

BAB III

KONSEP PENCIPTAAN KARYA

A. Konsep Penciptaan Desain

Sebagaimana yang telah dibahas pada pengkajian dasar penciptaan karya yang mana adanya konsep penciptaan busana yaitu meliputi tema, *trend*, sumber ide, unsur dan prinsip desain. Berikut uraian dalam penerapan konsep tersebut.

1. Penerapan Konsep Tema dalam Penciptaan Desain

Mengambil tema *Tromige* dalam pergelaran busana ini, yang mana memiliki singkatan dari *The Role of Millenial Generation in Nature Environtment*. Tema ini memiliki arti sebagai generasi milenial yang tetap melestarikan warisan alam dan budaya Indonesia. Maksud dari mengangkat tema *Tromgine* adalah untuk mengangkat kembali kebudayaan dan alam Indonesia sehingga diharapkan dapat memperkuat rasa cinta terhadap budaya tanah air. Berbagai budaya yang sudah tidak lagi diminati ataupun mulai ditinggalkan kembali diangkat pada pergelaran kali ini. Hal ini dapat terlihat dari penampilan mahasiswa dan mahasiswi dengan jumlah 111 pada pergelaran *Tromgine*.

Penerapan tema *Tromgine* pada penciptaan desain ini ada pada tampilan visual *Blue Fire*, yaitu fenomena pada Kawah Ijen, salah satu *geoheritage* alam Indonesia. Penerapan tersebut merupakan terapan yang menggunakan dan memanfaatkan teknologi yang telah ada. Penerapan

tersebut divisualisasikan dengan menggunakan teknologi *printing* pada kain.

2. Penerapan Konsep *Trend* dalam Penciptaan

Trend yang diusung dalam penciptaan karya busana adalah *Cortex* dengan subtema *Glitch*. *Cortex* adalah *trend* yang diilhami dari perkembangan teknologi yang mana pada subtema ini lebih menekankan pada tekstur ataupun motif ombre maupun nyaris abstrak dengan *noise* dan *grainy* yang memberi kesan tidak beraturan dan bengkok. Penulis mengusung *trend* tersebut karena *trend* tersebut sesuai dengan fenomena yang terjadi pada masa kini.

Penerapan *Glitch* pada karya busana yang diciptakan terdapat pada warna busana yang mengarah pada warna dingin dan juga adanya ilustrasi abstrak pada busana. Pada gaun terdapat tekstur yang dibuat dengan menggunakan payet dan mutiara. Mengambil sumber ide *heritage* Indonesia, maka diharapkan busana akan memiliki keunikan tersendiri dengan tampilan yang modern.

3. Penerapan Konsep Sumber Ide

Sumber ide yang diusung dalam penciptaan busana pesta adalah Kawah Ijen dengan mengambil suasana pada malam hari. Di Kawah Ijen sendiri memiliki keunikan akan *Blue Fire*, yaitu fenomena yang dapat dijumpai di Kawah Ijen pada dini yang diakibatkan oleh proses oksidasi. Kandungan belerang dan panas bumi yang bertemu menghasilkan tampilan eksotis warna api biru. Gerakan oksidasi sulfur terlihat jelas

dalam gelap malam sehingga menampilkan gerakan api biru yang tampak abstrak. Bebatuan yang terdapat di Kawah Ijen sendiri memiliki struktur yang berlapis-lapis dengan tekstur yang tidak rata. Bebatuan di Ijen sendiri bervariasi dari basalt, *basaltic andesit* sampai andesit dengan warna abu-abu hitam sampai abu-abu terang, berstruktur *hipokristalik porfiritik*.. Warna yang terdapat Kawah Ijen pada suasana malam hari sendiri adalah biru, abu-abu, dan hitam.

Berdasarkan sumber ide yang diangkat, busana pesta ini menerapkan sumber ide dengan mengambil warnanya pada busana. Selain itu ilustrasi *Blue Fire* diambil dengan teknik stilasi dan diterapkan pada *outer* baik bagian depan maupun bagian belakang. Warna yang digunakan pada gaun ini sendiri adalah biru, abu tua, abu muda, dan hitam, sesuai dengan warna Kawah Ijen di malam hari.

4. Penyajian Desain

Proses penciptakan desain busana, sketsa haruslah dilengkapi dengan gambar kerja, gambar desain hias, gambar pelengkap busana sehingga dapat mudah dipahami dan mempermudah pembuatan. Adapun penjelasan mengenai desain berikut penjelasan visual mengenai penerapan unsur dan prinsip desain tampak depan dan belakang.

Penulis mengambil ilustrasi *Blue Fire* yang terdapat di Kawah Ijen dengan *Glitch* sebagai *trend* busana. Tahap selanjutnya adalah menggabungkan sumber ide dengan *trend* yang akan digunakan. Oleh sebab itu pada busana kali ini tercipta busana malam berupa *longdress*

tanpa lengan dengan 2 layer dan juga *blouse* lengan panjang. Gaun ini menggunakan bahan *satin bridal* berwarna hitam, *satin sutra* berwarna abu-abu tua dan *tulle* berwarna abu muda. Pada busana tersebut juga terdapat kombinasi dari *satin bridal printing* yang berupa ilustrasi dari Kawah Ijen sendiri.

Hiasan pada busana sendiri menggunakan manik-manik payet yang diaplikasikan pada rok *dress* bagian bawah. Hiasan ini berupa garis v dengan 3 tingkat masing-masing pada bagian depan dan belakang. Gambaran pada hiasan busana diambil dari karakteristik bebatuan Kawah Ijen yang tidak beraturan dan bertekstur.

5. Penerapan Konsep Unsur Desain dalam Penciptaan

a) Garis

Garis yang digunakan dalam pembuatan busana adalah horizontal, garis miring horizontal, dan vertical. Garis-garis tersebut diterapkan pada potongan busana dan juga hiasan pada busana.

b) Arah

Arah yang digunakan adalah arah miring horizontal dan vertical. Penerapan tersebut terdapat pada hiasan busana pada bagian *dress* bawah dan juga hiasan *blouse* dengan belahan.

c) Bentuk

Bentuk yang digunakan adalah bentuk abstrak dan juga bentuk geometris. Bentuk abstrak digunakan dan diaplikasikan pada motif *blouse* yang merupakan salah satu ciri dari trend yang digunakan yaitu

Cortex Glitch. Sementara bentuk geometris yaitu bentuk yang terbuat dari garis lurus, diaplikasikan pada bentuk susunan hiasan busana. Bentuk tersebut berupa “V” dengan tiga tingkat yang terdapat pada bagian depan dan belakang *dress*.

d) Ukuran

Ukuran yang digunakan pada busana ini yaitu berupa *longdress*. Ukuran tersebut digunakan karena akan memberikan kesan elegan pada pemakai.

e) Nilai Gelap Terang

Nilai gelap terang yang digunakan adalah menuju sifat gelap karena menggunakan warna abu-abu muda dan tua, dan juga terdapat warna hitam. Warna-warna ini juga mendominasi warna Kawah Ijen di malam hari, yaitu menuju sifat gelap.

f) Warna

Palet warna yang digunakan terdiri dari warna dingin, yaitu palet dari *Glitch Cortex*. Warna yang digunakan yaitu warna abu-abu muda, abu-abu tua, hitam, dan biru. Warna tersebut diambil dari sumber ide yang digunakan yaitu Kawah Ijen.

g) Tekstur

Tekstur yang dibuat halus, berkilau, dan tembus terang. Tekstur halus dihasilkan oleh bahan busana yang jatuh yang digunakan pada bagian *dress* tanpa lengan. Tekstur berkilau terdapat pada bagian *blouse* yang terdiri dari bahan dasar kain yang mengkilap, selain itu tekstur berkilau

juga terdapat pada *dress* bagian bawah pada hiasan yang disematkan.

Bagian tembus terang terdapat pada bagian *tulle* yang menyatu dengan bagian *dress* bawah.

6. Penerapan Konsep Prinsip Desain dalam Penciptaan

a) Keselarasan

Prinsip desain keselarasan ini diimplementasikan dengan menggunakan garis dan bentuk yang berbeda dengan tetap pada kesatuannya.

b) Perbandingan

Adalah hubungan satu bagian dengan bagian lain dalam suatu susunan yang berkaitan dengan jarak, ukuran, jumlah, tingkatan, atau bidang pada suatu desain busana. Desain busana ini sudah sesuai dengan proporsi si pemakai.

c) Keseimbangan

Keseimbangan pada busana ini yaitu berupa keseimbangan simetris. Bagian kanan dan kiri sama serta mempunyai daya tarik sama.

d) Irama

Irama yang diterapkan pada busana ini merupakan pengulangan teratur pada motif payetan busana pada bagian bawah *dress*.

e) Pusat Perhatian

Pusat perhatian pada busana ini berupa ilustrasi *blue fire* yang terdapat pada *blouse* bagian depan dan belakang.

7. Karakteristik Pemakai

Busana pesta malam *Blue Flame* diperuntukkan bagi wanita dengan rentang usia antara 21-26 tahun. Hal ini disesuaikan dengan kebutuhan wanita pada usia tersebut. Gaun yang dibuat ditujukan pada kesempatan pesta malam. Oleh sebab itu busana tersebut berupa *dress* tanpa lengan dengan panjang hingga dibawah mata kaki. Pada busana itu juga berupa *blouse* lengan panjang yang dikenakan pada bagian atas busana.

B. Konsep Pembuatan Busana

1. Busana Pesta

Busana yang dibuat merupakan busana pesta malam yang terdiri dari *outer* dan juga gaun tanpa lengan. Pada busana, bahan yang digunakan sendiri berupa satin, velvet, dan *tulle*. Gaun memiliki siluet A dengan potongan pada pinggang sehingga tampak anggun. Pemilihan warna busana yang digunakan adalah warna-warna dingin yang cenderung ke warna gelap yaitu hitam, abu tua, abu muda, dan biru dengan tekstur busana yang halus, mengkilap, dan tembus terang.

2. Pola Busana

Metode yang digunakan dalam pembuatan busana yaitu menggunakan metode konstruksi pola. Pola dasar yang digunakan adalah pola So-en. Alasan penggunaan pola tersebut adalah karena mudahnya pola tersebut dipecah sesuai dengan desain yang diinginkan. Pola tersebut saya terapkan pada *dress* dan pada pola *blouse*.

Setelah model ditentukan, pengukuran dilakukan sebelum pembuatan pola. Dalam mengambil ukuran perlunya memperhatikan barang-barang yang dapat menyebabkan ukuran kurang tepat. Hal ini dilakukan supaya hasil yang didapat terlihat pas dan nyaman dipakai.

3. Teknologi Busana

a. Teknologi Penyambungan

Kampuh yang digunakan yaitu kampuh buka dengan penyelesaian rompok dengan bisban pada bahan utama dan jahit kecil pada bahan furing. Pada bagian lingkaran pada kerung lengan dan pinggang, kampuh diselesaikan dengan cara dikostum sehingga kampuh tampak rapi. Dalam pembuatannya, kampuh balik juga digunakan dalam penyelesaian *tulle* pada bagian bawah *dress*.

b. Teknologi *Interfacing*

Interfacing adalah bahan yang dapat membuat busana tampak rapi. Teknologi ini diterapkan pada bagian pembuatan depun baik pada depun garis leher dan juga depun lengan.

c. Teknologi *Lining*

Pemasangan furing dilakukan dengan menggunakan teknik furing lepas pada rok, yaitu bahan lini dijahit secara terpisah dengan bahan utama. Pada bagian *blouse* furing dipasangan dengan teknik furing lekat, yaitu furing yang menyatu dengan bahan utama. Pemasangan furing ini dilakukan supaya hasil akhir yang diperoleh terlihat rapi pada bagian dalamnya dan nyaman dikenakan oleh pemakai.

d. Teknologi Pengepresan

Teknologi pengepresan dilakukan untuk menjadikan busana tampak rapi dan baik jatuhnya. Adapun sebelum menyetrika bahan, dilakukan tes pada kain sehingga dapat diketahui suhu setrika yang tepat pada jenis kain. Saat dilakukan pengepresan, kain dilapisi kain katun sehingga tidak mengkilap atau meninggalkan bekas. Selain itu perlu menyemprotkan air pada kain untuk hasil yang lebih baik. Pada bagian yang cembung, bantalan digunakan supaya hasil akhir menjadi licin sesuai dengan bentuknya.

4. Hiasan Busana

Hiasan busana yang digunakan pada busana ini berupa payet, yaitu berupa butiran atau lempengan dengan lubang kecil yang berfungsi untuk menyatukan manik-manik dengan kain yang akan dihias. Adapun jenis hiasan yang digunakan adalah:

- a. Payet pasir, yaitu jenis payet dengan ukuran kecil bulat dengan lubang kecil pada bagian tengahnya.
- b. Mote atau mutiara yaitu jenis manik-manik yang memiliki ukuran bulat dengan ukuran yang bervariasi.

Penggunaan payet tersebut dimaksudkan supaya busana memiliki tampilan yang mewah dan elegan. Jika terkena cahaya, payet akan memancarkan cahaya dan akan memberikan kesan elegan. Hiasan payet ini diterapkan pada bagian bawah *dress* tanpa lengan dengan disusun

membentuk v pada busana hingga tiga tingkat baik depan ataupun belakang.

C. Konsep Pergelaran Busana

Pergelaran Busana adalah salah satu ajang dimana desainer dapat menunjukkan atau mempromosikan busana yang diperagakan. Pergelaran ini mengambil tema *Tromgine (The Role of Millenial Generation In Nature Environtment)* merupakan pergelaran busana untuk menampilkan karya Proyek Akhir Program Studi Teknik Busana dan KIPF bagi Program Studi Pendidikan Busana.

Pergelaran yang akan dilaksanakan memiliki susunan kepanitiaan berikut:

1. Ketua Panitia : Ayum Monita Sari (Ketua Inti)

Anggraini Apsari

Erica Novitas Sari

2. Sekretaris : Arifah Umi Salamah

Ita Aprilia

Rani Yarma Septi

3. Bendahara : Nurul Amalia Sabrina

Citrawati Ika Wahyudi

Thiessa Krisnanda

4. Humas : Nuning Pangestuti

5. Model : Nimas Lavian Monajati

6. Rias : Nurika Zahra M. P.

Kepanitiaan tersebut didukung dengan panitia lain yang dapat dilihat pada lampiran 09 dengan tugas-tugas per divisi terdapat pada lampiran 08, dengan jumlah panitia inti 111 ditambah dengan panitia tambahan. Pergelaran busana akan dilaksanakan di Auditorium Universitas Negeri Yogyakarta pada hari Kamis, 11 April 2019 yang berlangsung di ruangan *indoor* atau tertutup. Biaya dalam pelaksanaan sendiri dapat dikumpulkan dari iuran peserta pergelaran, sponsor, dan usaha, dan donatur.

Iuran yang dilakukan peserta dikumpulkan sejumlah Rp 1.200.000,- dan ditambahkan dengan dana sponsor, usaha, dan donator. Pelaku sponsor dalam acara *Tromgine* adalah Adapun pelaku program sponsor antara lain adalah Surya Bakti Wedding Solution, Vera Pancawarna, Nuansa Decoration, Make Over, Nuza Wedding, Sanggar Busana PTBB, Singer, Sembung Batik, Suci Odis, Fajar Copy Paste, Els Beauty, Sindu Kusuma Edupark, Rose Florist 2, Floweridea, Cikoste Indonesia, Dibyo Lurik, Reisa Garage, Elita, Kurnia Lurik, Batik Huza, Toko Bunga Widjaja, Godam, Blockbuster Movie, Gudeg Bu Amad, Sultan Syarif Qasyim, Puputtian Makeup, JM Fashion, dan Misi Batik Thok Thil. Pihak sponsor kemudian dicantumkan logo pada bagian acara sesuai dengan kesepakatan yang telah dibuat. Rincian dana sendiri didapat dapat dilihat pada lampiran 10.

Tata letak panggung sendiri didesain dengan bentuk huruf T. hal tersebut dimaksudkan sebagai lambang awalan dari kata *Tromgine*. Sementara gapuran pada bagian kanan dan kiri melambangkan warisan masyarakat Indonesia dengan mascot utama yaitu robot wanita milenial yang menggambarkan

gambaran masa depan. Warna yang digunakan pada background berupa warna broken white dengan lis garis berwarna tembaga. Pewarnaan minimalis dipilih supaya penonton dapat lebih fokus dengan busana yang ditampilkan. Adapun desain panggung dapat dilihat pada lampiran nomor 4. Kursi ditata mengelilingi panggung sehingga penonton dapat melihat dengan jelas. Jumlah kursi dalam pertunjukan sendiri ditargetkan berjumlah kurang lebih 1000 kursi. Selain itu dalam tata panggung juga menggunakan *lighting* dengan rincian *moving beam* 16, *Par LED* 4, dan *Holagen Bolhan* 8. Hal ini dimaksudkan supaya *lighting* pada pertunjukan tercukupi dan acara dapat terlihat lebih menarik.

Evaluasi dilakukan pada akhir acara dengan mengevaluasi hasil kerja dari persiapan dan pelaksanaan pertunjukan. Hal-hal yang diperhatikan dalam evaluasi adalah kinerja antar divisi dan hasil pelaksanaan pertunjukan. Evaluasi dilakukan oleh tiap-tiap divisi dengan tujuan dapat memperbaiki kinerja ke depannya.