

BAB II

KAJIAN TEORI

A. DESKRIPSI HERITAGE

1. *New Light Heritage*

Heritage yaitu warisan (budaya) masa lalu. Apa yang saat ini dijalani manusia, dan apa yang diteruskan kepada generasi mendatang. Singkat kata, heritage adalah sesuatu yang seharusnya diestafetkan dari generasi ke generasi, umumnya karena dikonotasikan mempunyai nilai sehingga patut dipertahankan atau dilestarikan keberadaannya.

Pengertian heritage sesungguhnya cukup luas. Dalam kamus Inggris-Indonesia susunan John M Echols dan Hassan Shadily, heritage berarti warisan atau pusaka. Sedangkan dalam kamus Oxford, heritage ditulis sebagai sejarah, tradisi, dan nilai-nilai yang dimiliki suatu bangsa atas negara selama bertahun-tahun dan dianggap sebagai bagian penting dari karakter mereka.

New Light Heritage adalah sebuah warisan budaya yang dikemas dalam bentuk baru namun tidak meninggalkan unsur-unsur yang ada sehingga kita bisa tetap bisa melestarikannya dengan cara menjadikan warisan budaya tersebut menjadi sumber inspirasi dalam mencipta busana namun tetap mengikuti perkembangan trend yang ada.

2. Penggolongan Heritage

Merujuk pada Piagam Pelestarian Pusaka Indonesia yang dideklarasikan di Ciloto 13 Desember 2003, heritage disepakati sebagai pusaka. Pusaka (heritage) Indonesia meliputi Pusaka Alam, Pusaka Budaya, dan Pusaka Saujana.

a. Pusaka Alam

Pusaka Alam adalah bentukan alam yang istimewa. Pusaka Budaya adalah hasil cipta, rasa, karsa, dan karya yang istimewa dari lebih 500 suku bangsa di tanah air Indonesia, secara sendiri-sendiri kesatuan bangsa Indonesia, dan dalam interaksinya dengan Budaya lain sepanjang sejarah keberadaannya.

b. Pusaka Budaya

Pusaka Budaya mencakup pusaka berwujud (tangible) dan pusaka tidak berwujud (intangible). Pusaka saujana adalah gabungan Pusaka Alam dan Pusaka Budaya dalam kesatuan ruang dan waktu.

c. Pusaka Saujana

Pusaka Saujana dikenal dengan pemahaman baru yaitu cultural landscape (saujana budaya), yakni menitikberatkan pada keterkaitan antara budaya dan alam dan merupakan fenomena kompleks dengan identitas yang berwujud.

Berpegang pada paparan diatas, folklor dalam bentuk cerita rakyat, tarian, kulineri, musik tradisional, dan lainnya masuk dalam katagori heritage. Terserah pada keluarga mereka apakah akan menyimpan dan

memelihara kenangan atas, katakan, kakek atau nenek mereka. Baik itu dalam bentuk petuah, buku harian, koleksi buku, etos kerja, mobil tua, album foto, dll. Khusus untuk gedung atau bangunan tua, yang bisa dikategorikan sebagai pusaka kota, kita bisa mengacu pada UU No 5 Th 1992, tentang Cagar Budaya. Dalam UU itu, kategori gedung atau bangunan yang berusia diatas 50 tahun bisa dimasukkan sebagai cagar budaya yang keberadaannya harus dilindungi dan dilestarikan.

Dari pernyataan diatas maka dapat disimpulkan deskripsi heritage adalah ide abstrak untuk memperkenalkan warisan-warisan budaya yang ada di Indonesia untuk dipertahankan atau dilestarikan keberadaannya. Banyak cara untuk melestarikan warisan budaya yang ada di Negeri kita, salah satunya yaitu dengan cara menjadikan warisan tersebut menjadi sebuah inspirasi dalam menciptakan suatu busana. Sebagai contohnya, Candi Borobudur adalah salah satu warisan budaya yang ada di Indonesia. Untuk menjadikan Candi Borobudur sebagai sumber inspirasi kita bisa menuangkannya dengan mengambil siluet dari Candi Borobudur dan diterapkan pada model busana yang akan kita buat.

B. SUMBER IDE

Dalam mencipta suatu busana tidak hanya tema besar saja yang kita tentukan. Masih banyak hal-hal yang harus diperhatikan dalam penciptaan busana tersebut. Salah satunya adalah sumber ide, karena

sumber ide adalah hal yang paling menentukan dalam mencipta suatu busana. Berikut adalah pengertian sumber ide:

1. Pengertian Sumber Ide

Sumber ide adalah segala sesuatu yang dapat menimbulkan ide seseorang untuk menciptakan desain ide baru (Sri Widarwati, 1996 : 58). Menurut Chodiyah dan Wisri A. Mamdy (1982) sumber ide adalah sesuatu yang dapat merangsang lahirnya kreasi baru.

Sehingga dari pengertian diatas dapat dijelaskan bahwa sumber ide adalah sesuatu yang dapat dijadikan inspirasi untuk membuat desain baru yang inovatif.

Menciptakan suatu desain busana yang baru, seorang penyusun busana dapat melihat dan mengambil berbagai obyek untuk dijadikan sumber ide. Obyek tersebut dapat berupa busana, benda-benda yang terdapat di lingkungan di mana seorang penyusun tersebut berada, dan berbagai peristiwa penting di tingkat Nasional maupun Internasional.

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

- a. Sumber ide dari penduduk dunia, atau pakaian daerah – daerah Indonesia.
- b. Sumber ide dari benda – benda alam, seperti bentuk dan warna dari bentuk tumbuh – tumbuhan, binatang, gelombang laut, bentuk awan dan bentuk – bentuk geometris.

- c. Sumber ide dari peristiwa – peristiwa nasional maupun internasional.
Misalnya pakaian olah raga dari peristiwa PON, SEA Game, ASIAN Games, Olympic Games, dan pakaian upacara 17 Agustus.

Secara garis besar sumber ide diatas tidak perlu diambil secara keseluruhan, melainkan dapat diambil dari bagian tertentu yang dianggap menarik untuk dijadikan sumber ide dari seorang perancang busana dalam menciptakan mode busana yang baru, misalnya keistimewaan atau kekhususan dari busana tersebut.

Hal yang dapat dijadikan sumber ide menurut Chodiyah dan Wisri A Mamdy (1982:172) adalah :

- a. Ciri khusus dari sumber ide, misal kimono jepang dimana ciri-ciri khusus terletak pada lengan dan leher.
- b. Bentuk atau siluet dari sumber ide, misal sayap burung merak.
- c. Tekstur dari sumber ide, misal pakaian wanita Bangkok bahannya dari sutra.
- d. Warna dari sumber ide, misal bunga matahari yang berwarna kuning.

Dari pernyataan diatas maka dapat disimpulkan bahwa proses pengembangan suatu ide yang dituangkan dalam penciptaan busana hendaknya mengetahui detail-detail dari suatu ide yang akan dipakai, suatu kreasi yang dirancang tidak harus dengan syarat-syarat tertentu yang baku, tetapi sumber ide yang diambil jelas terlihat pada desain dari sumber ide tersebut. Setiap orang mempunyai cara pandang yang berbeda terhadap suatu ide yang sama akan menghasilkan cara kerja yang berbeda.

2. Penggolongan Sumber Ide

Selain pengertian sumber ide, adapun penggolongan sumber ide yang harus diketahui dalam mencipta suatu busana. Berikut adalah penggolongan sumber ide :

Menurut Sri Widarwati (1993), secara garis besar sumber ide dalam menciptakan busana digolongkan dalam empat kelompok besar, yaitu:

- a. Sumber ide dari pakaian penduduk dunia, seperti kebaya dari Indonesia dari kimono dari jepang.
- b. Sumber ide dari benda-benda alam, seperti bentuk dan warna dari tumbuh-tumbuhan, binatang, gelombang air laut, bentuk awan dan bentuk-bentuk benda geometris.
- c. Sumber ide dari peristiwa penting nasional ataupun internasional, misalnya pakaian olahraga dari peristiwa PON, SEA GAMES, dan lain-lain.
- d. Sumber ide dari pakaian kerja misalnya pakaian rohaniawan, hakim, dokter, dan lain-lain.

Dari kelompok sumber ide tersebut tidak perlu diambil secara keseluruhan, melainkan dapat diambil pada bagian-bagian tertentu yang dianggap menarik dan mempunyai ciri khas atau kistimewaan untuk dijadikan sumber ide dalam menciptakan model busana yang baru.

Hal-hal yang dapat dijadikan sumber ide menurut Sri Widarwati (2000:59) antara lain:

- a. Ciri khusus dari sumber ide, misalnya kimono jepang, dimana ciri khususnya terletak pada obi dan bentuk lengan.
- b. Warna dari sumber ide, misalnya bunga matahari yang bewarna kuning, warna merah pada bunga mawar.
- c. Bentuk atau siluet dari sumber ide, misalnya sayap burung merak.
- d. Tekstur dari sumber ide, misalnya wanita india memakai sari, pakaian wanita bangkok bahannya terbuat dari sutera.

Untuk mengembangkan sumber ide yang akan dtuangkan dalam penciptaan busana, hendaknya perancang mengetahui detail-detail atau ciri-ciri khusus dari sumber ide yang akan dipakai.

Dari pengertian dan penggolongan sumber ide di atas maka penyusun akan mengambil sumber ide yaitu Busana Lambung Sasak Lombok yang akan diterapkan pada busana pesta malam yang akan dicipta. Penyusun akan mengambil bentuk, warna dari sumber ide tersebut dan dikombinasikan dengan Songket Sasak agar menghasilkan suatu busana yang diharapkan penyusun

3. Teori Pengembangan Sumber Ide

Teori pengembangan sumber ide dapat dikelompokkan menjadi lima, yaitu:

a. Stilasi

Menurut Dharsono Sony Kartika (2004 : 42) ”Stilasi merupakan perubahan bentuk untuk mencapai bentuk keindahan dengan cara menggayakan obyek yang digambar”. Stilasi merupakan perubahan bentuk yang berhubungan dengan suatu gaya, tetapi tidak merubah karakter dari bentuk itu (Suatmadji).

Sehingga dapat dijelaskan bahwa stilasi adalah perubahan bentuk dengan cara menggayakan tanpa merubah karakter bentuk tersebut.

b. Distorsi

Menurut Suryo Suiradjijo (1999 : 77) Distorsi merupakan perubahan bentuk yang menonjolkan karakteristik visual obyek, sehingga mendapatkan bentuk yang sesuai dengan konsep estetika seniman. Distorsi merupakan penggambaran bentuk yang menekankan pada pencapaian karakter dengan cara menyangatkan wujud – wujud tertentu pada benda atau objek yang digambar (Dharsono Sony Kartika, 2004 : 42). Menurut Suatmadji, Distorsi adalah suatu perubahan bentuk (visual) termasuk bunyi (suara) yang berhubungan dengan ukuran.

Sehingga dapat dijelaskan bahwa distorsi adalah perubahan bentuk termasuk suara dengan menonjolkan karakteristik sehingga mendapatkan bentuk yang sesuai dengan konsep estetika seniman.

c. Transformasi

Transformasi adalah penggambaran bentuk yang menekankan pada pencapaian karakter dengan cara memindahkan wujud atau figur dari obyek lain ke obyek yang digambar (Dharsono Sony Kartika, 2004 : 43). Transformasi merupakan perubahan bentuk tanpa meninggalkan ciri khasnya sehingga karakter asli masih dapat dikenali.

d. Deformasi

Deformasi merupakan penggambaran bentuk yang menekankan pada pengambilan unsur tertentu yang mewakili karakter hasil interpretasi yang sifatnya sangat hakiki (Dharsono Sony Kartika, 2004 : 43). Menurut Mike Susanto, 2002 : 30, Deformasi adalah perubahan bentuk yang sangat kuat atau besar sehingga kadang – kadang tidak lagi terwujud bentuk semula atau yang sebenarnya, sehingga hal ini dapat memunculkan bentuk atau karakter baru yang lain dari sebelumnya. Deformasi adalah perubahan bentuk atau merusak bentuk untuk mendapatkan hasil yang diinginkan (Sutmadji).

Dari beberapa pengertian diatas maka dapat disimpulkan bahwa deformasi adalah perubahan bentuk yang dilakukan dengan besar-besaran sehingga terkadang tidak lagi berwujud seperti semula bahkan berbeda dari yang sebenarnya.

e. Metamorfosis

Metamorfosis yaitu perubahan dari sumber ide yang benar-benar mengubah bentuk namun tetap pada tema yang sama dan memiliki ciri atau karakter dari benda yang dijadikan sumber ide, atau lebih tepatnya mengubah bentuk dari sumber ide.

4. Sumber Ide Busana Lambung Sasak Lombok

Sumber ide yang penulis gunakan adalah pakaian adat wanita sasak. Lambung adalah Busana Adat Sasak yang dibuat dipakai serta didukung oleh masyarakat sasak. Busana Adat Sasak dalam perkembangannya dipengaruhi oleh budaya Etnis Melayu, Jawa, Bali dan Bugis. Pengaruh dari berbagai etnis tersebut berakulturasi menjadi satu dalam tampilan Busana Adat Sasak. Busana adat Sasak di berbagai lokus budaya/sub etnik juga kita dapatkan berbagai bentuk variasi yang mencirikannya. Dikarenakan budaya Sasak bersendikan agama maka busana Sasak disesuaikan dengan aturan agama yang dianut (mayoritas orang Sasak ; pemeluk Islam). Pemakaian busana adat dilakukan untuk kegiatan yang berkenaan dengan adat dengan tatacara yang beradat.

Masyarakat suku sasak memiliki variasi busana yang manabah keanekaragaman busana suku-suku bangsa di Provinsi Nusa Tenggara Barat. Adapun makna dari busana itu sendiri. **Pangkak** : Mahkota

pada wanita berupa hiasan emas berbentuk bunga-bunga yang disusun sedemikian rupa disela-sela konde. **Tangkong** : Pakaian sebagai lambang keanggunan dapat berupa pakaian kebaya dari bahan dengan warna cerah atau gelap dari jenis kain beludru atau brokat. **Tongkak** : Ikat pinggang dari sabuk panjang yang dililitkan menutupi pinggang sebagai lambang kesuburan dan pengabdian. **Lempot** : Berupa selendang/kain tenun panjang bercorak khas yang disampirkan di pundak kiri. Sebagai lambang kasih sayang. **Kereng** : Berupa kain tenun songket yang dililitkan dari pinggang sampai mata kaki sebagai lambang kesopanan, dan kesuburan. **Aseoris** : Gendit /Pending berupa rantai perak yang lingkarkan sebagai ikat pinggang, Onggar-onggar (hiasan berupa bunga-bunga emas yang diselipkan pada konde), jiwang / tindik (anting-anting), Suku /talen/ ketip (uang emas atau perak yang dibuat bros) kalung dll.

<http://lombokasli.wordpress.com/2009/09/09/busana-adat-sasak/>



Gambar 1. Busana gadis wanita sasak

C. TREND FASHION 2012

Didalam mengembangkan suatu busana selain harus memperhatikan sumber ide perlu juga kita memperhatikan trend supaya busana yang akan dicipta bisa mengikuti perkembangan mode yang sudah ada.

Adapun pengertian trend mode adalah suatu kecenderungan akan suatu gaya busana yang lazim. Dalam kehidupan fashion ditandai dengan perubahan-perubahan yang terjadi dalam kurun waktu tertentu. Perubahan yang mendasar pada mode merupakan bagian yang penting dan menyatu dengan masyarakat. Oleh karena itu selain apa yang sudah disebut di atas kehidupan fashion juga dipengaruhi oleh keadaan dan kondisi ekonomi, sosial, dan peran.

Apapun disekitar kita bisa berpengaruh pada mode. Ketenaran seseorang, popularitas suatu tempat, lagu, kejadian bahkan ilmu bisa memunculkan sesuatu yang baru pada mode. Yang penting dalam setiap kecenderungan (trend) baru muncul, kita tidak perlu merasa harus mengikutinya. Sebaliknya, jangan pula menghindar atau menerimanya terlalu serius, tergesa-gesa dan menterjemahkan terlalu harafiah.

Trend 2012 saat ini mengandung aliran yang terinspirasi oleh inovasi-inovasi baru yang merupakan perpaduan elemen-elemen yang cukup kontras. Sebagian besar dari inovasi itu dimungkinkan oleh adanya perkembangan teknologi baru yang masih penuh dengan eksplorasi. Trend ini disebut dengan “REMIX”

Keingintahuan manusia karena di dalamnya kita dapat melihat dan merupakan sesuatu perspektif baru. Di lain sisi dalam dunia modern ini saat semuanya menjadi sangat mudah didapat, konsumen juga dapat melihat komplikasi dari gaya hidup mereka. Keseimbangan alam cukup terganggu oleh perkembangan urbanisasi besar-besaran. Bagi manusia modern dan alam adalah sesuatu yang harus ditaklukan dengan teknologi. Namun belakangan ini kesadaran yang sangat berbeda muncul dari para ethical consumers yang mencoba kembali mengemban filosofi manusia pendahulu kita yang melakukan sinergi dengan alam agar mencapai keseimbangan untuk keseimbangan hidup.

Perpaduan dari beberapa elemen yang kontras seperti; manusia, alam dan teknologi kita interpretasikan dalam empat tema berikut; CHROMATIC, COMPASS, CITI-ZEN, COSMIC.

1. Chromatic

Eksplorasi objek non material seperti cahaya, suara dan gerakan yang dipadukan dengan dunia maya dan dapat berinteraksi secara reaksioner dengan indera manusia. Inspirasi ini mencoba mendalami elemen-elemen tersebut dalam bentuk-bentuk baru yang menghipnotis dan mengundang keingintahuan. Tidak ada bentuk yang terlalu baku, semua bersifat mengalir dan selalu memberikan kejutan yang berbeda-beda dengan setiap interaksi. Warna aural dan dinamis menjadi kekuatan tema ini. Chromatic terdiri dari empat sub tema, yaitu:

a. Plexus

Permainan spektrum warna kolaborasi garis-garis yang membentuk sebuah rangkaian gelombang warna yang saling bersinggungan membentuk titik pusat.

b. Pulse

Cahaya yang hilang dan muncul membentuk pola yang seakan-akan sporadis namun tetap membentuk rangkaian notasi cahaya yang beragam dan harmonis.

c. Motion

Energi bersifat elektrik dan bergerak aktif menguat bentuk dan menegaskan karakteristiknya secara kinetis.

d. Flow

Cahaya yang mengalir seperti mencair dan memudar memberikan kesan yang tenang dan dingin namun tetap mempunyai kekuatan yang tegas.

e. Color bold

Perpaduan warna-warna yang lebih tegas dan terstruktur dengan jelas, yang disisi lain dapat pula membentuk transisi warna lembut dan bergradasi saat diolah bersama.

Maka dari uraian diatas dapat disimpulkan bahwa Chromatic lebih suka bermain dengan warna, contohnya seperti seseorang yang memakai pakaian dengan warna kombinasi yang mencolok.

2. Compass

Semangat petualangan kembali dirasakan sebagai sebuah pengalaman yang menjadikan rutinitas biasa menjadi lebih menarik fasilitas seperti geo-tagging menambahkan kepekaan kita terhadap ruang dan arah. Saat yang bersamaan kita merasakan sensasi menjadi warga dunia ketika informasi dengan tanpa batas berpindah secara cepat tanpa terhalang batas-batas fisik. Sentimen masa lalu ikut mewarnai tema ini ketika dalam dunia modern yang sangat digital ini kita masih memendam ikatan emosional terhadap kengangan masa-masa lampau yang analog. Compass terdiri dari lima sub tema, yaitu:

a. Cartography

Perspektif mata burung menjadi inspirasi bagi tekstur dan pola-pola yang membentuk kontur daratan yang diolah oleh manusia.

b. Strap

Identik dengan praktikalitas/keringkasan, ringan namun kuat. Mengesankan semangat bongkar pasang yang sering ditemui para pengembara karavan.

c. Geo-ethnic

Pola dan motif geometrik yang ditemui pada bahan-bahan tradisional menjadi inspirasi desain yang menarik dan terlihat kontemporer.

d. Craftlore

Di saat dunia serba instan orang akan cenderung mencari dan menghargai keterampilan yang menyiratkan sebuah keahlian

yang membutuhkan waktu dan kesulitan tinggi. Kerajinan adalah cerita tersendiri yang menjadi bagian dari produk.

e. Fix-it

Mentalitas memperbaiki, memperpanjang hidup dan makna suatu objek menjadi bagian dari cara kita membentuk produk. Pendekatan utilitarian yang praktis dan original dalam mengangkat sebuah cerita tersendiri dibalik setiap detil.

Maka lain halnya dengan Chromatic, Compass mengandung unsur kenangan-kenangan masa lalu yang dikemas menjadi trend saat ini. Contohnya saja kain-kain tradisional yang kembali diolah menjadi sesuatu yang menarik untuk digunakan dan tentu saja tidak meninggalkan pakem-pakem yang ditentukan.

3. Citi-zen

Citi-zen menceritakan dua hal utama, pertama modernitas sebagai pedang bermata dan selain membawa kemajuan namun juga membawa dunia menuju ketidakseimbangan ketika hubungan antara manusia dan alam semakin renggang akibat terjadinya urbanisasi besar-besaran dan budaya konsumtif yang tidak terkendali. Kenyataan ini mengantarkan kita pada hal kedua yaitu munculnya kesadaran baru untuk menjaga keseimbangan dengan alam. Citi-zen terdiri dari 4 sub tema, yaitu:

a. Essential

Penyederhanaan maksimum dalam mengolah bentuk yang selain menyuarakan fungsinya juga berbicara mengenai filosofinya.

Penyederhanaan pada kontras dan tekstur juga melembutkan bentuk menjadi sangat polos dan bersih tanpa ‘noise’ sehingga pembicaranya dipahami jelas.

b. Cleanique

Mengingatkan kita pada area yang steril dan transparan hampir seolah-olah terkontrol. Perpindahan atau transisi yang halus kedalam area terapeutik.

c. Tranquil

Mewujudkan keseimbangan dengan memadukan elemen alam yang sederhana kedalam kehidupan sehari-hari. Kesederhanaan yang kompleks dan mendalam dikemas dan diselipkan kedalam suatu wadah yang menjadi keseharian.

d. Organic

Karakteristik berbagai elemen alam yang diolah dalam desain memberikan aksen organik dan normal yang melembutkan dan menyiratkan kesederhanaan.

Kesadaran manusia untuk menjaga keseimbangan dengan alam muncul dalam Citi-zen. Sebagai contoh manusia yang senang menggunakan pakaian dengan jahitan yang sederhana dengan bahan yang lembut atau transparan dan menggunakan sedikit hiasan atau tanpa hiasan.

4. Cosmic

Teknologi telah berhasil menjembatani batasan antara dunia virtual dan dunia rill. Tangible dan intagible. Dengan mudah apa yang yang kita projeksikan secara virtual bisa diwujudkan secara langsung melalui 3D print. Sebaliknya digitalisasi mempermudah informasi dan data berbagai bentuk dapat dengan mudah disimpan dan diakses. Ditengah-tengahnya teknologi argumented reality membawa kita kedalam sebuah realitas baru yang merupakan hibrida antara real dan unreal. Sebuah wilayah kesadaran baru yang penuh eksplorasi. Cosmic terdiri dari lima sub tema, yaitu:

a. Chimera

Repetisi mikro elemen yang berulang dan menghipnotis memebentuk sebuah pola-pola kosmik dan objek asing, yang tidak lazim seperti bukan dunia ini.

b. Geodesic

Struktur geodesic semakin menjadi umum dan sering ditemui. Eksplorasinya yang dramatis membuat seakan-akan elemen struktual yang kaku dan berat menjadi cair (fluid) sehingga memberikan karakter kuat pada objek.

c. Flex

Flex memainkan bentuk yang ilusif, berubah-ubah seperti sedang memainkan persepsi melihat kita saat melihat objek. Bentuk struktual yang sangat matematis namun dengan karakteristik yang dapat berubah bentuk.

d. Ethereal

Ada dan tiada, ketidakpastian bentuk (form) memberikan efek immaterial yang kuat terhadap objek dan ruang sehingga menjadi ilusi yang menarik untuk dieksplorasi.

e. Mineral

Bentuk-bentuk yang liar dan tidak menentu namun sangat terstruktur, berpola dan solid seperti mineral yang misterius diwarnai dengan kelam dan berpendar yang saling mendominasi saat bersamaan.

Dengan kemajuan teknologi, inspirasi Cosmic ini akan menghasilkan bentuk-bentuk baru sebagai contoh adalah hiasan yang tidak beraturan namun tersusun rapi.

Dalam menerapkan kecenderungan mutakhir, ada beberapa langkah yang perlu diambil.

Berikut ini langkah-langkah dalam mengikuti kecenderungan (trend):

1. Mengambil sebanyak mungkin gaya mutakhir dari sumber maupun, majalah, surat kabar, tv, etalase, butik-butik dan sebagainya.
2. Melihat kesamaan atau keseragaman dari sumber tentang garisnya apakah cenderung feminin, maskulin, sederhana dan sebagainya juga siluet atau garis luarnya.
3. Memperhatikan detail-detail yang ada: bentuk kerah, variasi kancing, bentuk lengan serta bagian-bagian busana yang lain.
4. Memperhatikan jenis bahan, motif dan warna yang sedang in.

5. Menarik kesimpulan tentang gambaran keseluruhan gaya mutakhir yang sedang berjalan.

Membaca dan menyerap merupakan pengalaman menarik yang akan mengasah kepekaan terhadap mode. Kecenderungan (trend) lain dengan gaya gebrakan, yang dalam istilah mode lazim disebut *fad*.

Trend merupakan suatu gambaran besar atau gerakan dalam pola pikir mode sedangkan *fad* hanyalah suatu gebrakan dalam trend. Fad bisa sangat populer, tetapi umurnya pendek. Jadi dalam menerapkan kecenderungan mutakhir, setelah menyerap, mencerna dan kemudian menerapkan sesuai dengan gaya pribadi. Yang perlu diingat bahwa gaya bukanlah sesuatu yang bisa dipaksakan, akan tetapi dalam berbusana sebaiknya merefleksikan selera dan kepribadian yang selanjutnya sejauh mana potongan atau model mutakhir tersebut bisa diterapkan pada tubuh masing-masing.

D. KARAKTERISTIK PEMAKAI

Menurut pengkajiannya, karakteristik pemakai dibagi berdasarkan:

1. Karakteristik pemakai berdasarkan kesempatan pakai (Sri Widarwati,2000):

- a. Busana rumah

Busana untuk bekerja dirumah memiliki desain sederhana dan mudah dicuci

b. Busana kerja

Busana kerja sebaiknya memberikan pengaruh tenang, hiasan tidak berlebihan. Bahan yang digunakan pada busana kerja adalah kapas, campuran kapas dan serabut sintesis (tidak mudah kusut), rayon dan sutera.

c. Busana rekreasi

Untuk bertamasya dapat memakai jeans atau celana panjang dengan kaos atau blus. Sebaiknya menggunakan bahan yang stretch.

d. Busana pesta

Busana ini terbuat dari bahan yang bagus dengan hiasan yang menarik sehingga terlihat istimewa.

2. Karakteristik pemakai berdasarkan usia

Mengenai penggolongan usia dalam kaitannya dengan berbusana kita

Golongkan (Arifah A. Riyanto) :

a. Busana Bayi 0-12 bulan

Bayi ialah usia 0-12 bulan, yang pada masa ini masih dalam keadaan rawan penyakit, kulitnya peka terhadap gesekan atau gangguan luar. Jadi, untuk golongan usia bayi perlu dipilih kain dengan tekstur yang lembut, menyerap air atau keringat.

b. Busana Kanak-Kanak 1-6 tahun

Masa kanak-kanak ini termasuk di dalamnya golongan usia 1-6 tahun. Pada masa ini anak sudah mulai belajar bicara atau sudah berbicara, gerakanya sudah luas, penglihatannya sudah semakin jelas.

Dari perkembangan dan pertumbuhan anak ini apabila kita kaitkan dengan busana dapat dipergunakan sebagai salah satu alat yang dapat mengembangkan pengetahuan dan kreativitas anak. Busana yang dapat dipilih untuk golongan usia ini dengan warna yang cerah, boleh mencolok seperti merah, kuning, orange. Untuk anak ini jangan dipilhkan warna yang redup, yang kusam atau warna gelap tanpa ada aksen tertentu. Dengan mengenakan busana yang beraneka warna ini kita dapat memperkenalkan mengenai berbagai macam warna.

c. Busana Usia Anak 6-12

Yang dimaksud dengan usia anak yaitu usia antara 6 sampai 12 tahun dan biasanya berada pada masa sekolah dasar. Aktivitas anak selain sekolah sudah mulai banyak keluar rumah seperti pramuka, belajar kelompok dengan teman, kursus musik, dan berenang. Dengan banyak aktivitas itu berarti bagi keluarga memungkinkan menyediakan busana yang beragam, dapat menyediakan busana sesuai dengan aktivitas tersebut. Kain dan model atau corak serta warna akan disesuaikan dengan aktivitasnya.

d. Busana Usia Remaja

Usia remaja umumnya dimulai saat anak Sekolah Lanjutan Tingkat Pertama (SLTP) yang biasanya disebut remaja awal, sampai dengan Sekolah Lanjutan Tingkat Atas (SLTA), bahkan sampai di awal perguruan tinggi, dan biasanya disebut remaja akhir. Masa remaja yaitu antara usia 12-20/22 tahun. Pada usia ini disebut juga masa pubertas

(*puberty*), yang secara psikologis yaitu masa munculnya gejala hati yang ingin serba tahu tentang apa yang kadang-kadang belum boleh tahu, mulai perhatian pada jenis kelamin yang berbeda dengan dirinya atau perempuan pada laki-laki atau sebaliknya. Secara fisik terjadi perubahan pada dirinya, seperti tumbuhnya lemak dan bulu pada bagian-bagian tertentu dan mulainya menstruasi pada perempuan. Dari busana pun dapat menggambarkan gejala hatinya, biasanya senang pada model atau warna yang agak mencolok, yang terbaru, yang sedang *trend* sering ingin diikutinya, walaupun kurang sesuai untuk bentuk badan atau warna kulitnya. Kain dan model apapun tidak perlu menjadi masalah, yang penting asal tetap sopan atau dalam batas-batas kesopanan santunan, sesuai dengan kepribadian bangsa Indonesia. Kain untuk bahan busana anak remaja tergantung pada jenis model dan kesempatan pemakaian.

e. Busana Usia Dewasa

Usia dewasa berada pada usia 23-55 tahun. Pada usia dewasa seseorang sudah selangkah lebih lanjut mulai mempunyai kepribadian yang mantap. Demikian juga di dalam pemilihan busana. Busana yang dipilih dapat disesuaikan dengan kegiatan apa yang kita lakukan. Pemilihan warna untuk orang dewasa akan tergantung pada kepribadian masing-masing, tetapi walaupun demikian tetap harus melihat kesempatan apa busana itu dipergunakan.

f. Busana Untuk Masa Tua

Yang dimaksud masa tua di sini ialah usia 55 tahun ke atas. Dilihat dari model misalnya untuk pesta, sudah tidak pantas menggunakan celana bermuda atau begi dengan blus ditalikan di bagian depan. Pilihlah model-model busana yang wajar dan pantas untuk orang tua, dapat menggunakan rok dan blus, kebaya atau kain dan kebaya. Bagi laki-laki dapat memakai pantalon dan safari batik, pantalon dengan kemeja. Warna-warna yang dipilih sebaiknya warna-warna yang tenang, redup, atau yang kusam, seperti krem, coklat, biru tua, hijau tua.

3. Karakteristik pemakai berdasarkan kondisi fisik

Desain busana yang dapat dipilih untuk menutupi bagian tubuh yang kurang sempurna antara lain (Sri Widarwati, 2000) :

a. Leher pendek dan gemuk

Model tanpa kerah, bentuk leher lancip

b. Leher panjang

Model kerah tin atau menggunakan sraf

c. Tangan gemuk

Model lengan licin, panjang tiga perempat

d. Dada besar

Model bagian depan tertutup, aksan di bahu

e. Dada tipis

Model blus longgar penuh kerut

f. Pinggang besar

Gaun terusan dengan garis pinggang diturunkan

g. Pinggang ramping

Model tunik dengan tali pinggang atau ikat pinggang yang menarik

h. Kaki besar

Rok sampai betis dengan leher sedang

i. Kaki kurus

Rok atau celana dengan motif horizontal

j. Pinggul dan kaki besar

Model rok span, panjang sampai lutut

k. Pinggul, paha, dan pantat besar

Model rok pas pinggang yang jatuhnya luwes ke badan, setelan sewarna.

4. Karakteristik pemakai berdasarkan kepribadian (Sri Widarwati,2000):

a. Tipe romantis

Menggunakan bahan yang tipis, lemas, dan jatuh dengan corak bunga-bunga yang lembut. Warna-warna pastel yang lembut lebih disukai oleh tipe ini.

b. Tipe Sportif

Menggunakan bahan yang mudah perawatannya (wash and wear), corak yang disukai adalah kotak-kotak dan garis-garis dengan warna kontras dan abadi(hitam dan putih).

c. Tipe Feminin aktif

Menggunakan bahan Jersey, rajut, bahan tembus terang dan wol dengan warna yang cerah dan segar. Corak bahan berbunga-bunga dan bertumpul.

d. Tipe Emansipasi

Menggunakan bahan yang berkualitas tinggi misal bahan sutra, batik halus, tenunan lurik dan sejenisnya dengan warna yang terang dan netral. Corak bahan garis-garis kecil, polos dan motif bulat kecil.

e. Tipe Elegan

Menggunakan bahan yang berkualitas tinggi dan mahal misal sutera, georgette, brocade, dan wool dengan kombinasi warna lembut dan mengkilap senada. Corak kotak-kotak, segitiga dan polos.

f. Tipe Extravagance

Menggunakan bahan yang dirajut, lame, bahan yang menyolok satin dan berjuntai dengan kombinasi warna yang menyolok, warna kusam atau belel, corak abstrak.

Dari pernyataan di atas maka ketika kita akan menggunakan suatu busana sebaiknya harus memperhatikan karakteristik dari apa yang kita miliki karena tidak semua busana akan terlihat bagus untuk kita. Maka dari itu sebelum memilih busana lihatlah dulu kondisi fisik, usia, dan kepribadian dari kita. Tidak luput juga sebaiknya kita harus memperhatikan kesempatan pakai agar tidak ada terjadi salah kostum pada saat ada acara-acara tertentu.

E. DESAIN

1. Desain Busana

Selain harus memperhatikan pernyataan diatas, perlu juga diperhatikan desain yang akan dibuat. Berikut adalah pengertian desain busana:

a. Pengertian Desain Busana

Desain adalah suatu rancangan gambar yang nantinya dilaksanakan dengan tujuan tertentu yang berupa susunan dari garis, bentuk, warna dan tekstur (Widjiningsih, 1982:1). Sedangkan menurut Sri Widarwati (2000:2) desain adalah suatu rancangan atau gambaran suatu obyek atau benda, dibuat berdasarkan susunan dari garis, bentuk, warna dan tekstur, sedangkan menurut S. Sawitri (1994:18) desain adalah gabungan unsur-unsur (garis, bentuk, warna dan ukuran) yang disusun menurut prinsip-prinsip dan menghasilkan benda atau karya yang indah dan menarik.

Beberapa pengertian di atas maka dapat disimpulkan bahwa desain adalah suatu rancangan yang tersusun oleh garis, bentuk, warna, dan tekstur sehingga menghasilkan suatu benda.

b. Penggolongan Desain

Menurut Chodijah (1982:1), ada dua macam penggolongan desain yaitu :

1) Desain Struktur

Desain struktur adalah susunan dari garis, bentuk, warna dan tekstur dari suatu benda, baik bentuk benda yang mempunyai ruang maupun gambaran dari suatu benda. Desain struktur dapat

berbentuk benda tiga ukuran, maupun gambaran dari suatu benda dan dikerjakan diatas kertas.

2) Desain Hiasan

Desain hiasan adalah desain yang berfungsi untuk memperindah suatu benda. Desain hiasan dapat berupa garis, warna atau bahan – bahan lain. Pada desain busana hiasan ini dapat berupa kerah, saku, renda – renda, pita hias, biku, kancing, lipit dan lain – lain.

c. Unsur dan Prinsip Desain

Untuk membuat suatu desain diperlukan bahan – bahan yang sesuai dengan desain yang akan dibuat. Bahan – bahan tersebut dinamakan unsur–unsur desain atau elemen – elemen desain. Agar desain yang dibuat menjadi indah dan sesuai dengan kegunaan, maka perlu cara penyusunan unsur – unsur tersebut. Cara penyusunan ini dinamakan prinsip–prinsip desain.

a. Unsur-Unsur Desain

Unsur–unsur desain adalah segala sesuatu yang dipergunakan untuk menyusun suatu rancangan. Unsur tersebut selalu ada dalam setiap desain sejak zaman dahulu hingga kini, tetapi bentuk dan variasinya yang selalu berubah – ubah sesuai dengan hal – hal yang disukai oleh masyarakat. Hal tersebut dapat dilihat pada bidang busana, setiap tahun atau setiap musim, mode busana selalu berganti,

sehingga muncullah trend mode dari tahun ke tahun. Adapun unsur-unsur desain tersebut adalah sebagai berikut :

1) Garis

Garis adalah penghubung dua buah titik (Arifah A.Riyanto, 2003: 28). Garis merupakan unsur-unsur tertua yang digunakan manusia untuk menghubungkan emosi dan perasaan (Chodiyah dan Wisri A.Mamdy, 1982: 8). Garis adalah hasil dari gerakan satu titik ke titik yang lain sesuai dengan arah dan tujuannya (Mis M. Jalins dan Dra. Ita A. Mamdy : 13). Sebuah garis juga dapat dibentuk oleh dua buah titik (Francis D.K. Ching, 1996 : 94).

Berdasarkan pengertian diatas, garis adalah hasil dari gerakan satu titik ke titik yang lain dan merupakan unsure tertua yang digunakan manusia untuk mengungkapkan emosi dan perasaan manusia.

Dalam desain busana garis mempunyai fungsi sebagai berikut (Chodiyah dan Wisri A. Mamdy, 1982 : 8) :

- 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 dan pergerakan.

Melalui goresan-goresan yang berupa unsur garis seseorang berkomunikasi. Begitu pula seorang perancang dapat

menyampaikan pola rancangannya kepada orang lain. Setiap bentuk garis mempunyai kesan yang berbeda-beda. Macam-macam bentuk garis menunjukkan bentuk garis yang menimbulkan kesan terhadap perasaan disebut sebagai watak garis. Macam – macam bentuk garis dalam desain ada 4 macam, yaitu garis vertikal, garis horizontal, garis diagonal dan garis lengkung.

1) Garis Vertikal

Ekspresi yang dapat ditangkap dari garis-garis vertikal ini adalah kesan keagungan, kokoh, jantan, resmi dan cenderung menunjukkan ketinggian tempat. Watak garis-garis vertikal ini adalah memberikan aksentuasi pada ketinggian, tegak dan gagah, kaku, formal, tegas dan serius.

2) Garis Horizontal

Garis horizontal memberikan ekspresi tenang, santai dan cenderung memperlebar ruangan. Jika suatu desain didominasi oleh unsur garis horizontal maka kesan yang didapat akan bertambah lebar, membesar, meluas dan terkesan lapang.

3) Garis Diagonal

Garis Diagonal memberikan ekspresi aktif, gerak dinamis, pandangan mata ditarik kuat untuk mengikutinya sehingga garis diagonal sering digunakan untuk suatu maksud yang meminta perhatian atau sebagai daya tarik visual.

Secara umum karakter garis diagonal adalah dinamis, (berada dalam posisi gerak), tidak tenang, mendekatkan jarak dan sensasional.

4) Garis Lengkung

Ekspresi yang ditimbulkan dari garis lengkung ini adalah memberi kesan lebih akrab dan romantis. Terdapat banyak variasi garis lengkung, seperti lengkung ke atas, lengkung ke bawah, dan lengkung berombak. Kombinasi garis-garis lengkung akan menciptakan suasana keceriaan dan kegembiraan.

Dari pengertian garis-garis diatas maka dapat dicontohkan, seseorang yang memiliki tubuh sedikit gemuk dan pendek maka harus menggunakan garis vertikal untuk menutupi kekurangan tubuhnya karena garis ini memberi kesan tinggi dan ramping. Garis ini dapat diterapkan pada belahan muka baju dengan kancing bersusun vertikal.

2) Arah

Menurut Atisah Sipahelut dan Petrus Sumadi (1991) arah adalah wujud benda yang dapat dirasakan adanya arah tertentu dan mampu menggerakkan rasa, sedangkan menurut Pusat Pembinaan dan Pengembangan Bahasa (1997:54) arah adalah tujuan dan maksud.

Sehingga dari beberapa pengertian diatas dapat dijelaskan bahwa arah merupakan wujud suatu benda yang mampu menggerakkan rasa serta mempunyai maksud dan tujuan.

Menurut Chodiyaah dan Wisri A. Mamdy (1982), setiap garis mempunyai arah, yaitu mendatar (horizontal), tegak lurus (vertical) dan miring (diagonal). Masing – masing arah memberikan pengaruh yang berbeda terhadap si pengamat.

3) Bentuk

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.

Bentuk dapat diwujudkan dengan menarik sebuah garis menuju beberapa arah yang kemudian dihubungkan dengan awal permulaan garis tersebut yang kemudian membentuk sebuah bidang, sedangkan apabila bidang itu tersusun dalam suatu ruang maka terjadilah bentuk dimensional seperti pendapat Widjiningsih (1982:5) bahwa bentuk adalah suatu bidang yang terjadi apabila kita menariknya, suatu garis itu menghubungkan sendiri permulaannya. Bentuk adalah kesatuan dari arah garis sehingga membentuk suatu area. Perbedaan warna, gelap terang cahaya, dan tekstur juga dapat menciptakan suatu bentuk, (Dorothea, C.Malcolm, 1972).

Sehingga dapat dijelaskan bahwa bentuk adalah kesatuan dari arah garis sehingga membentuk suatu area dengan mempertimbangkan warna, gelap terang cahaya dan tekstur.

Menurut sifatnya bentuk dibedakan menjadi dua yaitu :

- a) Bentuk geometris, misalnya segitiga, kerucut, segiempat, trapezium, lingkaran, silinder dan lain - lain.
- b) Bentuk bebas, misalnya bentuk daun, bunga, pohon, titik air, batu – batuan dan lain – lain.

Bentuk bentuk di dalam busana dapat berupa bentuk kerah, bentuk lengan, bentuk rok, bentuk saku, bentuk pelengkap busana dan motif.

Dalam pembuatan busana, menurut Chodiyah dan Wisri A. Mamdy (1982 : 13-14), ada tiga bentuk yang dikenal sebagai pedoman dalam desain antara lain :

- a) Segi empat, dalam busana banyak dijumpai pada bentuk leher, kemeja, tas, kimono, dan lain-lain.
- b) Segitiga dan kerucut, banyak dijumpai pada lengan dolman, syal, garis leher, topi, dan lain-lain.
- c) Lingkaran dan setengah lingkaran banyak dijumpai pada topi, rok, mantel, krah, dan lain-lain.

Unsur bentuk juga diterapkan dalam hiasan busana baik yang lekat maupun dipasangkan. Misalnya berbagai bentuk yang ditampilkan seperti krah, lengan, rok, saku, pelengkap busana dan

motif. Suatu bentuk dapat dikatakan baik apabila memenuhi tujuan pembuatannya dan memuaskan perasaan. Unsur bentuk ada dua macam yaitu bentuk dua dimensi (2D) dan bentuk tiga dimensi (3D). bentuk dua dimensi adalah bidang datar yang dibatasi oleh garis, sedang bentuk tiga dimensi adalah ruang yang bervolume yang dibatasi oleh permukaan.

Sehingga dari beberapa pengertian, bentuk adalah kesatuan dari arah garis sehingga membentuk sebuah bidang. Bentuk yang dikenal sebagai pedoman yaitu bentuk segi empat, segitiga dan lingkaran.

Menurut Chodiyah dan Wisri A. Mamdy (1982), “Bentuk – bentuk segitiga dan kerucut pada pakaian, misalnya : syal, garis – garis hias pada pakaian wanita, topi, lengan dolman, mantel (coat), bentuk piramid”.

Sebagai contoh, bila seseorang memiliki tubuh kurus maka sebaiknya penerapan bentuk pada busana bisa menggunakan bentuk segitiga agar ada pelebaran pada bagian bawah sehingga bisa menimbulkan kesan berisi pada tubuh seseorang.

4) Ukuran

Ukuran adalah dimensi benda yang menyangkut ruang dan dimensi manusia (Atisah Sipahelut dan Petrus Sumadi, 1991). Menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia (1992) ukuran adalah panjang, lebar, luas, besar sesuatu. Sedangkan menurut Arifah

A.Riyanto (2003) ukuran dalam sebuah desain busana dapat mempengaruhi hasil desain.

Sehingga dari beberapa pengertian dapat dijelaskan bahwa ukuran adalah salah satu unsur yang terpenting dalam desain busana yang digunakan untuk menentukan panjang pendeknya suatu garis dan bentuk sehingga tercapai satu kesatuan yang harmonis antara desain dengan si pemakai desain tersebut.

Ukuran pada suatu busana juga digunakan untuk menentukan panjang rok. Ada delapan macam ukuran panjang rok menurut Goet Poespo (dalam tugas akhir Winanda R P), yaitu antara lain:

- a) Peplum : ukuran paling pendek dari variasi panjang rok, umumnya bagian peplum ini dihubungkan dengan busana bagian atas.
- b) Macro : rok yang panjangnya hanya cukup menutupi bagian pantat.
- c) Mini : rok yang panjangnya sampai pertengahan paha.
- d) Kini : rok yang panjangnya sampai lutut.
- e) Midi : rok yang panjangnya sampai pertengahan betis.
- f) Maxi : rok yang panjangnya diatas pergelangan kaki.
- g) Ankle : rok yang panjangnya sampai mata kaki.
- h) Floor : rok yang panjangnya sampai lantai.

Besar kecilnya ukuran pada suatu busana harus diperhatikan keseimbangannya karena ukuran yang berbeda pada suatu desain

dapat menimbulkan perhatian dan dapat menghidupkan suatu disain tetapi dapat pula menimbulkan ketidakserasian apabila ukurannya tidak sesuai. Menurut Chodiyah dan Wisri A. Mamdy (1982) rok mini merupakan model pakaian yang mempunyai panjang rok 10 – 15 cm di atas lutut.

Sebagai contohnya, bila seseorang memiliki tubuh pendek kurus sebaiknya gunakan rok mini agar kaki terlihat lebih panjang dan memberikan kesan lebih tinggi.

5) Nilai Gelap Terang

Nilai gelap terang adalah suatu sifat yang menunjukkan apakah warna itu mengandung hitam atau putih (Chodiyah dan Wisri A.Mamdy, 1982 : 16), sedangkan menurut Widjiningih (1982:6) nilai gelap terang menyangkut bermacam-macam tingkatan atau jumlah gelap terang yang terdapat dalam suatu desain busana. Nilai gelap terang berhubungan dengan warna, yaitu dari warna tergelap sampai dengan warna yang paling terang dan warna-warna tersebut mempunyai nilai (Arifah A Riyanto, 2003 : 47). Nilai yang memberi kesan gelap menggunakan warna hitam dan untuk terang menggunakan warna putih.

Sehingga dari beberapa pengertian, dapat dijelaskan bahwa nilai gelap terang adalah suatu pengaruh atau pemberian tanda yang dapat menunjukkan apakah warna tersebut mengandung warna hitam atau putih.

Nilai gelap terang sangat berpengaruh terhadap penciptaan suatu desain busana dan hasil akhir dari busana pada saat dibuat menjadi busana, karena nilai gelap terang merupakan salah satu sifat warna sehingga dapat mempengaruhi perasaan seseorang pada saat mengenakan busana. Menurut Chodiyah dan Wisri A. Mamdy (1982), dengan menyusun kombinasi dari berbagai tingkat abu – abu dapat ditentukan sifat dari suatu karya, misalnya sifat suram, khidmad, gembira dan lemah lembut. Nilai gelap terang suatu warna mempunyai pengaruh tertentu pada suatu desain karena nilai gelap terang ini erat sekali hubungannya dengan warna.

6) Warna

Warna memiliki daya tarik tersendiri, meskipun busana telah memiliki garis disain yang baik tetapi pemilihan warnanya tidak tepat, maka akan tampak tidak serasi. Pemilihan kombinasi warna yang tepat akan memberikan kesan yang menarik. Beberapa hal yang harus diketahui yang berhubungan dengan warna, antara lain :

a) Warna Primer

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

b) Warna Sekunder

Bila dua warna primer dicampur dengan jumlah yang sama, misalnya : biru dengan kuning menjadi hijau, merah dengan kuning menjadi jingga, merah dengan biru menjadi ungu.

c) Warna Penghubung

Bila dua warna sekunder dicampur dalam jumlah yang sama.

d) Warna Asli

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

e) Warna Panas dan Warna Dingin

Yang termasuk warna panas adalah merah, merah jingga, kuning jingga dan kuning sedangkan warna dingin meliputi warna hijau, biru hijau, biru, biru ungu dan ungu.

f) Kombinasi Warna

Kombinasi warna analogous yaitu perpaduan dua warna yang letaknya berdekatan di dalam lingkaran warna. Contoh : kuning dengan hijau, biru dengan biru ungu, merah dengan merah jingga, dan lain – lain. Kombinasi warna monochromatic yaitu perpaduan dari satu warna tetapi berbeda tingkatannya. Misalnya biru tua dengan biru muda, merah tua dengan merah muda, dan lain – lain. Kombinasi warna komplemen (pelengkap) terdiri dari dua warna yang letaknya berseberangan di dalam lingkaran warna. Contoh : biru dengan jingga, ungu dengan kuning, hijau dengan merah. Kombinasi warna segitiga, terdiri dari tiga warna yang jaraknya sama di dalam lingkaran warna. Contoh merah, biru dan kuning.

Menurut kejadiannya warna dibagi menjadi dua yaitu :

a. Warna *Additive*

Yaitu warna yang berasal dari cahaya dan disebut spectrum.

Warna pokok additive adalah merah (red), hijau (green), dan biru (blue). Dalam komputer disebut warna RGB.

b. Warna *Subtractive*

Yaitu warna yang berasal dari bahan dan disebut pigmen.

Warna pokok subtractive adalah Sian (*Cyan*), Magenta, dan Kuning (*Yellow*). Dalam komputer disebut warna CMY.

Setiap warna memiliki keindahan dan akan kelihatan mempesona jika digunakan sesuai tujuan dan sesuai juga dengan pengombinasianya. Apabila masing-masing warna dalam kombinasinya memberi kesan bersatu maka akan nampak warna-warna tersebut harmoni. Kombinasi warna dapat harmonis apabila warna-warna tersebut pengombinasianya saling bergantung satu sama lain. Macam-macam kombinasi warna menurut Lanawati Basuki:

- a. Kombinasi warna Analogus yaitu Kombinasi (perpaduan) warna yang letaknya berdekatan didalam lingkaran warna. Contoh : kuning dengan hijau, biru dengan biru ungu, merah dengan merah jingga.

- b. Kombinasi warna monokromatik yaitu kombinasi dari satu warna tetapi beda tingkatannya. Contohnya : warna biru tua dengan biru muda, merah tua dengan merah muda, dll.
- c. Kombinasi warna komplementer yaitu terdiri dari dua warna yang letaknya berseberangan dengan lingkaran warna. Contohnya : merah dengan hijau, kuning dengan violet, dan oranye dengan biru.
- d. Kombinasi warna segitiga yaitu kombinasi warna yang terdiri dari tiga warna yang jaraknya sama didalam lingkaran warna. Contohnya : jingga, hijau dan ungu.
- e. Kombinasi warna kontras berpasangan yaitu kombinasi antara dua warna yang berdekatan dengan dua warna yang ada di seberangnya. Contohnya : warna kuning kehijauan, warna ungu dan ungu kemerahan, warna biru dan biru keunguan.
- f. Kombinasi warna segiempat yaitu kombinasi yang terdiri dari empat warna yang jaraknya sama didalam lingkaran warna. Contohnya : warna kuning dengan biru kehijauan, ungu dan merah jingga.

Kombinasi warna–warna tersebut dapat diterapkan dalam pemilihan suatu busana. Warna juga bisa digunakan untuk mengelabui pandangan mata. Kombinasi warna–warna cerah dan mencolok akan membuat suatu obyek kelihatan besar dari pada warna-warna yang redup.

Sebagai contohnya, untuk orang yang memiliki postur tubuh besar hindari pemakain busana dengan warna-warna yang mencolok karena akan tampak menggemukkan, maka sebaiknya gunakanlah warna-warna yang mendekati hitam. Demikian juga sebaliknya seseorang yang berpostur tubuh kecil hindari pemakain busana dengan warna gelap karena akan tampak semakin kecil, contohnya gunakan warna-warna cerah seperti putih, kuning, dan lain-lain. Contoh lain Menurut Chodiyah dan Wisri A. Mamdy (1982) “Seorang wanita yang memakai baju merah kelihatan lebih gemuk karena warna merah adalah warna panas”.

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).

Bahan sama halnya dengan warna, dapat mempengaruhi ukuran dan bentuk. Bahan yang berkilau lebih banyak memantulkan cahaya, sehingga membuat si pemakai kelihatan lebih gemuk, sebaliknya bahan yang teksturnya kusam mengurangi ukuran suatu obyek. Bahan polos lebih melangsingkan daripada bahan bercorak. Corak garis dapat memberi efek pada ukuran. Bahan bercorak bunga besar

memberi pengaruh lebih gemuk terhadap si pemakai, sebaliknya bahan bercorak kecil juga kurang sesuai untuk orang gemuk.

Tekstur dalam suatu desain busana tidak boleh dilupakan karena merupakan salah satu penentu baik dan tidaknya suatu desain apabila diwujudkan dalam bentuk busana.

Menurut Arifah A Riyanto (2003:47) tekstur terdiri dari :

a. Tekstur kaku

Dapat menyembunyikan atau menutupi bentuk badan seseorang tapi akan menampilkan seseorang kelihatan gemuk.

b. Tekstur kasar dan halus

Tekstur kasar memberi kesan lebih gemuk, sedangkan bahan halus atau lembut tidak mempengaruhi kesan menggemukkan asal tidak mengkilat.

c. Tekstur lemas

Tekstur lembut dan lemas sesuai untuk model dengan kerut-kerut draperi yang dapat memberi kesan luwes.

d. Tekstur tembus pandang

Tekstur tembus pandang kurang bisa atau kurang sempurna menutupi bentuk badan.

e. Tekstur mengkilap dan kusam

Tekstur yang mengkilap memberi efek kelihatan lebih gemuk, sedang tekstur kusam dapat memberi kesan lebih kecil.

Sebagai contohnya menurut Mis M. Jalins dan Ita A. Mamdy : 64, Bahan – bahan dengan texture yang licin dan bercahaya akan membuat figure kelihatan menjadi tambah besar, orang kurus akan kelihatan agak montok dan gemuk. Jadi bahan yang bercahaya baik untuk orang yang kurus, yang ingin kelihatan gemuk.

b. Prinsip – Prinsip Desain

Prinsip – prinsip disain adalah suatu cara untuk menyusun unsur – unsur sehingga tercapai perpaduan yang memberi efek tertentu (Sri Widarwati 1993:15). Prinsip-prinsip desain adalah merupakan suatu cara penggunaan dan pengombinasian unsur-unsur desain menurut prosedur-prosedur tertentu (Widjiningsih, 1982 :11).

Dari beberapa pengertian dapat dijelaskan bahwa prinsip-prinsip desain adalah cara untuk menggunakan, mengkombinasikan, dan menyusun unsur-unsur desain dengan prosedur tertentu sehingga dapat memberi efek-efek tertentu.

Menurut Arifah A. Riyanto (2003) Adapun prinsip – prinsip disain yang perlu diketahui adalah :

1) Keselarasan (keserasian)

Kesatuan melalui pemilihan dan susunan suatu obyek dan ide – ide (Sri Widarwati, 2000:15). Keselarasan adalah suatu asas dalam seni yang mencerminkan kesatuan melalui

pemilihan dan susunan objek dan ide-ide (Chodijah & Wisri A. Mamdy, 1982:27). Sedangkan keselarasan dalam pengertiannya yang pokok berarti kesan kesesuaian antara bagian yang satu dengan bagian yang lain dalam suatu benda, atau antara benda yang satu dengan benda lain yang dipadukan, atau juga antara unsur yang satu dengan yang lainnya pada suatu susunan (Atisah Sipahelut dan Petrus Sumadi, 1991:19).

Dengan ide-ide akan dihasilkan disain busana yang baik dan menarik. Keselarasan adalah kesatuan diantara macam – macam unsur disain walaupun berbeda tetapi membuat tiap – tiap bagian itu kelihatan bersatu.

Menurut Chodiyah dan Wisri A. Mamdy (1982) aspek keselarasan pada disain dibagi menjadi tiga, yaitu:

a) Selaras dalam garis dan bentuk

Suatu desain busana dapat juga memiliki keserasian dalam bentuk pada hiasannya misalnya dengan mengikuti garis leher, garis lengan, atau garis kelim.

b) Keserasian dalam tekstur

Tekstur yang kasar tidak dapat dikombinasikan dengan tekstur yang halus.

c) Keserasian dalam warna

Pedoman yang baik untuk membuat kombinasi warna dalam busana, tidak lebih dari tiga warna bahkan dua warna

sudah cukup. Agar lebih baik hasilnya pergunkanlah standar kombinasi warna.

Menurut pengertian diatas, keselarasan dalam pada desain busana mempunyai tiga aspek yaitu selaras dalam garis dan bentuk, selaras dalam tekstur dan selaras dalam warna.

Sebagai contoh, menurut Chodiyah dan Wisri A. Mamdy (1982 : 26) “Desain hiasan dikatakan serasi jika penempatan hiasan ini sesuai dengan garis – garis struktur yang dipilih, misalnya mengikuti garis leher, garis lengan, atau garis kelim”.

2) Perbandingan

Digunakan untuk menampakkan lebih besar atau lebih kecil dan memberi kesan adanya hubungan satu dengan yang lain yaitu pakaian dan pemakaiannya. Perbandingan yang kurang sesuai dalam berbusana kelihatan kurang menyenangkan.

Menurut Widjiningsih (1982:16) untuk memperoleh proporsi yang baik harus diperhatikan hal-hal sebagai 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 ukuran itu dapat dikelompokkan bersama-sama dengan baik.

Ukuran harus dikelompokkan dengan baik sehingga tercipta suatu desain yang proporsional. Jarak mempengaruhi suatu susunan, sehingga antara jarak, bentuk, dan ukuran harus sesuai untuk mendapatkan suatu proporsi yang baik.

Dalam desain busana, perbandingan digunakan untuk menunjukkan suatu bagian dari bagian yang lain dalam busana yang akan diciptakan. Menurut Chodiyah dan Wisri A. Mamdy (1982), seorang wanita yang berbadan besar tidak serasi apabila menggunakan bahan dengan corak bunga – bunga besar, mengenakan topi kecil dan membawa tas kecil, karena akan membuat si pemakai terlihat lebih besar. Seharusnya orang yang berbadan besar menggunakan bahan dengan corak bunga tidak terlalu besar dan mengenakan pakaian dengan penyelesaian kancing – kancing tidak terlalu kecil.

3) Keseimbangan

Asas ini digunakan memberikan perasaan ketenangan dan kestabilan. Pengaruh ini dapat dicapai dengan mengelompokkan bentuk dan warna yang dapat menimbulkan perhatian yang sama pada kiri dan kanan. Ada dua cara untuk memperoleh keseimbangan:

- a) Keseimbangan Simetri

Jika unsur bagian kiri dan kanan suatu disain sama jaraknya dari pusat. Misalnya kerah, saku garis, garis hias atau hiasan sama jaraknya dari pusat.

b) Keseimbangan Asimetris

Jika unsur – unsur bagian kiri dan kanan jaraknya dari pusat tidak sama, melainkan diimbangi oleh salah satu unsur yang lain.

Menurut Widjiningih (1982:19) keseimbangan dapat dibagi menjadi tiga yaitu :

- a) Keseimbangan Formal (Bisimetris) yaitu apabila objek dari bagian kiri dan kanan garis tengah atau pusat suatu desain sama jaraknya.
- b) Keseimbangan Informal (Occult) yaitu beberapa objek yang tidak serupa atau tidak mempunyai jumlah perhatian sama dan diletakkan pada jarak yang berbeda dari pusat.
- c) Keseimbangan Obvius yaitu jika objek bagian kiri dan kanan tidak serupa tetapi keduanya mempunyai daya tarik yang sama.

Keseimbangan tersebut dapat diterapkan pada busana yang penempatannya disesuaikan dengan besar kecil obyeknya. Ukuran dan jaraknya harus diperhatikan untuk mendapatkan hasil yang baik. Misalnya peletakan krah, harus sesuai dengan bajunya, tidak kelihatan terlalu besar atau kecil sehingga mengurangi nilai keserasiannya, serta peletakan hiasan harus

sesuai ukuran, jika bidang besar desain hiasannya jangan terlalu kecil sehingga menimbulkan kesan tidak seimbang.

Berdasarkan pengertian, keseimbangan adalah pengorganisasian maupun pengelompokan dari bentuk, garis, warna maupun tekstur yang dapat menimbulkan perhatian yang sama dari berbagai sisi, kanan, kiri, atas maupun bawah ataupun terpusat pada satu sisi saja. Menurut Chodiyah dan Wisri A. Mamdy (1982) penerapan prinsip desain menggunakan keseimbangan asimetris misalnya salah satu sisi yang lebih luas diimbangi oleh bagian yang lebih kecil dengan warna yang kontras kuat, dengan lipit – lipit atau dengan kerut – kerut.

4) Irama

Irama (*rhythm*) pada suatu desain busana merupakan suatu pergerakan yang teratur dari suatu bagian kebagian lainnya, yang dapat dirasakan dengan penglihatan (Arifah A. Riyanto, 2003:57). Menurut Sri Widarwati (2000:17) irama adalah pergerakan yang dapat mengalihkan pandangan mata dari satu bagian kebagian lain. Ada empat macam cara untuk menghasilkan irama dalam disain busana yaitu :

a. Pengulangan

Suatu cara untuk menghasilkan irama adalah pengulangan garis. Irama yang dihasilkan dengan pengulangan garis antara

lain pengulangan garis lipit, renda – renda dan kancing yang membentuk jalur. Selain pengulangan garis dapat juga dicapai pengulangan dalam warna atau bentuk.

b. Radiasi

Garis pada pakaian yang memancar dari pusat perhatian menghasilkan irama yang disebut radiasi. Garis – garis radiasi pada busana terdapat pada kerut – kerut yang memancar dari garis lengkung.

c. Peralihan Ukuran

Pengulangan dari ukuran besar ke ukuran kecil atau sebaliknya akan menghasilkan irama yang disebut peralihan ukuran atau gradation.

d. Pertentangan

Pertemuan antara garis tegak lurus dan garis mendatar pada lipit – lipit atau garis hias adalah contoh pertentangan atau kontras. Kain kotak – kotak atau lipit – lipit juga merupakan contoh pertentangan.

Sehingga dari beberapa pengertian penyusun dapat menjelaskan bahwa pertentangan dan kontras adalah pertemuan antara garis tegak lurus dan mendatar pada garis hias serta merupakan kombinasi dari unsur – unsur desain yang bertentangan. Irama sangat diperlukan dalam suatu disain busana terutama busana yang memerlukan kreasi – kreasi yang

artistik seperti busana pengantin dan busana pesta. Menurut Chodiyah dan Wisri A. Mamdy (1982) "Irama yang dicapai melalui pengulangan warna pada busana terdapat apabila warna pada bahan pakaian diulang pada warna sepatu, tas, bros, anting – anting, dan lain – lain".

5) Pusat Perhatian

Desain busana harus mempunyai satu bagian yang lebih menarik dari bagian lainnya, dan ini disebut pusat perhatian. Pusat perhatian pada busana dapat berupa kerah yang indah, ikat pinggang, lipit pantas, kerutan, bros, syal, warna dan lain- lain. Pusat perhatian adalah bagian dari busana yang dibuat lebih menarik sehingga lebih menonjol bila dibandingkan dengan bagian yang lain (Sri Widarwati, 2000:21). 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, 2003:66). Menurut Prapti Karomah (1990) bahwa pusat perhatian dari suatu desain busana dapat berupa kumpulan atau kelompok hiasan pada busana, sedangkan menurut Widjiningsih (1982:25) 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 yang lain.

Sehingga dari beberapa pengertian penyusun dapat menjelaskan bahwa pusat perhatian adalah suatu bagian yang lebih menarik dari bagian – bagian lainnya dalam suatu busana. Pusat perhatian dapat terdiri dari pusat perhatian pertama, kedua dan ketiga atau hanya satu – satunya pusat perhatian.

Menurut Chodiyah dan Wisri A. Mamdy (1982) pusat perhatian dapat diletakkan di beberapa tempat, tetapi harus disusun mana yang akan dijadikan pusat perhatian pertama, kedua dan ketiga. Misalnya pusat perhatian pertama pada bagian muka terletak pada kerah atau syal yang sangat menarik karena bentuk dan warnanya. Pusat perhatian kedua pada pinggang dengan kerut – kerut atau ikat pinggang yang kurang menonjol. Pusat perhatian yang lebih kecil dapat dijatuhkan pada lengan, misalnya manset.

Berdasarkan kajian teori diatas dapat dijelaskan bahwa dalam mencipta desain harus memperhatikan unsur – unsur desain mulai dari garis, arah, bentuk, ukuran, nilai gelap terang, warna, dan tekstur kemudian disusun dengan prinsip – prinsip desain supaya terlihat serasi, seimbang, mempunyai irama dan pusat perhatian.

d. Teknik Penyajian Gambar

Teknik penyajian gambar adalah kegiatan untuk menyajikan karyanya untuk orang lain. Dalam menciptakan desain busana teknik dalam penyajian gambar itu ada lima macam meliputi :

1) Desain Sketsa (*Design Sketching*)

Desain sketsa (*Design Sketching*) adalah mengembangkan ide-ide dan menerapkannya pada kertas secepat mungkin (Sri Widarwati, 2000:72). Sedangkan menurut Arifah A. Riyanto (2003:144) desain sketsa adalah menggambarkan sketsa desain busana untuk mengembangkan ide-ide yang ada dalam pikiran dituangkan langsung pada kertas kerja dengan jelas termasuk detail bagian busana yang dimaksud. Ide-ide tersebut dituangkan hanya bagian yang menarik dari desain tersebut, dan tidak perlu digambar utuh. Dari bagian-bagian yang tertuang dibuat disain baru yang disertai dengan menggambar orangnya, dan penyelesaiannya hanya menggunakan pensil 2B.

Sehingga dari beberapa pengertian dapat dijelaskan bahwa *Design sketching* atau desain sketsa adalah desain yang dibuat oleh desainer untuk menuangkan, mengembangkan imajinasinya atau ide-ide pada sebuah kertas secara langsung dan spontan.

Menurut Sri Widarwati (2000:74) beberapa hal yang harus diperhatikan dalam menggambar sketsa atau *design sketching* adalah :

- a). Gambar sketsa harus jelas, tidak menggunakan detail-detail dapat dibuat langsung diatas kertas.
- b). Sikap / pose lebih bervariasi, memperhatikan segi-segi yang menarik dari desain.
- c). Menggambar semua detail dalam kertas (*sheet*)
- d). Pengembangan gambar dikerjakan pada kertas(*sheet*) yang sama.
- e). Jangan menghapus jika timbul ide baru.
- f). Memilih desain yang disukai.

Membuat suatu desain, gambar sketsa harus jelas agar orang yang melihat dapat langsung memahami apa yang digambar. Sketsa bisa dibuat langsung diatas kertas atau pada kertas yang sudah ada proporsi tubuhnya, dengan pose yang bervariasi, gambar sketsa juga akan lebih menarik.

2) Desain Produksi (*Production Sketching*)

Desain produksi atau *Production Sketching* adalah suatu sketsa yang akan digunakan untuk tujuan produksi suatu busana (Sri Widarwati, 2000:75). *Production Sketching* adalah gambar yang jelas, akurat, tepat dalam proporsi dan detailnya serta memuat segala informasi yang diperlukan untuk mengkonstruksi busana tertentu termasuk catatan-catatan teknis dan ukuran-ukurannya bila diperlukan. *Production Sketching* adalah suatu sketsa disain busana yang digambar lengkap dengan anatomi

tubuh bagian muka dan belakang yang disertai keterangannya (Arifah A. Riyanto, 2003:132).

Sehingga dari beberapa pengertian penyusun dapat menjelaskan bahwa *Production Sketching* adalah desain yang dibuat oleh desainer secara jelas, akurat, tepat dalam proporsi dan detilnya serta memuat segala informasi yang diperlukan untuk mengkonstruksi busana tertentu serta diberikan kepada pembuat pola pada industri busana dengan tujuan untuk memproduksi busana.

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.

Production sketching dimaksudkan untuk membantu para pembuat pola menyelesaikan tugasnya. Seorang pembuat pola harus mampu membaca dan menganalisa dari suatu sketsa gambar. Semua detail harus digambar jelas dengan keterangan selengkap

mungkin untuk lebih memudahkan menganalisa suatu gambar desain.

3) Desain Presentasi (*Presentation Drawing*)

Desain Presentasi atau *Presentation Drawing* adalah suatu sajian atau gambar koleksi yang ditunjukkan kepada pelanggan (Sri Widarwati, 2000:77). Sedangkan menurut Porrie Muliawan (1993) *Presentation Drawing* adalah penyajian gambar desain busana yang ditujukan untuk pembuatan busana secara perseorangan. *Presentation Drawing* adalah rancangan desain busana yang digambar lengkap bagian muka dan belakang pada suatu pose tubuh tertentu atau hanya gambar busana saja dengan diberi warna dan corak yang diinginkan (Arifah A. Riyanto, 2003:144).

Sehingga dari beberapa pendapat penyusun dapat menjelaskan bahwa *Presentation Drawing* adalah suatu desain busana yang digambar secara lengkap dengan warna atau corak pada kain pada suatu pose tubuh tertentu yang dapat dilihat dari bagian muka dan belakang yang ditunjukkan kepada para pelanggannya.

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 ½ cm x ½ cm.

Presentation drawing merupakan langkah lanjut dari langkah sebelumnya yaitu *production sketching*. Bedanya dalam *presentation drawing* dilengkapi dengan ukuran, contoh bahan serta keterangan yang detail tentang desain busananya.

4) Desain Ilustrasi (*Fashion Illustration*)

Fashion Illustration adalah suatu sajian gambar *fashion* untuk tujuan promosi suatu desain (Sri Widarwati, 2000:78). Seorang *fashion illustrator* bertugas membuat suatu ilustrasi untuk suatu promosi sesuatu desain dan biasanya bekerja untuk suatu majalah, Koran, buku dan lain – lain. Untuk desain ilustrasi menggunakan proporsi tubuh 9x atau 10x tinggi badan dan kaki dibuat lebih panjang. Sedangkan menurut Goet Poespo (2000) desain ilustrasi adalah gaya artistik menggambar. *Fashion Illustration* adalah cara menggambar desain busana dengan mempergunakan proporsi tubuh lebih panjang biasanya lebih panjang pada kaki (Arifah A. Riyanto, 2003:146).

Sehingga dari beberapa pendapat dapat dijelaskan bahwa desain ilustrasi (*fashion illustration*) adalah sajian gambar busana

dari imajinasi seorang perancang atau penggambar yang artistik, dipergunakan untuk display promosi dan proporsinya dibuat sebaik mungkin supaya dapat merangsang orang untuk membelinya.

Menurut Arifah A. Riyanto (2003:146) hal-hal yang harus diperhatikan dalam membuat fashion illustration adalah :

- a). Proporsi tubuh lebih panjang
- b). Untuk ukuran proporsi *fashion illustration* ukurannya dapat lebih dari 8 kali tinggi kepala, misalnya 9 atau 10 kali tinggi kepala.

Pembuatan *Fashion illustration* ukuran proporsi yang digunakan lebih dari 8 tinggi kepala. Ukuran proporsi yang lebih panjang dimaksudkan untuk menarik perhatian orang untuk melihat desain busana yang disajikan sehingga menimbulkan keinginan untuk memakai busana sesuai desain tersebut.

5) Desain Tiga Dimensi (*Three Dimention Drawing*)

Desain tiga dimensi merupakan suatu sajian gambar yang menggunakan bahan yang sebenarnya (Sri Widarwati, 2000:79). Menurut Goet Poespo (2002) desain tiga dimensi adalah penggambaran suatu busana secara rata (flat), seolah – olah terletak diatas sebuah permukaan yang datar, atau dalam tiga dimensi sebagaimana busana tersebut tampak bila sedang dipakai.

Gambar ini umumnya digunakan untuk mempromosikan bahan baru dari suatu industri tekstil, biasanya berupa gambar proporsi tubuh dengan menghadap kedepan, luwes dan menarik. Desain tiga dimensi merupakan desain yang ditujukan untuk mempromosikan bahan tekstil (Porrie Muliawan, 1993:23).

Sehingga dari beberapa pendapat dapat dijelaskan bahwa Desain tiga dimensi merupakan penyajian gambar yang menampilkan ciptaan busana yang penggambarannya secara rata seolah – olah terletak diatas sebuah permukaan yang datar dan untuk mempromosikan bahan tekstil yang sebenarnya.

Menurut Sri Widarwati, (2000:77) Langkah-langkah dalam membuat desain tiga dimensi adalah :

- a). Desain busana digambar diatas proporsi tubuh yang lengkap
- b). Penyelesaian gambar dengan warna
- c). Memotong pada bagian tertentu, misalnya pada panjang bahu sampai batas panjang lengan atas dan bawah, sisi badan kanan dan kiri, bagian lubang leher, lubang lengan dan batas bawah rok tidak dipotong. Bagian ini disesuaikan dengan penyelesaian jahitan yang sesungguhnya.
- d). Menggunting bahan sesuai model ditambah 1 cm untuk penyelesaian gambar, bagian tertentu ditambah beberapa cm untuk penyelesaian jahitan.

- e). Menjahit dan menyelesaikan bagian leher, kerung lengan, bagian bawah rok dan melengkapi sesuai desain.
- f). Menjahit, memberi lem yang nantinya tertutup bahan
- g). Menempelkan kapas agar terkesan tebal
- h). Memberi lapisan kertas dan merapikan pada bagian buruk

Lima macam teknik penyajian gambar yang dijelaskan diatas penyusun menggunakan tiga teknik penyajian dalam laporan ini. Penyajian gambar pertama berupa *desain sketching*, dimana terdapat desain bagian – bagian busana yang kemudian dikembangkan menjadi satu kesatuan dalam suatu desain busana pesta malam rancangan penyusun. Penyajian gambar kedua berupa *production sketching* yaitu berupa gambar kerja busana dan gambar kerja hiasan busana. Penyajian gambar ketiga berupa *presentation drawing* dengan menggambar bagian depan dan belakang busana, dari sajian gambar ini penyusun menjelaskan bagian – bagian dari busana pesta malam yang dirancang.

2. Desain Hiasan Busana

Menurut Sri Widarwati (1993 : 2), “Desain hiasan adalah desain untuk memperindah desain struktur”. Sedangkan menurut Enny Zuhni Khayati, (1998 : 17) yang dimaksud desain hiasan busana atau garniture busana adalah segala sesuatu yang dihiaskan pada busana agar busana tersebut nampak indah. Penempatan dan

pemilihan garniture yang tepat akan menunjang dan meningkatkan mutu serta keharmonisan penampilan busana serta keseluruhan. Sementara menurut Sri Widarwati (2000 : 1) yang dimaksud dengan desain hiasan yaitu desain yang berfungsi untuk memperindah desain strukturnya.

Menurut Widjiningsih (1982 : 2) untuk menciptakan desain hiasan yang baik haruslah memenuhi syarat :

- a. Penggunaan hiasan secara terbatas (tidak berlebihan)
- b. Letak hiasan harus disesuaikan dengan bentuk strukturnya
- c. Latar belakang dapat memberikan efek kesederhanaan dan keseluruhan terhadap desain tersebut
- d. Pada hiasan harus disesuaikan dengan badannya
- e. Hiasan harus sesuai dengan bahan desain strukturnya dan sesuai dengan pemeliharannya.

Menurut Enny Zuhni Khayati (1998 : 18) secara garis besar dilihat dari bahannya hiasan busana digolongkan menjadi :

- a. Hiasan dari benang
- b. Hiasan dari kain
- c. Hiasan dari logam
- d. Hiasan dari kayu
- e. Hiasan dari plastik
- f. Hiasan dari bahan istimewa
- g. Macam – macam renda

Hal – hal yang perlu diperhatikan dalam memilih hiasan busana menurut Enny Zuhni Khayati (1998 : 17-18) adalah :

- a. Hiasan busana harus sesuai dengan nuansa dan karakter busana pokoknya.
- b. Hiasan busana juga harus sesuai dengan karakteristik pemakainya.
- c. Harus disesuaikan dengan suasana dan kesempatan pakainya.
- d. Disesuaikan dengan kondisi fisik yang ingin ditonjolkan melalui hiasan tersebut.
- e. Disesuaikan dengan kondisi keuangan keluarga

Berdasarkan jenisnya hiasan busana dapat dibedakan menjadi :

- a. Hiasan dari benang, meliputi macam – macam tusuk hias, sulaman, renda, benang (rumbai), dan macam – macam bordir.
- b. Hiasan dari kain, berupa :
 - 1) *Patch Work*, adalah hiasan dari kain yang dipotong – potong menurut motif atau bentuk kemudian diselesaikan dengan menyambung bagian – bagian motif menjadi bentuk yang utuh (Enny Zuhni Khayati : 1998)
 - 2) *Inkrustasi* adalah meletakkan secamping kain pada kain lain bagian buruknya dengan menggunakan tusuk hias (Widjiningsih, 1982 : 87).
 - 3) *Aplikasi*, adalah hiasan dari kain dengan cara meletakkan secarik kain di atas bahan utama pada bagian baiknya

(Prapti Karomah : 1990). Teknik ini diselesaikan dengan tiga cara, yaitu diselesaikan dengan tusuk feston, aplikasi *relief/ corsage*, dan aplikasi dengan sum.

- c. Hiasan dari logam
- d. Hiasan dari plastik/ mika
- e. Hiasan dengan macam – macam renda
- f. Hiasan istimewa
- g. *Breading*, yaitu hiasan berupa tali
- h. *Ribbing*, yaitu sejenis bahan dari *tricon* (kaos) yang biasanya digunakan sebagai hiasan dan detail busana.
- i. Hiasan prada, yaitu usaha atau rekayasa manusia untuk mendapatkan warna kuning keemasan atau putih keperakan pada proses pewarnaan atau pencelupan kain batik atau tekstil kerajinan.
- j. Hiasan manik – manik, merupakan butiran atau lempengan yang pada bagian tengahnya memiliki lubang kecil yang berfungsi untuk melekatkan barang atau kain yang akan dihias.

Manik – manik secara garis besar dikelompokkan menjadi dua golongan (Enny Zuhni Khayati : 1998), yaitu manik – manik yang bernuansa tradisional dan kontemporer. Manik – manik yang bernuansa tradisional mempunyai ciri terbuat dari bahan – bahan alami seperti kayu, kerang, tulang hewan, batu – batuan, kristal, mutiara alam, dan biji – bijian,

dan warnanya cenderung warna – warna etnik seperti warna tanah, hijau daun, biru laut, merah tembaga, dan lain – lain. Sedangkan yang bernuansa kontemporer terbuat dari bahan – bahan plastik atom, melamin, kaca, atau bahan campuran logam berlapis plastik dan lain–lain. Adapun jenis manik – manik antara lain monte, mutiara, pasiran, payet/ ketep, halon, parel, batu manikin, dan manik–manik bentuk bebas.

Hiasan manik– manik dapat digunakan untuk memperindah dan mempertinggi nilai ekonomi dari benda yang dihiasnya. Hiasan manik – manik pada busana pesta dapat memberikan citra mewah dan glamour.

Pemilihan dan penyusunan warna yang tepat dan serasi akan menimbulkan kesan indah dan eksklusif. Berdasarkan penjelasan diatas desain hiasan busana adalah segala sesuatu yang dihiaskan pada busana dengan penempatan dan pemilihan garnitur yang tepat sehingga dapat memperindah permukaan benda (busana) agar terlihat lebih menarik. Penerapan hiasan dalam busana misalnya kebaya modifikasi supaya terlihat lebih mewah maka hiasan yang digunakan adalah manik – manik, karena manik – manik sangat beranekaragam mulai dari bentuk, warna, dan bahan.

3. Desain Pelengkap Busana

Pelengkap busana (accessories) adalah semua yang kita tambahkan pada busana, setelah mengenakan gaun, rok, blus, kain dan kebaya. Ditinjau dari fungsinya pelengkap busana dapat dibagi menjadi dua kelompok, yaitu :

a. Pelengkap busana praktis

Semua pelengkap busana yang disamping mempunyai fungsi untuk memperindah penampilan tetapi mempunyai fungsi khusus untuk melindungi tubuh si pemakai, misalnya : sepatu, topi, kaca mata, tas (untuk membawa peralatan kantor/ kosmetik dll), arloji untuk melihat waktu, payung, sarung tangan.

b. Pelengkap busana estetik

Pelengkap busana ini hanya memenuhi fungsi memperindah busana yang dikenakan. Menurut Arifah A. Riyanto (2003 : 186) pelengkap busana dapat dibedakan menjadi dua, yaitu :

1. Milineris

Milineris yaitu semua benda yang melengkapi busana dan berguna langsung bagi si pemakai. Contoh pelengkap milineris : tas, arloji, sepatu, kacamata, topi, dasi, ikat pinggang dan payung.

2. Asesoris

Asesoris yaitu benda yang menambah keindahan bagi pemakai. Contoh pelengkap asesoris : kalung, gelang, cincin, bros, dan

sebagainya. Berdasarkan penjelasan di atas dapat disimpulkan bahwa pelengkap busana adalah semua benda yang digunakan untuk melengkapi penampilan dalam berbusana yang baik yang bersifat praktis atau menambah keindahan saja.

Berdasarkan pengertian di atas penulis dapat menyimpulkan bahwa pelengkap busana adalah semua benda yang kita tambahkan atau kita pakai setelah busana pokok dengan tujuan untuk memperindah penampilan sehingga menarik perhatian. Yang dimaksud dengan desain pelengkap busana dalam proyek akhir ini adalah pelengkap busana digunakan untuk melengkapi dan memperindah penampilan dalam berbusana, juga berfungsi sebagai pelindung si pemakai. Penerapan pelengkap busana misalnya seorang wanita karir yang pekerjaannya di kantor sebaiknya memilih pelengkap busana seperti tas yang berfungsi untuk membawa peralatan kantor, kacamata, ikat pinggang dan sepatu.

F. BUSANA PESTA

Busana dipakai untuk beberapa kesempatan pakai, contohnya adalah busana pesta. Berikut ini pengertian busana pesta:

1. Pengertian Busana Pesta

Busana pesta ialah busana yang dikenakan pada kesempatan pesta, baik pesta pagi, siang, sore ataupun malam hari (Enny Zuhni Khayati, 1998 : 3). Sedangkan menurut Prapti Karomah dan Sicilia Sawitri (1998 :

10) Busana pesta adalah busana yang dikenakan untuk menghadiri suatu pesta. Menurut Sri Widarwati (1993 : 70), yang dimaksud busana pesta adalah busana yang dibuat dari bahan yang bagus dengan hiasan yang menarik sehingga kelihatan istimewa.

Berdasarkan penjelasan diatas penulis menyimpulkan bahwa busana pesta adalah busana yang khusus dikenakan untuk menghadiri suatu pesta baik pagi, siang, sore ataupun malam hari.

2. Penggolongan Busana Pesta

Menurut waktu dan pemakaiannya busana pesta dapat digolongkan menjadi tiga, yaitu :

a. Busana Pesta Pagi atau Siang

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. Sedangkan menurut Enny Zuhni Khayati (1998 : 2) busana pesta pagi atau siang adalah busana yang digunakan pada acara pesta yang diselenggarakan antara pukul 09.00 WIB – 15.00 WIB. Busana yang dipakai sehari – hari untuk berbagai kesempatan baik yang bersifat resmi maupun tidak resmi diwaktu matahari bersinar. Menurut Prapti Karomah (1998 : 9) untuk

busana pesta pagi atau siang sebaiknya memilih bahan yang agak kaku, bahan tidak terlalu tebal, menyerap keringat dan pemilihan warna tidak terlalu gelap.

Berdasarkan penjelasan diatas penyusun menyimpulkan bahwa busana pesta pagi atau siang adalah busana yang dikenakan pada acara pesta antara pukul 09.00 WIB – 15.00 WIB dengan model busana seperti rok dan blus, gaun ataupun busana daerah dengan bahan yang menyerap keringat dan tidak berkilau.

b. Busana Pesta Sore

Bahan lebih baik dari pada untuk pesta pagi/ siang. Warna lebih menyolok atau lebih gelap. Perhiasan jangan terlalu berkilau (Prapti Karomah dan Sicilia Sawitri, 1986 : 10). Sedangkan menurut Enny Zuhni Khayati (1998 : 2) busana pesta sore adalah busana yang dipakai pada kesempatan sore menjelang malam.

Berdasarkan pendapat diatas penulis menyimpulkan bahwa busana pesta sore adalah busana dengan model lebih baik daripada untuk pesta pagi atau siang yang digunakan pada kesempatan pesta sore dengan pemilihan perhiasan yang tidak terlalu berkilau.

c. Busana Pesta Malam

Busana untuk pesta malam merupakan busana yang paling mewah, terutama bagi wanita (Prapti Karomah dan Sicilia Sawitri, 1986 : 10). 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. Sedangkan menurut Enny Zuhni Khayati (1998 : 3) busana pesta malam ialah busana pesta yang dikenakan pada kesempatan malam hari.

Berdasarkan penjelasan di atas penyusun menyimpulkan bahwa busana pesta malam adalah busana yang dikenakan pada kesempatan malam hari dengan bahan yang bagus dan hiasan yang menarik sehingga kelihatan istimewa.

Menurut kesempatannya busana pesta dapat digolongkan menjadi dua macam, (Prapti Karomah, 1990 : 9) yaitu :

1) Undangan Resmi

Undangan resmi yaitu upacara kenegaraan dilapangan atau di dalam gedung, serah terima jabatan, wisuda di perguruan tinggi, upacara akad nikah, resepsi perkawinan dan lain – lain.

2) Undangan Tidak Resmi

Undangan tidak resmi yaitu selamat syukuran, ulang tahun, perpisahan, dan sebagainya.

Busana pesta terdiri dari : gaun, blus, rok, busana Nasional dan busana daerah. Oleh sebab itu dalam pemilihannya perlu dibedakan busana acara resmi atau busana acara tidak resmi.

3. Karakteristik Busana Pesta

Menurut Enny Zuhni Khayati (1998), busana pesta menurut waktu dan pemakaiannya dapat dibedakan menjadi beberapa macam yaitu busana pagi, siang, sore dan malam.

Dalam pembuatan busana pesta ada hal – hal yang perlu diperhatikan antara lain :

a. Model/ Siluet Busana Pesta

Siluet busana ada bermacam-macam baik berupa gaun, rok, blus, celana dan sebagainya, masing–masing mempunyai bentuk yang bervariasi (Widjiningih, 1994 : 70). Menurut Arifah A Rianto (2003 : 132) siluet adalah garis sisi luar atau garis sisi bayangan luar dari sebuah model busana atau pakaian. Sedangkan menurut Chodiyah (1982), siluet pada busana dibagi menjadi dua bagian yaitu siluet dasar (A, X, I, H, Y) dan siluet gabungan (misal antara X dan I, H, dan X).

Berdasarkan penjelasan di atas penulis menyimpulkan bahwa siluet adalah bentuk luar atau garis sisi bayangan luar dari suatu desain busana.

b. Bahan Busana Pesta

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). Bila menggunakan bahan yang bermotif sebaiknya dipilih garis model yang sederhana agar keindahan bahan

tersebut tidak rusak, bila ingin memakai kain yang tembus terang maka harus dilapisi lapisan atau furing dengan warna yang senada atau kontras. Menurut Porrie Muliawan (1994 : 77) busana pesta malam biasanya menggunakan bahan mewah. Sedangkan menurut Sri Widarwati (2000 : 70) bahan yang bisa digunakan untuk busana pesta antara lain beledu, kain renda, lame, sutera dan sebagainya.

c. Warna Bahan Busana Pesta

Untuk kesempatan pesta malam warna bahan yang digunakan adalah warna – warna yang menyala atau menyolok, warna – warna cerah dan warna – warna gelap atau tua (Sri Widarwati, 1993 : 12). Busana pesta malam merupakan busana yang paling mewah terutama bagi wanita, maka bahan yang baik adalah warna gelam atau mencolok, berkilau, dengan tenunan benang emas atau perak. Sedangkan menurut Porrie Muliawan (1994 : 77) busana pesta malam biasanya memilih warna – warna terang.

Berdasarkan penjelasan di atas dapat disimpulkan bahwa warna busana pesta harus disesuaikan dengan waktu pemakaiannya.

d. Tekstur Bahan Busana Pesta

Tekstur adalah keadaan permukaan suatu benda baik benda alam maupun buatan (Atisah Sipahelut dan Petrusumadi, 1991 : 17). Menurut Sri Widarwati (2000 : 14) tekstur merupakan sifat permukaan benda yang dapat dilihat dan dirasakan. Sifat – sifat permukaan tersebut antara lain : kaku, 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

Berdasarkan penjelasan di atas penyusun menyimpulkan bahwa tekstur bahan busana pesta adalah keadaan permukaan suatu benda baik benda alam maupun buatan yang dapat dilihat dan dirasakan. Cara penerapan untuk busana pesta malam misalnya untuk undangan resmi sebaiknya memakai siluet A dengan ukuran longdress, menggunakan bahan satin berwarna hitam berkilau bertekstur halus dipadukan dengan sutera bertekstur tembus terang.

G. POLA BUSANA

1. Pengambilan Ukuran

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). Ukuran yang dibutuhkan dalam pembuatan busana pesta malam rancangan penyusun adalah sebagai berikut :

- a. Lingkar leher : Diukur dari batas leher + 1 atau meletakkan jari telunjuk pada tengkuk leher.

- b. Lingkar badan : Diukur sekeliling batas badan atas + 4 cm atau disela 4 jari.
- c. Lingkar pinggang : Diukur sekeliling pinggang pas.
- d. Lingkar panggul : Diukur sekeliling badan bawah yang terbesar ditambah 2 cm sebelah atas puncak pantat dengan centimeter datar. Diukur pas dahulu, kemudian ditambah 4 cm atau diselakan 4 jari.
- e. Lebar bahu : Diukur dari pangkal leher hingga tepi bahu.
- f. Lebar muka : Diukur lebar dada dari tepi kanan hingga tepi kiri.
- g. Lebar punggung : Diukur dari bagian atas punggung yang paling lebar.
- h. Panjang Punggung: Diukur dari tulang leher yang menonjol ditengah belakang lurus ke bawah sampai di bawah ban peter pinggang.
- i. Panjang sisi : Diukur dari batas ketiak ke bawah ban peter pinggang dikurangi 2 atau 3 cm.
- j. Tinggi dada : Diukur dari atas ban peter pinggang tegak lurus ke atas sampai di puncak buah dada.
- k. Panjang rok : Diukur dari pinggang sampai bawah rok yang dikehendaki.

Pengambilan ukuran seharusnya disesuaikan dengan desain busana, misalnya suatu desain busana menggunakan garis *empire* maka ukuran yang dibutuhkan yaitu panjang dari lekuk leher sampai

bawah dada, kemudian diukur melingkar bagian bawah dada, karena garis *empire* yaitu garis yang terletak di bawah dada.

2. Metode/ Sistem Pembuatan Pola Busana

Metode pembuatan pola busana terdiri dari dua macam, yaitu :

a. Drapping

Meletakkan sehelai kain muslin atau kertas dilangsaikan pada boneka jadi, dengan membuat beberapa lipit pada bahan jiplakan bentuk badan ini menjadi bentuk dasar pola busana yang disebut memulir atau draping (Porrie Muliawan, 1989 : 2). Sementara menurut Sicilia Sawitri (1994 : 19) draping adalah pembuatan pola atau busana langsung pada badan atau paspop dengan menggunakan kertas stella atau kain coba. Draping menurut Widjiningsih (1994 : 3) adalah cara membuat pola ataupun busana dengan meletakkan kertas tela sedemikian rupa diatas badan seseorang yang akan dibuatkan busananya dengan bantuan jarum pentul.

Keuntungan pembuatan pola yang dikerjakan dengan system drapping yaitu (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.

Menurut Enny Zuhni Khayati (1998 : 29) bahan yang digunakan untuk model draperi sebaiknya dipilih kain yang melangsai, halus, dan agak berat, misalnya geoegette, silky dan satin.

Berdasarkan penjelasan di atas penyusun menyimpulkan bahwa draping adalah cara membuat pola ataupun busana yang langsung dikenakan pada boneka atau pun tubuh manusia dengan menggunakan bahan yang melangsai.

b. Konstruksi pola

Konstruksi pola adalah pola yang dibuat berdasarkan ukuran dari bagian – bagian badan yang diperhitungkan secara matematis dan digambar pada kertas sehingga tergambar bentuk badan muka belakang, rok, lengan, kerah, dan sebagainya (Widjiningsih 1994 : 3). Menurut Djati Pratiwi (2001 : 16) pola konstruksi yaitu pola yang dibuat dengan konstruksi bidang datar/ *flat pattern*, pola ini merupakan pengembangan dari pola yang dibuat dengan konstruksi padat/ boneka. Sistem pola konstruksi ini dapat membuat pola untuk dirinya sendiri dan untuk orang lain. Berdasarkan ukuran – ukuran ini kemudian dibuatlah gambar pada kertas sehingga tergambar bentuk badan muka dan belakang, rok, lengan, kerah, dan sebagainya (Widjiningsih, 1994 : 3).

Pola konstruksi kemudian berkembang menjadi berbagai sistem pola *J.H.J Meyneke*, pola *Dress Making*, pola *Charmant*, pola *B.M Wielsma*, pola *Danckaerts*, pola *So En*, pola *Muhawa*, dan pola *Praktis* (Porrie Muliawan, 1994).

Untuk mendapat hasil pola konstruksi yang baik harus dikuasai hal – hal berikut ini antara lain :

- 1) Cara pengambilan macam – macam ukuran yang dilakukan secara cermat dan tepat dengan menggunakan penterban sebagai alat penolong sewaktu mengukur dan mengambil pita pengukur untuk mengukur.
- 2) Cara menggambar bentuk tertentu seperti garis leher, garis kerung lengan dan yang lain harus lancar dan luwes.
- 3) Perhitungan pecahan dari ukuran yang ada dalam konstruksi dilakukan secara cermat dan tepat (Widjiningih, 1994).

Berdasarkan penjelasan di atas penyusun menyimpulkan bahwa draping adalah cara membuat pola ataupun busana yang langsung dikenakan pada boneka atau pun tubuh manusia dengan menggunakan bahan yang melangsai. Konstruksi pola adalah pola yang dibuat dengan konstruksi bidang datar atau *Flat pattern* berdasarkan ukuran dari bagian – bagian badan yang diperhitungkan secara matematis dan digambar pada kertas sehingga tergambar bentuk badan depan belakang, rok, lengan, kerah dan sebagainya. Penerapan sistem pembuatan pola busana pada pembuatan busana

misalnya desain blus dengan garis princess, desain rok drapperi pada bagian sisi, untuk bagian blus menggunakan sistem konstruksi pola karena perlu perhitungan yang tepat dan cermat, sedangkan untuk bagian rok sebaiknya menggunakan sistem drapping, supaya hasil drapperi terlihat tepat dan rapi.

3. Perancangan Bahan dan Harga

Merancang bahan adalah merancang seberapa cukupnya bahan yang diperlukan untuk suatu model tertentu sekaligus dapat mengetahui letak potongan-potongan yang diperlukan sesuai dengan modelnya (Nanie Asrie Yulianti, 1990 : 22). Sedangkan menurut Djati Pratiwi (2001 : 79), yang dimaksud dengan membuat rancangan bahan dan harga adalah memperkirakan banyaknya keperluan atau kebutuhan bahan pokok dan bahan pembantu serta biaya untuk mewujudkan sebuah busana. Selanjtnya Djati Pratiwi mengemukakan bahwa merancang adalah memahami suatu model dengan tepat dan cepat sekaligus dapat memperhitungkan banyaknya bahan dan biaya yang diperlukan dalam pembuatan busana.

Berdasarkan pendapat diatas, dapat dikemukakan bahwa merancang adalah proses perancangan untuk membuat suatu busana supaya diketahui seberapa banyaknya bahan dan perkiraan biaya yang diperlukan didalam pembuatan suatu busana.

Adapun cara merancang bahan yaitu :

- a. Menyiapkan pola dan kertas payung dengan ukuran skala 1 ; 6.
- b. Meletakkan pola diatas kertas payung dan menghitung banyaknya bahan yang diperlukan untuk setiap pola, lengkap dengan kampuh dan kelimnya.
- c. Mengukur berapa banyaknya bahan yang diperlukan.

Dalam merancang bahan ada beberapa hal yang perlu diperhatikan, yaitu :

- 1) Arah serat kain atau serat benang harus sesuai dengan arah serat pada busana atau pola.
- 2) Pola diletakkan pada bahan dimulai dari bagian-bagian busana yang paling besar, sedang, dan terakhir bagian-bagian yang terkecil.
- 3) Untuk bahan yang bermotif, sebaiknya diperhatikan dari arah atas dan arah bawah motif serta tidak merusak motif dan motif tetap hidup.

Keuntungan yang dapat diperoleh dari merancang bahan dan harga adalah :

- a) Mengetahui banyaknya bahan yang diperlukan untuk membuat busana, sehingga dapat menghemat bahan dan harga karena telah diperhitungkan secara cermat.

- b) Rancangan bahan digunakan sebagai pedoman pada waktu meletakkan pola pada bahan sebenarnya, sehingga lebih efektif dan efisien.
- c) Menghemat waktu dalam meletakkan pola seperti yang sudah direncanakan sebelumnya.
- d) Kemungkinan kesalahan arah serat kecil sekali.

Menurut Goet Poespo (2005) peletakan pola pada bahan motif kotak – kotak tidak rata yaitu memilih suatu pola pakaian yang tidak menggunakan jahitan tengah depan dan samakan motif kotak – kotaknya. Peletakan bagian – bagian pola diatas bahan satu helai (tidak dobel).

H. Teknologi Busana

Teknologi busana adalah suatu cara atau teknik pembuatan busana agar hasilnya menarik dan nyaman dipakai. Ada beberapa macam teknik dalam penjahitan busana, yaitu :

1. Teknologi Penyambungan (Kampuh)

Menurut Nani Asri Yulianti (1993 : 4) kampuh adalah kelebihan jahitan atau tambahan jahitan untuk menghubungkan dua bagian dari busana yang dijahit. Misalnya menghubungkan bahu depan dan bahu belakang, sisi depan dengan sisi belakang. Kampuh adalah jahitan yang terdiri dari satu bagian atau lebih dari pakaian (Soekarno, 2000).

Sedangkan menurut Nanie Asri Yulianti (1993 : 4-9). Kampuh terdiri dari dua macam yaitu :

a. Kampuh Buka

Kampuh buka adalah kelebihan jahitan yang dihubungkan dua bagian dari busana yang dijahit secara terbuka. Macam – macam kampuh buka antara lain :

- 1) Kampuh buka diselesaikan dengan obras
- 2) Kampuh buka diselesaikan dengan dijahit tepi
- 3) Kampuh buka diselesaikan dengan dirompok
- 4) Kampuh buka diselesaikan dengan digunting zig - zag
- 5) Kampuh buka diselesaikan dengan tusuk balut dan tusuk feston.

b. Kampuh Tutup

Kampuh ini disebut kampuh tutup karena kelebihan jahitan dari dua bagian kain yang tidak terbuka tetapi menjadi satu. Macam – macam kampuh tutup antara lain :

1) Kampuh balik

Kampuh balik ini biasanya digunakan pada pakaian anak, pakaian dalam wanita, pakaian dewasa wanita yang terbuat dari bahan tembus terang dan lenan rumah tangga. Keuntungan dari penggunaan kampuh balik ini adalah kuat dan rapi.

Macam – macam kampuh balik yaitu kampuh balik biasa, kampuh balik semu, dan kampuh balik yang diruba (digeser).

2) Kampuh pipih

Kampuh pipih digunakan untuk pakaian bayi, pakaian pria, dan pada tempat – tempat yang harus pipih. Lebar jahitan 1 cm, jadi $\frac{1}{2}$ atau $\frac{3}{4}$ cm.

3) Kampuh perancis

Kampuh ini untuk menghubungkan dua bagian kain dengan satu kali setikan. Kampuh ini digunakan untuk bahan – bahan yang tipis seperti poplin. Lebar kampuh 1 cm, jadi $\frac{1}{2}$ cm atau $\frac{3}{4}$ cm.

4) 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).

2. Teknologi *Interfacing*

- a. *Interfacing* (lapisan dalam) yaitu sepotong bahan pembentuk biasanya dipotong sama serupa dengan lapisan singkap dan pakaiannya (Goet Poespo, 2005 : 59).
- b. *Interfacing* yang berperekat, cara merekatkannya dengan menggunakan seterika panas hingga menempel.

Interfacing adalah bahan yang digunakan diantara pakaian dan lapisan singkap (*facing*). Kegunaan interfacing adalah untuk memberikan kekuatan badan dan bentuk (Goet Poespo, 2005 : 11).

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

3. Teknologi Facing

Lapisan singkap (*facings*) dipergunakan pada penyelesaian pinggiran kasar atau tirus. 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).

Facing adalah sepotong bahan, baik yang dibentuk pas maupun serong (bias), digunakan untuk penyelesaian suatu pinggiran (leher, lubang lengan baju dan sebagainya) atau sama dengan lapisan singkap (Goet Poespo, 2005 : 10).

Bahan yang digunakan untuk facing menurut Nanie Asri Yulianti (1993) adalah sewarna dengan bahan pokok. Berbeda warnanya dengan bahan busana, perlu diingat kombinasi warna harus sesuai dengan busananya.

4. Teknologi *Interlining*

Interlining adalah pakaian yang menempel pada pakaian yang dilapis (Sicilia Sawitri, 1997), dipasang jika diperlukan terutama pada musim dingin di negara – negara Eropa, sedangkan menurut Goet Poespo *interlinning* adalah bahan pelapis antara bahan yang dilapis dan *lining*, bila tidak dipergunakan dapat dilapis, dapat juga dipasang diantara *lining* dengan busana yang dilapisi.

Sehingga dapat dijelaskan bahwa *interlinning* adalah bahan yang menempel letaknya diantara bahan yang dilapis dan *lining*. Bahan *interlining* yaitu bahan – bahan yang berbulu karena perlu mendapatkan panas, misalnya furs.

5. Teknologi *Lining*

Lining adalah kain pelapis busana dan penutup jahitan sehingga busana tampak rapi, baik dari luar maupun bagian dari dalam (Sicilia Sawitri, 1997). *Lining* disebut juga dengan *furing*, ini 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). Pemilihan *lining* harus disesuaikan dengan bahan pokok, bentuk busana, warna busana serta memiliki karakter hampir sama dengan bahan pokoknya. Contoh kain *furing* yaitu abute, asahi, erro, voul (Prapti Karomah, 1990 : 30).

Sehingga dari beberapa pengertian dapat dijelaskan bahwa *lining* adalah kain pelapis busana yang berfungsi untuk menjaga agar bahan utama tidak cepat rusak yang pemilihannya sesuai dengan karakter bahan pokoknya.

Menurut Nanie Asri Yuliati (1993) teknik pemasangan *lining* ada dua cara yaitu : teknik lepas dan teknik lekat (Nanie Asri Yuliati, 1993).

- a. Teknik lepas yaitu teknik pemasangan antara bagian bahan utama dengan *lining* dijahit sendiri – sendiri, namun pada bagian tertentu dijahit menjadi satu untuk menyatukan kedua bagian tersebut. Misalnya pada rok yang berfuring lepas disatukan pada bagian ban pinggang.
- b. Teknik lekat yaitu teknik pemasangan antara bahan utama dengan *lining* dijahit menjadi satu, biasanya digunakan untuk menjahit bahan – bahan transparan.

Dari beberapa pengertian diatas dapat disimpulkan bahwa ada 5 macam teknik dalam penjahitan busana, yaitu teknologi penyambungan (kampuh), teknoogi *interfacing*, teknologi *facing*, teknologi *interlining* dan teknologi *lining*. Penerapan teknologi busana dalam pembuatan busana misalnya pembuatan jas yaitu menggunakan kampuh buka, *interfacing* menggunakan kain mori gula dan *lining* menggunakan kain erro.

6. 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). Sedangkan menurut Goet Poespo pengepresan adalah menyetrika bahan setiap mulai menjahit sampai selesai dijahit.

Sehingga dapat dijelaskan bahwa pengepresan adalah suatu cara menyetrika kampuh dari mulai menjahit sampai selesai dijahit agar terlihat lebih pipih dan rapi. Menurut Goet Poespo (2005 : 22) ada 8 alat untuk pengepresan, yaitu :

a. *Iron* (Setrika)

Setrika sebaiknya memiliki penyetelan suhu panas (heat control). Suatu kombinasi antara setrika uap dan kering adalah pilihan yang terbaik, karena bisa digunakan untuk menyetrika macam – macam sifat bahan tanpa bantuan secarik kain basah.

b. *Ironing Board* (Meja Setrika)

Suatu keharusan tentu saja, alasnya dilapisi bahan pengganjal (pad) secara baik, tebal dan halus dengan tinggi yang disesuaikan. Pastikan bahan penutupnya selalu dalam keadaan bersih.

c. *Sleeve Board* (Meja setrika lengan baju)

Meja setrika kecil yang dilapisi dengan baik, dipergunakan untuk menyetrika lengan baju dan bagian – bagian kecil lainnya.

d. *Seam-rool* (Rol kampuh jahitan)

Sebuah bantalan kecil panjang (silinder) yang diisi padat dengan serbuk gergaji atau kapuk, dipergunakan untuk menyetrika kampuh jahitan tanpa meninggalkan bekas tanda guratan pada bagian baik bahan.

e. *Tailor's ham*

Sebuah bantalan lonjong yang diisi padat dengan serbuk gergaji atau kapuk, baik sekali dipergunakan untuk menyetrika jahitan – jahitan kurva dan detail – detail bagian yang membulat.

f. *Ham's holder*

Penyangga *tailor's ham* diletakkan pada posisi yang dikehendaki untuk memberi kebebasan tangan dalam menahan dan menyetrika pakaian.

g. *Point presser*

Alat bantu yang terbuat dari kayu ini untuk menyetrika jahitan – jahitan terbuka dalam setikan berujung lancip. Misalnya ujung kerah, ujung saku, sudut manset dan sudut – sudut siku lainnya.

h. *Wooden clapper*

Balok kayu kecil sebagai alat untuk mendatarkan pinggiran – pinggiran kerah, kelepak kerah, saku – saku dan kelep; khususnya untuk jahitan *tailoring*.

I. PENCIPTAAN BUSANA PESTA MALAM DENGAN SUMBER IDE BUSANA LAMBUNG SASAK LOMBOK

Dalam mencipta busana pesta malam agar menghasilkan sebuah busana pesta malam yang indah, anggun serta etnik, penyusun melakukan beberapa tahap. Berikut ini tahapan-tahapan dalam membuat busana pesta malam yang berjudul “Busana Pesta Malam Dengan Sumber Ide Busana Lambung Sasak Lombok Yang Ditampilkan Dalam Pagelaran New Light Heritage”.

1. Penciptaan desain busana

Didalam penciptaan desain busana, penyusun melakukan beberapa tahap. Tahapan pertama adalah pengembangan desain, Kedua teknik penyajian gambar, dan yang ketiga adalah pembuatan busana pesta malam.

a. Pengembangan desain Busana

1) Penerapan Konsep

Proses penciptaan busana pesta malam untuk remaja dimulai dari langkah pertama yaitu menentukan tema. Sesuai dengan tema gelar busana yang akan diselenggarakan yaitu “*New light Heritage*” melalui sumber dari internet, majalah, dan buku – buku. Dimana tema ini dimaksudkan agar mahasiswa tetap mengapresiasi dan melestarikan warisan budaya dari generasi ke generasi. Warisan budaya ini dikemas dengan memasukkan unsur trend 2012 sehingga menghasilkan busana evening yang ready to wear dan up to date

2) Penerapan Sumber ide

Setelah mengidentifikasi beberapa kebudayaan di daerah Lombok maka, sumber ide yang dipilih penyusun adalah “Pakaian Adat Wanita Sasak” yang memiliki makna keanggunan. Pakaian adat Sasak adalah Lambung untuk wanita. Lambung Yaitu baju hitam tanpa lengan dengan lubang leher berbentuk segitiga (V) dan sedikit hiasan di bagian pinggir baju. Busana adat sasak yang dibuat, dipakai serta didukung oleh masyarakat sasak. Busana adat sasak dalam perkembangannya dipengaruhi oleh budaya Etnis Melayu, Jawa, Bali dan Bugis. Pengaruh dari berbagai etnis tersebut berakulturasi menjadi satu dalam tampilan busana adat sasak. Busana adat sasak di berbagai lokus budaya/sub etnis juga kita dapatkan berbagai bentuk variasi yang mencirikannya. Dikarenakan budaya sasak bersendikan agama maka busana sasak disesuaikan dengan aturan agama yang dianut (mayoritas orang sasak; pemeluk islam). Pemakaian busana adat dilakukan untuk kegiatan yang berkenaan dengan adat dengan tatacara yang beradat.

Busana pesta malam ini diciptakan dengan menerapkan bentuk garis leher V dengan hiasan sederhana yang merupakan ciri khas dari busana lambung dan dipadukan dengan songket sasak yang menghasilkan busana yang sederhana namun terlihat anggun untuk pemakainya. Sehingga ciri khusus yang diambil dari busana lambung ini yaitu keanggunan seorang wanita yang diwujudkan dalam desain

busana berstyle “*classic elegant*” dengan desain yang sederhana namun terlihat anggun bagi pemakainya.

Kemudian untuk pengembangan sumber ide dilakukan dengan cara transformasi yang merupakan perubahan bentuk tanpa meninggalkan ciri khasnya sehingga karakter asli masih dapat dikenali.

3) Penerapan trend 2012

Selain memperhatikan sumber ide, penciptaan busana juga harus memperhatikan trend, karakteristik pemakai, kesempatan pakai dan juga usia. Untuk trend, busana pesta malam ini menerapkan karakteristik *Compass (Geo-ethnic)* dikarenakan sentimen masa lalu ikut mewarnai busana ini ketika dalam dunia modern. Dilihat dari penerapan songket lombok yang juga menghiasi busana ini sehingga walaupun zaman telah berganti namun tidak meninggalkan kenangan masa lalu.

4) Penerapan Karakter pemakai

Untuk karakteristik pemakai sebaiknya busana ini digunakan untuk seseorang yang bertubuh ideal. Kemudian untuk kesempatan pakai busana ini sebaiknya dipakai untuk busana pesta malam. Busana pesta malam ini digunakan untuk remaja yang berumur 20-25 tahun karena remaja relatif selalu mengikuti mode, cepat bosan dan selalu ingin sesuatu yang berbeda.

5) Penerapan Unsur dan Prinsip Desain

Penerapan unsur-unsur desain dan prinsip-prinsip desain pada suatu desain busana yang akan dicipta sangatlah penting untuk menentukan apakah busana yang akan dicipta pantas dikenakan atau tidak. Berikut ini merupakan penjelasan mengenai unsur dan prinsip dalam penciptaan busana pesta malam dengan sumber ide busana lambung sasak lombok yang ditampilkan dalam pagelaran busana *New Light Heritage*.

a) Unsur Desain

Unsur – unsur dalam pembuatan desain adalah garis, ukuran, bentuk, nilai gelap terang warna dan tekstur.

a. Garis

Penerapan unsur garis pada busana pesta malam ini menggunakan garis horisontal. Penerapan garis horisontal terdapat pada detail gaun bagian pinggang. Penerapan garis ini dimaksudkan agar busana terkesan lebih lapang dan pemakainya terkesan lebih berisi.

b. Ukuran

Unsur ukuran yang diterapkan dalam desain busana pesta malam ini menggunakan ukuran ankle. Penyusun menggunakan ukuran ankle karena ukuran ankle pada umumnya digunakan untuk pakaian malam.

c. Bentuk

Pemakaian unsur bentuk dalam busana pesta malam ini dapat memberi kesan tersendiri bagi pemakainya. Unsur bentuk yang digunakan dalam desain busana pesta malam ini adalah bentuk geometris yang terlihat pada bentuk garis leher V. Selain itu bentuk rok yang berupa rok setengah lingkaran dengan bentuk siluet A sehingga memiliki fungsi meninggikan bagi pemakainya.

d. Nilai gelap terang

Dalam menciptakan sebuah desain busana harus mempertimbangkan unsur gelap terang agar busana ini dapat memancarkan keindahan bagi pemakainya. Unsur nilai gelap terang atau *value* terdapat pada warna bahan yaitu pada bahan velvet dan kain songket yang terlihat terang dan pada sifon terlihat gelap sehingga menciptakan perpaduan warna busana yang indah dan terlihat anggun.

e. Warna

Unsur warna yang digunakan pada busana pesta ini adalah warna yang tidak terlalu cerah dan berkilau. Penggunaan warna pada bahan *butter silk* hitam transparan, kain velvet berwarna merah tua (marun), sedangkan kain songket dengan warna dasar merah marun dan benang emas. Selain itu warna merah

marun menggambarkan keanggunan yang disesuaikan dengan makna busana lambung.

f. Tekstur

Unsur terakhir dalam pembuatan busana pesta malam yaitu unsur tekstur. Unsur tekstur pada busana pesta ini berupa tekstur halus lemas dan tembus pandang, penerapan tekstur ini supaya terlihat luwes.

b) Prinsip Desain

Selain mempertimbangkan unsur desain untuk mencipta sebuah desain busana juga mempertimbangkan prinsip desain. Prinsip – prinsip desain yaitu keselarasan (keserasian), keseimbangan, irama dan pusat perhatian.

a. Keselarasan (keserasian)

Prinsip keselarasan (keserasian) dituangkan dalam warna. Keserasian dalam tekstur juga ditampilkan penyusun antara tekstur halus dan berkilau. Begitu juga selaras dalam garis dan bentuk yang terlihat pada hiasan yang mengikuti garis leher, garis lengan dan garis kelim.

b. Keseimbangan

Keseimbangan pada busana pesta malam ini adalah keseimbangan simetris yang diterapkan pada bagian rok yang sama jaraknya dari pusat sehingga terlihat lebih menarik dan cocok digunakan untuk bahan bertekstur halus.

c. Irama

Prinsip irama yang diterapkan dalam busana ini adalah menggunakan pengulangan pada bentuk rok dan pengulangan warna pada rok dan blus. Kemudian peralihan ukuran besar ke ukuran kecil pada rok setengah lingkaran.

d. Pusat perhatian

Pusat perhatian atau *center of interest* pada busana pesta malam ini berada pada busana yang berbentuk busana lambung sesuai dengan sumber ide yang telah ditentukan oleh penyusun.

Dalam penciptaan busana pesta malam dengan sumber ide Busana Lambung Sasak Lombok ini menggunakan hiasan berupa renda dengan perpaduan warna hitam dan emas. Hal ini bertujuan untuk melengkapi busana lambung.

Lebih jelasnya rancangan karya nyata proyek akhir ini dapat diamati pada desain – desain busana yaitu gambar penerapan unsur dan prinsip desain, *Design sketching*, *Production Sketching*, *Presentation drawing*, *Fashion Illustration* yaitu sebagai berikut :



Gambar 2. Penerapan sumber ide, unsur desain dan prinsip desain

2. Teknik Penyajian Gambar

Proses pembuatan busana diawali dengan pembuatan desain. Setelah semua informasi tentang Busana Lambung Sasak Lombok terkumpul maka dibuatlah desain dalam bentuk *design sketching* dan *presentation drawing*. *Design sketching* digambar dengan proporsi yang baik tampak depan dengan penyelesaian menggunakan marker hitam. *Presentation drawing* membuat desain dengan detail dan digambar bagian muka dan bagian belakang dengan penyelesaian teknik mix media setelah itu diberi keterangan tentang detail pakaian dan menempelkan serta contoh bahannya. Untuk lebih jelasnya di bawah ini digambar penerapan *design sketching* dan *presentation drawing* dalam pembuatan busana pesta malam dengan sumber ide busana lambung sasak Lombok.



Gambar 3. *Design Sketching*



Gambar 4. *Production Sketching*



Gambar 5. *Presentation Drawing*

3. Pembuatan Busana Pesta Malam

a. Pola Busana

Penerapan pola untuk busana yang akan dibuat menggunakan sistem konstruksi pola Soen karena untuk bagian blus menggunakan sistem konstruksi pola karena perlu perhitungan yang tepat dan cermat.

b. Teknologi busana

Dalam pembuatan busana malam harus diperhatikan dari awal sampai akhir pembuatan. Contohnya saja penyelesaian busana yang telah dibuat. Dalam penyelesaian busana pesta malam ini menggunakan teknologi penyambungan kampuh yaitu kampuh buka. Kemudian memilih kain keras dan vislin sebagai bahan perekat busana agar busana tidak terlihat terlalu lemas. Untuk teknologi Lining menggunakan bahan asahi karena ini menyerap keringat.

J. PAGELARAN BUSANA

1. Pengertian Pagelaran Busana

Gelar busana adalah salah satu cara untuk memperagakan, memperkenalkan dan memamerkan busana pada masyarakat yang oleh peragawati dengan tujuan tertentu (Sri Widarwati, 1993). Menurut kamus besar Bahasa Indonesia (1996), gelar berarti memperagakan, mempertontonkan atau memperagakan sesuatu kepada masyarakat umum, sesuatu di sini adalah busana. Menurut Arifah A Riyanto (2003) gelar

busana adalah kegiatan yang dilakukan oleh para desainer atau pengusaha untuk mempromosikan atau menunjukkan hasil produksinya kepada masyarakat.

Gelar busana adalah memperkenalkan atau menunjukan hasil karya seni musik, tari, teater/drama dan lainnya kepada masyarakat luas. Gelar karya merupakan cara untuk melakukan komunikasi antara pencipta karya dan penikmat karya. Gelar busana bersifat dinamis/bergerak misalnya pagelaran musik, pagelaran tari, gelar busana.

(<http://zakki160.wordpress.com>).

Gelar busana/ *Fashion Show* adalah, “suatu parade yang diselenggarakan untuk memamerkan/memperkenalkan busana yang dikenakan oleh boneka hidup (peragawati/peragawan) dengan tujuan tertentu”. Pengertian di atas disimpulkan dari pernyataan beberapa desainer/ perancang mode, baik dalam negeri maupun luar negeri antara lain:

- a. Harry Dharsono mengatakan bahwa peragaan busana merupakan aspek promosi dari suatu kegiatan mode.
- b. Poppy Dharsono mengatakan bahwa peragaan busana merupakan parade dari fashion yang mempergunakan boneka hidup sebagai modelnya.
- c. John Patric Ireland mengatakan : “*fashion show are stages and the garments are carefully displayed*”, yang berarti bahwa peragaan busana

adalah suatu pementasan dan pakaian-pakaian diperlihatkan secara teliti.

Berdasarkan penjelasan di atas dapat disimpulkan bahwa, gelar busana (pagelaran busana) adalah suatu kegiatan yang digunakan untuk memamerkan hasil karya cipta khususnya busana kepada masyarakat umum yang dikenakan oleh peragawan atau peragawati.

2. Tujuan Penyelenggaraan Pagelaran Busana

Setiap peragaan busana mempunyai tujuan yang berbeda – beda tergantung pada penyelenggaraannya. Menurut Sicilia Sawitri (1986) tujuan dalam peragaan busana yaitu:

- a. Mempromosikan hasil kreasi dari perancang busana atau desainer dan produk tertentu dari perusahaan tekstil, kosmetik, asesoris dan garmen.
- b. Mengumpulkan dana bagi badan social seperti panti jompo, panti asuhan, pembangunan rumah sakit dan lain sebagainya.
- c. Sebagai hiburan atau selingan dari suatu pesta atau pertemuan seperti pesta ulang tahun perusahaan atau organisasi dan lain sebagainya.

Ketiga tujuan tersebut menjelaskan bahwa suatu gelar busana diselenggarakan yaitu dengan tujuan sebagai sarana mempromosikan produksi busana. Penyelenggaraan gelar busana dengan suatu tujuan tertentu membutuhkan biaya yang tidak sedikit jumlahnya. Oleh karena

itu untuk meringankan biaya suatu penyelenggaraan busana, panitia gelar busana mencari dana melalui sponsor. Menurut Ibnu Syamsi (1998) pencarian dana dibagi menjadi dua yaitu :

a. Program Non Sponsor

Penyelenggaraan peragaan busana yang dilakukan oleh pihak penyelenggara sendiri tanpa kerja sama dengan pihak lain. Kelebihan dari program ini adalah penyelenggara menggunakan bahan tekstil, pemilihan warna, dan lain-lain menurut selera sendiri. Kekurangan dari program ini adalah semua biaya penyelenggaraan pagelaran busana ditanggung oleh pihak penyelenggara.

b. Program Sponsor

Penyelenggaraan peragaan busana dilaksanakan bersama antara desainer dengan pihak lain. Program ini adalah biaya dapat diperingan oleh pihak sponsor. Kekurangan dari program ini yaitu pihak penyelenggara tidak boleh menolak jenis barang yang diberikan oleh pihak sponsor.

Pagelaran busana yang sering diselenggarakan oleh suatu instansi biasanya menggunakan program sponsor sebab dapat meringankan biaya penyelenggaraannya.

3. Konsep Pagelaran

Didalam suatu pagelaran, konsep yang akan digunakan harus sangat matang. Karena ini menentukan sukses dan tidaknya suatu acara. Maka dari itu perlu diperhatikan juga apa-apa saja yang perlu digunakan. Perlengkapan untuk mempresentasikan suatu hasil karya yang di gelar dalam sebuah acara fashion show yaitu :

a. Style (indoor dan *outdoor*)

Penataan ruang melibatkan seksi perlengkapan dan dekorasi bekerja sama dengan anggota-anggota yang lain. Penataan ruang harus memiliki kaidah-kaidah, antara lain sebagai berikut:

- 1) Keindahan dan kerapian tempat.
- 2) Kenyamanan dan keamanan, baik untuk peserta, panitia, maupun penonton.
- 3) Nilai Artistik yang tinggi.

Tempat pagelaran dapat dilakukan didalam ruangan (*indoor*) maupun di luar ruangan (*out door*). Kebutuhan tempat dapat disesuaikan dengan bentuk pagelaran. Jika memang tempat pagelaran direncanakan untuk menampung penonton yang banyak/ secara massal (bentuk konser), dapat dilakukan di luar ruangan. Sedangkan jika memang penonton dibatasi dengan tiket maupun dengan undangan (musik chamber / musik kamar), pagelaran dapat dilakukan didalam ruangan.

b. Tata Panggung

Panggung merupakan area *background* dimana model atau peragawati keluar dan masuk. *Catwalk* sangat bervariasi menurut tinggi dan ukurannya, untuk menentukannya perlu mempertimbangkan :

- 1) Pemilihan tempat untuk masuk ke area *background* dari ruang ganti (dressing area).
- 2) Berjalan di *catwalk* sesuai rute.
- 3) Tinggi, ukuran dan bentuk sangat berhubungan dengan jarak penglihatan dan pendengaran penonton.

Catwalk dibuat dalam berbagai bentuk, tetapi bentuk yang paling umum digunakan yaitu T, I, X, H, Y, U atau Z.

Pengertian dari 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 pagelaran. Jenis dan tempat pagelaran merupakan salah satu hal penting (Soegeng Toekiyo, 1990:24). Berdasarkan pengertian diatas dapat diambil kesimpulan bahwa panggung adalah tempat dalam dunia pagelaran atau tempat untuk mempertunjukan sesuatu kepada penonton atau masyarakat. Menurut Sujawi Bastomi (1985 : 5) menyatakan bahwa tempat dalam pagelaran atau panggung dibedakan menjadi tiga macam yaitu :

a) Arena

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

b) Panggung Tertutup (*Proscenium*)

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

Panggung *Proscenium* sudah lama digunakan dalam dunia pertunjukan dan pagelaran. Jarak yang sengaja diciptakan untuk memisahkan model dan penonton ini dapat digunakan untuk menyajikan cerita seperti apa adanya. Pemisahan ini dapat membantu efek artistik yang diinginkan terutama dalam gaya realisme. Tata

panggung ditentukan oleh adanya jarak dan pandangan satu arah dari penonton.

c) Panggung Terbuka

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

c. *Lighting* (Pencahayaannya)

Lighting dalam pagelaran busana diperlukan untuk pengamatan setiap media dan merupakan persyaratan utama. Ada beberapa istilah dasar untuk mendiskripsikan warna secara tepat yaitu : (Vincent J-R Kehoe 1992)

- 1) *Colour* (warna) adalah sifat psikofisik dari pada cahaya.
- 2) *Brightness* (ketajaman) adalah intensitas atau luminasi relative dari pada sebuah warna.
- 3) *Hue* (Corak) adalah atribut warna yang memungkinkan separasi – separasi dalam kelompok – kelompok menurut istilah – istilah seperti merah, hijau, biru dan lain sebagainya.
- 4) *Saturation* (kejenihan) adalah tingkat dimana sebuah warna mengalami deviasi dari sebuah warna abu – abu netral dengan keterangan yang sama atau kejelasan corak (*hue*) sering disebut puritas warna.

- 5) *Shades* adalah gradasi warna.
- 6) *Chromaticity* adalah *hue* dan saturasi relative.

Warna cahaya sangat bergantung antara satu sama lain dalam menciptakan aneka macam efek, yakni cahaya merah akan menghilangkan (menjadi putih secara teoritis) warna merah cat sedangkan cahaya hijau akan membuat warna merah cat tampak hampir hitam. Cahaya primer meliputi merah, hijau dan biru. Bila voltase yang digunakan pada masing – masing lampu sama, maka panggung dipenuhi dengan cahaya putih. (Vincent J-R Kehoe 1992)

Didalam pagelaran dan penataan panggung hal yang sangat penting dan harus diperhatikan yaitu penerangan atau tata cahaya (*Lighting*), pengertian dari lighting atau tata cahaya yaitu unsur atau tata artistik yang paling penting didalam pagelaran busana, tanpa adanya cahaya maka penonton tidak dapat menyaksikan apa-apa. Seorang penata cahaya perlu mempelajari pengetahuan dasar dan penguasaan tata cahaya. Pengetahuan dasar tersebut selanjutnya dapat diterapkan dan dikembangkan dalam penataan cahaya untuk kepentingan artistik dalam panggung. Berdasarkan pengertian diatas dapat diambil kesimpulan bahwa *lighting* adalah penguatan adegan dalam suatu pertunjukan atau pagelaran yang dapat diciptakan melalui daerah terang dan gelap secara dramatis.

Fungsi dari lighting menurut Murgiyanto (1983:89) tata cahaya atau lighting memiliki fungsi antara lain yaitu sebagai :

a) Penerang

Dalam pagelaran tata lighting memberikan penerangan secara menyeluruh dari area pagelaran maupun hanya memberi tekanan cahaya dan tidak secara menyeluruh yang disesuaikan secara dramatik.

b) Penciptaan Suasana Hati atau Jiwa

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 pagelaran dapat tersorot dengan baik.

e) Sebagai Efek Khusus dalam Pementasan

Intensitas cahaya dapat diatur kekuatannya dapat memberikan nuansa tersendiri sesuai dengan tema pagelaran yaitu *New Light Heritage*

Berdasarkan penjelasan diatas dapat diambil kesimpulan, bahwa fungsi *lighting* sebagai pendukung pagelaran.

Didalam pencahayaan dalam pementasan dapat dibagi menjadi lima ,yaitu front light adalah cahaya dari depan panggung sehingga penonton dapat melihat wajah model dengan jelas. *Over head* adalah cahaya dari atas kepala yang mengenai area panggung. *Back light* adalah cahaya dari belakang model agar model tidak terlihat menempel pada *background*. *Side*

light adalah cahaya dari samping kiri dan kanan. *Cyclorama* adalah cahaya dari atas dan lantai panggung yang memberikan efek suasana. Dan warna tata lampu dalam pagelaran adalah warna-warna primer seperti merah , biru dan hijau dimana warna tersebut akan ditindih dan menghasilkan warna putih, didalam pagelaran ini mengambil suasana bersih putih dan modern international stage dengan warna putih sehingga dengan warna putih memberi kesan yang bersih.

Selain hal-hal diatas, banyak juga yang perlu diperhatikan dalam menyelenggarakan pagelaran busana, yaitu:

a. Ruang Ganti

Ruang ganti harus besar sehingga cukup untuk menaruh rak baju, meja aksesoris, kursi, cermin, banyaknya model, dan beberapa orang yang berperan dalam pagelaran.

b. *Background*

Tujuan dari *background* adalah untuk menunjukkan tingkatan produk busana atau tema dari busana yang dipagelarkan. Mungkin saja dihias dengan desainer, pedagang, atau beberapa bentuk dan logo sesuai dengan tema. Tujuan *background* panggung adalah untuk meningkatkan produk yang ditampilkan baik dengan pengaturan mencolok *empahasing* barang dengan yang disajikan dan untuk menempatkan logo atau sponsor dan tema suatu pagelaran atau pertunjukan.

c. Susunan Tempat Duduk

1) Tempat duduk bioskop

- 2) Tempat duduk meja
- 3) Tempat duduk kombinasi

d. Musik

Musik juga sangat berpengaruh didalam suatu pertunjukan dan pagelaran tanpa musik pertunjukan tidak sempurna dan terkesan tidak hidup. Tujuan dari pemberian musik di dalam pagelaran atau pertunjukan Busana adalah sebagai berikut ini.

- 1) Untuk memperkuat jiwa atau seni yang ada didalam suatu busana.
- 2) Menghidupkan suasana didalam suatu pertunjukan.
- 3) Memberikan pertolongan pada model didalam mengatur langkahnya sesuai dengan tempo lagu.
- 4) Memeriahkan acara pagelaran.

Oleh karena itu musik sangat dibutuhkan didalam suatu pagelaran dan pertunjukan apapun karena pengaruh musik sangatlah memberi nilai lebih dan memberikan sebuah keuntungan didalam suatu pagelaran .

4. Proses Penyelenggaraan Pagelaran Busana

Adapun proses atau tahapan-tahapan dalam proses penyelenggaraan pagelaran busana. Penyelenggaraan busana meliputi tahap persiapan, pelaksanaan dan evaluasi.

a. Persiapan yang dilakukan adalah:

- 1) menentukan tema besar pagelaran busana yang menggunakan sumber ide tertentu sesuai keinginan desainer.
- 2) Menentukan tempat

3) Menentukan waktu serta anggaran yang diperlukan

4) Pembentukan panitia dan pembagian kerja

b. Pelaksanaan

1) Kesiapan dari pengisi acara

2) Sarana pendukung pagelaran

Sarana pendukung pagelaran yaitu sesuatu yang bisa membantu jalannya sebuah pagelaran busana.

Kesiapan ini berlaku untuk semua panitia yang ikut andil dalam pagelaran sesuai dengan tugas masing-masing, termasuk pelaksanaan GR (Gladi Resik) sebelum pagelaran.

Pada tahap pelaksanaan ini merupakan saat diselenggarakannya pagelaran busana. Dalam tahap ini, juga dilihat dan diamati oleh banyak orang dari kerja tim kepanitiaan. Bila dalam tahap perencanaan semua sudah jelas dan sesuai dengan porsinya masing-masing maka sesibuk apapun tim kepanitiaan pasti bisa berjalan dengan baik dan professional. Dalam tahap pasca produksi adalah tahapan pertanggungjawaban (penyelenggaraan kepada jurusan secara tertulis). Adapun hasil akhir dari pagelaran busana tersebut mulai dari hal yang baik dan yang buruk juga harus dilaporkan. Dalam penyusunan laporan pertanggungjawaban tersebut tidak boleh ada kecurangan sedikitpun, harus sesuai dengan apa yang sudah dikerjakan oleh masing-masing panitia. Dalam sebuah pagelaran busana, juga tidak boleh ketinggalan yaitu Gladi Resik biasanya dilakukan satu hari atau beberapa jam sebelum pagelaran dimulai.

Menurut pendapat Ibnu Novel Hafisz (2007) ada beberapa manfaat GR, yaitu :

- 1) Dapat melihat gambaran detail acara yang akan dipertunjukkan.
- 2) Dapat melihat kekurangan-kekurangan yang masih terjadi dan masih memiliki waktu untuk memperbaiki.
- 3) Dapat mengetahui waktu yang dibutuhkan dalam acara nanti, sehingga dapat melakukan penambahan dan pengurangan item acara.
- 4) Sebagai sarana latihan, mencoba sound system, panggung dan kinerja masing-masing seksi dalam sebuah tim.

Meskipun dalam teorinya GR terlihat mudah dan sederhana tapi pada prakteknya, GR harus tetap dipersiapkan jauh-jauh hari sebelumnya. Termasuk dalam pengisian acara misalnya dalam menghubungi MC, penari, model, dan lain-lain. Mereka semua juga harus mengikuti kegiatan gladi resik.

c. Evaluasi

Tahap akhir dari sebuah pagelaran busana, dimana mengevaluasi seluruh kegiatan dari awal sampai akhir.

Suatu pagelaran busana harus memiliki kepanitiaan yang dapat menjalankan acara tersebut. Tanpa kepanitiaan suatu acara tidak dapat terlaksana. Menurut Sri Ardiati Kamil (1996) ada beberapa panitia dalam pagelaran yaitu:

- 1) Ketua panitia yaitu orang yang bertanggung jawab terhadap keseluruhan suatu acara pagelaran dari awal sampai akhir acara.

- 2) Wakil ketua panitia yaitu orang yang bertanggung jawab untuk membantu kerja ketua panitia dari awal hingga berakhirnya acara tersebut.
- 3) Sekretaris dan humas yaitu orang-orang yang bertanggung jawab dalam membuat surat-surat dan undangan yang berhubungan dengan masyarakat.
- 4) Bendahara yaitu orang yang bertugas membuat anggaran biaya dan pembukuan serta mencatat sesuatu yang berhubungan dengan keluar masuknya uang.
- 5) *Announcer* yaitu orang yang bertanggung jawab terhadap kelancaran acara pagelaran busana. *Announcer* biasanya merangkap sebagai seorang *Master of Ceremony* (MC)
- 6) Penanggung jawab peragawati dan ruang rias yaitu orang yang bertanggung jawab terhadap segala sesuatu yang berhubungan dengan peragawati maupun tempat rias.
- 7) Penanggung jawab ruangan yaitu yang menguasai segala keperluan secara teknis yang berhubungan dengan penyelenggaraan pagelaran busana, baik tata lampu, tata suara, dokumentasi, dekorasi dan lain-lain.

Setelah kepanitiaan terbentuk kemudian panitia membuat *job description* untuk program kerja anggotanya. Menurut Ibnu Syamsi (1998) sebelum kepanitiaan dibentuk ada beberapa syarat untuk mengurangi untuk mengurangi kelemahan dalam suatu kepanitiaan, yaitu:

- a) Memberi tahu anggota tentang kedudukannya dan tugasnya dalam proses pengambilan keputusan dalam pemecahan masalah.

- b) Setiap anggota disadarkan ketertarikan untuk menjalankan tugasnya dalam kepanitiaan sampai selesai.
- c) Anggota panitia dilatih bekerjasama dalam suatu proses kegiatan dan memiliki kemahiran mengadakan hubungan antar pribadi yang baik.
- d) Kepanitiaan dalam suatu tim mempunyai kedudukan yang sama untuk menyelesaikan tugas. Ketua sebagai coordinator bukan kepalanya.
- e) Ketua panitia yang dipilih mempunyai jiwa kepemimpinan yang cukup tinggi untuk menyelenggarakan kerjasama diantara anggota-anggotanya.
- f) Memberitahukan jadwal dan acara pembahasan sebelum pelaksanaan tugas kepada anggotanya.
- g) Memberi bantuan dan dukungan pada anggota yang diberikan oleh pimpinan yang akan mengatur pelaksanaan keputusan yang telah dibuat panitia.
- h) Memupuk hubungan yang baik antara anggota dalam suatu kepemimpinan

Beberapa hal diatas perlu diperhatikan oleh kepanitiaan dalam suatu acara agar hasilnya maksimal. Dalam pelaksanaan peragaan busana tidak lepas dari unsur-unsur pokok yang menyusunnya (Harpini Kadarsan dkk, 1983:149) antara lain:

1) Pakaian/busana yang diperagakan

Busana yang diperagakan adalah unsur pokok yang harus ada dalam pagelaran busana. Sedangkan tujuan dari peragaan busana tersebut adalah menampilkan bagian yang menarik dari busana yang diperagakan.

2) Peragawati/ model

Seorang peragawati harus memiliki proporsi tubuh yang ideal.

3) Cara memperagakan dan keluwesan

Dalam pagelaran busana, cara memperagakan pakaian adalah dengan gaya yang tenang, lebih sering berhenti di beberapa tempat dan dapat memberikan sasaran perhatian penonton.

4) Tertib penyelenggaraan

Yang dimaksud dengan tertib penyelenggaraan adalah segala sesuatu yang harus dipikirkan dengan baik dalam penyelenggaraan.

Keempat unsur ini harus diperhatikan agar acara pagelaran busana dapat terselenggara dengan baik.

Panitia yang dibentuk dalam pagelaran busana dengan tema “*New Light Heritage*” terdiri dari ketua, sekretaris, bendahara, sie sponsorship, sie perlengkapan, sie publikasi, sie humas, sie dokumentasi, sie booklet, sie keamanan, sie penerima tamu, sie juri, sie dekorasi, sie acara, sie konsumsi, sie model, sie make-up, dan sie panitia tambahan.

Pagelaran busana “*New Light Heritage*” dalam pelaksanaannya bekerjasama dengan sponsor pendukung yang tidak dapat menguasai penuh seluruh kegiatan. Dengan adanya kerjasama dengan sponsor, panitia mempunyai beberapa keuntungan selain pengalaman berorganisasi, panitia juga dapat mengelola kegiatannya sendiri dengan berbekal pengetahuan yang didapat selama mengikuti mata kuliah management peragaan busana.