

BAB III

KONSEP PENCIPTAAN KARYA

A. Konsep Penciptaan Desain

Dalam pembuatan sebuah karya busana pesta malam diperlukan beberapa pertimbangan supaya dapat menghasilkan karya yang maksimal dan indah, maka sebab itu dalam pembuatan desain penting memperhatikan unsur dan prinsip desain yang kemudian diterapkan bersama ide-ide dan inspirasi yang telah dipilih dengan begitu yang dapat menghasilkan sebuah karya inovasi busana yang sesuai dan indah.

Dalam penciptaan konsep desain pun perlu memperhatikan tema yang telah ditentukan, tema besar dalam pergelaran busana ini adalah “Tromgine” yang merupakan akronim dari *The Role of Millenial Generation in Natural Environment* yang diartikan sebagai 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. Dengan tema besar ini diharap para mahasiswa pendidikan teknik busana dan teknik busana 2016 yang taklain juga merupakan generasi *millennial* mampu menciptakan sebuah inovasi karya yang memiliki sentuhan teknologi masa kini namun tetap tak meninggalkan unsur budaya khas Indonesia , hingga dapat menghasilkan sebuah karya yang mampu menarik perhatian masyarakat, khususnya pengamat mode. Dan dapat berhasil menjadi penggerak fashion.

Pada pembuatan busana kali ini, penulis mengusung busana pesta untuk kesempatan pakai malam hari, dimana busana pesta malam hari adalah busana yang dibuat dengan bahan dan aksesoris yang unggul dan berkualitas tinggi, maka dari itu bahan busana yang penulis gunakan adalah kain tenun lurik yang merupakan salah satu kain tradisional khas Indonesia, *tulle*, wool novus, dan *drill* sebagai bahan utama, sedangkan katun ero sebagai bahan lining. Busana ini terdiri menjadi tiga bagian dengan susunan baju, rok span dan rok semi bungkus yang dilingkarkan pada bagian pinggang.

Setelah memahami tema besar yang telah ditentukan, pahami trend fashion yang sedang terjadi, pada tahun ini Trend Forecasting memiliki satu konsep trend yaitu *singularity*. Konsep Singularity tersebut terdapat unsur pertanyaan, kekhawatiran, optimisme, serta harapan akan apa yang terjadi di masa depan. Tema ini kemudian diturunkan dalam empat tren utama, yaitu *Exuberant*, *Neo Medieval*, *Svarga*, dan *Cortex*. Kemudian dari tren utama ini memiliki sub tema tren lagi. Dari keempat tren utama ini, penulis memilih Neo Medieval dan sub tema dystopian fortress untuk menjadi tema trend yang akan memacu penulis dalam mencari inspirasi guna membuat konsep desain.

Trend Neo Medieval mengusung unsur romantisme abad pertengahan yang mencerminkan sikap khawatir akan kemungkinan di masa depan yang memicu timbulnya “benteng pertahanan”. Pandangan ini membangkitkan romantisme dalam sejarah, di mana tema abad pertengahan menyatu dengan kemajuan teknologi. Secara visual, tema ini memunculkan kesan gaya khas pejuang futuristik, kuat, tegas, dan elegan dengan palet warna netral dan membumi seperti warna hitam

dan coklat, dari tema ini penulis memilih sumber ide dari salah satu heritage Indonesia yaitu candi mendut.

Pembuatan konsep desain dengan sumber ide candi mendut penulis gambarkan pada pembuatan desain rok span yang dikombinasikan tulle tumpuk dibawahnya, hal tersebut mengimplementasikan gambaran candi yang tersusun/bertumpuk tumpuk, kemudian di tutup dengan desain rok semi bungkus yang disematkan melingkar dipinggang setelah pemakaian rok tulle, konsep ini dirasa mampu mengimplementasikan sub tema dystopian fortress yang merupakan gaya yang diilhami oleh suasana apokaliptik karena perang. Akibat krisis, kehancuran dan serba kekurangan, busana Neo medieval digambarkan dengan busana yang didaur ulang agar dapat digunakan kembali seperti jacket, workwear, cape bahkan gaun yang masih tersisa yang direka-reka menjadi bentuk baru. Dengan pemilihan konsep desain busana rok semi bungkus yang merupakan pengembangan pola rok span kombinasi rok tulip mampu mengimplementasikan gaya dystopian yang identik membuat inovasi gaya baru. Pengembangan pola lengan dasar yang dibuat runcing pada bagian ujung menggambarkan kostum bahu pada perlengkapan busana perang.

Pemilihan warna coklat dan hitam adalah implementasi dari warna-warna batu candi mendut , serta menegaskan gaya pada tema *neo medieval* yang terkesan lusuh, berkarat dan gaya khas pejuang dalam medan perang, dengan begitu dirasa pas konsep warna hitam dan coklat menjadi pilihan. kemudian pemilihan kain lurik dengan motif garis-garis mengimplementasikan garis memanjang Nampak seperti

siluet hutan bambu yang berderet garis memanjang, dimana hutan bamboo tersebut merupakan arti lain dari Candi Mendut.

Pembuatan konsep desain ini dibantu dengan *moodboard* yang merupakan alat atau media papan yang digunakan oleh seorang desainer untuk mewujudkan ide yang masih bersifat *abstark* guna menjadi konkret, dengan begitu segala inspirasi ide dituangkan menjadi satu dalam media papan *moodboard*, mulai dari trend, sumber ide yang dipilih, potongan-potongan gambar sesuai inspirasi, palet warna, unsur desain dan aksesoris pelengkap desain busana. Dengan *moodboard* ini diharapkan penulis mampu menghasilkan suatu desain busana yang sesuai dengan apa yang diharapkan dan direncanakan, sehingga dengan perencanaan yang matang, mampu menghasilkan suatu karya busana yang baik dan maksimal.

B. Konsep Pembuatan Busana

Dalam sebuah pembuatan busana, perlu membuat perencanaan konsepnya terlebih dahulu, supaya dalam prosesnya nanti mampu berjalan dengan lebih mudah dan menghasilkan busana yang sesuai harapan. Konsep pembuatan diawali dengan menganalisis desain busana yang sebelumnya sudah dibuat, kemudian membuat *production sketching*. Dengan tahap-tahap tersebut penulis memiliki gambaran yang lebih jelas mengenai busana yang akan dibuat. Kemudian pengambilan ukuran badan pada seorang model, dalam pengambilan ukuran harus dilakukan dengan teliti, karena hal tersebut sangat berpengaruh pada kenyamanan dan bentuk busana saat dikenakan nanti. Kemudian jika ukuran sudah didata, hal berikutnya adalah membuat pola dasar busana, dalam hal ini penulis menggunakan teknik pembuatan pola dasar sistem Soen, dalam pembuatan pola menggunakan media kertas,

sebelum pembuatan pola ukuran sesungguhnya penulis membuat pola menggunakan ukuran 1:4, hal ini bertujuan supaya dapat merencanakan rancangan bahan yang diperlukan, dengan pembuatan pola ukuran kecil, penulis mampu mengerjakan langkah peletakan pola dengan media kertas yang menggunakan ukuran yang sama dengan ukuran sebenarnya. Dengan begitu dapat mengetahui berapa banyak kebutuhan kain yang perlu dibuat. kemudian langkah selanjutnya adalah pembuatan pola ukuran sesungguhnya, diawali dengan pembuatan pola dasar, kemudian dari pola dasar dikembangkan lagi sesuai dengan desain busana yang telah dibuat. Setelah itu membuat rancangan harga, data seluruh kebutuhan barang yang akan digunakan untuk pembuatan busana, berapa banyak biaya yang dihabiskan.

Bahan yang penulis pilih pada pembuatan busana pesta malam dengan sumber ide candi mendut ini adalah kain tradisonal yaitu kain tenun lurik, wool novus, tulle, dan drill sebagai bahan utama kemudian katun ero sebagai bahan lining. Pemilihan warna cokelat pada bahan tenun lurik dan wool lalu warna hitam pada bahan drill dan tulle. Pemilihan warna disesuaikan dengan sumber ide candi mendut dan pallet warna dari tema trend Neo medieval yang khas dengan warna-warna yang netral dan membumi.

Teknologi yang digunakan dalam pembuatan busana ini adalah teknologi jahit adibusana. Adibusana merupakan teknik pembuatan pakaian tingkat tinggi yang dibuat khusus untuk pemesannya, menggunakan bahan-bahan berkualitas terbaik, biasanya dihiasi detail, dikerjakan dengan tangan, dan pembuatannya memakan waktu lama (sumber : Wikipedia). Seluruh pengerjaan diselesaikan

dengan teknik soom halus dengan menggunakan tangan, kemudian pemilihan hiasan menggunakan payet hallon jepang yang disematkan pada bagian motif lurik tepatnya pada bagian busana atas. Warna payet juga disesuaikan dengan warna busana, penaburan payet halon ini dimaksudkan untuk menambah keindahan busana yang penulis buat.

C. Konsep Pergelaran Busana

Pergelaran busana merupakan ajang eksistensi seorang perancang desainer, baik show bersama ataupun tunggal. Program Pendidikan Teknik Busana dan Teknik Busana Universitas Negeri Yogyakarta angkatan 2016 akan mengadakan pergelaran busana, untuk menampilkan 112 karya mahasiswa yang diperagakan oleh para model profesional. Event ini juga merupakan ajang eksistensi dan promosi untuk mahasiswa sendiri maupun untuk program studi. Pergelaran ini dilaksanakan pada hari Kamis, tanggal 11 April 2019 dan bertempat di gedung Auditorium Universitas Negeri Yogyakarta. Pergelaran busana ini mengangkat tema besar yaitu “Tromgine” yang merupakan akronim dari *The Role of Millenial Generation in Natural Environment*.

Dalam melaksanakan sebuah pergelaran/acara, perlulah adanya sebuah konsep. Tema dan konsep acara menjadi hal utama yang penting. Sebab, selain menjadi benang merah acara, kedua hal ini merupakan salah satu faktor utama yang menentukan kesuksesan dalam sebuah acara. Konsep dan tema yang menarik dan unik sudah pasti akan memberikan kesan positif tersendiri bagi setiap peserta yang hadir atau terlibat dalam acara dan juga para hadirin yang datang. Untuk mendapatkan konsep dan tema yang yang luar biasa, perlulah

melakukan *brainstorming* ide secara berkala dengan semua anggota panitia penyelenggara. Seperti meminta setiap orang untuk menyampaikan ide masing-masing sesuai dengan kapasitas dan *job desc*-nya.

Hal yang pertama dilakukan adalah pembentukan kepanitiaan yang terdiri dari Mahasiswa Pendidikan Teknik Busana dan Teknik Busana 2016, dan juga beberapa mahasiswa tambahan dari angkatan 2015 dengan total panitia inti sejumlah 112. Kemudian penambahan beberapa panitia (*add crew*) yang juga mahasiswa Universitas Negeri Yogyakarta dari berbagai jurusan dan angkatan. Kepanitiaan terdiri dari Ketua 1,2,3 , Sekretaris 1,2,3 , bendahara 1,2,3 . Berjumlah 3 karena perwakilan pada setiap kelas yaitu kelas A (mahasiswa S1) ,kelas B (mahasiswa D3), dan kelas D (mahasiswa s1), kemudian kepanitiaan juga mencakup macam-macam divisi yaitu divisi Sie acara, Sie Sponsorship, Sie konsumsi, Sie publikasi, Sie dekorasi, Sie dokumentasi, Sie booklet, Sie juri, Sie humas, Sie model, Sie backstage & floor, Sie keamanan, Sie make up & hair do, dan terakhir sie perlengkapan. Setiap divisi sie memiliki satu atau dua Koordinator sie. Dan setiap divisi memiliki jobdesc yang harus dilaksanakan dengan sebaik-baiknya demi kelancaran dan kesuksesan acara.

Konsep acara *indoor* dengan penataan panggung dengan bentuk layout huruf T yang merupakan lambang awalan kata TROMGINE “ The Role of Millennial Generation in Natural/Nature Environment (peranan generasi milenial dalam lingkungan alam). Kemudian background panggung berbentuk Gapura candi pada kiri dan kanan melambangkan warisan masyarakat indonesia sedangkan maskot utama yaitu robot wanita melambangkan gerakan milenial serta gambaran masa

depan di mana robot memakai kaca mata mengidentifikasikan bahwa pemikiran generasi milenial yang selalu maju kedepan tanpa melupakan heritage yang dituangkan lewat perkembangan dan kemajuan dunia. Berikut adalah gambar layout panggung pertunjukan busana Trombine 2019: Kemudian untuk konsep *lighting* yang merupakan sebuah unsur dan tata *artistik* ini merupakan salah satu bagian yang sangat penting dalam sebuah event. Maka sebab itu di dalam pertunjukan busana Trombine menggunakan 7 buah titik dengan penempatan parled led 6 titik pada kiri dan kanan panggung, kemudian 1 titik parled bohlam pada bagian depan. Dalam sebuah peragaan fashion show sangatlah memerlukan sebuah koreografi yang mana diolah oleh seorang koreografer guna menata, mengatur serta mengarahkan gaya para model agar busana yang mereka tampilkan bisa terlihat indah. Dan tentunya bisa membuat penonton tertarik dan timbul keinginan untuk membeli. Langkah-langkah model di atas *catwalk* juga koreografer yang mengatur. Mulai dari rute berjalan, tempat berpose, pose yang harus dilakukan, hingga formasi-formasi tertentu. Pada pertunjukan busana Trombine konsep koreografi dan *backsound* sekaligus para model sudah ditangani langsung oleh pihak agensi.