

BAB II

DASAR PENCIPTAAN KARYA

Menentukan dasar penciptaan sangat diperlukan dalam pembuatan busana malam. Dasar penciptaan karya yang perlu dikaji antara lain meliputi: tema penciptaan, *trend*, sumber ide, desain busana, busana pesta, dan pertunjukan busana.

A. Tema Penciptaan

Menentukan tema adalah langkah awal yang harus dilakukan dalam menciptakan sebuah karya busana. Menurut Aminuddin (1987) tujuan dari penciptaan tema adalah sebagai pangkal tolak pencipta dalam menciptakan sebuah karya, karena tema akan sangat mempengaruhi bentuk, siluet dan warna busana. Tema busana bisa diambil dari berbagai aspek yang ada di dunia ini baik tentang benda mati, benda hidup, alam, ataupun peristiwa penting lainnya.

Tema besar dari Tugas Akhir mahasiswa Program Studi Teknik Busana angkatan 2016 adalah TROMGINE merupakan kependekan dari (*The Role Of Millennial Generation In Natural*) yang memiliki arti peran generasi milenial dalam lingkungan alam. TROMGINE adalah sebuah tema pertunjukan yang diambil berdasarkan acuan *Trend Forecasting* salah satu temanya yaitu *Cortex* dengan sub tema *Fractalusious*. Tema ini diambil mahasiswa bertujuan untuk menghasilkan busana pesta malam dengan inovasi baru dan dipadukan dengan unsur modern yang dihasilkan

dari keindahan alam sekitar agar menghasilkan busana pesta yang bernilai tinggi dan berkualitas. Oleh karena itu, busana ini diharapkan dapat menginspirasi masyarakat luas.

Beberapa pendapat diatas dapat disimpulkan bahwa penciptaan sebuah karya busana pada pergelaran TROMGINE diwujudkan dengan menghasilkan busana pesta dengan mengabungkan unsur alam didalamnya sebagai kearifan lokal dan juga tidak tertinggal dengan perkembangan zaman.

B. Trend

Trend akan mengacu pada busana yang akan diciptakan agar terlihat lebih modern dan lebih menarik masyarakat banyak. Adapun beberapa pengertian dari para ahli, salah satunya *trend* adalah “Kecenderungan akan sesuatu gaya busana tertentu yang lazim disebut dengan *trend*” Sri Widarwati, dkk, (1996:24). Dapat disimpulkan bahwa *trend* adalah kecenderungan akan suatu gaya busana, terhadap perubahan yang mengacu pada model yang mudah di minati masyarakat.

Trend yang muncul baru-baru ini mengacu pada *Trend Forecasting 2019/2020*. Tema dituangkan dalam bentuk, *style*, detail, dan warna. Kecenderungan dalam merespon berbagai tipe selera masyarakat, yang dijadikan tema dan sub tema dalam *Trend Forecasting 2019/2020* sebagai berikut:

1. *Exuberant*

Exuberant merupakan trend dengan percampuran barat dan timur, tua dan muda. *Exuberant* dilatarbelakangi oleh subkultur Asia Amerika yang tengah melanda dunia, antusiasme energi yang dinamis, menyenangkan, kreatif, namun juga tetap menjaga keseimbangan, santai dan berkesan *nerdy* mempengaruhi modest fashion, terutama pada styling, warna, dan penerapan motif grafis.



Gambar 1. Tema *Exuberant*
(Sumber: *Trend Forecasting 2019/2020*)

a. *Posh Nerds*

Kutu buku kelas (*posh Nerds*) memakai gaya canggung dengan memadukan gaya *sporty* yang santai dengan gaya formal yang cenderung *feminin*. Perpaduan ini memberi kesan aneh namun tetap *cute*. Siluet berbentuk *baggy* dan *friendly-shape*.

b. *Urban Caricature*

Karikatur Metropolitan (*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*, *snop*, dan aktif.

c. *New Age Zen*

ZenGenerasi Baru(*New Age Zen*), bentuk tradisional Asia yang dipadu dengan *minimalis kontemporer* memberi kesan tenang dan *modern*. Dibandingkan kedua subtema sebelumnya yang memakai warna-warna terang, subtema ini memakai *deep colorful*.

2. *Neo Medieval*

Romanisme Abad Pertengahan (*Neo Medieval*), 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, *futuristik*, *pilgrimage*, kuat, tegas, namun tetap elegan memenuhi tema ini.



Gambar 2. Tema *Neo Medieval*
(Sumber: *Trend Forecasting 2019/2020*)

Neo medieval terbagi atas tiga *trend* yaitu:

a. The Futuris

Para Futuris (*The Futuris*) memakai gaya romantis-elegan yang kental dengan penggunaan teknologi terkini pada teknik potongannya maupun materialnya sehingga berkesan *clean, sleek*, dan kontemporer.

b. Armoury

Pertahanan (*Armoury*) memiliki gaya paling maskulin yang berkesan kolosan dan *combatant*. Siluetnya pun struktural dan tegas sehingga mengesankan keberanian para pasukan di garis pertahanan depan.

c. Dystopian Fortress

Benteng Kegelapan (*Dystopian fortress*), menggambarkan sisi kegelapan dari kehidupan antargalaksi. Kesan *rusty* dan lusuh dari para peziarah dan *survivor* yang bertempat pada benteng kerajaan tersebut diinterpretasikan lewat penggunaan teknik *drapery* dan kesan *unfinished*.

3. *Svarga*

Keindahan Spiritual (*Svarga*) merupakan 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.



Gambar 3. Tema *Svarga*
(Sumber: *Trend Forecasting 2019/2020*)

Adapun *trend* ini terbagi atas tiga yaitu:

a. *Culture Boho*

Ai Bohemia (*Culture boho*), mencampurkan elemen kultural yang mewah dan eksklusif, kaya akan detail, serta bergaya *burgeoise* yang elegan. Subtema ini mengusung kekayaan tradisional yang dibuat dengan keahlian yang tinggi.

b. *Upskill Craft*

Kriya Berkelas (*Upskill craft*) merupakan sebuah peningkatan nilai dari hasil kriya yang dibuat menjadi seni kontemorer. Subtema ini lebih berkesan *indigenous*, *down to earth*, *soft*, dan *eclectic*. Teknik kriya dan tenun banyak dipakai untuk lebih memberi kesan yang “membumi”.

c. *Festive-Fiesta*

Pesta Kegembiraan (*Festive-fiesta*) merupakan bentuk perayaan atas bersatunya umat manusia. *Pattern-blocking* dengan motif multi budaya yang eksentrik dan eksotis dipadu ke dalam sebuah *basic pieces* untuk menghasilkan gaya boho yang lebih kontemporer.

4. *Cortex*

Paradoks Kecerdasan Artifisial (*Cortex*) yang merupakan paradoks kecerdasan buatan di era evolusi digital yang mana digitalisasi membaur di seluruh lingkup hidup manusia. Inovasi material dengan bantuan teknologi tersebut mewarnai koleksi dari tema ini. Bentuk abstrak terstruktur, tidak terduga dan fleksibel dinamis baik dalam tekstur maupun siluetnya merupakan poin utama dari *cortex*.



Gambar 4. Tema *Cortex*
(Sumber: *Trend Forecasting 2019/2020*)

Adapun tiga *trend*nya yaitu:

a. Fractaluscious

Keindahan Fraktal (*Fractaluscious*) merupakan bentukan tak terduga yang muncul dinamis dan berkesan seperti organisme yang tumbuh dan bergerak. Bentuk ini berperan besar sebagai detail maupun aksen pada koleksi subtema ini.

b. Lucid

Jelas (*Lucid*) merupakan *trend* yang lebih bermain pada kesan *trasluscent* dan tembus pandang pada material yang dipakai sehingga lebih mengesankan minimalis, *sleek*, *vivid*, dan *clean*.

c. Glitch

Seni Malfungsi (*Glitch*) merupakan *trend* yang lebih menekankan pada tekstur ataupun motif ombre maupun nyaris abstrak dengan *noise* dan *grainy* yang memberi kesan tidak beraturan dan bengkok.

Kesimpulan dari beberapa pendapat tentang *trend* diatas merupakan kecenderungan seseorang akan suatu gaya busana tertentu yang mampu menyatu dengan kebutuhan masyarakat. Penyusun disini mendapatkan tema yang berjudul *Cortex* dengan sub tema *Fractaluscious*. Maka penulis harus memahami apa saja yang di bahas sesuai tema *cortex* dan sub tema *fractaluscious*. Pembuatan karya busana sesuai dengan *trend* tersebut maka desain busana menggunakan warna hijau muda dan abu-abu.



Gambar 5. *Tema Fractaluscious*
(Sumber: *Trend Forecasting 2019/2020*)

C. Sumber Ide

1. Pengertian Sumber Ide

Sumber ide merupakan sesuatu yang menimbulkan seseorang untuk menciptakan suatu ide-ide baru Sri Widarwati, (1996). Sumber ide adalah sesuatu hal yang dapat menimbulkan rangsangan akan lahirnya suatu kreasi Widjiningasih, (2006). Adapun pengertian sumber ide yang lain yaitu rancangan yang tersusun dalam pikiran atau gagasan cita, perasaan yang benar-benar menyelimuti pikiran KBBI, (2007)

Adapun tujuan dari sumber ide diatas yaitu untuk menciptakan sesuatu hal baru dalam menciptakan suatu desain busana. Sumber ide ini juga bermanfaat agar desain yang telah diciptakan mempunyai konsep dan menjadi landasan dalam terciptanya sebuah karya yang baru.

Beberapa penjelasan diatas tentang sumber ide maka dapat disimpulkan bahwa segala sesuatu yang ada disekitar kita bisa menjadi inspirasi bagi seseorang dan dapat dituangkan dalam sebuah desain yang baru.

2. Penggolongan Sumber Ide

Penggolongan sumber ide, menurut Chodijah dan Wisri A. Mamdy (1982: 172), antara lain yaitu:

a. Sejarah penduduk asli dunia

Sejarah penduduk asli dunia yang dimaksudkan disini merupakan pakaian daerah, pakaian nasional dari berbagai bangsa dan pakaian penduduk asli dari suatu daerah.

b. Alam sekitar

Sumber ide ini berarti dalam pembuatan karya busana mengambil inspirasi dari segala sesuatu yang berkaitan dengan alam.

c. Peristiwa penting

Sumber ide seperti ini hanya suatu peristiwa yang besar yang mampu mempunyai frekuensi penyelenggaran minimal satu taun sekali.

Berdasarkan beberapa penjelasan diatas dapat disimpulkan bahwa penggolongan sumber ide ini dijadikan landasan untuk

mengembangkan ide dalam menciptakan desain busana baru. Mulai dari sejarah, penduduk, alam sekitar, maupun peristiwa penting.

3. Sumber Ide Stalaktit Gua Petruk

Sumber ide merupakan sesuatu yang menjadi inspirasi dan menimbulkan ide untuk menciptakan sebuah kreasi yang baru dan kreatif juga inovatif. Dalam proyek akhir ini busana terinspirasi dari sumber ide Stalaktit Gua Petruk. Stalaktit merupakan jenis speleothem yang menggantung dari langit-langit gua kapur. Salah satu ciri dari Stalaktit Gua Petruk yaitu batuan kapur yang tumbuh dari bagian atas gua dan menuju ke bagian dasar gua pada pembentukan stalaktit. Stalaktit ini memperlihatkan batuan yang seolah-olah bergerak kebawah. Gerakan inilah yang diambil oleh penulis untuk dijadikan sumber ide dalam pembuatan pesta malam.



Gambar 6. *Stalaktit* Gua Petruk
(Sumber: <http://www.jalansanasini.com/wp-content/uploads/2015/08/Goa-Petruk.jpg>, diunduh tanggal: 24 Februari 2019)

4. Pengembangan Sumber Ide

Sumber ide merupakan bagian dari suatu konsep penciptaan karya. Sebelum menciptakan suatu karya, seorang desainer menggali sumber ide untuk menciptakan suatu desain busana. Sumber ide ini menjadi landasan terciptanya hasil suatu karya. Menurut Darsono Sony Kartika, (2004) ada beberapa cara pengembangan sumber ide, yaitu :

a. *Stilasi*

Merupakan cara penggambaran keindahan dengan cara menggayakan setiap kontur obyek atau benda yang digambar. Proses ini dapat dilakukan dengan menambahkan detail pada setiap perubahan sehingga semakin lama detailnya semakin rumit.

b. *Distorsi*

Merupakan penggambaran bentuk menekankan pada pencapaian karakter, dengan cara mengangkat wujud-wujud tertentu pada benda atau obyek yang akan digambar.

c. *Transformasi*

Merupakan penggambaran bentuk menekankan pada pencapaian karakter dengan memindahkan (*trans*) wujud atau figure dari obyek yang digambar.

d. *Disformasi*

Merupakan menggambarkan bentuk yang menekankan pada interpretasi karakter, dengan cara mengubah bentuk obyek menggambarkan sebagian saja yang lebih dianggap mewakili.

Proses *disformasi* dapat dilakukan dengan cara mengurangi bagian perbagian dari detail obyek sehingga menghasilkan desain yang semakin sederhana.

Berdasarkan penjelasan di atas tentang pengembangan sumber ide dapat disimpulkan dalam menciptakan busana pesta malam ini penyusun menggunakan konsep pengembangan ide secara *disformasi*, karena desain yang digambar menekankan pada interpretasi karakter dari Stalaktit Gua Petruk dengan cara menggambarkan sebagian yang sudah dianggap mewakili yaitu memiliki bentuk stalaktit yang bulat dan menggantung pada langit-langit gua.

D. Desain Busana

Suatu desain busana pengaplikasian dari suatu unsur dan prinsip desain adalah garis, arah, bentuk, warna, dan lain sebagainya yang diuraikan lebih mendalam dalam suatu desain. “Desain busana adalah suatu obyek atau benda yang dibuat berdasarkan susunan garis, bentuk, warna, dan tekstur.” Sri Widarwati, (1993: 2)

1. Prinsip Penyusunan *Moodboard*

Moodboard merupakan langkah utama yang harus dilakukan seorang desainer dalam menciptakan sebuah karya. Definisi pengertian *moodboard* menurut Suciati (2009), “*Moodboard* dapat diartikan

sebagai alat atau media papan yang digunakan oleh desainer untuk membantu mereka mendapatkan ide yang baik dari apa yang klien mereka cari”.

Tujuan pembuatan *moodboard* menurut Suciati (2009) “Tujuan dari pembuatan *moodboard* adalah untuk menentukan tujuan, arah dan paduan dalam membuat karya cipta bertema, sehingga proses kreativitas yang dibuat tidak menyimpang dari tema yang telah ditentukan.”

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

- a. Menentukan tema (sesuai dengan *look, style, trend* dan inspirasi).
- b. Menyiapkan alat dan bahan.
- c. Mengumpulkan gambar-gambar yang sesuai dengan konsep yang akan diangkat menjadi karya.
- d. Memotong gambar-gambar.
- e. Menyusun dan menempelkan potongan gambar-gambar.
- f. Menggambar desain karya berdasarkan ide yang didapat dari *moodboard*.

Berdasarkan beberapa pendapat di atas, *moodboard* merupakan alat atau media yang harus dilakukan seorang desainer dalam menciptakan sebuah karya.

2. Unsur dan Prinsip Desain

Untuk menciptakan desain perlu hal-hal yang mendasar karena desain sendiri merupakan sebuah pemikiran yang dibuat berdasarkan susunan dari gabungan unsur-unsur dan prinsip desain.

a. Unsur Desain

Unsur desain menurut Sri Widarwati, dkk, (2000 : 7) “Unsur-unsur desain adalah segala sesuatu yang dipergunakan untuk menyusun suatu rancangan”. Menurut Chodiyah dan Wisri A. Mamdy (1982), unsur-unsur desain adalah garis, arah, ukuran, bentuk, nilai gelap terang, warna, dan tekstur. Berikut merupakan unsur desain menurut Widjiningsih (1982: 2) sebagai berikut:

1) Garis

Merupakan unsur yang digunakan untuk mewujudkan emosi dan perasaan dengan garis itu pula dapat menggambarkan sifat sesuatu. “Ada dua jenis garis yaitu garis lurus dan garis lengkung yang digunakan dalam mendesain.” Sri Widarwati, (1993). Berdasarkan arahnya garis dapat dikelompokkan menjadi tiga macam yaitu:

a) Garis vertikal

Garis vertikal mempunyai sifat wibawa, kuat, kokoh dan memberikan pengaruh pada si pemakai yaitu dapat memberi kesan meninggikan, langsing, dan seimbang.

b) Garis horizontal

Garis horizontal memiliki sifat tenang, pasif, berhenti dan memberikan pengaruh menggemukkan, melebarkan dan membesarkan bentuk tubuh si pemakai.

c) Garis diagonal

Garis diagonal mempunyai sifat bergerak, dinamis dan memberikan pengaruh pada si pemakai yaitu lincah, lembut dan gembira.

Berdasarkan beberapa pengertian tentang garis diatas maka garis merupakan suatu goresan dari titik yang satu ke titik yang lain di atas permukaan yang digunakan untuk mengungkapkan emosi dan perasaan seseorang sesuai arah dan tujuannya.

2) Arah

“Setiap garis mempunyai arah yaitu mendatar (*horizontal*), tegak lurus (*vertikal*), miring kekiri dan miring kekanan (*diagonal*)” Sri Widarwati, (1993). Menurut Chodiyah dan Wisri A. Mamdy (1982), masing-masing arah mempunyai pengaruh yang berbeda terhadap si pengamat. ”Pada benda apapun termasuk busana, dapat dilihat dan dirasakan adanya arah tertentu, misalnya mendatar, tegak lurus dan miring. Unsur arah pada motif kain dapat digunakan untuk mengubah

penampilan dan bentuk tubuh si pemakai” Afif Ghurub Bestari, (2012: 12).

- a) Unsur arah pada motif bahan dapat digunakan untuk mengubah penampilan dan bentuk tubuh si pemakai.
- b) Orang dengan postur tubuh gemuk sebaiknya menghindari arah mendatar karena dapat menimbulkan kesan melebar.

Berdasarkan beberapa penjelasan diatas dapat disimpulkan bahwa arah merupakan bagian yang tidak dapat dipisahkan dari garis, adanya arah tertentu pada suatu benda dapat menimbulkan kesan yang berbeda dan lebih bervariasi. Unsur arah biasanya digunakan oleh perancang untuk mengubah kesan penampilan bentuk tubuh.

3) Bentuk

Merupakan suatu bidang terjadi apabila kita menarik suatu garis itu menghubungkan sendiri permulaannya, dan apabila bidang ini tersusun dalam suatu ruang maka terjadilah bentuk dimensional. “ Unsur bentuk ada dua macam yaitu bentuk dua dimensi dan tiga dimensi. Bentuk dua dimensi adalah bidang datar yang dibatasi oleh garis, sedangkan bentuk tiga dimensi adalah ruang yang bervolume dibatasi oleh permukaan”.Sri Widarwati, (2000 : 10). Untuk bentuk terbagi dua macam sebagai berikut:

a) Bentuk dua dimensi

Bentuk dua dimensi merupakan bentuk suatu benda dengan bidang datar.

b) Bentuk tiga dimensi

Bentuk tiga dimensi merupakan bentuk yang memiliki panjang, lebar, dan tinggi.

4) Ukuran

Ukuran merupakan unsur yang sangat berpengaruh dalam pembuatan busana. “Hasil suatu desain dipengaruhi pula oleh ukuran, termasuk keseimbangan. Jika pengaturan ukuran unsur-unsur desain dibuat yang baik, maka desain akan memperlihatkan keseimbangan” Hartanti Sulistio, (2005:10).

Pembuatan busana pesta malam ini penyusun menggunakan ukuran rok dengan panjang selutut. Beberapa macam rok berdasarkan panjangnya yang digunakan untuk menentukan 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 di atas pergelangan kaki. (d) *Maxi*, rok yang panjangnya sampai lantai/ tumit. (e) *Longdress*, rok yang panjangnya sampai lantai/ tumit Sri Widarwati, dkk, (2000).

Berdasarkan beberapa pendapat di atas ukuran yang berada di dalam desain yang diterapkan pada penciptaan

termasuk dalam kategori rok *Kini* dikarenakan panjang rok hanya sampai lutut.

5) Tekstur

Tekstur merupakan keadaan permukaan suatu benda atau kesan yang ditimbulkan dari apa yang terlihat pada permukaan benda. “Tekstur adalah sifat permukaan dari suatu benda yang dapat dilihat dan dirasakan. Sifat-sifat permukaan tersebut antara lain kaku, lembut, kasar, halus, tebal, tipis, dan tembus terang (transparan)”. Sri Widarwati, dkk, (2000 : 14).

Berdasarkan pengertian diatas dapat disimpulkan bahwa tekstur yang terdapat pada desain busana yang dibuat yaitu sedikit tebal, tidak tembus terang, sedikit berkilau apabila terkena lampu cahaya

6) Nilai Gelap Terang (*value*)

Nilai gelap terang menyangkut berbagai macam tingkatan atau jumlah gelap terang yang terdapat pada suatu desain Widjningsih, (1982 : 6). “Nilai gelap terang adalah suatu sifat warna yang menunjukkan apakah warna mengandung hitam atau putih. Sembilan tingkatan yang disusun oleh Munsell bertetangga dari sifat gelap ke sifat terang. Untuk sifat gelap digunakan warna hitam dan untuk sifat terang digunakan warna putih. Diantara hitam dan putih terdapat tujuh tingkatan abu-abu, tingkatan kelima abu-abu netral. Untuk

warna-warna lain tingkatan kelima adalah warna asli.” Sri Widarwati, (1993 : 10). Penggunaan nilai gelap terang yang harmonis tergantung pada penempatan bidang yang baik dan hubungan yang baik diantara bentuk.

Berdasarkan beberapa pendapat di atas dapat disimpulkan nilai gelap terang adalah suatu yang ditangkap oleh indra penglihatan akibat adanya pantulan cahaya yang mengenainya sehingga mengandung sifat gelap (ditimbulkan warna hitam) dan sifat terang (ditimbulkan warna putih) dan kecenderungan sifat warna yang terdapat dalam suatu desain dan mempunyai nilai. Sedangkan nilai gelap terang yang terdapat di dalam desain yang diciptakan termasuk kedalam sifat gelap.

7) Warna

Warna adalah corak rupa seperti merah, biru, kuning dan sebagainya Prapti Karomah, (1990). Warna membuat sesuatu terlihat lebih indah dan menarik. Oleh karena itu dalam berbagai bidang, warna memiliki peranan penting. Menurut Sri Widarwati, (1993: 12) “warna adalah kesan yang pertama kali ditangkap oleh mata. Dalam desain, warna difungsikan untuk membuat daya tarik tersendiri. Pemilihan kombinasi warna yang tepat akan memberi kesan yang menarik dan indah”.

Menurut Sri Widarwati (1993: 12) warna dapat dikelompokkan menjadi beberapa jenis yaitu:

a) Warna primer

Warna primer adalah warna yang terdiri dari warna merah, kuning dan biru yang belum mengalami percampuran.

b) Warna sekunder

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

c) Warna penghubung

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

d) Warna asli

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

e) Warna panas dan warna dingin

Beberapa warna yang termasuk dalam warna panas adalah warna merah, jingga, kuning dan kuning jingga, sedangkan yang termasuk dingin meliputi warna hijau, biru muda, biru, biru ungu dan ungu. Warna dingin akan terlihat menjauh, lebih kecil, sehingga seorang akan terlihat lebih kecil dari keadaan yang sebenarnya apabila menggunakan

busana dengan warna-warna panas mempunyai sifat yang membesarkan.

f) Kombinasi warna

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

Berdasarkan beberapa penjelasan di atas dapat disimpulkan bahwa fungsi warna sangat penting dalam busana dikarenakan warna mempunyai pengaruh yang besar dalam menunjang tampilan busana yang dipakai.

b. Prinsip desain

“Prinsip desain adalah suatu cara penggunaan dan pengombinasian unsur-unsur desain menurut prosedur-prosedur tertentu.” Widjiningsih, (1982 : 11). “Prinsip desain adalah suatu cara untuk menyusun unsur-unsur sehingga tercapai perpaduan yang memberi efek tertentu.” Sri Widarwati, (1993 : 15). Adapun prinsip desain yang perlu diketahui dalam pembuatan karya busana, yaitu:

1) Keselarasan (*harmony*)

“Keselarasan adalah kesatuan diantara macam-macam unsur desain walaupun berbeda tetapi membuat tiap-tiap bagian ini kelihatan menyatu.” Sri Widarwati, (1993). “Keselarasan adalah kesan antara bagian dalam suatu busana atau kesesuaian antar unsur pada suatu susunan/komposisi”

Soekarno Lanawati Basuki, (2004 : 29). Ada beberapa hal yang harus diperhatikan untuk mencapai keselarasan, di antaranya:

- a) Keselarasan dalam garis dan bentuk
- b) Keselarasan dalam tekstur
- c) Keselarasan dalam warna

Berdasarkan dari beberapa uraian di atas dapat disimpulkan bahwa, keselarasan adalah kesan kesesuaian antara bagian dalam suatu busana atau kesesuaian unsur pada suatu susunan.

2) Perbandingan

“Perbandingan dalam busana digunakan untuk menampakkan lebih kecil, dan memberi kesan adanya hubungan satu dengan yang lain yaitu pakaian dan si pemakainya.” Chodiyah & Wisri A. Mamdy, (1982). “Perbandingan digunakan untuk menampakkan lebih besar atau lebih kecil, dan memberi kesan adanya hubungan satu dengan yang lain yaitu pakaian dan si pemakainya.” Sri Widarwati, (2000). Menurut Arifah A. Riyanto (2003: 52-56), perbandingan proporsi pada desain busana dapat dilakukan pada tingkatan-tingkatan sebagai berikut:

- a) Proporsi pada satu bagian, membandingkan panjang ke lebar dalam satu benda proporsi segi empat, bujur sangkar atau parabola.

- b) Proporsi di antara bagian-bagian desain, seperti proporsi dalam satu model rok dan blus atau celana dengan kemeja, dapat berupa proporsi warna yang dikombinasikan dengan warna lain dan dapat juga berupa proporsi lengan dengan tubuh keseluruhan.
- c) Proporsi dari keseluruhan bagian suatu desain busana. Dengan membandingkan keseluruhan busana dengan adanya warna yang gelap dan terang yang polos dengan yang gelap dan terang polos dengan yang bercorak.
- d) Proporsi tatanan busana dengan pelengkapannya, seperti pada bentuk dan ukuran suatu desain dan pelengkapannya ketika sebuah busana dikenakan.

Penciptaan desain yang proposional ukuran harus dikelompokkan dengan baik. Jarak mempengaruhi suatu susunan, sehingga antara jarak, bentuk, dan ukuran harus esuai untuk mendapatkan proporsi yang baik. Berdasarkan beberapa penjelasan di atas, proporsi merupakan susunan unsur busana antara bagian yang satu dengan bagian yang lainnya.

3) Keseimbangan

“Keseimbangan digunakan untuk memberikan perasaan ketenangan dan kesetabilan. Pengaruh ini dapat dicapai dengan mengelompokkan bentuk dan warna yang dapat menimbulkan

perhatian yang sama pada sisi kiri dan kanan.” Chodiyah A. Mamdy (1982 : 29). “keseimbangan (*balance*) adalah pengaturan unsur-unsur desain secara baik sehingga serasi dan selaras pada pakaiannya.” Widjiningsih, (1994 : 19). Ada dua cara untuk memperoleh keseimbangan Sri Widarwati, dkk, (2000: 17), di antaranya:

a) Keseimbangan simetri

Merupakan keadaan apabila bagian kiri dan kanan suatu desain sama jaraknya dari pusat.

b) Keseimbangan asimetri

Merupakan keadaan apabila bagian kiri dan kanan jaraknya dari pusat tidak sama

Berdasarkan beberapa pengertian di atas dapat disimpulkan bahwa, keseimbangan adalah unsur dalam desain yang menimbulkan keserasian dan keselarasan.

4) Irama

“Irama dalam desain busana dapat diartikan sebagai suatu pergerakan yang teratur dari suatu bagian ke bagian yang lain, yang dapat dirasakan dengan pengeliatan.” Sri Widarwati, (1993 : 17). “Irama merupakan suatu pergerakan yang teratur dari suatu bagian ke bagian lainnya, yang dapat dirasakan dengan pengelihatan.” Arifah A, Riyanto, (2003). Ada empat

macam cara untuk menghasilkan irama dalam desain busana, yaitu:

a) Pengulangan

Salah satu cara yang dapat dilakukan untuk menghasilkan irama adalah pengulangan garis, pengulangan warna, atau pengulangan bentuk.

b) Radiasi

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

c) Peralihan ukuran

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

d) Pertentangan

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

Berdasarkan beberapa pendapat yang diuraikan di atas, irama merupakan pengalihan pandangan dari suatu bagian terhadap bagian yang lainnya.

5) Pusat perhatian

Pusat perhatian merupakan bagian yang terlihat lebih menonjol ataupun menarik dari bagian lainnya. “Desain busana harus mempunyai satu bagian yang lebih menarik dari bagian-bagian lainnya, dan disebut sebagai pusat perhatian. Pusat perhatian pada busana dapat berupa kerah yang indah, ikat pinggang, lipit panas, keruta, bross, syal, warna, dan lain-lain. Pusat perhatian ini hendaknya ditempatkan pada suatu yang baik dari si pemakai.” Sri Widarwati, dkk, (2000 : 21). “Meletakkan pusat perhatian pada sebuah desain hendaknya disusun mana yang akan dijadikan pusat perhatian yang pertama, kedua, ketiga, dan seterusnya, atau hanya satu-satunya pusat perhatian.” Arifah A. Riyanto, (2003).

Berdasarkan beberapa pengertian di atas, dapat disimpulkan pusat perhatian merupakan suatu yang menarik perhatian dari bagian lainnya yang diletakkan pada bagian busana untuk dapat menarik perhatian.

6) Kesatuan (*unity*)

Kesatuan merupakan suatu yang dapat memberikan kesan adanya keterpaduan unsur. Hal ini tergantung pada bagaimana suatu bagian menunjang bagian yang lainnya secara selara sehingga terlihat seperti sebuah benda yang utuh dan tidak terpisah.

3. Teknik Penyajian Gambar

“Teknik penyajian gambar adalah cara menyelesaikan gambar desain busana yang telah diciptakan di atas tubuh sehingga bagian-bagian gambar tersebut dapat terlihat”. Sri Widarwati, dkk, (2000 : 27).

Tujuan penyajian gambar adalah untuk menyajikan karya desainer pada masyarakat dengan tujuan tertentu misalnya sebagai media promosi. Manfaatnya untuk mempengaruhi agar konsumen tertarik dengan desain yang telah dibuat. Adapun tujuan penyajian gambar adalah sebagai berikut:

- a. Sebagai alat untuk menuangkan ide si pemakai yang akan menjadi gambaran tentang sebuah busana yang diinginkan.
- b. Sebagai bahan agar apa yang ingin diciptakan sesuai dengan keinginannya, dapat dimengerti oleh orang lain dan dapat diselesaikan atau diwujudkan dalam bentuk yang sebenarnya.

Dalam penyajian gambar atau membuat sketsa-sketsa untuk menciptakan desain busana terdapat beberapa teknik penyajian gambar yaitu:

a. *Design Sketching*

“Menggambar Sketsa (*Design sketching*) merupakan desain yang dibuat untuk mengembangkan ide-ide dan menerapkannya pada kertas secepat mungkin” Sri Widarwati, dkk, (2000: 72). Dalam desain *sketching* kita harus

mengembangkan *style* sesuai kreatifitas dan imajinasi sendiri.

Adapun yang harus diperhatikan dalam menggambar sketsa menurut Sri Widarwati (2000), antara lain:

- 1) Gambar sketsa dengan jelas.
- 2) Dibuat langsung diatas kertas kosong.
- 3) Sikap tubuh (*pose*) lebih bervariasi, memperlihatkan segi-segi yang menarik dari desain busana.
- 4) Menggambar semua ide-ide baru pada kertas yang sama, seperti perubahan ide pada siluet atau variasi pada detail.
- 5) Pengembangan gambar dikerjakan di atas kertas sheet yang sama, dimungkinkan terjadi perubahan siluet atau variasi pada detail.
- 6) Jangan menghapus apabila timbul ide baru. Jadi, dalam kertas sheet terdapat beberapa model.
- 7) Memilih desain yang disukai.

Berdasarkan uraian pendapat di atas dapat disimpulkan bahwa *design sketching* merupakan desain yang dibuat untuk mengembangkan ide dan menerapkannya di atas kertas.

b. *Production Sketching*

Production Sketching merupakan suatu sketsa yang digunakan untuk tujuan dalam proses produksi busana. Menurut Sri Widarwati, dkk, (2000: 75) "*Production sketching*

(sketsa produksi) merupakan suatu sketsa yang akan digunakan untuk tujuan produksi suatu busana”.

Beberapa hal yang perlu diperhatikan dalam *production sketching* Sri Widarwati, dkk, (2000), antara lain:

- 1) Semua detail harus digambar dengan jelas dan disertai dengan keterangan.
- 2) Sikap atau pose kedepan dan kebelakang dengan proposi yang sebenarnya.
- 3) Penempatan kupnat, saku, kancing jahitan dan sebagainya yang berhubungan dengan busana yang akan diproduksi.
- 4) Desain bagian belakang harus ada.
- 5) Harus disertai dengan keterangan tentang desain yang tidak dapat dijelaskan dengan gambar maka perlu disertakan *production sheet*.

Berdasarkan penjelasan beberapa pendapat di atas dapat disimpulkan *production sketching* adalah sketsa yang digunakan untuk tujuan produksi suatu busana, sehingga detail busana dapat terlihat dengan jelas.

c. *Presentation Drawing*

“Penyajian Gambar (*Presentation drawing*) merupakan suatu sajian gambar atau koleksi yang ditunjukkan kepada pelanggan atau buyer” Sri Widarwati, dkk, (2000:77)

Berikut merupakan hal-hal yang perlu diperhatikan dalam membuat *presentation drawing*, yaitu:

- 1) Membuat sketsa desain secara teliti pada kertas.
- 2) Membuat *sheet* bagian belakang digambarkan diatas proporsi tubuh atau digambar sebagian.
- 3) Diberi sedikit keterangan tentang detail busana.
- 4) Menemperlkan contoh bahan pada *sheet*, ukuran 2,5 cm x 2,5 cm.

Berdasarkan pengertian uraian di atas *presentation drawing* merupakan teknik penyajian gambar desain busana yang dilengkapi dengan warna yang terdapat pada bahan.

d. *Fashion illustration*

Ilustrasi Desain Busana (*Fashion Illustration*) merupakan sajian gambar yang digunakan untuk tujuan promosi suatu desain. Menurut Sri Widarwati (1993), beberapa hal yang harus diperhatikan dalam membuat *fashion illustration* adalah sebagai berikut:

- 1) Proporsi tubuh lebih panjang.
- 2) Untuk ukuran tubuh *fashion illustration* ukuran dapat lebih dari 8, misalnya 9 atau 10 kali besar kepala.
Biasanya pada ukuran ini kaki dibuat lebih panjang.

“*Fashion illustration* merupakan cara menggambar desain busana dengan menggunakan proporsi tubuh lebih panjang

biasanya lebih panjang dari kaki.” Arifah A Riyanto, (2003).

Menurut Porrie Muliawan (2001:62) penyajian gambar *fashion illustration* terbagi atas:

- 1) Proporsi tubuh bebas, ukuran 9 kali tinggi kepala dengan gaya yang menarik, gambar dibuat lebih lengkap tujuannya untuk menarik perhatian.
- 2) Gambar desain busana umumnya tidak memiliki daya pakai dan daya fungsi.
- 3) Penyelesaian gambar berwarna atau hanya satu warna saja.

Berdasarkan pendapat di atas dapat disimpulkan *fashion illustration* merupakan sajian gambar untuk mempromosikan desain dengan ukuran dewasa.

e. *Three Dimention Drawing*

Three dimention drawing digunakan oleh sebuah butik maupun rumah produksi atau mempromosikan hasil karyanya.

“*Three dimention drawing* merupakan suatu sajian gambar yang menampilkan ciptaan desain busana dengan bahan sebenarnya dibuat dalam tiga dimensi” Sri Widarwati, dkk, (2000: 79). Langkah-langkah menggambar tiga dimensi adalah sebagai berikut:

- 1) Menggambar desain busana diatas proporsi tubuh yang lengkap
- 2) Menyelesaikan gambar.

- 3) Memotong bahan pada bagian-bagian tertentu.
- 4) Menggunting bahan sesuai model ditambah 1 cm untuk penyelesaian gambar. Pada bagian tertentu ditambah beberapa cm untuk menyelesaikan jahitan.

Berdasarkan penjelasan beberapa pendapat di atas dapat disimpulkan *three dimention drawing* dalam teknik penyajian gambar merupakan penyajian gambar ciptaan menggunakan bahan yang sebenarnya dan dibuat dalam tiga dimensi.

E. Busana Pesta

Pembuatan busana busana pesta meliputi pembuatan pola busana, bahan busana, teknologi busana dan hiasan busana.

1. Deskripsi Busana Pesta

Pembuatan busana pesta terdapat hal-hal yang perlu dikaji yaitu pengertian busna pesta dan karakter busana pesta.

a. Pengertian Busana Pesta

“Busana pesta adalah busana yang dikenakan pada kesempatan pesta, dimana persta tersebut dibagi menurut waktunya yakni pesta pagi, pesta siang, dan pesta malam.” Prapti Karomah dan Sicilia Sawitri, (1998 : 10). “Busana pesta adalah busana yang dikenakan pada kesempatan pesta baik pagi hari, siang hari, dan

malam hari.” Enny Zuhni Khayati, (1998 :3). Sedangkan menurut Chodiyah dan Wisri A. Mamdy, (1982 : 166) “Busana pesta adalah busana yang dikenakan pesta, biasanya menggunakan bahan yang berkualitas tinggi dengan hiasan dan perlengkapan yang bagus dan lengkap sehingga kelihatan istimewa.

Berdasarkan beberapa uraian di atas dapat disimpulkan busana pesta adalah busana yang dikenakan dalam kesempatan pesta, dimana busana yang dikenakan lebih istimewa dilihat dari segi bahan, teknik jahit yang rapi, mapun dari segi hiasan.`

b. Penggolongan Busana Pesta

Penggolongan busana pesta ada beberapa pertimbangan waktu pemakaian. Menurut Ernawati, Izwerni, Weni Elmirea (2008: 32) penggolongan busana pesta, antara lain:

1) Penggolongan busana pesta berdasarkan usia

Penggolongan busana berdasarkan usia menurut Arifah A. Riyanto dan Liunir Zulbahri (2003), antara lain:

- a) Busana bayi (usia 0 sampai 12 bulan)
- b) Busana usia anak-anak (usia 1 sampai 6 tahun)
- c) Busana usia anak (usia 6 sampai 12 bulan)
- d) Busana usia anak remaja (usia 12 sampai 21 tahun)
- e) Busana usia dewasa (usia 22 sampai 55 tahun)
- f) Busana masa tua (usia 55 tahun ke atas)

Pendapat di atas dapat disimpulkan bahwa busana yang

dibuat ditunjukkan untuk wanita usia antara 18 sampai 28 tahun, sesuai dengan waktu pemakaian yang digunakan untuk pakaian pesta malam.

2) Penggolongan busana pesta berdasarkan kepribadian. Menurut Ernawati, Izwerni, Weni Elmirea (2008: 32)

- a) Natural
- b) Tipe perempuan elegan atau klasik
- c) Romantik atau *feminin*
- d) Perempuan *glamour* atau seksi

3) Penggolongan busana pesta berdasarkan waktu. Menurut Ernawati, Izwerni, Weni Elmirea (2008: 32)

- a) Busana pesta pagi
- b) Busana pesta sore
- c) Busana pesta malam

c. Karakteristik Busana Pesta

Pemilihan bahan busana pesta harus memperlihatkan karakteristik busana pesta yang akan dibuat. Karakteristik busana pesta, antara lain :

1) Model atau siluet busana pesta

“Siluet busana pesta adalah struktur pada desain busana yang mutlak harus dibuat dalam desain.” Sri Widarwati, dkk, (1993). “Siluet adalah garis sisi luar atau garis sisi bayangan luar dari sebuah model busana atau pakaian yang dapat

dikelompokkan menjadi garis bayangan luar atau siluet (*silhouette*) A, I, H, Y, S, T, O, X, V.” Arifah A. Riyanto, (2003).

Berikut merupakan siluet busana berdasarkan huruf, antara lain:

- a) Siluet A yaitu busana bagian atas kecil dan semakin melebar di bagian bawah.
- b) Siluet I yaitu busana dari atas lurus, sama kecilnya dan sama besarnya.
- c) Siluet S yaitu busana bagian atas besar, bagian tengah (pinggang) keccil, dan bagian bawah lebar.
- d) Siluet H yaitu busana terlihat lurus dengan bagian pinggang terdapat sambungan atau tali.
- e) Siluet Y yaitu busana yang bagian atas lebar dan semakin kecil di bagian bawah busana.
- f) Siluet L yaitu busana yang bagian bawahnya panjang atau memiliki ekor.
- g) Siluet Bustle yaitu busana yang terlihat seperti kurung/tabung.

Berdasarkan beberapa pengertian tentang siluet di atas dapat disimpulkan bahwa siluet yang digunakan dalam busana pesta malam adalah siluet A, dikarenakan busana bagian atas

kecil dan semakin melebar di bagian bawah, sehingga terlihat seperti huruf A.

2) Bahan busana pesta

Penggunaan bahan untuk busana pesta malam dibuat dari bahan-bahan yang bertekstur lebih lembut dan halus. Selain itu, menggunakan bahan yang melangsai dan warna yang mencolok.”

Menurut Enny Zuhni Khayati (1998) ada empat hal yang perlu diperhatikan dalam pemilihan bahan busana, antara lain:

- a) Bahan sesuai dengan model desain.
- b) Bahan sesuai dengan kondisi si pemakai.
- c) Bahan sesuai dengan kesempatan si pemakai.
- d) Bahan sesuai dengan kenangan keluarga.

3) Warna bahan

“Pemilihan warna bahan untuk pesta malam sebaiknya dipilih warna yang agak tua, misalnya hitam, biru tua, coklat tua, merah, dan lain-lain.” Prapti Karomah, (1990). Warna dapat mencerminkan perasaan hati si pemakai. Warna busana dan warna kulit mempunyai hubungan yang sangat erat. Untuk pemakai yang berkulit gelap disarankan memakai baju yang mempunyai unsur kuning. Wanita dewasa disarankan memakai warna pastel, hijau, biru karena warna-warna ini menimbulkan kesan dewasa, anggun, dan tenang. Warna busana dan warna

kulit mempunyai hubungan yang sangat erat.

Berdasarkan beberapa pendapat di atas, untuk memilih warna dalam pembuatan busana pesta malam sebaiknya warna yang sesuai dengan desain yang telah dibuat.

4) Tekstur bahan busana

“Tekstur adalah sifat permukaan dari suatu benda yang dapat dilihat dan dirasakan.” Sri Widarwati, dkk, (2000 : 14). Sifat-sifat permukaan tersebut antara lain kaku, lembut, kasar, halus, tebal, tipis, dan tembus terang (*transparent*). Pengertian tekstur tidak saja terbatas pada keadaan permukaan benda, tetapi juga menyangkut kesan yang timbul dalam perasaan dari apa yang terlihat pada permukaan benda. Tekstur busana ikut berperan dalam penampilan suatu busana. Untuk mendapatkan keselarasan dalam tekstur maka perlu diketahui tekstur bahan untuk busana pesta malam biasanya lembut, bahan melangsai, mengkilap, dan menggunakan bahan yang berkualitas.

Berdasarkan uraian pengertian tekstur di atas dapat disimpulkan bahwa tekstur yang digunakan untuk busana pesta malam adalah tekstur bahan dengan kualitas yang tinggi, karena penggunaan busana pesta cenderung menggunakan bahan yang berkualitas.

2. Pola Busana

“Pola merupakan bagian awal dalam pembuatan busana, pola yang digunakan untuk membuat busana terdapat beberapa sistem antara lain: pola *system myeneke*, pola *system charmant*, pola *system muhawa*, pola *system so 'en*, pola *system dress making*, dan pola *system praktis*,” Widjiningsih dkk, (1994). Pola dasar adalah pola yang dibuat dengan menggunakan ukuran dan sistematika tertentu. Sedangkan yang dimaksud dengan pola busana adalah pola pengembangan dari pola dasar sesuai model.

Menurut Widjiningsih (1994) metode pembuatan pola busana terdiri dari dua macam yaitu:

a. *Draping*

Draping adalah cara membuat pola atau busana dengan meletakkan kertas tela sedemikian rupa diatas badan seorang yang akan dibuatkan busananya mulai dari tengah muka menuju ke sisi dengan bantuan jarum pentul.

b. Konstruksi pola

Konstruksi pola busana adalah pola busana yang dibuat berdasarkan ukuran dari bagian-bagian badan yang diperhitungkan secara sistematis dan digambarkan pada kertas supaya dapat saat pemilihan bahan pakaian sesuai dengan kebutuhan pakaian tersebut. “Kontruksi pola adalah pola yang dibuat berdasarkan ukuran yang diperhitungkan secara sistematis dan gambar pada

kertas sehingga tergambar bentuk badan muka dan belakang, rok dan lain-lainnya”. Porrie Muliawan, (1993).

Pada pembuatan pola konstruksi, pola konstruksi dibuat melalui dua tahap, yaitu:

1) Pola Dasar

Pola dasar merupakan kutipan bentuk badan manusia yang asli, atau pola yang belum diubah.

2) Pecah Pola

Pecah pola merupakan menyesuaikan mode atau desain pada gambar pola dengan contoh yang dikehendaki, kemudian memisahkan bagian-bagian model menjadi pola-pola yang siap dijadikan petunjuk untuk menggunting pola badan. “Beberapa sistem polanya adalah Danckaerts, Charmant atau Wielsma, Muhawa, JHC. Meyneke, Cuppens Geur, *dressmaking*, Soen, practice, IPBI Kartini dan lain sebagainya.” (Widjiningsih, 1994:6). Hal-hal yang perlu diperhatikan dalam pembuatan pola konstruksi agar hasilnya baik, yaitu:

- a) Cara pengambilan ukuran harus dilakukan dengan teliti dan tepat menggunakan peterban.
- b) Dalam menggambar bentuk-bentuk lengkung seperti garis kerah, garis lengan harus luwes. Biasanya untuk memperoleh garis yang luwes dibantu dengan penggaris lengkung. Misalnya penggaris panggul, penggaris kerung

lengan dan kerung leher.

- c) Perhitungan dari ukuran yang ada dilakukan dengan teliti dan cermat.

Cara mengambil ukuran pada bagian-bagian badan, sebagai berikut:

1) Lingkar badan

Diukur melalui ketiak hingga melingkari payudara. Ambil angka pertemuan pada meteran dalam keadaan pas kemudian tambah 4 cm pada hasil ukuran.

2) Lingkar pinggang

Diukur pada bagian pinggang yang terikat vetter-band kemudian ambil angka pertemuan meteran dalam keadaan pas, tambah 2 cm pada hasil ukurannya.

3) Lingkar leher

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

4) Lebar dada

Dari lekuk leher turun ± 5 cm kemudian ukur mendatar dari kerung lengan sebelah kiri sampai kerung lengan sebelah kanan.

5) Panjang dada

Diukur dari lekuk leher bagian depan kebawah sampai batas pinggang.

6) Panjang sisi

Diukur dari bawah kerung lengan, lurus kebawah sampai batas pinggang.

7) Lebar bahu

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

8) Panjang lengan

a) Lengan pendek

Diukur dari ujung bahu/pangkal lengan ke bawah, sampai ± 5 cm diatas siku atau sepanjang yang diinginkan.

b) Lengan panjang

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

9) Lingkar kerung lengan

Diukur pada keliling kerung lengan dalam keadaan pas. Tambahkan ± 4 cm pada hasil ukurannya.

10) Lingkar pangkal lengan

Diukur tepat dibawah ketiak pada pangkal lengan dalam keadaan pas. Tambahkan ± 4 cm pada hasil ukurannya.

11) Tinggi kepala lengan

Meteran tidak dilepas dan diukur dari batas kerung lengan (ujung bahu) sampai pangkal lengan (tepat di tempat lingkar

pangkal lengan diukur)

12) Lingkar lengan

Ukur keliling lengan dalam keadaan pas. Tambahkan ± 4 cm pada hasil ukurannya.

13) Lingkar pergelangan lengan

Ukur keliling pergelangan tangan dalam keadaan pas ditambah ± 2 cm atau sesuai dengan model lengannya.

14) Jarak payudara

Diukur dari puncak payudara sebelah kiri ke sebelah kanan.

15) Tinggi puncak payudara

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

16) Ukuran kontrol

Diukur dari pertengahan pinggang bagian depan, serong melalui payudara ke bahu yang paling rendah, kemudian diteruskan ke pertengahan pinggang belakang.

17) Panjang punggung

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

18) Lebar punggung

Diukur pada bagian punggung dari ruas tulang leher turun ± 8 cm diukur dari kerung lengan kiri sampai kerung lengan kanan.

19) Panjang rok

Diukur dari bagian pinggul terbesar, dari ukuran pas ditambah ± 4 cm.

Pembuatan pola konstruksi terdapat beberapa tanda-tanda pola yang harus diperhatikan, seperti garis tepi pola badan depan diberi tanda merah, dan garis tepi pola badan belakang diberi warna biru. Garis tengah muka dan tengah belakang yang menunjukkan lipatan kain digambar dengan garis titik-titik. Arah benang panjang kain pada pola atau disebut arah serat digambar dengan garis panah. Tanda lipit pada pola digambar dengan bentuk dua garis diagonal berlawanan arah yang bertemu (\vee). Sedangkan bagian pola yang bertumpukkan digambar dengan garis zigzag ($\text{\\textbackslash\\textbackslash\\textbackslash\\textbackslash}$).

3. Bahan Busana

Pembuatan busana pesta pada umumnya menggunakan bahan yang berkilau, bahan yang tembus terang, mewah dan mahal setelah dibuat. Menurut Enny Zuhni Khayati (1998: 9) “Bahan yang digunakan untuk busana pesta biasanya dipilih bahan-bahan yang berkualitas tinggi dan mampu menimbulkan kesan mewah. Bahan-bahan tersebut antara lain bahan yang tembus terang seperti brokat, tile, organdi, sifon dan lain-lain.” Terdapat empat hal yang perlu diperhatikan dalam pemilihan bahan busana, yaitu:

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

Berdasarkan beberapa pengertian bahan di atas kain yang cocok digunakan untuk membuat busana pesta malam adalah kain satin bridal bagian gaun, organza bagian hiasan kipas dan ceruti bagian ekor belakang.

4. Teknologi Busana

Busana yang berkualitas tinggi umumnya lebih banyak menggunakan cara manual dengan tangan pada proses pengerjaannya, seperti pengeliman, penyelesaian kampuh, penyelesaian lapisan, sehingga memakan waktu yang relatif lama dan membutuhkan ketelatenan. “Teknologi busana merupakan cara atau teknik pembuatan busana agar hasilnya menarik dan nyaman dipakai.” Nanie Asri Yuliati, (1993 : 4). Teknologi busana terdiri dari:

- a. Teknologi penyambungan (kampuh)

“Kampuh adalah kelebihan jahitan atau tambahan jahitan untuk menghubungkan dua bagian dari busana yang dijahit.” Nanie Asri Yuliati, (1993 : 4). “Kampuh adalah jahitan yang terdiri satu bagian atau lebih dari pakaian.” Soekarno, (2000 : 138). Kesimpulan dari kedua pendapat di atas kampuh adalah tambahan

jahitan yang terdiri satu bagian atau lebih yang berfungsi untuk menghubungkan dua bagian dari dua busana yang di jahit.

1) Kampuh buka

Kampuh buka merupakan kampuh yang dibuat dengan kelebihan jahitan dua bagian busana yang dijahit secara terbuka.

Cara menjahitnya yaitu:

- a) Masing-masing kampuh disatukan kemudian dijahit sesuai tanda pola.
- b) Kampuh kemudian dipress posisi dibuka.

Macam-macam penyelesaian pada kampuh buka:

- a) Kampuh buka diselesaikan dengan cara diobras, cara ini dapat mempersingkat waktu dan banyak dipakai terutama busana wanita dan pria.
- b) Kampuh buka diselesaikan dengan mesin, dengan melipat kecil dua kali bagian pinggir kain kemudian dijahit kecil.
- c) Kampuh buka diselesaikan dengan rompok, dengan cara menjahit bagian tiras kain dengan kain serong, kemudian di dilipat dan disetrika.
- d) Kampuh buka diselesaikan dengan tusuk feston, dengan cara penyelesaian tiras pinggiran diselesaikan dengan tusuk feston.
- e) Kampuh buka diselesaikan dengan tusuk balut, dengan cara

penyelesaian tiras pinggiran diselesaikan dengan tusuk balut.

2) Kampuh tutup

Kampuh tutup merupakan kampuh dengan kelebihan jahitan dari dua bagian yang tidak terbuka, melainkan dijadikan satu. Cara penyelesaian kampuh ini yaitu:

a) Kampuh balik

Kampuh balik terdapat tiga macam, yaitu kampuh balik semu, kampuh balik biasa, dan kampuh balik yang diubah. Kampuh balik ini biasanya dipakai untuk menyelesaikan pakaian anak, pakaian dewasa yang tembus terang dan pakaian dalam wanita.

b) Kampuh perancis

Kampuh ini biasanya berfungsi untuk menghubungkan dua bagian kain dengan satu setikan. Kampuh ini biasanya digunakan di bahan yang tipis.

c) Kampuh pipih

Kampuh ini biasanya digunakan untuk pakaian bayi dan pakaian pria.

d) Kampuh sarung

Kampuh ini terdapat dua jalur biasanya digunakan untuk pakaian yang dipakai bolak-balik dan biasanya digunakan untuk bahan yang bercorak kota-kotak.

Beberapa pendapat di atas bisa disimpulkan bahwa penyelesaian tiras dalam pembuatan busana pesta malam dirompok dengan cara disoom pada kampuh bagian bahan utama sedangkan untuk bagian furing dijahit kecil.

b. Teknolongi *interfacing*

“*Interfacing* merupakan bahan yang dipergunakan untuk memberikan bentuk nampak rapi.” Sicilia Sawitri, (1997: 21). Bagian-bagian yang perlu diberi *interfacing* antara lain: kerah, lapel kerah, punggung dan lidah tengah muka. *Interfacing* ada dua macam yaitu *interfacing* dengan perekat dan *interfacing* tanpa perekat.

Beberapa pendapat di atas bisa disimpulkan pelapis atau lining merupakan kain yang berfungsi sebagai pelapis busana yang berguna untuk menutup jahitan pada busana yang berbahan tipis agar tampak rapi baik dari bagian dalam maupun bagian dalam.

c. Teknolongi *facing*

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

d. Teknolongi *interlining*

Interlining merupakan potongan bahan yang dipotong

serupa dan biasanya digunakan di antara suatu bahan pelapis dan bagian dari desain yang digabungkan dengan tusuk flanel (*catch stitch*) pada lapisan *facing* pakaian sebelum dijahit ke dalam. “*Interlining* adalah pakaian yang dilapis, dipasang jika diperlukan terutama pada musim dingin di negara Eropa. Gunanya untuk memberikan panas tambahan. Bahan yang digunakan adalah bahan yang berbulu.” Sicilia Sawitri, (1997).

e. Teknologi pelapisan (*Lining*)

Lining atau biasa disebut *furing*. “*Lining* merupakan kain pelapis busana dan penutup jahitan, sehingga busana nampak rapi baik dari bagian luar maupun dari bagian dalam.” Sicila Sawitri, (1997 : 20). Adapun syarat dalam pemilihan *lining*, antara lain:

- 1) Tidak tembus terang.
- 2) *Lining* bersifat tahan lama.
- 3) Tidak luntur apabila dicuci dan tahan terhadap obat pada saat proses *dry cleaning*.
- 4) Warna sesuai atau selaras dengan bahan utama.

Adapun teknik pemasangan *lining*, antara lain:

1) Teknik lepas

Yaitu dengan pemasangan antara bagian bahan utama dan bagian *lining* dijahit sendiri-sendiri, namun pada bagian tertentu dijahit untuk menyatukan kedua bagian tersebut, misalnya bagian bahu.

2) Teknik lekat

Teknik pemasangan ini biasanya antara bahan utama dan *lining* dijahit menjadi satu.

f. Teknologi pengepressan

Pengepresan merupakan suatu cara yang dilakukan setelah menjahit gunanya agar mendapatkan hasil jahitan yang rapi. “Untuk mendapatkan hasil yang sempurna pada busana tailoring harus dilakukan pengepresan berulang-ulang. Cara mengepress disini adalah dengan penyetrakaan. Alat-alat yang digunakan untuk melakukan pengepresan antara lain: papan press (papan setrika), papan lengan, bantalan tailor (tailor’s ham), kain pengepress, setrika uap minimal, roll untuk kampuh/seam roll.” Sicilia Sawitri, (1997: 70-72). Langkah-langkah pengepressan menurut M.H. Wanchik (2000), antara lain:

- 1) Sebelum menyetrিকা, perhatikan dulu jenis kain apakah tahan panas atau tidak.
- 2) Pada saat menyetrিকা, sebaiknya dilapisi dengan kain katun atau kertas agar tidak mengkilap atau meninggalkan bekas (belang). Untuk hasil yang lebih baik, basahi bahan dengan air pada bagian yang akan disetrিকা.
- 3) Pada saat menyetrিকা bagian yang cembung, masukkan bantalan kayu dibawahnya agar bagian tersebut menjadi licin

menurut bentuknya. Untuk bagian yang cekung, gunakan bagian ujung untuk mengepress.

Pengepressan sangat berpengaruh terhadap hasil penampilan busana. Maka dari itu, sebaiknya setiap proses menjahit kampuh dipress dengan rapi. Pengepressan yang baik maka hasil jahitan suatu busana akan terlihat lebih rapi dan baik jatuhnya.

5. Hiasan busana

Hiasan pada busana mempunyai tujuan untuk memperindah desain struktur atau siluet. Desain hiasan berupa kerah renda, sulaman, kancing dan bisban. “Hiasan busana adalah bagian-bagian dalam bentuk struktur yang tujuannya untuk mempertinggi keindahan desain strukturnya.” Chodiyah dan Wisri A. Mamdy, (1982 : 4). Adapun syarat desain hiasan untuk busana, antara lain:

- a. Hiasan digunakan secara terbatas dan tidak perlu berlebihan.
- b. Hiasan harus cocok dengan bahan desain strukturnya dan sesuai dengan cara pemeliharaannya.
- c. Letak hiasan disesuaikan dengan bentuknya.

Hiasan pada busana pesta malam ini yang digunakan untuk memperindah yaitu payet yang diletakkan pada bagian kerung leher sebelah kanan, hiasan berbentuk kipas yang ditabur dengan payet pasiran dibagian atas, dan manik bebatuan pada bagian kelim rok lingkaran.

F. Pergelaran Busana

Tema besar pergelaran busana 2019 ini adalah TROMGINE merupakan kependekan dari (*The Role Of Millennial Generation In Natural*) yang memiliki arti peran generasi milenial dalam lingkungan alam. Tema TROMGINE ini mengacu pada *Trend Forecasting 2019/2020*. Perkembangan teknologi pada zaman saat ini sangatlah pesat, peran wanita pada perkembangan teknologi dan ekonomi semakin maju. Mereka lebih cenderung mendalami minat juga bakat yang dimiliki, dan memvisualisasikan karakter ke dalam penampilannya. Wanita saat ini lebih berani menyandingkan keindahan alam dan teknologi yang sedang berkembang. Pergelaran busana ini meliputi tahap persiapan, pelaksanaan dan evaluasi, pada tahap persiapan hal yang dilakukan yaitu dengan pembentukan panitia serta pembagian tugas masing-masing yang diperkirakan menghabiskan dana yang tidak sedikit. Oleh karena itu panitia gelar busana menggalang dana dari iuran mahasiswa, dana penjualan tiket, dan dari sponsor.

Pergelaran busana pada kali ini menggunakan panggung berbentuk T dengan *backdrop* menyerupai gapura candi pada kiri dan kanan melambangkan warisan masyarakat Indonesia, sedangkan masskot utama yaitu robot wanita melambangkan gerakan milenial serta gambaran masa depan dimana robot memakai kacamata mengidentifikasikan bahwa pemikiran generasi milenial yang selalu maju kedepan tanpa melupakan *heritage* yang dituangkan lewat perkembangan dan kemajuan dunia.

Filosofi tersebut mengacu pada tema besar pertunjukan busana yaitu TROMGINE.

Pertunjukan busana ini pada konsep terdapat 7 titik *lighting* digunakan lampu parled dan 1 titik parled bohlam bagian depan guna memperlihatkan busana yang dipertunjukkan secara detail. Letak *audience* berada di sisi kanan, kiri, depan dan tribun panggung. Musik pertunjukan dibuat semenarik mungkin disesuaikan dengan busana yang dipertunjukkan.

1. Pengertian Pertunjukan Busana

Dalam sebuah pertunjukan busana atau peragaan busana pada umumnya mempunyai tujuan untuk memberikan hiburan bagi penonton. Pertunjukan busana merupakan pameran mode busana yang asalnya adalah ingin memamerkan ide-ide hasil rancangan para perancang mode busana. “Peragaan busana merupakan parade busana yang dikenakan oleh model hidup atau peragawati.” Sicilia Sawitri, (1997 : 12). Peragaan busana menurut Poppy Darsono merupakan ajang untuk memperkenalkan produk baru berupa busana dan pelengkap busana. Sedangkan menurut Arifah A Riyanto (2003), “Gelar busana adalah kegiatan yang dilakukan oleh para desainer atau pengusaha untuk mempromosikan atau menunjukkan hasil produksinya kepada masyarakat.”

Berdasarkan beberapa pendapat di atas bahwa pertunjukan busana merupakan pameran busana dengan memamerkan ide-ide atau

gagasan yang baru dan diharapkan dapat diterima oleh masyarakat dengan tujuan mempromosikan suatu produk busana. Produk busana tersebut diperagakan oleh para model.

2. Tujuan Pergelaran Busana

Tujuan penyelenggaraan dalam pergelaran busana berkaitan dengan mempromosikan, memberikan hiburan terhadap penonton dan mencari dana untuk kegiatan tertentu. Tujuan penyelenggaraan sebuah peragaan menurut Sri Widarwati (1995), antara lain:

- a. Memberikan hiburan.
- b. Mencari dana untuk kegiatan tertentu.
- c. Untuk tujuan promosi barang dagangan, dalam hal ini meliputi
 - 1) Barang dagangan berupa ciptaan baru dalam dunia fashion.
 - 2) Barang dagangan berupa hotel, restoran, dan lain-lain.
 - 3) Barang dagangan berupa produk baru.
 - 4) Barang dagangan berupa pola-pola jadi dari pabrik pola.
 - 5) Barang dagangan berupa alat make-up, perhiasan dan lain-lain.

Selain tujuan pergelaran busana, dalam acara tersebut terdapat manfaat yang didapatkan, antara lain:

- 1) Melahirkan desainer muda yang berbakat dibidangnya.
- 2) Sebagai ladang dalam belajar keorganisasian dalam bentuk kepanitiaan pagelaran busana.

- 3) Memperkenalkan sebuah hasil karya perancang busana kepada masyarakat. Sri Widarwati, (1995:45)

3. Tata Panggung

Tata letak panggung sangat diperhatikan dalam sebuah pagelaran. Panggung merupakan suatu ruangan yang secara mendasar merupakan penentu dalam tercapainya tujuan dari sebuah pertunjukan tersebut.

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

1) Panggung Arena

Panggung arena ini disajikan dengan letak yang sama tingginya atau lebih rendah dari penonton. Konsep pada panggung tersebut penonton duduk melingkari panggung sehingga penonton dapat sangat dekat dengan panggung dan model dapat terlihat dari berbagai sisi. Set pada penataan panggung arena digunakan dalam pertunjukan sirkus, adapun pertunjukan busana yang menggunakan panggung model ini namun masih jarang ditemukan.

2) Panggung tertutup (*proscenium*)

Panggung tertutup merupakan tempat pertunjukan yang hanya dapat dilihat dari arah depan dan diberi dinding atau bingkai, bingkai inilah arah model dengan penonton yang

menyaksikan pagelaran dalam satu arah. Dengan pemisah ini maka pergantian tata panggung dapat dilakukan tanpa sepengetahuan penonton. Set penataan panggung tertutup sering pula digunakan dalam pertunjukan drama, namun banyak juga yang menggunakannya dalam pertunjukan busana.

3) Panggung terbuka

Panggung terbuka merupakan tatanan panggung tanpa adanya dinding keliling. Berbagai variasi dapat digunakan untuk memperlihatkan pertunjukan di tempat terbuka, di dalam ruangan atau ditempat yang landai dimana penonton berada di area yang lebih bawah dari panggung tersebut. Pada panggung jenis ini paling sering digunakan dalam acara *fashion show* dimana dalam panggung ini terdapat area *background* dimana model keluar dan masuk, dan penonton dapat lebih jelas melihat busana yang diperagakan oleh model.

Variasi *catwalk* berdasarkan tinggi dan ukurannya, yang perlu dipertimbangkan antara lain:

- a) Pemilihan tempat untuk masuk ke area *background* dari ruang ganti (*dressing area*).
- b) Berjalan di *catwalk* sesuai arah yang sudah ditentukan.
- c) Tinggi, ukuran dan bentuk sangat berhubungan dengan jarak penglihatan dan pendengaran penonton.

d) *Catwalk* dibuat dalam berbagai bentuk, namun bentuk yang umum digunakan yaitu T, I, H, Y, U dan Z.

Dalam pagelaran busana dengan tema Trombine ini menggunakan tata panggung terbuka dengan bentuk panggung T.

4. *Lighting*

Lighting merupakan pencahayaan untuk menerangi panggung berfungsi untuk mendukung sebuah pementasan atau pertunjukan. Tata lampu atau *lighting* disebut juga dengan tata cahaya. Pentingnya tata cahaya dalam pertunjukan selain untuk menerangi serta menyinari juga dipakai untuk membantu model memperagakan busana yang di pakainya. *Lighting* mempunyai beberapa fungsi menurut Murgiyanto, (1983) *lighting* atau tata cahaya memiliki fungsi sebagai berikut:

- 1) Penerangan
- 2) Penciptaan suasana
- 3) Penguat adegan
- 4) Kualitas pencahayaan
- 5) Sebagai efek khusus pementasan

Pembuatan pencahayaan yang baik akan dapat membuat objek utama tampak menonjol dari objek-objek lain di sekelilingnya. Adimodel, (2009).Cahaya memiliki beberapa karakteristik , yaitu:

1) *Standard Reflector*

Lampu yang hanya dipasang standar reflector akan membuat cahaya yang jatuh menjadi sangat keras .

2) *Softbox*

Menghasilkan cahaya yang lembut dan halus.

3) *Silver Umbrella*

Lampu yang dipasang silver umbrella memiliki karakteristik yang cukup keras, tapi penyebarannya cukup lebar dan merata.

4) *White Umbrella*

Cahaya yang dengan white umbrella karakteristik agak lebih lembut dibandingkan silver umbrella.

5) *Snoot*

Cahaya yang dihasilkan karakteristiknya sangat keras dan arah jatuhnya cahaya sangat sempit dan terarah.

5. Tata Suara

Tata suara merupakan efek suara yang dihasilkan untuk memberi kesan suara hidup pada suatu pertunjukan. Pemberian musik ini

bertujuan:

- a. Untuk memperkuat jiwa atau seni yang ada didalam suatu busana.

- b. Suasana didalam suatu pertunjukkan.
- c. Memberikan pertolongan pada model dalam mengatur langkahnya sesuai dengan tempomusik serta memeriahkan acara pertgelaran.

6. Tahapan Penyelenggaraan

a. Persiapan

1) Pembentukan Panitia

Penyelenggaraan pertgelaran busana memerlukan organisasi, organisasi dapat diartikan dalam arti statis dan arti dinamis. Organisasi statis dapat diartikan sebagai wadah, sedangkan organisasi dalam arti dinamis diartikan sebagai suatu sistem atau kegiatan yang dilakukan oleh pemimpin untuk merumuskan tujuan, melimpahkan wewenang dan tanggung jawab kepada masing-masing organisasi yang menjadi bawahannya Ibnu Syamsi, (1998).

Kepanitiaan dalam peragaan busana terbagi atas beberapa divisi yang memiliki tugas masing-masing. Adapun syarat pembentukan kepanitiaan agar pertgelaran berjalan dengan baik Ibnu Syamsi, (1998):

- a) Setiap anggota diberi tahu tugas dan kedudukan dalam proses pengambilan keputusan atau dalam pemecahan masalah.

- b) Setiap anggota disadarkan akan keterikatan untuk menjalankan tugasnya dalam kepanitiaan sampai selesai.
- c) Anggota panitia hendaknya dilatih bekerja sama dalam satu proses kegiatan dan memiliki kemahiran mengadakan hubungan antar pribadi yang baik.
- d) Anggota panitia tidak boleh merasakan adanya perbedaan antara atasan dan bawahan tetapi merupakan tim yang sama kedudukannya.
- e) Ketua panitia harus mempunyai jiwa kepemimpinan yang tinggi yang mampu menggerakkan kerja sama antar anggotanya.
- f) Jadwal dan pembahasan supaya diberitahukan sebelumnya kepada para anggotanya.
- g) Bantuan dan dukungan hendaknya diberikan oleh pimpinan yang akan mengatur pelaksanaan keputusan yang telah dibuat panitia.
- h) Anggota seharusnya memupuk hubungan yang lebih baik lagi antara satu anggota dengan anggota yang akan dibentuk.

Panitia pergelaran dalam penyusunannya meliputi mahasiswa-mahasiswa yang memiliki tugas dan fungsi masing masing sesuai dengan struktur kepanitiaan yang telah dibentuk.

2) Menentukan Tema

Tema merupakan ide dasar pokok dalam mengadakan pertunjukan. Penentuan tema didasarkan pada jenis peristiwa seperti ulang tahun sekolah, perpisahan sekolah, dan lain sebagainya. Dalam mengadakan pertunjukan perlu adanya analisa latar belakang terjadinya peristiwa yang diangkat menjadi tema dengan persyaratan:

- a) Bersifat aktual.
- b) Singkat dan jelas.
- c) Waktu yang terbatas.

Pertunjukan berhasil apabila dipersiapkan dengan matang. Untuk mencapai keberhasilan sebuah pertunjukan maka diperlukan beberapa persiapan yang meliputi:

3) Menentukan Tujuan Pertunjukan

- a) Memberikan hiburan kepada masyarakat.
- b) Menumbuhkan motivasi untuk berkarya.
- c) Memperingati hari-hari besar.
- d) Melestarikan budaya.
- e) Sebagai sarana apresiasi.
- f) Untuk kegiatan amal/sosial.

4) Fungsi Pertunjukan

Ada beberapa fungsi pertunjukan secara langsung maupun tidak langsung. Manfaat pertunjukan secara langsung

adalah dapat untuk berkreasi diri. Sedangkan manfaat pagelaran secara tidak langsung adalah dapat mengembangkan kepekaan terhadap alam sekitar. Fungsi pertunjukan secara umum adalah sebagai berikut:

- a) Fungsi sebagai sarana pengembangan bakat.
- b) Fungsi sebagai media ekspresi.
- c) Fungsi sebagai media apresiasi.
- d) Fungsi sebagai media komunikasi.

b. Proses

1) Menentukan Waktu dan Tempat

Menentukan waktu dan tempat dalam kegiatan pertunjukan sebaiknya bertepatan dengan hari libur karena peluang seseorang untuk menghadiri acara tersebut semakin besar. Sedangkan dalam memilih tempat yang strategis dan kapasitas ruangnya disesuaikan dengan tamu yang akan hadir.

2) Hasil

Menurut Sri Ardiati Kamil,(1986) “Hasil evaluasi bertujuan untuk menilai gelar busana secara keseluruhan, sehingga ada perbaikan untuk acara selanjutnya.”

7. Ticketing

Tiket merupakan alat tukar dan juga tanda bukti bahwa seseorang telah membayar untuk menyaksikan berlangsungnya pagelaran. Dalam proses penjualan tiket ada beberapa cara yaitu pembelian dengan contact personal, pembelian langsung saat acara lewat perantara telekomunikasi, ataupun *on the spot*.



Gambar 7.Tiket TROMGINE