

BAB II

DASAR PENCIPTAAN KARYA

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

A. Tema Penciptaan

Tema adalah pandangan hidup yang tertentu atau peranan tertentu mengenai kehidupan atau rangkaian kehidupan atau nilai-nilai tertentu yang berbentuk atau membangun dasar atau gagasan utama dari suatu karya (Tarigan, 1993:125). Aminuddin (1987:91) menyatakan bahwa tema ialah ide yang mendasari suatu cerita berperan sebagai pangkal tolak pengarang dalam memaparkan karya fiksi yang diciptakannya. Sedangkan menurut Ensiklopedia Sastra Indonesia, pengertian tema adalah setiap gagasan, ide pokok, atau pun pokok persoalan yang digunakan sebagai dasar/landasan pembuatan cerita.

Berdasarkan beberapa pendapat di atas dapat disimpulkan, tema yaitu pokok pikiran, dasar pikiran yang digunakan sebagai dasar maupun landasan dalam penciptaan suatu karya. Menurut Kamus Besar Indonesia penciptaan adalah proses membuat atau menciptakan kemampuan pikiran untuk mengadakan sesuatu hal yang baru berupa angan-angan yang kreatif. Jadi tema penciptaan adalah kemampuan pikiran untuk menciptakan sesuatu hal baru sebagai landasan penciptaan suatu karya.

Penentuan tema sangat berpengaruh dalam menciptakan sebuah karya, karena sebagai pedoman suatu karya, selain itu sebagai sarana penunjang dan pendukung suksesnya suatu kegiatan. Tema juga merupakan ide yang mendasari suatu cerita sehingga mampu memaparkan suatu karya yang diciptakan. Tema besar Proyek Akhir mahasiswa Pendidikan Teknik Busana dan Teknik Busana angkatan 2016 adalah *Tromgine*. *Tromgine* merupakan singkatan dari *The Rolle of Millenial Generation in Natural/Nature Environment* yang diartikan sebagai peranan generasi milenial dalam

lingkungan alam. Karya-karya yang ditampilkan merupakan pencerminan kaum millennial yang tercipta melalui ide kreatif antara perkembangan *trend* dan dipadukan dengan *heritage* di Indonesia. Dengan adanya tema Trombine ini mahasiswa dapat menciptakan busana pesta malam yang terinspirasi dari Tari Seblang Desa Adat Olehsari. Dengan adanya pertunjukan ini diharapkan dapat mengingatkan dan melestarikan *heritage* yang ada di Indonesia dan yang belum banyak diketahui oleh masyarakat, serta memunculkan karakter pada mahasiswa untuk mengembangkan kreatifitas dalam menciptakan sebuah karya, baik karya seni maupun karya teknologi yang akan berguna bagi pendidikan dan lingkungan sekitar.

B. Trend

Dalam menciptakan sebuah karya busana tidak lepas dari pengaruh *trend* yang sedang atau akan terjadi. Sebuah mode selalu berputar dari tahun ke tahun. Perkembangan dan perputaran ini dipengaruhi banyak hal, termasuk selera masyarakat dan ide-ide dari desainer yang biasanya menjadi panutan masyarakat. Mode ini tidak hanya dalam bidang busana saja, tetapi termasuk mode penataan rambut, sepatu, tas, dan sebagainya. Mode saat ini umumnya berasal dari daerah barat yang disesuaikan dengan perubahan musim yang ada di barat, yaitu musim dingin (*winter*), musim panas (*summer*), musim semi (*spring*), dan musim gugur (*autumn*). Istilah mode berasal dari bahasa Belanda yang sama artinya dengan fashion dalam bahasa Inggris. Pengertian mode jika dikaitkan dengan busana atau cara berbusana dapat diartikan bahwa mode adalah gaya penampilan, atau gaya berbusana, busana yang sedang menjadi acuan pada suatu tempat dan waktu tertentu. Semakin berkembangnya zaman gaya penampilan atau mode dapat berubah dan memunculkan suatu hal baru kembali. Sebuah mode selalu berputar dari masa ke masa menyesuaikan dengan selera masyarakat, sebagai hasil ciptaan dari para desainer yang maksudnya agar tidak membosankan bagi yang melihat dan bagi yang menggunakan nya (Arifah A.Riyanto, 2003:210-211).

Trend mode adalah suatu kecenderungan gaya busana tertentu. Dalam kehidupan *fashion* ditandai dengan perubahan-perubahan yang terjadi dalam

kurun waktu tertentu. Perubahan yang mendasar pada mode merupakan bagian yang penting dan menyatu dalam masyarakat. Oleh karena itu, kehidupan fashion juga dipengaruhi oleh keadaan dan kondisi ekonomi, sosial dan peran. Selain tren juga terdapat istilah *fad* yaitu sebuah gebrakan ekstren dalam trend yang sangat populer namun hanya berlangsung tidak lama (Sri Widarwati, 1996: 22-24). Didalam mengikuti kecenderungan mode/*trend* kita harus cermat. Setelah membaca, mengamati, menyerap dan mencerna kemudian menerapkannya sesuai dengan gaya pribadi masing-masing, selain itu juga harus tetap memperhatikan nilai-nilai estetis sesuai kondisi yang dimiliki, seperti badan yang gemuk atau kurus, warna kulit yang cokelat atau kuning langsung dan lain sebagainya. Namun juga tetap harus mengikuti norma-norma yang berlaku di Negara Indonesia pada khususnya. Bagian terpenting dalam setiap kecenderungan (*trend*) yang baru muncul adalah kita tidak perlu merasa harus mengikutinya dan sebaliknya jangan pula menghindari atau menerimanya dengan tergesa-gesa dan menterjemahkannya secara harfiah. Menurut (Sri Widarwati, 1996: 22) ada beberapa langkah mengikuti kecenderungan (*trend*) yaitu :

- a. Mengetahui sebanyak mungkin gaya mutakhir dan berbagai sumber, majalah, televisi, surat kabar, butik-butik dan lain sebagainya.
- b. Melihat kesamaan dan keseragaman secara garis besarnya, apakah cenderung feminine, maskulin, sederhana, bergaris tegas, lembut dan sebagainya.
- c. Memperhatikan detail-detail yang ada seperti, bentuk krah, lengan, dan sebagainya.
- d. Memperhatikan jenis bahan, motif, dan warna yang sedang in.
- e. Menarik kesimpulan tentang gambaran keseluruhan gaya mutakhir busana yang sedang berjalan.

Berdasarkan penjelasan diatas, dapat disimpulkan bahwa trend dalam dunia *fashion* adalah suatu kecenderungan gaya penampilan atau berbusana pada suatu tempat dalam kurun waktu tertentu yang dipengaruhi oleh banyak faktor, contohnya seperti keadaan dan kondisi ekonomi, sosial dan peran, dan lain sebagainya.

Di dalam trend yang digunakan dalam penciptaan busana mengikuti *trend forecast 2019/2020 Singularity*. 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 adalah hipotesis yang memprediksi bahwa penemuan kecerdasan artificial super akan memicu secara tiba-tiba pelarian pertumbuhan teknologi yang menghasilkan kecerdasan super yang begitu kuat, yang secara kualitatif akan jauh melampaui seluruh kecerdasan manusia. Paradox dari manusia versus kecerdasan artificial masih merupakan wilayah yang menyeramkan dan belum dikenal, membuat konsep singularity terasa seperti musuh misterius yang membuat kita harus siap siaga untuk mencegah kedatangannya. Terdapat empat tema dalam *trend forecast 2019/2020 Singularity* yaitu :

1. *Exuberant*

Suatu sikap optimis dan antusias ketika melihat dan menerima *Artificial Intelligent* (AI), namun sekaligus merasa santai karena sudah menyentuh keseharian kehidupan. AI menjangkau semua lapisan, baik tua maupun muda, di Barat maupun di Timur. Orang muda Asia dengan peradaban baratnya (PAN ASIA), juga kaum manula yang terbantuan ikut larut dalam memanfaatkan AI (*FLORISHING GREY*). Berbagai konsep *user experience* juga semakin mengasyikan bagi kedua kalangan yang dapat terpaut 2 generasi atau lebih tersebut. Dilatarbelakangi oleh struktur Asia-Amerika yang tengah melanda dunia, antusiasme energi yang dinamis, menyenangkan, kreatif, namun juga tetap menjaga keseimbangan, santai dan berkesan *nerdy* mempengaruhi *modest fashion*, terutama pada *styling*, warna, dan penerapan motif grafis. *Exuberant* adalah keceriaan optimisme, terbagi menjadi 3 sub tema trend stories yaitu :

- a. *Posh Nerds*

Posh Nerds (kutu buku berkelas) memakai gaya canggung dengan memadukan gaya *sporty* yang santai dengan gaya formal cenderung feminine. Perpaduan ini memberi kesan aneh namun tetap *cute*. Siluet berbentuk *baggy* dan *friendly-shape*.

b. *Urban Caricature*

Urban Caricature (karikatur metropolitan) mengambil seni urban dan gaya pop-punk yang kental. *Street graphic* dan parody karikatur yang diterapkan pada bentukan, batik motif maupun siluet ini, menciptakan kesan *quirky*, *snob*, dan aktif.

c. *New Age Zen*

New Age Zen (zen generasi baru) bentuk tradisional yang dipadu dengan minimalis kontemporer memberi kesan tenang dan modern. Dibandingkan subtema sebelum nya yang memakai warna-warna terang, subtema ini memakai *deep colorfull*.

2. *Neo Medival*

Neo Medival adalah romantisme abad pertengahan. Pandangan akan benteng pertahanan ini memicu romantisme dalam sejarah, dimana tema abad pertengahan menyatu dengan pesona teknologi canggih sehingga menghasilkan dunia baru yang rusuh, serta penuh dengan imjainasi tentang intergalaktik dan *historis futuristic*. Sesuai dengan latar belakang tersebut, gaya khas pejuang, *futuristic*, *pilgrimage*, kuat, tegas, namun tetap elegan memenuhi tema ini. *Neo medival* mempunyai 3 sub tema yaitu :

a. *The Futurist*

The Futurist (para futuris) memakai gaya romantis-elegan yang kental dengan penggunaan teknologi terkini pada teknik potongan nya maupun material nya sehingga berkesan clean, sleek, dan kontemporer.

b. *Armoury*

Armoury (pertahanan) memiliki gaya paling maskulin yang berkesan kolosal combatant. Siluet nya pun structural dan tegas sehingga mengesankan keberanian para pasukan di garis pertahanan depan.

c. *Dystopian Fortress*

Dystopian Fortress (benteng kegelapan) menggambarkan sisi kegelapan dari kehidupan antar galaksi. Kesan rusty dan lusuh dari para peziarah dan survivor yang bertempat pada benteng kerajaan

tersebut diinterpretasikan lewat penggunaan teknik drapery dan kesan unfinished.

3. *Cortex*

Cortex merupakan paradox kecerdasan buatan di era evolusi digital dimana digitalisasi membaaur diseluruh lingkup hidup manusia. Bentuk abstrak terstruktur, tidak terduga dan fleksibel dinamis baik dalam tekstur maupun siluet nya merupakan poin utama dari *Cortex*. *Cortex* terbagi menjadi 3 sub tema yaitu :

a. *Fractalucious*

Fractalucious (keindahan fractal) bentukan tak terduga muncul dinamis dan berkesan seperti organisme yang tumbuh dan bergerak. Bentukan ini berperan besar sebagai detail maupun aksen pada koleksi subtema ini.

b. *Lucid*

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

c. *Glitch*

Glitch (seni malfungsi) justru lebih menekankan pada tekstur ataupun motif ombre maupun nyaris abstrak dengan noise dan grainy yang memberi kesan tidak beraturan dan bengkok.

4. *Svarga*



Gambar 1 Tema *Svarga*

Dengan ini penyusun memilih tema *trend forecast 2019/2020* yaitu *Svarga*., banyak kerusakan dan penderitaan yang harus ditanggung akibat keserakahan manusia, semata-mata karena terabaikan nya keinginan yang mendasar yaitu kebahagiaan spiritual. *Svarga* (keindahan spiritual) adalah representasi dari hakikat impian umat manusia yaitu bersama-sama hidup rukun, bahagia, damai dan sejahtera dimuka bumi ini, yang mungkin saja terwujud apabila setiap suku bangsa saling menghargai dan saling berbagi. Tidak ada permusuhan dan persaingan. Angan-angan ini dituangkan melalui kehangatan gaya busana ekletik yang kaya akan warna serta cita rasa, campuran dari berbagai pengaruh ragam budaya. Gaya kontemporer dipadukan dengan gaya etnik. Simbol-simbol dalam mitologi, kepercayaan, dan mistik, disisipkan pada gaya urban. Bentuk siluet busana *Svarga* begitu variatif, dari yang ketat membungkus badan, hingga yang longgar dan oversize, pendek maupun panjang. Semuanya tidak terlepas dengan sentuhan hasil terapan kriya, baik tradisional maupun modern. Warna pada tema *Svarga* mempresentasikan suasana kehangatan di tengah-tengah kebahagiaan, karena nya *Svarga* menampilkan sekelompok warna-warna hangat. Bahkan biru dan ungu yang dikenal sebagai warna dingin di sini ‘dimatangkan’ sehingga berkesan lebih hangat. *Svarga* terbagi menjadi 3 sub tema yaitu :

a. *Couture Boho*



Gambar 2 Subtema Couture Boho

Couture Boho (adi bohemian), mencampurkan elemen kultural yang mewah dan *eksklusif*, kaya akan detail, serta bergaya *bourgeoise* yang elegan. Subtema ini mengusung kekayaan tradisional yang dibuat dengan keahlian yang tinggi. *Couture Boho* adalah gaya bohemian masa kini, metropolitan, classy, dan cenderung mewah, dengan bahan berkualitas tinggi dan pengerjaan halus, banyak penerapan teknik sulaman, aplikasi, maupun manik dan payet.

b. *Upskill Craft*

Upskill Craft (kriya berkelas) merupakan sebuah peningkatan nilai dari hasil kriya yang dibuat menjadi seni kontemporer. Subtema ini lebih berkesan *indigeneous*, *down to earth*, *soft*, dan *electric*. Teknik kriya dan tenunnya banyak dipakai untuk lebih memberi kesan yang membumi.

c. *Festive Fiesta*

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

Tema *Svarga* dan sub tema *Couture Boho* merupakan tema yang diangkat ke dalam sebuah karya proyek akhir ini. Berdasarkan pendapat tersebut maka dapat disimpulkan bahwa tema *trend fashion Svarga* dengan sub tema *Couture Boho* memiliki ciri khas dengan gaya mode *bourgeoise*, dengan mengkombinasikan warna-warna hangat. Pada kesempatan kesempatan pembuatan karya busana ini warna yang digunakan dalam penciptaan busana pesta adalah warna merah maroon, dengan sedikit sentuhan warna kuning tua dan menggunakan kain tenun lurik. Perpaduan warna ini dipilih dengan alasan untuk mencerminkan sifat keberanian dan keanggunan seorang wanita. Perancang mengambil tema busana “Reformacione” yang artinya memperbaiki diri terinspirasi dari Tari Seblang Desa Adat Olehsari.

C. Sumber Ide

1. Pengertian Sumber Ide

Sumber ide adalah segala sesuatu yang berwujud maupun tidak berwujud, yang digunakan untuk mencapai hasil (Kamus Besar Bahasa Indonesia, 2001: 102). Menurut Widjiningsih (2006: 70) sumber ide adalah segala sesuatu yang dapat menimbulkan rangsangan akan lahirnya suatu kreasi. Kemudian menurut Sri Widarwati (1996: 58) sumber ide adalah segala sesuatu yang dapat menimbulkan seseorang untuk menciptakan suatu ide baru.

Dari uraian diatas dapat disimpulkan bahwa sumber ide merupakan segala sesuatu yang dapat menimbulkan inspirasi bagi seseorang untuk menciptakan sesuatu hal baru, yang kreatif dan inovatif, dalam hal ini yaitu berupa desain busana. Sumber ide bertujuan untuk menciptakan suatu hal baru dalam menciptakan desain busana. Manfaat membuat sumber ide yaitu agar desain yang kita ciptakan mempunyai konsep dan menjadi landasan dalam terciptanya sebuah karya.

2. Penggolongan Sumber Ide

Chodijah dan Wisri A. Mamdy, 1982: 172), ada beberapa sumber ide yang dapat di kelompokkan menjadi tiga, yaitu :

- a. Sumber ide dari pakaian penduduk dunia atau pakaian daerah-daerah di Indonesia.
- b. Sumber ide dari benda-benda alam, seperti bentuk dan warna dari tumbuh-tumbuhan, binatang gelombang laut, bentuk awan, dan bentuk-bentuk benda geometris.
- c. Sumber ide dari peristiwa-peristiwa nasional, maupun internasional misalnya pakaian olahraga dari peristiwa Asean Games, Olimpiade dan lain sebagai nya.

Menurut Sri Widrwati (2000: 59), hal yang dapat dijadikan sebagai sumber ide antara laian :

- a. Ciri khusus dari sumber ide, misalnya kimono jepang yang ciri khusus nya terletak pada bagian lengan dan leher.
- b. Warna dan sumber ide, misalnya warna kuning dari bunga matahari.
- c. Bentuk atau siluet dari sumber ide, misalnya sayap burung garuda.

- d. Tekstur dari sumber ide, misalnya pakaian wanita Bangkok bahan nya terbuat dari sutera.

Dari pendapat diatas bahwa dalam menciptakan desain busana dapat diilhami dari berbagai sumber, mulai dari sejarah, alam sekitar, pakaian kerja atau profesi dan peristiwa penting. Dengan mengambil ciri khusus, warna, bentuk dan siluet, dan teksur, hal-hal yang dapat dijadikan sebagai sumber ide. Dalam mencipta desain ini sumber ide yang diambil adalah Tari seblang Desa Adat Olehsari yang termasuk dalam golongan dari peristiwa penting.

3. Pengembangan Sumber Ide

Sumber ide merupakan bagian dari konsep penciptaan. Sumber ide menjadi landasan terciptanya suatu karya. pengembangan bentuk dan perubahan nya dapat dilakukan dalam berbagai teknik dan pengembangan nya. Menurut Dharsono Sony Kartika (2004), perubahan wujud dibedakan menjadi empat yaitu stilasi, distorsi, transformasi dan deformasi.

a. Stilasi

Stilasi merupakan cara penggambaran untuk mencapai bentuk keindahan dengan cara menggayakan obyek atau benda yang di gambar, yaitu dengan cara menggayakan setiap kontur pada obyek atau benda tersebut. Contoh : pengambilan ornament motif batik, tatah sungging, lukisan tradisional dan lain-lain. Proses stilasi ini dapat dilakukan dengan menambahkan detail pada setiap perubahan sehingga semakin lama detailnya semakin rumit.

b. Distorsi

Distorsi adalah penggambaran bentuk yang menekankan pada penovapaian karakter, dengan cara menyangatkan wujud-wujud tertentu pada benda atau obyek yang digambar. Contoh : karakter wajah gatut kaca dan berbagai wajah topeng lain nya.

c. Transformasi

Transformasi adalah penggambaran bentuk yang menekankan pada pencapaian karakter, dengan cara memindahlan (trans=pindah)

wujud atau figure dari obyek lain ke obyek yang di gambar. Contoh : penggambaran manusia berkepala binatang atau sebaliknya.

d. Deformasi

Deformasi adalah penggambaran bentuk yang menekankan pada interpretasi karakter, dengan cara mengubah bentuk obyek dengan cara menggambarkan obyek tersebut dengan hanya sebagian yang dianggap mewakili, atau pengambilan unsur tertentu yang mewakili karakter hasil interpretasi yang sifat nya sangat hakiki. Proses deformasi dapat dilakukan dengan cara mengurangi bagian-bagian dari detail obyek sehingga menghasilkan desain yang semakin sederhana.

Dari uraian diatas dapat disimpulkan bahwa dalam pengambilan sumber ide hendaknya tidak ditampilkan atau diaplikasikan pada keseluruhan busana tetapi hanya sebagian tertentu, terutama pada bagian yang akan menjadi pusat perhatian dari busana tersebut. Dalam pengambilan sumber ide apabila dilakukan perubahan atau pengembangan harus diperhatikan pengembangan sumber ide yang akan diterapkan pada busana tersebut sehingga tidak menghilangkan ciri khas dari sumber ide yang diambil. Dalam busana pesta malam ini sumber ide yang di ambil mengalami perubahan secara stilasi yaitu menggayakan dari setiap kontur sumber ide dan menambahkan detail pada busana tersebut.

4. Sumber Ide Tari Seblang Desa Adat Olehsari



Gambar 3 Tari Seblang Desa Adat Olehsari

Sumber gambar : <http://www.banyuwangibagus.com/2014/11/tari-seblang-banyuwangi.html>

Sumber ide adalah segala sesuatu yang dapat menimbulkan ide dari seseorang untuk menciptakan desain baru. Pada karya busana proyek akhir ini dipilih sumber ide Tari Seblang Desa Adat Olehsari. Tari Seblang atau Ritual Seblang adalah salah satu ritual upacara masyarakat Osing yang hanya dapat dijumpai di dua desa dalam wilayah kecamatan Glagah, Banyuwangi, yakni desa Bakungan dan desa Olehsari. Penyelenggaraan tari Seblang di dua desa tersebut juga berbeda waktunya, di desa Olehsari diselenggarakan satu minggu setelah Idul Fitri, sedangkan di desa Bakungan yang bersebelahan, diselenggarakan seminggu setelah Idul Adha. Para penarinya dipilih secara supranatural oleh seseorang yang biasa disebut masyarakat sekitar dengan Gambuh atau juga dikenal sebagai pawang, dan biasanya penari harus dipilih dari keturunan penari seblang sebelumnya. Di desa Olehsari, penarinya haruslah gadis yang belum

akil baliq, sedangkan di Bakungan, penarinya haruslah wanita berusia 50 tahun ke atas yang telah habis masa haidnya (menopause). Penyusun memilih Tari Seblang yang berada di desa Olehsari karena dari segi busana, tata rias dan aksesoris yang dikenakan berbeda dari Tari Seblang desa Bakungan. Busana yang di dikenakan oleh penari Seblang desa Olehsari menggunakan balutan selendang bermotif gajah oling, tata rias berupa *andheng-andheng* (tahi lalat) dan omprok/mahkota yang diatas nya bunga-bunga segar dan daun pisang muda.

Sumber ide merupakan langkah awal seorang desainer untuk menciptakan suatu busana, sumber ide tersebut diperlukan untuk merancang suatu karya busana dan kreasi baru. Tetapi perbedaan cara pandang seseorang berbeda sehingga saat membuat karya dapat dihasilkan perbedaan walaupun dengan sumber ide yang sama. Sumber ide yang digunakan dalam penciptaan busana pesta malam untuk wanita ini adalah Tari Seblang Desa Adat Olehsari dengan mengambil tata rias, busana, dan aksesoris yang dipakai penari. Sumber ide tersebut memiliki banyak filosofi sehingga dalam menuangkan sumber ide kedalam bentuk karya busana dapat dilakukan dengan mudah. Dengan menambah detail-detail pada busana dan membuat suatu kreasi baru dengan tidak meninggalkan ciri khas dari sumber ide tersebut.

D. Desain Busana

Desain adalah suatu rancangan gambar yang nantinya akan dilaksanakan dengan tujuan tertentu yang berupa susunan garis, bentuk, warna, dan tekstur (Widjiningsih, 1982:1). Sedangkan menurut Sri Widarwati (2000:2), desain busana adalah suatu rancangan atau gambaran suatu objek atau benda yang dibuat berdasarkan susunan garis, bentuk, warna dan tekstur.

Dari uraian diatas dapat disimpulkan bahwa desain merupakan rancangan yang disusun dari warna, bentuk, ukuran, tekstur dan garis menjadi satu kesatuan yang menarik antara bagian satu dan bagian lain nya.

1. Unsur dan Prinsip Desain

Desain adalah hasil dari sebuah pikiran, dan perhitungan yang dibuat berdasarkan susunan dari gabungan unsur-unsur dan prinsip-prinsip desain. Berikut adalah unsur-unsur desain dan prinsip-prinsip desain yang digunakan dalam membuat suatu desain, diantaranya :

a. Unsur Desain

Unsur-unsur desain adalah segala sesuatu yang dipergunakan untuk menyusun suatu rancangan (Sri Widarwati, dkk, 2000: 7). Unsur-unsur desain merupakan hal pokok dalam merancang sebuah desain busana. Dengan memahami unsur-unsur desain, maka penyusun dapat membuat rancangan busana yang dapat dibaca oleh orang lain.

1) Garis

Menurut Widjiningsih (1982), garis adalah unsur yang dapat digunakan untuk mewujudkan emosi, dengan garis itu pula dapat menggambarkan sifat sesuatu. Sedangkan menurut Prapti Karomah dan Sicilia sawitri (1986) garis adalah himpunan atau kumpulan titik-titik yang ditarik dari titik satu ketitik yang lain, sesuai dengan arah dan tujuan nya.

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

Dalam desain busana garis harus mempunyai fungsi untuk membatasi bentuk struktur atau siluet. Berikut ini adalah macam-macam garis menurut Sri Ardiati Kamil, (1986) yaitu :

- 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.

Menurut widjiningsih (1982) pada dasarnya garis ada dua macam yaitu garis lurus dan garis lengkung. Garis lurus berkesan ketegangan, kepastian, kekacauan, dan ketegasan. Garis lengkung berkesan luwes, indah *feminine*, dan lembut. Salah satu contoh penerapan garis pada desain busana adalah garis empire yang terletak dibawah payudara wanita.

Dari garis-garis yang dibuat selalu memberikan kesan tersendiri atau yang sering disebut dengan sifat/watak garis. Adapun sifat-sifat garis menurut Ernawati (2008:202) adalah sebagai berikut :

a) Sifat Garis Lurus

Garis lurus mempunyai sifat kaku dan memberi kesan kokoh, sungguh-sungguh, dan keras, namun dengan adanya arah sifat garis dapat berubah seperti :

- (1) Garis lurus tegak memberikan kesan keluhuran
- (2) Garis lurus mendatar memberikan kesan tenang
- (3) Garis lurus miring/diagonal merupakan kombinasi dari sifat
- (4) Garis vertikal dan horizontal yang mempunyai sifat lebih hidup (dinamis)

b) Sifat Garis Lengkung

Garis lengkung memberi kesan luwes, kadang-kadang bersifat riang dan gembira. Dalam bidang busana garis mempunyai fungsi :

- (1) Membatasi bentuk struktur atau siluet
- (2) Membagi bentuk struktur ke dalam bagian-bagian pakaian untuk menentukan model pakaian.
- (3) Memberikan arah dan pergerakan model untuk menutupi kekurangan bentuk tubuh, seperti garis *princes*, garis empire dan lain-lain.
- (4) Memberi arah dan pergerakan

Berdasarkan pengertian diatas garis yang berada di dalam desain busana yang diciptakan adalah garis lurus vertikal yang terdapat

pada lengan, badan atas, dan busana yang menggunakan siluet T atau ketat.

2) Arah

Setiap garis memiliki arah yang terbagi atas bagian-bagian tertentu misalnya mendatar (horizontal), tegak lurus (vertical), miring kiri miring ke kanan (diagonal). Masing-masing arah memberikan pengaruh yang berbeda terhadap pengamat (Sri Widarwati, 2000). Unsur arah pada motif bahan dapat digunakan untuk mengubah penampilan dan bentuk tubuh si pemakai.

Dari uraian diatas arah adalah bagian yang tidak dapat terpisahkan dari garis, adanya arah tertentu pada suatu benda dapat menimbulkan rasa ataupun kesan yang berbeda dan lebih bervariasi. Unsur arah pada bahan sering dimanfaatkan oleh perancang busana, karena unsur arah pada model pakaian dan corak pakaian dapat digunakan untuk mengubah kesan penampilan bentuk tubuh, seperti yang terdapat dalam desain yang diciptakan termasuk dalam arah tegak lurus yang memberi kesan melangsingkan dan meninggikan.

3) Bentuk

Menurut Sri Widarwati (1993) bentuk dua dimensi adalah bentuk bidang datar yang dibatasi oleh garis. Sedangkan bentuk tiga dimensi adalah ruang yang bervolume yang dibatasi oleh permukaan. Bentuk adalah suatu bidang yang terjadi apabila kita menarik satu garis dan menghubungkan sendiri permulaan nya (Widjiningih 1982; 4). Unsur bentuk ada dua macam yaitu bentuk dua dimensi dan tiga dimensi. Berdasarkan jenis nya bentuk terdiri atas bentuk naturalis atau bentuk organic, bentuk geometris, bentuk dekoratif, dan bentuk abstrak.

- a) Bentuk naturalis adalah bentuk yang berasal dari bentuk-bentuk alam seperti tumbuhan-tumbuhan, hewan, dan bentuk-bentuk alam lainnya.

- b) Bentuk geometris adalah bentuk yang dapat diukur dengan alat pengukur (penggaris, meteran) dan mempunyai bentuk yang teratur.
- c) Bentuk dekoratif adalah 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 lainya yang mana bentuknya sudah tidak sperti bentuk sebenarnya. Bentuk abstrak merupakan bentuk yang tidak terikat pada bentuk apapun tetapi tetap mempertimbangkan prinsip-prinsip desain (Ernawati, 2008).

Ada tiga yang dikenal sebagai pedoman di dalam desain (Codiyah & Wisri A. Mamdy, 1982), yaitu :

- (1) Bentuk segi empat dan segi empat panjang, misalnya garis leher, poncho, kimono, mantel, tas, sepatu
- (2) Bentuk segitiga dan kerucut, misalnyasyal, garis-garis hias pada pakaian wanita, topi, lengan dolman, mantel, bentuk pyramid.
- (3) Bentuk lingkaran dan setengah lingkaran, misalnya cape, pada bagian balet, topi, tas, garis leher.

Dari uraian diatas bentuk adalah bidang yang dibatasi sebuah permukaan dan garis yang berbentuk geometris dan bebas (naturalis, abstrak, atau dekoratif). Apabila diterapkan dalam pembuatan busana, bentuk-bentuk tersebut dapat berupa bentuk krah, bentuk lengan, bentuk hiasan, dan lain-lain.

4) Ukuran

Hasil suatu desain dipengaruhi pila oleh ukuran, termasuk keseimbangan. Jika pengaturan ukuran unsur-unsur desai dibuat yang baik, maka desain akan memperlihatkan keseimbangan, (Hartatiati Sulistio, 2005: 10). Pada busana ukuran digunakan juga untuk menentukan panjang rok. Menurut Goet Poespo terdapat delapan ukuran panjang rok, diantaranya :

- a) *Peplum* adalah ukuran paling pendek dari variasi panjang rok, umumnya bagian peplum ini dihubungkan dengan busana bagian atas.
- b) *Macro* adalah rok yang panjang nya hanya cukup menutupi bagian pantat
- c) *Mini* adalah rok yang panjangnya sampai pertengahan paha.
- d) *Kini* adalah rok yang panjang nya sampai lutut.
- e) *Midi* adalah rok yang panjang nya sampai pertengahan betis.
- f) *Maxi* adalah rok yang panjangnya diatas pergelangan kaki.
- g) *Ankle* adalah rok yang panjangnya sampai mata kaki.
- h) *Floor* adalah rok yang panjangnya sampai lantai.

Dari uraian diatas ukuran adalah pertimbangan dalam desain yang menunjukan nilai besar kecil, panjang pendek, dan keseimbangan suatu benda , sehingga tercipta kesatuan yang seimbang, serasi, dan harmonis.

5) Nilai Gelap Terang

Sri Widarwati (1993:10) nilai gelap terang adalah suatu sifat warna yang menunjukan apakah warna mengandung hitam atau putih. Garis atau bentuk merupakan nilai gelap terang. Nilai gelap terang ini menyangkut bermacam-macam tingkatan atau jumlah gelap terang yang terdapat pada suatu desain (Widjiningsih, 1982:6). Nilai (*value*) ini berhubungan dengan gradasi warna yaitu permainan warna dari warna tergelap sampai dengan warna 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)

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

6) Warna

Sri Widarwati (1993:12) pemilihan kombinasi warna yang tepat akan memberi kesan yang menarik dan indah. Warna adalah corak rupa seperti merah, biru, kuning, dan sebagainya (Prapti Karomah, 1990). Warna adalah kesan pertama kali yang ditangkap oleh mata. Dalam desain, warna difungsikan untuk membuat daya tarik tersendiri. Warna dapat dikelompokkan menjadi beberapa jenis yaitu:

a) Warna Primer

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

b) Warna Sekunder

Warna sekunder adalah warna yang dihasilkan dari dua warna primer yang dicampur dengan jumlah yang sama. Misalnya biru dan kuning menjadi hijau, merah dan kuning menjadi jingga, merah dan biru menjadi ungu.

c) Warna Penghubung

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

d) Warna Asli

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

e) Warna Panas dan Warna Dingin

Yang termasuk dalam warna panas adalah warna merah jingga, kuning jingga dan kuning sedangkan warna dingin meliputi warna hijau, biru hijau, biru, biru ungu dan ungu.

f) Kombinasi Warna

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

Menurut Sri Widarwati (1990: 14) ada 4 kombinasi warna yaitu:

(1) Kombinasi warna analogous yaitu perpaduan dua warna yang letaknya berdekatan di dalam lingkaran warna. Contoh :

kuning dengan hijau, biru dengan biru ungu, merah dengan merah jingga, dll.

- (2) Kombinasi warna monokromatis yaitu perpaduan dari satu warna tetapi beda tingkatan ny, misalnya : biru tua dengan biru muda, merah tua dengan merah muda.
- (3) Kombinasi warna komplemen (pelengkap) terdiri dari dua warna yang letaknya berseberangan di dalam lingkaran warna. Contoh : biru dengan jingga, ungu dengan kuning, hijau dnegan merah.
- (4) Kombinasi warna segitiga, terdiri dari tiga warna yang jaraknya sama di dalam lingkaran warna. Contoh: merah, biru, dan kuning.

Warna dapat digunakan untuk memperbaiki bentuk badan seseorang, karena warna dapat membuat sesuatu kelihatan menjadi kecil atau besar.

Warna-warna panas mempunyai sifat mendorong menjadikan suatu obyek kelihatan lebih besar sebaliknya warna-warna dingin mempunai sifat menjauh, menjadikan sesuatu obyek lebih kecil. Jadi bila seseorang berbadan gemuk mengenakan busana warna merah akan kelihatan semakin gemuk, warna merah termasuk warna panas.

Dari uraian diatas bahwa pemilihan warna sangat penting dalam busana karena warna mempunyai pengaruh sesuai atau tidak warna yang dipakai dalam busana. Warna dapat brfungssi menyamarkan kekurangan ataupun dapat menonjolkan kelebihan suatu desain busana.

7) Tekstur

Sri Widarwati (1993: 14) tekstur adalah sifat permukaan dari suatu benda yang dapat dilihat dan dirasakan. Sifat-sifat permukaan tersebut antara lain: kaku, lembut, kasar, halus, tebal, tipis, dan tembus terang (transparan). Menurut 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. Sedangkan menurut Widjiningsih (1982: 5) tekstur adalah sifat permukaan dari garis, bidang maupun bentuk.

Bahan sama halnya dengan garis dan warna, dapat mempengaruhi ukuran dan bentuk. Bahan yang berkilau lebih banyak memantulkan cahaya, sehingga membuat sipemakai 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. Bahan bercorak bunga besar memberi pengaruh lebih gemuk terhadap sipemakai, sebaliknya bahan bercorak kecil juga kurang sesuai untuk orang gemuk. Oleh karena itu untuk yang berbadan gemuk pilihlah corak dengan ukuran sedang.

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

b. Prinsip Desain

Menurut Sri Widarwati (1993), prinsip desain adalah suatu cara untuk menyusun unsur-unsur sehingga tercapai perpaduan yang memberi efek tertentu. Prinsip desain adalah suatu cara penggunaan dan pengombinasian unsur-unsur desain menurut prosedur-prosedur tertentu (Widjiningsih, 1982: 9).

Dari uraian diatas dapat disimpulkan bahwa pengertian prinsip desain yaitu cara untuk menggunakan, mengkombinasikan, dan menyusun unsur-unsur desain dengan prosedur tertentu sehingga dapat memberikan efek-efek tertentu. Prinsip-prinsip desain busana untuk menciptakan desain yang lebih baik dan menarik.

Adapun prinsip-prinsip desain adalah sebagai berikut :

1) Keselarasan (keserasian)

Menurut Sri Widarwati (1993), keselarasan adalah kesatuan diantara macam-macam unsur desain walaupun berbeda tetapi membuat tiap-tiap bagian ini kelihatan menyatu. Adapun beberapa aspek keselarasan yaitu:

a) Selaras dalam garis dan bentuk

Misalnya bebe dengan krah bulat, begitu pula saku nya dengan bentuk membulat pada sudutnya.

b) Keserasian dalam tekstur

Tekstur yang kasar tidak dapat dikombinasikan dengan tekstur yang halus.

c) Keserasian dalam warna

Pedoman yang baik untuk membuat kombinasi warna dalam busana, tidak lebih dari tiga warna bahkan dua warna sudah cukup.

2) Perbandingan

Sri Widarwati, (2000) perbandingan digunakan untuk menampakkan lebih besar atau lebih kecil, dan memberi kesan adanya hubungan satu ddengan yang lain yaitu pakaian dan si pemakainya. Perbandingan dalam busana digunakan untuk menampakkan lebih besar atau lebih kecil, dan memeberi kesan adanya hubungan satu dengan yang lain yaitu pakaian dan si pemakainya (Chodiyah & Wisri A. Mamdy, 1982). Sedangkan menurut Arifah A. Riyanto (2003) yang dimaksud proporsi atau perbandingan pada suatu desain yaitu cara menempatkan unsur-unsur atau bagian-bagian busana yang berkaitan dengan jarak, ukuran, jumlah, tingkatan, atau bidang pada suatu desain busana.

Menurut Widjningsih (1982) untuk memperoleh proporsi yang baik harus memperhatikan hal berikut :

a) Mengetahui bagaimana menciptakan hubungan jarak yang baik supaya memperoleh susunan yang menyenangkan.

- b) Dapat membuat perubahan dalam rupa sesuai dengan yang diinginkan supaya memperoleh dan bentuk yang baik.
- c) Mempertimbangkan apakah itu dapat dikelompokkan bersama-sama dengan baik.

Ukuran harus dikelompokkan dengan baik sehingga tercipta suatu desain yang proporsional. 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.

Dari uraian diatas, bahwa perbandingan adalah hubungan satu bagian dengan bagian yang lain dalam suatu susunan yang berkaitan dengan jarak, ukuran, jumlah, tingkatan, atau bidang pada suatu desain busana. Contoh agar setiap bagian terlihat proporsional, susunan setiap bagian tersebut dengan baik, orang yang betubuh kurus jangan menggunakan motif garis vertikal dan lain-lain.

3) Keseimbangan

Keseimbangan atau balance adalah pengaturan unsur-unsur desain secara baik sehingga serasi dan selaras pada pakainnya (Widjiningih, 1982). Sedangkan menurut Sri Widarwati (2000), 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.

Ada dua cara untuk memperoleh keseimbangan :

a) Keseimbangan Simetri

Jika unsur bagian kiri dan kanan suatu desain sama jaraknya dari pusat, misalnya kerah, garis-garis hias atau hiasan sama jaraknya dari pusat.

b) Keseimbangan Asimetris

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

Dari uraian diatas, 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

Menurut Sri Widarwati, (2000) irama adalah pergerakan yang dapat mengalihkan pandangan mata dari suatu bagian ke bagian lain. Sedangkan menurut Arifah A, Riyanto (2003) irama merupakan suatu pergerakan yang teratur dari suatu bagian ke bagian lain nya, yang dapat dirasakan dengan penglihatan.

Menurut Sri Widarwati (2000) ada empat macam cara menghasilkan irama dalam desain busana 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.

b) Radiasi

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

d) Pertentangan

Pertemuan antara garis tegal lurus dan garis mendatar pada lipit-lipit atau garis hias adalah contoh pertentangan atau kontras.

Kain berkotak-kotak atau lipit-lipit juga merupakan contoh pertentangan.

Dari uraian diatas 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

Aksen disebut juga pusat perhatian, emphasis, dan center of interest. Aksen pertama-tama membawa mata pada sesuatu yang penting dalam suatu susunan, dan dari titik itu baru kebagian lain (Widjiningih, 1982). Desain busana harus mempunyai satu bagian yang lebih menarik dari bagian lainnya, dan ini disebut pusat perhatian. Pusat perhatian pada busana dapat berupa kerah yang indah, ikat pinggang, lipit pantas, kerutan, bros, syal, warna dan lain-lain (Sri Widarwati,dkk. 2000).

Dari uraian diatas, bahwa pusat perhatian adalah suatu bagian yang lebih menarik dari bagian-bagian lainnya dalam suatu busana. Pusat perhatian adalah suatu 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.

2. Bentuk Tubuh dan Tipe Wanita

Menurut Goes Poespo (2000) sekurang-kurangnya dikenal tujuh dasar tipe badan/tubuh wanita, 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 waita 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.

3. 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.

Teknik penyajian gambar mempunyai tujuan untuk menyajikan karya desain pada masyarakat dengan tujuan tertentu misalnya sebagai promosi dan sebagainya. Manfaat untuk mempengaruhi agar konsumen tertarik dengan desain yang telah dibuat. Membuat teknik penyajian gambar sangat penting hal ini di karenakan perlunya kita memahami teknik-teknik apa saja dalam menyajikan desain sehingga konsumen tertarik dengan desain yang kita buat. Dalam menggambar atau membuat sketsa-sketsa untuk mencipta desain pakaian ada beberapa teknik penyajian, yaitu :

a. *Design Sketching* (Menggambar Sketsa)

Design sketching atau menggambar sketsa ialah untuk mengembangkan ide-ide dan menerapkannya pada kertas secepat mungkin. Dalam design sketching ini kita harus dapat mengembangkan *style* dengan cara kita sendiri. Ada beberapa hal yang harus diperhatikan dalam membuat *design sketching* yaitu :

- 1) Gambar sketsa harus jelas
- 2) Dapat dibuat langsung diatas kertas
- 3) Sikap (pose) lebih baik bervariasi
- 4) Menggambar semua detail bagian busana (kerah, lengan, hiasan, dll)
- 5) Pengembangan gambar dikerjakan diatas 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 suatu busana. Berikut cara membuat *production sketching* dalam teknik penyajian gambar :

- 1) Semua detail harus digambar dengan jelas disertai keterangan yang lengkap
- 2) Sikap atau pose kedepan dan belakang dengan proporsi yang sebenarnya
- 3) Hati-hati dalam penempatan jupnat, saku, kancing, jahitan dan sebagainya. Hal ini disebabkan karena berhubungan dengan busana yang akan diproduksi

- 4) Desain bagian belakang harus ada
- 5) Apabila ada detail yang rumit harus digambar tersendiri
- 6) Harus disertai keterangan tentang desain yang tidak dapat dijelaskan dengan gambar atau perlu suatu production sheet

c. *Presentation Drawing* (Penyajian Gambar)

Presentation drawing adalah suatu sajian gambar atau koleksi yang ditujukan kepada pelanggan (buyer). Oleh karena itu dalam penyajian dan pengaturannya (*lay out*) harus memperhatikan hal-hal berikut :

- 1) Membuat sketsa desain dengan teliti pada kertas
- 2) Membuat sheet bagian belakang (back view). Digambarkan diatas proporsi tubuh atau di gambar sebagian (flat)
- 3) Beri sedikit keterangan tentang detail pakaian
- 4) Menempelkan contoh bahan pada sheet, jangan terlalu besar cukup 2,5 cm x 2,5 cm

d. *Fashion Illustration* (Ilustrasi Desain Busana)

Fashion Illustration (Ilustrasi Desain Busana) adalah suatu sajian gambar *fashion* yang dimaksudkan untuk tujuan promosi suatu desain. Seorang *fashion illustrator* bertugas membuat ilustrasi untuk suatu promosi sesuatu desain dan biasanya bekerja untuk suatu majalah, koran, buku dan lain-lain. Untuk *fashion illustration* menggunakan proporsi tubuh 9x atau 10x tinggi kepala. Dalam hal ini kaki dibuat lebih panjang.

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

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

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 dimension 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.

4. Prinsip Penyusunan Moodboard

Untuk memudahkan pengembangan sumber ide dalam menciptakan desain perlu dibuat *moodboard* yang baik dan inspiratif, sebuah *moodboard* merupakan gambaran yang jelas mengenai suatu karya yang akan dibuat sehingga dapat membantu seseorang dalam merumuskan ide-ide yang telah dimilikinya. *Moodboard* berisi sumber ide, inspirasi siluet busana, inspirasi teknologi menjahit, inspirasi detail hiasan, aksesoris, *make-up*, suasana penunjang dan palet warna. Pembuatan *moodboard* sangatlah diperlukan dari membuat *moodboard* penulis dapat menuangkan inspirasi ke dalam karya busana yang dibuat.

Menurut Afif Ghurub Bestari (2012), *moodboard* dapat diartikan sebagai alat atau media papan yang digunakan oleh desainer untuk membantu mereka mendapatkan ide yang baik dari apa yang *clien* mereka cari. *Moodboard* bisa berupa papan, buku, maupun katalog yang berisi kumpulan gambar dan penjelasan mengenai ide image yang akan mahasiswa wujudkan.

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.

Cara membuat media *moodboard* menurut Afif Ghurub Bestari (2012) adalah sebagai berikut :

- a. Menentukan tema (sesuai dengan look, style, trend, dan inspirasi)
- b. Menyiapkan alat dan bahan
- c. Mengumpulkan gambar-gambar yang sesuai dengan konsep yang akan diangkat menjadi karya
- d. Memotong gambar-gambar
- e. Menyusun dan menempelkan potongan gambar-gambar

- f. Menggambar desain karya berdasarkan ide dan yang akan didapat dari *moodboard*.

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

Dalam pembuatan busana pesta ada hal-hal yang perlu dikaji yaitu pengertian busana pesta dan karakter busana pesta. Berikut ini akan diuraikan secara lebih rinci.

a. Pengertian Busana Pesta

Busana pesta adalah busana yang dikenakan pada kesempatan pesta baik pagi hari, siang hari dan malam hari, (Enny Zuhni Khayati, 1998:3). Menurut Prapti Karomah dan Sicilia Sawitri (1998: 10), busana pesta adalah busana yang dikenakan pada kesempatan pesta, dimana pesta tersebut dibagi menurut waktunya yakni pesta pagi, pesta siang, dan pesta malam. Sedangkan menurut Chodiyah dan Wisri A. Mamdy (1982: 166) busana pesta adalah busana yang dikenakan pada kesempatan pesta, biasanya menggunakan bahan yang berkualitas tinggi dengan hiasa dan perlengkapan yang bagus dan lengkap sehingga kelihatan istimewa.

Dari beberapa pendapat diatas bahwa busana pesta adalah busana yang dikenakan pada kesempatan pesta pagi, pesta siang, pesta sore maupun pesta malam, dimana busana yang dikenakan lebih istimewa dibandingkan dengan busana sehari-hari, baik dari segi bahan teknik jahit, desain maupun hiasan nya.

b. Penggolongan Busana Pesta

Busana pesta ada dua macam, yaitu undangan resmi (upacara kenegaraan, serah terima jabatan, wisuda, dan upacara akad nikah) dan undangan tidak resmi (selamatan, syukuran, ulang tahun, dan

perpisahan) (Prapti Karomah, 1990). Menurut Enny Zuhni Khayati (1998) busana pesta dikelompokkan menjadi lima, antara lain:

1) Busana Pesta Pagi atau Siang

Busana pesta pagi atau siang adalah busana yang dikenakan pada kesempatan pesta antara pukul 09.00-15.00. Busana pesta ini terbuat dari bahan yang bersifat halus, lembut, menyerap keringat dan tidak berkilau, sedangkan pemilihan warna sebaiknya dipilih warna yang lembut tidak terlalu gelap. Model busana cenderung lebih sederhana dibandingkan busana pesta malam. Pelengkap busana yang digunakan biasanya berupa sepatu hak tinggi, tas tidak berkilau, dan perhiasan yang digunakan tidak berlebihan.

2) Busana Pesta Sore

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

3) Busana Pesta Malam

Busana pesta malam adalah busana yang dikenakan pada kesempatan pesta, dengan ciri-ciri model terbuka, istimewa. Misalnya backless (punggung terbuka), busty look (dada terbuka), dan lain-lain. Pemilihan bahan yaitu yang bertekstur lebih halus dan lembut. Mode busana kelihatan mewah atau berkesan istimewa. Warna yang digunakan lebih mencolok, baik mode ataupun hiasannya lebih mewah.

4) Busana Pesta Malam Resmi

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

5) Busana Pesta Malam Gala

Busana pesta malam gala adalah busana pesta yang dipakai pada malam hari untuk kesempatan pesta, dengan ciri-ciri mode terbuka, istimewa, mewah. Misalnya : Backless (punggung terbuka), busty look (dada terbuka), decolette look (leher terbuka) dan lain-lain.

Berdasarkan uraian di atas busana pesta merupakan busana yang dikenakan dalam kesempatan pesta. Busana pesta menurut kesempatan dapat dibagi menjadi lima, yaitu : busana pesta pagi, busana pesta sore, busana pesta malam, busana pesta malam resmi, busana pesta malam gala.

c. Karakteristik Busana Pesta

1) Model atau siluet busana pesta

Siluet busana pesta adalah struktur pada desain busana yang mutlak harus dibuat dalam suatu desain (Sri Widarwati, dkk, 1993). Menurut Arifah A. Riyanto (2003), siluet adalah garis sisi luar atau garis sisi bayangan luar dari sebuah model busana atau pakaian yang dapat dikelompokkan menjadi garis bayangan luar atau siluet (*silhouette*) A,I,H,Y,S,T,O,X,V.

Dari uraian diatas bahwa siluet yang digunakan dalam busana pesta malam adalah siluet T , yang dari bagian atas sampai bawah lurus.

2) Bahan busana pesta

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

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

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

Dari uraian diatas bahwa dalam pemilihan warna untuk busana pesta malam dapat memilih warna-warna yang mencolok.

4) Tekstur bahan busana

Menurut Sri Widarwati, dkk (2000: 14) 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 (transpaan). Pengertian tekstur tidak saja terbatas pada keadaan permukaan benda, tetapi juga menyangkut kesan yang timbul dalam perasaan dari apa yang terlihat pada permukaan benda. Tekstur busana ikut berperan dalam penampilan suatu busana. Untuk mendapatkan keselarasan dalam tekstur maka perlu diketahui macam-macam tekstur . macam-macam tekstur antara lain halus, licin, berkialu, kusam, kasar, dan lain-lain. Tekstur bahan untuk busana pesta

malam biasanya lembut, bahan melangsai, mengkilap, dan menggunakan bahan yang berkualitas.

Dari uraian diatas bahwa tekstur yang digunakan untuk busana pesta malam adalah tekstur yang halus, lembut, dan menggunakan bahan berkualitas, karena busana pesta merupakan busana yang beda dari busana-busana yang lain.

2. Pola Busana

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

a. Pengambilan Ukuran

1) Ukuran Pola Badan

- a) Lingkar Badan : diukur dari sekeliling badan melalui ketiak dan dada, diatas buah dada.
- b) Panjang Punggung: diukur dari tulang tengkuk sampai ke batas pinggang
- c) Lingkar Leher : diukur sekeliling leher
- d) Lingkar Lengan : di ukur sekeliling lengan teratas, tepat dibawah ketiak
- e) Lebar Dada : diukur pada jarak kedua puncak payudara
- f) Lingkar Pinggang : diukur sekeliling pinggang, pas dahulu, kemudian ditambah 1 cm atau di selakan
- g) Lingkar Panggul : diukur sekeliling badan bawah yang terbesar, ditambah 2 cm sebelah atas puncak pantat dengan sentimeter datar

- h) Tinggi panggul : diukur dari bawah ban petar pinggang sampai bawah ban sentimeter di panggul
- i) Panjang Muka : diukur dari lekuk ditengah muka ke bawah sampai di bawah ban petar pinggang
- j) Tinggi dada : diukur dari bawah ban petar pinggang tegak lurus keatas sampai dipuncak buah dada
- k) Lebar Dada : diukur jarak dari kedua puncak buah dada. Ukuran ini tergantung dari (B.H) buste-houder atau kutang pendekyang dipakai, ukuran ini tidak dipakai untuk kontruksi pola, hanya untuk ukuran pemeriksa

2) Ukuran Pola Rok

- a) Panjang Rok Muka: diukur dari bawah ban petar 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 daripada ukuran di tengah muka.
- c) Panjang Belakang : diukur pada tengah belakang dari bawah ban petar ke lantai dahulu, kemudian dikurangi dengan angka yang sama, umumnya tengah belakang kurang 1 cm dari tengah depan.

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

b. Metode Pembuatan Pola Busana

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

1) Drapping

Drapping adalah cara membuat pola atau busana dengan meletakkan kertas tela sedemikian rupa diatas badan seseorang yang

akan dibuatkan busananya mulai dari tengah muka menuju kesisi dengan bantuan jarum pentul.

Untuk memperoleh bentuk yang sesuai dengan bentuk badan diberikan lipit pantas (kupanat). Drapping banyak digunakan sebelum pola konstruksi berkembang, karena drapping ini memiliki beberapa keunggulan antara lain, yaitu tidak membutuhkan ukuran karena dapat dibuat langsung pada manequin atau badan seseorang, tidak terlalu memerlukan banyak waktu, langsung dapat membuat desain yang kita inginkan dan apabila kurang teliti dalam pembuatannya pola tetap dapat dibuat.

2) Konstruksi Pola

Konstruksi pola adalah pola yang dibuat berdasarkan ukuran yang dari bagian-bagian yang diperhitungkan secara matematis dan gambar pada kertas sehingga tergambar untuk badan muka dan belakang, rok dan lain-lain.

Dengan konstruksi pola ini dapat dibuat bermacam-macam busana. Untuk memperoleh konstruksi pola yang baik harus menguasai hal-hal sebagai berikut:

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

Kelebihan dari pola konstruksi adalah sebagai berikut :

- (1) Bentuk pola lebih sesuai dengan bentuk badan seseorang
- (2) Besar kecilnya lipit kup lebih sesuai dengan besar kecilnya bentuk buah dada seseorang

Kekurangan dari pola konstruksi adalah sebagai berikut :

- a) Pola konstruksi tidak mudah digambar
- b) Waktu yang diperlukan lebih lama disbanding dengan memakai pola jadi

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

3. Pemilihan Bahan Busana

Menurut Sri Widarwati (1993) bahan yang digunakan untuk busana pesta antara lain beledu, kain renda, lame, suteera, dan sebagainya. Busana pesta yang digunakan pada umumnya adalah bahan yang berkilau, bahan tembus terang, mewah, dan mahal setelah dibuat. Sedangkan menurut Enny Zuhni Khayati (1998: 2) bahan yang digunakan untuk busana pesta, baik yang terbuka maupun untuk muslimah, biasanya doipilih 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..

Menurut Enny Zuhni Khayati (1998:9) ada empat hal yang perlu di perhatikan dalam pemilihan bahan busana yaitu :

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

Busana yang akan di rancang adalah busana pesta, sesuai dengan kesempatan dan desain penyusun menggunakan kain suede, kain tenun lurik, dan kain tille. Berikut adalah karakteristik kain yang digunakan sebagai bahan busana pesta ini :

- 1) Kain Suede adalah jenis kulit dengan proses finishing yang menghasilkan tekstur lapisan yang sangat halus. Kain suede memiliki karakterisrik tebal, tekstur halus, menyerap cairan dengan mudah, sedikit kaku, tidak mudah kusut, elegan dan lembut.
- 2) Tenun lurik merupakan kain dengan motif bergaris-garis kecil yang secara tradisional menjadi pakaian khas warga pedesaan di kalangan suku bangsa Jawa. Unsur motif garis-garis pada lurik

mengandung makna petuah, cita-cita, serta harapan kepada pemakainya dan sebagai pagar atau pelindung bagi pemakainya. Kain lurik diperoleh melalui proses penenunan seutas benasng (lawe) yang diolah sedemikian rupa menjadi selemba kain. Lurik tidak termasuk ke dalam kain mewah yang merupakan karakteristik dalam pembuatan busana pesta, oleh karena itu penyusun mengolah kain lurik yang dipadukan dengan kain suede menggunakan teknik *patchwork*. Tenun lurik di *patchwork* berbentuk segitiga dengan motif garis di serak yang terinspirasi dari omprok/mahkota penari seblang, setelah berbentuk seperti anyaman *patchwoerk* tenun lurik di sambung dengan kain suede. Motif atau corak yang dihasilkan berupa garis menyudut. 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.

- 3) Tile atau tulle adalah kain dengan ciri khas seperti jarring, yaitu memiliki permukaan yang berlubang-lubang sehingga menjadikannya kain transparan. Kain ini banyak yang menyebutnya juga dengan kain tutu, kain tule atau kain jala. Kain tille merupakan kain dengan karakteristik yang ringan, lembut dan berbentuk seperti jarring kecil. Kain ini bisa saja terbuat dari berbagai macam serat, seperti sutra, nilon, polyester dan juga rayon.

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 jahitan yang terdiri satu bagian atau lebih dari pakaian, (Soekarno, 2000: 138). Sedangkan menurut Nanie Asri Yulianti (1993: 4) kampuh adalah kelebihan jahitan atau tambahan jahitan untuk menghubungkan dua bagian dari busana yang dijahit. Dari pendapat tersebut bahwa kampuh adalah tambahan jahitan yang terdiri satu bagian atau lebih 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 kampuh buka diselesaikan dengan rompok, kampuh buka yang diselesaikan dengan dijahit tepi tiras nya, kampuh buka yang diselesaikan dengan digantung zig-zag, kampuh buka yang diselesaikan dengan tusuk festoon. Menurut Sicilian Sawitri (1997) ada dua cara untuk menjahit kampuh buka yaitu sebagai berikut :

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

2) Kampuh Tutup

Kampuh tutup adalah kampuh yang kelebihan jahitan dari dua bagian kain tidak terbuka, melainkan dijadikan satu. Cara penyelesaian kampuh tutup ini antara lain:

a) Kampuh Balik

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

b) Kampuh Pipih

Kampuh pipih biasa digunakan untuk pakaian bayi dan pakaian pria.

c) Kampuh Perancis

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

d) Kampuh Sarung

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

b. Teknologi *Interfacing*

Interfacing adlaah bahan yang dipergunakan untuk memberikan bentuk nampak rapi (Sicilia A Sawitri, 1997: 21). Bagian yang perludiberi interfacing adalah bagian kerah, lapel kerah, punggung dan lidah tengah muka. Interfacing dengan perekat dan tanpa perekat.

c. Teknologi *Facing*

Facing sebagai penyelesaian bagian lapel kerah, lapisan lidah pada bagian muka dan sebagai hiasan jika menggunakan warna lain (kombinasi warna) dari busananya (Nannie Asri Yuliatrri, 1993). Sedangkan menurut Sicilia Sawitri (1997: 21) facing adalah lapisan yang tampak dari luar.

d. Teknologi *Interlining*

Interlining merupakan potongan bahan pembentuk dipotong serupa dari bagian sebuah desain dan dipergunakan di antara suatu bahan pelapis dan bagian dari desain yang dikonstruksikan terpisah dan digabungkan dengan tusuk flannel (*catch stitch*) pada lapisan facing pakaian yang dilapis, dipasang jika diperlukan terutama pada musim dingin di Negara-negara Eropa. Gunanya untuk memberikan panas tambahan . bahan yang digunakan adalah bahan yangberbulu (Sicilia Sawitri, 1997). Menurut Goet Poespo (2005: 10), interlining (bahan

pelapis antara) adalah bahan yang cocok. Pantas diletakkan di antara pakaian dan bahan pelapis dalam (vuring/lining) untuk menambah kehangatan dan bentuk.

e. Teknologi Lining

Lining adalah kain pelapis yang berfungsi sebagai pelapis busana dan penutup jahitan. Sehingga busana Nampak rapi baik dari bagian luar maupun bagian dalam (Sicilia Sawitri, 1997: 20). Sedangkan menurut M.H. Wanchik (2000: 61) lining adalah pelapis untuk melapisi kain yang bahannya tipis atau kain yang terasa gatal dikulit.

Menurut Sicilia Sawitri (1997: 20), 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 pokok
- 6) Bahannya halus

Penyelesaian lining ada dua macam yaitu teknik lepas dan teknik lekat (Nanie Asri Yulianti, 1993).

a) Pemasangan lining dengan teknik lepas

Pemasangan lining dengan teknik lepas yaitu antara bahan utama dengan bahan lining diselesaikan tersendiri dan hanya bagian tertentu yang distukan, 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.

b) Pemasangan lining dengan teknik lekat

Pemasangan lining dengan teknik lekat yaitu bahan lining dijahit bersama dengan bahan utama. Kelebihan pemasangan bahan lining adalah pemasangan lebih cepat, dan hasil jadi akan lebih kuat. Teknik pemasangan seperti ini biasa digunakan untuk

bahan tembus terang. Sedangkan untuk kekurangan nya dari teknik pemasangan ini adalah jahitannya akan tampak berkerut apabila dalam memasang dan menjahitnya kurang hati-hati dan teliti.

Dari uraian diatas bahwa pelapisan atau lining adalah kain pelapis yang berfungsi sebagai pelapis busana untuk menutup jahitan pada busana yang berbahan tipis agar tampak rapi baik dari bagian dalam maupun luar.

f. Teknologi Pengepresan

Pengepresan adalah suatu metode atau cara yang dilakukan untuk mendapatkan hasil jahitan yang rapi. Ada tiga tingkatan dalam proses pengepresan yaitu sebelum memotong, selama penjahitan dan setelah pakaian selesai dijahit.

Untuk mendapatkan hasil yang sempurna pada busana tailoring harus dilakukan pengepresan berulang-ulang. Cara mengepres disini adalah dengan penyetrakaan. Alat-alat yang digunakan untuk melakukan pengepresan antara lain : papan pres (papan setrika), papa lengan, bantalan (tailor's ham), kain pengepress, setrika uap minimal 1100 watt, roll untuk kampuh/*seam roll* (Sicilia Sawitri, 1997: 70-72).

Langkah-langkah pengepresan menurut M.H. Wanchik (2000) yaitu sebagai berikut :

- 1) Sebelum menyetraka, perhatikan dulu jenis kain apakah tahan panas atau tidak.
- 2) Pada saat menyetraka, 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 disetraka.
- 3) Pada saat menyetraka bagian yang vembung, masukkan bantalan kayu dibawahnya agar bagian tersebut menjadi licin menurut bentuk nya. 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. Hiasan busana berfungsi untuk memperindah sehingga menambah nilai atau mutu suatu busana. Diperlukan ketelitian dan kecermatan di dalam memilih, memasang dan menempatkannya.

Menurut Enny Zuhni Khayati (1998) hiasan busana banyak dan bervariasi, tetapi dilihat dari jenisnya adalah sebagai berikut :

- a. Hiasan dari benang berupa tusuk hias, sulaman, renda benang dan bordir.
- b. Hiasan dari kain berupa saku luar, klep, detail busana misalnya krah, trimming, manset, dan lain-lain.
- c. Hiasan dari logam berupa kancing kain, ritsleting dan gesper.
- d. Hiasan dari kayu berupa kancing-kancing, manik-manik, dan bentuk alternatif yang lain.
- e. Hiasan dari plastik berupa gesper, kancing, ritsleting dan lain-lain.
- f. Hiasan dari bahan istimewa, yang tergolong dalam hiasan istimewa antara lain :
 - 1) Gim yaitu sejenis per yang sangat lembut berbentuk spiral dari logam berlapis warna emas atau perak.
 - 2) Ribbing yaitu sejenis bahan tricot (kaos) yang biasanya digunakan sebagai hiasan busana.
 - 3) Bredding yaitu merupakan hiasan berupa tali menyerupai tali cord tetapi lebih padat.
- g. Hiasan pada yaitu rekayasa manusia untuk mendapatkan warna kuning keemasan atau putih keperakan pada proses pewarnaan atau pencelupan kain batik dan bahan tekstil.

h. Hiasan manik-manik yaitu merupakan butiran atau lempengan yang bagian tengahnya memiliki lubang kecil yang berguna untuk merekatkan barang atau kain yang akan dihiaskan. Jenis manik-manik antara lain :

- 1) Mote atau mutiara yaitu jenis manik-manik yang bentuknya dan ukuran nya sangat bervariasi
- 2) Pasiran atau manik-manik yang bentuknya bulat kecil-kecil, agak pipih dan tengah nya berlubang
- 3) Payet atau ketep yaitu manik-manik yang bentuknya lempengan pipih bulat dan tengah nya berlubang, biasanya menggunakan variasi dengan bentuk pasiran atau mote yang paling kecil.
- 4) Halon yaitu manik-manik yang bentuk nya panjang menyerupai lidi dan dibagian tengah nya terdapat lubang kecil.
- 5) Parel atau padi-padian yaitu manik-manik yang berbentuk seperti padi atau oval dan di bagian tengah nya terdapat lubang.
- 6) Baru manikin yaitu manik-manik yang bentuknya menyerupai bebatuan, terbuat dari kaca atau plastic transparan atau batu-batu asli.
- 7) Manik-manik bentuk bebas merupakan pengembangan bentuk-bentuk yang sudah ada kemudian pada bagian permukaan nya diberi ukiran atau ornament yang bercorak etnis.

Selain itu juga terdapat renda hias. Menurut Enny Zuhni Khayati (1998), macam-macam renda hias antara lain sebagai berikut :

a. Renda Plies

Renda dari kain sintetis, transparan dan berlipit-lipit

b. Beadings

Renda katun/sintetis, memiliki lubang-lubang yang jaraknya teratur dan dapat disisipi tali pita

c. Entredeux

Renda tengah yang kedua sisinya simetris, dapat dipasangkan diantara dua helai kain

d. Guipure

Renda yang lebar, dasar renda dari kain jala

e. Renda Berjumbai

Renda dari sintetis yang pada satu sisinya terdapat rumbai-rumbai.

Penggunaan hiasan busana yang tepat, dapat meningkatkan keharmonisan penampilan busana secara keseluruhan. Hal tersebut dapat dicapai dengan memilih desain yang tepat serta macam hiasan yang sesuai. Dari uraian diatas bahwa hiasan busana selain berfungsi untuk memperindah juga dapat berfungsi untuk menambah nilai atau mutu suatu busana.

6. Pelengkap Busana

Busana pesta akan lebih indah jika ditampilkan dengan tambahan pelengkap busana. Menurut A.Riyanto (2003) “Dalam berbusana yang serasi pada umumnya tampil dengan pelengkap busana. Pelengkap busana dibedakan menjadi dua macam, yaitu accessories dan milineris. Accessories adalah pelengkap busana yang sifatnya hanya untuk menambah keindahan si pemakai, seperti ikat rambut, sirkam, jepit hias, giwang, dan lain sebagainya. Milineris adalah pelengkap busana yang sifatnya melengkapi busana pokok, serta mempunyai nilai guna disamping nilai keindahan, seperti jam tangan, kaos kaki, sepatu, topi, dan lain sebagainya.

F. Pergelaran Busana

1. Pengertian Pergelaran Busana

Menurut Sri Widarwati (1993), pergelaran busana adalah salah satu cara untuk memperagakan, memperkenalkan dan memamerkan busana kepada khalayak umum atau peragawati dengan tujuan tertentu. Peragaan busana pada umumnya ialah untuk mendapatkan

penonton bersama-sama dengan tujuan untuk memberi hiburan atau entertainment (Sr Ardiati Kamil, 1986: 91) peragaan busana merupakan parade dari fashion yang mempergunakan boneka hidup sebagai modelnya (Poppy Darsono). Sedangkan menurut Arifah A., Riyanto (2003: 8) peragaan busana atau pertunjukan busana adalah kegiatan yang dilakukan oleh para desainer, pengusaha tekstil untuk mempromosikan atau menunjukkan hasil produksi atau perencanaanya kepada masyarakat.

Dari uraian diatas bahwa pertunjukan busana merupakan proses penamilan sebuah karya busana dari seseorang desainer ataupun yang menggeluti dibidang fashion yang bertujuan untuk memamerkan atau mempromosikan karya nya kepada khalayak umum atau masyarakat.

2. Tujuan Pertunjukan Busana

Adapun tujuan dari sebuah pertunjukan busana adalah bertujuan untuk :

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

Adapula manfaat yang bisa di dapat dari mengadakan peragaan busana antara lain :

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

3. Konsep Pergelaran

a. *Style*

Menurut Sri Ardianti Kamil (1986) tanpa penyelenggaraan show juga memegang peran penting, kita harus memperhatikan siapa yang akan diundang tempat tempat pertunjukan busana juga bergantung dengan busana yang akan di pamerkan. Tempat pertunjukan dapat dilakukan didalam ruangan (indoor) maupun di luar ruangan (out door). Kebutuhan tempat sesuai dengan bentuk pertunjukan. Jika memang tempat pertunjukan direncanakan untuk menampung penonton yang banyak/secara massal (bentuk konser), dapat dilakukan diluar ruangan, sedangkan jika jumlah penonton dibatasi dengan tiket maupun dengan undangan, pertunjukan dapat dilakukan di dalam ruangan. Penataan ruang harus memiliki kaidah-kaidah, antara lain :

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

b. Tata Letak Panggung

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

Panggung merupakan suatu ruang yang secara mendasar dan merupakan sarana penentu dalam mencapai tujuan sebuah pertunjukan. Jenis dan tempat pertunjukan merupakan salah satu hal yang penting. Berdasarkan pengertian diatas panggung merupakan tempat yang mendasar dalam suatu pertunjukan dan tempat untuk mempertunjukan sesuatu kepada penonton.

Panggung di bedakan menjadi tiga macam antara lain sebagai berikut :

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. Set penataan panggung arena digunakan dalam pertunjukan sirkus, adapun pertunjukan busana yang menggunakan panggung model ini namun masih jarang ditemukan.

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 pertunjukan dalam satu arah. Set penataan panggung tertutup sering pula digunakan dalam pertunjukan drama, namun banyak juga yang menggunakannya dalam pertunjukan busana.

3) Panggung Terbuka

Merupakan tata panggung tanpa adanya dinding keliling. Berbagai variasi dapat digunakan untuk memperlihatkan pertunjukan di tempat terbuka (outdoor), didalam ruangan (indoor) atau ditempat yang landai dimana penonton berada di area yang lebih bawah dari panggung tersebut. pada panggung jenis ini paling sering digunakan dalam acara fashion show dimana dalam panggung ini terdapat area background dimana model keluar dan masuk, dan penonton dapat lebih jelas melihat busana yang diperagakan oleh model.

c. *Catwalk*

Panggung fashion show atau catwalk adalah suatu alternative yang biasa digunakan pada saat pertunjukan berlangsung dengan cara berjalan diatasnya dan memperagakan mode yang ingin

dipertunjukkan. Catwalk merupakan bagian terpenting dari sebuah fashion show yang bentuknya berupa lajur yang menjadi pusat perhatian utama pada ruangan peragaan busana, dimana di lajur tersebut para model berjalan memperlihatkan busana yang dikenakan.

Catwalk sangat bervariasi menurut tinggi dan ukuran nya, dalam menentukannya perlu dipertimbangkan :

- 1) Pemilihan tempat untuk masuk ke area background dari ruang ganti (dressing area)
- 2) Berjalan di catwalk sesuai rute
- 3) Tinggi, ukuran dan bentuk sangat berhubungan dengan jarak penglihatan dan pendengaran penonton.
- 4) Catwalk dibuat dalam berbagai bentuk, namun bentuk yang umum digunakan yaitu T,I,H,Y,U atau Z.

d. *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.

Fungsi dari lighting menurut Adi Model (2009) lighting atau tata cahaya memiliki fungsi sebagai berikut :

- 1) Penerangan
- 2) Penciptaan Suasana
- 3) Penguat Adegan
- 4) Kualitas Pencahayaan
- 5) Sebagai efek khusus dalam pementasan

Beberapa istilah yang sering digunakan dalam tata cahaya :

- a) Lampu : sumber cahaya, ada bermacam, macam tipe, seperti par 38, halogen, spot, follow light, focus light, dll.
- b) Holder :udukan lampu.
- c) Kabel : penghantar listrik.
- d) Dimmer : piranti untuk mengatur intensitas cahaya.

- e) Main Light : cahaya yang berfungsi untuk menerangi panggung secara keseluruhan.
 - f) Foot Light : lampu untuk menerangi bagian bawah panggung.
 - g) Wing Light : lampu untuk menerangi bagian sisi panggung.
 - h) Front Light : lampu untuk menerangi panggung dari arah depan.
 - i) Back Light : lampu untuk menerangi bagian belakang panggung, biasanya ditempatkan di panggung bagian belakang.
 - j) Silouet Light : lampu untuk membentuk siluet pada backdrop.
 - k) Upper Light : lampu untuk menerangi bagian tengah panggung, biasanya ditempatkan tepat di atas panggung.
 - l) Tools: peralatan pendukung tata cahaya, misalnya circuit breaker (sekring), tang, gunting, isolator, solder, palu, tespen, cutter, avometer, saklar, stopcontact, jumper, dll.
 - m) Seri Light : lampu yang diinstalasi secara seri atau sendiri-sendiri. (1 channel 1 lampu)
 - n) Paralel Light : lampu yang diinstalasi secara paralel (1 channel beberapa lampu).
- e. Tata Suara

Tata suara adalah efek dari suara yang dihasilkan untuk memberi kesan hidup pada suatu pertunjukan. Pemberian music untuk bertujuan :

- 1) Untuk memperkuat jiwa atau seni yang ada didalam suatu busana
- 2) Suasana didalam suatu pertunjukan
- 3) Memberikan pertolongan pada model dalam mengatur langkah nya sesuai dengan tempo lagu serta memeriahkan acara pertunjukan.

4. Tahapan Pertunjukan

a. Persiapan

1) Pembentukan Kepanitiaan

Penyelenggaraan pertunjukan membutuhkan kepanitiaan untuk mempersiapkan acara. Seluruh panitia dibagi sesuai divisi

yang diperlukan di dalam pertunjukan tersebut. Setiap divisi mempunyai tugas masing-masing. Menurut Ari Adriati Kami (1996) panitia gelar busana terdiri dari ketua panitia, wakil ketua, sekretaris dan humas, bendahara, announcer, perlengkapan, penanggung jawab, peragawati dan tata rias.

2) Menentukan Tema

Tema adalah pokok pikiran atau suatu hal yang menjadi target yang akan dicapai. Dalam penyelenggaraan pertunjukan busana pasti mempunyai tema, tema harus sesuai dengan sumber ide yang akan ditampilkan pada pertunjukan. Tema yang diangkat harus actual atau yang sedang trend.

3) 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 :

- a) Latar belakang, yaitu dasar yang digunakan pada pertunjukan.
- b) Nama kegiatan, yaitu judul atau tema yang diangkat dalam pertunjukan.
- c) Tema kegiatan, yaitu pokok pikiran pertunjukan.
- d) Dasar pemikiran, yaitu memuat hal-hal surat-surat keputusan atau program yang akan dipakai sebagai dasar acuan dalam kegiatan.
- e) Pelaksanaan, yaitu memuat waktu kapan dilaksanakan berisi hari, tanggal, waktu, dan tempat dilaksanakannya pertunjukan.
- f) Susunan kepanitiaan, memuat seluruh komponen yang terlibat dalam kepanitiaan pertunjukan.
- g) Rencana kegiatan, yaitu berisi rangkaian kegiatan yang akan dilaksanakan.

- h) Rencana anggaran, yaitu rencana pemasukan dan pengeluaran untuk menyelenggarakan pertunjukan.
- i) Lain-lain, dapat diisi dengan surat-surat yang mendukung pelaksanaan.
- j) Penutupan, berisi harapan dari penyelenggara agar kegiatan dapat berjalan dengan baik. Dibubuhi tanda tangan kedua panitia dan instansi

Catatan : 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)

b. Proses

1) Menentukan Waktu dan Tempat

Dalam menentukan waktu pertunjukan sebaiknya ditentukan pada hari libur dimana peluang seseorang untuk menghindari acara tersebut terbuka lebar. Sedangkan dalam memilih tempat pertunjukan sebaiknya ditentukan sebuah tempat yang strategis dan kapasitas ruangan disesuaikan dengan tamu yang akan hadir.

2) Menyusun Jadwal Pertunjukan

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

- a) Kegiatan masing masing divisi selama persiapan menuju hari pertunjukan. Yang diputuskan melalui rapat internal divisi
- b) Menyusun kegiatan yang akan dilakukan selama persiapan seperti jadwal rapat, jadwal pengukuran, jadwal fitting, jadwal penilaian, jadwal gladi bersih, dan hari pertunjukan.
- c) 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 pergelaran contohnya seperti panitia, peragawati, bintang tamu, dan lain-lain. Tujuan gladi resik adalah untuk memastikan seluruh alat penunjang keberlangsungan acara dapat digunakan dengan baik.

c. Hasil

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