

BAB II

DASAR PENCIPTAAN

Dasar penciptaan suatu karya sangat diperlukan dalam pembuatan busana pesta malam. Dasar penciptaan karya tersebut meliputi tema penciptaan, trend, sumber ide, desain busana dan busana pesta. Untuk masing-masing tersebut akan diuraikan secara rinci sebagai berikut.

A. TEMA PENCIPTAAN

Tema adalah ide yang mendasari suatu cerita berperan juga sebagai pangkal tolak pengarang dalam memaparkan karya fiksi yang diciptakannya (Aminuddin, 1995:91). Penciptaan berasal dari kata cipta. Penciptaan memiliki arti dalam kelas nomina atau kata benda sehingga penciptaan dapat menyatakan nama dari seseorang, tempat, atau semua benda dan segala yang dibendakan. Menurut KBBI penciptaan adalah proses membuat atau menciptakan kemampuan pikiran untuk mengadakan sesuatu hal yang baru berupa angan-angan yang kreatif.

Jadi tema penciptaan adalah kemampuan pikiran ide pokok yang menjadi landasan dan mendasari sebuah proses membuat atau menciptakan sesuatu karya cipta.

Tujuan dari penciptaan tema adalah sebagai ide dasar untuk melandasi penciptaan sebuah karya. Karena tema sangat penting yang akan mempengaruhi factor lainnya seperti warna, siluet, bentuk, dan busana yang akan diciptakan.

B. TREND

Trend adalah sesuatu yang sedang dibicarakan oleh banyak orang saat ini dan terjadiannya berdasarkan fakta. Sedangkan menurut etimologi trend berarti gaya mutakhir. Kecenderungan akan suatu gaya busana tertentu lazim disebut dengan *trend* (Sri Widarwati,dkk,1996:24). Dalam kehidupan fashion, ditandai dengan perubahan-perubahan yang terjadi dalam kurun waktu tertentu yang merupakan bagian penting dan menyatu dengan masyarakat. Kehidupan fashion juga dipengaruhi oleh keadaan dan kondisi ekonomi, social, dan peran. Menurut Prapti Karomah, dkk (1988), trend adalah suatu aliran dalam dunia mode yang mengalami perubahan setiap satu tahun sekali.

Berdasarkan pendapat di atas dapat disimpulkan bahwa *trend* merupakan kecenderungan akan suatu gaya atau gaya mutakhir yang ditandai dengan perubahan-perubahan mendasar yang terjadi dalam kurun waktu tertentu dan dipengaruhi oleh beberapa factor sehingga sangat penting dan menyatu dengan masyarakat.

Berikut penjelasan tema *Trend Forecasting* 2019 yang dirangkum dari *Trend Forecasting 2019/2020*, (<http://bit.ly/BekraflTF>), yang digunakan dalam penciptaan busana pesta. Tema trend yang diambil adalah *Singularity* yang berkaitan dengan perubahan zaman. Tema ini mengangkat gambaran keadaan yang mengindikasikan beragam pergeseran teknologi dan sikap-sikap yang menyertainya, dan gambaran masa depan yang masih diraba. (*Trend Forecasting 2019/2020*,

[http://bit.ly/Bekraf\[TF\]](http://bit.ly/Bekraf[TF])). *Singularity* merupakan sebuah kecenderungan yang berbahaya dan terjadi akibat interaksi manusia dengan teknologi ataupun ideologi tertentu, sekaligus dapat menjadikan sebuah ancaman bagi kemanusiaan yang tidak bisa ditolak (Triawan Munaf, 2019). Berikut penjelasan secara rinci tema-tema tersebut :

1. *Exuberant*, Keceriaan Optimisme

Exuberent, memiliki pandangan dan menyikapi dengan sikap positif dan antusias dalam memandang kecerdasan intelektual (*AI*) sekaligus perasaan santai. *AI* menjangkau semua lapisan, baik tua maupun muda, di Barat maupun di Timur. Subkultur Asia-Amerika yang tengah melanda dunia, antusiasme energy yang dinamis, menyenangkan, kreatif, namun tetap menjaga keseimbangan, santai, dan berkesan nerdy mempengaruhi *modest fashion*, terutama pada styling, warna, dan penerapan motif grafis. Tema ini menunjukkan keceriaan dan optimisme lewat permainan warna yang mencolok dan *colorfull* yang cenderung saling tabrak dengan unsur seni urban dan *futuristik* dan perpaduan gaya *sporty* yang santai dengan gaya formal yang cenderung feminin.

Tema *Exuberent* ini, terdapat 3 sub tema didalamnya, yaitu :

a. *Posh Nerds* (Kutu Buku Berkelas)

Posh Nerds atau yang disebut dengan Kutu Buku Berkelas memiliki gaya “canggung” dengan memadukan gaya *sporty* yang santai dengan gaya formal yang cenderung feminine. Perpaduan ini

memberi kesan aneh namun tetap lucu. Siluet berbentuk *baggy* dan *friendly-shape*. Gaya *posh nerds* mengingatkan pada gaya berpakaian kaum kutu buku yang “kurang gaul”. Busana seperti kemeja, *sweater*, *t-shirt*, rok kerut yang ketinggalan jaman, direka ulang dan kini tampil keren dengan cara *dimismatch*.

b. *Urban Caricature* (Karikatur Metropolitan)

Urban Caricatur atau Karikatur Metropolitan mengambil satu seni urban dan gaya *pop-punk* yang kental. *Street graphic* dan parodi karikatur yang diterapkan pada bentukan, baik motif maupun siluet, menciptakan kesan *quirly*, *snob*, dan aktif. Sub tema ini masih berasal dari *basic items*, namun tampilannya terlihat lebih kekanakan. Aksesoris utama adalah gambar-gambar grafis yang populer di kalangan kaum remaja, serta bentuk-bentuk lucu seperti boneka. Tokoh-tokoh dalam komik atau film kartun ditampilkan secara menyolok.

c. *New Age Zen* (Zen Generasi Baru)

New Age Zen atau zen generasi baru, bentuk tradisional Asia yang dipadu dengan minimalis kontemporer memberi kesan tenang dan modern. subtema ini memakai *deep colorful* Seiring dengan keriang dan antusiasme terhadap budaya pop, nilai-nilai spiritual ketimuran masih menjadi pegangan untuk introspeksi diri dalam menjalani gaya hidup barat.

2. *Neo Medieval*, Romantisme Abad Pertengahan

Kekhawatiran mengenai dunia yang akan tetap didominasi oleh manusia atau malah akan diambil alih oleh *AI*. Sehingga menimbulkan benteng pertahanan yang memicu romantisme dalam sejarah, dimana tema abad pertengahan menyatu dengan pesona teknologi canggih sehingga menghasilkan dunia baru yang rusuh, serta penuh dengan imajinasi tentang intergalaktik dan *historis-futuristik*. Secara visual, tema ini memunculkan kesan gaya khas pejuang *futuristik*, kuat, tegas, dan elegan dengan palet warna yang netral dan membumi (cenderung gelap dan berkesan berat). Bentuk dan siluet tema ini juga beragam yaitu siluet ramping, longgar dan oversize.

a. *The Futurist* (Para Futuris)

The futurist atau para futuris memakai gaya romantisme elegan yang kental dengan penggunaan teknologi terkini pada teknik potongannya maupun materialnya sehingga berkesan *clean*, *sleek*, dan kontemporer. *Futuristic medieval* menghadirkan pengembangan bentuk busana klasik, yang secara elegan menonjolkan bentuk tubuh (*body conscious*), gaya ini tampil luwes dengan garis desain dan potongan yang sederhana namun tampak tegas.

b. *Armoury* (Pertahanan)

Armoury atau pertahanan memiliki gaya paling maskulin yang berkesan *kolosal* dan *combatant*. Siluetnya pun structural dan tegas sehingga mengesankan keberanian para pasukan di garis pertahanan depan. Gaya *armoury* menampilkan elemen-elemen yang kerap terdapat pada kostum dan peralatan perang tokoh-tokoh hero dan pejuang dalam film *futuristic*.

c. *Dystopian Fortress* (Benteng Kegelapan)

Dystopian Fortress atau benteng kegelapan menggambarkan sisi kegelapan dari kehidupan antargalaksi. Kesan *rusty* dan lusuh dari para peziarah dan survivor yang bertempat pada benteng kerajaan tersebut diinterpretasikan lewat penggunaan teknik *drapery* dan kesan *unfinished*. Akibat krisis, kehancuran dan serba kekurangan, busana yang masih ada didaur ulang agar dapat digunakan kembali. *Jacket*, *workwear*, *cape*, bahkan gaun yang masih tersisa, direka-reka menjadi bentuk baru.

3. *Svarga*, (Keindahan Spiritual)

Svarga melihat sisi kemanusiaan dari kecerdasan buatan, yaitu jembatan dari berbagai 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. Tabrak corak, etnik, dan kriya tercampur didalam satu koleksi dengan tetap memperhatikan keseimbangan satu dan yang lainnya

sehingga membaaur menjadi satu karya seni. *Svarga* menggambarkan pencarian atau kerinduan spiritual masyarakat modern. Meditasi atau kepercayaan terhadap berbagai hal mistis merupakan salah satu kepercayaan.

Banyak kerusakan dan penderitaan yang harus ditanggung akibat keserakahan manusia, semata-mata karena terabaikannya keinginan mendasar yaitu kebahagiaan spiritual. *Svarga* adalah representasi dari hakekat impian umat manusia, yaitu bersama-sama hidup rukun, bahagia, damai, dan sejahtera, di muka bumi ini, apabila setiap suku bangsa saling menghargai dan saling berbagi. Tidak ada permusuhan dan persaingan.

Warna mempresentasikan suasana kehangatan di tengah-tengah kebahagiaan, karenanya *Svarga* menampilkan sekelompok warna-warna yang hangat. Bahkan warna biru dan ungu pun yang dikenal sebagai warna dingin dimatangkan sehingga berkesan lebih hangat.

a. *Couture Boho* (Adi Bohemian)

Couture Boho atau Adi bohemian mencampurkan elemen kultural yang mewah dan eksklusif, kaya akan detail, serta bergaya *burgeoise* yang elegan. Gaya *burgeoise* merupakan suatu kelas social yang muncul dari kelas-kelas orang kaya diperkotaan pada masa pra kapitalis. Subtema ini mengusung kekayaan tradisional yang dibuat dengan keahlian yang tinggi.

Key word: elegant, rich, details, tradisional, burgeoise, couteure.

Couture boho adalah gaya bohemian masa kini, metropolitan, classy, dan cenderung mewah dengan bahan berkualitas tinggi dan pengerjaan halus. Banyak penerapan teknik sulaman, aplikasi, maupun manik dan payet. Kesan romantic hadir melalui motif bunga-bunga dan warna-warna pastel.

b. *Upskill Craft* (Kriya Berkelas)

Upskill craft atau kriya berkelas, merupakan sebuah peningkatan nilai dari hasil kriya yang dibuat menjadi seni kontemporer. Teknik kriya dan tenun banyak dipakai untuk lebih memberi kesan yang “membumi”. Dalam gaya busana ini banyak digunakan corak bahan yang diilhami mitologi. Gaya relik, ajimati, atau totem yang kerap digunakan dalam sebuah upacara ritual, hadir dengan stilasi.

c. *Festive Fiesta* (Pesta Kegembiraan)

Festive fiesta atau pesta kegembiraan merupakan bentuk perayaan atas bersatunya umat manusia. *Pattern-blocking* dengan motif multi budaya yang eksentrik dan eksotis dipadu kedalam sebuah *basic shape pieces* untuk menghasilkan gaya boho yang lebih kontemporer.

4. *Cortex*, (Paradoks Kecerdasan Artifisial)

Cortex merupakan paradoks kecerdasan buatan di era evolusi digital, ketika digitalisasi membaur dengan seluruh aspek kehidupan manusia. Hasil eksplorasi *AI* diterapkan dalam bentuk-bentuk alogaritma hadir berupa bentuk *fractal*, dengan garis *repetitive* yang memberi kesan tumbuh dan bergerak. Visualisasinya adalah berupa susunan dan komposisi garis-garis halus. Palet warna *cortex* banyak menampilkan warna-warna dingin dan pucat dalam nuansa pastel.

a. *Fragtalucious* (Keindahan Fractal)

Fragtalucious (keindahan fractal) bentukan tak terduga muncul dinamis dan berkesan seperti organisme yang tumbuh dan bergerak. Bentuk ini berperan besar sebagai detail maupun aksen pada koleksi subtema ini. *Fractaluscious* dalam busana diilhami oleh bentuk penampang otak, menampilkan desain yang luwes dengan menonjolkan garis-garis maupun bidang lengkung yang seolah bergerak mengalir dan tumbuh. Kesan tumbuh akan semakin jelas dengan pemakaian bahan transparan, menjadikan garis-garis lengkung bergelombang nampak berganda.

b. *Lucid* (Jelas)

Lucid (jelas) lebih bermain pada kesan translucent dan tembus pandang pada material yang dipakai sehingga lebih mengesankan *minimals*, *sleek*, *vivid*, dan *clean*.

c. *Glitch* (Seni Malfungsi)

Glitch atau seni malfungsi justru lebih menekankan pada tekstur ataupun motif ombre maupun nyaris abstrak dengan *noise* dan *grainy* yang memberi kesan tidak bertenaga dan bengkok.

Berdasarkan penjelasan mengenai *Trend Forecasting Singularity 2019* dapat disimpulkan bahwa tema trend untuk tahun 2019 ini adalah tentang kekhawatiran dalam menghadapi perubahan zaman dan kemajuan teknologi. Cara menerapkan salah satu trend yang akan digunakan bisa dengan menelaah dan mempelajari aspek-aspek yang menjadikan ciri khas dari tema dan subtema trend tersebut. Kemudian dapat disambungkan dengan sumber ide dan juga aspek apa saja yang menjadi ciri khas dari tema dan subtema tersebut seperti warna, siluet, detail busana, motif, bentuk pola dan sebagainya.

C. SUMBER IDE

1. Pengertian Sumber Ide

Sumber ide adalah segala sesuatu yang dapat menimbulkan rangsangan akan lahirnya suatu kreasi (Widjiningih, 1982:70). Sedangkan menurut Sri Widarwati (1996:58) sumber ide adalah segala sesuatu yang dapat menimbulkan seseorang untuk menciptakan suatu ide baru. Dalam KBBI (2001:102) sumber ide adalah segala sesuatu yang berwujud maupun tidak berwujud, yang digunakan untuk mencapai hasil.

Dari penjelasan teori di atas dapat disimpulkan bahwa sumber ide adalah segala sesuatu yang berwujud maupun tidak yang dapat menjadi inspirasi sehingga seseorang dapat menciptakan ide baru dan sebuah karya. Dalam hal ini berupa desain busana.

Tujuan dari penentuan sumber ide sebagai landasan dalam menciptakan sesuatu hal baru dalam menciptakan desain busana. Sehingga desain dan karya yang kita ciptakan memiliki landasan dan konsep yang matang.

2. Penggolongan Sumber Ide

Macam sumber ide dapat dikelompokkan menjadi empat menurut Chodiyah dan Wisri A. Mamdy (1982:172), yaitu :

- a. Sumber ide dari pakaian khas penduduk dunia atau pakaian daerah-daerah di Indonesia.
- b. Sumber ide dari benda-benda alam, seperti bentuk dan warna dari tumbuhan, binatang, gelombang laut, bentuk awan, dan bentuk lainnya yang ada alam.
- c. Sumber ide dari peristiwa-peristiwa penting nasional maupun internasional, misalnya warna dan bentuk logo Asean Games, pakaian upacara 17 Agustus, suasana lebaran.

Terdapat beberapa cara pengambilan sumber ide (menurut Chodiyah dan Wisri A. Mamdy. 1982:172), antara lain :

- a. Ciri khusus dari sumber ide, misalnya Busana Ratu Cleopatra yang menggunakan rumbai dan mahkota.
- b. Warna dari sumber ide misalnya suasana warna gradasi senja yang khas dan indah.
- c. Bentuk atau siluet dari sumber ide misalnya bentuk kelopak bunga
- d. Tekstur dari sumber ide bulu beruang salju yang lembut dan putih.

Berdasarkan uraian di atas dapat disimpulkan bahwa sumber ide dapat berasal dari mana saja. Tidak hanya berasal dari sesuatu yang kita lihat secara langsung, akan tetapi macam - macam sumber ide dapat berasal dari sesuatu yang kita lihat secara tidak langsung. Keberadaan sumber ide dapat kita dapatkan sewaktu – waktu dimanapun kita berada.

3. Sumber Ide Tari Burung Enggang

Pargelaran busana ini menggunakan tema besar yaitu *heritage* Indonesia. *Heritage* merupakan peninggalan sejarah yang berumur puluhan tahun. Penulis mengambil sumber ide dari *heritage* Indonesia yang diwujudkan dalam busana dengan mengacu pada *trend forecasting 2019-2020* sehingga mendapatkan tema yang bernama “*TROMGINE*”. Tema yang digunakan dalam pembuatan busana pesta ini yaitu *Svarga* dengan subtema *Coutre Boho*. Untuk sumber ide yang digunakan adalah Tari Burung Enggang.

Tari Burung Enggang atau Tari Kancet Lasan merupakan sebuah tarian yang berasal dari Suku Dayak Kalimantan Timur. Tarian ini dibawakan untuk memuliakan nenek moyang, upacara adat, dan untuk penyambutan tamu. Terdapat tiga gerakan dasar dalam Tari Burung Enggang, yaitu *nganjat*, *ngasai*, dan *purak barik* (<https://bobo.grid.id>). Setiap gerakan dari tari burung enggang memiliki makna yang menggambarkan kehidupan keseharian burung enggang. Gerakan *nganjat* sebuah gerakan utama atau gerakan khas

dari tarian Dayak yang membuka menutup sayapnya, gerakan ini melambangkan gerakan molek dari seorang penari Dayak. Gerakan *ngasai* adalah gerakan yang menyerupai burung enggang yang sedang terbang. Sedangkan gerakan *purak barik* adalah sebuah gerakan yang merupakan gerakan perpindahan tempat. Tari burung enggang biasanya ditarikan oleh perempuan-perempuan muda Suku Dayak, ketika menari mereka menggunakan hiasan di atas kepala bermotif burung enggang, menggunakan anting-anting besar, dan memegang hiasan bulu burung enggang.

Masyarakat suku Dayak kenyah memiliki sudut pandang atau perspektif yang berbeda-beda terhadap burung enggang sehingga dijadikan sebuah tarian. Mereka beranggapan bahwa burung enggang merupakan titisan dari nenek moyang yang berasal dari langit dan turun ke bumi menyerupai burung enggang. Burung enggang juga tinggal di pohon yang sangat tinggi berbeda dari burung lainnya sehingga menimbulkan sudut pandang bahwa burung enggang adalah burung istimewa. Burung enggang hidup secara nomaden, hal tersebut juga menggambarkan kehidupan suku Dayak Kenyah pada zaman dahulu akibat dari peperangan antar suku. Tari Burung dipilih sebagai sumber ide karena penyusun ingin memperkenalkan Tari Burung Enggang dari sisi lain yang berbeda yaitu dari sudut pandang masyarakat suku sayak kenyah yang berbeda-beda namun tetap menjadikannya sebagai pedoman dalam menghormati sesama dan

sebagai alat untuk bersilaturahmi. Kesan tersebut harus diperkenalkan kepada masyarakat karena menyimpan filosofi yang mulia dan menjadikan sebagai inspirasi. Sudut pandang atau *perspektif* yang diterapkan berupa warna dari kostum tari burung enggang yang sesuai dengan konsep subtema *Couture Boho*. Selain itu, bentuk paruh burung enggang yang tertuang dalam motif kostum Tari Burung Enggang menjadi sebuah inspirasi yang digunakan dalam penggambaran Tari Burung Enggang pada busana pesta malam yg diinovasikan menjadi lebih sederhana.

Berdasarkan pada konsep tema *Svarga* yang menghargai keinginan mendasar yaitu kebahagiaan spiritual yang merupakan hakekat impian umat manusia, yaitu bersama-sama hidup rukun, bahagia, dan sejahtera, di muka bumi ini, apabila setiap suku bangsa saling menghargai dan saling berbagi, tidak ada permusuhan dan persaingan. Maka dari itu, penulis mengambil sumber ide Tari Burung Enggang yang kental akan filosofi didalamnya.



Gambar 1. Sumber Ide Tari Burung Enggang
(Sumber : Pinterest.com)

4. Pengembangan Sumber Ide

Sumber ide merupakan ide pokok dan landasan dalam menciptakan sebuah karya sehingga akan tercipta konsep desain yang matang. Pengembangan bentuk dan perubahan dalam sumber ide dapat dilakukan dalam berbagai teknik dan pengembangannya (Dharsono Sony Kartika, 2004). Menurut Dharsono Sony Kartika (2004), perubahan wujud dibedakan menjadi empat, yaitu :

a. *Stilasi*

Stilasi merupakan cara penggambaran untuk mencapai bentuk keindahan dengan cara menggayakan objek atau benda yang digambar, yaitu dengan cara menggayakan setiap kontur pada benda atau objek tersebut. Contoh : penggambaran ornamen, motif

batik, lukisan tradisional, dll. Proses *stilisasi* ini dapat dilakukan dengan menambahkan detail pada setiap perubahan sehingga semakin banyak detailnya semakin rumit.

b. Distorsi

Distorsi adalah penggambaran bentuk yang menekankan pada pencapaian karakter, dengan cara menyangatkan wujud-wujud tertentu pada benda atau obyek yang digambar. Contoh : karakter wajah gatot kaca dan berbagai wajah topeng lainnya.

c. Transformasi

Transformasi merupakan penggambaran bentuk yang menekankan pada pencapaian karakter dengan cara memindahkan (*tans*=pindah) wujud atau *figure* dari obyek lain ke obyek yang digambar. *Transformasi* lebih berkecenderungan untuk memindahkan bentuk satu lainnya sehingga terjadi perubahan atau pergeseran. Contoh : penggambaran manusia berkepala binatang atau sebaliknya.

d. Deformasi

Deformasi adalah penggambaran bentuk yang menekankan pada interpretasi karakter dengan cara mengubah bentuk obyek dengan cara menggambarkan obyek tersebut dengan hanya sebagian yang dianggap mewakili, atau pengambilan unsur tertentu yang mewakili karakter hasil interpretasi yang sifatnya sangat hakiki. (Dharsono Sony : 2004).

Dari uraian tersebut dapat disimpulkan bahwa perubahan wujud dalam pengembangan sumber ide dapat empat jenis yaitu *stilasi*, *distorsi*, *trensformasi*, dan *deformasi*. Dimana setiap jenis tersebut akan menghasilkan pengembangan ide yang lebih variatif dan unik. Pemilihan pengembangan perwujudan sumber ide mempengaruhi hasil karya yang akan dibuat.

D. DESAIN BUSANA

1. Pengertian Desain Busana

Desain adalah suatu rancangan atau gambaran suatu objek atau benda. Dibuat berdasarkan susunan dari garis, bentuk, warna, dan objek atau benda. Dibuat desain busana pengetahuan mengenai unsur-unsur dan prinsip-prinsip desain perlu dikaji dan dipelajari (Sri Widarwati, 1993:2). Menurut Ernawati, dkk (2008:195) desain merupakan pola rancangan yang menjadi dasar pembuatan suatu benda seperti busana. Desain adalah suatu susunan dari garis, bentuk, warna, dan tekstur (Chodiyah & Wisri A. Mamdy, 1982).

Berdasarkan uraian di atas dapat disimpulkan bahwa desain merupakan rancangan atau gambaran terdiri dari susunan unsur dan prinsip desain yang akan diwujudkan menjadi suatu benda seperti busana.

2. Penggolongan Desain

Menurut (Chodiyah & Wisri A. Mamdy, 1982) terdapat dua macam desain yaitu :

a. Desain Struktur

Desain struktur adalah desain berdasarkan bentuk, ukuran, warna, dan tekstur dari suatu benda. Desain dapat berbentuk benda yang memiliki tiga ukuran atau tiga dimensi maupun gambaran dari suatu benda dan dikerjakan diatas kertas.

b. Desain Hiasan

Desain hiasan adalah desain yang berfungsi untuk memperindah suatu benda yang akan dibuat. Pembuatan desain hiasan terdapat syarat desain hiasan untuk busana, diantaranya a) hiasan digunakan secara terbatas atau tidak berlebihan, b) letak hiasan disesuaikan dengan bentuk strukturnya, c) hiasan harus cocok dengan bahan desain strukturnya dan sesuai dengan cara pemilihannya.

Berdasarkan uraian di atas dapat disimpulkan bahwa desain dapat digolongkan menjadi 2 yaitu, desain struktur dan desain hiasan yang setiap jenisnya memiliki fungsi yang berbeda – beda sehingga mempengaruhi hasil karya yang dibuat.

3. Unsur dan Prinsip Desain

Pengaplikasian unsur dan prinsip desain sangat diperlukan dalam menghasilkan suatu busana. Unsur-unsur desain dibuat agar desain busana indah dan sesuai dengan kegunaan, dimana diperlukan penyusunan unsur desain yang dinamakan prinsip desain. Mendesain suatu busana juga mengaplikasikan tema, *trend*, sumber ide dengan unsur dan prinsip desain, hal-hal tersebut akan berkesinambungan dan

mempengaruhi satu sama lain sehingga menjadikan teknik penyajian gambar yang sesuai dengan hal tersebut.

Berikut penjelasan secara rinci mengenai hal tersebut.

a. Unsur desain

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

Berdasarkan uraian di atas bisa disimpulkan bahwa unsur-unsur desain adalah segala sesuatu yang digunakan untuk menyusun suatu rancangan yang nantinya akan menjadi sebuah karya desain sehingga orang lain dapat membaca desain tersebut dalam hal ini rancangan desain busana.

Berikut adalah unsur-unsur desain dalam buku Desain Busana (Sri Widarwati, dkk, 2000), yaitu :

1) Garis

Garis merupakan unsur pertama yang tertua yang digunakan untuk mengungkapkan emosi dan perasaan seseorang. (Sri Widarwati, dkk :2000). Menurut Sadjiman Ebdi Sanyoto (2005:7) garis dapat menutupi kekurangan yang terdapat pada bentuk badan manusia dan berfungsi untuk a) membatasi bentuk, b) menentukan model, c) menentukan siluet, d) menentukan arah. Sedangkan menurut Prapti Karomah dan Sicilia Sawitri (1986:350) garis adalah himpunan atau kumpulan titik-titik yang ditarik dari titik satu ke titik lain, sesuai dengan arah dan tujuannya.

Menurut Sadjiman Ebdi Sanyoto (2005:7) Dalam desain busana garis mempunyai fungsi :

- a) Membatasi bentuk struktur, yang disebut siluet
- b) Membagi bentuk struktur menjadi bagian-bagian yang merupakan hiasan dan menentukan model
- c) Menentukan periode suatu busana
- d) Memberi arah dan pergerakan model untuk menutupi kekurangan pada bentuk tubuh.

Macam-macam garis mempunyai sifat yang memberi pengaruh pada perbandingan badan (Sri Ardiati Kamil : 1986), diantaranya :

- a) Garis vertical, memberikan pengaruh memanjangkan
- b) Garis horizontal, memberikan pengaruh memendekkan
- c) Garis diagonal, memberikan pengaruh melebarkan
- d) Garis lengkung, memberikan pengaruh membesarkan
- e) Garis bentuk V, memberikan pengaruh mengecilkan
- f) Garis patah, memberikan pengaruh memotong suatu garis yang panjang atau lurus.

Berdasarkan penjelasan di atas dapat disimpulkan bahwa, garis adalah hasil goresan dari titik ke titik yang lain digunakan untuk mengungkapkan emosi dan perasaan seseorang serta dapat menutupi kekurangan yang terdapat pada bentuk badan manusia. Garis dapat juga terjadi karena goresan pada bentuk desain dapat berupa sambungan bagian-bagian pakaian, detail, dekorasi, trimming, dan hiasan aplikasi pada desain busana. Macam-macam garis seperti garis vertical, garis horizontal, garis V, garis horizontal, garis lengkung, dan garis patah juga dapat sebagai penyempurna bentuk tubuh.

2) Arah

Setiap garis mempunyai arah, yaitu a) mendatar (horizontal), b) tegak lurus (vertical), c) miring ke kiri dan miring ke kanan (diagonal), masing-masing arah memberikan pengaruh yang berbeda terhadap si pengamat. (Sri Widarwati, dkk. 2000:8). Menurut Hartatiati Sulistio (2005), arah merupakan

sebuah unsur desain yang erat hubungannya dengan garis, sehingga arah garis yang berbeda akan memberi kesan yang berbeda. Arah garis yang aan digunakan dalam suatu desain busana akan memberi kesan tertentu pada hasil rancangannya. Sedangkan menurut Chodijah dan Wisri A. Mamdy (1982), masing-masing arah mempunyai pengaruh yang berbeda terhadap si pengamat.

Sifat-sifat arah garis menurut Sri Widarwati, diantaranya adalah :

a) Garis lurus

Mempunyai sifat kaku, kokoh, keras,tetapi dengan arah garis yang berbeda akan memberikan kesan yang berbeda pula.

b) Garis lengkung

Mempunyai sifat memberi suasana riang, luwes, lembut, dan feminine.

Berdasarkan penjelasan di atas dapat disimpulkan bahwa setiap garis mempunyai arah dimana masing-masing arah mempunyai pengaruh yang berbeda terhadap si pengamat. Sifat dari arah garis juga memiliki pengaruh terhadap bentuk tubuh dan karakter dari desain tersebut.

3) Bentuk

Unsur bentuk ada dua macam, yaitu bentuk dua dimensi dan tiga dimensi. Bentuk dua dimensi adalah bidang datar yang dibatasi oleh garis, sedangkan bentuk tiga dimensi adalah ruang yang bervolume dibatasi oleh permukaan. (Sri Widarwati, dkk: 2000:10). Menurut Hartiati Sulistio (2005:11) bentuk mempunyai kemampuan untuk menciptakan suatu perasaan serta reaksi bagi yang melihatnya.

Terdapat tiga bentuk yang dikenal sebagai pedoman didalam desain menurut Codiyah & Wisri A. Mamdy (1982), yaitu :

- a) Bentuk segi empat dan empat panjang, misalnya garis leher, poncho, kimono, mantel, tas, sepatu.
- b) Bentuk segitiga dan kerucut, misalnya syal, garis-garis hias pada pakaian wanita, topi, lengan dolman, mantel.
- c) Bentuk lingkaran dan setengah lingkaran, misalnya cape, pada bagian balet, topi, tas, kerah, dan garis leher.
- d) Bentuk-bentuk dalam busana dapat berupa krah, lengan, rok, saku, bentuk pelengkap dan motif.

Menurut Sri Widarwati (1993:10), berdasarkan sifatnya bentuk juga dibedakan menjadi dua, yaitu ;

- a) Bentuk geometris yaitu bentuk-bentuk yang dibuat dengan garis atau menggunakan alat-alat ukur. Bentuk tersebut

konstan biasanya seperti bentuk segitiga, bentuk lingkaran, bentuk trapezium, bentuk kerucut dan lain sebagainya.

- b) Bentuk bebas berupa bentuk-bentuk yang tidak konstan biasanya berasal dari alam, seperti bentuk daun, bentuk pohon, bentuk bunga dan lain sebagainya.

Berdasarkan teori di atas dapat disimpulkan bahwa bentuk adalah suatu bidang yang apabila ditarik ujung garis ke pangkal garis menjadi sebuah bidang. Bentuk sendiri terdiri dari dua jenis yaitu dua dimensi yang dibatasi oleh garis seperti desain hiasan dan desain busana sedangkan untuk tiga dimensi mempunyai volume yang dibatasi oleh permukaan. Selain itu bentuk juga dapat dikategorikan sebagai bentuk geometris dan bentuk bebas.

4) Ukuran

Garis dan bentuk mempunyai ukuran yang berbeda, karena ukuran ialah panjang atau pendeknya garis dan besar kecilnya bentuk menjadi berbeda (Sri Widarwati,1993:10). Ukuran adalah sesuatu yang diterapkan dalam garis dan bentuk yang dapat mempengaruhi hasil suatu desain (Arifah A.Riyanto, 2003). Sedangkan menurut Ernawati (2008:204) ukuran

merupakan salah satu unsur yang mempengaruhi desain pakaian ataupun benda lainnya.

Unsur-unsur yang dipergunakan dalam suatu desain busana diatur ukuranya dengan baik agar desain tersebut memperlihatkan keseimbangan. Menurut Sri Widarwati,dkk (2000) terdapat lima ukuran yang digunakan untuk panjang rok, yaitu :

- a) *Mini*, rok yang panjangnya 10-15 cm di atas lutut
- b) *Kini*, rok yang panjangnya sampai lutut
- c) *Midi*, rok yang panjangnya 10-15 cm di bawah lutut
- d) *Maxi*, rok yang panjangnya di atas pergelangan kaki
- e) *Longdress*, rok yang panjangnya sampai lantai atau tumit.

Berdasarkan penjelasan di atas dapat disimpulkan bahwa ukuran adalah sesuatu yang diterapkan dalam garis dan bentuk, baik itu panjang ataupun pendek, ukuran akan mempegaruhi hasil desain pakaian atau benda lainnya agar terjadi keseimbangan yang sesuai.

5) Nilai gelap terang

Nilai gelap terang adalah suatu sifat warna yang menunjukkan apakah warna mengandung hitam atau putih (Sri Widarwati, 1993:10). Nilai gelap terang ini berhubungan dengan gradasi warna yaitu permainan warna dari warna gelap sampai warna yang paling terang. Suatu warna dikatakan gelap

apabila warna tersebut cenderung ke warna hitam dan dikatakan terang apabila warna tersebut cenderung ke warna putih (Arifah A. Riyanto, 2003:47). Sedangkan menurut Widjiningsih (1982:16) nilai gelap terang ini menyangkut bermacam-macam tingkatan atau jumlah gelap terang yang terdapat pada suatu desain. Nilai gelap terang adalah penampakan benda hasil penglihatan adanya gelap terang pada warna dari benda (Atisah Sipahelut dan Petrussumadi, 1991).

Berdasarkan penjelasan di atas, dapat disimpulkan bahwa nilai gelap terang merupakan sesuatu yang ditangkap oleh indra penglihatan terhadap suatu obyek akibat pantulan cahaya dimana sifat tersebut menunjukkan apakah warna mengandung hitam atau putih yang berkaitan dengan suatu desain serta mempunyai nilai.

6) Warna

Menurut Sri Widarwati (1993:12) warna adalah kesan yang pertama kali ditangkap oleh mata. Dalam dunia desain, warna difungsikan untuk membuat daya tarik tersendiri. Pemilihan kombinasi warna yang tepat akan memberikan kesan yang menarik dan indah. Warna membuat segala sesuatu menjadi menarik dan indah. Oleh karena itu dalam berbagai bidang seni rupa, pakaian, hiasan, tata ruang, dan yang lain warna memiliki

peranan penting (Widjiningsih, 1982:6). Warna adalah corak rupa seperti merah, biru, kuning, dan sebagainya (Prapti Karomah, (1990). Sedangkan menurut Atisah Sipahelut dan Petrussumadi, 1991:29) kehadiran unsur warna orang dapat mengungkapkan susasana hati atau watak benda yang dirancang.

Menurut Sri Widarwati (1993:12) warna dapat dikelompokkan menjadi beberapa jenis, antara lain :

a) Warna primer

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

b) Warna sekunder

Percampuran antara dua warna primer dengan jumlah sama. Misalnya biru dicampur dengan kuning sehingga menjadi hijau, merah dicampur kuning menjadi jingga, merah dan biru dicampur menjadi ungu.

c) Warna penghubung

Yaitu warna yang dihasilkan dari dua warna sekunder yang dicampur dengan jumlah yang sama.

d) Warna asli

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

e) Warna panas dan dingin

Warna panas meliputi warna merah, jingga, kuning, dan kuning jingga. Akibat dari penggunaan busana dengan warna panas mempunyai sifat mendorong, misalnya seseorang jika memakai warna merah cenderung akan kelihatan lebih besar dibandingkan dengan memakai baju warna biru dengan besar tubuh yang sama. Sedangkan yang termasuk warna dingin adalah hijau, biru muda, biru, biru ungu, dan ungu. Warna dingin akan kelihatan lebih kecil dari keadaan sebenarnya.

Kombinasi warna

Kombinasi warna adalah perpaduan antara warna-warna yang terdapat dalam lingkaran warna. Menurut Brewster terdapat diagram warna sebagai berikut :

a) Warna primer

Warna primer merupakan warna dasar dimana tidak terdapat pencampuran dari warna-warna lain. Warna yang termasuk dalam golongan warna primer yaitu warna merah, biru, dan kuning.

b) Warna sekunder

Warna sekunder adalah pencampuran warna primer dengan proporsi 1:1 misalnya pencampuran warna kuning dan merah sehingga menghasilkan warna jingga, pencampuran warna biru dan kuning sehingga

menghasilkan warna hijau, sedangkan warna ungu terjadi akibat pencampuran warna biru dan merah.

c) Warna tersier

Warna tersier merupakan pencampuran salah satu warna primer dengan salah satu warna sekunder, misalnya warna jingga kekuningan didapat dari pencampuran warna kuning dan jingga.

d) Warna netral

Warna netral merupakan hasil pencampuran ketiga warna dasar dalam proporsi 1:1:1. Warna ini sering muncul sebagai penyeimbang warna-warna kontras di alam. Biasanya hasil pencampuran yang tepat akan menuju hitam.

e) Warna panas dan dingin

Lingkaran warna primer hingga tersier bisa dikelompokkan menjadi dua kelompok besar, yaitu kelompok warna panas dan dingin. Warna panas dimulai dari kuning kehijauan hingga merah. Sementara warna dingin dimulai ungu kemerahan hingga hijau.

Berdasarkan penjelasan di atas dapat disimpulkan bahwa warna merupakan kesan pertama yang tertangkap oleh mata, sehingga warna mempengaruhi daya tarik terhadap suatu karya. Warna dalam busana sangat mempengaruhi sesuai atau

tidak warna yang dipakai. Selain itu warna juga dapat menonjolkan kepercayaan diri seseorang dan dapat juga menyamarkan kekurangan pada suatu desain.

7) Tekstur

Tekstur adalah sifat permukaan dari garis, bidang maupun bentuk (Widjiningsih, 1982:5). Tekstur adalah sifat permukaan dari suatu benda yang dapat dilihat dan dirasakan. Sifat-sifat permukaan tersebut antara lain kaku, lembut, kasar, halus, tebal, tipis, tembus terang (Sri widarwati, dkk 2000:14). Sedangkan menurut Chodiyah dan Wisri A. Mamdy (1982:22) tekstur adalah garis, bidang, dan bentuk mempunyai suatu tekstur atau sifat permukaan, selain dapat dilihat juga dapat dirasakan, misalnya sifat permukaan yang kaku, lembut, kasar, halus, tebal, tipis, dan tembus terang.

Berdasarkan penjelasan di atas dapat disimpulkan bahwa tekstur adalah sifat permukaan dari suatu benda khususnya karya desain yang berasal dari garis, bidang, dan bentuk yang dapat dilihat dan dirasakan seperti halus, kaku, lembut, tebal, tipis, dan tembus terang.

b. Prinsip Desain

Prinsip desain adalah suatu cara untuk menyusun unsur-unsur sehingga tercapai perpaduan yang memberi efek tertentu. (Sri

Widarwati, 1993). Sedangkan menurut Widjningsih (1982:9) prinsip desain adalah suatu cara penggunaan dan pengombinasian unsur-unsur desain menurut prosedur-prosedur tertentu.

Dari uraian para ahli di atas dapat disimpulkan bahwa prinsip desain adalah suatu cara menyusun, menggunakan, dan mengombinasikan unsur-unsur desain sesuai prosedur tertentu sehingga tercapai perpaduan yang memberikan efek tertentu. Hasil dari penerapan prinsip desain tersebut menghasilkan karya desain yang lebih menarik dan unik.

Adapun prinsip-prinsip desain adalah sebagai berikut :

a. Keselarasan atau Keserasian

Keselarasan atau keserasian adalah kesatuan diantara macam-macam unsur desain walaupun berbeda tetapi membuat tiap-tiap bagian itu kelihatan bersatu (Sri Widarwati, 2000:15). Menurut Chodijah dan Wisri A. Mamdy (1982:25) terdapat beberapa aspek keselarasan yaitu:

- 1) Keselarasan dalam garis dan bentuk
- 2) Keserasian dalam tekstur
- 3) Keserasian dalam warna

Berdasarkan uraian di atas dapat disimpulkan bahwa keselarasan adalah keserasian dari kesatuan berbagai macam bagian dalam suatu karya atau benda yang berbeda sehingga

menghasilkan kesatuan yang memiliki komposisi yang tepat dalam suatu karya tersebut.

b. Perbandingan

Perbandingan dalam busana digunakan untuk menampakkan lebih besar atau lebih kecil, dan memberi kesan adanya hubungan satu dengan yang lain yaitu pakaian dan pemakainya (Sri Widarwati,dkk. 2000:17). Sedangkan menurut Arifah A. Riyanto (2003) yang dimaksud proporsi atau perbandingan pada suatu desain yaitu cara menempatkan unsur-unsur atau bagian-bagian busana yang berkaitan dengan jarak, ukuran, jumlah, tingkatan, atau bidang pada suatu desain busana.

Untuk memperoleh proporsi yang baik harus memperhatikan hal berikut (Widjningsih, 1982) :

- 1) Mengetahui bagaimana menciptakan hubungan jarak yang baik supaya memperoleh susunan yang menyenangkan.
- 2) Dapat membuat perubahan dalam rupa sesuai dengan yang diinginkan supaya memperoleh ukuran dan bentuk yang baik.
- 3) Mempertimbangkan apakah itu dapat dikelompokkan bersama-sama dengan baik.

Ukuran harus dikelompokkan dengan baik sehingga tercipta suatu desain yang proporsional. Jarak mempengaruhi suatu

susunan, sehingga antara jarak, bentuk, dan ukuran harus sesuai untuk mendapatkan suatu proporsi yang baik. Dalam desain busana, perbandingan digunakan untuk menunjukkan suatu bagian dari bagian yang lain dalam busana yang akan tercipta.

Berdasarkan uraian diatas dapat disimpulkan bahwa perbandingan menampilkan perbedaan lebih besar atau kecil dengan menerapkan unsur-unsur dan detail desain busana seperti jarak, ukuran, bentuk sehingga memberikan kesan yang berbeda terhadap pemakai terhadap apa yang dipakai.

c. Keseimbangan

Keseimbangan atau *balance* adalah pengaturan unsur-unsur desain secara baik sehingga serasi dan selaras pada pakaiannya (Widjiningih, 1982). Suatu keseimbangan akan terwujud apabila penggunaan unsur-unsur desain seperti bentuk, garis, warna dan yang lain dalam suatu desain dapat memberikan rasa puas. Keseimbangan digunakan untuk memberikan perasaan ketenangan dan kestabilan. Keseimbangan dapat dicapai apabila titik tengah dari kedua obyek sama jaraknya. Sehingga dapat diartikan juga bahwa keseimbangan merupakan susunan unsur desain secara teratur sehingga memberi kesan serasi (Sri Widarwati, 2000).

Terdapat dua cara untuk memperoleh keseimbangan (Sri Widarwati, dkk, 2000: 17), yaitu :

1) Keseimbangan simetri

Keseimbangan simetri adalah jika unsur bagian kiri dan kanan suatu desain sama jaraknya dari pusat. Misalnya kerah, saku, garis-garis hias atau hiasan sama jaraknya dari pusat.

2) Keseimbangan asimetris

Keseimbangan asimetris adalah jika unsur-unsur bagian kiri dan kanan jaraknya dari pusat tidak sama, melainkan diimbangi oleh salah satu unsur yang lain.

Berdasarkan pengertian di atas dapat disimpulkan bahwa keseimbangan merupakan penerapan dari unsur-unsur desain seperti bentuk, garis, warna, dan ukuran dalam suatu karya desain dimana penggunaannya lebih baik digunakan secara teratur sehingga memberikan kesan serasi dan menimbulkan ketenangan.

d. Irama

Irama merupakan suatu pergerakan yang teratur dari suatu bagian ke bagian lainnya, yang dapat dirasakan dengan penglihatan (Arifah A. Riyanto, 2003). Sedangkan menurut Sri Widarwati (2000) irama adalah pergerakan yang dapat mengalihkan pandangan mata dari satu bagian ke bagian lain.

Berdasarkan pengertian di atas dapat disimpulkan bahwa irama ialah pergerakan yang teratur dari satu bagian ke bagian

lain yang dapat dirasakan dengan penglihatan dan dapat mengalihkan pandangan mata. Sehingga tercipta kesinambungan dalam satu bagian desain busana dengan bagian lainnya.

e. Pusat Perhatian

Desain busana harus mempunyai satu bagian yang lebih menarik dari bagian lainnya, dan ini disebut pusat perhatian. Pusat perhatian pada busana dapat berupa krah yang indah, ikat pinggang, lipit pantas, kerutan, bros, syal, warna dan lain-lain (Chodiyah dan Wisri A. Mamdy, 1982). Aksen disebut juga pusat perhatian, *emphasis*, dan *center of interest*. Aksen pertama-tama membawa mata pada suatu yang penting dalam suatu susunan, dan dari titik itu baru kebagian lain (Widjiningih, 1982). Sedangkan menurut Arifah A. Riyanto (2003) meletakkan pusat perhatian pada sebuah desain hendaknya disusun mana yang akan dijadikan pusat perhatian yang pertama, kedua, ketiga, dan seterusnya, atau hanya satu-satunya pusat perhatian.

Berdasarkan pemaparan para ahli di atas dapat disimpulkan bahwa pusat perhatian merupakan satu bagian yang lebih menarik dari bagian-bagian lainnya. Pusat perhatian dapat memberikan kesan dan memfokuskan karakter pada suatu desain busana sehingga pandangan akan focus kepada satu titik

saja. Pusat perhatian dapat terdiri dari pusat perhatian pertama, kedua, ketiga, dan seterusnya namun dalam penerapan pusat perhatian yang berkala tersebut harus diperhatikan unsur desain lainnya.

4. Teknik Penyajian Gambar

Menggambar 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 (Sri Widarwati, 1996:72).

Tujuan dari dibuat teknik penyajian gambar adalah untuk menyajikan karya desainer pada masyarakat dengan tujuan tertentu misalnya sebagai promosi dan sebagainya. Manfaat dari teknik penyajian gambar untuk mempengaruhi agar konsumen tertarik dengan desain yang telah dibuat. Membuat teknik penyajian gambar sangat penting hal ini karena perlunya kita memahami teknik-teknik apa saja dalam menyajikan desain sehingga konsumen tertarik dengan desain yang kita buat. Berikut beberapa teknik penyajian gambar yaitu :

a. Design Sketching (Menggambar Sketsa)

Design sketching (menggambar sketsa) memiliki maksud untuk mengembangkan ide-ide dan menerapkannya pada kertas secepat mungkin. Dalam *Design sketching* (menggambar sketsa) ini kita harus dapat mengembangkan *style* dengan cara kita sendiri.

Terdapat beberapa hal yang harus diperhatikan dalam menggambar sketsa, yaitu :

- 1) Gambar sketsa harus jelas
- 2) Dapat dibuat langsung di atas kertas
- 3) Sikap (pose) tubuh memperhatikan segi yang menarik dari desain
- 4) Menggambar semua detail bagian busana (krah, saku, hiasan)
- 5) Pengembangan digambar di atas kertas sheet yang sama
- 6) Sketsa tidak perlu dihaspus, bias ditambahkan
- 7) Memilih desain yang disukai

b. Production Sketching (Sketsa Produksi)

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

Terdapat beberapa hal yang harus diperhatikan dalam membuat *Production Sketching* (sketsa produksi), yaitu :

- 1) Semua detail harus digambar dengan jelas dan disertakan keterangan yang lengkap.
- 2) Sikap atau pose depan dan belakang dengan proporsi yang sebenarnya

- 3) Berhati-hati dalam penempatan bagian-bagian detail busana karena berkaitan dengan busana yang akan diproduksi.
- 4) Desain bagian belakang harus ada
- 5) Detail yang rumit digambar tersendiri
- 6) Melengkapi dengan desain production sheet, yaitu keterangan tentang desain yang tidak dapat dijelaskan dengan gambar. Meliputi uraian tentang segala keperluan untuk pembuatan busana (trimming, lining, wama dan lain-lain)

c. *Presentation Drawing* (Penyajian Gambar)

Presentation drawing (penyajian gambar) adalah suatu sajian gambar atau koleksi yang ditunjukkan kepada pelanggan (*buyer*). Oleh karena itu dalam penyajian dan pengaturanya (*lay out*) harus memperhatikan hal-hal berikut :

- 1) Membuat sketsa desain dengan teliti pada kertas
- 2) Membuat sketsa bagian belakang (*back view*). Digambar di atas proporsi tubuh atau digambar sebagai flat.
- 3) Beri sedikit keterangan pada detail pakaian.
- 4) Menempelkan contoh bahan pada *sheet* , dengan ukuran sekitar 2,5 cm x 2,5 cm.

Berdasarkan uraian diatas berikut cara membuat *presentation drawing* dalam teknik penyajian gambar :

- 1) Membuat desain dengan teliti

- 2) Membuat *sheet* bagian belakang, digambar pada posisi tubuh atau digambar sebagian
- 3) Memberikan sedikit keterangan tentang detail pakaian
- 4) Menempelkan contoh bahan pada *sheet* , jangan terlalu besar
- 5) Desain diselesaikan dengan pensil warna, cat air, cat poster sesuai dengan bahan yang digunakan.

d. *Fashion Illustration* (Ilustrasi Desain Busana)

Fashion Illustration (ilustrasi desain busana) adalah suatu sajian gambar fashion yang dimaksud untuk tujuan promosi suatu desain. Seorang *fashionillustrator* bertugas membuat suatu ilustrasi untuk suatu promosi suatu desain dan biasanya bekerja untuk suatu majalah, koran, buku, dan lain-lain. Untuk *fashion illustration* menggunakan proporsi tubuh 9 atau 10 x tinggi kepala. Dalam hal ini kaki di buat lebih panjang. Berikut cara membuat *fashion Illustration* dalam teknik penyajian gambar :

- 1) Proporsi dibuat secara ilustrasi
- 2) Gambar dibuat seindah dan semenarik mungkin
- 3) Diselesaikan dengan pensil warna, cat air, atau cat poster.

e. *Three Dimention Drawing* (Gambar Tiga Dimensi)

Three Dimention Drawing (Gambar Tiga Dimensi) merupakan satu sajian gambar yang menampilkan suatu desain busana dengan bahan sesungguhnya. Dibuat dalam 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.

Berikut cara membuat *Three Dimention Drawing* (Gambar Tiga Dimensi) dalam teknik penyajian gambar :

- 1) Menggambar busana di atas proporsi yang lengkap
- 2) Menyelesaikan gambar
- 3) Memotong pada bagian-bagian tertentu
- 4) Menggunting bahan ditambah kelebihannya

Teknik penyajian gambar merupakan teknik-teknik yang digunakan untuk menggambar atau membuat sketsa-sketsa untuk menciptakan desain busana. Teknik penyajian gambar dibedakan menjadi lima, yaitu : design sketching, production sketching, presentation drawing, fashion illustration, tree dimention drawing. Teknik-teknik tersebut mempunyai tujuan masing-masing, agar penyajian gambar dapat disajikan dengan baik maka sebaiknya mengikuti langkah-langkah yang telah diatur dalam masing-masing teknik penyelesaian.

5. Prinsip Penyusunan *Moodboard*

Moodboard sebagai media pembelajaran bagi *desaigner* atau orang yang belajar dibidang busana dan kriya tekstil, dapat menyajikan dan membahas fakta atau permasalahan yang dikaji secara deskriptif analisis. (Winarno Surakhmad, 1994:132). *Moodboard* merupakan media perencanaan bagi perancang yang menyajikan dan membahas fakta atau permasalahan yang dikaji secara deskriptif dalam bentuk hasil analisis

visual yang dilakukan. *Moodboard* adalah suatu media, bisa berupa papan, buku, maupun katalog berisi kumpulan gambar dan penjelasan mengenai ide gambar yang akan diwujudkan. Gambar tersebut bisa berupa tempelan-tempelan gambar berasal dari majalah yang disusun dan diberi penjelasan-penjelasan berupa warna-warna yang mendominasi, target pengguna, dan lain-lain.

Tujuan dari pembuatan *moodboard* adalah untuk menentukan tujuan, arah, dan panduan dalam membuat karya cipta yang bersifat abstrak menjadi konkret, sehingga proses kreativitas yang dibuat tidak menyimpang dari tema yang ditentukan. Konsep *moodboard* dibuat dengan menuangkan ide-ide atau sumber gagasan sesuai dengan tema serta tujuan dari pembuatan karya tersebut.

Moodboard berfungsi untuk :

- a. Memberikan gambaran mengenai tujuan dan manfaat yang akan diperoleh dari karya yang dibuat.
- b. Merumuskan berbagai macam ide yang semula bersifat abstrak menjadi sebuah desain karya yang konkret.
- c. Sebagai media pembelajaran
- d. Sebagai media perencanaan pada kegiatan industry

Terdapat dua macam dalam penyusunan *moodboard*. Pertama bisa menggunakan media cetak yang berasal dari majalah, koran dan lain-lain yang disusun secara manual pada sebidang kertas atau papan. Cara kedua bisa menggunakan data soft file yang akan disusun melalui

aplikasi. *Moodboard* memiliki peran yang penting dalam mendesain suatu karya, maka langkah dalam pembuatan *moodboard* adalah :

- a. Menentukan tema atau judul karya, kemudian mengumpulkan elemen penyusun dalam penyusunan yang dapat menunjang terhadap tema pada *moodboard* tersebut.
- b. Menyiapkan alat dan bahan yang memiliki keterkaitan dalam satu tema
- c. Mengumpulkan gambar-gambar yang sesuai dengan tema atau judul yang akan diangkat menjadi karya
- d. Jika *moodboard* dibuat secara manual maka menggunting gambar-gambar yang sudah ada kemudian disusun dan menempelkan potongan gambar-gambar tersebut sesuai dengan alur dan kreasi setiap individu.
- e. Apabila *moodboard* dibuat secara digital maka perlu mengumpulkan foto atau gambar kemudian disusun menggunakan aplikasi dan diselesaikan dengan alur dan kreasi setiap individu.

E. BUSANA PESTA

Pembuatan busana pesta meliputi penjelasan mengenai busan pesta, pola busana, bahan busana yang digunakan, teknologi busana dan hiasan busana.

Berikut akan dijelaskan secara satu persatu sebagai berikut :

1. Busana Pesta

Terdapat hal-hal yang perlu dikaji dalam pembuatan busana pesta yaitu mengenai pengertian busana pesta dan karakteristik dari busana pesta. Berikut akan diuraikan sebagai berikut :

a. Pengertian Busana Pesta

Busana pesta adalah busana yang dikenakan pada kesempatan pesta, biasanya menggunakan bahan yang berkualitas tinggi dengan hiasan dan perlengkapan yang bagus dan lengkap sehingga kelihatan istimewa (Chidiyah dan Wisri A. Mamdy, 1982:166). Sedangkan menurut Enny Zuhni Khayati (1998:3) busana pesta adalah busana yang dikenakan pada kesempatan pesta baik pagi hari, siang hari, dan malam hari. Busana pesta adalah busana yang dikenakan pada kesempatan pesta, dimana pesta tersebut dibagi menurut waktunya yaitu pesta pagi, pesta siang, dan pesta malam hari (Prapti Karomah dan Sicilia Sawitri, 1998:10).

Berdasarkan pengertian di atas dapat disimpulkan bahwa busana pesta adalah busana yang dikenakan pada kesempatan pesta baik pesta pagi, pesta siang, pesta sore, maupun pesta malam hari, dimana busana yang dikenakan lebih istimewa dibandingkan dengan busana sehari-hari, baik dari segi bahan, teknik jahit, desain maupun hiasannya.

b. Karakteristik Busana Pesta

Pemilihan bahan busana harus memperhatikan karakteristik busana pesta yang akan dibuat. Adapun karakteristik busan pesta, antara lain :

1) Model atau siluet busana pesta

Siluet adalah garis sisi luar atau pakaian yang dapat dikelompokkan menjadi garis bayangan luar atau siluet (*silhouette*) A, I, H, Y, S, T, O, X, V (Arifah A. Riyanto, 2003). Sedangkan menurut Sri Widarwati, dkk (1993) siluet busana pesta adalah struktur pada desain busana yang mutlak harus dibuat dalam suatu desain. Penggolongan siluet dibagi beberapa macam :

a) Bentuk dasar, yang kemudian dibedakan menjadi 3 yaitu :

(1) Siluet lurus atau pipa

(2) Siluet lonceng

(3) Siluet menonjol

b) Pengaruh tekstur

Siluet berdasarkan pengaruh tekstur dibedakan menjadi 2 yaitu siluet tailor dan siluet draperi.

c) Kesan usia

Berdasarkan usia, siluet dibedakan menjadi dua yaitu siluet dengan kesan gadis remaja (*flapper shiloutte*) dan siluet dengan kesan dewasa (*mature shiloutte*)

d) Bermacam huruf

Berdasarkan bentuk huruf siluet dibedakan menjadi siluet :

(1) Siluet A, menunjukkan garis sempit diatas dan mengembang dibawah.

- (2) Siluet H, busana terlihat lurus dengan bagian pinggang terdapat sambungan atau tali sehingga seperti huruf H.
- (3) Siluet L, yaitu busana yang bagian bawahnya panjang atau memiliki ekor.
- (4) Siluet S, pada busana bagian atas besar, bagian tengah atau pinggang kecil dan bagian bawah besar.
- (5) Siluet O, memiliki bentuk yang bulat menyerupai bentuk bola.
- (6) Siluet T, merupakan pakaian yang mempunyai desain garis leher kecil, ukuran lengan panjang dan bagian bawah atau rok kecil.
- (7) Siluet X, besar bagian atas, pas dibagian pinggang kecil dan besar dibawah.
- (8) Siluet Y, busana bagian atas lebar dan semakin kecil dibagian bawah busana, sehingga terlihat seperti huruf Y

e) Bentuk yang ada di alam

Berdasarkan bentuk yang ada di alam siluet dibedakan menjadi 4, yaitu:

- (1) Siluet *hourglass* yaitu mengecil dibagian pinggang. Siluet ini masih dibedakan menjadi 4 yaitu : siluet natural, *padded skirt*, *siluet flare*, siluet melebarkan badan.
- (2) Siluet geometric, yaitu siluet yang bentuknya berupa garis lurus dari atas ke bawah tidak membentuk tubuh. Siluet

geometric dibedakan menjadi 4 yaitu siluet panjang (*rectangle*), siluet trapezium (*trapeze*), siluet taji (*wedge*), dan siluet tunik (*T shape*).

- (3) Siluet *bustle*, yang mempunyai ciri khas adanya bentuk menonjol dibagian belakang. Siluet *bustle* memiliki bentuk asli mengecil dibagian pinggang kemudian diberi tambahan berupa draperi atau kerutan yang dilekatkan atau terlepas.

- (4) Siluet *pant* (celana)

Berdasarkan pengertian di atas dapat disimpulkan bahwa siluet yang digunakan untuk busana pesta malam adalah A, I, H, Y, S, T, O, X , V. penggunaan masing-masing dari siluet akan memberikan kesan yang berbeda terhadap si pemakai.

2. Bahan Busana Pesta

Bahan yang digunakan untuk busana pesta, baik yang terbuka maupun untuk muslimah, biasanya dipilih bahan-bahan yang berkualitas tinggi dan mampu menimbulkan kesan mewah. Bahan-bahan tersebut antara lain bahan yang tembus terang seperti bahan brokat, tile, organdi, sifon, dan lain lain (Enny Zuhni Khayati, 1998: 2). Sedangkan menurut Sri Widarwati (1993) bahan yang digunakan untuk busana pesta antara lain beledu, kain renda lame, sutera, dan sebagainya. Busana pesta yang digunakan pada umumnya adalah bahan yang berkilau, bahan tembus terang, mewah dan mahal setelah dibuat. Maka dari itu pemeliharaan dari busana pesta sendiri lebih rumit dibandingkan busana sehari-hari.

Biasanya busana pesta melakukan pencucian secara kering sehingga menjaga bahan lebih awet dan warna tetap. Terdapat empat hal yang perlu diperhatikan dalam pemilihan bahan busana, antara lain :

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

3. Warna Bahan

Warna bahan yang digunakan akan memberikan kesan yang berbeda pada si pemakai, apabila menggunakan warna yang gelap akan berkesan mengecilkan tubuh, sedangkan warna terang akan memberikan kesan gemuk. Untuk pemakai yang berkulit gelap disarankan memakai baju yang mempunyai unsur kekuningan. Wanita dewasa disarankan memakai warna pastel, hijau, biru. Karena warna-warna tersebut menimbulkan kesan dewasa, anggun, dan tenang. Warna busana dan warna kulit mempunyai hubungan yang sangat erat. Menurut Prapti Karomah (1990) pemilihan warna bahan untuk pesta malam sebaiknya dipilih warna yang agak tua, misalnya hitam, biru tua, coklat tua, merah, dan lain-lain. Sedangkan menurut Sri Widarwati (1993) pemilihan warna busana pesta berbeda, harus disesuaikan dengan kesempatan pestanya. Pada umumnya warna yang digunakan untuk busana pesta malam adalah mengandung unsur merah, hitam, keemasan, perak, atau warna-warna mengkilap.

Berdasarkan pengertian di atas dapat disimpulkan bahwa dalam pemilihan warna bahan yang akan digunakan untuk busana pesta umumnya menggunakan warna yang mengkilap, bahan istimewa mengandung unsur merah, emas, dan perak.

4. Tekstur Bahan Busana

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

Berdasarkan pengertian di atas dapat disimpulkan bahwa bahan yang digunakan untuk busana pesta menggunakan bahan yang bertekstur halus, mengkilap, melangsai, dan menggunakan bahan yang berkualitas. Hal tersebut dikarenakan busana pesta merupakan busana istimewa dan berbeda dari busana-busana lainnya.

5. Pola Busana

Pola busana adalah pola pengembangan dari pola dasar sesuai model yang diinginkan. Sedangkan yang dimaksud dengan pola dasar adalah pola yang dibuat dengan menggunakan ukuran dan sistematika tertentu..

Pola terdiri dari beberapa bagian, yaitu pola badan (blus), lengan, rok, kulot, dan celana yang masih dapat diubah sesuai mode yang dikehendaki. Pada proses pembuatan pola sangat penting pengaruhnya untuk pembuatan busana (Widjiningsih, 1994 : 1).

Adapun langkah-langkah pembuatan pola adalah sebagai berikut :

a. Pengambilan ukuran

1) Ukuran pola badan :

- a) Lingkar leher : diukur sekeliling batas leher, dengan meletakkan jari telunjuk di lekuk leher
- b) Lingkar badan : diukur sekeliling badan atas yang tersebar, melalui puncak dada, ketiak, letak sentimeter pada badan belakang harus datar dari ketiak sampai ketiak. Diukur pas dahulu, kemudian ditambah 4 cm, atau diselakan 4 jari.
- c) Lingkar pinggang : diukur sekeliling pinggang, pas dahulu, kemudian ditambah 1 cm, atau diselakan 1 jari. Untuk pinggang ban rok dan slack boleh dikurangi 1 cm.
- d) Lingkar panggul : diukur sekeliling badan bawah yang terbesar, ditambah 2 cm sebelah atas puncak pantat dengan sentimeter

datar. Diukur pas dahulu, kemudian ditambah 4 cm atau diselakan 4 jari.

- e) Tinggi panggul : diukur dari bawah ban peter pinggang sampai di bawah ban sentimeter di panggul.
- f) Panjang punggung : diukur dari tulang leher yang menonjol di tengah belakang lurus kebawah sampai di bawah ban peter pinggang.
- g) Lebar punggung : diukur 9 cm di bawah tulang leher yang menonjol atau pertengahan jarak bahu terendah dan ketiak dari batas lengan kiri sampai batas lengan yang kanan.
- h) Panjang sisi : diukur data batas ketiak ke bawah ban peter pinggang dikurangi 2-3 cm.
- i) Lebar muka : diukur pada 5 cm di bawah lekuk leher atau pertengahan jarak bahu terendah dan ketiak dari batas lengan yang kanan sampai batas lengan yang kiri.
- j) Panjang muka : diukur dari lekuk leher ditengah muka ke bawah sampai di bawah ban peter pinggang.
- k) Tinggi dada : diukur dari bawah ban peter pinggang tegak lurus ke atas sampai ke puncak buah dada.
- l) Panjang bahu : diukur pada jurusan dibelakang daun telinga dari batas lengan ke puncak lengan, atau bahu yang terendah.
- m) Ukuran uji (ukuran uji control) : diukur tengah muka di bawah ban petar serong melalui puncak buah dada ke puncak lengan

terus seorang ke belakang sampai di tengah belakang pada bawah ban petar.

- n) Lingkar lubang lengan : diukur sekeliling lubang lengan, pas dahulu ditambah 2 cm untuk lubang lengan tanpa lengan, ditambah 4 cm untuk lubang lengan yang akan dipasangkan lengan.
- o) Lebar dada : diukur jarak dari kedua puncak buah dada. Ukuran ini tergantung dari bustiere atau kutang pendek yang dipakai. Ukuran ini tidak dipakai, ukuran ini tidak dipakai untuk kontruksi pola, hanya untuk ukuran periksa.

2) Ukuran pola rok

- a) Panjang rok muka : diukur dari bawah ban peter pinggang di tengah muka lurus ke bawah sampai di lantai, karena rata. Kemudian ukur beberapa panjang yang dikehendaki dikurangi dari lantai.
- b) Panjang rok sisi : diukur sampai lantai dahulu, kemudian dikurangi dengan angka yang sama. Umumnya panjang rok sisi 1 atau 2 cm lebih panjang dari pada ukuran di tengah muka.
- c) Panjang belakang : diukur pada tengah belakang dari bawah ban peter ke lantai dahulu, kemudian dikurangi dengan angka yang sama, umumnya tengah belakang kurang 1 cm dari tengah depan.

Pengambilan ukuran sangat penting diperhatikan Karena mempengaruhi keberhasilan dalam pembuatan busana. Dalam mengambil ukuran pada model haruslah presisi dan dilakukan dengan cermat dan teliti.

b. Metode Pembuatan Pola Busana

Terdapat beberapa metode dalam pembuatan pola menurut Widjiningasih (1994:3), diantaranya :

1) Drapping

Drapping 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. (Widjiningasih, 1990:1).

Pembuatan pola secara drapping untuk memperoleh bentuk yang sesuai dengan bentuk badan diberikan lipit pantas (kupnat). Drapping banyak digunakan sebelum pola kontruksi berkembang, karena drapping ini memiliki beberapa keunggulan antara lain, yaitu tidak membutuhkan ukuran karena dapat langsung dibuat pada *manequin* atau badan seseorang, tidak terlalu memerlukan banyak waktu, langsung dapat membuat desain yang kita inginkan dan apabila kurang teliti dalam pembuatannya pola tetap dapat dibuat.

2) Kontruksi Pola

Kontruksi pola adalah pola yang dibuat berdasarkan ukuran yang dari bagian-bagian yang diperhitungkan secara matematis dan gambar pada kertas sehingga tergambar bentuk badan muka dan belakang, rok dan lain-lain (Widjiningsih, 1994: 3)

Dengan konstruksi pola ini dapat dibuat bermacam-macam busana. Menurut Porrie Muliawan (1992 : 7) untuk memperoleh kontruksi 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 kontruksi harus dikuasai.

Kelebihan dari pola kontruksi 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 kontruksi adalah sebagai berikut :

- a) Pola kontruksi tidak mudah digambar
- b) Waktu yang diperlukan lebih lama disbanding dengan memakai pola jadi.

- c) Membutuhkan latihan yang lama.
- d) Harus mengetahui kelemahan dari konstruksi yang dipilih.

System atau cara pembuatan pola konstruksi terdapat beberapa macam, seperti metode so-en, meyneke, Charman, Cuppens Guers, Frans Wenner coupe, Dressmaking, ho Twan Nio, Njo Hong Hwie, Muhawa, Edi Budiarjo.

6. Teknologi Busana

Teknologi busana adalah suatu cara atau teknik dalam pembuatan busana agar hasilnya bagus dan nyaman dipakai (Nanie Asri Yulianti, 1993). Dalam pembuatan busana, teknologi busana yang digunakan adalah sebagai berikut :

a. Teknologi penyambungan (kampuh)

Kampuh adalah jahitan yang terdiri satu bagian atau lebih dari pakaian (Soekarno, 2000:138). Sedangkan menurut Nanie Asri Yulianti (1993,4) kampuh adalah kelebihan jahitan atau tambahan jahitan untuk menghubungkan dua bagian dari busana yang dijahit.

Berdasarkan pendapat di atas dapat disimpulkan bahwa kampuh adalah tambahan jahitan yang terdiri satu bagian atau lebih yang berfungsi untuk menghubungkan dua bagian dari dua busana yang dijahit. Kampuh terdiri dari dua macam, yaitu :

1) Kampuh buka

Kampuh buka adalah kampuh yang kelebihan jahitannya dibuka. Terdapat beberapa cara agar kampuh buka rapi, antara

lain dengan cara kampuh buka yang diselesaikan dengan dirompok, kampuh buka yang diselesaikan dengan dijahit tepi tirusnya, kampuh buka yang diselesaikan dengan digunting zig-zag, kampuh buka yang diselesaikan dengan tusuk balut, kampuh buka yang diselesaikan dengan tusuk festoon, diselesaikan dengan diobras. Menurut Sicilia Sawitri (1997) terdapat dua cara untuk menjahit kampuh buka yaitu sebagai berikut:

- a) Kampuh yang harus dijahit disatukan kemudian dijahit dengan jarak jahitan sedang dan dijahit tepat pada garis pola.
- b) Kampuh yang sudah dijahit, dibuka dan dipress dengan setrika.

Teknik yang digunakan dalam pembuatan busana pesta malam ini adalah kampuh buka diselesaikan dengan teknik dirompok kemudian disoom, diterapkan pada gaun A line.

2) Kampuh tutup

Kampuh tutup adalah kampuh yang kelebihan jahitan dari dua bagian kain tidak terbuka, melainkan dijadikan satu.

Cara penyelesaian kampuh tutup ini antara lain :

- a) Kampuh balik

Kampuh balik ini biasanya dipakai untuk menyelesaikan pakaian anak, pakaian wanita, pakaian

wanita dewasa yang dibuat dari bahan tembus terang. Kampuh balik terdapat tiga macam yaitu, kampuh balik biasa, kampuh balik semu, dan kampuh balik yang diubah atau digeser.

b) Kampuh pipih

Kampuh pipih biasanya digunakan untuk pakaian bayi dan pakaian pria.

c) Kampuh perancis

Kampuh perancis ini berfungsi untuk menghubungkan dua bagian kain dengan satu setikan. Kampuh ini biasa digunakan untuk bahan-bahan yang tipis.

d) Kampuh sarung

Kampuh sarung dipakai untuk menyambung bahan bercorak kota-kotak, untuk menjahit pakaian yang dipakai bolak balik. Kampuh ini terdapat dua jalur setikan.

b. Teknologi *Interfacing*

Interfacing adalah bahan yang dipergunakan untuk memberikan bentuk nampak rapi dan indah (Sicilia Sawitri, 1997: 21). Bagian yang perlu diberi *interfacing* adalah bagian kerah, lapel kerah, punggung dan lidah tengah muka. Terdapat dua jenis *interfacing* yaitu dengan perekat dan tanpa perekat. Di pasaran *interfacing* dijual dalam berbagai macam bentuk seperti kain

pasir, viselin, kain keras, kain gabus, dam lain-lain. Dalam menentukan *interfacing* hendaknya memperhatikan hal-hal dibawah ini :

- a) Kesesuaian dengan bahan utama
- b) Kesesuaian antara tebal dan tipis bahan utama
- c) Ketepatan penempatan bahan pelapis

c. Teknologi *Lining*

Lining adalah kain pelapis yang berfungsi sebagai pelapis busana dan penutup jahitan, sehingga busana nampak rapi baik dari bagian luar maupun bagian dalam (Sicilia Sawitra, 1997:20). *Lining* biasanya juga disebut sebagai vuring. *Lining* adalah pelapis untuk melapisi kain yang bahannya tipis atau kain yang terasa gatal dikulit (M.H. Wanchik, 2006:61)

Beberapa hal yang perlu diperhatikan dalam memilih bahan untuk *lining* menurut (Sicilia Sawitra, 1997:20), harus memenuhi syarat-syarat antara lain :

- 1) Tahan lama sesuai dengan bahan pokok
- 2) Tidak tembus terang
- 3) Tidak luntur
- 4) Tahan obat dalam proses *dry cleaning*
- 5) Warna cocok atau harmonis dengan bahan pokoknya
- 6) Bahannya halus

Penyelesaian *lining* ada dua macam yaitu teknik lepas dan teknik lekat (Nanie Asri Yulianti, 1993).

1) Pemasangan *lining* dengan teknik lepas

Pemasangan *lining* dengan teknik lepas yaitu antara bahan utama dengan bahan *lining* diselesaikan tersendiri dan hanya bagian tertentu yang disatukan, misalnya kerung lengan, kerung leher ataupun ban pinggang. Kelebihan dari pemasangan lapisan ini adalah kemungkinan berkerut sangat kecil selain itu apabila dilihat dari bagian baik dan buruk tampak rapi.

2) Pemasangan *lining* dengan teknik lekat

Pemasangan *lining* dengan teknik lekat yaitu bahan *lining* dijahit bersama dengan bahan utama. Kelebihan pemasangan bahan *lining* adalah pemasangan lebih cepat, dan hasil jadi akan lebih kuat. Teknik pemasangan seperti ini biasa digunakan untuk bahan tembus terang. Sedangkan untuk kekurangannya dari teknik pemasangan ini adalah jahitannya akan tampak berkerut apabila dalam memasang dan jahitannya kurang hati-hati dan teliti.

Berdasarkan pendapat diatas pelapis atau *lining* adalah kain pelapis yang berfungsi sebagai pelapis busana untuk menutup jahitan pada busana yang berbahan tipis agar tampak rapi baik dari bagian dalam maupun luar.

d. Teknologi Pengepresan

Pengepresan adalah suatu metode atau cara yang dilakukan untuk mendapatkan hasil jahitan yang rapi. Pengepresan ini dilakukan setiap kali selesai menjahit dengan menggunakan setrika dengan suhu yang disesuaikan dengan bahan busananya (Sicilia Sawitri: 1997). Lebih baik apabila terdapat tiga tingkatan dalam proses pengepresan yaitu sebelum memotong, selama penjahitan, dan setelah pakaian selesai dijahit.

Mendapatkan hasil yang sempurna pada busana tailoring harus dilakukan pengepresan berulang-ulang. Cara mengepres disini adalah dengan penyetricaan. Alat-alat yang digunakan untuk melakukan pengepresan antara lain : papan pres (papan setrika), papan lengan, bantalan tailor (*tailor's ham*), kain pelapis pengepres, setrika uap minimal 1100 watt, roll untuk kampuh atau *seam roll* (Sicilia Sawitri, 1997:70-72).

Langkah-langkah pengepresan menurut W.H Wanchik (2000) yaitu sebagai berikut :

- 1) Sebelum menyetrica, perhatikan dulu jenis kain apakah tahan panas atau tidak.
- 2) Pada saat menyetrica, sebaiknya dilapisi dengan kain katun atau kertas agar tidak mengkilap atau meninggalkan bekas (belang). Untuk hasil yang lebih baik, basahilah dengan air pada bagian yang akan disetrica.

3) Pada saat menyetrika bagian yang cembung, masukkan bantalan kayu dibawahnya agar bagian tersebut menjadi licin menurut bentuknya. Untuk bagian yang cekung, gunakan bagian ujung setrika untuk mengepres.

Pengepresan sangat berpengaruh terhadap penampilan busana, dengan pengepresan yang baik maka hasil jahitan suatu busana akan terlihat lebih rapi dan jatuhnya bagus. Oleh sebab itu, setiap proses menjahit, sebaiknya kampuh dipress dengan rapi.

7. Hiasan Busana

Dewasa ini hiasan sebagai pelengkap busana semakin bervariasi sehingga pemilihannya pun semakin beragam. Hiasan busana adalah bagian-bagian dalam bentuk struktur yang tujuannya untuk mempertinggi keindahan desain strukturnya (Chodiyah dan Wisri A. Mamdy, 1982 : 4). Hiasan busana berfungsi untuk memperindah sehingga menambah nilai atau suatu mutu busana. Diperlukan ketelitian dan kecermatan didalam memilih, memasang, dan menempakanya.

Terdapat beberapa jenis hiasan busana menurut Enny Zuhny Khayati (1998), antara lain :

- a. Hiasan dari benang berupa tusuk hias, sulaman, renda, benang, dan border.
- b. Hiasan dari kain berupa saku luar, klep, detail busana misalnya, krah, *trimming*, manset, dan lain-lain.
- c. Hiasan dari logam berupa kancing kain, ritsluiting, dan gesper.

- d. Hiasan dari plastic berupa gesper, kancing, ritsluiting, dan lain-lain.
- e. Hiasan dari bahan istimewa
- f. Hiasan manik-manik yaitu butiran atau lempengan yang bagian tengahnya memiliki lubang kecil yang berguna untuk merekatkan barang atau kain yang akan dihiaskan. Terdapat beberapa jenis manik-manik, antara lain :
 - 1) Mote atau mutiara yaitu jenis manik-manik yang bentuk bulat an ukuranya sangat bervariasi.
 - 2) Pasiran atau manik-manik yang bentuknya bulat kecil-kecil, agak pipih dan tengahnya berlubang.
 - 3) Payet atau ketep yaitu manik-manik yang bentuknya lempengan pipih bulat dan tengahnya berlubang, biasanya menggunakan variasi dengan bentuk pasiran atau mote yang paling kecil.
 - 4) Halon yaitu manik-manik yang bentuknya panjang menyerupai lidi dan dibagian tengahnya terdapat lubang kecil.
 - 5) Parel atau padi-padian yaitu manik-manik yang berbenrtuk seperti padi atau oval dan dibagian tengahnay terdpat lubang.
 - 6) Batu manika yaitu manik-manik yang bentuknya menyerupai bebatuan, terbuat dari kaca atau plastic transparan atau batu-batu asli.
 - 7) Manik-manik bentuk bebas merupakan pengembangan bentuk-bentuk yang sudah ada kemudian pada bagian permukaaanya diberi ukiran atau ornament yang bercorak etnis.

Menghasilkan suatu hiasan busana yang indah dan menarik, ada hal yang dapat kita jadikan pertimbangan pada saat merancang desainnya, yaitu:

- 1) Untuk siapa busana dihias
- 2) Konsep busana
- 3) Unsur dan prinsip desain
- 4) Kombinasi warna yang serasi
- 5) Pemilihan tusuk hias
- 6) Pemilihan letak atau lokasi hiasan
- 7) Pemilihan jenis hiasan busana
- 8) Pengembangan sumber ide

Penggunaan hiasan busana yang tepat, dapat meningkatkan keharmonisan penampilan busana secara keseluruhan. Hal tersebut dapat dicapai dengan memilih desain yang tepat secara macam hiasan yang sesuai.

Berdasarkan penjelasan di atas dapat disimpulkan bahwa hiasan busana berfungsi untuk memperindah juga dapat berfungsi untuk menambah nilai atau mutu suatu busana, antara lain sulaman, aplikasi, manik-manik, dan payet.

8. Pelengkap busana

Pelengkap busana akan lebih indah jika ditampilkan dengan tambahan pelengkap busana. Menurut A. Riyanto (2003) dalam berbusana yang serasi pada umumnya tampil dengan pelengkap busana. Pelengkap busana

dibedakan menjadi dua macam, yaitu *accesoris* dan *milineris*. *Accesoris* adalah pelengkap busana yang sifatnya hanya untuk menambah keindahan si pemakainya, seperti ikat rambut, sirkam, jepit hias, giwang, dan lain sebagainya. *Milineris* adalah pelengkap busana yang sifatnya melengkapi busana pokok, serta mempunyai nilai guna disamping nilai keindahan, seperti jam tangan, kaos kaki, sepatu, topi, dan sebagainya.

F. PERGELARAN BUSANA

Pergelaran busana yang dibahas ini adalah pertunjukan yang akan digunakan untuk menampilkan hasil karya busana yang diciptakan. Berikut akan dijelaskan hal-hal yang mengenai pertunjukan tersebut sebagai berikut :

1. Pengertian Pertunjukan Busana

Pertunjukan atau peragaan busana merupakan parade dari fashion yang mempergunakan boneka hidup sebagai modelnya (Poppy Darsono). Peragaan busana pada umumnya ialah untuk mendapatkan penonton bersama-sama dengan tujuan untuk memberi hiburan atau entertainment (Sri Ardiati Kamil, 1986:91). Sedangkan menurut Arifah A. Riyanto (2003:8) peragaan busana atau pertunjukan busana adalah kegiatan yang dilakukan oleh para desainer, pengusaha tekstil untuk mempromosikan atau menunjukkan hasil produksi atau rancangannya kepada masyarakat.

Pertunjukan 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 (Sri Widarwati, 1993).

Berdasarkan penjelasan diatas dapat disimpulkan bahwa pergelaran busana merupakan proses penampilan sebuah karya busana dari seorang desainer ataupun seseorang yang menggeluti dibidang fashion yang bertujuan untuk memamerkan atau mempromosikan karyanya kepada khalayak umum atau masyarakat dengan mengenakan produk fashion tersebut kepada peragawan atau peragawati.

2. Tujuan Pergelaran Busana

Tujuan dari sebuah pergelaran busana adalah :

- a. Mempromosikan suatu kreasi dari perancang mode ataupun produk terbaru dari perusahaan tekstil, kosmetik, aksesoris, serta garment.
- b. Mencari dana untuk kegiatan tertentu
- c. Sebagai hiburan atau acara selingan dari suatu pesta atau pertemuan, misalnya ulang tahun suatu perusahaan atau organisasi, resepsi, arisan, dan seminar.

Adapun manfaat yang bisa didapat dari mengadakan peragaan busana (Sicilia Sawitri, 2000:67) antara lain :

- a. Sebagai wahana belajar keorganisasian dalam bentuk kepanitiaan pergelaran busana.
- b. Melahirkan desainer-desainer muda yang profesional dibidangnya.
- c. Memperkenalkan sebuah hasil karya perancang busana kepada masyarakat

- d. Mengembangkan dan menyebarluaskan ilmu pengetahuan dan teknologi serta seni untuk meningkatkan taraf kehidupan masyarakat dan memperkaya kebudayaan nasional.

Terdapat dua acara dalam menyelenggarakan pertunjukan busana, yaitu sebagai berikut :

1) Program non sponsor

Gelar busana dengan program non sponsor adalah penyelenggaraan gelar busana yang dilakukan oleh pihak penyelenggaraan tanpa kerjasama dengan pihak lain. Kelebihannya adalah pihak penyelenggara tidak terikat oleh pihak manapun sehingga penyelenggara dapat menentukan segala sesuatu dengan bebas.

2) Program Sponsor

Gelar busana dengan program sponsor adalah penyelenggaraan gelar busana yang dilakukan oleh pihak penyelenggara bekerjasama dengan pihak sponsor, baik sponsor tunggal maupun sponsor bersama. Kelebihan gelar busana ini adalah pihak sponsor dapat ikut serta membantu dalam hal biaya penyelenggaraan gelar busana, dan mendapatkan kontra prestasi. Sedangkan pihak penyelenggara mendapat dana tambahan atau menerima segala bentuk bantuan yang diberikan oleh pihak sponsor.

3. Sarana Pendukung

a. Tata Letak Panggung

Buku *How to Put Showmanship* yang disusun oleh Corinth (1970:7) menyatakan bahwa ukuran panggung bervariasi baik didalam ukuran maupun tinggi ketika memutuskan pada jenis panggung yang digunakan, perencanaan 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 pagelaran. Jenis dan temoat pagelaran merupakan salah satu hal penting (Soegeng Toekio, 1990:24).

Berdasarkan pengertian diatas dapat disimpulkan bahwa panggung adalah tempat dalam dunia pagelara atau tempat untuk mempertunjukkan sesuatu kepada penonton. Beberapa bagian panggung antara lain :

a) Panggung Arena

Panggung arena adalah pertunjukan yang disajikan ditempat yang letaknya sama tinggi dengan penonton atau lebih rendah dari penonton. Penontonnya melingkar atau duduk mengelilingi panggung sehingga penonton sangat dekat sekali dengan panggung dan model.

Model dapat terlihat dari sisi maka penggunaan set dekorasi berupa bangunan tertutup, vertical tidak diperbolehkan dikarenakan dapat menghalangi pandangan penonton. Bentuk panggungnya yang dikelilingi penonton maka penataan panggung dituntut kreativitasnya untuk mewujudkan set dekorasi yang sesuai dengan tema.

b) Panggung Tertutup (*proscenium*)

Panggung tertutup adalah tempat pertunjukan yang hanya dapat dilihat dari arah depan dan diberi dinding atau korden inilah yang memisahkan arah model dengan penonton yang menyaksikan pertunjukan satu arah. Dengan pemisahan ini maka pergantian tata panggung dapat dilakukan tanpa sepengetahuan penonton.

c) Panggung Terbuka

Panggung terbuka adalah pertunjukan tanpa dinding keliling. Berbagai variasi dapat digunakan untuk memproduksi pertunjukannya ditempat terbuka misalnya tanah lapang, beranda rumah, pendopo, tengah-tengah gedung, atau dapat diadakan di sebuah tempat yang landau dimana penonton berada dibagian bawah tempat tersebut. Panggung merupakan area background dimana model pegawai keluar dan masuk. *Catwalk* sangat bervariasi menurut tinggi dan ukurannya, untuk menentukannya perlu mempertimbangkan :

1. Pemilihan tempat untuk masuk area *background* dari ruang ganti (*dressing area*).
2. Berjalan di *catwalk* sesuai rute
3. Tinggi, ukuran, dan bentuk sangat berhubungan dengan jarak penglihatan dan pendengaran penonton.

Panggung *catwalk* dibuat dalam berbagai bentuk, tetapi bentuk yang paling umum digunakan yaitu, T, I, X, H, Y, U, atau Z.

Berdasarkan penjelasan di atas, maka dapat disimpulkan bahwa panggung adalah tempay pertunjukan berbentuk ruang yang datar, terang, dan dapat dilihat dari tempat penonton. Panggung dapat dibedakan menjadi tiga, yaitu : panggung area, panggung tertutup, dan panggung terbuka.

b. *Linghting*(Tata Cahaya)

Penataan lampu panggung perlu diperhatikan beberapa masalah, yaitu : masalah fisikal dan masalah mekanikal serta masalah artistic. Masalah fisikal dan mekanikal adalah masalah yang berkaitan dengan teknik pemasangan dan operasional lampu yaitu *lighting unit* yang digunakan dan peletakkan alat-alat tersebut. Berdasarkan pengertian diatas dapat diambil kesimpulan bahwa *lighting* adalah penguatan adegan dalam suatu pertunjukan atau pertunjukan yang dapat diciptakan melalui daerah terang dan gelap secara dramatis.

Fungsi dari *lighting* menurut Murgiyanto (1983:89) tata cahaya atau *lighting* memiliki fungsi antara lain sebagai berikut :

- 1) Penerangan yaitu dalam pertunjukan tata *lighting* memberikan penerangan secara menyeluruh dari area pertunjukan maupun hanya memberi tekanan cahaya dan tidak secara menyeluruh yang disesuaikan secara dramatic.
- 2) Penciptaan suasana hati atau jiwa yaitu dengan pengaturan cahaya diharapkan dapat menciptakan suasana termasuk ada perasaan atau efek kejiwaan yang diciptakan oleh model
- 3) Penguatan adegan yaitu menggunakan komposisi dengan cahaya sama dengan menggunakan cahaya sebagai elemen rancangan.
- 4) Kualitas pencahayaan yaitu kualitas cahaya menjadi beberapa bagian penting dalam perencanaan tata cahaya, agar seluruh area pertunjukan dapat tersorot dengan baik.
- 5) Efek khusus dalam pertunjukan yaitu intensitas cahaya dapat diatur kekuatannya dapat memberikan nuansa tersendiri sesuai dengan tema pertunjukan yaitu *Trombine*. Didalam pencahayaan dalam pertunjukan dapat dibagi menjadi lima, yaitu :
 - a) *Front light* adalah cahaya dari depan panggung, sehingga penonton dapat melihat wajah model dengan jelas
 - b) *Over head* adalah cahaya dari atas kepala yang mengenai area panggung.

- c) *Back light* adalah cahaya dari belakang model agar model tidak terlihat menempel pada *background*
- d) *Side light* adalah cahaya dari samping kiri dan kanan
- e) *Cyclorama* adalah cahaya dari atas dan lantai panggung yang memberikan efek suasana. Warna tata lampu dalam pertunjukan adalah warna-warna primer seperti merah, biru, dan hijau dimana warna tersebut akan ditindih dan menghasilkan warna putih. Pertunjukan *Trombine* ini mengambil suasana bersih putih dan *modern internasional stage* dengan warna putih sehingga dengan warna putih memberi kesan yang bersih.

Kualitas cahaya menjadi beberapa bagian penting dalam perencanaan tata cahaya, agar seluruh area pertunjukan dapat tersorot dengan baik. Intensitas cahaya dapat diatur kekuatannya dapat memberikan nuansa tersendiri sesuai dengan tema pertunjukan *Trombine*. Menurut Adi Model (2009), pembuatan pencahayaan yang baik akan dapat membuat objek utama tampak menonjol dari objek-objek lain disekelilingnya.

c. *Background*

Tujuan dari penggunaan background panggung adalah untuk meningkatkan produk yang ditampilkan baik dengan pengaturan mencolok *emphasizing* (menekankan) barang dengan yang disajikan dan untuk menempatkan logo atau sponsor dan tema suatu pertunjukan atau pertunjukan. Selain itu juga sebagai alat untuk menunjukkan tingkatan

produk busana atau tema dari busana yang dipergelarkan, yang mungkin saja dihias dengan desainer, pedagang, atau beberapa bentuk logo yang sesuai dengan tema.

d. Tata suara atau *backsound*

Music juga termasuk salah satu hal yang berpengaruh terhadap suatu pertunjukan, tanpa adanya musik pertunjukan atau pertunjukan akan terkesan kurang sempurna. Tujuan dari pemberian music di dalam pertunjukan busana adalah sebagai berikut :

- 1) Untuk memperkuat jiwa atau seni yang ada didalam suatu busana
- 2) Memperkuat suasana suatu pertunjukan atau pertunjukan.
- 3) Memberikan pertolongan pada model didalam mengatur langkahnya sesuai dengan tempo lagu
- 4) Memeriahkan acara pertunjukan.

e. Ruang ganti

Pertunjukan busana membutuhkan ruang ganti yang memadai yang cukup besar sehingga memudahkan dalam proses penggantian baju yang akan digunakan serta dapat digunakan untuk menyimpan baju, aksesoris, rak, cermin dan hal lain yang menunjang pertunjukan busana.

f. Susunan tempat duduk

- 1) Tempat duduk bioskop
- 2) Tempat duduk meja

3) Tempat duduk kombinas

g. Koreografer

Koreografer adalah orang yang menata atau merancang struktur ataupun alur pertunjukan atau pertunjukan sehingga menjadi pola gerakan-gerakan yang sesuai dengan tema yang ditentukan.

h. Penataan kursi penonton

Pertunjukan busana membutuhkan penataan kursi penonton yang baik dan benar sehingga penonton dapat melihat pertunjukan busana dengan nyaman dan jelas. Penataan kursi penonton disesuaikan dengan besar kecilnya ruangan yang digunakan, selain itu juga disesuaikan dengan jumlah tiket yang disebar luaskan.

i. Penerima tamu

Penerima tamu dalam acara pertunjukan busana sangat diperlukan sebagai tanda menghormati tamu undangan dan penonton yang hadir, juga sebagai penunjuk letak tempat duduk yang disediakan. Sebagai seorang penerima tamu sebaiknya memiliki kriteria ramah, sopan, bertanggung jawab, berdedikasi tinggi, mudah beradaptasi, sanggup bekerja dalam team.

j. Pembawa acara

Membawa cara atau seorang *master of Ceremoni* adalah seseorang yang bertugas berbicara dengan cara mengatur susunan atau jalannya acara agar acara tersebut bisa berjalan dengan baik dan tersusun sistematis. Keberhasilan suatu pertunjukan busana salah satunya dapat

dilihat dari seberapa bisa seorang pembawa acara memegang kondisi acara berlangsung, sehingga penonton dapat mengikuti acara pergelaran busana.

4. Tahapan pergelaran Busana

a. Persiapan

1) Pembentukan Kepanitiaan

Panitia gelar busana terdiri dari ketua panitia, wakil ketua, sekertaris dan humas, bendahara, announcer, perlengkapan, penanggung jawab peragawati dan tata rias. (Ari Adriati Kamil, 1996).

2) Menentukan tema

Penyelenggarakan pagelaran busana pasti mempunyai tema. Tema harus sesuai dengan sumber ide yang akan ditampilkan pada pergelaran. Penentuan tema bisa didasarkan pada jenis peristiwa monumental seperti ulang tahun, perpisahan sekolah, dan lain sebagainya. Dikarenakan tema adalah ide dasar pokok pergelaran, maka setidaknya sebelum mengadakan pergelaran, perlu adanya analisa latar belakang terjadinya peristiwa yang dapat diangkat menjadi tema dengan persyaratan sebagai berikut :

- a) Aktual
- b) Singkat dan jelas
- c) Waktunya terbatas

3) Pembuatan proposal

Penyusunan proposal sendiri merupakan salah satu penunjang kesuksesan pertunjukan busana. Proposal sendiri merupakan rencana yang ditulis dalam bentuk rancangan kerja. Fungsi dari penyusunan proposal nantinya akan digunakan sebagai sumber pencarian dana atau sponsor, pemahaman program dan rencana pelaksanaan.

Bentuk proposal terdiri dari :

- a) Nama kegiatan, berupa judul atau nama apa yang dipakai dalam pertunjukan
- b) Latar belakang, yaitu dasar apa yang digunakan sehingga program pertunjukan tersebut dapat terlaksana
- c) Dasar pemikiran, memuat hal-hal, surat-surat, keputusan atau program yang akan dipakai sebagai dasar acuan dalam kegiatan.
- d) Pelaksanaan, memuat waktu kapan dilaksanakan hari, tanggal, waktu, dan tempat
- e) Pelaksana, memuat susunan kepanitiaan
- f) Anggaran, memuat rencana anggaran yang akan digunakan selama pertunjukan berlangsung
- g) Acara, memuat susunan acara yang akan ditampilkan
- h) Lain-lain, berisi surat-surat yang mendukung pelaksanaan

- i) Penutup, berisi kata penutupan dari proposal tersebut.

Diakhir proposal dibubuhi tanda tangan ketua panitia dan instansi.

4) Menentukan waktu dan tempat

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

5) Penentuan Anggaran

Setiap pertgelaran busana mempunyai kebutuhan yang harus dibeli ataupun disewa untuk memudahkan jalannya pertgelaran, oleh karena itu dibuatlah perencanaan anggaran. Perencanaan anggaran dibuat bertujuan agar dapat meminimalisir biaya yang dikeluarkan.

6) Menyusun jadwal pertgelaran dan susunan acara

Susunan penjadwalan kegiatan pertgelaran, meliputi hal-hal sebagai berikut:

- a) Menyiapkan busana yang akan ditampilkan
- b) Koordinasi terhadap model atau peragawati
- c) Mengadakan *general repletion* atau gladi bersih
- d) Melakukan *checking* akhir terhadap kesiapan pertgelaran baik dari panitia, model, serta tempat pertgelaran.
- e) Membuat draft penampilan atau susunan acara.

Langkah selanjutnya adalah menyusun acara pergelaran. Untuk membuat susunan acara pergelaran, harus diketahui dengan jelas tentang :

- 1) Waktu pelaksanaan
- 2) Waktu yang dibutuhkan para model memperagakan busana dan jenis busana yang akan diperagakan
- 3) Urutan acara dengan penampilan waktu (menit) yang digunakan.

7) Penilaian gantung

Penilaian gantung merupakan bagian dari pergelaran busana yaitu proses penilaian busana sebelum diperagakan di atas *catwalk*. Proses penilaian gantung dilakukan dengan memasang busana yang diuat pada *dressfoam*, kemudian dilakukan beberapa penilaian mengenai teknologi menjahit dan total *look*.

8) Grand Juri

Grand juri merupakan proses penilaian dengan menampilkan secara keseluruhan, busana digunakan oleh model dan diperagakan di depan dewan juri eksternal. Grand juri sendiri lebih menekankan pada konsep tema dan sumber ide yang digunakan dan implementasi terhadap karya yang dibuat.

b. Tahap Pelaksanaan

- 1) Persiapan pengisi acara
- 2) Persiapan perlengkapan

3) Kesiapan keamanan

4) Kesiapan kru, seperti : *show director, stage manager, sound engineer, lightingmen*, dan divisi lainnya.

5) Pergelaran Busana

Pergelaran busana merupakan tahap akhir dari seluruh proses pergelaran busana. Dimana busana diperagakan oleh model yang berjalan di atas catwalk. 1 orang model menggunakan 3-4 busana yang digunakan.

c. Karakter Penyelenggaraan

Teknik penyelenggaraan pergelaran busana dibuat secara tertutup. Hanya tamu undangan yang membawa bukti undangan dan pengunjung yang membawa ticket yang diperkenankan masuk.

d. Tikecting

Terdapat tiga jenis tiket yang dijual, yaitu VVIP, VIP, dan regular. Setiap jenis tiket memiliki perbedaan harga dan kualitas. System penjualan tiket dilakukan secara *online* maupun *offline*.

e. Hasil

Hasil evaluasi bertujuan untuk menilai gelar busana secara keseluruhan, sehingga ada perbaikan untuk selanjutnya (Sri Ardiati Kamil, 1996). Acara pergelaran busana *Tromgine*

dilaksanakan di Auditorium Universitas Negeri Yogyakarta pada hari Kamis, 11 April 2019 dengan 111 peserta mahasiswa.