

BAB II

PENCIPTAAN KARYA

A. Tema Penciptaan

Langkah awal yang harus diambil dalam merancang busana adalah menentukan keseluruhan tema. Tema tersebut akan sangat mempengaruhi bentuk, siluet, warna dari busana yang akan diciptakan. Penciptaan sebuah tema busana dapat diambil dari beberapa hal mulai alam, benda mati, benda hidup atau peristiwa-peristiwa penting yang tengah terjadi dengan maksud dan tujuan tertentu.

Tema pada acara pergelaran busana mahasiswa Pendidikan Teknik Busana dan Boga angkatan 2016 yaitu Tromgine yang pada dasarnya diambil dari *Singularity* yang merupakan *fashion trend guidelines* atau pedoman *trend* fashion 2019. Tromgine merupakan singkatan dari *The Role of Millennial Generation In Natural/Nature Environment* yang berarti peran generasi milenial dalam alam/lingkungan alam. Tromgine merupakan sebuah pergelaran yang ditujukan untuk menampilkan karya-karya busana yang diciptakan dalam bentuk busana pesta yang terinspirasi dari tradisi-tradisi adat dan peninggalan-peninggalan sejarah yang ada di berbagai daerah di Indonesia dan dipadukan dengan perkembangan trend 2019. (BeKraf, 2018)

B. *Trend*

Penciptaan sebuah karya dalam bidang fashion tentu tidak lepas dari trend yang sedang berkembang. *Trend* menurut Sri Widarwati dkk (1996 :24) merupakan kecenderungan akan suatu busana tertentu.. *Trend* juga merupakan sebuah analisis dan peramalan tentang apa yang akan berkembang pada masa yang akan datang. Untuk melakukan peramalan dengan baik maka dibutuhkan berbagai macam informasi yang cukup banyak dan diamati dalam periode waktu yang relatif cukup panjang, sehingga hasil analisis tersebut dapat mengetahui sampai berapa besar fluktuasi yang terjadi dan faktor-faktor apa saja yang mempengaruhi terhadap perubahan tersebut. Secara teoritis, dalam analisis hal yang paling menentukan adalah kualitas dan keakuratan dari data-data yang diperoleh, serta waktu atau priode dari data-data tersebut dikumpulkan. Jika data yang dikumpulkan tersebut semakin banyak maka semakin baik pula estimasi atau peramalan yang diperoleh. Sebaliknya, jika yang dikumpulkan semakin sedikit maka hasil estimasi atau peramalannya akan semakin buruk.

1. *Trend Forecasting 2019*

Dalam menciptakan sebuah desain busana tidak lepas dari pengaruh trend yang sedang atau akan terjadi. Hal ini bertujuan agar busana yang dirancang tidak terlihat kuno dan dapat menarik perhatian masyarakat. Berikut beberapa *trend* pada tahun 2019.

a. *Exuberant*

Exuberant dalam *trend* ini memiliki arti optimis dan antusias, yaitu suatu sikap optimis dan antusias ketika melihat dan menerima kecanggihan *artificial intelligent* (AI), sekaligus merasa santai karena sudah menyentuh keseharian kehidupannya. (BeKraf Indonesia,, 2018:11)

Exuberant mempunyai beberapa *sub tema*, yaitu:

1) *Posh Nerds*

Posh Nerds didefinisikan sebagai kutu buku berkelas, memiliki gaya yang canggung dengan memadukan gaya *sporty* yang santai dengan gaya formal yang cenderung feminin. Perpaduan ini memberikan kesan aneh namun tetap *cute*. Siluet berbentuk *baggy* dan *friendly-shape*. *Basic items* seperti kemeja, *sweater*, *t-shirt*, dan rok kerut yang terlihat *out of date*, direka ulang atau di-*mismatch* agar terlihat lebih masa kini. Blus dan bawahan dengan warna yang tidak serasi dipaduka secara berani, namun membawa tampilan yang lebih segar. (BeKraf Indonesia,, 2018:12)

2) *Urban Caricature*

Urban Caricature atau karikatur metropolitan, yaitu mengambil seni urban dan gaya *pop-punk* yang kental. *Street graphic* dan parodi karikatur yang diterapkan pada

bentuk, baik motif maupun siluet ini menciptakan kesan *quirky* (unik), *snob*, dan aktif. Tampilan pada *sub-trend* ini terlihat lebih kekanak-kanakan. Aksentuasi utamanya berupa gambar-gambar yang populer di kalangan remaja, serta bentuk-bentuk lucu seperti boneka. Tokoh-tokoh komik atau film kartun yang ditampilkan secara mencolok. Ringan, jenaka, dan dipahami oleh kaum muda maupun yang lebih tua. (BeKraf Indonesia,, 2018:14)

3) *New Age Zen*

New Age Zen (Zen generasi baru), bentuk tradisional Asia, bisa dibilang lebih tepatnya Asia Timur, yang dipadu dengan gaya minimalis kontemporer sehingga memberi kesan tenang dan modern. Dibandingkan dua sub tema sebelumnya yang memakai warna-warna terang, subtema ini memakai warna-warna *deep colourful*. Karakteristik dari subtema ini yaitu *basic items* yang dibuat panjang, memberi kesan lebih tenang, *humble*, dan *meditative*. (BeKraf Indonesia,, 2018:16)

b. *Neo Medieval*

Neo Medieval dalam trend ini dituliskan bahwa kemajuan *Artificial Intelligence* (AI) memicu ketakutan akan masa depan. Apakah dunia akan tetap didominasi manusia, ataukah akan diambil alih oleh AI, kekhawatiran ini menimbulkan banteng pertahanan. Keinginan untuk

mengontrol situasi memunculkan kelompok-kelompok yang menganggap dirinya sebagai darah murni (atau bias dikatakan yang lebih berhak) sehingga layak tampil mendominasi.

Pandangan akan ‘benteng pertahanan’ ini memicu romantisme dalam sejarah, dimana tema abad pertengahan menyatu dengan pesona teknologi canggih sehingga menghasilkan dunia baru yang rusuh, serta penuh dengan imajinasi tentang intergalaktik dan historis-futuristik. Sesuai dengan latar belakang tersebut, gaya khas pejuang, futuristic, pilgrime (peziarah), kuat, tegas, namun tetap elegan memenuhi tema ini. (BeKraf Indonesia,, 2018:24)

Neo Medieval memiliki beberapa sub tema:

1) *The Futurist*

The Futurist (para futuris) memakai gaya *romantic-elegant* yang kental dengan penggunaan teknologi teknik pada teknik potongannya maupun materialnya sehingga terkesan *clean, sleek*, dan kontemporer. *Futuristic medieval* ini ini menghadirkan pengembangan bentuk busana klasik, yang memiliki tampilan luwes dengan garis desain dan potongan sederhana namun nampak tegas. (BeKraf Indonesia,, 2018:28)

2) *Armoury*

Armoury (pertahanan) memiliki gaya paling maskulin yang terkesan kolosal dan *combatant*. Siluetnya-pun terkesan structural dan tegas sehingga memberi kesan berani dari para

pasukan militer yang berada pada garis depan pertahanan. Gaya *armoury* antara lain menampilkan elemen-elemen yang sering terdapat pada kostum dan peralatan perang tokoh pahlawan dan pejuang dalam film-film maupun game bertema futuristik. Ada bukaan atau belahan yang seolah berfungsi menyimpan senjata rahasia, ada sabuk ekstra sebagai pelindung tambahan, ada pula lapis-lapis pada busana yang diilhami oleh tameng, maupun zirah. (BeKraf Indonesia,, 2018:30)

3) *Dystopian Fortess*

Dystopian Fortess, menggambarkan sisi kegelapan dari kehidupan antargalaksi. Kesan rusty dan lusuh dari para peziarah dan *survivor* yang bertempat pada benteng tersebut diinterpretasikan lewat penggunaan teknik *drapery* dan kesan *unfinished*. Gaya ini diilhami oleh suasana *apocalyptic* dimana dunia berada di ambang kehancuran karena perang. Akibat krisis dan serba kekurangan, busana yang masih ada di daur ulang agar dapat digunakan kembali. Jaket, *workwear*, cape, bahkan gaun yang masih tersisa direka-reka menjadi bentuk baru. (BeKraf Indonesia,, 2018:32)

c. *Svarga*

Svarga melihat sisi kemanusiaan dari Al. yaitu sebagai jembatan dari berbagai perbedaan tampilan yang ada untuk menjadi satu harmoni. Dari keterbukaan pemikiran masyarakat masa kinilah tercipta

multikulturasi. Tabrak corak, etnik, dan kriya tercampur di dalam satu koleksi dengan tetap memperhatikan keseimbangan satu dan yang lainnya sehingga membaaur menjadi satu karya seni. (BeKraf Indonesia,, 2018:40)

Svarga mempunyai beberapa sub tema yaitu;

1) *Couture Boho*

Couture Boho (adi bohemian, mencampurkan elemen kultural yang mewah dan eksklusif, kaya akan detail, serta bergaya *bourgeois* yang elegan. Subtema ini mengusung kekayaan tradisional yang dibuat dengan keahlian tinggi. *Couture Boho* adalah gaya bohemian masa kini; metropolitan, *classy* dan cenderung mewah. Dengan bahan berkualitas tinggi dan pengerjaan halus. Banyak penerapan aplikasi, teknik sulaman, maupun manik dan payet. Kesan romantis hadir melalui motif bunga dan warna-warna pastel. (BeKraf Indonesia,, 2018:44)

2) *Upskill Craft*

Upskill craft (kriya berkelas), merupakan sebuah peningkatan nilai dari hasil kriya yang dibuat menjadi seni kontemporer. Subtema ini lebih berkesan *indigenous, down to earth, soft, dan eclectic*. Teknik kriya dan tenun bangkai dipakai untuk member kesan yang ‘membumi’. Dalam gaya busana ini banyak digunakan corak yang diilhami mitologi kesan tribal

muncul melalui teknik makrame, serta adanya rumbai-rumbai pada busana. (BeKraf Indonesia,, 2018:46)

3) *Festive Fiesta*

Festive Fiesta (pesta kegembiraan), merupakan bentuk perayaan atas bersatunya umat manusia. *Pattern-blocking* dengan motif multibudaya yang ekstentrik dan eksotis dipadu ke dalam sebuah *basic shape pieces* untuk menghasilkan gaya boho yang lebih kontemporer. (BeKraf Indonesia,, 2018:48)

d. *Cortex*

Cortex merupakan paradoks kecerdasan buatan di era revolusi digital dimana digitalisasi membaaur diseluruh lingkup hidup manusia. AI digambarkan sebagai neokorteks eksteranal bagi umat manusia yang membantu dalam prose riset desain dan seringkali berujung pada inovasi material. Inovasi material dengan bantuan teknologi tersebut mewarnai koleksi dari tema ini. Bentuk abstrak terstruktur dan tidak terduga, fleksibel dinamis baik dalam tekstur maupun siluet yang merupakan point utama cortex. (BeKraf Indonesia,, 2018:54)

Cortex mempunyai beberapa subtema, yaitu:

1) *Fractalicious*

Fractalicious (keindahan fraktal), bentukan tak terduga muncul dinamis dan berkesan organisme yang tumbuh dan bergerak. Bentukan ini berperan besar sebagai detail maupun aksen pada koleksi subtema ini. *Fractalicious* menampilkan desain yang luwes

dengan menonjolkan garis-garis maupun bidang lengkung yang seolah bergerak mengalir dan tumbuh. Kesan tumbuh akan semakin jelas dengan pemakaian bahan transparan, menjadikan garis-garis lengkung bergelombang Nampak ganda. (BeKraf Indonesia, 2018:58)

2) *Lucid*

Lucid (jelas), lebih bermain pada translucent dan tembus pandang pada material yang dipakai sehingga lebih mengesankan minimalis, *sleek*, *vivid*, dan *clean*. (BeKraf Indonesia, 2018:60)

3) *Glitch*

Glitch (malfungsi), lebih menekankan pada tekstur ataupun motif ombre maupun nyaris abstrak dengan *noise* dan *grainy* yang memberi kesan tidak beraturan dan bengkok. (BeKraf Indonesia, 2018:62)

2. Trend subtema: *Dystopian Fortress*

Distopia adalah kemungkinan masa depan yang buruk dan tidak diharapkan, dengan ciri-ciri dimana dunia serba semrawut, tidak tertata, polusi di mana-mana serta kehancuran yang diakibatkan oleh manusia maupun perubahan iklim. Adapun *fortess* yang berarti benteng, dari kata ini seperti mengisyaratkan bahwa busana yang ditampilkan memiliki kesan seseorang yang kuat dan memiliki jiwa bertahan yang tangguh di tengah keadaan yang tidak memungkinkan. Estetika menggunakan bahan kulit sintetis dan beberapa bagian yang sengaja tidak diselesaikan,

sehingga menghadirkan kesan distopia.



Gambar 1. *Moodboard subtema dystopian fortress*

Pada sub tema ini dihadirkan kesan *rusty*/berkarat dan lusuh, yang merupakan gambaran dari sebuah krisis yang terjadi di dunia. Memiliki warna-warna *earth tone* yang menjadikan desain terlihat elegan dan kalem saat digunakan meskipun memiliki bagian-bagian yang sengaja tidak diselesaikan pada penyelesaiannya.

Tabel 1. Indikasi *Dystopian Fortress*

Indikator		Sub sub tema (Dystopian Fortress)
Unsur	Kesan	Berkarat dan lusuh
	Warna	Hitam, coklat, abu-abu
	<i>Value</i>	Berwarna gelap sampai terang
Prinsip	Harmoni	Selaras antara bagian satu dan lainnya
	Proporsi	Keseimbangan perpaduan dalam desain
	Keseimbangan	Simetris dan asimetris
	Kesatuan	Keterpaduan pada setiap unsur

C. Sumber Ide

1. Pengertian Sumber Ide

Sumber ide adalah segala sesuatu, yang berwujud maupun tidak berwujud, yang digunakan untuk mencapai hasil dan merupakan suatu hal yang dapat menimbulkan rangsangan akan lahirnya suatu kreasi. Pengamatan terhadap sumber ide tidak sama bagi setiap orang, Oleh karena itu, meskipun sumber ide yang diberikan sama, ciptaan yang dihasilkan akan berbeda-beda. Dari pengertian tersebut dapat ditarik kesimpulan bahwa sumber ide merupakan segala sesuatu yang terdapat di lingkungan sekitar yang dapat menimbulkan inspirasi bagi seseorang untuk menciptakan desain baru, dalam hal ini adalah berupa desain busana. 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 Sri Widarwati (1996: 58), secara garis besar sumber ide dapat dikelompokkan menjadi tiga, yaitu ;

- a. Sumber ide dari penduduk dunia atau pakaian daerah penduduk di Indonesia, seperti kebaya Jawa, kimono Jepang, pakaian penduduk Cina, dan lain-lain.
- b. Sumber ide dari benda-benda alam, seperti bentuk dan warna dari tumbuh-tumbuhan, binatang, gelombang laut, bentuk awan dan bentuk benda geometris.
- c. Sumber ide dari peristiwa-peristiwa penting Nasional maupun Internasional, seperti PON, Olimpiade, Sea Games, Asean Games, ataupun Proklamasi Kemerdekaan RI 17 Agustus dan lain-lain.

Hal-hal yang dapat dijadikan sumber ide menurut Sri Widarwati (2000:59) antara lain:

- a. Ciri khusus dari sumber ide, misalnya kimono Jepang, dimana ciri khususnya terletak pada obi dan bentuk lengan.
- b. Warna dari sumber ide, misalnya bunga matahari yang berwarna kuning, warna merah pada bunga mawar.
- c. Bentuk atau siluet dari sumber ide, misalnya sayap burung merak.
- d. Tekstur dari sumber ide, misalnya wanita india memakai sari, pakaian wanita bangkok bahannya terbuat dari sutera.

Untuk mengembangkan sumber ide yang akan dituangkan dalam penciptaan busana, hendaknya mengetahui detail-detail atau ciri-ciri khusus dari sumber ide yang akan dipakai. Pengambilan salah satu sumber ide tersebut tidak perlu secara keseluruhan, melainkan dapat diambil pada bagian-bagian tertentu yang dianggap menarik atau memiliki kekhususan atau keistimewaan, misalnya bentuknya, kemudian dikembangkan menjadi sesuatu yang diinginkan.

Dari pengertian dan penggolongan sumber ide di atas maka penulis mengambil sumber ide dari kompleks bangunan Candi Penataran di Jawa Timur yang diterapkan pada busana pesta malam yang diciptakan. Penulis mengambil beberapa poin bentuk dan suasana dari sumber ide tersebut dan warna dari subtema *trend forecasting neo medieval; dystopian fortress*.

3. Sumber Ide

Candi Penataran dibangun Raja Kerajaan Kediri bernama Raja Srengga pada tahun 1194 M. Raja Srengga memiliki gelar Sri Maharaja Sri Sarweqwara Triwikramawataranindita Çrengalancana Digwijayottungadewa. Beliau berkuasa di Kerajaan Kediri pada tahun 1190 – 1200 M. Pada awal pembangunannya, sejarah Candi Penataran difungsikan sebagai sarana upacara pemujaan Hindu. Tujuan dari upacara ini salah satunya adalah untuk menangkal bahaya dari Gunung Kelud yang saat itu sering meletus. Di tahun 1286, Candi Naga dibangun di dalam kompleks Candi Penataran. Di Candi Naga ini, terdapat relief 9 orang yang menyangga naga. Naga sendiri merupakan lambang candrasengkala atau

tahun 1208 Saka. Saat Pemerintahan Jayanegara, Candi Penataran kembali mendapatkan perhatian. Pemimpin selanjutnya, yakni Tribuanatunggadewi dan Hayam Wuruk juga memberikan perhatian terhadap candi ini hingga menjadi candi negara resmi berstatus dharma lepas.



Gambar 2. Candi Penataran

Candi Penaratan merupakan candi terluas dan termegah yang ada di Jawa Timur (eastjava.com, Candi Penataran). Kompleks candi ini memiliki total luas 12.946 m². Di dalamnya, terdapat berbagai bangunan yang terleak dari barat laut hingga tenggara kompleks candi. Di bagian belakang candi utama terdapat sungai yang memiliki hulu di Gunung Kelud.

Berbeda dengan arsitektur candi di Jawa Tengah, pola susunan candi Jawa Timur cenderung linear tak beraturan. Kita mengetahui sebelumnya bahwa candi di Jawa Tengah memiliki pola arsitektur candi utama di tengah dan

candi candi perwara di sekelilingnya. Di sebelah barat daya halaman candi utama terdapat dua buah sisa bangunan yang merupakan candi kecil yang terbuat dari batu. Candi jenis ini disebut dengan *klein heligdom* atau bathara kecil. Selain itu terhadap sisa bangunan berbentuk pondasi bata.

Tabel 2. Indikasi Candi Penataran

Indikator		Sumber ide (Candi Penataran)
Unsur	Kesan	Kokoh
	Warna	Abu-abu, hitam, kecokelatan
	<i>Value</i>	Memiliki warna gelap
Prinsip	Harmoni	Memiliki keselarasan obyek
	Proporsi	Perpaduan seimbang
	Keseimbangan	Simetris
	Kesatuan	<i>United</i>

4. Pengembangan Sumber Ide

Teori pengembangan sumber ide dapat dikelompokkan menjadi lima, yaitu;

a. Stilasi

Menurut Dharsono Sony Kartika (2004 : 42) "Stilasi merupakan perubahan bentuk untuk mencapai bentuk keindahan dengan cara menggayakan obyek yang digambar". Stilasi merupakan perubahan bentuk yang berhubungan dengan suatu gaya, tetapi tidak merubah karakter dari bentuk itu

(Suatmadji). Sehingga dapat dijelaskan bahwa stilasi adalah perubahan bentuk dengan cara menggayakan tanpa merubah karakter bentuk tersebut.

b. Distorsi

Distorsi merupakan penggambaran bentuk yang menekankan pada pencapaian karakter dengan cara menyangatkan wujud – wujud tertentu pada benda atau objek yang digambar (Dharsono Sony Kartika, 2004 : 42). Sehingga dapat dijelaskan bahwa distorsi adalah perubahan bentuk termasuk suara dengan menonjolkan karakteristik sehingga mendapatkan bentuk yang sesuai dengan konsep estetika seniman.

c. Transformasi

Transformasi adalah penggambaran bentuk yang menekankan pada pencapaian karakter dengan cara memindahkan wujud atau figur dari obyek lain ke obyek yang digambar (Dharsono Sony Kartika, 2004 : 43). Transformasi merupakan perubahan bentuk tanpa meninggalkan ciri khasnya sehingga karakter asli masih dapat dikenali.

d. Deformasi

Deformasi merupakan penggambaran bentuk yang menekankan pada pengambilan unsur tertentu yang mewakili karakter hasil interpretasi yang sifatnya sangat hakiki

(Dharsono Sony Kartika, 2004 : 43).

Dari pengertian di atas maka dapat disimpulkan bahwa deformasi adalah perubahan bentuk yang dilakukan dengan besar-besaran sehingga terkadang tidak lagi berwujud seperti semula bahkan berbeda dari yang sebenarnya.

e. Metamorfosis

Metamorfosis yaitu perubahan dari sumber ide yang benar-benar mengubah bentuk namun tetap pada tema yang sama dan memiliki ciri atau karakter dari benda yang dijadikan sumber ide, atau lebih tepatnya mengubah bentuk dari sumber ide.

Proses pengembangan sumber ide yang dituangkan dalam penciptaan busana hendaknya mengetahui secara terperinci sebagai sumber acuan desain. Dari uraian di atas dapat diambil kesimpulan bahwa proses pengembangan suatu ide yang dituangkan dalam penciptaan busana hendaknya mengetahui detail-detail dari suatu ide yang akan dipakai, suatu kreasi yang dirancang tidak harus dengan syarat-syarat tertentu yang baku, tetapi sumber ide yang diambil jelas terlihat pada desain dari sumber ide tersebut. Setiap orang mempunyai cara pandang yang berbeda terhadap suatu ide yang sama akan menghasilkan cara kerja yang berbeda.

D. Desain Busana

1. Pengertian Desain

Desain adalah suatu rancangan atau gambaran suatu objek atau benda yang dibuat berdasarkan susunan garis, bentuk dan tekstur (Sri Widarwati, 1993: 2). Sedangkan menurut Widjiningsih (1982:1) desain adalah suatu rancangan gambar yang nantinya akan dilaksanakan dengan tujuan tertentu, yang berupa susunan garis, bentuk, warna dan tekstur. Kemudian menurut Arifah A. Riyanto (2003) desain adalah rancangan sesuatu yang dapat diwujudkan pada benda nyata atau perilaku manusia yang dapat dirasakan, dilihat, dan diraba.

Berdasarkan pengertian di atas , dapat disimpulkan bahwa desain adalah suatu rancangan yang tersusun dari garis, bentuk, warna, dan tekstur yang kemudian dapat diwujudkan menjadi benda nyata.

a) Penggolongan Desain

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

1) Desain Struktur

Desain struktur adalah susunan dari garis, bentuk, warna dan tekstur dari suatu benda, baik bentuk benda yang mempunyai ruang maupun gambaran dari suatu benda (Widjiningsih, 1982:1). Desain struktur dapat berbentuk benda tiga ukuran, maupun gambaran dari suatu benda dan dikerjakan di atas kertas. Desain struktur dalam busana mutlak harus dibuat dalam suatu desain dan disebut siluet, macam-macam siluet adalah S, A, H, I, Y dan *bustle*. Desain struktur

pada busana disebut juga dengan siluet busana (silhouette). Siluet adalah garis luar dari suatu pakaian, tanpa bagian-bagian atau detail seperti lipit, kerut, kelim, kup dan lain-lain (Ernawati, 2008 : 196).

2) Desain Hiasan

Menurut Sri Widarwati (1993: 2) desain hiasan adalah desain yang berfungsi untuk memperindah suatu benda. Sedangkan menurut Arifah A. Riyanto (2003) desain hiasan adalah suatu desain yang dibuat untuk memperindah desain struktur baik sebagai hiasan maupun mempunyai fungsi ganda. desain hiasan adalah desain yang berfungsi untuk memperindah suatu benda (Widjiningih, 1992: 1). Desain hiasan dapat berupa garis, warna atau bahan-bahan lain yang digunakan pada desain struktur dengan tujuan untuk mempertinggi mutu.

Desain hiasan adalah desain yang berfungsi untuk memperindah desain struktur suatu benda baik sebagai hiasan atau fungsi. Pada desain busana hiasan ini dapat berbentuk kerah, saku, renda-rena, lipit hias, biku-biku, kancing, sulaman dan lain-lain.

2. Unsur dan Prinsip Desain

a. Unsur

Menurut Sri Widarwati (2000: 7) unsur-unsur busana adalah segala sesuatu yang dipergunakan untuk menyusun suatu rancangan. Codjijah, 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: 35) unsur-unsur desain adalah segala sesuatu yang disusun untuk mendapatkan desain.

Berdasarkan uraian di atas bisa disimpulkan bahwa unsur adalah segala sesuatu yang digunakan untuk membuat suatu rancangan karya seni/ desain sehingga dapat dibaca atau dimengerti oleh orang lain dalam hal ini adalah rancangan busana.

Berikut merupakan unsur – unsur desain.

1. Garis

Garis merupakan unsur yang paling tua yang digunakan manusia dalam mengungkapkan perasaan atau emosi (Sri Widarwati, 1993: 7) Sedangkan menurut Prapti Karomah dan Sicilia Sawitri (1986: 350) garis adalah himpunan atau kumpulan titik-titik yang ditarik dari titik satu ketitik lain, sesuai dengan arah dan tujuannya. Kemudian menurut Sadjiman Ebdi Sanyoto (2005: 7), garis dapat menutupi kekurangan yang terdapat pada bentuk badan manusia dan berfungsi untuk (a) membatasi bentuk; (b) menentukan model; (c) menentukan siluet; (d) menentukan arah. Adapun yang dimaksud dengan unsur garis ialah hasil goresan dengan benda keras di atas permukaan benda alam (tanah, pasir, daun, batang, pohon dan sebagainya) dan benda-benda buatan (kertas, dinding, papan dan sebagainya) (Ernawati, 2008 : 202).

Menurut Widjiningasih (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 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 tenang dan keluhuran
- 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.

Penggunaan unsur garis yang tepat pada sebuah pembuatan busana tentu akan menghasilkan karya yang banyak diminati oleh masyarakat. Dalam busana pesta malam ini unsur garis di apikasikan pada penggunaan garis *princess* juga garis *empire*.

2. Arah

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). Sedangkan menurut Arifah A. Riyanto (2003) arah dan garis mempunyai keterkaitan, arah dapat mengubah kesan dari sebuah garis. Kemudian menurut Chodiyah dan Wisri A. Mamdy (1982: 8) Masing-masing arah memberikan pengaruh yang berbeda terhadap si pengamat. Pada setiap benda yang ada disekitar kita dapat diamati adanya arah tertentu misalnya mendatar, tegak lurus, miring dan sebagainya.

Berdasarkan penjelasan di atas dapat disimpulkan bahwa, arah adalah sesuatu yang digunakan untuk mengubah sifat dari garis yang berupa arah mendatar, horizontal serta diagonal dan biasanya dimanfaatkan untuk memberikan kesan tertentu pada busana yang

diciptakan. Pada busana pesta malam untuk remaja ini unsur arah yang digunakan adalah unsur arah horisontal.

3. Bentuk

Bentuk adalah suatu bidang yang terjadi apabila kita menarik satu garis dan menghubungkan sendiri permulaanya (Widjiningsih 1982: 4). Unsur bentuk ada dua macam yaitu bentuk dua dimensi dan tiga dimensi. Bentuk dua dimensi adalah bentuk bidang datar yang dibatasi oleh garis. Sedangkan bentuk tiga dimensi adalah ruang yang bervolume yang dibatasi oleh permukaan (Sri Widarwati, 1993). 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 : 203).

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 : 203).

Menurut beberapa pendapat yang diuraikan di atas 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 kerah, bentuk lengan, bentuk saku, bentuk hiasan, dan lain - lain.

4. Tekstur

Tekstur adalah sifat permukaan dari suatu benda yang dapat dilihat dan dirasakan (Sri Widarwati, 1993: 14). Tekstur adalah sifat permukaan dari suatu garis, bidang maupun bentuk (Widjningsih, 1982: 5). Tekstur mempunyai pengaruh yang besar terhadap bentuk badan pemakainya karena tekstur merupakan sifat permukaan bahan (Sadjiman Ebdy Sanyoto, 2005:15). Tekstur merupakan keadaan permukaan suatu benda atau kesan yang timbul dari apa yang terlihat pada permukaan benda (Ernawati, 2008 : 204).

Berdasarkan pendapat - pendapat di atas tekstur adalah permukaan suatu benda yang berupa permukaan dari sebuah garis, bidang maupun bentuk yang dapat dilihat dan dirasakan. Pembuatan busana pesta memilih bahan tidak terlalu dibatasi sesuai dengan selera

pemakainya.

Pemilihan tekstur bahan yang tepat tentunya juga dapat mempengaruhi penampilan seseorang. Misalnya saja yang berkilau dan bahan yang transparan akan memberi kesan menggemukkan, sehingga bahan yang berkilau atau transparan sebaiknya disarankan untuk seseorang yang mempunyai tubuh kurus.

5. Ukuran

Ukuran adalah sesuatu yang diterapkan dalam garis dan bentuk yang dapat mempengaruhi hasil suatu desain (Arifah A. Riyanto, 2003). Setiap garis dan bentuk mempunyai ukuran yang berbeda-beda, dengan adanya ukuran panjangpendek garis dan besar kecil benda menjadi berbeda (Sri Widarwati, 1993 : 10). Ukuran merupakan salah satu unsur yang mempengaruhi desain pakaian ataupun benda lainnya (Ernawati, 2008 : 204).

Berdasarkan uraian di atas, ukuran adalah segala sesuatu yang digunakan untuk membedakan panjang pendek besar kecil suatu benda dan dapat mengatur keseimbangan sebuah benda serta mempengaruhi suatu desain busana. Unsur-unsur yang dipergunakan dalam suatu desain busana diatur ukurannya dengan baik agar desain tersebut memperlihatkan keseimbangan. Menurut Sri Widarwati (1993 : 10), ada 5 ukuran panjang rok antara lain :

- a) Mini : Rok yang panjangnya 10 – 15 cm di atas lutut.
- b) Kini : rok yang panjangnya sampai lutut.

- c) Midi : rok yang panjangnya 10 – 15 cm di bawah lutut.
- d) Maxi : rok yang panjangnya sampai pergelangan kaki.
- e) Longdress : gaun yang panjangnya sampai lantai / tumit.

Pada busana pesta malam untuk wanita dewasa ini ukuran yang digunakan adalah longdress karena gaun yang dibuat panjangnya sampai lantai.

6. *Value* (nada gelap terang)

Nilai gelap terang adalah suatu sifat warna yang menunjukkan apakah warna mengandung hitam atau putih (Sri Widarwati, 1993: 10). Nilai gelap terang menyangkut bermacam-macam tingkatan atau jumlah gelap terang yang terdapat pada suatu desain (Widjiningih, 1982: 5). 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: 47).

Sebuah benda dapat terlihat disebabkan adanya cahaya, baik cahaya alam maupun cahaya buatan. Jika diamati pada suatu benda terlihat bahwa tidak semua bagianbagian permukaan benda terkena oleh cahaya secara merata, ada bagian yang terang dan ada bagian yang gelap. Hal ini menimbulkan adanya nada gelap terang pada permukaan benda yang sering disebut dengan istilah *value* atau nada gelap terang.

Berdasarkan pendapat di atas dapat disimpulkan bahwa nilai gelap terang adalah suatu sifat warna yang menunjukkan tingkatan warna

dari warna tergelap (mengandung hitam) sampai terang (mengandung putih). Penerapan nilai gelap terang dalam sebuah busana terletak pada pemilihan warna bahan.

7. Warna

Warna merupakan unsur desain yang paling menonjol dan dapat mengungkapkan suasana perasaan atau watak benda yang dirancang (Ernawati, 2008 : 205). Menurut Sri Ardiati Kamil (1986: 77) warna adalah sebuah elemen desain yang sangat penting untuk pakaian.

Warna dapat menunjukkan sifat dan watak yang berbeda-beda dan mempunyai variasi yang sangat banyak. Misalnya warna panas, warna dingin, warna lembut, warna ringan, warna sedih, warna gembira dan sebagainya maka ini disebut juga dengan watak warna.

a. Menurut Ernawati dkk (2008) teori warna dapat dikelompokkan menjadi;

- 1) Warna primer, warna ini disebut juga dengan warna dasar atau pokok, karena warna ini tidak dapat diperoleh dengan pencampuran hue lain. Warna primer ini terdiri dari merah, kuning dan biru.
- 2) Warna Sekunder, warna ini merupakan hasil pencampuran dari dua warna primer, warna sekunder terdiri dari orange, hijau dan ungu.
- 3) Warna intermediet, warna ini dapat diperoleh dengan dua cara yaitu dengan mencampurkan warna primer dengan

warna sekunder yang berdekatan dalam lingkaran warna atau dengan cara mencampurkan dua warna primer dengan perbandingan 1 : 2. Ada enam macam warna intermediet yaitu : kuning, hijau, biru, hijau, biru ungu, merah ungu, merah orange, kuning orange

- 4) Warna tertier. Warna tertier adalah warna yang terjadi apabila dua warna sekunder dicampur. Warna tertier ada tiga yaitu tertier biru, tertier merah dan tertier kuning.
- 5) Warna kwarter. Warna kwarter adalah warna yang dihasilkan oleh pencampuran dua warna tertier. Warna kwarter ada tiga yaitu kwarter hijau, kwarter orange dan kwarter ungu.

b. Menurut Ernawati dkk (2008) warna menurut sifatnya dapat dibagi atas 3 bagian yaitu ;

- 1) Sifat panas dan dingin yang termasuk dalam warna panas ini yaitu warna yang mengandung unsur merah, kuning dan jingga. Warna panas ini memberi kesan berarti, agresif, menyerang, membangkitkan, gembira, semangat dan menonjol. Sedangkan warna yang mengandung unsur hijau, biru, ungu disebut warna dingin. Warna dingin lebih bersifat tenang, pasif, tenggelam, melankolis serta kurang menarik perhatian.

- 2) Sifat terang dan gelap suatu warna disebut dengan value warna. *Value* warna ini terdiri atas beberapa tingkat. Untuk mendapatkan *value* ke arah yang lebih tua dari warna aslinya disebut dengan *shade*, dilakukan dengan penambahan warna hitam. Sedangkan untuk warna yang lebih muda disebut dengan *tint*, dilakukan dengan penambahan warna putih.
- 3) Sifat terang dan kusam. Sifat terang dan kusam suatu warna dipengaruhi oleh kekuatan warna atau intensitasnya. Warna-warna yang mempunyai intensitas kuat akan kelihatan lebih terang sedangkan warna yang mempunyai intensitas lemah akan terlihat kusam.

c. Kombinasi Warna

Untuk menambah suatu desain menjadi lebih indah, maka penggunaan warna tidak hanya satu macam saja namun dapat dikombinasikan menjadi beberapa warna. Menurut Ernawati (2008) kombinasi warna dapat dibagi menjadi enam yaitu :

- 1) Kombinasi monokromatis atau kombinasi satu warna yaitu kombinasi satu warna dengan value yang berbeda. Misalnya merah muda dengan merah, hijau muda dengan hijau tua, dan lain – lain.
- 2) Kombinasi analogous yaitu kombinasi warna yang berdekatan letaknya dalam lingkaran warna. Seperti merah

dengan merah keorenan, hijau dengan biru kehijauan, dan lain – lain.

- 3) Kombinasi warna komplementer yaitu kombinasi warna yang bertentangan letaknya dalam lingkaran warna, seperti merah dengan hijau, biru dengan orange dan kuning dengan ungu.
- 4) Kombinasi warna split komplementer yaitu kombinasi warna yang terletak pada semua titik yang membentuk huruf Y pada lingkaran warna. Misalnya kuning dengan merah keunguan dan biru keunguan, Biru dengan merah keorenan dan kuning keorenan, dan lain-lain.
- 5) Kombinasi warna double komplementer yaitu kombinasi sepasang warna yang berdampingan dengan sepasang komplementernya. Misalnya kuning orange dan biru ungu.
- 6) Kombinasi warna segitiga yaitu kombinasi warna yang membentuk segitiga dalam lingkaran warna. Misalnya merah, kuning dan biru, orange. Hijau dan ungu. 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.

b. Prinsip Desain

Prinsip-prinsip desain adalah suatu cara untuk menyusun unsur-unsur sehingga tercapai perpaduan yang memberi efek tertentu (Sri Widarwati, 2000 : 15). Prinsip desain adalah suatu cara penggunaan dan pengombinasian unsur-unsur desain menurut prosedur-prosedur tertentu (Widjiningsih, 1982 : 9). Cara menggunakan dan mengkombinasikan unsur-unsur dasar menurut produser atau penyusunan unsur-unsur sehingga tercapai perpaduan yang memberi dampak tertentu (Sadjiman Ebdi Sanyoto).

Menurut uraian di atas maka dapat ditarik kesimpulan bahwa prinsip desain merupakan sebuah cara untuk mengkombinasikan unsur desain sesuai prosedur tertentu sehingga memberi perpaduan efek/dampak tertentu.

Ada 6 prinsip desain yaitu :

1. Harmoni (keselarasan)

Keselarasn adalah kesatuan diantara macam-macam unsur walaupun berbeda tetapi membuat tiap-tiap bagian itu tetap kelihatan bersatu (Sri Widarwati, 1993 : 15). Sedangkan menurut Widjiningsih (1982 : 10) keselarasn 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 : 211) 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 keselarasan adalah kesatuan unsur sebuah desain yang melalui susunan obyek yang diterapkan dalam garis, bentuk, warna dan tekstur.

Menurut Sri Widarwati (1993) adapun aspek-aspek dalam prinsip harmoni atau keselarasan adalah sebagai berikut;

a) Keselarasan dalam garis dan bentuk

Keselarasan dalam garis dan bentuk misalnya bebe dengan kerah bulat begitu juga dengan sakunya juga berbentuk bulat pada bagian sudutnya.

b) Keselarasan dalam tekstur

Tekstur yang kasar tidak dikombinasikan dengan tekstur yang halus. Penerapan tekstur dalam desain juga harus serasi.

c) Keselarasan dalam warna

Penggunaan warna hendaknya tidak terlalu banyak agar tidak terkesan ramai. Pedoman yang baik dalam pemberian warna dalam busana yakni tidak lebih dari 3 warna.

2. Proporsi

Proporsi adalah hubungan satu dengan yang lain dalam satu susunan (Widjiningsih, 1982:13). Perbandingan digunakan untuk menampakkan lebih besar atau lebih kecil dan memberi kesan adanya hubungan satu dengan yang lainnya yaitu busana dengan pemakainya (Sri Widarwati, 1993: 17). Proporsi adalah prinsip tentang hubungan antara bagian desain secara menyeluruh (SriArdiati Kamil, 1986: 62). Proporsi adalah perbandingan antara bagian yang satu dengan bagian yang lain yang dipadukan (Ernawati, 2008 : 211).

Menurut beberapa pendapat di atas dapat ditarik kesimpulan bahwa proporsi adalah hubungan antara satu dengan yang lainnya secara menyeluruh untuk menampakkan lebih besar kecilnya benda dalam susunan tertentu yang dipadukan guna mendapatkan keselarasan.

Apabila dalam pembuatan busana, prinsip ini tidak diperhatikan maka busana yang diciptakan akan menjadi kurang menyenangkan.

3. *Balance* (keseimbangan)

Balance atau keseimbangan adalah hubungan yang menyenangkan antar bagian-bagian dalam suatu desain sehingga menghasilkan susunan yang menarik.

Keseimbangan ada 2 yaitu keseimbangan simetris (fomal)

dan keseimbangan asimetris (informal) (Ernawati, 2008 : 212). Apabila penggunaan unsur elemen desain seperti garis, warna, bentuk dan lain-lain dalam suatu desain dapat memberikan rasa puas (Sri Ardiati Kamil, 1986:63). Menurut Widjiningsih (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 (Widjiningsih, 1982:15). Menurut penjelasan dari beberapa pendapat di atas keseimbangan adalah pengaturan unsur yang sesuai sehingga serasi dan selaras.

4. Irama

Irama adalah suatu pergerakan pandangan yang dapat mengalihkan pandangan mata dari suatu bagian ke bagian yang lain (Sri Widarwati,1993: 17). Menurut Arifah A. Riyanto (2003:57) irama yang merupakan suatu pergerakan yang teratur dari satu bagian kebagian yang lainnya. Sedangkan menurut Widjiningsih (1982: 17) dalam seni irama dapat diartikan sebagai suatu bentuk pergerakan dalam desain 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 Ernawati (2008 : 212) ada beberapa cara yang dapat dilakukan untuk menghasilkan suatu irama, yaitu :

- a) Pengulangan bentuk secara teratur
- b) Perubahan atau peralihan ukuran
- c) Melalui pancaran atau radiasi
- d) Melalui pertentangan

Berdasarkan beberapa pendapat di atas bisa ditarik kesimpulan irama adalah suatu pergerakan yang teratur yang dapat mengalihkan pandangan mata dari satu bagian kebagian yang lainnya.

5. Aksen / *Center Of Interest*

Aksen merupakan sesuatu yang pertama kali membawa mata pada hal yang penting dalam suatu rancangan atau yang sering disebut dengan *center of interest* / pusat perhatian (Ernawati, 2008 : 212). desain busana harus mempunyai suatu bagian yang disebut lebih menarik dari bagian-bagian lainnya, dan ini disebut dengan perhatian (Sri Widarwati, 1993: 21). Menurut Widjiningsih (1982: 20) untuk menciptakan melalui penggunaan warna, garis, bentuk dan ukuran yang kontras serta pemberian hiasan. Sedangkan menurut Sri Ardiani Kamil (1986: 61) suatu bagian atau elemen seperti garis, warna, nilai gelap terang dan lain-lain yang terlihat bagus.

Menurut Ernawati (2008, 212) ada beberapa hal yang perlu diperhatikan saat membuat aksen yaitu :

- a) Apa yang akan di jadikan aksen
- b) Bagaimana menciptakan aksen
- c) Berapa banyak aksen yang dibutuhkan
- d) Dimana aksen ditempatkan

Sesuai dengan uraian yang telah dijelaskan, bisa disimpulkan bahwa pusat perhatian adalah bagian busana yang lebih menarik dibandingkan bagian lainnya yang dapat berupa warna, garis, bentuk dan ukuran yang kontras serta dalam pemberian hiasan.

6. *Unity* atau kesatuan

Unity atau kesatuan merupakan sesuatu yang memberikan kesan adanya keterpaduan tiap unsurnya (Ernawati, 2008 : 212). Kesatuan merupakan sesuatu yang dapat menunjang bagian yang lain yang akan memberikan sentuhan bahwa hal tersebut selaras dan tidak dapat dipisahkan.

Dalam proses menciptakan busana pesta malam ini menerapkan unsur desain garis lurus pada bagian busana tertentu untuk menambahkan kesan maskulin pada busana wanita. Seperti pada bagian badan yang memiliki potongan garis *empire* sekaligus garis *princess*, dan pada rok yang jua memiliki potongan garis *vertical* yang merupakan perpanjangan dari garis *princess* pada busana bagian atas tersebut.

c. 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, yang terdiri dari beberapa teknik yaitu;

1) *Design Sketching* (Menggambar Sketsa)

Design Sketching (Menggambar Sketsa) adalah untuk mengembangkan ide – ide dan menerapkannya pada kertas

secepat mungkin atau secara spontan. Dalam *design sketching* ini kita harus dapat mengembangkan *style* dengan cara kita sendiri.

2) *Production Sketching* (Sketsa Produksi)

Production Sketching (Sketsa Produksi) adalah suatu sketsa yang akan digunakan untuk tujuan produksi suatu busana. *Production sketching* dimaksudkan untuk membantu para pembuat pola dalam menjalankan tugasnya. Jadi seorang pembuat pola harus dapat membaca sketsa dan menganalisa dari sketsa desain yang ada.

3) *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 (*Lay Out*) harus memperhatikan hal-hal berikut :

- a. Membuat sketsa desain dengan teliti pada kertas.
- b. Membuat *sheet* bagian belakang (*back view*). Digambar di atas proporsi tubuh atau digambar sebagai *flat*.
- c. Beri sedikit keterangan pada detail pakaian.
- d. Menempelkan contoh bahan pada *sheet*, jangan terlalu besar cukup 2,5 cm x 25 cm.

4) *Fashion Illustration* (Ilustrasi Desain Busana)

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

5) *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.

Dari 5 macam teknik penyajian gambar yang dijelaskan di atas, penyusun menggunakan tiga teknik penyajian gambar dalam laporan ini. Penyajian gambar pertama berupa *design sketching*, dimana terdapat desain bagian – bagian busana yang kemudian dikembangkan menjadi satu kesatuan dalam suatu desain busana pesta malam rancangan penulis. Penyajian gambar yang kedua berupa *production sketching* yaitu berupa gambar kerja busana

dan gambar kerja hiasan busana. Penyajian gambar yang ketiga berupa *presentation drawing* dengan menggambar bagian depan dan belakang busana, dari sajian gambar ini penyusun menjelaskan bagian – bagian dari busana pesta malam yang dirancang.

d. Prinsip Penyusunan *Moodboard*

1. Pengertian *Moodboard*

Karya dari seorang desainer dapat terwujud melalui proses yang panjang. Dari proses tersebut dapat ditinjau nilai-nilai pembelajaran dalam menciptakan karya, yaitu moodboard sebagai medianya. Moodboard merupakan sebuah benda atau sarana berupa papan atau bidang datar lainnya dengan berbagai bentuk (persegi, bulat, lonjong, segitiga dan lain sebagainya) yang di dalamnya berisi kumpulan 3 gambar-gambar, warna dan jenis benda yang dapat menggambarkan ide yang ingin diwujudkan oleh seorang desainer. Moodboard yang dibuat para desainer merupakan analisis visual menggunakan guntingan-guntingan gambar yang dapat diperoleh dari media cetak (majalah dan koran), internet, maupun gambar-gambar karya desainer tersebut.

Menurut Suciati (2008), *moodboard* sebagai media pembelajaran bagi desainer atau orang yang belajar dibidang busana dan kriya tekstil, dapat menyajikan dan membahas fakta atau permasalahan yang dikaji secara deskriptif analisis. Ciri-ciri metode deskriptif

tersebut antara lain.

- 1) Memusatkan diri pada pemecahan masalah-masalah yang ada pada masa sekarang, pada masalah yang aktual.
- 2) Data yang dikumpulkan mula-mula disusun, dijelaskan dan dianalisa.

Moodboard sebagai media yang digunakan desainer dalam proses membuat karya memberikan peran yang sangat penting. Moodboard memberikan gambaran yang lebih jelas mengenai karya yang akan dibuat desainer. Mood board berfungsi untuk: a) memberikan gambaran mengenai tujuan dan manfaat yang akan diperoleh dari karya yang dibuat. b) merumuskan berbagai macam ide yang semula bersifat abstrak menjadi sebuah desain karya yang konkret. c) sebagai media pembelajaran. d) sebagai media perencanaan pada kegiatan industri khususnya industri busana dan kriya tekstil, seperti butik, industri garmen, atau industri kriya tekstil.

Menurut Adlien Fadlia, dkk (2013: 35), pengetahuan tentang fashion yang diajarkan terutama mengarah pada ketrampilan teknis dan aplikatif yang efektif dan efisien untuk mengejar waktu produksi, seperti ketrampilan pecah pola, menggunakan *software*, menggambar *drapping*, membuat fashion berdasarkan musim (*spring-summer, fall-winter*) dan membuat *moodboard* fashion. Media *moodboard* termasuk jenis media pembelajaran visual, media *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*.

Tujuan dari pembuatan *Moodboard* adalah untuk menentukan tujuan, arah dan panduan dalam membuat karya cipta bertema, sehingga proses kreativitas yang dibuat tidak menyimpang dari tema yang telah ditentukan. Konsep *Moodboard* dibuat dengan menuangkan ide-ide atau sumber gagasan sesuai dengan tema serta tujuan dari pembuatan karya tersebut. Berbagai tema dapat diangkat sebagai sumber ide/gagasan dalam proses berkreasi, yaitu dengan mengambil tema berdasarkan tren yang ada pada zaman dahulu, masa kini dan yang akan datang. Selain dari itu tema juga dapat diambil dari kebudayaan tradisional, modern, etnik ataupun budaya kontemporer. Media *Moodboard* dikerjakan di atas kertas berukuran A3, dengan isi / materi sebagai berikut :

1. Tema dan karakter karya yang akan diangkat
2. Penggayaan busana yang sedang tren (*image style*)

3. Warna yang akan digunakan dalam pembuatan desain busana (*image colour*)
4. Corak bahan, bila akan mengangkat corak tertentu pada koleksi yang akan dibuat.

Langkah-langkah kegiatan pembuatan *Moodboard* :

- a. Tentukan tema karya desain yang akan digunakan, lalu mulailah mengumpulkan berbagai elemen penyusun *Moodboard* berupa berbagai gambar yang dapat menunjang terhadap tema pada *Moodboard* tersebut.
- b. Siapkan alat dan bahan yang diperlukan berupa kertas dan perlengkapan lainnya, guntingan gambar-gambar yang satu sama lain memiliki keterkaitan dalam satu tema. Atau dapat menggunakan media digital seperti *software* CorelDraw atau Adobe Illustrator.
- c. Buat *Moodboard* dari tema yang telah ditentukan, dengan cara menyusun elemen-elemen pembuatan *Moodboard* berdasarkan tema yang telah ditentukan.

E. Busana Pesta

1. Deskripsi Busana Pesta

a. Pengertian Busana Pesta

Menurut Sri Widarwati (1993), “busana pesta adalah busana yang dikenakan pada kesempatan pesta, dimana pesta tersebut dibagi menurut waktunya yakni pesta pagi, pesta siang dan pesta malam”.

Dari uraian di atas, yang dimaksud busana pesta adalah busana yang dikenakan pada kesempatan pesta baik pesta pagi, pesta siang, maupun pesta malam hari, dimana busana yang dikenakan lebih istimewa dibandingkan dengan busana sehari-hari, baik dari segi bahan, teknik jahit, desain maupun hiasannya.

b. Penggolongan Busana Pesta Berdasarkan

1) Waktu

a) Busana pesta pagi

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, pemilihan warna sebaiknya dipilih warna yang lembut tidak terlalu gelap.

b) 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.

c) Busana pesta malam

Busana pesta malam adalah busana yang dikenakan pada kesempatan pesta malam hari. Pemilihan bahan yaitu yang bertekstur lebih halus dan lembut. Mode busana

kelihatan mewah atau berkesan *glamour*. Warna yang digunakan lebih mencolok, baik mode ataupun hiasannya lebih mewah.

d) Busana pesta malam resmi

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

e) Busana pesta malam gala

Busana pesta malam gala adalah busana pesta yang dipakai pada malam hari untuk kesempatan pesta, dengan mode terbuka & mewah, misal: *Backlees* (punggung terbuka), *busty look* (dada terbuka), *decolette look* (leher terbuka).

2) Usia

a) Usia anak –anak

Tidak hanya orang dewasa, anakpun memerlukan busana untuk pesta, misalnya pergi ke acara ulang tahun, ke gereja dan lain sebagainya. Busana pesta untuk anak sebaiknya dibuat dari bahan yang bagus dengan hiasan-hiasan yang menarik seperti renda-renda, biku-biku, sulaman, ataupun semok, sehingga busan ini tampil mewah dan istimewa. Bahan yang dapat dipilih untuk busana pesta anak misalnya

kain renda, volk rubia, silky, sutera, siffon dan tula. Bahan untuk busana pesta anak sebaiknya dipilih bahan dengan corak yang halus dan warna yang cerah atau warna-warna yang lembut.

b) Usia remaja

Busana pesta remaja dapat berupa gaun dengan leher terbuka, berlengan atau tidak berlengan. Dan warna yang dipilih untuk busana pesta remaja sebaiknya berwarna lembut dan cerah. Bahan yang dipilih dari bahan berkualitas dan bagus seperti bahan yang berbulu atau mengkilat, (Sri Widarwati: 1993).

c) Usia dewasa

Busana pesta untuk wanita dewasa menurut Prapti Karomah (1990) dibedakan menjadi dua macam, yaitu :

- a. Busana pesta untuk undangan resmi : Busana pesta untuk undangan resmi misalnya pada upacara kenegaraan di lapangan atau di dalam gedung, serah terima jabatan, wisuda perguruan tinggi, upacara akad nikah, resepsi pernikahan, dan lainnya.
- b. Busana pesta untuk undangan tidak resmi : Busana pesta untuk undangan tidak resmi misalnya pada acara syukuran, ulang tahun, acara perpisahan, dan lainnya.

2. Bahan Busana

Menurut Chodiyah dan Wisri A.Mamdy (1982) busana pesta malam biasanya menggunakan bahan yang bagus dengan hiasan yang menarik sehingga kelihatan istimewa. Busana pesta yang digunakan pada umumnya adalah bahan yang berkilau, mewah dan mahal setelah dibuat.

Warna yang digunakan untuk busana pesta malam adalah warna gelap atau mencolok, berkilau dengan tenunan benang emas atau perak (Prapti Karomah dan Sicilia Sawitri, 1986:10). Pada umumnya warna yang digunakan untuk busana pesta malam adalah yang mengandung unsur merah, hitam, keemasan, perak, atau warna-warna yang mengkilap.

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). Berdasarkan pengertian di atas tekstur bahan adalah keadaan suatu permukaan bahan yang dapat dilihat dan dirasakan. Pada umumnya tekstur yang paling baik digunakan untuk busana pesta adalah tekstur yang disesuaikan dengan busana yang dirancang

Pada pembuatan Evening Scorch ini penulis menyesuaikan bahan yang penulis gunakan dengan desain, yaitu penggunaan bahan kain kulit yang memberi kesan elegan dan satin sutra yang memberi kesan mewah pada busana. Busana ini sengaja tidak dirancang seperti busana pesta pada umumnya yang memiliki tekstur berkilau dan bahan yang sebagian besar jatuh melangsai. Busana yang terinspirasi dari Candi Penataran dengan tema *Dystopian Fortress* ini didesain menggunakan bahan tebal dan kombinasi

potongan (*cutting*) garis princess dan garis empire yang menggambarkan seorang kesatria wanita yang bertahan pada keadaan distopia dunia.

3. Pola Busana

Menurut Widjiningasih (1994: 1) pola busana terdiri dari beberapa bagian, yaitu pola badan (blus), lengan, kerah, rok, dan celana yang masih dapat diubah sesuai model yang dikehendaki. Sebelum membuat pola, terlebih dahulu dilakukan pengambilan ukuran terhadap tubuh model. Sebelum mengukur, ikatkan *vetterban* pada bagian tertentu untuk memudahkan proses mengukur tubuh, seperti pada lingkaran badan I dan II, lingkaran pinggang dan lingkaran panggul. Dalam membuat pola, harus melalui beberapa tahapan, yaitu;

a. Pengambilan Ukuran Badan

Pengambilan ukuran dilakukan sesudah menentukan model dan sebelum pembuatan pola. Pengambilan ukuran pada badan seseorang harus dilakukan dengan teliti dan tepat agar busana yang dihasilkan terlihat indah dan nyaman saat dipakai. Menurut Soekarno (2002), ukuran yang dipergunakan untuk membuat pola busana wanita adalah;

1) Lingkaran Badan

Diukur pada bagian badan belakang, melalui ketiak hingga melingkari payudara, diambil angka pertemuan meteran dalam keadaan pas, lalu ditambah 4 cm pada hasil ukurannya.

2) Lingkaran Pinggang

Diukur pada bagian pinggang yang terikat *vetter-band*, diambil angka pertemuan meteran dalam keadaan pas,

tambahkan 2 cm pada hasil ukurannya.

3) Lingkar Leher

Diukur keliling leher, diambil angka pertemuan meteran pada lekuk leher depan bagian bawah.

4) Lebar Dada

Dibawah lekuk leher turun 5 cm, diukur mendatar dari kerung lengan sebelah kiri sampai kerung lengan sebelah kanan.

5) Panjang Dada

Diukur dari lekuk leher turun 5 cm ke bawah sampai dengan batas pinggang

6) Panjang Sisi

Diukur dari bawah kerung lengan ke bawah sampai batas pinggang.

7) Lebar Bahu

Diukur dari batas leher sampai bagian bahu yang terendah (pangkal lengan).

8) Panjang Lengan

Dikukur dari ujung bahu/pangkal lengan kebawah, sampai kira-kira 2 cm dibawah ruas pergelangan tangan atau sepanjang yang diinginkan.

9) Lingkar Kerung Lengan

Diukur pada keliling kerung lengan dalam keadaan pas, tambahkan kurang lebih 4 cm pada hasil ukurannya.

10) Lingkar Pangkal Lengan

Diukur tepat di bawah ketiak pada pangkal lengan dalam keadaan pas, tambahkan kurang lebih 4 cm pada hasil ukurannya. Meteran tidak lepas dan diukur dari batas kerung lengan sampai pangkal lengan. Ukur keliling lengan dalam keadaan pas, tambahkan kurang lebih 4cm pada hasil ukurannya.

11) Lingkar Pergelangan Lengan

Ukur keliling pergelangan lengan dalam keadaan pas ditambah kurang lebih 2 cm atau sesuai dengan model lengannya.

12) Jarak Payudara

Diukur dari puncak payudara sebelah kiri ke sebelah kanan.

13) Tinggi Puncak

Diukur dari pinggang ke atas sampai kurang 2 cm dari puncak payudara.

14) Panjang Punggung

Diukur pada bagian punggung, dari ruas tulang leher yang menonjol di pangkal leher, turun ke bawah sampai batas pinggang bagian belakang

15) Lebar Punggung

Dari ruas tulang leher turun kurang lebih 8 cm, diukur dari kerung lengan sebelah kiri sampai kerung lengan sebelah

kanan.

16) Panjang Rok

Diukur dari batas pinggang kebawah samapi panjang rok yang diinginkan.

17) Lingkar Pinggul

Diukur bagian pinggul yang terbesar, dari ukuran pas ditambah kurang lebih 4 cm.

18) Tinggi Pinggul

Diukur dari pinggul yang terbesar ke atas sampai batas pinggang

19) Lingkar Pinggang Rok

Diukur pada bagian pinggang yang tetrikat *vetterband*, diambilangka pertemuan pada pita meteran dalam keadaan pas.

20) Ukuran Pemeriksa

Diukur dari pertengahan pinggang bagian depan, serong melalui payudara ke bahu yang terendah, kemudian teruskan ke pertengahan pinggang belakang.

b. Metode dan Sistem Pembuatan Pola

Dalam pembuatan busana dikenal dua cara pembuatan pola yaitu secara drapping dan konstruksi (Widjiningsih, 1994: 3).

1) *Draping*

Draping adalah cara membuat pola atau busana dengan meletakkan kertas tela sedemikian rupa di atas badan seseorang yang akan

dibuatkan busananya mulai dari tengah muka menuju ke sisi dengan bantuan jarum pentul (Widjiningih, 1990 : 1). Untuk mendapatkan bentuk yang sesuai dengan bentuk badan diperlukan lipit pantas.

2) Pola Konstruksi

Pola Konstruksi adalah pola yang dibuat berdasarkan ukuran dari bagian-bagian badan yang diperhitungkan secara matematis dan digambar pada kertas sehingga tergambar bentuk badan muka dan belakang, rok, lengan, kerah dan sebagainya (Widjiningih, 1994 : 3). Konstruksi pola dapat dibuat bermacam – macam busana. Menurut Porrie Muliawan (1992:7) 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.

Pola konstruksi sangat berhubungan erat dengan dengan ukuran-ukuran yang diambil. Pola konstruksi juga dapat dibuat untuk semua jenis bentuk badan dengan berbagai perbandingan sehingga diperoleh pola konstruksi yang baik. Namun pola konstruksi tak lepas dari kekurangan dan kelebihan.

Kebaikan dari pola konstruksi adalah sebagai berikut :

- a) Bentuk pola lebih sesuai dengan bentuk badan seseorang.
- b) Besar kecilnya lipit kup lebih sesuai dengan besar kecilnya bentuk buah dada seseorang.
- c) Perbandingan bagian-bagian dari model lebih sesuai dengan besar kecilnya bentuk badan si pemakai.

Kekurangan dari pola konstruksi adalah sebagai berikut :

- a) Pola konstruksi tidak mudah digambar.
- b) Waktu yang diperlukan lebih lama dari memakai pola jadi.
- c) Membutuhkan latihan yang lama.
- d) Harus mengetahui kelemahan dari konstruksi yang dipilih

Pola konstruksi dibuat berdasarkan pada sistem pembuatan polanya, seperti pola praktis, so'en, meyneke, dress making, dan lain-lain. Menurut M H Wancik (2000) pembuatan pola secara konstruksi pola ada berbagai sistem yaitu sistem JHC Meyneke, sistem So-Engineer, sistem Charmant, sistem Dress Making, sistem Praktis, sistem Pola Bustier, sistem Pola Longtorso dan sebagainya.

4. Teknologi Busana

Teknologi busana adalah cara atau teknik yang digunakan dalam pembuatan busana agar menghasilkan busana yang pas dan nyaman untuk

dipakai. Di dalam pembuatan busana, teknik yang digunakan adalah teknik pembuatan busana madya. Teknik yang digunakan diantaranya 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). Pada Evening Scorch penulis menggunakan 2 macam penyelesaian kampuh, yaitu;

1) Kampuh Buka

Kampuh buka adalah kampuh yang kelebihan jahitannya dihubungkan antara dua bagian dari busana yang dijahit secara terbuka. cara menjahitnya yaitu dengan menyambung kampuh yang akan disatukan dengan dengan jarak yang sesuai dengan tanda pola, lalu kampuh yang sudah dijahit dibuka dan disetrika agar halus dan rapi.

Pada Evening Scorch kampuh buka pada kain berbahan kulit rok Panjang sengaja tidak diselesaikan. Sedangkan pada rok berbahan satin sutra kampuh buka tersebut di selesaikan dengan soom balik.

2) Kampuh tutup

Kampuh tutup adalah kampuh yang kelebihan jahitan dari dua bagian kain tidak terbuka, melainkan dijadikan satu. Kampuh ini penulis gunakan untuk penyambungan pada bagian

lengan. Teknik kampuh tutup yang penulis gunakan yaitu kampuh balik.

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

b. Teknologi Interfacing

Interfacing adalah bahan yang digunakan untuk memberikan bentuk pada busana agar busana rapi (Sicilia Sawitri dkk, 1997). Menurut keterangan di atas dapat dijelaskan bahwa *interfacing* adalah bahan yang dipasangkan diantara pakaian agar busana tampak rapi dan kuat. Bahan yang digunakan untuk interfacing harus sesuai dengan bahan luarnya, terutama tentang tebal tipisnya bahan pokok, warna bahan pokok, kesesuaian pemeliharaan bahan pokok dan ketepatan menempelkan bahan pelapis sesuai tujuan. Pemilihan dan penempatan *interfacing* pada busana sangat menentukan penampilan busana keseluruhan.

Pada pembuatan busana untuk kesempatan pesta ini, *interfacing* yang digunakan adalah *interfacing* dengan perekat yang direkatkan pada bagian kerah, dan lapisan depun menggunakan kain viselin, dan turbinais

c. Teknologi *Facing*

Facing adalah lapisan yang tampak dari luar, misalnya lapel kerah, lapisan pada tengah muka.

Bahan yang dapat digunakan untuk facing adalah:

- a. Sewarna dengan bahan pokok.
- b. Berbeda warnanya dengan bahan busana, perlu diingat kombinasi warna harus sesuai dengan busananya (Sicilia Sawitri, 1997 : 21).

d. Teknologi *Interlining*

Interlining adalah pakaian yang menempel pada pakaian yang dilapis (Sicilia Sawitri, 1997), dipasang jika diperlukan terutama pada musim dingin di negara Eropa, sehingga dapat dijelaskan bahwa *interlinning* adalah bahan yang menempel letaknya diantara bahan yang dilapis dan *lining*. Bahan *interlinning* yaitu bahan yang berbulu, misalnya bahan *furs*.

5. 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). *Linning* biasanya juga disebut sebagai *furing*. Pemotongannya sesuai dengan pola busananya.

Penggunaan *linning* juga berfungsi untuk menjaga agar bahan utama dari pakaian tidak cepat rusak terutama untuk pakaian dari daribahan yang berkualitas tinggi dan harganya mahal (Nanie Asri

Yuliati,1993: 76). Pemilihan *lining* harus disesuaikan dengan bahan pokok,bentuk busana, warna busana serta memiliki karakter hampir sama dengan bahan pokoknya. Contoh kain furing yaitu abute, asahi, erro,voal (Prapti Karomah, 1990: 30).

Menurut Nanie Asri Yuliati (1993) teknik pemasangan *lining* ada dua cara yaitu teknik lepas dan teknik lekat.

Pengertiannya yaitu;

- a. Teknik lepas yaitu teknik pemasangan antara bagian bahan utama dengan *lining* dijahit sendiri – sendiri, namun pada bagian tertentu dijahit menjadi satu untuk menyatukan kedua bagian tersebut. Misalnya, rok yang berfuring lepas disatukan pada ban pinggang.
- b. Teknik lekat yaitu teknik pemasangan antara bahan utama dengan *lining* dijahit menjadi satu. Pembuatan busana pesta malam ini menggunakan *lining* dengan teknik lekat dengan menggunakan bahan satin velvet berwarna coklat.

6. 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

penyetrikaan. 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 atau seam roll (Sicilia Sawitri, 1997: 70-72).– bahan transparan. Dalam proses penciptaan busana pesta ini demi mendapatkan hasil yang maksimal, perancang menerapkan teknologi pengepresan pada tiap bagian gaun setelah dijahit, walaupun membutuhkan waktu dan ketelatenan namun hasil yang didapatkan sangat maksimal.

5. Hiasan Busana

Desain hiasan busana atau *garniture* busana adalah suatu rancangan gambar (gambar cipta) yang nantinya digunakan untuk menghiasi busana dan penyelesaiannya menggunakan macam-macam tusuk hias (Widjiningih, 1982: 1). Sedangkan menurut Enny Zuhni Khayati (1998: 1), desain hiasan busana adalah segala sesuatu yang dihiaskan pada busana agar busana tersebut nampak indah. Penempatan dan pemilihan garniture yang tepat akan menunjang dan meningkatkan mutu serta keharmonisan penampilan busana secara keseluruhan, selain itu menurut Sri Widarwati (1993: 2-5) desain hiasan busana adalah bagian-bagian dalam bentuk struktur yang tujuannya untuk mempertinggi keindahan desain strukturnya.

Desain hiasan busana ini dapat berbentuk krah, renda, pita, bikubiku, kancing, lipit, sulam, makrame, dan lain-lain. Desain hiasan busana tidak perlu ada pada setiap desain strukturnya, tetapi busana memerlukan

tambahan hiasan jika desain strukturnya sederhana.

Dapat disimpulkan bahwa desain hiasan adalah segala sesuatu yang dihiaskan pada busana dengan penempatan dan pemilihan *garniture* yang tepat sehingga dapat memperindah permukaan benda (busana) agar terlihat menarik.

Pada desain ini penulis mendesain sebuah hiasan pada bagain sabuk yang menyatukan antara blus pendek dan rok. Menggunakan jenis hiasan berupa hiasan tali atau makrame.

F. Pergelaran Busana

1. Pengertian Pergelaran Busana

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

2. Tujuan Penyelenggaraan Pergelaran Busana

Tujuan penyelenggaraan pergelaran busana antara lain adalah;

- a. Memberikan hiburan.
- b. Mencari dana untuk suatu kegiatan atau acara tertentu.
- c. Untuk menarik kunjungan masyarakat ramai.
- d. Bagi sekolah, penyelenggaraan gelar busana merupakan sarana untuk mencapai suatu tujuan pendidikan.
- e. Untuk tujuan promosi barang, dalam hal ini meliputi;
 - 1) Pakaian (busana)
 - 2) Pelengkap pakaian (aksesoris)
 - 3) *Make up*, tata rias rambut
 - 4) Alat-alat kecantikan dan perhiasan
 - 5) Produk-produk baru dalam bidang *fashion*

3. Konsep Pergelaran

a. *Style*

Tempat pergelaran dapat dilakukan didalam ruangan (*indoor*) maupun di luar ruangan (*outdoor*). Kebutuhan tempat dapat disesuaikan dengan bentuk pergelaran. Apabila tempat pergelaran direncanakan untuk menampung penonton yang banyak atau secara massal (bentuk konser), dapat dilakukan di luar ruangan. Sedangkan jika memang penonton dibatasi dengan tiket maupun dengan undangan, pergelaran dapat dilakukan didalam ruangan.

b. *Lighting*

Dalam penataan lampu panggung perlu diperhatikan beberapa masalah, yaitu; masalah fisikal dan masalah mekanikal dan masalah artistik. Masalah fisikal dan mekanikal adalah masalah yang berkaitan dengan teknik pemasangan dan operasional lampu yaitu lighting unit yang digunakan dan peletakan alat-alat tersebut. Macam-macam lighting atau lampu panggung yang digunakan sesuai suasana pertunjukannya yaitu;

1) *Spot Light*

Lampu sorot atau dikenal sebagai spot light adalah jenis cahaya dengan intensitas yang cukup tinggi, dan arah pencahayaannya terpusat pada area tertentu dengan batasan yang jelas. Tujuan pencahayaan ini untuk memberikan aksen pada suatu obyek dengan cara menyorotinya.

2) *Cannon*

Cannon adalah *fixture* yang kompak, dan biasanya bertugas menghasilkan *beam* yang terpusat dengan output yang besar untuk memberikan efek aerial pada light show. Biasanya mempunyai beam angle yang kecil tidak seperti PAR, tetapi juga tidak mempunyai batasan jelas seperti spot light.

3) *Tata panggung*

Ukuran panggung bervariasi baik di dalam ukuran maupun tinggi ketika memutuskan pada jenis panggung yang digunakan,

perencana pertunjukkan harus memperhatikan dua point yaitu;

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

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.

4. Proses Penyelenggaraan Pagelaran Busana

d. Pembentukan Panitia

Panitia pertunjukan busana terdiri dari ketua panitia, wakil ketua, sekretaris dan humas, bendahara, perlengkapan, penanggung jawab peragawati dan tata rias. Adapun tugasnya antara lain;

- 1. Ketua panitia, yaitu orang yang bertanggung jawab terhadap keseluruhan acara pertunjukan busana dari awal kegiatan hingga akhir.
- 2. Wakil ketua panitia, yaitu orang yang membantu ketua dalam penyelenggaraan gelar busana dan orang yang bertanggung jawab untuk membentuk kerja panitia dari awal hingga akhir.

3. Sekretaris dan humas, yaitu orang yang bertanggung jawab terhadap semua undangan, pembuatan dan pengurusan surat-surat dan segala sesuatu yang berhubungan dengan masyarakat.
4. Bendahara, yaitu orang yang bertugas membuat anggaran biaya dan pembukuan serta mencatat segala sesuatu yang berhubungan dengan keluar masuknya uang.

b. Menentukan Tema

Dalam penyelenggaraan pertunjukan busana pasti mempunyai tema. Tema harus sesuai dengan sumber ide yang akan ditampilkan pada pertunjukan.

c. Menentukan Waktu dan Tempat

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

d. Perencanaan Anggaran

Setiap pertunjukan busana mempunyai daftar barang yang harus dibeli untuk memudahkan jalannya pertunjukan dibuat perencanaan anggaran. Perencanaan anggaran dibuat agar dapat meminimaliskan biaya yang harus dikeluarkan serta menanggulangi kerugian.