

BAB III

KONSEP PENCIPTAAN KARYA

A. Konsep Penciptaan Desain

Penciptaan konsep desain sangat penting dalam pembuatan karya busana pesta malam dengan sumber ide Stalaktit Gua Petruk. Adapun beberapa tahapan yang dilakukan yaitu penggambaran sumber ide, *trend*, karakteristik pemakai, penerapan unsur dan prinsip desain disertai pula teknik penyajian gambar *moodboard*. Penciptaan karya ini memerlukan pengembangan sumber ide sehingga menghasilkan suatu karya yang berbeda dari yang lain.

Adapun beberapa tahapan yang diperlukan dalam penciptaan desain dalam menciptakan busana pesta malam, antara lain:

1. Implementasi Tema TROMGINE

Pergelaran busana yang bertemakan TROMGINE ini merupakan pergerakan menuju perubahan positif dan menemukan jati diri dalam sebuah karya nyata berupa busana pesta malam yang terpacu pada perkembangan dalam teknologi dan lingkungan alam. Perwujudan tema ini dimaksudkan untuk mengkaji dan menggali informasi yang ada pada lingkungan alam sekitar yang memiliki karakter dan sejarah. Kemajuan teknologi yang semakin pesat perkembangannya mampu membuat kota berkembang pesat dengan kecanggihan berbagai macam infrastrukturnya, namun Kabupaten Kebumen memiliki kekayaan

alam, yang salah satunya yaitu Gua Petruk yang kini menjadi salah satu destinasi warga Kebumen dan sekitarnya bahkan merambah pada dunia yang sangat menarik dan mampu menjadi salah satu destinasi wisatawan yang wajib didatangi ketika berkunjung di Kabupaten Kebumen ini.

2. Implementasi *Trend 2019*

Implementasi *trend* ini diawali dengan mendesain busana supaya memperoleh busana pesta yang terkonsep dan sesuai dengan gagasan penyusun. Dalam langkah mendesain busana pesta malam penyusun mengacu pada *Trend Forecasting 2019*. Tema dan sub tema pada pembuatan busana pesta malam ini menerapkan tema *cortex* yang merupakan paradoks kecerdasan buatan yang membantu dalam proses riset desain dan seringkali berujung pada inovasi material. Bentuk abstrak terstruktur, tidak terduga dan fleksibel dinamis baik dalam tekstur maupun siluetnya. Sub tema *Fractaluscious* yang merupakan (keindahan fraktal), bentukan tak terduga muncul dan berkesan seperti organisme yang tumbuh dan bergerak. Bentukan ini berperan besar sebagai detail maupun aksen pada koleksi sub tema ini, penggambaran ini terletak pada bentukan stalaktit Gua Petruk yang mana stalaktit berbentuk bulat, bertekstur garis dan menggantung di langit-langit gua kapur. Sub tema *Fractaluscious* ini inspirasi bentuk yang dihasilkan dari pengolahan bahan sehingga menghasilkan bahan

yang bertekstur dan seolah-olah bergerak. Gambaran ini diterapkan desainer dalam sumber ide busana Stalaktit Gua Petruk dan memiliki karakter penciptaan penyusun menggabungkan sumber ide dengan bentukan, dan warna pada bagian gaun dan kipas. Cara penggambaran untuk mencapai bentuk dengan cara menyamakan setiap warna dan bentukan stalaktit. Kemudian karakter Stalaktit Gua Petruk yang bersifat seolah-olah bergerak pada pembentukan stalaktit dituangkan pada bentuk gaun ekor dan bentukan bulat kipas yang bertekstur garis bagian depan.

3. Implementasi Sumber Ide Pada *Moodboard*

Berdasarkan tema *cortex* dan sub tema *fractaluscious* yang penulis dapatkan serta sumber ide yang diambil yaitu Stalaktit Gua Petruk. Maka dibuat *moodboard* yang memuat *mood* atau suasana berdasarkan trend dan sumber ide Stalaktit Gua Petruk. Selain itu, juga terdapat trend warna yang dipakai sesuai sub tema *fractaluscious*, contohnya terjadinya bentukan stalaktit yang seolah-olah bergerak kebawah, *styling* busana pada sub tema, serta judul busana yang akan dibuat.

4. Implementasi Sumber Ide Pada Desain

Busana pesta malam yang penyusun ciptakan berdasarkan tema *Cortex* dan sub tema *Fractaluscious* yang juga mengambil

sumber ide Stalaktit Gua Petruk. Pada pembuatan busana pesta malam ini Stalaktit Gua Petruk mengaplikasikan bentukan terjadinya stalaktit yaitu pada bagian bentukan kipas dan gaun bagian belakang. Teknik pembuatan busana pesta ini memiliki karakter yang seolah-olah bergerak dimana diaplikasikan pada bagian bentukan kipas yang dihasilkan dari proses plisket, serta memiliki manik-manik sebagai penghias gaun.

Pengembangan busana pesta malam ini termasuk pengembangan distorsi karena desain yang digambar hanya mengambil bagian dari sumber ide yang diambil bentuk penggambaran dan karakter dari busana yang dipakai penari yaitu terdapat tekstur dari bentukan yang dihasilkan dari proses plisket yang sama dengan proses pergerakan terbentuknya stalaktit. Proses pembuatan busana pesta malam ini mengacu pada *trend*. Tema acuan yang penyusun gunakan dalam pembuatan busana pesta malam ini adalah tema *Cortex* dan sub tema *Fractaluscious* yang di implementasikan penyusun dalam sebuah karya busana yang baru yaitu busana pesta malam, penyusun mewujudkan tema dan sub tema dengan menggunakan tekstur bentukan stalaktit yaitu pada bagian bentukan kipas dan gaun bagian belakang.

5. Implementasi Unsur dan Prinsip Desain

Pembuatan desain yang sebelumnya dilakukan yaitu menganalisis karakter pada model yang akan menggunakan busana yang akan dibuat, hal ini dilakukan agar busana yang dibuat dapat menyatu dengan karakter si pemakai sehingga busana lebih terasa hidup. Berdasarkan analisis yang telah dilakukan pada model yang bernama Bielsa kategori busana pesta yang akan dibuat yaitu untuk wanita berusia 18-28 tahun, memiliki kulit berwarna kuning langsung, postur tubuh tinggi. Untuk mewujudkan style dari karakter yang sudah disebutkan diatas perlunya disusun unsur desain dan prinsip. Unsur desain garis yang berada di dalam desain yang diciptakan adalah garis lurus dan garis lengkung. Hal ini terdapat pada bagian siluet gaun A dan jatuh bahan yang tidak terlalu kaku. Dengan model busana asimetris pada bagian kiri badan diberi bentukan kipas, dan busana dibuat panjangnya selutut. Tekstur yang dipilih yaitu kaku dan tidak terlalu jatuh dan tidak terlalu berkilau dalam desain busana ini. Nilai gelap terang desain yang diciptakan termasuk dalam nilai terang, karena terdapat warna hijau pada busananya. Prinsip desain proporsi yang terletak pada perbandingan ukuran garis leher, hiasan bentuk kipas, bentuk gaun merupakan keseimbangan asimetris karena antara kanan dan kiri berbeda, irama terdapat pada hiasan busana yang berbentuk kipas yang disusun semakin keatas semakin kecil secara teratur, pusat perhatian atau *center of interest* terletak pada bagian

bentukan kipas, kesatuan terletak pada bagian warna busana dan payetan, keselarasan terdapat pada bagian bentuk kipas yang penataannya semakin keatas semakin mengecil.

B. Konsep Pembuatan Busana

1. Pembuatan Pola

Pembuatan pola dilakukan setelah pengambilan ukuran yang perlu dipersiapkan sebelum pengambilan ukuran yaitu, kertas yang berisi tabel ukuran, alat tulis, penterban dan pita ukur (metlin). Pengambilan ukuran sendiri dilaksanakan pada 10 Februari 2019. Setelah pengambilan ukuran pada model kemudian dilakukan analisis singkat terhadap proporsi model, busana dengan mengambil ukuran model. Pembuatan pola busana pesta malam dengan desain diawali dengan membuat pola dasar, badan dan pola dasar rok lingkaran. Kemudian dilanjutkan pecah pola dan rancangan bahan. Pembuatan pola dikerjakan secara konstruksi berdasarkan ukuran dari badan model. Pola dasar yang digunakan adalah pola dasar sistem konstruksi.

2. Teknologi Menjahit

Pembuatan busana pesta malam ini menggunakan teknologi Adi Busana dan teknik jahit halus yaitu dengan menyambung menggunakan kampuh buka dengan penyelesaian rompok dan di soom. Penyambungan ini digunakan dengan tujuan agar busana lebih

rapi dan tidak bertiras selama proses menjahit, untuk hasil yang maksimal biasanya setelah melakukan proses menjahit dilakukan proses pengepressan dengan tujuan memperoleh kampuh buka yang rapi.

3. Menentukan Hiasan Yang Digunakan

Menentukan hiasan yang digunakan yaitu menyesuaikan busana yang akan dibuat, disini penyusun memilih hiasan berupa payet yang di pasangkan pada badan bagian kiri, serta menggunakan hiasan kepala *headpiece*.

C. Konsep Penyelenggaraan Busana

Penyelenggaraan busana diperlukan konsep yang harus matang agar pelaksanaan pertunjukan dapat berjalan lancar sesuai dengan tujuan pertunjukan. Konsep pertunjukan busana pada tahun ini adalah seluruh peserta Proyek Akhir maupun Tugas Akhir. *Audiens* yang diharapkan dalam pertunjukan TROMGINE ini selain masyarakat luas yaitu desainer berada di Jogja agar dapat menjalin kerja sama dengan mahasiswa UNY. Dalam hal ini penyelenggaraan pertunjukan busana TROMGINE diselenggarakan dengan program sponsor bersama.



Gambar 8. Logo TROMGINE

1. Persiapan

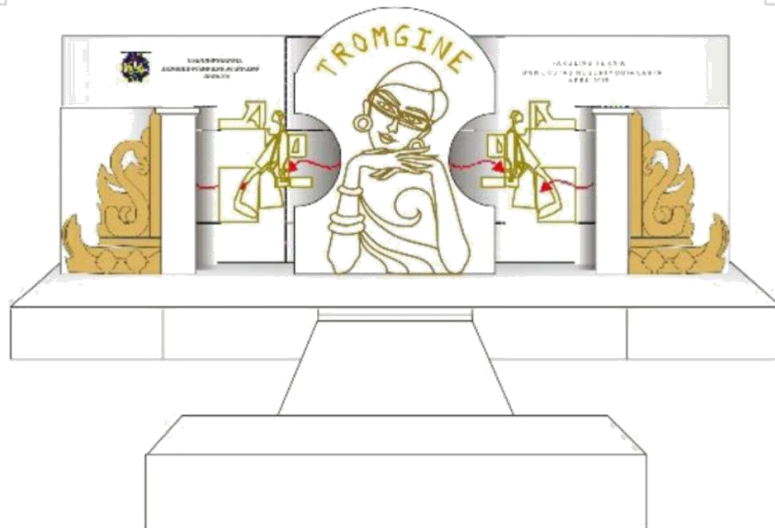
Pergelaran busana diperlukan adanya persiapan yaitu dengan pembentukan panitia. Pergelaran busana TROMGINE diikuti oleh 110 mahasiswa angkatan 2016 dan beberapa mahasiswa 2015 baik D3 maupun S1. Tanggungjawab dalam penyelenggaraan pergelaran busana dapat ditanggung bersama dalam sebuah kepanitiaan sehingga akan terbentuk suatu kerjasama sesuai dengan tujuan pergelaran. Selanjutnya penentuan tema pergelaran yaitu TROMGINE, penentuan anggaran yang dibutuhkan selama pelaksanaan acara TROMGINE.

2. Pelaksanaan

a. Konsep Tata Panggung

Pergelaran diselenggarakan didalam ruangan Auditorium Universitas Negeri Yogyakarta sesuai dengan jumlah penonton 1000 yang sudah ditentukan sesuai dengan tiket maupun undangan. Panggung yang digunakan dalam pergelaran ini adalah panggung

terbuka dengan panggung berbentuk T sehingga bisa lebih jelas penonton melihat detail busana yang diperagakan oleh peragawati.



Gambar 9. Desain PanggungTROMGINE

b. Konsep Tata *Lighting*

Lighting pada pertunjukan Tromgine menggunakan *follow spot*, *moving head* dan *parlead follow spot* yang digunakan sebagai pencahayaan terhadap sebuah acara dimana audiens yang terlihat gelap didepan panggung, kemudian dibutuhkan suatu penerangan terhadap *audiens* tersebut agar menjadi terang sehingga pencahayaan terfokus kepada model. Sedangkan *moving head* adalah lampu yang memancarkan sinar dimana fokus obyeknya sinar tersebut membentuk variasi. *Moving head* memberi kesan hidup di dalam panggung. Fokus dari *lighting moving head* biasanya dipancarkan kearah lantai, tembok ide lain dari penyelenggaraan acara. Sedangkan *lighting led par* ini tidak hanya

untuk tata cahaya sebagai hiasan dipanggung yang dipancarkan ke *entertainer*, namun sering juga digunakan untuk memberikan kesan cahaya ke suatu lantai, dinding dan lain-lainnya.

c. Konsep Tata Musik

Tatanan musik pada pertunjukan *trombine* memiliki konsep musik yang dipilih secara teliti sehingga mendukung antara musik dan busana yang akan diperagakan oleh peragawati menyatu dan hidup sesuai dengan konsep awal.

d. Evaluasi

Evaluasi dilaksanakan setelah pelaksanaan pertunjukan selesai, tujuan dari evaluasi sendiri adalah untuk mengetahui penyebab dari segala kendala yang ada dari tahap awal pertunjukan sampai saat pertunjukan yang kemudian dijadikan awal pelajaran agar tidak mengulangi kesalahan yang sama pada kegiatan pertunjukan berikutnya.