

BAB II

KAJIAN TEORI

A. New Light Heritage

Heritage yaitu warisan budaya yang memiliki nilai yang patut dipertahankan atau dilestarikan keberadaanya dan diestafetkan dari generasi ke generasi mendatang. Heritage disebut juga dengan Pusaka Budaya mencakup pusaka berwujud dan pusaka tidak berwujud. Pusaka Saujana adalah gabungan Pusaka Alam dan Pusaka Budaya dalam kesatuan ruang dan waktu. Pusaka Saujana dikenal dengan pemahaman baru yaitu cultural landscape (saujana budaya), yakni menitik beratkan pada keterkaitan antara budaya dan alam dan merupakan fenomena kompleks dengan identitas yang berwujud dan tidak berwujud. Berpegang pada paparan di atas, folklor dalam bentuk cerita rakyat, tarian, kuliner, musik tradisional, dan lainnya masuk dalam pusaka budaya yang dalam bahasa kerennya disebut heritage. Pelibatan masyarakat dalam upaya pelestarian pusaka budaya pada dasarnya mempunyai landasan hukum dalam Undang-Undang RI No. 5 tahun 1992 tentang Benda Cagar Budaya (UURI No. 5/1992) beserta peraturan pelaksanaannya. Dalam Pasal 18 (2) disebutkan “Masyarakat, kelompok, dan perorangan berperan serta dalam pengelolaan benda cagar budaya dan situs”. Ketentuan tata cara mengenai hal tersebut diatur dalam Peraturan Pemerintah RI No. 10 tahun 1993 tentang Pelaksanaan UURI No. 5/1992, Pasal 42:

(1) Peran serta masyarakat dalam pelestarian atau pengelolaan benda cagar budaya dapat dilakukan oleh perorangan atau badan hukum, yayasan, perhimpunan, perkumpulan, atau badan lain yang sejenis.

(2) Peran serta masyarakat sebagaimana dimaksud dalam ayat (1) dapat berupa penyuluhan, seminar, pengumpulan dana, dan kegiatan lain dalam upaya perlindungan dan pemeliharaan benda cagar budaya.

Berdasarkan substansi Pasal 42 tersebut di atas pada dasarnya peran serta masyarakat dalam pelestarian dan pengelolaan benda cagar budaya dapat dilakukan karena merupakan salah satu amanat peraturan perundang-undangan. Hal itu dilakukan terutama diperuntukkan di dalam upaya perlindungan dan pemeliharaan benda cagar budaya. Dengan adanya tema heritage ini mahasiswa menciptakan busana yang mengambil tema heritage agar dapat ikut serta melestarikan cagar budaya indonesia yang dituangkan dalam bentuk busana dengan sumber ide heritage yang ada di seluruh indonesia, hal ini bertujuan agar masyarakat bisa mengetahui dengan adanya warisan budaya bisa dilestarikan dengan cara menuangkan dalam desain dan bentuk busana pesta pada kesempatan malam.

B. Sumber Ide

1. Pengertian Sumber Ide

“Sumber ide adalah segala sesuatu yang dapat menimbulkan ide seseorang untuk menciptakan ide desain busana baru” (Sri Widarwati, dkk, 2000: 58). Menurut Widjiningsih (1990: 70), “sumber ide adalah segala sesuatu yang dapat merangsang lahirnya suatu kreasi”. Sedangkan

menurut Chodiyah dan Wisri A. Mamdy (1982), sumber ide adalah sesuatu yang dapat merangsang lahirnya kreasi baru.

Berdasarkan pendapat di atas dapat disimpulkan bahwa sumber ide adalah segala sesuatu yang dapat merangsang lahirnya ide-ide dan kreasi baru dalam dunia busana.

2. Penggolongan Sumber Ide

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

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

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

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

3. Teori Pengembangan Sumber Ide

Menurut Dharsono Sony Kartika (2004), “perubahan wujud dibedakan menjadi empat yaitu stilisasi, distorsi, transformasi dan deformasi”.

Stilasi menurut Dharsono Sony Kartika (2004) yaitu stilisasi, “stilisasi merupakan cara penggambaran untuk mencapai bentuk keindahan dengan cara menggayakan obyek atau benda yang digambar, yaitu dengan cara menggayakan setiap kontur pada obyek atau benda tersebut

Menurut Dharsono Sony Kartika (2004), “adalah penggambaran bentuk yang menekankan pada pencapaian karakter, dengan cara mengangkat wujud-wujud tertentu pada benda atau obyek yang digambar. Transformasi menurut Dharsono Sony Kartika (2004), “adalah penggambaran bentuk yang menekankan pada pencapaian karakter, dengan cara memindahkan (*trans* = pindah) wujud atau figur dari obyek lain ke obyek yang digambar”. Sehingga dapat dijelaskan bahwa transformasi merupakan perubahan bentuk tanpa meninggalkan ciri khasnya sehingga karakter asli masih dapat dikendalikan.

Deformasi menurut Dharsono Sony Kartika (2004), “merupakan penggambaran bentuk yang menekankan pada interpretasi karakter, dengan cara mengubah bentuk obyek dengan cara menggambarkan obyek tersebut dengan hanya sebagian yang dianggap mewakili, atau

pengambilan unsur tertentu yang mewakili karakter hasil interpretasi yang sifatnya sangat hakiki”.

Berdasarkan penjelasan di atas dapat disimpulkan bahwa, sumber ide adalah segala sesuatu yang terdapat di alam, pakaian penduduk dunia, peristiwa penting Nasional ataupun Internasional, dan dari pakaian kerja yang dapat diambil ciri-cirinya yang digunakan untuk menciptakan suatu desain busana baru.

Dalam pembuatan busana pesta malam ini perancang menggunakan konsep pengembangan ide secara Deformasi yang merupakan penggambaran bentuk yang menekankan pada interpretasi karakter, dengan cara mengubah bentuk obyek dengan cara menggambarkan obyek tersebut dengan sebagian yang dianggap mewakili atau pengambilan unsur tertentu yang mewakili karakter hasil interpretasi yang sifatnya sangat hakiki. Atau mengembangkan sumber ide dengan cara mengubah menggunakan prinsip pengurangan atau menyederhanaan bentuk, detail, dan hiasannya sehingga menjadi lebih simple.

4. Sumber Ide Rumah Gadang

Rumah gadang merupakan rumah adat Minangkabau. Rumah gadang mempunyai ciri-ciri yang sangat khas. Bentuk dasarnya adalah balok segi empat yang mengembang ke atas, dan garis melintangnya melengkung tajam dan landai dengan bagian tengah yang lebih rendah. Lengkung atap rumah gadang sangat tajam seperti tanduk

kerbau, sedangkan pada lengkung badan dan rumah landai seperti badan kapal. Atap rumah gadang terbuat dari ijuk. Bentuk atap yang melengkung dan runcing ke atas disebut gonjong, maka rumah gadang disebut juga rumah bagonjong.

a. Sejarah Rumah Gadang

Rumah gadang atau rumah bagonjong memiliki nilai sejarah dari bentuk atap rumah gadang yang seperti tanduk kerbau sering kali dihubungkan dengan cerita Tambo Alam Minangkabau. Cerita tersebut tentang kemenangan orang Minang dalam peristiwa adu kerbau. Bentuk-bentuk menyerupai tanduk kerbau sangat umum digunakan orang Minangkabau, baik sebagai simbol atau pada perhiasan. Salah satunya pada pakaian adat, yaitu tingkuluak tanduak (tengkuluk tanduk) untuk Bundo Kanduang.

Asal-usul bentuk rumah gadang juga sering dihubungkan dengan kisah perjalanan nenek moyang Minangkabau. Konon kabarnya, bentuk badan rumah gadang Minangkabau yang menyerupai tubuh kapal adalah meniru bentuk perahu nenek moyang Minangkabau pada masa dahulu. Perahu nenek moyang ini dikenal dengan sebutan lancang.



Gambar 1. Rumah Gadang

(www.gadisisebrang.multiplay/galeri/012.com)

Menurut cerita, lancang nenek moyang ini semula berlayar menuju hulu Batang Kampar. Setelah sampai di suatu daerah, para penumpang dan awak kapal naik ke darat. Lancang ini juga ikut ditarik ke darat agar tidak lapuk oleh air sungai, lancang kemudian ditopang dengan kayu-kayu agar berdiri dengan kuat. Lancang diberi atap dengan menggantungkan layarnya pada tali yang dikaitkan pada tiang lancang tersebut. Selanjutnya, layar yang menggantung sangat berat, tali-talinya membentuk lengkungan yang menyerupai gonjong. Lancang ini menjadi tempat hunian buat sementara. Selanjutnya, para penumpang perahu tersebut membuat rumah tempat tinggal yang menyerupai lancang tersebut. Setelah para nenek moyang orang Minangkabau ini menyebar, bentuk lancang yang bergonjong terus dijadikan sebagai ciri khas bentuk rumah mereka. Dengan adanya ciri khas ini, sesama mereka bahkan keturunannya menjadi lebih mudah untuk saling mengenali. Mereka akan mudah mengetahui bahwa

rumah yang memiliki gonjong adalah milik kerabat mereka yang berasal dari lancang yang sama mendarat di pinggir Batang Kampar.

b. Makna Rumah Gadang Minangkabau

Rumah adat Minangkabau dinamakan rumah gadang adalah karena ukuran rumah ini memang besar. Besar dalam bahasa Minangkabau adalah gadarig. Jadi, rumah gadang artinya adalah rumah yang besar. Bagian dalam rumah gadang merupakan ruangan lepas, kecuali kamar tidur. Ruangan lepas ini merupakan ruang utama yang terbagi atas lanjar dan ruang yang ditandai oleh tiang. Tiang rumah gadang berbanjar dari muka ke belakang atau dari kiri ke kanan. Tiang yang berbanjar dari depan ke belakang menandai lanjar, sedangkan tiang dari kiri ke kanan menandai ruang. Jadi, yang disebut lanjar adalah ruangan dari depan ke belakang. Ruangan yang berjajar dari kiri ke kanan disebut ruang. Jumlah lanjar tergantung pada besar rumah. Biasanya jumlah lanjar adalah dua, tiga dan empat. Jumlah ruangan biasanya terdiri dari jumlah yang ganjil antara tiga dan sebelas. Ukuran rumah gadang tergantung kepada jumlah lanjarnya.

Sebagai rumah yang besar, maka di dalam rumah gadang itu terdapat bagian-bagian yang mempunyai fungsi khusus. Bagian lain dari rumah gadang adalah bagian di bawah lantai. Bagian ini disebut kolong dari rumah gadang. Kolong rumah gadang cukup tinggi dan luas. Kolong ini biasanya dijadikan sebagai gudang alat-alat pertanian

atau dijadikan sebagai tempat perempuan bertenun. Seluruh bagian kolong ini ditutup dengan ruyung yang berkisi-kisi jarang. Dinding rumah gadang terbuat dari kayu, kecuali bagian belakang yang dari bambu. Dinding papan dipasang vertikal. Pada setiap sambungan papan diberi bingkai. Semua papan tersebut dipenuhi dengan ukiran. Kadang-kadang tiang yang ada di dalam juga diukir. Sehingga, ukirang merupakan hiasan yang dominan dalam bangunan rumah gadang Minangkabau.

C. Trend Fashion 2012

1. Pengertian Trend

Menurut buku trend 2012 dengan judul “*Remix*” rumusan *Trend Fashion 2012* terinspirasi oleh inovasi-inovasi baru yang merupakan perpaduan elemen-elemen yang cukup kontras. Sebagian besar dari inovasi itu dimungkinkan oleh adanya multiwarna perkembangan teknologi baru yang masih penuh dengan eksplorasi.

Dalam contoh perpaduan hal yang menarik lainnya adalah perkembangan “*Rapid Prototyping*” dengan 3D printing terlihat sebagai suatu usaha untuk menjadikan riil apa yang selama ini hanya dapat terwujud dalam dunia virtual. Dan juga sebaliknya yang riil dolah dalam bentuk digital atau virtual. Semuanya seakan saling dikonversikan. Hasilnya adalah dunia baru yang menarik rasa keingintahuan manusia karena di dalamnya kita dapat melihat dan merasakan sesuatu perspektif

baru. Di lain sisi dalam dunia modern ini saat semuanya menjadi sangat mudah di dapat dengan mudah terjebak dalam pola hidup yang konsumtif dan tidak dapat melihat komplikasi dari gaya hidup mereka. Keseimbangan alam cukup terganggu oleh perkembangan urbanisasi. Bagi manusia alam adalah sesuatu yang harus ditaklukkan dengan teknologi. Namun belakangan ini kesadaran yang sangat berbeda muncul dari para “*Ethical Consumer*” yang mencoba kembali mengemban filosofi manusia pendahulu kita yang melakukan sinergi dengan alam agar mencapai keseimbangan untuk kesinambungan hidup.

2. Macam-Macam Trend 2012

Perpaduan dari beberapa elemen yang kontras seperti manusia, alam, dan teknologi kita interpretasikan dalam empat tema berikut, “*Chromatic*”, “*Compass*”, “*Citizen*”, dan “*Cosmic*”.

1. *Chromatic*

Eksplorasi obyek non material seperti cahaya, suara dan gerakan yang dipadukan dengan dunia nyata dan dapat berinteraksi secara reaksioner dengan indra manusia. warna aural dan dinamis menjadi kekuatan tema ini. *Chromatic* dibagi menjadi empat, yaitu :

a. *Plexus*

Permainan spectrum warna hasil 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 sporadic namun tetap membentuk rangkaian notasi cahaya yang beragam dan harmonis.

c. *Motion*

Energi bersifat elektrik dan bergerak aktif, menguat bentuk dan menegaskan karakteristiknya.

d. *flow*

Cahaya yang mengalir seperti mencair dan memudar.

e. *Color Bold*

Perpaduan warna-warna yang lebih tegas dan terstruktur.

2. *Compass*

Semangat petualangan kembali dirasakan sebagai sebuah pengalaman yang menjadikan rutinitas biasa menjadi lebih menarik. Sentimen masa lalu ikut mewarnai tema ini ketika dalam dunia modern kita masih memendam ikatan emosional terhadap kenangan masa-masa lampau yang analog.

a. Cartography

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

b. Strap

Identik dengan praktikalitas atau keringkasan, ringan namun kuat.

c. Geo-Ethnic

Pola dan motif geometris yang ditemui pada bahan-bahan tradisional.

d. Craftlore

Kerajinan adalah cerita tersendiri yang menjadi bagian dari produk.

e. Fix-It

Mentalitas memperbaiki, memperpanjang hidup dan makna suatu obyek menjadi bagian dari cara kita membentuk produk.

3. Citi-Zen

Menceritakan dua hal utama, pertama modernitas sebagai pedang bermata dua selain membawa kemajuan namun juga membawa dunia menuju ketidakseimbangan.

a. Essential

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

b. Cleanique

Mengingatkan kita pada area yang steril dan transparan.

c. Tranquil

Mewujudkan keseimbangan dengan memadukan elemen alam yang sederhana kedalam kehidupan sehari-hari.

d. Organic

Karakteristik berbagai elemen alam yang diolah dalam desain.

4. Cosmic

Teknologi telah berhasil menjembatani batasan antara dunia virtual dan dunia riil, tangible dan intangible. dengan mudah apa yang kita proyeksikan secara virtual dapat diwujudkan secara langsung melalui 3D print.

a. Etheral

Ada dan tiada, ketidakpastian bentuk (form) memberikan efek “*Immaterial*” yang kuat terhadap obyek dan ruang sehingga menjadi ilusi yang menarik untuk dieksplorasi

b. Geodesic

Struktur geodesic semakin menjadi umum dan sering ditemui.

c. Chimera

Repetisi mikro elemen yang berulang dan menghipnotis. membentuk sebuah pola-pola kosmik dan obyek asing.

d. Flex

Flex memainkan bentuk yang ilusif, berubah-ubah seperti sedang memainkan persepsi kita saat melihat obyek.

e. Mineral

Bentuk-bentuk yang liar dan tidak menentu namun *sangat terstruktur*.

D. Karakteristik Remaja

1. Pengertian Remaja

Batasan masa remaja dari berbagai ahli memang sangat bervariasi. Masa remaja adalah masa peralihan dari masa anak dengan masa dewasa yang mengalami perkembangan semua aspek atau fungsi untuk memasuki masa dewasa (Sri Rumini & Siti Sundari, 2004).

Menurut Witherington dalam Dadang Sulaiman (1995: 3) yang dikutip oleh Sri Rumini & Siti Sundari (2004: 54), menggunakan istilah masa *adolesensi* yang dibagi menjadi 2 fase yang disebut:

a. *Preadolescence*, berkisar usia 12 – 15 tahun.

b. *Lateadolesence*, antara usia 15 – 18 tahun.

Sedangkan menurut Hurlock (1990: 184) yang dikutip oleh Sri Rumini & Siti Sundari (2004: 54), menggunakan istilah masa puber namun ia menjelaskan bahwa puber adalah periode tumpang tindih, karena mencakup tahun-tahun akhir masa kanak-kanak dan tahun-tahun awal masa remaja. Pembagiannya sebagai berikut:

- a. Tahap pra puber : wanita 11 – 13 tahun, pria 14 – 16 tahun.
- b. Tahap puber : wanita 13 – 17 tahun, pria 14 – 17 tahun 6 bulan.
- c. Tahap pasca puber : wanita 17 – 21 tahun, pria 17 tahun 6 bulan – 21 Tahun.

2. Penggolongan Remaja

Dalam tulisan Ny. Y. Singgih D. Gunarso & Singgih D. Gunarso (1978: 16) yang dikutip oleh Sri Rumini & Siti Sundari (2004: 56), disebutkan bahwa di Indonesia baik istilah pubertas maupun *adolesensia* dipakai dalam arti yang umum. Selanjutnya ditegaskan akan dipakai istilah remaja, tinjauan psikologis yang ditujukan pada seluruh proses perkembangan remaja dengan batas usia 12 sampai dengan 22 tahun. Maka selanjutnya dari perkembangan kurun waktu dapat disimpulkan, bahwa:

- a. Masa pra remaja kurun waktunya sekitar 11 – 13 tahun bagi wanita dan pria sekitar 12 – 14 tahun.
- b. Masa remaja awal sekitar 13 – 17 tahun bagi wanita dan pria 14 – 17 tahun 6 bulan.
- c. Masa remaja akhir sekitar 17 – 21 tahun bagi wanita dan bagi pria sekitar 17 tahun 6 bulan – 22 tahun.

Berdasarkan uraian di atas dapat disimpulkan bahwa, busana pesta malam yang dibuat digunakan oleh remaja akhir usia 17 – 22 tahun. Remaja akhir memiliki kondisi emosi tidak meledak-ledak lagi melainkan secara *relative* telah stabil. Apabila menghadapi obyek yang

menyenangkan atau tidak menyenangkan bersikap atas hasil pemikirannya sendiri. Atas dasar itu remaja dapat menjadi individu yang mandiri, namun tetap harus membina hubungan yang baik dengan lingkungannya.

E. Desain

1. Desain Busana

a. Pengertian

Desain adalah suatu rancangan atau gambaran suatu objek atau benda yang dibuat berdasarkan susunan dari garis, bentuk, warna, dan tekstur (Sri widarwati). Desain adalah suatu rancangan gambaran yang nantinya akan dilakukan dengan tujuan tertentu.

“Desain berasal dari bahasa Inggris “*design*” yang berarti rancangan, rencana, atau reka rupa. Dari kata *design* timbullah kata desain yang berarti mencipta, memikirkan, atau merancang” (Soekarno & Lanawati Basuki, 2004: 1). “Desain adalah suatu kreativitas seni yang diciptakan seseorang dengan pengetahuan dasar kesenian serta rasa indah” (Hartatiati Sulistio, 2005: 1). Menurut Porrie Muliawan (2003: 13), “desain adalah rancangan yang dihasilkan oleh seseorang yang ahli dalam bidang seni, misalnya seni pahat, seni suara, seni melukis, seni desain *furniture*, seni desain busana (*fashion design*)”.

b. Penggolongan Desain

Menurut Chodiyah & Wisri A. Mamdy (1982), penggolongan desain busana terdiri dari dua macam desain, yaitu:

- 1). Desain Struktur (*Structure Design*)

Desain struktur adalah desain berdasarkan bentuk, ukuran, warna, dan tekstur dari suatu benda. Desain dapat berbentuk benda yang memiliki tiga ukuran atau dimensi maupun gambaran dari suatu benda dan dikerjakan di atas kertas. Desain struktur pada desain busana mutlak harus dibuat dalam suatu desain yang disebut siluet. Berdasarkan garis yang digunakan dibedakan berbagai macam struktur dasar siluet, yaitu siluet S, A, H, I, Y, dan bustle.

Menurut Arifah A. Riyanto (2003: 71), “desain struktur adalah suatu susunan garis, bentuk yang dapat dipadukan menjadi suatu rancangan atau model busana yang dapat berbentuk siluet”. Sedangkan menurut Hartatiati Sulistio (2005: 2), “siluet merupakan perwujudan desain struktur di dalam desain busana”.

Berdasarkan pendapat di atas, dapat disimpulkan desain struktur adalah suatu susunan yang berdasarkan bentuk, ukuran, warna, dan tekstur dari suatu benda yang dapat dipadukan menjadi suatu rancangan atau model busana yang dapat berbentuk siluet.

2). Desain Hiasan

Desain hiasan adalah desain yang memperindah permukaan desain strukturnya (Chodiyah dan Wisri A Mamdy, 1982:2). Menurut Arifah A. Riyanto desain hiasan adalah suatu desain yang dibuat untuk memperindah desain strukturnya baik sebagai hiasan yang mempunyai fungsi ganda.

c. Unsur Dan Prinsip Desain

Berdasarkan pengertian di atas dapat disimpulkan bahwa, desain adalah hasil akhir dari sebuah proses pemikiran kreatif, pemikiran, dan perhitungan yang dibuat berdasarkan susunan dari gabungan unsur-unsur dan prinsip-prinsip desain. Berikut ini adalah unsur-unsur desain dan prinsip-prinsip desain yang digunakan dalam membuat suatu desain, di antaranya:

1). Unsur-unsur Desain

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

Berdasarkan uraian di atas dapat disimpulkan bahwa unsur-unsur desain adalah garis, arah, ukuran, bentuk, nilai gelap terang, warna, dan tekstur yang disusun untuk menciptakan suatu desain busana.

Menurut Chodiyah dan Wisri A. Mamdy (1982) dalam bukunya *Disain Busana* yang dikutip oleh Sri Widarwati, dkk (2000), yaitu:

a). Garis

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

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

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

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

- a) Garis vertikal, memberikan pengaruh memanjangkan.
- b) Garis horizontal, memberikan pengaruh memendekkan.

- c) Garis diagonal, memberikan pengaruh melebarkan.
- d) Garis lengkung, memberikan pengaruh membesarkan.
- e) Garis bentuk V, memberikan pengaruh mengecilkan.
- f) Garis patah, memberikan pengaruh memotong suatu garis yang panjang dan lurus.

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

- a) Membatasi bentuk strukturnya, yang disebut siluet.
- b) Membagi bentuk strukturnya ke dalam bagian-bagian pakaian untuk menentukan model pada pakaian.
- c) Memberikan arah dan pergerakan model untuk menutupi kekurangan pada bentuk tubuh (Soekarno & Lanawati Basuki, 2004:

Berdasarkan penjelasan di atas dapat disimpulkan bahwa, garis adalah hasil goresan dari titik satu ke titik yang lainnya di atas permukaan yang digunakan untuk mengungkapkan emosi dan perasaan seseorang sesuai arah dan tujuannya. Selain itu dalam dunia fashion garis dapat diterapkan berupa garis hias busana, misalnya garis empire, garis magstop, dan garis lainnya. Macam-macam garis di antaranya garis vertikal, garis horisontal, garis diagonal, garis lengkung, garis bentuk V, dan garis patah.

b). Arah

“Setiap garis mempunyai arah, yaitu; a) mendatar (horisontal), b) tegak lurus (vertikal), dan c) miring ke kiri dan miring ke kanan (diagonal)” (Sri Widarwati dkk, 2000: 8). Menurut Chodiyah dan Wisri A. Mamdy (1982), masing-masing arah mempunyai pengaruh yang berbeda terhadap si pengamat. Sedangkan menurut Hartatiati Sulistio (2005), arah merupakan sebuah unsur desain yang erat hubungannya dengan garis, sehingga arah garis yang berbeda akan memberi kesan yang berbeda. Arah garis yang akan digunakan dalam suatu desain busana akan memberi kesan tertentu pada hasil rancangannya.

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

- a) Garis lurus mempunyai sifat kaku, kokoh, keras, tetapi dengan arah garis yang berbeda akan memberikan kesan yang berbeda pula.
- b) Garis lengkung mempunyai sifat memberi suasana riang, luwes, lembut, dan lebih *feminine*.

Berdasarkan penjelasan di atas dapat disimpulkan bahwa, benda atau bahan dapat dirasakan adanya suatu arah tertentu, seperti mendatar, tegak lurus, atau menyerong. Arah mampu menggerakkan rasa. Unsur arah pada benda dan bahan dapat terlihat dan terasa yang sering dimanfaatkan oleh perancang busana. Unsur arah pada model pakaian dan corak bahan pakaian dapat digunakan untuk mengubah

kesan penampilan bentuk tubuh, seperti bentuk pendek berkesan tinggi dan gemuk berkesan ramping.

c). Bentuk

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

Ada tiga bentuk yang dikenal sebagai pedoman di dalam desain (Codiya & Wisri A. Mamdy, 1982), yaitu:

- a) Bentuk segi empat dan segi empat panjang, misalnya garis leher, poncho, kimono, mantel (*coat*), tas, sepatu.
- b) Bentuk segitiga dan kerucut, misalnya syal, garis-garis hias pada pakaian wanita, topi, lengan dolman, mantel (*coat*), bentuk *pyramid*.
- c) Bentuk lingkaran dan setengah lingkaran, misalnya *cape*, pada bagian balet, topi, tas, kerah, garis leher.

Bentuk-bentuk dalam busana dapat berupa bentuk krah, lengan, rok, saku, bentuk pelengkap busana dan motif. Berdasarkan sifatnya bentuk juga dibedakan menjadi dua, yaitu bentuk geometris dan bentuk bebas (Sri Widarwati, 1993 : 10) :

- a) Bentuk geometris yaitu bentuk-bentuk yang dibuat dengan garis-garis atau menggunakan alat-alat ukur. Bentuk-bentuk yang dibuat dengan garis lurus antara lain bentuk segitiga, segiempat, lingkaran, trapesium, kerucut persegi panjang, serta silinder.
- b) Bentuk bebas yaitu bentuk-bentuk alam, misalnya daun, bunga, pohon, batu-batuan, titik air, dan lain-lain.

Berdasarkan pengertian di atas, dapat disimpulkan bahwa bentuk adalah bidang yang tersusun apabila suatu garis jika ditarik kemudian terhubung dengan permulaanya. Bentuk dibagi menjadi dua, yaitu bentuk dua dimensi dan tiga dimensi. Bentuk dua dimensi dibatasi dengan garis misalnya gambar desain busana, desain hiasan, desain, sedangkan bentuk tiga dimensi mempunyai volume yang dibatasi oleh permukaan.

d). Ukuran

“Hasil suatu desain dipengaruhi pula oleh ukuran, termasuk keseimbangan. Jika pengaturan ukuran unsur-unsur desain dibuat yang baik, maka desain akan memperlihatkan keseimbangan” (Hartatiati Sulistio, 2005: 10).

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

Berdasarkan penjelasan di atas dapat disimpulkan bahwa, ukuran adalah pertimbangan dalam desain yang menunjukkan nilai besar kecil, panjang pendek, dan keseimbangan suatu benda, sehingga tercipta kesatuan yang seimbang, serasi, dan harmonis.

e). Nilai gelap terang

Garis atau bentuk mempunyai nilai gelap terang. Nilai gelap terang ini menyangkut bermacam-macam tingkatan atau jumlah gelap terang yang terdapat pada suatu disain (Widjiningsih, 1982:6). Nilai gelap terang adalah suatu sifat warna yang menunjukkan apakah warna-warna itu cenderung hitam atau putih (Sri Widarwati, 1993:10). Nilai (value) ini berhubungan dengan gradasi warna yaitu permainan warna dari warna tergelap sampai dengan yang paling terang. Suatu warna dikatakan gelap apabila warna tersebut cenderung ke warna hitam dan dikatakan terang apabila warna tersebut cenderung ke warna putih, (Arifah A. Riyanto, 2003: 47).

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

Berdasarkan uraian diatas, nilai gelap terang adalah sesuatu yang ditangkap oleh indra penglihatan akibat adanya pantulan cahaya yang mengenainya sehingga mengandung sifat gelap (ditimbulkan warna

hitam) dan sifat terang (ditimbulkan warna putih) dan kecenderungan sifat warna yang terdapat dalam suatu desain dan mempunyai nilai.

f). Warna

Warna adalah corak rupa seperti merah, biru, kuning dan sebagainya (Prapti Karomah, 1990).

Warna membuat segala sesuatu menjadi menarik dan indah. Oleh karena itu dalam berbagai bidang seni rupa, pakaian, hiasan, tata ruang, dan yang lain warna memiliki peranan penting (Wijiningsih, 1982: 6). Kehadiran unsur warna orang dapat terlihat dan melalui unsure warna orang dapat mengungkapkan suasana hati atau watak benda yang dirancang (Atisah Sipahelut dan Petrussumadi, 1991: 29). Warna adalah kesan yang pertama kali ditangkap oleh mata. Dalam disain, warna difungsikan untuk membuat daya tarik tersendiri. Pemilihan kombinasi warna yang tepat akan memberi kesan yang menarik dan indah (Sri Widarwati, 1993:12). Jadi, yang dimaksud dengan warna adalah corak rupa yang memiliki daya tarik dan memegang peranan penting dalam berbagai bidang.

Menurut Sri Widarwati (1993:12) warna dapat dikelompokkan menjadi beberapa jenis yaitu :

a) Warna primer

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

b)Warna sekunder

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

c)Warna penghubung

Warna penghubung adalah warna yang dihasilkan dari dua warna sekunder yang dicampur dengan jumlah yang sama.

d)Warna asli

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

e) Warna panas dan warna dingin.

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

f) Kombinasi warna

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

Adapun diagram warna menurut Brewster adalah sebagai berikut :

a) Warna primer

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

b) Warna sekunder

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

c) Warna tersier

Merupakan campuran salah satu warna primer dengan salah satu warna sekunder. Misalnya warna jingga kekuningan didapat dari pencampuran warna kuning dan jingga

d) Warna netral

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

e) Warna panas dan dingin

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

Warna panas akan menghasilkan sensasi panas dan dekat. Sementara warna dingin sebaliknya. Suatu karya seni disebut memiliki komposisi warna harmonis jika warna-warna yang terdapat di dalamnya menghasilkan efek hangat-sedang.

Berdasarkan penjelasan di atas dapat disimpulkan bahwa pemilihan warna sangat penting dalam busana karena warna mempunyai pengaruh sesuai atau tidak warna yang dipakai dalam busana. Warna dapat berfungsi untuk menyamarkan kekurangan ataupun menonjolkan kelebihan pada suatu desain

g). Tekstur

“Tekstur adalah sifat permukaan dari suatu benda yang dapat dilihat dan dirasakan. Sifat-sifat permukaan tersebut antara lain kaku, lembut, kasar, halus, tebal, tipis, dan tembus terang (transparan)” (Sri Widarwati, dkk, 2000: 14). Menurut Widjningsih (1982: 5), “tekstur adalah sifat permukaan dari garis, bidang maupun bentuk”. Sedangkan menurut Chodiyah dan Wisri A. Mamdy (1982: 22), “tekstur adalah garis, bidang, dan bentuk mempunyai suatu tekstur atau sifat permukaan, selain dapat dilihat juga dapat dirasakan, misalnya sifat permukaan yang kaku, lembut, kasar, halus, tebal, tipis, dan tembus terang”.

a. Prinsip-prinsip Desain

Prinsip-prinsip desain adalah cara menggunakan dan mengkombinasikan unsur-unsur dasar menurut prosedur tertentu (Sri Ardiati Kamil, 1986). Menurut Widjningsih (1982: 11), “prinsip-prinsip desain adalah suatu cara menggunakan dan mengkombinasikan unsur-unsur desain menurut prosedur tertentu”. Sedangkan menurut Soekarno & Lanawati Basuki (2004: 28), “prinsip-prinsip desain adalah cara yang dilakukan dalam menyusun atau menata unsur-unsur busana sehingga menjadi rancangan suatu bentuk dan model busana”.

Berdasarkan pendapat di atas dapat disimpulkan bahwa, prinsip-prinsip desain adalah suatu cara yang dilakukan dalam

mengkombinasikan, menata, dan menyusun unsur-unsur busana sesuai dengan prosedur tertentu sehingga menjadi rancangan baru.

Adapun prinsip-prinsip desain yang perlu diketahui (Sri Widarwati, dkk, 2000), yaitu:

1) Keselarasan (keserasian)

“Keselarasan adalah kesan antara bagian dalam suatu busana atau kesesuaian antar unsur pada suatu susunan/komposisi” (Soekarno & Lanawati Basuki, 2004: 29). Kesatuan melalui pemilihan dan susunan objek dan ide-ide. Dengan ide-ide akan dihasilkan desain busana yang baik atau menarik. Suatu desain dikatakan menarik apabila perbandingannya baik, keseimbangannya baik, mempunyai sesuatu yang menarik perhatian, dan mempunyai irama yang tepat. Keselarasan adalah kesatuan diantara macam-macam unsur desain walaupun berbeda tetapi membuat tiap-tiap bagian itu kelihatan bersatu. Ada beberapa hal yang harus diperhatikan untuk mencapai keselarasan, di antaranya:

a) Selaras dalam garis dan bentuk

Keselarasan garis dan bentuk pada busana misalnya dengan kerah bulat, begitu pula sakunya dengan bentuk membulat pada sudutnya. 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. Tekstur dalam model juga harus serasi. Model kerut-kerut dari bahan *voile* lebih sesuai dari pada bahan yang agak kaku dan tebal.

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 menggunakan standar kombinasi warna.

Berdasarkan uraian di atas dapat disimpulkan bahwa, prinsip desain keselarasan adalah kesan kesesuaian antara bagian dalam suatu busana, atau kesesuaian antara unsur pada suatu susunan atau komposisi.

2) Perbandingan Proporsi

“Perbandingan dalam busana digunakan untuk menampakkan lebih besar atau lebih kecil, dan memberi kesan adanya hubungan satu dengan yang lain yaitu pakaian dan si pemakainya” (Codiayah & Wisri A. Mamdy, 1982: 28). Menurut Sri Ardiati Kamil (1986: 62), “proporsi adalah prinsip tentang hubungan antar bagian *design* secara menyeluruh”. Sedangkan menurut Hartatiati Sulistio (2005:8), “penggunaan perbandingan di dalam busana untuk menunjukkan adanya hubungan antara pakaian dan si pemakai serta untuk memperlihatkan kesan lebih besar atau lebih kecil”.

Untuk memperoleh proporsi yang baik harus diperhatikan hal-hal sebagai berikut:

- a) Mengetahui bagaimana menciptakan hubungan jarak yang baik agar memperoleh susunan yang menyenangkan.
- b) Harus dapat membuat perubahan dalam rupa sesuai dengan yang diinginkan agar memperoleh ukuran dan bentuk yang baik.
- c) Supaya dipertimbangkan apakah ukuran itu dapat dikelompokkan bersama-sama dengan baik (Prapti Karomah, 1990).

Menurut Arifah A. Riyanto (2003: 52 – 56), perbandingan proporsi pada desain busana dapat dilakukan pada tingkatan-tingkatan sebagai berikut:

- a) Proporsi pada tingkatan pertama yaitu proporsi pada satu bagian, seperti membandingkan panjang ke lebar dalam satu benda proporsi segi empat, bujur sangkar atau parabola.
- b) Proporsi yang kedua yaitu proporsi di antara bagian-bagian desain, seperti proporsi dalam satu model rok dan blus atau celana dengan kemeja *sporthem*, proporsi ini dapat berupa proporsi warna yang dikombinasikan dengan warna lain dan dapat juga berupa proporsi lengan dengan tubuh keseluruhan.
- c) Proporsi yang ketiga yaitu proporsi dari keseluruhan bagian suatu desain busana. Misalnya dengan membandingkan keseluruhan busana dengan adanya warna yang gelap dan terang yang polos dengan yang bercorak.
- d) Proporsi yang keempat yaitu tatanan busana dengan berbagai pelengkapannya, seperti pada bentuk dan ukuran suatu desain dan pelengkapannya ketika sebuah busana dikenakan.

Berdasarkan penjelasan di atas, proporsi merupakan susunan dari unsur-unsur busana antara bagian yang satu dengan bagian yang lainnya, sehingga mencapai keselarasan.

3) Keseimbangan

“Keseimbangan (*balance*) adalah pengaturan unsur-unsur desain secara baik sehingga serasi dan selaras pada pakaiannya” (Widjiningsih, 1994: 19). Menurut Chodiyah A. Mamdy (1982: 29), “keseimbangan digunakan untuk memberikan perasaan ketenangan dan kestabilan. Pengaruh ini dapat dicapai dengan mengelompokkan bentuk dan warna yang dapat menimbulkan perhatian yang sama pada sisi kiri dan kanan”.

Ada dua cara untuk memperoleh keseimbangan (Sri Widarwati, dkk, 2000: 17), di antaranya:

a) Keseimbangan simetri

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

b) Keseimbangan asimetri

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

Berdasarkan penjelasan di atas dapat disimpulkan bahwa, keseimbangan merupakan pengaturan unsur-unsur desain secara baik sehingga serasi dan selaras.

4) Irama

“Irama adalah bentuk gerakan yang dapat mengalihkan pandangan mata dari bagian satu ke bagian yang lain dengan cara menggunakan asas desain yang berulang-ulang sedara teratur” (Hartatiati Sulistio, 2005: 21). Menurut Sri Ardiati Kamil (1986: 21), “irama (*ritme*) adalah penggunaan elemen *design* yang berulang-ulang dengan teratur”. Sedangkan menurut Soekarno & Lanawati Basuki (2004: 30), “irama dalam desain merupakan kesan gerak yang menimbulkan kesan selaras atau tidaknya suatu busana”.

Ada empat macam cara untuk menghasilkan irama dalam desain busana (Sri Widarwati, dkk,2000: 17-21), 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 membuat

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 *radation*.

d) Pertentangan

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

Berdasarkan pendapat di atas dijelaskan bahwa, irama merupakan pergerakan yang dapat mengalihkan pandangan mata dari suatu bagian ke bagian lain.

5) Pusat perhatian

“Pusat perhatian merupakan bagian yang lebih menarik dari bagian-bagian yang lainnya” (Arifah A. Riyanto, 2003: 65). Menurut Hartatiati Sulistio (2005: 23), “pusat perhatian dimaksudkan untuk memberi tekanan dalam membentuk klimaks suatu desain”.

Desain busana harus mempunyai satu bagian yang lebih menarik dari bagian-bagian lainnya, dan disebut sebagai pusat perhatian. Pusat perhatian pada busana dapat berupa kerah yang

indah, ikat pinggang, lipit pantas, kerutan, bros, syal, warna, dan lain-lain. Pusat perhatian ini hendaknya ditempatkan pada suatu yang baik dari si pemakai (Sri Widarwati, dkk, 2000: 21).

Pengertian di atas dapat disimpulkan bahwa, pusat perhatian adalah sesuatu yang lebih menarik dari bagian-bagian lain yang diletakkan pada bagian busana untuk dapat menarik perhatian bagi yang melihat.

d. Teknik Penyajian Gambar

“Dalam menampilkan desain busana, desainer hendaknya tidak mengabaikan kenyataan yang sebenarnya sehingga dapat menghasilkan gambar yang ideal, proporsional, dan menarik” (Soekarno dan Lanawati Basuki, 2004: 2). “Banyak cara untuk menampilkan gambar desain busana, tetapi perancang busana dapat memilih salah satu cara yang paling cocok dan serasi sesuai dengan tujuan yang ingin dicapai”. Sedangkan menurut Sri Widarwati, dkk (2000: 72), “teknik penyajian gambar adalah cara menyelesaikan gambar desain busana yang telah diciptakan di atas tubuh sehingga bagian-bagian gambar tersebut dapat terlihat”. Bagian-bagian tersebut, antara lain:

- 1). Bahan dan permukaan tekstil serta warna yang dipakai.
- 2). Hiasan pada pakaian yang dijahitkan.
- 3). Teknik penyelesaian yang digunakan dalam busana.

Adapun tujuan dari penyajian gambar adalah sebagai berikut:

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

Menurut Sri Ardiati Kamil (1986) dalam bukunya *Fashion Design* yang dikutip oleh Hartatiati Sulistio (2005), ada beberapa teknik penyajian gambar, yaitu:

1). *Design Sketching* (Menggambar Sketsa)

“*Design sketching* atau desain sketsa adalah desain yang dibuat untuk mengembangkan ide-ide dan menerapkannya pada kertas secepat mungkin” (Sri Widarwati, dkk, 2000: 72). Menurut Soekarno dan Lanawati Basuki (2004: 2) , “*design sketching* adalah suatu garis besar atau *outline* dari rancangan mode menggunakan pensil, pena atau alat tulis lain”. Sedangkan menurut Sri Ardiati Kamil (1986: 36), “maksud dari *design sketching* atau menggambar sketsa ialah untuk mengembangkan ide-ide dan menerapkannya pada kertas secepat mungkin.

Menurut Sri Widarwati, dkk (2000) ada beberapa hal yang harus diperhatikan dalam menggambar sketsa, yaitu:

- a). Gambar sketsa harus jelas, tidak menggunakan detail detail yang tidak berguna. Misalnya tangan, kaki serta kepala tidak perlu digambar lengkap.
- b). Dapat dibuat langsung di atas kertas.
- c). Sikap atau *pose* lebih bervariasi, memperlihatkan segi-segi yang menarik dari desain.
- d). Menggambar semua detail bagian busana seperti kerah, lengan, saku dan hiasan pada kertas *sheet*.
- e). Pengembangan gambar dikerjakan di atas kertas *sheet* yang sama, dimungkinkan terjadi perubahan siluet atau variasi pada detail.
- f). Jangan menghapus apabila timbul ide baru. Jadi, dalam kertas *sheet* terdapat beberapa model.
- g). Memilih desain yang disukai.

Berdasarkan pendapat di atas dapat disimpulkan bahwa, *design sketching* adalah desain yang dibuat untuk mengembangkan ide-ide dan menerapkannya pada kertas.

1) *Production Sketching*.

“*Production sketching* adalah suatu sketsa yang akan digunakan untuk tujuan produksi suatu busana” (Sri Widarwati, dkk, 2000: 75). “*Production sketching* adalah desain busana yang ditampilkan dengan sikap yang jelas, menghadap ke depan dilengkapi dengan gambar bagian belakang” (Soekarno & Lanawati Basuki, 2004: 4). Sedangkan menurut Arifah A. Riyanto (2003: 139), “*production sketching* adalah suatu desain yang akan digunakan untuk tujuan produksi *garment*”.

Ada beberapa hal yang perlu diperhatikan dalam *production sketching* (Sri Widarwati, dkk, 2000), yaitu:

- a) Semua detail harus digambarkan dengan jelas dan disertai dengan keterangan.
- b) Sikap atau *pose* depan dan belakang dengan proporsi yang sebenarnya.
- c) Penempatan kup, saku, kancing, dan lain sebagainya harus lebih teliti.
- d) Desain bagian belakang harus ada.
- e) Apabila terdapat detail yang rumit harus digambar tersendiri.

Berdasarkan penjelasan di atas dapat disimpulkan bahwa, *production sketching* adalah sketsa yang digunakan untuk tujuan produksi suatu busana, sehingga detail busana dapat

terlihat jelas, serta pembuatan desain tersebut digambar menghadap ke depan dan belakang.

2) *Presentation Drawing.*

“*Presentation drawing* adalah suatu sajian gambar atau koleksi yang ditujukan kepada pelanggan atau *buyer*” (Sri Widarwati, dkk, 2000: 77). Menurut Arifah A. Riyanto (2003: 144), “*presentation drawing* adalah desain model busana yang digambar lengkap dengan warna atau corak kain pada suatu *pose* tubuh tertentu yang dapat dilihat pada bagain muka dan belakang”. Sedangkan menurut Hartatiati Sulistio (2005: 43), “*presentation drawing* berupa sketsa desain dengan diberi sedikit keterangan tentang detail pakaian tersebut”.

3) *Fashion Illustration.*

“*Fashion Illustration* adalah menggambar busana dengan proporsi tubuh panjang yang biasanya untuk dewasa 8 kali tinggi kepala, tetapi menggambar dengan cara ilustrasi menjadi 10 hingga 11 tinggi kepala” (Arifah A. Riyanto, 2003: 247). Menurut Soekarno & Lanawati Basuki, 2004: 3), “desain *illustration* adalah desain busana yang tidak menampilkan detail busana dengan jelas, tetapi lebih menekankan kepada jatuhnya bahan pakaian pada tubuh, siluet, keindahan, dan keluwesan desain”. Seorang *fashion illustrator* bertugas membuat suatu ilustrasi untuk suatu promosi desain dan

biasanya bekerja untuk suatu majalah, koran, buku, dan lain-lain. *Fashion illustration* harus dibuat semenarik mungkin agar menarik perhatian masyarakat. Sedangkan menurut Sri Ardiati Kamil (1986: 44), “*fashion illustration* adalah suatu gambar fashion yang dimaksud untuk tujuan promosi suatu desain”.

Dapat disimpulkan bahwa, *fashion illustration* adalah suatu sajian gambar dengan tujuan mempromosikan suatu desain dengan ukuran untuk dewasa yang biasanya 8 kali tinggi kepala menjadi 10 sampai dengan 11 kali tinggi kepala.

4) *Three Dimention Drawing*.

“*Three dimention drawing* merupakan suatu sajian gambar yang menampilkan ciptaan desain busana dengan bahan sebenarnya dibuat dalam tiga dimensi” (Sri Widarwati, dkk, 2000: 79). *Three dimention drawing* biasanya digunakan untuk mempromosikan bahan atau jenis kain tekstil yang baru dari suatu industri. Selain itu, *three dimention drawing* juga digunakan oleh sebuah butik maupun rumah produksi untuk mempromosikan hasil karyanya.

Menurut langkah-langkah menggambar tiga dimensi sebagai berikut:

- a) Menggambar desain busana di atas proporsi tubuh yang lengkap.
- b) Menyelesaikan gambar (memberi warna).
- c) Memotong pada bagian-bagian tertentu, misalnya pada panjang bahu sampai batas panjang lengan atas dan bawah, sisi badan kanan dan kiri. Untuk bagian lubang leher, lubang lengan dan batas bawah rok tidak dipotong. Bagian ini diselesaikan dengan penyelesaian jahitan yang sesungguhnya.
- d) Menggunting bahan sesuai model ditambah 1 cm untuk penyelesaian gambar. Pada bagian tertentu ditambah beberapa centi meter untuk penyelesaian jahitan.
- e) Menjahit dan menyelesaikan kerung leher, lubang lengan, bagian bawah rok, dan melengkapinya sesuai model.
- f) Memberi lem pada bagian-bagian yang nantinya tertutup bahan.
- g) Menempelkan kapas sebagian agar tidak mengenai bahan.
- h) Memasukkan bahan pada bagian yang terpotong, kemudian lem pada bagian buruk (sebaliknya).
- i) Memasukkan sejumlah kapas agar berkesan timbul dan tampak lebih menarik. Penambahan kapas menyesuaikan bentuk tubuh dan model.

- j) Memberi lapisan kertas yang kuat untuk menutupi dan merapikan sajian gambar pada bagian buruk (Sri Widarwati, dkk, 2000: 79).

Disimpulkan bahwa, *three dimention drawing* merupakan suatu cara untuk mencipta suatu busana dengan menggunakan bahan sebenarnya dengan cara tiga dimensi.

1) Desain Hiasan (*Decorative Design*)

“Desain hiasan adalah bagian-bagian dalam bentuk struktur yang tujuannya untuk mempertinggi keindahan desain strukturnya seperti kerah, renda, sulaman, lipit, anyaman, dan lain-lain” (Sri Widarwati, dkk (2000: 2). Menurut Widjiningsih (1992: 2), “desain hiasan pada desain busana adalah bagian-bagian dalam bentuk struktur yang tujuannya untuk mempertinggi keindahan desain strukturnya”. Sedangkan menurut Arifah A. Riyanto (2003: 72), “desain hiasan juga dapat diartikan sebagai desain dekoratif yaitu suatu desain yang dibuat untuk memperindah desain struktur baik sebagai hiasan saja maupun mempunyai fungsi ganda”.

Pendapat di atas dapat disimpulkan bahwa, desain hiasan merupakan desain yang digunakan untuk memperindah suatu benda dengan tujuan mempertinggi keindahan dalam suatu desain strukturnya.

“Dalam menampilkan desain busana, desainer hendaknya tidak mengabaikan kenyataan yang sebenarnya sehingga dapat menghasilkan gambar yang ideal, proporsional, dan menarik” (Soekarno dan Lanawati Basuki, 2004: 2). “Banyak cara untuk menampilkan gambar desain busana, tetapi perancang busana dapat memilih salah satu cara yang paling cocok dan serasi sesuai dengan tujuan yang ingin dicapai”. Sedangkan menurut Sri Widarwati, dkk (2000: 72), “teknik penyajian gambar adalah cara menyelesaikan gambar desain busana yang telah diciptakan di atas tubuh sehingga bagian-bagian gambar tersebut dapat terlihat”.

Adapun tujuan dari penyajian gambar adalah sebagai berikut:

- 1) Sebagai alat untuk menggambarkan ide pemakai yang akan menjadi gambaran tentang sebuah busana yang diinginkan.
- 2) Sebagai bahan agar apa yang ingin diciptakan sesuai dengan keinginannya, dapat dimengerti oleh orang lain dan dapat diselesaikan atau diwujudkan dalam bentuk busana yang sebenarnya.

Menurut Sri Ardiati Kamil (1986) dalam bukunya *Fashion Design* yang dikutip oleh Hartatiati Sulistio (2005), ada beberapa teknik penyajian gambar, yaitu:

- 5) *Design Sketching* (Menggambar Sketsa)

“*Design sketching* atau desain sketsa adalah desain yang dibuat untuk mengembangkan ide-ide dan menerapkannya pada kertas secepat mungkin” (Sri Widarwati, dkk, 2000: 72). Menurut Soekarno dan Lanawati Basuki (2004: 2) , “*design sketching* adalah suatu garis besar atau *outline* dari rancangan mode menggunakan pensil, pena atau alat tulis lain”. Sedangkan menurut Sri Ardiati Kamil (1986: 36), “maksud dari *design sketching* atau menggambar sketsa ialah untuk mengembangkan ide-ide dan menerapkannya pada kertas secepat mungkin.

Menurut Sri Widarwati, dkk (2000) ada beberapa hal yang harus diperhatikan dalam menggambar sketsa, yaitu:

1. Gambar sketsa harus jelas, tidak menggunakan detail detail yang tidak berguna. Misalnya tangan, kaki serta kepala tidak perlu digambar lengkap.
2. Dapat dibuat langsung di atas kertas.
3. Sikap atau *pose* lebih bervariasi, memperlihatkan segi-segi yang menarik dari desain.
4. Menggambar semua detail bagian busana seperti kerah, lengan, saku dan hiasan pada kertas *sheet*.
5. Pengembangan gambar dikerjakan di atas kertas *sheet* yang sama, dimungkinkan terjadi perubahan siluet atau variasi pada detail.

6. Jangan menghapus apabila timbul ide baru. Jadi, dalam kertas *sheet* terdapat beberapa model.
7. Memilih desain yang disukai.

Berdasarkan pendapat di atas dapat disimpulkan bahwa, *design sketching* adalah desain yang dibuat untuk mengembangkan ide-ide dan menerapkannya pada kertas.

6) *Production Sketching*.

“*Production sketching* adalah suatu sketsa yang akan digunakan untuk tujuan produksi suatu busana” (Sri Widarwati, dkk, 2000: 75). “*Production sketching* adalah desain busana yang ditampilkan dengan sikap yang jelas, menghadap ke depan dilengkapi dengan gambar bagian belakang” (Soekarno & Lanawati Basuki, 2004: 4). Sedangkan menurut Arifah A. Riyanto (2003: 139), “*production sketching* adalah suatu desain yang akan digunakan untuk tujuan produksi *garment*”.

Ada beberapa hal yang perlu diperhatikan dalam *production sketching* (Sri Widarwati, dkk, 2000), yaitu:

- a). Semua detail harus digambarkan dengan jelas dan disertai dengan keterangan.
- b). Sikap atau *pose* depan dan belakang dengan proporsi yang sebenarnya.

- c) Penempatan kup, saku, kancing, dan lain sebagainya harus lebih teliti.
- d) Desain bagian belakang harus ada.
- e) Apabila terdapat detail yang rumit harus digambar tersendiri.

Berdasarkan penjelasan di atas dapat disimpulkan bahwa, *production sketching* adalah sketsa yang digunakan untuk tujuan produksi suatu busana, sehingga detail busana dapat terlihat jelas, serta pembuatan desain tersebut digambar menghadap ke depan dan belakang.

7) *Presentation Drawing.*

“*Presentation drawing* adalah suatu sajian gambar atau koleksi yang ditujukan kepada pelanggan atau *buyer*” (Sri Widarwati, dkk, 2000: 77). Menurut Arifah A. Riyanto (2003: 144), “*presentation drawing* adalah desain model busana yang digambar lengkap dengan warna atau corak kain pada suatu *pose* tubuh tertentu yang dapat dilihat pada bagian muka dan belakang”. Sedangkan menurut Hartatiati Sulistio (2005: 43), “*presentation drawing* berupa sketsa desain dengan diberi sedikit keterangan tentang detail pakaian tersebut”.

8) *Fashion Illustration.*

“*Fashion Illustration* adalah menggambar busana dengan proporsi tubuh panjang yang biasanya untuk dewasa 8 kali tinggi kepala, tetapi menggambar dengan cara ilustrasi menjadi 10

hingga 11 tinggi kepala” (Arifah A. Riyanto, 2003: 247). Menurut Soekarno & Lanawati Basuki, 2004: 3), “desain *illustration* adalah desain busana yang tidak menampilkan detail busana dengan jelas, tetapi lebih menekankan kepada jatuhnya bahan pakaian pada tubuh, siluet, keindahan, dan keluwesan desain”. Seorang *fashion illustrator* bertugas membuat suatu ilustrasi untuk suatu promosi desain dan biasanya bekerja untuk suatu majalah, koran, buku, dan lain-lain. *Fashion illustration* harus dibuat semenarik mungkin agar menarik perhatian masyarakat. Sedangkan menurut Sri Ardiati Kamil (1986: 44), “*fashion illustration* adalah suatu gambar fashion yang dimaksud untuk tujuan promosi suatu desain”.

Dapat disimpulkan bahwa, *fashion illustration* adalah suatu sajian gambar dengan tujuan mempromosikan suatu desain dengan ukuran untuk dewasa yang biasanya 8 kali tinggi kepala menjadi 10 sampai dengan 11 kali tinggi kepala.

9) *Three Dimention Drawing*.

“*Three dimention drawing* merupakan suatu sajian gambar yang menampilkan ciptaan desain busana dengan bahan sebenarnya dibuat dalam tiga dimensi” (Sri Widarwati, dkk, 2000: 79). *Three dimention drawing* biasanya digunakan untuk mempromosikan bahan atau jenis kain tekstil yang baru dari sutau industri. Selain itu, *three dimention drawing* juga digunakan oleh

sebuah butik maupun rumah produksi untuk mempromosikan hasil karyanya.

Menurut langkah-langkah menggambar tiga dimensi sebagai berikut:

- a) Menggambar desain busana di atas proporsi tubuh yang lengkap.
- e) Menyelesaikan gambar (memberi warna).
- f) Memotong pada bagian-bagian tertentu, misalnya pada panjang bahu sampai batas panjang lengan atas dan bawah, sisi badan kanan dan kiri. Untuk bagian lubang leher, lubang lengan dan batas bawah rok tidak dipotong. Bagian ini diselesaikan dengan penyelesaian jahitan yang sesungguhnya.
- g) Menggunting bahan sesuai model ditambah 1 cm untuk penyelesaian gambar. Pada bagian tertentu ditambah beberapa centi meter untuk penyelesaian jahitan.
- h) Menjahit dan menyelesaikan kerung leher, lubang lengan, bagian bawah rok, dan melengkapinya sesuai model.
- i) Memberi lem pada bagian-bagian yang nantinya tertutup bahan.
- j) Menempelkan kapas sebagian agar tidak mengenai bahan.
- k) Memasukkan bahan pada bagian yang terpotong, kemudian lem pada bagian buruk (sebaliknya).

l) Memasukkan sejumlah kapas agar berkesan timbul dan tampak lebih menarik. Penambahan kapas menyesuaikan bentuk tubuh dan model.

m) Memberi lapisan kertas yang kuat untuk menutupi dan merapikan sajian gambar pada bagian buruk (Sri Widarwati, dkk, 2000: 79).

Disimpulkan bahwa, *three dimention drawing* merupakan suatu cara untuk mencipta suatu busana dengan menggunakan bahan sebenarnya dengan cara tiga dimensi.

2. Desain Hiasan Busana

Sri Widarwati, dkk (2000: 1), “desain hiasan adalah desain untuk memperindah desain strukturnya”. Menurut Widjiningasih (1982: 1), “desain hiasan busana atau *decorative design* adalah desain yang berfungsi untuk memperindah permukaan suatu benda (busana) sehingga terlihat lebih menarik”. Sedangkan menurut Enny Zuhni Khayati (1998: 17), “*garniture*/ hiasann busana memiliki pengertian segala sesuatu yang dihasilkan pada busana agar busana tersebut memiliki nilai atau *value* yang tinggi, terutama nilai keindahannya”. Hiasan busana atau *garniture* merupakan salah satu unsur busana yang tidak kalah penting, karena pemilihan hiasan busana yang kurang tepat dapat merusak penampilan busana secara keseluruhan. Sebaiknya, penempatan dan pemilihan hiasan busana yang tepat dapat menunjang dan meningkatkan mutu serta keharmonisan penampilan busana secara keseluruhan.

Menurut Enny Zuhni Khayati (1998), dalam memilih *garniture* harus memperhatikan hal-hal sebagai berikut:

- a. Gambar dipilih sesuai dengan nuansa dan karakteristik busana pokoknya.
- b. *Garniture* busana sebaiknya juga disesuaikan dengan usia pemakai.
- c. Disesuaikan dengan suasana dan kesempatan: *garniture* yang berwarna emas sangat cocok untuk kesempatan pesta (suasana yang tidak sedang berduka).
- d. Pemilihan *garniture* juga disesuaikan dengan kondisi tubuh (bentuk badan) yang perlu ditonjolkan dan bentuk badan yang justru perlu disembunyikan.
- e. Pemilihan *garniture* juga harus disesuaikan dengan keadaan kenangan keluarga: yang indah tidak harus mahal (tergantung kreativitas seseorang).

Dilihat dari bahannya secara garis besar hiasan busana digolongkan menjadi (Enny Zuhni Khayati, 1998):

- a. Hiasan dari benang
- b. Hiasan dari kain
- c. Hiasan dari logam
- d. Hiasan dari kayu
- e. Hiasan dari plastik/ mika
- f. Macam-macam renda
- g. Hiasan dari bahan istimewa, meliputi:

- 1) *Gim*, yaitu sejenis per yang sangat lembut berbentuk spiral dari logam berlapis.
- 2) *Ribbing*, yaitu sejenis bahan dari *tricot* atau kaos yang biasanya digunakan sebagai hiasan atau detail busana.
- 3) *Breeding*, yaitu hiasan berupa tali, bentuknya hampir menyerupai tali *cord* tetapi lebih padat.
- 4) Hiasan *Prada*, yaitu usaha atau rekayasa manusia untuk mendapatkan warna kuning keemasan atau putih keperakan. Pada proses pewarnaan atau pencelupan batik atau tekstil kerajinan.
- 5) Manik-manik, yaitu butiran atau lempengan yang bagian tengahnya memiliki lubang kecil yang berguna untuk melekatkan barang atau kain yang dihias. Manik-manik adalah hiasan yang berupa butiran atau lempengan yang bagian tengahnya berlubang kecil. Manik-manik dibagi menjadi dua macam, yaitu: manik-manik yang bernuansa tradisional dan *kontemporer* modern. Contoh manik-manik yang tergolong tradisional antara lain batu alam, karang, tulang, biji-bijian, kayu, tempurung. Sedangkan yang termasuk ke dalam jenis manik-manik adalah mutiara, payet, *hallon*, parel, batu, *manikam*, dan bentuk bebas.

Berdasarkan penjelasan di atas dapat disimpulkan bahwa, desain hiasan busana adalah segala sesuatu yang menghiasi busana dengan pemilihan dan penempatan hiasan yang tepat agar terlihat menarik.

Desain hiasan busana merupakan bagian-bagian dalam bentuk busana yang tujuannya untuk mempertinggi keindahan desain busana.

3. Desain Pelengkap Busana

“Pelengkap busana adalah segala sesuatu yang dipakai untuk melengkapi di dalam berbusana baik yang bersifat praktis atau untuk menambah keindahan saja” (Prapti Karomah, 1990: 1). Menurut Chodiyah dan Wisri A. Mamdy (1982), pelengkap busana adalah semua yang ditambahkan pada busana setelah mengenakan gaun, rok, dan blus, kain, dan kebaya, dan lain-lain. Walaupun kelihatannya kecil dan kurang berarti, pelengkap busana dapat memperbaiki atau memperindah penampilan pemakai. Sedangkan menurut Hartatiati Sulistio (2005: 40), “pelengkap busana merupakan benda-benda yang dipakai sebagai penambahan cantik atau indah, baju (gaun, rok, dan blus) yang dipakai seseorang”.

Adapun fungsi pelengkap busana terbagi dalam dua kelompok (Sri Widarwati, dkk, 2000: 33), yaitu:

1. Pelengkap busana praktis

Pelengkap busana praktis adalah semua pelengkap busana yang mempunyai fungsi untuk memperindah penampilan dan mempunyai fungsi khusus untuk melindungi tubuh si pemakai. Misalnya topi, kaca mata, arloji, tas, sepatu, payung, sarung tangan, dan lain-lain.

2. Pelengkap busana *estetis*

Pelengkap busana *estetis* adalah pelengkap busana yang hanya memenuhi fungsi memperindah busana yang dikenakan. Yang termasuk pelengkap busana *estetis*, misalnya perhiasan (kalung, anting, gelang, dan lain-lain) dan selendang atau syal

Menurut Enny Zuhni Khayati (1998) dalam memilih pelengkap busana hendaknya memperhatikan hal-hal sebagai berikut:

Pelengkap busana disesuaikan dengan karakteristik busana pokoknya.

- a) Pelengkap busana yang disesuaikan dengan usia si pemakai.
- b) Pelengkap busana yang disesuaikan dengan kondisi tubuh.
- c) Pelengkap busana yang disesuaikan dengan keadaan keuangan keluarga.

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

F. Busana Pesta

1. Pengertian Busana Pesta

Busana pesta adalah busana yang dikenakan pada kesempatan pesta, dimana pesta tersebut dibagi menurut waktunya yakni pesta pagi, pesta siang dan pesta malam (Prapti Karomah dan Sicilia Sawitri, 1998: 10). Menurut Enny Zuhni Khayati (1998: 3) busana pesta adalah busana yang dikenakan pada kesempatan pesta baik pagi hari, siang hari dan malam hari. Sedangkan menurut Chodiyah dan Wisri A. Mamdy

(1982: 166) busana pesta adalah busana yang dikenakan pada kesempatan pesta, biasanya menggunakan bahan yang berkualitas tinggi dengan hiasan dan perlengkapan yang bagus dan lengkap sehingga kelihatan istimewa. Jadi dari pengertian di atas dapat disimpulkan bahwa busana pesta adalah busana yang dikenakan pada kesempatan pesta baik pesta pagi, pesta siang, pesta sore maupun pesta malam hari, dimana busana yang dikenakan lebih istimewa dibandingkan dengan busana sehari-hari, baik dari segi bahan, teknik jahit, desain maupun hiasannya.

2. Penggolongan Busana Pesta

Busana pesta ada dua macam, yaitu undangan resmi (upacara kenegaraan, serah terima jabatan, wisuda, dan upacara akhad nikah) dan undangan tidak resmi (selamatan, syukuran, ulang tahun, dan perpisahan) (Prapti Karomah, 1990). Menurut Enny Zuhni Khayati (1998), busana pesta malam adalah busana yang dipakai pada kesempatan pesta dari waktu matahari terbenam sampai waktu berangkat tidur, baik yang bersifat resmi maupun tidak resmi. Busana pesta malam dikelompokkan menjadi lima (Enny Zuhni Khayati, 1998), yaitu:

a. Busana pesta malam

Busana pesta malam adalah busana pesta yang dipakai pada malam hari untuk kesempatan pesta, dengan ciri-ciri model terbuka, *glamour*. Misalnya *backlees* (punggung terbuka), *busty look* (dada terbuka), *decolette look* (leher terbuka), dan lain-lain.

b. Busana pesta malam resmi

Busana pesta malam resmi adalah busana yang dikenakan pada saat resmi, model lebih sederhana, biasanya berlengan tertutup sehingga kelihatan rapi dan sopan tetapi tetap terlihat mewah.

c. Busana pesta pagi atau siang

Busana pesta pagi atau siang adalah busana yang dikenakan pada kesempatan pesta antara pukul 09.00 – 15.00. Busana pesta ini terbuat dari bahan yang bersifat halus, lembut, menyerap keringat, dan tidak berkilau, sedangkan pemilihan warna sebaiknya dipilih warna yang lembut tidak terlalu gelap. Model busana cenderung lebih sederhana dibandingkan busana pesta malam. Pelengkap busana yang digunakan biasanya berupa sepatu hak tinggi, tas tidak berkilau, dan perhiasan yang digunakan tidak berlebihan.

d. Busana pesta sore

Busana pesta sore adalah busana yang dikenakan pada kesempatan sore menjelang malam. Pemilihan bahan sebaiknya bertekstur agak lembut dengan warna bahan yang cerah atau warna yang agak gelap dan tidak mencolok.

e. Busana pesta malam

Busana pesta malam adalah busana yang dikenakan pada kesempatan pesta malam hari. Pemilihan bahan yaitu yang bertekstur lebih halus dan lembut. Model busana kelihatan mewah atau berkesan *glamour*.

Warna yang digunakan lebih mencolok, baik model ataupun hiasannya lebih mewah.

Berdasarkan uraian di atas dapat disimpulkan bahwa busana pesta malam adalah busana yang digunakan pada kesempatan malam hari dengan menggunakan bahan yang berkualitas dan hiasan pelengkap yang bagus.

3. Karakteristik Busana Pesta

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

a. Model/ siluet busana pesta

“Siluet busana pesta adalah struktur pada desain busana yang mutlak harus dibuat dalam suatu desain” (Sri Widarwati, dkk, 1993).

“Siluet adalah garis sisi luar atau garis sisi bayangan luar dari sebuah model busana atau pakaian yang dapat dikelompokkan menjadi garis bayangan luar atau siluet (*silhouette*) A, I, H, Y, S, T, O, X, V” (Arifah A. Riyanto, 2003).

Berdasarkan uraian di atas disimpulkan bahwa siluet yang digunakan dalam busana pesta malam adalah siluet S, yang pada bagian atas dan bawah pinggang lebih besar dari pada bagian pinggang.

b. Bahan busana pesta

Penggunaan bahan untuk busana pesta malam dibuat dari bahan-bahan yang bertekstur lebih lembut dan halus. Selain itu, menggunakan

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

- 1) Memilih bahan sesuai dengan model desain.
- 2) Memilih bahan sesuai dengan kondisi si pemakai.
- 3) Memilih bahan sesuai dengan kesempatan si pemakai.
- 4) Memilih bahan sesuai dengan kenangan keluarga.

c. Warna Bahan

Warna dapat mencerminkan perasaan hati seseorang yang mengenakan busana. Warna yang gelap akan berkesan mengecilkan tubuh, sedangkan warna terang akan memberikan kesan gemuk. Untuk pemakaian yang berkulit gelap disarankan memakai baju yang mempunyai unsur kekuningan. Wanita dewasa disarankan memakai warna pastel, hijau, biru karena warna-warna ini menimbulkan kesan dewasa, anggun, dan tenang. Warna busana dan warna kulit mempunyai hubungan yang sangat erat. “Pemilihan warna bahan untuk pesta malam sebaiknya dipilih warna yang agak tua, misalnya hitam, biru tua, coklat tua, merah, dan lain-lain” (Prapti Karomah, 1990).

Pengertian di atas dapat dijelaskan bahwa, untuk memilih warna dalam pembuatan busana pesta malam sebaiknya memilih warna yang mencolok.

d. Tekstur Bahan Busana

Menurut Sri Widarwati, dkk (2000: 14), “tekstur adalah sifat permukaan dari suatu benda yang dapat dilihat dan dirasakan”. Sifat-sifat permukaan tersebut antara lain kaku, lembut, kasar, halus, tebal, tipis, dan tembus terang (transparan). Pengertian tekstur tidak saja terbatas pada keadaan permukaan benda, tetapi juga menyangkut kesan yang timbul dalam perasaan dari apa yang terlihat pada permukaan benda. Tekstur busana ikut berperan dalam penampilan suatu busana. Untuk mendapatkan keselarasan dalam tekstur maka perlu diketahui macam-macam tekstur. Macam-macam tekstur antara lain halus, licin, berkilau, kusam, kasar, dan lain-lain. Tekstur bahan untuk busana pesta malam biasanya lembut, bahan melangsai, mengkilap, dan menggunakan bahan yang berkualitas.

Berdasarkan pengertian di atas dapat disimpulkan bahwa, tekstur yang digunakan untuk busana pesta malam adalah tekstur yang halus, licin berkilau, dan menggunakan bahan yang berkualitas, karena busana pesta merupakan busana yang beda dari busana-busana yang lain.

G. Pola Busana

Pola dasar adalah pola yang dibuat dengan menggunakan ukuran dan sistematika tertentu. Sedangkan yang dimaksud dengan pola busana adalah pola pengembangan dari pola dasar sesuai model yang diinginkan. Menurut Widjiningih (1994:3), “pola konstruksi adalah pola yang diperhitungkan secara matematis dan digambarkan pada kertas sehingga

tergambar bentuk badan muka dan belakang, rok, lengan, kerah, celana kulot, dan sebagainya yang masih dapat diubah menjadi pola yang dikehendaki”. Pola konstruksi dapat dibuat untuk semua jenis bentuk badan dengan berbagai perbandingan

Ada beberapa metode dalam pembuatan pola, di antaranya:

1. Pengambilan ukuran

Pada proses pembuatan pola terlebih dahulu harus mengambil ukuran badan. Dalam pengukuran badan harus dilakukan dengan teliti dan tepat agar pembuatan busana terlihat bagus dan sesuai dengan ukuran. Sebelum mengambil ukuran sebaiknya mengikatkan *ban veter* pada bagian dada, pinggang, dan panggul agar mendapatkan ukuran yang tepat. Apabila desain busana yang dibuat berupa *bustie* maka di bagian atas dada dan bawah dada diikat menggunakan *ban veter* secara melingkar.

Adapun ukuran-ukuran yang dibutuhkan dalam pembuatan busana (Porrie Muliawan, 2003: 78), di antaranya:

1) Ukuran Pola Badan

a) Lingkar leher

Lingkar leher diukur sekeliling batas leher dan badan dengan meletakkan jari telunjuk di lekuk leher.

b) Panjang bahu

Panjang bahu diukur dari batas leher ke puncak lengan.

c) Lingkar badan

Diukur sekeliling badan atas yang terbesar melalui puncak payudara, kemudian ke ketiak terus ke belakang. Letak meteran di belakang harus datar dari ketiak sampai ketiak, diukur pas dahulu kemudian ditambah 4 cm atau 4 jari.

d) Lingkar pinggang

Lingkar pinggang diukur dari sekeliling pinggang (pas dahulu), kemudian ditambah 1 cm atau 1 jari. Tambahan ini untuk pola badan atas, tetapi untuk celana boleh kurang 1 cm.

e) Lingkar panggul

Lingkar panggul diukur pada badan bawah yang terbesar, pas dahulu kemudian tambah 4 cm atau 4 jari. Diambil pada ketinggian dua jari di atas puncak pantat, meteran terlihat datar.

f) Lebar muka

Lebar muka diukur pada pertengahan jarak bahu terendah ketiak dari batas lengan kanan sampai kiri.

g) Panjang muka

Panjang muka diukur dari lekuk leher di tengah muka ke bawah sampai di bawah *ban veter* pinggang.

h) Lebar punggung

Lebar punggung diukur pada pertengahan jarak bahu terendah dan ketiak, dari batas lengan kiri sampai batas lengan kanan.

i) Panjang punggung

Panjang punggung diukur dari tulang leher yang menonjol di tengah belakang lurus ke bawah sampai di bawah *ban veter* pinggang.

j) Panjang sisi

Panjang sisi diukur dari batas ketiak, di mana diletakkan mistar sebagai batas, sampai di bawah *ban veter* pinggang dikurangi 2, 3, atau 4 cm, tergantung besarnya lubang lengan yang dikehendaki.

k) Tinggi dada

Tinggi dada diukur dari bawah *ban veter* pinggang tegak lurus ke atas sampai puncak payudara.

l) Lebar dada

Beberapa sistem konstruksi pola dasar wanita memerlukan ukuran ini, yaitu mengukur jarak dari puncak payudara yang satu ke puncak yang disebelahnya.

2) Ukuran Pola Lengan

a) Lingkar lubang lengan

Diukur sekeliling lubang lengan, pas dahulu lalu ditambah 4 atau 6 cm untuk konstruksi pola pada lengan.

b) Panjang lengan luar

Diukur dari bahu terendah/ puncak lengan ke bawah.

c) Tinggi kepala lengan

Diukur dari bahu terendah ke batas lengan atas yang tersebar, umumnya 12 atau 14 cm.

d) Lingkar bawah lengan

Diukur sekeliling besarnya tempat lengan berhenti pas dahulu, kemudian ditambah 2 atau 3 cm.

3) Ukuran Pola Rok

a) Panjang rok muka

Diukur dari bawah *ban vetar* pinggang di tengah muka lurus ke bawah sampai di lantai, karena rata. Kemudian ukur beberapa panjang yang dikehendaki dikurangi dari lantai.

b) Panjang rok sisi

Diukur sampai lantai dahulu, kemudian dikurangi dengan angka yang sama. Umumnya panjang rok sisi 1 atau 2 cm lebih panjang dari pada ukuran di tengah muka.

c) Panjang rok belakang

Diukur pada tengah belakang dari bawah *ban vetar* ke lantai dahulu, kemudian dikurangi dengan angka yang sama, umumnya tengah belakang kurang 1 cm dari tengah depan.

2. Metode atau sistem pembuatan busana

Menurut Widjiningsih (1994: 3), metode pembuatan pola ada dua macam, yaitu:

a) Draping

“Draping adalah cara membuat pola dengan meletakkan kertas tela sedemikian rupa di atas badan seseorang atau boneka *manequin* yang akan dibuat busana dari tengah muka menuju ke sisi dengan bantuan jarum pentul” (Widjiningsih, 1994). Untuk mendapatkan bentuk yang sesuai dengan bentuk badan diperlukan lipit pantas atau lipit bentuk. Lipit pantas digunakan karena adanya perbedaan ukuran antara lain lingkaran yang besar dengan yang kecil. Misalnya lipit bentuk di bawah dada, sisi ataupun bahu. Draping banyak digunakan sebelum pola konstruksi berkembang, karena draping ini memiliki beberapa keunggulan antara lain, yaitu tidak membutuhkan ukuran karena dapat langsung dibuat pada *manequin* atau badan seseorang, tidak terlalu memerlukan banyak waktu, langsung dapat membuat desain yang kita inginkan dan apabila kurang teliti dalam pembuatannya pola tetap dapat dibuat.

Menurut Porrie Muliawan (1989), draping adalah 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.

Berdasarkan pendapat di atas dapat disimpulkan bahwa, draping adalah cara membuat pola dengan cara meletakkan kain atau kertas tela yang langsung menempel pada badan seseorang atau pada badan *manequin*.

b. Konstruksi Pola

“Konstruksi pola adalah pola yang dibuat berdasarkan ukuran dari bagian-bagian badan yang diperhitungkan secara sistematis dan digambar pada kertas, sehingga tergambar bentuk badan muka dan belakang, rok, lengan, kerah, dan sebagainya” (Widjiningih, 1994: 3). Dalam pembuatan konstruksi pola tergantung pada sistem menggambar pola yang digunakan serta berhubungan erat pada ukuran-ukuran yang diambil. Pola konstruksi kemudian berkembang menjadi bermacam-macam sistem yaitu pola *Dan Kaerts, Charmant, Mayneke, Cuppens, Dressmaking, Soen, Wielsma Frans Wiener*, dan *Muhawa* (M. H. Wancik, 2000). Menurut Widjiningih (1982), ada beberapa hal yang harus diperhatikan untuk mendapatkan pola konstruksi yang baik adalah sebagai berikut:

- 1). Cara mengambil macam-macam jenis ukuran haruslah tepat dan cermat dengan menggunakan peterban sebagai alat penolong sewaktu mengukur dan pita pengukur.

- 2). Cara menggambar bentuk tertentu seperti garis leher, kerung lengan dan bagian bawah rit harus luwes, lancar dan tidak ada keganjilan.
- 3). Pehitungan pecahan dari ukuran yang ada dalam konstruksi harus dikuasai.

H. Teknologi Busana

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

1. Teknologi Penyambungan (Kampuh)

Kampuh adalah kelebihan jahitan atau tambahan jahitan untuk menghubungkan dua bagian dari busana yang dijahit (Nanie Asri Yulianti, 1993 : 4). Sedangkan menurut Soekarno (2000 : 138), kampuh adalah jahitan yang terdiri satu bagian atau lebih dari pakaian. Berdasarkan kedua pendapat tersebut dapat diambil kesimpulan kampuh adalah tambahan jahitan yang terdiri satu bagian atau lebih yang berfungsi untuk menghubungkan dua bagian dari dua busana yang dijahit. Kampuh terdiri dari dua macam, yaitu:

a. Kampuh Buka

Kampuh buka adalah kampuh yang kelebihan jahitannya dibuka. Agar kampuhnya rapi, dapat dirapikan dengan cara antara lain kampuh buka yang diselesaikan dengan dirompok, kampuh

buka yang diselesaikan dengan dijahit tepi tirasnya, kampuh buka yang diselesaikan dengan digunting zig-zag, kampuh buka yang diselesaikan dengan tusuk balut, kampuh buka yang diselesaikan dengan tusuk feston. Menurut Sicilia Sawitri (1997) ada dua cara untuk menjahit kampuh buka yaitu sebagai berikut:

- a) Kampuh yang harus dijahit disatukan, kemudian dijahit dengan jarak jahitan sedang (tidak terlalu besar ataupun kecil) dan dijahit tepat pada garis pola.
- b) Kampuh yang sudah dijahit, dibuka dan *dipress* dengan seterika (Sicilia Sawitri, 1997)

b. Kampuh Tutup

Kampuh tutup adalah kampuh yang kelebihan jahitan dari dua bagian kain tidak terbuka, melainkan dijadikan satu. Cara penyelesaian kampuh tutup ini antara lain:

c. Kampuh Balik

Kampuh balik ini biasanya dipakai untuk menyelesaikan pakaian anak, pakaian dalam wanita, pakaian wanita dewasa yang dibuat dari bahan tembus terang. Kampuh balik ada tiga macam, yaitu kampuh balik biasa, kampuh balik semu, dan kampuh balik yang diubah/ digeser.

d. Kampuh Pipih

Kampuh pipih biasa digunakan untuk pakaian bayi dan pakaian pria.

e. Kampuh Perancis

Kampuh Perancis ini berfungsi untuk menghubungkan dua bagian kain dengan satu setikan. Kampuh ini biasa digunakan untuk bahan-bahan yang tipis.

f. Kampuh Sarung

Kampuh sarung dipakai untuk menyambung bahan bercorak kotak-kotak, untuk menjahit pakaian yang dipakai bolak-balik. Kampuh ini terdapat dua jalur setikan.

2. Teknologi *Interfacing*

Interfacing adalah bahan yang dipergunakan untuk memberikan bentuk nampak rapi (Sicilia Sawitra, 1997 : 21). Bagian yang perlu diberi interfacing adalah bagian kerah, lapel kerah, punggung dan lidah tengah muka. interfacing dengan perekat dan tanpa perekat.

3. Teknologi *Facing*

Facing sebagai penyelesaian bagian lapel kerah, lapisan lidah pada bagian muka dan sebagai hiasan jika menggunakan warna lain (kombinasi warna) dari busananya (Nannie Asri Yulliatri, 1993). Sedangkan menurut Sicilia Sawitra (1997 :21) Facing adalah lapisan yang tampak dari luar, misalnya

4. Teknologi *Interlining*

Interlining merupakan potongan bahan pembentuk yang dipotong serupa dari bagian sebuah desain dan dipergunakan di antara suatu bahan pelapis dan bagian dari desain, yang dikonstruksikan terpisah dan digabungkan dengan tusuk flanel (*catch stitch*) pada lapisan *facing* pakaian sebelum dijahit ke dalam. *Interlining* adalah pakaian yang dilapis, dipasang jika diperlukan terutama pada musim dingin di negara-negara Eropa. Gunanya untuk memberikan panas tambahan. Bahan yang digunakan adalah bahan yang berbulu (Sicilia Sawitri, 1997). Menurut Goet Poespo (2005: 10), “*interlining* (bahan pelapis antara) adalah bahan yang cocok/ pantas diletakkan di antara pakaian dan bahan pelapis dalam (*vuring/lining*) untuk menambah kehangatan dan bentuk”.

5. Teknologi *Lining*

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

Dalam pemilihan bahan untuk *lining*, harus memenuhi syarat-syarat antara lain:

- 1) Tahan lama sesuai dengan bahan pokok
- 2) Tidak tembus terang
- 3) Tidak luntur
- 4) Tahan obat dalam proses *dry cleaning*
- 5) Warna cocok atau harmonis dengan bahan pokoknya
- 6) Bahannya halus (Sicilia Sawitri, 1997 : 20).

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

a) Pemasangan *lining* dengan teknik lepas.

Pemasangan *lining* dengan teknik lepas yaitu antara bahanu tama dengan bahan lining diselesaia kn tersendiri dan hanya bagian tertentu yang disatukan, misalnya kerung lengan, kerung leher ataupun ban pinggang. Kelebihan dari pemasangan lapisan ini adalah kemungkinan berkerut sangat kecil selain itu apabila dilihat dari bagain baik dan buruk tampak rapi.

b) Pemasangan *lining* dengan teknik lekat

Pemasangan *lining* dengan teknik lekat yaitu bahan lining dijahit bersama dengan bahan utama. Kelebihan pemasangan bahan lining adalah pemasangan lebih cepat, dan hasil jadi akan lebih kuat. Teknik pemasangan seperti ini biasa digunakan untuk bahan tembus terang. Sedangkan untuk kekurangannya dari teknik pemasangan ini adalah jahitannya akan tampak berkerut apabila dalam memasang dan menjahitnnya kurang hati-hati dan teliti.

Berdasarkan pendapat diatas pelapisan atau *lining* adalah kain pelapis yang berfungsi sebagai pelapis busana untuk menutup jahitan pada busana yang berbahan tipis agar tampak rapi baik dari bagian dalam maupun luar.

6. Teknologi Pengepresan

Pengepresan adalah suatu metode atau cara yang dilakukan untuk mendapatkan hasil jahitan yang rapi. Ada tiga tingkatan dalam proses pengepresan yaitu sebelum memotong, selama penjahitan dan setelah pakaian selesai dijahit.

Untuk mendapatkan hasil yang sempurna pada busana tailoring harus dilakukan pengepresan berulang-ulang. Cara mengepres disini adalah dengan penyetrakaan. Alat-alat yang digunakan untuk melakukan pengepresan antara lain: papan pres (papan seterika), papan lengan, bantalan *tailor (Tailor's Ham)*, kain pengepres, seterika uap minimal 1100 watt, roll untuk kampuh/ *seam roll* (Sicilia Sawitri, 1997 : 70-72). Langkah-langkah pengepresan menurut M.H. Wanchik(2000) yaitu sebagai berikut :

- 1) Sebelum menyetrika, perhatikan dulu jenis kain apakah tahan panas atau tidak.
- 2) Pada saat menyetrika, sebaiknya dilapisi dengan kain katun atau kertas agar tidak mengkilap atau meninggalkan bekas (belang).

Untuk hasil yang lebih baik, basahilah dengan air pada bagian yang akan disetrika.

- 3) Pada saat menyetrika bagian yang cembung, masukkan bantalan kayu dibawahnya agar bagian tersebut menjadi licin menurut bentuknya. Untuk bagian yang cekung, gunakan bagian ujung setrika untuk mengepres.

Pengepresan sangat berpengaruh terhadap penampilan busana, dengan pengepresan yang baik maka hasil jahitan suatu busana akan terlihat lebih rapi dan baik jatuhnya. Oleh sebab itu, tiap proses menjahit, sebaiknya kampuh dipres dengan rapi.

I. Penciptaan Busana Pesta Malam dengan Sumber Ide Rumah Gadang.

Proses penciptaan busana pesta malam ini dilakukan secara bertahap, berikut tahapan-tahapan yang dilakukan :

1. Penciptaan Desain Busana

a. Penentuan Sumber Ide

Proses penciptaan busana pesta malam ini dimulai dari langkah pertama yaitu mengkaji tema yang telah ditentukan yaitu "*New Light Heritage*". *New Light Heritage* secara umum didefinisikan sebagai warisan budaya yang memiliki nilai budatya yang harus dipertahankan dan diestafetkan kepada generasi mendatang. Dalam hal ini lebih ditekankan pada Rumah Gadang Sumatra Barat. Sesuai

dengan tema yang telah ditentukan maka penulis mengambil Rumah Gadang sebagai sumber ide dalam penciptaan busana.

b. Pengembangan Sumber Ide

Pengembangan sumber ide dilakukan dengan “deformasi” merupakan penggambaran bentuk yang menekankan pada interpretasi karakter, dengan cara mengubah bentuk objek dengan cara menggambarkan sebagian objek yang dianggap mewakili atau pengambilan unsur tertentu. Pengembangan diterapkan pada gaun bagian atas yang menyerupai tanduk kerbau dan sayap pada bagian sisi rok dengan menggunakan bahan bledu yang dikombinasikan dengan kain songket.

c. Penerapan Unsur

Garis lurus pada garis *princess* bagian atasan gaun, sedangkan unsur garis lengkung atau meruncing diterapkan pada bagian atas busana yang menyerupai tanduk kerbau serta pada bagian lengan yang meruncing. Penerapan unsur garis lurus pada desain ini lebih banyak pada bagian depan agar menyerupai rumah gadang. Unsur arah vertikal diterapkan pada garis *princess* pada bagian atas busana. Unsur bentuk yang diterapkan adalah bentuk segitiga pada bagian atas busana dan pada bagian lengan. Unsur ukuran diterapkan pada bagian rok yang menggunakan ukuran longdress yang memberikesan meninggikan, sedangkan warna yang digunakan adalah warna emas keungu-unguan pada bagian atas

busana dan draperi, pada bagian obi dan rok menggunakan warna pink, Penerapan unsur tekstur bahan antara lain kaku dan berkilau. tekstur kaku dengan menggunakan bahan songket terdapat pada bagian atasan gaun, lengan dan pada bagian draperi, pada bagian rok dan obi menggunakan kain bledu warna pink yang bertekstur berkilau.

e. Penerapan Prinsip

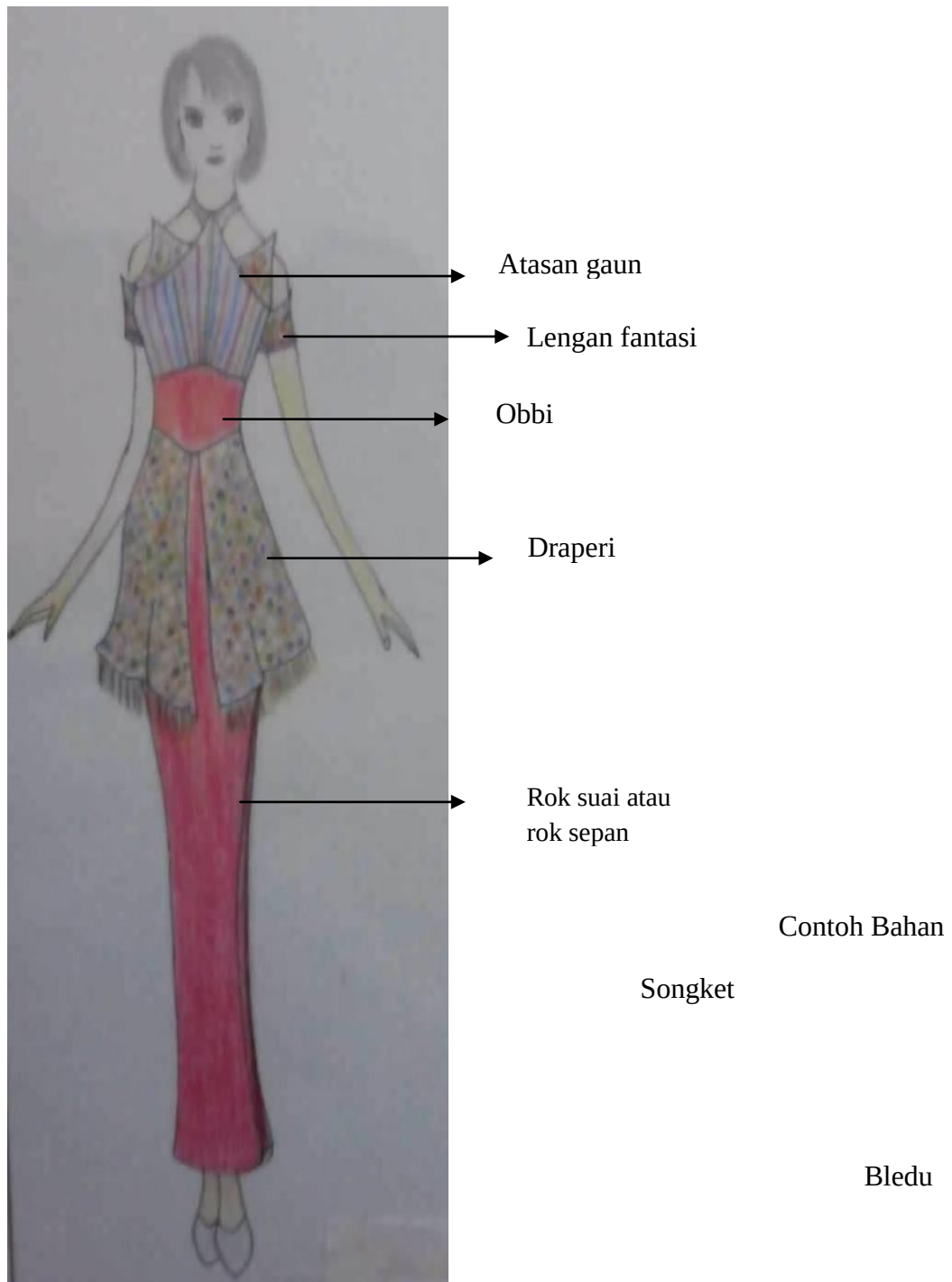
Prinsip Desain diwujudkan dalam beberapa bagian dari desain busana pesta malam ini. Prinsip harmoni diterapkan pada penggunaan warna pada bagian atas gaun, lengan dan draperi dengan memiliki perpaduan warna yaitu ungu dan keemasan diharapkan dapat mencerminkan warna yang ceria. Penerapan prinsip proporsi terdapat pada perbandingan busana bagian atas yang lebih pendek dari busana bagian bawahnya yaitu atasan dan rok. Prinsip irama diterapkan pada pengulangan bentuk segitiga yang terdapat pada lengan dan bagian atas busana meruncing yang memberikan kesan lebih harmoni.

Prinsip keseimbangan menerapkan keseimbangan formal dengan objek bagian kanan dan kiri lengan dan pada bagian atasan gaun yang meruncing yang hampir menyerupai tanduk kerbau atau lambang dari suku minang kabau yang sangat dihargai. Busana pesta tidak harus menggunakan keseimbangan asimetris, karena pesta

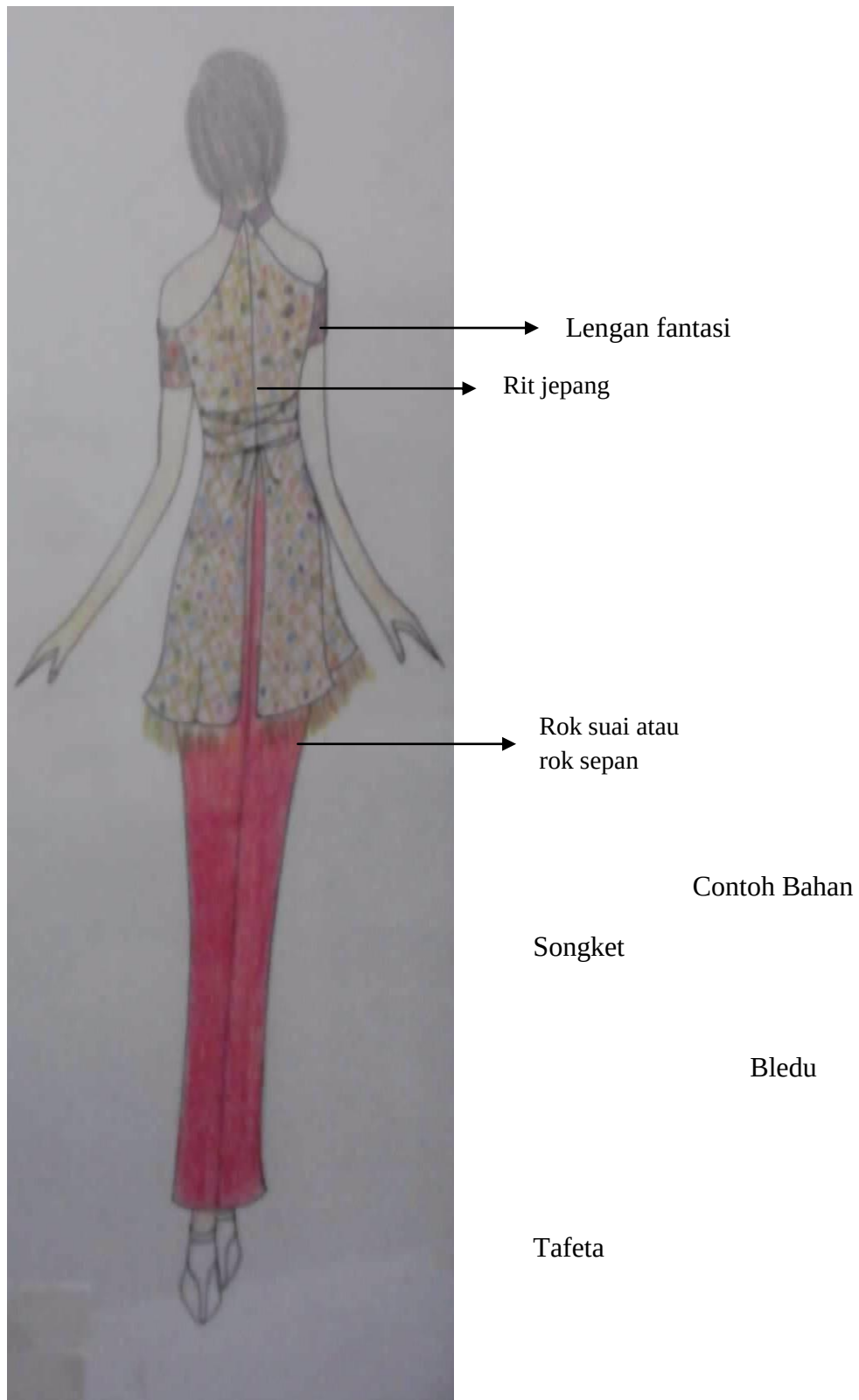
ada juga yang dilaksanakan dengan kondisi formal. Sehingga desain busana ini menggunakan keseimbangan formal atau simetris

Busana pesta malam ini akan dituangkan dalam desain *sketching*, *presentation drawing*, desain hiasan, dan desain pelengkap. Desain *sketching* digambar dengan proporsi yang baik tampak depan dengan penyelesaian menggunakan marker hitam. *Presentation drawing* digambar bagian muka dan bagian belakang .

Gambar 4. *Design Sketching*



Gambar 5. *Presentation Drawing* Tampak Depan



Gambar 6. *Presentation Drawing* Tampak Belakang

J.PAGELARAN BUSANA

1. Pengertian Pagelaran Busana

Gelar busana adalah pameran mode busana yang asalnya adalah ingin memamerkan ide – ide hasil rancangan para perancang mode busana (Sri Widarwati, 1996:45). Peragaan busana menurut Poppy Darsono merupakan ajang untuk memperkenalkan produk baru berupa busana dan pelengkap busana. Peragaan busana adalah parade busana yang dikenakan oleh model hidup atau peragawati (Sicilia Sawitri, 1985:12).

Dari pengertian beberapa sumber diatas dapat disimpulkan bahwa gelar busana merupakan salah satu cara untuk memperagakan, memperkenalkan busana kepada khalayak umum atau masyarakat.

2. Tujuan Penyelenggaraan Pagelaran Busana

Adapun tujuan dari sebuah peragaan busana menurut Sri Widarwati (1995) adalah bertujuan untuk :

- 1) Memberikan hiburan.
- 2) Mencari dana untuk kegiatan tertentu.
- 3) Untuk tujuan promosi barang dagangan, dalam hal ini meliputi:
 - a) Barang dagangan berupa ciptaan baru dalam dunia fashion
 - b) Barang dagangan berupa hotel, restoran, dan lain-lain.

- c) Barang dagangan berupa produk baru.
- d) Barang dagangan berupa pola-pola jadi dari pabrik pola.
- e) Barang dagangan berupa alat make-up, perhiasan dan lain-lain (Sri Widarwati, 1995:45).

Adapula manfaat yang bisa didapat dari mengadakan peragaan busana antara lain :

- 1) Sebagai wahana belajar keorganisasian dalam bentuk kepanitiaan pagelaran busana.
- 2) Melahirkan desainer-desainer muda yang profesional di bidangnya.
- 3) Memperkenalkan sebuah hasil karya perancang busana kepada masyarakat. (Sri Widarwati, 1995:45)

Tujuan dari pergelaran busana dengan tema “*New light Heriatge*” adalah:

- a. Sebagai sarana untuk mempromosikan hasil karya mahasiswa Teknik Busana Fakultas Teknik Universitas Negeri Yogyakarta.
- b. Mendidik para mahasiswa program studi Teknik Busana baik formal maupun non formal dalam rangka menampilkan kreasinya dan memupuk rasa percaya diri.

3. Konsep pagelaran

a. Style pagelaran

Besar atau kecil sebuah event layak mendapat sentuhan istimewa. Jika ingin dikenang perbedaan harus dibubuhkan sebagai torehan kenangan di hati para audienns. Dan untuk semua itu, konsep adalah suatu langkah awal yang harus dibuat (Dini W 2009). Dalam pengembangan konsep ini ada faktor-faktor yang harus diingat adalah: (a) jabarkan visi misi, yaitu untuk apa event ini diadakan. (b) kenali audiensnya, yaitu siapakah orang yang anda tuju untuk event ini. (c) catat segala kemungkinan, yaitu catat segala kemungkinan yang terjadi ketika event berlangsung, hal ini berkaitan dengan teknis.

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 atau musik kamar), pagelaran dapat dilakukan didalam ruangan.

b. Tata Letak Panggung

Menurut Corinth, dalam bukunya yang berjudul *Fashion Showmanship* (1970:7) menyatakan bahwa tata letak panggung bervariasi baik dalam tinggi, ukuran dan bentuk ketika memilih jenis panggung tertentu, dalam perencanaan pertunjukan harus memperhatikan dua poin yaitu :

- 1) Waktu bagi model untuk masuk ke area pertunjukan dari ruang ganti hingga pergantian tempat.
- 2) Tinggi, ukuran dan bentuk yang berkaitan dengan ruang dan visibilitas.

Panggung merupakan suatu ruang yang secara mendasar merupakan sarana penentu dalam mencapai tujuan dari sebuah pagelaran. Jenis dan tempat pagelaran merupakan salah satu hal yang penting (Soegeng Toekiyo, 1990:24). Berdasarkan pengertian diatas panggung merupakan tempat yang mendasar dalam suatu pagelaran dan tempat untuk mempertunjukan sesuatu kepada penonton. Menurut Bastomi (1985:5) panggung dibedakan menjadi tiga macam yaitu :

1) Panggung Arena

Panggung ini disajikan pada tempat yang letaknya sama tinggi atau lebih rendah dari penonton. Dalam konsep panggung tersebut penonton duduk melingkari panggung sehingga penonton dapat sangat dekat dengan panggung dan

model. Model dapat terlihat dari berbagai sisi maka panggung ini dibuat dalam sebuah ruangan, bentuk panggung arena adalah bulat dan membutuhkan kreatifitas yang tinggi agar set dekorasi dapat sesuai dengan tema namun tidak menghalangi pandangan dari penonton.

Set penataan panggung arena digunakan dalam pertunjukan sirkus, adapun pertunjukan busana yang menggunakan panggung model ini namun masih jarang ditemukan.

2) Panggung Tertutup (*Proscenium*)

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

Set penataan panggung tertutup sering pula digunakan dalam pertunjukan drama, namun banyak juga yang menggunakannya dalam pertunjukan busana.

3) Panggung Terbuka

Merupakan tata panggung tanpa adanya dinding keliling. Berbagai variasi dapat digunakan untuk memperlihatkan pertunjukan di tempat terbuka (*outdoor*), di dalam ruangan

(*indorr*) atau ditempat yang landai dimana penonton berada di area yang lebih bawah dari panggung tersebut.

Pada panggung jenis ini paling sering digunakan dalam acara *Fashion Show* dimana dalam panggung ini terdapat area *background* dimana model keluar dan masuk, dan penonton dapat lebih jelas melihat busana yang diperagakan oleh model.

Catwalk sangat bervariasi menurut tinggi dan ukurannya, dalam menentukannya perlu dipertimbangkan :

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

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

Dalam pagelaran busana dengan tema *New Light Heritage* ini menggunakan tata panggung terbuka dengan bentuk panggung T.

c. Lighting

1) Pengertian Lighting

Lighting adalah penataan peralatan pencahayaan untuk menerangi panggung untuk mendukung sebuah pementasan atau pagelaran, tanpa adanya pencahayaan maka pagelaran tidak akan terlihat oleh penonton.

Menurut Murgiyanto (1993:82) Fungsi dari cahaya dapat digolongkan menjadi dua yaitu:

1. lighting sebagai peneranga yaitu fungsi lighting yang hanya sebatas untuk menerangi panggung beserta unsur-unsurnya agar terlihat saat pagelaran
2. lighting sebagai pencahayaan yaitu berfungsi sebagai unsur artistik saat pagelaran yang bermanfaat untuk membentuk dan mendukung suasana sesuai tuntutan tema pagelaran.

2) Unsur –Unsur lighting

Dalam tata cahaya ada beberapa unsur penting yang harus diperhatikan antara lain:

- a) Tersedianya peralatan dan perlengkapan yang cukup lampu, kabel, holder, dan beberapa peralatan yang berhubungan dengan lighting dan listrik.
- b) Tata letak dan titik fokus. Tata letak yaitu penempatan lampu sedangkan titik fokus adalah area jatuhnya cahaya, penempatan lampu dalam pagelaran di atas dan di area depan panggung sehingga titik fokus tepat berada di daerah panggung.
- c) Keseimbangan warna yaitu keserasian panggung warna cahaya yang dibutuhkan.

d)Penguasaan alat dan perlengkapan yaitu pemahaman mengenai sifat kerakter cahaya dari perlengkapan tata cahaya sangat berhubungan dengan listrik.

3) Istilah dalam tata cahaya

- a) Lampu adalah sumber cahaya yang memiliki beberapa macamtipe lampu seperti par 38, hologen,spot, follow, focus light,dll
- b) Holder yaitu dudukan lampu yang berfungsi untuk meletakkan lampu pada saat pagelaran
- c) Kabel yaitu penghantar listrik
- d) Dimmer adalah piranti untuk megatur intensitas cahaya
- e) Main light cahaya yang berfungsi untuk menerangi panggung secara keseluruhan.
- f) Foot light adalah lampu untuk menerangi bagian bawah panggung
- g) Wing light adalah lampu untuk menerangi bagian sisi panggung
- h) Back light adalah lampu untuk menerangibagian belakang panggung biasanya ditempatkan pada panggung bagian belakang
- i) Upper light adalah lampu untuk menerangi bagian tengah panggung biasanya ditempatkan di atas panggung

j) Tools peralatan pendukung tata cahaya seperti, circuit breaker(sekring), tang gunting, isolator, solder, palu, tespen, cutter, avometer, saklar, stopcontact.

4). Kualitas Pencahayaan

Kualitas cahaya menjadi beberapa bagian penting dalam perencanaan tata cahaya , agar seluruh area pagelaran dapat tersorot dengan baik. Intensitas cahaya dapat diatur kekuatannya dapat memberikan nuansa tersendiri sesuai dengan tema pagelaran yaitu *New Light Heritage*.

Menurut Adi Model (2009), pembuatan pencahayaan (*lighting*) yang baik akan dapat membuat objek utama tampak menonjol dari objek-objek lain di sekelilingnya. Cahaya memiliki beberapa karakteristik, yaitu:

a).*Standard reflector*, lampu yang hanya dipasang *standard reflector* akan membuat cahaya yang jatuh menjadi sangat keras dan terarah.

b).*Softbox*, menghasilkan cahaya yang lembut dan halus.

c).*Silver umbrella*, lampu yang dipasang *silver umbrella* memiliki karakteristik yang cukup keras, tapi penyebarannya cukup lebar dan merata.

d). *White umbrella*, cahaya dengan *white umbrella* karakteristinya agak lebih lembut dibandingkan *silver umbrella*.

e). *Transparent umbrella*, hasilnya mirip dengan *softbox*, yaitu cahaya yang halus.

f). *Snoot*, cahaya yang dihasilkan karakteristiknya sangat keras dan arah jatuhnya cahaya sangat sempit atau terarah.

g). *Honeycomb*, cahaya akan disaring dan menyebabkan lebih halus jatuhnya pada objek. Arah jatuhnya cukup sempit dan terarah.

h). *Beauty dish*, pencahayaan dengan menggunakan *beauty dish* cukup halus dan merata. Arahnya tetap terkonsentrasi tapi penyebarannya luas.

i). *Ringflash*, cahaya yang dihasilkan oleh *ringflash* cukup keras dan penyebarannya merata. *Ringflas* juga menghasilkan gambar yang nyaris tidak ada bayangan, karena penyebaran cahaya persis dari tengah-tengah.

j). *Standard flash dengan filter*, cahaya yang jatuh akan berubah warnanya sesuai dengan filter yang digunakan. Biasanya *filter* digunakan untuk *background* atau *rim light*.

d. Tata panggung

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

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 menuntut 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.

d). Panggung (*cat walk/stage*)

adalah menjadi pusat perhatian, karena pada tempat itulah peragawati memperagakan busana. Panggung (*cat walk/stage*) tidak harus berupa panggung, namun sebaiknya pandangan penonton sejajar dengan ketinggian, sehingga para peragawati dapat dilihat dari ujung kaki sampai rambut. Pada umumnya lebar panggung (*cat walk/stage*) sekitar 1,5 meter, bentuk atau panjangnya disesuaikan dengan besar ruangan. Harus diperhatikan juga tempat penonton dan hiasan sekitar Panggung (*cat walk/stage*) jangan sampai menghalangi pandangan penonton. Bila panggung (*cat walk/stage*) terdiri dari sambungan meja atau carpet perhatian khusus pada sambungan-sambungan, baik meja maupun carpet karena hal ini akan membahayakan peragawati (jangan sampai tersandung atau jatuh). Warna carpet biasanya hijau tua, merah hati, coklat, biru tua (tidak mencolok). Panggung (*cat walk/stage*) dibuat dalam berbagai bentuk, tetapi bentuk yang paling umum digunakan yaitu T, I, X, H, Y, U atau Z. Pada umumnya bentuk berbentuk “T”, maksudnya supaya memberikan keleluasaan kepada model untuk berjalan di atas panggung (*cat walk/stage*) yang arah jalan model tidak tertuju pada satu arah saja.

e). Latar Panggung (*background*)

Latar panggung (*background*) yang dimaksud ialah latar belakang panggung yang diberi logo tema pagelaran busana dan logo *sponsorship*. Tujuan dari latar panggung (*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. Selain itu, sebagai penutup tempat persiapan model dan pintu masuk model.

Berdasarkan uraian di atas dapat disimpulkan bahwa latar panggung (*background*) merupakan bagian belakang panggung yang berfungsi selain sebagai tempat untuk menyajikan logo, sponsor, dan tema juga sebagai tempat untuk persiapan para peragawati yang akan tampil.

4. Proses Penyelenggaraan Pagelaran Busana

Pagelaran dapat berhasil dengan baik apabila mendapat persiapan yang matang (<http://lirikindonesia.html>) Untuk dapat mencapai keberhasilan yang optimal maka diperlukan adanya suatu persiapan yang meliputi: (a)Menentukan Tujuan Pergelaran; (b)Menentukan Fungsi Pergelaran; (c) Pembentukan panitia; (d)Menentukan Tema; (e)Membuat Proposal; (f)Menyusun Acara Pagelaran; (g)Mempersiapkan Sarana Pendukung.

a) Menentukan Tujuan pagelaran

- 1) Memberikan hiburan kepada masyarakat.
- 2) Menumbuhkan motivasi untuk berkarya.
- 3) Memperingati hari-hari besar
- 4) Melestarikan budaya.
- 5) Sebagai sarana apresiasi.
- 6) Untuk kegiatan amal/sosial.

b) Fungsi Pergelaran

Pagelaran mempunyai fungsi baik secara langsung maupun tidak langsung. Manfaat yang langsung adalah sarana untuk berkreasi diri. Sedangkan manfaat tidak langsung nya adalah dapat untuk mengembangkan dan menambah kehalusan budi pekerti. Fungsi pagelaran secara umum adalah sebagai berikut:

- 1) sebagai sarana pengembangan bakat.
- 2) sebagai media ekspresi.
- 3) sebagai media apresiasi.
- 4) Sebagai media komunikasi

(c) Pembentukan Panitia

Dalam menyelenggarakan pagelaran busana diperlukan suatu organisasi. Organisasi ini dapat diartikan dalam arti statis dan arti dinamis. Dalam arti statis organisasi dapat diartikan sebagai wadah, sedangkan dalam arti dinamis organisasi dipandang sebagai suatu sistem atau kegiatan yang dilakukan oleh pimpinan untuk merumuskan tujuan, mengadakan pembagian kerja ke dalam, melimpahkan wewenang dan tanggung jawab kepada masing-masing organisasi yang menjadi bawahannya (Ibnu syamsi, 1984).

Peragaan busana memerlukan sebuah kepanitiaan yang terbagi ke dalam beberapa divisi yang memiliki tugas masing-masing. Adapun syarat-syarat agar pembentukan kepanitiaan berjalan dengan baik (Ibnu Syamsi, 1984) adalah :

- 1) Setiap anggota diberi tahu tugas dan kedudukan dalam proses pengambilan keputusan atau dalam pemecahan masalah.
- 2) Setiap anggota disadarkan akan keterikatan untuk menjalankan tugasnya dalam kepanitiaan sampai selesai.
- 3) Anggota panitia hendaknya dilatih bekerja sama dalam satu proses kegiatan dan memiliki kemahiran mengadakan hubungan antar pribadi yang baik.

- 4) Anggota panitia tidak boleh merasakan adanya perbedaan antara atasan dan bawahan tetapi merupakan tim yang sama kedudukannya.
- 5) Ketua panitia harus mempunyai jiwa kepemimpinan yang tinggi yang mampu menggerakkan kerja sama antar anggotanya.
- 6) Jadwal dan pembahasan supaya diberitahukan sebelumnya kepada para anggota.
- 7)antuan dan dukungan hendaknya diberikan oleh pimpinan yang akan mengatur pelaksanaan keputusan yang telah dibuat panitia.
- 8) Anggota seharusnya memupuk hubungan yang lebih baik lagi antara satu anggota dengan anggota yang lain.

Susunan dalam panitia pagelaran meliputi mahasiswa-mahasiswa yang memiliki tugas dan fungsi masing-masing sesuai dengan struktur kepanitiaan yang akan dibentuk.

d) Menentukan Tema

Penentuan tema bisa didasarkan pada jenis peristiwa monumental seperti, ulang tahun sekolah, perpisahan sekolah, dan lain sebagainya. Karena tema adalah ide dasar pokok pagelaran, maka setidaknya sebelum mengadakan pagelaran, perlu adanya analisa latar belakang terjadinya

peristiwa yang dapat diangkat menjadi tema dengan persyaratan sebagai berikut:

- 1) Aktual
- 2) Singkat dan jelas
- 3) Waktunya terbatas

(<http://senturi09.wordpress.com/2010/12/22/menyusun-rencana-kerjamenentukan-temamembuat-proposal-pergelaran/>)

e) Membuat Proposal

Setelah tema terbentuk, kemudian menyusun proposal yang memiliki banyak fungsi seperti, sumber pencarian dana/sponsor, pemahaman program dan rencana pelaksanaan. Proposal itu sendiri memiliki arti sebagai rencana yang dituliskan dalam bentuk rancangan kerja. Bentuk isi proposal terdiri dari:

- 1) Nama kegiatan, yang dimaksud adalah judul atau nama apa yang dipakai dalam pertunjukan.
- 2) Latar belakang, yaitu dasar apa yang digunakan sehingga program pertunjukan tersebut dapat terlaksana.
- 3) Dasar pemikiran, yaitu memuat hal – hal surat – surat keputusan atau program yang akan dipakai sebagai dasar acuan dalam kegiatan.

- 4) Pelaksanaan, yaitu memuat waktu kapan dilaksanakan hari, tanggal, waktu, dan tempat.
- 5) Pelaksana, yaitu memuat susunan kepanitiaan.
- 6) Anggaran, yaitu memuat rencana anggaran yang akan digunakan selama pertunjukan berlangsung.
- 7) Acara, yaitu memuat susunan acara yang akan ditampilkan.
- 8) Lain – lain, dapat diisi dengan surat – surat yang mendukung pelaksanaan.
- 9) Penutup, berisi kata penutupan dari proposal tersebut. Di akhir proposal dibubuhi tanda tangan kedua panitia dan instansi

f) Menyusun Jadwal Pertunjukan dan Susunan Acara

Susunan penjadwalan kegiatan pertunjukan, meliputi hal-hal sebagai berikut:

- 1) Menyiapkan busana yang akan ditampilkan
- 2) Koordinasi terhadap model
- 3) Mengadakan *General Repetition* atau gladi bersih.
- 4) Melakukan checking akhir terhadap kesiapan pertunjukan baik dari panitia, model serta tempat pertunjukan.
- 5) Membuat draft penampilan atau susunan acara.

Apabila penjadwalan pagelaran telah selesai dibuat, langkah selanjutnya adalah menyusun acara pagelaran. Untuk membuat susunan acara pagelaran, harus diketahui dengan jelas tentang:

- 1) Waktu pelaksanaan
- 2) Waktu yang dibutuhkan para model memperagakan busana dan jenis busana yang akan diperagakan
- 3) Urutan acara dengan penampilan waktu (menit) yang digunakan.

Setelah acara telah selesai disusun, kemudian yang diperlukan sebelum waktu pagelaran adalah menata tempat yang akan digunakan. 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 pagelaran dapat dilakukan didalam ruangan.