

BAB II

DASAR PENCIPTAAN KARYA

A. Tema Penciptaan

Tema merupakan suatu pokok pikiran yang menjadi landasan dalam suatu penciptaan sebuah karya. Sementara penciptaan ialah proses menciptakan suatu karya yang berasal dari ide pikiran menjadi wujud nyata. Tema ini akan mempengaruhi konsep atau pemikiran yang mendasari pencipta. Menurut Soedjadi (2000:14) pengertian konsep adalah ide abstrak yang dapat digunakan untuk mengadakan klasifikasi atau penggolongan yang ada pada umumnya dinyatakan dengan suatu istilah atau rangkaian kata.

Dalam pergelaran karya busana kali ini menggunakan tema dengan judul *Tromgine*. *Tromgine* merupakan singkatan dari *The Role of Millennial Generation in Nature Environment* yang memiliki arti peranan generasi milenial dalam lingkungan alam. Generasi yang mengandalkan kemajuan teknologi dalam kehidupan sehari-hari harus memiliki pikiran terbuka dan inovatif terhadap lingkungan alam yang terdapat di sekitar lingkungan masyarakat. Tema yang mengacu pada *Trend Forecasting 2019/2020* yaitu *Singularity* berkaitan dengan perubahan era dimana *trend* ini menggambarkan kemajuan teknologi yang berkembang secara pesat namun kebudayaan dan sejarah masyarakat masih tetap ada dan tidak ditinggalkan.

Dari pengertian tema *Tromgine* di atas, karya busana yang ditampilkan dalam pergelaran busana *Tromgine* 2019 menerapkan sumber ide *Heritage*

Indonesia. *Heritage* merupakan peninggalan masa lalu atau warisan yang harus diperkenalkan dari generasi ke generasi. *Heritage* Indonesia yang termasuk di dalamnya meliputi cerita rakyat, bangunan, tarian, atau sejarah yang sudah berumur puluhan tahun.

Dari penjelasan di atas, dapat disimpulkan bahwa mahasiswa mencipta sebuah karya yang berasal dari pokok pikiran berdasarkan pengaruh alam dan kemajuan teknologi yang terjadi di era saat ini.

B. *Trend*

Dalam menciptakan sebuah karya busana tidak lepas dari pengaruh *trend* yang sedang atau akan terjadi. "kecenderungan akan suatu gaya busana tertentu lazim disebut dengan trend" (Sri Widarwati, 1996).

Trend adalah kecenderungan akan suatu gaya busana yang megalami perubahan seiring berjalannya waktu. Perubahan tersebut terjadi setiap setahun sekali, dalam kehidupan *fashion* ditandai dengan perubahan-perubahan yang terjadi dalam kurun waktu tertentu, perubahan yang mendasar merupakan bagian penting dan menyatu dengan masyarakat.

Tujuan diciptakan sebuah *trend* yaitu untuk memunculkan ide-ide atau inovasi terbaru dalam menciptakan sebuah karya dan juga untuk memunculkan desain baru yang laku dalam rangka memenuhi selera pasar. Proses terjadinya *trend* yaitu berkembang dari seorang pembuat atau desainer yang merancang dan berusaha untuk menggunakannya atau menerapkannya dalam hidupnya. Dengan

ini mereka akan dipandang mengikuti *trend* perkembangan zaman dan tidak dianggap sebagai manusia yang ketinggalan zaman.

Berikut ini macam-macam *trend* yang digunakan dalam penciptaan busana mengikuti *trend forecasting* 2019/2020 yaitu *Singularity* yang menjadi acuan dalam pergelaran *fashion show* *Tromgine*. Pada *trend forecasting* 2019/2020 terbagi menjadi 4 tema besar yaitu:

1. *Exuberant*

Merupakan suatu sikap optimis dan antusias ketika melihat dan menerima *Artifical Intelligent* (AI) namun tetap merasa santai karena sudah menyentuh kehidupan sehari-hari.

AI menjangkau segala usia baik muda maupun tua, di Barat maupun di Timur. Dilatarbelakangi oleh subkultural Asia-Amerika yang tengah melanda dunia, antusiasme energi yang dinamis, menyenangkan, kreatif, namun tetap menjaga keseimbangan, santai dan berkesan *nerdy* mempengaruhi modest fashion, terutama pada *styling*, warna dan penerapan motif grafis. *Exuberant* memiliki 3 sub tema yaitu :

- a. *Posh Nerds*

Posh Nerds atau kutu buku berkelas memiliki gaya canggung dengan perpaduan gaya *sporty* yang santai dengan gaya formal dan cenderung feminin. Perpaduan ini memberi kesan aneh namun tetap terlihat *cute* dan memiliki siluet *baggy* dan *friendly-shape*.

b. *Urban Caricature*

Urban Caricature atau karikatur metropolitan adalah *style* yang mengambil seni urban dengan gaya *pop-punk* yang kental. Perpaduan antara *street-graphic* dan parodi karikatur yang diterapkan baik dalam siluet, bentukan maupun motif memberikan kesan *quirky*, *snob* dan aktif.

c. *New Age Zen*

New Age Zen atau zen generasi baru merupakan bentuk tradisional Asia yang dipadu dengan minimalis kontemporer memberi kesan tenang dan modern. Subtema ini memiliki warna *deep colorfull*.

2. *Neo Medieval*

Ketakutan akan masa depan yang disebabkan oleh kemajuan AI menimbulkan benteng pertahanan. Keinginan untuk mengontrol situasi menyebabkan munculnya kelompok-kelompok yang merasa memiliki darah murni sehingga layak untuk tampil dominasi.



Gambar 1. *Trend Neo Medieval*

Hal ini memicu terjadinya romantisme dalam sejarah, dimana tema abad pertengahan menyatu dengan teknologi canggih sehingga menghasilkan dunia baru yang rusuh serta penuh dengan imajinasi tentang historis-futuristik. Sesuai dengan latar belakang tersebut, pada tema ini menghasilkan gaya dengan khas pejuang, futuristik, pilgrimage, kuat, tegas namun tetap elegan. *Neo Medieval* memiliki 3 subtema yaitu:

a. *The Futurist*

Memakai gaya romantis-elegan yang kental dengan penggunaan teknologi terkini pada teknik potongannya maupun materialnya sehingga menimbulkan kesan *clean, sleek*, dan kontemporer.

b. Armoury

Armoury atau pertahan memiliki gaya maskulin dengan kesan kolosal dan *combatant*. Siluetnya yang struktural dan tegas memberikan kesan keberanian para pasukan digaris pertahanan depan.

c. Dystopian Fortress

Dystopian Fortress atau benteng kegelapan menggambarkan sisi kegelapan dari kehidupan antargalaksi. Kesan *rusty* dan lusuh dari para peziarah dan *survivor* yang bertempat pada benteng kerajaan tersebut diinterpretasikan melalui teknik *drapery* dan kesan *unfinished*.

3. Svarga

Melihat sisi kemanusiaan dari *AI* yaitu jembatan dari berbagai perbedaan tampilan yang ada untuk menjadi satu harmoni. Dari keterbukaan pemikiran masyarakat masa kinilah tercipta multikultural. Tabrak corak, etnik dan kriya tercampur dalam satu koleksi dengan tetap memperhatikan keseimbangan antara satu dan lainnya sehingga membaur menjadi satu karya seni. *Svarga* memiliki 3 subtema yaitu:

a. Couture Boho

Couture Boho atau adi boho merupakan campuran elemen kultural yang mewah dan ekslusif, kaya akan detail, serta bergaya *burgeoise* yang elegan. Subtema ini mengusung kekayaan tradisional yang dibuat dengan keahlian yang tinggi.

b. Upskill Craft

Upskill Craft atau kriya berkelas merupakan sebuah peningkatan nilai dari hasil kriya yang dibuat menjadi seni kontemporer. Subtema ini lebih berkesan *indigenous, down to earth, soft* dan *ecletic*. Teknik kriya dan tenun banyak dipakai untuk memberi kesan yang 'membumi'.

c. Festive-fiesta

Festive-fiesta atau pesta kegembiraan merupakan bentuk perayaan atas bersatunya umat manusia. *Pattern-blocking* dengan motif multibudaya yang eksentrik dan eksotis dipadu kedalam sebuah *basic shape piece* untuk menghasilkan gaya boho yang kontemporer.

4. Cortex

Cortex merupakan paradoks kecerdasan buatan di era evolusi digital. *AI* digambarkan sebagai neokorteks eksternal bagi umat manusia yang mebantu dalam proses riset desain dan seringkali berujung pada inovasi material. Bentuk abstrak terstruktur, tidak terduga dan fleksibel dinamis baik dalam tekstur maupun siluetnay merupakan poin utama dari *Cortex*. *Cortex* memiliki 3 subtema yaitu:

a. Fractaluscious

Fractaluscious atau keindahan fraktal merupakan bentukan tak terduga yang muncul dinamis dan berkesan seperti organisme yang tumbuh dan bergerak. Bentukan ini berperan besar sebagai detail maupun aksen pada koleksi subtema ini.

b. Lucid

Lucid atau jelas, lebih bermain pada kesan *transluscent* dan tembus pandang pada material yang dipakai sehingga memberikan kesan minimalis, *sleek*, *vivid*, dan *clean*.

c. Glitch

Glitch atau seni malfungsi justru lebih menekankan pada tekstur ataupun motif ombre maupun nyaris abstrak dengan *noise* dan *rainy* yang memberi kesan tidak beraturan dan bengkok.

C. Sumber Ide

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

Berdasarkan pendapat diatas dapat disimpulkan bahwa sumber ide merupakan segala sesuatu yang dapat menimbulkan inspirasi untuk membuat sebuah karya, dalam hal ini yaitu karya berupa desain busana. Sumber ide memiliki manfaat agar desain yang tercipta memiliki konsep.

Sumber ide yang terapkan desainer adalah Gerilya, yaitu teknik perang yang dicetuskan oleh Jendral Soedirman pada tahun 1950-an dalam melawan Belanda.

1. Penggolongan Sumber Ide

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

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

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

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

Dari penjelasan teori diatas dapat disimpulkan bahwa sumber ide bisa didapatkan melalui ciri yang terdapat pada pakaian penduduk, benda-benda alam, dan peristiwa nasional.

Sumber ide Gerilya merupakan peristiwa nasional dimana teknik ini terjadi dan dicetuskan pada tahun 1950-an oleh Jendral Soedirman dalam melawan Belanda. Teknik ini masih diterapkan hingga saat ini oleh Tentara

Nasional Indonesia (TNI). Ciri yang diterapkan dari sumber ide Gerilya adalah warna dan siluet yang tercipta saat Gerilya terjadi.

2. Pegembangan Sumber Ide

Pengembangan sumber ide menurut Dharsono Sony Kartika (2004), "perubahan wujud dibedakan menjadi empat, yaitu stilasi, distorsi, transformasi dan deformasi". Berikut penjelasan mengenai teori tersebut :

a. Stilasi

Menurut Dharsono Sony Kartika (2004), stilasi merupakan cara penggambaran untuk mencapai bentuk keindahan dengan cara menggayaikan obyek atau benda yang digambar, yaitu dengan cara menggayaikan setiap kontur pada obyek atau benda tersebut.

b. Distorsi

Menurut Dharsono Sony Kartika (2004), distorsi adalah penggambaran bentuk yang menekankan pada pencapaian karakter, dengan cara menyangatkan wujud-wujud tertentu pada benda atau obyek yang digambar.

c. Transformasi

Menurut Dharsono Sony Kartika (2004), transformasi adalah penggambaran bentuk yang menekankan pada pencapaian karakter, dengan cara memindahkan (trans = pindah) wujud atau figur dari obyek lain ke obyek yang digambar.

d. Deformasi

Menurut Dharsono Sony Kartika (2004) deformasi adalah penggambaran bentuk yang menekankan pada interpretasi karakter dengan cara mengubah bentuk obyek dengan menggambarkan obyek tersebut dengan hanya sebagian yang dianggap mewakili atau pengambilan unsur tertentu yang mewakili karakter hasil interpretasi yang sifatnya sangat hakiki.

Dari penjelasan teori diatas dapat disimpulkan bahwa pengembangan sumber ide dapat berupa perubahan wujud yang didapatkan dari menggayaan obyek yang digambar, karakter obyek, perpindahan figur dari obyek lain ke obyek yang digambar, dan pengambilan unsur tertentu pada sebuah obyek. Pengembangan yang diterapkan dari sumber ide Gerilya adalah penggambaran bentuk yang menekankan pada pencapaian karakter seperti ikat pinggang dan saku pada *outer* yang menjadi ciri khas busana tentara pada masa Gerilya.

3. Prinsip penyusunan *Moodboard*

Menurut (Afif Ghurub Bestari, 2012), *moodboard* dapat diartikan sebagai alat atau media papan yang digunakan oleh desainer untuk membantu merekamendapatkan ide yang baik dari apa yang *client* mereka cari. Tujuan dari pembuatan *moodboard* adalah untuk menentukan tujuan, arah, dan panduan dalam membuat karyacipta, sehingga proses kreativitas yang dibuat tidak menyimpang dari tema yang telah ditentukan.

Menurut Suciati (2009: 217-224), *moodboard* sebagai media pembelajaran bagi desainer atau orang yang belajar dibidang busana dan kriya tekstil, dapat menyajikan dan membahas fakta atau permasalahan yang dikaji secara deskriptif analisis. *Moodboard* merupakan sebuah benda atau sarana berupa papan atau bidang datar lainnya dengan berbagai bentuk yang di dalamnya berisi kumpulan gambar, warna, jenis benda yang dapat menggambarkan ide yang ingin diwujudkan oleh desainer.

Berikut ini saya sajikan langkah-langkah kegiatan pembuatan *moodboard* menurut Afif Ghurub Bestari (2012) :

- a. Menentukan tema karya desain yang akan digunakan, lalu memulai mengumpulkan berbagai elemen penyusun *moodboard* berupa berbagai gambar yang dapat menunjang terhadap tema pada moodboard tersebut.
- b. Menyiapakan alat dan bahan yang diperlukan berupa kertas dan perlengkapan lainnya, guntingan gambar-gambar yang satu sama lain memiliki keterkaitan dalam satu tema.
- c. Memotong gambar-gambar yang ingin dijadikan inspirasi.
- d. Membuat Moodboard dari tema yang telah ditentukan, dengan cara menyusun elemen-elemen pembuatan moodboard berdasarkan tema yang telah ditentukan.

Dalam pembuatan *moodboard* dengan sumber ide Gerilya, desainer menambahkan gambar-gambar yang bisa dijadikan inspirasi dalam

pembuatan desain busana seperti warna, karakter, busana tentara yang dikenakan saat Gerilya, suasana, dan lain sebagainya.

D. Desain Busana

Desain busana dapat dihasilkan setelah melakukan pengumpulan inspirasi melalui *moodboard*. Di dalam menghasilkan suatu busana merupakan pengaplikasian dari suatu unsur dan prinsip. Unsur dan prinsip menurut desain adalah garis, arah, bentuk, warna, dan lain-lain yang akan diuraikan lebih mendalam dalam suatu desain.

Dalam menciptakan suatu desain biasanya diaplikasikan dengan tema, trend serta sumber ide yang menggunakan suatu unsur dan prinsip. Untuk mengaplikasikan sumber ide, tema dan trend tentunya selalu berkaitan dengan penerapan unsur dan prinsip desain. Berikut penjelasan secara rinci mengenai hal tersebut :

1. Unsur dan Prinsip Desain

a. Unsur Desain

"Unsur-unsur desain adalah segala sesuatu yang dipergunakan untuk menyusun suatu rancangan" (Sri Widarwati, dkk, 2000: 7). Menurut Chodiyah dan Wisri A. Mamdy (1982), unsur-unsur desain adalah garis, arah, ukuran, bentuk, nilai gelap terang, warna, dan tekstur. Sedangkan menurut Soekarno & Lanawati Basuki (2004: 9), "unsur pada rancangan adalah pengetahuan yang diperlukan untuk membuat atau menciptakan desain busana". Mode busana selalu

berganti setiap tahunnya, sehingga muncullah *trend mode* dari tahun ke tahun. Menurut Afif Ghurub Bestari (2011), desain adalah rancangan atau gambaran desain yang terdiri atas garis, bentuk, ukuran, warna, tekstur dan nilai dari suatu benda yang dibuat dalam bentuk dua dimensi berdasarkan prinsip-prinsip desain.

Berdasarkan penjelasan teori diatas dapat disimpulkan bahwa unsur-unsur desain meliputi garis, arah, ukuran, bentuk, nilai gelap terang, warna dan tekstur yang disusun hingga menjadi suatu karya desain. Berikut ini unsur-unsur desain menurut Chodiyah dan Wisri A. Mamdy (1982) dalam bukunya Disain Busana yang dikutip oleh Sri Widarwati, dkk (2000), yaitu:

1) Garis

"Garis merupakan unsur tertua yang digunakan untuk mengungkapkan emosi dan perasaan seseorang" (Sri Widarwati, dkk, 2000: 7). Menurut Soekarno & Lanawati Basuki (2004: 9), "garis adalah hasil goresan dari satu titik ke titik lain". Sedangkan menurut Hartatiati Sulistio (2005: 7), "garis berguna untuk menutupi kekurangan yang terdapat pada bentuk badan manusia dan berfungsi untuk (a) membatasi bentuk, (b) menentukan model, (c) menentukan siluet, (d) menentukan arah".

Menurut Sri Ardiati Kamil (1986: 71), beberapa garis dapat terjadi karena:

- a) sambungan bagian-bagian pakaian tersebut, seperti garis pinggang, garis leher, garis sambungan lengan pada badan, garis sambungan pada sisi dan sebagainya.
- b) Detail, dekorasi, dan *trimming* pada pakaian. Misalnya, lipatan-lipatan jarum (*tucks*), kup (*dart*), garis-garis lengkung (*scaliops*), merupakan garis pola. Selain itu kerut-kerut dan *ruffles* juga merupakan garis.
- c) Hiasan aplikasi, tusuk-tusuk mesin, dan lain-lain.

Macam-macam garis mempunyai sifat yang memberi pengaruh pada perbandingan badan (Sri Ardiati Kamil, 1986), di antaranya:

- a) Garis vertikal, memberikan efek memanjangkan.
- b) Garis horizontal, memberikan efek memendekkan.
- c) Garis diagonal, memberikan efek melebarkan.
- d) Garis lengkung, memberikan efek membesarkan.
- e) Garis bentuk V, memberikan efek mengcilkan
- f) Garis patah, memberikan efek memotong suatu garis yang panjang dan lurus.

Bentuk garis menimbulkan kesan terhadap perasaan ini disebut watak garis. Dalam rancangan busana, garis merupakan unsur penting yang mempunyai fungsi sebagai berikut:

- a) Membatasi bentuk strukturnya, yang disebut siluet.
- b) Membagi bentuk strukturnya ke dalam bagian-bagian pakaian untuk menentukan model pada pakaian.

- c) Memberikan arah dan pergerakan model untuk menutupi kekurangan pada bentuk tubuh.

Berdasarkan penjelasan teori di atas dapat disimpulkan bahwa garis merupakan hasil dari goresan titik satu ke titik lainnya yang berguna untuk menutupi kekurangan yang terdapat pada bentuk badan manusia.

2) Arah

“Setiap garis mempunyai arah, yaitu; a) mendatar (horisontal), b) tegak lurus (vertikal), dan c) miring ke kiri dan miring ke kanan (diagonal)” (Sri Widarwati dkk: 2000). Menurut Chodiyah dan Wisri A. Mamdy (1982), masing- masing arah mempunyai pengaruh yang berbeda terhadap si pengamat. Sedangkan menurut Hartatiati Sulistio (2005), arah merupakan sebuah unsur desain yang erat hubungannya dengan garis, sehingga arah garis yang berbeda akan memberi kesan yang berbeda. Arah garis yang akan digunakan dalam suatu desain busana akan memberi kesan tertentu pada hasil rancangannya.

Menurut Sri Widarwati, dkk (2000), sifat-sifat arah garis di antaranya:

- a) Garis lurus mempunyai sifat kaku, kokoh, keras tetapi dengan arah garis yang berbeda akan memberikan kesan yang berbeda pula.

- b) Garis lengkung mempunyai sifat memberi suasana riang, luwes, lembut dan lebih *feminin*.

Berdasarkan penjelasan teori diatas dapat disimpulkan bahwa benda dapat dirasakan adanya suatu arah tertentu, seperti mendatar, tegak lurus, atau menyerong. Arah garis mampu menghasilkan rasa yang dapat dimanfaatkan oleh desainer dalam merancang desain dan busana. Unsur arah pada desain mampu mengubah perspektif atau kesan bentuk tubuh asli pemakai.

Arah garis yang diterapkan oleh desainer adalah garis lurus seperti penataan arah serah kain, pemotongan tali anyaman dan ikat pinggang, hal ini menggambarkan karakter yang kaku, tegas, dan kokoh.

3) Bentuk

"Bentuk mempunyai kemampuan untuk menciptakan suatu perasaan serta reaksi bagi yang melihatnya" (Hartatiati Sulistio, 2005: 11). Menurut Soekarno dan Lanawati Basuki (2004: 12), "unsur bentuk terdapat beberapa macam bentuk dasar geometris, seperti segi empat, persegi panjang, segitiga, kerucut, lingkaran, dan silinder". Sedangkan menurut Sri Widarwati, dkk (2000: 10), "unsur bentuk ada dua macam yaitu bentuk dua dimensi dan tiga dimensi. Bentuk dua dimensi adalah bidang datar yang dibatasi oleh garis, sedangkan bentuk tiga dimensi adalah ruang yang bervolume dibatasi oleh permukaan". Ada empat bentuk yang

dikenal sebagai pedoman di dalam desain (Codiyah & Wisri A. Mamdy, 1982), yaitu:

- a) Bentuk segi empat dan segi empat panjang, misalnya garis leher, poncho, kimono, mantel, tas, sepatu.
- b) Bentuk segitiga dan kerucut, misalnya syal, garis-garis hias pada pakaian wanita, topi, lengan dolman, mantel, bentuk *pyramid*.
- c) Bentuk lingkaran dan setengah lingkaran, misalnya cape, pada bagian balet, topi, tas, kerah, garis leher.
- d) Bentuk bebas yaitu bentuk-bentuk alam, misalnya daun, bunga, pohon, batu-batuan, titik air, dan lain-lain.

Berdasarkan penjelasan teori diatas dapat disimpulkan bahwa bentuk adalah bidang yang tesusun apabila suatu garis ditarik kemudian terhubung pada permulaannya. Bentuk terbagi menjadi dua macam yaitu bentuk dua dimensi dan tiga dimensi. Bentuk dua dimensi ialah bentuk yang menghubungkan titik satu ke titik lainnya yang saling berhubungan sementara bentuk tiga dimensi memiliki *volume* atau ruang yang dibatasi oleh permukaan.

4) Ukuran

"Hasil suatu desain dipengaruhi oleh ukuran, termasuk keseimbangan. jika pengaturan ukuran unsur-unsur desain dibuat yang baik, maka desain akan memperlihatkan keseimbangan" (Hartatiati Sulistio: 2005).

Ukuran digunakan untuk menentukan panjang rok. Ada lima ukuran panjang rok, di antaranya: (a) *Mini*, rok yang panjangnya 10-15 cm di atas lutut, (b) *Kini*, rok yang panjangnya sampai lutut, (c) *Midi*, rok yang panjangnya 10-15 cm di bawah lutut, (d) *Maxi*, rok yang panjangnya di atas pergelangan kaki, dan (e) *Longdress*, rok yang panjangnya sampai lantai/ tumit (Sri Widarwati, dkk: 2000).

Ukuran yang diterapkan pada desain busana adalah rok midi yang memiliki panjang di bawah lutut namun dengan ukuran panjang yang tidak sama atau asimetris.

5) Nilai gelap terang

Garis atau bentuk mempunyai nilai gelap terang. Nilai gelap terang ini menyangkut bermacam-macam tingkatan atau jumlah gelap terang yang terdapat pada suatu desain, (Widjiningsih, 1982:6). Nilai gelap terang adalah suatu sifat warna yang menunjukkan apakah warna-warna itu cenderung hitam atau putih (Sri Widarwati, 1993:10). 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, (Arifah A. Riyanto, 2003: 47). Nilai gelap terang adalah penampakan benda

hasil penglihatan mata yang menunjukkan adanya gelap terang pada warna dari benda (Atisah Sipahelut dan Petrussumadi, 1991).

Berdasarkan penjelasan teori diatas dapat disimpulkan bahwa gelap terang adalah sesuatu yang ditangkap oleh indera penglihatan akibat adanya pantulan cahaya yang mengenai obyek sehingga menimbulkan warna terang dan warna gelap.

6) Warna

Warna adalah corak rupa seperti merah, biru, kuning, dan sebagainya, (Prapti Karomah, 1990). 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, (Widjiningsih, 1982: 6). Kehadiran unsur warna orang dapat terlihat dan melalui unsur warna orang dapat mengungkapkan suasana hati atau watak benda yang dirancang (Atisah Sipahelut dan Petrussumadi, 1991: 29). Warna adalah kesan yang pertama kali ditangkap oleh mata. Dalam disain, warna difungsikan untuk membuat daya tarik tersendiri. Pemilihan kombinasi warna yang tepat akan memberi kesan yang menarik dan indah (Sri Widarwati, 1993:12). Menurut Sri Widarwati (1993:12) warna dapat dikelompokkan menjadi beberapa jenis yaitu :

a) Warna primer

Warna primer adalah warna yang terdiri dari warna merah, kuning, dan biru yang belum mengalami pencampuran.

b) Warna sekunder

Adalah warna yang dihasilkan dari dua warna primer yang dicampur dengan jumlah yang sama. Misalnya biru dan kuning menjadi hijau, merah dan kuning menjadi jingga, merah dan biru menjadi ungu.

c) Warna penghubung

Yaitu warna yang dihasilkan dari dua warna sekunder yang dicampur dengan jumlah yang sama.

d) Warna asli

Adalah warna primer dan sekunder yang belum dicampur warna putih atau hitam.

e) Warna panas dan warna dingin

Yang termasuk dalam warna panas adalah warna merah, jingga, kuning dan kuning jingga. Sedangkan yang termasuk dalam warna dingin adalah hijau, biru muda, biru, biru ungu, dan ungu. Warna dingin akan kelihatan menjauh, lebih kecil, sehingga seseorang akan kelihatan lebih kecil dari keadaan sebenarnya. Sedangkan apabila menggunakan busana dengan warna panas mempunyai sifat mendorong, misalnya seseorang memakai warna merah akan kelihatan lebih besar dibandingkan dengan memakai baju biru dengan besar tubuh yang sama.

f) Kombinasi warna

Warna kombinasi adalah perpaduan antara warna-warna yang terdapat di dalam lingkaran warna.

Adapun diagram warna menurut Brewster adalah sebagai berikut :

a) Warna primer

Warna dasar yang tidak merupakan campuran dari warna-warna lain. Warna yang termasuk golongan primer yaitu merah, biru, dan kuning.

b) Warna sekunder

Merupakan pencampuran hasil warna primer dengan proporsi 1:1 misalnya warna jingga hasil campuran warna merah dengan kuning, hijau adalah campuran biru dan kuning, dan ungu campuran dari biru dan merah.

c) Warna tersier

Campuran salah satu warna primer dengan salah satu warna sekunder, misalnya warna jingga kekuningan didapat dari pencampuran warna kuning dan jingga.

d) Warna netral

Hasil campuran ketiga warna dasar dalam proporsi 1:1:1. Warna ini sering muncul sebagai penyeimbang warna-warna kontras di alam. Biasanya hasil campuran yang tepat akan menuju hitam.

e) Warna panas dan warna dingin

Lingkaran warna primer hingga tersier bisa dikelompokan menjadi dua kelompok besar, yaitu kelompok warna panas dan warna dingin. Warna panas dimulai dari kuning kehijauan hingga merah. Sementara warna dingin dimulai dari ungu kemerahan hingga hijau.

Berdasarkan penjelasan teori diatas dapat disimpulkan bahwa penggunaan dan pemilihan warna sangat berperan penting dalam pembuatan desain busana. Penggunaan warna sangat berpengaruh pada kesan desain atau busana, warna memiliki fungsi untuk menyamarkan kekurangan atau menonjolkan kelebihan konsumen atau pemakai.

Warna yang diterapkan dalam pembuatan desain dengan sumber ide Gerilya adalah cokelat dan hitam. Warna ini merupakan warna yang sesuai dengan suasana yang dirasakan saat terjadinya Gerilya dan sesuai dengan *color palette* pada *trend stories Dystopian Fortress*.

7) 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 (transparan)” (Sri Widarwati, dkk, 2000: 14). Menurut Widjiningsih (1982: 5), “tekstur adalah sifat permukaan dari garis, bidang

maupun bentuk". Sedangkan menurut Chodiyah dan Wisri A. Mamdy (1982: 22), "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".

Berdasarkan penjelasan teori diatas dapat disimpulkan bahwa tekstur adalah sifat permukaan dari obyek yang dapat dilihat dan dirasakan seperti halus, kaku, lembut, tebal, tipis, dan tembus terang. Tekstur yang diterapkan pada desain busana dengan sumber ide Gerilya adalah tebal, kaku, halus, dan tidak tembus pandang seperti kain *double suede* dan *vinyl*.

b. Prinsip desain

Menurut Sri Widarwati (1993), prinsip desain adalah suatu cara untuk menyusun unsur-unsur sehingga tercapai perpaduan yang memberi efek tertentu.

Dari penjelasan teori diatas dapat disimpulkan bahwa prinsip desain merupakan cara untuk menggunakan, menerapkan, mengkombinasikan, dan menyusun unsur-unsur desain dengan prosedur tertentu sehingga dapat memberikan efek-efek tertentu. Adapun prinsip-prinsip tersebut adalah :

1) Keselasan atau Keserasian

Keselarasan adalah kesatuan diantara macam-macam unsur desain walaupun berbeda tetapi membuat tiap-tiap bagian ini kelihatan menyatu (Sri Widarwati, 1993), menurut Chodijah dan Wisri A. Mamdy (1982: 25) ada beberapa aspek keselarasan yaitu:

- a) Keselarasan dalam garis dan bentuk
- b) Keselarasan dalam tekstur
- c) Keselarasan dalam warna

Berdasarkan penjelasan teori diatas dapat disimpulkan bahwa keselarasan adalah kesesuaian antara bagian yang satu dengan bagian yang lain dalam suatu benda yang mencerminkan kesatuan dalam pemilihan dan susunan obyek dan ide-ide.

2) Perbandingan

Perbandingan dalam busana digunakan untuk menampakkan lebih besar atau lebih kecil, dan memberi kesan adanya hubungan satu dengan yang lain yaitu pakaian dan si pemakainya (Chodiyah & Wisri A. Mamdy, 1982). Perbandingan digunakan untuk menampakkan lebih besar atau lebih kecil, dan memberi kesan adanya hubungan satu dengan yang lain yaitu pakaian dan si pemakainya (Sri Widarwati, 2000). Sedangkan menurut Arifah A. Riyanto (2003) yang dimaksut proporsi atau perbandingan pada suatu desain yaitu cara menempatkan unsur-

unsur atau bagian-bagian busana yang berkaitan dengan jarak, ukuran, jumlah, tingkatan, atau bidang pada suatu desain busana.

Menurut Widjiningsih (1982) untuk memperoleh proporsi yang baik harus memperhatikan hal berikut:

- a) Mengetahui bagaimana menciptakan hubungan jarak yang baik supaya memperoleh susunan yang menyenangkan.
- b) Dapat membuat perubahan dalam rupa sesuai dengan yang diinginkan supaya memperoleh ukuran dan bentuk yang baik.
- c) Mempertimbangkan apakah itu dapat dikelompokkan bersama-sama dengan baik.

Berdasarkan penjelasan teori diatas dapat disimpulkan bahwa perbandingan adalah hubungan antara satu bagian dengan bagian yang lainnya dalam susunan yang berkaitan dengan jarak, jarak, ukuran, jumlah, tingkatan, atau bidang pada suatu desain busana.

Berikut adalah contoh penerapan perbandingan. Misalnya seorang konsumen yang bertubuh besar tidak cocok jika diberikan desain busana dengan corak lingkarang besar karena akan membuat konsumen tersebut semakin besar.

3) Keseimbangan

Keseimbangan atau balance adalah pengaturan unsur- unsur desain secara baik sehingga serasi dan selaras pada pakaiannya (Widjiningsih, 1982). Suatu keseimbangan akan terwujud apabila penggunaan unsur-unsur desain seperti bentuk, garis,

warna dan yang lain dalam suatu desain dapat memberikan rasa puas. keseimbangan digunakan untuk memberikan perasaan ketenangan dan kestabilan. 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).

Berdasarkan penjelasan teori diatas dapat disimpulkan bahwa keseimbangan merupakan pengelompokan dari bentuk, warna, garis amupun tekstur yang dapat memberikan perhatian yang samadari berbagai sudut pandang, baik dari sisi depan, samping, belakang, atas maupun bawah.

Berikut contoh penerapan keseimbangan. Misalnya desain membuat desain busana dengan bentuk yang asimetris, meskipun memiliki bentuk yang tidak samanamun pada sisi lain harus diberikan aksen atau warna yang berhubungan sehingga akan terlihat seimbang.

4) Irama

Menurut Sri Widarwati (2000) irama adalah pergerakan yang dapat mengalihkan pandangan mata dari satu bagian ke bagian lain. Sedangkan menurut Arifah A, Riyanto (2003) irama merupakan suatu pergerakan yang teratur dari suatu bagian ke bagian lainnya, yang dapat dirasakan dengan penglihatan.

Berdasarkan penjelasan teori diatas dapat disimpulkan bahwa irama merupakan suatu pergerakan yang dihasilkan oleh unsur-unsur yang dimasukkan secara berdampingan dan secara keseluruhan dalam suatu komposisi yang dapat mengalihkan pandangan mata dari suatu bagian ke bagian lain.

Berikut adalah contoh penerapan irama pada busana. Misalnya sebuah busana terdapat aksen kerut pada bagian pergelangan tangan, maka sebaiknya pada bagian bawah dada diberi aksen kerut agar mendapatkan irama yang sesuai.

5) Pusat perhatian

Desain busana harus memiliki satu bagian yang menarik dari bagian lainnya sehingga dapat menjadi pusat perhatian atau biasa disebut *point of interest*. Pusat perhatian pada busana dapat berupa krah yang indah, ikat pinggang, lipit pantas, kerutan, bros, syal, warna dan lain-lain Chodiyah dan Wisri A Mamdy, 1982).

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 (Arifah A. Riyanto, 2003). Aksen disebut juga pusat perhatian, emphasis, dan *center of interest*. Aksen pertama-tama membawa mata pada sesuatu yang penting dalam suatu susunan, dan dari titik itu baru kebagian lain (Widjiningsih, 1982).

Berdasarkan beberapa penjelasan teori diatas dapat disimpulkan bahwa pusat perhatian ialah satu bagian yang lebih menarik dibandingkan bagian lainnya dalam suatu busana. Pusat perhatian mampu memberikan kesan atau karakter pada suatu desain sehingga bagi yang melihat akan fokus pada satu titik saja. Pusat perhatian dapat terdiri dari pusat perhatian pertama, pusat perhatian kedua, pusat perhatian ketiga atau hanya satu pusat perhatian saja.

Point of Interest pada desain busana dengan tema Gerilya terdapat pada *outer* bagian belakang. Anyaman yang terdapat pada bagian atas dan penerapan teknik *burn manipulating fabric* menjadi pusat perhatian yang mewakili gambaran suasana terjadinya Gerilya. Pusat perhatian diletakkan pada bagian belakang karena menyesuaikan dengan konsep Gerilya yaitu sembunyi-sembunyi, sehingga hal ini akan menyembunyikan identitas si pengguna atau model.

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-sketsa untuk menciptakan desain busana.

Tujuan penyajian gambar ialah untuk menyajikan sebuah karya dari desainer guna melakukan promosi dan sebagainya. Penyajian gambar

bermanfaat untuk membuat daya tarik bagi konsumen. Dalam pembuatan penyajian gambar tentu memiliki teknik-teknik agar desain yang dihasilkan mampu menarik minat konsumen. Berikut adalah teknik-teknik dalam penyajian gambar :

a. *Design Sketching* (Sketsa Desain)

Design Sketching merupakan pengembangan ide-ide dan menerapkannya pada kertas atau media secepat mungkin atau secara spontan. Dalam *design sketching* ini kita harus dapat mengembangkan *style* dengan ciri khas kita sendiri.

Berdasarkan penjelasan teori diatas, berikut adalah cara membuat *design sketching* dalam penyajian gambar :

- 1) Gambar sketsa harus jelas
- 2) Dapat dibuat langsung diatas kertas atau media
- 3) Pengembangan digambar diatas kertas
- 4) Sikap tubuh memperhatikan segi yang menarik dari desain
- 5) Penambahan detail bagian busana
- 6) Sketsa tidak perlu dihapus
- 7) Memilih desain yang disukai

b. *Production Sketching* (Sketsa Produksi)

Sketsa produksi adalah suatu sketsa atau gambar yang digunakan untuk tujuan pembuatan produk. Hal ini dimaksudkan untuk membantu memahami dan menganalisa desain sebelum pembuatan pola dilakukan.

Berdasarkan uraian atas, berikut adalah cara membuat *production sketching* atau sketsa produksi dalam teknik penyajian gambar :

- 1) Semua detail di gambar jelas dan di sertai keterangan yang lengkap
- 2) Sikap/pose depan dan belakang, proporsi sebenarnya
- 3) Hati-hati dengan penetapan bagian-bagian busana karena berkaitan dengan busana yang akan diproduksi
- 4) Desain belakang harus ada
- 5) Detail yang rumit digambar secara terpisah
- 6) *Production design sheet*, yaitu keterangan tentang desain yang tidak dapat dijelaskan dengan gambar

c. *Presentation Drawing* (Penyajian Gambar)

Presentation drawing atau penyajian gambar adalah sajian mengenai desain atau koleksi yang ditujukan pada pelanggan (*buyer*). Oleh karena itu dalam penyajian gambar harus memperhatikan hal-hal sebagai berikut :

- 1) Desain yang teliti beserta pada detail
- 2) Membuat *sheet* bagian belakang, digambar menggunakan sketsa tubuh maupun digambar sebagian
- 3) Penambahan keterangan pada desain dan detail
- 4) Menempelkan contoh bahan pada *sheet* dengan ukuran tidak terlalu besar

- 5) Pemberian warna pada desain menyesuaikan warna asli dan jenis bahan

d. *Fashion Illustration* (Ilustrasi Desain Busana)

Fashion illustration atau ilustrasi desain busana adalah sajian gambar *fashion* dengan tujuan proporsi suatu desain. Seorang *fashion illustrator* bertugas membuat ilustrasi guna promosi suatu desain dan biasanya bekerja pada perusahaan majalah, buku, koran, *fashion-web*, butik, dan lain-lain. *Fashion illustration* menggunakan proporsi dengan ukuran 9 atau 10 kali tinggi kepala dengan desain kaki yang jenjang.

Berdasarkan penjelasan teori diatas, berikut langkah membuat *fashion illustration* dalam teknik penyajian gambar :

- 1) Proporsi tubuh dibuat secara ilustrasi (9 kali atau 10 kali tinggi kepala)
- 2) Gambar ilustrasi dibuat secara indah dan semenarik mungkin
- 3) Ilustrasi dibuat secara detail mulai dari pewarnaan hingga detail

E. Busana Pesta Malam

Dalam pembuatan busana pesta malam meliputi pembuatan pola busana, penentuan bahan busana, penerapan teknologi busana, dan penerapan hiasan busana. Berikut penjelasan mengenai beberapa hal tersebut :

1. Busana Pesta Malam

Sebelum membuat busana pesta malam diperlukan untuk mengkaji pengertian busana pesta malam dan karakter busana pesta malam. Berikut adalah penjelasan teori mengenai busana pesta malam dan karakter busana pesta :

a. Pengertian Busana Pesta Malam

Busana pesta adalah busana yang dikenakan pada kesempatan pesta, dimana pesta tersebut dibagi menurut waktunya yakni pesta pagi, pesta siang dan pesta malam (Prapti Karomah dan Sicilia Sawitri, 1998: 10). Menurut Enny Zuhni Khayati (1998:3) busana pesta adalah busana yang dikenakan pada kesempatan pesta baik pagi hari, siang hari dan malam hari. Sedangkan menurut Chodiyah dan Wisri A. Mandy62 (1982: 166) busana pesta adalah busana yang dikenakan pada kesempatan pesta, biasanya menggunakan bahan yang berkualitas tinggi dengan hiasan dan perlengkapan yang bagus dan lengkap sehingga terlihat istimewa.

Busana pesta yang di desain pada penciptaan karya ini adalah busana pesta malam. Busana pesta malam merupakan busana yang dikenakan saat kesempatan pesta malam, yaitu sejak matahari tenggelam hingga akan pergi tidur.

Dari beberapa penjelasan diatas, dapat disimpulkan bahwa busana pesta malam ialah busana yang dikenakan dalam kesempatan pesta malam hari. Busana pesta yang diciptakan lebih

istimewa dibandingkan busana sehari-hari dan dibuat secara elegan serta indah, baik dari segi teknologi jahitan, kualitas bahan, desain busana, warna bahan, serta detail.

b. Karakteristik Busana Pesta

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

1) Model atau siluet busana pesta malam

“Siluet busana pesta adalah struktur pada desain busana yang mutlak harus dibuat dalam suatu desain” (Sri Widarwati, dkk, 1993). “Siluet adalah garis sisi luar atau garis sisi bayangan luar dari sebuah model busana atau pakaian yang dapat dikelompokkan menjadi garis bayangan luar atau siluet (*silhouette*) A, I, H, Y, S, T, O, X, V” (Arifah A. Riyanto, 2003).

2) Bahan busana pesta malam

Penggunaan bahan untuk busana pesta malam dibuat dari bahan-bahan yang berkualitas bagus dan berbeda dari penggunaan bahan pada busana sehari-hari. Menurut Enny Zuhni Khayati (1998), ada empat hal yang perlu diperhatikan dalam pemilihan bahan busana, antara lain:

a) Memilih bahan sesuai dengan model desain.

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

Busana pesta malam dengan sumber ide Gerilya memiliki bahan dengan karakter yang tebal, kaku, halus, dan tidak tembus pandang seperti bahan *double suede* yang memiliki sifat bahan yang lebih lembut sementara bahan *vinyl* memiliki sifat yang lebih kaku. Selain itu, bahan *double suede* memiliki tekstur bahan *matte* dan *vinyl* lebih berkilau. Pemilihan bahan ini sesuai dengan sumber ide Gerilya yang menggambarkan sebuah situasi perang yang kaku, tegas, dan tidak terlihat oleh musuh.

3) Warna bahan

Warna merupakan ungkapan perasaan seseorang yang mengenakannya. Warna juga dapat memberikan kesan berbeda bagi tubuh pemakai. Sebagai contoh, warna gelap dapat memberikan kesat mengecilkan sementara warna terang dapat memberikan kesan membesarkan. “Pemilihan warna bahan untuk pesta malam sebaiknya dipilih warna yang agak tua, misalnya hitam, biru tua, coklat tua, merah, dan lain-lain” (Prapti Karomah, 1990).

Pemilihan warna pada busana pesta malam harus sesuai dengan sumber ide Gerilya dan *color palette dystopian fortress*

yaitu warna-warna gelap. Warna yang diterapkan adalah warna cokelat dan hitam, selain itu kedua warna tersebut cukup mewakili gambaran suasana Gerilya. Dimana suasana yang dirasakan ketika terjadi perang ialah suasana yang kelam, sedih, haru, dan *deep*.

2. Pola Busana

Pola dasar adalah pola yang dibuat dengan menggunakan ukuran dan sistematika tertentu. Sedangkan yang dimaksud dengan pola busana adalah pola pengembangan dari pola dasar sesuai model yang diinginkan.

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. Pada proses pembuatan pola sangat penting pengaruhnya untuk pembuatan busana. Berikut adalah langkah-langkah dalam pembuatan pola busana :

a. Pengambilan ukuran

1) Ukuran pola badan

a) Lingkar leher

Diukur melingkar pada pangkal leher

b) Panjang bahu

Diukur dari pangkal leher menuju ujung bahu

c) Lingkar badan

Diukur melingkari badan atas, dibawah ketiak melewati payudara

d) Lebar muka

Diukur dari ketiak ke ketiak lainnya melewati payudara

e) Lebar dada

Diukur dari puncak payudara satu ke lainnya

f) Tinggi dada

Diukur dari bahu atau pinggang menuju puncak payudara

g) Panjang muka

Diukur dari tulang pangkal leher bagian depan menuju tengah pinggang

h) Lebar punggung

Diukur dari ketiak bagian belakang ke ketiak lainnya

i) Panjang punggung

Diukur dari tonjolan tulang pangkal leher belakang menuju tengah pinggang

j) Lingkar pinggang

Diukur melingkar pada garis pinggang yang terkecil

k) Lingkar panggul

Diukur melingkar pada bagian panggul yang paling besar

l) Tinggi panggul

Diukur dari sisi pinggang menuju sisi panggul

m) lingkar kr lengan

Diukur melingkar dari ujung bahu melewati ketiak

- n) lingkar pr lengan

Diukur melingkar pada lingkar lengan bawah

2) Ukuran pola rok

- a) Panjang rok muka

Diukur dari garis lingkar pinggang bagian muka lurus ke bawah hingga panjang yang diinginkan.

- b) Panjang rok sisi

Diukur dai garis lingkar pinggang bagian sisi lurus kebawah menyesuaikan panjang bagian muka

- c) Panjang belakang

Diukur dari garis lingkar pinggang bagian tengah belakang lurus kebawah menyesuaikan panjang muka

Pengambilan ukuran sangat penting karena akan berpengaruh dalam pembuatan pola. Oleh karena itu, saat pengambilan ukuran harus dilakukan dengan akurat agar pola yang akan dibuat tepat sesuai titiknya dan busana yang akan dihasilkan akan terasa nyaman saat digunakan.

b. Metode pembuatan pola busana

Menurut Widjiningsih (1994: 3) ada beberapa metode dalam pembuatan pola, diantaranya :

1) *Drapping*

Drapping adalah cara membuat pola atau busana dengan meletakkan kertas tela di atas badan seseorang yang akan dibuatkan busananya mulai dari tengah muka menuju ke sisi dengan bantuan jarum pentul.

Untuk memperoleh bentuk yang sesuai dengan bentuk badan diberikan lipit pantas (kupnad). *Drapping* banyak digunakan sebelum pola konstruksi berkembang, karena *draping* ini memiliki beberapa keunggulan antara lain, yaitu tidak membutuhkan ukuran karena dapat langsung dibuat pada *manequeine* atau badan seseorang, tidak terlalu memerlukan banyak waktu, langsung dapat membuat desain yang kita inginkan dan apabila kurang teliti dalam pembuatannya pola tetap dapat dibuat.

2) Kontruksi pola

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 (Widjiningsih, 1994 : 3).

Dengan adanya kontruksi pola, berbagai macam busana dapat diciptakan. Untuk memperoleh kontruksi pola, maka harus memperhatikan hal-hal berikut :

- a) Teknik pengambilan ukuran dengan benar dan akurat

- b) Teknik pembuatan garis tertentu seperti garis leher, lingkar kerung lengan, lekukan paggul, dan sebagainya
- c) Perhitungan pecahan dari ukuran yang ada dalam kontruksi harus dikuasai

Kelebihan dari pola kontruksi adalah :

- a) Bentuk pola lebih sesuai dengan bentuk badan pemakai
- b) Besar kecil nya lipit dapat sesuai dengan bentuk dada dan pinggang pemakai

Kekurangan dari pola kontruksi adalah :

- a) Pola kontruksi tidak mudah digambar
- b) Memerlukan waktu yang lama untuk membuat kontruksi pola dibanding menggunakan pola jadi
- c) Membutuhkan latihan khusus
- d) Harus mengetahui kelemahan dari konstruksi yang dipilih

3. Teknologi busana

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

a. Teknologi penyambungan (kampuh)

Kampuh adalah kelebihan jahitan atau tambahan jahitan untuk menghubungkan dua bagian dari busana yang dijahit (Nanie Asri Yuliati, 1993 :4). Sedangkan menurut Soekarno

(2000 : 138), kampuh adalah jahitan yang terdiri satu bagian atau lebih dari pakaian. Berdasarkan kedua pendapat tersebut dapat diambil kesimpulan kampuh adalah tambahan jahitan yang terdiri satu bagian atau lebih yang berfungsi untuk menghubungkan dua bagian dari dua busana yang dijahit.

Kampuh terdiri dari dua macam, yaitu:

1) Kampuh buka

Kampuh buka adalah kampuh yang kelebihan jahitannya dibuka. Agar kampuhnya rapi, dapat dirapikan dengan cara antara lain kampuh buka yang diselesaikan dengan dirompok, kampuh buka yang diselesaikan dengan dijahit tepi tirasnya, kampuh buka yang diselesaikan dengan digunting zig-zag, kampuh buka yang diselesaikan dengan tusuk balut, kampuh buka yang diselesaikan dengan tusuk feston. Menurut Sicilia Sawitri (1997) ada dua cara untuk menjahit kampuh buka yaitu sebagai berikut :

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

Kampuh buka diterapkan pada bagian bahan utama rok, *blouse*, dan *outer*, dan tidak terdapat penyelesaian kampuh karena karakteristik bahan tidak bertiras.

2) Kampuh tutup

Kampuh tutup adalah kampuh yang kelebihan jahitan dari dua bagian kain tidak terbuka, melainkan dijadikan satu. Kampuh tutup diterapkan pada bagian furing busana bagian rok karena pada bagian ini menggunakan furing tempel sehingga jahitan kampuh akan terlihat.

b. Teknologi *lining*

Lining adalah kain pelapis yang berfungsi sebagai pelapis busana dan penutup jahitan, sehingga busana nampak rapi baik dari bagian luar maupun bagian dalam (Sicilia Sawitri, 1997: 20). *Lining* biasanya juga disebut sebagai furing. *Lining* adalah pelapis untuk melapisi kain yang bahannya tipis atau kain yang terasa gatal dikulit (M.H. Wanchik, 2000:61). Dalam pemilihan bahan lining, harus memiliki syarat-syarat sebagai berikut :

- 1) Tidak tembus pandang
- 2) Tidak luntur
- 3) Tahan lama
- 4) Warna sesuai dengan warna bahan pokok
- 5) Tahan bahan kimia dalam proses *dry clean*

6) Bahannya halus (Sicilia Sawitri, 1993)

Penyelesain *lining* ada dua macam yaitu teknik lepas dan teknik lekat (Nanie Asri Yulianti, 1993).

1) Pemasangan *lining* dengan teknik lepas

Pemasangan *lining* dengan teknik lepas adalah antara bahan utama dengan bahan *lining* diselesaikan secara terpisah dan hanya beberapa bagian yang disatukan, seperti kerug leher, kerung lengan, maupun ban pinggang. Teknik ini memiliki kelebihan yaitu kemungkinan berkerut sangat kecil.

2) Pemasangan *lining* dengan teknik rekat

Pemasangan *lining* dengan teknik lekat yaitu bahan *lining* dijahit bersama dengan bahan utama. Kelebihan teknik ini adalah proses pemasangan *linin* akan lebih cepat dengan hasil yang kuat. Teknik pemasangan ini biasa digunakan untuk bahan yang tembus terang.

Teknologi *lining* yang diterapkan dalam penciptaan karya busana pesta malam dengan sumber ide Gerilya adalah *lining* dengan teknik lepas. Teknik ini terdapat pada bagian *blouse* dengan menempel bagian kerah, lengan, dan bawah *blouse*, serta pada bagian rok dengan menempel pada bagian pinggang. *Lining* menggunakan bahan *ero* berwarna hitam menyesuaikan

bahan utama dan bahan *lining* ini memiliki karakteristik yang tidak kaku serta tidak mengkilap.

c. Teknologi Jahit

Teknologi jahit merupakan teknik yang diterapkan dalam pembuatan karya busana. Teknologi jahit memiliki tingkatan jahitan seperti adibusana, madya, dan tailoring. Berikut penjelasan mengenai teknologi jahit tersebut:

1) Jahitan Adi busana

Adibusana atau dalam bahasa Perancis lebih populer dengan nama *haute couture* merupakan sebuah teknik mendesain baju tingkat tinggi yang dibuat secara khusus untuk pemesannya menggunakan bahan-bahan berkualitas terbaik (*fashion line*, weebly.com). Teknik ini hampir 100% menggunakan jahitan tangan sehingga busana yang dihasilkan lebih rapi dan halus.

2) Jahitan Madya

Jahitan madya merupakan jahitan dengan tingkatan dibawah jahitan adibusana. Dalam teknik jahit ini menerapkan campuran jahitan tangan dan jahitan mesin di beberapa bagian. Dalam penciptaan karya busana pesta malam dengan sumber ide Gerilya menerapkan teknologi jahit tingkat madya yaitu jahitan menggunakan mesin pada bagian *blouse*, rok, dan *outer* karena ketiga bagian tersebut

menggunakan bahan. Sementara bagian oelengkap seperti topi, ikat pinggang, dan hiasan lainnya menggunakan jahitan tangan.

3) *Jahitan Tailoring*

Jahitan *tailoring* merupakan jahitan yang menggunakan tenaga mesin jahit. Biasanya teknologi jahitan ini diterapkan dalam pembuatan jas, busana kerja, seragam sekolah, dan lain sebagainya.

d. *Teknologi pengepresan*

Pengepresan adalah proses yang dilakukan dalam pembuatan pakaian agar mendapatkan hasil yang rapi, proses ini dilakukan sebelum memotong, selama penjahitan, dan setelah pakaian selesai dijahit.

Untuk mendapatkan hasil yang sempurna, perlu dilakukan secara berulang kali hingga lapisan rekat dan bahan rapi. Pengepresan dilakukan dengan penyetrikaan. Alat-alat yang digunakan untuk melakukan pengepresan antara lain : papan setrika, papan lengan, bantalan (*tailor's ham*), kain setrika, setrika uap, dan rol untuk kampuh/*seam roll* (Sicilia Sawitri, 1997: 70-72). Langkah-langkah pengepresan menurut M.H. Wanchik(2000) yaitu sebagai berikut :

- 1) Sebelum menyetrika, perhatikan dulu jenis kain apakah tahan panas atau tidak.

- 2) Pada saat menyetrika, sebaiknya dilapisi dengan kain katun atau kertas agar tidak mengkilap atau meninggalkan bekas. Untuk hasil yang lebih baik, basahilah dengan sedikit air pada bagian yang akan disetrika.
- 3) Pada saat menyetrika bagian yang cembung, masukkan bantalan kayu dibawahnya agar bagian tersebut menjadi licin menurut bentuknya. Untuk bagian yang cekung, gunakan bagian ujung setrika untuk mengepres.

Pengepresan sangat berperan penting dalam proses menjahit karena pengepresan yang dilakukan dengan baik akan menghasilkan jahitan yang rapi serta rekat dengan lapisan.

e. Hiasan busana

Hiasan busana adalah bagian-bagian dalam bentuk struktur yang tujuannya untuk mempertinggi keindahan desain strukturnya (Chodiyah dan Wisri A Mamdy, 1982 : 4). Hiasan busana berfungsi untuk memperindah sehingga akan menambah mutu suatu busana. Menurut Enny Zuhni Khayati (1998) hiasan busana banyak dan bervariasi, tetapi dilihat dari jenisnya adalah sebagai berikut :

- 1) Hiasan dari logam berupa kancing kain, ritsliting dan gesper.

- 2) Hiasan dari kayu berupa kancing-kancing, manik-manik, dan bentuk alternatif yang lain.
- 3) Hiasan dari plastik berupa gesper, kancing, ritsliting dan lain-lain.
- 4) Hiasan manik-manik yaitu merupakan butiran atau lempengan yang bagian tengahnya memiliki lubang kecil yang berguna untuk merekatkan barang atau kain yang akan dihiaskan.

Berdasarkan beberapa penjelasan teori diatas, dapat disimpulkan bahwa hiasan busana berfungsi untuk memperindah busana serta meningkatkan mutu busana.

Dalam penciptaan karya busana dengan sumber ide Gerilya menerapkan hiasan busana berupa gesper pada bagian pinggang, ritsleting pada bagian *blouse* tengah belakang dan rok tengah belakang, dan manik-manik pada bagian kerah serta topi.

F. Pergelaran Busana

Pergelaran busana yang akan dibahas adalah pergelaran yang akan menampilkan hasil karya busana yang diciptakan. Berikut adalah penjelasan teori mengenai pergelaran tersebut :

1. Pengertian Pergelaran Busana

Peragaan busana pada umumnya ialah untuk mendapatkan penonton bersama-sama dengan tujuan untuk memberi hiburan atau *entertainment* (Dra Sri Ardiati Kamil, 1986:91). Peragaan busana merupakan parade dari *fashion* yang mempergunakan boneka hidup sebagai modelnya (Poppy Darsono). Menurut Arifah A. Riyanto (2003: 8) peragaan busana atau pergelaran busana adalah kegiatan yang dilakukan oleh para *designer*, pengusaha tekstil untuk mempromosikan atau menunjukkan hasil produksi atau rancangannya kepada masyarakat. Sedangkan 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.

Berdasarkan beberapa penjelasan teori diatas, dapat disimpulkan bahwa pergelaran busana merupakan sebuah pertunjukan yang menampilkan karya busana dari *designer* menggunakan sebuah boneka atau seorang model dengan tujuan memamerkan atau mempromosikan karyanya pada masyarakat.

2. Tujuan Pergelaran Busana

Menurut Prapti Karomah dan Sicilia Sawitri (1986) tujuan dalam pergelaran busana yaitu:

- a. Mempromosikan hasil karya busana dari seorang desainer untuk diperagakan oleh seorang pragawati.

- b. Mengembangkan dan menyebarluaskan ilmu pengetahuan dan teknologi serta seni untuk meningkatkan taraf kehidupan masyarakat dan memperkaya kebudayaan nasional.
 - c. Sebagai sarana hiburan dalam acara selingan suatu pesta atau pertemuan.
 - d. Sebagai promosi hasil karya desainer ataupun produk tertentu dari industri atau perusahaan.
3. Tata Panggung

Di dalam buku yang disusun oleh Corinth, *How To Put Show manship into the Fashion Show* (1970: 7) menyatakan ukuran panggung bervariasi baik di dalam ukuran maupun tinggi ketika memutuskan pada jenis panggung yang digunakan, perencana pertunjukkan harus memperhatikan dua *point* yaitu :

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

“Pengertian dari panggung adalah tempat pertunjukkan. Persyaratan tempat pada umumnya berbentuk suatu ruangan yang datar, terang dan mudah dilihat dari tempat penonton. Panggung merupakan suatu ruang yang secara mendasar merupakan sarana penentu dalam mencapai tujuan dari sebuah pagelaran. Jenis dan tempat pagelaran merupakan salah satu hal penting” (Soegeng Toekiyo, 1990: 24).

Berdasarkan penjelasan teori diatas, dapat disimpulkan bahwa panggung adalah media yang penting dalam sebuah pergelaran untuk mempertunjukkan karya kepada penonton.

4. Lighting

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

5. Tahapan Pergelaran

Dalam sebuah pergelaran terdapat beberapa tahapan-tahapan yang memiliki peran penting, tahapan-tahapan tersebut adalah:

a. Pembentukan Kepanitiaan

Menurut Ari Adriati Kamil (1996) Panitia gelar busana terdiri dari ketua panitia, wakil ketua, sekertaris dan humas, bendahara, *announcer*, perlengkapan, penanggung jawab peragawati dan tata rias.

b. Menentukan Tema

Dalam sebuah pergelaran, menentukan tema menjadi hal yang penting. Tema harus sesuai dengan sumber ide yang akan ditampilkan dalam pergelaran.

c. Menentukan Anggaran

1) Program Sponsor

Pergelaran busana dengan program sponsor adalah pergelaran busana yang dilakukan dengan pihak penyelenggara dan bekerja sama dengan pihak sponsor yang telah mensponsori acara yang diselenggarakan. Keuntungan dari program sponsor adalah mendapatkan dukungan berupa materi maupun barang untuk berpartisipasi dalam acara. Kekurangan dari program sponsor ini yaitu terlibat kerjasama dengan pihak lain yang mempunyai ikatan berbisnis dengan acara.

2) Program Non Sponsor

Penyelenggaraan peragaan busana dilaksanakan oleh pihak penyelenggara sedikit tanpa kerja sama dengan pihak lain. Kelebihannya adalah pihak penyelenggara dapat menentukan segala sesuatunya dengan bebas. Sedangkan kekurangan dari program non sponsor ini yaitu tidak adanya dana bantuan dari luar yang mendukung suatu acara.

d. Membuat Proposal

- 1) Nama kegiatan yang dipakai dalam pergelaran
- 2) Latar belakang yang dipergunakan sehingga program pergelaran tersebut dapat terlaksana

- 3) Dasar pemikiran atau program yang akan dipakai sebagai dasar acuan dalam kegiatan
 - 4) Pelaksanaan memuat waktu kapan akan dilaksanakan hari, tanggal, waktu, dan tempat
 - 5) Pelaksana memuat susunan kepanitiaan
 - 6) Anggaran memuat rencana anggaran yang akan digunakan selama pergelaran berlangsung
 - 7) Acara memuat susunan acara yang akan ditampilkan
 - 8) Surat-surat yang akan mendukung pelaksanaan
 - 9) Penutup berisi kata penutupan dari proposal tersebut. Di akhir proposal dibubuh tanda tangan kedua panitia dan intansi
- e. Menentukan waktu dan tempat
- Penentuan waktu dan tempat sangat berpengaruh pada pergelaran. Penentuan waktu harus menyesuaikan dengan jenis pergelaran yang dibuat dan menyesuaikan agar tidak bersamaan dengan tanggal atau event lain yang lebih besar. Sementara penentuan tempat sebaiknya dilakukan pada tempat yang strategis agar mudah dijangkau dari segala tempat.
- f. Evaluasi
- Hasil evaluasi bertujuan untuk menilai gelar busana secara keseluruhan, sehingga ada perbaikan untuk acara selanjutnya (Sri Ardiati

Kamil, 1996). Pengertian evaluasi sering digunakan untuk menunjukkan tahap siklus pengelolaan kegiatan mencakupi :

- 1) Evaluasi pada tahap perencanaan. Pada tahap perencanaan, evaluasi sering digunakan untuk memilih dan menentukan skala prioritas dari berbagai alternatif dan kemungkinan cara mencapai tujuan yang telah dirumuskan sebelumnya.
- 2) Evaluasi pada tahap pelaksanaan. Pada tahap pelaksanaan, evaluasi digunakan untuk menentukan tingkat kemajuan pelaksanaan kegiatan dibandingkan dengan rencana yang telah dirumuskan sebelumnya
- 3) Evaluasi pada tahap pasca pelaksanaan. Evaluasi ini diarahkan untuk melihat apakah pencapaian kegiatan mampu mengatasi masalah pembangunan yang ingin dipecahkan. Evaluasi dilakukan setelah kegiatan berakhir.