

BAB II

DASAR PENCIPTAAN KARYA

A. Tema Penciptaan

Lajos Egri (dalam M. Rus Ardianto,dkk, 1987:6) menyamakan pengertian tema dengan *premisse*, yaitu suatu proporsi yang dinyatakan atau digambarkan sebagai pengarah suatu kesimpulan tertentu. Saad (dalam Maini Trisna Jayawati, 1995:4), berpendapat bahwa tema adalah persoalan pokok yang menjadi pikiran pengarang dan didalamnya terdapat pandangan hidup dan cita-cita pengarang. Sedangkan menurut Kenney (dalam Andri Wicaksono, 2017:95), Tema adalah makna cerita, seperti yang dikemukakan bahwa :*theme is the meaning of the story*.

Dari pendapat di atas dapat disimpulkan bahwa tema adalah suatu pokok pikiran atau gagasan yang digunakan sebagai dasar maupun landasan dalam penciptaan karya. Oleh karena menjadi dasar atau landasan penciptaan karya maka penentuan tema dilakukan sebagai tahapan pertama dalam menyelenggarakan pergelaran. Tema sendiri sangatlah penting karena menjadi dasar penciptaan karya sehingga dapat mempengaruhi bentuk, siluet, warna, dan konsep busana yang akan dibuat.

Tema pergelaran yaitu *Tromgine* atau *The Role of Millenial Generation in Nature Environment* yang memiliki arti sebagai generasi milenial yang tetap melestarikan dan menjaga warisan alam dan budaya Indonesia walaupun memiliki ketergantungan terhadap teknologi. *Tromgine* diharapkan dapat

memperkuat rasa cinta terhadap budaya tanah air dengan mengangkat warisan/*heritage* Indonesia sebagai tema utama pergelaran.

B. Trend

Trend yang sedang atau akan terjadi, tentu tidaklah lepas dari penciptaan suatu karya busana. Menurut Sri Widarwati, dkk (2000:22) kecenderungan akan suatu gaya busana tertentu lazim disebut dengan *trend mode*. Menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI) *trend* adalah gaya mutakhir atau gaya modern.

Stone (dalam Eundeok Kim dkk, 2013) berpendapat bahwa *trend* mengacu pada suatu arah atau gerakan umum. Contohnya adalah jika dimajalah *fashion* terdapat kecendrungan ke arah bulu palsu, maka itu berarti perancang kelas atas telah menampilkan jaket bulu palsu atau detail bulu palsu di *runway*, pengecer pakaian mulai memperkenalkan jaket atau detail bulu palsu di toko atau katalog mereka, dan beberapa *fashionista* memakai pakaian dengan detail bulu palsu.

Berdasarkan beberapa pendapat di atas dapat disimpulkan bahwa *trend* adalah gaya busana yang memiliki kecendrungan dikalangan masyarakat. Hal ini dipengaruhi oleh berbagai aspek seperti media masa, dunia *entertainment*, desainer lokal, dan sebagainya.

Dikutip dari <http://bit.ly/BekrafITF> sebagai acuan *trend* 2019/2020 sendiri, Indonesia *Trend Forecasting* menghadirkan *trend fashion* yang mengangkat *Singularity* yang terkait dengan perubahan zaman. Tema ini merupakan

pergambaran adanya pergeseran teknologi dan sikap-sikap yang menyertai, dan juga gambaran masa depan yang masih diraba.

Menggunakan konsep *Singularity*, terdapat unsur-unsur pertanyaan, kekhawatiran, optimisme, dan juga harapan didalam *trend* ini. Menurut Be Kraf Indonesia, trend *Singularity* kemudian menjadi empat *trend* utama yaitu *Exuberant, Neo Medieval, Svarga, dan, Cortex*.

1. *Exuberant*

Tema *Exuberant* didasari oleh sikap optimis dan antusias dari semua kalangan, terhadap *Artificial Intelligent(AI)*, namun tetap merasa santai karena telah menyentuh keseharian kehidupan. *Exuberant* mencangkup antusiasme energi yang dinamis, menyenangkan,kreatif, namun juga tetap menjaga keseimbangan, santai, dan berkesan nerdy yang kemudian diterapkan pada warna palet, *styling*, dan motif pada busana. Tema ini sendiri bercabang menjadi 3 subtema, yaitu:

a. *Posh Nerd*

Posh Nerd atau kutu buku berkelas adalah gaya busana dengan tampilan *sporty* dengan siluet busana yang *baggy* dan *friendly-shape*.

b. *Urban Caricature*

Urban Caricature atau Karikatur Metropolitan merupakan *trend* dengan menampilkan gaya *pop-punk* dan seni urban dan memberikan kesan *snob*, *quirky*, dan aktif.

c. *New Age Zen*

New Age Zen atau *Zen Generasi Baru*, terinspirasi dari bentuk tradisional Asia yang dipadu dengan minimalis kontemporer sehingga memberi kesan tenang dan modern dengan warna dasar *deep colorful*.

2. *Neo Medieval*

Tema ini dilatarbelakangi oleh kekhawatiran akan datangnya Perang Dunia ke-III. Bayang-bayang kekhawatiran tersebut kemudian melahirkan imajinasi layaknya film perang masa depan. Suasana *intergalaktik*, *medieval*, *futuristik*, dan *apokaliptik* dengan amat bervariatif mempengaruhi gaya *neo medieval*. Palet warna pada *medieval* cenderung gelap dan terkesan berat. Tema ini kemudian dibagi menjadi tiga subtema, yaitu:

a. *The Futurist*

Tema *Futurist* menghadirkan perkembangan bentuk busana klasik, yang secara elegan menonjolkan bentuk tubuh. Siluetnya yang ramping maupun menonjolkan bentuk tubuh, gaya ini tampil luwes dengan garis desain dan potongan yang sederhana namun tegas.

b. *Armoury*

Gaya *Armoury* atau lain menampilkan elemen-elemen yang kerap terdapat pada kostum dan peralatan perang tokoh-tokoh hero dan pejuang pada film futuristik. Ada bukaan atau belahan yang seolah berfungsi menyimpan senjata rahasia, sabuk ekstra sebagai pelindung tambahan, dan lapis-lapis pada busana yang diilhami oleh tameng.

c. *Dystopian Fortress*

Gaya ini diilhami oleh suasana *apokaliptik* karena perang. Akibat krisis, kehancuran, dan serba kekurangan, busana yang masih ada didaur ulang agar dapat digunakan kembali. Jaket, *workwear*, *cape*, bahkan gaun yang masih tersisa, direka-reka menjadi bentuk baru.

3. *Svarga*

Svarga atau keindahan spiritual adalah representasi dan hakekat impian umat manusia, yaitu hidup rukun, bahagia, damai, dan sejahtera di muka bumi ini. Gaya kontemporer dipadukan dengan gaya etnik. Simbol-simbol mitologi, kepercayaan, dan mistik disisipkan pada gaya urban. Semua tidak terlepas dengan sentuhan hasil terapan kriya, baik tradisional maupun modern. *Svarga* sendiri terdiri dari tiga subtema, yaitu:

a. *Couture Boho*

Couture boho adalah gaya bohemian masa kini yang memiliki tampilan metropolitan, *classy*, dan cenderung mewah, dengan bahan berkualitas tinggi dan pengrajan halus. Banyak penerapan teknik sulaman, aplikasi, maupun manik-manik dan payet.

b. *Upskill Craft*

Merupakan sebuah peningkatan nilai dari hasil kriya seni kontemporer. Subtema ini lebih berkesan *indigenous*, *down to earth*, *soft*, dan *eclectic*. Teknik kriya dan tenun banyak dipakai untuk lebih memberi kesan yang membumbui.

c. Festive-Fiesta

Tema ini merupakan gambaran dari bentuk perayaan atas bersatunya umat manusia. *Pattern blocking* dengan motif multibudaya yang eksentrik dan eksotis dipadu ke dalam sebuah basic shapes untuk menghasilkan gaya boho yang lebih kontemporer.

4. Cortex

Tema ini diilhami oleh kecerdasan buatan atau *Artificial Intelligence(AI)* yang mana meniru sistem kerja syaraf yang rumit pada lapisan otak dan diterapkan pada perangkat atau kecerdasan buatan. Pada tema *Cortex*, hasil eksplorasi AI diterapkan dalam bentuk-bentuk algoritmik hadir berupa bentuk *fraktal*, dengan garis repetitif yang memberi kesan tumbuh dan bergerak. Kecerdasan otak manusia yang diwakili oleh kecanggihan AI diterjemahkan pula dalam garis dan bentuk yang menyerupai susunan kode. Berfikir dengan kepala dingin, istilah itulah yang menjadi konsep pemilihan warna untuk tema ini. palet warna *Cortex* memang banyak menampilkan warna-warna dingin dan pucat dalam nuansa pastel.

Dalam tema *Cortex* terbagi menjadi tiga subtema, yaitu:

a. Fractalusclous

Subtema ini adalah bentukan tak terduga muncul dinamis dan berkesan seperti organisme yang tumbuh dan bergerak. Bentukan ini berperan besar sebagai detail maupun aksen pada koleksi.

b. *Lucid*

Lucid atau jelas adalah subtema yang mana lebih bermain pada kesan *transluscent* dan tembus pandang pada material yang dipakai sehingga lebih mengesankan, minimalis, *sleek*, *vivid*, dan *clean*.

c. *Glitch*

Bertemakan Cortex yang mana merupakan interpretasi dari kecanggihan AI, maka disubtema ini berupa kesalahan pada teknologi. *Glitch* adalah kesalahan jangka pendek pada sistem yang kemudian diangkat menjadi *trend*. *Glitch* merupakan sebuah kerusakan yang terjadi pada suatu sistem benda, biasanya hal ini terjadi pada benda-benda elektronik seperti televisi, radio. Pada barang elektronik dinamakan *glitch* apabila ketika bunyi musik digantikan dengan bunyi musik yang macet atau suara dengung atau apabila layar komputer menjadi cacat sehingga pada layar tampak gambar menjadi kotak-kotak atau terpecah-pecah. Hal ini sendiri diakibatkan oleh kesalahan dalam *bug* yang mengakibatkan cacat dalam sistem. Pada subtema ini sendiri lebih menekankan pada tekstur ataupun motif ombre maupun nyaris abstrak dengan *noise* dan *rainy* yang memberi kesan tidak beraturan dan bengkok. Sehingga akan mewakilkan dari bentuk kerusakan yang ada pada suatu teknologi. Penggunaan warna pada subtema yaitu menggunakan warna-warna dingin.

Trend yang diusung sendiri adalah trend yang diambil dari trend fashion 2019/2020 yang disusun oleh Bekraf. Penyusun menggunakan trend Cortex

dengan subtema Glitch untuk menciptakan gaun pesta malam untuk wanita dewasa dengan kesan yang unik dengan manampulkan busana yang menampilkan kesan abstrak dan tekstur dengan grainy pada gaun. Menggunakan cutting yang mengikuti bentuk tubuh (*fit body*), busana menggunakan fabric *printing* dalam menciptakan bentuk abstrak pada busana. Siluet busana berupa siluet A sehingga memberikan kesan feminin dengan hiasan payet dan mutiara yang disusun acak namun tidak berjauhan sehingga memberikan tampilan *rainy*. Warna yang digunakan sendiri berupa warna dingin yang terdiri dari abu muda, tua, hitam dan dikombinasikan dengan warna biru.

C. Sumber Ide

1. Pengertian Sumber Ide

Meurut Widjiningsih (2000:70) sumber ide adalah segala sesuatu yang dapat menimbulkan rangsangan akan lahirnya suatu kreasi. Sementara itu menurut Sri Widarwati, dkk (2000:58) sumber ide adalah segala sesuatu yang dapat menimbulkan ide seseorang untuk menciptakan desain ide baru.

Seorang perancang busana dapat melihat dan mengambil berbagai objek untuk dijadikan sebagai sumber ide dalam menciptakan suatu desain busana yang baru. Objek tersebut dapat berupa busana benda-benda yang ada di lingkungan di mana seorang perancang tersebut berada dan peristiwa-peristiwa penting baik di tingkat nasional maupun internasional.

2. Penggolongan Sumber Ide

Menurut Yuliarma (2016) secara garis besar sumber ide dapat dikelompokkan menjadi 4 yaitu:

- a. Sumber ide dari sejarah kebudayaan dan pakaian tradisional penduduk dunia yang menekankan sejarah kebudayaan. Contohnya adalah busana tradisional di Indonesia, kain tenun, batik, dan sebagainya.
- b. Sumber ide dari benda-benda alam (natural) yaitu contohnya flora dan fauna.
- c. Sumber ide peristiwa penting dapat berupa peristiwa nasional maupun internasional. Contohnya adalah idul fitri, idul adha, dan sebagainya.
- d. Sumber ide dari pertimbangan mode dan kecenderungan pasar yaitu yang berkaitan dengan tren mode yang sedang berkembang di kalangan masyarakat misalnya model kerah, tekstur, warna, dan sebagainya.

Dalam menciptakan desain busana yang baru, pencipta dapat mengambil bagian-bagian tertentu yang dianggap menarik pada sumber ide, atau kekhususan atau keistimewaan dari sumber ide tersebut.

Menurut Yuliarma (2016: 137) hal yang dapat dijadikan sumber ide adalah:

- a. Ciri khusus/ karakter dari sumber ide, misalnya kimono Jepang di mana 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 bentuk bunga terompet.
- d. Tekstur dari sumber ide yang diambil, misalnya kulit binatang.

Sumber ide yang diambil dalam pembuatan busana sendiri adalah sumber ide benda-benda alam(*natural*), yaitu Kawah Ijen dengan suasana malam hari. Pada sumber ide tersebut kemudian diambil warna Kawah Ijen di malam hari yang mana memiliki keunikan dan keeksotisan dalam palet warnanya, dengan adanya fenomena *blue fire* tiap malamnya. Warna biru dalam nuansa yang gelap akan mononjolkan corak abstrak dari *blue fire* itu sendiri.

3. Kawah Ijen

Kawah Ijen adalah danau asam yang berada di atas Gunung Ijen, di perbatasan antara [Kabupaten Banyuwangi](#) dan [Kabupaten Bondowoso, Jawa Timur, Indonesia](#). Kawah Ijen sendiri berada dalam wilayah Cagar Alam Taman Wisata Ijen Kabupaten Bondowoso dan [Kabupaten Banyuwangi, Jawa Timur](#). Daerah Ijen sendiri terdiri dari dataran tinggi, bukit-bukit gunung api, lereng dan daratan yang berupa daerah pengendapan. Bebatuan yang diambil dari Ijen sendiri bervariasi dari basalt, *basaltic andesit* sampai andesit dengan warna abu-abu hitam sampai abu-abu terang, berterkstur *hipokristalik porfiritik*. Tampilan geologis Kawah Ijen menampilkan susunan *noise* dan *grainy* yang kemudian menjadi bagian ide dalam penciptaan busana sesuai dengan trend. Kemmerling (1921:15) membagi morfologi Ijen menjadi:

- a. Runtuhan Gunung Ijen tua
- b. Kelompok gunung api sebelah timur
- c. Kelompok gunung api selatan

- d. Kelompok gunung api barat
- e. Dataran tinggi ijen

Selain itu pemandangan gunung lain juga terlihat di kompleks Pegunungan Ijen dari puncak, di antaranya adalah puncak Gunung Merapi yang berada di timur Kawah Ijen, Gunung Raung, Gunung Suket, Gunung Rante, dan sebagainya. Pada tahun 2018 sendiri, Banyuwangi telah resmi menjadi *geopark* nasional dengan pertimbangan salah satunya keberadaan *geoheritage* Kawah Ijen dengan *blue fire*-nya.

Blur fire sendiri merupakan fenomena yang dihasilkan oleh reaksi oksidasi. Kandungan belerang dan panas bumi pada dini hari yang bertemu menghasilkan tampilan eksotis api biru. Gerakan oksidasi sulfur yang terlihat jelas pada malam hari, memberikan tampilan *abstrak* dan tidak beraturan. Melalui tampilan dari geologis Kawah Ijen dan *blue fire* yang tampak dimalam hari memiliki tampilan yang sesuai dengan trend yang diambil.

4. Pengembangan sumber ide

Dalam mengembangkan sumber ide, adanya perubahan wujud yang dilakukan sesuai dengan selera dan latar belakang sang senimannya. Menurut Dharsono Sony Kartika (2004) perubahan wujud tersebut adalah:

- a. Distorsi

Distorsi merupakan penggambaran bentuk yang menekankan pada pencapaian karakter dengan cara menyangatkan wujud – wujud tertentu pada benda atau objek yang digambar. Hal ini dapat diartikan bahwa

distorsi adalah perubahan bentuk yang mana menonjolkan karakteristik pada objek benda.

b. Deformasi

Deformasi merupakan penggambaran bentuk yang menekankan pada pengambilan unsur tertentu yang mewakili karakter objek dengan cara mengubah bentuk objek dan menggambarkan sebagian saja yang dianggap mewakili. Proses disformasi dilakukan dengan mengurangi bagian detail objek sehingga menghasilkan desain yang semakin sederhana. Hal tersebut dapat dikatakan bahwa deformasi merupakan penyederhanaan bentuk sehingga kadang tidak lagi berwujud seperti semula.

c. Stilisasi

Stilasi merupakan perubahan bentuk untuk mencapai bentuk keindahan dengan cara menggayakan objek yang digambar. Yang dimaksudkan adalah adanya penggayaan suatu objek namun tidak merubah karakter dari bentuk objek tersebut.

d. Transformasi

Transformasi adalah penggambaran bentuk yang menekankan pada pencapaian karakter dengan cara memindahkan wujud atau figur dari objek lain ke objek yang digambar. Dalam hal tersebut dapat diartikan bahwa transformasi adalah pencapaian karakter yang dilakukan dengan memindahkan bentuk dari objek lain ke objek yang digambar.

D. Desain Busana

“Kata Desain pertama dipopulerkan dengan bahasa inggris yaitu *design* yang berarti rancangan, rencana, dan mereka-reka rupa. Dari kata *design* timbulah kata desain yang berarti menciptakan, memikirkan, dan merancang” (Soekarno, 2005:1). Menurut Bruce L. Archer (1968) desain juga berarti upaya atau aktivitas untuk pemecahan suatu permasalahan yang dipadu oleh suatu sasaran yang ditetapkan. Sementara itu menurut Affendi(1976:5) desain diartikan sebagai merancang, menciptakan susunan garis-garis, warna, bidang, dan tekstur, serta memilih unsur-unsur tersebut yang kemudian digunakan untuk menggarap, mengelola, membentuk, dan mewujudkan suatu bentuk ciptaan yang mengandung kaidah rasa nilai estetika dari wujud yang dimaksud tersebut. Berdasarkan uraian tersebut dapat diambil kesimpulan bahwa desain merupakan suatu proses dalam menciptakan sesuatu yang meliputi memikirkan, meerancang, dan mewujudkannya dengan tetap mengandung bentuk dari wujud yang dimaksudkan.

1. Unsur dan prinsip desain

a. Unsur Desain

“Unsur-unsur desain adalah segala sesuatu yang dipergunakan untuk menyusun suatu rancangan”(Sri Widarwati, dkk, 200:7). Unsur tersebut selalu ada namun dalam bentuk dan variasi yang berbeda-beda. Menurut Chodiyah dan Mamdy (dalam Sri Widarwati, dkk, 2000) , adapun unsur-unsur desain adalah garis, arah, ukuran, bentuk, nilai gelap terang, warna, dan tekstur.

Berdasarkan uraian di atas dapat disimpulkan bahwa unsur-unsur desain adalah garis, arah, ukuran, bentuk, nilai gelap terang, warna, dan tekstur. Berikut adalah macam-macam unsur desain:

1) Garis

“Garis merupakan unsur tertua yang digunakan untuk mengungkapkan emosi dan perasaan seseorang” (Sri Widarwati, dkk, 2000:7). Menurut Ernawati dkk (2008:201), yang dimaksud dengan unsur garis adalah hasil goresan dengan benda keras di atas permukaan benda alam (tanah, pasir, pohon, dan sebagainya) dan benda-benda buatan(kertas, dinding, papan, dan sebagainya). Melalui goresan-goresan berupa unsur garis tersebut seseorang dapat berkomunikasi dan mengemukakan pola rancangannya kepada orang lain. Menurut M. Jalins dan Ita Mamdy (dalam Widjiningsih, 1982:3), garis dapat dibedakan menjadi dua, berdasarkan arahnya, yaitu garis lurus dan garis melengkung.

Sesuai dengan arahnya garis lurus dapat dibedakan menjadi garis vertikal, garis horizontal, dan garis diagonal. Menurut Sri Ardiati Kamil (dalam Widjiningsih 1982:3), garis dibedakan berdasarkan arahnya menjadi garis vertikal, horizontal, diagonal, dan garis patah.

Berdasarkan penjelasan di atas dapat disimpulkan bahwa garis adalah hasil goresan yang digunakan untuk mengungkapkan emosi dan perasaan seseorang. Melalui penggunaan unsur garis

tersebut, seseorang dapat berkomunikasi dan mengemukakan rancangannya kepada orang lain. Dalam desain sendiri fungsi dari unsur garis adalah membatasi bentuk struktur/ siluet, memberi hiasan dan menentukan model, menentukan periode busana, dan memberikan arah dan pergerakan.

2) Arah

“Arah dapat dilihat dan dirasakan keberadaanya”(Ernawati dkk, 2008:203). Menurut Sri Widarwati, dkk (2000), setiap garis mempunyai arah, yaitu a) mendatar(horizontal), b) tegak lurus (vertikal), dan c) miring kekiri dan miring ke kanan(diagonal). Menurut Arifah A. Riyanto(2003:240) menentukan arah dari garis tergantung dari penggunaannya, karena garis yang dipergunakan dalam suatu desain akan memberkan kesan tertentu pada pemakai hasil rancangan busana tersebut.

Adapun sifat-sifat arah garis lurus adalah (Sri Widarwati, dkk, 2000):

- a) Garis lurus mempunyai sifat kaku, kokoh, keras, dengan kesan berbeda tergantung arahnya, misalnya:
 - (1) Garis tegak lurus memberikan kesan keluhuran, melangsingkan
 - (2) Garis lurus mendatar (horizontal) memberi kesan perasaan tenang, melebarkan dan memendekkan objek.

- (3) Garis lurus miring memberikan kesan lebih dinamis dan lincah
- (4) Garis lurus miring mengarah horizontal memberikan kesan menggemukkan
- (5) Garis miring mengarah vertikal memberikan kesan melangsingkan
- b) Garis lengkung mempunyai sifat memberi suasana riang, luwes, lembut, dan feminin

Dari penjelasan di atas dapat disimpulkan bahwa arah dimiliki pada setiap garis yang mana dapat dilihat dan dirasakan. Arah pada busana haruslah disesuaikan dengan penggunaannya karena arah garis yang digunakan dapat memberikan kesan kepada pemakai. Adapun macam-macam arah pada garis antara lain adalah garis lurus (horizontal dan vertikal), diagonal, dan garis lengkung.

3) Bentuk

“Suatu bidang terjadi apabila kita menarik diri suatu garis itu mengubungi sendiri permulaannya, dan apabila bidang ini tersusun dalam suatu ruang maka terjadilah bentuk demensional” (Widjiningsih, 1982:4). Sri Widarwati, dkk (2000:10) unsur bentuk ada dua macam, yaitu bentuk dua dimensi dan bentuk tiga dimensi. Bentuk dua dimensi adalah bidang datar yang dibatasi oleh garis, sedangkan bentuk tiga dimensi adalah ruang yang bervolume dibatasi oleh permukaan. Menurut Ernawati dkk(2008:203)

berdasarkan jenisnya bentuk terdiri atas bentuk naturalis atau bentuk organik, bentuk geometris,bentuk dekoratif dan bentuk abstrak. Bentuk Bentuk naturalis adalah bentuk dari alam seperti tumbuh-tumbuhan dan hewan. Bentuk geometris adalah bentuk yang dapat diukur dengan alat pegukur dan mempunyai bentuk yang teratur. Bentuk dekoratif merupakan bentuk yang sudah dirubah dari bentuk asli yang masih ada ciri khas bentuk aslinya. Bentuk-bentuk ini dapat berupa ragam hias .

Dari penjelasan di atas dapat disimpulkan bahwa bentuk adalah sebuah bidang yang terbentuk dari garis yang menghubungi sendiri permulaannya. Bentuk sendiri terdiri dari bentuk naturalis atau bentuk organi, bentuk geometris,bentuk dekoratif dan bentuk abstrak. Sementara itu berdasarkan unsurnya bentuk terdiri dari bentuk dua dimensi dan bentuk tiga dimensi.

4) Ukuran

“Ukuran merupakan salah satu unsur yang mempengaruhi desain pakaian ataupun benda lainnya. Unsur-unsur yang dipergunakan dalam suatu desain hendaklah diatur ukurannya dengan baik agar desain tersebut memperlihatkan keseimbangan”
(Ernawati dkk, 2008:204)

Menurut Sri Widarwati, dkk (2000:10) garis dan bentuk memiliki ukuran yang berbeda, karena ukuranlah panjang atau pendeknya garis dan besar kecilnya bentuk menjadi berbeda. Pada busana ukuran digunakan untuk menentukan panjangnya rok. Ada lima panjang ukuran 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 dibawah lutut
- d) Maxi : rok yang panjangnya di atas pergelangan kaki
- e) *Longdress* : rok yang panjangnya sampai lantai/ tumit

Berdasarkan penjelasan di atas dapat disimpulkan bahwa ukuran adalah pertimbangan dalam desain karena dapat mempengaruhi desain dalam ukuran panjang, pendek, besar, dan kecilnya desain sehingga dapat terlihat harmonis dan memperlihatkan keseimbangan.

5) Nilai Gelap Terang

Benda hanya dapat terlihat karena adanya cahaya, baik cahaya alam maupun cahaya buatan. Jika diamati pada suatu benda terlihat bahwa bagian-bagian permukaan benda tidak diterpa oleh cahaya secara merata, ada bagian yang terang dan ada bagian yang gelap. Hal ini menimbulkan adanya nada gelap terang pada permukaan benda (Ernawati dkk, 2008:204)

Menurut Sri Widarwati, dkk (2000:10) nilai gelap dan terang adalah suatu sifat warna pada benda yang menunjukkan kandungan warna hitam dan putih. Untuk sifat terang digunakan warna putih dan untuk sifat gelap menggunakan warna hitam, dengan tujuh tingkatan abu-abu diantara keduanya.

Berdasarkan penjelasan di atas nilai gelap terang adalah suatu sifat warna yang menunjukkan apakah warna mengandung hitam atau putih yang mana terjadi karena terpaan cahaya yang tidak merata pada suatu benda.

6) Warna

“Adanya warna menjadikan suatu benda dapat dilihat. Selain itu warna juga dapat mengungkapkan suasana perasaan atau watak benda yang dirancang” (Ernawati dkk, 2008:205). Menurut Sri Widarwati, dkk (2000:12) warna memiliki daya tarik tersendiri, sehingga apabila pemilihan warna yang digunakan tidak baik, maka akan terlihat tidak serasi walaupun garis desain sudah tepat.

Berdasarkan penjelasan di atas warna adalah suatu unsur yang menjadikan suatu benda dapat dilihat. Warna pada busana dapat memberikan kesan berdasarkan warna yang digunakan. Dalam mendesain busana heruslah menggunakan pemilihan warna yang tepat sehingga dapat memberikan kesan menarik pada busana.

7) Tekstur

Tekstur adalah sifat permukaan dari garis, bidang, maupun bentuk (Widjiningsih, 1982:5). Menurut Sri Widarwati, dkk (2000:14) tekstur adalah sifat permukaan benda yang dilihat dan dirasakan. Sifat-sifat permukaan tersebut antara lain, kaku, lembut, kasar, halus, tebal, tipis, dan tembus terang(transparant). Arifah A. Riyanto (2003:140) berpendapat bahwa tekstur pada bahan busana akan memberikan kesan tertentu pada badan seseorang, seperti tekstur yang halus, lembut, kusam, dan gelap memberikan pengaruh melangsingkan badan. Sementara itu yang kasar, berbulu,

mengkilap, kaku, tebal, kenyal, akan memberi kesan menggemukkan.

Bahan sama halnya dengan garis dan warna, dapat mempengaruhi ukuran dan bentuk. Bahan yang berkilau lebih banyak memantulkan cahaya, sehingga membuat si pemakai kelihatan lebih gemuk, sebaliknya bahan yang teksturnya kusam mengurangi ukuran suatu objek. Bahan polos lebih melangsingkan daripada bahan bercorak. Corak garis dapat memberi efek pada ukuran. Bahan bercorak bunga besar memberikan pengaruh lebih gemuk terhadap si pemakai. Sebaliknya bahan bercorak kecil juga kurang sesuai dengan orang gemuk. Maka dari itu corak sedang yang lebih tepat dengan ukuran orang gemuk (Sri Widarwati dkk, 2000:14).

Dari uraian di atas maka dapat disimpulkan bahwa tekstur adalah sifat permukaan dari suatu benda baik kaku, lembut, kasar, halus, dan tebal, yang dapat memberikan kesan tertentu terhadap badan pemakai.

b. Prinsip-Prinsip Desain

Menurut Sri Widarwati, dkk (2000) prinsip-prinsip desain adalah suatu cara untuk menyusun unsur-unsur sehingga tercapai perpaduan yang memberi efek tertentu. Adapun prinsip-prinsip desain yang perlu diketahui adalah keselarasan, perbandingan, keseimbangan, Irama, dan pusat perhatian.

1) Harmoni (Keselarasan)

Harmoni adalah prinsip desain yang menimbulkan kesan adanya kesatuan melalui pemilihan dan susunan objek atau ide atau adanya keselarasan dan kesan kesesuaian antara bagian yang satu dengan bagian yang lain dalam suatu benda, atau antara benda yang satu dengan benda lain yang dipadukan (Ernawati, 2018:211).

Menurut Sri Widarwati, dkk (2000:15) keselarasan adalah kesatuan hasil dari susunan objek dan ide sehingga menghasilkan desain yang menarik. Menurut Widjiningsih (1982:10) suatu

susunan dikatakan harmoni jika semua objek dalam suatu kelompok mempunyai persamaan dan apabila letak garis-garis yang terpenting mengikuti objeknya.

Menurut uraian di atas keselarasan atau harmoni adalah prinsip desain yang menimbulkan adanya kesatuan melalui pemilihan ide-ide sehingga semua objek dalam satu kelompok memiliki persamaan.

2) Perbandingan (Perbandingan)

“Proporsi adalah perbandingan antara bagian yang satu dengan bagian yang lain yang dipadukan” (Ernawati, 2008:221). Menurut Sri Widarwati, dkk (2000:17) perbandingan digunakan untuk menampakkan lebih besar atau lebih kecil dan memberi kesan adanya hubungan satu dengan yang lain, yaitu pakaian dan pemakainya. Perbandingan yang kurang sesuai dalam berbusana kelihatan kurang menyenangkan.

Menurut beberapa pendapat di atas dapat disimpulkan bahwa perbandingan atau proporsi adalah perbandingan dari dua objek atau lebih yang akan disatukan sehingga hal tersebut akan memberikan hubungan satu sama lain.

3) Keseimbangan

Menurut Sri Widarwati, dkk (2000) asas ini digunakan memberikan perasaan ketenangan dan kestabilan. Pengaruh ini dapat dicapai dengan mengelompokkan bentuk dan warna yang

dapat menimbulkan perhatian yang sama pada kiri dan kanan. Ada dua cara untuk memperoleh keseimbangan:

- a) Keseimbangan simetri yaitu bagian kiri dan kanan suatu desain sama jaraknya dari pusat. Misalnya kerah jaraknya dari pusat
- b) Keseimbangan Asimetris yaitu bagian kiri dan kanan jaraknya dari pusat tidak sama, melainkan diimbangi oleh salah satu unsur yang lain

4) Irama

Menurut Sri Widarwati, dkk (2000:17) adalah pergerakan yang dapat mengalihkan pandangan mata dari suatu bagian ke bagian lain. Ada empat macam cara untuk menghasilkan irama dalam desain busana yaitu:

- a) Pengulangan yaitu pengulangan garis.
- b) Radiasi yaitu garis pada pakaian yang memancar dari pusat perhatian menghasilkan irama yang disebut radiasi.
- c) Peralihan ukuran yaitu perulangan dari ukuran besar ke ukuran kecil atau sebaliknya sehingga menghasilkan irama.
- d) Pertentangan yaitu pertemuan antara garis tegak lurus dan garis mendatar dan juga kain berkotak-kotak atau lipit-lipit.

5) Pusat Perhatian

Menurut Sri Widarwati, dkk (2000:21) desain busana harus mempunyai satu bagian yang lebih menarik dari bagian-bagian lainnya, dan ini disebut pusat perhatian. Hal tersebut dapat berupa

kerah yang indah, ikat pinggang, lipit pantas, kerutan, bros, syal, warna, dan lain-lain. Pusat perhatian ini hendaknya ditempatkan pada suatu yang baik dari si pemakai.

2. Teknik penyajian gambar

a. *Design Sketching*(Menggambar Sketsa)

Menurut Sri Widarwati, dkk (2000) *Design Sketching*(Menggambar Sketsa) adalah mengembangkan ide dengan menggambar busana secepat mungkin sehingga dapat mengembangkan style-nya sendiri. Sedangkan menurut Arifah A. Riyanto (2003) sketsa desain/ *design sketching* ialah menggambarkan sketsa model busana untuk mengembangkan ide-ide dalam pikiran dan dituangkan secara spontan pada kertas dengan detail busana yang dimaksud, tanpa harus menggambar anggota tubuh lengkap.

Berdasarkan penjelasan di atas maka dapat disimpulkan bahwa *design sketching* adalah salah satu cara menggambar desain busana dengan cara yang spontan pada kertas dengan cara secepat mungkin. Penggambaran detail busana perlu dilakukan namun bagian tubuh tidak perlu digambar secara utuh.

Menurut Sri Widarwati, dkk (2000) ada beberapa hal yang harus diperhatikan dalam menggambar sketsa, yaitu:

- 1) Gambar Sketsa jelas dan hanya menggambar bagian yang penting.
- 2) Dapat dibuat langsung dikertas

- 3) Pose menyesuaikan dengan busana sehingga point of interest busana tampak.
- 4) Detail busana perlu digambar sehingga terlihat hasil akhir desain.
- 5) Pengembangan gambar dikerjakan di atas kertas yang sama
- 6) Sketsa tidak perlu dihapus
- 7) Memilih desain yang disukai

b. *Production Sketching* (Sketsa Produksi)

Production Sketching (Sketsa Produksi) dimaksudkan untuk membantu pada pembuat pola dalam menjalankan tugasnya. Suatu production sheet yang akan dipakai pada suatu industri, menguraikan dengan jelas segala keperluan untuk pembuatan pakaian, antara lain tentang bahan trimming, contoh warna, *lining*, *interlining*, dan lain-lain. (Sri Widarwati, dkk, 2000:75)

Sedangkan menurut Arifah A. Riyanto (2006) *production sketching* adalah sketsa model busana yang digambar lengkap dengan anatomi tubuh, digambar depan dan belakang lengkap dengan keterangan desain. Hal tersebut bertujuan supaya pembuat pola dan busana dapat mengerti desain yang dimaksud. *Production sketching* juga disertai *production sheet* atau lembar produksi yang berisikan mengenai apa yang diperlukan dalam membuat busana.

Berdasarkan uraian tersebut maka dapat disimpulkan bahwa *Production Sketching* adalah sketsa busana dengan keterangan desain yang baik sehingga dapat dipahami oleh pembuat pola dan busana, yang juga dilengkapi oleh lembar produksi.

Adapun langkah yang harus diperhatikan menurut Sri Widarwati, dkk (2000) cara membuat *production sketching* (sketsa produksi) adalah:

- 1) Detail digambar dengan jelas dan disertai keterangan lengkap
- 2) Menggunakan proporsi sebenarnya
- 3) Ketelitian dalam memberikan detail karena mempengaruhi produksi busana
- 4) Desain bagian belakang harus ada
- 5) Detail yang rumit diperjelas dengan digambar tersendiri
- 6) Harus beserta keterangan desain dalam lembar produksi terutama yang tidak bisa dijelaskan dengan gambar

c. *Presentation Drawing*

“*Presentation Drawing* adalah suatu sajian gambar atau koleksi yang ditujukan kepada pelanggan” (Sri Widarwati, dkk, 2000:77).

Menurut Arifah A. Riyanto (2006) *Presentation Drawing* adalah rancangan yang digambar lengkap dengan wajah atau hanya busana saja, dengan warna dan corak sesuai dengan yang dimaksud. *Presentation Drawing* juga dilengkapi oleh keterangan busana dengan memberikan contoh bahan yang akan digunakan untuk membuat busana.

Berdasarkan paparan di atas maka dapat disimpulkan bahwa *Presentation Drawing* adalah gambar yang memberikan gambaran

mengenai busana yang akan dibuat dengan menampilkan desain lengkap dengan keterangan desain dan contoh bahan.

Dalam menyajikan *Presentation Drawing* menurut Sri Widarwati, dkk (2000) perlu memperhatikan hal-hal sebagai berikut:

- 1) Memberi tampilan belakang busana
- 2) Memberi detail pakaian busana
- 3) Memberikan potongan contoh bahan

d. Fashion Illustration

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

Sedangkan menurut Arifah A. Riyanto (2006) *Fashion Illustration* adalah menggambar desain dengan proporsi yang lebih panjang yaitu menggambar dengan cara ilustrasi menjadi 10 sampai 11 tinggi kepala. Desain ini biasa digunakan untuk tujuan promosi.

Berdasarkan hal tersebut maka dapat disimpulkan bahwa *Fashion Illustration* adalah desain yang digunakan untuk tujuan promosi dengan menggunakan proporsi yang lebih panjang dari biasanya.

e. Three Dimention Drawing

Menurut Sri Widarwati, dkk (2000) *Three Dimention Drawing* adalah desain gambar yang dibuat dengan bentuk tiga dimensi dengan bahan yang sebenarnya. Gambar yang dibuat tetaplah berbentuk dua dimensi

namun pada bagian tubuh diberikan kapas sehingga menghasilkan efek timbul. Adapun langkah-langkah menggambar tiga dimensi adalah:

- 1) Menggambar desain busana di atas proporsi tubuh yang lengkap
- 2) Memberi warna proporsi tubuh
- 3) Memotong pada bagian-bagian tertentu yang akan diselipkan kain pada proporsi menyesuaikan bentuk busana yang akan dibuat.
- 4) Menggunting bahan kain sesuai dengan desain dengan memberi kampuh.
- 5) Menjahit dan menyelesaikan kelim dan kerung sesuai model
- 6) Memberi lem dan menempelkan kapas pada bagian dada dan perut sehingga tampak tiga dimensi.
- 7) Memasukkan bahan pada bagian yang terpotong, kemudian mengelem pada bagian buruk (sebaliknya)

3. *Moodboard*

Menurut Kathryn McKelvey dan Janine Munslow (2008) *Moodboard* biasanya merupakan kumpulan dari gambar, tekstur, warna, dan sebagainya yang dikumpulkan menjadi satu dengan tujuan untuk mengkomunikasi penyataan secara visual. Tujuan pembuatan *moodboard* sendiri supaya dapat memancing mood desainer yang mana tidak bisa diperoleh hanya dengan menggunakan kata-kata, tetapi melalui gambar visual. Sedangkan menurut Bethan Morris (2006) *moodboard* adalah suatu cara yang baik dalam mengatur ide dan hasil studi di awal suatu proyek.

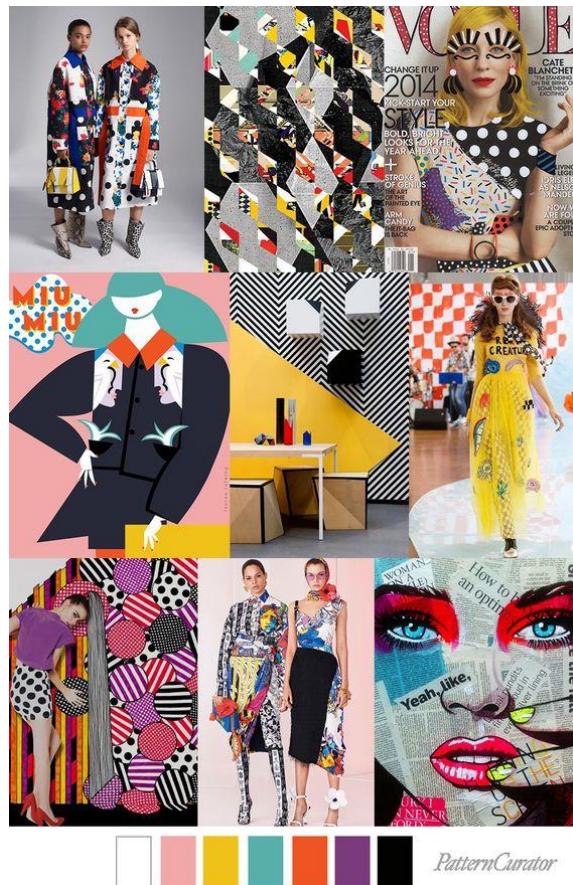
Melalui suatu *moodboard*, tema dan gaya desain dapat dilihat dari gambar yang ditampilkan, kain, dan warna yang ditampilkan.

Menurut pemaparan di atas maka dapat disimpulkan bahwa moodboar adalah kumpulan studi berupa gambar visual yang dijadikan satu membentuk kolase dan berfungsi sebagai panduan dalam menciptakan desain.

Adapun langkah pembuatan *moodboard* dilakukan dengan cara:

- a. Meletakkan seluruh materi yang telah dipelajari dan menentukan gambar terbaik yang dapat mendefinisikan suasana atau tema untuk ide desain yang akan dibuat. Adapun gambar yang dipilih dapat berupa photocopy gambar dari majalah, potongan majalah, ataupun foto.
- b. Menentukan palet warna yang berkaitan dengan gambar yang dipilih. Maka dari itu, dalam pemilihan gambar perlulah teliti dan memiliki kaitan palet warna yang diinginkan. Palet warna perlulah dibatasi supaya tidak membingungkan.
- c. Menentukan sampel kain yang berkaitan dengan foto dan palet warna.
- d. Menyiapkan tulisan yang akan digunakan. Dalam pembuatan *moodboard* terutama dengan manual sebaiknya menghindari tulisan tangan karena dapat terlihat amatir.
- e. Menentukan layout *moodboard* yang akan dibuat.
- f. Menempel dan menyatukan bagian-bagian menjadi satu.

Berikut adalah contoh pembuatan *moodboard* dengan tema pop *fashion*.



Gambar 1 Contoh Moodboard
Sumber: <https://www.patterncurator.com/blog/pop-collage>

E. Busana Pesta

Pembuatan busana meliputi busana pesta, pola busana, bahan busana, teknologi busana dan hiasan busana. Berikut ini akan dijelaskan secara satu persatu sebagai berikut.

1. Busana Pesta

Dalam pembuatan busana pesta hal-hal yang perlu dikaji yaitu pengertian busana pesta dan karakter busana pesta. Berikut ini akan diuraikan secara lebih rinci.

a. Pengertian busana pesta

Menurut Ernawati, dkk (2008:32) busana pesta adalah busana yang dipakai untuk menghadiri suatu pesta. 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.

Adanya perhatian dalam memilih busana pesta yaitu dengan mempertimbangkan kapan pesta itu diadakan, apakah pestanya pagi, siang, sore ataupun malam, karena perbedaan waktu juga mempengaruhi model, bahan dan warna yang akan ditampilkan. Dalam memilih busana juga perlu memperhatikan jenis pestanya, apakah pesta perkawinan, pesta dansa, pesta perpisahan atau pesta lainnya. Hal ini akan menuntun kita dalam menentukan busana pesta yang tepat contohnya pesta adat, maka busana yang kita pakai adalah busana adat yang telah ditentukan masyarakat setempat. Jika bukan pesta adat maka leluasa bagi kita menentukan yang akan dipakai, namun perlu adanya pertimbangan seperti hal-hal berikut:

- 1) Pilihlah desain yang menarik dan mewah supaya mencerminkan suasana pesta.
- 2) Pilihlah bahan busana yang memberikan kesan mewah dan pantas untuk dipakai kepesta, misalnya : sutra, taf, beludru dan sejenisnya. Kita harus menyesuaikan dengan jenis pestanya, apakah pesta ulang tahun, pesta perkawinan dan sebagainya. Disamping itu juga disesuaikan dengan tempat pesta dan waktu pestanya.

b. Karakteristik Busana Pesta

1) Siluet Busana

Menurut Arifah A. Riyanto (2003) siluet adalah garis sisi luar dari model busana atau pakaian, yang dapat dikelompokkan menjadi garis sisi bayangan luar atau siluet (*silhouette*) berupa A,I,H,Y,S,T,O,X,V. Pesta Siluet busana pesta adalah struktur pada desain busana yang mutlak harus dibuat dalam suatu desain. Menurut Sri Widarwati (1993:6) siluet adalah garis luar atau bayang-bayang dari suatu objek, pada desain busana garis luar ini berupa siluet S, A, H, I, Y, X, L dan siluet *bustle*. Siluet yang biasa digunakan pada busana pesta adalah siluet A, karena lebih memberi kesan feminine dan elegan. Melalui uraian tersebut maka dapat disimpulkan bahwa siluet adalah garis luar busana yang harus dimiliki dalam suatu desain. Siluet dalam busana sendiri dapat berupa A, I, H,Y,L, S, X,V, T, O, dan

bustle. Sedangkan busana yang dibuat sendiri berupa gaun pesta malam dengan siluet A.

2) Bahan Busana Pesta

“Bahan yang digunakan untuk busana pesta antara lain beledu, kain renda, lame, sutera, dan sebagainya” (Sri Widarwati, 1993: 70). Bahan busana pesta yang digunakan pada umumnya adalah bahan yang berkilau, bahan yang tembus terang, melangsai, mewah dan mahal setelah dibuat. Menurut Enny Zuhni Khayati (1998), ada 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 Busana Pesta

Warna yang digunakan pada busana pesta siang sebaiknya memilih warna yang cerah tetapi tidak mencolok dan gemerlap, tekstur tidak mengkilap. Untuk busana pesta sore dapat menggunakan warna terang sampai mencolok atau gelap dengan hiasan agak menonjol, serta bahan yang lebih baik dari untuk pesta siang. Sementara itu untuk busana pesta malam dapat menggunakan warna yang mencolok, emas atau perak.(Arifah A. Riyanto, 2003:116)

“Pemilihan warna bahan untuk pesta malam sebaiknya dipilih warna yang agak tua, misalnya hitam, biru tua, coklat tua, merah, dan lain-lain“ (Prapti Karomah, 1990). Warna yang digunakan untuk busana pesta pagi pemilihan warnanya

sebaiknya dipilih warna yang lembut tidak terlalu gelap. Sri Widarwati (1993:70) mengungkapkan bahwa untuk pagi hari dipilih warna yang lembut dan sore hari warna yang cerah. Untuk busana pesta sore menggunakan warna bahan yang cerah atau warna yang agak gelap dan tidak mencolok. Sementara itu untuk busana pesta malam, warna yang digunakan lebih mencolok.

4) Tekstur Bahan Busana Pesta

“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). Bahan tekstil atau kain mempengaruhi suatu model. Tidak setiap kain cocok untuk macam-macam model, melainkan setiap model harus disesuaikan dengan kain dan tekstur tertentu. Tekstur yang biasa digunakan untuk bahan busana pesta antara lain halus, mengkilap, lembut, tipis dan tembus terang.

2. Pola Busana

Pola busana merupakan bagian dari pakaian yang akan menentukan bentuk akhir pakaian. Pola dasar sendiri adalah pola yang dibuat dengan menggunakan ukuran dan sistematika tertentu. Pola dasar kemudian dikembangkan sesuai dengan desain menjadi pola busana. Menurut Widjiningsih (1994 : 1) pola terdiri dari beberapa bagian, yaitu pola badan

(blus), lengan, kerah, dan rok yang masih dapat diubah sesuai mode yang dikehendaki. Pada proses pembuatan pola sangat penting pengaruhnya untuk pembuatan busana. Adapun langkah pembuatan pola adalah berikut:

a. Pengambilan ukuran

Dalam mengambil ukuran hendaknya diperhatikan orang yang akan diukur, barang-barang yang dapat menyebabkan ukuran kurang tepat ditanggalkan. Blus dalam harus dikeluarkan di atas rok sepayo tebal dan menggembungnya blus tidak menambah besar pinggang, badan dan panggul diikat dulu dengan ban peter yang rata sekeliling tubuh supaya ukuran yang diperoleh tepat. Mengambil ukuran dimulai dari bagian muka orang yang diukur baru kemudian ke belakang.

Menurut Porrie Muliawan (2011) pengambilan ukuran badan wanita adalah sebagai berikut:

- 1) Ukuran pola badan
 - a) Lingkar leher(LL) diukur sekeliling batas leher dan badan dengan meletakkan telunjuk di lekuk leher.
 - b) Lingkar Badan (LB) diukur sekeliling badan atas yang terbesar dan ditambah 4cm atau diberi sela 4 jari.
 - c) Lingkar Pinggang(LP) diukur sekeliling pinggang kemudian ditambah 1 cm (beri sela 1 jari).
 - d) Lingkar Panggul (Lpa) diukur sekeliling badan bawah yang terbesar kemudian tambah 4 cm atau beri sela 4 jari.

- e) Panjang Punggung (PP) diukur dari tulang leher yang menonjol di tengah belakang lurus ke bawah sampai di bawah *ban veter* pinggang.
- f) Lebar Punggung (LP)
- Diukur pada pertengahan jarak bahu terendah dan ketiak, dari batas lengan kiri sampai batas lengan kanan.
- g) Panjang Sisi (Psi)
- Diukur dari batas ketiak, di mana diletakkan mistar sebagai batas, sampai di bawah *ban veter* pinggang dikurangi 2-4 cm, tergantung besarnya lubang lengan yang dikehendaki.
- h) Lebar Muka (LM)
- Diukur pada pertengahan jarak bahu terendah dan ketiak dari batas lengan kanan sampai kiri.
- i) Panjang Muka (PM)
- Diukur dari lekuk leher di tengah muka ke bawah samapi di bawah *ban veter* pinggang.
- j) Tinggi Dada(TD)
- Diukur dari bawah *ban veter* pinggang tegak lurus ke atas sampai puncak payudara. Bila ragu-ragu, ambillah selalu angka terendah.

k) Panjang Bahu (PB)

Diukur pada jurusan di belakang daun telinga dari batasan leher ke puncak lengan, atau pada bagian yang bertulang selangkah yang berhenti di bahu yang menonjol ditambah 2 atau 3 cm.

l) Ukuran Uji, Kontrol (UU)

Menguji jatuhnya bahu terendah, dan atau puncak lengan. Diukur dari bawah *ban veter* pinggang di tengah belakang. Titik bahu kanan terendah sama jurusan ke arah belakang daun telinga.

m) Lebar Dada, kontrol (LD)

Beberapa sistem konstruksi pola memerlukan ukuran ini, yaitu dengan mengukur jarak puncak payudara yang satu ke puncak sebelahnya.

2) Ukuran pola rok

a) Panjang Rok Muka

Diukur dari bawah *ban veter* pinggang ditengah muka lurus ke bawah samapi di lantai, karena rata. Kemudian ukur berapa panjang yang dikehendaki (menurut mode) dikurangi dari lantai.

b) Panjang Rok Sisi

Diukur sampai lantai dulu, kemudian dikurangi dengan angka yang sama, umumnya hasil panjang rok sisi 1 atau 2 cm lebih panjang dari ukuran tengah muka karena ada bulatan bagian panggul, kecuali untuk orang yang perutnya gendut. Untuk

orang ini tambah lingkar panggul di atas perut 8 atau 9 cm dibawah pinggang atau 12 cm.

c) Panjang Rok Belakang

Diukur pada tengah belakang dari bawah *ban veter* ke lantai dulu, kemudian dikurangi dengan angka yang sama. Umumnya tengah belakang kurang 1 cm dari tengah depan.

3) Ukuran pola lengan

a) Lingkar Lubang Lengan (LLL)

Diukur sekeliling lubang lengan, pas dulu kemudian ditambah 4 atau 6 cm untuk konstruksi pola lengan, dan ukuran ini dipakai untuk membesarkan lubang lengan dari pola badan yang telah dikonstruksi.

b) Tinggi Kepala Lengan (TKL)

Diukur dari bahu terendah ke batas lengan atas yang terbesar, umumnya 12 hingga 14 cm. Tinggi kepala lengan ini dapat pula tidak diukur, tetapi dihitung dengan rumus $\frac{1}{4}$ dari lubang lengan yang mau dipakai (pas, ditambah 4 atau 6 cm).

Kemudian ditambah 2 cm (sistem Jepang Dressmaking)

c) Panjang Lengan Luar (PLL)

Diukur dari bahu terendah atau puncak lengan ke bawah. Untuk lengan pendek diukur sampai di atas siku, menurut model atau yang dikehendaki. Untuk lengan blus panjang, diukur sampai pergelangan tangan.

d) Lingkar Bawah Lengan (LBL)

Diukur sekeliling besarnya tempat lengan berhenti pas dulu ditambah 2 atau 3 cm. Lingkar pergelangan tangan untuk lengan panjang, pas dahulu kemudian ditambah 2 cm.

b. Metode Pembuatan Busana

Menurut Sri Wening teknik (2014) pembuatan pola dibagi menjadi dua macam, yaitu:

1) Teknik *Draping*/ Memulir

Menurut Helen Joseph-Armstrong (dalam Sri Wening, 2014) draping adalah metode unik untuk menciptakan atau mengkreasikan desain tanpa bantuan sebuah pola atau ukuran. Menurut Agustin Rinartati (2004) pola dengan teknik draping adalah salah satu teknik pembuatan pola untuk mewujudkan suatu busana yang dikerjakan secara langsung di badan boneka. Sementara itu menurut Widjiningsih (2006) pembuatan pola dengan teknik draping adalah cara pembuatan pola dengan menyampirkan bahan atau kertas baik pada dress form maupun langsung pada badan seseorang.

Dari penjelasan tersebut maka dapat disimpulkan bahwa draping adalah teknik memulir langsung di atas badan si pemakai atau tiruannya.

Beberapa keuntungan dari penggunaan teknik draping sendiri adalah:

- a) Dapat melihat proporsi garis-garis desain pada tubuh.
- b) Dapat melihat pas atau tidaknya pola tersebut pada tubuh.
- c) Dapat melihat keseimbangan garis-garis desain pada tubuh.
- d) Dapat melihat style busana

2) Teknik Konstruksi Pola/ *Flat Pattern*

Menurut Sri Wening (2014:8) konstruksi pola atau dapat disebut *flat pattern* merupakan pembuatan pola di atas kertas yang berupa dua dimensi, yang mana memerlukan ukuran dan diperlukan pecah pola berdasarkan pola dasar yang telah dibuat.

Sementara itu menurut Porrie Muliawan (2011) untuk mendapatkan hasil pola konstruksi yang baik haruslah menguasai beberapa hal, antara lain:

- a) Cara mengambil macam-maca jenis ukuran harus tepat dan cermat
- b) Cara menggambar bentuk tertentu seperti garis leher dan garis lubang lengan harus lancar dan tidak ada keganjilan.
- c) Perhitungan pecahan dari ukuran yang ada dalam konstruksi harus dikuasai.

Kelebihan dari pola konstruksi sendiri adalah:

- a) Bentuk pola lebih sesuai dengan bentuk badan seseorang.

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

Kekurangan dari pola konstruksi sendiri adalah:

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

Gaun pesta malam dengan sumber ide Kawah Ijen sendiri terdiri dari outer berlengan panjang dan juga gaun tanpa lengan, sehingga membutuhkan pengukuran untuk pola badan, lengan, dan rok. Proses pembuatannya busana menggunakan konstruksi dalam pembuatan pola busana. Hal ini dilakukan dengan pertimbangan dapat lebih menyesuaikan bentuk badan dengan perbandingan bagian dari model yang sesuai dengan bentuk badan pemakai.

3. Bahan busana

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).

“Dalam memilih busana pesta hendaknya dipertimbangkan kapan pesta itu diadakan apakah pagi, siang, sore ataupun malam” (Ernawati dkk, 2008:32). Menurut Chodiyah dan Wisri A.Mamdy (1982) busana

pesta malam biasanya menggunakan bahan yang bagus dengan hiasan yang menarik sehingga kelihatan istimewa. Sementara itu menurut Sri Widarwati (1993) bahan yang digunakan untuk busana pesta antara lain: beledu, kain renda, lame, sutera, lurik dan sebagainya. Busana pesta yang digunakan pada umumnya adalah bahan yang berkilau, gahan tembus pandang, mewah dan mahal setelah dibuat. Berdasarkan hal tersebut dapat disimpulkan bahwa busana pesta haruslah disesuaikan dengan kesempatan pesta dengan bahan yang bagus dan tampilan yang menarik.

Menurut Enny Zuhni Khayati (1998:9), ada 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.

4. Teknologi busana

a. Teknologi Penyambungan (kampuh)

Menurut Ernawati, dkk (2008:105-108) kampuh adalah sisa sambungan yang digunakan untuk menyambungkan bagian-bagian dari potongan kain. Misalnya menghubungkan bahu depan dan bahu belakang, sisi depan dan sisi belakang. Kampuh (teknik menggabungkan) ada bermacam-macam antara lain:

1) Kampuh Terbuka

Menurut Ernawati, dkk (2008:105) ada beberapa cara dalam meyelesaikan kampuh buka:

- a) Kampuh buka dengan penyelesaian setikan mesin.
Penyelesaian tiris dengan cara melipat kecil pinggiran tiris dan disetik dengan mesin sepanjang pinggiran tersebut.
- b) Kampuh buka dengan penyelesaian tusuk balut, yaitu penyelesaian tiris disepanjang pinggiran tiris diselesaikan dengan tusuk balut.
- c) Kampuh terbuka yang diselesaikan dengan obras yaitu penyelesaian di sepanjang pinggiran tiris diselesaikan dengan diobras.
- d) Kampuh buka diselesaikan dengan rompok (dijahit dengan kain serong tipis, dilipat, disetik) ini hanya dipakai untuk busana yang dibuat dari bahan/ kain tebal.

2) Kampuh Balik

Disebut kampuh balik yaitu karena dikerjakan dengan teknik membalikkan dengan dua kali jait. Adapun caranya yaitu menjahit bagian butuk menghadap bagian buruk yang bertiras dengan lebar tiris ukuran 3 mm dan dibalik dan dijait dari bagian buruk menghadap bagian baik dengan pinggiran tiris masuk kedalam.

Hasil kampuh paling besar 0,5 cm

3) Kampusu Kostum

Menurut Mila Amalia (2016:30) kampusu kostum menjadipilihan yang pas untuk menjahit garis hiasan, bagian lengan, dan juga pinggang.

Penyelesain busana gaun pesta malam sendiri terdiri dari kampusu buka, kampusu balik, dan kampusu kostum. Kampusu buka diaplikasikan pada sambungan busana yang menjahit antar bahu, sisi busana, dan sisi lengan busana. Pada bahan utama penyelesaian kampusu buka berupa penyelesaian rompok, sedangkan pada busana furing diselesaikan dengan setik mesin. Pada penyambungkan bagian busana yang melingkar seperti sambungan rok gaun dan lengan gaun menggunakan kampusu kostum baik pada bahan busana utama maupun bahan furing. Penyelesaian kampusu balik sendiri diaplikasikan pada bagian *tulle* sehingga tampak rapi.

b. Teknologi *interfacing*

Interfacing adalah bahan yang dipergunakan untuk memberikan bentuk nampak rapi (Sicilia Sawitra,1997 : 21). Lapisan dalam (*Interfacing*) adalah bahan pelapis yang terletak di seluruh bagian dari pakaian,tetapi pada umumnya hanya dipergunakan pada bagian-bagian tertentu saja, seperti pada kerah, manset, saku, dan lain sebagainya.

Interfacing memiliki dua tipe yaitu yang memiliki lem atau perekat sehingga kain menjadi keras dan yang tidak memiliki perekat. *Interfacing* yang memiliki lem atau perekat biasanya ditempelkan pada

kain yang akan dilapisi dengan menggunakan setrika. Jenis ketebalan *interlining* sendiri berbeda-beda. Pada jenis yang keras biasa digunakan sebagai pengeras kerah dan pinggang, sedangkan pada ketebalan yang relatif tipis *interlining* digunakan untuk melapisi belahan tengah muka, saku, depan leher, kerah, dan lain-lain. Warna dari *interfacing* sendiri bermacam-macam, namun pada umumnya warna yang digunakan adalah warna putih.

c. Teknologi *Lining*

Lining biasanya juga disebut sebagai furing. *Lining* adalah pelapis untuk melapisi kain yang bahannya tipis atau kain yang terasa gatal dikulit (M.H. Wanchik, 2000:61). Menurut Sicilia Sawitri (1997:20) *Lining* adalah kain pelapis yang berfungsi sebagai pelapis busana dan penutup jahitan, sehingga busana nampak rapi baik dari bagian luar maupun bagian dalam.

Selain memberi rasa nyaman pada pemakai, *lining* juga membuat busana terlihat rapi dan juga dapat melapisi busana berbahan tipis dan tembus pandang. *Lining* pada busana harus diperhatikan jenis bahan utama, warna bahan, sifat luntur dan susut kain, dan kesempatan pemakaian busana. Agar menghasilkan busana yang eksklusif dan menambah daya jual busana yang dibuat, *lining* biasanya dipasang pada busana-busana resmi, semisal jas, blazer, busana kerja, dan sebagainya. Namun *lining* juga dapat dipasangkan pada busana non formal seperti jaket, rok, blus, dan lain-lain.

d. Teknologi Pengepresan

Pressing adalah melakukan proses penekanan agar bahan lebih rapi dan berkualitas tinggi, dengan cara memeriksa busana yang akan di-*press* agar jelas yang akan dilakukan, mempres bagian atas dan bawah, mempres setikan kelim bawah, mempres ban pinggang, saku atau bagian-bagian busana lainnya. Menurut Goet Poespo (2009:37) peralatan yang diperlukan untuk pressing adalah *seam roll* yaitu peralatan berbentuk guling kecil, *pressing ham (tailor's ham)*, *point presser/ clapper* yaitu peralatan dari kayu untuk menyetrika dengan ujung jahitan runcing, dan setrika uap.

Menurut Ernawati dkk (2008:148) teknik pengepresan antar lain adalah:

1) Pengepressan antara

Pengepressan antara yaitu pada saat proses penjahit dilakukan pressing pada bagian-bagian pakaian yaitu setiap langkah menjahit di-*press* seperti:

- a) Pengepressan kampuh yaitu kampuh bahu dan kampuh sisi, setelah bahu dan sisi disambungkan.
- b) Pengepressan lipit seperti lipit pantas dan lipit-lipit lainya bila ada.
- c) Pengepressan lapisan (*Interlining*) pada tengah muka, depun, krah dan sebagainya.

- d) Pengepressan komponen-komponen seperti tutup kantong sebelum dipasangkan dan persiapan bagian-bagian lainnya.
- 2) Pengepressan akhir

Pengepressan akhir yaitu pengepressan yang dilakukan pada saat pakaian sudah siap (sudah jadi). Ini dapat dikerjakan dengan sterika press dan untuk di garmen dengan produksi yang besar dengan “*Stream Doily* atau *stream tunnel*“

Sementara itu itu, langkah kerja dalam pengepresan sesuai adalah:

- 1) Penyetrikaan kemeja terlebih dahulu disetrika bagian kerah kemudian lengan dan sebagainya. Untuk kemeja lengan pendek dapat disetrika dengan melanjutkan garis bahu kelengakn, tetapi untuk kemeja lengan panjang dengan menyetrika mengikuti garis belahan manset lengan.
- 2) Untuk penyetrikaan celana dengan cara mendempetkan kampuh sisi luar dengan sisi dalam lalu dipress berarti patahannya ditengah muka dan tengah belakang pipa celana. (cara ini dilakukan untuk celana yang kampuhnya terbuka)
- 3) Pakaian wanita seperti rok pada saat proses menjahit, kampuh dan lipit-lipitnya sudah dilakukan pengepresan, sedangkan untuk penyetrikaan akhir, cara pertama adalah menyetrika secara keseluruhan, kemudian bagian

pinggang, bagian kelim, khusus untuk pakaian kerja, baju kurung dan blus yang mempunyai lengan licin (lengan suai) penyetrikaan lengan tanpa patahan dari puncak lengan tetapi patahannya sama dengan lengan kemeja lengan panjang.

- 4) Pakaian anak-anak seperti gaun, atau rok yang kembang/berkerut, diseterika dengan mengembangkan dan jangan didempetkan kerutannya.

Tujuan dari pressing adalah menghaluskan kerut-kerut atau lipatan yang tidak diinginkan sehingga menghasilkan lipatan yang diinginkan. Proses pressing ini memiliki peran besar dalam memberikan tampilan akhir pakaian, sehingga akan dapat meningkatkan nilai jual dan kualitas pakaian.

5. Hiasan busana

Menurut Ernawati, dkk (200: 384) busana menghias berarti menghias atau memperindah segala sesuatu yang dipakai oleh manusia baik untuk dirinya sendiri maupun untuk keperluan rumah tangga. Menurut Chodiyah dan Wisri A Mamdy sendiri (1982) hiasan busana adalah bagian-bagian dalam bentuk struktur yang tujuannya untuk mempertinggi keindahan desain strukturnya. Benda yang dipakai untuk diri sendiri antara lain blus, rok, celana, tas, topi dan lain-lain, sedangkan untuk keperluan rumah tangga diantaranya yaitu taplak meja, *bed cover*, bantal kursi, gorden dan lain-lain.

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

- a. Menghias permukaan bahan yang sudah ada dengan bermacam-macam tusuk hias baik yang menggunakan tangan maupun dengan menggunakan mesin, contohnya seperti teknik hias seperti sulaman, lekapan, mengubah corak, smock, kruistek, terawang dan metelase.
- b. Membuat bahan baru yang berfungsi untuk hiasan benda, seperti kaitan, rajutan, frivolite, macrame dan sambungan perca.

Sementara itu menurut Arifah A. Riyanto(2003:134) hiasan untuk pakaian terdiri dari berbagai benda hias seperti hiasan dengan *strook* atau lajur, lipit lepas, jumbai-jumbai atau *frill*, bisban, renda, kancing, mute, dan batu-batuan.

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) Breading yaitu merupakan hiasan 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. Jenis manikmanik antara lain :
- 1) Mote atau mutiara yaitu jenis manik-manik yang benguknya dan ukurannya sangat bervariasi.
 - 2) Pasiran atau manik-manik yang bentuknya bulat kecil-kecil, agak pipih dan tengahnya berlubang.
 - 3) Payet tau 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 di bagian tengahnya terdapat lubang kecil.
 - 5) Parel atau padi-padian yaitu manik-manik yang berbentuk seperti

padi atau oval dan di bagian tengahnya terdapat lubang.

- 6) Batu manikan yaitu manik-manik yang bentuknya menyerupai bebatuan, terbuat dari kaca atau plastik transparan atau batu-batu asli.
- 7) Manik-manik bentuk bebas merupakan pengembangan bentuk-bentuk yang sudah ada kemudian pada bagian permukaannya di beri ukiran atau ornament yang bercorak etnis.

Selain itu terdapat juga macam-macam renda hias. Menurut Enny Zuhni Khayati (1998) macam-macam renda hias adalah :

- a. Renda *Pliess* yaitu renda dari kain sintetis, transparan dan berlipit-lipit.
- b. *Beadings* yaitu renda katun / sintetis, memiliki lubang-lubang yang jaraknya teratur dan dapat disisipi tali pita.
- c. *Entredeux* yaitu renda tengah yang kedua sisinya simetris, dapat dipasangkan di antara dua helai kain.
- d. *Guipure* yaitu renda yang lebar, dasar renda dari kain jala.
- e. Renda berjumbai yaitu renda dari sintetis yang pada satu sisinya terdapat rumbai- rumbai.

Menurut penjelasan di atas dapat disimpulkan bahwa hiasan busana adalah benda yang digunakan dalam memperindah busana yang dapat dilakukan dengan menghias permukaan bahan dengan tusuk hias tangan atau menggunakan bahan baru untuk hiasan seperti renda, *macramé*, dan sebagainya.

F. Pergelaran Busana

1. Pengertian Pergelaran Busana

Menurut Arifah A. Riyanto (2003) peragaan busana atau pergelaran busana adalah kegiatan yang dilakukan oleh para disainer, pengusaha tekstil untuk mempromosikan atau menunjukkan hasil produksi atau rancangannya kepada masyarakat. “Peragaan busana pada umumnya ialah untuk mendapatkan penonton bersama-sama dengan tujuan untuk memberi hiburan atau *entertainment*” (Sri Ardiati Kamil, 1986:91). Menurut Angela Wolf (2012) setiap musim, *highlight* dari desainer adalah menampilkan karyanya di *runway* dengan musik dan juga model.

Berdasarkan sumber di atas dapat disimpulkan bahwa pergelaran busana merupakan pentas peragaan yang dilakukan oleh para desainer, pengusaha tekstil untuk mempromosikan hasil produksi atau rancangannya kepada khalayak umum.

2. Tujuan Pergelaran Busana

Menurut Angela Wolf (2012) fashion show adalah ajang untuk memamerkan koleksi busana kepada press, pembeli, dan *store buyer*. Menurut Mary Ellen Diehl (1976) fashion show dimaksudkan untuk meraih pembeli yang potensial dan terkini. Menurut R M Chiplunkar (2011:233) fahion show adalah salah satu cara untuk menaikkan jumlah barang penjualan.

Tujuan pergelaran busana selain diselenggarakan untuk promosi, pergelaran busana juga dilakukan untuk dapat menarik kunjungan

masyarakat. Sementara itu bagi institusi pendidikan, pergelaran dilakukan sebagai bagian dari pendidikan sehingga memberikan mahasiswa/mahasiswi pengalaman baik dalam peserta pergelaran maupun dalam kepanitiaan pergelaran.

3. Tata Panggung

Panggung *fashion show* atau *catwalk* adalah suatu tempat yang menjadi pusat perhatian atau alternatif yang biasa digunakan pada saat pameran berlangsung dengan cara berjalan di atasnya. “Pengertian dari panggung adalah tempat pertunjukkan. 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 tempat pagelaran merupakan salah satu hal penting” (Soegeng Toekio M., 1990: 24).

Menurut Corinth sendiri (1970: 7) menyatakan ukuran panggung bervariasi baik di dalam ukuran maupun tinggi ketika memutuskan pada jenis panggung yang digunakan, perencana pertunjukkan harus memperhatikan dua point yaitu :

- a. Waktu bagi model untuk masuk ke area pertunjukkan dari ruang ganti hingga pergantian tempat
- b. Tinggi, ukuran dan bentuk yang berkaitan dengan ruang dan visibilitas penonton

Berdasarkan pengertian tersebut dapat diambil kesimpulan bahwa panggung adalah tempat pertunjukkan atau tempat mempertunjukkan sesuatu kepada penonton. dalam dunia pagelaran atau tempat untuk mempertunjukkan sesuatu kepada penonton.

4. *Lighting*

Menurut Nicole Ferdinand dan Paul J. Kithin (2012) elemen utama dalam produksi si fashion show adalah musik dan lighting. Menurut Richard Dunham (2019) Lighting dalam Fahionshow berfungsi tidak hanya untuk memberikan penerangan yang baik pada busana dan model, tetapi juga mencegah adanya perubahan signifikan pada saat masuknya model ke dalam panggung. Selain itu lighting juga berfungsi untuk memberikan mood dan menselaraskan dengan beat musik yang digunakan.

Seorang penata cahaya pertu mempelajari pengetahuan dasar dan penguasaan tata cahaya, pengetahuan dasar tersebut selanjutnya dapat diterapkan dan dikembangkan dalam penataan cahaya untuk kepentingan artistik dalam panggung. Dalam penataan lampu panggung perlu diperhatikan beberapa masalah, yaitu: masalah fisikal dan masalah mekanikal dan masalah artistik. Masalah fisikal dan mekanikal adalah masalah yang berkaitan dengan teknik pemasangan dan operasional lampu yaitu *lighting* unit yang digunakan dan peletakan alat-alat tersebut.

5. Tahapan Pergelaran

Adapun tahapan pergelaran meliputi persiapan, menentukan tema, menentukan waktu dan tempat, menentukan anggaran, dan evaluasi.

a. Persiapan

Menurut Sri Adriati Kamil (1996) Panitia gelar busana terdiri dari ketua panitia, wakil ketua, sekretaris dan humas, bendahara, announcer, perlengkapan, penanggung jawab peragawati dan tata rias. Adapun tugas masing-masing dari penyelenggara adalah:

- 1) Ketua panitia yaitu orang yang bertanggung jawab terhadap jalannya keseluruhan penyelenggaraan pergelaran busana.
- 2) Wakil ketua yaitu orang yang membantu ketua dari penyelenggaraan pergelaran busana.
- 3) Sekretaris dan humas yaitu orang yang bertanggung jawab terhadap segala bentu undangan, surat menyurat, dan segala yang berhubungan dengan masyarakat.
- 4) Bendahara yaitu orang yang berfungsi membuat anggaran biaya serta membukukan pengeluaran dan pemasukan uang yang berhubungan dengan pergelaran busana.
- 5) *Anauncer* yaitu orang yang bertanggung jawab terhadap kelancaran pergelaran busana. Biasanya menerangkan sebagai *Master of ceremony(MC)*.
- 6) Penanggung jawab peragawati dan ruang rias yaitu orang yang mengurus segala hal yang berhubungan dengan peragawati.
- 7) Penanggung jawab ruangan yaitu orang yang mengurus segala keperluan teknis penyelenggaraan pergelaran busana seperti tata lampu, tata suara, dokumentasi dan lain-lain.

b. Menentukan Tema

Menentukan tema dalam pergelaran busana haruslah sesuai dengan apa yang akan ditampilkan pada pergelaran. Penentuan tema berdasarkan peristiwa yang terjadi yang kemudian menjadi ide dasar pokok pergelaran. Tema yang diangkat pada pergelaran busana 2019 ini adalah *Tromgine* yang merupakan singkatan dari *The Role of Millenial Generation in Nature Environtment* atau yang memiliki arti sebagai generasi milenial yang walaupun memiliki ketergantungan terhadap teknologi, tetapi tetap tidak melupakan unsur alam dan warisan budaya Indonesia.

c. Menentukan Waktu dan Tempat

Dalam menentukan waktu pergelaran sebaiknya mencari waktu dimana peluang seseorang dalam menghadiri acara tersebut terbuka. sedangkan tempat pergelaran sebaiknya dipilih tempat yang strategis dengan kapasitas ruang disesuaikan dengan tamu yang hadir.

d. Menentukan Anggaran

Besar kecilnya pergelaran yang akan dibuat sebaiknya ditentukan terlebih dahulu, sebab hal tersebut akan berpengaruh pada bayak tidaknya dana yang diperlukan. Dalam menyelenggarakan pergelaran sumber dana diperoleh dari dukungan beberapa pihak yang antara lain:

1) Program Non Sponsor

Penyelenggaraan peragaan busana dilaksanakan oleh pihak penyelenggara tanpa kerja sama dengan pihak lain. Dengan tanpa

menggunakan sponsor pihak penyelenggara dapat menentukan segala sesuatu dengan bebas, namun kekurangannya adalah tidak adanya dukungan dana dari pihak luar.

2) Program Sponsor

Pergelaran busana dengan program sponsor adalah pergelaran yang mana adanya kerjasama dari pihak penyelenggara dengan pihak luar yang telah mensponsori acara yang diselenggarakan. Keuntungan dari adanya kerjasama adalah adanya dukungan berupa materi maupun barang dari pihak sponsor dalam menjalankan acara. Namun kekurangan dari program ini adalah adanya pihak lain yang terlibat dalam acara dengan ikatan bisnis. Hal yang perlu diperhatikan dalam pergelaran busana program sponsor menurut Sri Ardiati Kamil (1986) adalah:

- a) Harus ada surat kesepakatan atau surat kontrak yang mengatur perjanjian kerjasama antara pihak penyelenggara dengan pihak sponsor.
- b) Nama-nama sponsor dicantumkan pada ruang sponsor (pamflet, spanduk, cocard, dan booklet) sesuai dengan kontraprestasi yang sudah disepakati

e. Evaluasi

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

Tujuan dari adanya evaluasi adalah mengetahui pencapaian, kemajuan, dan kendala yang dijumpai dalam pelaksanaan acara. Dalam hal ini akan diketahui acara yang telah berlangsung dikatakan berhasil atau gagal.