

BAB II

KAJIAN TEORI

A. NEW LIGHT HERITAGE

1. Pengertian Heritage

Heritage yaitu sejarah, tradisi, dan nilai-nilai yang dimiliki suatu bangsa atau Negara selama bertahun-tahun dan dianggap sebagai bagian penting dari karakter bangsa tersebut. (Sumber : Kamus Oxford hal:202). UNESCO memberikan definisi “*heritage*” sebagai warisan (budaya) masa lalu, yang seharusnya dilestarikan dari generasi ke generasi karena memiliki nilai-nilai luhur. Dalam buku *Heritage Management Interpretation* Idewntity, karya Peter Howord memberikan makna *heritage* sebagai segala sesuatu yang ingin diselamatkan orang, termasuk budaya material maupun alam. Sedangkan menurut Hall & McArther (1996:5) dalam bukunya *heritage Management* memberikan definisi *heritage* sebagai warisan budaya dapat berupa kebendaan (*tangible*) seperti monument, arsitektur bangunan, tempat peribadatan, peralatan, kerajinan tangan, dan warisan budaya yang tidak berwujud kebendaan (*intangible*) berupa berbagi atribut kelompok atau masyarakat, seperti cara hidup, folklore, norma dan tata nilai.

Dari beberapa pemaparan di atas dapat disimpulkan bahwa *heritage* adalah peninggalan warisan budaya berupa benda atau tidak berwujud

benda dan memiliki nilai luhur, ada hingga saat ini yang keberadaannya tetap dijaga dan dilestarikan dari generasi ke generasi.

2. Penggolongan Heritage

Dalam piagam pelestarian pusaka Indonesia dideklarasikan di Ciloto 13 Desember 2003, *heritage* disepakati sebagai pusaka. Pusaka (*Heritage*) Indonesia meliputi :

a. Pusaka Alam

Pusaka alam adalah bentukan alam yang istimewa, misalnya, Taman Nasional Komodo, Taman Nasional Ujung Kulon, Taman Nasional Lorentz, dan Cluster Tropikal Heritage of Sumatra.

b. Pusaka Budaya

Pusaka Budaya, dan pusaka Saujana. Pusaka Alam adalah pusaka alam yang istimewa. Pusaka Budaya adalah hasil cipta, rasa, karsa, dan karya yang istimewa dari lebih 500 suku bangsa di tanah air Indonesia. Pusaka Budaya mencakup pusaka berwujud (*tangible*) dan pusaka tidak berwujud (*intangible*). Pusaka budaya yang berwujud (*tangible*) misalnya bangunan kuno dan rumah adat. Pusaka budaya yang tidak berwujud (*intangible*) meliputi flokore dalam bentuk cerita rakyat, tarian, kuliner, dan musik tradisional.

c. Pusaka Saujana

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 keterkaitannya budaya dan alam. Dan ini merupakan fenomena kompleks dengan identitas yang berwujud dan tidak berwujud.

Berpegang pada pemahaman di atas , flokor dalam bentuk cerita rakyat, tarian, kuliner, music tradisional, dan lainnya masuk dalam pusaka budaya yang disebut *Heritage*. Misalnya menyimpan dan memelihara kenangan yang ditinggalkan orang tersebut. Baik dalam bentuk petuah, buku harian, koleksi buku, etos kerja, mobil tua, album foto, dan lain-lain. Khusus untuk gedung dan bangunan tua, yang bisa dikategorikan sebagai pusaka kota.

Salah satu contoh implementasi *heritage* adalah menggunakan beteng vendebrug yang merupakan *heritage* berupa bangunan kuno yang dipakai sebagai sumber ide yang diterapkan dalam bentuk atau siluet busana pesta.

B. SUMBER IDE

1. Pengertian Sumber Ide

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

Sumber ide dapat diperoleh dari alam sekitar, sumber sejarah dan penduduk asli, serta peristiwa – peristiwa penting yang terjadi di sekitar

kita, baik itu peristiwa nasional maupun internasional, dan juga dapat diambil dari busana khas dari suatu daerah.

Berdasarkan penjelasan di atas dapat disimpulkan bahwa sumber ide adalah sesuatu yang dapat dijadikan Inspirasi untuk membuat desain baru yang inovatif. Dalam menciptakan suatu desain busana yang baru, seorang perancang busana dapat melihat dan mengambil berbagai obyek untuk dijadikan sumber ide.

2. Macam-macam Sumber Ide

Dalam menciptakan sesuatu desain busana yang baru, seorang penulis busana dapat melihat dan mengambil berbagai obyek untuk dijadikan sumber ide. Obyek tersebut dapat berupa benda-benda yang terdapat di lingkungan dimana penulis tersebut berada, dan berbagai peristiwa penting di tingkat nasional maupun internasional.

Menurut Chodiyah dan Wisri A Mamdy (1982 : 172), pada desain busana sumber ide dapat dikelompokkan menjadi tiga yaitu :

- 1) Sumber ide dari peristiwa-peristiwa penting yaitu peristiwa nasional maupun peristiwa internasional. Misalnya : pakaian olahraga dari peristiwa PON, SEA GAME, Olimpiade Games, dari pakaian upacara dan lain-lain.
- 2) Sumber ide dari benda-benda alam seperti bentuk dan warna dari tumbuh-tumbuhan, binatang, gelombang laut, bentuk awan, dan bentuk-bentuk geometris.
- 3) Sumber ide dari pakaian penduduk dunia atau pakaian daerah di Indonesia.

Sedangkan menurut Sri Wisdiati (1993:14) sumber ide dapat dibagi:

- 1) Sumber ide sejarah dan penduduk dunia.
- 2) Sumber alam sekitar.
- 3) Pakaian kerja suatu profesi tertentu
- 4) Peristiwa penting.

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

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

- 1) Ciri khusus dari sumber ide, misal kimono Jepang dimana ciri-ciri khusus terletak pada lengan dan leher.
- 2) Bentuk atau siluet dari sumber ide, misal sayap burung merak.
- 3) Tekstur dari sumber ide, misal pakaian wanita Bangkok bahannya dari sutra.
- 4) Warna dari sumber ide, misal bunga matahari yang berwarna kuning.

Proses pengembangan suatu ide yang dituangkan dalam penciptaan busana hendaknya mengetahui detail-detail dari suatu ide yang akan dipakai. Suatu kreasi yang tidak terancang dari syarat-syarat tertentu yang baku. Hanya saja sumber ide yang diambil jelas terlihat pada disain dari sumber ide tersebut. Setiap orang mempunyai cara pandang yang berbeda terhadap suatu ide yang sama akan menghasilkan cara kerja yang berbeda.

3. Pengembangan Sumber Ide

Mengembangkan sumber ide ada beberapa konsep , yaitu :

a. Transformasi

Ada perubahan tetapi karakter aslinya masih dapat dikenal, karena ciri khasnya tidak ditinggalkan.

b. *Deformasi*

Berubah lebih sederhana atau simple namun tidak merubah makna.

c. *Metamorphosis*

Mengalami perubahan melalui proses dan menjelma menjadi berbeda.

Menurut Enny Zuhni Khayati (1998), pengambilan sumber ide dapat dilakukan dengan tiga cara pengembangan sumber ide, yaitu:

a. *Transformasi*

Merupakan suatu proses yang panjang yang didahului oleh terjadinya *inkulturasi* dan *akulturasi*, proses dialog, dan *sintesis* budaya, serta diikuti oleh berbagai pergeseran dan pengembangan nilai-nilai yang memunculkan kebudayaan baru tanpa menghilangkan ciri khas dari kebudayaan yang lama.

b. *Stilasi*

Merupakan cara membuat disain yang menata ulang atau mengembangkan bentuk dasar di suatu benda sehingga memunculkan bentuk baru tanpa harus menghilangkan ciri khas dari benda tersebut

c. *Deformasi*

Merupakan cara membuat disain dengan cara mengurangi bentuk dasar suatu benda sehingga memunculkan bentuk baru tanpa harus menghilangkan ciri khas suatu benda tersebut.

PNamun dalam pengambilan sumber ide hendaknya tidak

ditampilkan atau diaplikasikan pada keseluruhan busana tetapi hanya dibagian-bagian tertentu saja terutama yang akan dijadikan pusat perhatian dari busana tersebut. Selain itu, dalam pengambilan sumber ide apabila dilakukan perubahan atau pengembangan harus diperhatikan pengembangan sumber ide yang diterapkan sehingga tidak menghilangkan ciri khas dari sumber ide yang diambil.

Dari beberapa penjelasan di atas dapat disimpulkan bahwa dalam pengembangan sumber ide dapat menggunakan beberapa cara. Masing-masing memiliki cara pengembangan yang berbeda. Dengan beberapa cara tersebut akan mempermudah dalam mencipta desain busana dengan menggunakan dan mengembangkan sumber ide.

4. Sumber Ide Kostum Tari Sekapur Sirih

Sumber Ide merupakan penguangan dari tema yang digunakan. Tema besar yang diambil dalam pembuatan busana pesta ini adalah “*New Light Heritage*” dengan sub tema “*Kostum Tari Sekapur Sirih Berhias Angsoduo*” dengan menampilkan gaun panjang untuk kesempatan pesta malam .

Tari Sekapur Sirih yaitu keagungan dalam gerak yang lembut dan halus menyatu dengan iringan musik serta syair yang ditujukan bagi para tamu. Menyambut dengan hati yang putih, muka yang jernih menunjukkan keramahtamahan bagi tetamu yang dihormati.

Tari Sekapur Sirih adalah tari Persembahan Jambi yang ditata oleh Firdaus Chatab 1962. Kemudian ditata ulang oleh OK Hunderick ini,

berfungsi untuk menyambut tamu-tamu penting. Tari ini menggambarkan ungkapan rasa putih hati masyarakat dalam menyambut tamu.

Sekapur Sirih ditarikan oleh 9 orang penari perempuan, dan 3 orang penari laki-laki, 1 orang yang bertugas membawa payung dan 2 orang pengawal. Properti yang digunakan; cerano/ wadah yang berisikan lembaran daun sirih, payung, keris. Pakaian; baju kurung /adat Jambi, iringan musik langgam melayu dengan alat musik yang terdiri dari : biola, gambus, akordion, rebana, gong dan gendang. Serta Gending Sriwijaya merupakan tari spesifik masyarakat Sumatera Selatan untuk menyambut tamu istimewa yang berkunjung ke daerah ini, seperti kepala negara, kepala-kepala pemerintahan negara sahabat, duta-duta besar atau yang setara itu. Tari tradisional ini berasal dari masa kerajaan Sriwijaya. Tarian yang khas ini mencerminkan sikap tuan rumah yang ramah, gembira dan bahagia, tulus dan terbuka terhadap tamu yang istimewa itu. Tarian digelarkan 9 penari muda dan cantik-cantik yang berbusana Adat Aesan Gede, Selendang Mantri, paksangkong, Dodot dan Tanggai. Ini merupakan penari inti yang dikawal dua penari lainnya membawa payung dan tombak. Sedang di belakang sekali adalah penyanyi Gending Sriwijaya. Namun saat ini peran penyanyi dan musik pengiring ini sudah lebih banyak digantikan dengan tape recorder. Dalam bentuk aslinya musik pengiring ini terdiri dari gamelan dan gong. Sedangkan peran pengawal terkadang ditiadakan, terutama apabila tarian itu dipertunjukkan dalam gedung atau panggung tertutup. Penari paling depan membawa tepak sebagai Sekapur

Sirih untuk dipersembahkan kepada tamu istimewa yang datang, diiringi dua penari yang membawa pridon terbuat dari kuningan.



Gambar 01. Tari Sekapur Sirih

Penulis mengambil sumber ide *Kostum Tari Sekapur Sirih* dengan mengambil bagian-bagian *Kostum Tari Sekapur Sirih* ini. Dari capenya didisain ulang menjadi hiasan dada, selendang hanya di sisi kiri dan di sisi kanan dengan hiasan drapery. Adapun motif yang diterapkan pada gaun panjang ini mengambil angsoduo.



Gambar.02. Ilustrasi Motif Angsoduo

Sejarah dari angsoduo yaitu Orang Kayo Hitam menikah dengan putri

Temenggung Merah Mato yang bernama Putri Mayang Mangurai, oleh Temenggung Merah Mato anak dan menantunya itu diberi sepasang angsa serta perau kajang lako.

Kemudian disuruh mengaliri aliran sungai Batanghari untuk mencari tempat guna mendirikan kerajaan baru. Kepada anak dan menantunya tersebut, dipesankan bahwa tempat yang akan dipilih ialah dimana sepasang angsa naik ke tebing dan mupur di tempat itu selama dua hari dua malam. Setelah beberapa hari mengaliri Sungai Batanghari, kedua angsa naik ke darat di sebelah hilir (kampung jam), kampung tenadang. Sesuai dengan amanat mertuanya, Orang Kayo Hitam dan istrinya, Putri Mayang Mangurai, beserta pengikutnya membangun kerajaan baru yang kemudian disebut tanah pilih. Tanah Pilih dijadikan pusat pemerintahan kerajaan.

Dulu ada semacam kepercayaan sebelum memulai sesuatu. Raja zaman itu mempercayakan kepada duo ekor angsa untuk menentukan pusat kota kerajaan. Duo angsa itu dilepas di sungai. Kalau angsa itu naik, berarti itulah awal kota. Sampai sejauh mana berjalan, itulah luas daerahnya," tutur Sulaiman Abdullah, seorang tokoh masyarakat Jambi yang juga Ketua Majelis Ulama Indonesia (MUI) Provinsi Jambi.

C. TREND

Kecenderungan akan suatu gaya busana tertentu lazim disebut dengan trend mode. Dalam kehidupan fashion ditandai dengan perubahan-perubahan yang terjadi dalam kurun waktu tertentu. Perubahan yang

mendasar pada mode merupakan bagian yang penting dan menyatu dengan masyarakat. Oleh karena itu selain apa yang sudah disebut di atas, kehidupan fashion juga dipengaruhi oleh keadaan dan kondisi ekonomi, sosial, dan peran. Ketenaran seseorang, popularitas suatu tempat, lagu, kejadian bahkan ilmu bisa memunculkan sesuatu yang baru pada mode.

Inspirasi trend tahun ini banyak diwarnai oleh inovasi-inovasi baru yang merupakan perpaduan elemen-elemen yang cukup kontras. Sebagian dari inovasi itu dimungkinkan oleh adanya perkembangan teknologi baru yang masih penuh dengan eksplorasi. Trend mode 2012 yaitu :

1. Chromatic

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

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 sporadis namun tetap membentuk rangkaian notasi cahaya yang beragam dan harmonis.

c) Motion

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

d) Flow

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

e) Color bold

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

2. Compass

Semangat petualangan dirasakan sebagai sebuah pengalaman yang menjadikan rutinitas biasa menjadi lebih menarik. Fasilitas seperti geo-tagging menambahkan kepekaan terhadap ruang dan arah. Dalam saat yang bersamaan dapat merasakan sensasi menjadi warga dunia ketika informasi dengan tanpa batas berpindah secara cepat tanpa terhalang batas-batas fisik.

a) Cartography

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

b) Strap

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

c) Geo-Ethnic

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

d) Craftlore

Disaat dunia serba instan orang akan cenderung mencari dan menghargai ketrampilan yang menyiratkan sebuah keahlian yang membutuhkan waktu dan kesulitan tinggi. Kerajinan adalah cerita tersendiri yang menjadi bagian dari produk.

e) Fix-it

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

3. *Citi-Zen*

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

a) *Essential*

Penyederhanaan maksimum dalam mengolah bentuk yang selain menyuarakan fungsinya, juga berbicara mengenai filosofinya. Penyederhanaan pada kontras dan tekstur juga melembutkan bentuk menjadi sangat polos dan bersih tanpa “noise” sehingga pembicaraannya dipahami jelas.

b) *Cleanique*

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

c) *Tranquil*

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

Kesederhanaan yang kompleks dan mendalam dikemas dan diselipkan kedalam suatu wadah yang menjadi keseharian.

d) Organic

Karakteristik berbagai elemen alam yang diolah dalam disain yang memberikan aksen organic dan natural yang melembutkan dan menyiratkan kesederhanaan.

4. Cosmic

Teknologi telah berhasil menjembatani batasan antara dunia virtual dan dunian riil, *tangible* dan *intangible*. Dengan mudah apa yang diproyeksikan secara virtual bisa diwujudkan secara langsung melalui 3D print. Sebaliknya digitalisasi memudahkan informasi dan data dari berbagai bentuk dapat dengan mudah disimpan dan diakses. Ditengah-tengahnya teknologi *augmented reality* membawa kedalam sebuah realitas baru yang merupakan hibrida antara real dan unreal. Sebuah wilayah kesadaran baru yang penuh eksplorasi.

a) Chimera

Repetisi mikro elemen yang berulang dan menghipnotis. Membentuk sebuah pola-pola *cosmic* dan objek asing, yang tidak lazim seperti bukan dari dunia ini.

b) Geodesic

Struktur *geodesic* semakin menjadi umum dan sering ditemui. Eksplorasinya yang dramatis membuat seakan-akan elemen structural yang kaku dan berat menjadi cair (*fluid*) sehingga

memberikan karakter kuat pada objek.

c) *Flex*

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

d) *Ethereal*

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

e) *Mineral*

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

D. KARAKTERISTIK PEMAKAI

Menurut pengkajiannya busana dibagi berdasarkan :

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

- a. Busana rumah

Busana untuk bekerja di rumah memiliki disain sederhana

dan mudah dicuci.

b. Busana kerja

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

c. Busana rekreasi

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

d. Busana pesta

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

2. Karakteristik pemakai berdasarkan usia

Mengenai penggolongan usia dalam kaitannya dengan berbusana digolongkan menjadi :

a. Busana bayi 0-12 bulan

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

b. Busana kanak-kanak

Masa kanak-kanak ini termasuk di dalamnya golongan usia

1-6 tahun. Ada masa ini anak sudah mulai belajar bicara atau sudah mulai berbicara, geraknya sudah luas, penglihatannya sudah semakin jelas. Dari perkembangan dan pertumbuhan anak ini apabila kita kaitkan dengan busana dapat dipergunakan sebagai salah satu alat yang dapat mengembangkan pengetahuan dan kreatifitas anak. Busana yang dapat dipilih untuk golongan usia ini dengan warna yang cerah, cerah dan aksesoris renda agar terlihat ceria.

a. Busana Usia Anak 6-12 tahun

Yang dimaksud dengan usia anak yaitu usia antara 6-12 tahun dan biasanya berada pada masa sekolah dasar. Aktifitas selain sekolah sudah banyak keluar rumah seperti pramuka, belajar kelompok, kursus musik, dan berenang. Dengan banyak aktifitas itu berarti bagi keluarga memungkinkan menyediakan busana yang beragam, dapat menyediakan busana sesuai aktifitas tersebut. Kain dan model atau corak serta warna disesuaikan dengan aktifitasnya seperti pada saat pramuka kain yang digunakan bahan yang menyerap keringat.

b. Busana Usia Remaja

Usia remaja umumnya dimulai saat Sekolah Lanjutan Tingkat Pertama (SLTP) yang biasanya remaja awal sampai dengan Sekolah Lanjutan Tingkat Atas (SLTA) bahkan sampai diawal perguruan tinggi, dan biasanya disebut remaja akhir. Masa

remaja yaitu antara usia 12-22 tahun. Pada usia ini disebut juga masa pubertas (*puberty*), yang secara psikologis yaitu masa munculnya gejolak hati yang ingin serba tahu tentang apa yang kadang-kadang belum boleh tahu, mulai perhatian pada lawan jenis. Secara fisik terjadi perubahan pada dirinya, seperti tumbuhnya lemak dan bulu pada bagian-bagian tertentu dan mulainya menstruasi pada perempuan. Dari busana pun dapat menggambarkan gejolak hati, biasanya senang pada model atau warna yang agak mencolok, yang terbaru sedang trend sering ingin diikutinya, walaupun kurang serasi untuk bentuk badan atau warna kulit. Kain dan model tidak perlu menjadi masalah, yang penting tetap sopan atau dalam batas-batas kesopanan santunan, sesuai dengan kepribadian bangsa Indonesia. Kain untuk busana anak remaja tergantung pada jenis kesempatan pemakaian.

c. Busana Usia Dewasa

Usia dewasa berada pada 23-25 tahun. Pada usia dewasa seseorang sudah selayaknya mulai mempunyai kepribadian yang mantap. Demikian juga di dalam pemilihan busana. Busana yang dipilih dapat disesuaikan dengan kegiatan apa yang dilakukan. Pemilihan warna untuk orang dewasa akan tergantung pada kepribadian masing-masing, tetapi walaupun demikian tetap harus melihat kesempatan apa busana itu dipergunakan.

d. Busana Untuk Masa Tua

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

3. Karakteristik Pemakai berdasarkan Kondisin Fisik

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

a. Leher pendek dan gemuk

Model tanpa krah, bentuk leher lancip seperti kaos dengan garis leher bentuk V.

b. Leher panjang

Model krah tin atau menggunakan scraf atau shal.

c. Tangan gemuk

Model lengan licin, panjang tiga perempat.

d. Dada besar

Model bagian depan tertutup, aksan dibahu.

e. Dada tipis

Model blus longgar penuh kerut.

f. Pinggang besar

Gaun terusan dengan garis pinggang diturunkan.

g. Pinggang ramping

Model tunik dengan tali pinggang atau ikat pinggang yang menarik.

h. Kaki besar

Rok sampai betis dengan lebar sedang.

i. Kaki kurus

Rok atau celana dengan motif horizontal.

j. Panggul kaki besar

Model rok span, panjang sampai lutut.

k. Pinggul, paha, dan pantat besar

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

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

a. Tipe romantis

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

b. Tipe sporti

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

c. Tipe feminine aktif

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

d. Tipe emansipasi

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

e. Tipe elegan

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

f. Tipe Extravagance

Menggunakan bahan yang dirajut, lame, bahan yang menyolok satin dan berjumbai dengan kombinasi warna yang menyolok seperti kuning dengan orange, corak abstrak.

E. DESAIN

1. Desain Busana

a. Pengertian Disain Busana

Pengertian disain menurut Sri Widarwati (1993:2) disain adalah suatu rancangan atau gambaran suatu obyek atau benda, dibuat berdasarkan susunan dari garis, bentuk, warna dan tekstur. Sedangkan disain menurut Widjningsih adalah suatu rancangan gambar yang nantinya dilaksanakan dengan tujuan tertentu yang berupa susunan garis, bentuk, warna dan tekstur (1982:1). Menurut Marwanti (2000:3) disain adalah suatu susunan dari garis, bentuk, warna dan tekstur. Termasuk di dalamnya membahas masalah bagaimana memilih bentuk, warna dan bagaimana menyusunnya. Menurut S.Sawitri (1994:18) disain adalah gabungan unsur-unsur (garis, bentuk, warna dan ukuran) yang disusun menurut prinsip-prinsip dan menghasilkan benda atau karya yang indah dan menarik. Dari pengertian di atas dapat disimpulkan bahwa disain adalah suatu rancangan atau gambaran yang tersusun oleh garis, bentuk, warna, dan tekstur sehingga menghasilkan suatu benda.

b. Penggolongan Disain

Menurut Arifah A. Riyanto (2003 : 68) agar berhasil mendesain busana perlu direncanakan dengan baik dan mengikuti tiga macam aspek yang ditetapkan yaitu: fungsional, struktural dan dekoratif.

1) Desain Fungsional

Desain fungsional adalah desain yang memperhatikan tentang manfaat dan penampilan dari busana yang dipakai seseorang (Arifah A. Riyanto, 2003: 68). Hal ini dapat dilihat dari keseluruhan ataupun bagian-bagiannya. Contohnya busana untuk sekolah, tidur, kerja, saku, lubang kancing, dan lain-lain. Oleh karena itu, dalam membuat busana perlu dipikirkan secara keseluruhan dari fungsi busana tersebut dan bagian-bagiannya.

2) Desain Struktural

Desain struktur adalah desain berdasarkan bentuk, ukuran, warna dan tekstur dari suatu benda yang dapat berbentuk benda yang memiliki tiga ukuran (dimensi) maupun gambaran dari suatu benda dan dikerjakan diatas kertas (Sri Widarwati, 1993 : 2). Desain struktur pada desain busana mutlak harus dibuat dalam suatu desain yang disebut siluet (*silhouette*).

Menurut Sri Widarwati (1993 : 5) desain struktur pada desain busana dinamakan siluet. Siluet ada enam macam, yaitu siluet S, H, A, I, Y dan siluet Bustle. Sedangkan menurut Chodiyah dan Wisri A. Mamdy (1982 : 2) siluet ada empat macam, yaitu:

- a) Siluet S, yaitu siluet yang berpinggang kecil dan menggembung pada bagian badan dan bagian pinggul
- b) Siluet A, yaitu siluet yang garisnya sempit diatas dan mengembang pada bagian bawah seperti huruf A
- c) Siluet H, yaitu siluet yang garis sisinya lurus dari atas ke bawah, disebut juga siluet tabung
- d) Siluet Bustle, yaitu siluet yang mempunyai bentuk menonjol

pada bagian belakang atau pinggul, hanya bisa terlihat dari samping.

Agar diperoleh desain struktur yang baik, perlu diperhatikan syarat-syarat sebagai berikut:

- a) Bentuknya sederhana dan indah
- b) Disesuaikan dengan tujuan
- c) Proporsinya baik
- d) Dibuat dari bahan yang sesuai (Widjningsih, 1982: 2).

3) Desain Dekoratif

Desain dekoratif adalah suatu desain yang dibuat untuk memperindah desain struktur baik hiasan saja maupun mempunyai fungsi ganda (Arifah A. Riyanto, 2003: 68). Menurut Atisah Sipahelut dan Petussumadi (1991: 14) Desain dekoratif adalah pola rancangan yang memperhitungkan segi-segi keindahan penampilan pemakai. Jadi desain dekoratif adalah pola rancangan suatu desain yang dibuat untuk memperindah desain struktur dan penampilan pemakai, baik hiasan maupun mempunyai fungsi ganda.

Menurut Arifah A. Riyanto (2003) ada tiga cara dalam mengerjakan desain dekoratif yang menjadi desain struktural, yaitu:

- a) Melalui warna dan pola atau motif kain, misalnya rok dengan pias enam atau pias delapan dikombinasi dua warna selang-seling atau polos dengan bermotif.
- b) Melalui detail konstruksi, misalnya dengan setikan pinggiran,

lipit jarum, kerutan dengan elastis atau benang karet, setikan kelim, menyambung (*patchwork*). Detail tersebut berfungsi untuk menunjukkan panjang rok, celana, misalnya kelim yang diberi setikan mesin yang jarang dengan benang besar berwarna kontras.

- c) Dengan hiasan kelim atau menerapkan kain atau bahan yang lain pada permukaan struktur, seperti bermacam-macam hiasan bisban, pita, renda, serta kancing. Penerapan bisban selain sebagai hiasan juga dapat menentukan struktur desain itu, misalnya pada garis pinggang.

c. Unsur-unsur Desain

Pengetahuan mengenai unsur-unsur desain dan prinsip-prinsip desain harus diketahui dan dipelajari terlebih dahulu sebelum membuat suatu desain. Unsur-unsur dan prinsip-prinsip desain adalah pengetahuan yang dapat digunakan oleh seorang desainer untuk memecahkan masalah-masalah yang dihadapi dalam pembuatan desain (Chodiyah dan Moh Alim Zaman, 2001).

a) Unsur-unsur Desain

Unsur-unsur desain adalah segala sesuatu yang dipergunakan untuk menyusun suatu rancangan (Sri Widarwati, 1993: 7). Unsur desain adalah elemen desain busana secara lengkap yang terdiri dari garis, arah, bentuk, warna, nilai dan tekstur (Arifah A.Riyanto,

2003:28). Unsur desain adalah bahan dasar, media, komponen atau media yang digunakan dalam pembuatan suatu desain (Chotijah, 2001:9).

Berdasarkan pengertian di atas, unsur desain adalah unsur-unsur yang digunakan untuk menciptakan suatu rancangan atau desain dan terdiri dari garis, arah, bentuk, warna, nilai dan tekstur sehingga orang lain dapat membaca dan memahami desain tersebut. Suatu desain akan tercipta dengan baik apabila unsur-unsurnya dikomposisikan secara baik pula. Adapun unsur-unsur desain tersebut adalah :

a. Garis

Garis merupakan unsur tertua yang digunakan untuk mengungkapkan emosi dan perasaan seseorang (Sri Widarwati, 1993: 7-8). Menurut Prapti Karomah dan Sicilia Sawitri (1986: 35) garis adalah himpunan atau kumpulan titik-titik yang ditarik dari satu titik ke titik yang lain sesuai arah tujuan. Garis adalah hasil gerak satu titik ke titik yang lain sesuai dengan arah dan tujuan.

Berdasarkan pengertian di atas yang dimaksud dengan garis adalah hasil gerakan titik ke titik yang lain sesuai dengan arah dan tujuan yang dapat digunakan untuk mengungkapkan emosi seseorang. Adapaun bermacam-macam garis, anatar lain : lurus datar, lurus diagonal, lurus terputus-putus, lengkung,

bergelombang, bergerigi, dan kusut tak menentu (Atisah Sipahelut & Petrussumadi, 1991: 25).

Garis merupakan unsur penting yang mempunyai fungsi (Chodiyah & Wisri A. Mamdy, 1982: 2) sebagai berikut :

- a) Membatasi bentuk strukturnya, yang disebut siluet.
- b) Membagi bentuk struktur menjadi bagian-bagian yang merupakan hiasan dan menentukan model pada pakaian.
- c) Menentukan periode suatu busana (siluet, periode empire, periode princess).
- d) Memberi arah gerak dan pergerakan model untuk menutupi kekurangan pada bentuk tubuh.

Garis dapat dibedakan menjadi dua macam, yaitu garis lurus dan garis lengkung. Garis lurus memberi kesan kepastian, ketegangan, kekakuan dan ketegasan, sedangkan garis lengkung memberi kesan luwes, lembut, indah dan feminin.

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.

b. Arah

Menurut Atisah Sipahelut dan Petrus Sumadi (1991) arah adalah wujud benda yang dapat dirasakan adanya arah tertentu dan mampu menggerakkan rasa. Sedangkan menurut Pusat Pembinaan dan

Pengembangan Bahasa (1997:54) arah adalah tujuan dan maksud, jadi dapat disimpulkan bahwa arah merupakan wujud suatu benda yang mampu menggerakkan rasa serta mempunyai maksud dan tujuan. Menurut Sri Widarwati (1993:8) arah dibagi menjadi lima yaitu :

- a) Arah garis lurus memberi kesan keluhuran dan melangsikan.
- b) Arah garis lurus mendatar (horizontal) memberi kesan perasaan tenang, melebarkan dan memendekkan obyek.
- c) Arah garis miring horizontal memberi kesan menggemukan.
- d) Arah garis miring vertical member kesan melangsikan.

Menurut Widjiningsih (1982 : 4), setiap arah memberi kesan yang berbeda yaitu :

- a) Arah mendatar atau horizontal memberi kesan tenang, tentram, dan pasif.
- b) Arah tegak lurus atau vertikal memberi kesan agung, kokoh, stabil dan berwibawa.
- c) Arah diagonal memberi kesan lincah, gembira dan melukiskan gerak perpindahan yang dinamis.

Setiap garis mempunyai kesan yang berbeda-beda. Apabila ingin kelihatan kecil, sebaiknya menggunakan busana dengan hiasan garis vertical menimbulkan kesan melangsikan sedangkan ingin kelihatan besar pilih busana dengan hiasan garis arah horizontal karena garis horizontal memberi kesan menggemukan. Garis diagonal cenderung digunakan oleh para remaja karena memberi kesan dinamis seperti sifat remaja pada umumnya. Arah garis pada suatu benda bisa mengelabui pandangan dalam memberi kesan pada bentuk tubuh seseorang.

Arah pada busana dapat dibuat melalui motif kain yang

diserongkan atau serong sehingga memberi arah diagonal. Arah vertikal dapat dibuat misalnya saja dengan membuat lipit-lipit dari atas ke bawah atau motif vertikal, dan arah horizontal juga bisa diterapkan dengan garis potongan busana, garis hias dan garis hiasan.

c. Bentuk

Bentuk dapat diwujudkan dengan menarik sebuah garis menuju beberapa arah yang kemudian dihubungkan dengan awal permulaan garis tersebut yang kemudian membentuk sebuah bidang. Apabila bidang itu tersusun dalam suatu ruang maka terjadilah bentuk dimensional seperti pendapat Widjningsih (1982:5), bahwa bentuk adalah suatu bidang yang terjadi apabila ditarik, suatu garis itu menghubungkan sendiri permulaannya.

Menurut Prapti Karomah dan Sicilia Sawitri (1986:40) sifat bentuk dibedakan menjadi dua yaitu :

- a) Bentuk geometris adalah bentuk-bentuk yang dibuat dengan garis-garis atau menggunakan alat ukur. Misalnya segi tiga, kerucut, trapezium, lingkaran, segi empat, silinder.
- b) Bentuk bebas adalah bentuk alam, misalnya bentuk daun, bentuk bunga, bentuk titik air dan lain-lain,

Unsur bentuk ada dua macam yaitu bentuk dua dimensi dan bentuk tiga dimensi. Bentuk dua dimensi adalah bidang datar yang dibatasi oleh garis, sedangkan bentuk tiga dimensi adalah ruang yang

bervolume yang dibatasi oleh permukaan. Bentuk-bentuk dalam busana antara lain: krah, lengan, rok, saku, pelengkap busana dan motif (Sri Widarwati, 2000:10).

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

Bentuk pada busana misalnya bentuk krah yakni krah shanghai, krah rebah, krah tegak, krah setengah tegak, krah setali, dan lain-lain. Kemudian bentuk lengan antara lain lengan lonceng, lengan poof, lengan raglan, lengan kaki kambing, lengan bishop dan masih banyak lagi bentuk lengan yang lain. Selain itu, bentuk juga diterapkan pada macam-macam rok (rok lipit, rok pias, rok kerut, rok lingkar, dll), macam-macam saku (saku paspoal, saku vest, saku paspoal klep, saku dalam, dll), pelengkap busana dan motif kain yang digunakan.

d. Ukuran

Ukuran adalah dimensi benda yang menyangkut ruang dan dimensi manusia (Atisah Sipahelut dan Petrus Sumadi, 1991 : 34). Menurut Prapti Karomah (1990 : 10), Ukuran adalah ukuran-ukuran bagian busana. Ukuran yang kontras (berbeda) pada suatu desain

dapat menimbulkan perhatian dan menghidupkan suatu desain, tetapi dapat pula menghasilkan ketidakserasian apabila ukuran tidak sesuai (Widjningsih, 1982 : 5). Menurut, Sri Widarwati (2000 : 10) Ukuran digunakan untuk menentukan panjang rok. Menurut Goet Poespo ada delapan macam ukuran yang panjang rok yaitu :

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

Berdasarkan penjelasan di atas dapat disimpulkan bahwa ukuran dapat menentukan panjang pendek dan besar kecil bentuk yang dapat menghidupkan desain, tetapi juga dapat menghasilkan ketidakserasian.

e. Nilai Gelap Terang atau Value

Nilai gelap terang adalah suatu sifat yang menunjukkan apakah warna mengandung hitam atau putih (S. Sawitri, 1994:67). Untuk sifat gelap digunakan warna hitam dan untuk warna terang digunakan warna putih (Sri Widarwati,1993).

Nilai gelap terang sangat berpengaruh terhadap suatu penciptaan desain busana dan hasil akhir dari busana pada saat dibuat menjadi busana, karena nilai gelap terang merupakan salah satu sifat warna

sehingga dapat mempengaruhi perasaan seseorang pada saat mengenakan busana. Salah satu contoh penerapan nilai gelap terang pada desain busana adalah warna gelap, karena warna-warna gelap akan memberikan kesan melangsingkan.

Berdasarkan pengertian di atas, dapat dijelaskan bahwa nilai gelap terang adalah suatu pengaruh atau pemberian tanda yang dapat menunjukkan apakah warna tersebut mengandung warna hitam putih.

f. Tekstur

Tekstur adalah sifat permukaan suatu benda yang dapat dilihat dan dirasakan. Sifat-sifat permukaan benda tersebut antara lain : kaku, halus, tebal, tipis, dan tembus terang (transparan) (Sri Widarwati, 2000:27). Tekstur adalah sifat permukaan dari garis, bidang maupun bentuk. Sifat ini dapat dilihat dan dirasakan misalnya sifat permukaan yang kaku, lembut, kasar, halus, tebal, tipis. (Widjningsih, 1982:5). Jadi dapat disimpulkan bahwa tekstur adalah sifat permukaan dari suatu benda yang dapat dilihat dan dirasakan serta dapat mempengaruhi penampilan benda, baik berdasarkan penglihatan maupun dengan perasaan.

Dalam suatu desain busana, tekstur tidak boleh dilupakan karena merupakan salah satu penentu baik dan tidaknya suatu desain apabila diwujudkan dalam bentuk busana. Menurut A Riyanto (2003:47) tekstur terdiri dari :

- a) Tekstur kaku, tekstur yang kaku dapat menyembunyikan atau menutupi bentuk badan seseorang tetapi akan menampilkan seseorang terlihat gemuk.
- b) Tekstur kasar dan halus, kain bertekstur kasar memberi tekanan kepada si pemakai kelihatan lebih gemuk. Sedangkan bahan yang halus tidak akan mempengaruhi kesan ukuran badan, asalkan tidak mengkilap.
- c) Tekstur lemas, kain dengan tekstur yang lembut dan lemas akan memberi efek yang luwes, sesuai untuk model-model busana dengan kerut dan draperi.
- d) Tekstur tembus pandang, kain yang tembus pandang kurang bisa menutupi bentuk badan yang dirasa kurang sempurna, misalnya terlalu gemuk atau terlalu kurus dan kelihatan langsing.
- e) Tekstur mengkilap dan kusam, kain yang mempunyai tekstur mengkilap membuat si pemakai kelihatan lebih gemuk, sedangkan tekstur yang kusam dapat memberi kesan lebih kecil.

Dalam pemilihan busana, pemilihan tekstur bahan harus disesuaikan dengan bentuk tubuh seseorang sehingga tampak sempurna. Dalam pemilihan tekstur biasa dilakukan dengan 3 cara seperti yang ditegaskan oleh Sri Widarwati (1993) bahwa untuk mengetahui tekstur bahan dapat dilakukan dengan diraba, dilihat, dan diraba dan dilihat. Pemilihan tekstur yang dilakukan hanya dengan melihat saja jika bahan dipasang di etalase yang dikunci sehingga tidak dapat merabanya.

Tekstur mengkilap misalnya pada kain satin dan sutera, tekstur jusam misalnya terdapat pada kain blaco. Tekstur kasar pada kain blaco dan kain dari serat nanas. Tekstur halus pada kain sutera.

Tekstur tembus terang pada kain organdi, tulle, siffon, voile. Tekstur kaku misalnya pada kain organdi, kain dari serat nanas.

g. Warna

Warna adalah unsur rupa yang paling mudah ditangkap (Atisah Sipahelut dan Petrus sumadi, 1991: 99). Warna adalah hal yang yang pertama kali ditangkap oleh mata dan merupakan sumber kehidupan keduniawian yang memberikan rasa keindahan (Chodiyah & Moh. Alim Zaman, 2001). Kehadiran unsur warna menjadikan benda dapat dilihat, dan melalui unsur warna orang dapat mengungkapkan suasana perasaan atau watak benda yang dirancangnya.

Berdasarkan pendapat diatas yang dimaksud dengan warna adalah unsur rupa yang pertama kali dan mudah ditangkap oleh mata serta merupakan sumber keduniawian yang memberikan rasa keindahan.

Pada sebuah desain, warna memiliki daya tarik tersendiri. Dalam bidang mode, warna pada busana wanita sama pentingnya dengan pemilihan garis-garis dan tekstur bahan. Menurut Widjningsih (1982: 6) warna membuat sesuatu kelihatan lebih indah dan menarik. Sedangkan menurut Arifah A. Riyanto (2003: 46) pemilihan warna dan motif yang tepat pada suatu desain busana menentukan keindahan dan keharmonisan. Jadi dapat disimpulkan bahwa dalam pembuatan disain busana, pemilihan warna harus diperhatikan karena pemilihan warna yang tepat dapat

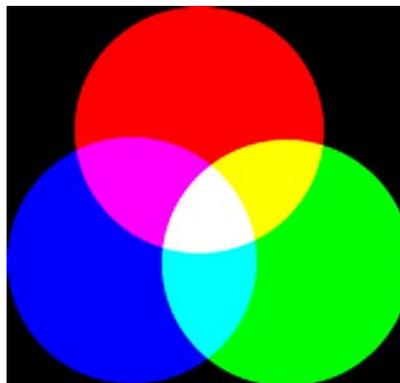
memperlihatkan keindahan dan keharmonisan desain. Warna terdiri dari:

- a) Warna primer, terdiri dari warna merah, kuning, biru yang belum mengalami percampuran.
- b) Warna sekunder, yaitu bila dua warna primer dicampur dengan jumlah yang sama. Misalnya biru dengan kuning menjadi hijau, merah dengan kuning menjadi jingga, merah dengan biru menjadi ungu.
- c) Warna penghubung, adalah dua warna sekunder dicampur dalam jumlah yang sama.
- d) Warna asli, adalah warna primer dan sekunder yang belum dicampur putih atau hitam.
- e) Warna panas dan warna dingin, yang termasuk warna panas adalah merah, merah jingga, kuning jingga, dan kuning. Sedangkan warna dingin meliputi hijau, biru kehijauan, biru ungu dan ungu (Menurut Sri Widarwati, 1993: 12).

Menurut Sri Widarwati (2000 : 14), terdapat berbagai kombinasi warna yaitu :

- a. Kombinasi warna *analogous* yaitu perpaduan dua warna yang letaknya berdekatan di dalam lingkaran warna. Misalnya kuning dan hijau, biru dengan biru ungu, merah dengan merah jingga dan lain-lain.

- b. Kombinasi warna *monochromatis* yaitu perpaduan dari satu warna tetapi berbeda tingkatannya. Misalnya biru tua dengan biru muda, merah tua dengan merah muda, dan lain-lain.
- c. Kombinasi warna komplemen (pelengkap) terdiri dari dua warna yang letaknya berseberangan di dalam lingkaran warna. Misalnya biru dengan jingga, ungu dengan kuning, hijau dengan merah.
- d. Kombinasi warna segitiga terdiri dari tiga warna yang jaraknya sama di dalam lingkaran warna. Misalnya merah, biru, kuning.



Gambar 03. Kombinasi warna segitiga

Sumber (<http://mazgun.wordpress.com> unsur-rupa-dan komposisi)

Busana pesta malam pada umumnya berwarna gelap atau mencolok dan berkilau, karena busana pesta malam merupakan busana yang paling mewah, terutama bagi wanita.

d. Prinsip-prinsip Desain

Prinsip desain adalah suatu cara untuk menyusun unsur- unsur sehingga tercapai perpaduan yang memberi efek tertentu (Sri Widarwati, 1993: 15). Sedangkan menurut Widjiningsih (1982: 11) Prinsip-prinsip desain merupakan suatu cara penggunaan dan pengkombinasian unsur-unsur desain menurut prosedur tertentu. Prinsip-prinsip desain adalah cara untuk menggunakan, mengkombinasikan, dan menyusun unsur-unsur desain dengan prosedur tertentu sehingga dapat memberikan efek-efek tertentu. Oleh karena itu apabila prinsip desain diterapkan pada sebuah desain busana dengan benar, maka akan tercipta busana yang indah. Adapun prinsip-prinsip desain adalah:

1) Keselarasan atau keserasian

Suatu disain dikatakan serasi apabila perbandingan baik, keseimbangan mempunyai suatu yang menarik perhatian, dan mempunyai irama yang tepat. Keselarasan adalah kesatuan diantara macam-macam unsur disain walaupun berbeda tetapi membuat tiap-tiap bagian ini kelihatan menyatu (Sri Widarwati, 1993). Ada beberapa aspek keselarasan (Chodijah dan Wisri A. Mamdy, 1982:25) yaitu:

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

Berdasarkan beberapa pengertian di atas, dapat dijelaskan bahwa keselarasan adalah keserasian atau kesesuaian antara bagian yang satu dengan bagian yang lain dalam suatu benda yang mencerminkan kesatuan melalui pemilihan dan susunan objek dan ide – ide.

2) Perbandingan

Perbandingan dalam busana digunakan untuk menampakkan lebih besar atau lebih kecil, dan memberi kesan adanya hubungan satu dengan yang lain yaitu pakaian dan si pemakainya (Chodiyah & Wisri A. Mamdy, 1982:28). Perbandingan digunakan untuk menampakkan lebih besar atau lebih kecil, dan memberi kesan adanya hubungan satu dengan yang lain yaitu pakaian dan si pemakainya (Sri Widarwati, 2000:17). Sedangkan menurut Arifah A. Riyanto (2003:52) yang dimaksud proporsi (*proportion*) pada suatu desain busana yaitu cara menempatkan unsur- unsur atau bagian – bagian busana yang berkaitan dengan jarak, ukuran, jumlah, tingkatan, atau bidang pada suatu desain busana.

Menurut Widjiningsih (1982:13) untuk memperoleh proporsi yang baik harus diperhatikan hal – hal sebagai berikut:

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

Ukuran harus dikelompokkan dengan baik sehingga tercipta

suatu desain yang proporsional. Jarak mempengaruhi suatu susunan, sehingga antara jarak, bentuk, dan ukuran harus sesuai untuk mendapatkan suatu proporsi yang baik. Dalam desain busana, perbandingan digunakan untuk menunjukkan suatu bagian dari bagian yang lain dalam busana yang akan diciptakan.

Berdasarkan beberapa pengertian di atas, dapat dijelaskan bahwa perbandingan adalah hubungan satu bagian dengan yang lain dalam suatu susunan yang berkaitan dengan jarak, ukuran, jumlah, tingkatan, atau bidang pada suatu desain busana.

3) Keseimbangan atau *Balance*

Keseimbangan atau *balance* adalah pengaturan unsur- unsur desain secara baik sehingga serasi dan selaras pada pakaiannya (Widjningsih, 1982:15). Suatu keseimbangan akan terwujud apabila penggunaan unsur – unsur desain seperti bentuk, garis, warna dan yang lain dalam suatu desain dapat memberikan rasa puas. Keseimbangan digunakan untuk memberikan perasaan ketenangan dan kestabilan. Keseimbangan dapat dicapai apabila titik tengah dari kedua obyek sama jaraknya. Sehingga dapat dikatakan juga bahwa keseimbangan merupakan susunan unsur desain secara teratur sehingga memberi kesan serasi (Sri Widarwati, 2000:17).

Keseimbangan tersebut dapat dapat diterapkan pada busana yang penempatannya disesuaikan dengan besar kecil obyeknya.

Ukuran dan jaraknya harus diperhatikan untuk mendapatkan hasil yang baik. Misalnya peletakan krah, harus sesuai dengan bajunya, tidak kelihatan terlalu besar atau kecil sehingga mengurangi nilai keserasiannya, serta peletakan hiasan harus sesuai ukuran, jika bidang besar desain hiasannya jangan terlalu kecil sehingga menimbulkan kesan tidak seimbang.

Berdasarkan pengertian di atas, dapat disimpulkan bahwa keseimbangan adalah pengorganisasian maupun pengelompokkan dari bentuk, garis, warna maupun tekstur yang dapat menimbulkan perhatian yang sama dari berbagai sisi, kanan, kiri, atas maupun bawah ataupun terpusat pada satu sisi saja.

4) Irama (*rhythm*)

Pada suatu desain busana merupakan suatu pergerakan yang teratur dari suatu bagian ke bagian lainnya, yang dapat dirasakan dengan penglihatan (Arifah A. Riyanto, 2003:57). Sedangkan menurut Sri Widarwati (2000:17), irama adalah pergerakan yang dapat mengalihkan pandangan mata dari satu bagian ke bagian lain.

Berdasarkan beberapa pengertian dapat dijelaskan bahwa irama adalah suatu pergerakan yang ditimbulkan oleh unsur-unsur yang dimasukan secara berdampingan dan secara keseluruhan dalam suatu komposisi yang dapat mengalihkan pandangan mata

dari suatu bagian ke bagian lain.

Menurut Sri Widarwati (2000:17), Arifah A. Riyanto (2003:57), Widjiningsih (1982:17), dan Chodiyah & Wisri A. Mamdy (1982:31) yaitu :

a) Pengulangan

Pengulangan (*repetition*) dalam suatu desain busana yaitu penggunaan suatu unsur desain yang diletakkan pada dua atau beberapa bagian pada suatu desain busana, seperti garis, bentuk, garis, tekstur, ruang, warna dan corak (Arifah . Riyanto, 2003:57). Pengulangan sutau cara untuk menghasilkan irama antara lain melalui pengulangan garis misalnya lipit, renda, kancing dan sebagainya (Sri Widarwati, 2000:17). Sedangkan menurut Widjiningsih (1982:17), pengulangan secara teratur suatu bentuk pada jarak – jarak tertentu menciptakan pergerakan yang membawa pandangan mata dari suatu unit ke unit berikutnya.

Berdasarkan pendapat diatas, dapat dijelaskan bahwa pengulangan adalah penggunaan suatu unsur desain seperti garis, tekstur, ruang, warna dan corak untuk menghasilkan irama yang membawa pandangan mata dari satu unit ke unit berikutnya.

b) Radiasi

Garis pada pakaian yang memancar dari pusat perhatian

menghasilkan irama disebut radiasi (Sri Widarwati, 2000:21). Sedangkan menurut Arifah A. Riyanto (2003:64) radiasi adalah garis yang memancar dari pusat perhatian ke segala arah yang menghasilkan irama.

Berdasarkan pengertian di atas, dapat dijelaskan bahwa radiasi adalah garis pada pakaian yang menghasilkan irama dan memancar dari pusat perhatian ke segala arah. Misalnya kerut – kerut yang memancar dari garis lengkung.

c) Peralihan ukuran

Menurut Sri Widarwati (2000:17) peralihan ukuran adalah pengulangan dari ukuran besar ke ukuran kecil atau sebaliknya. Peralihan ukuran dapat berupa peralihan ukuran yang monoton dan dapat pula yang bervariasi (Widjiningih, 1982:18).

Berdasarkan beberapa pengertian tersebut, dapat dijelaskan bahwa peralihan ukuran adalah suatu rangkaian yang berdekatan yang berubah secara bertahap dari ukuran besar ke ukuran kecil atau sebaliknya, sehingga menghasilkan irama.

d) Perentangan atau kontras

Menurut Sri Widarwati (2000:17) Pertemuan antara garis tegak lurus dan garis mendatar pada lipit – lipit atau garis hias adalah contoh perentangan atau kontras. Kain berkotak – kotak atau lipit juga merupakan contoh perentangan. Sedangkan menurut Widjiningih (1982:18) perentangan atau kontras

merupakan kombinasi dari unsur – unsur yang tidak mempunyai persamaan atau pertentangan.

Berdasarkan pengertian di atas tersebut, penulis dapat menjelaskan bahwa pertentangan dan kontras adalah pertemuan antara garis tegak lurus dan mendatar pada garis hias serta merupakan kombinasi dari unsur – unsur disain yang bertentangan. Irama sangat diperlukan dalam suatu disain busana terutama busana yang memerlukan kreasi – kreasi artistik seperti busana pengantin dan busana pseta.

5) Pusat perhatian

Desain busana harus mempunyai satu bagian yang lebih menarik dari bagian lainnya, dan ini disebut pusat perhatian. Pusat perhatian pada busana dapat berupa krah yang indah, ikat pinggang, lipit pantas, kerutan, bros, syal, warna dan lain – lain Chodiyah dan Wisri A Mamdy, 1982:34).

Meletakkan pusat perhatian pada sebuah desain hendaknya disusun mana yang akan dijadikan pusat perhatian yang pertama, kedua, ketiga dan seterusnya, atau hanya satu – satunya pusat perhatian (Arifah A. Riyanto, 2003:66). Aksen disebut juga pusat perhatian, *emphasis*, dan *center of interest*. Aksen pertama – tama membawa mata pada sesuatu yang penting dalam suatu susunan,

dan dari titik itu baru kebagian lain (Widjiningsih, 1982:20).

Berdasarkan beberapa pengertian di atas, dapat disimpulkan bahwa pusat perhatian adalah suatu bagian yang lebih menarik dari bagian – bagian lainnya dalam suatu busana. Pusat perhatian adalah suatu bagian busana yang menarik dimana dapat memberi kesan atau karakter pada suatu desain busana sehingga pandangan terfokus hanya pada satu titik saja. Pusat perhatian dapat terdiri dari pusat perhatian pertama, kedua dan ketiga atau hanya satu – satunya pusat perhatian.

e. Teknik Penyajian Disain

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

1) Sketsa Disain (*Design Sketching*)

Disain sketsa (*Design Sketching*) adalah menggambarkan sketsa untuk mengembangkan ide – ide dan menerapkannya pada kertas secepat mungkin (Sri Widarwati, 1996:72). Sketsa desain adalah menggambarkan sketsa desain busana untuk mengembangkan ide – ide yang ada dalam pikiran perancang yang dituangkan langsung pada kertas kerja secara spontan atau secepat mungkin. Ide – ide tersebut dituangkan hanya bagian yang menarik dari desain tersebut, dan tidak perlu digambar utuh. Dari bagian – bagian yang tertuang dibuat desain baru yang disertai dengan menggambar orangnya, dan

penyelesaiannya hanya menggunakan pensil 2B (Arifah A. Riyanto, 2003:134). Menurut Sri Widarwati (1996,72) beberapa hal yang harus diperhatikan dalam menggambarkan sketsa atau *design sketching* adalah :

- a) Gambar sketsa harus jelas, tidak menggunakan detail – detail yang tidak berguna.
- b) Dapat dibuat langsung di atas kertas.
- c) Sikap (*pose*) lebih baik bervariasi memperhatikan segi – segi yang menarik dari disain.
- d) Menggambarkan semua detail dalam kertas (*sheet*).
- e) Pengembangan gambar dikerjakan pada kertas (*sheet*) yang sama.
- f) Jangan menghapus jika timbul ide baru.
- g) Memilih desain yang disukai.

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

Berdasarkan pengertian di atas, dapat dijelaskan bahwa *Design sketching* atau disain sketsa adalah desain yang dibuat oleh desainer untuk menuangkan, mengembangkan imajinasinya atau ide – ide pada sebuah kertas secara langsung dan spontan.

2) Sketsa Produksi (*Production Sketching*)

Sketsa produksi atau *Production Sketching* adalah suatu sketsa yang akan digunakan untuk tujuan produksi suatu busana, atau sketsa yang akan dibuat untuk diberikan pada pembuat pola pada suatu perusahaan busana (Sri Widarwati, 1996:75). Menurut ArifahA. Riyanto (2003:139) sketsa produksi adalah suatu desain sketsa yang

akan digunakan untuk tujuan produksi dalam suatu usaha *garment*. Untuk itu perlu sketsa produksi yang jelas. *Production Sketching* adalah gambar yang jelas, akurat, tepat dalam proporsi dan detailnya serta memuat segala informasi yang diperlukan untuk mengkonstruksi busana tertentu termasuk catatan – catatan teknis dan ukuran – ukurannya bila diperlukan.

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

3) Menggambar Presentasi (*Presentation Drawing*)

Presentation Drawing adalah suatu sajian gambar atau koleksi yang ditunjukkan kepada pelanggan (Sri Widarwati, 1996:77). Menurut Arifah A. Riyanto (2003:144) *Presentation Drawing* yaitu 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 Sri Widarwati (1996:77) langkah – langkah dalam penyajian dan pengaturannya (*lay out*) harus memperhatikan hal – hal berikut :

- a) Membuat sketsa desain dengan teliti pada kertas.

- b) Membuat *sheet* belakang. Digambarkan atas proporsi tubuh atau digambar sebagai (*flat*).
- c) Memberi sedikit keterangan tentang detail pakaian.
- d) Menempel contoh bahan pada *sheet*, jangan terlalu besar cukup 2 ½ cm x 2 ½ cm.

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

4) Ilustrasi Desain Busana (*Fashion Illustration*)

Fashion Illustration adalah suatu sajian gambar *fashion* untuk tujuan promosi suatu desain (Sri Widarwati, 1996:78). Menurut Arifah A. Riyanto (2003:146) Seorang *Fashion Illustrator* bertugas membuat suatu ilustrasi untuk majalah, koran, buku dan lain – lain. Untuk desain ilustrasi menggunakan proporsi tubuh sembilan kali atau sepuluh kali tinggi badan dan kaki dibuat lebih panjang.

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

Berdasarkan penjelasan di atas dapat dijelaskan bahwa desain ilustrasi (*fashion illustration*) adalah sajian gambar busana dari imajinasi seorang perancang atau penggambar yang artistik,

dipergunakan untuk display promosi dan proporsinya dibuat sebaik mungkin supaya dapat merangsang orang untuk membelinya.

5) *Three Dimention Drawing*

Desain tiga dimensi merupakan suatu sajian gambar yang menggunakan bahan yang sebenarnya (Sri Widarwati, 1996:79). Desain tiga dimensi adalah penggambaran suatu busana secara rata (*flat*), seolah – olah terletak diatas sebuah permukaan yang datar, atau dalam tiga dimensi sebagaimana busana tersebut tampak bila sedang dipakai. Gambar ini umumnya digunakan untuk mempromosikan bahan baru dari suatu industri tekstil, biasanya berupa gambar proporsi tubuh dengan menghadap kedepan, luwes dan menarik (Goet Poespo, 2002).

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

Berdasarkan pendapat di atas dapat dijelaskan bahwa desain tiga

dimensi merupakan penyajian gambar yang menampilkan ciptaan busana yang penggambarannya secara rata seolah – olah terletak di atas sebuah permukaan yang datar dan untuk mempromosikan bahan tekstil yang sebenarnya.

2. Desain Hiasan Busana

Desain busana atau *garniture* busana adalah suatu rancangan gambar (gambar cipta) yang nantinya digunakan untuk menghiasi busana yang penyelesaiannya menggunakan macam – macam tusuk hias (Widjiningsih, 1982:1). Desain hiasan busana adalah bagian – bagian dalam bentuk struktur yang tujuannya untuk mempertinggi keindahan desain strukturnya (Sri Widarwati, 1993:2-5).

Desain hiasan busana ini dapat berbentuk krah, renda, pita hias, biku-biku, kancing-kancing, lipit-lipit, sulaman dan lain-lain. Desain hiasan busana tidak perlu ada pada setiap desain strukturnya tetapi busana memerlukan tambahan hiasan jika desain strukturnya sederhana.

Menurut Enny Zuhni Khayati (1998:1) dilihat dari segi bahannya secara garis besar hiasan busana digolongkan menjadi :

- a. Hiasan dari benang, meliputi : macam – macam tusuk hias, sulaman benang dan hiasan bordir.
- b. Hiasan dari kain, meliputi :
 - 1) *Patchwork* adalah seni menggabungkan potongan beberapa kain.
 - 2) Inkrustasi.
- c. Aplikasi kain adalah salah satu hiasan dari kain yang melekatkan secarik kain diatas bahan utama.
 - 1) Hiasan dari logam
 - 2) Hiasan dari kayu.

- 3) Hiasan dari plastik atau mika.
- 4) Hiasan dengan macam – macam renda.
- 5) Hiasan dari bahan istimewa, diantaranya :
 - a) *Gim* adalah sejenis per yang sangat lembut, berbentuk spiral dan logam berlapis.
 - b) *Ribbing* adalah sejenis bahan tricot (kaos) yang biasanya digunakan sebagai hiasan atau detail busana.
 - c) *Breading* adalah hiasan yang berupa tali.
- d. Hiasan Prada adalah usaha rekayasa manusia untuk mendapatkan warna kuning keemasan atau putih keperakan pada proses pewarnaan atau pencelupan kain batik dan kain atau tekstil kerajinan. Pada umumnya prada digolongkan kedalam zat warna metal yang pada umumnya diperdagangkan dalam bentuk partikel halus.
- e. Hiasan manik – manik merupakan butiran atau lempengan yang bagian tengahnya memiliki lubang kecil yang berguna untuk merekatkan bahan atau kain yang akan dihiasi. Jenis manik – manik antara lain :
 - 1) Monte/ mutiara yaitu jenis manik – manik yang bentuknya bulat, ukurannya sangat bervariasi.
 - 2) Pasiran yaitu jenis manik – manik yang bentuknya bulat kecil – kecil (lebih lembut dari pada monte), agak pipih dan tengahnya juga berlubang.
 - 3) Payet atau keteb yaitu jenis manik – manik yang bentuknya lempengan pipih bulat yang tengahnya berlubang.
 - 4) Hallon yaitu jenis manik – manik yang bentuknya menyerupai lidi sehingga sering juga disebut batang lidi.
 - 5) Parel atau padi – padian, manik – manik jenis berbentuk seperti biji padi atau oval tengahnya memiliki lubang.
 - 6) Batu manikan, manik jenis ini bentuknya menyerupai bebatuan, terbat dari kaca atau plastik transparan atau dari batu – batu asli.
 - 7) Manik – manik bentuk bebas, jenis manik – manik ini sesungguhnya merupakan pengembangan bentuk – bentuk yang sudah ada kemudian pada bagian permukaannya diberi ukiran atau ornamen yang bercorak etnis, tetapi kadang juga dibuat polos.

Dari berbagai macam bahan desain hiasan tersebut, akan lebih indah apabila perpaduan antara jenis hiasan dan bidang hiasannya seimbang. Pembuatan desain hiasan akan mempengaruhi jenis dan bahan yang akan digunakan. Mendapatkan hiasan yang bagus, harus

mempertimbangkan asas dan prinsip desain.

3. Desain Pelengkap Busana

Desain pelengkap busana (*Accessoris*) adalah semua yang ditambahkan pada busana setelah mengenakan gaun, rok dan blus, kain dan kebaya. Walaupun kelihatan kecil dan kurang berarti, pelengkap busana dapat memperbaiki atau memperindah si pemakai. Pakaian yang sederhana dapat kelihatan lebih menarik (Chodiyah dan Wisri A. Mamdy, 1982:61). Menurut Prapti Karomah (1990:19) pelengkap busana adalah segala sesuatu yang dipakai untuk melengkapi dalam berbusana yang baik yang bersifat praktis atau untuk menambah keindahan saja. Pelengkap busana adalah kelompok benda-benda yang biasa dikenakan orang-orang untuk melengkapi penampilannya atau melengkapi pakaian yang dikenakannya (Wasia Rusbani, 1985:179). Pelengkap busana selain digunakan untuk melengkapi dan memperindah penampilan dalam berbusana, juga berfungsi sebagai pelindung si pemakai.

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

Menurut Arifah A Riyanto (2003:186) Pelengkap busana dapat digolongkan menjadi dua yaitu :

a. Milineris

Yaitu semua benda yang melengkapi dalam berbusana dan berguna

langsung bagi pemakai.

Contoh pelengkap milineris : tas, arloji, sepatu, kaca mata, topi, dasi, ikat pinggang, payung dan sebagainya.

b. Aksesoris

Aksesoris yaitu benda yang menambah keindahan bagi pemakai.

Contoh pelengkap aksesoris : kalung, gelang, cincin, anting, bros.

Dalam menggunakan pelengkap busana harus tetap memperhatikan keserasiannya, jangan sampai pelengkap busana tersebut merusak keindahan penampilan busana atau pemakainya sehingga dalam penampilanya disesuaikan dengan tema busananya.

Untuk memperoleh keindahan dan keserasian, pemilihan pelengkap busana diperlukan seni, kreatifitas dan keterampilan dalam memilih serta memadukan bentuk, ukuran, bahan, warna, dan teksturnya dengan busana pokoknya. Menurut Enny Zuhni Khayati (1998:31) dalam pemilihan pelengkap busana hendaknya memperhatikan hal – hal sebagai berikut :

- a. Pelengkap busana disesuaikan dengan sifat dan nuansa busananya. Lebih baik bila aksesoris yang digunakan sewarna dengan busana yang dikenakan, dan hanya satu warna yang dominan, serta harus ada hubungan satu unsur lainnya (warnanya tidak boleh lebih dari dua macam).
- b. Pelengkap busana harus disesuaikan dengan suasana dan kesempatan. Untuk menghadiri kesempatan pesta malam, dipilih pelengkap busana/ aksesoris yang bernuansa emas agar dapat menambah kesan glamour/mewah.
- c. Pelengkap busana disesuaikan dengan usia si pemakai. Untuk memperoleh kesan yang harmonis, serasi dan eksklusif dalam memilih aksesoris harus memperhatikan juga faktor usia. Untuk anak dan remaja boleh memilih warna – warna yang mencolok, meriah dan gembira. Sedangkan untuk dewasa, sebaiknya dipilih warna gelap dan hiasan yang eksklusif untuk menambah keanggunan.
- d. Pelengkap busana disesuaikan dengan keadaan keluarga. Kreatifitas yang tinggi dalam memilih aksesoris sangat dibutuhkan untuk

memperoleh asesoris yang tepat dan trendi tanpa harus mengeluarkan uang banyak.

Busana akan nampak lebih indah jika memakai pelengkap busananya. Pemilihan pelengkap busana yang tepat akan mempengaruhi penampilannya. Pelengkap busana tidak harus yang mahal, yang terpenting dapat menambah keindahan suatu penampilan. Sekarang sudah banyak tersedia pelengkap busana yang harganya terjangkau namun tetap kelihatan eksklusif.

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 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 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

Menurut Chodiyah dan Wisri A. Mamdy (1982 : 166) busana pesta berdasarkan waktu pemakaiannya dapat dibedakan menjadi:

a. Busana Pesta Pagi

Busana pesta pagi adalah busana yang dikenakan pada kesempatan pesta pagi hari. Untuk busana pesta pagi hari, dipilih warna yang lembut yaitu biru, hijau, ungu, warna-warna muda dan cerah serta bahan yang digunakan bisa dari bahan sutera, batik dan lain-lain.

Menurut Prapti Karomah (1990) motif bahan untuk busana pesta pagi hari adalah bunga, polos atau bentuk geometris. Dan model yang dipakai adalah bentuk leher berkrah atau tanpa krah, lengan pendek, $\frac{3}{4}$ atau panjang, rok suai, lingkaran atau $\frac{1}{2}$ lingkaran, kerut dan lipit. Sedangkan untuk pelengkap yang digunakan lebih sederhana dari pesta malam yaitu perhiasan emas tetapi tidak berlebihan, sepatu tinggi dan tas berkilau.

b. Busana Pesta Sore

Busana pesta sore adalah busana yang dikenakan untuk kesempatan pesta baik yang bersifat resmi atau tidak resmi pada waktu sore hari (Enny Zuhni Khayati, 1998: 3). Bahan untuk busana pesta sore lebih baik dari busana pesta pagi atau siang, model lebih bervariasi, warna bahan lebih menyolok atau lebih gelap dan cenderung hampir sama dengan busana pesta malam hari. Perhiasan yang dipakai

sebaiknya tidak berkilau.

c. Busana Pesta Malam

Busana pesta malam adalah busana yang dikenakan pada kesempatan pesta malam hari dari waktu mulai matahari terbenam sampai waktu berangkat tidur baik bersifat resmi atau tidak resmi (Enny Zuhni Khayati, 1998: 3). Model dan perhiasan busana pesta malam lebih mewah dari pada busana pesta pagi maupun pesta sore hari. Busana pesta malam biasanya memilih bahan yang berkualitas lebih halus, lembut jika dibandingkan dengan busana pesta pagi maupun sore hari, bahan yang digunakan seperti chiffon, organza, taffeta, satin, beledu dan bahan-bahan yang berkilau, dipilih warna-warna yang agak tua seperti hitam, biru tua, coklat tua, merah dan sebagainya. Pelengkap busana untuk pesta malam sesuai dengan model, bahan, warna dan tidak berlebihan, menggunakan sepatu bertumit tinggi dari kulit halus atau dari kain, dan perhiasan yang digunakan lebih mewah dari pada busana pesta pagi maupun pesta sore hari.

d. Busana Pesta Malam Resmi

Menurut Enny Zuhni Khayati (1998) dan Sri Widarwati (1993) busana pesta malam resmi adalah busana yang dikenakan pada saat resmi, mode masih sederhana, biasanya berlengan tertutup sehingga kelihatan rapi dan sopan tetapi terlihat mewah.

e. Busana Pesta Gala

Menurut Enny Zuhni Khayati (1998) dan Sri Widarwati (1993)

busana malam gala adalah pesta yang dipakai pada malam hari untuk kesempatan pesta, dengan ciri-ciri mode terbuka, glamour, mewah. Misal : *Blacklees* (punggung terbuka), *busty look* (dada terbuka), *decolotte look* (leher terbuka) dan lain-lain.

3. Karakter Busana Pesta

Busana pesta menurut waktu dan pemakaiannya dapat dibedakan menjadi beberapa macam yaitu busana pesta pagi, siang sore, dan malam hari. Tentu saja desain dan perhiasan serta pelengkapannya berbeda-beda sesuai dengan waktu dan kesempatan pakainya. Berbeda dengan busana-busana pesta lain, busana pesta malam adalah busana pesta yang dikenakan untuk kesempatan pesta di waktu malam hari dimana desain busana dan perhiasan serta pelengkapannya lebih eksklusif dan lebih mewah. Dari uraian di atas dapat diketahui karakter busana pesta malam yaitu :

1. Model/ Siluet Busana Pesta

Desain busana pesta malam dapat mempunyai ciri khas berupa Desain terbuka dan *glamour* atau mewah. Maka terbuka disini adalah menampakan sebagian anggota badan misalnya desain dengan garis leher diturunkan (*off shoulder, deccolotte look, halter, bustie look*, dan sebagainya). Bila desain berupa gaun panjang biasanya menggunakan belahan yang tinggi untuk memudahkan jalannya si pemakai. Siluet adalah bentuk luar desain busana. Ada enam macam siluet yaitu siluet

A, I, H, Y, S, dan bustle (Sri Widarwati, 1993:1).

2. Bahan Busana pesta

Bahan busana pesta berupa *textile*, bahan *textile* adalah bahan yang berasal dari serat meliputi benang, tenunan maupun bukan tenunan. Bahan *textile* yang dimaksud meliputi tenunan, rajutan, kain dan renda. Bahan – bahan tersebut sangat berperan dalam penampilan dan mutu suatu busana. Kain termasuk bahan tekstil, karena diperoleh dari proses penenunan.

Bahan yang digunakan untuk busana pesta adalah bahan yang bagus dengan hiasan yang menarik sehingga kelihatan istimewa. Bahan – bahan yang digunakan antara lain beledu, kain renda, sutera, dan lain sebagainya. Bahan busana pesta yang digunakan pada umumnya mulai dari bahan yang lembut sampai bahan yang mencolok atau berkilau.

3. Warna Busana Pesta

Warna dapat mencerminkan perasaan hati seseorang yang mengenakan busana. Warna yang gelap akan berkesan mengecilkan tubuh, sedangkan warna terang akan memberikan kesan gemuk. Untuk pemakain 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. Jika dalam pemilihan warna

busana kurang sesuai dengan warna kulit , sering menimbulkan pandangan yang kurang enak. Untuk itu dalam menentukan warna busana harus melihat warna kulit si pemakai.

4. Tekstur Bahan Busan Pesta

Tekstur adalah sifat permukaan dari suatu benda yang dapat dilihat dan dirasakan. Sifat-sifat tersebut antara lain : kaku, lembut, halus, tebal, tipis, dan tembus terang (transparan), (Sri Wdidarwati, 1993:14). Tekstur terdiri dari bermacam-macam yaitu tekstur kaku, tekstur kasar, tekstur halus, tekstur lemas, tekstur tembus terang, tekstur mengkilap dan kusam (rifah A Riyanto, 2003:47).

Bahan yang digunakan untuk busana pesta malam adalah bahan yang halus, kasar, lembut, mengkilap dan tebal. Bisa juga busana ini menggunakan bahan tembus terang, tetapi harus dilapisi dengan bahan yang tebal atau bahan tembus terang hanya sebagai bahan busana bagian luar saja sedangkan untuk busana bagian dalam menggunakan bahan yang tebal. Tekstur bahan yang digunakan pada busana pesta malam adalah tekstur yang halus, lemas dan kasar.

G. POLA BUSANA

1. Pengambilan Ukuran

Menurut Widjningsih (1994: 1) pola busana terdiri dari beberapa bagian, yaitu pola badan (blus), lengan, kerah, rok, kulot dan celana yang masih dapat diubah sesuai model yang dikehendaki. Sebelum membuat pola, terlebih dahulu dilakukan pengambilan ukuran terhadap tubuh

model. Dalam membuat pola, harus melalui beberapa tahapan, yaitu:

a) Pengambilan Ukuran

Pengambilan ukuran dilakukan sesudah menentukan model dan sebelum pembuatan pola. Pengambilan ukuran pada bahan seseorang harus dilakukan dengan teliti dan tepat agar busana yang dihasilkan terlihat indah dan nyaman saat dipakai. Adapun ukuran yang diperlukan untuk busana pesta malam adalah sebagai berikut :

1. Lingkar leher : diukur sekeliling leher tidak terlalu ketat dan tidak terlalu longgar.
2. Lebar muka : diukur 6 atau 7 cm dari lekuk leher ke bawah, kemudian diukur datar dari batas lingkar kerung lengan kiri sampai batas lingkar kerung lengan kanan.
3. Lingkar badan : diukur sekeliling badan terbesar dengan posisi cm tidak terlalu kencang dan ditambah 4 cm.
4. Tinggi dada : diukur dari lekuk leher tengah muka sampai batas diantara dua titik payudara kiri dan kanan.
5. Lingkar pinggang : diukur pas sekeliling pinggang.
6. Lingkar panggul : diukur melingkar pada pinggul yang paling tebal secara horizontal dengan tidak terlalu ketat.
7. Tinggi panggul : diukur dari pinggang sampai batas panggul terbesar pada bagian belakang.

8. Lebar punggung : diukur 9 cm ke bawah dari tulang leher belakang kemudian diukur mendatar dari batas lingkaran kerung lengan kiri ke lingkaran kerung lengan kanan.
9. Panjang punggung : diukur dari tulang belakang lurus sampai batas pinggang.
10. Panjang rok : diukur dari pinggang sampai panjang rok yang diinginkan.
11. Panjang bahu : diukur dari batas lingkaran leher sampai batas bahu terendah.
12. Panjang lengan : diukur dari bahu terendah sampai panjang yang diinginkan.
13. Tinggi puncak lengan : diukur dari bahu terendah sampai batas lengan terbesar atau otot lengan atau sama dengan panjang bahan.

2. Metode atau Sistem Pembuatan Pola Busana

Dalam pembuatan busana dikenal dua cara pembuatan pola yaitu secara *drapping* dan secara konstruksi (Widjiningih, 1994: 3).

1) *Drapping*

Drapping adalah cara membuat pola atau busana dengan meletakkan kertas tela sedemikian rupa di atas badan seseorang yang akan dibuatkan busananya mulai dari tengah muka menuju ke sisi dengan bantuan jarum pentul (Widjiningih, 1990: 1). Untuk mendapatkan bentuk yang sesuai dengan bentuk badan diperlukan lipit pantas (kupas). Metode *drapping* ini hanya dapat dikerjakan

untuk orang lain dan banyak dilakukan sebelum konstruksi pola berkembang.

Berdasarkan pengertian di atas yang dimaksud dengan *drapping* adalah membuat pola ataupun busana dengan kain atau kertas tela yang dilekatkan pada badan maupun boneka.

2) Pola Konstruksi

Pola Konstruksi adalah pola yang dibuat berdasarkan ukuran dari bagian-bagian badan yang diperhitungkan secara matematis dan digambar pada kertas sehingga tergambar bentuk badan muka dan belakang, rok, lengan, kerah dan sebagainya (Widjningsih, 1994 :

3). Dengan konstruksi pola ini dapat dibuat bermacam-macam busana. Menurut Porrie Muliawan (1992:7) untuk memperoleh konstruksi pola yang baik harus menguasai hal-hal sebagai berikut :

- a) Cara mengambil macam-macam ukuran harus tepat dan cermat.
- b) Cara menggambar bentuk tertentu seperti garis leher, garis lubang lengan harus lancar dan tidak ada keganjilan.
- c) Perhitungan pecahan dari ukuran yang ada dalam konstruksi harus dikuasai.

Pola konstruksi sangat berhubungan erat dengan ukuran-ukuran yang diambil. Pola konstruksi juga dapat dibuat untuk semua jenis bentuk badan dengan berbagai perbandingan sehingga diperoleh pola konstruksi yang baik. Namun pola konstruksi tidak lepas dari

kekurangan dan kelebihan.

Kekurangan pola kontruksi adalah sebagai berikut :

- a) Kontruksi tidak mudah digambar.
- b) Waktu yang diperlukan lebih lama dari memakai pola jadi.
- c) Membutuhkan latihan yang lama.
- d) Harus mengetahui kelemahan dari kontruksi yang dipilih (Porrie Muliawan, 1992:7).

Kelebihan dari pola kontruksi adalah sebagai berikut :

- a) Bentuk pola lebih sesuai dengan bentuk badan seseorang.
- b) Besar kecilnya lipit kupnat lebih sesuai dengan besar kecilnya bentuk buah dada seseorang.
- c) Perbandingan bagian-bagian dari model lebih sesuai dengan besar kecilnya bentuk badan si pemakai (Widjiningsih, 1994:4).

Pola kontruksi dibuat berdasarkan pada system pembuatan polanya, seperti pola praktis, so'en, meyneke, dress making dan lain-lain. Menurut M H Wancik (2000) pembuatan pola secara kontruksi pola ada berbagai system yaitu JHC Meyneke, system So-Engineer, system Charmant, system dress making, system Praktis, Sistem Pola Bustier, Sistem Pola Longtorso dan sebagainya.

H. TEKNOLOGI BUSANA

Teknologi adalah kemampuan yang berlandaskan pengetahuan ilmu eksata yang berdasarkan proses teknik (Pusat Perkembangan dan Pembinaan Bahasa, 1997:1024). Teknologi busana adalah cara atau teknik pembuatan busana agar hasilnya menarik dan nyaman dipakai (Nanie Asri Yuliati, 1993). Busana yang berkualitas tinggi biasanya penyelesaiannya menggunakan tangan seperti pengeliman, penyelesaian kampuh, penyelesaian lapisan, sehingga memakan waktu yang relatif lama dan membutuhkan ketelatenan. Jadi dapat dikatakan juga bahwa teknologi busana adalah proses teknik pembuatan busana yang berlandaskan ilmu pengetahuan. Teknologi pembuatan busana terdiri dari :

1. Teknologi Penyambungan atau Kampuh

Kampuh adalah kelebihan jahitan atau tambahan jahitan untuk menghubungkan dua bagian dari busana yang dijahit (Nanie Asri Yuliati, 1993 : 4). Kampuh ada dua macam yaitu kampuh buka dan kampuh tutup.

a. Kampuh Buka

Kampuh buka adalah kampuh yang kelebihan jahitannya dibuka. Agar kampuhnya rapi dapat dirapikan dengan cara kampuh buka yang diselesaikan dengan dirompok, dijahit tepi tirasnya, digunting zig-zag, tusuk balut, tusuk feston (Nanie Asri Yuliati, 1993: 4-6). Dalam perkembangan saat ini, ada satu macam lagi teknik penyelesaian kampuh buka yaitu dengan diobras.

b. Kampuh Tutup

Kampuh tutup adalah kampuh yang dari dua kelebihan jahitannya tidak terbuka. Melainkan dijadikan satu. Cara penyelesaian kampuh tutup ini antara lain:

1) Kampuh Balik

Kampuh balik biasanya dipakai untuk menyelesaikan pakaian anak, pakaian dalam wanita, pakaian dewasa yang dibuat dari bahan tembus terang, serta lenan rumah tangga. Kampuh balik ada tiga macam, yaitu kampuh balik biasa, kampuh balik semu.

2) Kampuh pipi

Kampuh pipih adalah kampuh yang digunakan untuk pakaian bayi dan pakaian pria.

3) Kampuh Perancis

Kampuh perancis adalah kampuh yang pada bagian baik tidak terdapat setikan dan pada bagian buruk terdapat 1 setikan. Biasa digunakan untuk menghubungkan 2 bagian kain dengan satu setikan.

4) Kampuh Sarung

Kampuh sarung adalah kampuh yang pada bagian baik terdapat 2 setikan jahitan dan bagian buruk 1 setikan jahitan. Biasanya digunakan untuk menyambung bahan berkotak dan menjahit busana yang dipakai bolak-balik.

2. Teknologi *Interfacing*

Interfacing adalah bahan yang digunakan untuk memberikan bentuk pada busana agar busana nampak rapi (Sicilia Sawitri, 1997 : 21). Sedangkan menurut Goet Poespo (2005) *interfacing* adalah bahan yang dipasangkan diantara pakaian untuk memberikan kekuatan pada bagian suatu busana. Jadi *interfacing* adalah bahan yang dipasangkan diantara pakaian agar busana tampak rapi dan kuat. Bahan yang digunakan untuk *interfacing* harus sesuai dengan bahan luarnya, terutama tentang tebal tipisnya bahan pokok dan ketetapan menempelkan bahan pelapis sesuai tujuan. Pemilihan dan penempelan *interfacing* pada busana sangat menentukan penampilan busana keseluruhan.

Bagian yang perlu diberi *interfacing* adalah bagian krah, lapel kerah, pundung dan lidah tengah muka. *Interfacing* ada dua jenis yaitu *interfacing* dengan perekat dan tanpa perekat.

3. Teknologi *facing*

Menurut Sicilia Sawitri (1997), *facing* adalah lapisan yang tampak dari luar, misalnya lapisan label krah, lapisan belahan pada tengah muka. Sedangkan menurut Goet Poespo (2005), *facing* merupakan sepotong bahan, baik yang berbentuk pas maupun serong yang digunakan untuk penyelesaian suatu pinggiran. Dari pendapat di atas *facing* adalah suatu lapisan yang tampak dari luar berupa sepotong bahan dengan bentuk serong atau pas yang digunakan suatu

pinggiran.

Bahan yang dapat digunakan untuk *facing* adalah :

- a. Sewarna dengan bahan utama.
- b. Berbeda warnanya dengan bahan busana, perlu diingat kombinasi warna harus sesuai dengan busananya (Sicilia Sawitri, 1997:21).

4. Teknologi *Interlining*

Interlining adalah pakaian yang menempel pada pakaian yang dilapis, dipasang jika diperlukan terutama pada musim dingin di Negara-negara Eropa. Bila tidak diperlukan bisa dilepas, dapat juga dipasang diantara *lining* dengan busana yang dilapisi. Gunakan untuk memberikan panas tambahan. Bahan *interlining* yaitu bahan-bahan yang berbulu karena perlu mendapatkan panas, misalnya furs.

5. Teknologi *Linning*

Linning 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). *Linning* biasa juga disebut vuring. *Linning* adalah pelapis untuk melapisi kain yang bahannya tipis atau kain yang bahannya terasa gatal dikulit (M.H Wanchik, 2000 : 61) Dalam pemilihan bahan untuk *lining*, harus memenuhi syarat-syarat antara lain :

- a. Tahan lama
- b. Tidak tembus terang
- c. Tidak luntur

- d. Tahan obat dalam proses *dry cleaning*
- e. Warna cocok dengan bahan utama
- f. Bahan halus (Sicilia Sawitri, 1997 : 20).

Penyelesaian *lining* ada dua cara (Nanie Asri Yulianti, 1993),
yaitu :

- 1) Pemasangan *lining* dengan teknik lepas.

Pemasangan *lining* dengan teknik lepas yaitu antara bahan utama dengan bahan *lining* diselesaikan 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.

- 2) 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 menjahitnya kurang hati-hati dan teliti.

Berdasarkan pendapat di atas 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. Teknik pemasangan *lining* yang digunakan pada pembuatan busana pesta malam ini adalah teknik lekat.

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 menyetrikan. Menurut Dora S.Lewis (1977), ada tiga tingkatan dalam proses pengepresan yaitu :

- a. Sebelum pemotongan, disini penyetrikan dilakukan pada bahan yang masih utuh (menempelkan bahan pelapis).
- b. *Under Pressing*, tahap ini dilakukan setiap kali menjahit tiap-tiap bagian kampuh. *Under Pressing* ini bertujuan untuk mematikan jahitan.
- c. *Final Pressing*, dilakukan setelah pakaian selesai dijahit. Pengepresan ini dilakukan setelah semua bagian busana selesai dijahit dan dipres pada tiap kampuhnya dengan menggunakan alat-alat pengepresan antara lain : *iron board* (papan seterika), *press cloth* (kain pengepres), *sleeve board* (papan lengan), *wonder clapper* (kayu penekan), *needle board* (papan jarum), *tailor ham* (bantalan pengepres) dan lain sebagainya.

Langkah-langkah pengepresan menurut M.H Wanchik (

2000), yaitu sebagai berikut :

- a. Sebelum menyetrika, perhatikan dulu jenis kain apakah tahan panas atau tidak.
- b. Pada saat menyetrika sebaiknya dilapisi dengan kain katun atau kertas agar tidak mengkilap atau meninggalkan bekas. Untuk hasil yang lebih baik, bahasi dengan air pada bagian yang akan disetrika.
- c. Pada saat menyetrika bagian yang cembung, masukan 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. Dalam pembuatan busana pesta malam, teknologi pengepresan dilakukan setelah bahan dipotong yaitu pada saat penempelan kain pelapis sebagai *interfacing* dan *under pressing* pada saat proses penjahitan serta final pressing setelah proses penjahitan selesai.

I. PENCIPTAAN BUSANA PESTA DENGAN SUMBER IDE KOSTUM TARI SEKAPUR SIRIH

Dalam mencipta busana, seorang perancang terlebih dahulu harus mengkaji berbagai hal yang berhubungan dengan busana yang akan dibuat. Berikut ini tahapan-tahapan dalam membuat busana pesta malam yang berjudul “*Busana Pesta Malam Dengan Sumber Ide Kostm Tari Sekapur Sirih yang ditampilkan pada Pagelaran Busana New Light Heritage*”.

1. Penciptaan Desain Busana

Penciptaan desain busana dibagi menjadi dua sebagai berikut :

a. Pengembangan desain busana

Pengembangan desain busana meliputi :

1) Penerapan Konsep atau Tema

Dalam pagelaran kali ini, mengambil tema “*New Light Heritage*”. Tema ini mengandung arti warisan kebudayaan nusantara Indonesia dari Sabang sampai Merauke. Tujuan memilih tema ini untuk melestarikan dan mengenalkan warisan-warisan kebudayaan.

2) Penerapan Sumber Ide

Busana pesta malam yang penulis cipta mengambil sumber ide yaitu Kostum Tari Sekapur Sirih Jambi. Penerapan sumber ide pada busana menggunakan pengembangan *Deformasi* yaitu membuat desain dengan cara mengurangi bentuk dasar suatu benda sehingga memunculkan bentuk baru tanpa harus menghilangkan ciri khas suatu benda tersebut . Perubahan bentuk pada Kostum Tari Sekapur Sirih ini dengan menyederhanakan bagian cape dan selendang.

3) Penerapan Trend

Trend busana pesta malam dengan sumber ide kostum tari sekapur sirih ini mengambil trend *Geo-etnik* yaitu dengan mengambil motif tradisional Jambi yaitu motif Angsoduo.

4) Penerapan Karakteristik

Karakteristik berdasarkan kesempatan yaitu busana pesta,

berdasarkan usia yaitu untuk usia remaja 17-23 tahun. Berdasarkan kondisi fisik yaitu pinggang yang ramping sehingga penambahan selendang dan draper kelihatan menarik. Dan karakteristik berdasarkan kepribadian yaitu tipe feminine.

5) Penerapan Unsur dan Prinsip

Busana ini terdiri dari gaun panjang *long dress* ber-siluet A-line. Dalam penciptaan busana perlu menerapkan unsur dan prinsip, berikut penerapan unsur dan prinsip dalam penciptaan busana malam dengan sumber ide kostum tari sekapur sirih :

a) Penerapan Unsur

1) Penerapan Unsur Garis

Unsur garis yang digunakan pada busana ini adalah unsure garis lengkung yang tercipta pada potongan pada pinggang yang memberi kesan luwes, lembut, indah dan feminin.

2) Penerapan Unsur Bentuk

Unsur bentuk yang digunakan dalam busana ini adalah kerucut pada gaun panjang rok *A-line*. Penerapan unsur bentuk pada busana ini agar si pemakai terlihat tinggi tapi tidak kurus. Penerapan unsur bentuk lain sebagai hiasan busana adalah bentuk bebas yaitu bentuk pada *motif angso duo*.

3) Penerapan Unsur Ukuran

Unsur ukuran dalam busana ini adalah rok ankle yang panjangnya sampai pergelangan kaki. Rok ini disatukan dengan badan atas sehingga berbentuk gaun panjang dengan siluet *A-line* agar si pemakai terlihat tinggi.

4) Penerapan Unsur Gelap Terang

Unsur gelap terang pada busana ini adalah warna merah nyala dan merah tua agar si pemakai terlihat sedang tidak kurus tidak gemuk.

5) Penerapan Unsur Warna

Unsur warna dalam busana ini adalah unsur warna *monocromatis* yaitu merah menyala dan merah tua. Penerapan unsur warna ini agar si pemakai terlihat ceria.

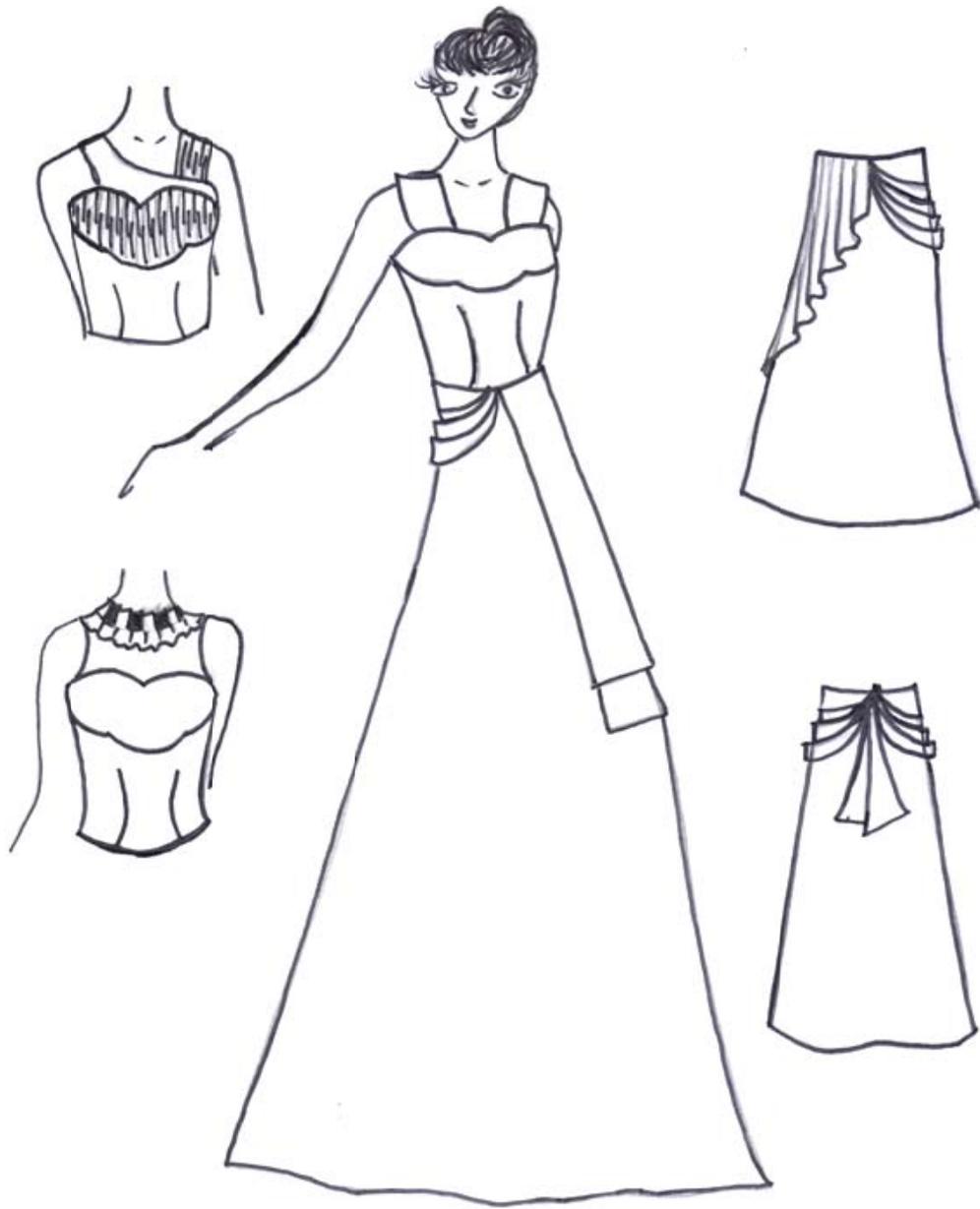
b) Penerapan Prinsip

Pada busana pesta malam ini, perancang menciptakan keselarasan melalui garis dan bentuk yaitu garis lengkung pada potongan pinggang pada gaun. Pada pembuatan busana pesta malam ini penyusun menerapkan cara pengulangan agar terkesan lebih indah, hal ini terlihat pada pengulangan garis lengkung pada bagian draper yang ada di rok bagian kiri.

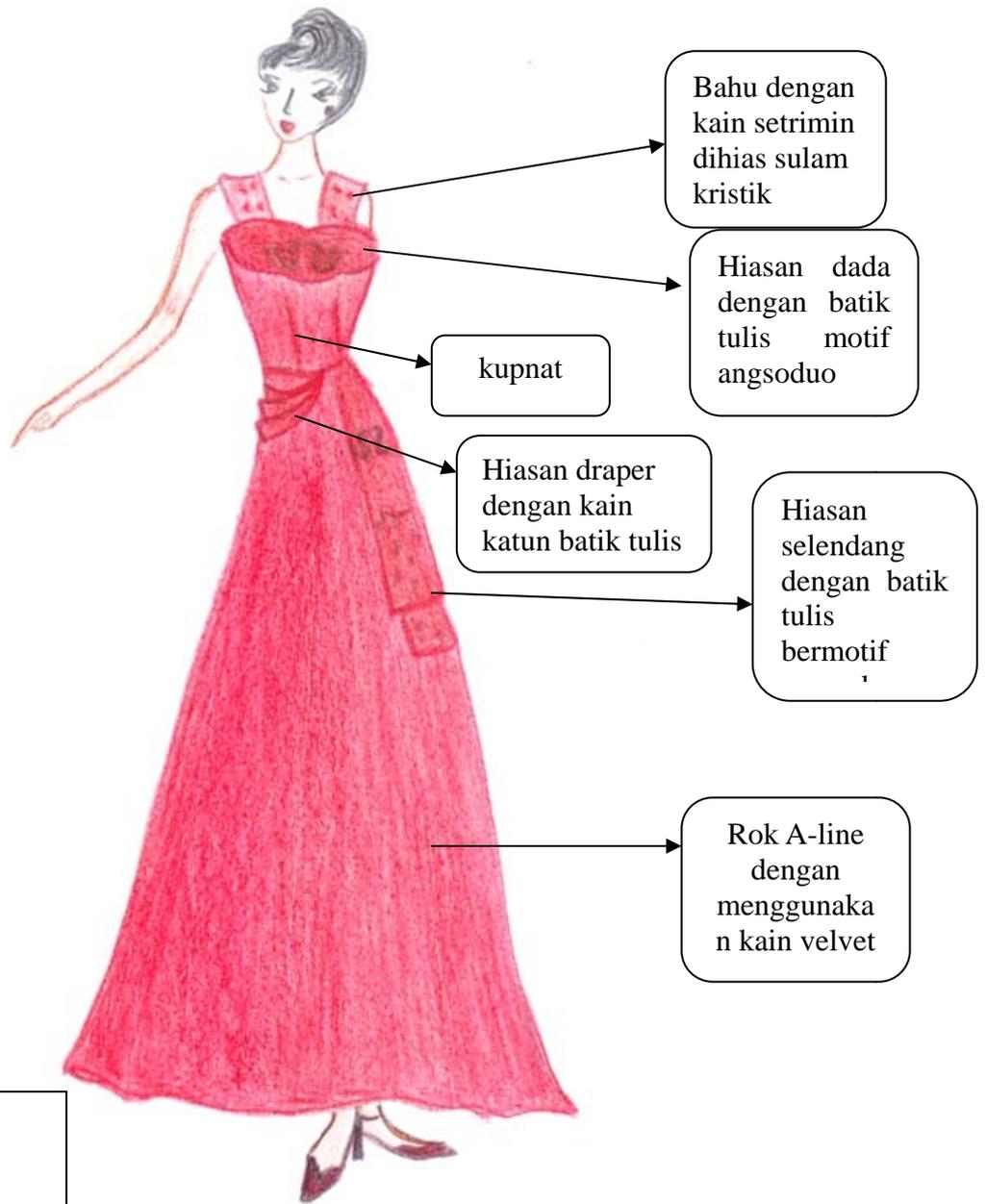
Keseimbangan yang digunakan dalam busana ini adalah keseimbangan simetris yang terlihat pada penyusunan hiasan dada antara angsa bagian kiri dengan kanan sama. Proporsi yang

digunakan proporsi yang ketiga yaitu proporsi dari keseluruhan bagian suatu desain, dengan memperbandingkan keseluruhan busana dengan adanya warna yang gelap dan terang, yang polos dan yang bermotif. Sedangkan pusat perhatian pada penciptaan busana ini terletak pada hiasan dada berbentuk motif *angsoduo*.

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

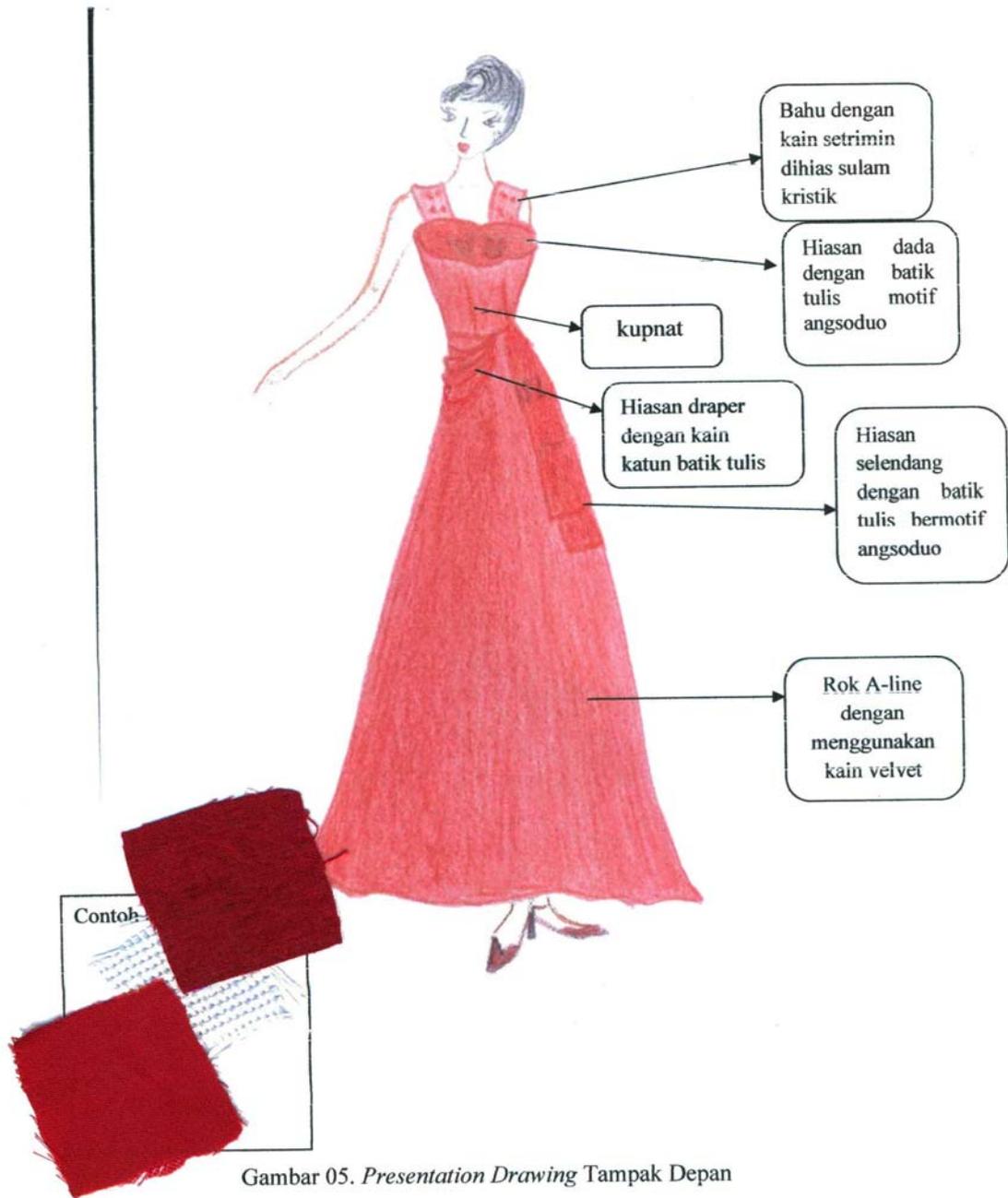


Gambar 04. *Design Sketchin*

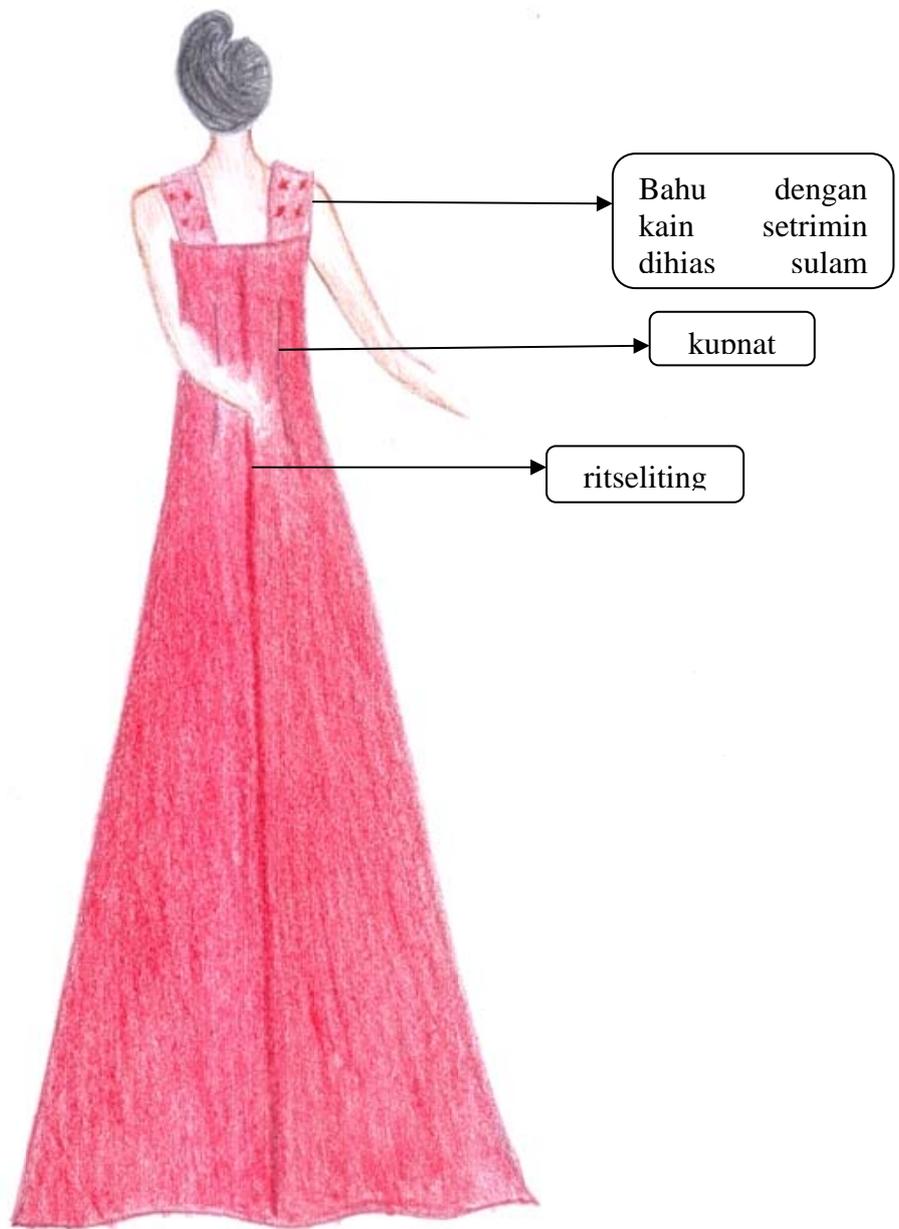


Contoh bahan :

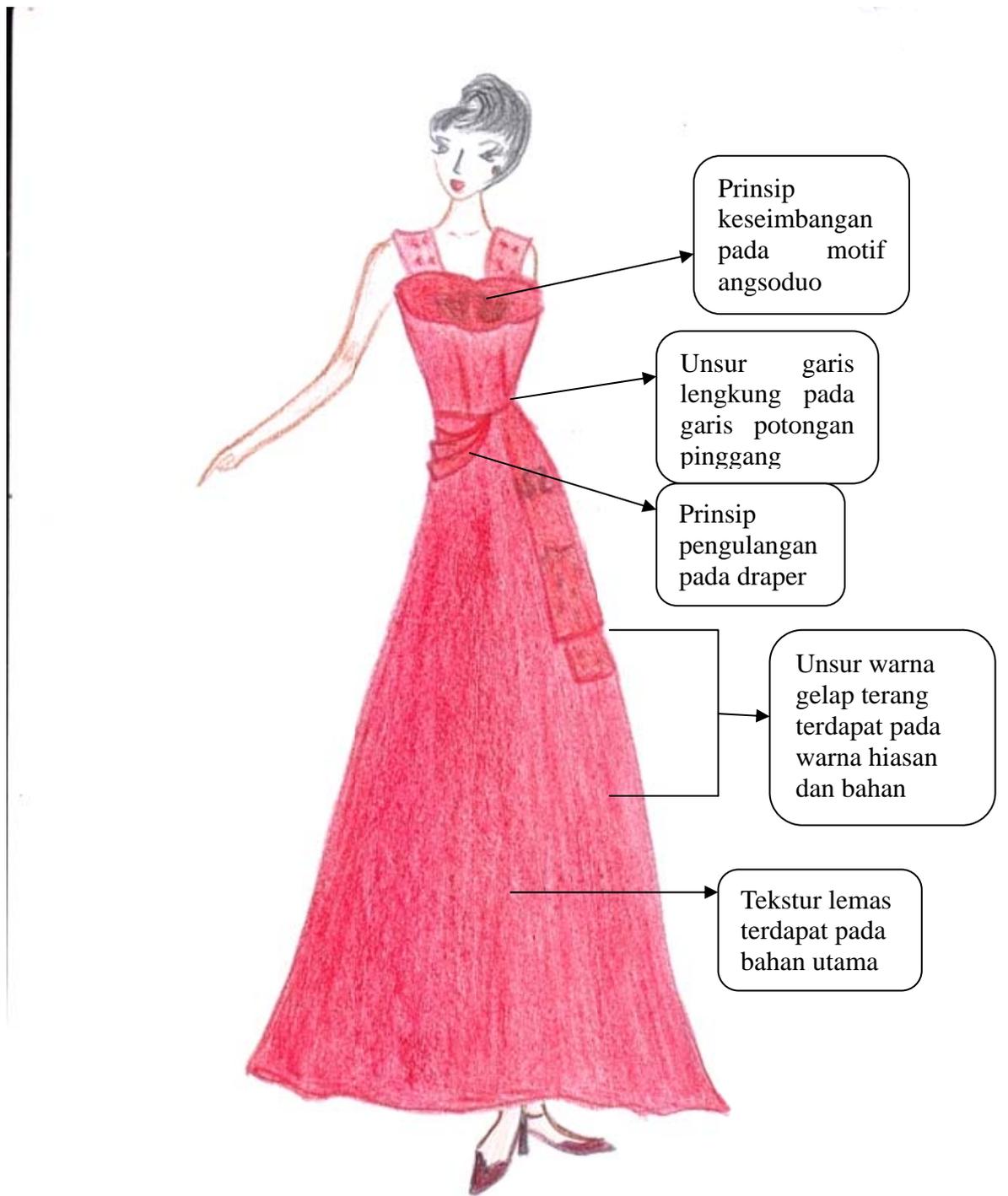
r 05. Presentation Drawing Tampak Depan



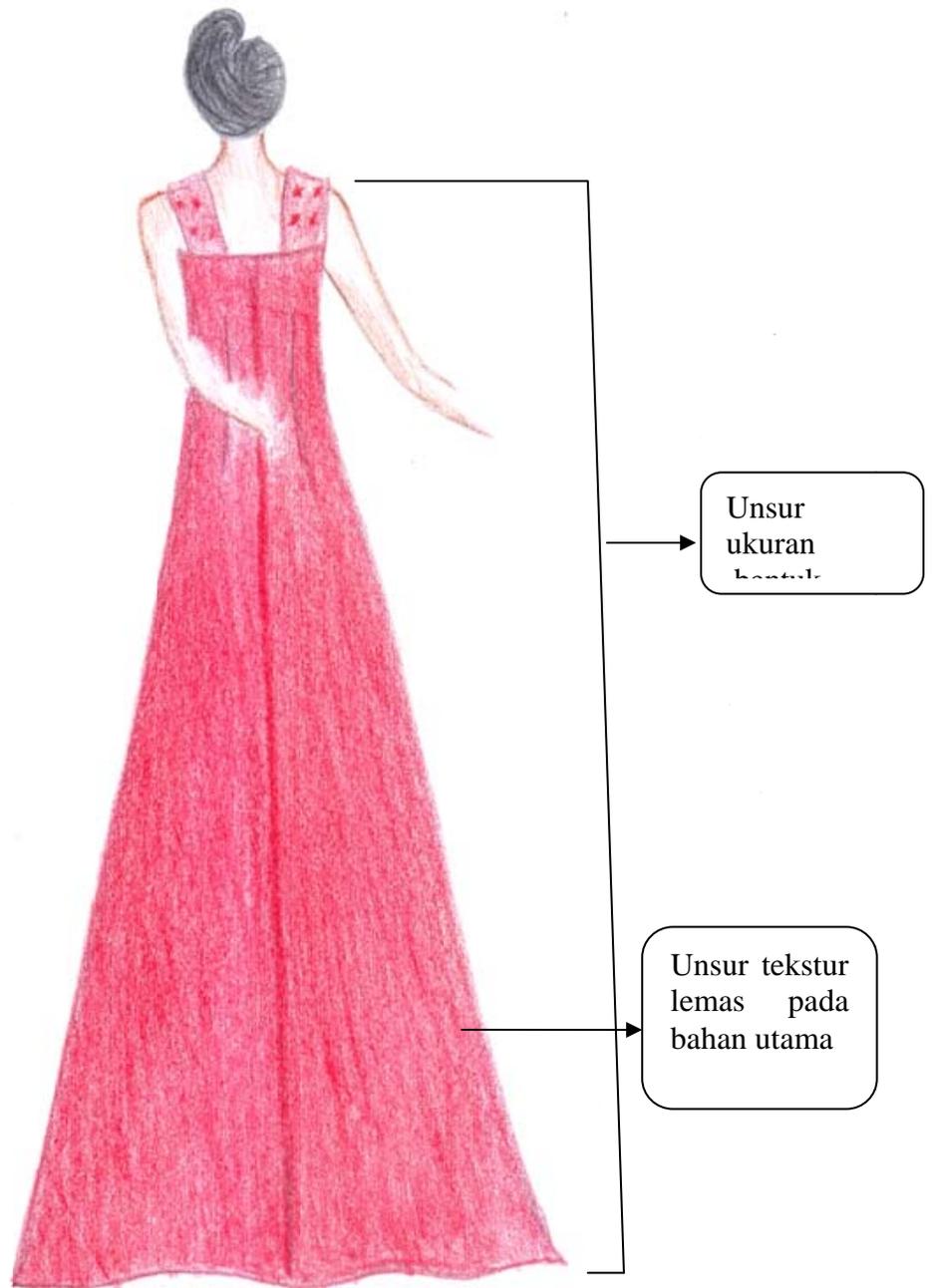
Gambar 05. *Presentation Drawing* Tampak Depan



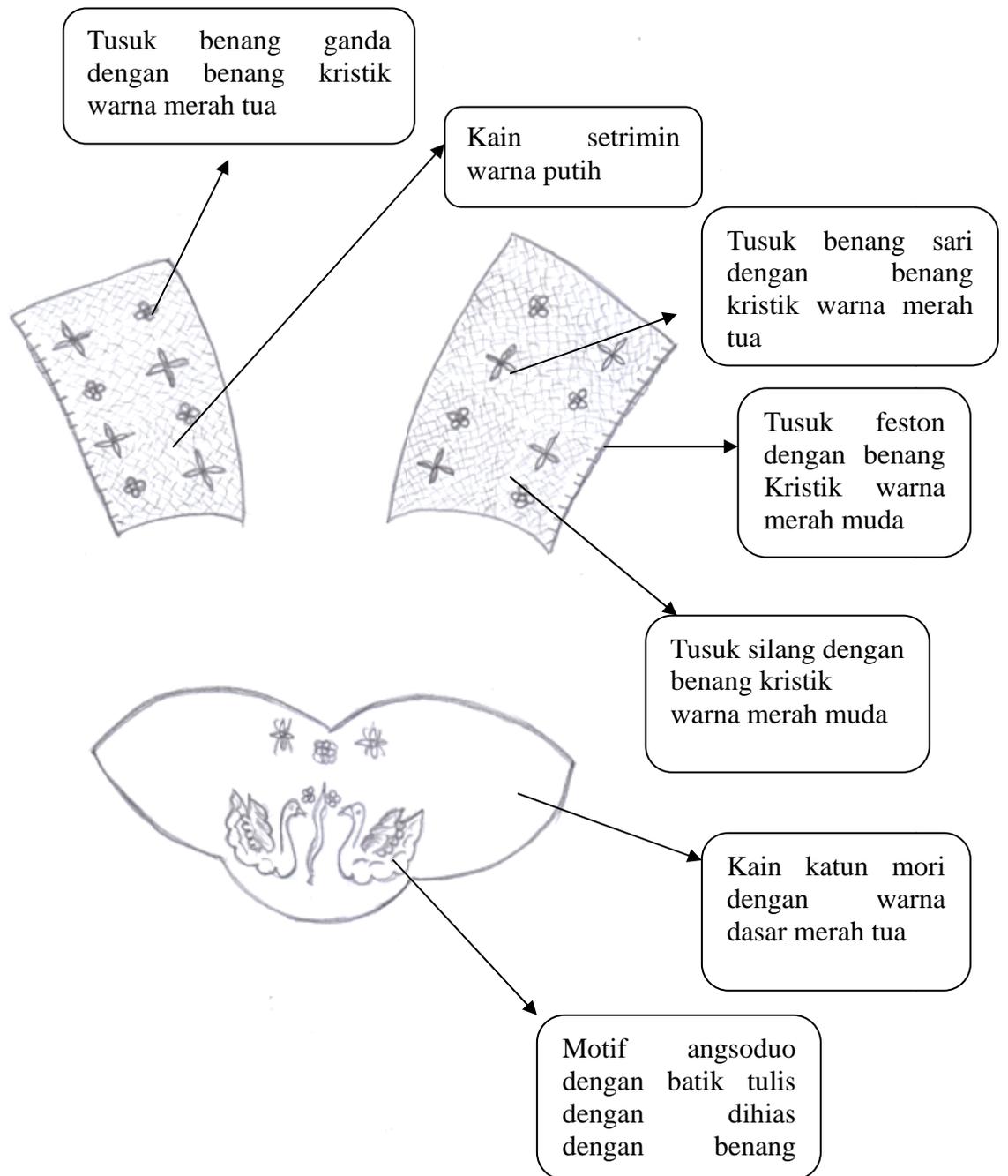
Gambar 06. *Presentation Drawing* Tampak Belakang



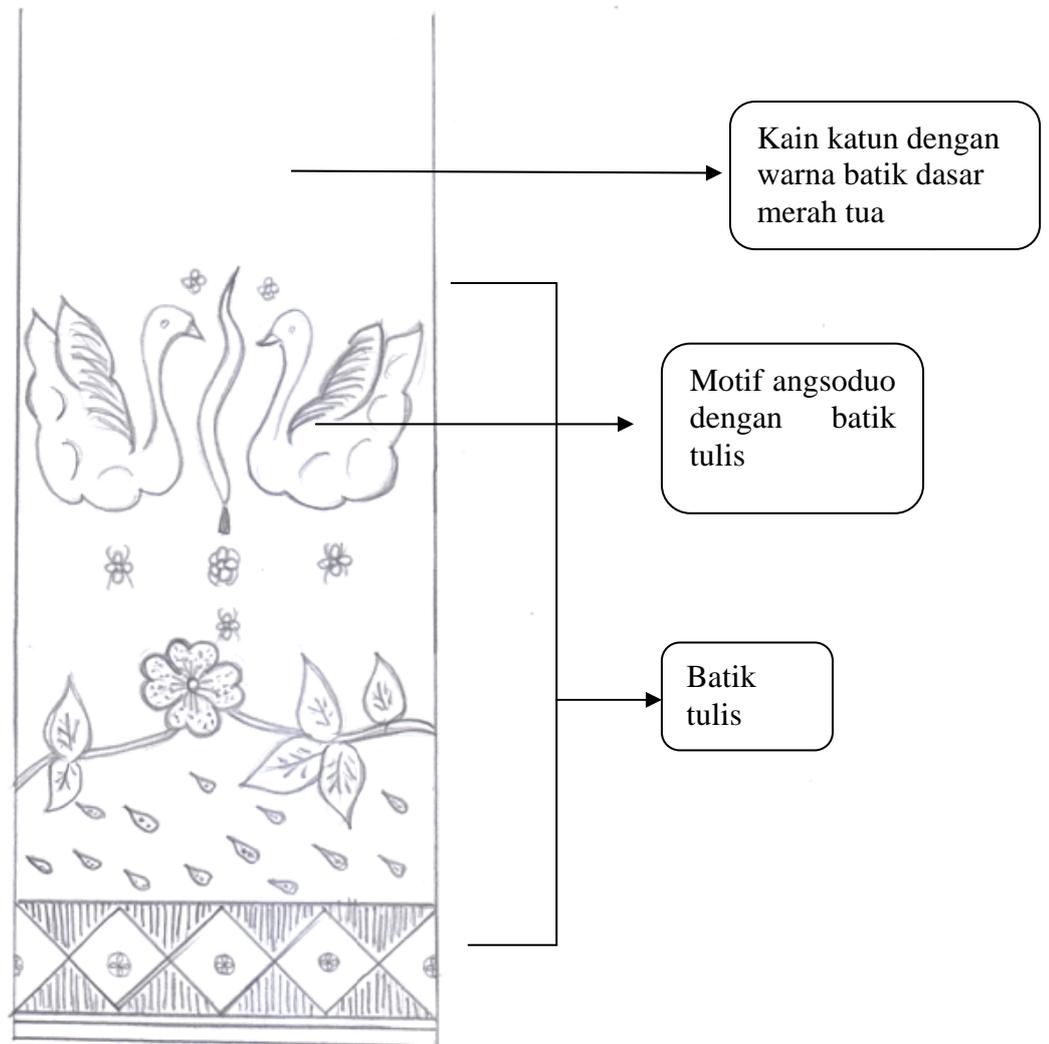
Gambar 07. *Visualisasi Design* tampak depan



gambar 08. *visualisasi design* tampak belakang



Gambar 09. Disain Hiasan Bahu Dan Hiasan Dada



Gambar 10. Disain Hiasan Selendang

6) Pembuatan Busana Pesta Malam

a) Penerapan Pembuatan pola busana

Dalam pembuatan busana pesta ini metode pembuatan pola busana yang digunakan adalah metode pembuatan pola konstruksi. Metode konstruksi pola digunakan untuk membuat pola gaun . Dalam konstruksi pola, pola yang digunakan untuk membuat pola dasar busana adalah pola sistem So'en karena sistem ini sesuai dengan tubuh model .

b) Penerapan Teknologi Busana

Teknologi penyambungan kampuh yang digunakan ada dua macam yaitu :

1) Kampuh buka

Kampuh buka yang digunakan adalah kampuh buka dengan dijahit kecil pada tirasnya. Kampuh ini digunakan pada penyelesaian sisi.

2) Kampuh tutup

Kampuh tutup yang digunakan adalah kampuh balik semu. Kampuh ini digunakan pada penyelesaian potongan lengkung pada pinggang.

Penerapan teknologi *lining* diterapkan dalam busana dengan menggunakan bahan *lining* bertekstur lembut dan menyerap keringat. Dalam pemasangan digunakan teknik lekat pada badan atas dan teknik lepas pada rok A-line. Jenis *interfacing* yang digunakan adalah *interfacing* yang berperekat dan berasal dari

bahan *non wofen tekstil* yaitu kain pasir dan vislin.

Dalam setiap proses menjahit tidak lepas dari proses pengepresan agar hasil jahitan lebih rapi. Selain itu pengepresan juga berfungsi untuk merekatkan bahan yang digunakan sebagai *interfacing* busana.

J. PAGELARAN BUSANA

1. Pengertian Gelar Busana

Gelar busana merupakan salah satu parade yang diselenggarakan untuk memamerkan atau memperkenalkan busana yang diperagakan untuk tujuan tertentu. Peragaan busana atau gelar busana adalah kegiatan yang dilakukan oleh para disainer, pengusaha tekstil untuk mempromosikan atau menunjukkan hasil produksi atau rancangannya kepada masyarakat (Arifah A. Riyanto, 2003 : 8). Sedangkan menurut Sri Widarwati (1993), pagelaran busana adalah salah satu cara untuk memperagakan, memperkenalkan dan memamerkan busana kepada khalayak umum untuk masyarakat yang dikenakan oleh model hidup atau prawan atau prawan dengan tujuan tertentu.

Gelar busana adalah memperkenalkan atau menunjukkan hasil karya seni music, tari, teater/drama, dan lainya kepada masyarakat luas. Gelar karya merupakan cara untuk melakukan komunikasi antara pencipta karya dan penikmat karya. Gelar karya bersifat

dinamis/bergerak misalnya pagelaran music, pagelaran tari, gelar busana. (<http://zakki160.wordpress.com>)

Pengertian di atas disimpulkan dari pernyataan beberapa desainer/ perancang mode, baik dalam negeri maupun luar negeri antara lain:

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

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

2. Tujuan Penyelenggaraan Gelar Busana

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

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

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

3. Konsep Pagelaran

a. Style Pagelaran

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

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

Tempat pagelaran dapat dilakukan didalam ruangan (*indoor*)

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

b. Lighting Pencahayaan (*lighting*)

Pencahayaan (*lighting*) berfungsi sebagai penerangan dan untuk menyorot pagelaran busana pada model yang sedang berjalan di atas *catwalk*. Fungsi dari *lighting* menurut Murgiyanto (1983: 89), tata cahaya atau *lighting* memiliki fungsi antara lain:

1. Penerang

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

2. Penciptaan Suasana Hati atau Jiwa

Dengan pengaturan cahaya diharapkan dapat menciptakan suasana termasuk ada perasaan atau efek kejiwaan yang diciptakan oleh model.

3. Penguatan Adegan

Menggunakan komposisi dengan cahaya sama dengan

menggunakan cahaya sebagai elemen rancangan.

4. Kualitas Pencahayaan

Kualitas cahaya menjadi beberapa bagian penting dalam perencanaan tata cahaya, agar seluruh area pagelaran dapat tersorot dengan baik.

5. Sebagai Efek Khusus dalam Pementasan

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

Berdasarkan penjelasan diatas dapat diambil kesimpulan, bahwa fungsi *lighting* sebagai pendukung pagelaran. Di dalam pencahayaan dalam pementasan dapat dibagi menjadi lima ,yaitu *front light* adalah cahaya dari depan panggung sehingga penonton dapat melihat wajah model dengan jelas. *Over head* adalah cahaya dari atas kepala yang mengenai area panggung. *Back light* adalah cahaya dari belakang model agar model tidak terlihat menempel pada *background*. *Side light* adalah cahaya dari samping kiri dan kanan. *Cyclorama* adalah cahaya dari atas dan lantai panggung yang memberikan efek suasana. Dan warna tata lampu dalam pagelaran adalah warna-warna primer seperti merah , biru dan hijau dimana warna tersebut akan ditindih dan menghasilkan warna putih, didalam pagelaran ini mengambil suasana bersih putih dan modern international stage dengan warna putih sehingga dengan warna putih memberi kesan yang bersih.

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*.

c. 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 (Soengeng 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 dituntut kreatifitasnya untuk mewujudkan set

dekorasi yang sesuai dengan tema.

b) Panggung Tertutup (*Proscenium*)

Panggung tertutup adalah tempat pertunjukan yang hanya dapat dilihat dari arah depan dan diberi dinding atau bingkai. Bingkai yang dipasang di 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

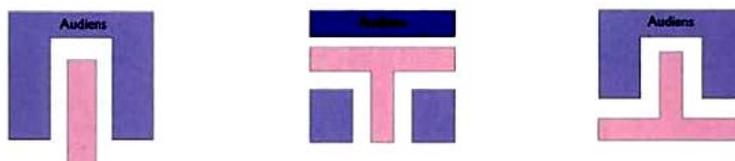
Panggung terbuka adalah tanpa pertunjukan tanpa dinding keliling. Berbagai variasi dapat digunakan untuk memproduksi pertunjukan di tempat terbuka misalnya di tanah lapang, beranda rumah, pendopo, tengah-tengah gedung, atau dapat diadakan di sebuah tempat yang landai dimana penonton berada di bagian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

d) Panggung (*cat walk/stage*)

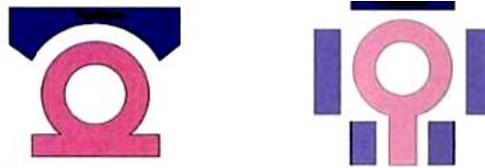
Panggung adalah menjadi pusat perhatian, karena pada tempat

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.

Bentuk Panggung I, Bentuk Panggung T, Bentuk Panggung T Terbalik



Bentuk Panggung Lingkaran



Bentuk Panggung Tak Beraturan



Gambar 11. Bentuk-bentuk Panggung

(Sumber: <http://www.artikata.comarti-363968-pergelaran.html>)

Berdasarkan uraian di atas dapat disimpulkan bahwa panggung adalah tempat dalam dunia pagelaran atau tempat untuk mempertunjukkan sesuatu kepada penonton atau masyarakat.

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

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

a. Persiapan yang dilakukan adalah:

- 1) menentukan tema besar pagelaran busana yang menggunakan sumber ide tertentu sesuai keinginan desainer.
- 2) Menentukan tempat
- 3) Menentukan waktu serta anggaran yang diperlukan
- 4) Pembentukan panitia dan pembagian kerja

b. Pelaksanaan

- 1) Kesiapan dari pengisi acara
- 2) Sarana pendukung pagelaran

Sarana pendukung pagelaran yaitu sesuatu yang bisa membantu jalannya sebuah pagelaran busana. Kesiapan ini berlaku untuk semua panitia yang ikut andil dalam pagelaran sesuai dengan tugas masing-masing, termasuk pelaksanaan GR (Gladi Resik) sebelum pagelaran.

Pada tahap pelaksanaan ini merupakan saat diselenggarakannya pagelaran busana. Dalam tahap ini, juga dilihat

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

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

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

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

c. Evaluasi

Tahap akhir dari sebuah pagelaran busana, dimana mengevaluasi seluruh kegiatan dari awal sampai akhir. Suatu pagelaran busana harus memiliki kepanitiaan yang dapat menjalankan acara tersebut. Tanpa kepanitiaan suatu acara tidak dapat terlaksana. Adapun syarat – syarat agar pembentukan panitia berjalan dengan baik (ibnu Syamsi, 1984) diantaranya yaitu:

- 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) Bantuan 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.

Berikut ini adalah perumusan tugas kepanitiaan pagelaran busana([http://file.upi.edu/direktori/fptk/jur. pend. kesejahteraan keluarga/197101101998022winwin wiana/manajemen peragaan busana ok.pdf](http://file.upi.edu/direktori/fptk/jur._pend._kesejahteraan_keluarga/197101101998022winwin_wiana/manajemen_peragaan_busana_ok.pdf)), di antaranya:

1. Penanggung Jawab

Bertanggung jawab sepenuhnya apabila terjadi akibat yang ditimbulkan dengan diadakannya peragaan tersebut, misalnya berkurangnya jam belajar siswa sehingga kurikulum tidak tercapai dan siswa dirugikan.

2. Ketua

Bertanggung jawab kepada penanggung jawab, atas segala kelancaran dari penyelenggaraan pagelaran busana. Ketua harus mampu mengkoordinir seluruh seksi-seksi dan bijaksana dalam mengambil keputusan-keputusan demi tercapainya tujuan

dengan mengutamakan kebersamaan/kerjasama.

3. Sekretaris

Bertanggung jawab kepada ketua atas keluar/masuknya surat, pembuatan proposal yang telah disepakati bersama, pengadaan undangan, angket serta penyusunan laporan umum setelah peragaan dilaksanakan.

4. Bendahara

Bertanggung jawab kepada ketua, atas keluar/masuknya uang. Bekerjasama dengan Humas/ dana dalam pemasukan uang dan mengeluarkan uang (atas persetujuan ketua) untuk segala keperluan dari tiap seksi. Membuat laporan keuangan pada saat kegiatan selesai.

5. Seksi Perlengkapan

Bertanggung jawab kepada ketua, atas beberapa urusan/sub seksi dan mengkoordinir kelancaran tugas-tugas untuk urusan/sub seksi, di antaranya:

- a) Dekorasi ruang
- b). Panggung (*cat walk/stage*)
- c). Latar panggung (*background*)
- d). Pencahayaan (*lighting*)
- e). Pengeras suara (*sound system*)

6. Konsumsi

Bertanggung jawab pada kasi perlengkapan atas pengadaan konsumsi (biasanya minuman dan *snack*/makanan kecil) bagi seluruh peserta kegiatan dan tamu. Untuk segenap kru/panitia dibagikan pada tiap seksi sedangkan untuk tamu bila jumlahnya banyak, dipisahkan antara *VIP* (dilayani tersendiri) dan undangan biasa (dibagikan bersama *booklet* di pintu masuk, dalam kotak).

7. Dokumentasi

Bertanggung jawab pada kasi perlengkapan atas kelancaran pemotretan seluruh acara, dalam hal ini diperhitungkan berapa jumlah pemotretan berdasarkan acara yang disusun tanpa ada yang terlewatkan ataupun kehabisan film. Juru potret lebih dari satu orang untuk menghindari kerusakan/kegagalan. Pemotretan harus selektif sehingga tidak terjadi pemborosan dan menghindari keluputan pemotretan acara penting. Pada akhir kegiatan, urusan dokumentasi ini harus membuat satu album yang berisi seluruh kegiatan yang disusun sedemikian rupa hingga menarik dan sesuai dengan tahapan acara. Negatif film (klise) diserahkan pada sekretariat untuk diarsipkan.

8. Seksi Peragaan

Bertanggung jawab kepada ketua, atas kelancaran kerja dari seluruh petugas peragaan dan mampu mengkoordinir tugas-

tugas, di antaranya:

- a) Urusan Busana (pakaian, aksesories dan millineris) bertanggung jawab pada kasi peragaan atas pengadaan dan kesiapan seluruh busana yang akan diperagakan. Biasanya dikoordinir oleh seorang perancang (bila lebih dari satu perancang, harus ditunjuk salah satu yang bertanggung jawab). Bekerja sama dengan koreografer/penata gerak, peragawati, musik dan acara, dalam menangani jadual latihan, susunan acara, jadual tampilnya busana/peragawati.
- b) Peragawati bertanggung jawab kepada kasi peragaan atas kesiapan seluruh peragawati, menyusun jadual latihan dengan mempertimbangkan kemampuan yang dimiliki oleh peragawati. Seorang yang ditunjuk mengkoordinir peragawati tidak harus melatih sendiri peragawati, karena dapat mendatangkan/ mengundang seorang koreografer atau seorang yang memiliki profesi sebagai peragawati/peragawan untuk melatih para siswa. Untuk lebih menyemarakkan peragaan (sebagai daya tarik penonton dan memotivasi siswa) dapat mengundang seorang atau lebih peragawati/wan yang telah dikenal masyarakat, sebagai bintang tamu yang akan meragakan kreasi perancang mode. Penanggung jawab urusan peragawati bekerja sama dengan koreografer dan pengeras suara

(perlengkapan) untuk memilih musik yang sesuai dengan karakter busana yang akan diperagakan, dan menyusun/merekam pada satu kaset, biasanya berbentuk *medley* (potongan lagu-lagu yang disatukan/disambung). Musik sebaiknya tanpa syair agar penonton tidak terpaku pada syair.

9) Tata rias (*make up*)

Bertanggung jawab pada kasi peragaan atas kesiapan rias wajah dan rambut para peragawati. Rias rambut sebaiknya yang sederhana dan netral/ dapat dipakai untuk semua jenis busana. Perias harus siap di ruang rias, menjaga kemungkinan bila riasan rusak pada saat peragawati berganti pakaian. Bekerja sama dengan seksi perlengkapan (dekorasi ruang) untuk menyediakan peralatan seperti cermin, meja, dan kursi rias, dan kosmetik yang diperlukan.

10) Acara/Protokoler/ *Master of Ceremony* (MC)

Bertanggung jawab kepada kasi peragaan atas kelancaran kegiatan protokoler seperti penyusunan acara, ketepatan waktu, penerima tamu, dan menunjuk seorang (atau lebih) pembawa acara/MC, bekerja sama dengan urusan peragawati dalam menyusun giliran penampilan serta menyusun sedikit komentar/narasi untuk setiap busana yang akan dibacakan oleh MC. Dalam hal ini MC tidak boleh menonjolkan

diri/suara/komentar yang berlebihan sehingga merusak konsentrasi penonton. Mutlak harus ada penghubung antara pembawa acara dengan bagian belakang layar sehingga apabila terjadi penyimpangan/ perubahan susunan acara secara mendadak karena sesuatu hal, dapat segera dikomunikasikan dan MC harus terampil, relaks, tenang dalam menghadapi segala kemungkinan. Tugas utama MC ialah menciptakan suasana gembira, tidak tegang dan sedikit memiliki humor sebagai penyegar untuk disisipkan sebagai pengisi waktu kosong, karena tidak mustahil terjadi peragawati belum siap ataupun musik terhenti.

11) Seksi Humas (Hubungan masyarakat)

Bertanggung jawab kepada ketua atas hal-hal yang berhubungan dengan masyarakat, seperti:

a) Publikasi

Mengumumkan/memberitahukan kepada masyarakat sekitar melalui surat kabar, majalah maupun selebaran serta radio. Disusun sedemikian rupa sehingga menarik perhatian umum dan merangsang masyarakat untuk menonton/membeli undangan.

b) Sponsor

Bekerja sama dengan seluruh anggota/pengurus dan siswa yang terlibat untuk menghubungi perusahaan/instansi lain yang

bersedia turut berperan serta. Dalam menghubungi sponsor harus diingat jangan sampai terlalu mengikat, walaupun itu adalah sponsor tunggal, sehingga menimbulkan kekacauan antara misi sponsor/pesan sponsor dengan tujuan diadakannya peragaan, tujuan pendidikan, harus dibatasi spanduk yang berhubungan dengan pesan sponsor agar tidak terlalu mengganggu keindahan ruangan. Bekerja sama dengan sekretariat untuk menyusun proposal untuk ditawarkan pada perusahaan. Perlu diketahui, urusan sponsor ini tidak mutlak diperlukan kecuali bila dana/biaya tidak disediakan dan harus berusaha mengumpulkan dana. Urusan sponsor tidak dapat dipisahkan dengan bisnis jual beli, karena itu diperlukan keterampilan khusus dalam menawarkan partisipasi pada perusahaan. Biasanya bila partisipasi berupa uang, bagi mereka/peugas yang berhasil diberikan bonus/komisi sekitar 2,5 % sampai 5% tergantung penjaminan sesama pengurus. Hal ini penting untuk merangsang petugas dalam mencari sponsor.

c) Undangan

Bekerja sama dengan sekretariat dalam pengadaan undangan, dan bekerja sama dengan seksi acara dalam hal siapa-siapa yang akan diundang/ kemana undangan akan dijual. Bilamana undangan dijual, uang hasil penjualan dipusatkan ke bendahara. Bentuk undangan harus menarik sehingga dapat

menimbulkan minat untuk menonton. Desain undangan disesuaikan dengan kondisi dan situasi peragaan busana dan besar/kecilnya (resmi/tidaknya) peragaan tersebut. Dalam undangan sebaiknya tertera susunan acara dan bila lokasi sulit dikenal, hendaknya disertakan denah lokasi.

d) *Door Prize*

Yang dimaksud dengan *door prize* ialah hadiah kecil sebagai kenangan yang diberikan langsung pada saat tamu masuk, biasanya berupa sesuatu yang kecil menarik yang memiliki ciri tersendiri dan dapat mengingatkan pada acara peragaan tersebut. (kipas kecil, gantungan kunci, tempat tissue). Pada dasarnya yang diutamakan dalam merumuskan tugas ialah adanya saling pengertian dan kerjasama yang baik diantara seluruh personil yang terlibat dalam kegiatan. Keterkaitan antara satu seksi dengan seksi yang lain, maupun untuk urusan satu dengan yang lain tidak dapat terpisahkan dan berdiri sendiri. Ketua maupun penanggung jawab seksi-seksi harus selalu memantau seluruh kegiatan dan mengukur sampai dimana tugas/urusan yang telah dikerjakan.

12) Penerima Tamu

Meja untuk penerima tamu diletakkan di depan pintu masuk, supaya mudah mengecek undangan yang datang. Selain itu, berguna untuk melayani para undangan untuk

mengisi buku tamu dan petugas penerima tamu lainnya mengatur atau menunjukkan kursi yang telah disesuaikan berdasar pada jenis undangan, yaitu undangan *VIP* dan regular.

a. Menentukan Tema

Tema dipilih untuk direfleksikan menuju bagaimana tema tersebut dapat diwujudkan dalam suatu bentuk pagelaran. Tema dikembangkan menjadi sumber inspirasi tentang bagaimana memadukan tema ke dalam bentuk busana yang akan dipilih. Tema dikembangkan menjadi sejumlah refleksi apakah tema yang diangkat cocok dengan bentuk gerakan yang dipilih. Selain itu, apakah pemilihan tema dapat diidentifikasi ke dalam sub-sub tematik yang dapat dicerminkan terwujudnya kumpulan motif gerak, rangkaian kalimat gerak, dan konstruksi koreografi. Tema yang bernilai adalah tema yang orisinal. Orisinalitas tema diperagakan sebagai sumber dalam pemilihan tema dari bentuk koreografi sebelumnya. Perwujudan tema menurut La Mery (www.kaskus.com) membagi tes tema sebagai berikut:

- 1) Keyakinan koreografer atas nilai tema.
- 2) Dapatkah tema ditarikan.
- 3) Efek sesaat tema kepada koreografer dan penari.
- 4) Perlengkapan teknik tari koreografer dan penari.

5) Fasilitas yang diperlukan pertunjukan (musik, tempat dan busana tari).

Berdasarkan uraian di atas dapat dikaji bahwa tema dapat diungkapkan dalam bentuk sebuah peragaan busana. Pagelaran busana yang ditampilkan mempunyai makna simbolis dan kapasitas yang memiliki dampak sinergis terhadap struktur komunikasi yang diungkapkan melalui pagelaran busana tersebut.

b. Menentukan Waktu dan Tempat

Dalam menentukan waktu pagelaran busana harus dipertimbangkan dengan cermat. Perencanaan susunan acara harus diperhatikan dengan baik agar acara dapat berjalan dengan baik. Ada beberapa hal yang harus diperhatikan dalam menentukan tempat pagelaran (Tim Fakultas Teknik UNS, 2001), di antaranya:

- 1) Kapasitas ruangan cukup untuk jumlah undangan.
- 2) Penempatan panggung cukup leluasa.
- 3) Ruang ganti model cukup untuk sejumlah model.
- 4) Letak panggung dan kursi penonton cukup jaraknya.
- 5) Sirkulasi udara cukup jika ruang tersebut tidak memakai pendingin ruangan (*AC*).
- 6) Penataan *lighting* cukup, dan dapat terfokus pada obyek.
- 7) Penataan kontinuitas di dalam ruangan atau di luar ruangan kegiatan.

- 8) Penataan *sound system* sudah tepat.
- 9) Kursi sudah sesuai dengan rencana.
- 10) Keamanan di lokasi kegiatan cukup memadai.

Berdasarkan uraian di atas dapat disimpulkan bahwa dalam menentukan waktu dan tempat harus diperhatikan dengan baik agar acara dapat berjalan dengan lancar, baik susunan acaranya maupun kondisi tempat pagelaran.

c. Menentukan Anggaran

Anggaran merupakan sejumlah uang yang dihabiskan dalam periode tertentu untuk melaksanakan suatu program. Tidak ada satu perusahaan pun yang memiliki anggaran yang tidak terbatas, sehingga proses penyusunan anggaran menjadi hal penting dalam sebuah proses perencanaan.

Setelah mengetahui berapa anggaran yang dibutuhkan untuk melaksanakan program, hal selanjutnya adalah bagaimana mengalokasikan anggaran yang tersedia. Mengalokasikan anggaran berarti melakukan pembagian dana secara sistematis berdasarkan keseluruhan anggaran yang dimiliki perusahaan untuk melangsungkan program tersebut. Hal-hal yang perlu dipertimbangkan dalam pengalokasian anggaran mencakup potensial pasar, ukuran, dan segmen pasar, kebijakan perusahaan, skala ekonomi periklanan, dan karakteristik perusahaan (<http://2frameit.blogspot.com/2011/07/landasan-teori-anggaran->

[pendapatan-dan.html](#)).

Berdasarkan uraian di atas dapat disimpulkan bahwa dalam proses dan pengalokasian anggaran haruslah berorientasi. Hal ini berarti bahwa proses penyusunan anggaran hendaknya melibatkan banyak pihak dimulai dari perencanaan sampai pelaksanaannya.

d. Menyiapkan Sarana Penunjang

1. Musik

Musik sangat berpengaruh di dalam suatu pertunjukan dan pagelaran. Tanpa musik pertunjukan tidak sempurna dan terkesan tidak hidup. Tujuan dari pemberian musik di dalam pagelaran atau pertunjukan busana adalah sebagai berikut ini:

- a) Untuk memperkuat jiwa atau seni yang ada didalam suatu busana.
- b) Menghidupkan suasana di dalam suatu pertunjukan.
- c) Memberikan pertolongan pada model didalam mengatur langkahnya sesuai dengan tempo lagu.
- d) Memeriahkan acara pagelaran.

Berdasarkan uraian di atas dapat disimpulkan bahwa musik mempunyai peranan yang sangat penting dalam sebuah pagelaran busana.

2. Koreografer

Penataan dinamis memerlukan seorang penata koreografi untuk mengatur peraga dengan musik yang sesuai rancangan (Tim

Fakultas Teknik UNS, 2001).

Berdasarkan uraian di atas dapat disimpulkan bahwa koreografer mempunyai peranan untuk mengatur para peragawati dengan musik yang digunakan dalam pagelaran busana.

3. Ruang Ganti Model

Ruang ganti peraga perlu dipersiapkan gantungan baju, baik untuk baju yang akan diragakan, maupun baju yang sudah diragakan. Di tempat ini perlu disediakan gantungan baju dengan jumlah yang cukup. Gantungan ini ada beberapa, sesuai dengan pengelompokan urutan penataan (Tim Fakultas Teknik UNS, 2001).

Berdasarkan uraian di atas dapat disimpulkan bahwa ruang ganti model perlu diperhatikan kondisi ruangan yang cukup luas dan fasilitas yang cukup untuk para model.

4. Penataan Kursi Penonton

Penataan meja dan kursi dapat dibuat dalam bentuk 1 meja bulat untuk 6-8 kursi, atau ditata meja hanya di kursi depan secara memanjang berbentuk "U" sampai ke belakang, kemudian kursi diberi nomor disesuaikan jumlah penonton. Apabila kegiatan ini bertujuan untuk kompetisi, selain kursi penonton, perlu juga disediakan meja dan kursi untuk 3-5 orang juri. Tetapi apabila bertujuan untuk *entertainment*, promosi, atau penjualan, maka ruang penjualan harus disiapkan (Tim Fakultas Teknik UNS,

2001).

Berdasarkan uraian di atas dapat disimpulkan bahwa penataan meja dan kursi harus disesuaikan dengan kondisi ruangan, panggung, dan jumlah penonton atau tamu undangan yang hadir.

5. Pembawa Acara/ *Anouncer/ Master of Ceremony*

Menyampaikan komentar-komentar pada *audience* tentang penataan peraga yang sedang meragakan di atas *catwalk*. Selain itu menginformasikan tema rancangan, dan narasi rancangan. Setelah penampilan penataan I ditampilkan dilanjutkan rancangan tersebut, dan kadang-kadang disertai informasi harga. Demikian selanjutnya secara berurutan sampai acara selesai (Tim Fakultas Teknik UNS, 2001).

Berdasarkan uraian di atas dapat disimpulkan bahwa pembawa acara bertugas untuk menginformasikan semua yang berkaitan dengan pagelaran busana, tentunya sesuai dengan susunan acara yang telah dibuat.