

**BUKU AJAR
PENCIPTAAN BUSANA WANITA**

**Ni Putu Darmara Pradnya Paramita, S.Tr.Ds., M.Sn
Made Tiartini Mudarahayu, S.Sn., M.Sn
Ni Kadek Yuni Diantari, S.Tr.Ds., M.Sn**



PT. PENA PERSADA KERTA UTAMA

BUKU AJAR
PENCIPTAAN BUSANA WANITA

Penulis:

Ni Putu Darmara Pradnya Paramita, S.Tr.Ds., M.Sn
Made Tiartini Mudarahayu, S.Sn., M.Sn
Ni Kadek Yuni Diantari, S.Tr.Ds., M.Sn

Editor:

Dr. Tjok Istri Ratna C.S., S.Sn, M.Si

ISBN : 978-623-455-410-6

Design Cover :

Retnani Nur Brilliant

Layout :

Hasnah Aulia

PT. Pena Persada Kerta Utama

Redaksi:

Jl. Gerilya No. 292 Purwokerto Selatan, Kab. Banyumas
Jawa Tengah. Email: penerbit.penapersada@gmail.com
Website: penapersada.id. Phone: (0281) 7771388

Anggota IKAPI: 178/JTE/2019

All right reserved
Cetakan pertama: 2022

Hak Cipta dilindungi oleh undang-undang. Dilarang
memperbanyak karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa
izin penerbit

KATA PENGANTAR

Puji syukur kehadiran Tuhan Yang Maha Esa karena atas rahmat-Nya, kami selaku tim penulis Buku Ajar Penciptaan Busana Wanita dapat menyelesaikan buku ajar ini yang merupakan salah satu luaran Penelitian dan Penciptaan Seni yang dibiayai DIPA Institut Seni Indonesia Denpasar Tahun Anggaran 2022.

Proses penyusunan buku ajar ini tidak luput dari berbagai rintangan, tantangan dan permasalahan yang dihadapi. Namun atas bantuan banyak pihak, penyusunan buku ajar ini dapat diselesaikan tepat waktu. Oleh sebab itu, izinkan penulis menyampaikan terima kasih, rasa hormat, dan penghargaan yang tulus kepada: Prof. Dr. I Wayan Adnyana, S.Sn., M.Sn selaku Rektor Institut Seni Indonesia Denpasar; Dr. I Komang Arba Wirawan, S.Sn., M.Si selaku Ketua LP2MPP ISI Denpasar; Dr. A.A. Gde Bagus Udayana, S.Sn., M.Si selaku Dekan Fakultas Seni Rupa dan Desain; Dr. Drs. I Wayan Suardana, M.Sn selaku Koordinator Pusat Penelitian LP2MPP ISI Denpasar; Nyoman Dewi Pebryani, MA., Ph.D selaku Koordinator Program Studi Desain Mode ISI Denpasar; serta seluruh dosen dan mahasiswa Program Studi Desain Mode. Terima kasih juga disampaikan kepada semua pihak yang telah membantu dalam penyelesaian buku ajar ini.

Dengan kerendahan hati, kami menyadari bahwa pengembangan modul ini belum dapat dikategorikan sempurna. Oleh sebab itu kritik dan saran yang bersifat konstruktif sangat diharapkan demi penyempurnaan Buku Ajar MK. Busana Wanita ini.

DAFTAR ISI

KATA PENGANTAR.....	iii
DAFTAR ISI.....	iv
BAB 1 BUSANA WANITA	1
A. Bagian Penting dalam Busana Wanita	1
B. Sejarah Kebaya di Indonesia	3
C. Bahan Kebaya Indonesia	4
D. Ragam Jenis Kebaya Indonesia	6
E. Pedoman Berkebaya.....	10
F. Tahapan dalam Pembuatan Busana Wanita	11
BAB 2 POLA BUSANA	14
A. Pengertian Pola Busana.....	14
B. Konstruksi Pola	15
C. Alat Membuat Pola	16
D. Langkah-Langkah Mengambil Ukuran.....	19
E. Macam-Macam Teknik Merancang.....	21
BAB 3 TEKNIK MENJAHIT	38
A. Alat-Alat Menjahit	38
B. Urutan Kerja dalam Membuat Busana Wanita (Kebaya)	43
C. Macam-Macam Kampuh.....	43
D. Macam-Macam Tusuk.....	44
E. Penyelesaian Tepi Busana	46
F. Lubang Kancing dan Kancing.....	47
G. Macam-Macam Penyelesaian Kerung Leher.....	48
BAB 4 METODE PENCIPTAAN DALAM DESAIN MODE	52
A. Ragam Metode Penciptaan Desain Mode	52
B. Frangipani: <i>The Secret Step of Art Fashion</i>	53
BAB 5 ELEMEN DAN PRINSIP DESAIN.....	59
A. Elemen Penyusunan Desain.....	59
B. Prinsip-Prinsip Penyusunan Desain	65
BAB 6 GAYA UNGKAP VISUAL DALAM DESAIN	69
A. Analogi.....	69
B. Metafora	71
DAFTAR PUSTAKA	74

BAB 1

BUSANA WANITA

Busana adalah segala sesuatu yang dipakai oleh manusia baik pria maupun wanita dari ujung rambut sampai ujung kaki dalam kesempatan tertentu. Fungsi busana adalah untuk menjaga/ melindungi tubuh dan menutupi kekurangan dan kelebihan pada tubuh. Keserasian berbusana meliputi harmoni dan pilihan busana yang tepat dengan kepribadian pemakaiannya, lingkungan, kesempatan dan cara penggunaannya.

Penggolongan busana

1. Jenis busana yaitu busana bayi, anak-anak, remaja, dewasa, orang tua. Terbagi menjadi busana pria dan wanita
2. Fungsi yaitu keindahan, memenuhi syarat kesehatan
3. Busana sesuai kesempatan yaitu busana kerja, busana pesta dan lainnya.

A. Bagian Penting dalam Busana Wanita

1. Corak bahan

Corak bahan busana memegang peranan penting, bagi sebagian besar masyarakat dalam menentukan model busana, mereka terlebih dahulu terpukau dengan warna serta corak yang menghiasi bahan busana. Terdapat corak dengan ukuran kecil, sedang dan besar. Dilihat dari segi bentuk corak dibagi dalam bentuk geometris, bentuk bebas dan abstrak. Bahan polos menjadi favorit masyarakat dalam membuat busana wanita, selain bahan motif khususnya motif bunga-bunga.

Pengaruh corak terhadap bentuk tubuh yaitu motif bergaris, corak dapat digunakan untuk menghasilkan efek tertentu. Pada umumnya bahan polos lebih melangsingkan dari pada bahan bercorak. Bahan yang mempunyai corak atau bunga-bunga besar akan memberikan efek lebih gemuk, corak ini cocok digunakan untuk orang berbadan kurus tinggi. Corak dengan arah memanjang akan memberikan

kesan bertambah tinggi pada pemakainya, corak ini disarankan untuk tubuh seseorang yang berbadan gemuk. Sebaliknya corak dengan arah melintang dan corak bola-bola memberikan kesan gemuk, oleh karena itu corak ini cocok untuk orang kurus.

2. Tekstur bahan

Tekstur busana wanita sangat berperan penting dalam penampilan suatu busana untuk memberikan kesan nyaman pada waktu dikenakan. Desain Busana II, (Sri Widarwati, dkk, 2000: 14), menyebutkan bahwa tekstur adalah sifat permukaan kain dari suatu benda yang dapat dilihat atau dirasakan. Hasil yang dirasakan pada sentuhan tadi merupakan ciri keadaan bahan, ada bahan yang teksturnya lembut, halus, kaku, kasar, tebal, tipis. Tekstur yang dapat dipakai untuk busana wanita adalah kebanyakan, berkilau/bercahaya, licin kasar, berbulu, kaku, dengan tetap disesuaikan model busananya. Tekstur bahan busana wanita akan memberikan efek tertentu terhadap bentuk tubuh seseorang, seperti tekstur bahan yang mengkilap lebih banyak memantulkan cahaya sehingga membuat seseorang terlihat lebih gemuk.

3. Warna Bahan

Warna menjadi faktor yang sangat utama pada busana. Warna mempengaruhi beberapa hal yaitu mempengaruhi suasana si pemakai dan memperindah penampilan. Seseorang dapat tampak manis dan segar dengan suatu warna. Masing-masing warna memberi pengaruh yang berbeda terhadap pemakainya. Memilih warna yang baik tanpa memperhitungkan ketepatan pemakaian seringkali menimbulkan kekecewaan, sehingga banyak hal yang perlu diperhatikan sebelum memilih warna bahan. Memilih warna bahan busana wanita yang tepat sebaiknya disesuaikan dengan warna kulit, warna rambut serta bentuk tubuh karena semua itu mempengaruhi nilai busana secara keseluruhan. Selain hal tersebut suasana dan kesempatan merupakan faktor yang penting dan perlu diperhatikan dalam memilih

warna bahan busana. Hal-hal yang perlu diperhatikan saat pembuatan busana wanita:

- a. Desain busana
- b. Persiapan atau kebutuhan alat-alat dan bahan
- c. Ukuran atau size
- d. Cara mengambil ukuran
- e. Pola dasar
- f. Pengembangan pola
- g. Merancang bahan
- h. Langkah-langkah menjahit
- i. Membuat detail, penyelesaian atau ornamen busana
- j. Hasil busana wanita

B. Sejarah Kebaya di Indonesia

Kebaya merupakan busana tradisional Indonesia, yang dalam pengklasifikasiannya termasuk dalam golongan baju panjang. Kebaya didefinisikan pula sebagai pakaian yang dikenakan wanita Indonesia pada badan bagian atas yang dikenakan dengan sarung atau kain batik. Asal kata kebaya berasal dari kata arab, abaya yang berarti pakaian. Dipercaya kebaya berasal dari Tiongkok ratusan tahun yang lalu. Lalu menyebar ke Malaka, Jawa, Bali, Sumatera, dan Sulawesi. Setelah akulturasi yang berlangsung ratusan tahun, pakaian itu diterima di budaya dan norma setempat. Sebelum 1600, di Pulau Jawa, kebaya adalah pakaian yang hanya dikenakan keluarga kerajaan. Selama masa kendali Belanda di pulau itu, wanita-wanita Eropa mulai mengenakan kebaya sebagai pakaian resmi. Selama masa ini, kebaya diubah dari hanya menggunakan barang tenunan mori menggunakan sutera dengan sulaman warna-warni (Ganita, 2011).

Berdasarkan modelnya kebaya digolongkan menjadi dua yaitu kebaya nasional dan kebaya modifikasi. Kebaya nasional merupakan kebaya yang digunakan pada acara-acara resmi. Kebaya nasional ini dikenal juga sebagai kebaya Jawa karena berasal dari daerah jawa terutama Jawa Tengah. Kebaya nasional dengan model kethubaru dan kebaya kartini

mempunyai model yang baku. Ira Oemar (2013) mengatakan bahwa kebaya tradisional mempunyai filosofi kesederhanaan, kehalusan, kepatuhan, kelembutan, dan kesabaran (Karyaningsih, 2015)

Seiring perkembangan zaman, kebaya juga mengalami perkembangan dan perubahan menjadi kebaya modern atau modifikasi. Model kebaya modifikasi tidak menerapkan pakem seperti kebaya tradisional tetapi sangat tergantung pada kreasi masing-masing perancang, meskipun kadangkala unsur busana daerah masih tampak sebagai sumber ide. Menurut Fitri Hasanah (2013) kreasi kebaya modifikasi terlihat dari segi pola, cutting (potongan), siluet, maupun material. Selain itu bahan yang digunakan tidak hanya sutera, beludru, katun saja, tetapi semakin berkembang dengan menggunakan kain lace, sifon, shantung, dan sebagainya. Kebaya modern atau modifikasi memiliki daya seni tinggi karena dilengkapi dengan berbagai macam hiasan yang mewah seperti renda, bordir, lipit, pilin, quilt, dan ornamen yang berkilau seperti payet (Karyaningsih, 2015). Hal inilah yang membuat kebaya modifikasi menjadi terkesan mewah.

C. Bahan Kebaya Indonesia

1. Kain Lace atau Brokat

Kain brokat yang glamor ini memang banyak digunakan sebagai bahan kebaya brokat terbaik diproduksi oleh Negara Perancis, namun sekarang India dan Indonesia pun sudah mampu memproduksi dengan kualitas cukup bagus (Kemaladewi, 2015). Dengan berbagai macam aplikasi tambahan yang dapat menyamakan kebaya, seperti payet dan beads, maka sekarang kita tak perlu lagi membeli kain brokat yang mahal. Pola-pola brokat masih berkisar pada motif flora dan masih jarang yang menggunakan motif abstrak. Untuk anak muda, sangat disarankan agar berani bereksperimen dengan aneka tekstur baru dan motif abstrak.

2. Kain Organza atau Organdi

Organdi memiliki tekstur soft, shiny, tapi bisa menahan bentuknya dan cocok untuk menimbulkan efek volume atau puffy (bahankain, 2022). Tekstur dan warnanya memberi kesan mahal dan cocok untuk busana pesta atau gaun pengantin (bridal).

3. Kain Sutera

Sutra ada dua jenis, yang pertama adalah serat alam dari kepompong ulat sutera dan satu lagi adalah sutera buatan. Karena sifatnya yang sangat lembut di kulit, dingin, menyerap keringat, dan warnanya tahan lama, sutera menjadi satu pilihan untuk aneka macam busana serta sangat cocok digunakan di udara yang hangat dan beriklim tropis (Fitline, 2019).

4. Kain Shiffon

Shiffon adalah bahan yang sangat lembut, halus, transparan, dan jatuh mengikuti bentuk badan. Karena sifatnya yang mengikuti bentuk tubuh, kain ini tidak disarankan untuk digunakan oleh orang yang berbadan gemuk. Kain ini juga sangat cocok untuk digunakan sebagai selendang, veil, atau pelengkap kebaya lainnya.

5. Kain Tule

Dulu kain ini hanya di pakai oleh pengantin atau penari ballet, namun kini kain ini sudah sering di gunakan sebagai kombinasi untuk busana yang modern, misalnya untuk aksesoris di bagian leher, pergelangan tangan, dan ujung-ujung kebaya (Kompasiana.com, 2019). Biasanya aksesoris dilakukan dengan cara mengerutkan kain agar menumpuk di satu area tertentu.

6. Kain Tenun

Bangsa Indonesia sangatlah kaya aneka macam kain tenun dari berbagai daerah, seperti kain tapis Lampung, songket Palembang, ulos Batak, dan masih banyak macam ragam tenun dari bangsa Indonesia. Tiap jenis kain tenun mempunyai keunikan sendiri-sendiri, memadukan kebaya

dengan aneka jenis kain tenun yang akan membuat penampilan kita lebih anggun, etnik dan menarik.

D. Ragam Jenis Kebaya Indonesia

1. Kebaya Kartini

Biasa digunakan perempuan yang masih berdarah biru atau merupakan keturunan dari kalangan keraton. Model kebaya ini dikenakan oleh perempuan ningrat semasa era R.A Kartini. Tak heran bila kebaya ini disebut dengan istilah Kebaya Kartini (Tantri, 2011). Potongannya mirip dengan Kebaya Encim, namun terdapat perbedaan, yakni lipatan pada bagian dada. Panjang kebaya juga menutup panggul. Ciri khas lainnya adalah lipatan kerah yang membentuk garis vertikal, sehingga membuat pemakainya terkesan lebih tinggi dan ramping.



Gambar 1.1 Kebaya Kartini

Sumber: Tantri, 2011

2. Kebaya Kutubaru (Jawa Klasik)

Pada dasarnya bentuknya sama dengan kebaya umumnya, hanya saja yang membedakan adanya tambahan kain untuk penghubung sisi kiri dan kanan kebaya pada bagian dada dan perut. Pemakaiannya perlu ditambahkan

stagen (kain yang dililitkan pada bagian perut) atau korset agar terlihat lebih singset (Putri, 2022).



Gambar 1.2 Kebaya Kutubaru

Sumber : Putri, 2022

3. Kebaya Jawa

Kebaya model ini bentuknya simpel dengan potongan leher V, panjangnya sampai menutup panggul. Motifnya biasa sehingga memberi kesan sederhana. Bahan biasanya terbuat dari kain transparan bermotif yang diaplikasikan dengan pakaian dalam atas (Mutia, 2022).



Gambar 1.3 Kebaya Jawa
Sumber: Mutia, 2022

4. Kebaya Bali

Bentuk detail dari kebaya Bali adalah tambahan obi yang melilit pada bagian pinggang. Bahan biasanya dari brokat dan kain katun. (Tantri, 2011) Tambahan obi tersebut bisa langsung terpasang pada kebaya atau bisa berupa kain yang ditambahkan terpisah dari kebaya.



Gambar 1.4 Kebaya Bali
Sumber : Tantri, 2011

5. Kebaya Encim

Merupakan hasil kombinasi antara baju Shanghai khas China dengan kebaya khas Melayu. Biasanya kebaya encim ini terbuat dari bahan organdi atau katun, model kerah V dengan bordiran sepanjang kerah sampai bawah (bagian sisi yang menerus sampai kerah) (Putri, 2022).



Gambar 1.5 Kebaya Encim

Sumber: Putri, 2022

E. Pedoman Berkebaya

Salah satu busana wanita adalah kebaya, beberapa hal khusus yang perlu diperhatikan sebagai pedoman dalam berkebaya:

1. Keseluruhan pakaian harus sesuai dengan kesempatan (waktu, tempat) baik itu berkebaya untuk kesempatan bekerja, undangan dan lainnya. Macam corak, warna dan bahan, serta model sesuai dengan maksud dan tujuan.
2. Corak, warna, bahan serta model harus sesuai dengan bentuk tubuh, warna kulit, umur dan kepribadian pemakainya.
3. Keselarasan antara kebaya dengan kamen serta selendang
4. Perlengkapan secara keseluruhan dari ujung kepala hingga kaki, seperti tas, alas kaki, perhiasan sesuai dengan kesempatan.

5. Tata rambut serta rias wajah sesuai dengan kesempatan

F. Tahapan dalam Pembuatan Busana Wanita

Terdapat beberapa tahapan dalam pembuatan busana wanita (kebaya, busana pesta, busana kerja dan lainnya) yaitu persiapan, pengerjaan dan penyelesaian.

1. Persiapan

- a. Persiapan meliputi pemilihan desain busana wanita (kebaya, busana pesta, busana kerja dan lainnya). Desain digambar sesuai dengan ide atau gagasan dalam bentuk sketsa gambar. Desain merupakan pola rancangan yang menjadi dasar pembuatan suatu benda.
- b. Membuat draf daftar ukuran cara mengukur tubuh
Ukuran yang dibuat dapat sesuai ukuran customer ataupun ukuran standart
- c. Pemilihan bahan dasar busana wanita

Terdapat bahan dasar, bahan pelapis dan bahan pelengkap

- 1) Bahan dasar adalah perencanaan bahan utama untuk membuat perencanaan bahan utama, faktor-faktor yang perlu diperhatikan antara lain: alat perencanaan dan bahan yang harus dipersiapkan, potongan bahan utama, potongan bahan pelapis, potongan bahan furing, bahan rancangan sesuai dengan kebutuhan.
- 2) Bahan pelengkap adalah bahan penunjang dalam mendukung bahan utama sehingga menambah nilai busana, faktor-faktor yang perlu diperhatikan antara lain: bawalah contoh bahan utama untuk menyesuaikan: warna, corak, tekstur bahan, jatuhnya bahan dan sifat bahan. Pemilihan dan penempatan bahan pelapis pada busana sangat menentukan penampilan busana secara keseluruhan. Bahan pelapis digunakan untuk memberi bentuk yang rapi pada bagian-bagian busana. Gunakan pelapis yang sesuai dengan bahan utama dan fungsinya. Ketepatan dalam membeli bahan pelengkap agar tidak luntur harus diperhitungkan. Perlengkapan yang lain disesuaikan

dengan kebutuhan: benang jahit, kancing hias, dan lain-lain.

- d. Persiapan alat yang akan digunakan sesuai kebutuhan.
- e. Merancang bahan untuk mengetahui berapa banyak bahan yang diperlukan, sehingga pembelian bahan yang kelebihan atau kekurangan dapat dihindari. Selain itu untuk mengetahui berapa harga bahan itu per meter dapat diketahui pula berapa biaya yang diperlukan untuk membeli bahan. Meletakkan pola pada rancangan sebaiknya dimulai dengan pola-pola yang besar dan kemudian diikuti pola-pola yang lebih kecil. Maka dari itu cara meletakkan pola pada rancangan bahan yang perlu diingat antara lain teknik perencanaan bahan, perencanaan bahan utama, perencanaan bahan pelapis, perencanaan bahan furing.

2. Pengerjaan

- a. Membuat pola dasar dan pecah pola sesuai dengan model yang akan dibuat. Pola dasar yang dipakai untuk membuat busana dapat menggunakan metode sistem jepang (soen). Selanjutnya pola dasar tersebut diubah untuk digunakan pada busana wanita. Pola dasar busana wanita yang akan dibuat adalah pola dasar badan, pola dasar lengan. Untuk membuat pola dasar busana wanita dibutuhkan ukuran badan pemakaiannya. Contoh ukuran badan wanita yang digunakan: lingkaran badan, lingkaran pinggang, lingkaran leher, panjang muka, lebar muka, panjang punggung, lebar punggung, lebar bahu, tinggi puncak dada, jarak payudara, lingkaran kerung lengan, lingkaran lengan bawah, tinggi puncak lengan. Pola dasar badan yang dibuat adalah pola dasar badan bagian depan dan belakang. Pola dasar badan ini nantinya dapat langsung digunakan untuk pecah pola sesuai model.

b. Membuat Pola Besar

Mengutip dari pola ukuran kecil (skala $\frac{1}{4}$) menjadi ukuran sebenarnya menggunakan meteran (cm).

c. Menggunting / Memotong Bahan

Tahapan memotong bahan adalah menggunting terlebih dahulu bahan utama, bahan pelapis, beri tanda pola atau rader bagian yang ada tambahan kampuh. Jika ada kombinasi, gunting bagian kombinasi tepat pada garis pola. Setelah itu bagian-bagian pola yang sudah digunting pada pelapis dirancang pada bahan baku. Semua guntingan guntingan pola dirancang dengan teliti pada bahan baku lengkap keseluruhan menurut model.

d. Menjahit busana wanita

Busana dijahit bertahap sesuai dengan desain yang diinginkan. Penyelesaian busana sangat memerlukan kemahiran dan kecermatan yang tinggi. Penyelesaian belah tepi kampuh dapat dijahit atau diobras, lapis depan dapat diselesaikan dengan cara disom pada badan atau diselesaikan tersendiri dengan disetik mesin atau diobras. Kampuh-kampuh disetrika dari bagian dalam, agar dari luar tidak nampak kerutan-kerutan.

TUGAS:

Buatlah 1 busana wanita jenis kebaya dengan mengadaptasi salah satu jenis kebaya yang ada di Indonesia!

BAB 2

POLA BUSANA

A. Pengertian Pola Busana

Pola adalah gambaran yang dibuat menurut ukuran badan seseorang dan dibentuk sesuai dengan model yang diinginkan. Pola-pola ini digunakan untuk membuat pakaian wanita, pria dan anak-anak.

Macam-macam pola yaitu:

1. Pola dasar yaitu pola yang dibuat menurut ukuran badan seseorang tanpa perubahan menurut model.
2. Pola standar atau pola umum yaitu pola yang dibuat dalam ukuran tertentu seseorang atau satu daftar ukuran umum. Pola ini tersedia dalam ukuran S (small), M (medium), L (large).
3. Pola kontruksi yaitu pola yang dibuat menurut ukuran seseorang yang akan membuat pakaian.
4. Pola cetak yaitu pola yang siap untuk digunakan, dan pola yang dibuat menurut ukuran umum (S,M,L).
Ciri-ciri pola cetak yaitu pada sampul atau amplop tertera pembuat pola, jenis pakaian, model, jenis bahan yang dapat digunakan, banyak bahan yang diperlukan, ukuran badan, bagian-bagian pola.
5. Pola rader yaitu pola yang dibuat pada satu lembar kertas pola dengan bermacam-macam model dengan tanda yang berbeda-beda beserta warnanya.
6. Pola jadi yaitu pola yang telah siap dipergunakan untuk membuat pakaian sesuai dengan model dan ukuran tubuh atau badan seseorang.

Pola menurut macam pakaian terdiri dari pola blus, rok, kebaya, piama, kemeja, celana dan lainnya. Sedangkan pola menurut modelnya terdiri dari pola badan, lengan, kerah, saku dan lainnya.

B. Konstruksi Pola

Pola Konstruksi adalah cara pembuatan pola busana berdasarkan ukuran badan seseorang (model) tertentu dengan sistem tertentu pula, misalnya sistem Praktis, Wilsma, Soen, Meyneke, Dressmaking dan yang lainnya dan pola yang dihasilkan disebut pola Konstruksi. Pembuatan pola secara konstruksi harus memperhatikan beberapa hal sebagai berikut:

1. Cara mengambil ukuran pada badan seseorang harus tepat dan cermat.
2. Cara menggambar bentuk tertentu seperti garis lingkaran kerung lengan, lingkaran pesak celana dan yang lainnya harus tepat dan tidak ada keganjilan bentuk. Perhitungan ukuran dalam konstruksi harus dikuasai (Muliawan, 2003).

Pola Konstruksi dapat dibuat untuk semua macam bentuk badan dengan berbagai perbandingan, untuk mendapatkan hasil pola konstruksi yang baik harus menguasai cara mengambil berbagai macam-jenis ukuran harus tepat dan cermat, cara menggambar bentuk tertentu seperti garis leher dan lengan harus lancar/luwes sehingga tidak terjadi keganjilan serta perhitungan pecahan dari ukuran yang ada dalam konstruksi harus dikuasai.

Ukuran dan cara mengambil ukuran dalam membuat pola konstruksi dengan menggunakan sistem apapun yang dipilih, kita memerlukan berbagai macam ukuran badan. Ukuran merupakan bagian yang penting dalam membuat pola busana. Cara mengambil ukuran bagi orang yang diambil ukurannya maupun yang mengambil ukuran tidaklah sama. Berikut beberapa hal yang harus diperhatikan secara umum ketika mengambil ukuran (Sari et al., 2012).

1. Bagi orang yang mengambil ukuran:
 - a. Menyiapkan catatan, alat menulis, perlengkapan seperti veterban, pita ukur, penggaris
 - b. Cara mengambil ukuran badan harus teliti, tepat, dan sistematis. Tidak boleh terpengaruh pada ukuran pakaian yang dipakai pada saat diambil ukurannya.

2. Bagi orang yang diambil ukuran badannya:
 - a. Sikap model yang diambil ukurannya harus dalam posisi tegak dan tidak boleh memberi bantuan pada orang yang mengambil ukuran.
 - b. Model sebaiknya memakai pakaian yang baik, hal ini akan berpengaruh dalam pembuatan pola pakaian. Jangan memakai ikat pinggang waktu diukur.
 - c. Menentukan pola letak garis pinggang yang tepat, maka pada pinggang diikatkan veterban dengan kencang sehingga tidak bisa bergeser keatas dan bawah.

Mengambil ukuran harus dipelajari dan dilakukan dengan penuh perhatian, karena ukuran merupakan dasar dalam menggambar pola busana, jika ukuran salah maka hasil pola tidak akan sesuai dengan bentuk tubuh sipemakai. Untukmemperkecil kesalahan ambillah ukuran dengantepat dan benar dengan urutan.

C. Alat Membuat Pola

Untuk membuat pola dengan hasil yang tepat, ukuran serta bentuk yang baik dan tepat, diperlukan alat-alat sebagai berikut:

1. Pita Ukuran

Pita ukuran digunakan dalam pembuatan busana (persiapan pola), ketelitian mengukur sangat diperlukan untuk memperoleh jahitan yang bermutu.

2. Penggaris Pola

Penggaris pola atau mistar lurus, segitiga, siku-siku, lengkung pendek dan lengkung Panjang, semuanya digunakan untuk menggambar pola dan mengubah desain. Penggaris pola berbentuk lengkung panjang dalam menggambar pola sisi, tepi bawah dan garis-garis hias. Sedangkan penggaris lengkung pendek berguna untuk menggambar pola kerung lengan, kerung leher.



Gambar 2.1 Penggaris Pola
Sumber: Paramita, 2022

3. Rader

Alat ini terdiri dari roda kecil bergigi serta halus, bagian untuk ditekan dan tangkai untuk alat pegangan saat digunakan. Rader merupakan salah satu alat untuk memberi tanda pola pada bahan. Jenis rader yaitu

- a. Rader bertepi licin: digunakan untuk busana yang berbahan licin dan tipis atau sedang
- b. Rader bergigi: digunakan untuk memberi tanda pada bahan yang tebal



Gambar 2.2 Rader
Sumber: Paramita, 2022

4. Meteran

Meteran memegang peranan penting dalam pembuatan busana. Berfungsi sebagai alat untuk mengukur tubuh seseorang dan berguna dalam pembuatan pola.



Gambar 2.3 Meteran
Sumber: Paramita, 2022

5. Karbon Jahit

Karbon jahit berguna untuk menjiplak pola busana pada kain. Memiliki warna yang beragam, penggunaannya bersamaan dengan rader. Sebaiknya pilihlah warna karbon yang paling dekat dengan warna bahan.

6. Kapur Jahit

Penggunaan kapur jahit untuk memindahkan tanda pola dan bentuk pada bahan. Berbentuk lempengan dengan berbagai variasi warna. Pemilihan warna kapur jahit dapat disesuaikan dengan bahan yang akan diberi tanda.



Gambar 2.4 Kapur Jahit
Sumber: Paramita, 2022

D. Langkah-Langkah Mengambil Ukuran

Berikut merupakan tahapan Langkah-langkah yang harus dilakukan saat mengambil ukuran badan, yaitu:

1. Pertama lingkaran pinggang diikat dengan pita atau tali dan diturunkan sampai tidak dapat turun kembali sampai batas yang sudah ditentukan.
2. Lingkaran badan
Diukur melingkari badan, diukur pas lalu ditambah 4 jari.
3. Lingkaran pinggang
Diukur pas pada pinggang (atau ditambah 1 jari tangan).
4. Panjang muka
Diukur dari lekuk leher sampai tali pengikat pinggang.
5. Lebar muka
Diukur dari lekuk leher turun (arah vertikal) sepanjang 5 cm, lalu diukur datar dari kerung lengan muka kiri ke arah kanan.
6. Lebar punggung
Dari tulang leher belakang yang paling bawah turun (arah vertikal) sepanjang 8 cm, lalu diukur arah mendatar dari kerung lengan belakang arah kiri ke arah kanan.
7. Panjang punggung

- Diukur dari tulang leher belakang yang terbawah sampai tali pengikat pinggang.
8. Lebar bahu
Diukur dari lekuk leher paling atas pada bahu sampai ujung bahu yang terendah.
 9. Lingkar panggul I
Diukur dari tali pinggang turun (arah vertikal) 13 cm, lalu diukur melingkar pas panggul I lalu ditambah 4 jari tangan.
 10. Lingkar panggul II
Diukur dari tali pinggang turun (arah vertikal) 20 cm, lalu diukur melingkar pas pada panggul II dan ditambah 4 jari tangan.
 11. Panjang baju
Diukur dari lekuk leher (arah vertikal) melalui tali pinggang sampai panjang baju yang diinginkan. Atau diukur dari lekuk leher paling atas pada bahu (arah vertikal) melalui tali pinggang sampai panjang baju yang diinginkan.
 12. Panjang lengan sampai siku
Diukur dari ujung bahu yang terendah sampai siku (sesuai dengan panjang yang diinginkan).
 13. Panjang lengan sampai pergelangan tangan
Diukur dari ujung bahu yang terendah melalui siku (lengan dalam keadaan menyiku sedikit) sampai pergelangan tangan yang diinginkan .
 14. Lingkar lengan atas
Diukur melingkar pada kerung lengan atas bagian muka dan belakang ditambah 1 jari tangan.
 15. Lingkar lengan bawah (lengan pendek)
Diukur melingkar pada lengan bagian bawah sesuai keinginan.
 16. Lingkar lengan bawah (lengan panjang)
Diukur melingkar tepat pada jari-jari tangan (dalam keadaan dikepalkan).
 17. Tinggi puncak lengan
Diukur dari ujung bahu yang terendah (12-14 cm) ke arah bawah lengan sampai lingkar lengan yang paling besar.

E. Macam-Macam Teknik Merancang

1. Secara terperinci

Dapat mempergunakan kertas bekotak dimana pada saat meletakkan pola diatas bahan sebaiknya pola dengan ukuran besar terlebih dahulu, lalu pola yang berukuran kecil

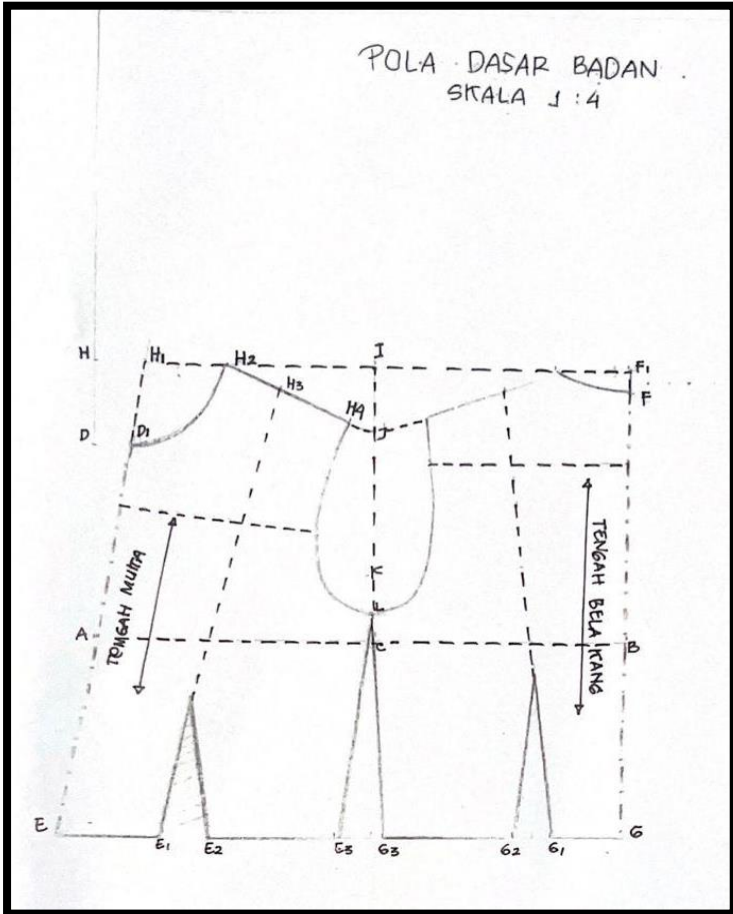
2. Secara global

Pola langsung dapat diletakkan pada bahan tekstil, pola yang berukuran besar terlebih dahulu kemudian pola kecil.

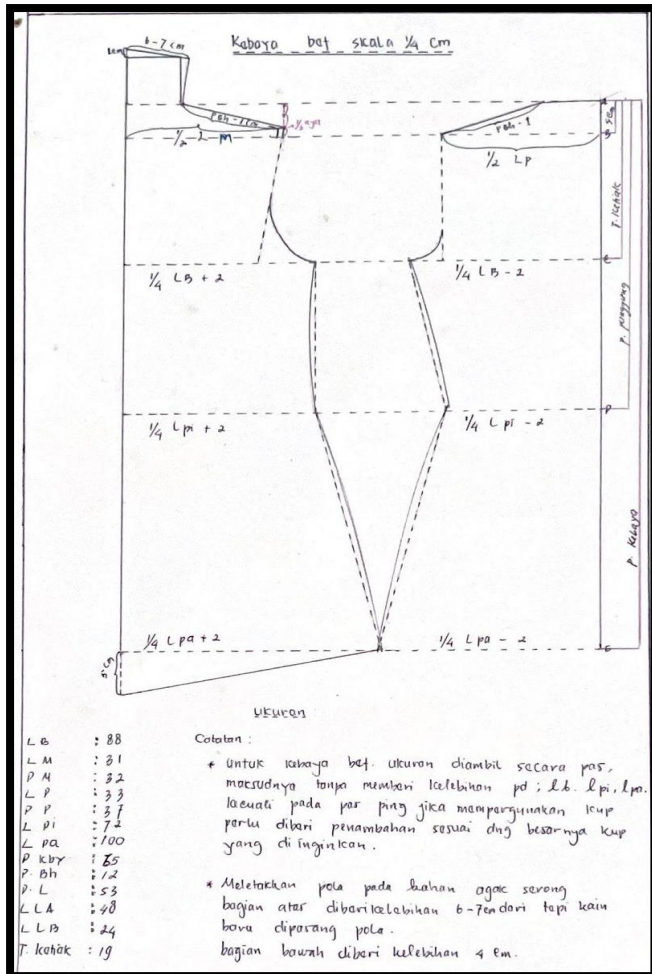
UKURAN :			
1. Lingk. Badan	: 84		
2. Lingk. Pinggul	: 70		
3. Lebar Muka	: 30		
4. Panjang Muka	: 32		
5. Panjang Baju	: 11		
6. Panjang Punggung	: 38		
7. Lebar Punggung	: 32		
8. Panjang sisi	: 20		
9. Tinggi Dada	:		
Keterangan Pola			
☺ A-B	: $\frac{1}{2}$ L. Badan	E-E ₂	: 3 cm (rup)
☺ A-C	: $\frac{1}{2}$ A-B + 1 cm	E-E ₃	: $\frac{1}{4}$ L. Pi + 1 cm = 3 cm
☺ C-B	: $\frac{1}{2}$ A-B - 1 cm	E ₂ -C	: Panjang sisi
☺ A-D	: $\frac{1}{2}$ panjang muka	H ₂ -H ₄	: Panjang baju
☺ D-D ₁	: 2,5 cm	H ₂ -H ₃	: $\frac{1}{2}$ p. baju - 1 cm
☺ D ₁ -E	: Panjang muka	F-G	: Panjang punggung
☺ D-H	: D-D ₁ + 4,5 cm	F ₂ -F ₃	: Panjang baju
☺ H ₁ -H ₂	: F ₁ -F ₂ = D-D ₁ + 4 cm	F ₂ -F ₄	: $\frac{1}{2}$ p. baju - 1 cm
☺ I-J	: H ₁ -D ₁ - 1 cm	G-G ₁	: $\frac{1}{10}$ L. Ang - 1 cm
☺ J-K	: $\frac{1}{3}$ p. punggung	G-G ₃	: $\frac{1}{4}$ L. Pi - 1 cm + 3 cm
☺ K-L	: $\frac{1}{10}$ A-B - 0,5 cm	G ₁ -G ₂	: 3 cm (rup)
☺ E-E ₁	: $\frac{1}{10}$ L. Pi + 1 cm	E ₃ -C	: G ₃ - C = Panjang sisi

Gambar 2.5 Ukuran dan Keterangan Pola

Sumber: Paramita, 2021

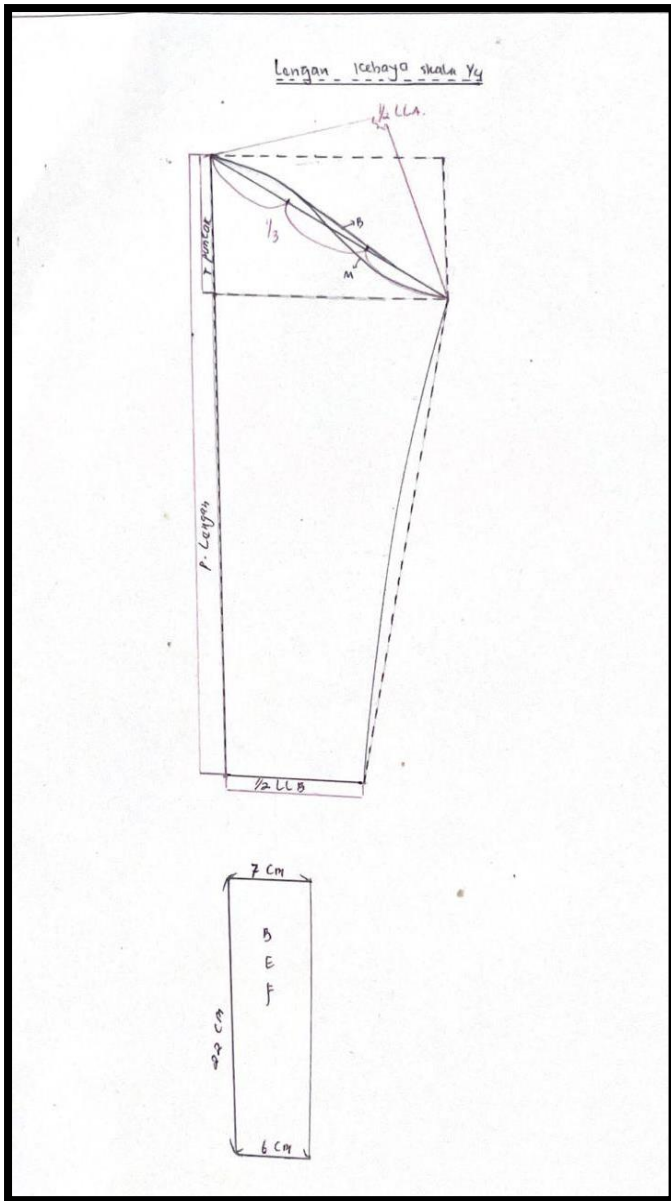


Gambar 2.6 Pola Dasar Badan Skala 1:4
Sumber: Paramita, 2021

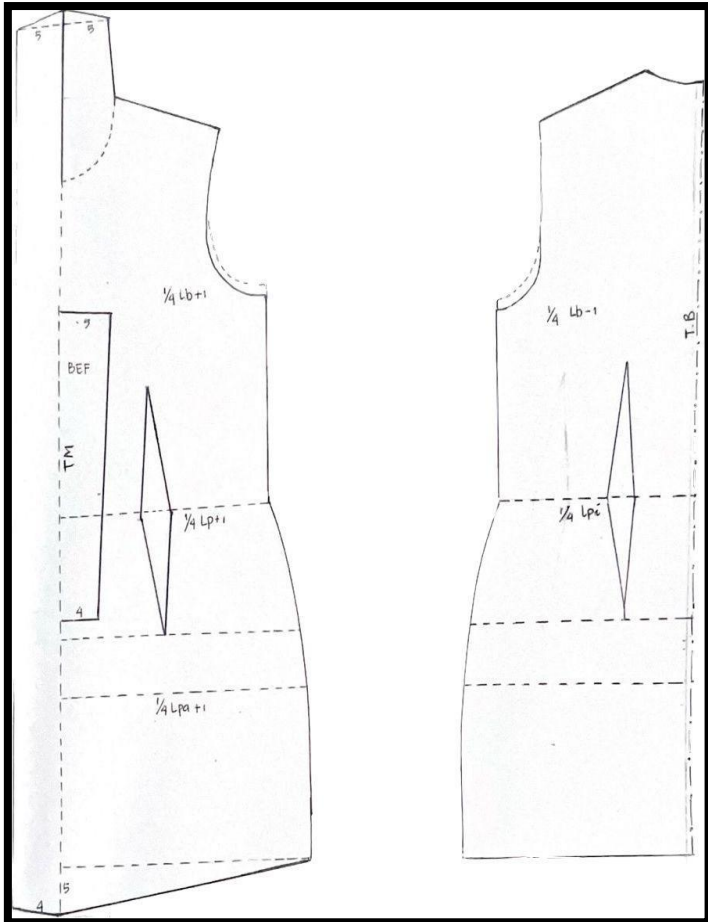


Gambar 2.7 Pola Kebaya Bef Skala 1:4

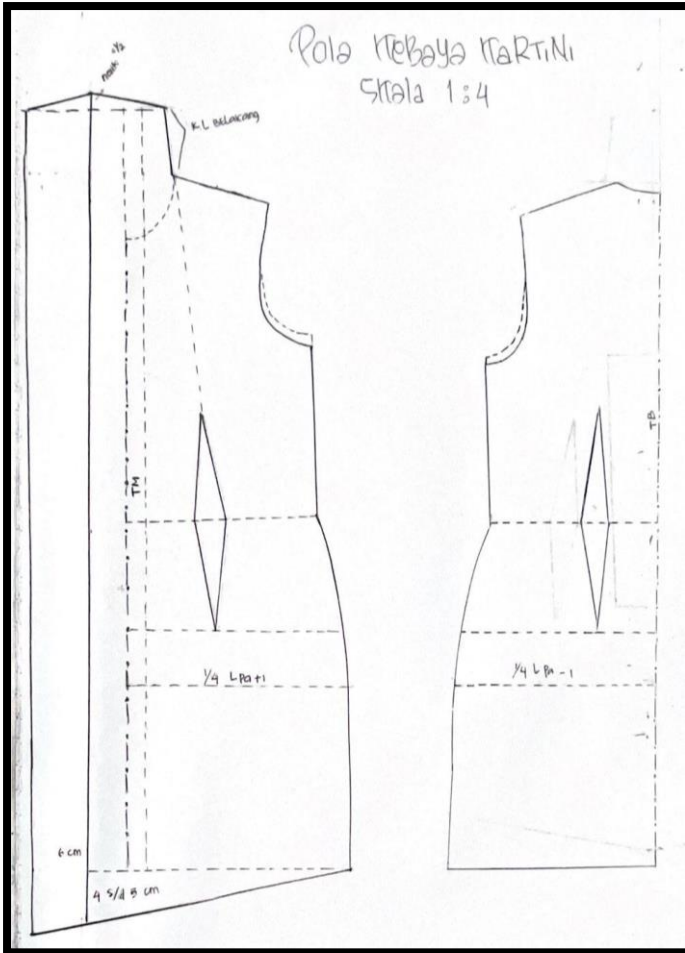
Sumber: Paramita, 2021



Gambar 2.8 Pola Lengan Kebaya Skala 1:4
Sumber: Paramita, 2021

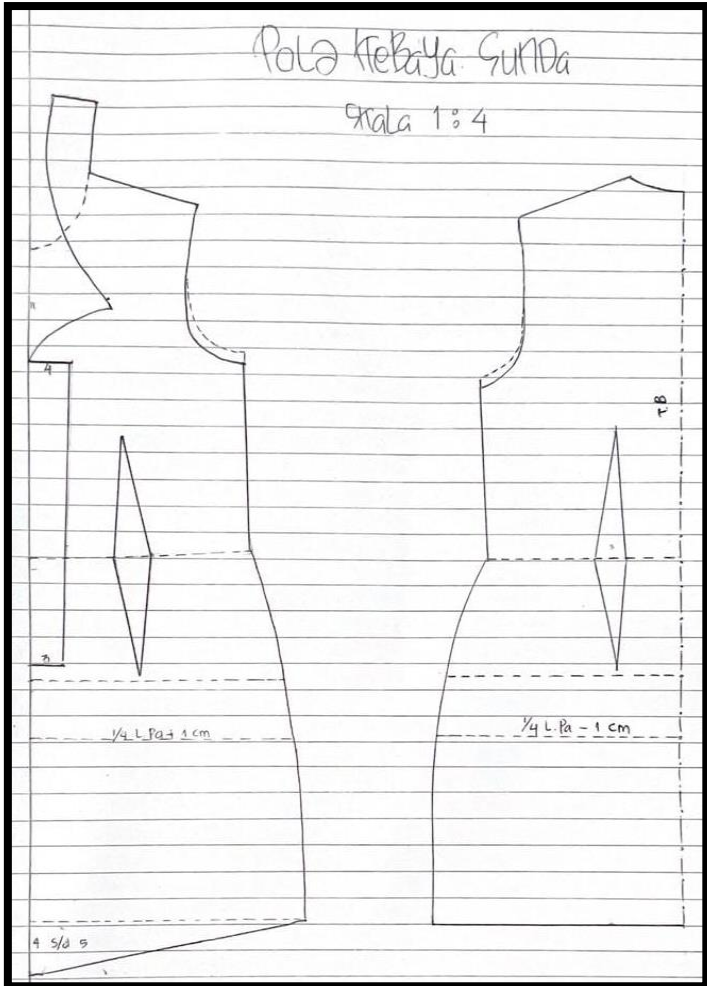


Gambar 2.9 Pola Kebaya dengan Kutu Baru
 Sumber: Paramita, 2021

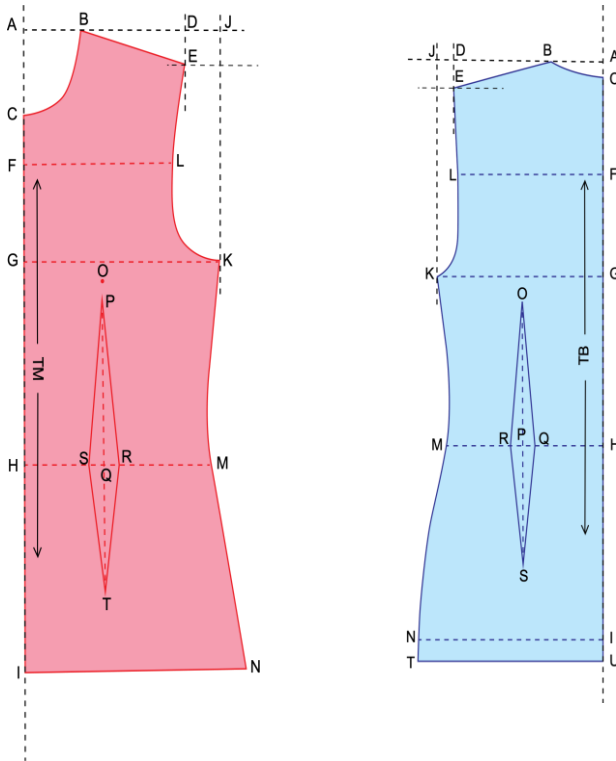


Gambar 2.10 Pola Kebaya Kartini

Sumber: Paramita, 2021



Gambar 2.11 Pola Kebaya Sunda
Sumber: Paramita, 2021



Gambar 2.12 Pola Dasar Wanita
Sumber: Diantari, 2021

Keterangan Pola Dasar Wanita Depan

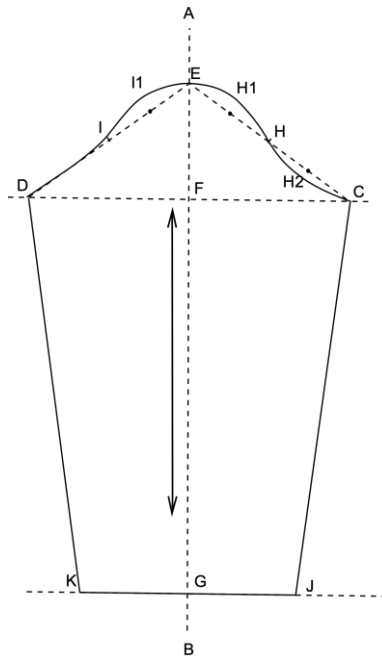
- a. A - B : $\frac{1}{6}$ lingkaran leher + 0,5 cm
- b. A - C : A - B + 1 cm
- c. Buatlah garis lengkung B ke C untuk garis leher
- d. B - D : Lebar Bahu
- e. D - E : Turun 3 cm (standar)
- f. B - E : Lebar Bahu
- g. C - F : 5 cm (standar)
- h. A - G : $\frac{1}{2}$ Lingkaran Kerung Lengan + 1 cm
(ditambah 1 cm jika lingkaran badan ≤ 90 cm)
(tanpa penambahan 1 cm jika lingkaran badan > 90 cm)
(hasil kerung lengan depan umumnya lebih besar
1 - 2 cm dari kerung belakang)

- i. C - H : Panjang Muka
- j. H - I : Tinggi Panggul
- k. A - J : $\frac{1}{4}$ Lingkar Badan + 1 cm
- l. F - L : $\frac{1}{2}$ Lebar Muka
- m. Titik K : Pertemuan Garis J dan Garis G
- n. H - M : $\frac{1}{4}$ Lingkar Pinggang + 1cm + 3 cm
(kupas)
- o. I - N : $\frac{1}{4}$ Lingkar Panggul + 1 cm
- p. Titik Q : $\frac{1}{2}$ Jarak Payudara
- q. Q - R : 1,5 cm ke kanan
- r. Q - S : 1,5 cm ke kiri
- s. Titik O adalah titik payudara, diukur dari garis A-D
- t. Titik P turun 2 cm dari titik O
- u. Titik T turun 12 cm dari titik Q
- v. Hubungkan titik P ke titik R dan S untuk kupnat
- w. Hubungkan titik T ke titik R dan S untuk kupnat
- x. Buatlah Kerung Lengan dengan menghubungkan Titik E
- L - K
- y. Hubungkan titik K - M - N sebagai baik sisi depan

Keterangan Pola Dasar Wanita Belakang

- a. A - B : $\frac{1}{6}$ Lingkar Leher + 0,5 cm
- b. A - C : 1,5 cm (standar)
- c. B - D : Lebar Bahu
- d. D - E : Turun 3 cm
- e. B - E : Lebar Bahu
- f. C - F : Turun 10 cm (standar)
- g. A - G : $\frac{1}{2}$ Kerung Lengan + 1 cm
 - a. (ditambah 1 cm jika lingkar badan ≤ 90 cm)
 - b. (dikurang 1 cm jika lingkar badan > 90 cm)
- h. (hasil kerung lengan belakang umumnya kurang 1-2 cm dari kerung lengan depan)
- i. C - H : Panjang Punggung
- j. H - I : Tinggi Panggul
- k. A - J : $\frac{1}{4}$ Lingkar Badan - 1 cm
- l. F - L : $\frac{1}{2}$ Lebar Punggung

- m. Titik K : Pertemuan Garis J dan Garis G
- n. H - M : $\frac{1}{4}$ Lingkaran Pinggang - 1cm + 3 cm (kupnat)
- o. I - N : $\frac{1}{4}$ Lingkaran Panggul - 1 cm
- p. H - P : 10 cm (standar)
- q. P - Q : 1,5 cm
- r. P - R : 1,5 cm
- s. P - O : naik 15 cm
- t. P - S : turun 12 cm
- u. Buatlah Kerung Lengan dengan menghubungkan Titik E - L - K
- v. Hubungkan titik K - M - N sebagai baik sisi belakang
- w. Ukur panjang sisi belakang, jika sisi depan lebih panjang tambahkan sisi belakang dan sebaliknya
- x. Titik T penambahan panjang untuk menyesuaikan sisi depan



Gambar 2.13 Pola Dasar Lengan
Sumber: Diantari, 2021

Pola Dasar Lengan

Buatlah garis A - B secara vertikal

D - C : Lingkaran Lengan Atas

Titik F merupakan titik tengah garis D - C

C - E : $\frac{1}{2}$ Kerung Lengan - 1 cm

D - E : $\frac{1}{2}$ Kerung Lengan - 1 cm

Titik H merupakan titik tengah garis C - E

H1 : naik 1,5 cm dari garis C - E

H2 : turun 1 cm dari garis C - C

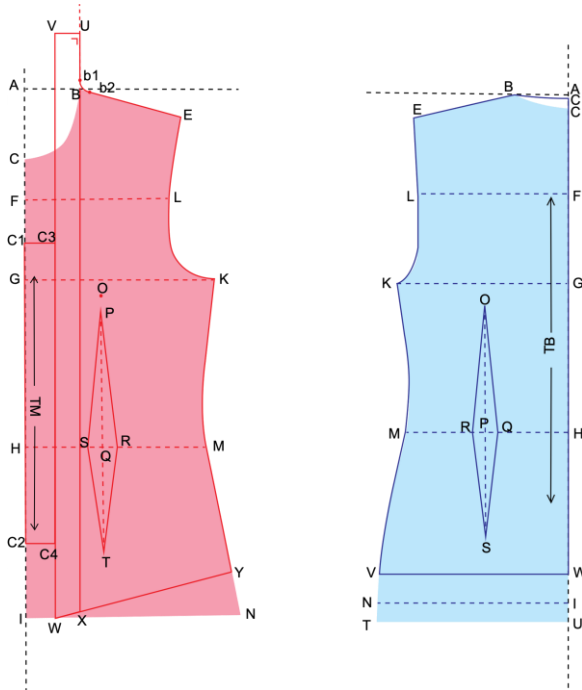
Titik I merupakan titik tengah garis D - E

I 1 : naik 1,5 cm

E - G : Panjang lengan

K - J : Lingkaran lengan bawah

POLA KEBAYA KUTU BARU



Gambar 2.14 Pola Kebaya Kutu Baru

Sumber: Diantari, 2021

Keterangan Pola Kebaya Kutu Baru Depan

A - I : Panjang Baju

B - U : Garis Leher belakang (C1 - B pola belakang)

U - V : Lebar lipatan kutu baru 3cm, menyiku dari garis
B - U

C - C1 : Letak Bef, turun menyesuaikan desain

C1 - C2 : Panjang bef

C1 - C3 : Lebar Bef

C2 - C4 : C1 - C3 Lebar Bef

I - W : C2 - C4 Lebar Bef

Tarik garis dari titik V ke titik W melewati titik C3 dan titik
C4

W - X : U - V Lebar Lipatan

B - b1 : 1,5 cm

B - b2 : 1,5 cm

Tarik garis dari U - b1 - b2 - E

U - b1 - b2 - E sama dengan garis leher belakang dan bahu
belakang (C1- B - E)

N - Y : naik 5 cm atau menyesuaikan desain

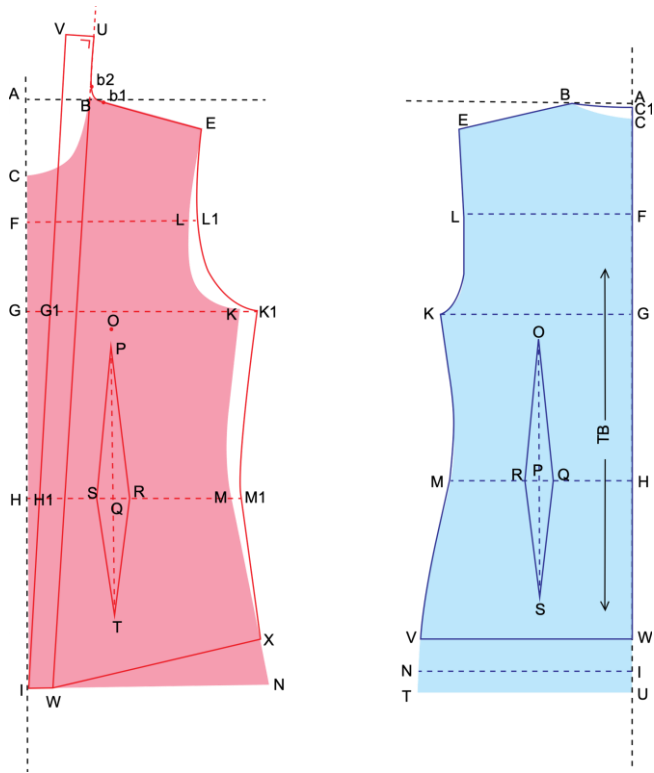
Keterangan Pola Kebaya Kutu Baru Belakang

C - C1 : Naik 1 cm

Sesuaikan sisi belakang dengan sisi depan untuk
memperoleh titik V dan tarik garis mendatar untuk
memperoleh titik W

Panjang sisi depan K - M - Y = Panjang sisi belakang K - M
- V

POLA KEBAYA KARTINI



Gambar 2.15 Pola Kebaya Kartini

Sumber: Diantari, 2021

Keterangan Pola Kebaya Kartini

A - I : Panjang baju

B - U : Garis leher belakang (C1 - B pola belakang)

U - V : Lebar lipatan kerah kartini 3cm, menyiku dari garis B - U

Tarik garis dari titik V ke titik I

I - W : U - V Lebar lipatan kerah kartini 3cm

B - b1 : 1,5 cm

B - b2 : 1,5 cm

Tarik garis dari U - b1 - b2 - E

U - b1 - b2 - E sama dengan garis leher belakang dan bahu belakang (C1- B - E)

L - L1 1 cm (standar)

K - K1 = G - G1 untuk penyesuaian lingkar badan,
maka G1 - K1 : $\frac{1}{4}$ Lingkar badan + 1 cm

M - M1 = H - H1,

Maka H1 - M1 : $\frac{1}{4}$ Lingkar Pinggang + 1cm + kupnat 3 cm

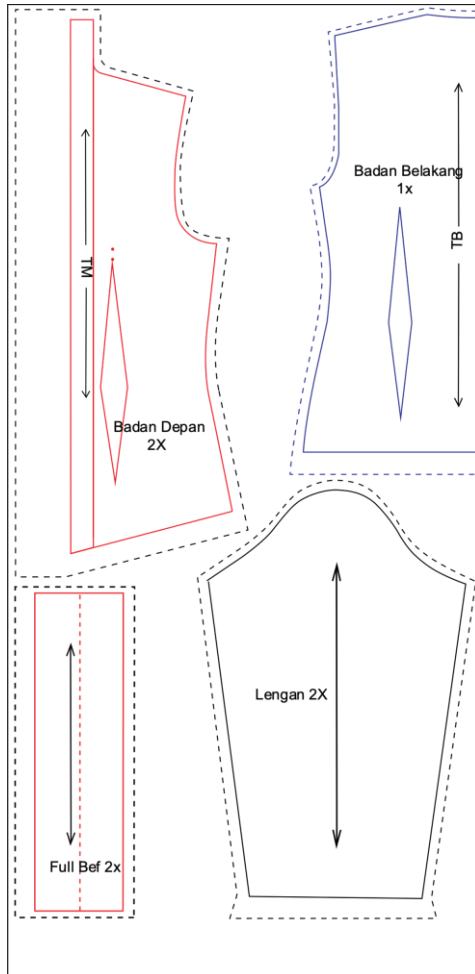
N - X : naik 5 cm atau sesuai desain

Keterangan Pola Kebaya Kartini Belakang

C - C1 : Naik 1 cm

Sesuaikan sisi belakang dengan sisi depan untuk memperoleh titik V dan tarik garis mendatar untuk memperoleh titik W

Panjang sisi depan K1 - M1 - X = Panjang sisi belakang K - M - V



Gambar 2.16 Merancang Bahan

Sumber: Diantari, 2021

Cara Merancang dan Memotong Bahan

Sesudah bagian-bagian pola selesai dibuat, bahan/kain busana dilipat di bagian lebar bahan/kain, susun dan letakkan bagian-bagian pola tersebut di atas bahan busana sesuai arah serat. Kemudian tambahkan kampuh/ pur jahit sebagai berikut :

- Bagiah kerah dan bahu : 1,5 cm
- Kampuh Kerung : 1,5 cm
- Kampuh Sisi : 2 cm
- Kampuh Tengah Muka : 9 cm (untuk lipatan leher) atau 6 cm (jika tanpa lipatan leher)
- Kampuh Bawah : 4 cm
- Kampuh bef : kiri (3,5 cm untuk kancing), kanan (2,5 cm), atas (1,5 cm) & bawah (1,5cm)
- Kampuh Lengan : kerung (1,5cm), sisi samping (2cm), bawah (4cm)

TUGAS

Buatlah 3 desain kebaya lengkap dengan pola dan penjelasannya!



Gambar 2.17 Pecah Pola Sesuai Desain I
Sumber: Paramita, 2022



Gambar 2.18 Pecah Pola Sesuai Desain II
Sumber: Paramita, 2022

BAB 3

TEKNIK MENJAHIT

A. Alat-Alat Menjahit

Alat-alat sangat diperlukan untuk melakukan suatu keterampilan khususnya menjahit. Selain itu bahan, tempat kerja, dan ilmu pengetahuan hal yang diperlukan untuk mengembangkan dan meningkatkan hasil jahitan.

1. Jarum Jahit

- a. Jarum pentul, jarum pentul yang digunakan sebaiknya halus, Panjang dan tidak berkarat. Jarum pentul berfungsi untuk memberi tanda pada saat mengemas, menyatukan bagian-bagian yang sudah digunting sebelum dijelujur dan untuk menempelkan pola pada bahan.



Gambar 3.1 Jarum Pentul

Sumber: Paramita, 2022

- b. Jarum jahit, jarum jahit berfungsi untuk menjahit, menjelujur atau mengelim. Jarum yang digunakan saat proses menjahit yaitu halus dan Panjang. Ukuran jarum jahit terdapat dari nomor 3 sampai nomor 8.



Gambar 3.2 Jarum Jahit
Sumber: Paramita, 2022

- c. Jarum mesin, pemilihan jarum berkualitas baik agar tidak cepat patah atau bengkok. Ujung yang tajam, agar tidak merusak bahan pada waktu proses menjahit. Terdapat jenis nomor jarum mesin yaitu nomor 9 sampai nomor 14.



Gambar 3.3 Jarum Mesin
Sumber: Paramita, 2022

2. Spul, Sekoci dan Sepatu Mesin Jahit

Spul berfungsi sebagai pengisi benang bawah, cara kerjanya dimasukkan ke dalam sekoci. Sekoci sebagai tempat atau rumah spul yang mengatur tegangan benang bawah dan mengatur keluarnya benang bawah. Sepatu mesin jahit berguna untuk menjahit setikan lurus, dan menahan bahan saat prose penjahitan.



Gambar 3.4 Spul, Sekoci, Sepatu Mesin

Sumber: Paramita, 2022

3. Gunting Benang

Berfungsi sebagai alat bantu khusus pemotongan benang saat proses jahit.



Gambar 3.5 Gunting Benang

Sumber: Paramita, 2022

4. Gunting Kain

Merupakan jenis gunting yang dikhususkan untuk memotong bahan/ kain.



Gambar 3.6 Gunting Kain

Sumber: Paramita, 2022

5. Setrika

Kegiatan menyetrikan dapat dilakukan sebelum menggunting bahan, saat menjahit dan tahap penyelesaian atau finishing. Untuk memperoleh hasil busana yang rapi, menyetrikan kempuh sangat diperlukan.



Gambar 3.7 Setrika
Sumber: Paramita, 2022

6. Mesin Jahit

Alat yang berguna dalam proses pembuatan busana. Berfungsi untuk menyambung bagian-bagian setiap busana yang akan dibuat.



Gambar 3.8 Mesin Jahit
Sumber: Paramita, 2022

7. Mesin Obras

Merupakan mesin untuk merapikan tepian kain, sekaligus merapikan jahitan dengan cara memotong tepian kain.



Gambar 3.9 Mesin Obras

Sumber: Paramita, 2022

B. Urutan Kerja dalam Membuat Busana Wanita (Kebaya)

Proses pembuatan busana wanita khususnya kebaya membutuhkan beberapa tahapan sebagai berikut:

1. Mengambil ukuran
2. Menggambar pola dasar
3. Mengubah pola dasar sesuai dengan desain yang akan dibuat
4. Merancang bahan
5. Meletakkan pola di atas bahan
6. Menjelujur
7. Mengepas baju sebelum dijahit dengan mesin (fitting)
8. Menjahit dengan mesin
9. Penyelesaian

C. Macam-Macam Kampuh

1. Kampuh balik

Digunakan untuk penyelesaian pakaian dalam, pakaian bermain anak-anak, pakaian luar yang bahannya tipis seperti crepe, georgette, dan lainnya.

Caranya: mula-mula dijahit pada bagian baik kain $\frac{1}{4}$ atau $\frac{1}{2}$ cm dari tepi. Kemudian digunting (diratakan) dan dibalik ke bagian buruk dan dijahit sekali lagi $\frac{1}{2}$ atau $\frac{3}{4}$ cm dari tepi.

2. Kampuh pipih

Dipergunakan untuk menjahit celana, kemeja anak laki-laki dan kain sarung.

Caranya: Kain dijahit (disambungkan) pada bagian buruk 1 cm dari tepi. Kemudian salah satu tepi dari kampuh digunting $\frac{1}{4}$ cm, sehingga ada sisa $\frac{1}{2}$ cm. Tepi kampuh satunya dilipat ke bagian yang telah digunting tadi dan diselesaikan dengan jahit mesin dari sisi lipatan. Dengan demikian dari bagian yang baik terlihat satu jahitan sedangkan dari bagian yang buruk terdapat dua jahitan.

3. Kampuh buka

Kampuh ini banyak digunakan untuk menjahit pakaian luar, baik pria atau wanita.

Caranya: Kain dijahit (disambungkan) di bagian yang buruk kurang lebih 1,5 cm sampai 2 cm dari tepi. Kemudian kampuh dibuka sehingga terdapat dua tepi yang lebarnya masing-masing 1,5 cm sampai 2 cm.

Penyelesaian masing-masing tepi kampuh buka dapat diselesaikan dengan cara:

- a. Dilipat ke dalam dan dijahit kembali dengan mesin (setikan pada tepi kampuh).
- b. Masing-masing tepi diselesaikan dengan tusuk festoon.
- c. Masing-masing tepi diselesaikan dengan obras.
- d. Masing-masing tepi ditutup (dibingkai) dengan kain serong.
- e. Masing-masing tepi tiras digunting dengan gunting zig-zag.
- f. Kedua belah tepi ditutup dengan kain serong (bisban).

D. Macam-Macam Tusuk

1. Tusuk jelujur

Tusuk jelujur sering digunakan untuk memindahkan tanda-tanda pola pada bahan yang sifatnya sementara. Pengerjaannya dapat dimulai dari kanan ke kiri

2. Tusuk tikam jejak

Tusuk tikam jejak digunakan untuk menyambung bagian-bagian busana. Pada bagian atas atau bagian luar busana akan terlihat seperti setikan mesin, sedangkan pada bagian bawah maupun bagian dalam busana akan terlihat seperti tusuk tangkai

3. Tusuk tangkai

Tusuk tangkai dapat digunakan sebagai jahitan hiasan yang merupakan jenis tusuk dasar menjahit. Pengerjaan tusuk tangkai dikerjakan dengan tusukan maju dan tusukan mundur dari arah kiri ke kanan

4. Tusuk rantai

Tusuk rantai sering digunakan menjadi aksesoris atau hiasan pada busana. Hasilnya akan membentuk seperti rantai

5. Tusuk flannel

Tusuk flannel digunakan untuk menyelesaikan kelim, terutama pada bahan yang tebal. Cara pengerjaannya dari bagian kiri ke kanan dengan hanya mengambil satu helai benang, menyilang membentuk sudut yang jaraknya sama

6. Tusuk feston

Tusuk feston berguna untuk menyelesaikan tepi kampuh buka, mengelim dan menghias busana. Cara pengerjaannya dari bagian kanan ke kiri, jarum ditusukkan ke bahan dengan selalu mengingat bahwa jarak dan panjang kaki festoon sama rata.

7. Tusuk silang

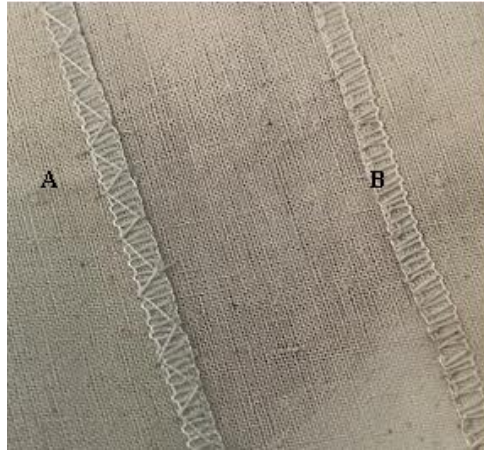
Teknik tusuk silang biasanya digunakan untuk hiasan pada busana, hasil jahitan tusuk silang akan membentuk huruf X



Gambar 3.10 Macam-Macam Tusuk
Sumber: Paramita, 2022

E. Penyelesaian Tepi Busana

Penyelesaian tepi busana memiliki peran penting untuk menghasilkan busana yang berkualitas. Kelim merupakan suatu proses penyelesaian (proses terakhir dalam kegiatan menjahit) atau finishing busana yang berguna untuk merapikan tepi dari bagian-bagian busana atau bagian bawah kain. Kelim dilipat mengarah ke bagian buruk bahan dan tepinya diselesaikan dengan menggunakan tusuk atau setikan mesin agar pada tepi terlihat rapi. Lebar kelim tergantung pada penempatannya. Contohnya kelim lengan antara 2 cm-3 cm. Berikut contoh pengerjaan kelim/som a.kelim atau som flannel dan b.kelim atau som tersembunyi.



Gambar 3.11 Penyelesaian Tepi Busana
Sumber: Paramita, 2022

F. Lubang Kancing dan Kancing



Gambar 3.12 Lubang Kancing dan Kancing
Sumber: Paramita, 2022

Lubang kancing dan kancing digunakan untuk menutup belahan yang terdiri dari dua lapisan yang bertumpuk. Pada lapisan bawah dipasang kancing dan pada lapisan atas dibuat lubang kancing. Pada busana wanita lapisan kanan menutup lapisan kiri, sedangkan untuk busana pria, lapisan kiri di atas lapisan kanan. Untuk proses pembuatan lubang kancing dapat

dikerjakan dengan mesin maupun tangan. Beberapa macam kancing yaitu

1. Kancing kait

Kancing kait terdiri dari dua bagian yaitu mata dan kaitannya. Pemasangan kancing kait diselesaikan dengan tusuk feston atau tusuk balut

2. Kancing jepret

Pada jenis busana yang berkualitas tinggi kancing jepret dibungkus dengan bahan yang warnanya senada dengan bahan busananya dan tipis. Teknik pemasangan kancing jepret dilekatkan dengan tusuk festoon atau tusuk balut. Setiap lubang dibuat 4 kali tusukan, terlebih dahulu pemasangan kancing yang timbul, lalu bagian pipih dijahit pada tanda tekanan dari bagian yang timbul.

3. Kancing lubang dua atau empat

Pemasangan kancing ini dengan menentukan letaknya yaitu membuat tusuk dengan menyisipkan ujung benang diantara dua bahan dan membuat satu tusukan kecil sebagai penguat. Pada bagian busuk bahan, dikuatkan dengan tusuk feston.

4. Kancing bertangkai

Pemasangan kancing bertangkai dengan membuat tusuk pada tanda tempat kancing, kemudian membuat 4 tusukan dan diberikan tusukan penguat.

G. Macam-Macam Penyelesaian Kerung Leher

Terdapat tiga bentuk dasar kerung leher yaitu:

1. Bentuk bersudut
 2. Bentuk bulat
 3. Bentuk persegi
1. Rompok



Gambar 3.13 Rompok
Sumber: Paramita, 2022

Penyelesaian kerung leher dengan rompok yaitu memasang kumai serong pada bagian baik bahan, kemudian dilipat ke bagian buruk bahan. Lebar rompok untuk penyelesaian kerung leher antara 0,5 cm sampai 1 cm dan dapat diselesaikan dengan tusuk kelim maupun tusuk balut.

2. Depun



Gambar 3.14 Depun
Sumber: Paramita, 2022

Penyelesaian kerung leher dengan depun adalah lapisan mengarah ke dalam dengan lebar depun paling banyak 1 cm untuk menghindari kerutan

3. Serip



Gambar 3.15 Serip
Sumber: Paramita, 2022

Penyelesaian kerung leher dengan serip adalah bahan pelapis dijahit menghadap ke luar, yang juga berfungsi sebagai hiasan.

TUGAS:

Buatlah 2 macam penyelesaian kelim dan tepi kampuh dengan bahan berukuran 20 cm x 35 cm!

BAB 4

METODE PENCIPTAAN DALAM DESAIN MODE

A. Ragam Metode Penciptaan Desain Mode

Proses penciptaan karya seni dan desain tentu melalui elaborasi antara proses kreatif yang metodis dan intuitif yang kemudian diterapkan dalam setiap tahapan penciptaan. Kedua proses kreatif tersebut dinilai saling melengkapi untuk dapat menghasilkan karya seni atau desain yang memiliki nilai estetis sekaligus konseptual.

Proses kreatif metodis yang diterapkan merupakan metode yang hampir sama dengan metode penelitian, diantaranya adalah: 1) pra konsep dan perumusan masalah, 2) mengumpulkan dan menganalisis data melalui studi pustaka, 3) eksperimen subjek penciptaan dan eksplorasi media serta perwujudan karya. Seperti yang dinyatakan oleh Mujiyono bahwa secara keseluruhan proses penciptaan seni memiliki kemiripan dengan proses penelitian untuk memperoleh kebenaran (Mujiyono, 2010:76).

Sedangkan proses kreatif yang menekankan pada optimalisasi ruang intuisi terdapat pada proses eksperimen. Meskipun tergolong sebagai proses intuitif, eksperimen juga telah digunakan sebagai salah satu tahapan dalam metode penciptaan oleh Hawkin. Hawkin menjelaskan bahwa metode penciptaan terdiri atas tahapan penciptaan: 1) eksplorasi ide, 2) improvisasi / eksperimentasi, 3) perwujudan (Gustami, 2004:13-15).

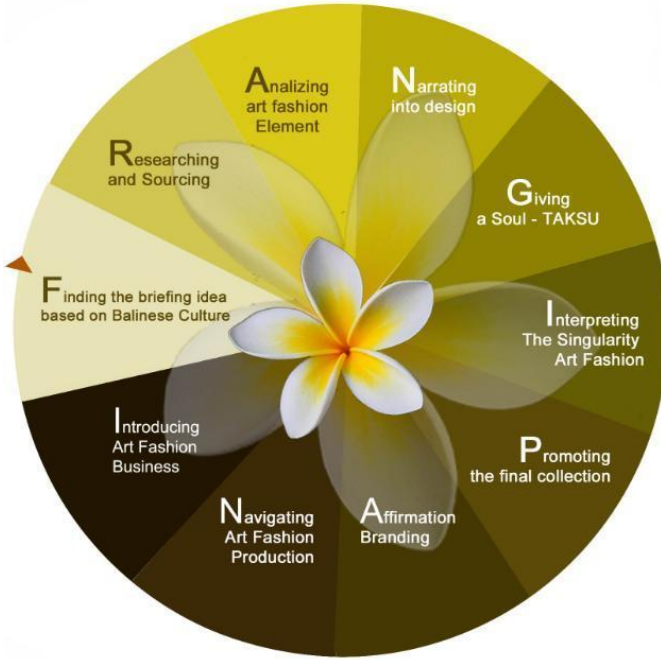
Metode lain yang dapat digunakan untuk menentukan selesainya karya adalah *final artistic intuition*, sebuah metode penyelesaian karya melalui penajaman intuisi dan sensitivitas terhadap karya. Seperti disebutkan Hospers bahwa penentu tersebut adalah *final artistic intuitions*. Maka kemungkinan selesainya karya bisa terjadi secara tiba-tiba di awal, tengah atau akhir proses dari sesuatu yang diidealkan. Parameter untuk

menentukan mana pilihan yang terbaik, sekali lagi adalah melalui penajaman intuisi dan kepekaan atau sensitivitas yang tinggi terhadap karya (1982:198).

Selain itu, dalam seni rupa dikenal juga strategi apropriasi yang dapat dimanfaatkan sebagai salah satu cara untuk menemukan identitas dalam penciptaan produk fesyen. Strategi kreatif dengan cara mengembangkan pola kesenian yang sudah ada sebelumnya dalam proses penciptaan dikenal dengan istilah apropriasi. Apropriasi adalah sebuah pengambilan dalam bentuk kesesuaian karya seni (kreativitas), meliputi: ide-ide, elemen-elemen visual, simbol, dan artefak dari kepemilikan berbagai budaya lain, kemudian mencoba mengubah kerangka yang terkait pada suatu acuan, sehingga dapat dijadikan sebagai miliknya sendiri (Martarosa, 2016:4).

B. Frangipani: *The Secret Step of Art Fashion*

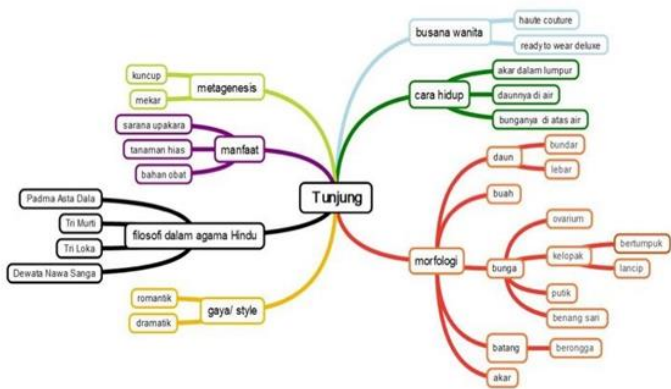
Selain beberapa metode penciptaan di atas, terdapat metode penciptaan yang dapat diterapkan dalam penciptaan produk mode, metode ini dikenal dengan nama FRANGIPANI: *The Secret Step of Art Fashion*, metode yang tidak hanya mencakup proses penciptaan sebuah karya, namun sampai dengan proses *branding* dan bisnis. Metode Frangipani merupakan salah satu metode yang diadopsi dan diterapkan pada hampir seluruh Mata Kuliah pada Program Studi Desain Mode Institut Seni Indonesia (ISI) Denpasar.



Gambar 4.1 Metode Penciptaan Frangipani
 Sumber: Sudharsana, 2016

Meskipun diadopsi dari *novelty* dalam disertasi Tjok Istri Ratna Cora Sudharsana, metode frangipani yang diterapkan dalam proses belajar pada Prodi Desain Mode telah disesuaikan dengan Visi dan Misi Prodi yaitu menjadi pusat penciptaan penyajian dan pembinaan Desain Mode yang memiliki singularitas (keunikan) identitas budaya lokal berlandaskan karakter bangsa dan memperkaya nilai-nilai kemanusiaan sesuai dengan perkembangan zaman serta berdaya saing global, serta disesuaikan dengan *branding* Prodi yaitu *Art Fashion-Fashion Art*. Berikut adalah penjelasan mengenai 10 tahapan dalam metode penciptaan frangipani yang telah disesuaikan dengan kebutuhan Prodi Desain Mode ISI Denpasar:

1. *Finding the brief idea based on culture identity of Indonesia* dalam penerapannya tahapan awal berupa menemukan ide pemantik tidak hanya terbatas pada identitas budaya Bali, tetapi juga Indonesia secara umum, hal ini sejalan dengan konsep besar dari Prodi Desain Mode ISI Denpasar yaitu semua hasil karya dan produk prodi mengacu pada tematik *Diversity of Indonesia*. Luaran tahapan ini berupa peta pikir yang memuat nalar konsep desainer mode sebagai *logic thinker*.



Gambar 4.2 *Mind Mapping* dengan Ide Pemantik *Tanjung* (Bunga Teratai)

Sumber: Paramita, 2018

2. *Researching and Sourcing of Art fashion*, setelah menemukan ide pemantik, selanjutnya pada tahap kedua mahasiswa diwajibkan untuk melakukan riset untuk dapat menemukan sumber data sebagai bentuk penggalian terhadap keunikan dan keunggulan dari ide pemantik dan target pasar yang ingin dicapai. Luaran dari tahap kedua ini adalah konsep desain yang dapat menjawab kebutuhan masyarakat dan perkembangannya.



Gambar 4.3 Konsep Desain dalam Wujud *Mood Board*
 Sumber: Paramita, 2018

3. *Analizing Art fashion Element taken from the Richness of Indonesian Culture*, setelah melakukan tahapan riset, peserta didik diharapkan untuk melakukan analisis terhadap elemen seni dan desain dari ide pemantik yang telah ditentukan. Luaran dari tahapan ini, mahasiswa dapat mengadopsi elemen seni unik yang menggambarkan budaya Indonesia dan menggabungkannya dengan *style* atau *trend* sesuai dengan target pasar yang dituju.
4. *Narrating of Art fashion Idea by 2D or 3D Visualization*, pada tahapan ini dilakukan visualisasi terhadap konsep desain yang telah dirumuskan pada tahapan sebelumnya. Luarannya berupa alternatif desain karya atau produk desain mode baik dalam wujud 2 maupun 3 dimensi.
5. *Giving a soul - Taksu to Art fashion Idea by Making Sample, Dummy, and Construction*. Tahapan kelima dalam metode ini disebut sebagai proses penyawaan sebuah karya desain mode, proses ini diwujudkan melalui pembuatan *dummy*

atau pola berdasarkan pada alternatif desain yang telah dibuat. Luaran tahapan ini adalah mahasiswa mampu menciptakan pola dan contoh produk yang mencerminkan budaya Indonesia.

6. *Interpreting of Singularity Art fashion will be Showed in The Final Collection.* Setelah pada tahapan sebelumnya mahasiswa diajak untuk membuat pola, maka pada tahapan ini mahasiswa diminta untuk menciptakan karya atau produk yang sesungguhnya. Karya desain mode yang merupakan bentuk interpretasi tentang keunikan budaya Indonesia. Dalam tahapan ini mahasiswa harus memadukan beberapa bidang ilmu seperti seni, desain, semantika produk, ekonomi, psikologi dan lingkungan, hal ini bertujuan agar karya yang dihasilkan tidak hanya *wearable* namun juga sesuai dengan kebutuhan pasar dan berdampak positif bagi ekosistem di bumi.
7. *Promoting and Making a Unique Art fashion,* setelah mewujudkan karya desain mode maka pada tahapan ini mahasiswa dilatih untuk sedari awal dapat menyiapkan strategi promosi terhadap produk yang telah dihasilkan, selain itu peserta didik juga diwajibkan untuk menjadikan produknya unik dimata publik, keunikan ini dapat dicapai melalui kemasan, logo, kartu ucapan, sertifikat produk, dan lainnya, yang masih menjadi satu kesatuan dengan konsep desain.
8. *Affirmation Branding,* tahap kedelapan ini mungkin sering terlewatkan, tahapan ini penting dilakukan demi keberlangsungan sebuah *brand*, desainer atau perusahaan agar tetap dapat bertahan dalam industri desain mode dalam kurun waktu yang lama. Tahapan ini dapat dilaksanakan dengan cara menguatkan '*brand*' yang telah diciptakan melalui pengenalan kepada publik secara rutin dan konsisten, penyempurnaan melalui riset secara berkala, dan berbagai bentuk afirmasi lainnya yang dapat memberikan energi positif pada identitas *brand* yang dibangun oleh mahasiswa melalui produk-produk modenya.

9. *Navigating Art fashion Production by Humanist Capitalism Method*, tahapan ini mengajarkan mahasiswa untuk selalu memperhatikan segala aspek yang terkait dengan proses produksi, termasuk kesejahteraan para perajin, contohnya perajin tekstil tradisional, sehingga mahasiswa nantinya tidak semata fokus pada keuntungan pribadi ketika terjun dalam industri mode, namun juga memikirkan kesejahteraan seluruh komponen industri. Dengan menerapkan pemahaman ini, diharapkan mahasiswa dapat mewujudkan peran utama sebagai desainer mode yaitu menempatkan diri sebagai penerjemah, baik keinginan pembeli, pemilik perusahaan, maupun idealisme desainer, bahkan dapat menciptakan tren ke depan.
10. *Introducing the Art fashion business*, tahap terakhir adalah memperkenalkan bisnis secara utuh kepada publik. Indikator keberhasilan dalam industri mode adalah tetap bertahan dalam produksi dan memiliki pelanggan tetap. Capaian pada tahapan sepuluh adalah mengangkat *branding* sebagai pertarungan dalam industri mode. Sebagian besar mahasiswa pada Pendidikan vokasi Desain Mode ISI Denpasar telah berhasil unjuk gigi dalam industri mode nasional, bahkan mereka dapat secara kontinu memproduksi karya hingga lulus dari prodi ini (Sudharsana, 2016: 201-211).

Fleksibilitas dari metode Frangipani membuat metode ini mudah diterapkan dalam berbagai bidang, seperti dalam MK. Ilustrasi Desain Mode, mahasiswa hanya diwajibkan untuk menerapkan metode sampai dengan tahap ke 8, sedangkan tahap 9 dan 10 dapat dilanjutkan di mata kuliah lain seperti pada MK. Busana Wanita dan Anak.

TUGAS:

Buatlah 1 produk busana wanita yang diciptakan menggunakan metode penciptaan Frangipani: *The Secret Step of Art Fashion!*

BAB 5 ELEMEN DAN PRINSIP DESAIN

Penciptaan karya seni rupa dan desain termasuk karya desain mode seperti busana wanita tidak terlepas dari unsur-unsur atau elemen visual dan prinsip-prinsip desain yang harus diperhatikan. Elemen dan prinsip desain tersebut terdiri atas:

A. Elemen Penyusunan Desain

1. Titik

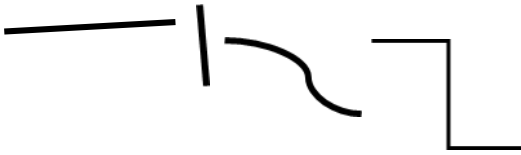
Merupakan elemen terkecil dalam pembentukan karya seni rupa, berbentuk bulat kecil yang merupakan hasil gesekan antara alat dan medium penciptaan karya.



Gambar 5.1 Titik Sebagai Elemen Dasar dalam Desain

2. Garis

Pengertian garis tidak hanya merupakan dua titik yang dihubungkan, namun pada dunia seni rupa kehadiran "garis" bukan hanya sebagai garis tetapi kadang sebagai simbol emosi yang diungkapkan lewat garis atau lebih tepat disebut goresan. Goresan atau garis yang dibuat oleh seorang seniman akan memberikan kesan psikologis yang berbeda pada setiap garis yang dihadirkan. Sehingga dari kesan yang berbeda maka garis mempunyai karakter yang berbeda pada setiap goresan yang dilahirkan dari seniman (Kartika, 2004: 40). Garis dapat melahirkan bentuk sekaligus tekstur, nada, nuansa, ruang dan volume tertentu, sehingga dapat melahirkan karakter khusus (Bahari, 2008:99).



Gambar 5.2 Berbagai Jenis Garis

3. Bidang

Bidang adalah area yang berbentuk karena ada dua atau lebih garis yang bertemu (bukan berimpit). Dengan kata lain bidang adalah sebuah area yang dibatasi oleh garis, baik formal maupun garis yang bersifat ilusif, ekspresif atau sugestif (Susanto, 2011: 55).

Secara umum bidang dikenal dalam dua jenis yaitu bidang organis dan geometris. Bidang geometris seperti persegi dan lingkaran, sedangkan bidang organis adalah bidang yang terbentuk secara bebas dari beranekaragam bentuk (Bahari, 2008:100).



Gambar 5.3 Bidang Geometris



Gambar 5.4 Bidang Organik

4. Bentuk

Bentuk berarti bangun, gambaran, atau wujud suatu benda (Salim, 1991: 184). Bentuk bersifat indrawi yang kasat mata dan kasat runggu sebagai penyanggah nilai intrinsik dan aspek yang pertama menarik perhatian penikmat dalam karya seni. Maka bentuk adalah suatu yang secara kasat mata dapat terlihat wujudnya (Soedarso, 2006: 192).

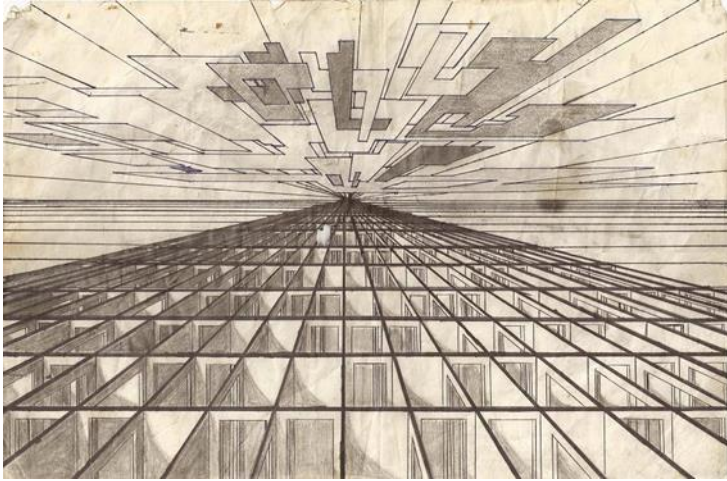
Bentuk dibatasi oleh sebuah kontur (garis) dan atau dibatasi oleh adanya warna berbeda atau gelap terang pada arsiran atau karena adanya tekstur. Bentuk dapat mengalami beberapa perubahan di dalam penampilannya yang sesuai dengan gaya dan cara mengungkapkan secara pribadi seorang desainer atau seniman. Bahkan perwujudan yang terjadi akan semakin jauh berbeda dengan objek sebenarnya, karena adanya proses yang terjadi didalam dunia ciptaan, bukan sekedar terjemahan dari pengalaman tertentu atau sekedar apa yang dilihatnya (Kartika, 2004: 41).



Gambar 5.5 Bentuk dalam Elemen Penyusunan Desain

5. Ruang

Ruang merupakan istilah yang dikaitkan dengan dengan bidang dan keluasaan. Dalam seni rupa dan desain, ruang sering dikaitkan dengan bidang yang memiliki batas atau limit, walaupun kadang-kadang ruang bersifat tidak terbatas dan tidak terjamah. Ruang juga dapat diartikan secara fisik adalah rongga yang berbatas maupun tidak berbatas. Sehingga pada suatu waktu, dalam hal berkarya seni, ruang tidak lagi dianggap memiliki batas secara fisik. Dalam seni lukis disebut ruang ilusif yang dalam perkembangannya terkait dengan konsep, dengan perspektif digunakan untuk menghasilkan ilusi susunan kedalaman tertentu atau di Cina lebih menghargai arti ruang kosong sebagai makna filosofis, dengan kekosongan jiwa dapat diwujudkan kemungkinan-kemungkinan yang lain (Susanto, 2011: 338).



Gambar 5.6 Ruang dalam Elemen Penyusunan Desain

6. Tekstur

Tekstur adalah kesan halus dan kasarnya suatu permukaan lukisan atau gambar, atau perbedaan tinggi rendahnya permukaan suatu lukisan atau gambar. Ada dua macam tekstur, yaitu semu, nyata dan palsu (Bahari, 2008:101)

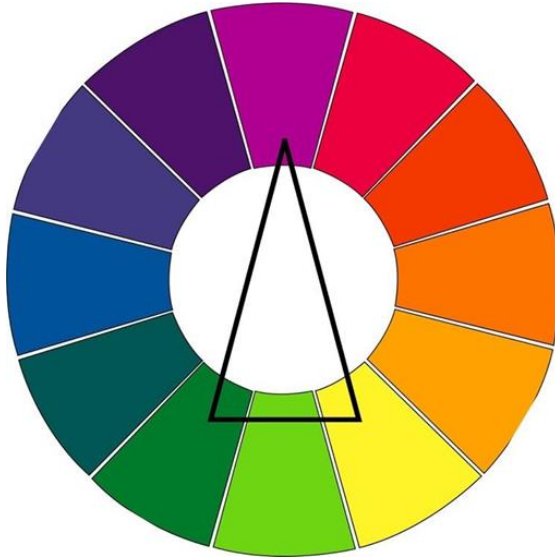
- a. Tekstur semu yakni tekstur yang dibuat pada kanvas terlihat bertekstur namun jika diraba secara fisik tidak ada kesan kasar. Biasanya tekstur yang dibuat dalam lukisan dibantu dengan teknik serap atau dilukis langsung.
- b. Tekstur nyata yakni tekstur yang secara fisik terasa. Tekniknya biasanya dengan cara plotot, kolase, atau dengan alat khusus.
- c. Tekstur palsu yang merupakan perkembangan tekstur semu yakni lukisan yang meniru gaya lukisan perupa tertentu namun dilukis secara realistik (Susanto, 2011: 49).



Gambar 5.7 Tekstur Nyata dalam Elemen Penyusunan Desain

7. Warna

Warna merupakan kesan mata dari cahaya yang dipantulkan oleh benda-benda yang dikenainya (Salim, 1991: 1715). Warna adalah salah satu elemen visul desain dan unsur-unsur yang sangat penting. Warna timbul karena pantulan cahaya dari suatu objek yang memantul pada mata, dan terjadi berkat adanya sumber cahaya matahari atau sumber cahaya lainnya. Warna menurut bahannya berupa pigmen, yaitu pewarna yang bisa larut dalam cairan pelarut. Bahan pelarutnya bisa air atau minyak. Contoh cat pigmen adalah cat minyak, cat air, cat akrilik dan lain-lain (Darmaprawira, 2002: 22-23).



Gambar 5.8 Lingkaran Warna

B. Prinsip-Prinsip Penyusunan Desain

1. Komposisi

Komposisi merupakan kombinasi berbagai elemen gambar atau karya desain atau seni untuk mencapai kesesuaian atau integrasi antara warna, garis, bidang, dan unsur-unsur karya seni yang lain untuk mencapai susunan yang dinamis, termasuk tercapainya proporsi yang menarik serta artistik (Susanto, 2011: 226-227).

2. Proporsi

Proporsi merupakan hubungan ukur antara bagian yang satu dengan bagian-bagian yang lain dan antara bagian-bagian tersebut dengan keseluruhan, Dalam seni rupa, yang paling sering menggunakan proporsi dapat diaplikasikan pada perbandingan antara tinggi kepala manusia dengan panjang batang tubuh atau lengannya, dan tinggi kepala tersebut dengan tinggi badan seluruhnya (Soedarso, 2006: 81). Proporsi juga berhubungan erat dengan *balance* (keseimbangan), *rhythm* (irama, harmoni) dan *unity*. Proporsi dipakai pula sebagai salah satu pertimbangan untuk

mengukur dan menilai keindahan artistik suatu karya seni (Susanto, 2011: 320).

3. Keseimbangan

Keseimbangan dalam penyusunan adalah keadaan atau kesamaan antara kekuatan yang saling berhadapan dan menimbulkan adanya kesan seimbang secara visual maupun secara intensitas karya. Bobot visual ditentukan oleh ukuran, wujud, warna, tekstur dan kehadiran semua unsur dipertimbangkan dan memperhatikan keseimbangan. Ada dua macam keseimbangan yang diperhatikan dalam penyusunan bentuk, yaitu keseimbangan formal dan informal.

- a. *Formal Balance* (keseimbangan formal) adalah keseimbangan pada dua pihak perlawanan dari suatu poros. Keseimbangan formal kebanyakan simetris secara eksak atau ulangan berbalik pada sebelah penyebelah. Ia dicapai dengan menyusun unsur-unsur sejenis dan punya identitas visual pada jarak yang sama terhadap suatu titik pusat yang imajiner.
- b. *Informal Balance* (keseimbangan informal) adalah keseimbangan sebelah menyebelah dari susunan unsur yang menggunakan prinsip susunan ketidaksamaan atau kontras dan selalu asimetris. Konsep dari keseimbangan ini digambarkan seperti berat dengan anak timbangan (Kartika, 2004: 60-61).

4. Ritme atau Irama

Ritme dalam seni rupa menyangkut persoalan warna, komposisi garis maupun lainnya. Ritme adalah urutan atau perulangan yang teratur dari sebuah elemen atau unsur-unsur dalam karya lainya (Susanto, 2011: 334). Ritme disebut juga repetisi yaitu pengulangan pendukung unsur-unsur karya seni, yang merupakan selisih antara dua wujud yang terletak pada ruang dan waktu, maka sifat panduannya bersifat satu matra yang dapat diukur dengan interval ruang. Serupa dengan interval waktu antara dua nada musik

beruntun yang sama. Interval ruang atau kosongan atau jarak antara objek adalah bagian penting di dalam desain visual. Semua unsur dalam karya seni memungkinkan adanya repetisi atau pengulangan (Kartika, 2004: 57).

5. Harmoni atau Keselarasan

Dengan harmoni dimaksudkan adanya keselarasan antar bagian-bagian atau komponen yang disusun untuk menjadi kesatuan bagian-bagian itu tidak ada yang saling bertentangan, semua cocok dan terpadu. Tidak ada yang bertentangan dari segi bentuknya, ukurannya, jaraknya, warna-warninya dan tujuannya. Harmoni dapat diperkuat keutuhan karena memberi rasa tenang, nyaman dan sedap, tidak mengganggu penangkapan oleh panca indra kita, penangkapan itu terjadi dengan proses fisik dalam alat panca indra kita (Djelantik, 2004: 43).

6. Dominasi atau Pusat Perhatian

Dominasi atau pusat perhatian dalam karya merupakan prinsip desain yang paling kuat atau dominan, yaitu merupakan bagian dari suatu komposisi yang ditekankan, telah menjadi beban visual terbesar, paling utama, tangguh atau mempunyai banyak pengaruh. Sebuah warna tertentu dapat menjadi dominan, dan demikian juga suatu objek, garis, bentuk, atau tekstur (Susanto, 2011: 109). Dominasi dimaksudkan untuk memberi aksentuasi (center of interest) serta titik berat untuk menarik perhatian (Kartika, 2004: 63).

7. Keutuhan atau Kebersatuan

Keutuhan dimaksudkan bahwa karya yang indah menunjukkan dalam keseluruhannya sifat yang utuh, tidak ada cacatnya, berarti tidak ada yang kurang dan tidak ada yang berlebihan. Terdapat hubungan yang bermakna (relevan) antar bagian tanpa ada bagian yang sama sekali tidak berguna, atau tidak ada hubungannya dengan bagian yang lain. Hubungan yang relevan antar bagian bukan berarti gabungan semata-mata atau begitu saja, tetapi yang satu memerlukan kehadiran yang lain, bagian-bagian saling

mengisi. Hingga terjalin kekompakan antar bagian satu dengan yang lain (Djelantik, 2004: 40).

Kesatuan adalah koheisi, konsistensi, ketunggalan atau keutuhan, yang merupakan isi pokok dari komposisi. Kesatuan merupakan efek yang dicapai dalam suatu susunan atau komposisi diantara hubungan unsur pendukung karya, sehingga keseluruhan menampilkan kesan tanggapan secara utuh (Kartika, 2004: 59).

TUGAS:

Analisis aspek elemen dan prinsip penyusunan desain pada salah satu karya desain mode dari desainer Internasional!

BAB 6

GAYA UNGKAP VISUAL DALAM DESAIN

Gaya ungkap visual yang dimaksud adalah suatu bentuk penafsiran ide ke dalam karya busana. Terdapat banyak jenis gaya ungkap visual dalam bidang ilmu desain seni rupa dan arsitektur, namun terdapat 2 gaya ungkap visual yang umum digunakan dalam mewujudkan karya ilustrasi, yaitu analogi dan metafora.

A. Analogi

Analogi adalah salah satu gaya ungkap visual yang digunakan dalam desain dan arsitektur. Geoffrey Broadbent mengatakan bahwa mekanisme sentral dalam menerjemahkan analisis-analisis ke dalam sintesa adalah analogi. Pernyataan ini maksudnya adalah bahwa pendekatan analogi bukan hanya sekedar menjiplak bentuk objek alam yang dianalogikan, tapi diperlukan proses-proses analisis dan merangkainya sehingga menghasilkan bentuk baru yang masih memiliki kemiripan visual dengan objek yang dianalogikan. Suatu pendekatan analogi dikatakan berhasil apabila pesan yang ingin disampaikan atau objek yang dianalogikannya dapat dipahami oleh semua orang. Oleh karena itu, harus terdapat benang merah antara karya dan objek yang dianalogikannya dalam proporsi tertentu sehingga tidak menjadi terlalu naif seperti menjiplak secara mentah-mentah.

Hal yang penting dalam analogi adalah persamaan antara karya dengan objek yang dianalogikan. Persamaan di sini bukan berarti benar-benar serupa dengan objek dan hanya diperbesar ukurannya saja, tetapi yang dimaksud adalah persamaan berupa pesan yang disampaikan.



Gambar 6.1 Desain dengan Gaya Ungkap Analogi dengan Ide Pemantik Bunga Teratai Ungu
Sumber: Paramita, 2018

Oleh sebab itu, analogi menjadi sangat berharga karena sifatnya yang sangat personal, berarti dapat dipahami oleh setiap orang. Gaya ungkap visual analogi dapat dibagi ke dalam tiga jenis, yaitu analogi personal, analogi langsung, dan analogi simbolik.

1. Analogi Personal

Analogi secara personal berarti sang ilustrator membayangkan dirinya sendiri sebagai bagian dari ide pemantik penciptaan busana, sehingga ia akan berusaha untuk menuangkan gagasan ke dalam karya yang sesuai dengan cara pandangnya terhadap ide pemantik penciptaan karya.

2. Analogi Langsung

Analogi langsung merupakan analogi yang paling mudah dipahami oleh orang lain. Dalam analogi ini, ilustrator fesyen akan menciptakan karya ilustrasi yang semirip mungkin dengan ide pemantik, sehingga karya yang diciptakan dapat ditangkap dengan mudah secara visual.

3. Analogi Simbolik

Pada analogi simbolik, ilustrator menyelesaikan permasalahan dalam desain dengan memasukkan makna tertentu secara tersirat. Analogi ini merupakan bentuk analogi secara tidak langsung. Unsur-unsur yang dimasukkan dapat berupa perlambangan terhadap sesuatu, mitologi lokal, atau simbol lainnya.

B. Metafora

Metafora adalah suatu gaya yang berkembang pada zaman postmodern, metafora muncul pertama kali pada bidang arsitektur. Banyak yang mengatakan bahwa arsitektur metafora adalah sebuah bahasa untuk mengatakan sesuatu melalui ungkapan bentuk-bentuk visual yang dihasilkannya. Berikut ini merupakan pengertian konsep metafora menurut para ahli.

1. Anthony C. Antoniades,

Metafora adalah suatu cara memahami suatu hal, seolah hal tersebut sebagai suatu hal yang lain sehingga bisa mempelajari pemahaman yang lebih baik dari suatu topik dalam pembahasan. Singkatnya adalah menerangkan suatu subjek dengan subjek lain dan berusaha melihat suatu subjek sebagai suatu hal yang lain.

2. James C. Snyder dan Anthony J. Cattanes,

Metafora memperhatikan pola-pola yang mungkin terjadi dari hubungan-hubungan paralel dengan melihat keabstrakannya, berbeda dengan analogi yang biasanya melihat secara literal.

3. Charles Jenks,

Metafora sebagai kode yang ditangkap pada suatu saat oleh pengamat, yang diperoleh dari suatu objek dengan mengandalkan objek lain. Misalnya bagaimana melihat suatu bangunan sebagai suatu yang lain karena adanya unsur yang mirip.

4. Geoffrey Broadbent,

Metafora pada arsitektur ialah salah satu metode kreativitas yang ada pada desain spektrum sang perancang.

Berdasarkan pengertian metafora dari sudut pandang arsitektur di atas, maka dapat dirumuskan bahwa metafora merupakan gaya ungkap visual yang mengambil bentuk dari kiasan atau perumpamaan dari suatu ide pemantik. Gaya ungkap metafora dapat dengan mudah diadopsi dalam proses penciptaan karya desain mode, karena ilustrator memiliki ruang yang luas untuk mengembangkan imajinasi mereka. Contohnya karya di bawah yang menjadikan *poleng* sebagai interpretasi metafora dari konsep Tri Hita Karana.



Gambar 6.2 Desain Busana dengan Gaya Ungkap Metafora dengan Ide Pemantik Konsep Tri Hita Karana
Sumber: Setianis, 2019

a. Prinsip-Prinsip Metafora

Metafora sebagai gaya ungkap visual pada umumnya memiliki karakter layaknya gaya bahasa metafora yaitu perbandingan dan perumpamaan. Karakter tersebut diterjemahkan dalam visual meliputi hal-hal sebagai berikut ini :

- 1) Berusaha untuk mentransfer suatu keterangan (maksud) dari suatu subjek ke subjek lain.
- 2) Berusaha untuk melihat suatu subjek seakan-akan subjek tersebut adalah sesuatu hal yang lain.

- 3) Mengganti fokus penelitian atau area konsentrasi penyelidikan lainnya. Harapannya jika dibandingkan dengan cara pandang yang lebih luas, maka akan dapat menjelaskan subjek tersebut dengan cara yang berbeda (baru).

b. Jenis-jenis Metafora

Berdasarkan cara perbandingan dan objek yang dijadikan perumpamaan, maka konsep metafora dapat dibedakan menjadi tiga macam yaitu *Intangible Metaphors* (metafora abstrak), *Tangible Metaphors* (metafora konkrit) dan *Combined Metaphors* (metafora kombinasi). Berikut penjelasan masing-masing jenis metafora tersebut:

1) *Intangible Metaphors* (metafora abstrak)

Intangible methaphors adalah metafora abstrak yang berangkat dari sesuatu yang abstrak dan tak terlihat (tak berbentuk). Misalnya seperti konsep, ide, hakikat manusia, paham individualisme, naturalisme, komunikasi, tradisi, budaya termasuk nilai religius.

2) *Tangible Metaphors* (metafora konkrit)

Tangible methaphors adalah metafora nyata yang berangkat dari bentuk visual serta spesifikasi atau karakter tertentu dari sebuah benda nyata. Benda yang dijadikan acuan biasanya merupakan benda yang memiliki nilai khusus bagi kelompok masyarakat tertentu. Misalnya sebuah rumah dengan metafora buah labu, maka rumah tersebut akan dibuat mirip buah labu.

3) *Combined Metaphors* (metafora kombinasi)

Combined methaphors adalah metafora kombinasi yang merupakan penggabungan metafora abstrak dan metafora konkrit. Metafora kombinasi membandingkan suatu objek visual dengan benda lain serta mempunyai persamaan nilai konsep dengan objek acuannya. Objek tersebut digunakan sebagai acuan kreativitas dalam perancangan.

DAFTAR PUSTAKA

- Bahari, Nooryan. 2008. *Kritik Seni: Wacana Apresiasi dan Kreasi*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Chodiyah & Moh. Alim Zaman. 2001. *Desain Mode Tingkat Dasar*. Jakarta: Meutia Cipta Sarana.
- Darmaprawira, Sulasmi W.A. 2002. *Warna, Teori dan Kreatifitas Penggunaannya*. Bandung: Penerbit ITB.
- Djelantik, A. A. M. 2004. *Estetika Sebuah Pengantar*. Bandung: Masyarakat Seni Pertunjukan Indonesia.
- Fitrihana, Noor. 2011. *Pemilihan Bahan Busana*. Sleman: KTSP.
- Gustami, SP. 2004. *Proses Penciptaan Seni Kriya: Untaian Metodologis*. Yogyakarta: Program Pascasarjana S2 Program Penciptaan dan Pengkajian Seni ISI Yogyakarta.
- Hospers, J. 1982. *Understanding the Arts*. New Jersey: Englewood Cliffs Prentice-Hall, Inc.
- Kartika, Darsono Sony. 2004. *Seni Rupa Modern*. Bandung: Rekayasa Sains.
- Mujiyono. Januari 2010. "Seni Rupa dalam Perspektif Penciptaan: Refleksi atas Intuitif dan Metodis" dalam *Jurnal FBS UNNES Vol. VI No.1.*, Semarang.
- Martarosa. "Apropriasi Musikal dan Estetika Musik Gamat." Resital Vol 17 No 1, April 2016: hal. 1-19.
- Poespo, Goet. 2005. *Pemilihan Bahan Tekstil*. Yogyakarta: Kanisius.
- Salim, Peter. 1991. *Kamus Bahasa Indonesia Kontemporer*. Jakarta: Modern English Press.
- Soedarso, SP. 2006. *Trilogi Seni. Penciptaan, Eksistensi, dan Kegunaan Seni*. BP. ISI Yogyakarta.
- Sudharsana, Tjok Istri Ratna Cora. 2016. "Wacana Fesyen Global dan Pakaian di Kosmopolitan Kuta" (Diss). Program Studi Doktor Kajian Budaya. Universitas Udayana, Denpasar.
- Susanto, Mikke. 2011. *Diksi Rupa*. Yogyakarta & Bali: DictiArt Lab & Djagad Art House.
- Widarwati, Sri, dkk. 2000. *Desain Busana II*. Yogyakarta: IKIP Yogyakarta.

Internet

- bahankain. (2022). <https://www.bahankain.com/2022/01/08/5-jenis-kain-yang-paling-bagus-untuk-kebaya-modern>
- Fitline. (2019). *7 Jenis Bahan Kain Yang Cocok Dijadikan Sebagai Bahan Kebaya*. <https://fitinline.com/article/read/7-jenis-bahan-kain-yang-cocok-dijadikan-sebagai-bahan-kebaya/>
- Ganita. (2011, May 11). Sejarah Kebaya. WANITA GAYA. <http://www.wanitagaya.com/sejarah-kebaya/>
- Karyaningsih, E. W. (2015). *FAKTOR-FAKTOR YANG MEMPENGARUHI PEMILIHAN KEBAYA PADA IBU-IBU DAN REMAJA PUTRI*. 1(1), 7.
- Kemaladewi, A. (2015, March 2). Aderia Kebaya: Beberapa jenis kain yang digunakan pada kebaya. *Aderia Kebaya*. <https://aderiakebaya.blogspot.com/2015/03/beberapa-kain-yang-digunakan-pada-kebaya.html>
- Kompasiana.com. (2019, March 12). *6 Jenis Bahan Kain yang Sering Dipakai untuk Membuat Baju Kebaya Modern*. KOMPASIANA. <https://www.kompasiana.com/liyabali/5c87624dc112fe62ff3dcd59/6-jenis-bahan-kain-yang-sering-dipakai-untuk-membuat-baju-kebaya-modern>
- Muliawan, P. (2003). *Konstruksi pola busana wanita*. Gunung Mulia.
- Mutia. (2022, April 21). *6 Model Kebaya Klasik yang Cocok Untuk Kebaya Pengantin ataupun Bridesmaid • Wedding Market Artikel*. Wedding Market Artikel. <https://www.Weddingmarket.com/artikel/kebaya-klasik>
- Putri, C. N. (2022). *Kerap Dipakai saat Hari Kartini, Berikut Jenis-Jenis Kebaya Nusantara*. <https://www.kompas.com/parapuan/read/533247932/kerap-dipakai-saat-hari-kartini-berikut-jenis-jenis-kebaya-nusantara>
- Sari, A. N., Achmad, U., & Setyowati, E. (2012). PENGELOLAAN UNIT PRODUKSI SANGGAR BUSANA DALAM UPAYA MENUMBUHKAN JIWA WIRAUSAHA. *Fashion and Fashion Education Journal*, 1(1), Art. 1. <https://doi.org/10.15294/ffej.v1i1.198>

- Soekarno. (2002). *Buku penuntun membuat pola busana* (~). Gramedia Pustaka Utama.
- Tantri, R. A. (2011). *Indonesian Ethnic Dress: ASAL-USUL KEBAYA*. <https://indonesianethnicdress.blogspot.com/2011/01/asal-usul-kebaya.html>