

BAB II

DASAR PENCIPTAAN KARYA

Dalam pembuatan busana diperlukan dasar penciptaan suatu karya. Dasar penciptaan karya tersebut dimulai dari menentukan sebuah tema, sumber ide yang akan diambil, *trend* pada saat itu, hingga hasil desain busana. Berikut akan dijelaskan masing dari pengertian di atas:

A. Tema Penciptaan

Tema adalah gagasan utama atau pikiran pokok (Tarigan, 2008: 167). Tema merupakan ide sentral yang mendasari suatu cerita (Zulfahnur, dkk. 1996:25). Secara garis besar, tema merupakan ide pokok yang dipersoalkan dalam karya seni. Dalam Kamus Ensiklopedia Sastra Indonesia dijelaskan bahwa tema adalah setiap gagasan, ide pokok, ataupun pokok persoalan yang digunakan sebagai dasar atau landasan pembuatan cerita.

Berdasarkan dari beberapa pengertian di atas, maka dapat disimpulkan bahwa tema adalah suatu ide pokok atau gagasan utama yang digunakan sebagai dasar terciptanya suatu karya seni.

Kain warisan Tenun Ulap Doyo dan Tenun Badong Tancep asal Kalimantan Timur merupakan salah dua dari contoh pengimplasian tema pada suatu pergelaran busana dengan tema *heritage* yang berasal dari pusaka atau warisan budaya dari Indonesia. Dari tema tersebut maka berbagai desain busana yang akan ditampilkan oleh desainer bernuansa tenun Ulap Doyo dan Tenun Badong Tancep.

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 memprediksi baik bahan, warna, kain, tekstur, cetakan, grafik, aksessoris 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. *Exubrent* (Kecerian Optimisme)

Trend fashion yang mendapat inspirasi dari ilustrasi yang terpengaruh oleh unsur asia yang kental, khususnya korea dan penggunaan *Artificial Inteligent* (AI). karakteristik busana yang berkesan *nerdy*, *styling* yang anti *mainstream* tetapi tetap terliat *Zen* (seimbang), gaya minimalis, *sporty-casual*, unik, *fun*, warna *vibrant*, dan ceria. Didalam tema *Exubrent* ini terbagi lagi menjadi beberapa sub tema, di antaranya:

a. *Posh Nerds* (Kutu Buku)

Busana ini memiliki gaya orang culun, kutu buku tetapi berkelas, *sporty* tetapi masih terlihat formal dengan gaya yang lebih cenderung feminin. menggunakan desain

dengan perpaduan yang aneh, warna yang tidak serasi, tetapi juga memiliki sisi keimutan dari baju tersebut.

Kata Kunci: *weird, sporty, nerdy cute, friendly shape, dan baggy.*

b. *Urban Caricature* (Karikatur Metropolitan)

Busana ini mencerminkan *landscape* kota dimana mereka tinggal, sehingga desain *street art* sangat populer. Menggunakan aksen utama karikatur yang sedang popular dikalangan remaja seperti boneka lucu, tokoh kartun, anime, dan sebagainya. sehingga busana ini terlihat lebih kekanak-kanakan.

Kata kunci: *snob, quirky, street-graphic, active, dan pop punk.*

c. *New Age Zen* (Zen Generasi Baru)

Gaya busana yang masih mempunyai nilai-nilai spiritual ketimuran, dengan *basic item* busana panjang, memberi kesan lebih tenang, modern, *humble* dan mediatif. Bentuk busana tradisional asia dengan inovasi terbaru.

Kata kunci: *Asian-touch, minimal, street-zen, calm, modern, dan deep colourful.*

2. *Neo Medieval* (Romantisme Abad Pertengahan)

Gaya busana yang akan dipakai adalah khas pejuang, futuristik, pilgrimage, kuat, tegas namun tetap elegan. Palet warna yang akan digunakan cenderung lebih gelap sehingga berkesan berat seperti warna coklat, maroon atau hijau militer.

Terinspirasi oleh teknologi *micro lattice*, yaitu sebuah metal baru yang lebih ringan dari pada *styrofoam*, film-film tentang sejarah dan perperangan. *Neo Medieval* ini mempunyai 3 sub tema lain, di antaranya :

a. *The Futurist*

Gaya busana ini yaitu romantis-elegan, dengan siluet jam pasir yang menampakkan kerampingan dari seseorang yang memakainya serta potongan sederhana tetapi terlihat tegas dengan teknologi terkini.

Kata kunci: *romantic, Hitech, elegant, contemporory, sleek, dan clean.*

b. *Dystopian Fortress* (Benteng Kegelapan)

Terinspirasi oleh suasana perang akibat krisis, kehancuran serta kekurangan. Busana dibuat dari daur ulang atau reka ulang dari busana-busana yang sudah tidak terpakai, kemudian diinovasikan menjadi suatu bentuk karya baru.

Kata kunci: *rusty, pilgrim, obsolete, fort, survival, kingdom.*

c. *Armoury*

Busana ini menampilkan gaya yang kerap digunakan dalam kostum maupun peralatan perang. seperti pada desain belahan atau bukaan baju yang terinspirasi dari tempat menyimpan senjata. Busana ini memiliki gaya yang paling maskulin.

Kata kunci: *masculine, collosal, structure, hard, bravery, combatant.*

3. *Svarga* (Keindahan Spiritual)

Pada busana kali ini mendapat pengaruh dari berbagai macam ragam budaya yang ada. Bisa dari kepercayaan, mistik, mitodologi, *heritage* dari suatu daerah, upacara adat, artefak dan sebagainya. Desainnya juga memperlihatkan karya kriya yang bernilai tinggi, kaya akan detil, dan juga bergaya borjuis.

Dalam tema ini dibagi menjadi 3 sub tema, di antaranya:

a. *Couture Boho* (Adi Bohemian)

Busana ini menampilkan gaya busana yang longgar dengan seni yang eksentrik. Gaya bohemian yang dulu sudah tertinggal zaman, didesain kembali sehingga menjadi style bohemian masa kini, modern, bahkan nampak borjuis. Kata kunci: *elegant, rich, detail, traditional, burgeoise, Couture.*

b. *Upskill Craft* (Kriya Berkelas)

Tema ini biasanya menampilkan kesan busana yang memiliki nilai spiritual, misterius bahkan menyeramkan. Menggunakan teknik makram, teknik kriya dan juga tenun menjadi ciri khas busana ini.

Kata Kunci: *craft, indigenous, soft, woven, down to earth, electric.*

c. *Festive-Fiesta* (pesta kegembiraan)

Busana ini menggunakan motif multi budaya yang eksentrik dan juga exotis. Dimana gaya tersebut saling bertabrak motif yang beraneka ragam dalam pengaplikasiannya.

Kata kunci: *pattern, blocking, multi-culture, basic shape, eccentric, exotic.*

4. Cortex

Berbeda dengan tema *Neo Medieval*, jika mereka para manusia berusaha membuat sebuah benteng pertahanan dari adanya AI, dengan tujuan agar mereka tetap tampil mendominasi. tema *Cortex* kali ini. Mereka lebih menjunjung tinggi adanya AI, mereka menganggap bahwa AI sudah membaur di seluruh aspek kehidupan manusia. Busana ini memiliki *look* abstrak terstuktur, fleksibel, dinamis, tidak terduga.

Tema ini terinspirasi dari suatu bentuk kriya yang memiliki kesan blur, rusak seperti bergerak kemudian dari seni instalasi yang memberikan kesan 3D, dimana didalam kotak tersebut seperti disajikan sebuah pemandangan nyata serta perasaan yang nyata dan terakhir yaitu dari karya seni interaktif yang berhubungan dengan cahaya.

Warna yang digunakan pada tema ini adalah warna-warna dingin serta warna pucat. Dibagi menjadi 3 sub tema di antaranya:

a. *Fractaluscious* (keindahan farktal)

Gaya busana ini mempunyai kesan adanya suatu organisme yang bergerak, sesuatu yang mengalir. Untuk menimbulkan kesan seperti itu maka bisa menggunakan tekstur atau motif kain yang bergaris-garis, bidang melengkung, desain busana luwes, serta penggunaan bahan transparant akan lebih efektif, dikarenakan sifat garis-garis yang melengkung pada busana akan benar benar nampak berganda.

Kata kunci: *unexpected, dynamic, fractal, organic, growing, lithe.*

b. *Lucid* (jelas)

Busana ini menggunakan bahan utama yang *transparant*, tembus pandang terhadap cahaya. sehingga akan menampilkan gaya busana yang minimalis, jelas, licin. Kata kunci: *translucent, transparent, sleek, minimalist, vivid, clean.*

c. *Glitch* (seni malfungsi)

Glitch adalah sebuah kerusakan yang terjadi pada suatu sistem benda, biasanya hal ini terjadi pada benda-benda elektronik seperti televisi atau radio.

Busana ini memiliki tekstur atau motif kain yang rusak, bengkok, tidak beraturan. Sehingga akan mewakilkan dari bentuk kerusakan yang ada pada suatu teknologi. Penggunaan warna pada sub tema kali ini yaitu menggunakan warna-warna dingin seperti ungu muda, ungu kebiruan, biru muda, dan hijau.

Kata kunci: *noise, grainy, irregularity, crooked, almost abstract, ombre*.

Berikut akan dijelaskan cara mengimplementasikan *trend forecasting* pada busana pesta sore. Busana ini terinspirasi dari kain pelangi. Kain ini merupakan kain warisan dari daerah Palembang, Sumatera Selatan. Busana ini diwujudkan dengan model *mermaid*, mengambil tema besar *Cortex* dan sub tema *Glitch*, mempunyai detail busana teknik bordir berbentuk motif Alga yang merupakan salah satu motif yang ada pada Kain Pelangi. Bentuk Alga akan dibuat motif yang tidak beraturan. Sebagai bentuk perwakilan dari kata kunci *Glitch* yaitu *Irregularity*. Palet warna yang akan digunakan adalah warna-warna dingin, seperti biru, ungu, hijau.

C. Sumber Ide

1. Pengertian Sumber Ide

Sri Widarwati (1996: 58) mengungkapkan bahwa sumber ide adalah sesuatu yang dapat menimbulkan seseorang untuk menciptakan suatu ide baru. Menurut Widjiningsih (2006: 70), sumber ide adalah sesuatu hal yang dapat menimbulkan rangsangan akan lahirnya suatu kreasi. Sedangkan menurut Chodiyah dan Wisri A.Mamdy (1982:171), sumber ide secara garis besar dapat diambil dari benda-benda di sekitar kita maupun suatu peristiwa yang menimbulkan suatu kesan yang terjadi untuk menciptakan kreasi baru dalam menciptakan suatu busana.

Jadi dari pengertian-pengertian diatas. dapat disimpulkan, bahwa sumber ide adalah apapun yang berada di dunia ini, baik itu benda hidup maupun benda mati, atau bahkan suasana ataupun emosi dari seseorang yang dapat menciptakan suatu ide baru dalam sebuah karya.

2. Penggolongan Sumber Ide

Berikut akan dijelaskan macam-macam sumber ide dari beberapa bentuk inspirasi, disertai dengan cara mengambilnya, dimana hal itu akan menjadi identitas atau pengenal pada suatu sumber ide yang diambil.

Macam-macam bentuk sumber ide menurut Chodiyah dan Mamdy (1982:172) di antaranya sebagai berikut:

- a. Sumber ide dari sejarah dan penduduk dunia

Contoh: penduduk dunia dari China, Korea, Mesir.

- b. Sumber ide dari benda-benda alam

Contoh: bentuk atau warna dari tumbuh-tumbuhan, binatang, gelombang laut, bentuk geometris, dan bentuk awan

- c. Sumber ide dari peristiwa penting nasional maupun internasional

Contoh: Hari Natal, 17 Agustus, Sea Games, ASEAN Games, Sekaten, Hari Kartini.

- d. Sumber ide dari pakaian kerja

Contoh: TNI, POLRI, ABRI, pemadam kebakaran

Dalam memilih sebuah sumber ide, hanya perlu satu dari empat macam diatas. Kemudian, ambil satu bagian tertentu yang semenarik mungkin dari sumber ide tersebut. Berikut akan dijelaskan cara mengambil sesuatu sebagai identitas dari sumber ide, di antaranya sebagai berikut:

- a. Ciri khusus dari sumber ide

Contoh; sumber ide yang diambil dari penduduk dunia seperti Mesir Kuno dari *fashion* dan tata kostumnya dengan ciri khususnya

yaitu menggunakan bahan *transparant*, berlipit-lipit, dan mempunyai pektoral dibagian depan. China dengan kerah shanghainya.

b. Identitas warna atau motif dari sumber ide

Contoh: mengambil sumber ide dari pakaian kerja POLRI dengan identitas warna yang digunakan yaitu abu-abu, hitam. pakaian kerja TNI, ABRI dengan motif-motif doreng-dorengnya.

c. Bentuk siluet dari bentuk sumber ide

Contoh: sumber ide yang diambil dari benda-benda alam, seperti siluet dari daun maple, siluet bunga mawar, atau bola dengan susunan persegi 6.

d. Tekstur dari sumber ide

Contoh: mengambil sumber ide dari peristiwa-peristiwa penting yaitu hari natal dengan menggunakan tekstur kain yang berbulu.

Berikut contoh penggolongan sumber ide yaitu busana pesta sore dengan sumber ide dari benda-benda alam yaitu Tanah Lot, dengan mengambil suatu identitas dari tekstur Tanah Lot, yang akan diaplikasikan pada kain busana.

3. 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 menggayaikan obyek dan atau benda yang digambar, yaitu dengan cara menggayaikan 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 sebagain saja yang lebih dianggap mewakili

Contoh pengembangan sumber ide yaitu sebuah busana pesta, dengan sumber ide Tanah Lot. Menggunakan pengembangan sumber ide Stilasi yang akan diaplikasikan pada kain busana yaitu dengan menggayaan di setiap kontur pada obyek atau benda dengan keindahan. Menggunakan kain yang dicelup dengan pewarna Remasol. Menghasilkan warna-warna yang bergradasi dan motif yang tidak beraturan terinspirasi dari sumber ide yang diambil.

D. Desain Busana

Desain busana dihasilkan melalui pertimbangan, pemikiran dengan tidak meninggalkan alam, cita dan rasa, kemudian dituangkan kedalam sebuah gambar. Menurut Sri Widarwati (1993: 2) desain adalah suatu rancangan atau gambaran suatu objek atau benda yang dibuat berdasarkan susunan garis, bentuk dan tekstur. Sedangkan Menurut Sri Adianti Kamil (1986:9), desain busana adalah mencipta mode pakaian. Yang dimaksud dengan mencipta ialah mengeluarkan perasaan yang kuat didorong oleh emosi sehingga menimbulkan atau membentuk suatu yang baru.

Jadi dari pengertian-pengertian di atas dapat disimpulkan bahwa desain busana adalah suatu rancangan dua dimensi berupa gambar yang dihasilkan dari pemikiran-pemikiran yang ada disertai dengan referensi

dari beberapa sumber, dengan harus mempertimbangkan unsur dan prinsip-prinsip desain.

Desain dibagi menjadi 2 macam; desain struktur dan desain hiasan. Desain struktur adalah desain yang harus dibuat berdasarkan bentuk, ukuran, warna, tekstur dan siluet seperti S, A, H, L, Y dan *Bustle*. Desain ini mutlak harus ada. Sedangkan desain hiasan adalah desain sebagai pendukung busana sehingga tidak dituntut untuk selalu ada. Desain hiasan bertujuan sebagai alat untuk memperindah busana seperti kerah, sulaman, biku-biku, pita hias, lipit, kancing, dsb. Dari pembagian desain diatas, akan tetap perpedoman dengan unsur dan prinsip desain. Maka dari itu, berikut akan dijelaskan secara rinci apa saja bagian-bagian tersebut.

1. Unsur dan Prinsip Desain

a. Unsur Desain

Unsur desain dalam busana bertujuan agar desain yang akan dibuat menjadi lebih estetik, mempunyai daya tarik tersendiri dan bahan-bahan yang akan digunakan sesuai dengan desain yang akan dibuat. Menurut Chodiyah dan Wisri A. Mamdy (1982), unsur-unsur desain adalah garis, arah, ukuran, bentuk, nilai gelap terang, warna, dan tekstur. Sedangkan menurut Prapti Karomah dan Sicilia Sawitri (1986-35), unsur-unsur desain adalah segala sesuatu yang disusun untuk mendapat desain.

Dari uraian diatas dapat disimpulkan bahwa unsur desain adalah elemen-elemen yang digunakan untuk menyusun sebuah rancangan desain busana.

Menurut Chodiyah dan Wisri A. Mamdy (1982) pembagian dalam unsur desain busana mempunyai 7 macam, berikut diantaranya adalah:

1) Garis

Garis adalah suatu goresan yang terdiri atas titik-titik yang bergerak dan mempunyai satu dimensi yaitu panjang. Garis merupakan elemen dasar dalam seni rupa yang mengandung arti lebih dari sekedar goresan, karena garis dengan iramanya dapat

menimbulkan suatu kesan simbolik pada pengamatnya (I Wayan Gulendra M.Sn, 2010). Sedangkan menurut Prapti Karomah dan Sicilia Sawitri (1986:350), garis adalah himpunan atau kumpulan titik-titik yang ditarik dari titik satu ketitik lain.

Menurut Widjiningsih (1982) Pada dasarnya ada dua macam garis yaitu garis lurus dan garis lengkung. Garis lurus berkesan kepastian, ketegasan, kekakuan, dan ketegangan. Sedangkan Garis lengkung berkesan feminin, luwes, indah, dan lembut. Salah satu contoh penerapan garis pada disain busana adalah garis empire dan garis princess.

Chodiyah dan Mamdy (1982:8) menjelaskan bahwa dalam desain busana, garis mempunyai fungsi sebagai berikut:

- a) Membatasi bentuk strukturnya (siluet)
- b) Membagi bentuk struktur menjadi bagian-bagian yang merupakan hiasan dan menentukan model
- c) Menentukan periode suatu busana
- d) Memberi arah pergerakan.

Garis mempunyai kesan imajiner terhadap pengamatnya. Seperti yang telah dikatakan oleh Djelantik (2001:20) bahwa garis-garis bisa disusun sedemikian sehingga menimbulkan ilusi pada pengamat, yakni kesan buatan. Oleh karena itu, seorang desainer dapat menggunakan garis dalam pengaplikasianya untuk memanipulasi bentuk badan seseorang. Sebagai contoh, garis lurus atau vertikal sebaiknya digunakan untuk orang yang berbadan gemuk karena garis lurus akan memberikan kesan lebih ramping atau kurus. Berbeda dengan garis mendatar atau horisontal, yang akan membuat pemakainya terlihat menjadi lebih gemuk.

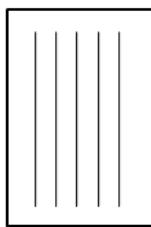
2) Arah

Sri Widarwati dkk, 2008:8 menjelaskan bahwa setiap garis mempunyai arah, yaitu: a) mendatar (horisontal), b) tegak lurus (vertikal), dan c) miring ke kiri dan miring ke kanan (diagonal).

Menurut Chodiyah dan Wisri A. Mamdy (1982: 8), masing-masing arah ini memberikan pengaruh yang berbeda terhadap si pengamat. Selain itu, menurut Arifah A. Riyanto (2003:32), arah dan garis mempunyai keterkaitan, arah dapat mengubah kesan dari sebuah garis.

Berikut akan di jelaskan keterkaitan antara arah dan garis yang dapat mengubah bentuk badan dari seseorang, diantaranya sebagai berikut:

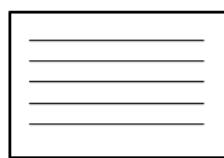
- a) Garis Vertikal



Gambar 1. Garis Vertikal

Garis vertikal mempunyai sifat keluhuran, kokoh, ketegasan, kelakuan, dan ketinggian. Oleh sebab itu pemakaian garis lurus ini cocok untuk orang yang berbadan gemuk dan pendek sehingga akan memberikan kesan langsing dan tinggi.

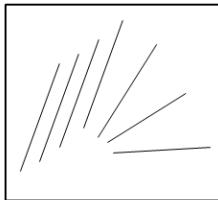
- b) Garis Horisontal



Gambar 2. Garis Horisontal

Garis Horisontal memberi kesan tenang, stabil, melebarkan dan membesarakan. Sehingga garis ini tidak cocok digunakan untuk seseorang yang berbadan gemuk dan pendek. Garis horisontal lebih cocok digunakan untuk orang kurus dan tinggi

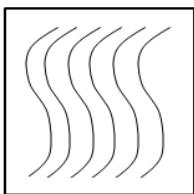
c) Garis Diagonal



Gambar 3. Garis Diagonal

Garis diagonal adalah garis miring, baik kearah kiri maupun kanan. Garis ini mempunyai sifat dinamis dan bervariasi sesuai dengan kemiringannya. Garis diagonal memberi 2 kesan, yaitu kesan langsing dan menggemukkan. Garis diagonal mengarah atau semakin turun ke bawah akan memberikan kesan gemuk bagi pemakai. Sedangkan garis miring yang mengarah ke atas akan memberikan kesan lebih tinggi dan ramping bagi pemakai.

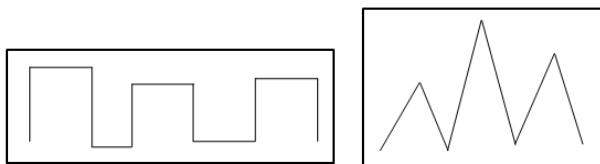
d) Garis Lengkung



Gambar 4. Garis Lengkung

Garis ini akan memberikan kesan luwes, lemah lembut, riang, dan gembira bagi pemakai.

e) Garis Patah-Patah



Gambar 5. Garis patah-patah

Garis patah-patah memberi pengaruh memendekkan atau meninggikan tergantung dari bentuk garis tersebut.

Dari pengertian-pengertian di atas, dapat disimpulkan bahwa arah dan garis memberikan pengaruh yang berbeda-beda. Sehingga hal ini dapat dimanfaatkan untuk menyempurnakan penampilan maupun memanipulasikan bentuk tubuh sehingga seseorang akan tampil lebih percaya diri.

3) Bentuk

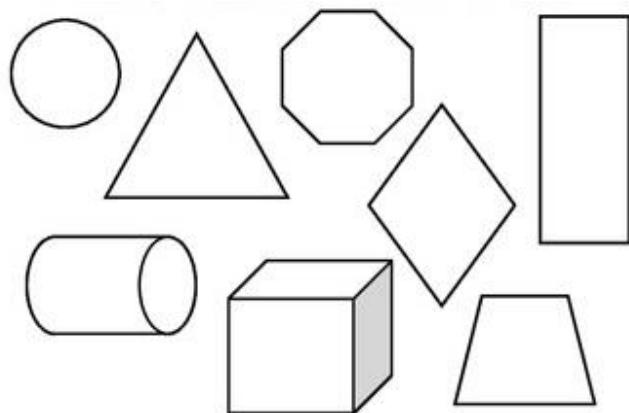
Bentuk adalah suatu bidang yang terjadi apabila kita menarik satu garis dan menghubungi sendiri permulaanya (Widjiningsih 1982:42). Menurut Ernawati (2008: 203), bentuk adalah hasil hubungan dari beberapa garis yang mempunyai area atau bidang dua dimensi (shape). Apabila bidang tersebut disusun dalam suatu ruang maka terjadilah bentuk tiga dimensi (form). Soekarno & Lanawati Basuki (2004: 12) menjelaskan bahwa unsur bentuk terdapat beberapa macam bentuk dasar geometris, seperti segi empat, persegi panjang, segitiga, kerucut, lingkaran, dan silinder.

Menurut Sri Widarwati (1993 : 10), bentuk menurut sifatnya dibedakan menjadi 2 macam, yaitu:

a) Bentuk Geometris

Geometris adalah bentuk yang mempunyai sifat garis, sudut, bidang, dan ruang. Pada buku pembelajaran matematika relistik yang telah disusun oleh Daitin Tarigan (2006:63-80), dijelaskan bahwa terdapat dua macam geometri, yaitu; 1) Bangun datar adalah bentuk dua dimensi yang mempunyai sifat panjang dan lebar yang dibatasi oleh garis. Kemudian ditinjau dari sisinya dapat digolongkan menjadi dua macam, yaitu lengkung (oval, lingkaran) dan lurus (persegi, trapesium, segi panjang, segitiga, belah ketupat); 2) Bangun ruang adalah bentuk tiga dimensi yang mempunyai sifat panjang, lebar, dan tinggi sehingga ada ruang yang bervolume dan dibatasi

permukaan. Contoh: tabung, bola, balok, kubus, kaleng, dan lain sebagainya.



Gambar 6. Bentuk Geometri

b) Bentuk Bebas

Bentuk bebas ini dapat disebut juga dengan bentuk naturalis atau bentuk-bentuk alam, seperti: bentuk daun, tumbuh-tumbuhan, bunga, hewan, air, dan bentuk-bentuk alam lainnya.

Dari penjelasan diatas maka dapat disimpulkan bahwa bentuk adalah suatu bidang yang mempunyai sifat dua dimensi (dibatasi oleh garis) dan atau tiga dimensi (dibatasi permukaan dan berisi volume). Dalam pengaplikasian desain busana, bentuk dapat diterapkan pada seperti: bentuk-bentuk kerah, motif-motif, rok, lengan, dan saku.



Gambar 7. Bentuk Bebas

Sumber foto: <https://pin.it/lrja7mvphva3gw>

4) Tekstur

Tekstur adalah sifat permukaan dari suatu benda yang dapat dilihat dan dirasakan. Sifat-sifat permukaan tersebut antara lain kaku, lembut, kasar, halus, tebal, tipis, dan tembus terang atau transparan (Sri Widarwati, dkk, 2000: 14). Tekstur mempunyai pengaruh yang besar terhadap bentuk badan pemakainya karena tekstur merupakan sifat permukaan bahan (Sadiman Ebdi Sanyoto, 2005: 15). Tekstur adalah garis, bidang, dan bentuk mempunyai suatu tekstur atau sifat permukaan, selain dapat dilihat juga dapat dirasakan, misalnya sifat permukaan yang kaku, lembut, kasar, halus, tebal, tipis, dan tembus terang (Chodiyah dan Wisri A. Mamdy. 1982: 22).

Ditinjau dari sifatnya, tekstur dapat digolongkan menjadi 2 macam, berikut diantaranya:

a) Tekstur Nyata

Tekstur ini akan memberikan hasil yang sama ketika dilihat dan diraba. Maksundya, ketika sebuah kain dilihat dari penampilan mempunyai tekstur kasar, ketika diraba juga akan kasar. Begitupun kain yang terlihat halus, jika diraba akan tetap sama halus.

b) Tektur Semu

Berbeda dengan tekstur nyata yang mana akan menghasilkan hasil yang sama antara yang dipandang dan diraba, tektur semu mempunyai arti berkebalikan. Kain dilihat dari penampilan mempunyai tekstur kasar, jika diraba akan terasa halus, begitupun sebaliknya. Kain yang dilihat dari penampilan bertekstur halus, namun ketika diraba akan terasa lebih kasar.

Dari uraian-uraian di atas dapat disimpulkan bahwa tekstur adalah suatu permukaan yang mempunyai sifat seperti kasar, halus, kaku, lembut, berkilau, tebal dan tipis atau transparannya suatu bahan. Dalam hal berbusana, tekstur akan mempengaruhi *look* suatu busana. seperti melangsai atau kaku nya suatu kain. Dan juga akan mempengaruhi bentuk badan seseorang. Sebagai contoh, jika seseorang berbadan gemuk, hindarilah untuk memakai busana yang berkilau dan transparan karena tekstur bahan tersebut dapat membuat seseorang nampak lebih besar.

Berikut akan dijelaskan, bahwa tekstur mempunyai pengaruh dan memberi kesan bentuk badan seseorang, di antaranya:

a) Tekstur Lemas

Tekstur kain ini akan cocok digunakan untuk gaya busana yang dikerut atau draperi sehingga akan memberikan kesan keluwesan terhadap seseorang. Tetapi untuk siluet H kurang dianjurkan karena dapat menonjolkan bentuk badan.

b) Tekstur Tembus Pandang

Tekstur tembus pandang kurang bisa menutupi bentuk badan yang terlalu kurus atau terlalu gemuk. Namun, seseorang dapat tetap memakai kain ini meskipun

dengan bentuk badan di atas, dengan memberikan kerutan atau lipitan pada kain tekstur tembus pandang ini. Kerutan dasar lipitan pada kain dapat mengkamuflase bentuk badan yang terlalu kurus atau terlalu gemuk tersebut.

c) Tekstur Kasar dan Halus

Tekstur kasar akan memberi kesan lebih gemuk kepada pemakai sedangkan tekstur halus atau lembut tidak memberikan kesan apapun selama kain tidak berkilau.

d) Tekstur Kaku

Tekstur kaku dapat menyembunyikan salah satu kekurangan dari bentuk badan tetapi juga dapat membuatnya nampak lebih gemuk. Sebagai contoh, tekstur kaku ini dapat dipakai untuk seseorang yang mempunyai panggul yang lebih besar dari pada pinggang dan dada, tetapi tidak untuk orang yang berbadan gemuk atau obesitas. Tekstur ini sebaiknya dihindari.

e) Teksur Berkilau dan Kusam

Tekstur bahan berkilau akan memberikan kesan pemakai menjadi lebih berisi. Berbeda dengan bahan bertekstur kusam yang dapat membuat seseorang nampak lebih kurus. Contoh: Jika seseorang memiliki badan kurus, kemudian ia sudah menggunakan unsur garis melebar, hal ini akan sia-sia jika tekstur yang ia pakai adalah tekstur bahan kusam. Karena tektur tersebut akan memberikan kesan kurus.

5) Ukuran

Ukuran merupakan suatu hal yang terpenting dalam membuat desain busana. Ukuran yang dimaksud bukan seperti ukuran standar S, M, L, dan XL, melainkan lebih terfokus pada ukuran proporsi tubuh seseorang. Menurut (Hartatiati Sulistio, 2005: 10), hasil suatu desain dipengaruhi pula oleh ukuran,

termasuk keseimbangan. Jika pengaturan ukuran unsur-unsur desain dibuat dengan baik, maka desain akan memperlihatkan keseimbangan. Sedangkan Menurut Widjiningsih (1982: 5) ukuran yang kontras (berbeda) pada suatu desain dapat menimbulkan perhatian dan menghidupkan suatu desain, tetapi dapat pula kontras itu menghasilkan ketidakserasan apabila ukurannya tidak sesuai.

Di dalam buku Desain Busana I, Menurut Sri Widarwati, dkk (1993:10), menjelaskan ada 5 ukuran panjang rok, diantaranya:

- a) Rok Mini, yaitu panjang rok dari 10-15 cm di atas lutut
- b) Rok *Knee*, yaitu panjang rok sampai lutut
- c) Rok Midi, yaitu panjang rok 10-15 cm di bawah lutut
- d) Rok *Maxi*, yaitu panjang rok di atas atau sampai pergelangan kaki
- e) *Longdress*, yaitu panjang rok sampai lantai atau tumit

Dari penjelasan diatas dapat disimpulkan bahwa adanya pertimbangan mengenai ukuran suatu desain busana itu penting, mengenai panjang pendek, besar kecil desain akan mempengaruhi keseimbangan, kesatuan dan keharmonisan.

6) Nilai Gelap Terang

Nilai gelap terang atau bisa disebut dengan *value* adalah suatu sifat warna yang menunjukkan apakah warna itu cenderung hitam atau putih (Sri Widarwati, 1993:10). Menurut Arifah A. Riyanto, (2003: 47) Nilai (*value*) ini berhubungan dengan gradasi warna yaitu permainan warna dari warna tergelap sampai dengan yang paling terang. Suatu warna dikatakan gelap apabila warna tersebut cenderung ke warna hitam dan dikatakan terang apabila warna tersebut cenderung ke warna putih.

Ada beberapa tingkatan didalam nilai gelap terang warna, yaitu berawal dari warna putih yang memiliki kecerahan warna yang paling tinggi dan warna hitam yang yang memiliki kecerahan

warna yang paling rendah. Sedangkan untuk warna-warna lain memiliki kedudukan ditengah-tengah antara warna itu. Semakin banyak unsur warna putih dalam sebuah warna maka akan semakin cerah (*Tint*), begitupun juga sebaliknya, semakin banyak unsur warna hitam maka akan semakin gelap warna tersebut (*Shade*). gelap terang dalam desain busana biasanya dibuat berdasarkan perspektif, realisasinya dapat dilakukan dengan mengarsir desain dan mewarnai desain pada waktu penyelesaian desain finishing.

Jadi dari penjelasan di atas, dapat disimpulkan bahwa nilai gelap terang atau *value* adalah sebuah warna yang mengandung sifat gelap (terdapat lebih banyak unsur hitam) atau terang (terdapat lebih banyak unsur putih), dikarenakan adanya pantulan cahaya.



Gambar 8. Nilai Gelap Terang

Sumber foto: <https://www.blogernas.com>

7) Warna

Menurut para ahli, Henry Dreyfuss warna adalah sebuah zat tertentu yang memberikan warna pada sebuah objek, warna akan menjadi sebuah hal yang memperkuat akan kesan dan tujuan yang memperkuat aspek identitas pada sebuah objek. Sedangkan menurut Sir Isaac Newton warna adalah sebuah bentuk spectrum tertentu yang terdapat dalam sebuah cahaya sempurna.

Warna adalah kesan yang pertama kali ditangkap oleh mata. Dalam desain, warna difungsikan untuk membuat daya tarik tersendiri. Pemilihan kombinasi warna yang tepat akan memberi kesan yang menarik dan indah (Sri Widarwati, 1993:12). Warna membuat segala sesuatu menjadi menarik dan indah. Oleh karena itu dalam berbagai bidang seni rupa, pakaian, hiasan, tata ruang, dan yang lain warna memiliki peranan penting (Wijiningsih, 1982:6)

Dari penjelasan diatas, dapat disimpulkan bahwa warna adalah sebuah zat yang dapat membuat daya tarik dan mempengaruhi penilaian estetika dari suatu benda.

Menurut Sri Widarwati (1993:12) ada beberapa macam warna yang harus diketahui, diantaranya:

a) Warna Primer

Warna primer adalah warna asli yang belum pernah dicampurkan dengan warna lain diantaranya seperti warna merah, kuning, dan biru.

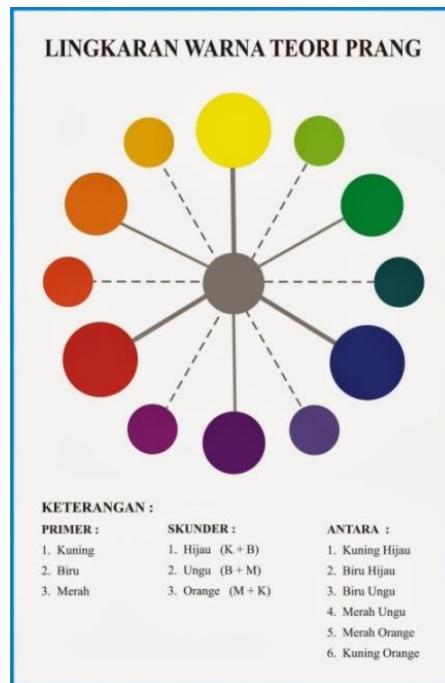
b) Warna Sekunder

Warna sekunder adalah pencampuran 2 warna primer yang menghasilkan warna baru, misalnya warna merah dicampur dengan warna biru maka akan menghasilkan warna ungu, merah dengan kuning menjadi jingga, dan biru dengan kuning menjadi hijau.

c) Warna Penghubung

Warna penghubung adalah dua warna sekunder yang dicampur menjadi satu.

Berikut lingkaran warna teori prang



Gambar 9. Lingkaran Warna Prang

Sumber Foto: <https://sekolahdesain.com/teori-warna-prang/>

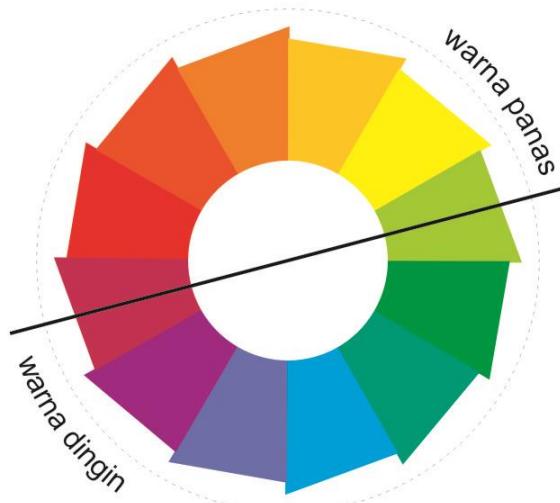
d) Warna Asli

Warna asli adalah warna primer dan sekunder yang belum di campur dengan warna hitam dan putih

e) Warna Panas dan Warna Dingin

Warna panas mempunyai sifat positif, agresif, aktif dan merangsang diantara warnanya seperti merah, merah jingga, kuning, dan kuning jingga. Sedangkan warna dingin mempunyai sifat negatif, mundur, tenang, tersisih, aman misalnya warna hijau, biru hijau, biru, biru ungu, ungu. Dalam hal warna juga akan mempengaruhi bentuk badan seseorang, maka dari itu dianjurkan bagi orang yang memiliki badan gemuk untuk memakai warna yang dingin sedangkan orang yang berbadan kurus dianjurkan untuk memakai warna panas

karena warna ini akan memberi kesan melebarkan bentuk badan seseorang.



Gambar 10. Warna Panas dan Warna Dingin

Sumber Foto: <http://images.google.com>

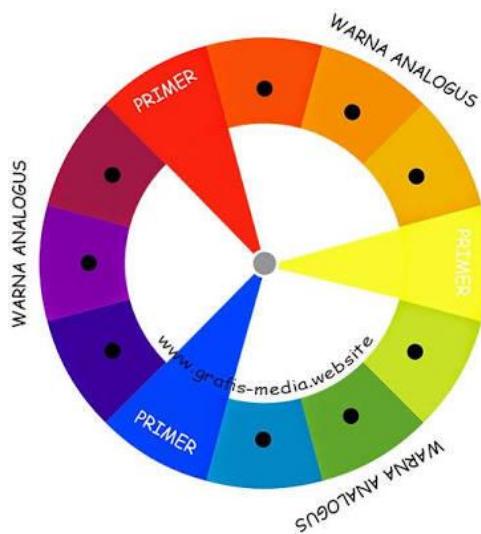
f) Kombinasi Warna

Kombinasi warna adalah menggabungkan atau memadukan lebih dari satu warna yang ada dalam lingkaran warna. baik berdampingan atau berhadapan.

Macam-macam kombinasi warna antara lain:

(1) Kombinasi Warna Analogus

Adalah kombinasi warna-warna yang diambil dari lingkaran warna yang berdekatan atau berdampingan. Misalnya warna kuning dengan hijau, biru dengan biru ungu, merah dengan merah jingga, dll

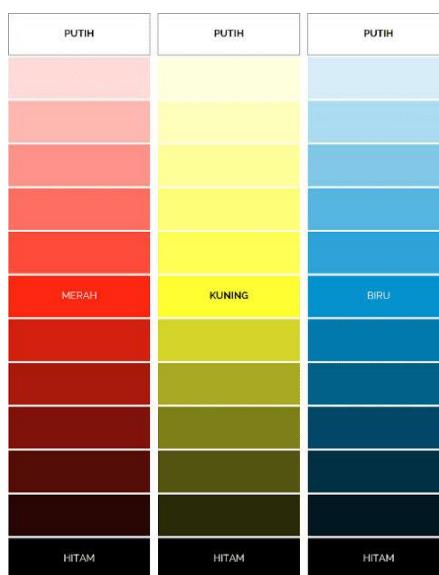


Gambar 11. Kombinasi Warna *Analogus*

Sumber Foto: <http://images.google.com>

(2) Kombinasi Warna *Monochromati*

Adalah kombinasi yang diambil dari satu warna tetapi berbeda pada gelap terang nya. Misalnya biru tua dengan biru muda, merah tua dengan merah muda, dll

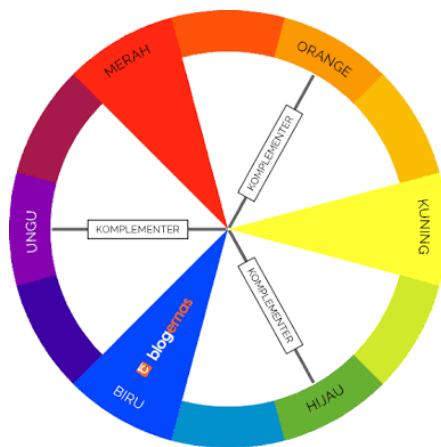


Gambar 12. Warna *Monochromati*

Sumber Foto: <http://images.google.com>

(3) Kombinasi Komplementer

Jika dalam warna Analogus diambil dari warna-warna yang berdekatan. Kali ini berbeda dengan warna komplementer yang diambil dari warna yang letaknya saling berhadapan dalam lingkaran warna. Contohnya: biru dengan jingga, hijau dengan merah, ungu dengan kuning.



Gambar 13. Kombinasi komplementer

Sumber Foto: <http://images.google.com>

b. Prinsip Desain

Menurut Sri Widarwati (1993), prinsip desain adalah suatu cara untuk menyusun unsur-unsur sehingga tercapai perpaduan yang memberi efek tertentu. Sedangkan menurut Widjingingsih, (1982: 9) prinsip desain adalah suatu cara penggunaan dan pengombinasian unsur-unsur disain menurut prosedur-prosedur tertentu.

Berdasarkan pengertian-pengertian di atas, dapat disimpulkan bahwa prinsip-prinsip desain adalah mengkombinasikan atau menyusun unsur-unsur desain berdasarkan prosedur guna untuk menciptakan hasil yang memberikan dampak tertentu.

Ada 5 prinsip desain dalam busana, diantaranya:

- 1) Keselarasan dan Keserasian

Keselarasan adalah kesatuan diantara macam-macam unsur desain walaupun berbeda tetapi membuat tiap-tiap bagian ini kelihatan menyatu (Sri Widarwati, 1993:15).

Menurut Chodijah dan Wisri A. Mamdy (1982: 25) ada beberapa aspek keselarasan di antaranya:

a) Keselarasan dalam garis dan bentuk

Keselarasan yang dimaksud disini adalah selaras antar bentuk garis dalam bagian busana yang satu dengan bagian yang lainnya. Seperti contohnya garis leher yang digunakan pada suatu busana adalah V, begitupun dengan sudut saku berbentuk V, atau bahkan dengan lingkar pinggang yang juga membentuk huruf V.

b) Keselarasan dalam tekstur

Keselaran dalam tekstur disesuaikan antara tekstur kain yang akan dipakai dengan gaya busana yang akan dibuat, misalnya: gaya busana yang akan dipakai menggunakan rok kerut tetapi kain yang akan digunakan bertekstur keras dan juga kaku. Maka hal ini kurang tepat diaplikasikan, alangkah akan lebih bagus jika rok yang dikerut menggunakan kain seperti *Voile*, *Tulle*, atau *Chiffon*.

c) Keselarasan dalam warna

Pemilihan warna dalam busana juga tidak boleh sembarangan. Agar warna yang diciptakan selaras, tidak menimbulkan kesan norak ataupun ketinggalan zaman. Maka dari itu diperlukan adanya pertimbangan memilih suatu warna dalam busana. Berdasarkan pedoman yang baik. Mengombinasikan warna dalam busana yaitu tidak lebih dari 3 warna, agar tidak terciptanya kesan busana yang ramai .

Dari pengertian di atas maka dapat disimpulkan bahwa keselarasan busana dilakukan dengan pertimbangan sesuai atau tidaknya bagian satu busana dengan bagian busana yang lain, dimana hal ini dilihat juga dari kesatuan pada objek.

2) Proporsi

Proporsi adalah perbandingan antara bagian yang satu dengan bagian yang lain yang dipadukan (Ernawati, 2008: 211). Perbandingan digunakan untuk menampakkan lebih besar atau lebih kecil dan memberi kesan adanya hubungan satu dengan yang lainnya yaitu busana dengan pemakainya (Sri Widarwati, 1993: 17). Proporsi adalah prinsip tentang hubungan antara bagian desain secara menyeluruh (Sri Ardiati Kamil, 1986: 62).

Dari uraian di atas maka dapat disimpulkan bahwa proporsi adalah keseimbangan dan keselarasan antar besar dan kecilnya suatu busana yang dipakai dengan memperhatikan jarak, ukuran, jumlah, tingkatan, atau bidang dalam suatu desain busana.

3) Keseimbangan

Keseimbangan adalah pengaturan unsur-unsur desain secara baik sehingga serasi dan selaras pada pakaianya. Suatu keseimbangan akan terwujud apabila penggunaan unsur-unsur desain seperti bentuk, garis, warna dan yang lain dalam suatu desain dapat memberikan rasa puas. Keseimbangan dipergunakan untuk memberikan perasaan ketenangan dan kestabilan (Widjiningsih, 1982 : 15) keseimbangan dapat dicapai apabila titik tengah dari kedua obyek sama jaraknya. Sehingga dapat dikatakan juga bahwa keseimbangan merupakan susunan unsur desain secara teratur sehingga memberi kesan serasi (Sri Widarwati, 2000:17).

Ada 3 macam untuk memperoleh keseimbangan, diantaranya:

a) Keseimbangan Informal

Keseimbangan Informal adalah bentuk suatu objek yang tidak sama atau serupa, diletakkan pada jarak yang berbeda, yang akan menghasilkan sebuah variasi.

b) Keseimbangan Formal

Keseimbangan Formal adalah bentuk suatu objek yang mempunyai keseimbangan yaitu antara kanan, kiri, depan dan belakang dengan jarak yang sama.

c) Keseimbangan *Obvius*

Keseimbangan *Obvius* adalah bentuk asimetris dimana bagian kanan dan kiri tidak sama tetapi mempunyai daya tarik yang sama.

Jadi dari pengertian-pengertian di atas, dapat disimpulkan bahwa keseimbangan adalah suatu objek seperti garis, tekstur, warna, bentuk. Yang memiliki susunan unsur desain yang teratur sehingga memberi kesan serasi dan seimbang dari berbagai sisi kanan, kiri, atas atau bawah.

4) Irama

Irama merupakan suatu pergerakan yang teratur dari suatu bagian ke bagian lainnya, yang dapat dirasakan dengan penglihatan (Arifah A, Riyanto, 2003). Menurut Ernawati (2008: 212) irama dalam desain dapat dirasakan melalui mata dan dapat menimbulkan kesan gerak gemulai yang menyambung dari bagian yang satu dengan bagian yang lain pada suatu benda, sehingga akan membawa pandangan mata berpindah-pindah dari suatu bagian ke bagian lainnya.

Ada 4 macam cara untuk dapat menghasilkan suatu irama, yaitu:

a) Pengulangan

Pengulangan ini dapat diaplikasikan pada berbagai macam cara, seperti dari segi sisi warna busana, garis, hiasan seperti manik-manik atau bentuk busana. Misalnya pada bagian kerah terdapat warna merah, kemudian pengulangan dilakukan pada bagian serip yang ada pada kelim lengan dan juga pada bagian

bawah rok. Pengulangan garis lipit yang dijahit kecil pada blouse kemudian lipit hadap yang ada pada bagian rok.

b) Radiasi

Radiasi adalah garis pada pakaian yang memancar dari pusat perhatian menghasilkan irama (Sri Widarwati, 1993:19). Hal ini biasanya ada pada garis yang melengkung seperti gaya kerutan yang ada di lengan, rok atau leher.

c) Peralihan Ukuran

Dalam hal ini pengulangan ritme masih dalam gaya desain yang sama namun ada hal yang membedakan yaitu ada pada besar kecilnya suatu ukuran desain busana tersebut. Baik dari desain besar ke desain yang lebih kecil atau sebaliknya. Contoh: Gaya busana yang dikerut susun, pengulangan ritme diaplikasikan pada bagian rok dan lengan. Dimana pada bagian rok akan nampak lebih besar dan lengan akan nampak lebih kecil.

d) Pertentangan

Pertentangan adalah suatu bentuk perbedaan kontras yang ada pada busana. hal ini bisa dilihat dari segi warna, garis, dsb. Misalnya: pertemuan antara garis vertikal dengan garis horisontal, Perpaduan antara kain kotak-kotak dengan garis tegak (lurik), kontras warna biru dengan warna pink diambil dari tema Exubrent.

5) Pusat Perhatian

Desain busana harus mempunyai satu bagian yang lebih menarik dari bagian lainnya yang disebut dengan pusat perhatian. Pusat perhatian pada busana dapat berupa kerah, ikat pinggang, lipit, kerutan, *bross*, *syal*, warna, dll. Pusat perhatian merupakan sesuatu yang pertama kali membawa mata pada hal yang penting dalam suatu rancangan atau yang sering disebut dengan *center of interest* (Ernawati, 2008: 212). Sedangkan menurut Arifah A

Riyanto, (2003) meletakkan pusat perhatian pada sebuah desain hendaknya disusun mana yang akan dijadikan pusat perhatian yang pertama, kedua, ketiga dan seterusnya, atau hanya satu-satunya pusat perhatian.

Menurut (Ernawati, 2008: 212) ada beberapa hal yang perlu diperhatikan saat membuat pusat perhatian, yakni:

- a) Apa yang akan dijadikan sebagai pusat perhatian?
- b) Bagaimana menciptakan aksen?
- c) Berapa banyak aksen yang dibutuhkan?
- d) Dimana aksen ditempatkan?

Uraian di atas maka dapat disimpulkan bahwa pusat perhatian adalah sesuatu yang dirancang secara khusus pada bagian busana tertentu yang memiliki daya tarik tersendiri atau sebagai aksen busana tersebut. Hal ini dapat dibuat pada bagian hiasan suatu busana seperti *beading*, sulaman, ikat pinggang, warna, dsb.

2. Teknik Penyajian Gambar

Menurut Sri Widarwati (1996: 72) dalam gambar atau membuat sketsa untuk menciptakan desain pakaian ada beberapa teknik penyajian. Teknik penyajian gambar adalah teknik – teknik yang digunakan untuk menggambar atau membuat sketsa untuk menciptakan desain busana.

Tujuan penyajian gambar menurut Soekarno (2002 : 206) adalah

- a. Sebagai alat untuk menggambarkan ide si pemakai yang akan menjadi gambaran tentang sebuah busana.
- b. Sebagai panduan agar apa yang diciptakan sesuai dengan keinginannya, dapat dimengerti oleh orang lain dan dapat diselesaikan atau diwujudkan dalam bentuk busana yang sebenarnya.

Jadi dari pengertian-pengertian di atas, dapat disimpulkan bahwa dalam menyajikan sebuah desain memerlukan teknik-teknik yang akan digunakan untuk menciptakan suatu karya baru, di antaranya:

1) Design Sketching

Design Sketching atau sketsa desain adalah mengembangkan ide-ide dan menerapkannya pada kertas secepat mungkin (Sri Widarwati, 2000:72). Jadi, dari beberapa desain busana yang dibuat akan dikembangkan menjadi satu bentuk desain yang baru . Hal ini dilakukan secepat mungkin karena penyajian tidak memerlukan media cat untuk mewarnai, sehingga hanya akan di sket atau arsir dibeberapa titik desain yang tidak mempunyai pantulan cahaya atau sisi gelap desain dengan pensil yang digunakan ketika menggambar.

Berikut beberapa hal yang harus diperhatikan dalam menggambar sketsa menurut Sri Widarwati (1993) adalah :

- a) gambar sketsa harus jelas, tidak menggunakan detail-detail yang tidak berguna.
- b) Dapat dibuat langsung diatas kertas
- c) Sikap lebih variasi, memperlihatkan segi-segi yang menarik dari desain
- d) Menggambar semua detail dalam kertas
- e) Tidak menghapus apabila timbul ide baru
- f) Memilih desain yang disukai

2) Production Sketching

Production Sketching adalah suatu sketsa desain busana yang digambar lengkap dengan anatomi tubuh bagian muka dan belakang yang disertai keterangannya (Arifah A. Riyanto, 2003:132). Pada desain kali ini bertujuan untuk memproduksi suatu busana yang akan ditunjukkan kepada pembuat pola. Maka dari itu diperlukan adanya *production sheet* atau kolom penjelasan yang dibutuhkan untuk produksi seperti benang, kancing, bahan utama, bahan kombinasi, dsb. Disertai keterangan seperti harga satuan, jumlah harga, kode, contoh bahan, komposisi bahan dst.

Menurut Sri Widarwati (2000:75) hal-hal yang perlu diperhatikan dalam desain produksi atau *Production Sketching* adalah :

- a) Semua detail harus digambar dengan jelas dan disertai dengan keterangan.
- b) Harus ada desain bagian depan dan disain bagian belakang.
- c) Hati-hati dalam menempatkan kup, saku, kancing, jahitan, dan sebagainya.
- d) Apabila ada detail yang rumit harus digambar sendiri

3) *Presentation Drawing*

Presentation Drawing adalah penyajian gambar desain busana nampak depan dan belakang yang ditujukan kepada pelanggan secara perseorangan disertai keterangan mengenai contoh bahan dan detail-detail yang lainnya. Cara membuatnya yaitu berawal dari membuat *sketch* bagian depan dan belakang dengan detail, kemudian beri sedikit keterangan mengenai detail tersebut dan sertakan contoh bahan pada lembar kerja.

Menurut Sri Widarwati, (2000:75) langkah-langkah dalam penyajian dan pengaturannya (*lay out*) harus memperhatikan hal – hal berikut :

- a) Membuat sketsa desain dengan teliti pada kertas
- b) Membuat sheet belakang. Digambarkan atas proporsi tubuh atau digambar sebagai (*flat*).
- c) Memberi keterangan tentang detail pakaian.
- d) Menempel contoh bahan pada sheet, jangan terlalu besar cukup $2\frac{1}{2}$ cm x $\frac{1}{2}$ cm.

4) *Fashion Illustration*

Fashion Illustration adalah suatu desain yang disajikan bertujuan untuk promosi, biasanya desain ini muncul dibeberapa majalah, poster, iklan, koran, buku, dan lain-lain. Desain ini dibuat semenarik dan sebagus mungkin, maka dari itu proporsi tubuh yang digunakan sering kali yaitu 9x atau 10x tinggi badan. Sehingga akan terlihat seperti busana yang dipakai oleh tubuh model yang tinggi. Diselesaikan dengan

pewarnaan *mix media* yaitu pencampuran teknik pewarnaan dari pensil warna, cat air, cat poster, *drawing pen*, *gliter pen*, dan sebagainya.

Menurut (soekarno Lanawati Basuki, 2004:3) *fashion illustration* menampilkan hasil desain sebagai berikut :

- a) Menekankan penampilan model atau peragawati dengan sikap dan bentuk tubuh selalu berubah-ubah sesuai dengan trend mode yang sedang berlaku.
- b) Menampilkan kesan atau tipe model yang bersangkutan, misalnya ilustrasi desain dengan busana harus tampak feminin dan berwibawa atau tampak kekanak-kanakan.
- c) Menekankan pada teknik penyelesaian pakaian, mengutamakan tampilan garis, serta jatuhnya bahan dan permukaan tekstur dari bahan pakaian yang digunakan.

3. Prinsip Penyusunan *Moodboard*

Menurut Afif Ghurub Bestari (2011) *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. Berisi mulai dari kumpulan-kumpulan dari berbagai macam gambar sumber ide yang akan diambil, *dress*, *shillouet dress*, *make up*, *accessoris*, detail, pallet warna dari beberapa sumber dan juga contoh kain dan bahan hiasan yang akan dikenakan. Tujuan dari pembuatan *moodboard* yaitu untuk menentukan arah, tujuan, dan panduan dalam membuat karya cipta. Sehingga produk yang akan dibuat tidak menyimpang dari tema yang sudah ditentukan.

E. Busana Pesta

Dalam pembahasan kali ini, penulis akan menjelaskan mengenai gambaran atau deskripsi tentang busana pesta, bahan busana, warna busana, tekstur busana, pola busana, teknologi busana, dan terakhir hiasan busana. Dari hal itu, berikut akan dijelaskan secara rinci macam-macam dari bagian busana pesta tersebut, di antaranya:

1. Deskripsi Busana Pesta

Busana pesta adalah busana yang dikenakan pada kesempatan pesta, baik pesta pagi, siang, sore ataupun malam hari (Enny Zuhni Khayati, 1998 : 3). Menurut Sri Widarwati (1993 : 70), yang dimaksud busana pesta adalah busana yang dibuat dari bahan yang bagus dengan hiasan yang menarik sehingga kelihatan istimewa. Sedangkan menurut Prapti Karomah dan Sacilia Sawitri (1998 : 10) busana pesta adalah busana yang dikenakan untuk menghadiri suatu pesta, dimana pesta tersebut dibagi menurut waktunya yaitu pesta pagi, siang dan malam.

Jadi, dapat disimpulkan bahwa busana pesta adalah busana yang didesain dengan istimewa dibuat dari material-material yang berkualitas, dijahit dengan halus, dan dikenakan pada kesempatan pesta berdasarkan waktu antara pagi, siang, sore atau malam.

Menurut Prapti karomah dan Silicia, 1998. Ciri-ciri busana pesta antara lain:

- a. Tidak diproduksi secara masal
- b. Membutuhkan waktu dalam penggerjaan yang sedikit lama
- c. Tidak mutlak atas dasar pesanan dapat juga sebagai koleksi dengan tujuan promosi
- d. Dikerjakan oleh beberapa ahli, misalnya desainer, ahli pola, ahli jahit, ahli gambar, dan ahli tekstil.
- e. Biaya pembuatan biasanya lebih tinggi dari pada pembuatan busana biasa, karena biasanya busana pesta bersifat semi tailoring.

Berikut akan dijelaskan penggolongan busana pesta berdasarkan waktunya:

- a. Busana Pesta Pagi dan Siang

Busana pesta pagi atau siang adalah busana yang digunakan pada acara pesta yang diselenggarakan antara pukul 09.00 – 15.00. Busana yang dikenakan sehari – hari untuk berbagai kesempatan baik yang bersifat resmi maupun tidak resmi diwaktu matahari bersinar (Enny Zuhni Khayati, 1998 : 2). Sedangkan

menurut Prapti Karomah dan Sicilia Sawitri (1986 : 10) busana pesta pagi atau siang dapat memakai busana Barat atau Timur atau busana Nasional. Pada pesta perkawinan lebih baik menggunakan busana Nasional. Busana pesta pagi dipilih warna yang cerah, berkesan lembut dengan bahan yang menyerap keringat dan pemilihan warna cenderung lebih muda tetapi tidak berkilau.

Dari pengertian di atas dapat disimpulkan bahwa busana pesta pagi dan siang adalah busana khusus yang dipakai untuk kesempatan pesta antara pukul 09.00 – 15.00, dengan warna-warna yang lebih cerah dan juga tidak berkilau.

b. Busana Pesta Sore

Menurut Enny Zuhni Khayati (1998 : 2) busana pesta sore adalah busana yang dipakai pada kesempatan sore menjelang malam. Menurut Prapti Karomah (1998 : 9), mendefinisikan untuk busana pesta sore pemilihan bahan sebaiknya yang bertekstur agak lembut dengan warna-warna yang cerah atau warna yang agak gelap tetapi tidak mencolok.

Dari uraian diatas maka dapat disimpulkan bahwa busana pesta sore adalah busana yang dipakai antara waktu sore menjelang waktu malam, dimana penggunaan busana ini masih tetap menggunakan warna-warna yang cerah tetapi juga warna yang sedikit lebih gelap.

c. Busana Pesta Malam

Busana pesta malam ialah busana pesta yang dikenakan pada kesempatan malam hari Enny Zuhni Khayati (1998 : 3). Sedangkan menurut Chodiyah dan Wisri A Mamdy (1982 : 171) Busana pesta malam adalah busana yang dibuat dari bahan yang bagus dengan hiasan yang menarik sehingga kelihatan istimewa, yang dipakai pada malam hari.

Jadi, busana pesta malam adalah busana yang dipakai pada kesempatan dimalam hari, dengan hiasan yang lebih menarik

dibanding 2 kesempatan diatas, dan menggunakan warna-warna yang gelap dan juga dapat berkilau.

2. Bahan Busana

Busana pesta dibuat dari bahan yang bagus dengan hiasan yang menarik sehingga kelihatan istimewa. Bahan yang digunakan ialah beledu, kain renda, chiffon, lame, sutera, dan lain – lain (Chodiyah dan Wisri A Mamdy, 1982 : 166). Menurut Arifah A. Riyanto, (2003: 203) bahan yang biasa digunakan dalam busana pesta adalah bahan yang tipis sampai bahan yang tebal, misalnya sutra, tenun, *chiffon, woll, Tulle* dan lain

Jadi dari uraian di atas dapat disimpulkan bahwa bahan busana pesta biasanya menggunakan bahan-bahan yang berkualitas tinggi, baik tipis, tebal atau tembus pandang. Menampilkan *look* busana yang *glamour, ekslusif, elegant* atau mewah.

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

- a. Memilih bahan sesuai dengan model desain.

Memilih bahan juga harus disesuaikan dengan model desain. Jika desain busana nampak rok yang melangsai dan atau lemas, maka dapat menggunakan kain *Chiffon* atau *Sutra*,

- b. Memilih bahan sesuai dengan kondisi si pemakai.

Kondisi atau bentuk badan seseorang pasti berbeda-beda. Tekstur bahan akan memberi dampak kepada pemakai. Misalnya; seseorang yang mempunyai bentuk badan gemuk tidak disarankan untuk memakai bahan yang berkilau dan juga motif yang mempunyai unsur garis horizontal, karena tekstur bahan dan motif itu akan membuat pemakai terlihat lebih berisi, sebaliknya gunakanlah kusam atau kain yang mempunyai unsur garis vertikal sehingga dapat memanipulasi bentuk badan terlihat lebih ramping.

- c. Memilih bahan sesuai dengan kesempatan si pemakai.
- d. Memilih bahan sesuai dengan kenangan keluarga.

3. Warna Bahan

Warna yang digunakan untuk kesempatan busana pesta malam sebaiknya dipilih dengan warna yang agak tua seperti hitam, coklat tua merah, biru tua, dan sebagainya (Prapti Karomah, 1990). Busana malam juga biasanya menggunakan kain atau hiasan –hiasan yang berkilau. Sedangkan untuk pesta pagi atau siang menggunakan warna-warna yang lebih cerah dan juga hiasan yang lebih sederhana dari pada pesta malam. Unsur warna juga dapat memberikan dampak kepada si pemakai yaitu akan menampilkan kesan melebaran atau merampingkan. Jika anda termasuk kategori bentuk tubuh yang melebar, maka saat menghadiri pesta hindarilah pemakaian busana yang mempunyai warna cerah dan juga berkilau. Begitupun sebaliknya, bagi anda yang memiliki tubuh kurus, maka hindarilah memakai busana yang gelap, lebih memilih warna-warna yang cerah atau terang.

4. Tekstur Bahan Busana

Menurut Sri Widarwati, dkk (2000: 14), tekstur adalah sifat permukaan dari suatu benda yang dapat dilihat dan dirasakan. Sifat-sifat permukaan tersebut antara lain kaku, melangsai, berkilau, kusam, lembut, kasar, halus, tebal, tipis, dan tembus terang (transparan). Sedangkan menurut Enny Zuhni Khayati (1998 : 45) tekstur bahan untuk busana pesta biasanya lembut, licin, berkilau, tidak kaku, dan tidak tebal dan juga memberikan rasa nyaman pada saat dipakai.

Jadi, kesimpulan dari beberapa uraian diatas adalah tekstur bahan busana merupakan suatu keadaan sifat permukaan kain yang dapat dirasakan, dilihat, dan diraba seperti kasar-lembut, kaku-melangsai, kusam-berkilau, dsb.

Suatu tekstur bahan berbeda-beda, hal ini tergantung dari bahan dasar pembuatan kain tersebut (Ernawati dkk: 2008), di antaranya:

- a) Bahan yang terbuat dari serat tumbuh-tumbuhan (Kapas, Kapuk) mempunyai tekstur bahan yang kuat, padat, mudah kusut, tahan setrika dan tahan *chlor*.
- b) Bahan yang berasal dari serat binatang (Sutera) bersifat lembut, kuat, berkilau, licin, dan kenyal.
- c) Bahan yang berasal dari serat buatan (Rayon) bersifat tahan terhadap gesekan, licin, dan kenyal.

5. Pola Busana

Menurut Widjiningsih (1994 : 1) pola terdiri dari beberapa bagian, yaitu pola badan (blus), lengan, kerah, rok, kulot, dan celana yang masih dapat diubah sesuai mode yang dikehendaki. Dalam proses pembuatan pola sangat penting pengaruhnya bagi hasil jadi busana. Maka dari itu dibutuhkan *skill* yang harus sering diasah untuk membuat hasil jadi busana sukses.

Sedangkan cara atau metode yang digunakan untuk membuat pola dibagi menjadi 2 macam, yakni:

a. Konstruksi pola

Untuk menggambar pola konstruksi dengan sistem apapun yang dipilih, memerlukan berbagai macam ukuran badan, jenis ukuran yang diperlukan serta cara mengambil ukuran, pada tiap sistem atau pola konstruksi pola busana mempunyai kekhususan (Porrie Muliawan, 1989 : 2). Menurut Widjiningsih (1994 : 3) Konstruksi pola adalah pola yang dibuat berdasarkan ukuran yang dari bagian – bagian yang diperhitungkan secara matematis dan gambar pada kertas sehingga tergambar bentuk badan muka dan belakang, rok dan lain – lain.

Jadi dari pengertian diatas dapat disimpulkan, bahwa konstruksi pola adalah salah satu teknik untuk membuat pola dengan media kertas, alat tulis seperti pensil, penghapus, penggaris siku, penggaris panggul. Yang dibuat berdasarkan ukuran badan seseorang atau ukuran standar. Pola konstruksi mempunyai

beberapa sistem diantaranya: sistem *J.H.J Meyneke*, pola *So En*, pola *Charmant*, pola *B.M Wielsma*, pola *Dress Making*, pola *Danckaerts*, pola *Muhawa*, dan pola Praktis (Porrie Muliawan, 1994). Pola kontruksi ini mempunyai 2 tahap, diantaranya: 1) Pola dasar adalah pola yang dibuat dengan menggunakan ukuran dan sistematika tertentu. 2) pecah pola adalah pola pengembangan dari pola dasar sesuai model yang diinginkan.

Berikut adalah beberapa ukuran yang diperlukan dan cara pengambilan ukuran menurut Porrie Muliawan (1989:2) yaitu :

1) Lingkar Leher

Diukur sekeliling batas leher, dengan meletakkan jari telunjuk dilekuk leher.

2) Lingkar Badan

Diukur sekeliling badan atas yang terbesar, melalui puncak dada, ketiak, letak sentimeter pada badan belakang harus datar dari ketiak sampai ketiak. Diukur pas dahulu, kemudian ditambah 4cm, atau diselakan 4 jari.

3) Lingkar Pinggang

Diukur sekeliling pinggang, pas dahulu, kemudian ditambah 1cm atau diselakan 1 jari. Untuk pinggang ban rok dan *slack* boleh dikurangi 1cm.

4) Lingkar Panggul

Diukur sekeliling badan bawah yang terbesar, ditambah 2cm sebelah atas puncak pantat dengan setimeter datar. Diukur pas dahulu, kemudian ditambah 4cm atau diselakan 4 jari.

5) Tinggi Panggul

Diukur dari bawah ban peter pinggang sampai di bawah ban sentimeter di panggul.

6) Panjang Punggung

Diukur dari tulang leher yang nonjol ditengah belakang lurus kebawah sampai dibawah ban peter pinggang.

7) Lebar Punggung

Diukur 9cm dibawah tulang leher yang nonjol atau pertengahan jarak bahu terendah dan ketiak dari batas lengan kiri sampai batas lengan yang kanan.

8) Panjang Sisi

Diukur dari batas ketiak ke bawah ban peter pinggang dikurangi 2-3

9) Lebar Muka

Diukur pada 5 cm dibawah lekuk leher atau pertengahan jarak bahu terendah dan ketiak dari batas lengan yang kanan sampai batas lengan yang kiri.

10) Panjang Muka

Diukur dari lekuk leher ditengah muka ke bawah sampai di bawah ban peter pinggang.

11) Tinggi Dada

Diukur dari bawah ban petar pinggang tegak lurus ke atas sampai di puncak buah dada.

12) Panjang Bahu

Diukur pada jurusan di belakang daun telinga dari batas leher ke puncak lengan, atau bahu yang terendah

13) Ukuran Uji Kontrol

Diukur dari tengah muka di bawah ban petar serong melalui puncak buah dada ke puncak lengan terus serong ke belakang sampai di tengah belakang pada bawah ban petar.

14) Lingkar Lubang Lengan

Diukur sekeliling lubang lengan, pas dahulu ditambah 2cm untuk lubang lengan tanpa lengan, dan di tambah 4cm untuk lubang lengan yang akan dipasangkan lengan.

15) Panjang Lengan Blus

Diukur dari puncak lengan terus ke bawah lengan sampai melampui tulang pergelangan lengan yang menonjol.

16) Lebar Dada

Diukur jarak dari kedu puncak buah dada. Ukuran ini tergantung dari (B.H.) *bustehouder* atau kutang pendek yang dipakai. Ukuran ini tidak dipakai untuk konruksi pola, hanya untuk ukuran pemirksa.

b. *Draping*

Draping adalah cara membuat pola ataupun busana dengan meletakkan kertas tela sedemikian rupa diatas badan seseorang yang akan dibuatkan busananya dengan bantuan jarum pentul Widjiningsih (1994 : 3). Meletakkan sehelai kain muslin atau kertas dilangsakan pada boneka jadi, dengan membuat beberapa lipit pada bahan jiplakan bentuk badan ini menjadi bentuk dasar pola busana yang disebut memulir atau *draping* (Porrie Muliawan, 1989:2). Sedangkan menurut Hellen Joseph-Armstrong (2008) *draping* adalah metode unik untuk menciptakan atau mengkreasikan desain tanpa bantuan sebuah pola atau ukuran. *Draping* adalah teknik pembuatan pola dengan teknik memulir langsung kain atau kertas tela pada boneka coba atau *dressform* atau *dummy* (Sri Wening. 2014:7)

Dari penjelasan di atas, dapat ditarik kesimpulan bahwa *draping* adalah salah satu metode untuk membuat pola busana langsung pada tubuh seseorang atau *dress form*, dengan teknik memulir dan bantuan jarum, sehingga tanpa membutuhkan ukuran badan. Kain yang digunakan untuk men-*draping* biasanya mempunyai tekstur halus, melangsai, dan agak berat. Hal ini bertujuan agar *look* yang didapat setelah men-*draping* akan menjadi bagus, melihat dari sisi jatuh dan keluwesanya kain busana yang diapakai.

Keuntungan membuat pola dengan metode *draping* adalah (Tim Fakultas Teknik Surabaya, 2001 : 7) :

- 1) Dapat melihat proporsi garis – garis desain pada tubuh.
- 2) Dapat melihat pas atau tidaknya pola tersebut pada tubuh.
- 3) Dapat melihat keseimbangan garis – garis desain pada tubuh.
- 4) Dapat melihat *style* busana.

6. Teknologi Busana

Teknologi busana adalah suatu cara atau teknik dalam pembuatan busana agar hasilnya bagus dan nyaman dipakai (Nani Asri Yulianti, 1993:4). Teknologi busana yang dipakai diantaranya:

a. Teknologi Penyambungan Kampus

Menurut Nani Asri Yulianti (1993 : 4) kampus adalah kelebihan jahitan atau tambahan jahitan untuk menghubungkan dua bagian dari busana yang dijahit. Sedangkan menurut M.H Wancik (1992 : 76), kampus adalah bagian pinggiran kain yang merupakan tempat untuk menggabungkan kain yang satu dengan yang lain, lalu dijahit sesuai dengan garis pola atau rader. Kampus terdiri dari dua macam, yakni:

1) Kampus Buka

Kampus buka adalah bagian kelebihan kain yang dijahit dengan baik bertemu baik, kemudian menghasilkan kelebihan tersebut terbuka. Penyelesaian tiras kampus ini dapat dijahit kecil, dirompok, di-soom, diobras, digunting zig-zag, tusuk balut atau tusuk feston.

Menurut Sicilia Sawitri (1997) ada dua tahap untuk menjahit kampus buka yaitu sebagai berikut:

- a) Kampus yang harus di jahit disatukan kemudian dijahit dengan jarak jahitan sedang dan dijahit tepat pada garis pola.
 - b) Kampus yang sudah dijahit, dibuka dan dipress dengan setrika. (Sicilia, 1997)
- 2) Kampus Tutup

Kampuh tutup adalah kelebihan kain yang dijahit tidak terbuka, melainkan tertutup. Cara menyelesaikan kampuh tutup ini diantaranya:

a) Kampuh Balik

Kampuh balik ini di jahit dua kali, pertama pada bagian sisi buruk bertemu dengan buruk keluar dari garis pola atau radar dijahit sekitar kurang lebih 1/2 cm, kemudian jahit pada bagian buruk tadi pas dengan tanda pola.

Kampuh balik ada tiga macam yaitu: 1) kampuh balik biasa, 2) kampuh balik semu, kampuh ini biasa digunakan untuk menjahit pakaian dalam dan juga untuk pakaian yang dibuat dari bahan kain yang tipis, bertujuan untuk kerapihan kampuh. 3) kampuh balik yang diubah atau digeser. Kelebihan menggunakan kampuh balik ini adalah kuat dan rapi.

b) Kampuh Pipih

Kampuh pipih digunakan untuk pakaian pria, sarung, pakaian bayi dan pada tempat-tempat yang harus pipih. Cara praktinnya yaitu lebar kampuh pipih tidaklah sama, antara kain yang satu dengan kain yang kedua. Kampuh dijahit dibagian buruk, kemudian pada kampuh yang lebih lebar dijahit menutup yang lebih kecil. Lebar jahitan yaitu 1cm, jadi $\frac{1}{2}$ atau $\frac{3}{4}$ cm.

c) Kampuh Perancis

Kampuh ini biasa digunakan untuk bahan-bahan yang tipis. Dengan cara menghubungkan dua bagian kain dengan satu kali setikan. Lebar kampuh yaitu 1 cm, hasil jadi $\frac{1}{2}$ cm atau $\frac{3}{4}$ cm.

d) Kampuh Sarung

Kampuh sarung dipakai untuk menyambung bahan berkotak, untuk menjahit pakaian yang dipakai bolak –

balik, untuk garis lengkung pada model pakaian. Kampuh ini pada bagian baik terdapat satu jalur setikan (Nanie Asri Yulianti 1993 : 6 – 9).

Jadi dari pengertian-pengertian diatas, dapat disimpulkan bahwa kampuh adalah bagian lebih dari garis pola asli, sehingga kain bisa dijahit antara tengah muka dan tengah belakang berdasarkan rader atau tanda pola yang sudah dibuat. bagian dari cara penyelesaian tiras kain, dengan metode kampuh yang dipilih tergantung dari jenis bahan dan jenis pakaian.

b. Teknologi *Interfacing*

Interfacing adalah kain keras untuk bagian baju yang terlalu lemas jika dibuat tanpa bahan pelapis, misal seperti kerah, manset, belahan dll (M.H. Wancik, 2000). Sedangkan menurut Sicilia Sawitra, (1997 : 21). *Interfacing* adalah bahan yang dipergunakan untuk memberikan bentuk nampak rapi. *Interfacing* (Lapisan dalam) yaitu sepotong bahan pembentuk biasanya dipotong sama serupa dengan lapisan singkap dan pemakainya (Goet Poespo, 2005 : 59). *Interfacing* ada 2 jenis yaitu *interfacing* dengan perekat, yang digunakan dengan cara disetrika hingga menempel pada kain, dan *interfacing* tanpa perekat digunakan dengan cara membuat jahitan penahan pada bagian buruk kain.

Jadi dari uraian di atas dapat disimpulkan bahwa *interfacing* adalah bahan yang digunakan untuk memberi kesan kaku dan rapi, pada bagian tertentu seperti manset, kerah, lapel kerah, bagian saku, tengah muka yang dipotong berdasarkan pola tertentu yang dikehendaki.

c. Teknologi *Facing*

Lapisan singkap (*facing*) dipergunakan pada penyelesaian pinggiran kasar atau tiras. Lapisan singkap bisa dipotong baik pada lajur benang yang sama dengan bagian yang harus dilapisi atau

dengan bahan berlajur benang serong (kumai) (Goet Poespo, 2005 : 68). Sedangkan menurut Sicilia Sawitra (1997 :21) *Facing* adalah lapisan yang tampak dari luar. Penerapan teknologi *facing* biasanya diterapkan dalam suatu industri garment yang memproduksi busana dalam jumlah banyak.

d. Teknologi *Interlining*

Interlining (lapisan antara) yaitu sepotong bahan pembentuk dipotong sama serupa dari bagian sebuah desain dan dipergunakan diantara suatu bahan pelapis (*lining*) dan bagian dari desain. Yang dikontruksikan terpisah dan digabungkan dengan tusuk flanel (*catch stitch*) pada lapisan singkap (*facing*) pakaianya sebelum bahan pelapis dijahitkan kedalam. Ini diperlukan untuk kehangatan sekalian sebagai pembentuk (Goet Poespo, 2005 : 60). Menurut Ernawati, (2008 : 183) *Interlining* merupakan pelapis antara, yang membantu membentuk siluet pakaian. *Interlining* sering digunakan pada bagian-bagian pakaian seperti lingkar leher, kerah, belahan tengah muka, ujung bawah pakaian, bagian pundak pada jas, pinggang dan lain-lain

Dari penjelasan diatas dapat disimpulkan bahwa *interlining* adalah bahan yang dipotong berdasarkan pola desain tertentu yang diletakkan diantara bahan *lining* dengan bahan desain utama, berguna untuk membentuk siluet pakaian dan juga memberi kehangatan. Penggunaanya *interlining* dapat diterapkan pada bahan dari sebuah jaket atau jas atau mantel, dan lengan baju dsb.

e. Teknologi *Lining*

Lining disebut juga dengan furing, ukurannya digunting sama dengan ukuran busananya. Penggunaan *Lining* juga berfungsi untuk menjaga agar bahan utama dari pakaian tidak cepat rusak terutama untuk pakaian dari bahan yang berkualitas tinggi dan harganya mahal (Nanie Asri Yuliati, 1993 : 76). Menurut Goet Poespo, (2005 : 60) *Lining* atau bahan pelapis yaitu sepotong

atau potongan-potongan bahan pembentuk yang sebagian atau keseluruhan menutupi bagian dalam dari pakaian. Dipotong dari bagian-bagian pola yang nantinya akan menutupi dan dikontruksikan secara terpisah dari pakaianya dan digabungkan pada bagian kampuh yang pokok, seperti garis pinggang. Diselesaikan pada sisi bawah sekalian membentuk pakaianya. Sedangkan menurut Sicilia Sawitri (1997:20) *Lining* adalah bahan atau kain pelapis yang berfungsi sebagai pelapis busana dan penutup jahitan, sehingga busana tampak lebih rapi baik dari luar maupun dari bagian dalam.

Jadi dari pengertian di atas dapat disimpulkan bahwa *lining* adalah suatu kontruksi pola yang dipotong sesuai desain, berguna untuk menutupi bagian dalam busana, seperti jahitan atau kampuh-kampuh pada bagian bahan utama, mencegah tembus terang, memperbaiki bentuk jatuhnya busana dan juga agar terlihat lebih rapi baik dari sisi depan maupun dalam busana. Bahan-bahan yang dapat digunakan untuk *lining* diantaranya seperti Ero, Abutai, Satin, Sutera, Crepe, Taffeta, Rayon, Asahi.

Penyelesaian *lining* ada 2 macam, diantaranya:

- 1) Pemasangan *lining* dengan teknik lepas

Pemasangan *lining* ini dijahit secara terpisah antara bahan utama dan juga *lining* atau bagian dalam. Namun untuk bagian tertentu seperti lengan dan leher harus dipasang menjadi satu.

- 1) Pemasangan *lining* dengan teknik lekat

Pemasangan teknik lekat dilakukan dengan cara antara bahan utama dengan *lining* dijahit menjadi satu. Hal ini biasanya dilakukan ketika menjahit busana dengan bahan transparan.

f. Teknologi Pengepresan

Teknologi pengepresan adalah suatu cara menyetrika agar kampuh – kampuh terlihat lebih pipih dan rapi. Pengepresan ini dilakukan setiap kali selesai menjahit dengan menggunakan setrika dengan suhu yang disesuaikan dengan bahan busananya (Sicilia Sawitri : 1997). Menurut Maftukhah (2013), pengepresan merupakan suatu proses menghaluskan bahan busana, proses melekatkan lapisan dalam (*interfacing*) pada bagian-bagian busana yang membutuhkan, dan proses penyempurnaan busana pada proses produksi, sehingga dapat dikatakan bahwa pengepresan dilakukan selama proses pembuatan busana pada saat persiapan, selama pembuatan, hingga saat penyelesaian akhir pembuatan busana. Jadi, *pressing* adalah suatu proses yang dilakukan dari awal persiapan pembuatan busana sampai dengan *finishing* menggunakan alat-alat khusus *pressing*, demi penyempurnaan suatu busana yaitu hasil yang lebih *flat*, halus, rapih, pipih baik dalam maupun luar.

Ada tiga tingkatan dalam proses pengepresan yaitu sebelum memotong, selama tahap penjahitan dan setelah pakaian selesai dijahit. Selama proses pengepresan dianjurkan untuk selalu memperhatikan temperatur mesin *press* atau setrika yang digunakan agar bahan tekstil tidak rusak atau gosong. Mengepres dilakukan pada bagian buruk bahan tekstil, bila terpaksa mengepres dari bagian baik gunakan sepotong kain yang sama dengan yang digunakan.

Hal-hal yang perlu diperhatikan ketika *pressing* adalah sebagai berikut:

- 1) Agar kain yang sedang di-*press* tidak meninggalkan bekas setrika atau mengkilat, sebaiknya gunakan kain katun atau kertas.
- 2) Semprotkan pewangi atau air pada bagian yang akan disetrika agar memudahkan saat menyetrika. Selain itu hal ini juga dapat menghindari kain gosong.

- 3) Gunakan bantalan setrika sesuai kegunaannya pada bagian-bagian tertentu seperti bagian lengkung atau kurva yaitu kampuh, ujung, lancip, dsb.

Alat alat yang dibutuhkan untuk pengepresan, di antaranya:

- 1) Setrika

Alat ini merupakan bagian dari alat utama yang dibutuhkan ketika *pressing*. Menggunakan daya listrik yang menghantarkan panas, sehingga akan membuat busana yang disetrika lebih *flat*, licin dan rapi. Perlu diperhatikan bahwa antara suhu panas dengan bahan yang akan disetrika harus disesuaikan. Agar kain tidak mengkerut atau gosong.

- 2) Setrika Uap

Berbeda dengan setrika biasa yang hanya menghasilkan energi panas. Setrika ini dapat menghasilkan uap yang berasal dari air. Kelebihan dari setrika uap ini adalah lebih cocok digunakan untuk kain yang berbahan tipis, halus, seperti *chiffon*, *silk*, organza, organdi. Sehingga pada saat disetrika akan meminimalisirkan kerusakan-kerusakan pada kain. Disisi lain, waktu yang dibutuhkan juga lebih hemat dibanding setrika biasa.

- 3) Mesin *Press*

Mesin ini biasanya digunakan diperusahaan-perusahaan *garment*. Cara penggunaanya yaitu antara suhu mesin dengan bahan yang akan di-*pressing* harus disesuaikan. Terdapat tanda-tanda suhu pada mesin, seperti: nomor 1 untuk kain nilon, nomor 2 untuk silk, nomor 3 untuk wool, nomor 4 untuk katun, dan nomor 5 untuk linen.

- 4) Meja Setrika

Alat ini digunakan untuk alas atau papan setrika. Dilapisi dengan pad dan kain. pastikan alas tersebut harus selalu bersih.

- 5) Bantalan Setrika

Bantalan ini berfungsi supaya busana yang dihasilkan tampak lebih licin dan rapi. Dengan menggunakan alat ini, bagian-bagian busana yang sulit dijangkau dapat disetrika. Berikut macam-macam bantalan setrika, di antaranya:

a) *Seam Roll*

Bantalan ini berguna ketika akan *pressing* pada bagian-bagian permukaan yang panjang dan silinder. Misalnya kampuh kaki celana, kampuh lengan, sisi badan, dan bahu.

b) *Tailor Ham*

Digunakan untuk *pressing* bagian busana yang berkurva atau bulat seperti garis *princess*, garsis *empire*, kupnat, dsb.

c) *Point Presser*

Digunakan untuk bagian-bagian busana yang mempunyai ujung runcing atau lancip seperti kerah, kelepak kerah pada kemeja, ujung saku dan manset.

d) *Sleeve Board*

Digunakan untuk bagian-bagian busana yang mempunyai ruang sempit yaitu bagian yang tidak bisa di *pressing* diatas papan setrika seperti pipa celana.

e) *Wooden Clapper*

Digunakan untuk mendatarkan saku *clap*, kelepak kerah, pinggiran kerah.

g. Hiasan Busana

Hiasan busana adalah suatu rancangan yang bertujuan untuk memperindah suatu busana, meningkatkan mutu busana, baik busana anak-anak, wanita maupun laki-laki. Berikut beberapa letak atau posisi hiasan yang harus ada kesatuan dan keharmonisan dalam sebuah busana, diantaranya: 1) penempatan hiasan tepi atau pinggir, yaitu suatu hiasan yang membentuk batas dalam sebuah bidang, seperti hiasan pada garis kerah yang berbentuk segi empat, oval, kelim

bawah rok, kelim lengan dsb. 2) penempatan hiasan sudut, yaitu suatu hiasan yang berada pada sudut suatu bidang, baik terlihat asimetris maupun simetris. 3) penempatan hiasan di pusat, yaitu hiasan terletak di pusat sebuah busana, baik menyebar atau menutup.

Menurut Enny Zuhni Khayati (1998) macam-macam jenis hiasan diantara lain:

- 1) Hiasan dari benang berupa tusuk hias, sulaman, renda benang dan bordir.
- 2) Hiasan dari kain berupa saku luar, klep, detail busana misalnya krah, *trimming*, manset dan lain-lain.
- 3) Hiasan dari logam berupa kancing kain, *ritsluiting* dan *gasper*.
- 4) Hiasan dari kayu berupa kancing-kancing, manik-manik dan bentuk alternatif yang lain.
- 5) Hiasan dari plastik berupa gesper, kancing, ritsluiting dan lain-lain.
- 6) Hiasan dari bahan istimewa, yang tergolong dalam hiasan istimewa antara lain :
 - a) *Gim* yaitu sejenis perhiasan yang sangat lembut berbentuk spiral dari logam berlapis warna emas atau perak.
 - b) *Ribbing* yaitu sejenis bahan *tricot* (kaos) yang biasanya digunakan sebagai hiasan busana.
 - c) *Breading* yaitu merupakan hiasan berupa tali menyerupai tali *cord* tetapi lebih padat.
- 7) Hiasan prada yaitu rekayasa manusia untuk mendapatkan warna kuning keemasan atau putih keperakan pada proses pewarnaan atau pencelupan kain batik dan bahan tekstil.
- 8) 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 manik-manik antara lain : mote atau mutiara, pasiran atau manik-manik, payet atau ketep, halon, parel atau padi, batu manikan, manik-manik bentuk bebas merupakan pengembangan bentuk-bentuk

yang sudah ada, kemudian pada bagian permukaannya diberi ukiran atau ornamen yang bercorak etnis.

F. Pergelaran Busana

1. Pengertian Pergelaran Busana

Peragaan busana atau pergelaran busana adalah kegiatan yang dilakukan oleh para desainer, pengusaha tekstil untuk mempromosikan atau menunjukkan hasil produksi atau rancangannya kepada masyarakat (Arifah A. Riyanto (2003 : 8). Menurut Sri Widarwati (1993) pergelaran busana adalah salah satu cara untuk memperagakan, memperkenalkan dan memamerkan busana kepada khalayak umum atau masyarakat yang dikenakan oleh model hidup peragawan atau peragawati dengan tujuan tertentu. Sedangkan menurut Poppy Dharsono mengatakan bahwa pergelaran busana merupakan parade dari fashion yang mempergunakan boneka hidup sebagai modelnya.

Jadi dari pengertian-pengertian di atas, dapat disimpulkan bahwa pergelaran busana adalah sebuah *event* yang mempunyai tujuan untuk memperkenalkan atau mempromosikan karya terbaru mereka baik dalam bentuk desain busana yang baru atau kain tekstil dari suatu perusahaan kepada masyarakat, diperagakan oleh para model baik laki-laki maupun wanita dengan berjalan diatas catwalk.

2. Tujuan Pergelaran busana

Berikut akan dijelaskan uraian dari tujuan diselenggarakannya pergelaran busana, diantaranya:

- a. Memamerkan atau mempromosikan suatu hasil karya dari perancang busana dan beberapa produk baru dari perusahaan seperti kosmetik, tekstil, garmen dan aksesoris.
- b. Sebagai hiburan atau selingan dari suatu pesta seperti seminar, ulang tahun dari sebuah perusahaan, acara dari sebuah organisasi, dst.
- c. Untuk mengumpulkan dana bakti sosial seperti panti asuhan, panti jompo sumbangan bagi korban bencana alam, dst.

- d. Dapat juga digunakan untuk promosi bagi suatu institusi, sekolah kejuruan bahwa tempat tersebut merupakan pilihan yang tepat untuk belajar.

3. Tata Panggung

Panggung adalah tempat pertunjukan. 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 pergelaran. Jenis dan tempat pergelaran merupakan salah satu hal penting (Soegeng Toekiyo, 1990:24). Panggung menurut Purwadarminta ialah lantai yang bertiang atau rumah yang tinggi atau lantai yang berbeda ketinggiannya untuk bermain sandiwara, balkon atau podium (Ahmad Marwan, 2016)

Jadi panggung adalah tempat pertunjukan dengan lantai yang lebih tinggi dari lantai dasar guna agar mudah dilihat oleh para penonton. Dalam hal tata panggung, dibuat desain dalam berbagai bentuk, seperti bentuk yang paling umum digunakan yaitu T, I, X, H, Y, U atau Z.

4. *Lighting*

Lighting adalah alat penerangan atau alat pencahayaan sebagai pendukung dalam sebuah acara yang berfungsi untuk menerangi panggung serta membentuk suasana sesuai rencana.

Fungsi *lighting* adalah sebagai penerang, untuk menciptakan suasana, penguatan adegan, kualitas Pencahayaan, sebagai efek khusus dalam Pementasan. Berikut akan dijelaskan secara rinci, masing-masing fungsi *lighting*, di antaranya:

a. Sebagai Penerang

lighting memberikan penerangan secara menyeluruh dari area panggung pergelaran. Sehingga akan memperjelas pandangan para penonton terhadap busana dan juga detail busana yang dipakai oleh para model.

b. Untuk Menciptakan Suasana

Dengan pengaturan cahaya diharapkan dapat menciptakan suasana termasuk ada perasaan atau efek kejiwaan yang diciptakan oleh model.

c. Penguatan Adegan

Menggunakan komposisi dengan cahaya sama dengan menggunakan cahaya sebagai elemen rancangan.

d. Kualitas Pencahayaan

Kualitas cahaya menjadi beberapa bagian penting dalam perencanaan tata cahaya, agar seluruh area pergelaran dapat tersorot dengan baik.

e. Sebagai Efek Khusus dalam Pementasan

Intensitas cahaya dapat diatur kekuatanya dapat memberikan nuansa tersendiri sesuai dengan tema pergelaran.

Menurut Rahmida Setiawati, (2008:22). Ada beberapa bentuk dan wujud tata lampu, diantaranya:

- a. Lampu khusus *Spot Light*, jumlah pemakainnya disesuaikan dengan kapasitas gedung
- b. *Strip light* biasanya digunakan untuk menerangi area pentas dengan jarak 2-4 meter dari deret lampu *strip* yang ada
- c. *Backdrop light* adalah lampu yang digunakan untuk menerangi latar belakang panggung , biasanya menggunakan *colour bright* seperti warna biru, merah, kuning, *general*.
- d. *Overhead spotlight* atau *follow spotlight* adalah lampu yang digunakan untuk menyorot salah satu model atau peraga yang sedang tampil atau berjalan di atas *catwalk*

5. Tata Suara

Dalam sebuah pergelaran busana, suara atau musik berfungsi sebagai irungan dan juga sebagai pelengkap berjalannya sebuah acara. Hal itu juga dapat memberikan suasana yang diinginkan dan akan mendukung tema. Secara garis besar suatu tata suara harus paling tidak

mempunyai 4 element penting yaitu *mikropon*, *audio mixer*, *power (amplifier)*, *loudspeaker*.

6. Proses Penyelenggaraan

a. Persiapan

1) Pembentukan Kepanitiaan

Dalam sebuah acara, tentunya membutuhkan kerja sama demi suksesnya menyelenggarakan acara tersebut. Kerja sama dalam sebuah acara biasa disebut juga dengan kepanitian. Menurut Sri Ardiati Kamil (1996) ada beberapa panitia dalam pergelaran busana yaitu:

- a) Ketua panitia yaitu orang yang bertanggung jawab terhadap keseluruhan suatu acara pergelaran busana dari awal sampai akhir acara
- b) Wakil ketua panitia yaitu orang yang bertanggung jawab untuk membantu kerja ketua panitia dari awal hingga berakhirnya acara tersebut.
- c) Sekretaris dan humas yaitu orang-orang yang bertanggung jawab dalam membuat surat-surat dan undangan yang berhubungan dengan masyarakat.
- d) Bendahara yaitu orang yang bertugas membuat anggaran biaya dan pembukuan serta mencatat sesuatu yang berhubungan dengan keluar masuknya uang.
- e) *Announcer* yaitu orang yang bertanggung jawab terhadap kelancaran acara pergelaran busana. *Announcer* biasanya merangkap sebagai seorang *Master of Ceremony* (MC)
- f) Penanggung jawab peragawati dan ruang rias yaitu orang yang bertanggung jawab terhadap segala sesuatu yang berhubungan dengan peragawati maupun tempat rias.
- g) Penanggung jawab ruangan yaitu yang menguasai segala keperluan secara teknis yang berhubungan dengan

penyelenggaraan pergelaran busana, baik tata lampu, tata suara, dokumentasi, dekorasi dan lain-lain.

2) Menentukan tema besar pergelaran dan juga *trend* busana

Menentukan tema besar akan memberikan keselarasan dalam busana yang akan ditampilkan. Serta menentukan *trend* busana yang akan ditampilkan, akan menunjukkan pergelaran tersebut menampilkan *trend* busana untuk masa depan, sekarang yang sedang digandrungi atau *trend* masa lalu seperti di era 90-an.

b. Pelaksanaan

1) Menentukan tempat, waktu dan juga anggaran yang diperlukan

Menentukan tempat tidak sembarangan, diperlukan tempat yang cocok untuk menyelenggarakan event ini. Tempat-tempat yang strategis seperti di tengah kota, atau tempat mall dimana tempat tersebut adalah titik pusat keramaian, orang-orang sering berkunjung, dan juga berlalu-lalang. Akan menjadi sasaran empuk untuk menyelenggarakan event ini.

Waktu yang tepat untuk menyelenggarakan event ini adalah waktu akhir pekan, dimana waktu tersebut sebagian besar orang libur dari kerja, kuliah, ataupun sekolah. Sehingga akan lebih banyak peluang untuk mendapatkan penonton.

Kebutuhan anggaran merupakan masalah yang sensitif, dimana Kebutuhan ini harus ditentukan sejak awal, harus dibuat secara matang-matang. Maka dari itu diharapkan setiap si panitia untuk mendiskusikan keperluan apa saja yang akan dibutuhkan selama event itu berlangsung. Dalam sebuah penyelenggaraan event, panitia dapat mengajukan proposal kepada beberapa perusahaan bisnis, guna mendapatkan dana dalam bentuk apapun. Sehingga hal itu dapat membantu sedikit atau banyak mengenai anggaran yang diperlukan.

2) Sarana pendukung pergelaran

Sarana pendukung pergelaran yaitu sesuatu yang bisa membantu jalannya sebuah pergelaran busana. Kesiapan ini berlaku untuk semua panitia yang ikut andil dalam pergelaran sesuai dengan tugas masing-masing, termasuk pelaksanaan GR (Gladi Resik) sebelum pergelaran.

c. Evaluasi

Evaluasi berasal dari bahasa Inggris yaitu "*Evaluation*" yaitu penaksiran atau penilaian. Menurut beberapa ahli seperti Nurkancana (1983) menyatakan bahwa evaluasi adalah kegiatan yang dilakukan berkenaan dengan proses untuk menentukan nilai dari suatu hal. William A.Mehrens dan Irlin J. Lehmann (1978), mendefinisikan evaluasi adalah suatu proses merencanakan, memperoleh, dan menyediakan informasi yang sangat diperlukan untuk membuat alternatif-alternatif keputusan. Sedangkan menurut Anne Anastasi (1978), arti evaluasi adalah proses sistematis untuk menentukan sejauh mana tujuan instruksional dicapai oleh seseorang. Evaluasi merupakan kegiatan untuk menilai sesuatu secara terencana, sistematik, dan terarah berdasarkan tujuan yang jelas.

Dari beberapa penjelasan diatas dapat disimpulkan bahwa evaluasi adalah penilaian dari semua segi aspek, dari akhir suatu acara, sejauh mana tujuan yang telah dicapai dan apa saja yang perlu diperbaiki untuk dikemudian hari.

b. *Ticketing*

Ticketing adalah tanda kartu atau slip yang digunakan untuk syarat masuk dalam suatu acara atau lokasi. Berfungsi sebagai bukti pembayaran suatu acara, sebagai bukti berhak mendapatkan fasilitas yang disediakan. Dalam pergelaran fashion show disediakan 3 fasilitas, yaitu VVIP dengan fasilitas yang didapatkan dari penonton adalah tempat duduk paling depan, sehingga keuntungan bagi penonton ini adalah pandangan ke arah panggung

tidak banyak terhalangi oleh banyak penonton. Yang ke dua yaitu VIP dimana tempat duduk berada di belakang VVIP. Sedangkan yang terakhir yaitu reguler tempat berada dibelakang VIP.