

BAB III

KONSEP PENCIPTAAN KARYA

A. Konsep Desain

“*Singularity*” merupakan hasil riset *trend forecasting* 2019-2020 terkait perubahan zaman, yakni gambaran suatu keadaan yang mengindikasikan beragam pergeseran teknologi dan sikap-sikap yang menyertainya, dan gambaran masa depan yang masih diraba. Dalam konsep *Singularity* terdapat unsur pertanyaan, kekhawatiran, *optimism*, serta harapan akan apa yang terjadi di masa depan. Sehubungan dengan *trend Singularity*. Maka tema yang diangkat dalam pergelaran busana ini adalah *The Role Of Millenial Generation In Natural/Nature Environment* yang berarti peran generasi milenial dalam lingkungan alam/alam. Generasi *milenial* sendiri merupakan generasi yang lahir setelah generasi X (Gen-X) yang memiliki karakter cuek, modern dan serba digital. Dalam hal ini pula generasi *milenial* dituntut untuk ikut serta dalam perkembangan dan kemajuan dunia, salah satunya dibidang dan produk *fashion*.

Dilatarbelakangi oleh Asia-Amerika yang telah melanda dunia, antusiasme energy yang dinamis, menyenangkan, kreatif, namun juga tetap menjaga keseimbangan, santai, dan berkesan *nerdy* mempengaruhi *modest fashion*, terutama pada *styling*, warna, dan penerapan motif garis. Sehingga busana pesta malam yang penulis ciptakan ini, mengambil *subtrend Exuberant* dengan subtema *Urban Caricature*. *Exuberant* terkait sikap positif dan antusias dalam memandang kecerdasan intelektual (AI) sekaligus perasaan santai. Tema ini menunjukkan keceriaan dan optimisme lewat permainan warna yang *colorful* dengan unsur seni

urban atau futuristik dan perpaduan gaya *sporty* yang santai dengan gaya formal yang cenderung feminin. Dari *subtrend Exuberant* tersebut penulis mengambil subtema *Urban Caricature*. *Urban Caricature* mengambil seni urban dan gaya *pop punk* yang kental. *Street graphic* dan parodi karikatur yang diterapkan pada bentukan. Baik motif maupun siluet ini menciptakan kesan *quirky*, *snob*, dan aktif. Sehubungan dengan hal tersebut, karya Proyek Akhir busana pesta malam yang penulis ciptakan ini mengambil sumber ide tokoh punakawan dalam pewayangan yaitu Semar.

Terilhami dari tokoh punakawan dalam pewayangan “Semar”, busana pesta untuk remaja dengan detail motif yang dilukis dan teknik *patchwork* ini terwujud dengan menyesuaikan tema *trend Exuberant* dengan subtema *Urban Caricature*. Dalam bentuk wayang, Semar dilukiskan sebagai sosok yang khusus dan dalam wayang satu kotak tidak ada yang menyamai Semar baik dalam wujud maupun karakternya. Wujud wayang tersebut mengandung simbol-simbol yang bermaksana filosofis tentang aspek ketuhanan menurut pandangan asli atau original dari orang Jawa/*Kejawen*. Dari beberapa spiritualis yang mendalami kebudayaan *Jawi*, ada yang menguraikan dan mengartikan nama beliau, Semar, sebagai suatu singkatan dari *Sasmita-Eling-Mring-Adiling-Rasa*.

Desain busana pesta malam dengan sumber ide tokoh punakawan dalam pewayangan “Semar” tersebut terdiri dari satu bagian. Yaitu sebuah gaun yang panjangnya sampai mata kaki dengan potongan pada bagian pinggang dengan garis leher Sabrina. Gaun tersebut menggunakan teknik jahitan *patchwork* di bagian bawah gaun untuk membuat gradasi warna yang *colourful* dengan unsur seni urban

sekaligus bentuk asimetris yang terlihat dari garis-garis asimetris yang mendominasi. Busana ini menambahkan hiasan motif berupa lukisan Tokoh Semar, batik kawung, motif lombok, dan beberapa *symbol* yang memperkuat bentuk *asimetris*. Sehingga menambahkan kesan ceria namun feminin yang disesuaikan dengan *subtrend Exuberant* dan subtema *Urban Caricature*.

Warna-warna yang digunakan pada desain busana pesta malam remaja dengan sumber ide tokoh punakawan dalam pewayangan yaitu “Semar” ini adalah warna yang sesuai dengan palet warna trend *Singularity*, *subtrend Exuberant* dan subtema *Urban Caricature*, selain itu mengambil dari beberapa warna dari sumber ide “Semar”, yaitu warna merah, coklat, dan hitam. Perpaduan bahan untuk busana pesta malam dengan sumber ide “Semar” tersebut menggunakan bahan yang berbeda dapat dilihat dari jenis bahan dan tekstur bahannya sesuai dengan tema pergelaran *Tromgine* dan *trend Singularity*.

Pengembangan sumber ide yang penulis gunakan adalah pengembangan sumber ide secara deformasi yaitu menyerupai bentuk obyek yang dipilih. Unsur dan prinsip desain juga digunakan dalam penciptaan desain busana pesta malam remaja dengan sumber ide “Semar” tersebut agar tercipta desain yang selaras dan serasi. Unsur garis yang digunakan yaitu miring atau asimetris yang memberi kesan dinamis, berekspresif, dan menggugah emosi. Siluet yang digunakan pada busana pesta malam tersebut adalah siluet A. Untuk unsur selanjutnya yaitu arah, arah dapat dilihat dari potongan-potongan garis *patchwork* dan motif pada bahan tafeeta dan satin velvet memberi kesan meninggikan atau melebarkan. Bentuk-bentuk asimetris yang dihasilkan dari potongan *patchwork* disusun secara teratur juga merupakan

bagian dari unsur desain, misalnya pada bagian gaun bawah. Desain busana pesta malam tersebut juga memperhatikan unsur desain yaitu ukuran agar desain selaras dan serasi. Gaun tersebut terdapat lukisan *caricature* berupa tokoh “Semar” yang dalam perwujudannya diterapkan dalam busana ini. *Accessories* berupa anting yang berbentuk cabe merupakan perwujudan dari *accessories* yang dikenakan “Semar” dan dikombinasikan dengan hiasan rambut berwarna merah dan topeng hitam sebagai pelengkap *accessories* sehingga terlihat seimbang dan serasi.

Menciptakan gambar desain busana yang lebih baik dan menarik diperlukan suatu prinsip-prinsip desain. Keserasian atau harmoni dari busana pesta malam tersebut dapat dilihat dari bentuk garis-garis *patchwork* yang dihasilkan yaitu bentuk garis miring yang termasuk dalam bentuk garis asimetris dan dipadukan dengan bentuk garis leher bulat. Perpaduan garis miring yang disusun secara tidak beraturan sehingga antara kanan dan kiri menjadi tidak sama. Keseimbangan yang ditimbulkan adalah keseimbangan asimetris. Motif garis yang ditimbulkan dari aplikasi dengan teknik lukis (*textile painting*) bagian bawah gaun yang dilakukan secara berulang-ulang menghasilkan irama pada desain. Pusat perhatian terletak di bagian rok tersebut yang dihasilkan dari potongan-potongan garis *patchwork*. Bentuk garis leher bulat yang dikombinasikan dengan garis potongan *patchwork* dan lukisan “Semar” membentuk satu kesatuan antara bagian satu dengan yang lain. Konsep dari desain busana pesta malam dengan sumber ide tokoh punakawan dalam pewayangan “Semar” tersebut disusun dan diaplikasikan dalam visualisasi penerapan konsep desain busana pesta malam *one pieces* yaitu gaun dengan menggunakan bahan kain linen, tafeeta, dan satin velvet.

B. Konsep Pembuatan Busana

Konsep pembuatan busana pesta malam berdasarkan konsep desain yang telah dibuat maka pembuatan busana pesta malam ini sesuai dengan konsep agar busana yang diciptakan sesuai dengan tujuan dan maksud dari pembuatan busana yang dimulai dari menganalisis desain dan membuat *product sketching*. Setelah itu pengambilan ukuran model yang disesuaikan dengan busana pesta yang akan dibuat. Dalam mengambil ukuran harus dilakukan dengan teliti dan sesuai, agar ukuran yang didapatkan sesuai dan pas saat dikenakan oleh model/pemakai. Kemudian membuat busana pesta malam remaja dengan sumber ide “Semar” ini disesuaikan dengan busana pesta yang akan dibuat. Dalam proses pembuatan pola sangat diutamakan karena pola yang baik dan benar merupakan kunci kesuksesan dari pembuatan busana. Pembuatan pola busana pesta malam ini menggunakan metode pembuatan pola konstruksi dengan sistem So-En. Sistem So-En ini menggunakan skala 1:8 dimulai dari pembuatan pola dasar kemudian pecah pola sesuai model busana yang akan dibuat dan perancangan bahan agar mengetahui kebutuhan bahan yang akan digunakan dan agar bahan tidak boros.

Pemilihan bahan pada busana pesta malam untuk remaja ini disesuaikan dengan konsep desain. Bahan pada busana pesta malam ini menggunakan kain tafeeta dan satin velvet untuk mengaplikasikan teknik lukis pada kain, dan kain linen. Motif dan warna pada busana pesta malam ini dipilih karena menyesuaikan dengan tema *Exuberant* dan subtema *Urban caricature* dari *fashion trend forecasting* 2019/2020 *Singularity*.

Teknologi yang digunakan dalam membuat busana pesta malam ini adalah teknologi jahit adibusana agar menghasilkan jahitan yang rapi dan halus. Sedangkan teknologi penyambungan pada busana pesta malam ini berupa kampuh buka. Semua bagian kampuh menggunakan kampuh buka supaya sisi kain tidak terlihat tebal, dan rompoknya digunakan supaya terlihat rapi dan tidak bertiras. Agar permukaan bahan utama tetap terlihat indah maka bahan *interfacing* yang dipilih harus tepat. Pada pembuatan busana pesta malam ini menggunakan *tricod* pada kain satin linen yang terletak pada bagian tengah belakang busana. Dalam membuat suatu desain hiasan busana harus disesuaikan dengan jenis dan kesempatan busana itu dipakai. Hiasan busana sebaiknya dibuat tidak berlebihan karena akan menimbulkan kesan ramai sehingga menurunkan nilai keindahan dari busana tersebut. Dalam menciptakan busana ini menggunakan hiasan busana berupa *textile painting* dengan menggunakan cat acrylic sebagai bahan yang digunakan dalam pembuatan motif yang menjadi hiasan busana ini.

C. Konsep Pergelaran

Pembuatan sebuah pergelaran busana yang baik maka diperlukan segala persiapan yang matang. Hal pertama yang harus dipersiapkan adalah tema dari pergelaran tersebut, karena sebuah tema pergelaran akan mempengaruhi banyak komponen pergelaran yang lainnya, seperti desain panggung, back drop, lighting, bahkan berhubungan dengan busana yang akan ditampilkan.

Konsep pergelaran ini mengambil tema *Tromgine* yang menampilkan karya busana dari 111 mahasiswa jenjang D3 dan S1 Teknik Busana dan Pendidikan

Teknik Busana Fakultas Teknik Universitas Negeri Yogyakarta. Konsep pergelaran ini diselenggarakan dalam rangka Proyek Akhir Mahasiswa jenjang D3 angkatan 2016 dan Karya Inovasi Produk Fashion Mahasiswa jenjang S1 angkatan 2016, bertempat di Auditorium Universitas Negeri Yogyakarta pada hari Kamis, 11 April 2019 dengan program sponsor bersama panitia penyelenggara bekerja sama dengan lebih dari satu sponsor ditambah dengan iuran dari seluruh panitia.

Penyelenggaraan pergelaran busana ini menggunakan konsep *in door*, agar penonton dalam melihat busana yang diperagakan selain itu juga jika cuaca sedang hujan acara tetap berlangsung. Bagian tata panggung dan penataan dekorasi ruangan harus diperhatikan agar pengambilan gambar atau foto terlihat bagus dan jelas. Bentuk layout yaitu huruf T yang merupakan lambang awalan kata *TROMGINE* “*The Role of Millenial Generation in Natural/Nature Environment*” (peranan generasi milenial dalam lingkungan alam). Gapura candi pada kiri dan kanan melambangkan warisan masyarakat Indonesia sedangkan maskot utama yaitu robot wanita melambangkan gerakan *milenial* serta gambaran masa depan di mana robot memakai kaca mata mengidentifikasi bahwa pemikiran generasi *milenial* yang selalu maju kedepan tanpa melupakan *heritage* yang dituangkan lewat perkembangan dan kemajuan dunia. Penggunaan *lighting* juga digunakan untuk menyorot model atau pragawati saat tampil agar lebih fokus. Penggunaan musik dengan irama sedang dan tidak terlalu cepat cocok digunakan untuk mengiringi dalam peragaan busana pesta malam tersebut.

Langkah selanjutnya adalah menetukan komponen-komponen penting lainnya pada sebuah pergelaran, berikut diantaranya:

a. *Style*

Penataan ruang melibatkan seksi perlengkapan, dekorasi dan *back stage and floor* dan bekerja sama dengan anggota-anggota yang lain. Sebuah penataan harus memiliki kaidah-kaidah, sebagai berikut :

1. Keindahan dan kerapihan tempat.
2. Nilai *artistic* yang tinggi. Kenyamanan dan keamanan, baik untuk peserta, panitia maupun penonton tempat.

Pergelaran dapat dilakukan diluar ruangan (*out door*) maupun didalam ruangan (*in door*). Pemilihan tempat pergelaran disesuaikan dengan bentuk pergelaran, jika pergelaran direncanakan menampung banyak penonton maka pergelaran dilakukan diluar ruangan. Namun jika pengunjung pergelaran dibatasi dengan tiket maupun undangan, pergeleran dilakukan didalam ruangan (*in door*). Pergelaran busana yang diadakan oleh mahasiswa Pendidikan Teknik Busana dan Teknik Busan tersebut dilaksanakan di dalam ruangan (*in door*) karena jumlah di batasi dengan tiket. Pergelaran busana atau *fashion show* adalah suatu *parade* yang diselenggarakan untuk memamerkan atau memperkenalkan busana yang dikenakan oleh peragawan/peragawati dengan tujuan tertentu.

Tujuan pergelaran busana diantaranya adalah sebagai berikut :

- 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*.

Pergelaran busana yang diselenggarakan oleh mahasiswa angkatan 2016 Program studi Teknik Busana dan Pendidikan Teknik, Fakultas Teknik Universitas Negeri Yogyakarta merupakan pergelaran busana progam sponsor karena melibatkan banyak pihak dari luar untuk membantu dalam penyelenggaraan pergelaran ini. Pergelaran busana merupakan ujian Mata kuliah Karya Inovasi Produk Fashion untuk program studi Pendidikan teknik Busana (S1) dan merupakan Proyek Akhir untuk mahasiswa Teknik Busana (D3). Selain itu event ini juga merupakan ajang untuk mengasah kreativitas mahasiswa dalam menciptakan busana khususnya busana pesta malam sesuai dengan trend fashion 2019/2020 dan sebagai ajang promosi baik untuk mahasiswa itu sendiri maupun untuk program studi. Pergelaran busana yang dilaksanakan pada tanggal 11 april 2019 ini mengambil tema *Tromgine* dan bertempat di auditorium Universitas Negeri Yogyakarta. Pergelaran busana tentu adanya sebuah kepanitiaan, agar *event* dapat berjalan dengan teratur mulai dari persiapan hingga pelaksanaan, serta ada rasa tanggung jawab dari masing-masing panitia. Adapun panitia penyelenggaraan pergelaran busana dengan tema *Tromgine* ini adalah mahasiswa Teknik Busana dan Mahasiswa Pendidikan Teknik Busana beserta panitia tambahan yang berasal dari

mahasiswa jurusan lain di fakultas teknik Universitas Negeri Yogyakarta, dan dengan bimbingan dosen panitia proyek akhir.

b. *Lighting*

Penerangan atau tata cahaya (*lighting*) merupakan hal yang sangat penting dan harus diperhatikan dalam pergelaran dan penataan panggung. Penegrtian dari *lighting* atau tata cahaya yaitu unsur atau tata artistik yang paling penting di dalam pagelaran busana, tanpa adanya cahaya penonton tidak dapat menyaksikan apa-apa. Seorang penata cahaya perlu mempelajari pengetahuan dasar tersebut selanjutnya dapat diterapkan dan dikembangkan dalam penataan cahaya untuk kepentingan artistic dalam panggung.

Berdasarkan pengertian diatas dapat disimpulkan bahwa *lighting* adalah penguatan adegan dalam suatu pertunjukan atau pergelaran yang dapat diciptakan melalui daerah terang dan gelap secara dramatis.

Pergelaran *Tromgine* konsep pencahayaan terdapat dua, yaitu pencahayaan yang berfungsi sebagai *artistic* dan pencahayaan fokus yang digunakan untuk mengfokuskan pandangan *audiens* pada panggung atau sesuatu yang ditampilkan diatas panggung. Pencahayaan yang berfungsi *artistic* diletakan pada dua sisi *venue* yaitu kanan dan kiri, pada lubang dari tengah panggung dibelakang *back satge*. Sedangkan pencahayaan yang digunakan untuk memfokuskan perhatian diletakan pada dua sisi kanan dan kiri panggung yaitu yang digunakan untuk menyorot tulisan pada dua sisi *back drop* dan pencahayaan yang terletak didepan panggung yang berfungsi untuk menyorot model ketika berjalan diatas panggung, sehingga perhatian dapat fokus pada busana yang dikenakan oleh model.

c. Tata Panggung

Pengertian dari panggung adalah tempat pertunjukan. Persyaratan tempat pada umumnya berbentuk suatu ruangan yang datar, terang dan mudah dilihat dari tempat penonton. Panggung merupakan suatu ruangan yang secara mendasar merupakan sarana penentu dalam mencapai tujuan dari sebuah pergelaran. Jenis dari tempat pergelaran merupakan salah satu hal yang penting. Menurut Adi Model (2009) menyatakan bahwa tempat dalam pergelaran atau panggung dibedakan menjadi tiga macam, yaitu:

1) Arena

Panggung arena adalah pertunjukan yang disajikan ditempat yang letaknya sama tinggi dengan penonton atau lebih rendah dari penonton. Penonton melingkar atau duduk mengelilingi panggung sehingga penonton sangat dekat sekali dengan panggung dan model. Model terlihat dari sisi maka panggung set dekorasi berupa bangunan tertutup, *vertical* tidak diperbolehkan karena dapat menghalangi pandangan penonton. Bentuk panggungnya yang dikelilingi penonton akan penataan panggung dituntut kreativitasnya untuk mewujudkan set dekorasi yang sesuai dengan tema.

2) Panggung Tertutup (*Proscenium*)

Panggung tertutup adalah tempat pertunjukan yang hanya dapat dilihat dari arah depan dan diberi dinding atau korden inilah yang memisahkan arah model dengan penonton yang menyasikan pergelaran dari satu arah, dengan pemisahan ini maka pergantingan tata panggung dapat dilakukan tanpa sepengetahuan penonton. Panggung *proscenium* sudah lama digunakan dalam dunia pergelaran dan

pertunjukan. Jarak yang sengaja diciptakan untuk memisahkan model dan penonton ini dapat digunakan untuk menyajikan cerita seperti apa adanya. Pemisahan ini dapat membantu efek *artistic* yang diinginkan.

3) Panggung Terbuka

Panggung terbuka adalah tanpa pertunjukan tanpa dinding keliling. Berbagai variasi dapat digunakan untuk memproduksi pertunjukkan di tempat terbuka misalnya di tanah lapang, beranda rumah, pendopo, tengah tengah gedung atau dapat diadakan di sebuah tempat yang landau dimana penonton berada di bagian bawah tempat tersebut.

d. Panggung (*Catwalk*)

Panggung merupakan bagian yang sangat penting karena pada tempat itulah pragawati memperagakan busana. Panggung (*catwalk* atau *stage*) tidak harus berupa panggung, yang terpenting pragawati dapat terlihat jelas dari ujung kepala hingga ujung kaki. *Catwalk* sangat bervariasi menurut tinggi dan ukurannya, untuk menentukannya perlu mempertimbangkan :

- a) Pemilihan tempat untuk masuk area *background* dari ruang ganti (*dressing area*).
- b) Berjalan di *catwalk* sesuai *rute*.
- c) Tinggi, ukuran dan bentuk sangat behubungan dengan jarak penglihatan dan pendengaran penonton Panggung (*catwalk*) dibuat dalam berbagai bentuk, yaitu bentuk T,I,X,H,Y,U atau Z. Pada umumnya bentuk T lebih sering digunakan, tujuannya untuk memberikan keluasan pada pragawati untuk berjalan diatas panggung (*catwalk*) yang arah jalannya tidak tetuju pada suatu arah saja.

Berdasarkan pengertian di atas dapat di simpulkan panggung bagian terpenting dalam penyelenggaraan pergelaran karena merupakan tempat untuk mempertunjukkan sesuatu kepada penonton. Keterkaitan panggung dengan pergelaran busana adalah tempat yang digunakan untuk peragawati memperagakan busana. Dalam pergelaran *Tromgine*, bentuk *catwalk* yang ditetapkan adalah bentuk panggung yang menyerupai huruf T. Pemilihan bentuk *catwalk* huruf T yang merupakan lambing awalan kata *Tromgine* “*The Role Of Millenial Generation in Nature Environment*” yang berarti peran generasi *millenial* dalam lingkungan alam. Gapura candi pada kiri dan kanan melambangkan warisan masyarakat Indonesia sedangkan maskot utama yaitu robot wanita melambangkan gerakan *milenial* serta gambaran masa depan di mana robot memakai kaca mata mengidentifikasi bahwa pemikiran generasi *milenial* yang selalu maju kedepan tanpa melupakan *heritage* yang dituangkan lewat perkembangan dan kemajuan dunia.

e. Penataan Kursi

Penataan kursi penonton pada pergelaran busana *Tromgine* dibagi menjadi dua tempat yaitu dilantai satu dan dilantai dua, juga dibedakan antara tamu undangan, penonton dengan tiket VVIP, VIP, dan Reguler.