

BAB II

DASAR PENCIPTAAN KARYA

A. Tema Penciptaan

Langkah awal yang harus diambil dalam merancang busana adalah menentukan keseluruhan tema. Tema akan sangat mempengaruhi bentuk, siluet, warna dari busana yang akan diciptakan. Aminuddin (1987:91) menyatakan bahwa tema ialah ide yang mendasari suatu cerita berperan juga sebagai pangkal tolak pengarang dalam memaparkan karya fiksi yang diciptakannya. Tujuan dari penciptaan tema adalah sebagai pangkal tolak pencipta dalam memaparkan karyanya. Penerapkan tema pada penciptaan sebuah karya, yaitu dengan menentukan secara rinci tema yang akan diangkat oleh seorang fashion designer. Tema yang diambil mulai dari kebudayaan tradisional, *haritage*, modern, etnik ataupun budaya kontemporer, sebagai contohnya yaitu diambil dari *haritage* maka tema yang diusung juga tentang warisan, contohnya rumah adat atau tarian tradisional. Inti dari uraian diatas jadi, setiap karya yang diciptakan harus berunsur sesuai tema.

B. Trend

Dalam Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI) dijelaskan bahwa *trend* atau mode merupakan bentuk nomina yang bermakna ragam cara atau bentuk terbaru pada suatu waktu tertentu (tata pakaian, potongan rambut, corak hiasan, dan sebagainya). Kecenderungan akan suatu gaya busana tertentu lazim disebut dengan *trend* (Sri Widarwati,dkk, 1996:24). Menurut (Subagyo, 1986:3) *forecast* adalah peramalan yang akan terjadi pada waktu yang akan datang sedangkan rencana merupakan penentuan apa yang akan dilakukan pada waktu yang akan datang .

Maka dapat disimpulkan bahwa *Trend* atau *mode* adalah gaya gerak masyarakat dalam cara berpakaian berdasarkan ekspresi pada masanya. Sedangkan *Trend Forecasting* adalah ilmu untuk meprediksi

baik bahan, warna, kain, tekstur, cetakan, grafik, aksesoris dan sebagainya, yang berkembang dimasa yang akan datang. Salah satu luncuran terbaru mengenai *trend forecasting* adalah dari Badan Ekonomi Kreatif atau BEKRAF bertajuk Singularity. Yaitu prediksi *trend fashion* tahun 2019/2020. Sebuah judul yang terinspirasi dari paradoks terbesar di abad ke 21. Kecerdasan buatan atau *artificial intelligence* (AI), dimana dalam kehidupan manusia akankah AI menggeser posisi manusia sehingga tampil dominan atau tetap manusia yang akan tampil dominan. Berikut akan dijelaskan secara rinci, macam-macam tema dan sub tema dari *trend forecasting* 2019/2020 bertajuk *Singularity* (BEKRAF, ITF. <https://trendforecasting.id/singularity>, 27 September 2018)

1. *Exuberant*

Exuberant adalah suatu sikap optimis dan antusias ketika melihat dan menerima *artificial intelligent* (AI), namun sekaligus merasa santai karena sudah menyentuh keseharian kehidupan. AI menjangkau semua lapisan, baik tua ataupun muda, di barat maupun timur. Orang muda Asia dengan peradaban baratnya (PAN ASIA), juga kaum manula yang terbantuan ikut larut dalam memanfaatkan AI (FLOURISHING GREY), berbagai konsep *user experience* juga semakin mengasikkan bagi kedua kalangan yang dapat terpaut 2 generasi atau lebih tersebut dilatarbelakangi oleh subkultur Asia. Amerika yang telah melanda dunia, antusiasme energi yang dinamis, menyenangkan, kreatif, namun juga tetap menjaga keseimbangan, santai, dan berkesan nerdy mempengaruhi modest fashion, terutama pada styling, warna yang gembira, dan penerapan motif grafis. Tren *exuberant* yang diwujudkan terbagi menjadi 3 sub tema tren yaitu :

a. *Posh Nerd*

Posh Nerd (kutu buku berkelas) memakai gaya “canggung” dengan memadukan gaya sporty yang santai dengan gaya formal yang cenderung feminin. Perpaduan ini memberi kesan aneh tetapi tetap cute. Siluet berbentuk *baggy* dan *friendly-shape*.

b. *Urban Caricature*

Urban Caricature (karikature 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*

New Age Zen (zen generasi baru), bentuk tradisional asia yang dipadu dengan minimalis kontemporer memberi kesan tenang dan modern, dibandingkan kedua subtema sebelumnya yang memakai warna-warna terang, subtema ini memakai *deep colorfull*.

2. *Neo Medieval*

Kemajuan AI memicu ketakutan akan kemungkinan masa depan apakah dunia akan tetap didominasi oleh manusia, ataukah akan diambil alih oleh AI. Kekhawatiran ini menimbulkan benteng pertahanan. Keinginan untuk mengontrol situasi memunculkan kelompok-kelompok yang menganggap dirinya mempunyai darah murni sehingga layak tampil mendominasi. Pandangan akan “Benteng Pertahanan” ini memicu romantisme dalam sejarah, dimana tema abad pertengahan menyatu dengan pesona teknologi canggih sehingga menghasilkan dunia baru yang rusuh, serta penuh dengan imajinasi tentang intergalaktik dan historis-futuristik. Sesuai dengan latar belakang tersebut, gaya khas pejuang, futuristik, pilgrimage, kuat, tegas, namun tetap elegan memenuhi tema ini. Tren *Neo Medieval* terbagi menjadi 3 sub tema yaitu:

a. *The Futurist*

The Futurist (para futuris) memakai gaya romantis-elegan yang sangat kental dengan penggunaan teknologi terkini pada teknik potongannya maupun materialnya sehingga terkesan *clean*, *sleek* dan kontemporer. Bentuk busana yang klasik yang secara elegan mengikuti atau melihsatkan bentuk tubuh.

b. Armoury

Armoury (pertahanan) memiliki gaya maskulin yang berkesan kolosal dan combatant, siluetnya-pun struktural dan tegas sehingga mengesankan keberanian para pasukan digaris pertahanan depan. Mengikuti gaya-gaya pada film futuristik

c. Dystopian Fortress

Dystopian Fortress (benteng kegelapan), menggambarkan sisi kegelapan kehidupan antargalaksi. Kesan *rusty* dan lusuh dari pada perziarah dan *survivor* yang bertempat pada benteng kerajaan tersebut diinterpretasikan lewat penggunaan teknik *drapery* dan berkesan *unfinished*.

3. *Svarga*

Svarga melihat sisi kemanusiaan dari AI, yaitu sebagai jembatan dari berbagai perbedaan tampilan yang ada untuk menjadi satu harmoni. Keterbukaan pemikiran masyarakat masa kinilah tercipta multikulturasi. Tabrak corak, etnik, dan kria tercampur didalam satu koleksi dengan tetap memperhatikan keseimbangan satu dan yang lainnya sehingga membaur menjadi satu karya seni. Tema *Svarga* terbagi menjadi 3 subtema diantaranya:

a. Couture Boho

Couture Boho (adi bohemia), mencampurkan elemen kultural yang mewah dan eksklusif, kaya, dan detail, serta bergaya burgeoise yang elegan. Subtema ini mengusung kekayaan tradisional yang dibuat dengan keahlian yang tinggi.

b. Upskill Craft

Upskill Craft (kriya berkelas), merupakan sebuah peningkatan nilai dari hasil kria yang dibuat menjadi seni kontmporer. Subtema ini lebih berkesan *indigenous*, *dont to earth*, *soft*, dan *electic*. Teknik kriya dan tenun banyak dipakai untuk lebih memberi kesan yang “membumi”.

c. *Festive-Fiesta*

Festive-Fiesta (pesta kegembiraan), merupakan bentuk perayaan atas bersatunya umat manusia. *Pattern-Blocking* dengan motif multibudaya yang eksentrik dan eksotis dipadu kedalam sebuah *basic shape pieces* untuk menghasilkan gaya boho yang lebih kontemporer.

4. *Cortex*

Cortex merupakan paradoks kecerdasan buatan di era evolusi digital dimana digitalisasi membaur diseluruh lingkup hidup manusia. AI digambarkan neokorteks eksternal bagi umat manusia yang membantu dalam proses riset desain dan seringkali berujung pada inovasi material. Inovasi material dengan bantuan teknologi tersebut mewarnai koleksi dari tema ini. Bentuk abstrak terstruktur, tidak terduga dan fleksibel dinamis baik dalam tekstur maupun siluetnya merupakan point utama dari *corteks*.

a. *Fractaluscious*

Fractaluscious (Keindahan Fraktal), bentukan tak terduga muncul dinamis dan berkesan seperti organisme yang tumbuh dan bergerak. Bentukan ini berperan besar sebagai detail maupun aksen pada koleksi subtema ini.

b. *Lucid*

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

c. *Glitch*

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.

C. Sumber Ide

1. Pengertian Sumber Ide

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

Uraian berikut dapat disimpulkan bahwa sumber ide merupakan landasan atau pemikiran yang segala sesuatunya dapat menimbulkan inspirasi bagi seseorang untuk menciptakan sesuatu hal baru, dalam hal ini yaitu berupa desain busana. Sumber ide bertujuan untuk menciptakan sesuatu hal baru dalam menciptakan sebuah karya baru salah satunya yaitu desain busana. Manfaat kita dalam memikirkan secara matang dari sumber ide yaitu agar desain yang kita ciptakan mempunyai konsep dan menjadi landasan dalam terciptanya sebuah karya.

2. Penggolongan Sumber Ide

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

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

Menurut Chodiyah dan Wisri A. Mamdy (1982: 172) hal-hal yang dapat dijadikan sumber ide, antara lain :

- a. Ciri khusus dari sumber ide, misalnya busana pesiar putri sultan, yang menggunakan cape.
- b. Warna dari sumber ide misalnya bunga mawar, dengan warnanya yang khas.
- c. Bentuk atau siluet dari sumber ide misalnya Rumah Gadang
- d. Tekstur dari sumber ide pakaian wanita Bangkok misalnya, bahannya terbuat dari sutera.

3. Sumber Ide Hudoq

Hudoq merupakan sebuah tarian masyarakat Kalimantan Timur yaitu suku Dayak. Tarian ini dilaksanakan pada saat upacara adat yang dilakukan oleh masyarakat dayak saat panen padi yang dilakukan pada bulan-bulan yang telah ditentukan sesuai dengan sistem penanggalan tradisional dayak berdasar perhitungan pergeseran bulan. Upacara panen yang oleh masyarakat dayak *Ga'ay* di Tumbit Dayak disebut *Bekudung* ini dilaksanakan setiap dua tahun sekali pada bulan Agustus.

Keyakinan dengan sistem upacara keagamaan secara khusus mengandung empat aspek yang menjadi perhatian khusus dari para ahli antropologi ialah : (a) tempat upacara keagamaan dilakukan ; (b) saat – saat upacara keagamaan dilakukan ; (c) benda – benda dan alat upacara; (d) orang – orang yang melakukan dan memimpin upacara. (Koentjaraningrat, 2009 : 296). Tari *Hudoq* dilakukan dengan maksud untuk memperoleh kekuatan mengatasi gangguan hama perusak tanaman dan erat hubungannya dengan upacara panen padi sebagai bentuk ungkapan rasa syukur atas nikmat panen padi yang melimpah tahun ini.

Penari *Hudoq* menggunakan topeng yang menggambarkan ekspresi binatang buas dan mengenakan kostum yang terbuat dari daun pisang dengan tujuan untuk menakut nakuti hama perusak padi. Tarian ini telah berlangsung sejak masyarakat primitif sesuai dengan kepercayaan *Segaji Tumbit* yang di anut oleh masyarakat Dayak *Ga'ay* pada zaman

dahulu. Tari *Hudoq* juga merupakan sarana komunikasi antara manusia dengan dewa pelindung yang berasal dari dasar sungai, hutan belantara dan gunung – gunung. Dimana pada prinsipnya pelaksanaan tari *Hudoq* adalah meminta kekuatan, perlindungan, dan keberhasilan pada usaha perladangan, usaha lainnya, kebersihan kampung dan kedamaian pada seluruh warga.

4. Pengembangan Sumber Ide

Menurut Dharsono Sony Kartika (2004), perubahan wujud dalam pengembangan sumber ide dapat dibedakan menjadi 4 jenis, berikut diantaranya:

a. Stilisasi

Stilisasi merupakan cara penggambaran untuk mencapai bentuk keindahan dengan cara menggayakan obyek dan atau benda yang digambar, yaitu dengan cara menggayakan di setiap kontur pada obyek atau benda tersebut. Contoh: motif batik baik batik tulis maupun batik cap, Tie Dye, Jumputan.

b. Distorsi

Adalah penggambaran bentuk yang menekankan pada pencapaian karakter, dengan cara menyangatkan wujud-wujud tertentu pada benda atau obyek yang digambar. Contoh: karakter wajah para Pandawa.

c. Transformasi

Adalah penggambaran bentuk yang menekankan pada pencapaian karakter dengan memindahkan (trans) wujud atau figur dari obyek lain ke obyek yang digambar.

d. Disformasi

Merupakan penggambaran bentuk yang menekankan pada interpretasi karakter, dengan cara mengubah bentuk obyek dengan cara menggambarkan sebagai saja yang lebih dianggap mewakili. Contoh pengembangan sumber ide yaitu sebuah busana pesta, dengan sumber ide *Hudoq*. Menggunakan pengembangan sumber

ide Transformasi yang akan diaplikasikan pada kain busana yaitu dengan penggambaran bentuk yang menekankan pada pencapaian karakter dengan memindahkan (trans) wujud atau figur dari obyek lain ke obyek yang digambar. menggayakan di setiap kontur pada obyek atau benda dengan keindahan. Menggunakan kain yang dilukis dengan pewarna Acrylic. Menghasilkan warna-warna panas yang menonjol pada setiap motif karikatur.

D. Desain Busana

“Disain adalah suatu rancangan atau gambaran suatu objek suatu benda yang dibuat berdasarkan susunan dari garis, bentuk, warna dan tekstur” (Sri Widarwati, 1993:2). “Disain adalah suatu rancangan gambar yang nantinya akan dilaksanakan dengan tujuan tertentu yang berupa susunan garis, bentuk, warna dan teksture” (Widjiningsih, 1982:1). Sedangkan menurut Arifah A. Riyanto (2003) desain adalah rancangan sesuatu yang dapat diwujudkan pada benda nyata atau perilaku manusia yang dapat diwujudkan pada benda nyata atau perilaku manusia yang dapat dirasakan, dilihat, didengar dan diraba.

Berdasarkan uraian tersebut dapat diambil kesimpulan bahwa desain merupakan bentuk rumusan suatu proses pemikiran, pertimbangan, perhitungan, dan gagasan seorang desainer yang dituangkan dalam wujud karya dua dimensi atau gambar, yang merupakan pengalihan ide atau gagasan perancang kepada orang lain. Dapat dikatakan pula bahwa setiap busana adalah hasil perwujudan akhir sebuah proses desain busana (Afif Ghurub Bestari, 2011:4).

Ada beberapa prinsip dan unsur serta teknik yang harus diperhatikan dalam mendisain busana, yaitu:

1. Prinsip Penyusunan Moodboard

Moodboard merupakan media perencanaan bagi desainer yang menyajikan dan membahas fakta atau permasalahan yang dikaji secara deskriptif dalam bentuk hasil analisis visual yang dilakukan. Moodboard adalah suatu media, bisa berupa papan, buku, maupun

katalog yang berisi kumpulan gambar dan penjelasan mengenai ide image yang akan mahasiswa wujudkan. Gambar-gambar tersebut bisa berupa tempelan- tempelan gambar berasal dari majalah yang disusun dan diberi penjelasan-penjelasan berupa warna-warna yang mendominasi, target pengguna, dan lain-lain.

Tujuan dari pembuatan moodboard adalah untuk menentukan tujuan, arah dan panduan dalam membuat karya cipta, sehingga proses kreativitas yang dibuat tidak menyimpang dari tema yang telah ditentukan. Konsep moodboard dibuat dengan menuangkan ide-ide atau sumber gagasan sesuai dengan tema serta tujuan dari pembuatan karya tersebut. Konsep moodboard dibuat berdasarkan tema pembuatan karya. Moodboard dibuat oleh designer yang akan merancang busana. Moodboard dibuat ketika mengumpulkan sumber referensi berupa gambar-gambar yang akan dijadikan sumber ide untuk pembuatan desain busana.

Berikut ini saya sajikan langkah-langkah kegiatan pembuatan moodboard :

- a. Menentukan tema karya disain 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.

Berikut contoh pembuatan moodboard dengan tema “BOTANI” yang akan dijadikan panduan dalam pembuatan media promosi usaha busana.

2. Unsur dan Prinsip Disain

Upaya menghasilkan suatu busana merupakan pengaplikasian dari suatu unsur dan prinsip. Unsur dan prinsip menurut disain adalah garis, arah, bentuk, warna, dan lain-lain yang akan diuraikan lebih mendalam dalam suatu disain. Mendisain suatu busana biasanya mengaplikasikan tema, tren, sumber ide menggunakan suatu unsur dan prinsip. Unsur dan prinsip ini yang nanti akan diaplikasikan dalam suatu disain. Menggambarkan sumber ide, tema dan tren tersebut dalam teknik penyajian gambar ini tentunya selalu berkaitan dengan penerapan unsur dan prinsip disain. Berikut penjelasan secara rinci mengenai hal tersebut.

a. Unsur Disain

Unsur disain merupakan unsur – unsur yang digunakan untuk mewujudkan sebuah desain sehingga orang dapat membaca desain tersebut. Unsur-unsur disain adalah unsur-unsur yang dapat dilihat secara langsung atau biasa disebut unsur visual (Afif Ghurub Bestari, 2011:11).. Unsur-unsur desain terdiri atas :

1) Garis

“Garis adalah garis, goresan, coretan panjang (lurus, bengkok atau lengkungan), setrip tanda berupa coretan panjang sebagai batas, deretan titik-titik yang saling berhubungan” (Kamus Besar Bahasa Indonesia, 2008:417). Garis adalah penghubung dua buah titik (Arifah A. Riyanto, 2003:238). Hasil dari pendapat diatas dapat disimpulkan bahwa garis merupakan hasil goresan dari satu titik ke titik lain yang saling berhubungan dan didalam garis dapat diwujudkan emosi atau penggambaran sifat sesuatu. Ada dua jenis garis sebagai dasar dalam pembuatan bermacam-macam garis, yaitu :

a) Garis Lurus

Garis Lurus mempunyai sifat kaku serta memberi kesan kukuh dan keras, namun dengan adanya arah, maka sifat garis dapat berubah seperti berikut ini.

- (1) Garis lurus tegak memberikan kesan keluhuran
- (2) Garis lurus mendatar memberikan kesan tenang
- (3) Garis lurus miring atau diagonal merupakan kombinasi sifat garis vertical dan horizontal yang mempunyai sifat lebih hidup (dinamis).

b) Garis Miring

Garis lengkung mempunyai sifat luwes atau kadang-kadang bersifat riang dan gembira, dalam menggambar desain busana, garis mempunyai fungsi berikut :

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

1) Arah

Garis dan arah saling berkaitan karena semua garis mempunyai arah yang vertikal, horizontal, diagonal dan lengkung (Arifah A.Riyanto, 2003: 32). Menurut Widjiningsih (1982:4) sifat arah dibagi menjadi empat macam, yaitu:

- (a) Arah mendatar (horizontal) memberi kesan tenang, tentram dan pasif.
- (b) Arah tegak lurus (vertikal), memberikan kesan agung, kokoh, stabil, lincah, berwibawa.
- (c) Miring ke kiri memberi kesan lincah, gembira, dan melukiskan gerakan perpindahan yang dinamis.

(d) Miring kekanan memberikan kesan lincah gembira dan melukiskan gerakan perpindahan yang dinamis.

Berdasarkan beberapa pendapat diatas dapat disimpulkan bahwa arah adalah unsur yang dapat memberikan pengaruh dan kesan pada pemakai.

2) Bentuk

Bentuk merupakan hasil yang dapat dilihat secara nyata, berikut pengertian bentuk menurut beberapa sumber adalah sebagai berikut: Menurut Afif Ghurub Bestari (2011 : 12) Bentuk adalah hasil hubunga dari beberapa garis yang menghasilkan area atau bidang dua dimensi (Shape). Garis-garis yang di tempatkan dalam sebuah silhoutte atau suatu outline dari suatu desain membelah ruang itu menjadi bermacam-macam bentuk (Sri Ardiati Kamil, 1986:75) Menurut pendapat di atas yang di maksud dengan Bantuk ialah suatu outline dari suatu bidang atau area yang bentuknya dapat bermacam-macam.

3) Ukuran

Menurut beberapa sumber menyebutkan bahwa ukuran adalah sebagai berikut: Garis, bentuk, juga ruang antara lain seringkali berbeda ukuran. Ukuran mempengaruhi suatu desain. Kita sering mengatur ukuran unsur-unsur dengan baik desain memperlihatkan keseimbangan (Chodiyah dan Wisir A mimdy, 1982 :8) Menurut Afif Ghurub Bestari (2011 : 13) ukuran merupakan satu unsur yang sangat memengaruhi desain busana atau benda lainnya. Unsur-unsur yang sangat memengaruhi dalam suatu desain hendaklah diatur ukurannya dengan baik agar desain tersebut memunculkan keseimbangan dan keserasian. Menurut pendapat diatas ukuran merupakan hal penting yang harus di perhatikan dalam suatu desain, karena setiap benda bisa saja mempunyai ukuran yang berbeda dan ukuran di gunakan untuk menciptakan keseimbangan dan keselarasan.

4) Tekstur

Tekstur adalah sesuatu yang dapat di sentuh dan dapat dirasakan, tekstur menurut beberapa sumber ialah sebagai berikut: Tekstur ialah permukaan bahan tekstil. Cara menenun benang-benang untuk bahan tekstil serta sifat benang tenunnya yang menentukan permukaan bahan tekstil tersebut (Sri Ardiati Kamil, 1998:66) Garis, bidang, dan bentuk mempunyai suatu tekstur atau sifat permukaan, selain dapat dilihat juga dapat dirasakan (Chodiyah dan Wisri A Mamdy, 1982 : 22). Menurut pendapat di atas yang dimaksud dengan tekstur adalah permukaan bahan yang dihasilkan dari tenunan benang dan dapat dirasakan dapat juga dilihat.

5) Value

Value sama dengan nilai gelap terang, berikut menurut beberapa sumber : Value adalah nilai gelap terang. Semua benda kasat mata hanya dapat di lihat karena adanya cahaya, baik cahaya alami maupun cahaya buatan (Afif Ghurub Bestari, 2011 : 14). Nilai gelap terang adalah suatu sifat warna yang menunjukkan apakah warna itu mengandung hitam atau putih. Misalnya kita ambil contoh warna biru. Biru ada biru muda, biru tua dan biru asli, menurut Chodiyah dan Wiris A Mamdy (1982 : 16). Menurut pendapat di atas Value adalah nilai gelap terang yang dipengaruhi oleh adanya cahaya untuk membedakan apakah warna yang di gunakan mengandung unsur hitam atau putih. Hitam atau putih bisa diartikan sebagai warna gelap yaitu warna yang mengarah ke hitam pada urutan warna dan warna terang yaitu setiap warna yang mengarah pada putih pada urutan warnanya.

6) Warna

Warna termasuk unsur yang sangat menonjol. Dengan adanya warna, suatu benda dapat dilihat keindahannya. Selain itu, warna juga dapat mengungkapkan suasana perasaan desainer atau karakter gambar busana yang di rancang. warna dapat menunjukkan sifat, karakter, dan citra yang berbeda-beda (Afif Gurup Bestari, 2011 : 14).

b. Prinsip Desain

Untuk menciptakan gambar desain busana yang lebih baik dan menarik perlu diketahui tentang prinsip-prinsip desain (Afif Ghurub Bestari, 2011:17). Adapun prinsip-prinsip desain sebagai berikut:

1) Harmoni

Harmoni adalah prinsip desain yang memunculkan kesan adanya kestuan melalui pemilihan dan susunan objek atau ide. Pengertian ini dapat dikatakan juga adanya keselarasan serta kesan keselarasan serta kesesuaian antara yang satu dengan yang lain dalam suatu benda atau antara benda yang satu dengan lain yang dipadukan (Afif Ghurub Bestari, 2011:17)

2) Proporsi

Proporsi adalah perbandingan antara bagian yang satu dengan yang lain. Untuk mendapatkan suatu susunan yang menarik perlu diketahui bagaimana cara menciptakan perbandingan. Ukuran objek yang satu dengan objek yang dipadukan secara proporsional.

3) Keseimbangan

Keseimbangan (balance) antarbagian dalam suatu desain sangat diperlukan untuk menghasilkan susunan yang menarik. Prinsip keseimbangan dalam desain terdiri atas dua hal yaitu keseimbangan simetris dan asimetris (Afif Ghurub Bestari, 2011 :17).

4) Irama

Irama desain dapat dirasakan melalui efek visual. Irama menimbulkan kesan gerak gemulai yang menyambung dari bagian satu ke bagian lain pada suatu benda sehingga akan membawa pandangan mata berpindah-pindah dari satu bagian ke bagian lainnya. Akan tetapi, tidak semua pergerakan dapat menimbulkan irama. Irama dapat diciptakan melalui beberapa hal, antara lain pengulangan bentuk secara teratur, perubahan atau peralihan ukuran dan pancaran atau radiasi (Afif Ghurub Bestari, 2011:18)..

5) Pusat perhatian

Menurut Afif Ghurub Bestari (2011:18) Pusat perhatian (center of interest) dapat berupa aksentuasi yang secara otomatis membawa mata pada sesuatu yang terpenting dalam suatu desain busana. Ada beberapa hal yang perlu diperhatikan dalam menempatkan aksentuasi sebagai pusat perhatian, antara lain sebagai berikut:

- a) Apa yang akan dijadikan aksentuasi.
- b) Bagaimana penciptaan aksentuasi
- c) Berapa banyak aksentuasi yang dibutuhkan
- d) Dimana aksentuasi ditempatkan
- e) Kesatuan

Menurut Afifi Ghurub Bestari (2011:18) Kesatuan (unity) merupakan sesuatu yang memberikan kesan adanya keterpaduan setiap unsurnya. Pengertian ini tergantung pada bagaimana suatu bagian menunjang bagian yang lain secara selaras sehingga terlihat seperti sebuah benda yang utuh dan tidak terpisah-pisah.

3. Teknik Penyajian Gambar

“Penyajian gambar model busana dapat digambar lengkap dengan proporsi tubuh, dapat pula tidak, dengan penyajian gambar lengkap terdiri dari model bagian muka, belakang diberi warna atau corak sesuai bahan yang direncanakan beserta contoh bahannya” (Arifah A. Rianto,

2003:246). Menurut Sri Widarwati (1993) dalam menggambar atau membuat sketsa-sketsa untuk mencipta desain pakaian ada beberapa teknik penyajian yaitu :

a. *Design Sketching*

Maksud *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 (Sri Widarwati, dkk, 1996:72).

b. *Production Sketching*

Production sketching ialah suatu sketsa yang akan digunakan untuk tujuan produksi suatu busana. *Production sketching* dimaksud untuk membantu para pembuat pola dalam menjalankan tugasnya. Jadi seorang pembuat pola harus bisa membaca sketsa dan menganalisa dari sketsa desain yang ada (Sri Widarwati, dkk, 1996:75). Suatu *production sheet* yang akan dipakai pada suatu industri, menguraikan dengan jelas segala keperluan untuk pembuatan pakaian antara lain tentang bahan.

c. *Presentation Drawing*

Presentation drawing adalah suatu sajian gambar atau koleksi yang ditujukan kepada pelanggan (*buyer*) (Sri Widarwati, dkk, 1996:77). Oleh karena itu dalam penyajian gambar dan pengaturannya (*Lay Out*) harus memperhatikan hal-hal berikut:

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

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

- 1) Membuat desain dengan teliti
- 2) Membuat sheet bagian belakang, di gambar pada posisi tubuh atau di gambar sebagian
- 3) Diberi sedikit keterangan tentang detail pakaian
- 4) Menempelkan contoh bahan pada sheet, jangan terlalu besar
- 5) Diselesaikan dengan pensil warna, cat air, cat poster sesuai dengan bahan yang digunakan

d. *Fashion Illustration*

Fashion illustration adalah suatu sajian gambar *fashion* yang dimaksud untuk tujuan promosi suatu disain. Seorang *fashion illustration* bertugas membuat suatu *illustration* untuk suatu promosi sesuatu disain dan biasanya bekerja untuk suatu majalah, koran, buku, dan lain-lain (Sri Widarwati, dkk, 1996:78). Untuk *fashion illustration* menggunakan proporsi tubuh 9x atau 10x tinggi kepala. Dalam hal ini kaki dibuat lebih panjang. Berdasarkan uraian diatas berikut cara membuat *fashion illustration* dalam teknik penyajian gambar :

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

e. *Three Dimention Drawing*

Three dimention drawing merupakan suatu sajian gambar yang menampilkan ciptaan desain busana dengan bahan sebenarnya. Dibuat dalam tiga kenampakan (tiga dimensi). (Sri Widarwati, dkk, 1996:79). Gambar iniumumnya digunakan untuk mempromosikan bahan baru dari suatu industri kecil, biasanya berupa gambar proporsi tubuh dengan menghadap ke depan, luwes dan menarik. Berdasarkan uraian diatas berikut cara membuat *three dimention drawing* dalam teknik penyajian gambar :

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

E. Kajian Busana Pesta

Dalam 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

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. Sedangkan menurut Chodiyah dan Wisri A. Mamdy 62 (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. Pengertian di atas dapat disimpulkan bahwa busana pesta adalah busana yang dikenakan pada kesempatan pesta baik pesta pagi, pesta siang, pesta sore maupun pesta malam hari, dimana busana yang dikenakan lebih istimewa dibandingkan dengan busana sehari-hari, baik dari segi bahan, teknik jahit, desain maupun hiasannya.

b. Penggolongan Busana Pesta

1) Busana Pesta Pagi

Busana pesta pagi adalah busana yang dikenakan pada kesempatan pesta pagi dan siang hari. Busana pesta ini terbuat dari bahan yang bersifat halus, lembut menyerap keringat dan tidak berkilau, sedangkan pemilihan warna sebaiknya yang lembut dan tidak terlalu gelap.

2) Busana Pesta Sore

Busana pesta sore adalah busana yang dikenakan pada kesempatan sore menjelang malam. Pemilihan bahan sebaiknya bertekstur agak lembut dengan warna bahan yang cerah atau warna yang agak gelap dan tidak mencolok.

3) Busana Pesta Malam

Busana pesta malam adalah busana yang dikenakan pada kesempatan waktu matahari terbenam sampai waktu berangkat tidur. Pemilihan bahan yang digunakan yaitu bertekstur lebih halus dan lembut, warna yang digunakan lebih mencolok, baik mode ataupun hiasannya lebih mewah. Menurut Prapti Karomah dan Sicilia Sawitri (1986) busana pesta malam merupakan busana paling mewah, terutama bagi wanita. Untuk warna yang digunakan warna gelap atau mencolok dan berkilau. Berdasarkan beberapa pendapat di atas dapat disimpulkan bahwa busana pesta malam adalah busana yang dikenakan pada kesempatan pesta malam hari. Menggunakan bahan dan warna yang lebih mewah dibandingkan busana pesta pagi ataupun sore.

c. Sifat

Menurut Enny Zuhni Khayati (1998). Berdasarkan sifatnya busana pesta malam dibagi menjadi 2 yaitu :

1) Busana Pesta Malam Resmi

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

tertutup sehingga kelihatan rapi dan sopan tetapi tetap terlihat mewah.

2) Busana Pesta Malam Gala

Busana pesta malam gala adalah busana yang dipakai pada malam hari untuk kesempatan pesta, dengan ciri-ciri mode terbuka, glamour, dan mewah.

d. Usia

Menurut Arifah A. Riyanto (2003:151) karakteristik pemakai berdasarkan usia menjadi sebagai berikut: a) Busana Usia Bayi, b) Busana usia kanak-kanak (balita), c) Busana Usia Anak-Anak, d) Busana Usia Remaja, e) Busana Usia Remaja , f) Busana Usia Masa Tua. Menurut Sri Rumini dan Siti Sundari (2004:53) masa remaja adalah peralihan dari masa anak dengan masa dewasa yang mengalami perkembangan semua aspek/fungsi untuk memasuki masa dewasa. Masa remaja berlangsung antara umur 12 tahun sampai dengan 21 tahun bagi wanita dan 13 sampai 22 tahun bagi pria.

e. Karakteristik Busana Pesta

Pemilihan bahan busana harus memperlihatkan karakteristik busana pesta yang akan dibuat. Karakteristik busana pesta, antara lain:

1) Model/Siluet

“Siluet busana pesta adalah garis luar (bayangan) suatu busana”(Sicilia Sawitri, 1986:37). “Siluet adalah garis sisi bayangan luar dari sebuah busana atau pakaian yang dapat dikelompokkan menjadi garis bayangan luar atau pakaian yang dapat dikelompokkan menjadi garis bayangan luar atau siluet A, I, H,Y, S, T, O, X,V” (Arifah A Riyanto, 2003:132)

2) Bahan Busana Pesta

“Dalam memilih busana pesta hendaknya dipertimbangkan kapan pesta itu diadakan apakah pagi, siang, sore ataupun

malam” (Ernawati, Izwerni, Weni Elmira, 2008:32). Sedangkan menurut Sri Widarwati (1993:70) “bahan yang digunakan antara lain beledu, kain renda, lame sutera dan sebagainya”.

3) Warna Bahan

“Warna yang digunakan dalam pembuatan busana pesta biasanya kelihatan mewah dan gemerlap, untuk busana pesta malam biasanya menggunakan warna-warna mencolok/cerah, warna-warna yang lembut, warna-warna tua/gelap” (Prapti Karomah dan Sicilia Sawitri, 1986:10). Pemilihan warna busana pesta harus disesuaikan dengan kesempatan pesta.

2. Pola Busana

a. Metode Pembuatan Pola

Menurut Widjiningsih (1994) metode pembuatan pola busana terdiri dari dua macam yaitu:

1) Drapping

Drapping adalah cara membuat pola atau busana dengan meletakkan kertas tela sedemikian rupa di atas badan seseorang yang akan dibuatkan busananya mulai dari tengah muka menuju ke sisi dengan bantuan jarum pentul. Untuk memperoleh bentuk yang sesuai dengan bentuk badan diberikan lipit pantas (kupnat). Metode Drapping ini hanya dapat dikerjakan untuk orang lain dan banyak dilakukan sebelum konstruksi pola berkembang.

2) Kontruksi Pola

“Konstruksi pola adalah yang dibuat berdasarkan ukuran dari bagian-bagian yang diperhitungkan secara matematis dan gambar pada kertas sehingga tergambar bentuk badan muka dan belakang, rok dan lain-lainnya” (Widjiningsih, 1994:3). Pembuatan pola secara konstruksi pola ada berbagai sistem. Bentuk lipit kup ada yang dibahu dan pinggang seperti J.H.C

Meyneke. Ada pola yang letak lipit kupnya disisi dan dipinggang yakni sistem Dressmaking. Letak lipit kup seluruhnya di pinggang terdapat pada sistem B.M, Wielsma, Charmant, Danckaerts dan SOEN. Pembuatan busana pesta malam ini penulis menggunakan pola dasar wanita dengan sistem So-En penggunaan pola disebabkan oleh pembuatan busana yang hanya membutuhkan kup pada pinggang.

b. Cara Pengambilan Ukuran

Sebelum mengambil ukuran tubuh seseorang, perhatikan bentuk bahu, badan, punggung, dan pinggangnya. Ukuran pada bagian bagian tersebut pasti berbeda pada setiap orang. Hal ini membuat setiap pola yang dibuat akan mempunyai ukuran yang berlainan juga. Orang yang akan diukur sebaiknya mengenakan busana yang pas di badan, agar ukuran yang diambil dapat akurat. Sebelum mulai mengukur, ikatkan seutas *vetter-band* atau tali yang lemas disekeliling pinggang. Lingkaran tali di sekeliling pinggang tersebut akan menjadi patokan yang dapat membantu proses pengukuran bagian lainnya (Soekarno, 2015:20).

1) Ukuran-ukuran yang di Perlukan

a) Lingkar Badan

Diukur melalui ketiak hingga melingkari payudara. Ambil angka pertemuan pada meteran dalam keadaan pas. Tambahkan 4cm pada hasil ukurannya.

b) Lingkar Pinggang

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

c) Lingkar Leher

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

d) Lebar Dada

Dari lekuk leher turun ± 5 cm. Ukur mendatar dari kerung lengan sebelah kiri sampai kerung lengan sebelah kanan.

e) Panjang Dada

Diukur dari lekuk leher bagian depan ke bawah sampai batas pinggang.

f) Panjang Sisi

Diukur dari bawah kerung lengan, lurus ke bawah sampai batas pinggang.

g) Lebar Bahu

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

h) Panjang Lengan

(1)Lengan Pendek

Diukur dari ujung bahu/pangkal lengan ke bawah, sampai ± 5 cm di atas siku atau sepanjang yang diinginkan.

(2)Lengan Panjang

Diukur dari ujung bahu/pangkal lengan ke bawah, sampai ± 2 cm di bawah ruas pergelangan tangan atau sepanjang yang diinginkan.

i) Lingkar Kerung lengan

Diukur pada keliling kerung lengan dalam keadaan pas. Tambahkan ± 4 pada hasil ukurannya.

j) Lingkar Pangkal Lengan

Diukur tepat di bawah ketiak pada pangkal lengan dalam keadaan pas. Tambahkan ± 4 cm pada hasil ukurannya.

k) Tinggi Kepala Lengan

Meteran tidak dilepas dan diukur dari batas kerung lengan (ujung bahu) sampai pangkal lengan (tepat di tempat Lingkar Pangkal Lengan diukur).

l) Lingkar Pergelangan Tangan

Ukur keliling keadaan pergelangan tangan dalam keadaan pas ditambah 2 cm atau sesuai dengan model lengannya.

m) Jarak Payudara

Diukur dari puncak payudara kiri kanan

n) Tinggi Puncak

Diukur keatas dari pinggang ke puncak atas payudara.

o) Ukuran Pemeriksa

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

p) Panjang Punggung

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

q) Diukur bagian pinggul yang terbesar, dari ukuran pas ditambah $\pm 4\text{cm}$ Lebar Punggung

Dari ruas tulang leher turun $\pm 8\text{cm}$, diukur dari kerung lengan sebelah kiri sampai kerung lengan sebelah kanan.

r) Panjang Rok

Diukur dari batas pinggang ke bawah sampai panjang rok yang diinginkan.

s) Lingkar Pinggul

Diukur bagian pinggul yang terbesar, dari ukuran pas ditambah $\pm 4\text{cm}$.

t) Tinggi Pinggul

Diukur dari pinggang hingga pinggul yang terbesar.

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). Menurut Sri Widarwati (1993) bahan yang digunakan untuk busana pesta antara lain beledu, kain renda, lame, sutera, dan sebagainya. Busana pesta yang digunakan pada umumnya adalah bahan yang berkilau, bahan tembus terang, mewah dan mahal setelah dibuat.

Menurut (Enny Zuhni Khayati 1998:9) ada empat hal yang perlu diperhatikan dalam pemilihan bahan busana yaitu :

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

4. Teknologi Busana

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

a. Teknologi Adibusana

Adibusana tidak terunjuk pada suatu jenis busana seperti busana pesta tetapi merunjuk palda eksklusivitas atau teknik dari suatu desain, kain, garnitur, serta teknik jait dan penyelesaiannya sehingga tercipta suatu busana eklusif dengan kualitas terbaik. Menurut Irma Hardisurya dkk (2011:13) bahwa “ Adibusana merupakan busana adihulung dengan desain orisinal atas pesanan pelanggan, dibuat secara eklusif dengan kriteria khusus, bahan bermutu prima, teknik pembuatan pola menggunakan patung, dibuat contohnya (*toile*), dilakukan pengepasan, proses pengerjaaaan 80-90 % dengan tangan dengan ketelitian terhadap setiap detail,tampakapik dibagian luar maupun dalam busana.

b. Teknologi Penyambungan Kampuh

Kampuh adalah kelebihan jahitan atau tambahan jahitan untuk menghubungkan dua bagian dari busana yang dijahit (Nanie Asri Yulianti, 1993 : 4). Sedangkan 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 dibuka. Agar kampuhnya rapi, dapat dirapikan dengan cara antara lain kampuh buka yang diselesaikan dengan dirompok, kampuh buka yang diselesaikan dengan dijahit tepi tirasnya, kampuh buka yang diselesaikan dengan digunting zig-zag, kampuh buka yang diselesaikan dengan tusuk balut, kampuh buka yang diselesaikan dengan tusuk feston. Menurut Sicilia Sawitri (1997) ada dua cara untuk menjahit kampuh buka yaitu sebagai berikut:

- a) Kampuh yang harus di jahit disatukan kemudian dijahit dengan jarak jahitan sedang dan dijahit tepat pada garis pola.
- b) Kampuh yang sudah di jahit, di buka dan di press dengan setrika. (Sicilia, 1997).

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; Kampuh balik, kampuh pipih, kampuh Prancis, kampuh Sarung.

c. Teknologi *Interfacing*

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

d. 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 Yulianti, 1993). Sedangkan menurut Sicilia Sawitri (1997 :21) *Facing* adalah lapisan yang tampak dari luar.

e. Teknologi *interlining*

Interlining merupakan potongan bahan pembentuk yang dipotong serupa dari bagian sebuah desain dan dipergunakan diantara suatu bahan pelapis dan bagian dari desain, yang dikonstruksikan terpisah dan digabungkan dengan tusuk flanel (*catch stitch*) pada lapisan *facing* pakaian sebelum dijahit ke dalam. *Interlining* adalah pakaian yang dilapis, dipasang jika diperlukan terutama pada musim dingin di negara-negara Eropa. Gunanya untuk memberikan panas tambahan. Bahan yang digunakan adalah bahan yang berbulu (Sicilia Sawitri, 1997). Menurut Goet Poespo (2005: 10), “*interlining* (bahan pelapis antara) adalah bahan yang cocok/ pantas diletakkan di antara pakaian dan bahan pelapis dalam (*vuring/lining*) untuk menambah kehangatan dan bentuk”.

f. Teknologi Lining

Lining adalah kain pelapis yang berfungsi sebagai pelapis busana dan penutup jahitan, sehingga busana nampak rapi baik dari bagian luar maupun bagian dalam (Sicilia Sawitri, 1997 : 20). *Lining* biasanya juga disebut sebagai *vuring*. *Lining* adalah pelapis untuk melapisi kain yang bahannya tipis atau kain yang

terasa gatal dikulit (M.H. Wanchik, 2000:61). Pemilihan bahan untuk lining, harus memenuhi syarat-syarat antara lain:

- 1) Tahan lama sesuai dengan bahan pokok
- 2) Tidak tembus terang
- 3) Tidak luntur
- 4) Tahan obat dalam proses *dry cleaning*
- 5) Warna cocok atau harmonis dengan bahan pokoknya
- 6) Bahannya halus (Sicilia Sawitri, 1997 : 20). Penyelesain *lining* ada dua macam yaitu teknik lepas dan teknik lekat (Nanie Asri Yulianti, 1993).

a) Pemasangan *lining* dengan teknik lepas

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

b) Pemasangan *lining* dengan teknik lekat

Pemasangan *lining* dengan teknik lekat yaitu bahan *lining* dijahit bersama dengan bahan utama. Kelebihan pemasangan bahan lining adalah pemasangan lebih cepat, dan hasil jadi akan lebih kuat. Teknik pemasangan seperti ini biasa digunakan untuk bahan tembus terang. Sedangkan untuk kekurangannya dari teknik pemasangan ini adalah jahitannya akan tampak berkerut apabila dalam memasang dan menjahitnnya kurang hati-hati dan teliti. Berdasarkan pendapat diatas pelapisan atau *lining* adalah kain pelapis yang berfungsi sebagai pelapis busana untuk menutup jahitan pada busana yang berbahan tipis agar tampak rapi baik dari bagian dalam maupun luar.

g. Teknologi *Pressing*

Pengepresan adalah suatu metode atau cara yang dilakukan untuk mendapatkan hasil jahitan yang rapi. Ada tiga tingkatan dalam proses pengepresan yaitu sebelum memotong, selama penjahitan dan setelah pakaian selesai dijahit. Untuk mendapatkan hasil yang sempurna pada busana tailoring harus dilakukan pengepresan berulang-ulang. Cara mengepres disini adalah dengan penyetrakaan. Alat-alat yang digunakan untuk melakukan pengepresan antara lain: papan pres (papan seterika), papan lengan, bantalan *tailor (Tailor's Ham)*, kain pengepres, seterika uap minimal 1100 watt, roll untuk kampuh/ *seam roll* (Sicilia Sawitri, 1997 : 70-72).

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

- 1) Sebelum menyetrika, perhatikan dulu jenis kain apakah tahan panas atau tidak.
- 2) Pada saat menyetrika, 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 menyetrika bagian yang cembung, masukkan bantalan kayu dibawahnya agar bagian tersebut menjadi licin menurut bentuknya. Untuk bagian yang cekung, gunakan bagian ujung setrika untuk mengepres. Pengepresan sangat berpengaruh terhadap penampilan busana, dengan pengepresan yang baik maka hasil jahitan suatu busana akan terlihat lebih rapi dan baik jatuhnya. Oleh sebab itu, tiap proses menjahit, sebaiknya kampuh dipres dengan rapi.

5. Hiasan

Dewasa ini hiasan sebagai pelengkap busana semakin bervariasi sehingga pemilihannya pun semakin beragam. Hiasan busana adalah

bagian-bagian dalam bentuk struktur yang tujuannya untuk mempertinggi keindahan desain strukturnya (Chodiyah dan Wisri A Mamdy, 1982 : 4) Hiasan busana berfungsi untuk memperindah sehingga menambah nilai atau mutu suatu busana, diperlukan ketelitian dan kecermatan didalam memilih dan memasang dan menempatkannya.

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) Breadding 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 bentuknya 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.

Menghias dengan teknik melukis. Melukis (*painting*) adalah bagian dari seni rupa. Seni rupa adalah cabang seni yang membentuk karya seni dengan media yang bisa ditangkap mata dan dirasakan dengan rabaan. Kesan ini dibuat dengan mengolah konsep garis, bidang, bentuk, volume, warna, tekstur, dan pencahayaan dengan acuan estetika. Menurut Wikipedia, jenis-jenis seni rupa terbagi atas ; seni lukis, seni grafis, seni patung, seni instalasi, seni pertunjukan, seni fotografi, seni koreografi, seni keramik dan seni film. Menurut

Wikipedia seni rupa kontemporer merupakan seni yang kemunculannya lebih dipengaruhi oleh waktu saat karya itu dibuat (bersifat kekinian dan kontemporer). Karakteristik seni rupa kontemporer, yaitu:

- a. Adanya *pluralism* dalam estetika, dalam prakteknya seniman mendapatkan kebebasan untuk berorientasi pada masa depan, masa lalu, ataupun sekarang
- b. Berorientasi karya bebas tidak menghiraukan batasan-batasan kaku seni rupa yang dianggap baku.
- c. Penggunaan media atau bahan apapun dalam berkarya seni
- d. Berani menyentuh situasi sosial, politi, ekonomi masyarakat yang sedang, perna ataupun yang akan terjadi.

Seni rupa kontemporer merupakan seni yang dibuat masa kini yang berkaitan dengan waktu, dengan catatan khusus bahwa seni *postmodern*. *Postmodern* adalah seni yang mengumpulkan idiom-idiom baru. Lebih jelasnya tidak semua seni kontemporer dimasukkan pada kategori *postmodern* karena disatu sisi seni *postmodern* di satu sisi memberi pengertian memungut masa lalu tetapi disisi lain juga melompat kedepan (bersifat *futurist*). (sumber: www.sujud.tripod.com; A. Sujud Darnanto Personal website).

Dari penjelesan rangkaian hiasan diatas dapat disimpulkan bahwa Penggunaan hiasan busana yang tepat, dapat meningkatkan keharmonisan penampilan busana secara keseluruhan. Hal tersebut dapat dicapai dengan memilih desain yang tepat serta macam hiasan yang sesuai karena selain berfungsi untuk memperindah juga dapat berfungsi untuk menambah nilai atau mutu suatu busana.

F. Pergelaran Busana

1. Pengertian Pergelaran Busana

Peragaan busana pada umumnya ialah untuk mendapatkan penonton bersama-sama dengan tujuan untuk memberi hiburan atau entertainment (Dra 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 pertunjukan busana adalah kegiatan yang dilakukan oleh para desainer, pengusaha tekstil untuk mempromosikan atau menunjukkan hasil produksi atau rancangannya kepada masyarakat.

Menurut Sri Widarwati (1993) pertunjukan busana adalah salah satu cara untuk memperagakan, memperkenalkan dan memamerkan busana kepada khalayak umum atau masyarakat yang dikenakan oleh model hidup peragawan atau peragawati dengan tujuan tertentu. Sumber diatas dapat disimpulkan bahwa pertunjukan busana merupakan proses penampilan sebuah karya busana dari seorang desainer ataupun seseorang yang menggeluti dibidang fashion yang bertujuan untuk memamerkan atau mempromosikan karyanya kepada khalayak umum atau masyarakat.

2. Tujuan Pertunjukan Busana

Adapun tujuan dari sebuah peragaan busana adalah bertujuan untuk:

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

Adapun manfaat yang bisa didapat dari mengadakan peragaan busana antara lain :

- a. Sebagai wahana belajar keorganisasian dalam bentuk
- b. kepanitiaan pertunjukan busana.
- c. Melahirkan desainer-desainer muda yang profesional dibidangnya.
- d. Memperkenalkan sebuah hasil karya perancang busana kepada masyarakat. (Sicilia Sawitri, 2000:67).

3. Tata Panggung

Di dalam buku yang disusun oleh Corinth, *How To Put Showmanship into the Fashion Show* (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.

“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 pertunjukan. Jenis dan tempat pertunjukan merupakan salah satu hal penting” (Soegeng Toekiyo, 1990: 24). Berdasarkan pengertian tersebut dapat diambil kesimpulan bahwa panggung adalah tempat dalam dunia pertunjukan atau tempat untuk mempertunjukkan sesuatu kepada penonton.

4. Lighting

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

5. Tahapan Pertunjukan

a. Persiapan

2) Pembentukan Panitia

Menurut Sri Ardiati Kamil (1996) Panitia gelar busana terdiri dari ketua panitia, wakil ketua, sekretaris dan humas, bendahara, announcer, perlengkapan, penanggung jawab peragawati dan tata rias. Penyelenggaraan pertunjukan busana pasti mempunyai tema.

Tema harus sesuai dengan sumber ide yang akan ditampilkan pada pertunjukan.

b. Proses

1) Menentukan Waktu dan Tempat

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

2) Hasil

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