

BAB II

DASAR PENCIPTAAN KARYA

A. Tema Penciptaan

Menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia tema disebut sebagai pokok pikiran dan dasar cerita. Sebelum menciptakan sebuah karya, hal terpenting yang dilakukan adalah penentuan tema. Tema besar yang diambil adalah *TROMGINE*. *TROMGINE* merupakan akronim dari *The Role Of Millenial Generation In Natural/ Nature* dimana memiliki arti peranan generasi milenial dalam lingkungan alam. Manusia merupakan bagian dari alam semesta. Lingkungan alam sangat penting bagi manusia karena lingkungan alam mempengaruhi perkembangan hidup manusia. Pada masa sekarang, generasi milenial hidup serba modern dan digital. Mereka memanfaatkan kemajuan teknologi sebagai alat penunjang dalam kehidupan sehari-hari. Memiliki sifat sebagai pribadi dengan pikiran terbuka, rasa percaya diri yang bagus, optimis, dan mampu mengekspresikan perasaan, maka generasi milenial memiliki sifat positif yang dapat dimanfaatkan untuk membangun peradaban manusia yang lebih baik. Dalam hal ini generasi milenial dituntut untuk ikut serta dalam perkembangan dan kemajuan dunia, salah satunya di bidang fashion.

Karya-karya yang ditampilkan merupakan perwujudan penggunaan teknologi sebagai wujud peran mahasiswa dalam mempopulerkan warisan budaya yang ada di Indonesia dalam wujud sumber ide busana yaitu *heritage* Indonesia. *Heritage* merupakan peninggalan masa lalu yang harus diperkenalkan dari generasi ke generasi. *Heritage* meliputi tradisi, bangunan, taman nasional, cerita rakyat dan peninggalan sejarah yang berumur puluhan tahun. Melalui tema ini diharapkan mahasiswa dapat ikut serta dalam mempopulerkan warisan budaya dan alam yang ada di Indonesia.

B. Trend

Membuat atau menciptakan sebuah desain busana pasti tidak akan pernah terlepas dari pengaruh *trend* yang sedang terjadi. Busana yang akan dibuat atau dirancang menggunakan model busana yang baru sehingga akan menarik perhatian masyarakat. Menurut (Sri Widarwati, 1996: 22) “suatu gambaran besar atau gerakan dalam pola pikir mode. Kecenderungan akan suatu gaya busana tertentu lazim disebut dengan *trend mode*”.

Trend fashion yang diambil mengacu pada *trend forecasting 2019* dengan tema *Singularity*. *Singularity* merupakan trend forecast 2019/2020 yang berawal dari ketakutan terhadap eksistensi manusia akan terhapus oleh mesin, atau mesin tersebut akan memperbaiki eksistensi manusia menjadi “manusia super”. *Singularity* adalah hipotesis yang memprediksi bahwa penemuan kecerdasan artificial super akan memicu secara tiba-tiba pelarian pertumbuhan teknologi yang menghasilkan kecerdasan super yang begitu kuat, yang secara kualitatif akan jauh melampaui seluruh kecerdasan manusia. Paradox dari manusia versus kecerdasan artificial masih merupakan wilayah yang menyeramkan dan belum dikenal, membuat konsep *singularity* terasa seperti musuh misterius yang membuat kita harus siap siaga untuk mencegah kedatangannya.



Gambar 1. *Trend forecasting 2019*

(Sumber: <http://bit.ly/BekraFITF>)

Tema yang digunakan dalam penciptaan busana merupakan tema yang diambil dari *trend forecasting 2019 singularity*. Tema besar yang diusung adalah: *Exuberant, Neo Medieval, Svarga dan Cortex*.

Adapun penjelasan dari masing-masing tema adalah sebagai berikut:

1. *Exuberant*

Tema ini diilhami oleh Pan Asian, kaum muda keturunan Asia yang bermukim di Amerika. Beberapa diantara mereka sukses dalam dunia hiburan dan kesenian, karya mereka pun telah diakui, terbukti dengan pengaruhnya yang kuat pada kaum muda di seluruh dunia. Penampilan mereka memberi pengaruh pula dalam gaya berbusana: enerjik, dinamis, dan berjiwa muda.

Exuberant dibagi menjadi tiga sub tema, yaitu:

- a. *Urban Caricature* (karikatur metropolitan) mengambil seni urban dan gaya pop-punk yang kental. *Street graphic* dan parody karikatur yang diterapkan pada bentukan, baik motif maupun silur ini, menciptakan kesan *quirky, snob*, dan aktif.
- b. *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 namun tetap cute. Siluet berbentuk *baggy* dan *friendly-shape*.
- c. *New Age Zen* (zen generasi baru) bentuk tradisional Asia yang dipadu dengan minimalis kontemporer memberi kesan tenang dan modern, dibandingkan kedua sub tema sebelumnya yang memakai warna-warna terang, subtema ini memakai *deep colorful*.

2. *Neo Medieval*

Tema ini dipicu oleh kekhawatiran akan datangnya Perang Dunia III, akibat perbedaan kepentingan yang dianut oleh beberapa negara. Negara superior berambisi menguasai daerah lain untuk terus menjadi supremasinya. Sementara itu negara-negara lain yang inferior mempertahankan eksistensi dan ideologi mereka, berjuang dengan segala apa yang mereka miliki. Ada yang ingin berubah sesuai dengan paham

baru dan modern, namun ada yang bersikukuh dengan paham dan pola pikir yang kolot. Bayang-bayang kekhawatiran tersebut melahirkan imajinasi layaknya film-film perang masa depan. Suasana intergalatik, medieval, futuristik, dan apokaliptik dengan amat bervariasi mempengaruhi gaya busana *neo medieval*. Ada gaya yang elegan dan berwibawa, ada yang feminin namun berkesan tegas, serta ada pula yang kelihatan kokoh mencerminkan ketangguhan. Bentuk dan siluet tema ini juga beragam: ada siluet ramping, juga ada yang longgar dan oversize.

Neo Medieval dibagi menjadi tiga sub tema, yaitu:

- a. *The Futurist* (para futuris) memakai gaya romantis-elegan yang kental dengan penggunaan teknologi terkini pada teknik potongannya maupun materialnya sehingga berkesan *clean*, *sleek*, dan kontemporer.
- b. *Armoury* (pertahanan) memiliki gaya paling maskulin yang berkesan kolosal dan *combatant*. Siluetnya pun struktural dan tegas sehingga mengesankan keberanian para pasukan di garis pertahanan depan.
- c. *Dystopian Fortress* (benteng kegelapan) menggambarkan sisi kegelapan dari kehidupan antargalaksi. Kesan *rusty* dan lusuh dari para peziarah dan survivor yang bertempat pada benteng kerajaan tersebut diinterpretasikan lewat penggunaan teknik *drapery* dan kesan *unifinished*.

3. *Svarga*

Svarga adalah kata dalam bahasa sanskerta yang berarti ‘surga’, menggambarkan pendekatan antarmanusia secara spiritual. *Svarga* adalah representasi dari hakekat impian umat manusia, yaitu bersama-sama hidup rukun, bahagia, damai dan sejahtera di muka bumi ini yang mungkin saja terwujud apabila setiap suku bangsa saling menghargai dan saling berbagi. Tidak ada permusuhan dan persaingan. Angan-angan ini dituangkan melalui kehangatan gaya busana elektrik yang kaya akan warna serta cita rasa, campuran dari berbagai pengaruh ragam budaya. gaya kontemporer dipadukan dengan gaya etnik. Symbol-simbol dalam mitologi, kepercayaan, dan mistik disisipkan pada gaya urban. Bentuk siluet busana

svarga begitu variatif dari yang ketat membungkus badan, hingga longgar dan oversize, pendek maupun panjang. Semuanya tidak terlepas dengan sentuhan hasil terapan kriya, baik tradisional maupun modern.

Svarga dibagi menjadi tiga sub tema, yaitu:

- a. *Couture Boho (adi bohemia)*, mencampurkan elemen kultural yang mewah dan eksklusif, kaya akan detail, serta bergaya burgeoise yang elegan. Subtema ini mengusung kekayaan traditional yang dibuat dengan keahlian tinggi.
- b. *Upskill Craft* (kriya berkelas), merupakan sebuah peningkatan nilai dari hasil kriya yang dibuat menjadi seni kontemporer, subtema ini lebih berkesan *indigenous, down to earth, soft dan eclectic*. Teknik kriya dan tenun banyak dipakai untuk lebih memberi kesan yang 'membumi'.
- c. *Festive-Fiesta* (pesta kegembiraan), merupakan bentuk perayaan atas bersatunya umat manusia. *Pattern-blocking* dengan motif multibudaya yang eksentrik dan eksotis dipadu ke dalam sebuah *basic shape pieces* untuk menghasilkan gaya boho yang lebih kontemporer.

4. *Cortex*

Cortex merupakan paradoks kecerdasan buatan di era evolusi digital di mana digitalisasi membaur di seluruh lingkup hidup manusia. AI (Artificial Intelligence atau kecerdasan buatan) digambarkan sebagai 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 siluet nya merupakan poin utama dari cortex.

Cortex dibagi menjadi tiga sub tema, yaitu:

- a. *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* (jelas), lebih bermain pada kesan *transluscent* dan tembus pandang pada material yang dipakai sehingga lebih mengesankan minimalis, *sleek*, *vivid*, dan *clean*.
- c. *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.

Berikut ini merupakan penyajian salah satu trend yang diambil dari *trend forecasting* yang mengusung *trend fashion* 2019/2020. Mengusung tema *Svarga* dengan subtema *Festive-Fiesta* untuk menciptakan gaun pesta malam untuk wanita dewasa awal dengan menggunakan gaya busana elektrik yang kaya akan warna. Simbol-simbol dalam mitologi, kepercayaan dan mistik disisipkan pada gaya urban. Bentuk siluet busana *svarga* begitu variatif dari yang ketat membungkus badan, hingga longgar, pendek maupun panjang, semuanya tidak terlepas dengan sentuhan hasil terapan kriya.

C. Sumber Ide

1. Pengertian Sumber Ide

“Sumber ide adalah segala sesuatu yang dapat menimbulkan ide seseorang untuk menciptakan desain ide baru” (Sri Widarwati, dkk, 1996: 58). Menurut (Widjiningsih, 1990: 70), “Sumber ide adalah segala sesuatu yang dapat merangsang lahirnya suatu kreasi”. Menurut Sugiyanto, dkk (2005) “Sumber ide merupakan langkah awal dalam proses penciptaan, melalui ide tersebut proses penciptaan berjalan. Dalam menemukan sumber ide perlu adanya perenungan, pengamatan dan penghayatan terhadap lingkungan sekitar yang diperoleh secara sengaja dan dikembangkan menjadi sebuah karya”.

Dari Ketiga pendapat tersebut penulis mengkaji bahwa sumber ide adalah segala sesuatu yang dapat digali untuk menciptakan desain baru berupa apa saja yang ada disekitar manusia.

2. Penggolongan Sumber Ide

Sumber ide secara garis besar menurut (Chodiyah dan Mamdy, 1982: 172), dapat dikelompokkan menjadi tiga yaitu:

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

3. Sumber Ide Mulut Goa Taman Nasional Bantimurung

Taman Nasional Bantimurung adalah salah satu *heritage* Indonesia. Taman Nasional Bantimurung resmi menjadi Taman Nasional Bantimurung ini resmi menjadi Taman Nasional warisan dunia Asean (*Asean Heritage Park–AHP*) 41. Keputusan ini dikemukakan dalam forum *The 29th Meeting of The ASEAN Senior Officials on The Environment (ASOEN)*, karena tema pergelaran adalah *heritage* Indonesia maka penulis memilih Mulut Goa Taman Nasional Bantimurung sebagai sumber ide. Taman ini terletak di Sulawesi Selatan tepatnya di Kecamatan Bantimurung Kabupaten Maros, diseputaran mulut goa terdapat kupu-kupu yang menempel pada dinding-dinding goa. Kupu-kupu yang ada didalam goa memang menonjolkan daya tarik utamanya. Di tempat ini sedikitnya ada 20 spesies kupu-kupu yang dilindungi pemerintah dan ditetapkan melalui Peraturan Pemerintah No. 7/1999. Beberapa spesies unik bahkan menjadi endemik Sulawesi Selatan. Di lokasi tersebut terdapat spesies kupu-kupu yang hanya keluar pada malam hari dan mengeluarkan cahaya, ada juga yang hanya keluar pada saat cuaca cerah. Saking kayanya akan fauna kupu-kupu Alfred Russel Wallace seorang Naturalis, Penjelajah, Geografer, Antropolog sekaligus ahli Biologi dari Britania Raya, menjuluki Bantimurung sebagai “*The Kingdom Of*

Butterfly”. Menurutnya di lokasi tersebut terdapat sedikitnya 250 spesies kupu-kupu yang sebagian merupakan jenis langka.



Gambar 2. Sumber Ide Mulut Goa
(Sumber: Pinterest)

4. Pengembangan Sumber Ide

Pengembangan sumber ide menurut Dharsono Sony Kartika (2004) ada beberapa teknik mengubah atau mengelola wujud obyek penciptaan karya, yaitu:

- a. Teori *Stilisasi* merupakan cara penggambaran untuk mencapai bentuk keindahan dengan cara menggunakan obyek atau benda yang digambar, yaitu dengan cara menggayakan disetiap kontur pada obyek atau benda tersebut. Contoh: pengambilan ornament motif batik, tatah sungging, lukisan tradisional dan lain lain. Proses stilisasi ini dapat dilakukan dengan menambahkan detail, pada setiap perubahan sehingga semakin lama detailnya semakin rumit.
- b. Teori *Distorsi* merupakan penggambaran bentuk yang menekankan pada pencapaian karakter, dengan cara menyangatkan (sangat) wujud-wujud tertentu pada benda atau obyek yang digambar. Contoh: karakter wajah gatutkaca dan berbagai wajah topeng lainnya.
- c. Teori *Transformasi* merupakan penggambaran bentuk yang menekankan pada pencapaian karakter dengan memindahkan (trans) wujud atau figur dari obyek lain ke obyek yang digambarkan.

Contoh: penggambaran manusia berkepala binatang atau sebaliknya.

- d. Teori *Disformasi* merupakan penggambaran bentuk yang menekankan pada interpretasi karakter, dengan cara mengubah bentuk obyek dengan cara menggambarkan sebagian saja yang lebih dianggap mewakili. Proses *disformasi* dapat dilakukan dengan cara mengurangi bagian-bagian dari detail obyek sehingga menghasilkan desain yang semakin sederhana.

Berdasarkan pernyataan diatas penulis mengkaji bahwa teori yang digunakan penulis untuk membuat karya busana pesta malam dengan sumber ide Mulut Goa Taman Nasional Bantimurung adalah teori *transformasi*, karena teori ini merupakan gambaran bentuk yang menekankan pada pencapaian karakter dengan memindahkan (trans) wujud atau figur dari obyek lain ke obyek yang digambarkan, sedangkan pada busana pesta malam ini pemindahan wujud nya adalah dari penggambaran kupu-kupu terletak pada bagian lengan yang memvisualisasikan sayap kupu-kupu.

D. Desain Busana

Menurut Afif Ghurub Bestari (2011), desain adalah rancangan atau gambaran desain yang terdiri atas garis, bentuk, ukuran, warna, tekstur dan nilai dari suatu benda yang dibuat dalam bentuk dua dimensi berdasarkan prinsip-prinsip desain. Desain dihasilkan melalui pemikiran, pertimbangan, perhitungan, dan tidak meninggalkan dari alam, cita, rasa, serta kegemaran orang banyak. Hasilnya dituangkan dengan wujud gambar dan dapat dinikmati orang yang dapat melihatnya. Menurut Sri Widarwati (1993) desain busana adalah suatu rancangan atau gambaran suatu objek atau benda. Dibuat berdasarkan susunan garis, bentuk, warna dan tekstur. Dalam pembuatan desain busana pengetahuan mengenai unsur-unsur dan prinsip-prinsip desain perlu diketahui dan dipelajari. Desain busana erat hubungannya dengan mode atau *fashion*.

Berdasarkan beberapa pendapat diatas penulis mengkaji bahwa desain busana adalah suatu rancangan atau gambaran suatu obyek atau benda yang terdiri atas garis, bentuk, ukuran, warna, tekstur dan nilai dari suatu benda yang dibuat dalam bentuk dua dimensi berdasarkan prinsip-prinsip desain dan memperhatikan komposisi, kesatuan ide, proporsi, perwujudan ide (daya kreasi), dan penyelesaian gambar desain busana, pemberian warna sesuai dengan tekstur yang akan diterapkan.

1. Prinsip Penyusunan Moodboard

Menurut Maharani Sukolo (2009:145) mengistilahkannya sebagai *mood*, yaitu kumpulan gambar, photo, warna bahkan objek yang disusun menyatu untuk memvisualisasikan sebuah tema atau ide koleksi. Sebuah *moodboard* adalah jenis desain poster yang didalamnya terdiri dari gambar, teks, dan sampel objek dalam komposisi yang dikehendaki oleh pencipta *moodboard*. Desainer menggunakan *moodboard* guna mengembangkan konsep desain mereka dan untuk berkomunikasi dengan anggota lain dari tim desain. Menurut Suciwati (2009:217-224), *moodboard* dapat diartikan sebagai alat atau media papan yang digunakan oleh desainer untuk membantu mereka mendapatkan ide yang baik dari apa yang klien mereka cari. Papan tersebut pada dasarnya berupa kolase barang seperti foto, sketsa, kliping, perca kain dan sampel warna. *Moodboard* digunakan oleh berbagai kalangan desainer seperti dibidang *fashion* dan disain interior. *Moodboard* sebagai media pembelajaran memberikan pengalaman melalui lambang-lambang visual berupa gambar sehingga *moodboard* memberikan pemahaman mengenai desain yang akan dibuat. Proses mendesain terdiri dari beberapa langkah, diantaranya adalah pembuatan moodboard itu sendiri. *Moodboard* berperan sebagai media petunjuk untuk menciptakan sebuah karya (Suciwati, 2009:217-224). *Moodboard* sebagai media yang digunakan desainer dalam proses membuat karya memberikan peran yang sangat penting. *Moodboard* memberikan gambaran yang lebih jelas mengenai karya yang akan dibuat desainer.

Menurut Suciyati (2009:219) moodboard berfungsi untuk:

- a. Memberikan gambaran mengenai tujuan dan manfaat yang akan diperoleh dari karya yang dibuat.
- b. Merumuskan berbagai macam ide yang semula bersifat abstrak menjadi sebuah desain karya yang konkret.
- c. Sebagai media pembelajaran.
- d. Sebagai media perencanaan pada kegiatan industri khususnya industri busana dan kriya tekstil, seperti butik, industri garmen, atau industri kriya tekstil.

Manfaat moodboard menurut Trazy & Adrian Grandon (2009:32) adalah:

- a. Membantu mengarahkan proses desain dari awal hingga terciptanya karya. Dimulai dari penentuan tema atau judul, mencari dan mengumpulkan gambar-gambar yang sesuai dengan tema atau judul dan membuat produk hingga menjadi karya.
- b. Membantu mengembangkan kemampuan *kognitif* atau pengetahuan, karena dengan membuat *moodboard* desainer dapat mengembangkan kemampuan imajinasinya.
- c. Melatih kemampuan *afektif* atau emosional dalam proses pembuatan desain melalui *moodboard* sebagai media.
- d. Melatih keterampilan *psikomotor* (motorik) desainer atau orang yang belajar dibidang busana dalam menyusun potongan-potongan gambar, membuat desain dan menciptakan karya.

Tujuan dari pembuatan moodboard adalah untuk menentukan tujuan, arah dan panduan dalam membuat karya cipta bertema, 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.

Tahapan kegiatan yang dilakukan dalam pembuatan moodboard diantaranya:

- a. Menentukan tema dan karakter karya yang akan diangkat.
- b. Penggayaan busana yang sedang trend.

- c. Warna yang akan digunakan dalam pembuatan desain busana.
- d. Corak bahan, bila akan mengangkat corak tertentu pada koleksi yang akan dibuat.
- e. Mengumpulkan materi berupa gambar yang akan dijadikan sebagai elemen penyusun moodboard.
- f. Mempersiapkan alat dan bahan.
- g. Menyusun elemen pembuatan moodboard berdasarkan tema yang telah ditentukan.

2. Unsur Dan Prinsip Desain

a. Unsur-unsur desain

Unsur desain merupakan unsur-unsur yang digunakan untuk mewujudkan sebuah desain sehingga orang lain dapat membaca desain. (Afif Ghurub Bestari, 2011: 11-17).

Adapun unsur-unsur desain sebagai berikut:

1) Garis

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 keluruhan
- (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)

Garis lurus merupakan dasar untuk membuat garis patah dan bentuk-bentuk bersudut. Apabila diperhatikan dengan seksama, tiap-tiap garis data memberikan kesan berbeda.

b) Garis Lengkung

Garis lengkung memiliki sifat luwes atau kadang-kadang bersifat riang gembira. Dalam menggambar desain busana, garis mempunyai fungsi sebagai berikut:

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

2) Arah

Pada benda apapun, termasuk busana, dapat dilihat dan dirasakan adanya arah tertentu, misalnya mendatar, tegak lurus, dan miring. Secara nyata, arah dapat dilihat dan dirasakan keberadaannya. Arah dimanfaatkan dalam merancang benda dengan tujuan tertentu. Contohnya: dalam gambar desain busana, unsur arah pada motif kain dapat digunakan untuk mengubah penampilan dan bentuk tubuh pemakai. Pada bentuk tubuh gemuk, sebaiknya menghindari arah mendatar karena menimbulkan kesan melebarkan tubuh. Begitu pula dalam pemilihan model busana, garis hias yang digunakan berupa garis *princess* atau garis tegak lurus yang memberi kesan meninggikan atau merampingkan orang yang bertubuh gemuk tersebut.

3) Bentuk

Bentuk adalah hasil hubungan dari beberapa garis yang menghasilkan area atau bidang dua dimensi (*shape*). Apabila bidang tersebut disusun dalam suatu ruang, terjadi bentuk tiga dimensi adalah bentuk perencanaan secara lengkap untuk benda atau barang datar (dipakai untuk benda yang memiliki ukuran panjang dan lebar). Sedangkan bentuk tiga dimensi adalah bentuk perencanaan secara lengkap untuk benda atau barang datar yang memiliki panjang, lebar dan tinggi. Teknik tiga dimensi terkait dengan volume atau isi. Dalam hal ini, sebuah busana merupakan bentuk tiga dimensi yang berarti memiliki ruang atau dapat diisi oleh tubuh pemakai.

4) Ukuran

Ukuran merupakan salah satu unsur yang sangat mempengaruhi desain busana atau benda lainnya. Unsur-unsur yang dipergunakan dalam suatu desain hendaknya diatur ukurannya dengan baik agar desain tersebut memunculkan keseimbangan dan keserasian.

5) Tekstur

Tekstur merupakan keadaan permukaan suatu benda atau kesan yang timbul dari apa yang terlihat pada permukaan benda. Tekstur ini dapat diketahui dengan cara melihat atau meraba. Setiap benda mempunyai permukaan yang berbeda-beda, ada yang halus dan ada yang kasar. Tekstur pada kain akan terlihat berkilau, bercahaya, kusam, transparan, kaku dan lemas. Sedangkan dengan meraba akan diketahui apakah permukaan suatu benda kasar, halus, tipis, tebal, atau licin. Tekstur yang bercahaya atau berkilau dapat membuat seseorang terlihat lebih besar (gemuk). Oleh karena itu, bahan tekstil yang bercahaya lebih cocok dikenakan oleh orang yang bertubuh kurus sehingga badan terlihat lebih berisi.

6) *Value*

Value adalah nilai gelap terang. Semua benda kasat mata hanya dapat terlihat karena adanya cahaya, baik cahaya alam maupun cahaya buatan. Apabila suatu benda diamati, akan terlihat bahwa bagian-bagian permukaan benda tidak seluruhnya diterpa oleh cahaya. Ada bagian yang terang dan ada bagian yang gelap. Keadaan ini yang menimbulkan adanya nilai atau kadar gelap dan terang pada permukaan benda. Nilai atau kadar gelap dan terang ini disebut dengan istilah *value*.

7) Warna

Warna termasuk unsur desain 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 dirancang. Warna dapat menunjukkan sifat, karakter, dan citra yang berbeda-beda.

Dalam dunia busana, ada beberapa istilah warna, misalnya warna panas, warna dingin, warna lembut, warna ringan, warna sedih, warna muram, dan warna riang. Inilah yang disebut dengan karakter warna. Warna-warna pekat, tua, atau warna hitam memberikan kesan berat dan menyusutkan bentuk. Oleh karena itu, apabila kita mendesain busana untuk seseorang hendaknya disesuaikan dengan proporsi orang tersebut. Contohnya: orang yang bertubuh gemuk hendaklah dipilih warna yang tidak terlalu cerah atau warna-warna redup bahkan cenderung karena warna ini dapat merampingkan bentuk tubuh yang gemuk tersebut. Demikian juga sebaliknya, untuk orang yang berpostur kurus sebaiknya pilihlah warna yang cenderung terang atau bahkan menyala cemerlang.

Berdasarkan pernyataan diatas unsur desain yang digunakan penulis untuk membuat karya busana adalah unsur garis, tekstur dan warna. Unsur garis yang digunakan yaitu garis lurus dan garis lengkung. Garis lurus terdapat pada plisket lengan dan rok, garis lengkung terdapat pada badan bagian belakang. Unsur tekstur yang digunakan dalam pembuatan busana pesta malam ini menggunakan kain berkilau karena peragawati bertubuh kurus sehingga tekstur kain berkilau cocok untuk pembuatan busana pesta malam karna tekstur ini membuat seseorang terlihat lebih besar (gemuk). Kemudian warna-warna yang digunakan dalam pembuatan busana ini kebanyakan menggunakan warna-warna terang karena warna yang terang memberikan efek lebih besar (gemuk).

b. Prinsip-prinsip desain

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

Adapun prinsip-prinsip desain sebagai berikut:

1) Harmoni

Harmoni adalah prinsip desain yang memunculkan kesan adanya kesatuan melalui pemilihan dan susunan objek atau ide. Pengertian ini dapat dikatakan juga adanya keselarasan serta kesan kesesuaian antara bagian yang satu dengan yang lain dalam suatu benda atau antara benda yang satu dengan benda lain yang dipadukan. Dalam suatu bentuk, harmonisasi dapat dicapai melalui kesesuaian setiap unsur yang membentuknya.

2) Proporsi

Proporsi adalah perbandingan antara bagian yang satu dengan bagian 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*) antar bagian dalam suatu desain sangat diperlukan untuk menghasilkan susunan yang menarik. Prinsip keseimbangan dalam desain terdiri atas dua hal, yaitu keseimbangan simetris dan asimetris.

4) Irama

Irama desain dapat dirasakan melalui efek visual. Irama menimbulkan kesan gerak gemulai yang menyambung dari bagian yang satu ke bagian yang lain pada suatu benda sehingga akan membawa pandangan mata berpindah-pindah dari suatu 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.

5) Pusat Perhatian

Pusat perhatian (*center of interest*) dapat berupa aksen yang secara otomatis membawa mata pada sesuatu yang terpenting

dalam suatu desain busana. Ada beberapa hal yang perlu diperhatikan dalam menempatkan aksen sebagai pusat perhatian, antara lain sebagai berikut:

- a) Apa yang akan menjadi aksen.
- b) Bagaimana menciptakna aksen.
- c) Berapa banyak aksen yang dibutuhkan.
- d) Dimana aksen ditempatkan.

6) Kesatuan

Kesatuan (*unity*) merupakan sesuatu yang memberikan kesan adanya keterpaduan tiap 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. Contohnya: *neckline* berbentuk V yang mana ujung blusnya meruncing.

Berdasarkan pernyataan diatas penulis mengkaji bahwa penggunaan prinsip desain dalam pembuatan busana pesta malam ini meliputi: harmoni, keseimbangan, pusat perhatian, dan kesatuan. Adanya kesatuan pada bagian lengan dan rok yang diplisket menunjukkan adanya keselarasan pada desain tersebut. Keseimbangan yang dipilih dalam pembuatan busana ini adalah keseimbangan simetris terlihat pada susunan hiasan bordir kupu-kupu pada busana pesta antara sebelah kanan dan kiri yang tersusun sama. Irama merupakan pergerakan dari satu bagian ke bagian lain yang berisi elemen desain yang berulang-ulang dengan teratur dan menimbulkan kesan gerak yang menimbulkan kesan selaras atau tidaknya suatu busana. Pada busana pesta malam ini irama terdapat pada pengulangan rok dan lengan karena menggunakan kain yang di *pleats*. Pusat perhatian busana pesta malam ini terletak pada badan depan dan badan belakang bagian punggung yang memvisualisasikan gua kupu-kupu.

3. Teknik Penyajian Gambar

Menurut Sri Widarwati (1996: 72) dalam menggambar atau membuat sketsa-sketsa untuk mencipta desain pakaian ada beberapa teknik penyajian, yaitu:

a. *Design Sketching* (Menggambar Sketsa)

Design sketching untuk mengembangkan ide-ide dan menerapkannya pada kertas secepat mungkin. Dalam *Design sketching* ini kita harus dapat mengembangkan style dengan cara kita sendiri.

b. *Production Sketching* (Sketsa Produksi)

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

c. *Presentation Drawing* (Penyajian Gambar)

Presentation Drawing adalah suatu sajian gambar atau koleksi yang ditunjukkan kepada pelanggan (*buyer*). Oleh karena itu dalam penyajian 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 diatas proporsi tubuh atau digambar sebagian flat.
- 3) Beri sedikit keterangan pada detail pakaian.
- 4) Menempelkan contoh bahan pada sheet, jangan terlalu besar cukup 2,5cm x 2,5 cm.

d. *Fashion Illustration* (Ilustrasi Desain Busana)

Fashion Illustration adalah suatu sajian gambar fashion yang dimaksudkan untuk tujuan promosi suatu desain. Seorang fashion illustrator bertugas membuat sebuah 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.

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

Three Dimention Drawing merupakan suatu sajian gambar yang menampilkan ciptaan desain busana dengan bahan yang sebenarnya. Dibuat dalam tiga kenampakan (tiga dimensi).

Dari 5 macam teknik penyajian gambar yang dijelaskan diatas, penyusun menggunakan tiga teknik penyajian gambar dalam laporan ini yaitu *design sketching*, *production sketching* dan *fashion ilustration*.

E. Busana Pesta

1. Deskripsi Busana Pesta

a. Pengertian Busana 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 Prapti Karomah dan Sicilia Sawitri, (1998:10). “Busana pesta adalah busana yang dikenakan pada kesempatan pesta, dimana pesta tersebut dibagi menurut waktunya, yakni pesta pagi, pesta siang, dan pesta malam.”

Jadi dari pengertian diatas penulis mengkaji bahwa busana pesta adalah busana yang dikenakan pada kesempatan pesta baik pesta pagi, siang, sore maupun 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 berdasarkan waktu penggunaannya

Busana pesta ada dua macam, yaitu undangan resmi (upacara kenegaraan, serah terima jabatan, wisuda, dan upacara akad nikah) dan undangan tidak resmi (selamatan, syukuran, ulang tahun, dan perpisahan) (Prapti Karomah, 1990). Menurut Enny Zuhni Khayati (1998) busana pesta di kelompokkan menjadi lima, antara lain:

a) Busana Pesta Pagi atau Siang

Busana Pesta Pagi atau Siang adalah busana yang dikenakan pada kesempatan pesta antara pukul 09.00-15.00. Busana pesta ini terbuat dari bahan yang bersifat halus, lembut, menyerap keringat dan tidak berkilau, sedangkan pemilihan warna sebaiknya dipilih warna yang lembut tidak terlalu gelap. Model busana cenderung lebih sederhana dibandingkan busana pesta malam. Pelengkap busana yang digunakan biasanya berupa sepatu hak tinggi, tas tidak berkilau, dan perhiasan yang digunakan tidak berlebihan.

b) 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.

c) Busana Pesta Malam

Busana pesta malam adalah busana yang dikenakan pada kesempatan pesta, dengan ciri-ciri model terbuka, istimewa. Misalnya *backless* (punggung terbuka), *busty look* (dada terbuka), dan lain-lain. Pemilihan bahan yaitu yang bertekstur lebih halus dan lembut. Mode busana kelihatan mewah atau berkesan istimewa. Warna yang digunakan lebih mencolok, baik mode ataupun hiasannya lebih mewah.

d) Busana Pesta Malam Resmi

Busana pesta malam resmi adalah busana yang dikenakan pada kesempatan resmi, mode masih sederhana, biasanya berlengan tertutup sehingga kelihatan rapi dan sopan tetapi tetap terlihat mewah.

e) Busana Pesta Malam Gala

Busana pesta malam gala adalah busana pesta yang dipakai pada malam hari untuk kesempatan pesta, dengan ciri-ciri mode

terbuka, istimewa, mewah. Misalnya: backless (punggung terbuka), busty look (dada terbuka), decolette look (leher terbuka) dan lain-lain.

Berdasarkan pernyataan diatas penulis mengkaji bahwa busana pesta merupakan busana yang dikenakan dalam kesempatan pesta. Busana pesta menurut kesempatan dapat dibagi menjadi lima, yaitu: busana pesta pagi, busana pesta sore, busana pesta malam, busana pesta malam resmi, busana pesta malam gala.

2) Busana pesta berdasarkan usia pemakai:

a) Busana Pesta Anak

Busana pesta anak adalah busana yang dipakai anak usia 6-11 tahun. Bahan yang digunakan juga menggunakan bahan yang khusus untuk anak, maksudnya adalah bahan yang aman untuk kulit anak tersebut. Busana pesta untuk anak sebaiknya dibuat dari bahan yang bagus dengan hiasan-hiasan yang menarik seperti renda-renda, biku-biku, sulaman, ataupun semok, sehingga busana ini tampil mewah dan istimewa. Bahan yang dapat dipilih untuk busana pesta anak misalnya: volk rubia, silky, sutera, sifon, dan tula. Bahan untuk busana pesta anak sebaiknya dipilih bahan dengan corak yang halus dan warna yang cerah atau warna-warna yang lembut.

b) Busana Pesta Remaja

Busana yang masih terlihat sedikit kanak-kanak, tetapi juga tetap ada kombinasi yang sedikit mewah dan *glamuor*. Busana pesta remaja dapat berupa gaun dengan leher terbuka, berlengan atau tidak berlengan. Warna yang dipilih untuk busana pesta remaja sebaiknya berwarna lembut dan cerah. Bahan yang dipilih dari bahan berkualitas dan bagus seperti bahan yang berbulu atau berkilau.

c) Busana Pesta Dewasa

Busana pesta untuk dewasa berbeda dengan busana pesta anak, karena untuk busana pesta dewasa jika dipakai terkesan mewah dan *glamour*.

Menurut Winarno dalam Sri Widarwati (1996), ada 6 tipe yang dominan mengenai ciri-ciri/sifat-sifat wanita diantaranya:

- a) Tipe Romantis, sifatnya sensitif dan berperasaan halus, serta agak senang menonjolkan kewanitaannya.
- b) Tipe Sportif, sifatnya suka sewajarnya, senang bergaul, berpendirian keras.
- c) Tipe Feminin Aktif, berperasaan halus, tidak suka menolak yang keterlaluan.
- d) Tipe Emansipasi, sifatnya aktif, senang berdikari, sukses tak tergantung orang lain serta dalam berpakaian percaya diri sendiri.
- e) Tipe Elegant, sifatnya pasif, ingin dikagumi, berwibawa, bertipe pemimpin.
- f) Tipe Extravagance, tipe ini banyak dipengaruhi unsur panggung, bersifat demonstratif, kadang-kadang amat menyolok, dan aneh pada pandangan umum.

Berdasarkan pernyataan diatas penulis mengkaji ada 6 tipe yang dominan mengenai ciri-ciri/sifat-sifat wanita. Pada karya busana pesta malam ini tipe busana pesta malamnya termasuk tipe yang feminine aktif.

Sejalan dengan pendapat diatas Poppy Dharsono dalam Sri Widarwati (1996), mengemukakan ada beberapa tipe gaya yaitu:

- a) Tipe Dramatis, tipe yang ekstrim dalam fashion. Cocok dengan warna-warna yang eksotik dan bahan-bahan yang berkilauan.
- b) Tipe Natural, wanita yang bertipe natural umumnya bersifat casual. Tipe ini selalu cocok dalam segala pakaian sportif, dari yang casual sampai yang anggun.

- c) Tipe *Gamin*, tipe ini mempunyai postur badan yang kecil dan berwajah bersih, membuatnya selalu kelihatan seperti anak-anak. Simple dan bersih, serta detail yang ringkas pada bajunya akan memberi daya tarik tipe ini.
- d) Tipe *Romantik*, wanita bertipe romantik harus selalu tampil feminin, baik gaya maupun jenis tekstil busananya. Material tekstil busananya harus lembut dan mewah serta mengkilat.
- e) Tipe *Innocent*, tipe ini lebih muda dari tipe romantik. Umumnya lembut dan cantik baik postur tubuh dan warna kulitnya. Gayanya feminin dan badannya berlekuk indah. Menghindari tekstil yang berat berkilauan dan meninggalkan jenis busana yang berimpe-rimpel.
- f) Tipe *Androgynous*, tipe ini sangat menyukai gaya yang maskulin tetapi unik. Cenderung tomboi dan ramah.
- g) Tipe *Klasik*, wanita tipe ini mempunyai postur tubuh yang baik, berwajah tidak berlebihan. Cocok dengan gaya jas yang *tailored*, konservatif tetapi canggih dan selalu berdandan rapi.

Berdasarkan pernyataan diatas tipe gaya berbusana busana pesta malam ini adalah tipe romantik karena tekstil busananya menggunakan kain yang mengkilat.

3) Karakteristik busana pesta:

Untuk menghasilkan sebuah busana pesta yang bagus dan bermutu tinggi perlu mempertimbangkan karakteristik dari busana pesta tersebut. Karakteristik busana pesta antara lain:

a) Siluet busan pesta

Menurut Sri Widarwati (1993) siluet busana pesta adalah struktur pada desain busana yang mutlak harus dibuat dalam suatu desain.

b) Bahan Busana Pesta

Bahan yang digunakan untuk busana pesta biasanya dipilih bahan-bahan yang berkualitas tinggi dan mampu menimbulkan

kesan mewah. Bahan-bahan tersebut antara lain bahan yang tembus terang seperti bahan brokat, tile, organdi, sifon dan lain-lain (Enny Zuhni Khayati, 1998:2). Sedangkan menurut Widarwati, S., (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 4 hal yang perlu diperhatikan dalam pemilihan bahan busana yaitu:

- (1) Memilih bahan sesuai desain.
- (2) Memilih bahan sesuai dengan kondisi si pemakai.
- (3) Memilih bahan sesuai dengan kesempatan.
- (4) Memilih bahan sesuai dengan keuangan keluarga.

c) Warna Busana Pesta

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 seperti, ungu, biru muda, dan putih serta warna-warna tua/gelap, seperti merah menyala dan biru gelap (Prapti Karomah dan Sicilia Sawitri, 1998). Sedangkan menurut Sri Widarwati (1993) pemilihan warna busana pesta berbeda, harus disesuaikan dengan kesempatan pestanya.

d) 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).

2. Pola Busana

Pola dasar adalah pola yang dibuat dengan menggunakan ukuran dan sistematika tertentu. Sedangkan yang dimaksud dengan pola busana adalah

pola pengembangan dari pola dasar sesuai model yang diinginkan. Penggunaan pola yang benar dan tepat sangat berpengaruh besar dalam pembuatan busana terutama kenyamanan dalam pemakaian, maka kita perlu mengetahui pola apa yang cocok digunakan sesuai dengan desain yang ada.

a. Macam-macam sistem pembuatan pola

Pola adalah langkah awal dalam proses pembuatan busana. (Menurut Widjiningsih, 1994 :3) ada beberapa metode dalam pembuatan pola diantaranya:

1) Draping

Draping adalah cara membuat pola ataupun busana dengan meletakkan kertas tela sedemikian rupa diatas badan seseorang yang akan dibuatkan busana mulai dari tengah muka menuju ke sisi dengan bantuan jarum pentul (Widjiningsih, 1990 : 1) untuk mendapatkan bentuk yang sesuai dengan bentuk badan diperlukan lipit pantas. Lipit pantas digunakan karena adanya perbedaan ukuran antara lain lingkaran yang besar dengan yang kecil. Draping banyak digunakan sebelum pola konstruksi berkembang, karena draping ini memiliki beberapa keunggulan antara lain, yaitu tidak membutuhkan ukuran karena dapat langsung dibuat pada manequin atau badan seseorang, tidak terlalu memerlukan banyak waktu, langsung dapat membuat desain yang kita inginkan dan apabila kurang teliti dalam pembuatannya pola tetap dapat dibuat. Porrie Muliawan (1989), draping adalah meletakkan sehelai kain muslin atau kertas dilangsaikan pada boneka jadi dengan membuat beberapa lipit pada bahan jiplakan bentuk badan ini menjadi bentuk dasar pola busana.

2) Konstruksi

Pola konstruksi adalah pola dasar yang dibuat berdasarkan ukuran badan pemakai, dan digambar dengan perhitungan secara matematika sesuai dengan sistem pola konstruksi masing-masing

(Ernawati, 2008 : 246). Pola konstruksi adalah pola yang diperhitungkan secara matematis dan digambarkan pada kertas sehingga tergambar bentuk badan muka dan belakang, rok, lengan, kerah, celana kulot, dan sebagainya yang masih dapat diubah menjadi pola yang dikehendaki (Widjiningsih, 1994 : 3).

Pola konstruksi sangat berhubungan erat dengan ukuran-ukuran yang diambil. Pola konstruksi juga dapat dibuat untuk semua jenis bentuk badan dengan berbagai perbandingan sehingga diperoleh pola konstruksi yang baik. Namun pola konstruksi tak lepas dari kekurangan dan kelebihan.

Kelebihan dari pola konstruksi adalah sebagai berikut:

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

Kekurangan pola konstruksi adalah sebagai berikut:

- 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.

Pola konstruksi dibuat berdasarkan pada system pembuatan polanya, seperti pola praktis, *soen*, *meyneke*, *dress making*, dan lain-lain.

Pada pembuatan busana pesta malam ini menggunakan pola konstruksi menggunakan sistem so'en dan draping. Draping digunakan untuk pembuatan pola bagian cape agar memperoleh hasil yang tepat dan bagus sesuai desain yang digambar.

b. Cara Pengambilan Ukuran

Menurut Porrie Muliawan, (1983:2-4) cara pengambilan ukuran yaitu dengan mengikatkan tali ban atau peter ban maupun ban elastik

kecil pada pinggang, sebagian badan atas dan bawah. Bagian-bagian tubuh yang diukur diantaranya adalah sebagai berikut:

- 1) Lingkar leher, diukur sekeliling batas leher dengan meletakkan jari telunjuk di lekuk leher.
- 2) Lingkar badan I, diukur melingkar dibawah ketiak tidak melalui puncak dada.
- 3) Lingkar badan II, diukur sekeliling badan, melalui puncak dada, ketiak letak sentimeter pada badan belakang harus datar dari ketiak sampai ketiak.
- 4) Lingkar badan III, diukur melingkar melalui ketiak dibawah dada.
- 5) Lingkar pinggang, diukur sekeliling pinggang pas dahulu kemudian ditambah 1 cm atau diselakan satu jari.
- 6) Lingkar panggul, diukur sekeliling panggul, melalui bagian panggul yang terbesar ditambah 2 cm sebelah puncak pantat dengan sentimeter datar.
- 7) Lebar punggung, diukur 9 cm dibawah tulang leher yang menonjol atau pertengahan jarak bahu terendah dari ketiak dari batas lengan kiri sampai batas lengan kanan.
- 8) Tinggi panggul, diukur dari bawah ban pinggang sampai ban dipanggul.
- 9) Panjang punggung, diukur dari tulang leher yang menonjol ditengah belakang lurus ke bawah sampai dibawah ban pinggang.
- 10) Panjang sisi, diukur dari batas ketiak dibawah ban dikurangi 2-3 cm.
- 11) Lebar muka, diukur pada 5 cm dibawah lekuk leher atau pertengahan jarak bahu terendah dan ketiak dari batas lengan kanan sampai batas lengan kiri.
- 12) Panjang muka, diukur dari lekuk leher ditengah muka kebawah sampai ban pinggang.
- 13) Tinggi dada, diukur dari bawah ban pinggang tegak lurus kearah puncak dada.

- 14) Lebar dada, diukur dari jarak kedua puncak dada.
- 15) Panjang bahu, diukur pada belakang daun telinga dari batas leher ke puncak lengan atau bahu terendah.
- 16) Lingkar lubang lengan, diukur sekeliling lubang lengan pas dahulu, kemudian ditambah 2-4cm.
- 17) Panjang lengan, diukur dari puncak lengan ke bawah lengan sampai tulang pergelangan tangan yang menonjol.
- 18) Tinggi kepala lengan, diukur dari bahu terendah/puncak lengan ke bawah.
- 19) Lingkar bawah lengan, diukur sekeliling telapak tangan dalam posisi tangan mengepal.
- 20) Panjang rok muka, diukur dari bawah ban peter pinggang ditengah muka lurus kebawah sampai panjang yang diinginkan.
- 21) Panjang rok sisi, diukur dari bawah ban peter dari sisi pinggang kebawah lurus sampai panjang yang diinginkan.
- 22) Panjang rok belakang, diukur pada tengah belakang dari bawah ban peter di tengah belakang lurus kebawah sampai panjang yang diinginkan.

3. Bahan Busana

Memilih bahan busana harus mempertimbangkan jenis atau model busana, tujuan dan aktivitas dalam pemakaian serta karakteristik pemakai. Bahan utama busana adalah bahan tekstil berupa kain yang menjadi bahan pokok pembuatan busana. Bahan kain yang diperdagangkan beragam jenis, kualitasnya, dimensinya dan ketebalannya. Bahan ini dapat berupa kain tenun, kain rajut maupun kain non woven. Ada berbagai penamaan jenis kain yang ada di pasaran yang didasarkan asal seratnya, jenis anyamannya/konstruksinya ataupun hanya sekedar nama dagang dari perusahaan pembuatnya. Kain adalah lembaran tekstil yang merupakan bahan utama pembuatan garmen yang dapat diperoleh dengan cara menenun (*weaving*), merajut (*knitting*), dan *non woven* (Noor Fitrihana, M.Eng&Widihastuti, M.Pd, 2011:30)

Busana yang akan diproduksi adalah busana pesta malam, sesuai dengan kesempatan dan desain maka penulis menggunakan taffeta, sifon dan tile. Berikut ini akan penyusun jelaskan tentang karakteristik kain yang digunakan sebagai bahan busana pesta ini:

- a. Taffeta merupakan kain yang diperoleh melalui proses penenunan dari seutas benang (lawe) yang diolah sedemikian rupa menjadi selembar kain. Taffeta termasuk ke dalam kain mewah yang merupakan karakteristik dalam pembuatan busana pesta. Karakteristik kain taffeta adalah jika dipakai terasa dingin dan dapat menyesuaikan dengan temperature sehingga baik untuk daerah tropis dan dingin, halus, lembut, tidak tahan asam pekat, panas tinggi dan obat kelantang chlor, tahan ngengat sehingga mudah dalam penyimpanan. Kemudian cara pemeliharaan kain taffeta yaitu harus dicuci dengan cepat dan hati-hati, memakai sabun lunak di air dingin. Untuk sutera yang berwarna-warni cuci dengan air dingin yang dibubuhi garam dan jemur dengan cara dibentangkan diatas kain putih supaya cepat kering, bilas dan digantung ditempat yang teduh dan disetrika dengan temperature hangat.
- b. Sifon adalah kain yang ditenun menggunakan metode *balanced plain weave*, dengan pola *criss cross* sehingga akan memiliki tampilan seperti kotak-kotak. *Balanced plain weave* adalah benang pembentuk kain (*wrap and weft*) memiliki struktur seperti berat (*size*) dan jumlah yang sama setiap incinya. Kain sifon termasuk ke dalam kain yang mewah karena mempunyai karakteristik lembut, tipis, melayang, tembus terang, licin, mempunyai kesan jatuh, melangsai dan berombak. Kemudian cara pemeliharaan kain sifon yaitu dengan mencuci menggunakan tangan, hindari suhu yang terlalu panas, simpan dengan hanger agar tidak terlipat, jika terkena noda maka taburi bagian noda dengan bedak lalu dibilas dengan menggunakan air dan detergent.
- c. Kain tule dibuat dari sutera asli, sutera tiruan, wol atau nilon dan pada umumnya bukan dari bahan kapas. Produk tule seperti ini disebut

sebagai klambutule. Dalam pemeriksaan kain tule perlu diperhatikan pertama jenis serat, kemudian jenis jeratan dan motif tambahan kain.

4. Teknologi Busana

“Teknologi busana adalah suatu cara atau teknik dalam pembuatan busana agar hasilnya bagus dan nyaman dipakai” (Nanie Asri Yuliaty, 1993: 4). Teknik menjahit yang benar dapat mempengaruhi kualitas dari hasil (produk) busana, disamping pola yang baik dan ukuran yang tepat serta disain yang bagus semua merupakan suatu kesatuan dari proses pembuatan busana, salah satu diantaranya tidak benar maka tidak akan tercapai produk yang berkualitas baik. Untuk membuat suatu busana agar mendapatkan hasil yang optimal, teknik yang dipakai harus disesuaikan dengan disain busana dan juga disesuaikan dengan bahan dasar (pabrik) yang dipakai.

a. Teknologi penyambungan kampuh

Menurut M.H Wancik (1992 :76) kampuh adalah bagian pinggiran kain yang merupakan tempat untuk menggabungkan kain yang satu dengan kain yang lain, lalu dijahit sesuai dengan garis pola atau rader. Menurut Nannie Asri Yuliaty (1993) kampuh adalah kelebihan jahitan atau tambahan jahitan untuk menghubungkan dua bagian dari busana yang dijahit.

Pemakaian kampuh disesuaikan dengan kegunaan yang lebih tepat. Teknik penyelesaian kampuh ada bermacam-macam, yaitu:

- 1) Kampuh Buka adalah kampuh yang kelebihan jahitannya dihubungkan antara dua bagian kemudian di buka.

Cara penyelesaian kampuh buka ada bermacam-macam:

- a) Kampuh buka diselesaikan dengan setikan mesin.
- b) Kampuh buka diselesaikan dengan obras.
- c) Kampuh buka diselesaikan dengan rompok.
- d) Kampuh buka diselesaikan dengan zig-zag.
- e) Kampuh buka diselesaikan dengan tusuk balut.

- 2) Kampuh Tutup adalah kelebihan jahitan dari dua bagian kain tidak terbuka tetapi dijadikan satu.

Cara penyelesaian kampuh tutup ada bermacam-macam:

- a) Kampuh balik biasanya dipakai untuk menyelesaikan pakaian anak-anak, pakaian dalam wanita, pakaian dalam dewasa yang dibuat dari bahan tembus terang, serta lenan rumah tangga. Kampuh balik ada tiga macam, yaitu kampuh balik biasa, kampuh balik semu dan kampuh balik yang diubah.
- b) Kampuh pipih biasanya digunakan untuk pakaian bayi atau pria.
- c) Kampuh Prancis ini berfungsi untuk menghubungkan dua bagian kain dengan satu setikan. Kampuh ini biasa digunakan untuk bahan-bahan yang tipis.
- d) Kampuh sarung dipakai untuk menjahit pakaian yang bolak-balik, juga untuk garis lengkung pada model pakaian. Kampuh ini pada bagian baik dan buruk sama, terdapat dua jalur setikan.
- e) Kampuh kostum adalah kampuh yang diselesaikan dengan mesin pada bagian buruk, kemudian tirasnya diselesaikan dengan tangan. Kegunaan kampuh kostum biasanya untuk menyelesaikan jahitan lengan, untuk menyelesaikan sambungan pinggang, dan lain-lain.

Berdasarkan penjelasan diatas penulis mengkaji bahwa pada karya busana yang dibuat penulis menggunakan kampuh buka yang diselesaikan dengan rompok.

b. Teknologi *interfacing*

Menurut Goet Poespo (2005), *interfacing* adalah bahan yang dipasangkan diantara pakaian untuk memberikan kekuatan pada bagian suatu busana. *Interfacing* terdapat 2 jenis yaitu:

- 1) *Interfacing* yang berperekat, cara merekatkannya dengan menggunakan setrika panas hingga menempel. *Interfacing* adalah bahan yang digunakan diantara pakaian dan lapisan singkap

(*facing*). Kegunaan *interfacing* adalah untuk memberikan kekuatan badan dan bentuk (Goet Poespo, 2005 : 11).

- 2) *Interfacing* tidak ber perekat, pada bagian buruk bahan diberi tusuk atau setikan penahan (pembantu). *Interfacing* adalah kain keras untuk bagian baju yang terlalu lemas jika dibuat tanpa bahan pelapis, misal seperti kerah, manset, belahan, dan lain-lain (M.H Wancik, 2000).

Pada karya busana pesta malam ini menggunakan *interfacing* morigula pada bagian badan.

c. Teknologi *facing*

Lapisan singkap (*facing*) dipergunakan pada penyelesaian pinggiran kasar / tiras. Lapisan singkap bisa dipotong baik pada lajur benang yang sama dengan bagian yang harus dilapisi atau dengan bahan berlajur benang serong (Goet Poespo, 2005 :68). Menurut Nannie Asri Yuliatr (1993) *facing* sebagai penyelesaian bagian lapel kerah, lapisan kerah, lapisan lidah pada bagian muka dan sebagai hiasan jika menggunakan warna lain (kombinasi warna) dari busananya. Bahan yang digunakan untuk *facing* adalah sewarna dengan bahan pokok. Berbeda warnanya dengan bahan busana, perlu diingat kombinasi warna harus sesuai dengan busananya.

d. Teknologi *interlining*

Interlining merupakan pelapis antara yang membantu membentuk siluet pakaian. *Interlining* sering digunakan pada bagian-bagian pakaian seperti lingkaran leher, kerah, belahan tengah muka, ujung bawah pakaian, bagian pinggang pada jas, pinggang dan lain-lain (Ermawati, 2008 : 183).

Ada dua jenis *interlining* yaitu:

- 1) Kain keras/*Turbines*

Jenis ini biasanya digunakan pada bagian kerah dan ban pinggang.

- 2) Kain kapas/*Viselin*

Jenis ini biasanya digunakan untuk melapisi belahan, bagian tengah muka pada kemeja, lapisan rumah kancing, dan lain-lain.

e. Teknologi *lining*

Lining adalah kain pelapis yang berfungsi sebagai pelapis busana dan penutup jahitan, sehingga busana Nampak rapi baik bagian luar maupun bagian dalam (Sicilia Sawitri, 1997:20) *lining* biasanya juga disebut sebagai *furing*. Pemotongannya sesuai dengan pola busananya. Pemilihan *lining* harus disesuaikan dengan bahan pokok, bentuk busana, warna busana serta memiliki karakter hamper sama dengan bahan pokoknya. Contoh kain *furing* yaitu: abute, asahi, erro, voul (Prapti Karomah, 1990 : 30)

Menurut Nanie Asri Yulianti (1993) teknik pemasangan *lining* ada dua yaitu:

- 1) Teknik lepas yaitu teknik pemasangan antara bagian bahan utama dengan *lining* dijahit sendiri-sendiri, namun pada bagian tertentu dijahit menjadi satu untuk menyatukan kedua bagian tersebut. Misalnya, rok yang berfuring lepas disatukan pada ban pinggang.
- 2) Teknik lekat yaitu teknik pemasangan antara bahan utama dengan *lining* dijahit menjadi satu.

Ada beberapa hal yang perlu diperhatikan dalam memilih bahan *lining* yaitu:

- 1) Jenis bahan utama.
- 2) Warna bahan.
- 3) Sifat luntur dan susut kain.
- 4) Kesempatan pemakaian busana.

Pada karya busana pesta malam ini menggunakan *lining* seperti bahan utama yaitu taffeta kemudian teknik pemasangan *lining*nya adalah teknik lepas.

f. Teknologi pengepresan

Pengepresan merupakan suatu cara agar kampuh-kampuh terlihat lebih rapi dan pipih (Sicilia Sawitri, 1997). Ada tiga tingkatan dalam

proses penyetrikaan atau pengepresan yaitu:sebelum pemotongan, selama penjahitan dan setelah pakaian selesai dijahit. Kunci untuk memperoleh suatu “penampilan ahli”adalah menyetrika bahan setiap mulai menjahit kemudian disetrika lagi bilamana pakaian sudah selesai dijahit (Goet POespo, 2005 : 21)

Untuk mendapatkan hasil yang sempurna pada busana tersebut harus dilakukan pengepresan berulang-ulang. Cara mengepres disini adalah dengan penyetrikaan. Langkah-langkah pengepresan menurut M.H. Wancik(2000) yaitu:

- 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, oleh sebab itu, setiap proses menjahit sebaiknya kampuh dipres sebaik mungkin agar menghasilkan busan yang rapi.

5. Hiasan Busana

“*Garniture* atau hiasan busana memiliki pengertian segala sesuatu yang dihiaskan pada busana agar busana tersebut memiliki nilai atau *value* yang tinggi terutama nilai keindahannya”. (Enny Zuhni Khayati, 1998: 17)

Hiasan busana atau *garniture* merupakan salah satu unsur busana yang tidak kalah penting, karena pemilihan hiasan busana yang kurang tepat dapat merusak penampilan busana secara keseluruhan.

Menurut Enni Zuhni Khayati (1998), dalam pemilihan *garniture* harus memperhatikan hal-hal sebagai berikut:

- a. Gambar dipilih sesuai dengan nuansa dan karakteristik busana pokoknya.
- b. *Garniture* busana sebaiknya juga disesuaikan dengan usia pemakai.
- c. Disesuaikan dengan suasana dan kesempatan : *garniture* yang berwarna emas sangat cocok untuk kesempatan pesta (suasana yang tidak sedang berduka).
- d. Pemilihan *garniture* juga disesuaikan dengan kondisi tubuh (bentuk badan) yang perlu ditonjolkan dan bentuk badan yang justru perlu disembunyikan.
- e. Pemilihan *garniture* juga harus disesuaikan dengan keadaan keuangan keluarga : yang indah tidak harus mahal (tergantung kreativitas seseorang)

Menurut Enny Zuhni Khayati (1998: 1) dilihat dari segi bahannya secara garis besar hiasan busana digolongkan menjadi:

- a. Hiasan dari benang, contohnya macam-macam tusuk hias, sulaman benang dan hiasan bordir.
- b. Hiasan dari kain, dibuat dari bahan yang sama dengan bahan pokoknya atau dari bahan lain (kombinasi).
- c. Hiasan dari logam, seperti macam-macam kancing, kancing kait, ritsleting dan gesper.
- d. Hiasan dari kayu, seperti kancing-kancing, manik-manik dan bentuk alternatif lain.
- e. Hiasan dari plastik, biasanya berupa gesper, kancing dan ritsleting.
- f. Hiasan istimewa, antara lain: *Gim, ribbing dan breadding*.
- g. Hiasan prada yaitu hiasan dengan warna kuning keemasan atau putih yang diperoleh melalui proses pewarnaan atau pencelupan kain batik.
- h. Hiasan manik-manik merupakan butiran atau lempengan yang bagian tengahnya lubang kecil yang berguna untuk merekatkan barang atau kain yang akan dihiasi. Jenis manik-manik antara lain:
 - 1) Mutiara, yaitu jenis manik-manik yang bentuknya bulat, ukurannya bervariasi.

- 2) Pasiran, yaitu jenis manik-manik yang bentuknya bulat kecil-kecil, agak pipih dan tengahnya berlubang.
 - 3) Payet atau ketep, yaitu jenis manik-manik yang bentuknya lempengan pipih bulat dan tengahnya berlubang. Bentuknya bervariasi seperti ketep daun, ketep bunga, binatang, kerang, bintang dan lain-lain.
 - 4) *Hallon*, yaitu jenis manik-manik yang bentuknya panjang menyerupai lidi, dibagian tengah terdapat lubang kecil. Ukuran panjangnya bermacam-macam dari 0,3-6 cm.
 - 5) Parel atau padi-padian, berbentuk seperti biji padi atau oval tengahnya memiliki lubang, warnanya seperti putih mutiara, putih pelangi, putih perak, emas dan warna lain.
 - 6) Batu manikan, bentuknya menyerupai bebatuan terbuat dari kaca, plastik transparan atau dari batu-batuan asli.
 - 7) Manik-manik bentuk bebas, merupakan pengembangan bentuk-bentuk yang sudah ada, kemudian pada permukaanya diberi ukiran atau ornament yang bercorak etnis.
- i. Macam-macam renda hias.

Berdasarkan penjelasan diatas, penulis mengkaji bahwa desain hiasan adalah segala sesuatu yang dihiaskan pada busana dengan penempatan dan pemilihan *garniture* yang tepat sehingga dapat memperindah permukaan benda (busana) agar terlihat menarik. Hiasan yang digunakan sebagai penunjang penampilan busana pesta malam ini adalah pemasangan *hallon* dan bordir kupu-kupu.

F. Pergelaran Busana

1. Pengertian Pergelaran Busana

Menurut Sri Widarwati (2000: 45) Gelar busana adalah pameran mode busana, yang asalnya adalah ingin memamerkan ide-ide hasil rancangan para perancang mode busana. Sedangkan menurut Arifah A. Riyanto (2003: 8), Peragaan busana atau gelar busana adalah kegiatan yang

dilakukan oleh para desainer, pengusaha tekstil untuk mempromosikan atau menunjukkan hasil produksi atau rancangannya kepada masyarakat.

Tujuan pergelaran busana menurut Sri Widarwati (1993), sebagai berikut:

- a. Untuk mempromosikan suatu hasil karya atau kreasi baru dari perancang.
- b. Sebagai sarana hiburan.
- c. Mengumpulkan dana bagi badan sosial seperti panti asuhan, panti jompo dan lain-lain.

2. Koreografi

Koreografi disebut juga sebagai komposisi tari merupakan seni membuat/merancang struktur ataupun alur sehingga menjadi suatu pola gerakan-gerakan. Orang yang merancang koreografi disebut sebagai koreografer. Jadi koreografi adalah penataan waktu, alur show, panggung yang menarik, penonton yang terlihat rapi, dan berjasa juga pada jalannya suatu acara.

3. Tata panggung

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)

Didalam buku yang disusun oleh Corinth, fashion showmanship(1997: 7), menyatakan ukuran panggung bervariasi baik didalam ukuran dan tinggi ketika memutuskan pada jenis panggung yang digunakan, perencanaan pertunjukan harus memperhatikan dua point yaitu adalah:

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

Menurut Sujawi Bastomi (1985: 5) menyatakan bahwa tempat dalam pertunjukan atau panggung dibedakan menjadi tiga macam yaitu:

- a. Arena Panggung

Arena adalah pertunjukkan yang disajikan ditempat yang letaknya sama tinggi dengan penonton atau lebih rendah dari penonton. Penonton melingkar atau duduk mengelilingi panggung sehingga penonton sangat dekat sekali dengan panggung dan model. Model dapat terlihat dari sisi, maka penggunaan set dekorasi berupa bangunan tertutup, vertikal tidak diperbolehkan karena dapat menghalangi pandangan penonton. Bentuk panggungnya yang dikelilingi penonton maka penataan panggung menuntut kreatifitasnya untuk mewujudkan set dekorasi yang sesuai dengan tema.

b. Panggung Tertutup

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

c. Panggung Terbuka

Panggung terbuka adalah tanpa pertunjukan tanpa dinding keliling. Berbagai variasi dapat digunakan untuk pertunjukan ditempat terbuka misalnya ditanah lapang, beranda rumah, pendopo, tengah-tengah gedung, atau dapat diadakan disebuah tempat yang landai dimana penonton berada dibagian bawah tempat tersebut.

4. *Lighting*

Tata cahaya adalah sebagai sesuatu metode atau system yang diterapkan pada pencahayaan yang didasari demi menunjang kebutuhan seni pertunjukkan dan penonton (Martono, H., 2010: 1)

Tata cahaya menurut Santoso, E., (2008: 331) cahaya adalah unsur artistic yang paling penting dalam pertunjukkan teater. Tanpa adanya cahaya maka penonton tidak akan dapat menyaksikan apa-apa.

Didalam pencahayaan menurut Nusantara, Y., (2006: 55) dalam pementasan dapat dibagi menjadi lima, yaitu:

- a. *Front light* adalah cahaya dari depan panggung sehingga penonton dapat melihat wajah model dengan jelas.
- b. *Over head* adalah cahaya dari atas kepala yang mengenai area panggung.
- c. *Back light* adalah cahaya dari belakang model agar model tidak terlihat menempel pada background.
- d. *Side light* adalah cahaya dari samping kiri dan kanan.
- e. *Cyclorama* adalah cahaya dari atas dan lantai panggung yang memberikan efek suasana.

5. Tata suara

Musik juga berpengaruh didalam suatu pertunjukan atau pertunjukan, tanpa musik pertunjukan tidak sempurna dan berkesan tidak hidup.

Pemberian musik bertujuan:

- a. Untuk memperkuat jiwa atau seni yang ada didalam suatu busana.
- b. Suasana didalam suatu pertunjukan.
- c. Memberikan pertolongan pada model dalam mengatur langkahnya sesuai dengan tempo lagu serta memeriahkan acara pertunjukan.

6. Proses penyelenggaraan

Dalam penyelenggaraan busana dapat dibagi menjadi tiga tahap, yaitu:

a. Tahap Persiapan

- 1) Pembentukan Panitia
- 2) Penentuan Tema
- 3) Penentuan Waktu Dan Tempat Pelaksanaan
- 4) Penentuan Anggaran

b. Tahap Pelaksanaan

- 1) Penilaian Gantung, adalah dimana penilaian busana yang dibuat dengan digantung atau dipasangkan pada boneka atau manekin.
- 2) Grand Juri, adalah penilaian busana yang ditampilkan dan diperagakan oleh model, serta dengan desainer mempresentasikan busana yang dibuat.

3) Gladi bersih, adalah latihan terakhir yang dilaksanakan ditempat pertunjukan, seolah-olah sedang melaksanakan pertunjukan. Hal ini bertujuan agar pemain dapat menguasai pentas.

4) Pertunjukan.

c. Tahap Evaluasi

1) Evaluasi .

2) Pembuatan Laporan