

BAB II

DASAR PENCIPTAAN KARYA

A. Tema Penciptaan

Langkah awal yang harus diambil dalam merancang busana adalah menentukan keseluruhan tema. Tema tersebut akan sangat mempengaruhi bentuk, siluet, warna dari busana yang akan diciptakan. Penciptaan sebuah tema busana dapat diambil dari berbagai hal dan dari berbagai aspek kehidupan, baik tentang alam, benda mati, benda hidup atau peninggalan-peninggalan sejarah di dunia dengan maksud dan tujuan tertentu.

Tema besar pada acara pergelaran busana mahasiswa Pendidikan Teknik Busana dan Teknik Busana angkatan 2016 yaitu *Tromgine*. *Tromgine* yang merupakan akronim dari *The Role of Millenial Generation in Natural/Nature Environment* yang diartikan sebagai peranan generasi milenial dalam lingkungan alam. Manusia merupakan bagian dari alam semesta. Lingkungan alam sangat penting bagi manusia karena lingkungan alam mempengaruhi perkembangan hidup manusia. Pada masa sekarang, generasi milenial hidup serba modern dan digital. Karya-karya busana yang ditampilkan merupakan perwujudan penggunaan teknologi sebagai wujud peran mahasiswa dalam mempopulerkan warisan budaya yang ada di Indonesia dalam wujud sumber ide busana yaitu *Herritage* Indonesia. *Herritage* merupakan peninggalan masa lalu yang harus diperkenalkan dari generasi ke generasi. *Herritage* meliputi tradisi, bangunan, taman nasional, cerita rakyat dan peninggalan sejarah yang berumur puluhan tahun. Melalui tema ini diharapkan mahasiswa dapat ikut serta dalam mempopulerkan budaya dan alam yang ada di Indonesia.

B. *Trend*

1. *Pengertian Trend*

Trend merupakan suatu metode analisis yang ditunjukkan untuk melakukan suatu estimasi atau peramalan pada masa yang akan datang. Untuk melakukan peramalan dengan baik maka dibutuhkan berbagai macam informasi yang cukup banyak dan diamati dalam periode waktu yang relatif cukup panjang, sehingga hasil analisis tersebut dapat mengetahui sampai berapa besar fluktuasi yang terjadi dan faktor-faktor apa saja yang mempengaruhi terhadap perubahan tersebut.

2. *Trend Forecasting*

a) *Pengertian Trend Forecasting*

Trend forecasting merupakan sebuah metode untuk memprediksi trend atau memproyeksikan trend untuk beberapa waktu kedepan. Hal ini bertujuan untuk memunculkan desain yang baru yang laku dalam rangka memenuhi selera pasar. Negara-negara maju lainnya sudah mengembangkan metode ini. Di Indonesia sendiri masih sedikit yang bergerak dalam ranah trend forecasting, salah satunya adalah Alm. Irvan A. Noe'man, seorang praktisi branding, desain dan pengembangan produk.

Desain tidak hanya terbatas dalam pengertian merancang atau membuat sesuatu (karya) baru yang mengandung fungsi dan estetika. Kebanyakan desainer memiliki pola pikir bagaimana menciptakan karya dengan “kebaruan” pada aspek fungsi (guna dan simbolik/estetik) dan aspek teknis (pembuatan dan pemilihan material). Mengacu pada paradigma tersebut, maka contoh problematik desain yang dapat dijumpai selama ini seperti yang sudah dikemukakan Donald Norman adalah,

bagaimana menciptakan desain yang berbasis interaksi si pengguna dengan objek desain, pelayanan dan pengalaman terhadap objek desain.

b) Macam- Macam Trend Forecasting

Seiring perubahan teknologi dan gaya hidup, trend dunia mode pun tak luput akan perubahannya. Indonesia *Trend Forecasting* kembali menghadirkan proyeksi *trend fashion* Indonesia 2019/2020 yang kali ini mengangkat tema *Singularity* yang terkait perubahan zaman. Tema ini mengusung gambaran keadaan yang mengindikasikan beragam pergeseran teknologi dan sikap-sikap yang menyertainya, dan gambaran masa depan yang masih diraba.

Dalam konsep *Singularity* tersebut terdapat unsur pertanyaan, kekhawatiran, optimisme, serta harapan akan apa yang terjadi di masa depan. Tema ini kemudian diturunkan dalam empat trend utama, yaitu *Exuberant*, *Neo Medieval*, *Svarga*, dan *Cortex*.

1) Exuberant

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.

2) Neo Medieval

Neo Medieval mengusung unsur romantisme abad pertengahan yang mencerminkan sikap khawatir akan kemungkinan di masa depan yang memicu timbulnya “benteng pertahanan”. Pandangan ini membangkitkan romantisme dalam sejarah, di mana tema abad pertengahan menyatu dengan kemajuan teknologi. Secara visual, tema ini memunculkan kesan gaya khas pejuang futuristik, kuat, tegas, dan elegan dengan palet warna yang netral dan membumi.

3) *Svarga*

Svarga melihat sisi kemanusiaan dari kecerdasan buatan, yaitu jembatan dari beragam perbedaan tampilan untuk menjadi satu harmoni. Keterbukaan ini menciptakan multikulturasi. Konsep desain dalam tema ini memperlihatkan tabrak corak yang tetap memperhatikan keseimbangan antara satu dengan yang lain.

4) *Cortex*

Cortex merupakan paradoks kecerdasan buatan di era evolusi digital, ketika digitalisasi membaur dengan seluruh aspek kehidupan manusia. Kecerdasan buatan dipandang dapat membantu manusia dalam proses riset desain, yang berujung pada inovasi. *Cortex* merupakan *trend forecasting* yang diambil dalam pembuatan busana pesta pagi ini.



Gambar 1. *Mood Trend Forecasting Cortex*

Inovasi material dengan bantuan teknologi mewarnai tema ini, termasuk bentuk abstrak terstruktur, tidak terduga, fleksibel, dan dinamis dalam siluet maupun tekstur.

Cortex terbagi menjadi 3 bagian, yaitu:

1) *Fractaluscious*

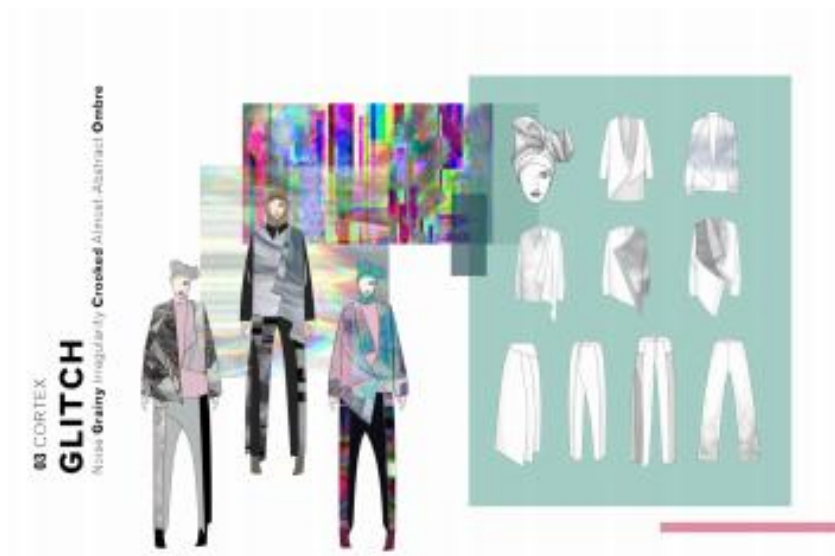
Fractaluscious merupakan keindahan fractal yang memiliki ciri-ciri bentukan tak terduga muncul dinamis dan berkesan seperti organisme yang tumbuh dan bergerak. Bentuk ini berperan sebagai detail maupun aksen pada koleksi sub tema ini.

2) *Lucid*

Lucid merupakan desain yang terkesan jelas, lebih bermain pada kesan *transluscent* dan tembus pandang pada material yang dipakai sehingga lebih mengesankan minimalis, *sleek*, *vivid*, dan *clean*

3) *Glitch*

Glitch merupakan seni malfungsi yang justru lebih menekankan pada tekstur ataupun motif ombre maupun nyaris abstrak dengan *noise* dan *grainy* yang memberi kesan tidak beraturan dan bengkok. Dalam pembuatan busana pesta pagi ini, mood *trendforecasting cortex* yang diambil ialah *Glitch*



Gambar 2. *Cortex- Glitch*

C. Sumber Ide

1. Pengertian Sumber Ide

Menurut Sri Widarwati (1998 : 58), sumber ide adalah segala sesuatu yang dapat menimbulkan ide seseorang untuk menciptakan desain baru (untuk mengembangkan mode busana perlu adanya sumber ide). Sumber ide dapat diambil dari benda-benda yang ada disekeliling kita dan peristiwa-peristiwa yang terjadi untuk menciptakan kreasi baru dalam menciptakan busana.

Menurut Widjningsih (1996), sumber ide merupakan langkah awal yang harus diperhatikan membuat sebuah desain. Sumber ide juga diartikan sesuatu atau sumber yang dapat merangsang lahirnya suatu kreasi. Dalam membuat hasil karya dengan pedoman pada sumber ide yang sudah ada berarti mengambil unsur yang terdapat pada sumber acuan untuk menciptakan kreasi baru.

2. Penggolongan Sumber Ide

Segala garis besar sumber ide dalam menciptakan suatu desain busana menurut Chodiyah dan Wisri A Mandy (1982 : 72) dikelompokkan menjadi tiga yaitu :

- a) Sumber ide busana penduduk dunia termasuk pakaian pakaian adat disuatu wilayah di dunia, contoh pakaian yang dijadikan sumber ide misalnya Ceongsam (Cina), Kebaya (Jawa), Kimono (Jepang).
- b) Sumber ide dari peristiwa-peristiwa penting nasional maupun internasional misalnya pakaian Olimpiade, SEA Games, PON, hari Kartini, dll.
- c) Sumber ide dari benda-benda alam, misalnya bentuk dan warna pada flora dan fauna, bentuk bintang, bulan sabit, matahari, dll.

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

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

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

3. Sumber Ide Motif Alga Kain Pelangi

Sumber ide yang diambil dalam pembuatan busana pesta pagi ini yaitu Motif Alga Kain Pelangi merupakan salah satu motif yang ada di Kain Pelangi khas Palembang. Alga berasal dari kata alga (rumpun laut), motif ini menggambarkan bentuk seperti sekumpulan rumput laut. Motif alga yang berwarna warni bak pelangi merupakan konvergensi banyak budaya, yaitu budaya Jawa, Melayu dan Tionghoa. Konon menurut sejarah, motif ini terbentuk ketika seseorang hendak menyusuri pantai selatan melihat sekumpulan rumput laut pada pesisir pantai. Sehingga seseorang itu menuangkan idenya untuk membentuk motif rumput laut yang telah dilihat di pesisir pantai tersebut. Motif alga terbentuk juga karena warna dari rumput laut beraneka ragam warna, ada berwarna coklat, merah, hijau, dan biru.

Selain itu juga tumbuhan rumput laut dapat memproduksi energi dalam air. Sehingga dapat diyakini bahwa kain pelangi yang dibuat melalui proses ikat dan celup, mampu memberikan energi atau udara kehidupan meski melalui proses pencelupan.

Motif Kain Pelangi yang ada di Palembang antara lain motif bintang tujuh, kembang jamur, bintang lima, bintang sembilan, alga, cucung atau terong. Warna-warna yang digunakan pada saat ini dapat kita jumpai warna terang, mencolok dan bergradasi karena telah menggunakan zat warna sintetis yang beraneka warna.



Gambar 3. Motif Alga Kain Pelangi

4. Pengembangan Sumber Ide

Menurut Dharsono Sony Kartika (2004), teori pengembangan sumber ide dibedakan menjadi lima yaitu stilisasi, distorsi, transformasi, deformasi, dan metamorfosis.

a. Stilasi

Stilasi menurut Dharsono Sony Kartika (2004), stilisasi merupakan cara penggambaran untuk mencapai bentuk keindahan dengan cara menggayakan obyek atau benda yang digambar, yaitu dengan cara menggayakan setiap kontur pada obyek atau benda tersebut

b. Distorsi

Menurut Dharsono Sony Kartika (2004), distorsi adalah penggambaran bentuk yang menekankan pada pencapaian karakter, dengan cara mengangkat wujud-wujud tertentu pada benda atau obyek yang digambar.

Sehingga dapat dijelaskan bahwa distorsi adalah perubahan bentuk termasuk suara dengan menonjolkan karakteristik sehingga mendapatkan bentuk yang sesuai dengan konsep estetika seniman.

c. Transformasi

Menurut Dharsono Sony Kartika (2004), transformasi adalah penggambaran bentuk yang menekankan pada pencapaian karakter, dengan cara memindahkan (*trans* = pindah) wujud atau figur dari obyek lain ke obyek yang digambar. Sehingga dapat dijelaskan bahwa transformasi merupakan perubahan bentuk tanpa meninggalkan ciri khasnya sehingga karakter asli masih dapat dikendalikan.

d. Deformasi

Menurut Dharsono Sony Kartika (2004), deformasi merupakan penggambaran bentuk yang menekankan pada pengambilan unsur tertentu yang mewakili karakter hasil interpretasi yang sifatnya sangat hakik.

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

e. Metamorfosis

Metamorfosis yaitu perubahan dari sumber ide yang benar-benar mengubah bentuk namun tetap pada tema yang sama dan memiliki ciri

atau karakter dari benda yang dijadikan sumber ide, atau lebih tepatnya mengubah bentuk dari sumber ide.

Berdasarkan keterangan yang ada di atas, maka dapat diambil kesimpulan bahwa pengambilan sumber ide yang akan dikembangkan dalam karya atau disini adalah gaun pesta yaitu tidak harus diambil keseluruhan. akan tetapi bentuk dari sumber ide yang dipakai tetap harus terlihat sehingga tidak menghilangkan ciri khas sumber ide tersebut. Gaun pesta pagi ini menggunakan cara *transformasi*, yang dimana transformasi merupakan penggambaran bentuk yang menekankan pada pencapaian karakter, dengan cara memindahkan motif alga yang ada di kain pelangi ke objek bahan yang akan diwujudkan menjadi busana pesta pagi melalui teknik aplikasi bordir yang akan menjadi *point of interest*.

D. Desain Busana

1. Pengertian Desain

Menurut Sri Widarwati (1998: 2), desain adalah suatu rancangan atau gambaran suatu objek atau benda yang dibuat berdasarkan susunan garis, bentuk dan tekstur. Sedangkan menurut Widjiningsih (1982:1) desain adalah suatu rancangan gambar yang nantinya akan dilaksanakan dengan tujuan tertentu, yang berupa susunan garis, bentuk, warna dan tekstur. Kemudian menurut Arifah A. Riyanto (2003) desain adalah rancangan sesuatu yang dapat diwujudkan pada benda nyata atau perilaku manusia yang dapat dirasakan, dilihat, dan diraba.

Dari pengertian di atas dapat disimpulkan bahwa, desain merupakan suatu gambaran atau rancangan yang tersusun atas unsur garis, bentuk, warna dan tekstur yang yang kemudian dapat diwujudkan pada benda nyata sehingga dapat dirasakan, dilihat, dan diraba.

2. Penggolongan Desain

a. Desain Struktur (*Struktural Design*)

Menurut Ernawati (2008 : 196). Desain struktur pada busana disebut juga dengan siluet busana (*silhouette*). Siluet adalah garis luar dari suatu pakaian, tanpa bagian-bagian atau detail seperti lipit, kerut, kelim, kup dan lain-lain. Menurut Sri Widarwati (1998: 2) desain struktur adalah berdasarkan susunan bentuk, warna dan tekstur dari suatu benda. Sedangkan menurut Arifah A. Riyanto (2003: 7) desain struktur adalah suatu susunan garis, bentuk yang dipadukan menjadi suatu rancangan model busana yang dapat berbentuk menjadi berbagai siluet, yaitu A, I, S, H, Y dan Bustle. Desain struktur adalah susunan garis, bentuk, warna dan tekstur dari suatu benda yang mempunyai ruang maupun gambaran suatu benda (Widjiningih, 1982: 1).

Berdasarkan uraian di atas desain struktur adalah desain yang terdiri dari susunan garis, bentuk, warna dan tekstur yang dipadukan menjadi berbagai macam busana.

b. Desain hiasan (*Decorative Design*)

Menurut Sri Widarwati (1998: 2) desain hiasan adalah desain yang berfungsi untuk memperindah desain strukturnya. Sedangkan menurut Arifah A. Riyanto (2003) desain hiasan adalah suatu desain yang dibuat untuk memperindah desain struktur baik sebagai hiasan maupun mempunyai fungsi ganda. Desain hiasan adalah desain yang berfungsi untuk memperindah suatu benda (Widjiningih, 1982: 1).

Berdasarkan pendapat di atas, desain hiasan adalah desain yang berfungsi untuk memperindah desain struktur suatu benda baik sebagai hiasan atau fungsi. Desain hiasan pada busana mempunyai tujuan untuk

menambah keindahan desain struktur atau siluet. Desain hiasan dapat berupa krah, saku, renda, sulaman, kancing hias, bis dan lain-lain.

3. Unsur dan Prinsip Desain

a. Unsur

Menurut Sri Widarwati (2000: 7) unsur-unsur busana adalah segala sesuatu yang dipergunakan untuk menyusun suatu rancangan. Chodjiyah dan Wisri A. Mandy (1982) berpendapat bahwa unsur desain adalah segala sesuatu yang digunakan untuk membuat karya seni rupa yang mempunyai suatu wujud (rupa). Sedangkan menurut Prapti Karomah dan Sicilia Sawitri (1986: 35) unsur-unsur desain adalah segala sesuatu yang disusun untuk mendapatkan desain. Dan menurut Ernawati (2008 : 202) Unsur desain merupakan unsur-unsur yang digunakan untuk mewujudkan desain sehingga orang lain dapat membaca desain tersebut.

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

Berikut merupakan unsur – unsur desain :

1) Garis

Garis merupakan unsur yang paling tua yang digunakan manusia dalam mengungkapkan perasaan atau emosi (Sri Widarwati, 1998: 7) Sedangkan menurut Prapti Karomah dan Sicilia Sawitri (1986: 350) garis adalah himpunan atau kumpulan titik-titik yang ditarik dari titik satu ketitik lain, sesuai dengan arah dan tujuannya.

Adapun sifat – sifat garis menurut Ernawati (2008:202) adalah sebagai berikut :

a) Sifat garis lurus

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

- (1) Garis lurus tegak memberikan kesan keluhuran
- (2) Garis lurus mendatar memberikan kesan tenang
- (3) Garis lurus miring/diagonal merupakan kombinasi dari sifat

b) Sifat garis lengkung

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

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

2) Arah

Setiap unsur garis mempunyai arah, dimana arah tersebut terdiri dari empat macam, yaitu: Arah mendatar, arah tegak, arah miring ke kanan, arah miring ke kiri (Widjiningsih, 1982). Sedangkan menurut Arifah A. Riyanto (2003) arah dan garis mempunyai keterkaitan arah dapat mengubah kesan dari sebuah garis. Kemudian menurut Chodiyah dan Wisri A. Mamdy (1982: 8) Masing-masing arah memberikan pengaruh yang berbeda terhadap si pengamat.

Pada setiap benda yang ada disekitar kita dapat diamati adanya arah tertentu, misalnya mendatar, tegak lurus, miring dan sebagainya. Hal ini

sering dimanfaatkan dalam merancang busana dengan tujuan tertentu. Misalnya arah biasanya digunakan untuk mensiasati kekurangan dari seseorang dalam mengenakan busana. Pada bentuk tubuh gemuk sebaiknya dihindari pemakaian dengan arah mendatar karena akan memberi kesan melebarkan, tetapi sebaiknya menggunakan unsur dengan arah vertikal misalnya garis prinses. Begitu pula sebaliknya untuk bentuk tubuh yang kurus dianjurkan memakai unsur arah mendatar.

Berdasarkan penjelasan di atas dapat disimpulkan bahwa, arah adalah adalah sesuatu yang digunakan untuk mengubah sifat dari garis yang berupa arah mendatar, horisontal serta diagonal dan biasanya dimanfaatkan untuk memberikan kesan tertentu pada busana yang diciptakan. Pada busana pesta malam untuk remaja ini unsur arah yang digunakan adalah unsur arah horisontal.

3) Bentuk

Bentuk adalah suatu bidang yang terjadi apabila kita menarik satu garis dan menghubungkan sendiri permulaanya (Widjningsih 1982: 4). Unsur bentuk ada dua macam yaitu bentuk dua dimensi dan tiga dimensi. 1) Bentuk dua dimensi adalah bentuk bidang datar yang dibatasi oleh garis. 2) Bentuk tiga dimensi adalah ruang yang bervolume yang dibatasi oleh permukaan (Sri Widarwati, 1998).

Menurut Ernawati (2008: 203), bentuk adalah hasil hubungan dari beberapa garis yang mempunyai area atau bidang dua dimensi (*shape*), apabila bidang tersebut disusun dalam suatu ruang maka terjadilah bentuk tiga dimensi atau (*form*).

Berdasarkan jenisnya bentuk terdiri atas bentuk naturalis atau bentuk organik, bentuk geometris, bentuk dekoratif dan bentuk abstrak.

- a) Bentuk naturalis adalah bentuk yang berasal dari bentuk - bentuk alam seperti tumbuh-tumbuhan, hewan, dan bentuk-bentuk alam lainnya.
- b) Bentuk geometris adalah bentuk yang dapat diukur dengan alat pengukur (penggaris, meteran) dan mempunyai bentuk yang teratur.
- c) Bentuk dekoratif merupakan bentuk yang sudah dirubah dari bentuk asli melalui proses stilasi atau stilir yang masih ada ciri khas bentuk aslinya.

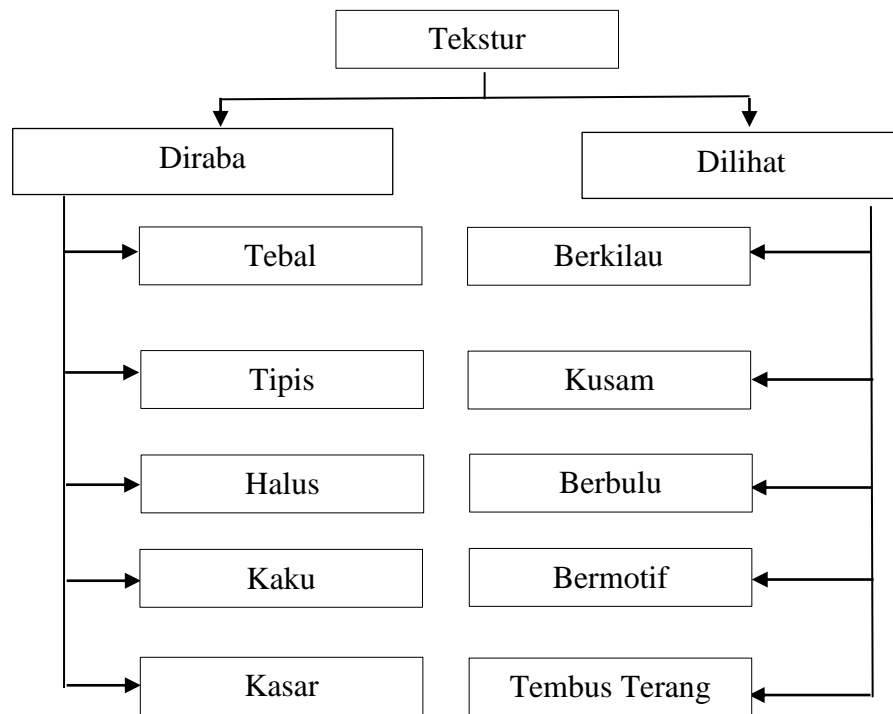
Bentuk-bentuk ini dapat berupa ragam hias pada sulaman atau hiasan lainnya yang mana bentuknya sudah tidak seperti bentuk sebenarnya. Bentuk ini lebih banyak dipakai untuk menghias bidang atau benda tertentu. Bentuk abstrak merupakan bentuk yang tidak terikat pada bentuk apapun tetapi tetap mempertimbangkan prinsip-prinsip desain (Ernawati, 2008 : 203).

Menurut beberapa pendapat yang diuraikan di atas bentuk adalah bidang yang dibatasi sebuah permukaan dan garis yang berbentuk geometris dan bebas (naturalis, abstrak, atau dekoratif). Apabila diterapkan dalam pembuatan busana, bentuk – bentuk tersebut dapat berupa bentuk kerah, bentuk lengan, bentuk saku, bentuk hiasan, dan lain - lain.

4) Tekstur

“Tekstur adalah sifat permukaan dari suatu benda yang dapat dilihat dan dirasakan” (Sri Widarwati, 1998: 14). “Tekstur adalah sifat permukaan dari suatu garis, bidang maupun bentuk” (Widjiningsih, 1982:5). “Tekstur merupakan keadaan permukaan suatu benda atau kesan yang timbul dari apa yang terlihat pada permukaan benda” (Ernawati, 2008 : 204). “Tekstur merupakan sifat permukaan dari suatu benda yang dapat dilihat, diraba,

dan dirasakan” (Enny Zuhny Khayati, 1997 : 1). “Sifat-sifat tersebut antara lain kaku, kasar, lembut, halus, tebal, tipis, dan transparan (tembus terang)”, (Sri Widarwati, 1998 : 14).



Gambar 4. Bagan Penggolongan Tekstur (Sumber : Prapti Karomah dan Sicilia S, 1986 : 53)

Berdasarkan pendapat - pendapat di atas tekstur adalah permukaan suatu benda yang berupa permukaan dari sebuah garis, bidang maupun bentuk yang dapat dilihat dan dirasakan. Pemilihan tekstur bahan yang tepat tentunya juga dapat mempengaruhi penampilan seseorang. Misalnya saja yang berkilau dan bahan yang transparan akan memberi kesan menggemukkan, sehingga bahan yang berkilau atau transparan sebaiknya disarankan untuk seseorang yang mempunyai tubuh kurus.

5) Ukuran

“Ukuran adalah sesuatu yang diterapkan dalam garis dan bentuk yang dapat mempengaruhi hasil suatu desain” (Arifah A. Riyanto, 2003). “Setiap garis dan bentuk mempunyai ukuran yang berbeda-beda, dengan adanya ukuran panjangpendek garis dan besar kecil benda menjadi berbeda” (Sri Widarwati, 1998 : 10). “Ukuran merupakan salah satu unsur yang mempengaruhi desain pakaian ataupun benda lainnya” (Ernawati, 2008 : 204).

Berdasarkan uraian di atas, ukuran adalah segala sesuatu yang digunakan untuk membedakan panjang pendek besar kecil suatu benda dan dapat mengatur keseimbangan sebuah benda serta mempengaruhi suatu desain busana. Unsur-unsur yang dipergunakan dalam suatu desain busana diatur ukurannya dengan baik agar desain tersebut memperlihatkan keseimbangan. Berikut 4 ukuran panjang gaun antara lain :

- a) Mini Dress : gaun yang panjangnya 10 – 15 cm di atas lutut.
- b) Standart Dress : gaun yang panjangnya sampai lutut.
- c) Maxi Dress : gaun yang panjangnya 10 – 15 cm di bawah lutut.
- d) Longdress : gaun yang panjangnya sampai pergelangan kaki hingga menyentuh lantai.

Pada busana pesta pagi untuk wanita dewasa ini ukuran yang digunakan adalah longdress karena gaun yang dibuat panjangnya sampai mata kaki.

6) *Value* (nada gelap terang)

“Nilai gelap terang adalah suatu sifat warna yang menunjukkan apakah warna mengandung hitam atau putih” (Sri Widarwati, 1998: 10). “Nilai gelap terang menyangkut bermacam-macam tingkatan atau jumlah gelap terang yang terdapat pada suatu desain” (Widjiningasih, 1982: 5). “Nilai gelap terang

berhubungan dengan warna yaitu dari warna gelap sampai warna yang paling terang dan untuk sifat terang digunakan warna putih” (Arifah A, Riyanto, 2003: 47).

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

Berdasarkan pendapat di atas dapat disimpulkan bahwa nilai gelap terang adalah sesuatu yang memiliki unsur nilai gelap (mengandung hitam) dan terang (mengandung putih) pada suatu desain. Penerapan nilai gelap terang dalam sebuah busana terletak pada pemilihan warna bahan.

7) Warna

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

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

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

- 1) Warna primer, warna ini disebut juga dengan warna dasar atau pokok, karena warna ini tidak dapat diperoleh

dengan pencampuran warna lain. Warna primer ini terdiri dari merah, kuning dan biru.

- 2) Warna Sekunder, warna ini merupakan hasil pencampuran dari dua warna primer, warna sekunder terdiri dari orange, hijau dan ungu.
- 3) Warna intermediet, warna ini dapat diperoleh dengan dua cara yaitu dengan mencampurkan warna primer dengan warna sekunder yang berdekatan dalam lingkaran warna atau dengan cara mencampurkan dua warna primer dengan perbandingan 1 : 2. Ada enam macam warna intermediet yaitu : kuning, hijau, biru, hijau, biru ungu, merah ungu, merah orange, kuning orange
- 4) Warna tertier. Warna tertier adalah warna yang terjadi apabila dua warna sekunder dicampur. Warna tertier ada tiga yaitu tertier biru, tertier merah dan tertier kuning.
- 5) Warna kwarter. Warna kwarter adalah warna yang dihasilkan oleh pencampuran dua warna tertier. Warna kwarter ada tiga yaitu kwarter hijau, kwarter orange dan kwarter ungu.

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

- 1) Sifat panas dan dingin yang termasuk dalam warna panas ini yaitu warna yang mengandung unsur merah, kuning dan jingga. Warna panas ini memberi kesan berarti, agresif, menyerang, membangkitkan, gembira, semangat dan menonjol. Sedangkan warna yang mengandung unsur hijau, biru, ungu disebut warna dingin. Warna

dingin lebih bersifat tenang, pasif, tenggelam, melankolis serta kurang menarik perhatian.

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

c. Kombinasi Warna

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

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

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

b. Prinsip Desain

Menurut Sri Widarwati, (2000 : 15), prinsip-prinsip desain adalah suatu cara untuk menyusun unsur-unsur sehingga tercapai perpaduan yang memberi efek tertentu. “Prinsip desain adalah suatu cara penggunaan dan pengombinasian unsur-unsur desain menurut prosedur-prosedur tertentu” (Widjiningsih, 1982 : 9).

Menurut uraian di atas maka dapat ditarik kesimpulan bahwa prinsip desain merupakan sebuah cara untuk mengkombinasikan unsur desain

sesuai prosedur tertentu sehingga memberi perpaduan efek/dampak tertentu. Ada 6 prinsip desain yaitu :

1. Harmoni (keselarasan)

Menurut Sri Widarwati (1998 : 15), keselarasan adalah kesatuan diantara macam-macam unsur walaupun berbeda tetapi membuat tiap-tiap bagian itu tetap kelihatan bersatu. Sedangkan menurut Widjningsih (1982 : 10) keselarasan adalah suatu prinsip dalam seni yang menimbulkan kesan adanya kesatuan melalui pilihan dan susunan obyek serta ide-ide. Keselarasan dapat diwujudkan dalam garis, bentuk, warna dan tekstur. Kemudian menurut Ernawati (2008 : 211) harmoni adalah prinsip desain yang menimbulkan kesan adanya kesatuan melalui pemilihan dan susunan objek atau ide atas adanya keselarasan dan kesan kesesuaian antara bagian yang satu dengan bagian yang lain dalam suatu benda, atau antara benda yang satu dengan benda lain yang dipadukan.

Menurut uraian di atas keselarasan adalah kesatuan unsur sebuah desain yang melalui susunan obyek yang diterapkan dalam garis, bentuk, warna dan tekstur.

Menurut Sri Widarwati (1998) adapun aspek-apsek dalam prinsip harmoni atau keselarasan adalah sebagai berikut:

- a) Keselarasan dalam garis dan bentuk

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

- b) Keselarasan dalam tekstur Tekstur yang kasar tidak

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

c) Keselarasan dalam warna

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

2. Proporsi

Proporsi adalah hubungan satu dengan yang lain dalam satu susunan (Widjiningsih, 1982:13). Perbandingan digunakan untuk menampakkan lebih besar atau lebih kecil dan memberi kesan adanya hubungan satu dengan yang lainnya yaitu busana dengan pemakainya (Sri Widarwati, 1998: 17). Proporsi adalah perbandingan antara bagian yang satu dengan bagian yang lain yang dipadukan (Ernawati, 2008 : 211).

Menurut beberapa pendapat di atas dapat ditarik kesimpulan bahwa proporsi adalah hubungan antara satu dengan yang lainnya secara menyeluruh untuk membandingkan besar atau kecilnya serta memberi kesan adanya hubungan satu dengan yang lainnya.

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

3. *Balance* (keseimbangan)

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

Menurut Ernawati (2008: 212) keseimbangan ada 2 yaitu keseimbangan simetris (formal) dan keseimbangan asimetris (informal). Apabila penggunaan unsur elemen desain seperti garis, warna, bentuk

dan lain-lain dalam suatu desain dapat memberikan rasa puas (Sri Ardiati Kamil, 1986: 63).

Menurut Widjiningsih (1982: 15) keseimbangan dapat dibagi menjadi tiga bagian yaitu :

- a) Keseimbangan formal adalah keseimbangan dari obyek bagian kiri sampai kanan, tengah atau pusat desain dengan jarak yang sama;
- b) Keseimbangan informal adalah keseimbangan dari obyek yang tidak mempunyai perhatian yang obyek bagiannya tidak sama dan diletakkan pada jarak yang berbeda dari pusat;
- c) Keseimbangan Abivious adalah keseimbangan dari obyek bagian kiri dan kana tidak serupa tetapi keduanya mempunyai daya tarik yang sama.

Suatu keseimbangan dapat terwujud apabila penggunaan unsur-unsur desain seperti garis, bentuk, warna dan yang lain dalam satu desain dapat memberi rasa puas (Widjiningsih, 1982:15). Menurut penjelasan dari beberapa pendapat di atas keseimbangan adalah pengaturan unsur yang sesuai sehingga serasi dan selaras.

4. Irama

Irama adalah suatu pergerakan pandangan yang dapat mengalihkan pandangan mata dari suatu bagian ke bagian yang lain (Sri Widarwati, 1998: 17). Menurut Arifah A. Riyanto (2003:57) irama yang merupakan suatu pergerakan yang teratur dari satu bagian kebagian yang lainnya. Sedangkan menurut Widjiningsih (1982: 17) dalam seni irama dapat diartikan sebagai suatu bentuk pergerakan dalam disain tersebut berirama. Kemudian menurut Ernawati (2008 :212) Irama dalam desain

dapat dirasakan melalui mata dan dapat menimbulkan kesan gerak gemulai yang menyambung dari bagian yang satu ke bagian yang lain pada suatu benda, sehingga akan membawa pandangan mata berpindah-pindah dari suatu bagian ke bagian lainnya.

Menurut Ernawati (2008 : 212) ada beberapa cara yang dapat dilakukan untuk menghasilkan suatu irama, yaitu :

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

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

5. Aksen / *Center Of Interest*

Aksen merupakan sesuatu yang pertama kali membawa mata pada hal yang penting dalam suatu rancangan atau yang sering disebut dengan *center of interest* / pusat perhatian (Ernawati, 2008 : 212). Disain busana harus mempunyai suatu bagian yang disebut lebih menarik dari bagian-bagian lainnya, dan ini disebut dengan perhatian (Sri Widarwati, 1998: 21). Menurut Widjningsih (1982: 20) untuk menciptakan melalui penggunaan warna, garis, bentuk dan ukuran yang kontras serta pemberian hiasan. Sedangkan menurut Sri Ardiati Kamil (1986: 61) suatu bagian atau elemen seperti garis, warna, nilai gelap terang dan lain-lain yang terlihat bagus.

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

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

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

6. *Unity* atau kesatuan

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

Dalam proses menciptakan busana pesta malam ini menerapkan unsur desain garis lengkung pada bagian garis leher yang memberikan kesan luwes, unsur tekstur mengkilap dan transparan, dan unsur ukuran *longdress* yang memberikan kesan elegan pada gaun, serta prinsip desain keseimbangan simetris, prinsip irama yang diterapkan pada hiasan ronce-ronce, point of interest yang diterapkan pada bagian belakang *outer*, prinsip harmoni pada penggunaan bahan kulit kayu untuk menghasilkan *elegant* look pada busana.

4. Teknik Penyajian Gambar

Menurut Sri Widarwati (1998: 72) dalam gambar atau membuat sketsa untuk menciptakan desain pakaian ada beberapa teknik penyajian. Teknik

penyajian gambar adalah teknik – teknik yang digunakan untuk menggambar atau membuat sketsa – sketsa untuk menciptakan desain busana, yang terdiri dari beberapa teknik yaitu :

1) *Design Sketching* (Menggambar Sketsa)

Design Sketching (Menggambar Sketsa) adalah untuk mengembangkan ide – ide dan menerapkannya pada kertas secepat mungkin atau secara spontan. Dalam *design sketching* ini kita harus dapat mengembangkan *style* dengan cara kita sendiri.

2) *Production Sketching* (Sketsa Produksi)

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

3) *Presentation Drawing* (Penyajian Gambar)

Presentation Drawing (Penyajian Gambar) adalah suatu sajian gambar atau koleksi yang ditujukan pada pelanggan (*buyer*). Oleh karena itu dalam penyajian gambar dan pengaturannya (*Lay Out*) harus memperhatikan hal- hal berikut :

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

4) *Fashion Illustration* (Ilustrasi Desain Busana)

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

5) *Three Dimention Drawing* (Gambar Tiga Dimensi)

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

Dari 5 macam teknik penyajian gambar yang dijelaskan di atas, penyusun menggunakan tiga teknik penyajian gambar dalam laporan ini. Penyajian gambar pertama berupa *design sketching*, dimana terdapat desain bagian – bagian busana yang kemudian dikembangkan menjadi satu kesatuan dalam suatu desain busana pesta malam rancangan penyusun. Penyajian gambar yang kedua berupa *production sketching* yaitu berupa gambar kerja busana dan gambar kerja hiasan busana. Penyajian gambar yang ketiga berupa *presentation drawing* dengan menggambar bagian depan dan belakang busana, dari sajian gambar ini penyusun menjelaskan bagian – bagian dari busana pesta malam yang dirancang.

5. Prinsip Penyusunan Moodboard

a. Pengertian *Mood Board*

Pengertian *mood board* menurut Wikipedia, moodboard adalah salah satu tipe poster yang mengandung gambar, teks dan contoh-contoh dari suatu objek. Semua itu dibuat dalam sebuah kreatifitas oleh sang pembuat *mood board*. Desainer atau orang yang belajar dibidang fashion menggunakan media *mood board* untuk mengembangkan konsep desain mereka dan untuk berkomunikasi dengan anggota tim desain lain.

Berdasarkan pengertian di atas dapat disimpulkan bahwa, pengertian *mood board* adalah Mood board adalah analisis trend visual yang dibuat para desainer dengan mempergunakan potongan- potongan gambaran yang diperoleh dari majalah (style magazine) maupun gambar-gambar desain karya desainer.

Menurut Wikipedia, *mood board* juga dapat digunakan sebagai referensi selama proses mendesain dalam berbagai hal, meliputi:

- 1) Desain tampilan
- 2) Website
- 3) Desain merk dagang
- 4) Komunikasi perdagangan (komersial)
- 5) Perfilman
- 6) *Video game*
- 7) Pewarnaan

Mood board sering digunakan oleh desainer (grafis, busana, dan lain-lain) untuk memungkinkan orang untuk mengilustrasikan secara visual tujuan dari karya yang mereka hasilkan. Akan tetapi, *mood board* juga dapat digunakan untuk menjelaskan secara visual dari tulisan atau gambar. Singkatnya, *mood board* tidak hanya terbatas untuk penggunaan visual

saja, tetapi juga sebagai alat visual yang secara cepat menginformasikan kepada yang lain mengenai maksud seorang desainer atau pembuat *mood board* tersebut. Membuat *mood board* secara dalam bentuk digital mungkin lebih cepat dan mudah, akan tetapi membuat *mood board* dalam bentuk karya nyata akan cenderung lebih memiliki pengaruh yang lebih besar kepada orang lain dikarenakan lebih banyak hal yang diberikan oleh *mood board* tersebut. Hal itu sangat berbeda digital moodboard menurut Wikipedia Ensiklopedia.

Menurut Afif Ghurub Bestari (2015), *mood board* sebagai media pembelajaran bagi desainer atau orang yang belajar dibidang busana dan kriya tekstil, dapat menyajikan dan membahas fakta atau permasalahan yang dikaji secara deskriptif analisis. Sesuai dengan pendapat yang dikemukakan oleh Afif Ghurub Bestari (2015), bahwa ciri-ciri metode deskriptif antara lain :

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

Menurut Adlien Fadlia, dkk (2012: 35), pengetahuan tentang fashion yang diajarkan terutama mengarah pada ketrampilan teknis dan aplikatif yang efektif dan efisien untuk mengejar waktu produksi, seperti ketrampilan pecah pola, menggunakan *software*, menggambar *drapping*, membuat fashion berdasarkan musim (*spring-summer, fall-winter*) dan membuat *mood board* fashion. Media *mood board* termasuk jenis media pembelajaran visual, media *mood board* berfungsi untuk mewujudkan sebuah ide yang masih bersifat abstrak menjadi konkret, dimulai dari mencari berbagai sumber inspirasi berupa potongan-potongan gambar, warna dan jenis benda yang dapat menggambarkan ide yang ingin

diwujudkan, dilanjutkan dengan membuat desain model beserta prototipenya, hingga merealisasikannya menjadi sebuah produk atau karya busana dan kriya tekstil. *Moodboard* merupakan bagian dari media pembelajaran desain, untuk itu perlu diketahui seberapa pentingnya *moodboard* mulai dari pengertian, fungsi, manfaat, cara membuat dan wujud *mood board*.

b. Tujuan Pembuatan Moodboard

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

1. Tema dan karakter karya yang akan diangkat
2. Penggayaan busana yang sedang tren (*image style*)
3. Warna yang akan digunakan dalam pembuatan desain busana (*image colour*)
4. Corak bahan, bila akan mengangkat corak tertentu pada koleksi yang akan dibuat.

Langkah-langkah kegiatan pembuatan *moodboard* :

- a. Tentukan tema karya desain yang akan digunakan, lalu mulailah mengumpulkan berbagai elemen penyusun *moodboard* berupa berbagai gambar yang dapat menunjang terhadap tema pada *moodboard* tersebut.
- b. Siapkan alat dan bahan yang diperlukan berupa kertas dan perlengkapan lainnya, potongan gambar-gambar yang satu sama lain memiliki keterkaitan dalam satu tema.
- c. Membuat Moodboard dari tema yang telah ditentukan, dengan cara menyusun elemen-elemen pembuatan *moodboard* berdasarkan tema yang telah ditentukan.

E. Busana Pesta

1. Pengertian Busana Pesta

Busana pesta adalah busana yang dikenakan pada kesempatan pesta, baik pesta pagi, siang, sore ataupun malam hari (Enny Zuhni Khayati, 1998 : 3). Sedangkan menurut Prapti Karomah dan Sacilia Sawitri (1998 : 10) busana pesta adalah busana yang dikenakan untuk menghadiri suatu pesta, dimana pesta tersebut dibagi menurut waktunya yaitu pesta pagi, siang dan malam. Busana atau pakaian adalah segala sesuatu yang digunakan untuk menutupi dan menghias tubuh (Sri Widarwati, 1998: 1)

Dari pendapat – pendapat tersebut dapat disimpulkan bahwa busana pesta merupakan busana yang dikenakan saat acara pesta baik itu pesta pagi siang maupun malam hari.

2. Penggolongan Busana Pesta

1) Waktu

Menurut Prapti Karomah dan Sicillia Sawitri (1998), agar tidak salah dalam pemilihan jenis bahan yang akan dikenakan dalam suatu pesta maka perlu dibedakan menurut pemakainya dan waktu. Menurut kesempatan pakainya, busana pesta dapat dibedakan menjadi tiga, yaitu :

a) Pesta Pagi atau Siang

Menurut Prapti Karomah dan Sicilia Sawitri (1986 : 10) busana pesta pagi atau siang dapat memakai busana Barat atau Timur atau busana Nasional. Pada pesta perkawinan lebih baik menggunakan busana Nasional. Busana pesta pagi dipilih warna yang cerah, berkesan lembut dengan bahan yang menyerap keringat dan pemilihan warna cenderung lebih muda tetapi tidak berkilau.

Sedangkan menurut (Enny Zuhni Khayati, 1998 : 2) busana pesta pagi atau siang adalah busana yang digunakan pada acara pesta yang diselenggarakan antara pukul 09.00 – 15.00. Busana yang dikenakan sehari – hari untuk berbagai kesempatan baik yang bersifat resmi maupun tidak resmi diwaktu matahari bersinar.

Berdasarkan uraian di atas busana pesta pagi atau siang hari adalah busana yang dikenakan pada kesempatan pesta pagi atau siang hari antara pukul 09.00 – 15.00, dengan bahan menyerap keringat dan warna yang tidak terlalu gelap.

b) Pesta Sore

Bahan yang digunakan lebih baik dari pada untuk busana pagi / siang. Warna yang dipilih lebih mencolok atau lebih gelap. Perhiasan jangan

terlalu berkilau (Prapti Karomah dan Sacilia Sawitri, 1986 : 10). Sedangkan menurut Enny Zuhni Khayati, (1998 : 9), busana pesta sore adalah busana yang dipakai pada kesempatan sore menjelang malam.

Menurut Prapti Karomah (1998 : 9), mendefinisikan untuk busana pesta sore pemilihan bahan sebaiknya yang bertekstur agak lembut dengan warna – warna yang cerah atau warna yang agak gelap tetapi tidak mencolok.

Berdasarkan uraian di atas, busana pesta sore adalah busana yang dikenakan untuk kesempatan pesta pada sore hari dengan bahan yang bertekstur lembut dan dipadu warna gelap tetapi tidak mencolok

c) Pesta Malam

Busana untuk pesta malam merupakan busana yang paling mewah, terutama bagi wanita (Prapti Karomah dan Sacilia Sawitri, 1986 : 10). Menurut Chodiyah dan Wisri A Mandy (1982 : 171) busana pesta malam adalah busana yang dibuat dari bahan yang bagus dengan hiasan yang menarik sehingga kelihatan istimewa, yang dipakai pada malam hari.

Berdasarkan uraian diatas, busana pesta malam adalah busana yang digunakan pada kesempatan malam hari dengan menggunakan bahan yang berkualitas dan hiasan pelengkap yang bagus.

2) Usia

a) Usia anak –anak

Tidak hanya orang dewasa, anakpun memerlukan busana untuk pesta, misalnya pergi ke acara ulang tahun, ke gereja dan lain sebagainya. Busana pesta untuk anak sebaiknya dibuat dari bahan yang bagus dengan hiasan-hiasan yang menarik seperti renda-rena,

biku-biku, sulaman, ataupun semok, sehingga busana ini tampil mewah dan istimewa. Bahan yang dapat dipilih untuk busana pesta anak misalnya kain renda, volk rubia, silky, sutera, sifon dan tula. Bahan untuk busana pesta anak sebaiknya dipilih bahan dengan corak yang halus dan warna yang cerah atau warna-warna yang lembut.

b) Usia remaja

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

c) Usia dewasa

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

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

3. Karakteristik Busana Pesta

Busana pesta merupakan busana yang dikenakan pada kesempatan pesta. Dalam pemilihan busana pesta harus memperhatikan waktu pelaksanaan pesta, dapat berupa pesta pagi, siang sore, atau malam.

Karakteristik busana pesta dapat dilihat dari siluet, bahan, warna dan tekstur.

a) Siluet Busana Pesta

Menurut Sri Widarwati (1998), siluet busana pesta adalah struktur pada desain busana yang mutlak yang harus dibuat dalam sebuah desain.

Dalam pembuatan busana pesta ada beberapa siluet busana yang dapat dipakai, antara lain :

- 1) Siluet A, yaitu busana dengan model pada bagian bawah lebih lebar dari pada bagian atas.
- 2) Siluet Y, yaitu busana yang pada bagian atas lebar dan pada bagian bawahnya sempit.
- 3) Siluet I, yaitu busana dengan model bagian atas besar / lebar, bagian badan / tengah lurus dan bagian bawah lebar.
- 4) Siluet S, yaitu busana dengan model pada bagian atas besar, pada bagian tengah kecil/sempit, dan pada bagian bawah lebar.
- 5) Siluet T, adalah busana yang mempunyai desain garis leher kecil, ukuran lengan panjang dan bagian bawah atau rok kecil.
- 6) Siluet L, adalah bentuk / model busana yang merupakan variasi dari berbagai siluet.

Pada busana pesta malam untuk remaja ini menggunakan siluet S karena akan memberikan kesan lebih feminin tetapi tidak sulit untuk bergerak karena pada bagian bawah rok meskipun span namun ada belahan pada bagian belakang.

b) Bahan Busana Pesta

Menurut Arifah A. Riyanto, (2003: 203) bahan yang biasa digunakan dalam busana pesta adalah bahan yang tipis sampai bahan yang tebal, misalnya sutra, tenun, chiffon, woll, tille dan lain- lain. Menurut Chodiyah dan Wisri A. Mandy (1982) busana pesta malam biasanya menggunakan bahan yang bagus dengan hiasan yang menarik sehingga kelihatan istimewa. Sedangkan menurut Sri Widarwati (1998) bahan yang digunakan untuk busana pesta antara lain: beledu, kain renda, lame, sutera, lurik dan sebagainya. Busana pesta yang digunakan pada umumnya adalah bahan yang berkilau, gahan tembus pandang, mewah dan mahal setelah dibuat.

c) Warna Bahan Busana Pesta

Warna yang digunakan untuk busana pesta malam adalah warna gelap atau mencolok, berkilau dengan tenunan benang emas atau perak (Prapti Karomah dan Sicilia Sawitri, 1986:10). Sedangkan menurut Sri Widarwati (1998) pemilihan warna busana pesta berbeda, harus disesuaikan dengan kesempatan pestanya.

Berdasarkan uraian di atas warna yang cocok untuk kesempatan busana pesta malam untuk remaja, yaitu warna-warna gelap untuk itu penyusun menggunakan warna ungu, hijau dan warna kuning sebagai kombinasinya. Pemilihan warna untuk busana pesta biasanya disesuaikan dengan minat atau selera pemakai.

d) Tekstur Bahan Busana Pesta

Menurut Widjiningih (1982: 5), tekstur adalah sifat permukaan dari garis, bidang maupun bentuk. Sedangkan menurut Sri Widarwati (2000: 14)

tekstur adalah sifat dari permukaan benda yang dapat dilihat dan dirasakan. Tektur bahan yang dipakai busana pesta dapat dipilih bahan yang berkilau, lembut, melangsai, kaku, tebal, tipis, dan lain –lain yang tentunya disesuaikan dengan kondisi pemakai dan pada kesempatan pesta yang akan dihadiri. Salah satu contoh tekstur bahan yang dapat menjadi pilihan dalam pembuatan busana pesta adalah sutra yang mempunyai tekstur lembut, melangsai, dan berkilau.

Pada umumnya tekstur yang paling baik digunakan untuk busana pesta adalah tekstur yang disesuaikan dengan busana yang dirancang, pada kesempatan ini perancang menggunakan bahan yang mengkilat dan halus untuk gaunnya yaitu bahan cavali dan maxmara, serta bahan yang agak kaku untuk memberi kesan tegas pada lapisan dalam rok yaitu tille kaku, dan juga bahan transparant yaitu tille polos biasa yang digunakan pada bagian lengan.

4. Pola Busana

Menurut Porrie Muliawan (1992), pola busana merupakan suatu potongan kain atau kertas yang dipakai sebagai contoh membuat baju atau busana ketika bahan digunting. Menurut Widjingsih (1994 : 1), pola busana terdiri dari beberapa bagian yaitu pola badan (blus), lengan, kerah, rok, kulot, dan celana, yang masing-masing dapat diubah sesuai dengan model yang dikehendaki. Terdapat berbagai macam pola untuk membuat busana seperti pola badan, pola lengan, pola rok, pola celana, dan pola kulot. Kita dapat membuat berbagai macam busana dengan menggunakan metode pola yang kita pilih dan kita dapat mengembangkan metode pola sesuai dengan disain busana yang diinginkan.

Berdasarkan pendapat di atas dapat disimpulkan, pola busana adalah potongan kertas atau kain yang dapat dipakai sebagai contoh ketika

memotong bahan yang terdiri dari beberapa bagian pola masing-masing dapat diubah sesuai dengan model yang kehendaki.

Fungsi pola sangat penting artinya bagi yang ingin menjahit pakaian dengan bentuk serasi mengikuti bentuk tubuh dan dengan bermacam-macam desain yang dikendaki pola busana dapat dibuat secara draping atau dengan pola konstruksi.

Dalam membuat pola, harus melalui beberapa tahapan, yaitu:

a. Pengambilan Ukuran Badan

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

1) Lingkar Badan

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

2) Lingkar Pinggang

Diukur pada bagian pinggang yang terikat *vetter-band*, diambil angka pertemuan meteran dalam keadaan pas, tambahkan 2 cm pada hasil ukurannya.

3) Lingkar Leher

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

4) Lebar Dada

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

5) Panjang Dada

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

6) Panjang Sisi

Diukur dari bawah kerung lengan ke bawah sampai batas pinggang.

7) Lebar Bahu

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

8) Panjang Lengan

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

9) Lingkar Kerung Lengan

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

10) Lingkar Pangkal Lengan

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

11) Lingkar Pergelangan Lengan

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

12) Jarak Payudara

Diukur dari puncak payudara sebelah kiri ke sebelah kanan

13) Tinggi Puncak

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

14) Ukuran Pemeriksaan

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

15) Panjang Punggung

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

16) Lebar Punggung

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

17) Panjang Rok

Diukur dari batas pinggang kebawah sampai panjang rok yang diinginkan

18) Lingkar Panggul

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

19) Tinggi Panggul

Diukur dari pinggul yang terbesar ke atas sampai batas pinggang

20) Lingkar Pinggang Rok

Diukur pada bagian pinggang yang tertikat *vetterband*, diambil angka pertemuan pada pita meteran dalam keadaan pas.

b. Metode dan Sistem Pembuatan Pola

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

1) *Draping*

Draping adalah cara membuat pola atau busana dengan meletakkan kertas tela sedemikian rupa di atas badan seseorang yang akan dibuatkan busananya mulai dari tengah muka menuju ke sisi dengan bantuan jarum pentul (Widjiningsih, 1996 : 1). Untuk mendapatkan bentuk yang sesuai dengan bentuk badan diperlukan lipit pantas.

2) Pola Konstruksi

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

Menurut Porrie Muliawan (1992:7) untuk memperoleh konstruksi pola yang baik harus menguasai hal – hal sebagai berikut:

- a) Cara mengambil macam – macam jenis ukuran harus tepat dan cermat.

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

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

Kelebihan dari pola konstruksi adalah sebagai berikut :

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

Kekurangan dari pola konstruksi adalah sebagai berikut :

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

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

sistem Charmant, sistem Dress Making, sistem Praktis, sistem Pola Bustier, sistem Pola Longtorso dan sebagainya.

Saat membuat pola busana, kita harus memperhatikan beberapa hal seperti :

- 1) Sewaktu mengambil ukuran harus benar-benar tepat dan cermat. Model diikat dengan pita ban pada beberapa bagian tubuh. Model harus berdiri tegap jangan sampai membungkuk.
- 2) Cara menggambar lengkung-lengkung busana harus luwes, seperti menggambar kerung lengan, kerung leher, garis panggul, dan lain-lain.
- 3) Perhitungan harus dilakukan secara cermat dan teliti sesuai dengan rumus, agar hasil yang diperoleh benar.

5. Teknologi Busana

Menurut Nanie Asri Yulianti (1993), teknologi pembuatan busana adalah suatu cara atau teknik untuk membuat busana agar dihasilkan jahitan yang rapi dan bagus serta nyaman dipakai. Sedangkan menurut Radias Saleh Aisyah Jafar (1991), penentuan teknologi pembuatan busana harus disesuaikan dengan desain, bahan, dan tujuan pemakaian. Didalam busana pesta, teknologi yang digunakan adalah sebagai berikut :

a. Teknologi Penyambungan (Kampuh)

Kampuh adalah kelebihan atau ketambahan jahitan untuk menghubungkan dua bagian menjadi busana yang dijahit (Nanie Asri Y, 1993 : 4) misalnya menggabungkan bahu depan dengan bahu belakang, sisi depan dan belakang. “Kampuh adalah pinggiran kain yang merupakan tempat untuk menggabungkan kain satu dengan kain yang lainnya” (M.H. Wancik, 1996). Penyelesaian kampuh sangat berpengaruh terhadap jatuhnya busana.

Kampuh terdiri dari dua macam yaitu kampuh buka dan kampuh tutup.

1) Kampuh buka

“Kampuh buka adalah kelebihan jahitan untuk menggabungkan dua bagian busana yang dihajit secara terbuka”. Macam-macam kampuh buka menurut Nanie Asri Y (1993 : 4) antara lain :

a) Diobras

Biasanya digunakan untuk pakain wanita dewasa dan celana panjang pria lebar kampuh jadinya 1,5 cm sampai 2 cm diobras pada bagian tepinya dengan mesin obras.

b) Dijahit tepi tirusnya

Biasanya digunakan untuk busana wanita yang ketebalan kainnya sedang, lebar kampuh 1,5 cm sampai 2 cm dilipat kecil lalu ditindas dengan mesin jahit.

c) Dirompok

Merupakan penyelesaian tepi kain yang menggunakan kumai serong.

d) Digunting zig-zag

Teknik ini biasanya digunakan untuk jahitan tailoring karena bahan yang digunakan untuk tailoring biasanya tebal.

e) Tusuk balut

Teknik ini digunakan untuk kain yang tidak begitu tebal. Pada kampuh buka, maka setelah dijahit harus dipres dengan setrika sampai rata. Cara pengerjaan teknik ini adalah pada tepian kampuh diselesaikan dengan tusuk festoon. Tusuk festoon dikerjakan dari arah kiri ke kanan.

2) Kampuh tutup

Kampuh tutup adalah kelebihan jahitan dari dua bagian busana yang dijahit menjadi satu. Macam-macam kampuh tutup antara lain (Nanie Asri Yulianti, 1993) :

a) Kampuh balik

Kampuh balik biasanya digunakan pada pakaian anak, pakaian dalam wanita, pakaian dewasa yang terbuat dari bahan tembus pandang dan lenan rumah tangga. Kampuh balik terdiri dari beberapa macam antara lain kampuh balik biasa, kampuh balik semu, kampuh balik yang digeser atau diubah. Kampuh balik adalah kampuh yang memerlukan lebar kampuh 1 cm dimana $\frac{1}{2}$ cm dijahit dari bagian baik, tepi keluar $\frac{1}{2}$ cm dari garis pola. Tiras ditipiskan kemudian dibalik lalu dijahit pada bagian buruk.

b) Kampuh pipih

Kampuh pipih digunakan untuk pakaian bayi, pakaian pria, dan tempat-tempat yang harus dipipih. Kampuh pipih adalah kampuh yang pada bagian baik dan bagian buruk kain kelihatan satu jalur setikan. Caranya sambung bagian buruk kemudian kampuhnya dirapikan dengan melipat pinggirannya kedalam dan setik satu kali lagi sama besar. Lebar jahitan 1 cm, jadi $\frac{1}{2}$ cm atau $\frac{3}{4}$ cm.

c) Kampuh perancis

Kampuh perancis sering digunakan pada bahan yang tipis seperti poplin. Kampuh perancis adalah kampuh untuk menghubungkan dua bagian kain dalam satu setikan. Lebar kampuh 1 cm, jadi $\frac{1}{2}$ cm atau $\frac{3}{4}$ cm. Caranya dua lembar kain dijahit pada bagian buruk selebar $\frac{1}{2}$ cm, kemudian lipat kearah dalam dan setik dari bagian baik.

d) Kampuh sarung

Kampuh sarung digunakan untuk menyambung bahan berkotak, pakaian yang dipakai bolak-balik, untuk garis lengkin pada model pakaian. Biasanya digunakan untuk menyambung sarung. Cara membuat kampuh sarung yaitu bahan diletakkan pada bagian baik, garis-garis atau kotak-kotaknya disamakan, kemudian lipat pinggirnya dan jahit, bagian yang buruk dikerjakan dengan cara yang sama jadi hasil jahitan bagian luar sama dengan jahitan yang didalam.

Menurut uraian diatas kampuh adalah kelebihan jahitan untuk menghubungkan kain satu dengan kain yang lainnya.

b. Teknologi Pelapisan (*Lining*)

“*Lining* atau pelapisan adalah kain pelapis untuk melapisi kain yang bahannya tipis atau kain yang terasa gatal dikulit” (M.H. Wancik, 2000 : 61). *Lining* berfungsi untuk menutup jahitan sehingga busana yang dibuat tampak rapi dan baik pada bagian luar dan bagian dalam.

Dalam memilih bahan pelapis harus diperhatikan :

- 1) Kegunaan, pelapis itu hendak digunakan untuk apa?
- 2) Penempatan, dimana bahan pelapis itu dipasang?
- 3) Keadaan bahan, bagaimana keadaan bahan pelapis itu dipasang?
- 4) Kesesuaian dengan bahan utama dan bahan pelapisnya?
- 5) Warna bahan utama.
- 6) Asal bahan utama.

“*Lining* adalah kain pelapis yang berfungsi sebagai pelapis busana dan penutup jahitan sehingga tampak rapi baik di luar maupun didalam”

(Sicilia Sawitri, 1997 : 77). “Penggunaan *lining* berfungsi untuk menjaga agar bahan utama dari pakaian tidak cepat rusak terutama untuk pakaian dari bahan yang berkualitas tinggi” (Nanie Asri Yulianti, 1993 : 76).

Berdasarkan pendapat diatas *lining* adalah kain pelapis yang berfungsi sebagai pelapis busana yang bahannya tipis atau kain yang terasa gatal dikulit dan untuk menutup jahitan busana sehingga busanatampak rapi dari luar maupun dari dalam.

Kain yang dapat digunakan untuk bahan pelapis sangat beragam seperti ero, asahi, abuthai, sutera, katun, paris, satin, dan lain-lain. *Lining* atau pelapis mempunyai beberapa fungsi yaitu untuk mencegah tembus terang, untuk memperbaiki bentuk jatuhnya busana, untuk menghasilkan atau mendinginkan. Untuk menghindarkan rasa gatal, untuk menutup kampuh-kampuh, untuk memperindah.

Menurut Nanie Asri Yulianti (1993) teknik pemasangan pelapis atau *lining* ada dua macam yaitu :

- a) Teknik lepas yaitu teknik jahit yang diselesaikan secara terpisah kemudian bahan pokok dan bahan *lining* disatukan, contohnya pada: rok suai berbahan tebal, rok pias, rok setengah lingkaran, rok lipit.
- b) Teknik lekat adalah teknik jahit yang diselesaikan bersama-sama antara bahan utama dengan bahan *lining*. Contohnya pada bahan tipis atau tembus terang.

Menurut Sicilia Sawitri (1997) syarat-syarat bahan untuk *lining* adalah :

- 1) Tahan lama sesuai dengan bahan pokok.
- 2) Tidak tembus terang.

- 3) Tidak luntur.
- 4) Tahan obat dalam proses *dry cleaning*.
- 5) Warna sesuai dengan bahan utama.
- 6) Bahan halus.

Pelapis hampir diterapkan pada seluruh bagian busana baik gaun dan rok pada bagian panggul. Berdasarkan *furing* untuk memperindah, menghilangkan rasa gatal, menutup kampuh-kampuh dan berpedoman pada hal-hal yang perlu diperhatikan dalam pemilihan bahan, maka busana pesta mala mini menggunakan pelapis abuthai pada gaun dan rok pada bagian panggul dengan warna yang senada bahan utama.

c. **Teknologi *Interfacing***

“*Interfacing* adalah kain keras untuk bagian baju yang terlalu lemas jika dibuat tanpa bahan pelapis, misalnya seperti kerah, manset, belahan, dan lain-lain” (M.H. Wancik, 2000). “*Interfacing* adalah pelapis yang terletak antara bahan luar dengan pelapis dalam yang digunakan untuk memberi bentuk yang rapi pada busana” (Radias Saleh & Aisyah Jafar, 1991). Kegunaan *interfacing* adalah untuk memperbaiki dan memperindah bentuk-bentuk busana sehingga terlihat rapi dan indah, selain sebagai pembentukan *interfacing* berguna untuk mengeraskan bahan. Di pasaran *interfacing* dijual dalam berbagai bentuk seperti kain pasir, viselin, kain keras, kain gabus, dan lain-lain. Dalam menentukan *interfacing* hendaknya memperhatikan hal-hal di bawah ini :

- 1) Kesesuaian dengan bahan utama.
- 2) Kesesuaian antara tebal dan tipis bahan utama.
- 3) Ketepatan penempatan bahan pelapis.
- 4) Kesesuaian dengan tujuan atau kegunaan *interfacing*.

Ada dua jenis *interfacing* menurut Sicilia Sawitri (1997), yaitu :

- a) Non-woven textile (bahan tekstil yang tidak ditenun). Contohnya :
Flisovix yang menggunakan lem, fiselin.
- b) Woven *interfacing* (*interfacing* yang ditenun)
Contohnya : tenun rambut kuda, tenun rambut kuda yang
dipilih sebaiknya yang tenunannya dengan benang kapas.

Menurut Radias Saleh dan Aisyah Jafar (1991 : 101), *interfacing* ada dua jenis yaitu :

- a) *Interfacing* yang berperekat, cara merekatkannya dengan menggunakan setrika panas hingga menempel.
- b) *Interfacing* tidak berperekat pada bagian buruk diberi tusuk atau setikan panahan (pembantu).

Penempatan atau pemasangan *interfacing* diterapkan pada kerah, pada potongan di lengan, pinggang di rok dan di panggul pada rok. *Interfacing* pada kerah menggunakan kain pasir dilanjutkan menggunakan M33 dimaksudkan untuk memperbaiki bentuk kerah dan jatuhnya kerah sesuai dengan keinginan. Pada potongan di lengan menggunakan *interfacing* kain pasir dimaksudkan untuk memberikan penegasan karena pada potongan lengan tersebut akan terdapat mata ayam dan tali.

Interfacing pada pinggang menggunakan M33. *Interfacing* pada panggul di rok menggunakan kain pasir.

d. Teknologi Facing

“Facing adalah pelapis yang tampak dari luar, misalnya lapisan lapel pada kerah, lapisan belahan pada tengah muka” (Sicilia Sawitri, 1994).
“Facing sebagai penyelesaian bagian lapel, lapisan lidah bagian belakang

dan muka, terkadang sebagai hiasan jika menggunakan warna lain (kombinasi warna) dari busananya” (Nanie Asri Yulianti, 1993). Bahan yang digunakan untuk *facing* menurut Nanie Asri Yulianti (1993) adalah:

- a) Sewarna dengan bahan pokok.
- b) Berbeda warnanya dengan bahan busana, kombinasi warna harus sesuai dengan busananya.

e. Teknologi Pengepresan

Menurut Nanie Asri Yulianti (1993), pengepresan adalah cara penyetrikaan dengan menggunakan bantuan kain lembab yang diletakkan di atas bahan yang akan dipres. Menurut Sicilia Sawitri (1997), teknologi pengepresan adalah suatu cara penyetrikaan agar kampuh-kampuh terlihat rapi dan biasanya dilakukan bagian per bagian.

Penyetrikaan adalah proses melicinkan pakaian yang kusut dan berkerut serta lembab setelah dicuci dan dijemur, dan uap sebagai pembantu membentuk pakaian rapi. Ada tiga tingkatan dalam proses penyetrikaan atau pengepresan yaitu sebelum pemotongan, sebelum jahitan, yang disebut *under pressing*, dan setelah pakaian selesai dijahit yang disebut dengan *final pressing*. Teknik pengepresan dilakukan agar busana atau jahitan yang dihasilkan rapi, maka setelah dijahit harus dipress dengan cara disetrika.

Menurut Goet Pespo (2005 : 21) Kunci untuk memperoleh suatu panampilan ahli adalah menyetrika bahan setiap mulai menjahit kemudian disetrika lagi bilamana pakaian sudah selesai dijahit. Beberapa hal yang perlu diperhatikan antara lain :

- 1) Setrika pada bagian buruknya.
- 2) Gunakan gerakan ke atas dan ke bawah, angkat setrika, jangan didorong.

- 3) Setrika pada lajur bahannya, dari bawah ke atas.
- 4) Cobalah secarik bahan untuk mendapatkan setelan temperatur setrika yang tepat.

Secara khusus alat-alat yang digunakan untuk menyertika menurut (Goet Poespo, 2005 : 22) adalah sebagai berikut :

a) *Iron* (Setrika)

Setrika sebaiknya memiliki penyetelan suhu panas (*heat control*). Suatu kombinasi antara setrika uap dan kering adalah pilihan terbaik, karena bisa digunakan untuk menyetrikan macam-macam sifat dan bahan tanpa bantuan secarik kain pembasah.

b) *Ironing Board* (Meja Setrika)

Suatu keharusan tentu saja, alasnya dilapisi bahan penganjal (*pad*) secara baik, tebal, dan halus dengan tinggi yang disesuaikan. Pastikan bahan penutupnya selalu keadaan bersih.

c) *Sleeve Board* (Meja Setrika Lengan Baju)

Meja setrika kecil yang dilapisi dengan baik, dipergunakan untuk menyetrikan lengan baju dan bagian-bagian kecil lainnya.

d) *Seam-roll* (Rol Kampuh Jahitan)

Sebuah bantalan kecil panjang (silinder) yang diisi padat dengan serbuk gergaji atau kapuk, dipergunakan untuk menyetrikan kampuh jahitan tanpa meninggalkan bekas tanda guratan pada bagian baik bahan.

e) *Tailor's Ham*

Sebuah bantalan lonjong yang diisi padat dengan serbuk gergaji atau kapuk, baik sekali dipergunakan untuk menyetrikan jahitan-jahitan kurva dan detail-detail bagian yang membulat.

f) Ham's Holder

Penyangga *tailor's ham* diletakkan pada posisi yang kehendaki untuk memberi kebebasan tangan dalam menahan dan menyetrika pakaian.

g) Point Presser

Alat bantu yang terbuat dari kayu ini untuk menyetrika jahitan-jahitan terbuka dalam setikan berujung lancip. Misalnya ujung kerah, ujung saku, sudut manset, dan sudut-sudut siku lainnya.

h) Wooden Clapper

Balok kayu kecil sebagai alat untuk mendatarkan pinggiran-pinggiran kerah, kelepak kerah, saku-saku dan klep, khususnya jahitan tailoring.

Menurut Goet Poespo (2005 : 23) saran untuk penyetrikaan pakaian dari berbagai macam bahan adalah sebagai berikut:

1) Katun dan Linen

Pergunakan temperatur tinggi pada bahan yang dibasahi merata. Katun berwarna terang boleh disetrika pada bagian baik, tetapi acapkali kelihatan baik apabila disetrika pada bagian buruk bahannya. Selalu disetrika warna-warna yang gelap pada bagian buruk untuk mencegah kilapan.

2) Wol

Pergunakan temperatur sedang tetapi jangan menyetrika selagi bahan masih basah atau lembab, karena bahan akan mengkerut. Sebagai pengganti, pakailah secarik bantu yang dibasahi terlebih dahulu atau gunakan setrika uap pada bahan yang kering. Disetrika, jangan didorong pada bagian buruk. Bila wol-nya mudah mengkilap,

letakkan sehelai bahan dari wol yang sama diantara secarik kain bantu dan pakaian.

3) Sutera (*Silk*)

Pergunakan temperatur sedang. Setrika sutra dengan secarik kain kering disebelah bagian buruk dari bahan untuk melindungi bekas bercak air dari bahan bantu yang lembab.

4) Rayon

Pergunakan temperatur rendah sampai sedang. Setrika pada bagian atau pakai secarik kain pembantu, setrika menyentuh bagian baik bahan. Untuk bahan yang mudah meninggalkan bercak karena air (*water-spot*), pergunakan secarik kain pembantu yang kering dibawah yang lembab.

5) Sintetis

Pergunakan temperatur yang rendah dan setrika bahan di atas bagian buruk. Apabila bagian baik yang harus disetrika, lindungi dengan secarik kain pembantu. Coba dulu pada sepotong bahan sebelum menyetrika pakaiannya.

6) Bahan Campuran (*Blends*)

Pergunakan setelan temperatur untuk penampilan serat yang paling halus ini. Contohnya tangani serat campuran katun dan asetat murni.

7) Bahan Bulu Kapas (*Pile*)

Diperlukan penyetrikaan secara khusus dengan menggunakan meja setrika yang berduri bulu kapas dari *velvet* (beludru sutera) dan *velveteen* (beludru katun) dari kekusaman. Meletakkan bulu kapas bahan menghadap ke bawah di atas papan duri bulu. Menutupi bagian buruk dengan secarik kain pembantu yang

lembab, kemudian setrika secara perlahan searah dengan tunas bulu (*nap*). Apabila tidak memiliki papan, tegakkan setrika pada dasarnya kemudian tutupi dengan kain lembab diatasnya. Angkat beludrunya perlahan-lahan, bagian buruk bertentangan dengan setrika yang sudah ditutupi kemudian rentangkan bahan melintang setrikanya. Ini adalah cara penyetrikaan uap. Hati-hati memegang bahannya karena bekas jari-jari akan kelihatan dengan mudah.

8) Bahan Cuci dan Pakai (*Wash & Wear*)

Penyetelan uap pada setrika uap (*steam iron*) memberikan hasil yang terbaik atau penyetelan temperatur sedang atau medium pada setrika biasa (*dry iron*) dan secarik kain pembantu. Jangan menyetrika jahitan-jahitan, lipit pantas atau kup (*dart*), atau lipatan (*folds*) sampai betul-betul yakin dengan pengepresan pakaian (*fit*) dan letaknya yang benar karena lipatan setrikaan akan meninggalkan bekas.

9) Bahan Renda (*Lace*) dan Bahan Bordiran

Menyetrika pada bagian buruk bahan dengan bantalan padat atau gulungan handuk dibawahnya sehingga tidak memipihkan disain pada motif permukaannya.

Menurut Goet Poespo (2005 : 25) saran penyetrikaan untuk detail yang berbeda yaitu :

a) Lipit Pantas / Kup (*Darts*)

Menyetrika dari bagian yang terlebar ke ujung kup di bantalan “*tailor’s ham*”. Pada umumnya setrika kup yang vertikal (pada garis pinggang dan pundak) mengarah ke tengah pakaian dan kup horizontal (pada dada, siku, dan lengan) mengarah ke bawah. Apabila kup (*darts*) bentuknya dalam dan lebar, atau bila bahannya

berat dan tebal, dibelah kurang lebih 1,3 cm dari titik permulaan kup. Rapikan sisi-sisinya sampai 1 cm saja dan setrika terbuka, membentuk sebuah lipatan segitiga dari puncak. Untuk menyetrika kup, jahitan dan sebagainya yang meninggalkan bekas di atas bagian baik dari bahan, selipkan kertas tipis atau tisu diantara kampuh jahitan dan bahan, kemudian setrika pada bagian buruk bahannya.

b) Jahitan Kampuh (*Seams*)

Menyetrika kampuh sepanjang garis jahit, kemudian kampuh dibuka mendatar dengan ujung setrika. Kemudian metakkan bahan, lurus di atas permukaan datar untuk disetrika. Apabila jahitan kampuh akan disetrika ke satu arah, setrika terbuka terlebih dahulu untuk membentuk garis yang bersih, kemudian pada arah manasuka. Sebelum menjahit dua jahitan dengan panjang yang tidak sama secara bersamaan (sebagaimana pada jahitan diatas dada / *bust* atau pada siku lengan, ataupun pada kepala dari lengan baju licin), kerutkan kepenuhan dari pinggiran jahitan terpanjang. Bagi rata kepenuhan setelah dikerutkan dengan jahitan longgar, dan diletakkan pada sebuah “*sleeve board*” atau “*tailor’s ham*”, gunakan secarik bahan pembantu setrika yang lembab, kemudian susutkan semua kepenuhannya.

c) Bagian Serong (*Bias Section*)

Selalu setrika bagian yang serong ini pada lajurnya dan jangan mengikuti detail-detail konstruksi. Menyetrika pada lajur akan tetap menahan bentuk asli pemakainya.

d) Lengan Baju (*Sleeve*)

Susutkan kepenuhan pada kepala lengan (cap/ baca : kep) sebagaimana jahitan-jahitan sebelum memasang lengan baju pada badan atas (*bodice*). Meletakkan lengan baju diatas pinggiran bulat dari setrikaan atau “*sleeve board*” untuk menahan bentuk secara sempurna. Sesudah memasang lengan baju, letakkan lagi diatas pinggiran yang bulat kemudian setrika kampuh jahitnya kearah lengan baju dengan menggunakan ujung setrika.

e) Keliman (*Hems*)

Untuk menjaga keliman supaya datar dan halus, setrika diatas bagian buruk pakaian, dari bawah ke atas dan bukan sekeliling keliman. Bila ada kepenuhan pada kelimannya, meletakkan sebaris jahitan longgar bagian pinggiran atas. Jarumi/ pin keliman pada garis kampuh, tarik benang longgarnya sampai keliman pas halus pada pakaian dan bagi rata kepenuhannya. Letakkan datar di atas meja setrikaan dan pergunakan secarik kain pembantu yang lembab, susutkan kepenuhannya. Setrika lagi setelah dikelim / disom.

f) Lipit (*Pleats*)

Meletakkan julujuran lipit diatas meja setrikaan. Tekan setrika sekuat-kuatnya dengan menggunakan secarik kain pembantu. Buang julujurannya dan setrika lagi untuk menghilangkan bekas tanda-tanda benang. Apabila ada lipit pada kelimaman, jangan disetrika dahulu bagian lipit tersebut sampai keliman selesai.

g) Kerutan-rimpel (*Gathers-shirring*)

Menyetrika pada kepenuhannya dengan ujung setrika tanpa membentuk keriputan-keriputan. Jangan meletakkan setrika

mendatar diatas kepenuhan yang akan menghilangkan efek menggelembung pada kerutan.

Berdasarkan uraian diatas, teknologi pengepresan merupakan suatu cara yang berguna agar kampuh-kampuh terlihat lebih pipih dan rapi.

Pada busana pesta pagi ini diterapkan pengepresan menggunakan *dry iron* (setrika biasa) dan *ironing board* (meja setrika) dengan kampuh buka pada gaun. Kain yang digunakan adalah melangsai dan mirip dengan sutra, maka dipergunakan temperature sedang. Bagian-bagian yang dipress seperti pada umumnya seperti kup, kampuh, keliman, dan lain-lain.

6. Hiasan Busana

a. Desain Hiasan

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

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

Menurut Widjiningsih (1994: 1) untuk menciptakan desain hiasan yang baik harus memenuhi syarat sebagai berikut :

- a. Penggunaan hiasan secara terbatas (tidak berlebihan).
- b. Letak hiasan harus disesuaikan dengan bentuk strukturnya.
- c. Latar belakang dapat memberikan efek kesederhanaan dan keluhuran terhadap desain tersebut.

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 rame sehingga menurunkan nilai keindahan dari busana tersebut.

Menurut Enny Zuhni Khayati (1998: 1) dilihat dari segi bahannya secara garis besar hiasan busana digolongkan menjadi :

- a. Hiasan dari benang, contohnya macam-macam tusuk hias, sulaman benang dan hiasan bordir.
- b. Hiasan dari kain, dibuat dari bahan yang sama dengan bahan pokoknya atau dari bahan lain (kombinasi).
Jenis hiasan dari kain ini adalah:
 - 1) Macam-macam saku luar
 - 2) Macam-macam klep
 - 3) Macam-macam detail busana seperti krah, godet, draperi, tali pinggang, manset.
 - 4) Macam-macam trimming, antara lain:
 - a) Macam-macam jabot, yaitu hiasan renda/ kain dibagian dada sekitar leher, dari kain serong yang ditata.
 - b) Macam-macam *plisse* atau hiasan lajur dari lipit searah
 - c) Macam-macam *ruche*, lajur yang dikerut dibagian tengahnya
 - d) *Booullionerent*, yaitu lajur yang dikerut kedua sisinya

- e) *Klounches*, yaitu potongan kain yang dikerut lalu dipasangkan di tepi kain
 - f) *Ascot* hiasan renda/ kain yang dipotong dari lajur serong. Dipasang di sekitar tengah dada melingkar ke leher membentuk gelombang
 - g) *Water fall*, menyerupai ascot tetapi lebarnya melebihi garis bahu
 - h) *Frills*, yaitu renda/ lajur yang digunakan seperti rumbai.
- c. Hiasan dari logam, seperti macam-macam kancing, kancing kait, ritsleting dan gesper.
 - d. Hiasan dari kayu, seperti kancing-kancing, manik-manik dan bentuk alternatif lain.
 - e. Hiasan dari plastik, biasanya berupa gesper, kancing, ritsleting
 - f. Hiasan Istimewa, hiasan yang tergolong istimewa antara lain:
 - 1) *Gim*, yaitu sejenis per yang sangat lembut berbentuk spiral dari logam berlapis warna emas atau perak.
 - 2) *Ribbing*, yaitu sejenis bahan tricot (kaos) yang biasanya digunakan sebagai hiasan atau detail busana.
 - 3) *Breading*, yaitu hiasan yang berupa tali, bentuknya menyerupai tali corel tetapi lebih padat, digunakan untuk tali tas.
 - g. Hiasan Prada, yaitu hiasan dengan warna kuning keemasan atau putih yang diperoleh melalui proses pewarnaan atau pencelupan kain batik.
 - h. Hiasan manik-manik, Manik-manik merupakan butiran atau lempengan yang bagian tengahnya lubang kecil yang berguna untuk merekatkan barang atau kain yang akan dihiasi. Jenis manik-manik antara lain:

- 1) Mutiara, yaitu jenis manik-manik yang bentuknya bulat, ukurannya bervariasi.
 - 2) Pasiran, yaitu jenis manik-manik yang bentuknya bulat kecil-kecil, agak pipih dan tengahnya berlubang.
 - 3) Payet atau ketep, yaitu jenis manik-manik yang bentuknya lempengan pipih bulat dan tengahnya berlubang. Bentuknya bervariasi seperti ketep daun, ketep bunga, binatang, kerang, bintang dan lain-lain.
 - 4) *Hallon*, yaitu jenis manik-manik yang bentuknya panjang menyerupai lidi, di bagian tengah terdapat lubang kecil. Ukuran panjangnya bermacam-macam dari 0,3-6 cm.
 - 5) Parel atau padi-padian, berbentuk seperti biji padi atau oval tengahnya memiliki lubang, warnanya seperti putih mutiara, putih pelangi, putih perak, emas dan warna lain.
 - 6) Batu Manikam, bentuknya menyerupai bebatuan terbuat dari kaca, plastik transparan atau dari batu-batuan asli.
 - 7) Manik-manik bentuk bebas, merupakan pengembangan bentuk-bentuk yang sudah ada, kemudian pada permukaannya diberi ukiran atau ornamen yang bercorak etnis.
- i. Macam-macam renda hias, antara lain:
- 1) Renda *Pliess*, yaitu renda dari kain sintetis, transparan dan berlipit-lipit.
 - 2) *Breading*, yaitu renda katun atau sintetis, memiliki lubang-lubang yang jaraknya teratur dan dapat disisipi tali pita.
 - 3) *Entredeux*, yaitu renda tengah yang kedua sisinya simetris, dapat dipasangkan diantara dua helai kain.

- 4) Renda berjumbai, renda dari sintetis yang pada satu sisinya terdapat rumbai-rumbai (Enny Zuhni Khayati, 1998: 18).

Berdasarkan penjelasan diatas, dapat disimpulkan bahwa desain hiasan adalah segala sesuatu yang dipergunakan untuk menghiasi busana dengan penempatan dan pemilihan garniture yang tepat sehingga dapat memperindah permukaan benda (busana) agar terlihat menarik dengan penyelesaiannya dengan berbagai macam tusuk. Hiasan yang digunakan sebagai penunjang penampilan busana pesta malam ini adalah pemasangan hallon dan ronce-ronce.

b. Teknik Hiasan

Ditinjau dari tekniknya, menghias kain dibedakan atas 2 macam yaitu:

1. Menghias permukaan bahan yang sudah ada dengan bermacam-macam tusuk hias baik yang menggunakan tangan maupun dengan menggunakan mesin dan
2. Dengan cara membuat bahan baru yang berfungsi untuk hiasan benda. Menghias permukaan kain atau bahan yaitu berupa aneka teknik hias seperti sulaman dan aplikasi. Pada busana pesta pagi ini, teknik hiasan yang dipilih yaitu teknik aplikasi.

Aplikasi, adalah bentuk-bentuk dekorasi yang dijahitkan atau dilem pada busana. Aplikasi salah satu cara menghias kain dalam dunia jahit menjahit, menggunakan berbagai motif dan bermacam warna kain. Teknik aplikasi berasal dari kebiasaan menambal kain yang bolong atau robek, dengan potongan kain lain. Tambalan yang dijahitkan itu ternyata dapat dibuat indah, sehingga menyamarkan tambalan itu menjadi hiasan.

Desain hiasan pada busana pesta pagi ini berupa teknik aplikasi berupa bordiran berbentuk alga, yang merupakan salah satu motif yang ada di Kain Pelangi. Alga, berasal dari kata alga (rumpun laut). Alga adalah salah satu motif kain pelangi khas Palembang Motif ini menggambarkan bentuk seperti

sekumpulan rumput laut. Motif alga yang berwarna warni bak pelangi merupakan konvergensi banyak budaya, yaitu budaya Jawa, Melayu dan Tionghoa. Konon menurut sejarah, motif ini terbentuk ketika seseorang hendak menyusuri pantai selatan melihat sekumpulan rumput pada pesisir pantai. Sehingga seseorang itu menuangkan idenya untuk menggambar rumput laut yang telah dilihat pada pesisir pantai tersebut.

F. Pergelaran Busana

1. Pengertian Pergelaran Busana

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

2. Tujuan Penyelenggaraan Pergelaran Busana

Tujuan penyelenggaraan pergelaran busana antara lain adalah :

- a. Memberikan hiburan.
- b. Mencari dana untuk suatu kegiatan atau acara tertentu.
- c. Untuk menarik kunjungan masyarakat ramai.
- d. Bagi sekolah, penyelenggaraan gelar busana merupakan sarana untuk mencapai suatu tujuan pendidikan.

e. Untuk tujuan promosi barang, yang meliputi :

- 1) Pakaian (busana)
- 2) Pelengkap pakaian (aksesoris)
- 3) *Make up*, tata rias rambut
- 4) Alat-alat kecantikan dan perhiasan
- 5) Produk-produk baru dalam bidang *fashion*

3. Konsep Pergelaran Busana

a) Style

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

b) Lighting

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

1) Spot Light

Lampu sorot atau dikenal sebagai spot light adalah jenis cahaya dengan intensitas yang cukup tinggi, dan arah pencahayaannya

terpusat pada area tertentu dengan batasan yang jelas. Tujuan pencahayaan ini untuk memberikan aksen pada suatu obyek dengan cara menyorotinya.

2) Cannon

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

c) Tata panggung

Ukuran panggung bervariasi baik di dalam ukuran maupun tinggi ketika memutuskan pada jenis panggung yang digunakan, perencana pertunjukan harus memperhatikan dua point yaitu :

1. Waktu bagi model untuk masuk ke area pertunjukan dari ruang ganti hingga pergantian tempat
2. Tinggi, ukuran dan bentuk yang berkaitan dengan ruang dan visibilitas penonton

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 ruang yang secara mendasar merupakan sarana penentu dalam mencapai tujuan dari sebuah pertunjukan. Jenis dan tempat pertunjukan merupakan salah satu hal penting.

Berdasarkan pengertian tersebut dapat diambil kesimpulan bahwa panggung adalah tempat pertunjukan akan ditampilkan atau tempat untuk mempertunjukkan sesuatu kepada penonton.

d) Tata Suara

Tata suara adalah suatu teknik pengaturan peralatan suara atau bunyi pada suatu acara pertunjukkan, pertemuan, rapat dan lain-lain. Tata suara memainkan peranan penting dalam suatu pertunjukan langsung dan menjadi satu bagian tak terpisahkan dari tata panggung dan bahkan acara pertunjukan itu sendiri. Tata suara erat kaitannya dengan pengaturan penguatan suara agar bisa terdengar kencang tanpa mengabaikan kualitas dari suara-suara yang dikuatkan. Pengaturan tersebut meliputi pengaturan mikropon, kabel, prosesor dan efek suara, pengaturan konsul *mixer*, kabel- kabel dan juga *audio power amplifier* dan speaker.

4. Proses Penyelenggaraan Pagelaran Busana

a. Pembentukan Panitia

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

- 1) Ketua panitia, yaitu orang yang bertanggung jawab terhadap keseluruhan acara pergelaran busana dari awal kegiatan hingga akhir.
- 2) Wakil ketua panitia, yaitu orang yang membantu ketua dalam penyelenggaraan gelar busana dan orang yang bertanggung jawab untuk membentuk kerja panitia dari awal hingga akhir.
- 3) Seketaris dan humas, yaitu orang yang bertanggung jawab terhadap semua undangan, pembuatan dan pengurusan surat-surat dan segala sesuatu yang berhubungan dengan masyarakat.
- 4) Bendahara, yaitu orang yang bertugas membuat anggaran biaya dan pembukuan serta mencatat segala sesuatu yang berhubungan dengan keluar masuknya uang.

b. Menentukan Tema

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

c. Menentukan Waktu dan Tempat

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

d. Perencanaan Anggaran

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