

BAB III

KONSEP PENCIPTAAN KARYA DAN PERGELARAN

A. Konsep Penciptaan Karya

Konsep sangat berperan penting dalam penciptaan karya busana. konsep penciptaan karya merupakan sebuah gambaran rancangan busana yang di tuangkan dalam sebuah desain busana.

1. Penerapan Sumber Ide

Sumber ide penciptaan karya mengacu pada tema pertunjukan busana yaitu *Singularity*. Dengan penerapan *heritage* Indonesia dan kemajuan teknologi pada masyarakat, desainer mengambil tema Gerilya. Penciptaan desain busana pesta malam yang dirancang merupakan perwujudan dari sumber ide Gerilya. Gerilya merupakan teknik perang yang digunakan saat melawan Belanda dan dicetuskan oleh Jendral Soedirman pada tahun 1950-an. Gerilya dalam bahasa Spanyol adalah *Guerilla* yang secara harfiah berarti perang kecil. Gerilya memiliki ciri khas dilakukan secara sembunyi-sembunyi, penuh kecepatan, sabotase dan biasanya dilakukan saat matahari tenggelam atau malam hari.

Teknik Gerilya yang dilakukan pada malam hari memudahkan tentara untuk melakukan persembunyian sehingga tidak terlihat oleh musuh. Teknik ini sangat efektif digunakan karena karakternya yang dilakukan secara kilat dengan kelompok kecil sehingga akan sangat fokus dalam melawan musuh.

Teknik Gerilya merupakan *heritage* Indonesia sebagai peristiwa nasional dimana Jendral Soedirman berhasil melawan Belanda. Jendral Soedirman lahir pada tahun 1916 adalah seorang panglima besar Tentara Nasional Indonesia pertama pada masa Revolusi Nasional Indonesia. Teknik Gerilya yang dicetuskan oleh Jendral Soedirman masih diterapkan oleh Tentara Nasional Indonesia (TNI) hingga kini dalam medan-medan tertentu, terutama saat bertugas di dalam hutan. Gerilya yang terjadi pada tahun 1950 dimana saat itu teknologi masih belum berkembang seperti saat ini sehingga masih menggunakan peralatan yang sederhana. Perjalanan Gerilya yang membutuhkan waktu panjang pula menyebabkan pasokan pakaian yang dikenakan seadanya.

Penerapan sumber ide Gerilya mengacu pada *trend stories Dystopian Fortress* dimana subtema ini memiliki makna gambaran sisi gelap sebuah benteng pertahanan dalam kehidupan antar galaksi. Subtema yang memiliki ciri khas lusuh dan *rusty* dari busana para *survivor* menciptakan kesan *drapery* dan *unfinished* pada busana. Kesatuan konsep sumber ide dan subtema tersebut dituangkan dalam sebuah desain dan penciptaan karya busana dengan mengangkat ciri khas utama yaitu lusuh dan *rusty*. Ciri khas tersebut diterapkan pada desain asimetris bagian *blouse* dan rok dengan kesan *drapery* serta perpaduan kampuh yang berada pada bagian baik rok menciptakan kesan *unfinished*. Penggunaan teknik *burn manipulation fabric* pada bagian *outer* memperkuat kesan lusuh terbakar dan terkoyak akibat terkena senjata selama peperangan, senjata atau benda-

benda yang digunakan selama Gerilya juga menjadi inspirasi dalam pembuatan desain seperti hiasan anyaman pada bagian saku dan belakang *outer* merupakan tali-tali yang digunakan saat Gerilya, sementara hiasan manik-manik pada bagian kerah merupakan gambaran letusan yang tercipta dari senjata api. Warna *deep* seperti hitam dan cokelat merupakan sebuah ungkapan perasaan masyarakat dan para pejuang saat terjadi Gerilya. Ciri khas Gerilya yang dilakukan saat malam hari dituangkan dalam desain warna galaksi pada *blouse* bagian depan. Desain topi dibuat menutupi sebagian wajah penggunanya, hal ini merupakan sebuah gambaran dari benteng pertahanan dan teknik Gerilya yang dilakukan secara sembunyi-sembunyi, sehingga orang lain tidak akan mengetahui siapa orang di balik topi tersebut. Busana yang dikenakan oleh tentara pada tahun 1950 dituangkan dalam penerapan ikat pinggang yang dikenakan di luar *blouse* dan penerapan saku pada bagian *outer*.

2. Penerapan Tema

Karya busana pesta malam dengan sumber ide Gerilya mengacu pada *Trend Forecasting 2019/2020* yaitu *Singularity* dengan *Trend Stories Neo Medieval* dan subtema *Dystopian Fortress*. Tema *Neo Medieval* merupakan gambaran ketakutan akan masa depan, dimana kekhawatiran ini menimbulkan sebuah benteng pertahanan. Romantisme abad pertengahan ini menyatu dengan pesona teknologi yang canggih sehingga menciptakan dunia baru yang rusuh serta penuh dengan imajinasi mengenai historis-futuristik.

Sesuai dengan latar belakang tersebut, tema ini menghasilkan gaya khas pejuang yang kuat, tegas, elegan, namun tetap memadukan sejarah dan kemajuan teknologi.

Dystopian Fortress merupakan gambaran para *survivor* yang berasal dari benteng kegelapan. Sisi kegelapan dari kehidupan antargalaksi memberikan kesan *rusty* dan lusuh, hal tersebut diinterpretasikan melalui teknik *drapery* dan kesan *unfinished*. Kesan *Dystopian Fortress* tersebut dapat dilihat pada penerapan desain asimetris dan penggunaan teknik *burn manipulation fabric* pada desain *outer*. Penggunaan bahan yang kaku dan tebal menggambarkan kesan tegas, kaku dan elegan pada pemakai.

Pada desain busana, penulis menerapkan tema pada setiap detail busana. Color *pallette* yang cenderung gelap dan memberikan kesan *deep* seperti hitam dan coklat, kesan lusuh dan *unfinished* diterapkan dengan teknik *burn manipulating fabric* dan potongan asimetris.

3. Karakteristik Pemakai

Busana pesta malam dengan sumber ide Gerilya diperuntukkan untuk wanita remaja dewasa dengan usia antara 18-27 tahun. Wanita dengan karakter yang menyukai warna-warna gelap, simpel dengan karakter *energetic* namun memiliki sifat yang tegas dan cekatan. Wanita dengan sorotan mata yang tajam sangat sesuai mengenakan busana pesta malam dengan sumber ide Gerilya.

4. Kesempatan Pakai

Busana pesta malam dengan sumber ide Gerilya diperuntukan dalam kesempatan pesta malam, yaitu pesta yang dilakukan sejak matahari tenggelam hingga akan pergi tidur.

5. Penyajian Desain

Dalam mencipta karya busana pesta malam dengan sumber ide Gerilya diperlukan sebuah penyajian desain. Penyajian desain digunakan dalam mempermudah proses pembuatan dan memberikan gambaran kepada pemakai. Penyajian desain yang diterapkan desainer adalah desain ilustrasi tampak depan dan belakang yang diperuntukan untuk pelanggan atau pemakai. Desain sketsa, yaitu kumpulan desain yang dibuat secara cepat hingga menghasilkan satu desain penciptaan karya.

B. Konsep Pembuatan Busana

Dalam pembuatan busana, tidak hanya melakukan proses desain tetapi harus melakukan beberapa langkah seperti pengambilan ukuran, pembuatan pola, teknologi jahit serta pemasangan hiasan. Berikut penjelasan konsep-konsep tersebut:

1. Pengambilan Ukuran

Pengambilan ukuran dilakukan setelah menentukan model busana. Pengambilan ukuran harus dilakukan dengan akurat tanpa adanya selisih, hal ini dilakukan agar dalam pembuatan pola tidak terjadi selisih ukuran lebih

kecil maupun lebih besar dengan ukuran yang sebenarnya, serta untuk mendapatkan hasil busana yang nyaman digunakan. Bagian-bagian yang diukur adalah lingkaran leher, lingkaran badan, lingkaran pinggang, lingkaran panggul, lingkaran kerung lengan, lingkaran lengan bawah, panjang punggung, panjang muka, lebar punggung, lebar muka, panjang lengan, panjang baju, panjang rok, dan lingkaran kepala.

2. Pembuatan Pola

Pola yang digunakan dalam pembuatan busana pesta malam dengan sumber ide Gerilya yaitu pola konstruksi. Pola konstruksi adalah pola yang dibuat berdasarkan ukuran badan yang diperhitungkan secara sistematis dan dibuat pada kertas sehingga berbentuk pola badan bagian muka dan belakang, pola lengan, pola rok, pola kerah, dan pola topi. Dalam pembuatan pola busana ini menggunakan pola konstruksi sistem *soen* dan dibuat secara manual pada kertas *samson* atau kertas payung.

3. Teknologi Jahit

Teknologi jahit adalah teknologi yang digunakan untuk menjahit busana. Teknologi ini berupa teknik yang disesuaikan dengan bahan atau bagian yang akan dijahit.

a. Teknologi Kampuh

Kampuh yang digunakan pada *outer* bagian sisi badan, sisi rok, bahu, lengan dan sambungan lengan adalah kampuh buka tanpa

penyelesaian kampuh dikarenakan bahan yang digunakan adalah bahan *suede* dan *vinyl* yang tidak bertiras jika digunting.

Pada bagian pinggang rok menggunakan ban pinggang dengan cara ban pinggang menjepit bahan rok bagian pinggang.

Untuk pakaian utama menggunakan teknik kampuh buka pada bagian bahu, sisi badan dan tengah belakang pada ritsleting, hal ini dikarenakan pakaian utama menggunakan furing lekat sehingga kampuh tidak terlihat. Untuk pembuatan topi menggunakan kampuh buka karena bahan dijahit dengan furing tempel.

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 disebut dengan furing, pemotongan pola furing mengikuti pola busana utama. Penggunaan *linning* 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 Yulianti, 1993: 76). Menurut Nanie Asri Yulianti (1993) teknik pemasangan *linning* ada dua cara yaitu : teknik lepas dan teknik lekat. Pengertiannya yaitu:

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

- 2) Teknik lekat yaitu teknik pemasangan antara bahan utama dengan lining dijahit menjadi satu. Pembuatan busana pesta malam ini menggunakan *lining* dengan teknik lekat untuk bagian baju utama dengan menggunakan bahan *ero* hitam.

c. Teknologi Jahit Madya

Dalam penciptaan karya busana dengan sumber ide Gerilya menerapkan teknik jahit tingkat madya, yaitu teknik jahit yang menggunakan jahitan tangan dan jahitan mesin. Jahitan tangan diterapkan untuk meenjahit bagian hiasan dan pelengkap, sementara jahitan mesin diterapkan pada pakaian utama.

d. Teknologi Pengepresan

Pengepresan adalah metode yang dilakukan untuk menghasilkan busana yang rapi. Pengepresan dilakukan dalam tiga tingkatan yaitu sebelum memotong, selama penjahitan dan setelah penjahitan.

Untuk mendapatkan hasil yang maksimal, pengepresan harus dilakukan secara berulang-ulang hingga menghasilkan jahitan yang rapi. Pengepresan dilakukan dengan alat setrika, mesin *press*, setrika uap, dan bantalan.

Dalam pembuatan busana pesta ini menggunakan setrika pada bagian jahitan kampuh terutama pada sambungan rok. Penyetrikaan dilakukan sebelum memotong dan setelah menjahit, dilakukan berulang kali pada bagian kerung.

4. Pemasangan Hiasan

Hiasan yang diterapkan dalam pembuatan karya busana pesta malam dengan sumber ide Gerilya berupa penggunaan *gesper* pada tali pinggang dan badan bagian depan. Anyaman yang diterapkan pada bagian badan belakang dan hiasan pada saku, anyaman terbuat dari susunan tali berbahan *double suede* dengan ukuran lebar 1,5cm dan jarak antar tali adalah 1,5cm. Penambahan manik-manik dengan ukuran yang berbeda pada bagian kerah dan topi dengan cara dijahit tangan. Pewarnaan pada badan bagian depan dengan menggunakan cat *acrylic*, pewarnaan ini dilakukan dengan tangan dan menggunakan media *sponges*. Penerapan teknik *burn manipulation fabric* pada bagian *outer* dengan menggunakan alat *solder* untuk membuat pola dan penggunaan api untuk memperkuat kesan terbakar.

C. Konsep Pergelaran Busana

Pergelaran busana adalah sebuah pertunjukan yang menampilkan karya busana oleh desainer yang bertujuan untuk memperlihatkan pada penonton atau masyarakat. Pada pertunjukan busana yang diselenggarakan oleh 111 mahasiswa jenjang D3/S1 program studi pendidikan teknik busana butik, mengambil judul "*Trombine*" singkatan dari *The Role of Millennial Generation in Natural/Nature environment*. Konsep pertunjukan ini diselenggarakan dalam rangka Tugas Akhir dan Proyek Akhir angkatan 2016 yang bertempat di Auditorium Universitas Negeri Yogyakarta pada hari Kamis, 11 April 2019. Penyelenggaraan ini dimulai dengan menentukan

tema, waktu dan tempat, dan anggaran. Sebelum dilakukan penyelenggaraan, panitia membuat *pamflet* sebagai media promosi dan pembuatan *booklet* yang diperuntukan tamu undangan. Anggaran dana didapat dari mahasiswa sebesar Rp. 1.200.000,- dan dari dana sponsor.

Pergelaran ini bersifat tertutup yaitu hanya yang memiliki tiket yang dapat menghadiri pertunjukan, hal ini juga dikarenakan acara diselenggarakan dalam ruangan tertutup. Konsep penataan panggung menerapkan panggung dengan siluet T, didukung depan *lighting* yang berada pada 4 titik yaitu di depan, di samping kanan dan kiri panggung, dan di atas. Panggung tersebut menggunakan bahan melamin berwarna putih untuk memberikan kesan yang rapi, bersih, serta mewah. Pada sisi kanan dan kiri panggung terdapat gapura candi yang melambangkan warisan masyarakat Indonesia, sementara pada bagian tengah panggung terdapat maskot pertunjukan yaitu robot wanita yang mengenakan kacamata, hal ini melambangkan generasi milenial di mana pada masa ini *heritage* Indonesia tidak dilupakan dan beriringan dengan kemajuan teknologi.

Dalam pertunjukan busana *Trombine* 2019, busana ditampilkan dengan diperagakan oleh model-model profesional. Busana-busana diperagakan dengan koreografi diatas panggung dengan jalan ke depan, ke bagian kanan dan kiri panggung. Koreografi ini diiringi dengan alunan musik bernuansa romantis dengan sorotan *lighting*.