

817/HD/93

DASAR DESAIN BUSANA

Oleh



Dra. Hayatunnufus

Fakultas Pendidikan Teknologi Dan Kejuruan

IKIP PADANG
1993

MILIK UPT PERPUSTAKAAN
IKIP PADANG

KATA PENGANTAR

Alhamdulillah, berkat rahmat Tuhan Yang Maha Esa penulis dapat menyelesaikan buku ini dengan judul "DASAR DESAIN BUSANA". Buku ini membahas tentang latar belakang terjadinya desain, pengertian desain dan mode, perkembangan desain, unsur dan prinsip-prinsip desain serta penggunaan warna dalam desain busana.

Buku ini diharapkan dapat menjadi pedoman masyarakat umumnya dan para mahasiswa khususnya dalam pengetahuan tentang desain busana, disamping itu buku ini dapat dipakai untuk menunjang proses belajar mengajar dalam bidang desain busana.

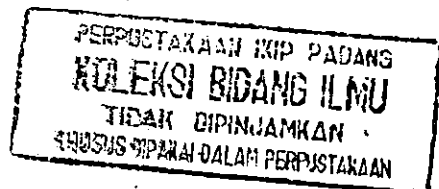
Penulis menyadari bahwa bahasan dari buku ini masih terdapat kekurangan-kekurangan baik dalam materi maupun sistematika penulisannya, ini disebabkan keterbatasan penulis karena pengalaman yang relatif sedikit. Untuk itu saran dan kritik yang membangun guna perbaikan buku ini penulis menerima dengan segala senang hati.

Harapan penulis buku ini bermanfaat bagi kemajuan ilmu pengetahuan umumnya dan pengetahuan dalam bidang desain busana khususnya.

Padang, Maret 1993

Penulis

M L K UPT PERPUSTAKAAN IKIP PADANG
DATE IM: TEL <u>OKTOBER 93</u>
SUBJ H R A <u>HD</u>
SOLAS <u>KKI</u>
REVISI <u>017/Hd/93-d²</u>
AL O <u>746.92 Hay-d²</u>



MILIK UPT PERPUSTAKAAN
IKIP PADANG

DAFTAR ISI

	Halaman
KATA PENGANTAR.....	i
DAFTAR ISI.....	ii
DAFTAR GAMBAR.....	iv
BAB I. PENDAHULUAN	
A. Latar Belakang Terjadinya Desain.....	1
B. Pengertian Desain dan Mode.....	4
C. Perkembangan Desain.....	22
BAB II. UNSUR - UNSUR DESAIN	
A. Garis.....	26
B. Arah.....	31
C. Bentuk.....	34
D. Ukuran.....	39
E. Tekstur.....	40
F. Value.....	41
G. Warna.....	42
BAB III. PRINSIP - PRINSIP DESAIN	
A. Harmoni.....	43
B. Proporsi.....	46
C. Balance.....	48
D. Irama.....	54
E. Aksen.....	63
F. Unity.....	66

BAB IV. PENGGUNAAN WARNA DALAM DESAIN BUSANA	
A. Pengelompokan Warna	68
B. Kombinasi Warna	80
C. Hal-Hal Yang Mempengaruhi Warna	83
DAFTAR KEPUSTAKAAN	860

DAFTAR GAMBAR

Gambar	halaman
1. Siluet S	9
2. Siluet H	10
3. Siluet A	11
4. Siluet Y	12
5. Desain Struktur	14
6. Garis-Garis Lurus	27
7. Garis Patah Yang Dihasilkan Oleh Pertemuan Garis Lurus	28
8. Permainan Garis Lurus Dalam Bentuk Desain Motif Tekstil	28
9. Permainan Garis Patah Dalam Desain Motif Tekstil	29
10. Garis-Garis Lengkung Dan Garis Bentuk	
Spiral	30
11. Desain Motif Tekstil Dengan Permainan Garis - Lengkung	30
12. Pemakaian Garis Arah Horizontal Pada	
Desain Pakaian	32
13. Pemakaian Garis Vertikal Dalam Desain Pakaian .	33

14. Pemakaian Arah Miring Dalam Desain Pakaian	34
15. Bentuk Geografis	35
16. Motif Tekstil Bentuk Geometris	36
17. Bentuk Bebas	37
18. Motif Tekstil Bentuk Bebas	37
19. Bentuk-Bentuk Lingkaran Pakaian	38
20. Keseimbangan Simetris	50
21. Keseimbangan Asimetris	51
22. Keseimbangan Simetris Pada Pakaian	52
23. Keseimbangan Asimetris Pada Pakaian	53
24. Irama Dalam Pengulangan Bentuk Secara Teratur .	55
25. Irama Melalui Perobahan Atau Peralihan Ukuran .	56
26. Irama Dalam Pergerakan Garis Tak Putus	57
27. Irama Dengan Radiasi	58
28. Irama Dalam Pengulangan Bentuk Pada Desain	
Pakaian	59
29. Desain Pakaian Ini Memperlihatkan	
Peralihan Ukuran	60
30. Desain Pakaian Ini Didasarkan Pada Irama	
Melalui Garis Tidak Putus	61
31. Desain Pakaian Diatas Memperlihatkan	
Pancaran Pada Dada	62
32. Wajah	65
33. Letakan Hiasan Pada Leher Atau Semacam	
Kalung Sehingga Leher Lebih Indah Dan	
Menjadi Pusat Perhatian	65

34. Warna Primer	69
35. Warna Sekunder	71
36. Lingkaran Warna	73

BAB I
P E N D A H U L U A N

A. Latar Belakang Terjadinya Desain

Desain lahir semenjak manusia memerlukan sesuatu untuk hidup. Untuk memenuhi perlengkapan untuk hidup ini timbullah dorongan-dorongan pada diri manusia, baik dorongan dari dalam maupun dorongan dari luar diri manusia itu sendiri untuk memenuhi kebutuhan jasmani dan rohani.

1. Dorongan dari dalam

Manusia dilahirkan sesuai dengan kodratnya yaitu memiliki akal, budi dan pikiran. Akal, budi beserta pikiran ini akan berkembang dan berfungsi setelah manusia tersebut telah menginjak dewasa, perkembangan ini juga dipengaruhi oleh lingkungan dimana manusia itu berada. Pengaruh lingkungan ini dapat menimbulkan sesuatu kekuatan dari dalam diri manusia untuk memenuhi segala kebutuhan hidupnya, hal inilah yang mendorong manusia berfikir untuk merencānakan sesuatu yang menjadi kebutuhannya. Dorongan dari dalam diri dapat dibagi dua yaitu kebutuhan jasmasni dan kebutuhan rohani.

a. Kebutuhan Jasmani

Kebutuhan jasmani timbul karena desakan rencana untuk membuat alat-alat untuk mencari makam yang praktis. Misalnya alat-alat untuk bercocok tanam diambil dari sepotong kayu yang ditancapkan ke tanah untuk membuat lobang sebagai tempat tanaman ditanamkan. Begitu juga dengan alat buru dan menangkap binatang, hanya dipergunakan sepotong kayu. Kebutuhan jasmani ini terus meningkat sesuai dengan perkembangan waktu dan manusia pun mulai membuat alat-alat kebutuhan mereka sehingga kelangsungan hidup dapat terpenuhi.

b. Kebutuhan Rohani

Setelah kebutuhan ^{Jasmani} rohani terpenuhi maka timbulah dorongan dari dalam untuk mencukupi kebutuhan rohani, kebutuhan rohani yang sangat menonjol pada waktu itu ialah keindahan. Rasa indah ini sangat diperlukan dalam kehidupan, dari sinilah awal terciptanya hiasan-hiasan yang dipakai pada alat-alat atau perkakas dan pada hiasan badan. Misalnya hiasan yang dibuat pada alat untuk berburu, hiasan tersebut ada yang berupa bentuk dari alat itu sendiri maupun melalui goresan-goresan. Mereka selalu berusaha untuk meningkatkan bentuk dan corak

hiasan, ada hiasan yang dibuat dengan motif geometris dan motif alam sekitarnya. Sedangkan hiasan yang dilukiskan pada badan bertujuan untuk menunjukkan sifat kejantanan atau menonjolkan perbedaan kelompok dan untuk mempercantik diri yang dapat memberikan kepuasan jiwa, seperti bulu ekor burung dipasang dengan tali dari kerang dan dari akar kayu.

2. Dorongan dari luar

Seperti halnya dorongan dari dalam, dorongan dari luarpun dapat dibagi dua yaitu hal-hal yang berhubungan dengan jasmani dan hal-hal yang berhubungan dengan rohani.

a. Kebutuhan jasmani

Keadaan alam sekitarnya merupakan dorongan dari luar yang mempengaruhi kebutuhan jasmani. Misalnya untuk melindungi diri dari keadaan cuaca seperti panas, hujan, dingin, angin dan dari serangan binatang buas, maka diperlukan tempat berteduh. Mulanya mereka hanya berteduh disemak-semak atau masuk gua, dengan adanya perkembangan akal dan pikiran mereka mulai membuat tempat berteduh

yang mirip seperti payung, lama kelamaan mereka sudah bisa membuat pagar dan lain sebagainya, hal inilah yang merupakan awal dari kerja sebuah desain.

b. Kebutuhan rohani

Dengan adanya kekuatan dari luar maka timbullah suatu kepercayaan animisme dinamisme. Seiring dengan timbulnya kepercayaan ini maka lahirlah hubungan-hubungan dengan dunia luar atau alam gaib, sehingga lahir karya-karya sebagai sarana dalam upacara-upacara. Kebutuhan rohani ini lama kelamaan semakin meningkat sehingga dibuatlah tempat memuja dengan tanda-tanda dan hiasan-hiasan khusus, dengan demikian mereka datang untuk memuja dan memberi sesaji. Akhirnya timbullah alat-alat sesaji yang tak luput dari masalah desain.

B. Pengertian Desain Dan Mode

Pengertian desain dan mode perlu dijelaskan dengan harapan agar apa yang dimaksud dengan desain dan mode dapat dipahami dengan baik. Tanpa didasari pengertian, besar kemungkinan desain dan mode yang diciptakan tidak memenuhi memenuhi sasaran yang

tepat.

a. Pengertian Desain

Sebelum seseorang terjun kedalam dunia desain busana, terlebih dahulu perlu dipahami apa sebenarnya yang dimaksud dengan desain itu sendiri. Kata-kata desain berasal dari bahasa Inggris yaitu "design" yang berarti rancangan atau rencana. Menurut kata benda desain dapat diartikan sebagai rancangan, sedangkan sebagai kata kerja desain dapat diartikan perencanaan bentuk dengan tujuan supaya benda yang dirancang mempunyai fungsi atau berguna serta mempunyai nilai keindahan. Atisah (1980 : 2) berpendapat bahwa desain adalah pilihan dan rancangan dari suatu bahan mengandung dua tujuan yaitu susunan dan keindahan. Murtihadi (1982 : 2) mengartikan desain sebagai berikut desain adalah suatu konsep pemikiran untk menciptakan sesuatu, melalui perencanaan sampai terujudnya barang jadi. Atau desain adalah suatu rencana yang terdiri dari beberapa unsur untuk mewujudkan suatu hasil yang nyata.

Dari pengertian diatas dapat dikatakan bahwa desain yang baik adalah apabila rancangan itu sesuai dengan tujuan, mengandung nilai keindahan

dan ada daya guna serta nilai gunanya.

Pada umumnya desain ini dapat dibagi dua yaitu desain struktur (strutural design) dan desain hiasan (decorative design).

1. Desain Struktur

Yang dimaksud dengan desain struktur adalah susunan dari garis, bentuk, warna dan tekstur dari suatu benda, baik bentuk benda yang mempunyai ruang maupun gambaran dari suatu benda.

Desain struktur ini merupakan sesuatu yang mutlak atau harus ada pada setiap benda, oleh sebab itu desain struktur yang dibuat harus memenuhi syarat-syarat tertentu antara lain adalah bentuknya indah dan sederhana, sesuai dengan tujuan, dibuat dari bahan yang cocok serta baik proporsinya.

Seperti telah diketahui bahwa struktur mutlak ada pada setiap benda, desain struktur pada desain busana mutlak harus dibuat dalam suatu desain dan disebut dengan siluet (silhouette). Pengertian dari siluet adalah garis luar dari suatu pakaian. Siluet pada pakaian ada bermacam-macam, Sri Ardiati (1980 : 34) menjelaskan bahwa garis luar ini dapat berupa siluet A , siluet H , siluet S dan

siluet Y.

a) Siluet A

Siluet A adalah garis pakaian pada bagian dada kelihatan pas badan dan sesuai, sedangkan pada bagian bawahnya kembang. Sehingga kalau diperhatikan desain tersebut kelihatan seperti huruf A, oleh sebab itu diberi nama siluet A.

b) Siluet H

Siluet H maksudnya yaitu garis sisi pada pakaian merupakan garis lurus, sehingga tidak memperlihatkan pinggang sipemakai, siluet ini sering juga disebut dengan siluet tabung.

c) Siluet S

Siluet S yaitu dimana pada bagian atas pakaian kelihatan pas badan sampai kepinggang, sedangkan pada bagian bawah dibuat kembang sehingga garis luar dari pakaian kelihatan melengkung pada bagian bawah.

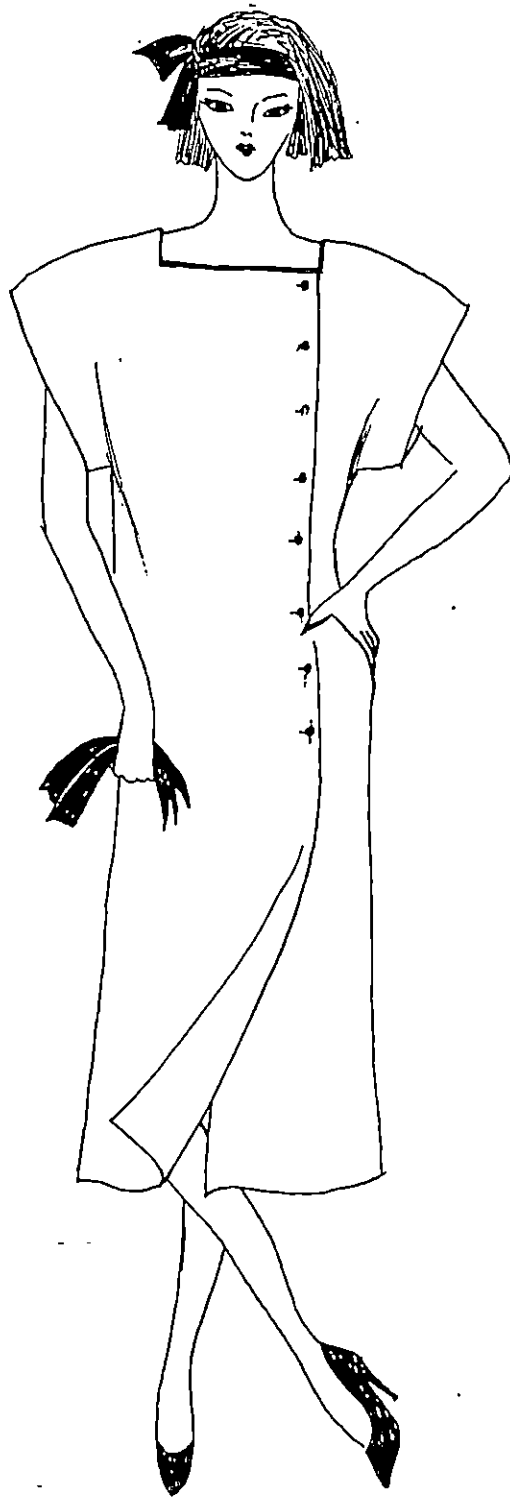
d) Siluet Y

Siluet Y merupakan garis lebar pada

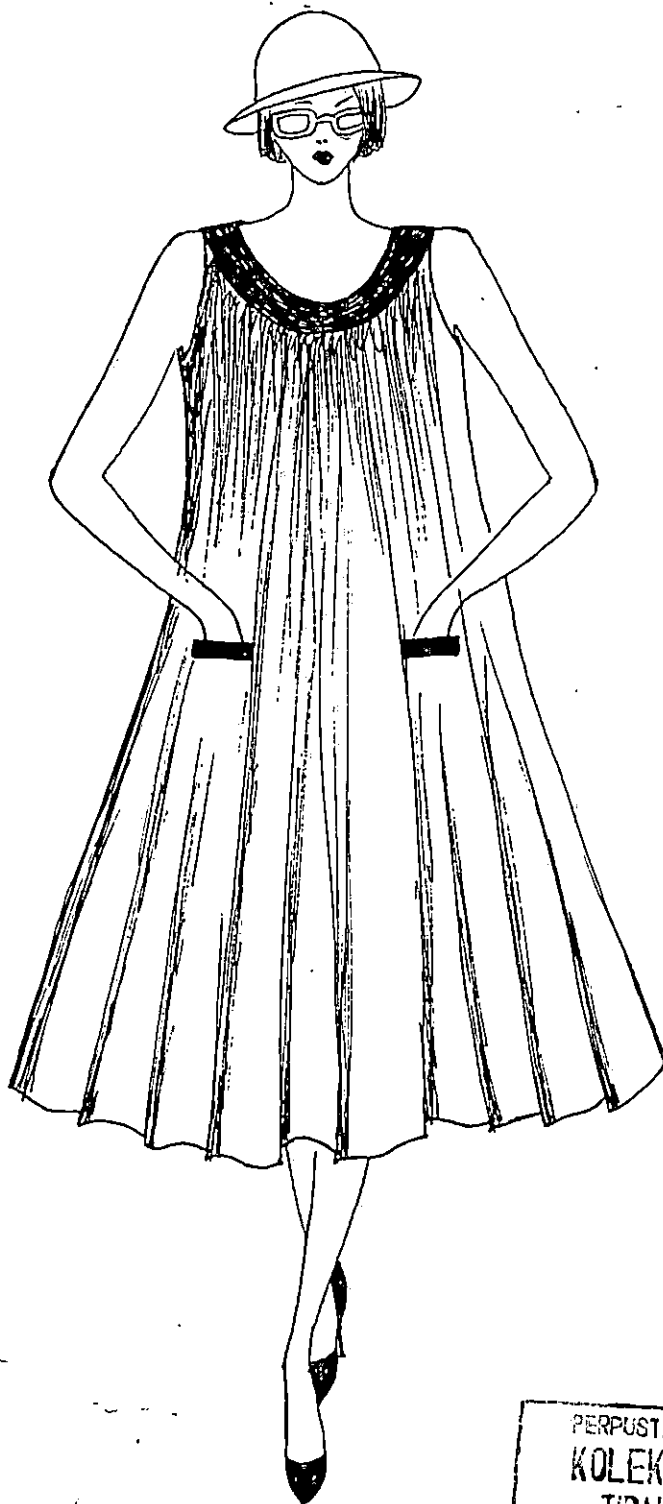
bahu dan mengecil kebawah sehingga kelihatan seperti huruf Y. Untuk lebih jelasnya mengenai siluet, perhatikan contoh berikut ini.



Gambar 1. Siluet S



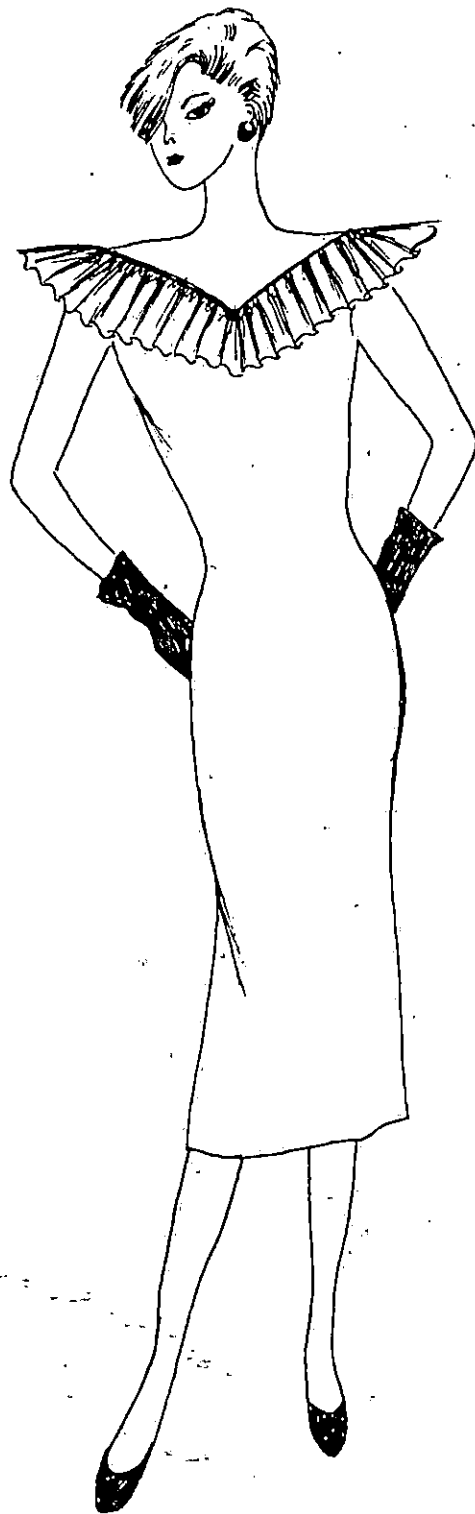
Gambar 2. Siluet H



PERPUSTAKAAN IKIP PADANG
KOLEKSI BIDANG ILMU
TIDAK DIPINJAMKAN
KHUSUS DIPAKAI DALAM PERPUSTAKAAN

Gambar 3. Siluet A

MILIK UPT PERPUSTAKAAN
IKIP PADANG



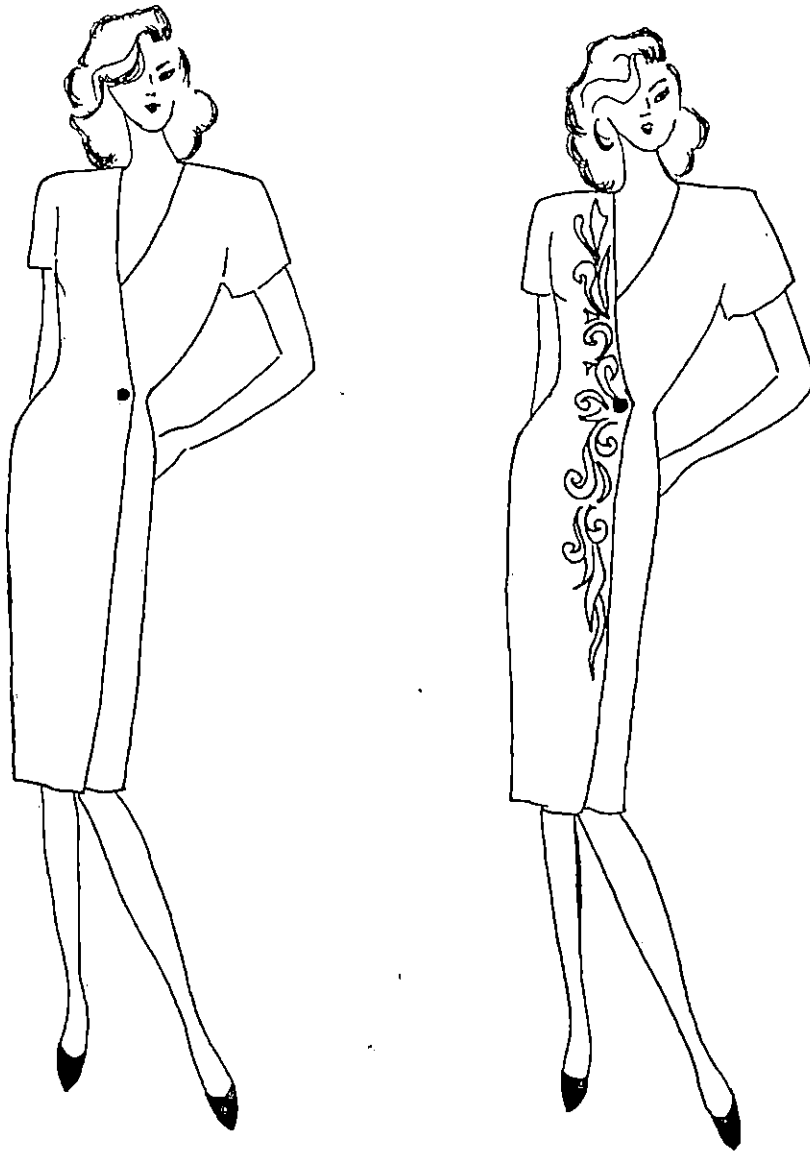
Gambar 4. Siluet Y

2. Desain hiasan

Desain hiasan adalah desain yang dibuat untuk memperindah atau memperkaya mutu dari desain struktur. Desain hiasan yang dibuat harus memenuhi syarat-syarat tertentu yaitu hiasan yang dipergunakan tidak berlebihan, sederhana dan indah serta sesuai dengan bentuk desain struktur, letak hiasan harus sesuai dengan bentuk desain struktur serta kombinasi warna yang dipakai harus menarik.

Dari penjelasan diatas dapat dikatakan bahwa desain hiasan sifatnya adalah menambah nilai atau kualitas dari desain struktur, jadi tidak semua desain struktur harus diberi hiasan apabila desain strukturnya sangat sederhana dan desain hiasan yang akan diberikan hendaknya memenuhi syarat-syarat seperti yang sudah dijelaskan diatas.

Supaya lebih jelas mengenai desain struktur dan desain hiasan ini pada pakaian, perhatikanlah contoh desain berikut ini.



Gambar 5. Desain struktur dengan desain hiasan pada pakaian.

3. Pengertian Mode

Desain busana erat kaitannya dengan mode atau fashion. Perkembangan mode dalam masyarakat sangat besar pengaruhnya, mode yang berkembang akan mendorong seseorang (masyarakat) untuk mengikutinya, sehingga mode yang populer beberapa waktu sebelumnya ditinggalkan begitu saja. Hal ini disebabkan karena mode itu sendiri merupakan gejala penampilan atau gejala kehidupan yang berkembang dalam masyarakat. Z.D Enna Tammi (1982 : 24) menjelaskan bahwa mode adalah suatu cara berpakaian dengan gaya atau potongan yang telah diterima oleh segolongan orang pada waktu yang telah tertentu. Sedangkan Sri Ardiati (1977 : 43) mengemukakan bahwa mode adalah sesuatu yang berkembang pada masyarakat pada waktu-waktu tertentu.

Dari pengertian diatas dapat dikatakan bahwa mode merupakan sesuatu yang berkembang dalam masyarakat dengan tidak bertahan lama. Mode bisa timbul dan berkembang disaat tertentu dalam masyarakat dan dapat pula tenggelam sewaktu-waktu, dan akan menjadi mode kembali pada waktu lain.

Mode yang berkembang akan cepat ditiru oleh masyarakat, sebaliknya tidak semua mode dapat diterima oleh masyarakat. Ada faktor-faktor tertentu yang dapat menghambat perkembangan mode dan mempengaruhi serta ada pula faktor yang mendorong seseorang mengikuti mode tersebut.

1. Faktor yang menghambat perkembangan mode

Beberapa faktor yang dapat menghambat lajunya perkembangan mode antara lain adalah :

a. Rasa takut

Dengan adanya rasa takut pada diri seseorang atau kelompok orang sangat berpengaruh terhadap perkembangan mode. Misalnya takut ditertawakan oleh orang lain atau untuk membeli suatu benda yang baru dan asing sama sekali.

b. Kebiasaan

Kebiasaan yang sudah mendalam terhadap pemakaian sesuatu pakaian akan sulit untuk dirubah, sehingga hal ini menghambat berkembangnya mode. Misalnya

pakaian penganten Minang Kabau untuk wanita adalah baju kurung, maka orang disini sulit menerima kalau pakaian tersebut ditukar dengan yang lain.

c. Kebudayaan

Kebudayaan yang dianut oleh masyarakat dapat juga mempengaruhi perkembangan mode, sebab cara berpakaian mereka terikat dengan adat istiadat dan norma-norma yang berlaku disekitarnya. Masyarakat yang masih kuat adat istiadat dan norma-norma yang berlaku disekitarnya. Masyarakat yang masih kuat adat istiadatnya sulit untuk merubah cara berpakaianya, sehingga mereka susah untuk mengikuti perkembangan mode. Sebagai contoh daerah Sumatera Barat orang masih enggan memakai pakaian yang terbuka punggungnya untuk pergi ke pesta adat karena ini bertentangan dengan tradisi dan budayanya.

d. Fanatik terhadap agama

Agama juga mempengaruhi lajunya

perkembangan mode, seperti sekarang lagi berkembang mode mini, masyarakat yang fanatik terhadap agama Islam tidak akan mengikuti mode mini ini sebab tidak sesuai dengan ajaran agamanya dengan demikian, perkembangan mode mini ini akan terhalang dalam masyarakat tersebut.

2. Faktor yang mempengaruhi perkembangan mode

Adapun faktor yang mempengaruhi perkembangan mode adalah :

a. Agama dan kepercayaan

Agama yang dianut oleh seseorang dapat menghambat perkembangan mode, apalagi bagi mereka yang fanatik terhadap agama. Perbedaan agama yang dianut dalam masyarakat dimana seseorang berada akan menyebabkan pula perbedaan dalam pakian yang dipakai. Misalnya pakaian yang dipakai oleh seseorang yang beragama Kristen dengan mereka yang beragama Islam, terutama sekali pakaian yang dipakai daalam melaksanakan suruhan agama akan jauh berbeda.

b. Politik

Pengaruh politik juga sangat mempengaruhi perkembangan mode, misalnya pada waktu perang orang tidak akan menyukai barang-barang produk negara musuhnya. Sebagai contoh di Indonesia beberapa tahun yang lalu ada pertentangan dengan negara Cina, maka semua mode yang berbau Cina tidak diterima oleh masyarakat Indonesia.

c. Iklim

Iklim berpengaruh besar terhadap lajunya perkembangan mode, misalnya di negara yang beriklim dingin orang tidak akan menerima mode mini, begitu juga sebaliknya.

d. Ekonomi

Ekonomi berpengaruh besar terhadap lajunya perkembangan mode. Bagi masyarakat yang berekonomi baik, mereka akan bisa mengikuti mode yang sedang berkembang karena ekonominya mencukupi

bagi mereka untuk berpakaian serasi sesuai dengan mode tersebut. Misalnya sekarang lagi berkembang mode rok dalam dan berkerut-kerut atau kembang seperti lingkaran, mereka dengan cepat dapat membeli pakaian ini karena sarana ekonominya mencukupi. Tetapi bagi masyarakat yang berekonomi lemah akan sulit memenuhi kebutuhan terhadap pakaian tersebut

3. Faktor yang mendorong seseorang mengikuti mode

Faktor-faktor yang mendorong seseorang mengikuti mode antara lain adalah karena ingin diterima oleh masyarakat, ingin hidup dilingkungan atau tidak dikucilkan serta faktor fisiologis atau faktor kejiwaan.

a. Ingin diterima dimasyarakat

Rasa ingin diterima didalam masyarakat dimana seseorang berada akan mendorong mereka untuk mengikuti mode yang sedang berkembang. Sebagai contoh, anak sekolah mereka berusaha untuk

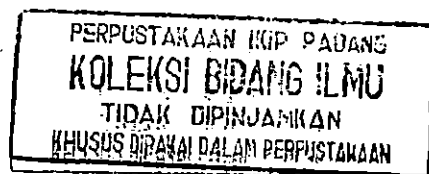
memakai pakaian seperti yang dipakai oleh teman-temannya di kelas, sehingga kehadirannya dapat diterima dalam kelas tersebut.

b. Ingin diterima dilingkungan

Perasaan diterima dalam masyarakat atau supaya tidak dikucilkan dalam masyarakat dapat mendorong seseorang untuk mengikuti mode yang sedang berkembang. Sebagai contoh sekarang sedang mode celana panjang dengan kaki yang kecil seseorang akan berusaha untuk mengikuti mode tersebut supaya tidak dikucilkan oleh masyarakat dimana mereka berada, kalau mereka masih tetap memakai celana dengan kaki besar tentu akan menjadi bahan cemoohan serta ditertawakan orang.

c. Faktor Psikologis

Faktor kejiwaan dapat mendorong seseorang untuk mengikuti mode. Misalnya sekarang ini orang lebih suka memakai pakaian yang berasal dari luar negeri karena pakaian tersebut dianggap baik



dan lebih tinggi mutunya dibandingkan dengan pakaian dalam negeri sendiri.

C. Perkembangan Desain

Desain pada hakekatnya tidak dapat lepas dari seni atau dapat dikatakan bahwa desain merupakan bagian dari seni, sehingga dalam perkembangan desain, seni rupa merupakan suatu sumber untuk dapat mengetahui sampai dimana desain itu berkembang. Yang dimaksud dengan seni itu sendiri adalah cipta, rasa dan karsa manusia yang dilahirkan dalam sebuah karya yang ada nilai keindahannya. Desain itu sendiri sudah mulai berkembang semenjak zaman prasejarah, zaman purba, zaman madya dan zaman modern.

1. Zaman Prasejarah

Pada zaman prasejarah orang mendesain semata-mata hanya untuk memenuhi kebutuhan hidup, semua alat-alat dibuat dari batu. Misalnya kapak, mula-mula dibuat kapak genggam kemudian berkembang dibuatlah kapak lebih mendekati kegunaan untuk memotong. Kemudian timbul pula rasa seni yang berhubungan dengan kepercayaan, mereka percaya adanya roh-roh yang baik dan roh-

roh yang jahat sehingga mereka menggambarkan dunia ular sebagai dunia bawah dan gambar burung dilukiskan sebagai dunia atas dan bawah. Semua ini hanya untuk sekedar memenuhi kebutuhan hidup mereka pada waktu itu, namun sesuai dengan perkembangan zaman desain inipun semakin berkembang.

2. Zaman Purba

Pada Zaman purba ini semua sudah ada dalam bentuk bangunan, seni pahat, seni rias dan seni kerajinan. Pada zaman inilah timbul percampuran dari pengaruh agama Hindu sehingga karya-karya yang dibuat berbau Hindu. Sebagai contoh pada seni bangunan, bangunan pada zaman ini banyak berupa candi, stupa serta rumah-rumah pemujaan. Bentuk hiasan pada candi-candi ini mempunyai arti lambang serta simbolis pula, motif yang dipakai adalah berupa motif tumbuh-tumbuhan, binatang dan ada juga motif geometris. Sedangkan kerajinan yang mereka buat sudah mulai maju, meskipun banyak dari hasil kerajinan ini mereka gunakan untuk kepentingan agama, mereka sudah mampu membuat patung-patung dari logam, membuat lampu-lampu gantung, membuat jambangan air suci, lonceng, tempat pembakaran kemenyan serta membuat topeng. Mereka inipun sudah ada membuat

perhiasan untuk wanita seperti gelang, kalung,

3. Zaman Madya

Zaman ini merupakan zaman perpindahan dari seni rupa Hindu ke seni rupa Islam. Contohnya semula perkembangan mesjid hanya berupa halaman berbentuk segi empat dikelilingi oleh dinding dan berpintu gerbang. Setelah adanya perkembangan, dinding tersebut dilengkapi dengan serambi, atap yang ditahan oleh dekade (deretan lengkung-lengkung yang ditahan oleh tiang) dan sampai sekarang menjadi ciri khas mesjid walaupun desasinnya mengalami perubahan.

4. Zaman Modern

Pada zaman ini perkembangan desain ini sudah maju orang tidak lagi memfokuskan pada seni semata tapi sudah terbagi pada yang lainnya. Dengan ditemukannya mesin-mesin produksi kecendrungan desain modern lebih mementingkan segi praktis, ekonomis dengan tidak mengurangi rasa keindahannya. Desain modern banyak dipengaruhi oleh mode, hal ini sesuai dengan perkembangan kebutuhan manusia, dengan

berkembangnya kebutuhan tersebut berarti desainnyaapun mengalami perkembangan pula. Seperti mode bangunan kendaraan dan lain sebagainya berkebang dengan pesat. Begitu juga dengan mode pakaian perkembangannya sangat pesat sekali dan selalu mengalami perubahan dari suatu waktu ke waktu lain.

BAB II

UNSUR - UNSUR DESAIN

Seperti telah dijelaskan dalam bab satu bahwa desain khususnya desain busana adalah merupakan bagian dari seni rupa, oleh karena itu pengetahuan tentang unsur-unsur desain perlu dipelajari. Unsur-unsur ini dapat memberi pengaruh tertentu pada suatu desain yang diciptakan. Suatu desain yang dibuat merupakan hasil dari susunan semua unsur-unsurnya, adapun unsur-unsur tersebut antara lain adalah garis, arah, bentuk, ukuran, tekstur, value dan warna..

A. Garis

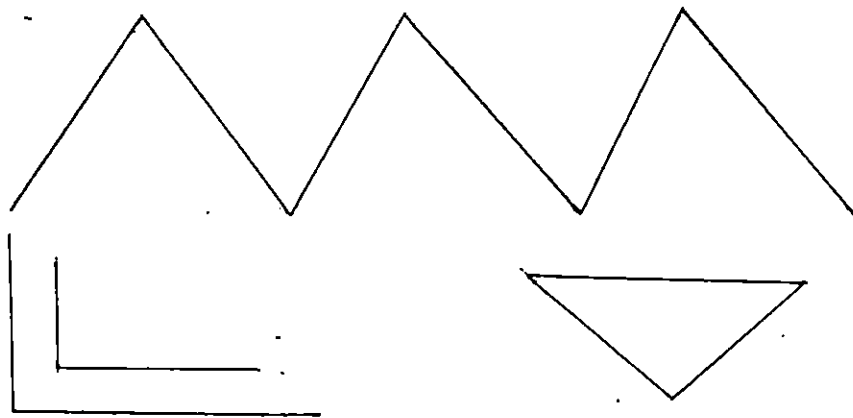
Garis merupakan unsur yang paling tua yang digunakan oleh manusia dalam mengungkapkan perasaan atau emosi. Yang dimaksud dengan garis adalah jarak yang menghubungkan dua atau lebih titik-titik yang mempunyai dua dimensi.

Untuk dapat membuat rancangan yang baik perlu diketahui macam-macam garis dan sifat dari masing-masing garis dan sifat dari masing-masing garis tersebut. Chodijah (1977 : 18) menjelaskan bahwa garis lurus dan garis melengkung, sebagai dasar untuk segala macam garis yang lain.

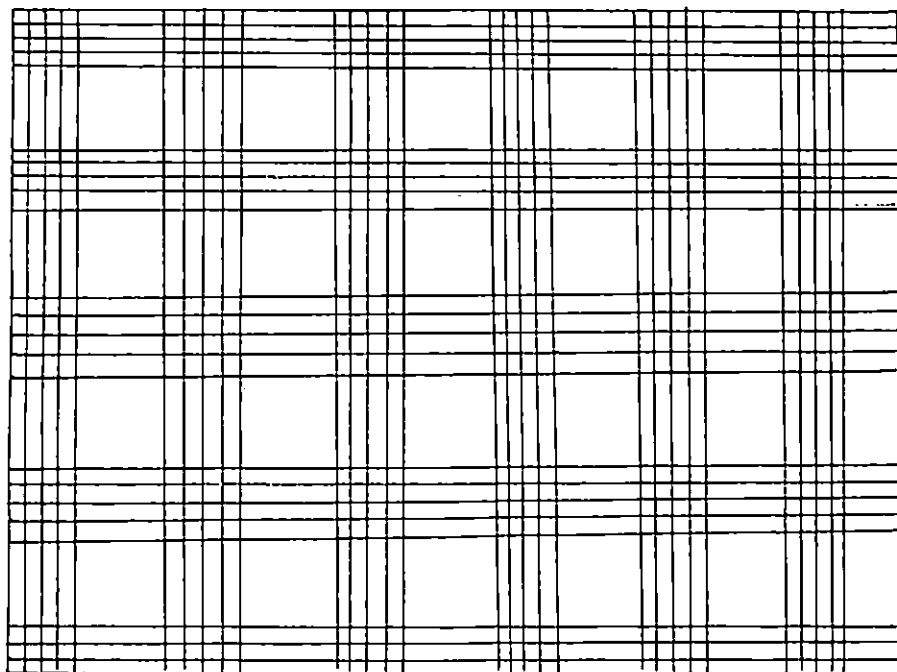
1. Garis lurus

Garis lurus adalah goresan yang menimbulkan jarak antara ujung dan pangkal dengan mengambil jarak yang paling pendek. Garis lurus merupakan dasar untuk membuat garis patah dan bentuk-bentuk bersudut. Garis lurus ini akan memberi kesan ketegasan, kepastian, kekakuan, kerapian dan stabil. Garis lurus pada pakaian lebih bersifat meninggikan sipemakai, sedangkan garis patah akan memberi kesan sipemakai kelihatan pendek karena pengaruh memotong suatu garis yang panjang dan lurus. Berikut ini adalah contoh garis lurus dan garis patah.

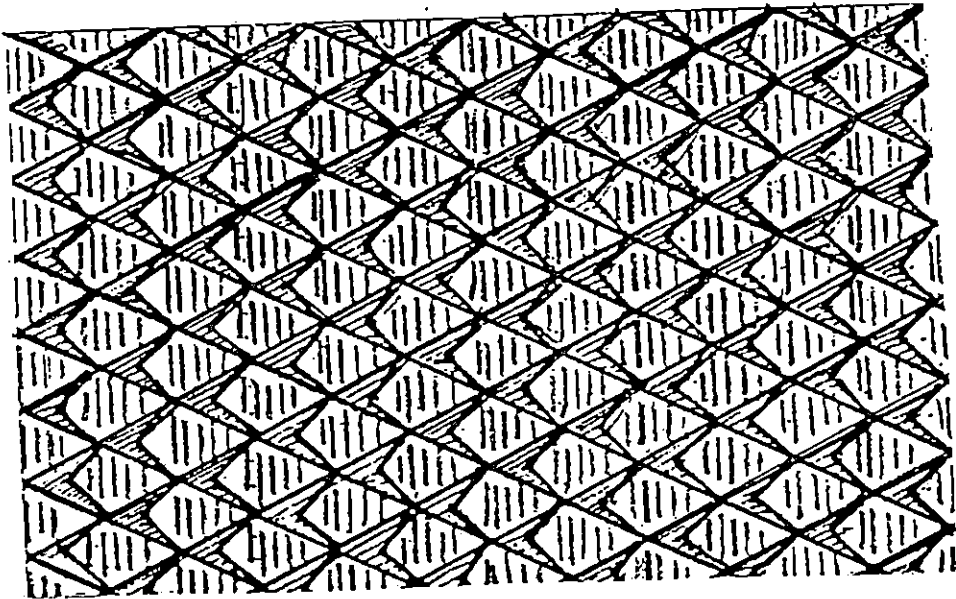
Gambar 6. Garis-garis lurus



Gambar 7. Garis patah yang dihasilkan oleh pertemuan garis lurus.



Gambar 8. Permainan garis lurus dalam bentuk desain motif tekstil.



Gambar 9. Permainan garis patah dalam desain motif tekstil.

2. Garis lengkung

Garis lengkung adalah jarak terpanjang yang menghubungkan dua buah titik atau lebih. Garis lengkung merupakan dasar untuk membuat garis yang berombak-ombak. Apabila garis lengkung diulang dengan peralihan jarak maka terbentuklah garis spiral. Garis-garis lengkung lebih bersifat luwes, halus, lembut, berirama dan lemah gemulai. Garis lengkung pada pakaian akan memberi pengaruh memperbesar serta sipemakai kelihatan lebih luwes.



Gambar 10. Garis-garis lengkung dan garis bentuk spiral.



Gambar 11. Desain motif tekstil dengan permainan garis lengkung.

(Murtikadi 1982 : 179)

Supaya dapat menggunakan garis dengan tepat, perlu diketahui bahwa setiap garis mempunyai sifat yang berbeda. Walaupun garis yang dikenal hanya garis lurus dan garis melengkung tetapi dengan adanya arah garis ini dapat dibuat bermacam-macam variasi.

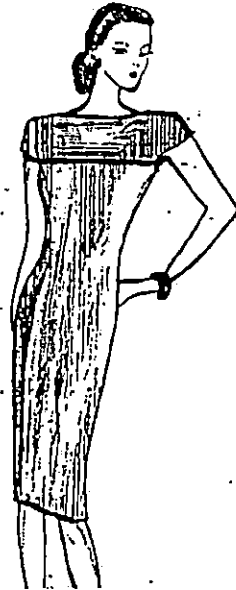
B. A r a h

Setiap garis akan mempunyai arah, pada arah dapat dibagi atas empat bagian yaitu arah mendatar (horizontal), arah tegak lurus (vertikal), arah miring kekanan (left oblique) dan arah miring kekanan (right oblique). Apabila arah ini dipergunakan dalam suatu pembuatan desain pakaian, maka akan memberi pengaruh serta kesan tertentu pada desain tersebut maupun pada sipemakai.

1. Arah Horizontal

Arah horizontal atau mendatar bersifat pasif, tenang tentram, serta memberi kesan memendekkan. Seseorang yang mempunyai bentuk tubuh gemuk pendek, memakai pakaian dengan arah garis horizontal akan kelihatan lebih gemuk dan pendek. Oleh sebab itu arah ini lebih cocok dipakai oleh orang yang bertubuh tinggi, sebab arah mendatar ini memberi pengaruh memendekkan.

Berikut ini adalah contoh desain pakaian dengan memakai garis arah mendatar.



Gambar 12. Pemakaian garis arah horizontal pada desain pakaian.

2. Arah Vertikal

Arah vertikal menggambarkan kekakuan, kuat, berwibawa, kokoh, seimbang dan juga menggambarkan ketulusan hati serta keluhuran. Arah vertikal lebih cocok dipakai oleh orang yang bertubuh pendek, karena arah tegak lurus bersifat meninggikan dan memanjangkan. Arah ini tidak cocok untuk orang yang bertubuh tinggi sebab akan membuat orang tersebut akan kelihatan semakin tinggi. Perhatikan desain pakaian di bawah ini.



Gambar 13. Pemakaian garis arah vertikal dalam desain pakaian.

3. Arah miring kekiri

Arah miring kekiri dapat menggambarkan pergerakan, perpindahan dan dinamis serta memberi kesan indah dan gembira.

4. Arah miring kekanan

Arah miring kekanan akan memberi kesan sama dengan arah miring kekiri. Kalau arah tersebut dibuat agak datar, maka pengaruhnya kelihatan akan melebar, tetapi apabila arah ini dibuat makin tegak, maka akan dapat memberi pengaruh memanjangkan bagi sipemakai .



Gambar 14. Pemakaian arah miring dalam desain pakaian.

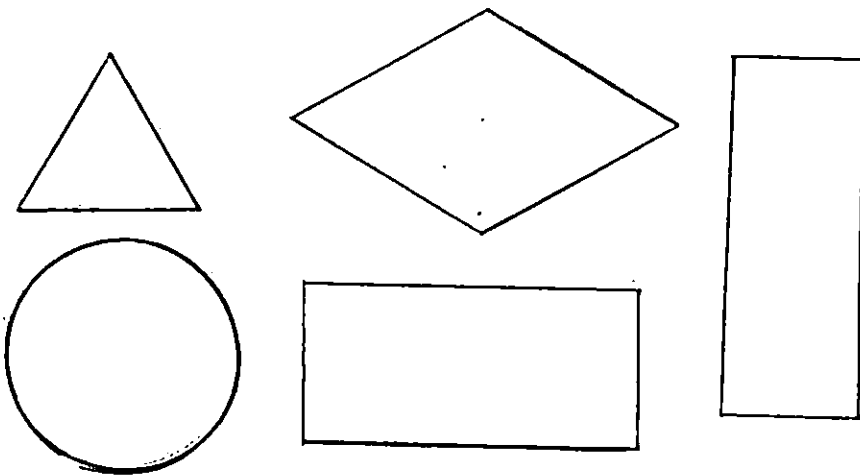
C. Bentuk

Bentuk adalah hubungan dari beberapa garis yang mempunyai area atau bidang (dua dimensi), apabila bidang tersebut disusun dalam suatu ruang maka terjadilah bentuk tiga dimensi. Yang dimaksud dengan bentuk dua dimensi adalah bentuk perencanaan secara lengkap untuk benda atau barang datar, dengan kata lain bentuk dua dimensi dipakai untuk benda yang memiliki ukuran panjang dan lebar. Sedangkan bentuk tiga dimensi adalah yang memiliki ketebalan dan kedalaman.

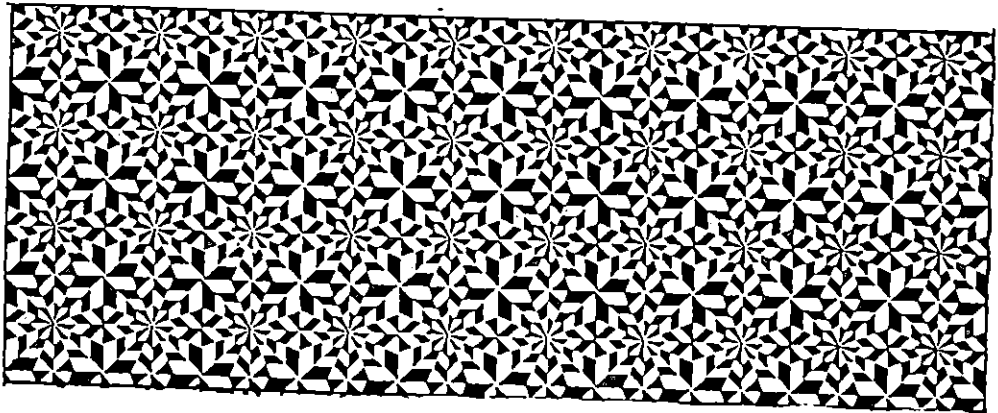
Suatu bentuk dikatakan baik apabila sesuai dengan tujuan dan dapat memuaskan perasaan. Bentuk dapat dibagi atas dua bagian yakni bentuk geometris dan bentuk bebas.

1. Bentuk geometris

Bentuk geometris adalah bentuk yang dapat diukur dengan memakai alat pengukur dan mempunyai bentuk yang teratur. Bentuk geometris dapat dibuat dengan permainan garis lurus dan garis patah, seperti bentuk segi tiga, segi empat, segi lima, belah ketupat, jajaran genjang empat persegi panjang, lingkaran dan sebagainya.



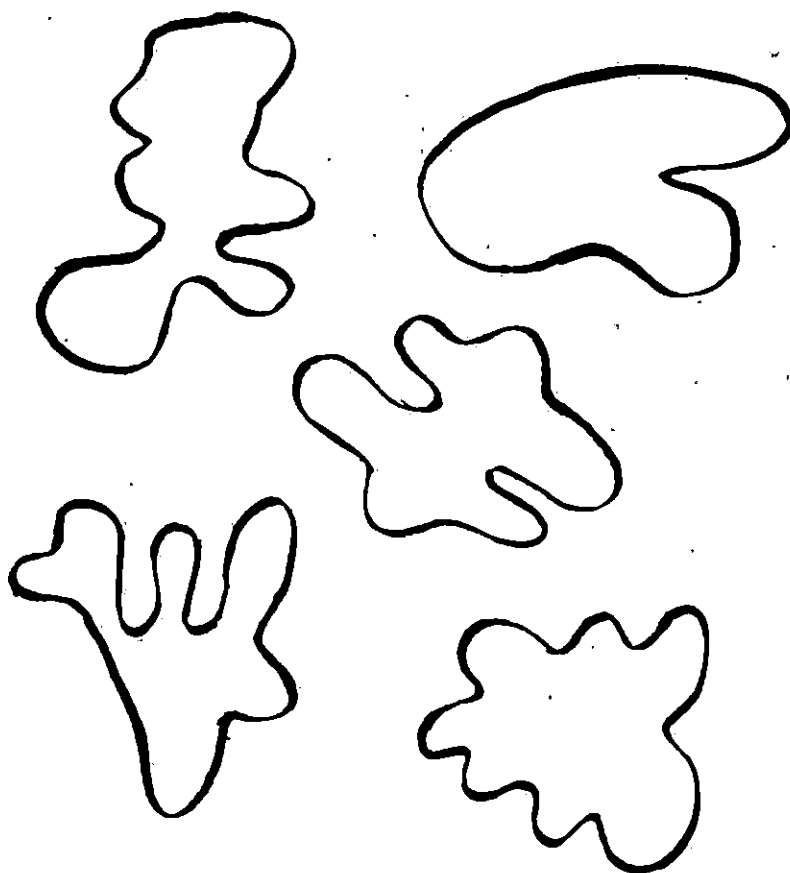
Gambar 15. Bentuk geometris



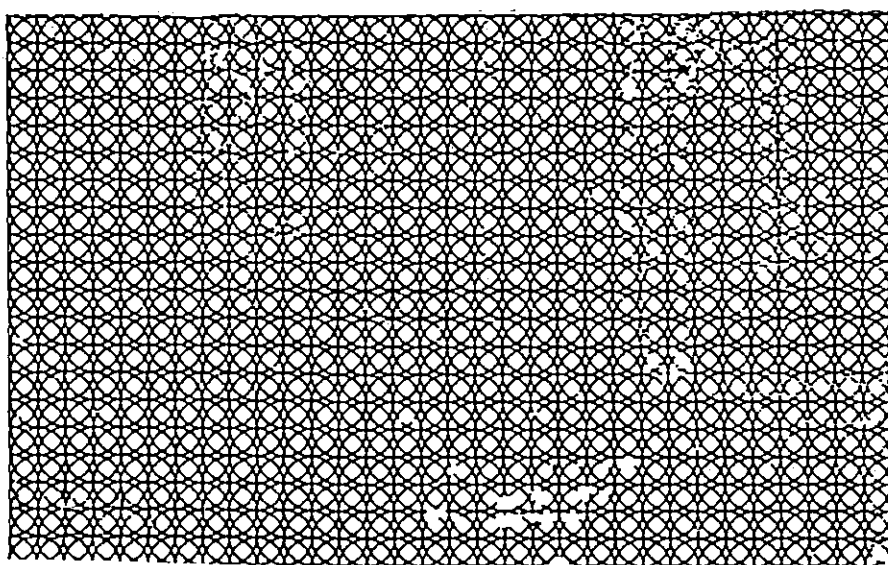
Gambar 16. Motif tekstil bentuk geometris

2. Bentuk bebas

Bentuk bebas adalah bentuk yang tidak teratur dan sulit diukur dengan alat pengukur. Bentuk bebas dapat dibuat dengan permainan garis melengkung, seperti bentuk oval, bulat panjang serta bentuk-bentuk tak beraturan lainnya.



Gambar 17. Bentuk bebas



Gambar 18. Motif tekstil bentuk bebas.

b. Bentuk segi empat dan empat persegi panjang

Pada pakaian bentuk-bentuk segi empat dan empat persegi panjang yang banyak diterapkan adalah pada garis leher, mantel, kimono, ponco, sepatu, tas dan sebagainya.

c. Bentuk segi tiga dan kerucut

Bentuk segi tiga dan bentuk kerucut yang sering diterapkan pada pakaian adalah pada kerah, lengan, syal serta garis-garis hias lainnya.

D. Ukuran

Ukuran merupakan salah unsur yang mempengaruhi desain, baik desain motif tekstil maupun desain pakaian. Unsur-unsur yang dipergunakan dalam suatu desain harus diatur ukurannya dengan baik agar desain tersebut memperlihatkan keseimbangan, apabila ukurannya tidak seimbang maka desain yang dihasilkan akan kelihatan kurang baik. Misalnya seseorang yang mempunyai tubuh kecil, jangan memakai topi yang terlalu lebar, sebat tidak seimbang kelihatannya. Dalam pembuatan desain busana ukuran dapat dipergunakan misalnya untuk menentukan panjang rok, apakah mini, midi ataupun maksi. Yang perlu diingat

dalam menentukan panjang rok adalah mempergunakan semua ukuran asalkan sesuai dengan sipemakai dan kesempatan memakai sebab tidak seimbang kelihatannya.

E. Tekstur

Yang dimaksud dengan tekstur adalah sifat dari pemakaian bahan. Hampir semua benda mempunyai tekstur, tekstur suatu benda atau benda dapat diketahui dengan cara melihat dan meraba. Dengan melihat akan tampak permukaan bahan berkilau, bercahaya, kusam, tembus terang, kaku ataupun lemas. Sedangkan dengan diraba akan diketahui apakah sifat permukaannya kasar, halus, tipis, tebal ataupun licin.

Tekstur yang bercahaya atau berkilau dapat membuat seseorang kelihatan lebih besar (gemuk), maka bahan yang bercahaya lebih cocok dipakai oleh orang yang kurus sehingga kelihatan agak gemuk. Bahan pakaian yang mempunyai tekstur bercahaya misalnya satain, taffeta, sutera dan sebagainya.

Permukaan bahan yang kusam misalnya wol, linen, coruray, vilt, tropika dan lain-lain. Sifat dari bahan-bahan ini adalah menyerap cahaya.

Permukaan bahan yang tembus terang contohnya siffon, brokat, paris, crepe, batis dan lain-lain.

Bahan-bahan ini kurang cocok dipakai untuk seseorang yang terlalu kurus atau bentuk tubuh gemuk, sebab bahan ini dapat menyembunyikan kekurangan-kekurangan pada bentuk tubuh.

Tekstur yang kaku dapat menyembunyikan atau menutupi bentuk tubuh, misalnya organdi, taffeta dan sebagainya.

Tekstur yang lemah dapat memberi efek agak gemuk dan dapat menonjolkan bentuk badan dengan jelas, misalnya sifon.

Tekstur yang halus tidak mempengaruhi ukuran asalkan tidak berkilau, sedangkan tekstur yang kasar memberi tekanan pada sipemakai dan dapat kelihatan gemuk.

F. Value

Setiap warna mempunyai gelap dan terang. Nilai gelap terang ini merupakan suatu sifat warna yang menunjukkan apakah warna tersebut mengandung hitam atau putih. Apabila ingin membuat kombinasi warna dengan menggunakan value yang berjauhan antara gelap dan terang, maka dapat memberikan kesan gembira. Sedangkan value yang berdekatan tingkatannya akan memberi kesan terang. Mengenai value akan dijelaskan lebih terperinci pada Bab berikutnya.

G. Warna

Warna merupakan unsur yang sangat penting didalam desain, sebab warna dapat membuat sesuatu lebih menarik dan lebih indah. Sebaliknya apabila kurang tepat atau salah menempatkan warna dapat membuat sesuatu kelihatan lebih jelek dan tidak menarik sama sekali. warna dapat mengungkapkan perasaan seseorang dan dapat mengungkapkan watak benda yang didesainnya. Atisah Sipohelut (1991 : 29) mengatakan bahwa menurut sifatnya warna dapat disebut dengan warna muda, tua, terang, gelap, redup dan cemerlang.

Warna-warna diatas akan dapat memberi pengaruh tertentu pada desain maupun pada orang yang memakainya.

Dari uraian-uraian diatas jelaslah bahwa unsur-unsur warna sangat penting dalam pembuatan desain. Misalnya tanpa ada garis dan arah tidak akan terjadi suatu bentuk, bentuk ini akan kelihatan menyenangkan apabila memiliki ukuran yang seimbang.

B A B III

PRINSIP - PRINSIP DESAIN

Untuk dapat menciptakan desain yang lebih baik dan menarik perlu diketahui tentang prinsip-prinsip desain merupakan cara yang dilaksanakan dalam menyusun atau mengatur unsur-unsur desain sehingga tercipta perpaduan yang menarik dan dapat memberi efek tertentu terhadap suatu desain. Prinsip desain merupakan faktor penunjang yang dapat menjadikan desain lebih bermutu. Adapun prinsip desain tersebut meliputi harmoni, proporsi, balance, irama, aksen dan unity.

A. Harmoni.

Harmoni adalah prinsip dalam desain yang menimbulkan kesan adanya kesatuan melalui pemilihan dan susunan obyek atau ide. Suatu desain dikatakan harmoni apabila semua perbandingannya baik, seimbang, ada pusat perhatian dan ada irama yang tepat, atau dengan kata lain semua obyek dalam suatu susunan atau kelompok mempunyai persesuaian. Harmoni dapat dicapai melalui garis, bentuk, ukuran, tekstur, ide dan warna.

1. Harmoni dalam garis dan bentuk

Pengkombinasian beberapa garis dan menghasil -
kan suatu bentuk. Dalam pembuatan desain harus
dipertimbangkan apakah garis yang akan dipilih
harmonis terhadap bentuk badan atau tidak. Jadi
garis-garis itu hendaknya sesuai dengan
sikapemakai, sehingga dapat menghasilkan bentuk
yang indah.

Keharmonian garis dan bentuk pada busana
misalnya krah bulat maka kantongnya juga dibuat
agak membulat, begitu juga dengan kancing
hendaknya juga bulat. Harmoni akan terganggu
jika pelengkap pakaian tidak sesuai dengan
bentuk dan warnanya.

2. Harmoni dalam ukuran

Ukuran yang berbeda kalau dipergunakan
secara sama akan menghasilkan ketidak serasian
untuk menghasilkan harmoni dalam ukuran,
seharusnya ukuran yang dipakai ada kecocokan
antara satu dan yang lain, misalnya seseorang
yang berbadan besar memakai topi yang terlalu
kecil atau sebaliknya orang yang bertubuh kecil
memakai topi yang terlalu lebar.

3. Harmoni dalam tekstur

Suatu pakaian dikatakan harmoni dalam tekstur apabila antara satu dengan yang lainnya sesuai. Misalnya dalam membuat pakaian, bahan dari katun atau lenan dikombinasikan dengan sutera hal ini jelas tidak harmoni dalam tekstil. Begitu juga dengan bahan yang tebal dikombinasikan dengan bahan yang tipis, kombinasi ini tidak sesuai. Jadi tekstur yang halus tidak dapat sama sekali dikombinasikan dengan tekstur yang kasar, sebab nilai dari sutera tersebut akan terbanting.

4. Harmoni dalam ide

Suatu desain tidak cukup hanya memiliki persesuaian dalam ukuran, bentuk dan tekstur, tetapi harus memperlihatkan harmoni dalam ide. Misalnya kebaya dipamerkan bersama dengan bingkai gambar, keramik dan sebagainya, hal ini kelihatan kurang cocok. Tetapi akan lebih baik kalau dipamerkan dengan barang-barang yang mempunyai persesuaian dalam pemakaiannya, seperti selendang, sanggul solo, kain yang diwiron dan lain-lain.

Dalam menciptakan desain pakaian juga harus ada persesuaian dalam ide. Seperti sumber

ide dari pakaian ABRI, maka desain yang diciptakan dapat memakai garis-garis lurus, sehingga mencerminkan kecerdasan dan gagah. Kalau ingin memberi hiasan misalnya kantong-kantong, maka kantong ini juga dibuat dari garis-garis lurus.

5. Harmoni dalam warna

Suatu desain dikatakan harmoni dalam warna bila mempunyai kecocokan dan ada unsur persamaan dalam pakaian warna. Chodijah (1977 : 27) menyatakan bahwa pedoman yang baik untuk membuat kombinasi warna dalam busana, tidak lebih dari tiga warna bahkan dua warna yang digunakan sudah cukup. Jadi jangan terlalu banyak memakai warna sekali gus kesannya akan terlalu ramai.

B. Proporsi (perbandingan)

Sebuah desain haruslah menunjukkan perbandingan-perbandingan yang baik sesuai dengan fungsinya. Perbandingan yang dimaksud disini adalah bagaimana cara menempatkan satu unsur dengan lainnya sehingga tercapai keselarasan susunan menyenangkan dan menarik dilihat, menghasilkan ukuran dan bentuk yang baik, serta ukurannya yang dapat dikelompokkan.

Agar tercapai susunan yang menyenangkan dan menarik tersebut hendaklah diketahui bagaimana menciptakan hubungan jarak yang indah, untuk menghasilkan ukuran bentuk yang baik dapat dicapai melalui perubahan dalam rupa sesuai dengan keinginan, dan agar dapat mengelompokkan ukuran bersama-sama dengan baik terlebih dahulu haruslah mengetahui arti pokok dari skala.

1. Menciptakan keindahan melalui hubungan jarak.

Keindahan yang tercipta dengan hubungan jarak, sangat menarik. Untuk mencapai keindahan ini diperlukan standar proporsi yang baik. Chodijah (1978:48) menjelaskan bahwa standar proporsi yang baik untuk sebuah segi empat panjang oleh orang Yunani kuno disebut dengan "Golden Oblong" , segi empat panjang ini mempunyai perbandingan 2 : 3.

Dari keterangan diatas jelaslah bahwa perbandingan 2 : 3 lebih indah dari perbandingan 2 : 2 atau 4 : 4.

2. Menghasilkan perubahan dalam rupa.

Untuk menghasilkan perubahan dalam rupa, dapat dilaksanakan dengan cara membagi. Misalnya

empat persegi panjang dibagi oleh garis horizontal atau garis vertikal. Jika memakai garis horizontal, maka pergerakan mata akan dibawa dari kiri ke kanan, maka segi empat panjang tersebut kelihatan lebih pendek dan lebar. Kalau memakai garis vertikal akan membawa mata seseorang dari atas kebawah atau sebaliknya dan akan memberi pengaruh meninggikan dan sempit.

3. S k a l a

Suatu benda yang diciptakan hendaklah mempunyai skala atau ukuran yang sesuai secara keseluruhan dan mempunyai hubungan yang menyenangkan antar strukturnya, ukuran struktur haruslah sepadan proporsinya dengan benda lain yang akan dikombinasikan bersama-sama. Misalnya dalam membuat suatu pakaian, besar kantong dan kerah, kancing, ikat pinggang, serta hiasan lain haruslah mempunyai ukuran yang sebanding.

C. Balance

Yang dimaksud dengan Balance atau keseimbangan adalah apabila unsur garis, bentuk, warna dan bahan memberi rasa seimbang serta memuaskan. Prinsip ini dipergunakan untuk memberi perasaan ketenangan,

kestabilan, serta kekal. Keimbangan dapat dicapai dengan penyusunan benda yang sama kiri dan kanan, dapat juga terjadi jika objek bagian kiri dan kanan tidak berupa tetapi keduanya mempunyai daya tarik yang sama.

Dengan demikian data juga dikatakan bahwa keseimbangan adalah hubungan yang menyenangkan antara bagian-bagian dalam suatu desain, sehingga menghasilkan susunan dalam satu kesatuan. Keseimbangan dapat dibagi dua yaitu keseimbangan simetris dan asimetris.

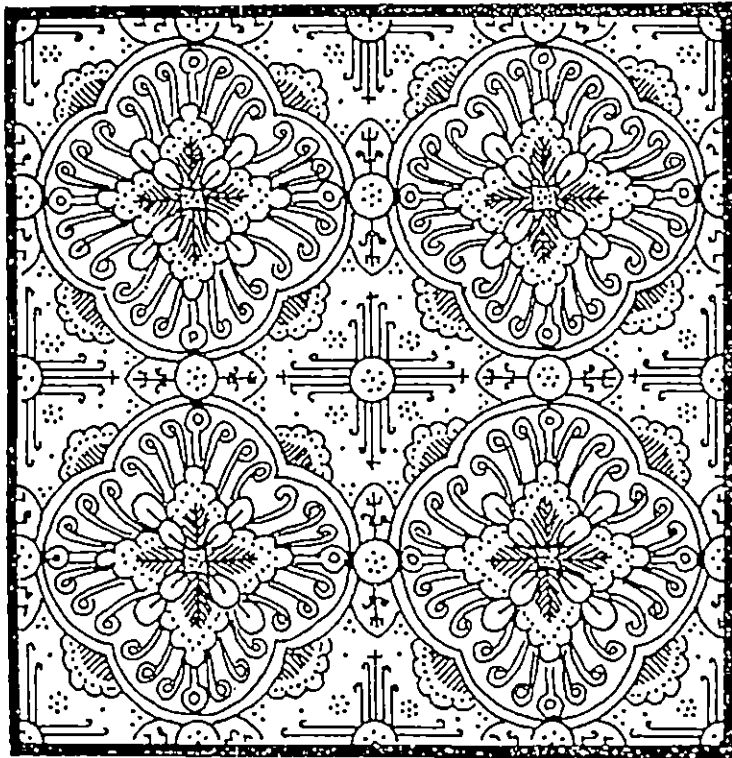
1. Keseimbangan simetris.

Keseimbangan simetris disebut juga dengan keseimbangan formal dan merupakan keseimbangan yang sangat sederhana. Keseimbangan simetris atau formal maksudnya adalah sama antara kiri dan kanan serta mempunyai daya tarik yang sama jumlahnya. Keseimbangan ini dapat memberi perasaan tenang, agung rapi dan abadi.

2. Keseimbangan asimetris

Keseimbangan asimetris dapat diciptakan dengan cara menyusun beberapa objek yang tidak serupa tapi mempunyai jumlah perhatian yang sama,

objek ini dapat diletakkan pada jarak yang berbeda dari pusat perhatian. Keseimbangan asimetris atau informal ini lebih lembut dan halus serta lebih banyak variasi yang dihasilkan dalam suatu susunan. Berikut ini adalah contoh keseimbangan simetris dan asimetris.

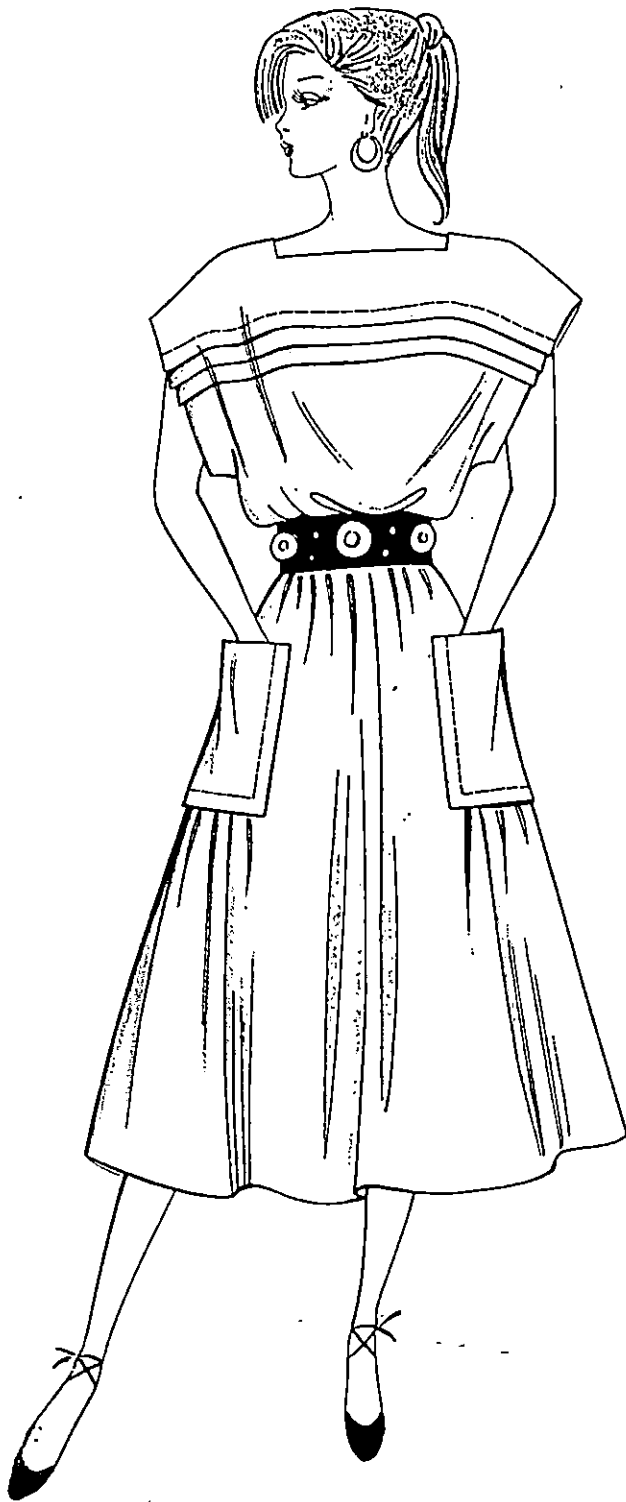


Gambar 20. Keseimbangan simetris
(Murtikadi, 1982 : 185)



Gambar 21. Keseimbangan asimetris

(Murtikadi 1982 : 186)



Gambar 22. Keseimbangan simetris pada pakaian.



Gambar 23. Keseimbangan asimetris pada pakaian

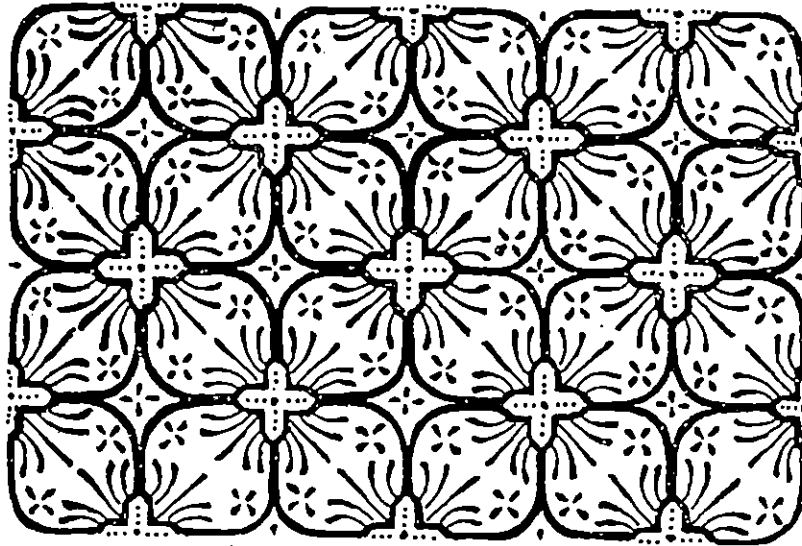
D. Irama

Irama dalam suatu desain pakaian dapat dirasakan melalui mata, irama akan membawa pandangan mata berpindah-pindah dari suatu bagian ke bagian yang lainnya.

Irama merupakan suatu pergerakan, tetapi tidak semua pergerakan berirama. Kadang-kadang irama dapat memberikan kesan menjemukan dalam pandangan. Mis M. Jalins (1978 - 130) mengatakan bahwa irama dapat terjadi melalui pengulangan, perubahan atau peralihan, hubungan garis yang tak putus dan dengan pancaran atau radiasi.

1. Irama melalui pengulangan.

Jika suatu bentuk dengan secara teratur diulang pada jarak-jarak tertentu, terciptalah pergerakan yang membawa mata dari suatu bagian ke bagian lainnya. Dalam menciptakan irama melalui pengulangan bentuk, perlu dihindari jarak yang monoton. Suatu desain perlu disertai pengulangan agar menghasilkan sesuatu yang indah, jika jarak terlalu jauh dan kelihatan terpisah, pergerakan ini menjadi kurang harmoni. Untuk lebih jelasnya perhatikanlah gambar berikut.

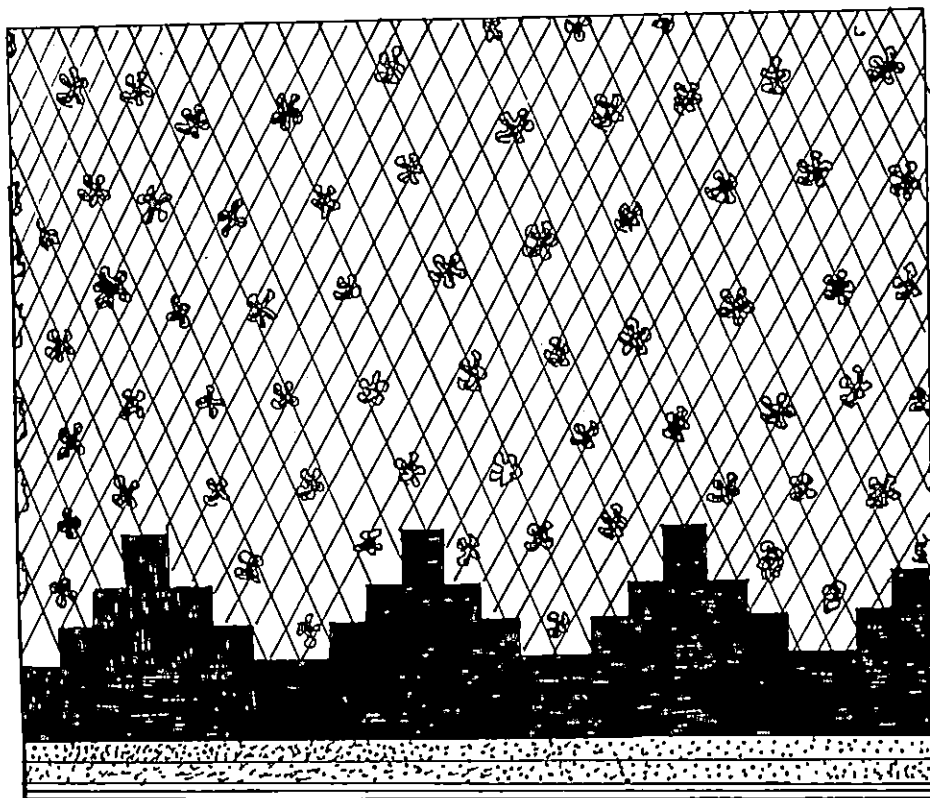


Gambar 24. Irama dalam pengulangan bentuk secara teratur

(Murtikadi 1982 : 177)

2. Irama melalui peralihan

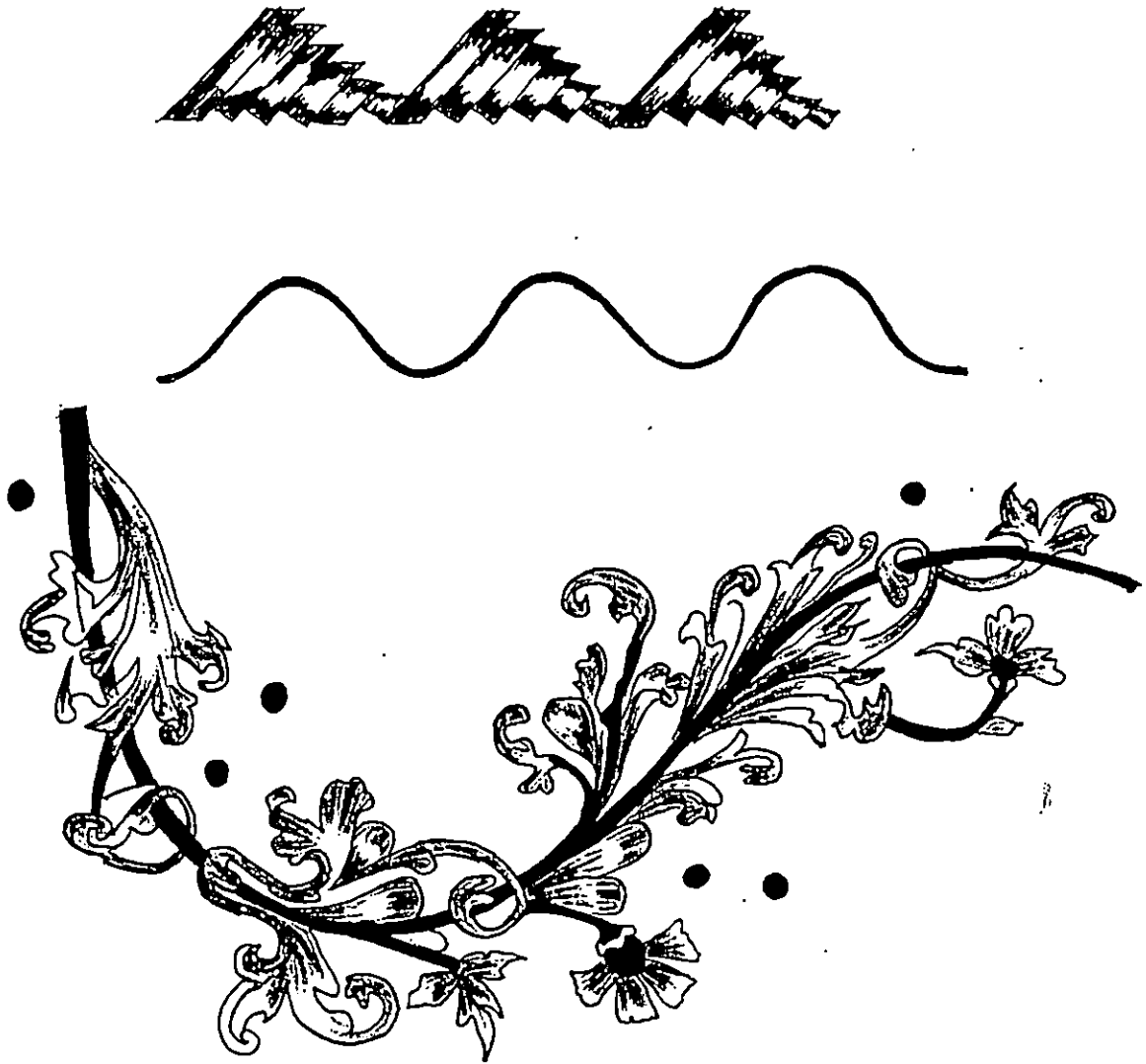
Peralihan atau perobahan dalam ukuran mengakibatkan pergerakan yang cepat pada mata. Dalam sebuah desain pengulangan dengan perubahan ukuran lebih menyenangkan dari pada ukurannya dibuat sama. Misalnya peralihan ukuran yang diciptakan pada rok, dibuat bertingkat dari ukuran yang kecil sampai ukuran yang besar dan hasilnya akan lebih menyenangkan. Dapat juga dibuat pada desain motif ukuran tekstil.



Gambar 25. Irama melalui perubahan
atau peralihan ukuran.

3. Irama melalui pergerakan garis tak putus

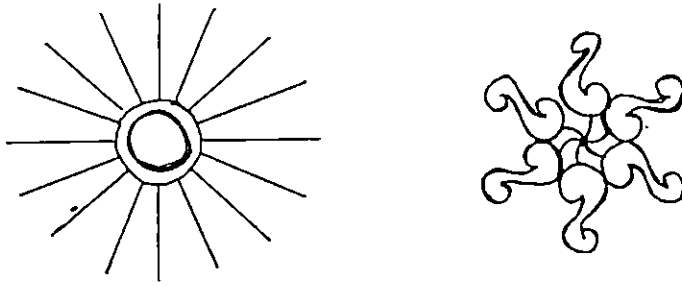
Irama dapat juga diciptakan melalui pergerakan garis tidak putus. Pada umumnya irama ini dapat dibuat dengan bantuan garis lengkung-lengkung, seperti pemakaian garis bentuk spiral dan lain sebagainya.



Gambar 26. Irama dalam pergerakan garis tak putus.

4. Irama melalui radiasi (pancaran)

Radiasi merupakan sejenis pergerakan yang memancar dari suatu titik atau sumbu. Dalam desain pakaian radiasi dapat dicapai melalui kerutan-kerutan, seperti terdapat pada garis leher, dada, pinggang dan sebagainya.



Gambar 27. Irama dengan radiasi



Gambar 28. Irama dalam pengulangan bentuk pada desain pakaian.



Gambar 29. Desain pakaian ini memperlihatkan Irama dalam peralihan ukuran.



PERPUSTAKAAN KIP PADANG
KOLEKSI BIDANG ILMU
TIDAK DIPINJAMKAN
KHUSUS DIPAKAI DALAM PERPUSTAKAAN

Gambar 30. Desain pakaian ini didasarkan pada irama melalui garis tidak putus.



Gambar 31. Desain pakaian diatas memperlihatkan irama dengan pancaran pada dada.

E. Aksen

Aksen merupakan pusat perhatian yang pertama membawa mata pada sesuatu yang penting dalam suatu rancangan, dari titik ini baru kebagian yang lainnya. Aksen sering juga disebut dengan center of interest dan ada juga yang menamakan dengan point of emphasis.

Dalam menempatkan aksen ada beberapa hal yang harus diperhatikannya; apa yang akan dijadikan aksen, bagaimana cara menciptakan aksen.

1. Apa yang akan dijadikan aksen

Dalam membuat desain harus diketahui apa yang dianggap paling penting dan apa yang dianggap kurang penting. Pada setiap bidang hiasan yang baik sekali dianggap yang penting lainnya yang kurang penting di jadikan latar belakang, atau dengan kata lain latar belakang harus kurang menarik perhatian dari obyek yang akan diperhatikan diatas.

2. Bagaimana cara menciptakan aksen

Aksen dapat diciptakan dengan cara penggunaan warna kontras, pemberian hiasan ataupun dengan bentuk garis dan dapat juga

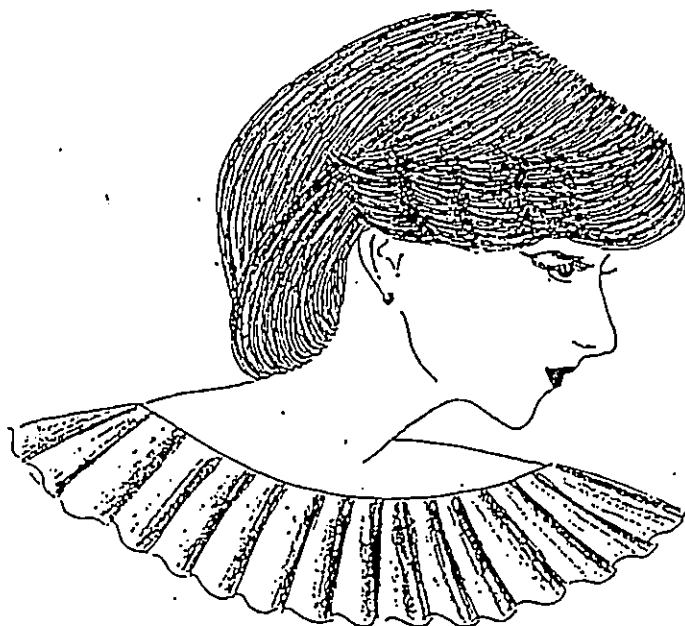
memakai ukuran yang kontras.

3. Beberapa banyak aksesoris yang diperlukan

Dalam desain pakaian, jumlah aksesoris yang dipergunakan tergantung pada kepribadian si pemakai, kesempatan dan waktu. Misalnya jumlah aksesoris untuk pakaian malam seorang wanita harus lebih menonjol dibandingkan untuk pakaian siang hari. Tetapi kalau aksesoris terlalu banyak juga kurang baik, sebab apa yang akan menjadikan pusat perhatian atau sering juga disebut dengan center of interest atau emphasis tidak menonjol lagi. Penaburan pusat perhatian yang sama hasilnya akan kurang menyenangkan.

4. Dimana aksesoris ditempatkan

Aksesoris dapat ditempatkan pada tempat-tempat yang paling baik serta dapat menonjolkan apa yang dipandang baik tersebut. Misalnya aksesoris ditempatkan di pinggang, letakkanlah bros yang menarik pada pinggang kalau pinggangnya ramping. Tetapi jangan letakkan bros yang besar atau korsase, karena orang akan melihat kepinggang atau dada yang besar tersebut. Kalau lehernya bagus, pakailah kalung yang pas pada leher atau hiasan lainnya.



Gambar 32. Wajah



Gambar 33. Letakan hiasan pada leher atau semacam kalung sehingga leher lebih indah dan menjadi pusat perhatian.

F. Unity (kesatuan)

Unity atau kesatuan dalam desain busana dapat dicapai dengan pengulangan suatu warna atau pengulangan suatu macam garis. Perpaduan dari unsur-unsur desain, yang dapat dicapai persesuaian akan menimbulkan suatu keharmonisan antar satu bagian dengan bagian yang lain dan menjadi satu kesatuan.

Apabila seseorang menggunakan atau mengkombinasikan unsur-unsur desain terlalu banyak dalam rancangan pakaian, maka akan membuat desain menjadi membingungkan serta dapat mengurangi atau menghilangkan sifat kesatuannya.

B A B IV

PENGGUNAAN WARNA DALAM DESAIN BUSANA

Dalam kehidupan sehari-hari warna memegang peranan yang sangat penting, sebab warna dapat membuat sesuatu kelihatan lebih indah dan menarik. Ita mandy (1978 :46) mengatakan bahwa warna baru dapat kita lihat apabila ada cahaya, jika tidak ada cahaya maka mata tidak dapat menangkap warna karena itu tidak dapat menangkap corak-corak dari warna.

Jadi dengan adanya cahaya kita dapat melihat beratus-ratus bahkan beribu-ribu warna yang ada disekeliling kita dan warna-warna ini akan lebih jelas siang hari dari pada malam hari, karena didalam gelap tidak akan terlihat warna selain hitam.

Penghargaan dan nilai terhadap warna merupakan proses perasaan yang dapat dirasakan oleh hampir semua orang. apabila seseorang dapat memilih warna dengan baik maka hal ini merupakan kebahagiaan yang sangat berarti, sebab tidak semua orang dapat memilih warna dengan baik bahkan pemilihan warna yang salah akan mengakibatkan penampilan kelihan lebih jelek. Oleh sebab itu seseorang harus mengetahui ilmu tentang warna supaya dapat menerapkan penggunaan warna dengan baik. akan tetapi ada sebagian orang mampu menggunakan warna dengan baik sekalipun mereka tidak mempelajari teori

warna secara khusus.

A. Pengelompokan warna

Ada bermacam-macam teori yang berkembang sampai sekarang mengenai warna, diantaranya yaitu teori warna Oswalk, teori warna mussel, teori warna prang, teori warna brewster dan lain-lain. Dari bermacam-macam teori warna ini yang lajim dipergunakan dalam mendesain busana serta mudah dalam proses mencampur celup adalah teori warna menurut sistem prang karena kesederhanaannya. Teori warna prang ini sangat membantu dalam memilih warna yang baik dan mudah dalam pemakaian untuk tujuan-tujuan yang praktis.

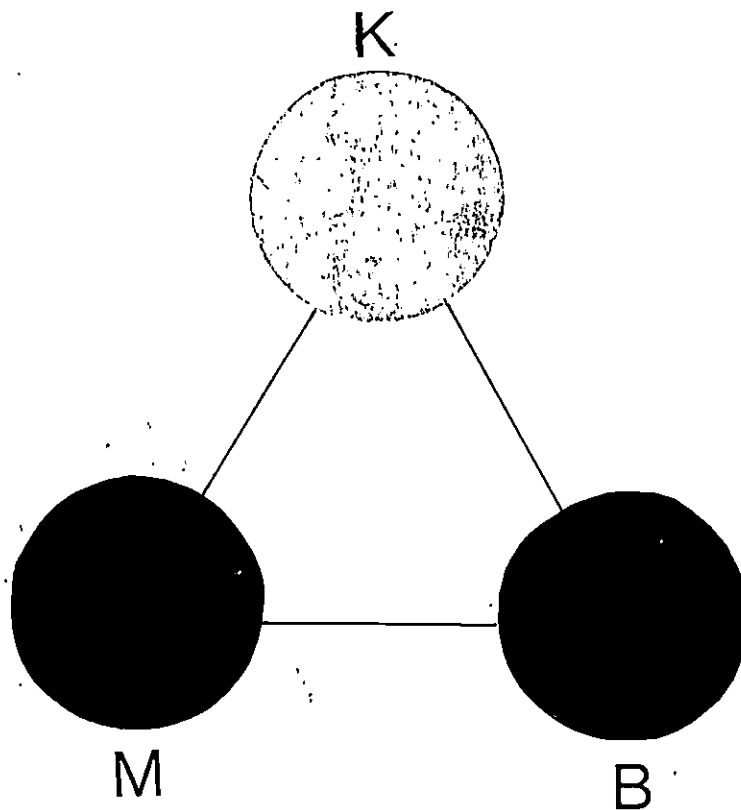
Menurut prang warna dapat dikelompokan atas dua bahagian yaitu menurut sifat dan sumber warna. Untuk dapat mempelajari warna menurut sifatnya terlebih dahulu kita harus mengetahui warna menurut sumbernya.

1. Pembagian warna menurut sumbernya

Menurut sumbernya warna dapat dibagi menjadi lima bahagian yakni warna primer, warna sekunder, Warna antara, tertier dan kuarter.

a. Warna primer

Warna primer disebut juga dengan warna dasar atau warna pokok, kerana warna-warna ini tidak dapat diperoleh dengan percampuran hue lain. Yang dimaksud dengan hue adalah istilah yang dipergunakan untuk menunjukkan nama-nama dari suatu warna. warna primer terdiri dari merah biru dan kuning. ketiga warna ini merupakan dasar untuk membuat warna yang lain, letak warna ini dalam lingkaran warna bertentangan ketiganya pada jarak yang sama.



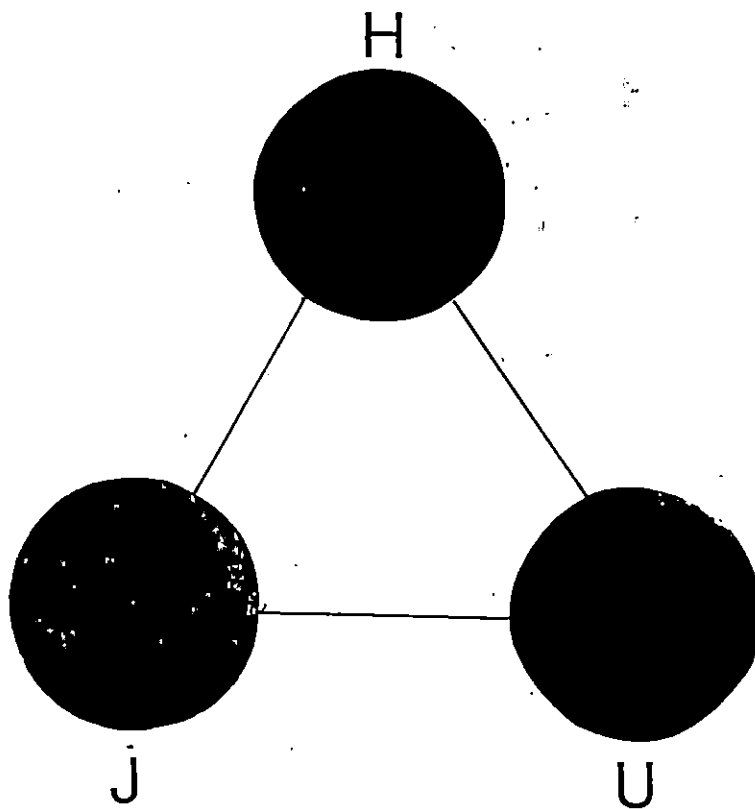
Gambar 34. Warna primer

b. Warna sekunder

Warna sekunder merupakan hasil pencampuran dari dua warna primer. Warna sekunder terdiri dari jingga, hijau dan ungu.

- 1). Warna jingga merupakan hasil dari pencampuran warna merah ditambah dengan kuning.
- 2). Warna hijau merupakan hasil dari campuran warna kuning ditambah dengan kuning.
- 3). Warna ungu merupakan hasil dari pencampuran warna biru ditambah dengan merah.

Untuk mendapatkan hasil yang baik dalam mengerjakan pencampuran ini adalah dengan pencampuran warna ini adalah dengan cara mengambil satu sendok warna kuning, maka akan didapatkan hasil yaitu warna jingga. Seandainya warna jingga ini belum sesuai dengan warna yang diinginkan, dapat ditambah lagi warna yang dianggap masih kurang karena tidak semua warna mempunyai kekuatan yang sama dan perbandingan dalam mencampur tidak harus satu berbanding satu.



Gambar 35. Warna sekunder

c. Warna antara

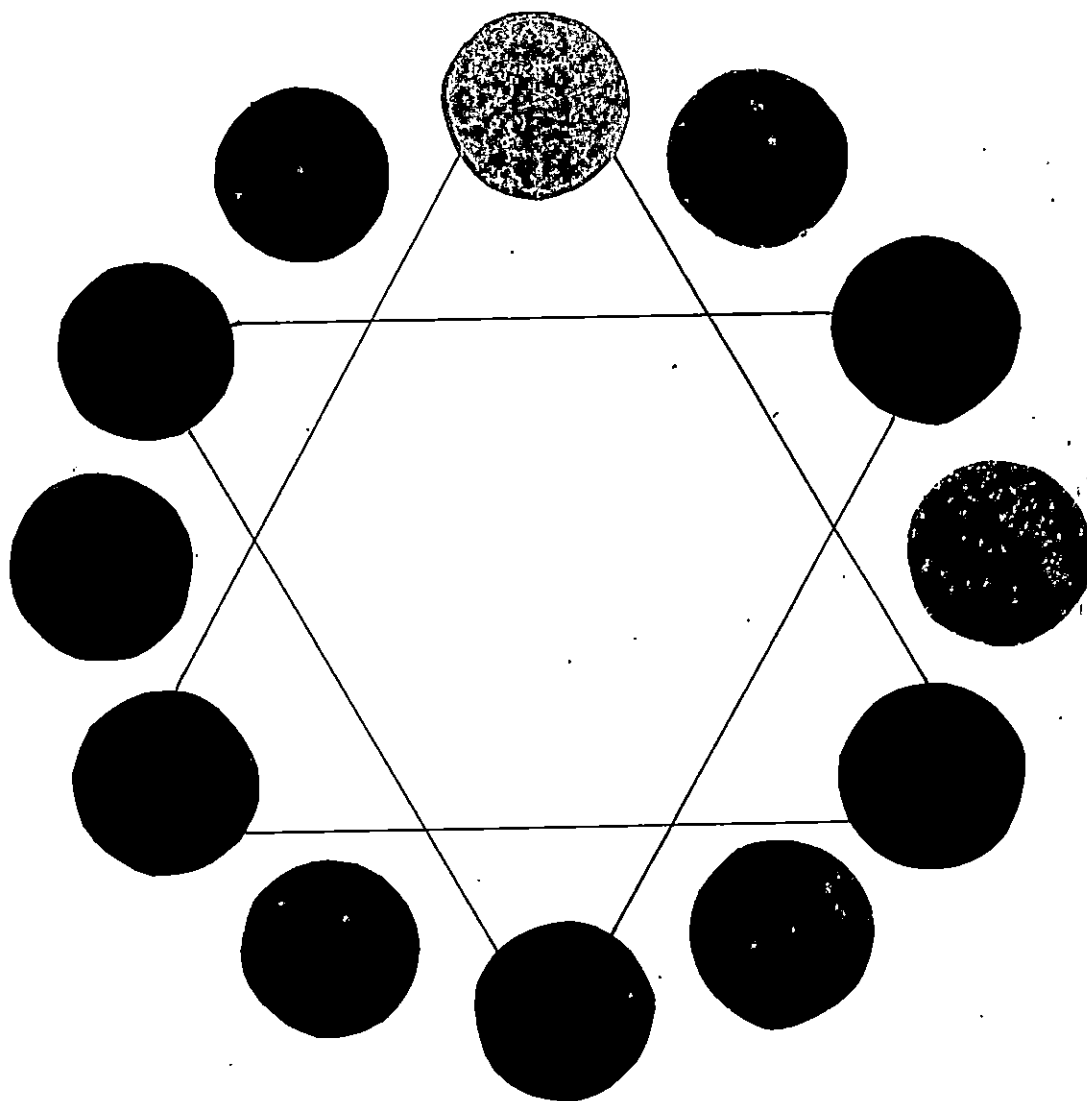
Warna antara atau intermedier dapat diperoleh dengan dua cara yaitu dengan mencampurkan warna primer dengan sekunder yang berdekatan dalam lingkaran warna atau dengan cara mencampurkan dua warna primer dengan perbandingan 1:2 (satu banding dua). Ada enam macam warna antara lain :

- 1). kuning hijau (KH) adalah hasil pencampuran kuning ditambah hijau atau campuran dari dua bagian kuning ditambah satu bagian

biru .

- 2). Biru hijau (BH) adalah hasil percampuran biru ditambah hijau atau dua bagian biru ditambah satu bagian kuning .
- 3). Biru ungu (BU) adalah hasil percampuran biru dengan ungu atau percampuran dua bagian biru dan satu bagian merah.
- 4). Merah ungu (MU) adalah campuran dari merah dengan ungu atau dua bagian merah dan satu bagian biru.
- 5). Merah jingga (MJ) adalah hasil percampuran merah ditambah jingga atau campuran dari dua bagian merah dengan satu bagian kuning.
- 6). Kuning jingga (KJ) adalah hasil percampuran kuning ditambah jingga atau dua bagian kuning ditambah satu bagian merah.

Untuk lebih jelasnya mengenai warna primer, sekunder dan warna antara dapat dilihat dalam lingkaran warna berikut ini.



Gambar 36. Lingkaran warna

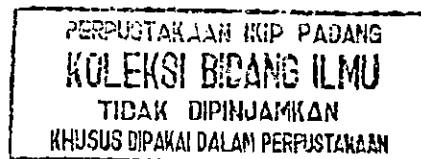
d. Warna tertier

Warna tertier adalah warna yang terjadi apabila dua warna sekunder dicampur. Warna tertier ada tiga yaitu tertier biru, tertier merah dan tertier kuning.

- 1). Tertier biru adalah hasil percampuran ungu dengan hijau, disebut dengan tertier biru karena lebih banyak mengandung unsur biru. Warna ungu adalah hasil dari merah ditambah biru, hijau adalah hasil dari biru ditambah kuning. Jadi tertier biru
(TB = M + B + B + K)
- 2). Tertier merah adalah hasil percampuran jingga dengan ungu (TK = K + M + M + B).
- 3). Tertier kuning adalah hasil percampuran hijau ditambah jingga (TK = B + K + K + M)

e. Warna kuarter

Yang dimaksud dengan warna kuarter adalah warna yang dihasilkan oleh pencampuran dua warna tertier. Warna kuarter ada tiga yakni kuarter hijau, kuarter jingga dan kuarter ungu.



- 1). Kwartir hijau terjadi karena percampuran tertier biru tertier kuning. Percampuran warna ini terdiri dari dua bagian biru dan tiga bagian kuning. Jadi hasilnya lebih banyak hijau (hasil dari kuning ditambah biru), oleh sebab itu diberi nama dengan kwartir hijau, dengan gambar sebagai berikut ; $TK = (B + K + K + M) + TB = (M + B + B + K)$.

- 2). Kwartir jingga terjadi karena percampuran tertier merah ($K + M + M + B$) dengan tertier kuning ($B + K + K + M$). Percampuran warna ini terdiri dari tiga bagian kuning, tiga bagian merah dan dua bagian biru. Hasil dari percampuran ini yang lebih banyak adalah jingga sehingga diberi nama kwartir jingga.

- 3). Kwartir ungu merupakan hasil percampuran tertier merah ($K + M + M + B$) dengan tertier biru ($M + K + B + B$). Percampuran ini mengandung dua bagian kuning, tiga bagian merah dan tiga bagian biru, jadi hasilnya lebih banyak warna ungu karena itu disebut dengan kwartir ungu.

Warna tertier dan warna kuartier ini tidak termasuk kedalam lingkaran warna karena warna ini merupakan warna yang sudah banyak sekali pencampurannya. Warna-warna ini sering juga disebut dengan broken colour.

Selain warna-warna diatas, ada juga yang disebut dengan warna netral yaitu hitam, putih dan abu-abu ini lebih baik dihubungkan sesamanya atau dengan warna apa saja, kecuali hitam. Hitam tidak cocok dikombinasikan dengan warna tua seperti biru tua, ungu tua, merah tua ataupun coklat karena kelihatan akan lebih gelap dan tidak menarik.

Warna-warna netral dapat dipakai untuk meredupkan warna murni, makin banyak dipakai warna netral maka makin mudah warna dikombinasikan atau makin harmonis warna tersebut dengan warna lain. Warna netral tidak terdapat dalam lingkaran warna.

2. Pembagian warna menurut sifatnya

Warna menurut sifatnya dapat dibagi atas tiga bagian yaitu sifat panas dan dingin atau hue dari suatu warna, sifat terang dan gelap atau value warna serta sifat terang dan kusam atau intensitas dari warna.

a. Sifat panas dan dingin

Sifat panas dan dingin dari suatu warna sanagat dipengaruhi oleh huenya. Hue adalah suatu istilah yang dipakai untuk membedakan suatu warna dengan warna yang lain, seperti biru, merah, kuning dan lain-lain, perbedaan antara merah dengan biru adalah perbedaan dalam hue. Hue dari suatu warna dapat dirubah dengan cara menambah warna yang dicampur dengan kuning akan merubah hue menjadi jingga. Hue dari suatu warna mempunyai sifat panas dan dingin. Warna-warna panas adalah warna yang berada pada bagian kiri dalam lingkaran warna, yang termasuk warna panas ini yaitu warna yang mengandung unsur merah, kuning dan jingga. Berdasarkan perasaan atau kesan yang diberikan oleh warna merah, jingga dan kuning kalau dipakai warna jingga lebih panas dari pada merah dan kuning, oleh sebab itu jingga dianggap warna yang paling panas. Warna panas ini akan memberi ksan berani, agresif, menyerang, membangkitkan, gembira, semangat, tidak tanang, mendorong dan lebih menonjol.

Warna yang lebih banyak mengandung unsur hijau, hijau kebiruan, biru, ungu kebiruan dan ungu disebut warna dingin. Pada dasarnya warna dingin ini adalah warna-warna yang berada pada

bagian kanan dalam lingkaran warna. Warna dingin lebih bersifat tenang, pasif, tenggelam, melankolis serta kurang menarik perhatian.

b. Sifat terang dan gelap

Sifat terang dan gelap dari suatu warna disebut juga dengan value warna, value warna ini terdiri dari beberapa tingkat. Menurut Prang ada sembilan tingkatan warna dari terang menuju gelap. Untuk mendapatkan value kearah yang lebih terang dari pada warna aslinya disebut dengan shade. Sedangkan warna yang berada paling tengah dinamakan dengan middle.

Tints sering juga disebut dengan warna muda, misalkan warna merah ditambah dengan putih maka akan didapatkan hasil merah muda atau pink dengan kata lain pink adalah tints merah. Begitu juga dengan warna-warna yang lain, biru ditambah dengan putih akan menghasilkan biru muda, makin banyak putih dicampur makin lembut warna yang didapatkan. Warna muda atau lembut ini disebut juga dengan warna-warna pastel.

Suatu warna apabila dicampur dengan hitam disebut dengan warna tua atau shade, karena

hitam menyebabkan warna kelihatan lebih tua. Misalnya warna merah dicampur dengan hitam akan menghasilkan merah kecoklatan.

Kalau kita membuat value dengan mengambil warna merah sebagai warna pokok, maka warna merah ini diletakkan ditengah sekali dan akan menjadi urutan nomor 5, warna yang ditengah ini disebut dengan midle. Untuk yang lebih gelap ditambah dengan hitam dan akan menghasilkan merah kehitaman dapat diberi nomor urut 6, 7, 8 dan 9, sedangkan untuk yang lebih terang diberi putih sehingga menghasilkan warna merah muda sampai muda sekali, dapat diberi nomor urut 4, 3, 2 dan 1. Value yang terang dapat memberi kesan membesarkan dan jauh, misalnya seseorang yang bertubuh besar akan kelihatan lebih besar dengan pakaian warna terang. Begitu juga kalau suatu ruang diberi warna terang baik dinding maupun lotengnya, maka ruangan ini kelihatan besar dan tinggi. Sebaliknya value gelap dapat memberi kesan mengecilkan sebab warna gelap lebih bersifat menyerap, misalnya orang yang bertubuh gemuk dan besar lebih cocok memakai value yang gelap karena dapat memberi efek lebih mengecilkan.

Value yang berdekatan dapat memberi efek tenang dan sangat menyenangkan, misalnya biru

muda dengan biru muda sekali. Sedangkan value yang kontras akan lebih menarik perhatian dan kelihatan lebih indah.

c. Sifat terang dan kusam

Sifat terang atau kusam suatu warna dipengaruhi oleh kekuatan warna atau intensitasnya. Warna-warna yang mempunyai intensitas kuat akan kelihatan lebih terang sedangkan warna yang mempunyai intensitas lemah akan terlihat kusam. Misalnya warna merah, merah adalah hue yang mempunyai intensitas lemah paling kuat dibanding dengan biru kehijauan.

Setelah mempelajari warna menurut sumber warna maka warna-warna tersebut dapat dikombinasikan antara satu dengan lainnya.

B. Kombinasi Warna

Dari berbagai warna yang sudah dijelaskan menurut sumber warna, besar kemungkinan belum ditemui warna yang diinginkan, oleh sebab itu warna ini masih perlu dikombinasikan. Kombinasi warna antara lain adalah kombinasi warna monokromatis atau satu warna, kombinasi warna analogous atau warna

berdampingan, kombinasi warna komplemen dan kombinasi warna segi tiga.

1. Kombinasi satu warna (monokromatis)

Yang dimaksud dengan kombinasi satu warna adalah percampuran dari satu warna akan tetapi valuenya berbeda. Misalnya seseorang memakai baju merah muda dengan krah dan ikat pinggang merah, rok merah tua, tas dan sepatu merah yang paling tua sekali.

2. Kombinasi warna berdampingan (analogus)

Kombinasi warna berdampingan maksudnya adalah kombinasi warna yang berdekatan letaknya dalam lingkaran warna seperti kuning dengan kuning tua atau hijau dengan kuning kehijauan dan sebagainya.

3. Kombinasi warna komplementer

Kombinasi komplementer adalah kombinasi yang bertentangan letaknya dalam lingkaran seperti warna biru dengan jingga, warna hijau dengan merah dan warna kuning dengan ungu. Apabila membuat suatu desain pakaian jangan meletakkan

kombinasi warna ini secara berdekatan, sebab dua warna komplemen apabila diletakkan secara berdekatan akan memberi kesan menyilaukan. Sebaiknya antara satu warna dengan warna komplemen yang lain diberi jarak atau diberi warna selingan.

4. Kombinasi warna segi tiga

Kombinasi warna segi tiga maksudnya ialah kombinasi warna yang letaknya dalam bentuk segi tiga dalam lingkaran warna atau kalau ditarik garis lurus pada lingkaran warna maka akan terbentuk segi tiga sama sisi.

Kombinasi warna monokromatis dan kombinasi warna analogous diatas sering disebut dengan kombinasi warna harmoni, sedangkan kombinasi warna komplemen dan kombinasi warna segi tiga disebut juga dengan warna kontras.

Dalam mengkombinasikan warna ada beberapa hal yang harus diperhatikan. Jangan mengkombinasikan warna yang sama nilainya dan kerasnya, umpamanya baju merah muda lebih baik dikombinasikan dengan biru tua tetapi tidak menarik sama sekali apabila dikombinasikan merah tua dengan biru tua. Jadi mengkombinasikan warna mempunyai atau memerlukan perbandingan tertentu,

perbandingan yang baik untuk kombinasi warna adalah 2 : 3, 3 : 5, 5 : 7, perbandingan sama dalam kombinasi warna tidak menarik sama sekali.

Pada suatu desain sebaiknya warna yang muda diletakkan pada area yang luas, sedangkan warna-warna terang, keras dan tua diletakkan pada area yang kecil. Kalau ingin memakai warna yang lebih banyak dalam mendesain pakailah warna yang lebih mendekati warna muka terutama warna pipi dan bibir. Kombinasi warna yang baik tidak lebih dari tiga warna, sebab kalau terlalu banyak warna akan kelihatan kacau serta keindahannya tidak dapat dirasakan lagi.

C. Hal-Hal Yang Mempengaruhi Warna

Ada beberapa hal yang dapat mempengaruhi warna antara lain adalah cahaya, tekstur dan warna disampingnya.

1. Cahaya

Warna akan tampak lain apabila karena ada cahaya atau sinar siang hari dan tampak lain lagi bila kena cahaya buatan seperti sinar lampu.

Cahaya lampu menyebabkan warna kelihatan

lebih bagus dari yang sesungguhnya. Warna-warna gemerlapan baik dilihat dibawah cahaya buatan dibandingkan apabila dilihat dibawah cahaya matahari. Warna-warna keras menjadi redup dibawah cahaya lampu, oleh sebab itu cocok dipakai pada malam hari sedangkan warna redup akan lebih pucat kena cahaya lampu, warna redup lebih baik dipakai pada siang hari.

2. Permukaan benda atau tekstur

Permukaan benda yang diwarnai berpengaruh pula terhadap warna. Permukaan licin mengkilap menyebabkan warna kelihatan lebih mengkilap, misalnya bahan satin. Permukaan yang kasar dan berbulu menyebabkan warna diatasnya kelihatan menjadi redup, misalnya bahan wol dan beledru.

3. Warna disampingnya

Apabila dua warna atau lebih didekatkan, tiap warna ini kelihatan berbeda dari pada waktu sebelumnya didekatkan karena warna yang satu mempengaruhi warna yang disampingnya. Oleh sebab itu dalam memilih warna perlu diperhatikan diatas latar belakang yang bagaimana warna-warna tersebut akan ditempatkan. Dalam hal ini beberapa ketentuan yang harus diperhatikan :

- a. Apabila satu warna diulang, dia kelihatan lebih jelas. Misalnya pakaian warna kuning terang menyebabkan wajah putih kekuningan lebih menarik perhatian.
- b. Apabila dua atau lebih warna komplementer digunakan bersama masing-masingnya kelihatan lebih terang. Oleh sebab itu seseorang gadis berwajah merah janganlah memakai warna hijau.
- c. Apabila warna bertetangga dalam lingkaran warna, dipakai bersama menyebabkan warna disampingnya jadi sepi.
- d. Perbedaan yang besar dari suatu warna yang didekatkan menyebabkan perubahan yang lebih nyata, akan tetapi warna merah muda akan menambah warna pada muka.

Sehubungan dengan sifat-sifat diatas dalam aplikasinya, kalau orang ingin salah satu bagian yang menarik dari diri seseorang, dapat dipakai warna pakaian yang sama atau kontras dengan bagian itu dan bukan warna bertetangga.

Kombinasi warna yang jelas terlihat dari jauh adalah biru tua dengan putih, hitam dengan kuning, kuning dengan putih, hijau dengan kuning, hitam dengan putih, hijau dengan merah, merah dengan kuning, merah dengan putih dan sebagainya.

DAFTAR PUSTAKA

- Ardiati, Sri, (1988). Fashion Design, IKIP Jakarta.
- Atisah, (1980). Pendidikan Kesejahteraan Keluarga,
PT Tiga Serangkai, Solo .
- Sipahelut, Atisah, (1991). Dasar - Dasar Desain,
Departemen Pendidikan dan Kebudayaan, Jakarta.
- Chambert, Bernice, (1969). Color and Design, New York,
Webster Division, MC Graw Hill Boo Company.
- Chodijah, (1977). Seni Dalam Desain Pakaian dan Desain
Hiasan, IKIP Jakarta.
- Mamdy, Ita. A, (1970) Unsur - Unsur Pokok Dalam Seni
Pakaian, Penerbit Miswar, Jakarta.
- Murtihadi, (1982). Dasar - Dasar Desain, Departemen
Pendidikan dan Kebudayaan, Jakarta.
- Tarmiji, Z.D. Enna, (1982). TRampil Memantas Diri Dan
Menjahit, Proyek Pengadaan Buku Pelajaran
Perpustakaan dan Ketrampilan SLU, Jakarta.

