

BAB II

DASAR PENCIPTAAN KARYA

A. Tema Penciptaan

Aminuddin (1987:91) menyatakan bahwa tema ialah ide yang mendasari suatu cerita berperan juga sebagai pangkal tolak pengarang dalam memaparkan karya fiksi yang diciptakannya. Menurut Kamus Istilah Pengetahuan Populer (1986:263) tema adalah persoalan atau buah pikiran yang diuraikan dalam suatu karangan, isi dari suatu ciptaan. Tema dapat dijabarkan dalam beberapa topik. Sedangkan menurut Keraf (2002:107) tema ialah suatu amanat utama yang disampaikan oleh penulis melalui karangan. Menurut Ensiklopedi Sastra Indonesia, pengertian tema adalah setiap gagasan, ide pokok, atau pun pokok persoalan yang digunakan sebagai dasar/landasan pembuatan cerita.

Berdasarkan beberapa pendapat di atas dapat disimpulkan, tema yaitu pokok pikiran, dasar pikiran yang digunakan sebagai dasar maupun landasan dalam penciptaan suatu karya. Penciptaan adalah proses membuat atau menciptakan kemampuan pikiran untuk mengadakan sesuatu hal yang baru berupa angan-angan yang kreatif menurut kamus besar bahas Indonesia. Jadi tema penciptaan adalah kemampuan pikiran untuk menciptakan sesuatu hal baru sebagai landasan penciptaan suatu karya.

B. Trend



Gambar 1. Tema Trend Singularity
(sumber: trend forecasting 19/20)

Pada penciptaan sebuah karya busana tidak akan lepas dari pengaruh trend yang sedang terjadi saat 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 tren utama, yaitu *Exuberant*, *Neo Medieval*, *Svarga*, dan *Cortex*. Berikut penjelasan secara rinci tentang trend tersebut:

1. *Exuberant*, keceriaan optimism



Gambar 2. Trend Exuberant
(sumber: trend forecasting 19/20)

Exuberant, terkait sikap positif dan antusias dalam memandang kecerdasan intelektual (AI) sekaligus perasaan santai. Tema ini menunjukkan keceriaan dan optimisme lewat permainan warna yang *colorful* dengan unsur seni urban atau futuristik dan perpaduan gaya *sporty* yang santai dengan gaya formal yang cenderung feminin. *Exuberant* terbagi menjadi 3 sub tema yaitu:

a. *Posh Nerds* (Kutu Buku)

Posh Nerds (Kutu Buku) memakai gaya ‘canggih’ dengan memadukan gaya *sporty* yang santai dengan gaya formal yang cenderung feminin. Perpaduan ini memberi kesan aneh namun tetap *cute*. Siluet berbentuk *baggy* dan *friendly-shape*.

b. *Urban Caricature* (karikatur metropolitan)

Urban Caricature (karikatur metropolitan) mengambil seni *urban* dan gaya *pop punk* yang kental. *Street graphic* dan parodi karikatur yang

diterapkan pada bentukan, baik motif maupun siluet ini, menciptakan kesan *quirky*, *snob*, dan aktif.

c. *New Age Zen* (Zen generasi baru)

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

2. *Neo Medieval*, romantisme abad pertengahan



Gambar 3. Trend Neo Medieval
(sumber: trend forecasting 19/20)

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.

a. *The futurist* (para futuris)

The futurist (para futuris) memakai gaya futuris elegan yang kental dengan penggunaan teknologi terkini potongannya maupun materialnya sehingga berkesan *clean*, *sleek*, dan kontemporer.

b. *Armoury* (pertengahan)

Armoury (pertengahan) memiliki gaya maskulin yang berkesan kolosal dan *combatant*. Siluetnya pun struktural dan tegas sehingga mengesankan keberanian parapasukan di garis pertahanan depan.

c. *Dystopian fortress* (benteng kegelapan)

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

3. *Svarga*, keindahan Spiritual



Gambar 4. Trend svarga
(sumber: trend forecasting 19/20)

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.

a. *Couture boho* (Adi Bohemian)

Couture boho (Adi Bohemian) mencampurkan elemen kultural yang mewah dan eksklusif, kaya akan detail, serta bergaya *bourgeoise* yang elegan. Subtema ini mengusung kekayaan tradisional yang dibuat dengan keahlian yang tinggi

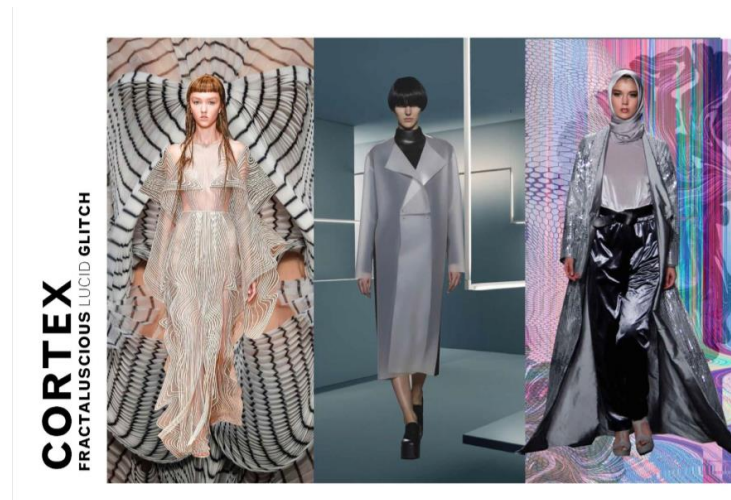
b. *Upskill craft* (kriya berkelas)

Upskill craft (kriya berkelas) merupakan sebuah peningkatan nilai dari hasil karya yang dibuat menjadi seni kontemporer. Subtema ini lebih berkesan *indigenous*, *down to earth*, *soft*, dan *electric*. Teknik kriya dan tenun banyak dipakai untuk lebih memberi kesan yang membumi.

c. *Festive-fiesta* (pesta kegembiraan)

Festive-fiesta (pesta kegembiraan) merupakan perayaan atas bersatunya umat manusia. *Pattern-blocking* dengan motif multibudaya yang eksentrik dan eksotis dipadu ke dalam sebuah *basic shape pieces* untuk menghasilkan gaya boho yang lebih kontemporer.

4. *Cortex*, paradoks kecerdasan artifisial



Gambar 5. Trend Cortex
(sumber: trend forecasting 19/20)

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.

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

a. *Fractaluscious* (keindahan fraktal)

Fractaluscious (keindahan fraktal) 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.

b. *Lucid* (jelas)

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

c. *Glitch* (seni malfungsi)

Glitch (seni malfungsi) justru lebih menekankan pada tekstur ataupun motif ombre maupun nyaris abstrak dengan *noise* dan *grainy* yang memberi kesan tidak beraturan dan bengkok. (*Trend forecasting*)

Berdasarkan penjelasan mengenai trend, dari empat tema tren *Singularity* yaitu *Exuberant* (keceriaan optimisme), *Neo Medieval* (romantisme abad pertengahan), *Cortex* (paradoks kecerdasan artifisial), dan *Svarga* (keindahan spiritual), penulis memilih *Cortex* sebagai tema tren dan sub-tema *Lucid*. Penulis memilih *Lucid* sebagai tren karena kata kunci atau karakteristik yang dimiliki *Lucid* sangat sederhana namun memiliki kesan modern. Hal itu membuat penulis ingin mendalami untuk menciptakan karya baru.

C. Sumber Ide

1. Pengertian sumber ide

Menurut Sri Widarwati (1996:58) sumber ide adalah segala sesuatu yang dapat menimbulkan seseorang untuk menciptakan suatu ide baru. Menurut Widjiningasing (2006: 70) sumber ide adalah segala sesuatu yang dapat menimbulkan rangsangan akan lahirnya suatu kreasi. Kemudian menurut (Kamus Besar Bahasa Indonesia, 2001: 102) Sumber ide adalah segala sesuatu yang berwujud maupun tidak berwujud, yang digunakan untuk mencapai hasil.

Sumber ide bertujuan untuk menciptakan sesuatu hal baru dalam menciptakan desain busana. Manfaat kita membuat sumber ide yaitu agar desain yang kita ciptakan mempunyai konsep dan menjadi landasan dalam terciptanya sebuah karya.

Dari uraian di atas dapat disimpulkan bahwa sumber ide merupakan segala sesuatu yang terdapat di lingkungan sekitar yang dapat menimbulkan inspirasi bagi seseorang untuk menciptakan desain baru, dalam hal ini adalah berupa desain busana.

2. Penggolongan Sumber Ide

Ada beberapa macam sumber ide yang dapat dikelompokkan menjadi tiga (Chodiyah dan Wisri A.Mamdy, 1982: 172), yaitu :

- a. Sumber ide dari pakaian penduduk dunia atau pakaian daerah- daerah di Indonesia.
- b. Sumber ide dari benda-benda alam, seperti bentuk dan warna dari tumbuh-tumbuhan, binatang, gelombang laut, bentuk awan, dan bentuk-bentuk benda geometris.
- c. Sumber ide dari peristiwa-peristiwa nasional, maupun internasional misalnya pakaian olahraga dari peristiwa Asean Games, ide dari pakaian upacara 17 Agustus.

Menurut Widarwati, S., (2000:59) hal-hal yang dapat dijadikan sumber ide, antara lain :

- a. Ciri khusus dari sumber ide, misalnya kimono jepang dimana ciri khususnya terletak pada lengan dan leher.
- b. Warna dari sumber ide misalnya bunga matahari yang berwarna kuning.
- c. Bentuk atau siluet dari sumber ide misalnya, sayap burung merak
- d. Tekstur dari sumber ide pakaian wanita Bangkok misalnya, bahannya terbuat dari sutera.

3. Sumber Ide Candi Gedong Songo



Gambar 6. Candi Gedong Songo
(sumber: <https://mytrip123.com/candi-gedong-songo/>)

Sejarah Candi Gedong Songo merupakan beberapa candi yang berkelompok hingga membentuk sebuah kompleks percandian yang merupakan salah satu peninggalan agama Hindu. Lokasi candi ini di desa Candi, kecamatan Bandungan, Jawa Tengah. Secara geografis, letak candi ini berada di koordinat -7.210290, +110.342010, yang berada di ketinggian 1200 m di atas permukaan laut. Lokasi tepatnya di kaki Gunung Ungaran sehingga kesejukan dapat dirasakan di area ini. Suhunya pun sekitar 19° –

27° Celcius. Letaknya 15 km dari kota Ambarawa dan 45 km dari kota Semarang.

Candi Gedong Songo belum diketahui kapan dibangunnya candi ini hingga sekarang, bahkan para arkeolog pun belum bisa memecahkan problem ini. Sehingga candi ini sampai sekarang masih sering dijadikan sebagai bahan penelitian di bidang arkeologi. Namun, ada beberapa yang berpendapat bahwa candi ini dibangun di masa pemerintahan dinasti Sanjaya Hindu di Jawa yaitu sekitar abad ke-8. Hal ini pun ditinjau dari segi bangunannya dan coraknya.

Bentuk dan relief itu telah dijadikan bukti bahwa candi ini dibangun di masa pemerintahan dinasti Sanjaya. Hal inilah yang menguatkan mereka berpendapat bahwa candi ini di bangun pada abad ke-8. Namun, belum ada yang memastikan bahkan tahun pembangunan candi ini pun belum dikonvensikan oleh beberapa ahli.

4. Pengembangan Sumber Ide

Menurut Dharsono Sony Kartika (2004 : 42) “perubahan wujud dibedakan menjadi empat yaitu stilasi, distorsi, transformasi dan deformasi”.

a. Stilasi

Menurut Dharsono Sony Kartika, (2004 : 42) stilasi 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.(2004:42). distorsi adalah penggambaran bentuk yang menekankan pada pencapaian karakter, dengan cara menyangatkan wujud-wujud tertentu pada benda atau obyek yang digambar.

c. Transformasi

Menurut Dharsono Sony Kartika (2004:42), transformasi adalah penggambaran bentuk yang menekankan pada pencapaian karakter, dengan cara memindahkan (trans = pindah) wujud atau figur dari obyek lain ke obyek yang digambar.

d. Deformasi

Menurut Dharsono Sony Kartika (2004:42). 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.

Proses pengembangan sumber ide yang dituangkan dalam penciptaan busana hendaknya mengetahui secara terperinci sebagai sumber acuan desain. Dari uraian diatas dapat diambil kesimpulan bahwa proses pengembangan suatu ide yang dituangkan dalam mencipta busana hendaknya mengetahui detail-detail dari suatu ide yang akan dipakai, suatu kreasi yang dirancang tidak harus dengan syarat-

syarat tertentu yang baku, tetapi sumber ide yang diambil jelas terlihat pada desain dari sumber ide tersebut. Setiap orang mempunyai cara pandang yang berbeda terhadap suatu ide yang sama akan menghasilkan cara kerja yang berbeda.

D. Disain Busana

1. Unsur dan Prinsip Disain

Desain merupakan pola rancangan yang menjadi dasar pembuatan suatu benda seperti busana. Desain dihasilkan melalui pemikiran, pertimbangan, perhitungan, cita, rasa, seni serta warna Ernawati, Izwerni, Nelwira, W., (2008:195). Desain adalah suatu penataan atau penyusunan berbagai garis, bentuk, warna, dan figure yang diciptakan agar mengandung nilai-nilai keindahan Suhersono, H., (2005: 11).

a. Unsur-unsur Desain

Berikut ini unsur-unsur desain menurut Chodiyah dan Wisri A. Mamdy (1982), yaitu:

1) Garis

“Garis merupakan unsur tertua yang digunakan untuk mengungkapkan emosi dan perasaan seseorang” Sri Widarwati, dkk, (2000:7). Menurut Soekarno & Lanawati Basuki (2004: 9), “garis adalah hasil goresan dari satu titik ke titik lain”. Sedangkan menurut Hartatiati Sulistio (2005:7), “garis berguna untuk menutupi kekurangan yang terdapat pada bentuk badan manusia dan berfungsi

untuk (a) membatasi bentuk, (b) menentukan model, (c) menentukan siluet, (d) menentukan arah”.

Menurut Sri Ardiati Kamil (1986:71), beberapa garis dapat terjadi karena:

- a) sambungan bagian-bagian pakaian tersebut, seperti garis pinggang, garis leher, garis sambungan lengan pada badan, garis sambungan pada sisi dan sebagainya.
- b) Detail, dekorasi, dan *trimming* pada pakaian. Misalnya, lipatan-lipatan jarum (*tucks*), kup (*dart*), garis-garis lengkung (*scallops*), merupakan garis pola. Selain itu kerut-kerut dan *ruffles* juga merupakan garis.
- c) Hiasan aplikasi, tusuk-tusuk mesin, dan lain-lain.

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

- a) Garis vertikal, 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 dan lurus.

Bentuk garis menimbulkan kesan terhadap perasaan ini disebut watak garis. Dalam rancangan busana, garis merupakan

unsur penting yang mempunyai fungsi sebagai berikut:

- a) Membatasi bentuk strukturnya, yang disebut siluet.
- b) Membagi bentuk strukturnya ke dalam bagian-bagian pakaian untuk menentukan model pada pakaian.
- c) Memberikan arah dan pergerakan mode untuk menutupi kekurangan pada bentuk tubuh.

2) Arah

“Setiap garis mempunyai arah, yaitu; a) mendatar (horisontal), b) tegak lurus (vertikal), dan c) miring ke kiri dan miring ke kanan (diagonal)” (Sri Widarwati dkk, 2000: 8). Menurut Chodiyah dan Wisri A. Mamdy (1982), masing- masing arah mempunyai pengaruh yang berbeda terhadap si pengamat. Sedangkan 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 akan digunakan dalam suatu desain busana akan memberi kesan tertentu pada hasil rancangannya.

Menurut Sri Widarwati, dkk (2000), sifat-sifat arah garis di antaranya:

- 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 lebih *feminine*.

3) Bentuk

Bentuk mempunyai kemampuan untuk menciptakan suatu perasaan serta reaksi bagi yang melihatnya” (Hartatiati Sulistio, 2005: 11). Menurut Soekarno & Lanawati Basuki (2004: 12), “unsur bentuk terdapat beberapa macam bentuk dasar geometris, seperti segi empat, persegi panjang, segitiga, kerucut, lingkaran, dan silinder”. Sedangkan menurut Sri Widarwati, dkk (2000: 10), “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”.

Ada tiga bentuk yang dikenal sebagai pedoman di dalam desain (Codiayah & Wisri A. Mamdy, 1982), yaitu:

- a) bentuk segi empat dan segi 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, bentuk *pyramid*.
- c) Bentuk lingkaran dan setengah lingkaran, misalnya cape, pada bagian balet, topi, tas, kerah, garis leher.

Bentuk-bentuk dalam busana dapat berupa bentuk krah, lengan, rok, saku, bentuk pelengkap busana dan motif. Berdasarkan

sifatnya bentuk juga dibedakan menjadi dua, yaitu bentuk geometris dan bentuk bebas (Sri Widarwati, 1993 : 10) :

- a) Bentuk geometris yaitu bentuk-bentuk yang dibuat dengan garis atau menggunakan alat-alat ukur. Bentuk- bentuk yang dibuat dengan garis lurus antara lain bentuk segitiga, segiempat, lingkaran, trapesium, kerucut, persegi panjang, serta silinder.
- b) Bentuk bebas yaitu bentuk-bentuk alam, misalnya daun, bunga, pohon, batu-batuan, titik air, dan lain-lain.

4) Ukuran

“Hasil suatu desain dipengaruhi pula oleh ukuran, termasuk keseimbangan. Jika pengaturan ukuran unsur-unsur desain dibuat yang baik, maka desain akan memperlihatkan keseimbangan” (Hartatiati Sulistio, 2005: 10).

Menurut (Sri Widarwati, dkk, 2000).Ukuran digunakan untuk menentukan panjang rok. Ada lima ukuran panjang rok, di antaranya:

- 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/ tumit

5) Nilai gelap terang

Garis atau bentuk mempunyai nilai gelap terang. Nilai gelap terang ini menyangkut bermacam-macam tingkatan atau jumlah gelap terang yang terdapat pada suatu disain (Widjningsih, 1982:6). Nilai gelap terang adalah suatu sifat warna yang menunjukkan apakah warna-warna itu cenderung hitam atau putih (Sri Widarwati, 1993:10). Nilai (value) ini berhubungan dengan gradasi warna yaitu permainan warna dari warna tergelap sampai dengan 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). Nilai gelap terang adalah penampakan benda hasil penglihatan mata yang menunjukkan adanya gelap terang pada warna dari benda (Atisah Sipahelut dan Petrussumadi, 1991).

6) Warna

Warna adalah corak rupa seperti merah, biru, kuning dan sebagainya (Prapti Karomah, 1990). 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 (Wijningsih, 1982: Kehadiran unsur warna orang dapat terlihat dan melalui unsur warna orang dapat mengungkapkan suasana hati atau watak benda yang dirancang (Atisah Sipahelut dan Petrussumadi, 1991: 29). Warna adalah kesan yang pertama kali

ditangkap oleh mata. Dalam disain, warna difungsikan untuk membuat daya tarik tersendiri. Pemilihan kombinasi warna yang tepat akan memberi kesan yang menarik dan indah (Sri Widarwati, 1993:12).

Jadi, yang dimaksud dengan warna adalah corak rupa yang memiliki daya tarik dan memegang peranan penting dalam berbagai bidang.

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

a) Warna Primer

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

c) Warna Sekunder

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

d) Warna pengubung

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

e) Warna Asli

Adalah warna primer dan sekunder yang belum dicampur warna putih atau hitam.

f) Warna Panas dan Warna Dingin

Yang termasuk dalam warna panas adalah warna merah, jingga, kuning dan kuning jingga. Sedangkan yang termasuk dalam warna dingin adalah hijau, biru muda, biru, biru ungu, dan ungu. Warna dingin akan kelihatan menjauh, lebih kecil, sehingga seseorang akan kelihatan lebih kecil dari keadaan sebenarnya. Sedangkan apabila menggunakan busana dengan warna panas mempunyai sifat mendorong, misalnya seseorang memakai warna merah akan kelihatan lebih besar dibandingkan dengan memakai baju biru dengan besar tubuh yang sama.

7) Kombinasi Warna

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

Adapun diagram warna menurut Brewster adalah sebagai berikut:

a) Warna Primer

Warna dasar yang tidak merupakan campuran dari warna-warna lain. Warna yang termasuk golongan primer yaitu merah, biru, dan kuning.

b) Warna Sekunder

Merupakan pencampuran hasil warna primer dengan proporsi 1:1 misalnya warna jingga hasil campuran warna merah dengan kuning, hijau adalah campuran biru dan kuning, dan ungu campuran dari biru dan merah.

c) Warna Tersier

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

d) Warna Netral

Hasil campuran ketiga warna dasar dalam proporsi 1:1:1. Warna ini sering muncul sebagai penyeimbang warna-warna kontras di alam. Biasanya hasil campuran 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.

8) Tekstur

Tekstur adalah sifat permukaan dari suatu benda yang dapat dilihat dan dirasakan. Sifat-sifat permukaan tersebut antara lain kaku, lembut, kasar, halus, tebal, tipis, dan tembus terang (transparan)”

(Sri Widarwati, dkk, 2000: 14). Menurut Widjiningasih (1982: 5),

“tekstur adalah sifat permukaan dari garis, bidang maupun bentuk”.

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”.

b. Prinsip Desain

Prinsip-prinsip desain adalah suatu cara untuk menyusun unsur-unsur sehingga tercapai perpaduan yang memberi efek tertentu (Sri Widarwati, 2000 : 15). Prinsip desain adalah suatu cara penggunaan dan pengombinasian unsur-unsur desain menurut prosedur-prosedur tertentu (Widjningsih, 1982 : 9). Cara menggunakan dan mengkombinasikan unsur-unsur dasar menurut produser atau penyusunan unsur-unsur sehingga tercapai perpaduan yang memberi dampak tertentu (Sadjiman Ebdi Sanyoto).

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.

Adapun prinsip – prinsip desain yaitu :

1) Harmoni (keselarasan)

Keselarasan adalah kesatuan diantara macam-macam unsur walaupun berbeda tetapi membuat tiap-tiap bagian itu tetap kelihatan bersatu (Sri Widarwati, 1993 : 15). Sedangkan menurut Widjningsih (1982 : 10) keselarasan adalah suatu prinsip dalam seni yang menimbulkan kesan adanya kesatuan melalui pilihan dan susunan obyek serta ide-ide.

Menurut Sri Widarwati (1993) adapun aspek-aspek dalam prinsip harmoni atau keselarasan adalah sebagai berikut:

a) Keselarasan dalam garis dan bentuk

Keselaran 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, 1993: 17). Proporsi adalah prinsip tentang hubungan antara bagian desain secara menyeluruh (SriArdiati Kamil, 1986: 62). Proporsi adalah perbandingan antara bagian yang satu dengan bagian yang lain yang dipadukan (Ernawati, 2008 : 211).

3) *Balance* (keseimbangan)

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

Keseimbangan ada 2 yaitu keseimbangan simetris (formal) dan keseimbangan asimetris (informal) (Ernawati, 2008 : 212). 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 kanan 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).

4) Irama

Irama adalah suatu pergerakan pandangan yang dapat mengalihkan pandangan mata dari suatu bagian ke bagian yang lain (Sri Widarwati, 1993: 17). Menurut Arifah A. Riyanto (2003:57) irama yang merupakan suatu pergerakan yang teratur dari satu bagian ke bagian 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 berpindahpindah 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

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 bagianbagian lainnya, dan ini disebut dengan perhatian (Sri Widarwati, 1993: 21). Menurut Widjiningsih (1982: 20) untuk menciptakan melalui penggunaan warna, garis, bentuk dan ukuran yang kontras serta pemberian hiasan. Sedangkan menurut Sri Ardiani 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 aksent yaitu :

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

6) *Unity* atau kesatuan

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

2. Teknik Penyajian Gambar

Menurut Sri Widarwati (1996: 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.

Tujuan dibuat teknik penyajian gambar adalah untuk menyajikan karya desainer pada masyarakat dengan tujuan tertentu misalnya sebagai promosi dan sebagainya. Manfaat untuk mempengaruhi agar konsumen tertarik dengan desain desain yang telah dibuat. Membuat teknik penyajian gambar sangat penting hal ini dikarenakan 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

Menurut Widarwati, S., (2000:72) yang dimaksud *design sketching* atau menggambar sketsa ialah untuk mengembangkan ide-ide dan menerapkannya pada kertas secepat mungkin. Dalam *design sketching* ini, kita harus dapat mengembangkan *style* dengan cara kita sendiri.

Ada beberapa hal yang harus diperhatikan dalam menggambar sketsa ini yaitu (Widarwati, S., 2000:72-73) :

- 1) Gambar sketsa harus jelas, tidak menggunakan detail-detail yang tidak berguna. Misalnya tangan, kaki dan kepala tidak perlu digambar lengkap.
- 2) Dapat dibuat langsung di atas kertas atau menggunakan kertas contoh proporsi tubuh.
- 3) Sikap (*pose*) lebih baik bervariasi, memperlihatkan segi-segi yang menarik dari disain.

- 4) Di atas kertas *sheet*, kita menggambar semua detail bagian busana seperti kerah, lengan, saku, hiasan dan lain-lain.
- 5) Pengembangan gambar dikerjakan di atas kertas *sheet* yang sama, mungkin ada perubahan *siluet* atau variasi pada detail-detail.
- 6) Jangan menghapus apabila timbul ide baru. Tinggalkan saja dan mulailah dengan model yang baru. Jadi dalam kertas *sheet* ini ada beberapa model dan detail-detail yang bervariasi.
- 7) Memilih disain yang disukai. Kita awali dengan menggambar sketsa busana rumah, dari disain ini kita mencari variasi pada garis leher, model lengan, kerah dan model roknya. Akhirnya kita dapat menentukan disain mana yang kita pilih.

b. *Production Sketching* (Sketsa Produksi)

Menurut Widarwati, S., (2000:75), *Production Sketching* ialah suatu sketsa yang akan digunakan untuk tujuan produksi suatu busana. Oleh karena itu harus memperhatikan hal-hal berikut ini :

- 1) Semua detail harus digambar dengan jelas dan disertai keterangan yang lengkap.
- 2) Sikap atau *pose* ke depan dan ke belakang dengan proporsi yang sebenarnya.
- 3) Hati-hati dalam penempatan kup, saku, kancing, jahitan dan sebagainya. Hal ini disebabkan karena berhubungan dengan busana yang akan diproduksi.
- 4) Disain bagian belakang harus ada.
- 5) Apabila ada detail yang rumit harus digambar tersendiri.
- 6) Harus disertai dengan keterangan tentang disain yang tidak dapat dijelaskan dengan gambar atau perlu suatu *production sheet*.

Seorang pembuat pola harus bisa membaca sketsa dan menganalisa dari sketsa disain yang ada, karena *production sketching* berperan sekali dalam membantu membuat pola. Suatu *production sheet* yang akan

dipakai pada suatu industri, menguraikandengan jelas segala keperluan untuk pembuatan pakaian, antar lain tentang bahan, *trimming*, contoh warna, *lining*, *interlining* dan lain-lain.

c. *Presentation Drawing* (Penyajian Gambar)

Menurut Widarwati,S.,(2000:77), “*PresentationDrawing* adalah suatu sajian gambar atau koleksi yang ditunjukkan kepada pelanggan (*buyer*).” Oleh karena itu dalam penyajian dan pengaturannya (*layout*) harus memperhatikan hal-hal berikut :

- 1) Membuat sketsa disain dengan teliti pada kertas.
- 2) Membuat *sheet* bagian belakang (*back view*). Digambarkan di atas proporsi tubuh atau digambar sebagian (*flat*).
- 3) Beri sedikit keterangan tentang detail pakaian.
- 4) Menempelkan contoh bahan pada *sheet*, jangan terlalu besar cukup 2,5 cm x 2,5 cm.

d. *Fashion Illustration* (Ilustrasi Desain Busana)

Menurut Widarwati, S., (2000:78), *Fashion Illustration* adalah suatu sajian gambar fashion yang dimaksudkan untuk tujuan promosi suatu disain. Seorang *fashion illustration* bertugas membuat suatu ilustrasi untuk suatu promosi sesuatu disain dan biasanya bekerja untuk suatu majalah, koran, buku dan lain-lain. Untuk *fashion illustration* menggunakan proporsi tubuh 9 x atau 10 x tinggi kepala. Dalam hal ini kaki dibuat lebih panjang.

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

Menurut Widarwati, S., (2000:79), “*Three Dimention Drawing* merupakan suatu sajian gambar yang menampilkan ciptaan disain busana dengan bahan sebenarnya.” Dibuat dalam tiga kenampakan (tiga dimensi).

Langkah-langkah menggambar tiga dimensi :

- 1) Menggambar disain busana di atas proporsi tubuh yang lengkap.
- 2) Menyelesaikan gambar (memberi warna).
- 3) Memotong pada bagian-bagian tertentu, misalnya pada panjang bahu sampai batas panjang lengan atas dan bawah, sisi badan kanan dan kiri. Untuk bagian lubang leher, lubang lengan dan batas bawah rok tidak dipotong. Bagian ini diselesaikan dengan penyelesaian jahitan yang sesungguhnya.
- 4) Menggunting bahan sesuai model ditambah 1 cm untuk penyelesaian gambar. Pada bagian tertentu ditambah beberapa cm untuk penyelesaian jahitan.
- 5) Menjahit dan menyelesaikan kerung leher, lubang lengan, bagian bawah rok dan melengkapinya sesuai model.
- 6) Memberi lem pada bagian-bagian yang nantinya tertutup bahan.
- 7) Menempelkan kapas sebagian, agar tidak mengenai bahan.
- 8) Memasukkan bahan pada bagian yang terpotong, kemudian lem pada bagian buruk (sebaliknya).
- 9) Memasukkan sejumlah kapas agar berkesan timbul dan tampak lebih menarik. Penambahan kapas menyesuaikan bentuk tubuh dan model.
- 10) Memberi lapisan kertas yang kuat untuk menutupi dan merapikan sajian gambar pada bagian buruk.

3. Prinsip Penyusunan *Moodboard*

Menurut Suciati (2008), *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 Suciati (2008), bahwa ciri-ciri metode deskriptif antara lain :

- a. Memusatkan diri pada pemecahan masalah-masalah yang ada pada

masa sekarang, pada masalah yang aktual.

- b. Data yang dikumpulkan mula-mula disusun, dijelaskan dan dianalisa

Menurut Adlien Fadlia, dkk (2012: 35), Media *moodboard* termasuk jenis media pembelajaran visual, media *moodboard* 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 *moodboard*.

Berikut langkah-langkah pembuatan *moodboard* :

- a. Menentukan tema karya desain yang akan digunakan, lalu memulai mengumpulkan berbagai elemen penyusun moodboard berupa berbagai gambar yang dapat menunjang terhadap tema pada moodboard tersebut.
- b. Menyiapkan alat dan bahan yang diperlukan berupa kertas dan perlengkapan lainnya, guntingan 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. Deskripsi Busana Pesta

a. Pengertian Busana Pesta

Busana pesta adalah busana yang dikenakan pada kesempatan pesta, dimana pesta tersebut dibagi menurut waktunya yakni pesta pagi, pesta siang dan pesta malam (Prapti Karomah dan Sicilia Sawitri, 1998: 10). Menurut Enny Zuhni Khayati (1998:3) busana pesta adalah busana yang dikenakan pada kesempatan pesta baik pagi hari, siang hari dan malam hari.

Menurut Chodiyah dan Wisri A. Mamdy (1982: 166) 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.

Dari uraian diatas dapat disimpulkan bahwa busana pesta merupakan busana yang digunakan pada saat pesta dengan desain dan hiasan yang lebih istimewa.

b. Penggolongan Busana Pesta

Busana pesta dapat di kelompokkan menurut waktu penggunaannya:

1) Busana Pesta Pagi

Busana pesta pagi adalah busana yang digunakan pada kesempatan pagi atau siang hari yang dikenakan pada waktu matahari bersinar (Khayati, E.Z., 1998:12). Menurut Prapti

Karomah (1990), busana pesta pagi atau siang hari adalah busana pesta yang dikenakan pada pesta pagi atau siang hari sebaiknya memilih bahan yang agak lembut, bahan tidak terlalu tebal, menyerap keringat dan pemilihan warna yang tidak terlalu gelap.

2) Busana Pesta Sore

Busana pesta sore adalah busana pesta yang dikenakan baik pada kesempatan yang bersifat resmi maupun tidak resmi pada sore hari (Khayati, E.Z., 1998:2). Menurut Prapti Karomah (1990) busana pesta sore adalah busana pesta yang dikenakan pada sore hari, pemilihan 74 bahan sebaiknya yang bertekstur lembut dengan warna-warna yang agak gelap tapi tidak mencolok.

3) Busana Pesta Malam

Busana pesta malam biasanya memilih bahan yang bertekstur lebih halus dan lembut jika dibandingkan pada pemilihan busana pesta siang hari atau sore hari (Prapti Karomah, 1990). Menurut Khayati, E.Z., (1998:3) “busana pesta malam adalah busana pesta yang dikenakan pada malam hari waktu matahari terbenam sampai waktu berangkat tidur, baik yang bersifat resmi maupun tidak resmi”.

a) Busana Pesta Malam Resmi

Busana pesta malam resmi adalah busana yang dikenakan pada saat resmi, mode masih sederhana, biasanya berlengan

tertutup sehingga kelihatan rapi dan sopan tetapi tetap terlihat mewah.

b) Busana Pesta Malam Gala

Busana pesta malam gala adalah busana pesta yang dipakai pada malam hari untuk kesempatan pesta, dengan ciri-ciri mode terbuka, *glamour*, mewah. Misalnya : *Backlees* (punggung terbuka), *busty look* (dada terbuka), *decolette look* (leher terbuka) dan lain-lain.

2. Bahan Busana

- a. Pemilihan bahan dalam pembuatan busana pesta sangat penting dikarenakan busana pesta merupakan busana paling istimewa untuk menghadiri acara yang istimewa.

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

- 1) Memilih bahan sesuai dengan model desain.
 - 2) Memilih bahan sesuai dengan kondisi si pemakai.
 - 3) Memilih bahan sesuai dengan kesempatan si pemakai.
 - 4) Memilih bahan sesuai dengan kenangan keluarga.
- b. 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 (1993) pemilihan warna busana pesta berbeda, harus disesuaikan dengan kesempatan pestanya. Pada

umumnya warna yang digunakan untuk busana pesta malam adalah yang mengandung unsur merah, hitam, keemasan, perak, atau warna-warna yang mengkilap.

- c. Tekstur adalah sifat permukaan dari suatu benda yang dapat dilihat dan dirasakan. Sifat – sifat permukaan tersebut antara lain : kaku, lembut, kasar, halus, tebal, tipis, dan tembus terang (transparan), (Sri Widarwati, 1993: 14). Tekstur terdiri dari bermacam – macam yaitu tekstur kaku, tekstur kasar dan halus, tekstur lemas, tekstur tembus terang, tekstur mengkilap dan kusam (Arifah A Riyanto, 2003: 47).

Berdasarkan pengertian di atas tekstur bahan adalah keadaan suatu permukaan bahan yang dapat dilihat dan dirasakan. Pada umumnya tekstur yang paling baik digunakan untuk busana pesta adalah tekstur yang disesuaikan dengan busana yang dirancang.

3. Pola Busana

Macam-macam sistem pembuatan pola busana wanita menurut Porrie Muliawan., (1983:110) diantaranya adalah sebagai berikut :

a. Pola Busana Sistem So'en

Pola busana sistem So'en adalah pola yang dibuat badan muka dan belakang digambarkan bersatu dengan pola badan muka sebelah kanan. Berikut adalah kelebihan dan kekurangan pembuatan pola dengan sistem So'en.

Kelebihan :

- 1) Lipit kup satu di pinggang dan besar. Baik untuk orang gemuk dan untuk membuat mantel.
- 2) Leher muka menghadap ke kanan jika dipakai karena penutupnya di sebelah kanan.

Kekurangan

- 1) Model jahitan pinggang, pinggangnya harus diperiksa supaya letaknya datar.
- 2) Menggunakan 3 ukuran badan.
- 3) Bila ukuran tidak benar maka semua pecahan yang ada pada konstruksi ini menjadi salah.

b. Pola Busana Sistem *Meyneke*

Pola dasar wanita sistem meyneke adalah sistem pembuatan pola badan muka dan belakang digambar berdampingan. Pola Busana Sistem Meyneke terdapat kekurangan dan kelebihan dari pola tersebut diantaranya adalah sebagai berikut :

Kelebihan: Lipit kup di bahu dibuat cukup besar sesuai dengan besar bentuk payudara yaitu selisih antara lingkaran badan dan lebar bahu. Berdasarkan penelitian, hasil kup busana dengan pola ini baik sekali.

Kekurangan: Jatuhnya garis bahu agak ke belakang. Walaupun begitu, apabila diperbaiki pekerjaannya sangat mudah. Untuk itu pakailah ukuran control

c. Pola Busana Sistem *Dressmaking*

Pola sistem *dressmaking* adalah pola yang digambar dengan badan muka dan belakang terpisah. Pembuatan pola ini dimulai dari bagian leher. Adapun kekurangan dan kelebihan pembuatan pola dengan sistem ini, diantaranya adalah sebagai berikut :

Kelebihan : Lipit kup cukup untuk orang kurus dan sedang. Letak lipit kup langsung ada di sisi tempat yang umum disukai. Duduk baju dari hasil konstruksi ini cukup baik.

Kekurangan: Untuk orang yang buah dadanya besar ruang untuk orang yang buah dadanya besar ruang untuk buah dada kurang.

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

Adapun langkah – langkah pembuatan pola adalah sebagai berikut:

Pengambilan Ukuran

1) Ukuran Pola Badan

- a) Lingkar Badan : diukur sekeliling badan melalui ketiak dan dada, diatas buah dada.
- b) Panjang Punggung : diukur dari tulang tengkuk sampai ke batas pinggang.
- c) Lingkar Leher : diukur sekeliling leher
- d) Lingkar Lengan : diukur sekeliling lengan teratas, tepat

dibawah ketiak.

- e) Lebar Dada : diukur pada jarak kedua puncak payudara.
- f) Lingkar Pinggang : diukur sekeliling pinggang, pas dahulu, kemudian ditambah 1 cm atau diselakan.
- g) Lingkar Panggul : diukur sekeliling badan bawah yang terbesar, ditambah 2 cm sebelah atas puncak pantat dengan sentimeter datar.
- h) Tinggi Panggul : diukur dari lekuk di tengah muka ke bawah sampai di bawah ban peter pinggang.
- i) Panjang Muka : diukur dari lekuk di tengah muka ke bawah sampai di bawah ban peter pinggang.
- j) Tinggi Dada : diukur dari bawah ban peter pinggang tegak lurus ke atas sampai di puncak buah dada. Tegak lurus ke atas sampai di puncak buah dada.
- k) Lebar Dada : diukur jarak dari kedua puncak buah dada. Ukuran ini tergantung dari (B.H.) *buste-haouder* atau kutang pendek yang dipakai.

4. Teknologi Busana

a. Teknologi penyambungan

Menurut Soekarno (2000 : 138), kampuh adalah jahitan yang terdiri satu bagian atau lebih dari pakaian. Berdasarkan kedua pendapat tersebut dapat diambil kesimpulan 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 dihubungkan antara dua bagian dari busana yang dijahit secara terbuka. cara menjahitnya yaitu dengan menyambung kampuh yang akan disatukan dengan dengan jarak yang sesuai dengan tanda pola, lalu kampuh yang sudah dijahit dibuka dan disetrika agar halus dan rapi.

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 ada tiga macam yaitu kampuh balik biasa, kampuh balik semu, dan kampuh balik yang diubah atau digeser.

b) Kampuh pipih

Kampuh pipih biasa 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 kotak-kotak, untuk menjahit pakaian yang dipakai bolak-balik. Kampuh ini terdapat dua jalur setikan.

Teknologi busana merupakan cara yang digunakan untuk membuat busana pesta dengan hasil yang pas dan nyaman digunakan.

b. Teknologi interfacing

Interfacing adalah bahan yang dipergunakan untuk memberikan bentuk nampak rapi (Sicilia Sawitra, 1997 : 21). Bagian yang perlu diberi *interfacing* adalah bagian kerah, lapel kerah, punggung dan lidah tengah muka. *Interfacing* dengan perekat dan tanpa perekat.

c. Teknologi facing

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

d. Teknologi interlining

Lapisan antara (*Interlining*), adalah bahan pelapis lembut dan ringan yang diletakkan di antara interfacing dan lining pada suatu pakaian untuk

memberikan rasa hangat selama dikenakan. Bisana untuk lengan baju dan bagian badan dari jaket atau mantel.

e. Teknologi pressing

Pengepresan merupakan suatu cara agar busana yang dibuat terlihat rapi dan indah.

Menurut (Goet Poespo., 2005 : 21).Kunci untuk memperoleh suatu “penampilan ahli” adalah menyetrika bahan setiap mulai menjahit kemudian disetrika lagi bilamana pakaian sudah selesai dijahit .

- 1) Sebelum mengepres, perhatikan dulu jenis kain apakah tahan panas atau tidak.
- 2) Pada saat mengepres, 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 disetrika.
- 3) Pada saat mengepres bagian yang cembung, masukkan bantalan kayu dibawahnya agar bagian tersebut menjadi licin menurut bentuknya. Untuk bagian yang cekung, gunakan bagian ujung setrika untuk mengepres.

5. Hiasan Busana

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.

Menurut Enny Zuhni Khayati (1998) hiasan busana banyak dan bervariasi, tetapi dilihat dari jenisnya adalah sebagai berikut

- a. Hiasan dari benang berupa tusuk hias, sulaman, renda benang dan bordir.
- b. Hiasan dari kain berupa saku luar, klep, detail busana misalnya krah, trimming, manset dan lain-lain.
- c. Hiasan dari logam berupa kancing kain, ritsliting dan gesper.
- d. Hiasan dari kayu berupa kancing-kancing, manik-manik, dan bentuk alternatif yang lain.
- e. Hiasan dari plastik berupa gesper, kancing, ritsliting dan lain-lain.
- f. Hiasan dari bahan istimewa, yang tergolong dalam hiasan 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 busana.
 - 3) Breeding yaitu merupakan hiasa berupa

tali menyerupai tali cord tetapi lebih padat.

- g. Hiasan prada yaitu rekayasa manusia untuk mendapatkan warna kuning keemasan atau putih keperakan pada proses pewarnaan atau pencelupan kain batik dan bahan tekstil.
- h. Hiasan manik-manik yaitu merupakan butiran atau lempengan yang bagian tengahnya memiliki lubang kecil yang berguna untuk merekatkan barang atau kain yang akan dihiaskan.

F. Pergelaran Busana

1. Pengertian Pergelaran Busana

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.

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

2. Koreografi

Koreografi merupakan jalannya model pada saat di atas panggung,

bermaksud supaya keluar masuknya model tidak tabrakan dan tampak lebih indah ketika dilihat. Orang yang membuat koreografi disebut dengan koreografer.

3. Tata panggung

Tata panggung berarti suatu tempat pertunjukan yang sengaja dipersiapkan bersama fasilitas perlengkapannya, termasuk peralatan pencahayaan (Martono, H., 2010: 1). Tata panggung menurut Dwi Arini, S. H, Oetopo, A., Setiawati, R., (2008 : 96) panggung adalah tempat, waktu, dan suasana terjadinya suatu adegan.

Menurut Sujawi Bastomi., (1985: 5) tempat dalam pertunjukan atau panggung dapat di bedakan menjadi :

a. Panggung Tertutup (Proscenium)

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

b. Panggung Terbuka

Panggung terbuka adalah tanpa pertunjukan tanpa dinding keliling. Berbagai variasi dapat digunakan untuk memproduksi pertunjukan ditempat terbuka misalnya di tanah lapang, beranda

rumah, pendopo, tengah-tengah gedung, atau dapat diadakan disebuah tempat yang landai dimana penonton berada dibagian bawah tempat tersebut.

c. 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, vertikal tidak diperbolehkan karena dapat menghalangi pandangan penonton. Bentuk panggungnya yang dikelilingi penonton maka penataan panggung dituntut kreatifitasnya untuk mewujudkan set dekorasi yang sesuai dengan tema

4. Lighting

Tata cahaya menurut Santoso, E., (2008: 331) cahaya adalah unsur artistik yang paling penting dalam pertunjukan teater. Tanpa adanya cahaya maka penonton tidak akan dapat menyaksikan apa-apa. Tata cahaya menurut Nursantara, Y., (2006: 54) tata lampu adalah pengaturan cahaya di panggung atau saat pengambilan adegan dalam pembuatan film. Posisi lampu dan intensitas cahaya yang digunakan dengan keadaan yang dikehendaki.

Pencahayaan menurut Nursantara, Y., (2006: 55) dalam pementasan 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. *Cyclorama* adalah cahaya dari atas dan lantai panggung yang memberikan efek suasana.
- e. *Side light* adalah cahaya dari samping kiri dan kanan.
- f. *Back light* adalah cahaya dari belakang model agar model terlihat bayangan pada background.

5. Tata suara

Menurut Santoso, E, Subagiyono, H., Mardiyanto, H., (2008: 416) merupakan suatu usaha untuk mengatur, menematkan dan memanfaatkan berbagai sumber suara sesuai dengan etika dan estetika untuk tujuan tertentu, misalnya pidato, penyaran, *recording*, dan pertunjukan teater.

6. Proses penyelenggaraan

- a. Tahap persiapan
 - 1) Pembentukan panitia
 - 2) Penentuan tema
 - 3) Penentuan anggaran
 - 4) Penentuan tempat dan waktu pagelaran.

b. Tahap pelaksanaan

- 1) Fiting adalah dimana para model mengenakan busana dari desainer untuk mengetahui kekurangan dan kelebihan pada busana agar bisa diperbaiki.
- 2) Penilaian gantung penilaian busana, dimana busana akan digantung pada manikin.
- 3) Grand juri merupakan penilaian busana yang ditampilkan sesuai dengan ukuran busana atau langsung diperagakan oleh model, dengan desainer membacakan sedikit cerita tentang baju yang dibuat.
- 4) Gladi Bersih, merupakan latihan terakhir yang dilaksanakan ditempat pagelaran, seolah-olah sedang melaksanakan pagelaran. Hal ini bertujuan agar pemain dapat menguasai pentas.

c. Evaluasi

Hasil evaluasi bertujuan untuk menilai gelar busna secara keseluruhan, sehingga ada perbaikan untuk acara selanjutnya (Sri Ardianti Kamil, 1996).