



# EQUIPOISE

Koleksi Busana Terinspirasi dari Olahraga Taichi

Dharajatya Tri Paramatatwa

# **EQUIPOISE**

**KOLEKSI BUSANA TERINSPIRASI  
DARI OLAHRAGA TAICI**

**UNDANG-UNDANG REPUBLIK INDONESIA NOMOR 28 TAHUN 2014**  
**TENTANG**  
**HAK CIPTA**  
**Lingkup Hak Cipta**

**Pasal 1 Ayat 1 :**

1. Hak Cipta adalah hak eksklusif pencipta yang timbul secara otomatis berdasarkan prinsip deklaratif setelah suatu ciptaan diwujudkan dalam bentuk nyata tanpa mengurangi pembatasan sesuai dengan ketentuan peraturan perundang-undangan.

**Ketentuan Pidana:**

**Pasal 113**

1. Setiap Orang yang dengan tanpa hak melakukan pelanggaran hak ekonomi sebagaimana dimaksud dalam Pasal 9 ayat (1) huruf i untuk Penggunaan Secara Komersial dipidana dengan pidana penjara paling lama 1 (satu) tahun dan/atau pidana denda paling banyak Rp100.000.000 (seratus juta rupiah).
2. Setiap Orang yang dengan tanpa hak dan/atau tanpa izin Pencipta atau pemegang Hak Cipta melakukan pelanggaran hak ekonomi Pencipta sebagaimana dimaksud dalam Pasal 9 ayat (1) huruf c, huruf d, huruf f, dan/atau huruf h untuk Penggunaan Secara Komersial dipidana dengan pidana penjara paling lama 3 (tiga) tahun dan/atau pidana denda paling banyak Rp500.000.000,00 (lima ratus juta rupiah).
3. Setiap Orang yang dengan tanpa hak dan/atau tanpa izin Pencipta atau pemegang Hak Cipta melakukan pelanggaran hak ekonomi Pencipta sebagaimana dimaksud dalam Pasal 9 ayat (1) huruf a, huruf b, huruf e, dan/atau huruf g untuk Penggunaan Secara Komersial dipidana dengan pidana penjara paling lama 4 (empat) tahun dan/atau pidana denda paling banyak Rp1.000.000.000,00 (satu miliar rupiah).
4. Setiap Orang yang memenuhi unsur sebagaimana dimaksud pada ayat (3) yang dilakukan dalam bentuk pembajakan, dipidana dengan pidana penjara paling lama 10 (sepuluh) tahun dan/atau pidana denda paling banyak Rp4.000.000.000,00 (empat miliar rupiah).

**Pasal 114**

Setiap Orang yang mengelola tempat perdagangan dalam segala bentuknya yang dengan sengaja dan mengetahui membiarkan penjualan dan/atau pengandaan barang hasil pelanggaran Hak Cipta dan/atau Hak Terkait di tempat perdagangan yang dikelolanya sebagaimana dimaksud dalam Pasal 10, dipidana dengan pidana denda paling banyak Rp100.000.000,00 (seratus juta rupiah).

Dharajatya Tri Paramatatwa  
+62 858-9950-1288

# EQUIPOISE

**KOLEKSI BUSANA TERINSPIRASI  
DARI OLAHRAGA TAICI**

Diterbitkan Oleh  
 **BINTANG**  
SEMESTA MEDIA



## **Equipoise: Koleksi Busana Terinspirasi dari Olahraga Taichi**

Penulis : Dharajatya Tri Paramatatwa  
Editor : Yosi Sulastri  
Penata Letak : Ridwan Nur M  
Perancang Sampul : Ridwan Nur M

### **Penerbit:**

**CV Bintang Semesta Media**

**Anggota IKAPI Nomor: 147/DIY/2021**

Jl. Maredan No. F01, Maredan, RT.06/RW.41, Sendangtirto, Kec. Berbah,  
Kabupaten Sleman, Daerah Istimewa Yogyakarta 55573

Telp. (0274)2254549. Hp. 085865342317

Facebook: Penerbit Bintang Madani

Instagram: @bintangpustaka

Website: [www.bintangpustaka.com](http://www.bintangpustaka.com)

Email: [bintangsemestamedia@gmail.com](mailto:bintangsemestamedia@gmail.com)

[redaksibintangpustaka@gmail.com](mailto:redaksibintangpustaka@gmail.com)

Cetakan Pertama, Agustus 2023

Bintang Semesta Media Yogyakarta

xii + 115 hal : 15.5 x 23 cm

ISBN Cetak : 978-623-190-400-3

ISBN Digital : 978-623-190-399-0 (PDF)

Dicetak Oleh:

Percetakan Bintang 085865342319

Hak cipta dilindungi undang-undang

*All right reserved*

Isi di luar tanggung jawab percetakan

## PRAKATA

---

Keadaan sosial akhir-akhir ini telah menciptakan pola gaya hidup baru di kalangan masyarakat tertentu. Beberapa kelompok sosial memilih untuk kembali berpijak pada nilai-nilai spiritual yang telah diajarkan leluhur secara turun-temurun. Tren tersebut menggugah penulis meresapi salah satu nilai spiritual untuk mencapai kehidupan harmonis melalui meditasi bergerak, yaitu olahraga taici. Olahraga taici merupakan olahraga seni bela diri yang berasal dari berbagai nilai falsafah hidup masyarakat Tiongkok. Filosofi tersebut kemudian diterjemahkan menjadi meditasi bergerak yang mengutamakan relaksasi pusat badan serta olah pernapasan untuk mencapai keseimbangan antara pikiran, badan, lingkungan, serta alam semesta.

Buku berjudul *Equipoise: Koleksi Busana Terinspirasi dari Olahraga Taici* ini memaparkan hasil pengolahan fenomena dari filosofi dan karakter gerak olahraga taici untuk menciptakan desain koleksi busana siap pakai dan busana seni. Desain koleksi busana ini ditujukan kepada pasar wanita berusia 25–40 tahun dari kelas menengah atas yang bergaya feminin dan elegan. Keterkaitan antara tren yang mengarah kepada nilai spiritual leluhur dan tema olahraga taici yang berasal dari Tiongkok dapat dihadirkan pada desain busana dengan menggunakan tampilan oriental. Fenomena olahraga taici yang harmonis dan relaks dapat diterjemahkan menjadi elemen desain untuk menyusun koleksi busana siap pakai serta busana seni berjudul *Equipoise*.

Buku ini memaparkan tren busana melalui koleksi Equipoise dengan pendekatan berupa analisis, desain, pengembangan, implementasi, dan evaluasi untuk menciptakan produk komersial. Penulis memperkaya buku ini dengan beberapa bentuk penerapan konsep desain hingga proses pembuatan busana dalam koleksi Equipoise. Kompleksitas pembahasan mampu menambah pengetahuan pembaca yang memiliki ketertarikan dengan dunia mode dan busana. Buku ini dapat pula dijadikan sebagai bahan bacaan untuk menambah pengetahuan mengenai tren busana terkini untuk kalangan masyarakat umum

Semoga buku yang sudah ada di tangan pembaca ini bisa memberikan manfaat sesuai dengan harapan penulis. Namun demikian, penulis menyadari kemungkinan kekeliruan dalam proses penyusunan buku ini. Oleh karena itu, kritik dan saran dari pembaca sangat diharapkan penulis demi memperbaiki buku ini ke depannya.

Penulis

September 2023

# DAFTAR ISI

---

<b>PRAKATA</b> .....	v
<b>DAFTAR ISI</b> .....	vii
<b>DAFTAR GAMBAR</b> .....	ix
<b>DAFTAR BAGAN DAN TABEL</b> .....	xi
<b>BAB 1 PENDAHULUAN</b> .....	1
A. Desain Fesyen .....	3
B. Tren Fesyen .....	9
C. Target Pasar .....	11
D. Koleksi Fesyen .....	12
E. Teknik Pola dan Jahit .....	13
F. Warna Fesyen.....	16
G. Style .....	17
H. Tampilan ( <i>Look</i> ) .....	18
<b>BAB 2 KOLEKSI BUSANA</b> .....	21
A. Koleksi Equipoise .....	21
<b>BAB 3 GAGASAN KONSEPTUAL DAN VISUALISASI</b> .....	31
A. Gagasan Umum .....	31
B. Gagasan Khusus .....	32

C. Gagasan Visual .....	35
D. Visualisasi .....	38
<b>BAB 4 EQUIPOSE</b> .....	<b>47</b>
A. Proses Penciptaan .....	47
B. Tahap Implementasi.....	63
<b>BAB 5 PENUTUP</b> .....	<b>103</b>
<b>DAFTAR PUSTAKA</b> .....	<b>106</b>
<b>GLOSARIUM</b> .....	<b>109</b>
<b>LAMPIRAN</b> .....	<b>114</b>
<b>PROFIL PENULIS</b> .....	<b>115</b>

## DAFTAR GAMBAR

---

Gambar 1	Tai Ji Ba Gua .....	22
Gambar 2	<i>Mood Board</i> Equipoise .....	35
Gambar 3	Referensi Desain .....	36
Gambar 4	Material Plan .....	37
Gambar 5	Mood Board Equipoise .....	51
Gambar 6	Gambar Teknik Harmonis.....	52
Gambar 7	Gambar Teknik Relaks.....	53
Gambar 8	Pola Dasar Badan.....	54
Gambar 9	Pola Dasar Celana Palazzo .....	55
Gambar 10	Pola Dasar Dress serta Blus.....	55
Gambar 11	Pola Dasar Rok.....	56
Gambar 12	Pola Dasar Lengan.....	57
Gambar 13	Empat Puluh Alternatif Desain .....	58
Gambar 14	Empat Puluh Alternatif Desain .....	58
Gambar 15	Empat Puluh Alternatif Desain .....	59
Gambar 16	Empat Puluh Alternatif Desain .....	59
Gambar 17	Empat Puluh Alternatif Desain .....	60
Gambar 18	Empat Puluh Alternatif Desain .....	60
Gambar 19	Empat Puluh Alternatif Desain .....	61
Gambar 20	Empat Puluh Alternatif Desain .....	61
Gambar 21	Lima Alternatif Art Fashion.....	62
Gambar 22	Lima Desain Terpilih.....	62
Gambar 23	Desain Art Fashion.....	63
Gambar 24	Ilustrasi Desain Tampilan Pertama.....	64

Gambar 25	Gambar Teknik Tampilan Pertama.....	65
Gambar 26	Pola Top Tampilan Pertama.....	66
Gambar 27	Pola Top Tampilan Pertama.....	67
Gambar 28	Pola Obi Bottom Tampilan Pertama .....	68
Gambar 29	Pola Bottom Tampilan Pertama.....	69
Gambar 30	Pengembangan Pola Top Tampilan Pertama .....	69
Gambar 31	Pengembangan Pola Bottom Tampilan Pertama ....	70
Gambar 32	Realisasi Tampilan Pertama .....	71
Gambar 33	Realisasi Tampilan Pertama .....	72
Gambar 34	Realisasi Tampilan Pertama .....	73
Gambar 35	Ilustrasi Desain Tampilan Kedua.....	77
Gambar 36	Gambar Teknik Tampilan Kedua.....	78
Gambar 37	Pola Dress Tampilan Kedua.....	79
Gambar 38	Pola Outer Tampilan Kedua .....	80
Gambar 39	Pola Outer Tampilan Kedua .....	81
Gambar 40	Pengembangan Pola Dress Tampilan Kedua .....	82
Gambar 41	Pengembangan Pola Outer Tampilan Kedua.....	83
Gambar 42	Realisasi Tampilan Kedua .....	84
Gambar 43	Realisasi Tampilan Kedua .....	85
Gambar 44	Realisasi Tampilan Kedua .....	86
Gambar 45	Ilustrasi Desain Tampilan Ketiga .....	90
Gambar 46	Gambar Teknik Tampilan Ketiga .....	91
Gambar 47	Pola Outer Tampilan Ketiga .....	92
Gambar 48	Pola Outer Tampilan Ketiga .....	92
Gambar 49	Pola Top Tampilan Ketiga.....	93
Gambar 50	Pola Bottom Tampilan Ketiga.....	93
Gambar 51	Pengembangan Pola Top dan Outer Tampilan Ketiga.....	94
Gambar 52	Pengembangan Pola Bottom Tampilan Ketiga .....	95
Gambar 53	Realisasi Tampilan Ketiga .....	96
Gambar 54	Realisasi Tampilan Ketiga .....	97
Gambar 55	Realisasi Tampilan Ketiga .....	98

## DAFTAR BAGAN DAN TABEL

---

Bagan 1	Tahapan Pembuatan Koleksi.....	48
Tabel 1	Ukuran Badan.....	53
Tabel 2	Taksiran Harga Tampilan Pertama .....	74
Tabel 3	Taksiran Harga Tampilan Pertama .....	75
Tabel 4	Taksiran Harga Tampilan Kedua .....	87
Tabel 5	Taksiran Harga Tampilan Kedua .....	88
Tabel 6	Taksiran Harga Tampilan Ketiga.....	99
Tabel 7	Taksiran Harga Tampilan Ketiga.....	100
Tabel 8	Taksiran Harga Tampilan Ketiga.....	101





  
**BAB 1****PENDAHULUAN**

Fesyen merupakan gaya berpenampilan seseorang yang mampu mewakili kepribadian penggunanya. Tidak hanya itu, fesyen juga dapat mencerminkan kondisi budaya suatu kelompok masyarakat di area tertentu dan waktu tertentu. Sebagai produk budaya, fesyen tentunya berkaitan dengan beberapa aspek kehidupan sosial, di antaranya kondisi politik, iklim, bencana, gaya hidup, ekonomi atau berbagai faktor lainnya. Keterkaitan antara fesyen dengan kondisi sosial dapat diasosiasikan sebagai tren.

Berbagai kondisi sosial yang terjadi akibat pandemi Covid-19 menimbulkan beberapa gejala sosial yang dapat dicermati dan diolah sebagai tren fesyen. Lembaga riset Indonesia *Trend Forecasting* mengolah berbagai kondisi tersebut menjadi tren fesyen tahun 2021/2022 yang bertajuk *The New Beginning*. Tren ini memiliki empat acuan yang diadaptasi dari pola perilaku masyarakat saat pandemi ini terjadi. Salah satu tren dalam *The New Beginning* adalah *spirituality* yang diadaptasi dari reaksi sebagian masyarakat terhadap kekacauan yang timbul akibat wabah pandemi ini. Menurut Midiani, tren *Spirituality* menggambarkan perubahan pola pikir yang lebih

berpijak pada nilai-nilai tradisi, budaya, dan penghargaan pada proses kerja. Kelompok masyarakat ini memiliki kecenderungan untuk berkontemplasi diri dan berserah diri pada Tuhan Yang Maha Kuasa atas berbagai kemungkinan yang akan terjadi.

Tren *spirituality* menginspirasi penulis untuk menggali khazanah budaya ketimuran yang telah lama diajarkan, salah satunya *Taiji* (*tai chi* dalam pelafalan bahasa Inggris). Taici merupakan olahraga seni bela diri yang melatih fisik, pikiran serta spiritualitas yang berasal dari Pegunungan Wudang, Provinsi Hubei, Tiongkok. Freya dan Martin Boedicker dalam buku *The Philosophy of Tai Chi Chuan* mengungkapkan bahwa seni dalam tradisi Tionghoa merupakan cara untuk mengolah diri, maka tak heran bahwa taici dianggap sebagai seni bela diri dan kesehatan untuk mencapai kehidupan yang harmonis.

Istilah *taiji* berasal dari 'da' yang berubah menjadi 'tai' dan 'ji' yang bermakna prinsip dasar atau prinsip utama. Salah satu prinsip utama yang menjadi filosofi masyarakat Asia Timur, terutama Tiongkok, adalah *Yin* dan *Yang* yang bermakna keseimbangan sempurna. Dualitas dari *yin* dan *yang* kemudian diterjemahkan ke dalam meditasi bergerak. Gerakan taici berkarakter halus, lembut, dan relaks, tetapi mengalirkan energi *qi* (*live forces*) yang berpusat pada *dantien* (pusat tubuh). Meskipun menekankan *sung* (relaksasi pusat badan), jurus taici justru membutuhkan kekokohan pada fondasi dan kuda-kuda.

Pengalaman berlatih taici sejak tahun 2012 menggugah penulis untuk merespons tren *The New Beginning 2021/2022 spirituality* dengan menciptakan karya desain koleksi busana siap pakai bertemakan olahraga taici yang relaks tetapi memiliki energi *qi* (*live forces*) serta filosofi harmonis di dalamnya. Karya ini merupakan produk koleksi busana siap pakai dengan menargetkan pasar wanita dari kalangan kelas menengah atas, berusia 25–40 tahun, berkepribadian lembut, berpemikiran terbuka, dan ingin menunjukkan nilai diri lebih dari sekadar penampilannya. Dengan menerapkan gaya feminin elegan

dan tampilan oriental, koleksi busana siap pakai dan busana seni yang terinspirasi dari olahraga taichi diberi judul *Equipoise* yang bermakna seimbang layaknya *yin* dan *yang*.

## A. Desain Fesyen

Fesyen merupakan gaya berbusana, menurut (Kawamura, 2018: 3) dalam (Benton, 2012: 4) istilah fesyen sendiri merujuk pada pakaian dan gaya berpenampilan. Gaya berpenampilan seseorang mampu mewakili berbagai aspek yang memengaruhi pemakainya, seperti kepribadian, gaya hidup, bahkan hingga pandangan politik. Menurut Christopher Breward (2008: 9) fesyen dapat menjadi wadah untuk mengekspresikan identitas sosial, ide politik, hingga selera estetika.

Influensi berbagai aspek kehidupan terhadap fesyen membuatnya menjadi seolah bergerak cepat atau mudah berubah, ditambah lagi adanya dominasi selebritas dan tokoh publik. Fesyen atau mode yang dikemukakan oleh Van Hove dalam kamus bahasa Belanda-Indonesia, merupakan ragam/cara/gaya pada suatu masa tertentu yang berganti-ganti dan diikuti oleh orang banyak dalam berbagai bidang terutama dalam pakaian (Riyanto, 2003: 210). Oleh karena itu, fesyen dapat disimpulkan sebagai gaya berpenampilan seseorang atau sekelompok orang yang mewakili idealisme dan identitas diri atau kelompok dalam kurun waktu tertentu yang dipengaruhi berbagai aspek kehidupan.

Perkembangan fesyen bermula dari aristokrasi masyarakat Eropa yang ditampilkan dari busana yang ia kenakan. Seiring berkembangnya masa, fesyen hadir sebagai bentuk intelektual masyarakat Barat yang telah diterima dan diadaptasi sesuai kebutuhan masing-masing kelompok masyarakat dunia (Zaman, 2002: 1). Maka diperlukan desain sebagai alat pemecahan berbagai permasalahan dan kebutuhan kelompok masyarakat dalam berbusana.

Desain merupakan suatu upaya kreatif untuk memecahkan berbagai permasalahan yang berkaitan dengan nilai fungsi dan nilai estetika dari suatu benda. Menurut Fielden dalam buku *Engineering Design* mengutarakan bahwa desain merupakan penggunaan prinsip ilmiah, informasi teknis dan imajinasi dalam bentuk struktur mekanik, mesin, maupun sistem kerja untuk mencapai rancangan fungsi kerja yang efektif dan efisien. Maka dalam lingkup fesyen, desain merupakan upaya kreatif untuk memecahkan permasalahan penciptaan rancangan atau bahkan kebutuhan pasar, yang menggunakan prinsip serta elemen desain untuk menciptakan suatu produk yang fungsional dan estetis secara efektif dan efisien.

Elemen desain adalah hal-hal mendasar yang membangun sebuah desain terdiri dari unsur dan prinsip. Dalam ruang lingkup seni rupa, unsur desain berupa garis, warna, bentuk, bidang, dan tekstur. Penjabaran unsur tersebut adalah sebagai berikut.

1. Warna

Warna merupakan fenomena getaran/gelombang cahaya yang diterima oleh indra penglihatan (Nugroho, 2015: 22). Warna dapat mewakili alam, simbol, atau pesan psikologis tertentu.

2. Bidang

Bidang adalah wujud tiga dimensi dari bentuk yang memiliki batasan panjang, lebar, tinggi, atau kedalaman. Bidang merupakan bentuk pipih yang luas, hanya mempunyai dimensi panjang dan lebar serta berkedudukan dan arah serta dibatasi oleh garis (Salam, Muhaemin, 2020: 19).

3. Ruang

Menurut Bevin (1980) dikutip dari Salam Muhaemin (2020: 25) ruang dibedakan menjadi ruang nyata (*actual space*) dan ruang maya (*pictorial space*). Ruang nyata merupakan ruang dua dimensi dan tiga dimensi yang dapat dirasakan atau diraba seperti karya lukisan, patung, arsitektural, maupun bentuk lainnya. Adapun

ruang maya merupakan ruang yang dihasilkan dari ilusi tidak nyata atau semu seperti wujud ruangan pada karya lukisan atau *fresco*.

Terdapat tiga unsur yang harus diperhatikan dalam perancangan desain fesyen.

### 1. Garis

Garis merupakan perpanjangan dari titik atau perbatasan antarwarna atau bidang. Secara sederhana garis dapat didefinisikan sebagai jejak dari pergeseran atau perpindahan sebuah titik (Darisman, 2012: 624). Garis memiliki karakteristik yang berbeda-beda, seperti tegas, tebal, tipis, lurus, bergelombang, tidak beraturan, dll. Sorger dan Udale dalam buku *The Fundamental of Fashion Design* menjabarkan bagaimana garis dapat menjadi ilusi pada fesyen, seperti garis vertikal agar terlihat jenjang, garis horizontal untuk menekankan lebar, garis lurus yang memberi kesan tegas dan maskulin, serta garis melengkung yang memberi kesan lembut dan feminin (2017: 51).

### 2. Bentuk/siluet

Bentuk (*shape*) adalah area dua dimensional dengan batasan yang dapat dikenal atau bisa dimaknai sebagai garis yang menutup (Darisman, 2012: 627). Pengertian bentuk pada desain fesyen dapat disebut dengan siluet busana, yaitu garis terluar dari busana yang membentuk atau menyerupai sesuatu. Menurut Richard Sorger (2017: 38), siluet merupakan bentuk dasar dari busana atau garmen. Terdapat berbagai macam siluet busana, di antaranya adalah *sheath, shift, A-line, princess line, tent, empire, egg-shape, bold, boxy, loose, oversize, deconstructive*, dll. Siluet menjadi kesan pertama yang akan diterima oleh mata sebelum mengamati detail, jenis bahan atau tekstur (Sorger, Udale, 2017: 44)

### 3. Tekstur

Tekstur merupakan kondisi permukaan suatu bidang yang memberikan kesan seolah dapat diraba. Dalam desain fesyen, tentu bidang yang dimaksud merupakan tekstil yang dapat dirasakan atau diraba dengan indra peraba maupun dengan indra penglihatan. Berbagai kesan yang hadir dari tekstur pada tekstil berupa halus, lembut, licin, kasar, bergelombang, tajam, dll. Menurut Sorger dan Udale (2017: 78), ketika kita membahas jatuh bahan pada tekstil, hal tersebut akan mengacu pada perabaan, tekstur, berat tekstil, juga bagaimana ia menggantung atau menjuntai.

Kemudian prinsip desain berupa hal berikut ini.

#### 1. Kesatuan

Kesatuan merupakan keutuhan desain yang dilihat secara menyeluruh. Menurut Suparta (2019: 1), prinsip kesatuan membutuhkan beberapa prinsip lainnya, seperti keseimbangan, irama, proporsi dan keselarasan, di mana antara satu bagian dengan bagian lainnya merupakan suatu kesatuan yang utuh, saling mendukung dan sistematis dalam membentuk suatu karya seni.

#### 2. Harmonis

Harmonis atau keselarasan merupakan penataan unsur desain yang serasi, selaras, atau berdekatan tanpa adanya kontras. Prinsip ini timbul karena adanya kesamaan, kesesuaian dan tidak adanya pertentangan (Suparta, 2019: 1).

#### 3. Irama

Irama dalam karya seni dapat timbul jika ada pengulangan yang teratur dari unsur yang digunakan (Suparta, 2019: 2). Pengulangan unsur bergantian secara teratur disebut irama alternatif, sedangkan pengulangan unsur menjadi lebih besar, tebal, padat atau sebaliknya disebut irama progresif. Irama

monoton apabila pengulangan unsur dilakukan sama persis, sedangkan irama mengalun hadir jika dilakukan pengulangan unsur secara kontinuitas (besar-kecil-besar-kecil, dst.).

#### 4. Proporsi

Proporsi merupakan perbandingan ukuran. Menurut Suparta (2019: 1), proporsi merupakan perbandingan antarbagian dengan pertimbangan besar-kecil, luas-sempit, panjang-pendek, jauh-dekat, dan yang lainnya. Dalam desain fesyen, prinsip proporsi berkaitan pula dengan proporsi tubuh pemakainya yang akan memengaruhi bentuk potongan, maupun unsur desain lainnya.

#### 5. Keseimbangan

Prinsip keseimbangan berkaitan dengan bobot (Suparta, 2019: 1). Prinsip ini merupakan pengaturan peletakkan unsur yang menghadirkan bobot yang sama sehingga menjadi simetris, atau bahkan berbeda hingga menjadi asimetris.

#### 6. Kontras

Kontras merupakan perbandingan dua atau lebih unsur yang ekstrem berbeda. Pada desain fesyen, pemilihan bahan dengan tekstur yang berbeda atau warna yang kontras dapat menjadi daya tarik tersendiri.

#### 7. Gradasi

Gradasi merupakan perubahan atau pergeseran unsur yang dihadirkan secara bertahap. Ketika gradasi dihadirkan melalui unsur warna, maka dapat digunakan paduan warna analogus, sedangkan pada unsur bentuk dapat dihadirkan dari kecil ke besar atau sebaliknya.

#### 8. Radial

Prinsip radial merupakan penyusunan unsur desain yang memusat pada satu titik. Penggunaan prinsip radial dalam desain fesyen dapat menjadi daya tarik tersendiri.



Penyusunan elemen desain membutuhkan suatu aksentuasi atau penekanan agar menghadirkan visual yang menarik. Penekanan atau *emphasis* (dalam bahasa Inggris) merupakan titik vokal atau *point of interest* dari sebuah komposisi visual (Darisman, 2012: 625).

Desain fesyen sebagai upaya kreatif untuk memecahkan permasalahan penciptaan rancangan, atau bahkan kebutuhan pasar, maka memerlukan enam unsur pokok penunjang desain. Keenam unsur pokok penunjang desain adalah sebagai berikut.

1. Estetika

Merupakan nilai keindahan yang menjadi daya tarik dari suatu produk desain. Estetika merupakan kajian tentang subjek, objek, nilai mengenai pengalaman ketertarikan atau ketidaktertarikan (Junaedi, 2016: 14).

2. Fungsional

Merupakan nilai guna dari produk yang harus tepat sasaran.

3. Fleksibilitas

Merupakan aspek ketika produk dapat dipadu-padankan serta digunakan pada berbagai kesempatan.

4. Realisasi

Merupakan unsur yang mempertimbangkan bahwa rancangan harus dapat diwujudkan dengan material, teknologi serta sumber daya yang tersedia.

5. Ekonomis

Merupakan nilai jual dari produk yang dirancang, dalam lingkup industri fesyen dapat dibedakan lagi menjadi produk eksklusif serta produk massal.

6. Target Pasar

Merupakan unsur yang menjadi landasan masalah (kebutuhan) yang perlu dipecahkan dengan merancang suatu produk (alat pemenuh kebutuhan). Selain itu, target market merupakan unsur penting untuk mengetahui arah koleksi yang dituju (Susanto, Wijanarko, 2004: 39).

## B. Tren Fesyen

Berbagai unsur budaya dapat memengaruhi tren seperti politik, sosial, ekonomi, teknologi, budaya, peristiwa, olahraga, gaya hidup, dsb. (Hadisurya, dkk., 2011: 143) dalam (Arfaza, 2021: 10). Sebagaimana telah dibahas sebelumnya bahwa fesyen terinflueni oleh berbagai aspek kehidupan, maka fesyen tentunya bersifat dinamis dan kekinian (*up to date*).

Perubahan atau pergeseran aspek-aspek kehidupan akan membentuk suatu kecenderungan yang menjadi pola perilaku masyarakat. Dari pola tersebut, ilmuwan dapat mengidentifikasi berbagai kemungkinan yang mampu menjadi perilaku masyarakat di masa mendatang. Industri fesyen menjadi salah satu yang mencermati pola tersebut untuk menghadirkan produk-produk terbaru yang diharapkan sesuai dengan gaya hidup masyarakat mendatang. Hasil wawancara Blazczyk dengan para pelaku *trend forecaster* (2018: 8), menyimpulkan bahwa antisipasi industri kreatif terhadap perubahan gaya hidup bertujuan untuk menyediakan berbagai informasi dan inspirasi bagi desainer maupun pengembang produk komersial.

Lembaga riset Indonesia *Trend Forecasting* telah menerbitkan tren fesyen 2021/2022 bertajuk *The New Beginning* yang diadaptasi dari kekacauan pola perilaku masyarakat akibat pandemi Covid-19. Dari pola tersebut, terdapat beberapa kecenderungan yang kemudian diolah dan disimpulkan menjadi empat tema tren fesyen di tahun 2021 hingga 2022. Keempat tren tersebut adalah sebagai berikut.

### 1. *Essentiality*

Tema tren *essentiality* hadir dari perubahan pola perilaku masyarakat setelah terjadinya pandemi yang memaksa semua orang untuk beraktivitas dari rumah. Perubahan aktivitas hidup kelompok urban dengan dominasi kegiatan di sekitar lingkungan rumah melahirkan gaya busana yang nyaman, mementingkan fungsi, dan tidak banyak detail (Midiani, dkk., 2020: 16). Tren

ini dibagi menjadi empat subtren, yaitu *naïve*, *homey*, *urban*, dan *clinical*.

## 2. *Spirituality*

Tema tren *spirituality* merupakan cerminan dari pola perilaku masyarakat yang mulai beralih untuk berpijak ke nilai-nilai spiritual adat ketimuran yang telah diajarkan turun-temurun. Pergeseran pola perilaku ini hadir akibat dari meningkatnya angka kematian di masa pandemi Covid-19. *Spirituality* menggambarkan perubahan pola pikir yang lebih berpijak pada nilai-nilai tradisi, budaya dan penghargaan terhadap proses kerja (Midiani, dkk., 2020: 17). Tren ini dibagi menjadi empat subtren, yaitu *wise*, *exotic*, *modern*, dan *twisted classic*.

## 3. *Exploitation*

Kerinduan untuk tampil dengan meriah, optimis, dan cenderung berlebihan tergambarkan dalam tema *exploitation* (Midiani, dkk., 2020: 17). Dengan kata kunci maksimalisme, berlebihan, dominan, hiperbolik, dan distorsi, tema *exploitation* merupakan cerminan dari pola perilaku masyarakat yang selalu menginginkan kesenangan hidup dan pola hidup konsumtif yang ditampilkan melalui bentuk, warna, detail dan tekstur yang heboh, meriah serta berlebihan. Tren ini dibagi menjadi empat subtren, yaitu *egocentric*, *ambiguous*, *hedonism*, dan *patternization*.

## 4. *Exploration*

Tema *exploration* diadaptasi dari perubahan pola perilaku masyarakat yang menuju ke masa depan, impian menuju dunia baru yang lebih baik (Midiani, dkk., 2020: 100). Penggambaran tampilan futuristik dan tekno dengan detail eksentris, absurd tetapi *high-tech*, menjadi ciri khas dari tren ini. Tren ini dibagi menjadi empat subtren, yaitu *techno adventure*, *puffection*, *radical*, dan *beyond nature*.

### C. Target Pasar

Target pasar atau *target market* merupakan faktor penting dalam mengetahui arah koleksi yang ditujukan (Susanto, Wijanarko, 2004: 39). Target pasar merupakan sasaran konsumen yang akan membeli dan mengenakan produk yang didesain.

Menganalisis karakteristik calon konsumen akan mempermudah desainer untuk mengetahui produk yang dibutuhkan konsumen dan sekiranya akan laku di pasar. Maka desainer sebaiknya dapat menentukan segmentasi pasar yang akan dituju. Menurut Easey dan Sorensen, segmentasi pasar adalah pengelompokan pasar yang luas dan heterogen menjadi kelompok-kelompok kecil berdasarkan persamaan karakter serta kebutuhannya (2009: 133).

Menentukan segmentasi pasar untuk memenuhi kebutuhan desain fesyen, desainer dapat memperhatikan hal berikut.

1. Demografi, merupakan segmentasi pasar dengan pendekatan usia, gender, jenis kelamin, pekerjaan, hingga daya beli. Target pasar koleksi busana Equipoise adalah wanita, berusia 25–40 tahun, pekerja kantoran atau *entrepreneur*, kelas menengah atas.
2. Geografis, merupakan segmentasi pasar dengan pendekatan domisili tempat tinggal. Berdomisili di kota-kota urban seperti Jakarta dan kota satelitnya.
3. Psikografi, merupakan segmentasi pasar dengan pendekatan karakteristik personal, seperti gaya hidup, pola perilaku konsumsi, ketertarikan, dsb. Berkarakter lembut, tenang, dan gigih; berkepribadian anggun, dan tertarik pada hal-hal yang feminin namun tertata rapi; pekerja kantoran atau *entrepreneur* yang *passionated* namun tidak memaksakan diri; kehidupan urban dengan pemikiran terbuka; dapat menarik diri dari hiruk-pikuk dengan berkegiatan yang menenangkan seperti meditasi, yoga, taiji, membaca buku,

bersantai di taman; ingin dihargai dengan kapabilitasnya, bukan hanya penampilan.

#### D. Koleksi Fesyen

Definisi koleksi fesyen secara luas merupakan kumpulan garmen, aksesoris, atau sekumpulan produk yang saling berkaitan dalam kategori tertentu, seperti kombinasi faktor musim atau elemen desain (Hopkins, 2012: 142). Suatu koleksi fesyen umumnya terdapat pengulangan suatu elemen desain yang menjadi garis merah dari setiap komponen setiap produk sehingga terdapat kesatuan yang utuh. Meskipun demikian, padu padan dari setiap alternatif desain tetap perlu dipertimbangkan untuk menghadirkan pilihan berbusana bagi konsumen.

Koleksi fesyen biasanya dipresentasikan di hadapan pembeli dan jurnalis secara privat maupun dalam acara besar atau tahunan (Hopkins, 2012: 143). Proses presentasi umumnya dilakukan dengan peragaan busana yang dikenakan oleh model profesional. Koleksi fesyen dapat dibedakan berdasarkan pada segmentasi pasar serta teknik pengerjaannya, di antaranya terdapat *haute couture*, *ready to wear*, dan *art fashion*.

*Haute couture* berakar dari bahasa Prancis yang berarti adibusana, yaitu sebuah busana yang melewati proses pengerjaan tingkat tinggi atau mutakhir. Pengerjaan adibusana umumnya dikerjakan menggunakan tangan untuk menghasilkan karya dengan ketelitian tingkat tinggi. Adibusana dianggap sebagai mahakarya dalam lingkup fesyen karena produk dibuat secara khusus menyesuaikan bentuk tubuh dari konsumen. Menurut Gilles Lipovetsky dalam *The Empire of Fashion* (1994) dikutip dari (Stewart, 2008: xiv), yang termasuk *haute couture* adalah institusi fesyen modern yang paling signifikan, sedangkan fesyen merupakan manifestasi paling awal dari konsumsi massal: homogen, terstandarisasi, tanpa batas klasifikasi.

*Ready to wear* menurut Easey dan Soransen, *fashion marketers* yang berasumsi jika semua konsumen di pasar adalah sama, maka ia mengadopsi pemasaran massal atau pemasaran dengan pendekatan tanpa klasifikasi. Asumsi tersebut berdasar pada pemahaman bahwa kebutuhan konsumen tidak beragam sehingga perusahaan dapat menciptakan produk terstandarisasi yang mampu memenuhi kebutuhan semua orang (2009: 132). Adapun *ready to wear* atau busana siap pakai dibedakan menjadi *mass product* dan *deluxe*. *Ready to wear mass product* adalah busana siap pakai yang diproduksi dalam jumlah besar dan biasanya terjadi *repeat order* apabila data permintaan pelanggan terus meningkat. Adapun *ready to wear deluxe* merupakan busana siap pakai yang diproduksi terbatas dengan material khusus, jahitan yang lebih rapi, hingga detail khusus yang diaplikasikan sehingga nilai jual produk jauh lebih mahal dibanding *ready to wear mass product*.

*Art fashion* adalah busana seni yang memiliki nilai estetik dengan proses penciptaan yang artistik, mengacu pada potongan yang dirancang secara individual, menggunakan material dan desain yang unik serta kreatif juga teknik-teknik yang menitikberatkan pada estetika (Leventon, 2005: 12). Salah satu teknik yang digunakan merupakan manipulasi tekstil sehingga menghadirkan ornamentasi yang menambah nilai estetika dari produk. Sebagaimana disebutkan Leventon, *art fashion* yang menitikberatkan pada nilai estetika, maka umumnya desainer dapat mengesampingkan aspek fungsional sehingga dapat berimajinasi dengan liar untuk menciptakan suatu karya yang monumental.

#### **E. Teknik Pola dan Jahit**

Teknik pola dan jahit merupakan teknis dan sistem kerja sebagai pemecahan suatu rancangan yang dibutuhkan dalam proses produksi atau realisasi desain fesyen. Pola yang dimaksud dalam teknik pola merupakan bentuk potongan busana tiga dimensi yang dibentangkan

menjadi dua dimensi. Lebih tepatnya, kain yang bersifat dua dimensi kemudian dirancang menjadi pola yang dapat membentuk badan yang bersifat tiga dimensi. Adapun teknik jahit merupakan langkah yang diterapkan untuk menggabungkan tiap-tiap potongan kain menjadi sebuah busana.

Teknik pola dapat dibagi menjadi dua, yaitu teknik konstruksi pola dan teknik draperi.

1. Teknik konstruksi pola

Teknik konstruksi pola atau menggambar pola datar merupakan teknik memanipulasi *sloper* (pola dasar) untuk mencapai desain yang diinginkan dengan metode *slash and spread*, metode pivot, maupun kombinasi keduanya (Gioello, Berke, 1979: 30). Teknik ini menghasilkan konstruksi pola datar sesuai dengan pengukuran badan model, konsumen, maupun ukuran terstandardisasi pabrik. Jahitan dengan konstruksi pola datar menciptakan bentuk busana dengan jelas (Emily, 2015: 190). Beberapa teknik yang lazim digunakan di Indonesia di antaranya *dress making*, *meyneike*, *charmant*, *so'en*, dan *dankaerts*.

2. Teknik draperi (*pattern draping*)

Draperi merupakan teknik memanipulasi kain untuk menyesuaikan dan membentuk lekuk tubuh yang feminin atau maskulin dari bentuk tubuh model untuk menciptakan pola busana (Gioello, Berke; 1979: 37). Teknik draperi menggunakan selembar kain muslin atau belacu yang langsung disematkan pada model atau badan pelanggan untuk mendapatkan pola badan yang sesuai atau bahkan menciptakan busana langsung pada badan model.

Teknik jahit adalah proses menyatukan potongan kain dengan jarum dan benang menyesuaikan pola yang telah dibuat baik secara manual menggunakan tangan atau mesin jahit. Terdapat beberapa sistem atau cara yang digunakan, di antaranya adalah teknik

dalam menjahit kampuh, penyelesaian tepi pakaian, mengetahui macam tusuk dasar, dan lain-lain (Sabianto, dkk., 2010: 19). Proses penyelesaian yang baik secara teknik akan menghasilkan busana yang bernilai jual tinggi. Terdapat beberapa teknik jahit yang digunakan dalam industri, yaitu *dressmaking*, *tailored*, konveksi, dan *couture*.

#### 1. *Dressmaking*

Teknik ini merupakan teknik menciptakan busana dengan memanipulasi lembaran kain menjadi busana yang membentuk lekukan tubuh wanita dengan menggeser, memindahkan, atau membuang sisaan kain menjadi kupnat (*dart*) (Melnik, 2021: 227). Kuantitas produk dapat diciptakan secara massal dengan ukuran standar ataupun diciptakan secara kustom yang tentunya akan menghasilkan kualitas berbeda.

#### 2. *Tailored*

Teknik ini memerlukan ketelitian yang tinggi, prosesnya banyak yang dikerjakan dengan tangan dan mesin untuk menyesuaikan bentuk badan pelanggan. Pengerjaan *tailored* membutuhkan empat macam tekstil untuk membentuk busana menjadi kokoh, yaitu *facing*, *interfacing*, *interlining*, dan *lining*. Kuantitas produk hanya sedikit bahkan kustom karena menekankan kualitas dari setiap produk.

#### 3. Konveksi

Teknik konveksi adalah proses jahit dengan pengerjaan menggunakan mesin secara cepat dan dalam jumlah massal. Teknik yang umum digunakan di industri ini menekankan kuantitas daripada kualitas produk.

#### 4. *Couture*

Sebagaimana telah dibahas sebelumnya, *couture* atau adibusana merupakan proses pembuatan busana dengan pengerjaan tingkat mutakhir. Esensi dari adibusana adalah pembuatannya yang diciptakan secara khusus dan individual menyesuaikan tubuh pelanggan (Wadell, 2013: 1).



## F. Warna Fesyen

Warna menjadi kesan pertama yang dilihat dari suatu produk atau karya. Warna merupakan fenomena getaran/gelombang cahaya yang diterima oleh indra penglihatan (Nugroho, 2015: 22). Menurut teori Brewster warna dapat dikelompokkan menjadi warna primer, sekunder, tersier, dan warna netral.

Warna primer merupakan warna dasar yang mampu menciptakan warna-warna lainnya. Terdapat dua tipe warna primer, yaitu aditif dan subtraktif. Ketika warna primer aditif merah-biru-hijau jika ketiganya dicampurkan akan menjadi putih, sedangkan warna primer subtraktif magenta-cyan-kuning apabila ketiganya dicampurkan akan menjadi hitam (Ambrose, Harris, 2006: 16). Warna sekunder adalah pencampuran dari dua warna primer dengan perbandingan setara (Ambrose, Harris, 2006: 16). Pencampuran warna merah dan biru menghasilkan ungu, biru dan kuning menghasilkan hijau, sedangkan kuning dan merah menghasilkan jingga.

Warna tersier merupakan warna yang tercipta dari warna primer dengan warna sekunder. Warna tersier juga didapatkan dari pencampuran warna primer dengan perbandingan 2:1 (Ambrose, Harris, 2006: 16). Adapun warna netral merupakan hasil pencampuran dari ketiga warna primer. Apabila dalam spektrum cahaya, akan menghasilkan warna putih sedangkan pada spektrum pigmen dapat menghasilkan warna hitam.

Warna merupakan kualitas suatu objek atau zat yang ditinjau dari pantulan cahaya, biasanya ditentukan secara visual berdasarkan rona (*hue*), saturasi (*saturation*), dan kecerahan (*brightness*) cahaya yang dipantulkan (Volpintesta, 2014: 12). Teori Munsell mengklasifikasikan warna berdasarkan tiga variabel, yaitu *hue*, *value*, dan *chroma* (Jakti, Purbasari, 2011: 1.476). *Hue* merupakan variabel warna berdasarkan kedudukan spektrum yang dilihat dari panjang gelombangnya, *value* merupakan tingkatan warna berdasarkan cerah-redupnya,

sedangkan *chroma* adalah tingkat kemurnian warna pada diagram munsell. Diagram munsell akan menghadirkan nada warna dengan intensitas warna yang beragam. Semakin mengarah ke arah putih disebut warna pastel atau *tint*, sedangkan semakin redup mengarah ke hitam disebut warna *shade*.

Pemilihan warna dalam desain fesyen dapat memberikan kesan tertentu karena penggunaan warna dapat memengaruhi psikis penggunanya dan bahkan orang yang melihat. Secara empiris, warna dapat membawa pesan dan memiliki pengaruh penting terhadap dampak, kognisi, dan perilaku dalam pencapaian serta afiliasi (Elliot, Maier, 2014: 108). Selain hal tersebut, pemilihan warna pada desain fesyen juga dapat didasarkan pada musim penjualan, biasanya dikategorikan dengan *spring-summer* dan *fall-winter* di mana warna-warna yang dipilih akan mewakili suasana pada musim tersebut.

## G. Style

Gioello dan Berke dalam *Language of Fashion Series* (1979: 1) mengungkapkan bahwa *style* merupakan esensi karakteristik dari pakaian yang berkaitan dengan siluet, fitur desain, proporsi, warna, dan pemilihan bahan. Karakteristik berpakaian umumnya akan berkaitan dengan tipe-tipe kepribadian orang yang mengenakannya. Terdapat enam *style* dasar yang merepresentasikan karakteristik perempuan, di antaranya adalah sebagai berikut.

### 1. Klasik Elegan

Wanita dengan gaya klasik elegan berkarakter anggun dan rapi. Mereka menyukai produk berkualitas dengan warna natural dan desain minimalis yang tak lekang oleh waktu.

### 2. Feminin Romantis

Wanita dengan gaya ini berkarakter kemayu, genit, dan manipulatif. Mereka menyukai busana berbahan ringan, lembut, transparan, berwarna pastel dengan detail bunga, mutiara, atau pita.

### 3. Seksi *Alluring*

Wanita dengan gaya ini berkarakter berani dan memiliki kepercayaan diri yang tinggi. Mereka menghargai keindahan dari tubuhnya dengan busana yang memperlihatkan bentuk tubuhnya.

### 4. Kasual *Sporty*

Wanita dengan gaya ini berkarakter aktif dan dinamis. Mereka menyukai kegiatan olahraga atau kegiatan alam sehingga mereka membutuhkan busana yang mendukung aktivitasnya yang lincah, gesit, dan mobilisasi tinggi.

### 5. Eksotik Dramatis

Wanita dengan gaya ini menyukai hal-hal yang berkaitan dengan kultur dan kebudayaan. Busana yang terbuat dari serat alam, dengan ragam hias dekoratif khas suatu budaya menjadi salah satu karakteristiknya.

### 6. *Arty-Offbeat*

Wanita dengan gaya ini menyukai produk yang berkaitan dengan kesenian. Selain itu mereka sosok yang ingin tampil beda dan berani menjadi pusat perhatian dengan tampilan yang atraktif dan menarik.

## H. Tampilan (*Look*)

Tampilan (*look*) adalah suatu gaya atau penampilan busana dan kelengkapannya yang mengusung suatu karakteristik kelompok tertentu (Hadisurya, dkk., 2011: 138). Tampilan busana bisa mengusung kelompok sosial berdasarkan profesi, budaya/daerah, subkultur atau klasifikasi sejarah. Tampilan berdasarkan profesi contohnya astronot, *military*, *preppy*. Tampilan berdasarkan budaya atau daerah di antaranya *japanese* dan *modern greek*. Tampilan berdasarkan subkultur seperti *hippies* dan *bikers* sedangkan berdasarkan klasifikasi sejarah di antaranya barok, *art deco*, dan *victorian*. Tampilan tersebut diadaptasi

ke dalam koleksi fesyen dengan mengambil unsur-unsur rupa menjadi desain bentuk yang baru.



  
**BAB 2****KOLEKSI BUSANA****A. Koleksi Equipoise**

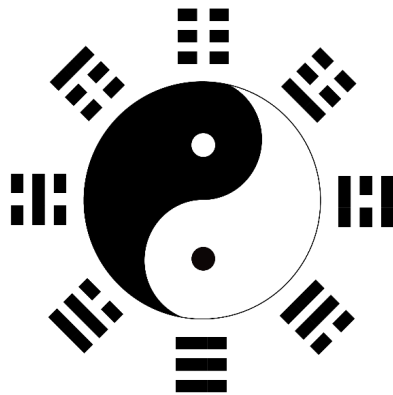
Koleksi fesyen yang diciptakan merupakan kumpulan busana yang terdiri dari lima tampilan total busana siap pakai dan satu tampilan total busana seni yang didesain tematik. Tema yang dihadirkan dapat muncul dari mana saja, tetapi yang harus menjadi panduan adalah keterkaitan tema terhadap tren fesyen yang sedang dan akan berlangsung sebagai urgensi serta pokok permasalahan yang akan dipecahkan.

Koleksi fesyen Equipoise merupakan hasil eksplorasi penulis terhadap olahraga taichi, olahraga seni bela diri dan meditasi yang telah diajarkan turun-temurun sebagai langkah mencapai kehidupan yang harmonis. Tajuk "Equipoise" berasal dari Bahasa Inggris dengan akar kata "equal" dan "poise" yang berarti kondisi yang seimbang sempurna. Equipoise menggambarkan keseimbangan dari dualisme *yin-yang* yang merupakan filosofi utama dari olahraga taichi. Dualisme *yin-yang* juga hadir dalam karakter gerak taichi yang relaks tetapi memiliki kuda-kuda yang kokoh.

## 1. Taici

Taici merupakan olahraga seni bela diri dan meditasi bergerak yang berasal dari Pegunungan Wudang, Provinsi Hubei, Tiongkok. Olahraga taici dikategorikan ke dalam seni bela diri karena dalam tradisi Tiongkok, seni bermakna mengolah rasa, sedangkan taici menjadi salah satu usaha untuk mengolah diri melalui fisik, pikiran serta spiritualitas (Boedicker, 2009: 62).

Taici adalah dasar pembentuk heksagram, sehingga para filsuf melihatnya sebagai bentuk awal dari segala benda dan kehidupan yang ada di kosmos (Boedicker, 2009: 3). Istilah taici pertama kali muncul pada catatan I-Tzing dalam bentuk diagram *Tai Ji Ba Gua* dengan simbol lingkaran *yin-yang* di tengah serta delapan simbol unsur yang saling berlawanan: bumi, gunung, api, angin, langit, danau, air, dan badai. Menurut catatan I-Tzing dikutip dari (Sutanto, 2010: 39), unsur tersebut saling bertentangan tetapi saling melengkapi.



**Gambar 1 Tai Ji Ba Gua**

Sumber: [Pngtree.com/so/taiji-bagua](https://www.pngtree.com/so/taiji-bagua)

Olahraga taici sesungguhnya berakar pada filosofi hidup masyarakat Tiongkok yang berusaha mencapai harmoni. Orang-

orang Tiongkok memiliki hasrat atau tujuan hidup untuk mencapai harmoni dengan cara mengembangkan serta mengasah diri dan mengatasi permasalahan interpersonal ketika menghadapi lingkungan atau alam semesta (Huang, 2016: 3). Langkah-langkah yang dicapai untuk mendalami atau memahami berbagai filosofi tentang kehidupan salah satunya adalah bermeditasi. Proses pemahaman ini tidak hanya berpaku pada satu sumber filsuf saja, tetapi terjadi pula pembelajaran lintas kultur (*cross culture study*) yang membentuk pemaknaan kolektif mengenai kehidupan harmonis.

Beberapa filsuf yang berperan dalam perkembangan taici adalah Lao Tzu dan Zhuangzhou dengan ajaran Taoisme. Yucheng Guo menjabarkan dalam *Taiji Quan: an Overview of its History, Health Benefits and Cultural Value* (2013: 5), bahwa fondasi taici berakar pada ajaran Konfusianisme dan Taoisme. Namun sebagaimana telah disebutkan di atas, taici juga terinflueni oleh berbagai ajaran lainnya, seperti *Zhouyi*, *Sunzi*, *Wuzi*, *Neiye*, *Liji*, *Daxue*, *Zhongyong*, *Sunbin*, *Huainanzi*, *Liezi* hingga Bodhidharma. Penyampaian ilmu tentang kehidupan harmonis tidak disampaikan secara gamblang, tetapi melalui syair-syair, larik puisi, anekta, anekdot bahkan strategi perang. Karena disampaikan secara tersirat, tentunya diperlukan proses meditasi dalam memahami ajaran-ajaran tersebut.

Bapak Andi S selaku Wakil Ketua Pengurus Besar Wushu Indonesia (PBWI) yang belajar taici langsung di Tiongkok, dalam wawancara bersama penulis menjabarkan bahwa filosofi hidup harmonis dipahami melalui meditasi karena meditasi menghadirkan ketenangan. Kondisi yang tenang akan membangkitkan kesadaran kita dalam berbagai aspek. Perluasan kesadaran akan menuntun diri pada pemahaman dan keyakinan, hingga meditasi kita akan bermuara pada kebijaksanaan (*wise*) karena kita telah mencapai pemahaman atau pengetahuan



(*wisdom*). Dari kebijaksanaan itulah akan muncul sifat-sifat taici yang di antaranya tenang, relaks, mengalir, sederhana, dan sabar. Manusia yang tercerahkan memiliki ciri seperti ketenangan dan jiwa yang damai, tidak terpengaruh oleh lingkungan sekitar, dan mampu melengkapi kehidupannya (*Wuwei*) dalam (Boedicker, 2009: 36).

Filosofi taici kemudian diimplementasikan menjadi meditasi bergerak yang disebut *taiji quan*. Dengan keterkaitannya terhadap *wushu* (seni berperang), taici *quan* juga kerap diajarkan sebagai bela diri yang menerapkan gerakan berkelahi seperti menendang, menyerang, menaklukan dan membanting (Guo, et all., 2013: 4). Namun, keunikan pada taici terletak pada gerakannya yang dijalankan perlahan dan lembut karena konsentrasi ketika berlatih taici adalah relaksasi dan koordinasi pergerakan seluruh badan serta pernapasan (*mindfulness coordination*). Menurut Sutanto (2010: 124), gerakan taici saling berkaitan secara menyeluruh dan seimbang, mulai dari tangan, pundak, siku, pergelangan tangan, telapak, jari, perut, pinggang, pantat, kaki, lutut, tumit bahkan otot mata.

Taici digerakkan secara perlahan dan lembut karena konsep taici sebagai cara berperang telah berangsur ditinggalkan kurang lebih seratus tahun lalu, terlebih kini orang-orang berlatih taici dengan tujuan kebugaran dan meditasi. Meditasi yang benar adalah relaksasi, bukan konsentrasi yang melelahkan (Sutanto, 2010: 129). Selain sebagai sarana meditasi, posisi relaks pada taici yang disebut *sung* juga merupakan kunci utama dalam mengalirkan energi *qi* (*live force*) dari pusat tubuh (*dantien*) menuju seluruh badan. Meskipun digerakkan secara relaks dan perlahan, menurut Vania Irmanto, pelatih dan juri yang tergabung dalam asosiasi PBWI, dalam wawancara bersama penulis mengemukakan bahwa taici dinilai lebih sulit (dibanding

jurus *wushu* lainnya) karena gerakannya pelan dan lembut tetapi di dalamnya tetap ada tenaga atau energi *qi* yang mengalir dari *dantien* ke ujung tangan atau ujung kaki.

## 2. Fenomena Harmonis dan Relaks

Obsesi orang Tiongkok untuk mencapai kehidupan yang harmonis terbukti melalui banyaknya filsuf yang menuangkan pemahamannya ke dalam berbagai ajaran yang berkaitan dengan kehidupan sehari-hari bahkan hingga ketatanegaraan. Harmoni dalam berbagai filosofi Tiongkok selalu disimbolkan dengan lingkaran *yin-yang*. *Yin-yang* merupakan konsep yang merujuk pada dua aspek yang berbeda, tetapi saling melengkapi atas segala sesuatu di alam semesta (Kit, 1996: 14).

*Yin-yang* merupakan dualitas yang berlawanan tetapi saling melengkapi satu sama lainnya. Sebagaimana yang terwujud pada heksagram Ba Gua, yaitu langit berlawanan dengan bumi, air dengan api, begitu pula dengan hal-hal lainnya seperti maskulin-feminin, kuat-lemah, kosong-isi, siang-malam, penciptaan-peleburan, dsb.

Wong Kiew Kit mengungkapkan dalam *The Complete Book of Tai Chi Cuan*, jika kita berlatih taichi hanya untuk mencapai kesehatan tanpa memahami atau menerapkannya sebagai bela diri atau sebaliknya, proses berlatih menjadi tidak seimbang antara *yin* dan *yang*. Penerapan dualitas *yin-yang* diwujudkan dalam gerakan taichi secara sederhana menjadi gerakan yang terus mengalir dari kanan ke kiri, tinggi ke rendah, bertenaga lalu relaks, menyerang lalu menangkis, *sung* tetapi mengalirkan *qi*, dsb. yang berjalan bergantian terus-menerus. Dualitas yang terus-menerus bergantian justru menciptakan keseimbangan sempurna antara unsur *yin* dan *yang*.

Saat berlatih taichi, kita perlu mengakses energi *qi* dari *dantien* menuju seluruh badan. *Qi* merupakan energi tubuh yang berpusat

pada *dantien* (pusat tubuh) yang berlokasi di area pinggang kita. Energi *qi* diaktifkan melalui olah pernapasan dan olah tubuh yang *sung* atau relaks. Kondisi relaks yang dimaksud telah dijabarkan dalam syair yang dikutip dari (Sutanto, 2010: 44) seperti berikut.

*Sing ling ting cing*

Kepala seperti tergantung

*Chen cien chui cuw*

Bahu turun, tangan tergantung bebas

*Han siung pa pei*

Punggung seperti kura-kura

*Sung yaww*

Pinggang dalam kondisi relaks

*Yung ie puyung li*

Gunakan rasa, bukan tenaga

*Siang lien pu tuan*

Sambung menyambung tanpa putus

*Tung chung ciu cing*

Dalam gerak mencari ketenangan

*Shang sia siang sui*

Atas dan bawah serasi

*Nu wai siang hei*

Luar dan dalam harmoni

### **3. Tren Spiritualitas dan Tampilan Oriental**

Tren fesyen *The New Beginning 2021/2022* dari Indonesia *Trend Forecasting* memiliki empat tema besar, salah satunya merupakan tren spiritualitas (*spirituality*). Tren ini merupakan hasil respons dari perubahan pola hidup masyarakat yang disebabkan oleh kekacauan pandemi Covid-19. Kecenderungan pola hidup yang

berpijak pada nilai-nilai spiritual leluhur yang telah diajarkan turun-temurun kembali digandrungi. Seolah tren *hippies* kembali terulang, yaitu orang-orang *counter culture* (budaya tandingan) mulai menjauhi budaya arus utama (*mainstream*) dan mencari adat ketimuran yang menenangkan. Tren spiritualitas menggambarkan pola pikir yang lebih berpijak pada nilai-nilai tradisi, budaya dan penghargaan terhadap proses kerja (Midiani, dkk., 2020: 17).

Tren spiritualitas yang digagas oleh ITF memiliki empat sub-tren yang di antaranya adalah *wise*, *exotic*, *modern*, dan *twisted classic*. Sub-tren *wise* memiliki kata kunci berupa elegan, rapi, dan rendah hati. Sub-tren ini menggambarkan penghargaan terhadap kekayaan budaya dengan tampilan busana yang tidak berlebihan, elegan, tetapi sederhana serta didominasi warna netral yang bersih (Midiani, et al., 2020: 53).

Tren spiritualitas dapat diwujudkan ke dalam tampilan busana oriental. Tampilan oriental merupakan fenomena selera estetika yang muncul dari ketertarikan terhadap eksotika budaya ketimuran yang dalam sudut pandang orang Barat, oriental merujuk pada negara-negara di Afrika bagian utara hingga ujung timur Asia (Geum, Kim, 2007: 63). Tampilan busana oriental dapat menyerupai bentuk atau siluet dari kostum adat seperti *qipao*, *kimono*, *saree*, atau yang lainnya. Dalam kreasi fesyen yang lebih kontemporer, tampilan oriental dapat diekspresikan dengan mengimplementasikan elemen-elemen kostum adat seperti warna, bentuk kerah tegak, pita, tali atau makrame oriental ke dalam rancangan busana yang lebih modern dengan tetap memperhatikan karakter garis, warna, hingga pemilihan material.

#### 4. Gaya Feminin Elegan

*Style* atau gaya dalam fesyen merujuk pada gaya berbusana yang mampu merepresentasikan karakteristik atau bahkan pesan tertentu dari pemakainya. Menurut Gioello dan Berke (1979: 1),

gaya merupakan esensi karakteristik dari pakaian yang berkaitan dengan siluet, fitur desain, proporsi, warna, dan pemilihan bahan. Terdapat enam gaya dasar yang merepresentasikan karakteristik perempuan, di antaranya yaitu klasik elegan, feminin romantis, seksi *alluring*, kasual *sporty*, eksotik dramatis, dan *arty-offbeat*. Keenam *style* dasar tersebut dapat dipadupadankan satu dengan yang lainnya, apalagi di dunia modern ini wanita menjadi lebih fleksibel dan memiliki berbagai peran dalam lingkungan sosial.

Gaya feminin elegan merupakan perpaduan karakter wanita yang anggun, ayu serta feminin, sederhana tetapi berkelas. Gaya ini merupakan perpaduan dari gaya dasar elegan klasik yang menghadirkan keindahan serta keluwesan yang abadi (*timeless*) dengan feminin romantis yang menyukai warna-warna pastel dan bahan yang lembut (Nusi, Sonny, Zaman. 2002: 13-15).

## 5. Elemen Desain pada Koleksi Fesyen Equipoise

Desain koleksi fesyen Equipoise yang terinspirasi dari olahraga taichi akan menampilkan lima *ready to wear* serta satu *art fashion* yang mampu menggambarkan filosofi serta keindahan gerak dari olahraga tersebut. Dua fenomena yang menjadi garis besar dari olahraga taichi adalah harmonis dan relaks. Kedua fenomena itulah yang kemudian diterjemahkan ke dalam elemen desain yang akan diterapkan pada visualisasi desain.

Elemen desain terdiri dari prinsip dan unsur desain. Prinsip desain yang diterapkan merupakan keseimbangan *unbalance* serta prinsip harmonis. Kedua prinsip tersebut hadir dari dualitas *yin-yang* yang berlawanan tetapi saling menyeimbangkan atau menyempurnakan yang merupakan implementasi dari filosofi taichi pada fenomena harmonis serta gerakan taichi pada fenomena relaks.

Unsur desain yang diperhatikan dalam menciptakan desain koleksi fesyen Equipoise adalah warna, siluet, tekstil, detail, serta

motif. Fenomena harmonis diimajinasikan dalam keselarasan unsur kerupaan, semuanya menyatu tanpa ada konfrontasi atau benturan (*visual impact*) dari salah satu unsur. Fenomena ini akan diimplementasikan menjadi warna netral seperti putih (*broken white*) serta abu-abu, siluet lurus (*shift*), tekstil satin dan organza yang bertekstur licin mengilap, dengan detail berlapis.

Fenomena relaks yang hadir dari posisi *sung* pada gerakan taici mampu diimajinasikan dengan warna pastel yang nyaman di mata, siluet busana longgar yang nyaman untuk bergerak serta garis-garis tipis kecil yang sangat halus. Maka fenomena relaks akan diimplementasikan dengan warna pastel (*tint*), siluet longgar (*loose*), menggunakan tekstil sifon dan kreps yang bertekstur halus bergelombang dengan detail lipit (*pleats*).

## 6. Pemilihan Warna pada Koleksi Fesyen Equipoise

Berdasarkan kedua fenomena utama yaitu harmonis dan relaks, maka dipilih warna netral serta warna pastel untuk koleksi fesyen Equipoise. Warna netral yaitu putih (*broken white*) serta abu-abu dipilih sebagai visualisasi dari fenomena harmonis karena kedua warna tersebut dapat menjadi harmonisasi atau penyeimbang dari warna-warna lain. Adapun fenomena relaks divisualisasikan dengan warna pastel yang nyaman dipandang. Selain itu pemilihan warna pastel juga berkaitan dengan target pasar serta *style* feminin yang merupakan wanita berkarakter anggun dan lembut.

## 7. Perencanaan Material pada Koleksi Fesyen Equipoise

Pemilihan material tekstil mengacu pada beberapa hal yang menyusun konsep koleksi fesyen Equipoise. Gaya feminin menyukai bahan-bahan ringan seperti sifon, kreps, organza, dan satin; sedangkan di sisi elegan menyukai bahan-bahan *timeless*, seperti linen, satin, sutra, garbadin, *tweed*, dan sebagainya. Selain

itu tampilan oriental yang menyerupai busana *qipao* banyak menggunakan bahan seperti satin dan sutra. Pemilihan material yang mengutamakan tekstil berbahan dasar serat sintetik diutamakan untuk mendukung proses penciptaan detail lipit dengan mesin industrial.



## BAB 3

# GAGASAN KONSEPTUAL DAN VISUALISASI

### A. Gagasan Umum

Koleksi fesyen berjudul Equipoise merupakan karya yang terdiri dari lima busana siap pakai dan satu busana seni. Equipoise yang berarti seimbang menggambarkan keseimbangan dualitas *yin* dan *yang* yang menjadi filosofi utama dari olahraga taici.

Olahraga taici merupakan olahraga seni bela diri dan meditasi berasal dari Tiongkok yang memiliki filosofi kehidupan harmonis serta keunikan pada gerakannya yang relaks, perlahan, dan lembut. Tema olahraga taici dipilih sebagai respons terhadap tren pola tingkah laku masyarakat yang mulai bergeser ke arah spiritualisme akibat dari keos yang timbul di masa pandemi Covid-19. Hal tersebut seiring dengan tren fesyen yang diterbitkan oleh lembaga Indonesia *Trend Forecasting* dalam *The New Beginning* yang memuat Tren Spiritualitas sebagai salah satu tema besar Tren Fashion 2021/2022.

Equipoise merupakan koleksi fesyen *ready to wear deluxe* yang didesain dengan menggambarkan fenomena harmonis dan relaks dari olahraga taici. Diciptakan dengan teknik *tailored*, Equipoise diharapkan



dapat menjadi solusi berbusana bagi wanita urban berusia 25–40 tahun yang berkarakter lembut, tenang, dan feminin serta tertarik pada tren spiritualitas yang tengah digandrungi akhir-akhir ini.

## B. Gagasan Khusus

Koleksi fesyen bertajuk Equipoise terinspirasi dari olahraga taici yang tidak hanya seni bela diri tetapi juga sarana meditasi. Equipoise menggambarkan bagaimana anggun serta luwesnya olahraga taici yang ternyata memiliki filosofi mendalam mengenai kehidupan harmonis serta keunikannya karena bela diri ini digerakkan secara relaks.

### 1. Tema Suasana

Terdapat beberapa fenomena atau gejala visual yang muncul dari tema olahraga taici. Fenomena yang muncul di antaranya adalah harmonis, bijaksana, energi *qi*, dan relaks. Dari keempat fenomena itu, penulis mengerucutkan menjadi dua fenomena utama yaitu harmonis dan relaks. Sifat harmonis muncul dari filosofi *yin-yang* serta obsesi masyarakat Tiongkok untuk mencapai kehidupan yang harmonis serta bagaimana taici menjadi sarana olahraga dan meditasi bergerak yang membantu harmonisasi badan, pikiran, dan mental. Adapun sifat relaks muncul dari pentingnya posisi badan *sung* (relaks) untuk dapat mengaktivasi energi *qi* sehingga berlatih taici menjadi lebih optimal.

Taici merupakan olahraga seni bela diri serta meditasi yang tidak hanya melatih gerakan menyerang dan bertahan, tetapi merupakan prinsip yang berdasar pada filosofi Tiongkok untuk mencapai kehidupan yang harmoni. Prinsip keseimbangan *yin-yang* adalah salah satu yang diterapkan dengan melatih keselarasan antara badan, pikiran, dan mental.

Filosofi taici diwujudkan melalui meditasi dan seni bela diri yang mengalir dari satu gerakan menuju gerakan berikutnya.

Gerakan taichi dilakukan secara lembut dan *sung* (relaks) tetapi dengan fondasi kuda-kuda yang kokoh. Gerakan tangan selalu melingkar dengan berpusat pada *dantien* (pusat tubuh) untuk mengalirkan energi *qi* (*live forces*) ketika menyerang maupun bertahan.

## 2. Gaya

*Style* atau gaya berbusana yang akan menjadi acuan desain dari koleksi fesyen Equipoise berkaitan dengan target pasar yang dituju. Berdasarkan batasan pasar, yang menjadi sasaran penjualan produk Equipoise menjabarkan sosok wanita urban berusia 25–40 tahun dari kalangan kelas menengah atas yang berkarakter feminin, lembut, dan tenang. Sosok wanita tersebut memiliki mobilitas tinggi, berpemikiran terbuka, serta dapat menarik diri dari hiruk-pikuk perkotaan dengan *travelling* atau bermeditasi. Dari analisis demografis, geografis, dan psikografis tersebut maka koleksi fesyen Equipoise dapat menggunakan gaya feminin elegan yang mewakili karakter target konsumennya.

## 3. Tampilan

Tampilan atau *look* merupakan tampilan total yang diadaptasi dari penampilan suatu kelompok masyarakat yang berkarakteristik. Tampilan tentunya akan berkaitan dengan tema serta tren fesyen yang menjadi acuan dari suatu koleksi. Koleksi fesyen Equipoise yang terinspirasi dari olahraga taichi khas Tiongkok dengan acuan tren spiritualitas dari ITF akan menggunakan acuan tampilan oriental khas Tiongkok. Meskipun tampilan ini diadaptasi dari kostum tradisi Tiongkok, koleksi Equipoise hanya mengambil unsur-unsur tertentu yang kemudian dikembangkan lagi menjadi desain fesyen.

#### 4. Judul

Judul karya koleksi fesyen Equipoise didapatkan dari pengerucutan fenomena yang hadir menjadi dua fenomena utama, yaitu harmonis dan relaks. Kedua fenomena tersebut menjadi acuan dalam pemilihan diksi yang tepat sebagai judul koleksi sehingga judul tersebut dapat membingkai imajinasi publik dalam mengapresiasi koleksi fesyen tersebut. Tajuk Equipoise berasal dari Bahasa Inggris dengan akar kata '*equal*' dan '*poise*' yang berarti kondisi yang seimbang sempurna. Diksi *equipoise* yang merepresentasikan simbol *yin-yang* dianggap dapat mewakili kedua fenomena utama, yaitu harmonis dan relaks.

#### 5. Detail

Detail merupakan implementasi dari fenomena visual menjadi unsur-unsur desain. Detail yang diterapkan dalam koleksi fesyen Equipoise tentunya menggambarkan dari dua fenomena visual tersebut. Detail yang digunakan yaitu sebagai berikut.

##### a. *Layering*

*Layering* atau berlapis dipilih untuk menggambarkan filosofi harmonis yang menjadi akar dari olahraga taichi. Filosofi harmonis yang perlu pemahaman berlapis divisualkan dengan detail busana yang berlapis dan bertumpuk. Detail berlapis ini memvisualisasikan bagaimana filosofi harmonis diajarkan secara tersirat sehingga perlu pendalaman berlapis untuk mencapai pemahaman tersebut.

##### b. *Pleats*

*Pleats* atau lipit, lebih khususnya lipit lidi/akordion dipilih untuk memvisualisasikan fenomena relaks dari gerakan taichi. Lipitan lidi menghasilkan ilusi garis yang tipis, ringan, dan kecil yang mampu menggambarkan taichi yang digerakkan secara relaks, perlahan, dan lembut.

### C. Gagasan Visual

Implementasi ide gagasan penciptaan koleksi fesyen Equipoise tidak hanya dijabarkan secara naratif, tetapi juga perlu dijabarkan secara visual. Ide gagasan Equipoise dijabarkan melalui beberapa hal berikut.

#### a. Mood Board

*Mood Board* digunakan untuk menggambarkan gagasan visual yang muncul dalam imajinasi desainer.



**Gambar 2** *Mood Board Equipoise*

*Sumber: Dokumentasi Penulis*

Imaji penulis ketika berlatih taichi adalah meditasi dengan perluasan kesadaran untuk mencapai harmonisasi badan fisik, badan non-fisik, dan alam semesta. Visual taichi yang relaks menenangkan dimunculkan dari suasana figur yang berlatih taichi di Kuil Butong, Pegunungan Wudang, dengan kabut-kabut bak lukisan tradisional Tiongkok; *Guo Hua*. Imaji suasana pucuk-pucuk pegunungan yang dilapisi kabut muncul pada desain

sebagai detail berlapis, sedangkan lipit lidi/akordion mewakili imaji relaks dari figur yang berlatih serta ilusi garis-garis tipis lembut yang muncul pada *mood board*. Gambar-gambar yang dihadirkan pada *mood board* merupakan koleksi pribadi, koleksi narasumber, serta koleksi karya rumah mode *Heaven Gaia* yang telah dikomposisikan untuk menciptakan visualisasi suasana berlatih taichi.

#### b. Referensi Desain

Referensi desain adalah gambar produk karya desainer sebelumnya yang dapat menjadi acuan atau referensi yang memvisualisasikan gagasan penulis.



**Gambar 3 Referensi Desain**

*Sumber: Dokumentasi Heaven Gaia*

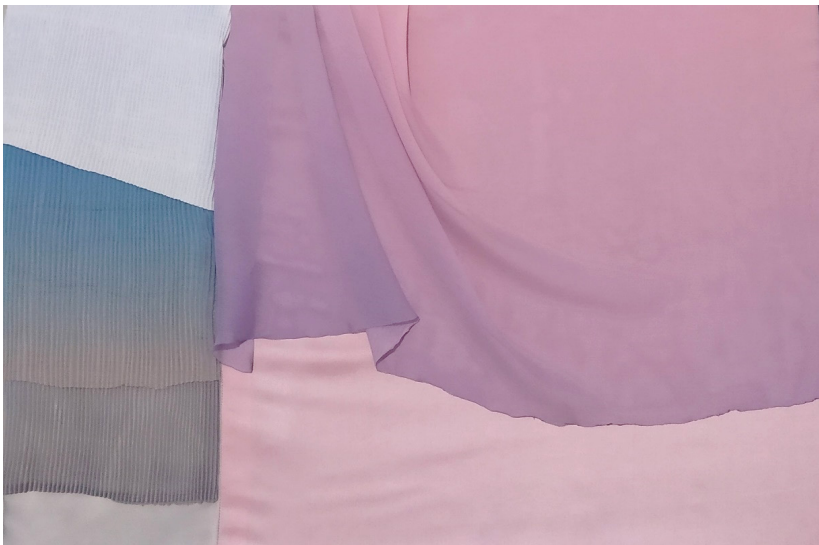
Referensi desain dari koleksi fesyen Equipoise tentunya akan memvisualisasikan gagasan tampilan serta gaya fesyen. Gambar

3 menggambarkan tampilan oriental khas Tiongkok dengan gaya fesyen feminin elegan yang menjadi referensi desain penulis diambil dari karya rumah mode Heaven Gaia karya desainer Xiong Ying.

c. *Material Plan*

*Material plan* merupakan kolase material utama dan material pendukung yang akan digunakan dalam koleksi fesyen Equipoise. Kolase ini berisikan berbagai tekstil, teknik, hingga detail yang akan diterapkan dalam desain.

Material plan koleksi fesyen Equipoise berisi bahan-bahan tekstil yang mewakili kedua fenomena utama, yaitu harmonis dan relaks. Tekstil dengan serat silang satin dan tekstil organza yang bertekstur licin dengan warna broken white serta abu-abu dihadirkan pada kolase untuk memvisualisasikan fenomena harmonis. Adapun fenomena relaks divisualisasikan dengan tekstil sifon atau kreps dengan fabric manipulation berupa lipit lidi/akordion.



**Gambar 4 Material Plan**

*Sumber: Dokumentasi Penulis*

## D. Visualisasi

Visualisasi merupakan hasil konkret berupa implementasi desain dari gagasan khusus. Visualisasi gagasan Equipoise menjadi lima koleksi desain *ready to wear* dan satu desain *art wear* memperhatikan setiap elemen desain yang telah dibahas pada poin-poin sebelumnya.

### 1. Desain Tampilan Pertama

Desain *look 1* merupakan produk *ready to wear* yang terdiri atas dua potong busana yaitu atasan berupa *drapery blouse* berwarna putih menggunakan tekstil sifon yang telah dilipit dan bawahan berupa *high waisted pleated skirt* dengan detail *layering* dan pola korset pada ban pinggang rok. Rok terbuat dari bahan satin berwarna abu-abu yang telah dilipit dengan lapisan sifon berwarna gradasi *pink* dan ungu. Tampilan ini menerapkan prinsip desain harmonis dan keseimbangan *unbalance* untuk memvisualisasikan fenomena harmonis dan relaks dengan penekanan pada unsur tekstur. Potongan busana yang bergelombang merupakan stilasi dari simbol *yin-yang*.

Enam unsur pokok penunjang desain tampilan 1 adalah sebagai berikut.

#### a. Estetika

Nilai estetis dicapai melalui harmonisasi warna dan tekstil, detail draperi serta lipit lidi/akordion,

#### b. Fungsi

Nilai fungsional dari busana ini dicapai dengan bentuk produk berupa blus dan rok yang dapat dikenakan pada acara informal, semi-formal, hingga formal seperti aktivitas bekerja kantor.

#### c. Fleksibilitas

Nilai fleksibilitas dari produk ini dicapai ketika potongan busana dapat dipadukan dengan produk lainnya dalam koleksi ini.

d. *Applicable/realizable*

Nilai realisasi dicapai dari penggunaan material yang mudah didapatkan serta proses produksi yang dikerjakan secara *dressmaking*.

e. Ekonomis

Nilai jual yang dicapai dengan produksi eksklusif serta memperhatikan unsur estetika.

f. Target pasar

Unsur target pasar memiliki kebutuhan berbusana yang bergaya feminin tetapi elegan dapat dipecahkan dengan menciptakan produk pada desain tampilan pertama koleksi fesyen Equipoise.

## 2. Desain Tampilan Kedua

Desain tampilan kedua terdiri atas dua produk yaitu *tube dress* dan *outer*. *Tube dress* berbahan satin serta sifon berwarna *broken white* ini memiliki detail lipit pada bagian bawah busana. Tampilan *tube dress* sederhana ini dilengkapi *outer* tanpa lengan berbahan kreps berwarna *pink* dengan potongan tinggi pada pinggang kanan sehingga menampakkan detail lipit lidi/akordion yang menjuntai hingga lantai. Tampilan ini menekankan unsur tekstur yang kontras, tetapi tetap harmonis dengan pemilihan warna putih dan *pink*.

Enam unsur pokok penunjang desain tampilan kedua adalah sebagai berikut.

a. Estetika

Nilai estetis dicapai melalui harmonisasi warna dan tekstil. Meskipun terdapat kontras antara tekstur lipit dan *outer* berwarna *pink*, perpaduan keseluruhan elemen desain tetap terasa selaras karena prinsip keseimbangan *unbalance* hadir pada *look* ini.



b. Fungsi

Nilai fungsional dari busana ini dicapai dengan bentuk produk berupa *tube dress* dan *outer* yang dapat dikenakan pada acara semi-formal hingga formal seperti pesta makan malam.

c. Fleksibilitas

Nilai fleksibilitas dari produk ini dicapai ketika potongan busana dapat dipadukan dengan produk lainnya dalam koleksi ini.

d. *Applicable/realizable*

Nilai realisasi dicapai dari penggunaan material yang mudah didapatkan serta proses produksi yang dikerjakan secara *dressmaking*.

e. Ekonomis

Nilai jual yang dicapai dengan produksi eksklusif serta memperhatikan unsur estetika.

f. Target pasar

Unsur target pasar memiliki kebutuhan berbusana yang bergaya feminin tetapi elegan dapat dipecahkan dengan menciptakan produk pada desain tampilan kedua dari koleksi fesyen *Equipoise*.

### 3. Desain Tampilan Ketiga

Desain tampilan ketiga terdiri atas tiga produk berupa atasan, bawahan, dan *outer*. Atasan berupa blus tanpa lengan berbahan sifon gradasi *pink* ke ungu yang sudah dilipit, sedangkan bawahan berupa celana *palazzo* berwarna abu-abu terbuat dari satin dengan aksentuasi lipit dari bahan organza di sisinya. Tampilan ini dilengkapi dengan *outer* berupa jaket bolero satin berwarna *pink*, berkerah tegak, dan hem lengan dikerut serta aksentuasi berupa pengait dari *tassel*. Tampilan ini memiliki penekanan pada tekstur secara kontras antara licin dengan kasar dari lipitnya.

Enam unsur pokok penunjang desain tampilan ketiga adalah sebagai berikut.

a. Estetika

Nilai estetis dicapai melalui harmonisasi warna dan tekstil yang memadukan tekstur satin yang licin dengan sifon yang telah dilipit lidi/akordion.

b. Fungsi

Nilai fungsional dari busana ini dicapai dengan bentuk produk berupa blus, celana, dan *outer* yang dapat dikenakan pada acara informal, semi-formal, hingga formal seperti makan malam keluarga.

c. Fleksibilitas

Nilai fleksibilitas dari produk ini dicapai ketika potongan busana dapat dipadukan dengan produk lainnya dalam koleksi ini.

d. *Applicable/realizable*

Nilai realisasi dicapai dari penggunaan material yang mudah didapatkan serta proses produksi yang dikerjakan secara *dressmaking*.

e. Ekonomis

Nilai jual yang dicapai dengan produksi eksklusif serta memperhatikan unsur estetika.

f. Target pasar

Unsur target pasar memiliki kebutuhan berbusana yang bergaya feminin tetapi elegan dapat dipecahkan dengan menciptakan produk pada desain tampilan ketiga koleksi fesyen Equipoise.

#### 4. Desain Tampilan Keempat

Desain tampilan keempat terdiri dari tiga produk yaitu atasan, bawahan, serta *outer*. Atasan tampilan ini merupakan blus tanpa

lengan terbuat dari bahan sifon *broken white* dengan lapisan sifon berwarna gradasi biru yang telah dilipit, sedangkan bawahannya merupakan celana *palazzo* terbuat dari satin berwarna abu-abu dengan lapisan yang sama. Tampilan ini juga dilengkapi dengan *outer* berupa jaket bolero berbahan sifon ungu. Penekanan *look* ini ada pada tekstur licin dan kasar yang dihadirkan secara repetitif.

Enam unsur pokok penunjang desain tampilan keempat ini adalah sebagai berikut.

a. Estetika

Nilai estetis dicapai melalui harmonisasi warna dan tekstil yang memadukan tekstur satin yang licin dengan sifon yang telah dilipit lidi/akordion serta proporsi setiap potongan busana yang memberikan kesan jenjang.

b. Fungsi

Nilai fungsional dari busana ini dicapai dengan bentuk produk berupa blus, celana, dan *outer* yang dapat dikenakan pada acara informal, semi-formal, hingga formal seperti aktivitas bekerja kantoran.

c. Fleksibilitas

Nilai fleksibilitas dari produk ini dicapai ketika potongan busana dapat dipadukan dengan produk lainnya dalam koleksi ini.

d. *Applicable/realizable*

Nilai realisasi dicapai dari penggunaan material yang mudah didapatkan serta proses produksi yang dikerjakan secara *dressmaking*.

e. Ekonomis

Nilai jual yang dicapai dengan produksi eksklusif serta memperhatikan unsur estetika.

f. Target pasar

Unsur target pasar memiliki kebutuhan berbusana yang

bergaya feminin tetapi elegan dapat dipecahkan dengan menciptakan produk pada desain *look 4* koleksi fesyen Equipoise.

## 5. Desain Tampilan Kelima

Desain tampilan kelima terdiri atas dua produk yaitu *dress* dan *outer*. *Dress* tanpa lengan pada *look* ini terbuat dari bahan satin abu-abu, sifon gradasi biru serta organza abu-abu dengan detail lipit bertumpuk. Tampilan ini dilengkapi dengan *outer* berupa mantel dengan pola seperempat lingkaran yang terbuat dari kain kreps ungu bertekstur garis tipis dan lembut. Tampilan ini memiliki penekanan pada tekstur.

Enam unsur pokok penunjang desain tampilan kelima ini adalah sebagai berikut.

### a. Estetika

Nilai estetis dicapai melalui harmonisasi warna dan tekstil yang telah dilipit serta prinsip repetitif yang dihadirkan. Selain itu terdapat stilasi simbol *yin-yang* yang dihadirkan pada bagian belakang mantel.

### b. Fungsi

Nilai fungsional dari busana ini dicapai dengan bentuk produk berupa *dress* dan *outer* yang dapat dikenakan pada acara semi-formal hingga formal seperti pesta keluarga.

### c. Fleksibilitas

Nilai fleksibilitas dari produk ini dicapai ketika potongan busana dapat dipadukan dengan produk lainnya dalam koleksi ini.

### d. *Applicable/realizable*

Nilai realisasi dicapai dari penggunaan material yang mudah didapatkan serta proses produksi yang dikerjakan secara *dressmaking*.

e. Ekonomis

Nilai jual yang dicapai dengan produksi eksklusif serta memperhatikan unsur estetika.

f. Target pasar

Unsur target pasar memiliki kebutuhan berbusana yang bergaya feminin tetapi elegan dapat dipecahkan dengan menciptakan produk pada desain tampilan kelima koleksi fesyen Equipoise.

## 6. Desain *Art Fashion*

Desain *Art Fashion* terdiri dari dua potong busana, yaitu *dress* panjang berwarna putih dengan detail lipit yang didraperi serta mantel berwarna putih dengan kerah tegak dan lengan panjang. Penekanan unsur desain dihadirkan dari tekstur pada *dress* serta ukuran mantel yang menjuntai panjang. Tampilan ini memiliki penekanan pada tekstur.

Enam unsur pokok penunjang desain *art fashion* adalah sebagai berikut.

a. Estetika

Nilai estetika dicapai dari benturan visual terhadap unsur tekstur yang memenuhi *dress* serta aksentuasi pada ukuran mantel. Selain itu, warna *broken white* yang cenderung netral dipadukan dengan warna pastel pada bagian *facing* untuk memberi aksentuasi.

b. Fungsi

Desain *art fashion* akan mengutamakan nilai estetis dibanding nilai fungsionalnya, tetapi busana ini tetap dapat digunakan dengan nyaman pada kesempatan tertentu yang membutuhkan media fesyen sebagai pesan.

c. Fleksibilitas

Nilai fleksibilitas dari produk ini dicapai ketika potongan

busana dapat dipadukan dengan produk lainnya dalam koleksi ini.

d. *Applicable/realizable*

Nilai realisasi dicapai dari penggunaan material yang mudah didapatkan serta proses produksi yang dikerjakan secara *dressmaking*.

e. Ekonomis

Nilai jual yang dicapai dengan produksi eksklusif serta memperhatikan unsur estetika.

f. Target pasar

Unsur target pasar memiliki kebutuhan berbusana yang bergaya feminin tetapi elegan dapat dipecahkan dengan menciptakan produk pada desain *look art fashion* koleksi fesyen Equipoise.



  
**BAB 4****EQUIPOSE**

Berdasarkan pendekatan model ADDIE (analisis, desain, *development*, implementasi, evaluasi), maka proses penciptaan atau proses produksi merupakan tahap desain, pengembangan desain (*development*), implementasi desain, dan evaluasi desain. Pada proses ini desainer melakukan tahapan-tahapan dari penciptaan desain awal, pengembangan desain, penciptaan ilustrasi desain, penciptaan gambar teknik hingga produksi busana serta penghitungan harga jual.

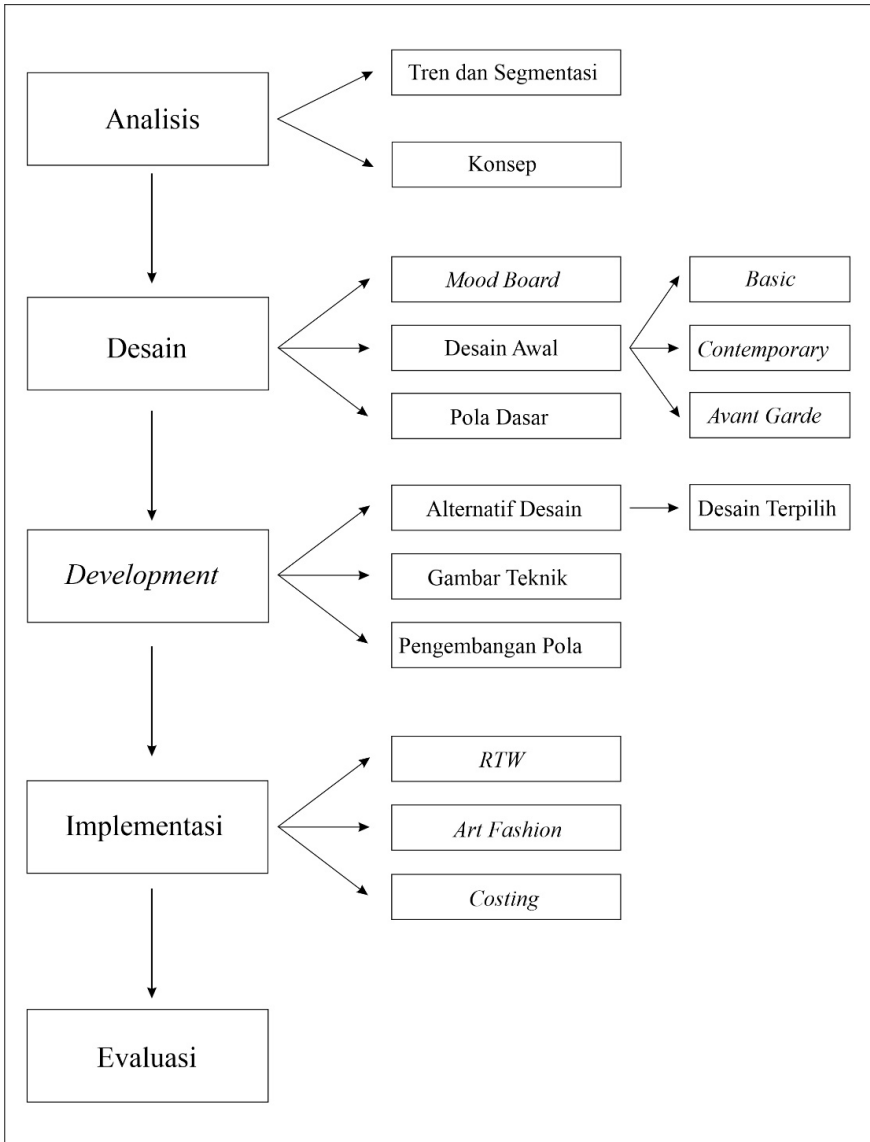
**A. Proses Penciptaan**

Koleksi fesyen ini bertajuk Equipoise yang berarti keadaan yang seimbang, mewakili dari prinsip *yin-yang* yang saling berlawanan tetapi justru menjadi seimbang. Fenomena harmonis dan relaks akan dihadirkan dengan komposisi unsur rupa yang harmonis ditambah pemilihan warna pastel dengan bahan-bahan ringan yang memberikan kesan relaks. Busana yang terdiri dari *top*, *bottom*, *outer*, serta *dress* bergaya feminin elegan dengan tampilan oriental ini cocok dikenakan pada berbagai kesempatan semi-formal hingga formal.



## 1. Tahapan Pembuatan Koleksi

Pembuatan sebuah koleksi fesyen memerlukan perancangan yang matang. Proses penciptaan koleksi fesyen Equipoise melewati beberapa tahapan yang akan dijelaskan pada bagan berikut.



**Bagan 1 Tahapan Pembuatan Koleksi**

*Sumber: Dokumentasi Penulis*

#### a. Tahap Analisis

Proses penciptaan diawali dengan tahap analisis yang terdiri dari pengamatan terhadap kebutuhan pasar serta tema inspirasi. Analisis kebutuhan pasar berupa pengamatan terhadap alat pemenuh kebutuhan yang diklasifikasikan berdasar pada segmentasi pasar serta tren fesyen yang akan datang. Dari analisis segmentasi pasar, desainer dapat menyimpulkan gambaran awal dari gaya fesyen, sedangkan analisis tren fesyen dapat dikerucutkan menjadi tampilan desain yang akan dibuat.

Proses analisis terhadap tema inspirasi akan mendapatkan berbagai fenomena. Kemudian fenomena tersebut dikerucutkan menjadi dua fenomena utama yang akan dijadikan konsep desain. Analisis terhadap segmentasi pasar dan tren tentunya harus berkesinambungan dengan analisis tema inspirasi. Kemudian ketiganya disusun menjadi satu konsep yang berisi gaya, tampilan, tema suasana, judul, dan dua fenomena utama. Konsep desain koleksi fesyen *Equipoise* terdiri dari gaya feminin elegan, tampilan oriental, tema suasana olahraga taichi dan filosofinya, judul *Equipoise* yang berarti seimbang, serta fenomena harmonis dan relaks.

#### b. Tahap Desain

Proses selanjutnya adalah penyusunan *mood board* yang menggambarkan konsep. Fenomena harmonis dan relaks dihadirkan dengan menyusun komposisi berdasarkan unsur dan prinsip rupa yang akan dihadirkan pada koleksi nantinya. *Mood board* menampilkan pula referensi desain dari karya sebelumnya sebagai gambaran awal desain yang akan diciptakan. Terdapat pula *material plan* yang terdiri dari material tekstil yang akan digunakan.

Proses berikutnya pada tahap desain adalah pembuatan desain awal berupa gambar teknik yang diklasifikasikan menjadi *basic*, *contemporary*, dan *avant garde*. Desain awal tersebut dibuat berdasarkan dua fenomena, yaitu harmonis dan relaks. Selanjutnya membuat pola dasar dari busana yang akan dibuat untuk mempermudah tahap pengembangan desain.

c. Tahap Pengembangan (*Development*)

Selanjutnya merupakan proses pengembangan dari gambar teknik pada desain awal menjadi empat puluh alternatif desain *ready to wear*. Kemudian dipilih lima desain yang akan diimplementasikan menjadi busana. Selanjutnya menciptakan gambar teknik serta pengembangan pola jahit dari kelima desain terpilih.

d. Tahap Implementasi

Tahap implementasi merupakan proses realisasi desain. Mengacu pada pengembangan pola serta gambar teknik yang telah diciptakan, proses realisasi desain dibantu oleh penjahit untuk mengerjakan proses penjahitan hingga penyelesaian akhir. Pada tahap ini pula terdapat penghitungan taksiran harga jual dari setiap produk.

e. Tahap Evaluasi

Tahap evaluasi merupakan proses pengukuran atau pengamatan terhadap kesesuaian antara desain dengan produk jadi serta berkaitan dengan spesifikasi atau syarat kelayakan. Tahap evaluasi terdapat di setiap tahap (analisis, desain, pengembangan, dan implementasi) sehingga terdapat revisi untuk menyempurnakan produk yang dibuat.

## 2. Tahap Desain

Tahap desain berisi proses perancangan awal yang berisi visualisasi gagasan menjadi *mood board*, acuan desain dan *material plan*, lalu pembuatan desain awal dan pola dasar untuk menciptakan busana.

### a. *Mood Board, Referensi Desain, dan Material Plan*

Sebagaimana telah dijabarkan pada pembahasan gagasan visual, ketiga elemen ini merupakan wujud visual dari gagasan dan konsep yang diusung untuk menciptakan koleksi fesyen Equipoise. *Mood board* merupakan wujud visual dari konsep yang telah dibuat. Imajinasi olahraga taichi yang relaks, lembut, menenangkan, bagaikan sedang berlatih di Pegunungan Wudang. Warna-warna pastel dan natural dihadirkan dengan lembut untuk mengharmonisasi setiap unsur yang hadir pada *mood board*.



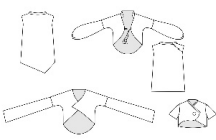
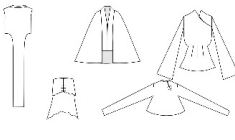

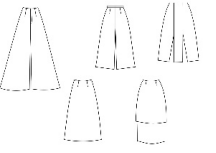
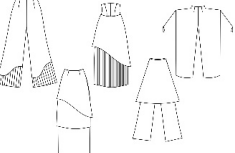
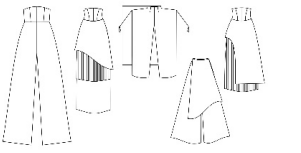
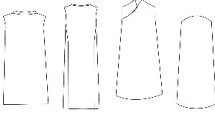


**Gambar 5 Mood Board Equipoise**

*Sumber: Dokumentasi Penulis*

Referensi desain koleksi fesyen Equipoise merupakan karya desainer Xiong Ying dengan jenama Heaven Gaia yang memiliki tampilan oriental. Gaya busana feminin dan elegan hadir pula pada beberapa koleksinya. Busana-busana berbahan satin dan sifon dengan kerah tegak khas oriental menjadi gambaran awal dari koleksi fesyen Equipoise. *Material plan* koleksi fesyen Equipoise menggunakan bahan satin, sifon, krepes dan organza dengan paduan warna putih (*broken white*), abu, biru muda, *pink*, serta ungu.

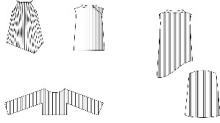
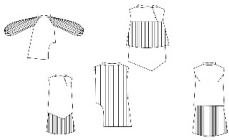
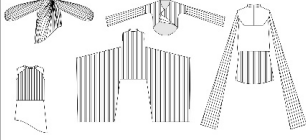
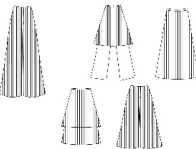
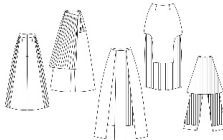
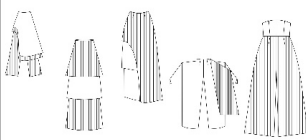
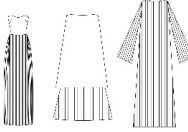

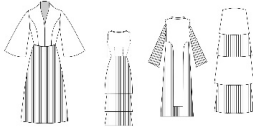
### b. Desain Awal

Desain awal adalah hasil reka rupa dari konsep yang disusun. Desain awal koleksi fesyen Equipoise dibuat dalam wujud gambar teknik yang diklasifikasi menjadi *basic*, *contemporary*, dan *avant garde* serta menerapkan dua fenomena harmonis dan relaks.

Sifat 1: Harmonis			
	basic	contemporary	avant garde
top			
bottom			
dress			

**Gambar 6** Gambar Teknik Harmonis

*Sumber: Dokumentasi Penulis*

Sifat 2: Rileks			
	basic	contemporary	avant garde
top			
bottom			
dress			

**Gambar 7 Gambar Teknik Relaks**

*Sumber: Dokumentasi Penulis*

### c. Pola Dasar

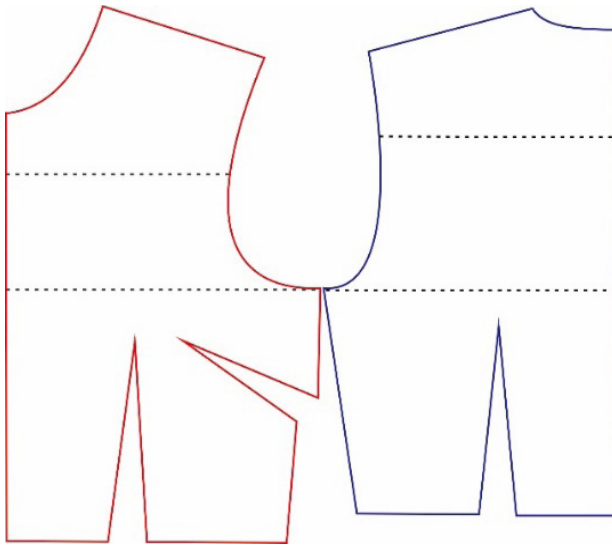
Pola dasar merupakan konstruksi awal pola untuk menciptakan busana sebelum dikembangkan sesuai dengan desain. Pola dasar dapat menjadi acuan bentuk untuk pengembangan desain berikutnya. Berikut merupakan pola dasar yang dibuat dengan ukuran M pada skala 1:8 mengacu pada sistem *dressmaking* dari buku *Analisa Pecah Model Busana Wanita* karya Dra. Porrie Muliawan.

**Tabel 1 Ukuran Badan**

*Sumber: Dokumen Penulis*

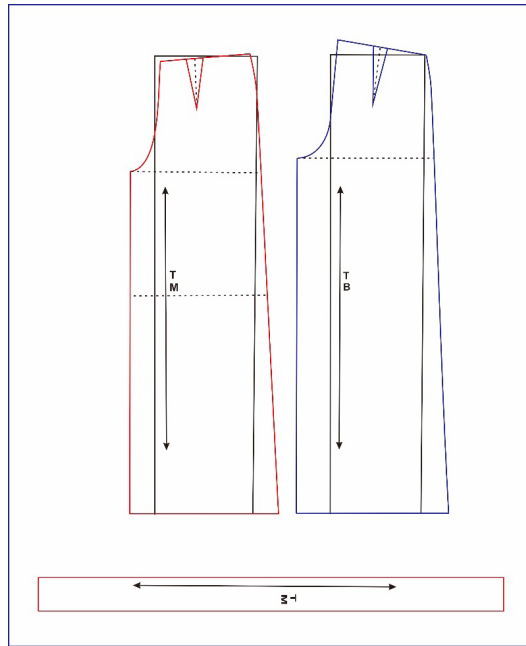
Ukuran Badan M	(cm)
<b>Lingkar Badan</b>	85
<b>Lingkar Pinggang</b>	72

Lingkar Panggul	94
Lingkar Kerung Leher	38
Panjang Muka	40
Lebar Muka	34
Panjang Punggung	42/40
Lebar Punggung	36
Tinggi Dada	25
Jarak Dada	18
Lebar Pundak (Bahu ke bahu)	38
Tinggi Panggul	20



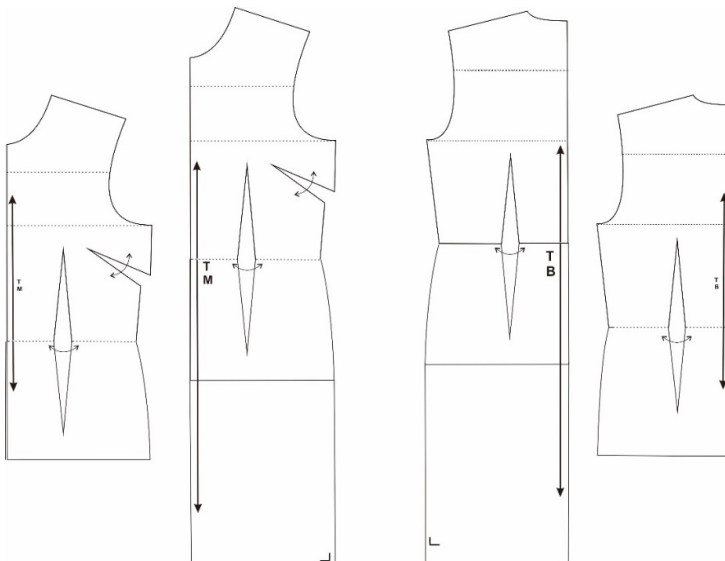
**Gambar 8 Pola Dasar Badan**

*Sumber: Muliawan, Porrie*



**Gambar 9 Pola Dasar Celana Palazzo**

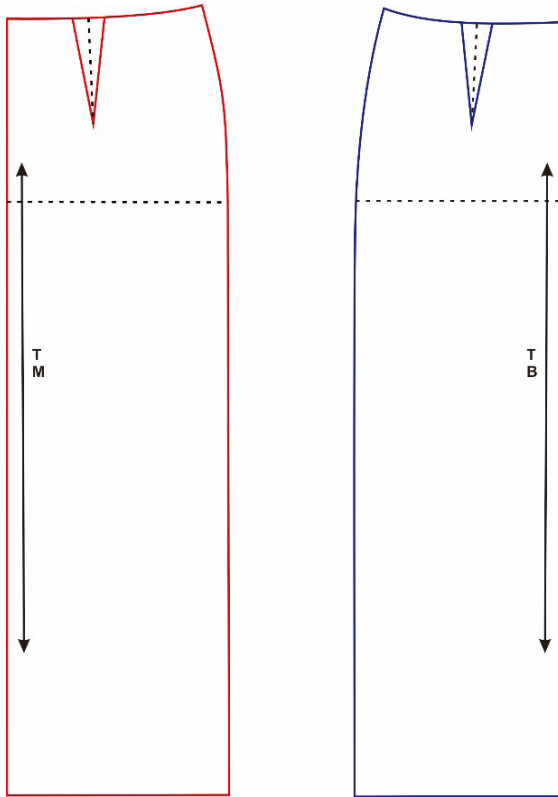
*Sumber: Muliawan, Porrie*



**Gambar 10 Pola Dasar Dress serta Blus**

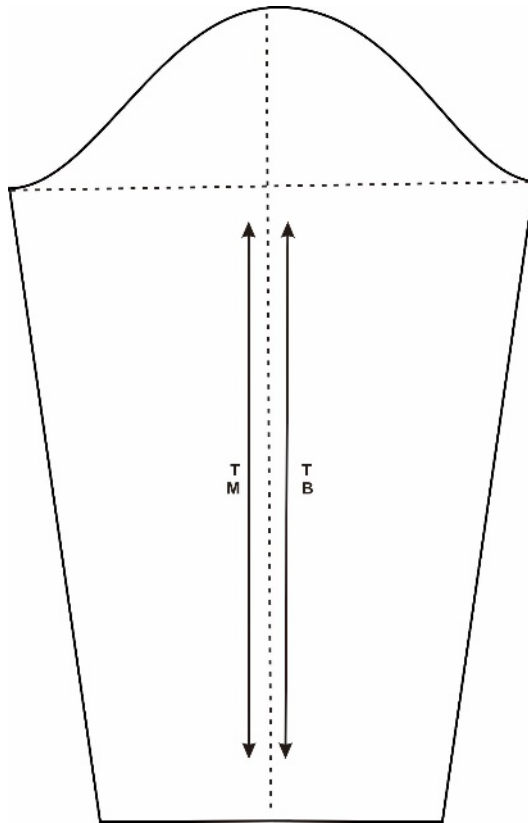
*Sumber: Muliawan, Porrie*





**Gambar 11 Pola Dasar Rok**

*Sumber: Muliawan, Porrie*



**Gambar 12 Pola Dasar Lengan**

*Sumber: Muliawan, Porrie*

### 3. Tahap Pengembangan (*Development*)

Tahap pengembangan adalah proses pembuatan empat puluh desain alternatif hasil rekayasa serta pencampuran dari desain awal. Pada proses penciptaan alternatif desain koleksi fesyen Equipoise, desainer langsung menerapkannya pada ilustrasi fesyen untuk memperkirakan proporsi serta kesatuan busana.

a. Empat Puluh Alternatif Desain



**Gambar 13 Empat Puluh Alternatif Desain**

*Sumber: Dokumentasi Penulis*



**Gambar 14 Empat Puluh Alternatif Desain**

*Sumber: Dokumentasi Penulis*



**Gambar 15 Empat Puluh Alternatif Desain**

*Sumber: Dokumentasi Penulis*



**Gambar 16 Empat Puluh Alternatif Desain**

*Sumber: Dokumentasi Penulis*



**Gambar 17 Empat Puluh Alternatif Desain**

*Sumber: Dokumentasi Penulis*



**Gambar 18 Empat Puluh Alternatif Desain**

*Sumber: Dokumentasi Penulis*



**Gambar 19 Empat Puluh Alternatif Desain**

*Sumber: Dokumentasi Penulis*



**Gambar 20 Empat Puluh Alternatif Desain**

*Sumber: Dokumentasi Penulis*



**Gambar 21 Lima Alternatif Art Fashion**

*Sumber: Dokumentasi Penulis*

**b. Lima Desain Terpilih**



**Gambar 22 Lima Desain Terpilih**

*Sumber: Dokumentasi Penulis*



**Gambar 23 Desain Art Fashion**

*Sumber: Dokumentasi Penulis*

## **B. Tahap Implementasi**

Tahap implementasi koleksi fesyen Equipoise merupakan realisasi desain yang dibuat dengan teknik jahit *dressmaker* menggunakan pola konstruksi serta teknik draperi pada art fashion. Pada proses ini, desain berbentuk ilustrasi diterjemahkan menjadi gambar teknik untuk mempermudah proses kerja pembuatan pola, tenaga penjahit dan penyelesaian akhir. Terdapat pula taksiran harga jual dari menghitung jumlah harga barang mentah dan biaya produksi.



## 1. Tampilan Pertama

Tampilan pertama terdiri dari blus berbahan dasar sifon putih yang dilipit lidi/akordion serta rok berbahan sifon serat jagung dengan gradasi warna *pink* menuju ungu dan bahan satin abu-abu yang dilipit lidi/akordion. Blus tersebut memiliki bukaan belakang, detail draperi di dada kiri, kerah tegak, dan lengan reglan yang ujungnya dikerut. Garis hem pada blus ini dibuat rapi menyatu dengan *lining* agar memberikan kesan menggembung seperti awan-awan yang ada pada *mood board*. Ban pinggang pada rok direkayasa menjadi pola *obi* sehingga terdapat kesan kokoh yang berlawanan dengan relaks, tetapi tetap dihadirkan secara harmonis melalui pemilihan tekstil dan warna.

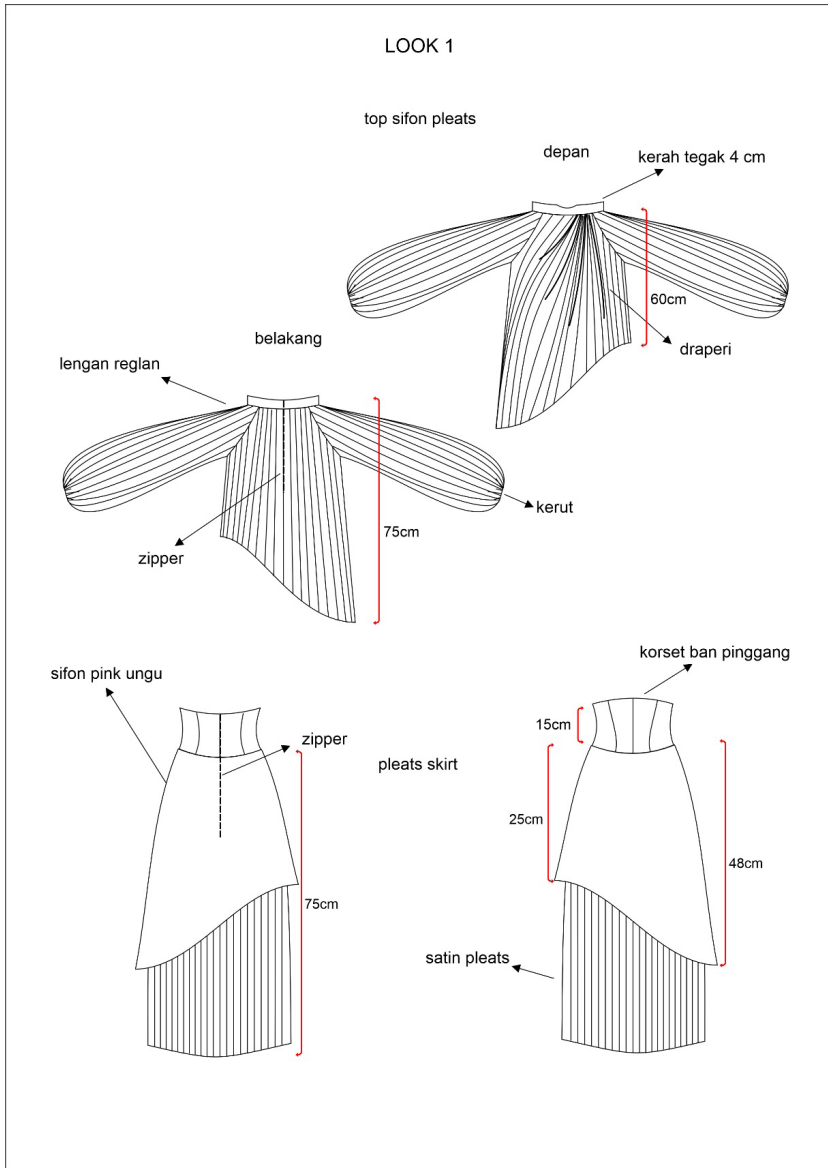
### a. Desain



**Gambar 24 Ilustrasi Desain Tampilan Pertama**

*Sumber: Dokumentasi Penulis*

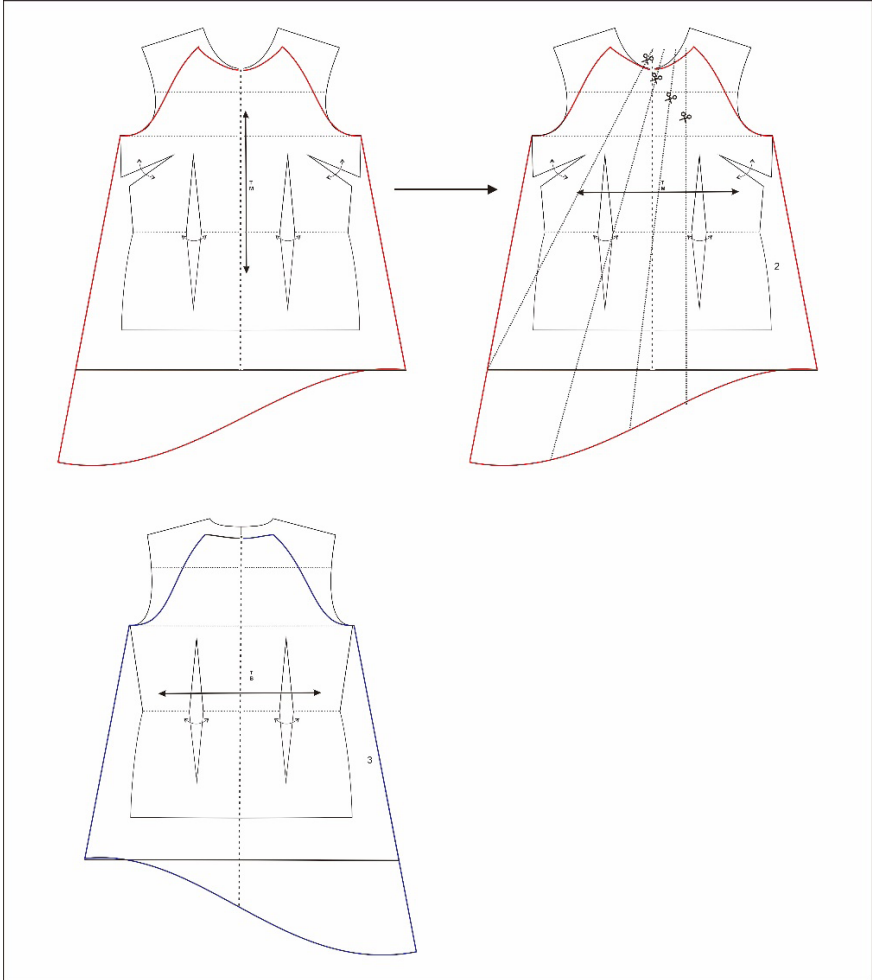
## Gambar Teknik



Gambar 25 Gambar Teknik Tampilan Pertama

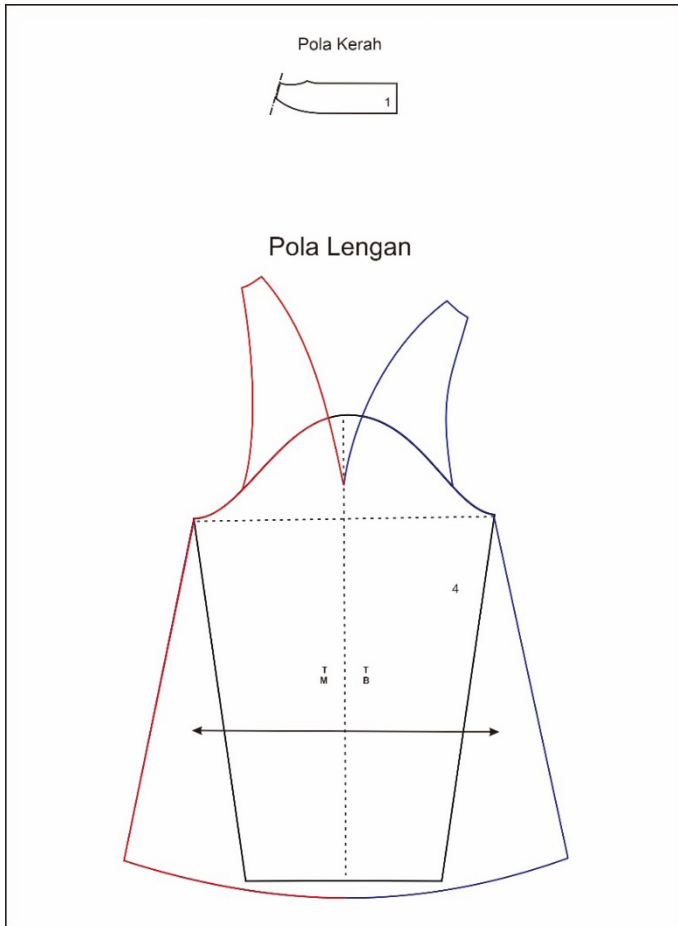
Sumber: Dokumentasi Penulis

b. Pengembangan Pola Skala 1:8



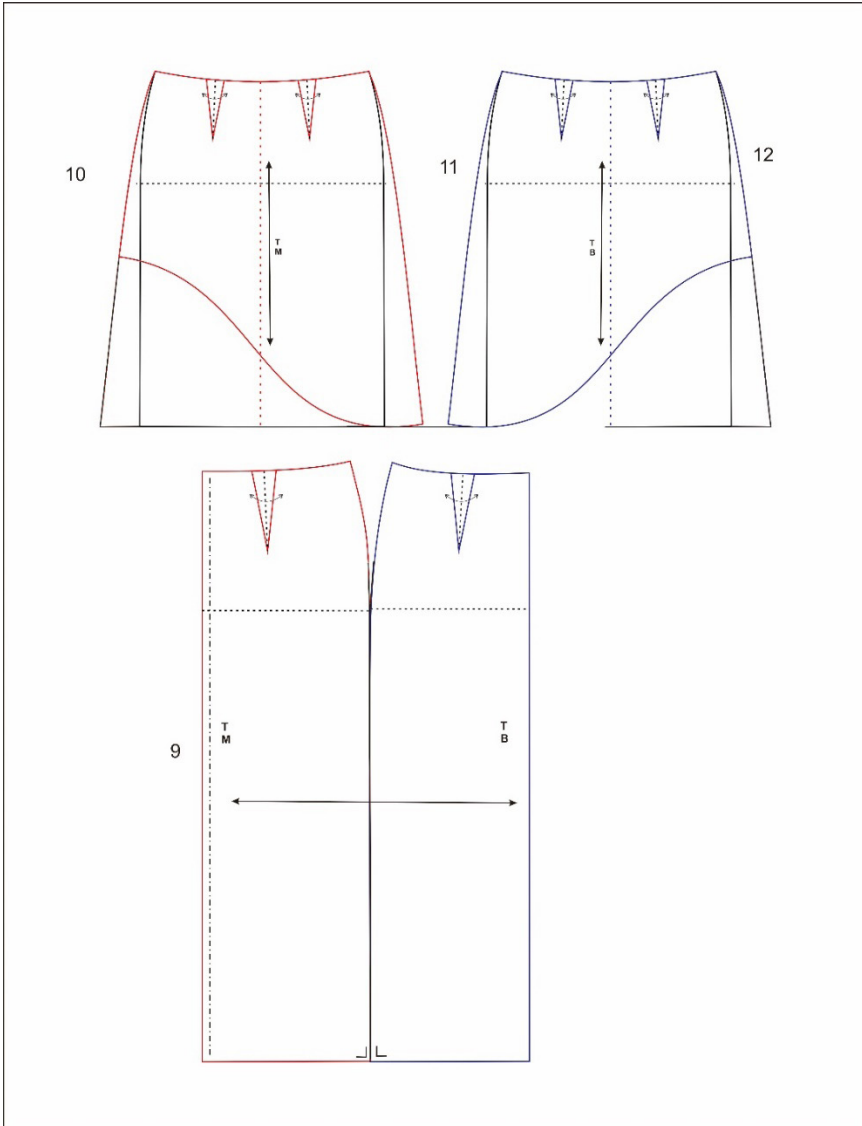
**Gambar 26 Pola Top Tampilan Pertama**

*Sumber: Dokumentasi Penulis*



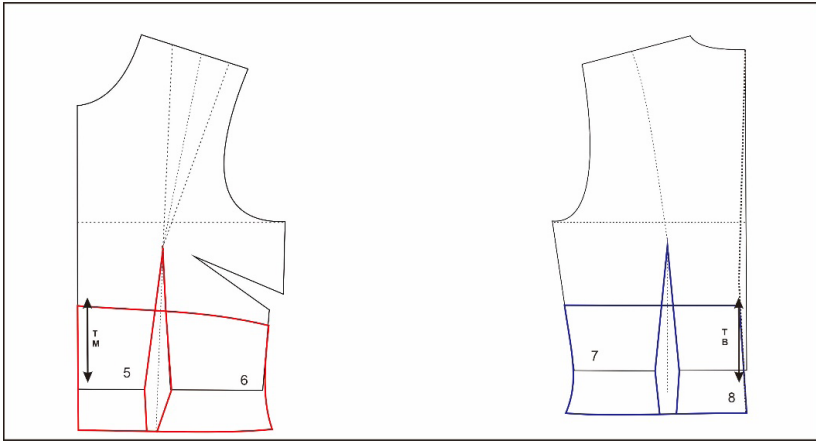
**Gambar 27 Pola Top Tampilan Pertama**

*Sumber: Dokumentasi Penulis*



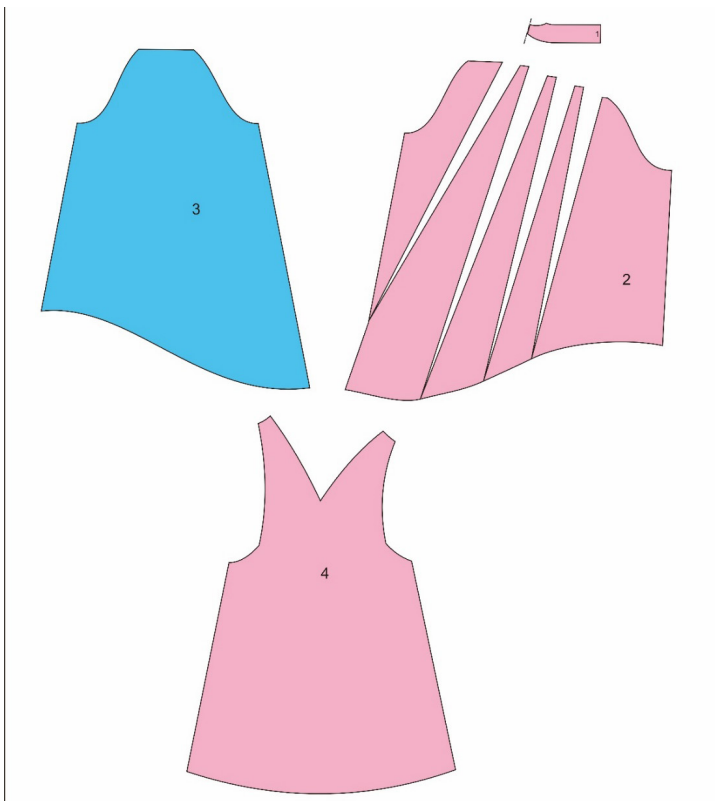
**Gambar 28 Pola Obi Bottom Tampilan Pertama**

*Sumber: Dokumentasi Penulis*



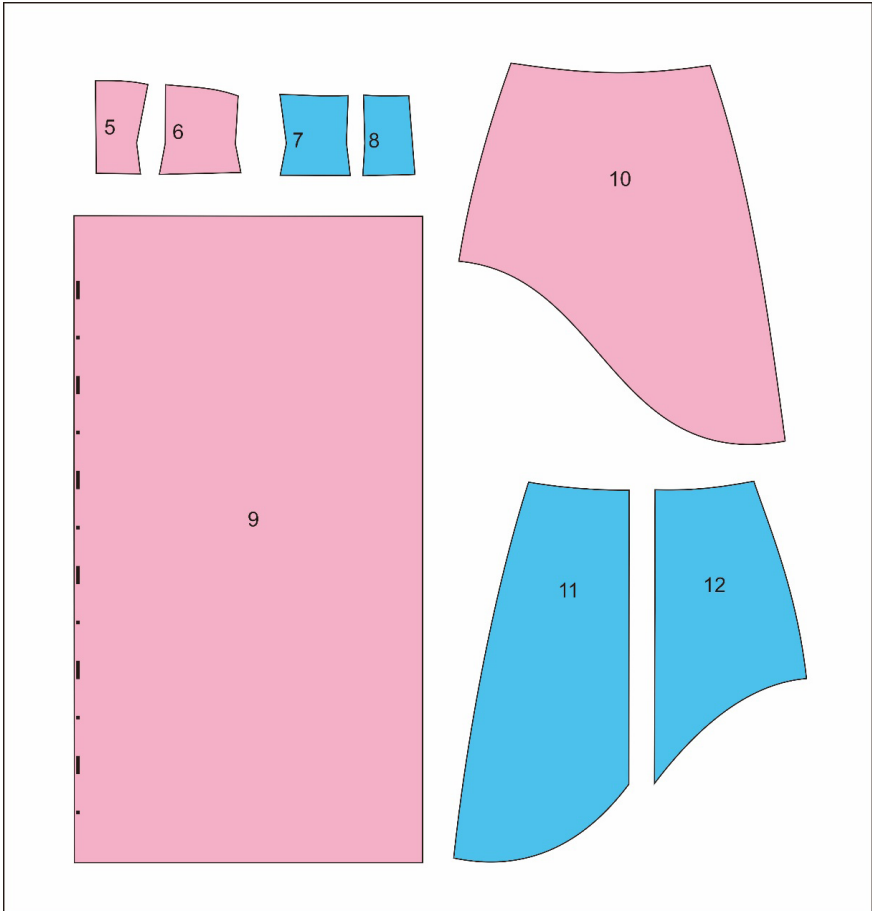
**Gambar 29 Pola Bottom Tampilan Pertama**

*Sumber: Dokumentasi Penulis*



**Gambar 30 Pengembangan Pola Top Tampilan Pertama**

*Sumber: Dokumentasi Penulis*



**Gambar 31 Pengembangan Pola Bottom Tampilan Pertama**

*Sumber: Dokumentasi Penulis*

c. Realisasi



**Gambar 32 Realisasi Tampilan Pertama**

*Sumber: Dokumentasi Penulis*





**Gambar 33 Realisasi Tampilan Pertama**

*Sumber: Dokumentasi Penulis*



**Gambar 34 Realisasi Tampilan Pertama**

*Sumber: Dokumentasi Penulis*

## Taksiran Harga Jual

Tabel 2 Taksiran Harga Tampilan Pertama

Sumber: Dokumentasi Penulis

MENENTUKAN HARGA JUAL PLEATED BLOUSE TAMPILAN PERTAMA						
NO	KETERANGAN PENGELUARAN	HARGA SATUAN (RP)	JUMLAH BARANG	TOTAL (RP)	TOTAL HARGA BARANG MENTAH (RP)	
<b>Direct Material (Bahan Mentah)</b>						
1	Sifon BW	9.000	3	27.000		
2	Zipper	4.000	1	4.000		
3	Benang	3.000	0,17	510		
4	kancing kait	300	1	300		
5				0		
6				0		
					31810	
<b>Direct Labor dan Manufacturing Overhead (Proses Produksi)</b>						
1	CMT (Cut, Make, Trim)	100.000	1	100.000	TOTAL BIAYA PRODUKSI (RP)	
2	pleats	3.500	3	10.500		
3				0		
4				0		
					110.500	
<b>Harga Jual : (Direct Material + Direct Labor + Manufacturing Overhead) x 200%</b>					<b>Rp 284.620,00</b>	
<b>URAIAN HARGA JUAL</b>						
No	KETERANGAN	PRESENTASE		JUMLAH (RP)		
1	Direct Material + Direct Labor + Manufacturing Overhead	50%		Rp 142.310		
2	General operating expense (pemasaran, penjualan, merchandising, design, pengembangan produk, distribusi, administrasi)	8%		Rp 22.770		

3	PPN (Pajak Pertambahan Nilai)	10%	Rp	28.462
4	Margin Gerai (Konsinyasi)	25%	Rp	71.155
5	Profit (Keuntungan)	7%	Rp	19.923
<b>Harga Jual</b>			<b>Rp</b>	<b>284.620</b>

**Tabel 3 Taksiran Harga Tampilan Pertama**

*Sumber: Dokumentasi Penulis*

<b>MENENTUKAN HARGA JUAL PLEATED SKIRT TAMPILAN PERTAMA</b>					
<b>NO</b>	<b>KETERANGAN PENGELUARAN</b>	<b>HARGA SATUAN (RP)</b>	<b>JUMLAH BARANG</b>	<b>TOTAL (RP)</b>	<b>TOTAL HARGA BARANG MENTAH (RP)</b>
<b>Direct Material (Bahan Mentah)</b>					
1	Sifon gradasi	13.000	0,75	9.750	
2	Satin velvet silver	9.000	2,5	22.500	
3	Benang	3.000	0,6	1.800	
4	zipper	4.000	1	4.000	
5	kufner	20.000	0,5	10.000	
6				0	
48.050					
<b>Direct Labor dan Manufacturing Overhead (Proses Produksi)</b>					
1	CMT (Cut, Make, Trim)	100.000	1	100.000	<b>TOTAL BIAYA PRODUKSI (RP)</b>
2	pleats	3.500	2	7.000	
3				0	
4				0	
107.000					
<b>Harga Jual : (Direct Material + Direct Labor + Manufacturing Overhead) x 200%</b>					<b>Rp 310.100,00</b>
<b>URAIAN HARGA JUAL</b>					
<b>No</b>	<b>KETERANGAN</b>	<b>PERSENTASE</b>		<b>JUMLAH (RP)</b>	
1	Direct Material + Direct Labor + Manufacturing Overhead	50%		Rp 155.050	

2	<i>General operating expense</i> (pemasaran, penjualan, <i>merchandising, design,</i> pengembangan produk, distribusi, administrasi)	8%	Rp	24.808
3	PPN (Pajak Pertambahan Nilai)	10%	Rp	31.010
4	Margin Gerai (Konsinyasi)	25%	Rp	77.525
5	Profit (Keuntungan)	7%	Rp	21.707
<b>Harga Jual</b>			<b>Rp</b>	<b>310.100</b>

## 2. Tampilan Kedua

Tampilan kedua terdiri dari *tube dress* putih berbahan satin dan sifon yang dilipit lidi/ akordion dilengkapi dengan *outer* tanpa lengan berwarna *pink* terbuat dari kreps. *Dress* tersebut memiliki bukaan belakang dan garis dada berbentuk hati, sedangkan *outer* memiliki kerah tegak serta permainan pada pecahan pola yang membuatnya membungkus *dress*.

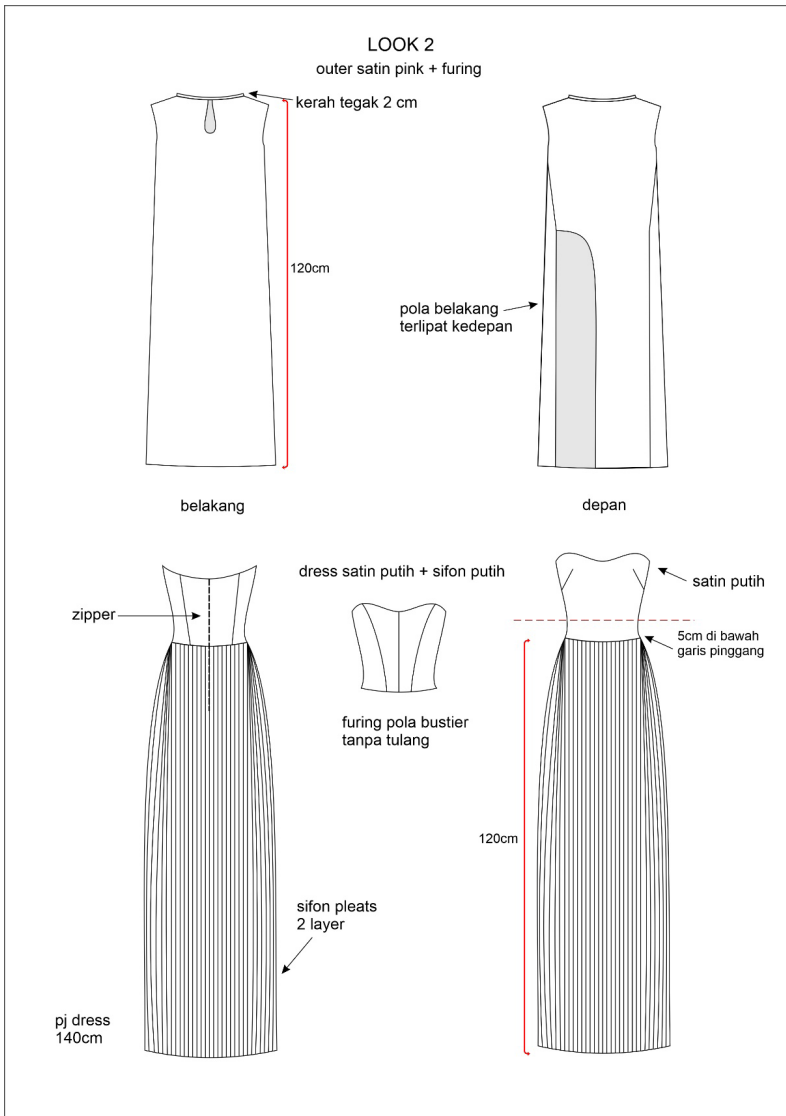
a. Desain



**Gambar 35 Ilustrasi Desain Tampilan Kedua**

*Sumber: Dokumentasi Penulis*

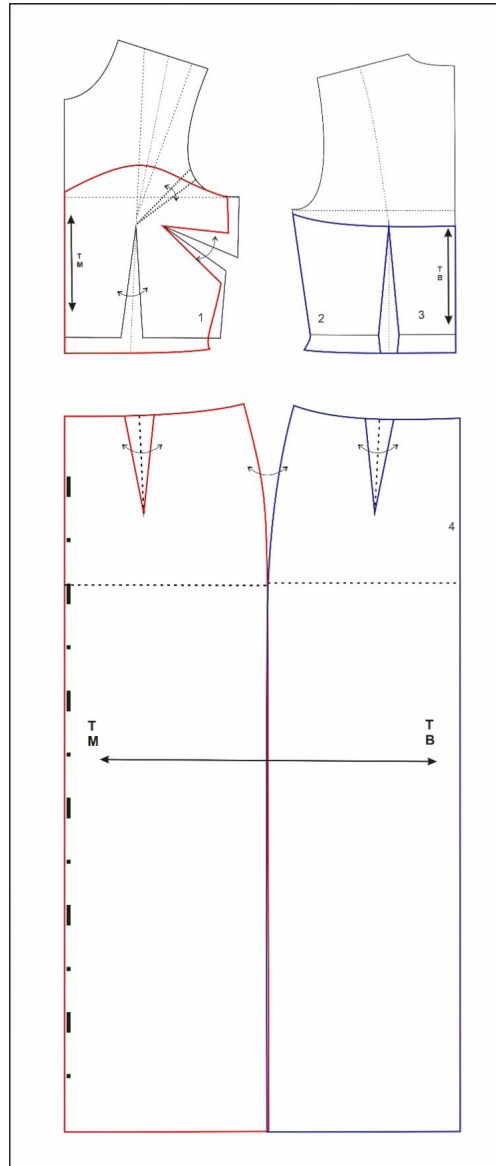
## Gambar Teknik



Gambar 36 Gambar Teknik Tampilan Kedua

Sumber: Dokumentasi Penulis

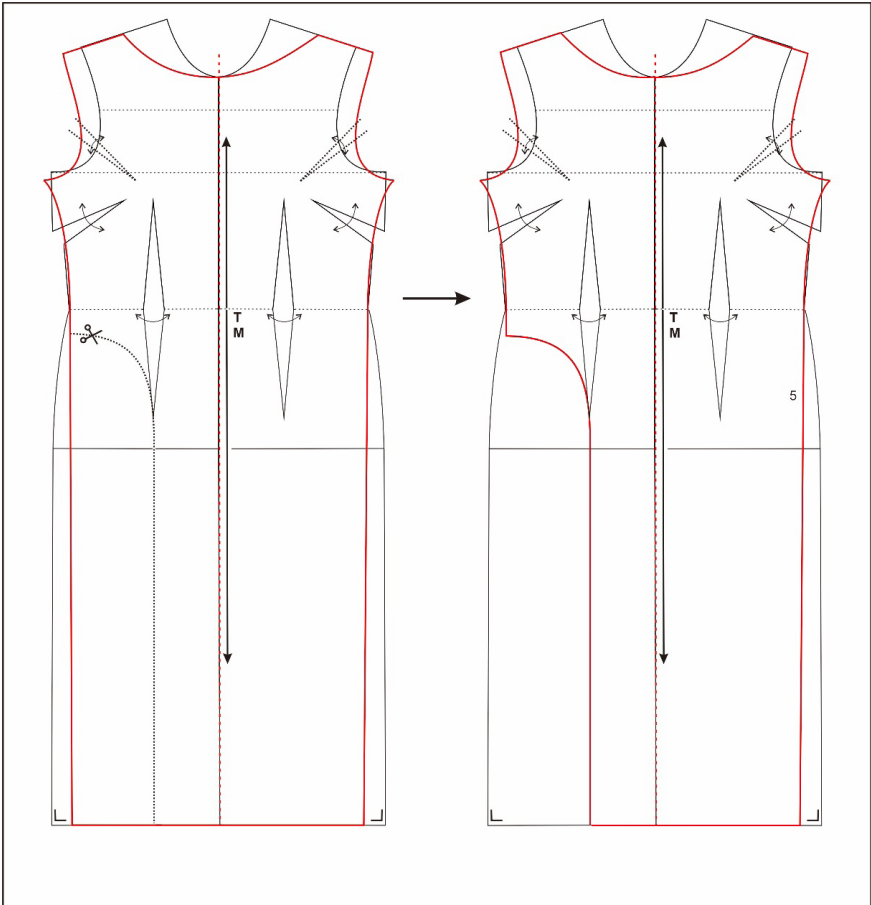
b. Pengembangan Pola Skala 1:8



**Gambar 37 Pola Dress Tampilan Kedua**

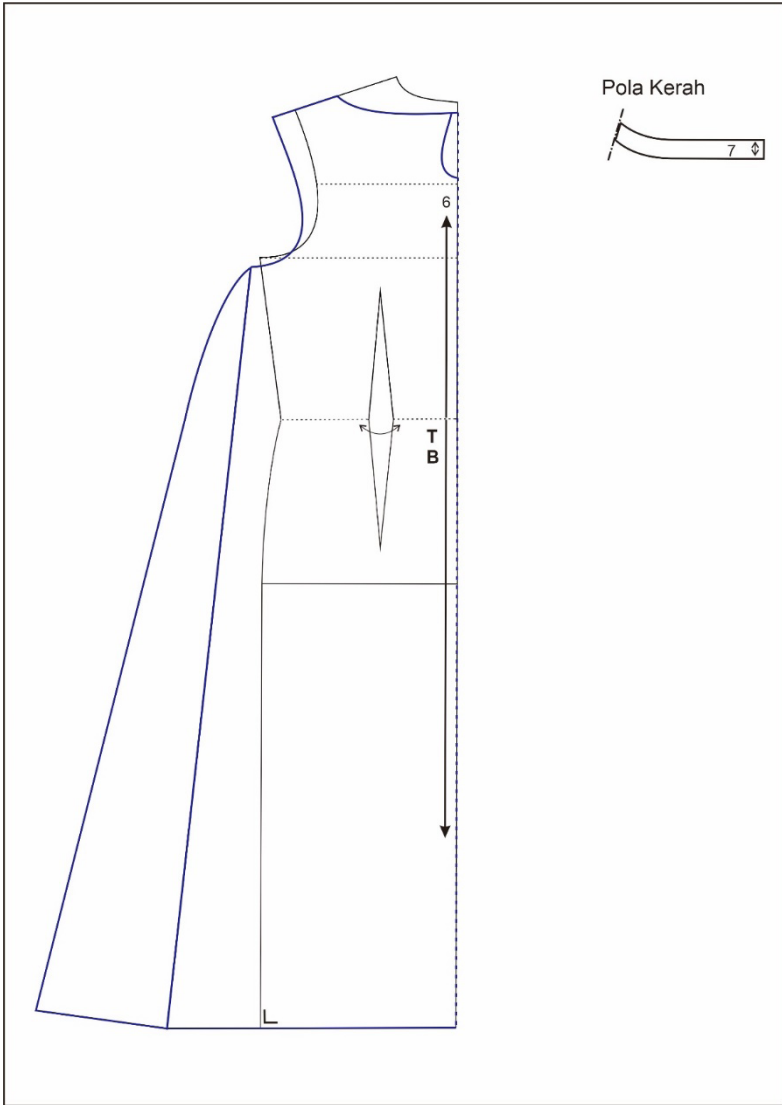
*Sumber: Dokumentasi Penulis*





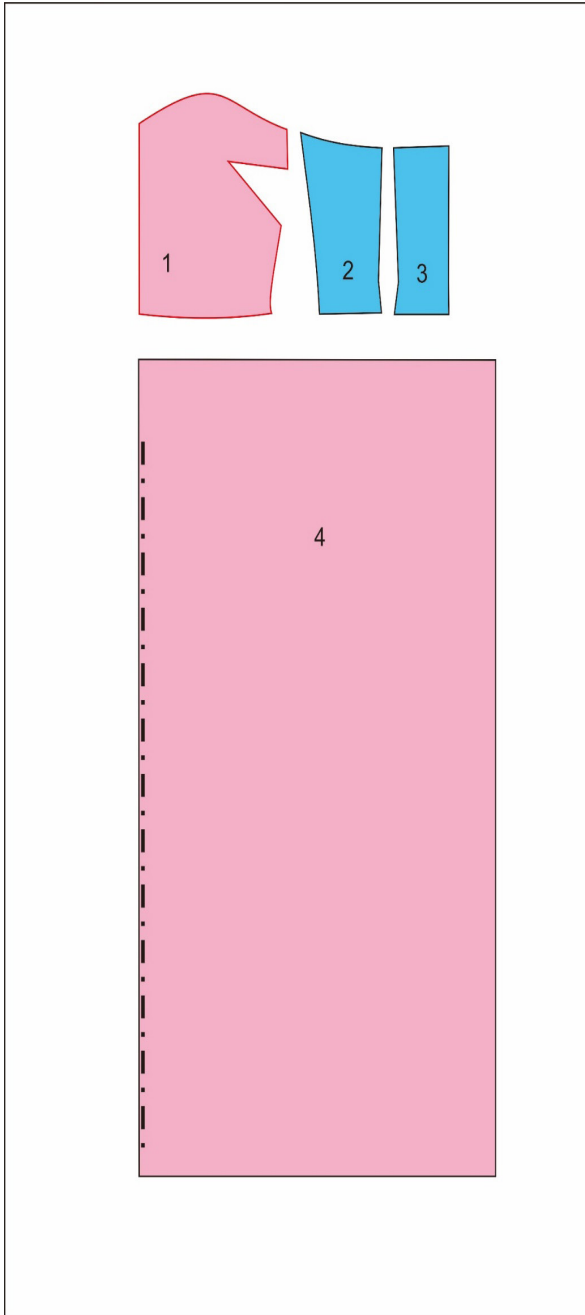
**Gambar 38 Pola Outer Tampilan Kedua**

*Sumber: Dokumentasi Penulis*



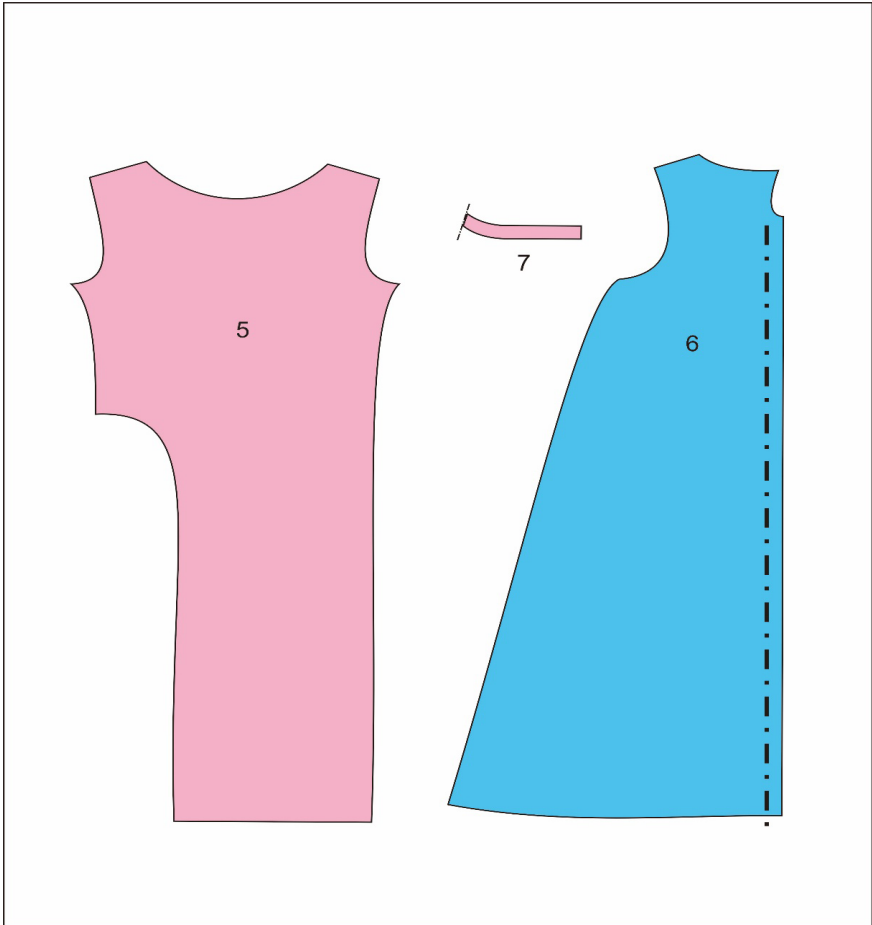
**Gambar 39 Pola Outer Tampilan Kedua**

*Sumber: Dokumentasi Penulis*



**Gambar 40 Pengembangan Pola Dress Tampilan Kedua**

*Sumber: Dokumentasi Penulis*



**Gambar 41 Pengembangan Pola Outer Tampilan Kedua**

*Sumber: Dokumentasi Penulis*

c. Realisasi



**Gambar 42 Realisasi Tampilan Kedua**

*Sumber: Dokumentasi Penulis*



**Gambar 43 Realisasi Tampilan Kedua**

*Sumber: Dokumentasi Penulis*



**Gambar 44 Realisasi Tampilan Kedua**

*Sumber: Dokumentasi Penulis*

## Taksiran Harga Jual

Tabel 4 Taksiran Harga Tampilan Kedua

Sumber: Dokumentasi Penulis

MENENTUKAN HARGA JUAL PLEATED DRESS TAMPILAN KEDUA					
NO	KETERANGAN PENGELUARAN	HARGA SATUAN (RP)	JUMLAH BARANG	TOTAL (RP)	TOTAL HARGA BARANG MENTAH (RP)
<b>Direct Material (Bahan Mentah)</b>					
1	Sifon BW	9.000	6	54.000	
2	Satin BW	9.000	1	9.000	
3	Benang	3.000	0,5	1.500	
4	Zipper	4.000	1	4.000	
5	kufner	7.000	1	7.000	
6	kancing kait	300	1	300	
					75800
<b>Direct Labor dan Manufacturing Overhead (Proses Produksi)</b>					
1	CMT ( <i>Cut, Make, Trim</i> )	300.000	1	300.000	TOTAL BIAYA PRODUKSI (RP)
2	<i>pleats</i>	3.500	6	21.000	
3				0	
4				0	
					321.000
<b>Harga Jual : (Direct Material + Direct Labor + Manufacturing Overhead) x 200%</b>					<b>Rp 793.600,00</b>
URAIAN HARGA JUAL					
No	KETERANGAN	PRESENTASE		JUMLAH (RP)	
1	<i>Direct Material + Direct Labor + Manufacturing Overhead</i>	50%		Rp 396.800	



2	General operating expense (pemasaran, penjualan, merchandising, design, pengembangan produk, distribusi, administrasi)	8%	Rp	63.488
3	PPN (Pajak Pertambahan Nilai)	10%	Rp	79.360
4	Margin Gerai (Konsinyasi)	25%	Rp	198.400
5	Profit (Keuntungan)	7%	Rp	55.552
<b>Harga Jual</b>			<b>Rp</b>	<b>793.600</b>

Tabel 5 Taksiran Harga Tampilan Kedua

Sumber: Dokumentasi Penulis

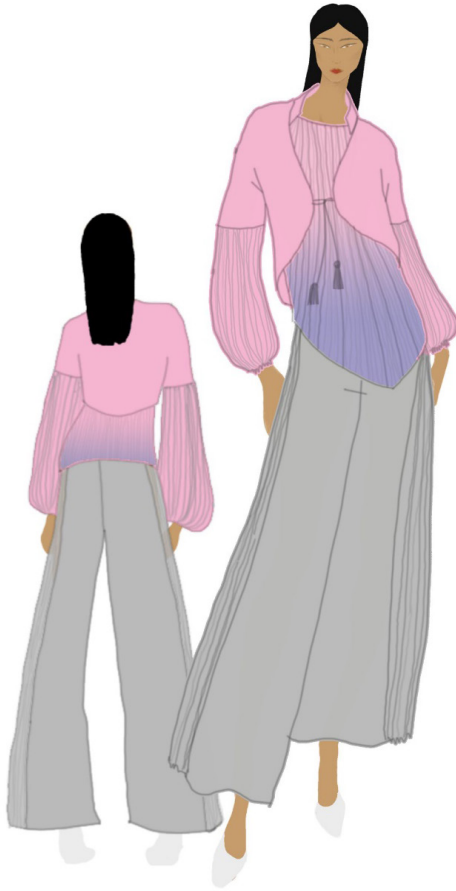
MENENTUKAN HARGA JUAL SLEEVELESS OUTER TAMPILAN KEDUA					
NO	KETERANGAN PENGELUARAN	HARGA SATUAN (RP)	JUMLAH BARANG	TOTAL (RP)	TOTAL HARGA BARANG MENTAH (RP)
<b>Direct Material (Bahan Mentah)</b>					
1	Wolly Crepes	10.000	2	20.000	
2	Benang	3.000	0,17	510	
3	kancing kait	300	1	300	
4				0	
5				0	
6				0	
					20.810
<b>Direct Labor &amp; Manufacturing Overhead (Proses Produksi)</b>					
1	CMT (Cut, Make, Trim)	100.000	1	100.000	TOTAL BIAYA PRODUKSI (RP)
2				0	
3				0	
4				0	
					100.000
<b>Harga Jual : (Direct Material + Direct Labor + Manufacturing Overhead) x 200%</b>					<b>Rp 241.620,00</b>

URAIAN HARGA JUAL			
No	KETERANGAN	PRESENTASE	JUMLAH (RP)
1	<i>Direct Material + Direct Labor + Manufacturing Overhead</i>	50%	Rp 120.810
2	<i>General operating expense (pemasaran, penjualan, merchandising, design, pengembangan produk, distribusi, administrasi)</i>	8%	Rp 19.330
3	PPN (Pajak Pertambahan Nilai)	10%	Rp 24.162
4	Margin Gerai (Konsinyasi)	25%	Rp 60.405
5	Profit (Keuntungan)	7%	Rp 16.913
<b>Harga Jual</b>			<b>Rp 241.620</b>

### 3. Tampilan Ketiga

Tampilan ketiga terdiri dari bolero *pink* berbahan sifon lipit dan satin, atasan tanpa lengan berbahan sifon lipit berwarna gradasi *pink* ke ungu, serta celana *palazzo* abu-abu dengan detail lipit di sisinya.

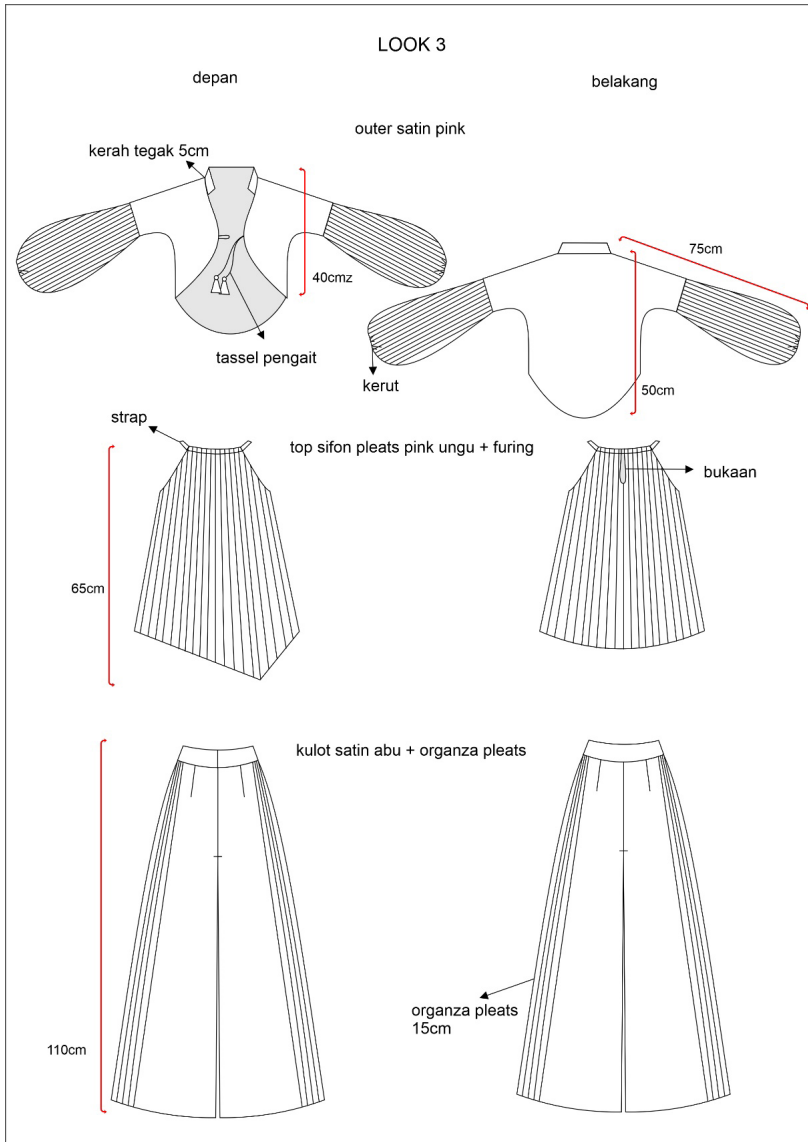
## a. Desain



**Gambar 45 Ilustrasi Desain Tampilan Ketiga**

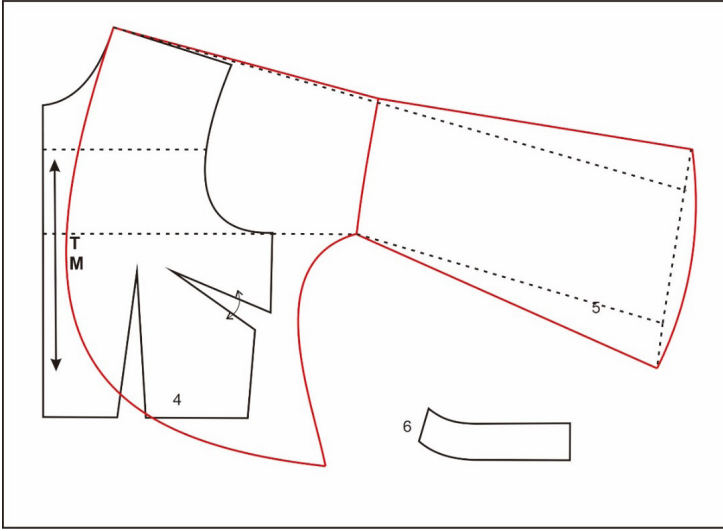
*Sumber: Dokumentasi Penulis*

## b. Gambar Teknik



**Gambar 46 Gambar Teknik Tampilan Ketiga**

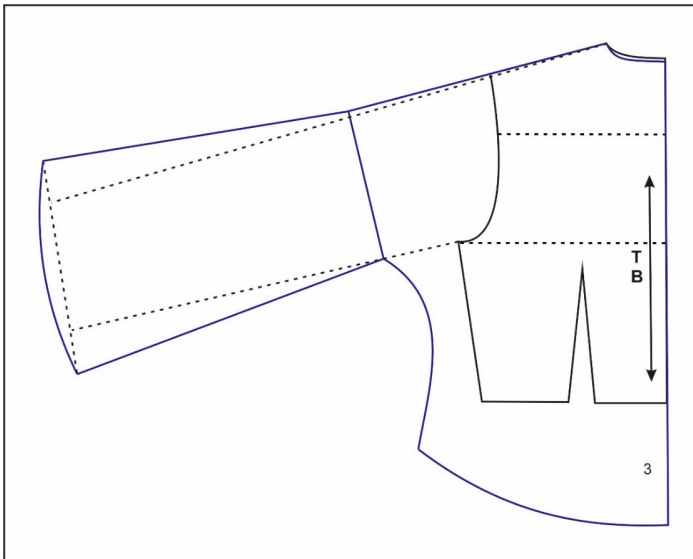
*Sumber: Dokumentasi Penulis*



**Gambar 47 Pola Outer Tampilan Ketiga**

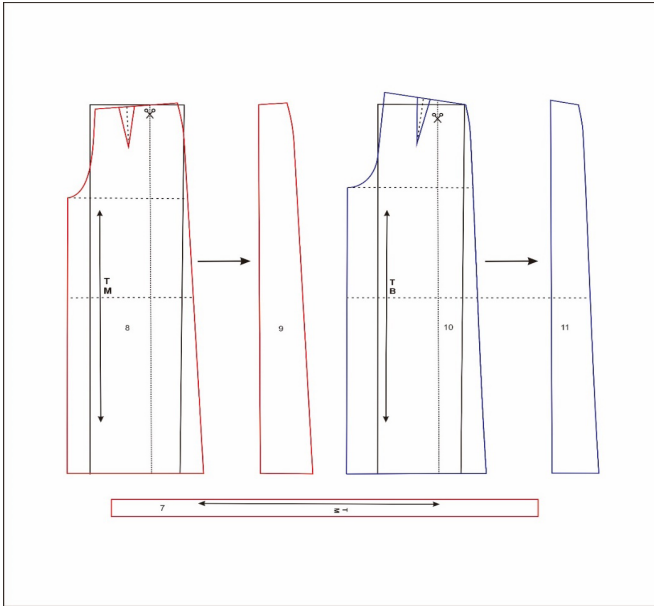
*Sumber: Dokumentasi Penulis*

c. Pengembangan Pola Skala 1:8



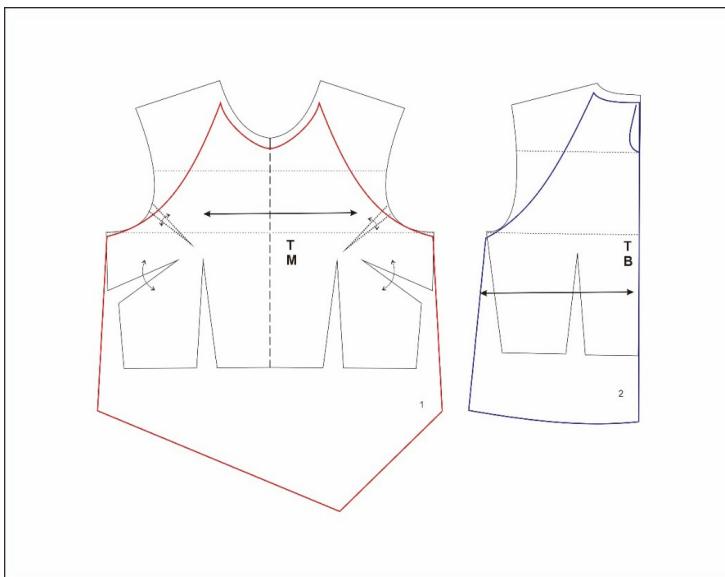
**Gambar 48 Pola Outer Tampilan Ketiga**

*Sumber: Dokumentasi Penulis*



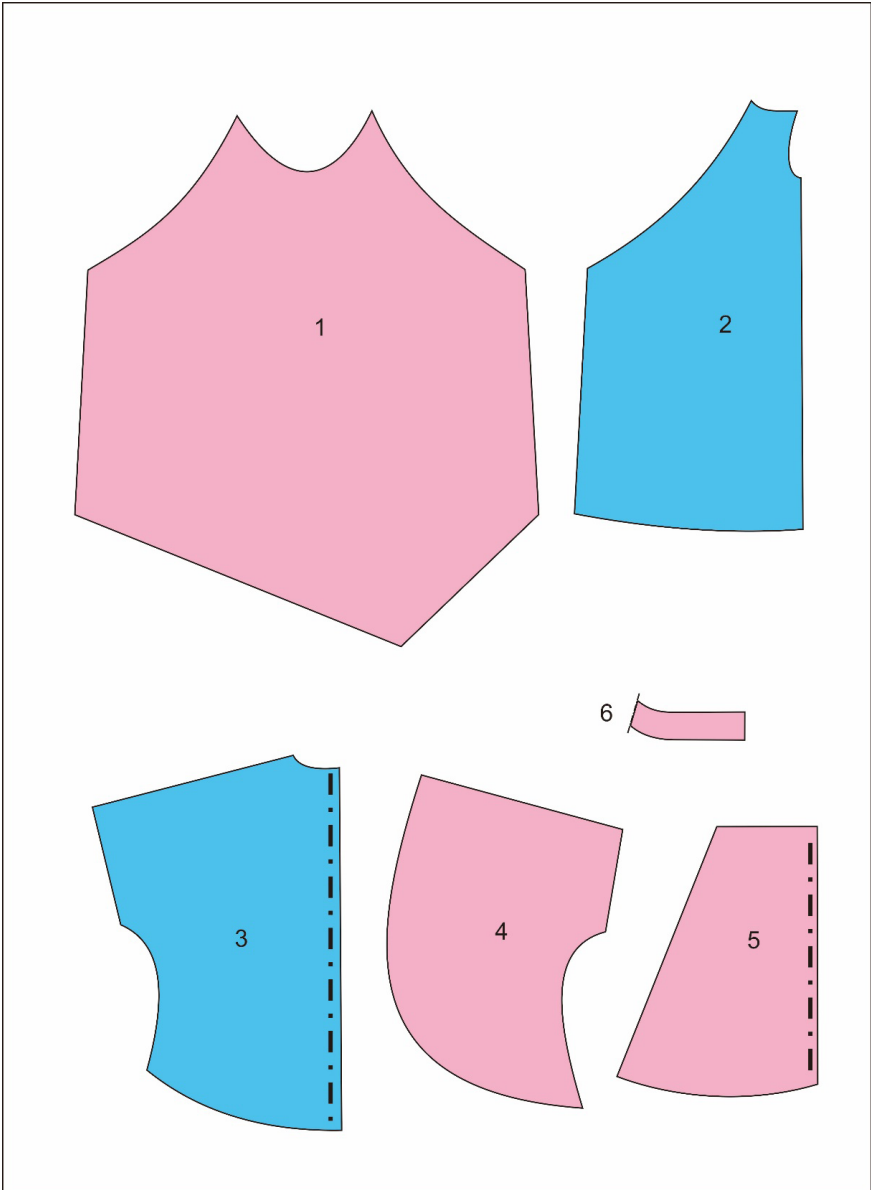
**Gambar 49 Pola Top Tampilan Ketiga**

*Sumber: Dokumentasi Penulis*



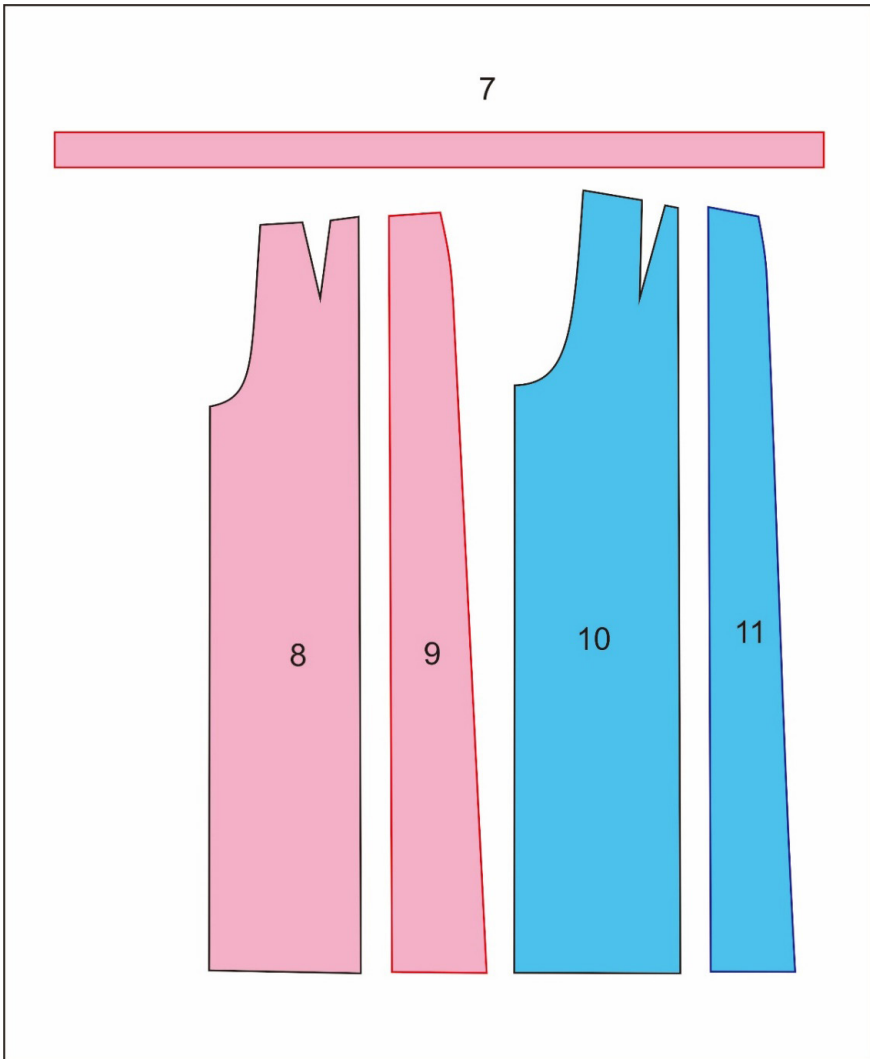
**Gambar 50 Pola Bottom Tampilan Ketiga**

*Sumber: Dokumentasi Penulis*



**Gambar 51 Pengembangan Pola Top dan Outer Tampilan Ketiga**

*Sumber: Dokumentasi Penulis*



**Gambar 52 Pengembangan Pola Bottom Tampilan Ketiga**

*Sumber: Dokumentasi Penulis*



d. Realisasi



**Gambar 53 Realisasi Tampilan Ketiga**

*Sumber: Dokumentasi Penulis*



**Gambar 54 Realisasi Tampilan Ketiga**

*Sumber: Dokumentasi Penulis*



**Gambar 55 Realisasi Tampilan Ketiga**

*Sumber: Dokumentasi Penulis*

## Taksiran Harga Jual

Tabel 6 Taksiran Harga Tampilan Ketiga

Sumber: Dokumentasi Penulis

MENENTUKAN HARGA JUAL BOLERO TAMPILAN KETIGA						
NO	KETERANGAN PENGELUARAN	HARGA SATUAN (RP)	JUMLAH BARANG	TOTAL (RP)	TOTAL HARGA BARANG MENTAH (RP)	
<b>Direct Material (Bahan Mentah)</b>						TOTAL HARGA BARANG MENTAH (RP)
1	Satin <i>pink</i>	9.000	2	18.000		
2	sifon <i>pink</i>	9.000	2	18.000		
3	Benang	3.000	0,5	1.500		
4	tassel	5.000	1	5.000		
5	kufner	7.000	1,5	10.500		
6				0		
					53000	
<b>Direct Labor dan Manufacturing Overhead (Proses Produksi)</b>					TOTAL BIAYA PRODUKSI (RP)	
1	CMT ( <i>Cut, Make, Trim</i> )	100.000	1	100.000		
2	<i>pleats</i>	3.500	2	7.000		
3				0		
4				0		
					107.000	
<b>Harga Jual : (Direct Material + Direct Labor + Manufacturing Overhead) x 200%</b>					<b>Rp 320.000,00</b>	
<b>URAIAN HARGA JUAL</b>						
No	KETERANGAN	PRESENTASE	JUMLAH (RP)			
1	<i>Direct Material + Direct Labor + Manufacturing Overhead</i>	50%	Rp	160.000		

2	<i>General operating expense</i> (pemasaran, penjualan, <i>merchandising, design,</i> pengembangan produk, distribusi, administrasi)	8%	Rp	25.600
3	PPN (Pajak Pertambahan Nilai)	10%	Rp	32.000
4	Margin Gerai (Konsinyasi)	25%	Rp	80.000
5	Profit (Keuntungan)	7%	Rp	22.400
<b>Harga Jual</b>			<b>Rp</b>	<b>320.000</b>

Tabel 7 Taksiran Harga Tampilan Ketiga

Sumber: Dokumentasi Penulis

MENENTUKAN HARGA JUAL PLEATED TOP TAMPILAN KETIGA					
NO	KETERANGAN PENGELUARAN	HARGA SATUAN (RP)	JUMLAH BARANG	TOTAL (RP)	
<b>Direct Material (Bahan Mentah)</b>					<b>TOTAL HARGA BARANG MENTAH (RP)</b>
1	sifon gradasi	13.000	2	26.000	
2	Benang	3.000	0,17	510	
3	kancing kait	300	1	300	
4				0	
5				0	
6				0	
26.810					
<b>Direct Labor dan Manufacturing Overhead (Proses Produksi)</b>					
1	CMT ( <i>Cut, Make, Trim</i> )	100.000	1	100.000	<b>TOTAL BIAYA PRODUKSI (RP)</b>
2	<i>pleat</i>	3.500	2	7.000	
3				0	
4				0	
107.000					

<b>Harga Jual : (Direct Material + Direct Labor + Manufacturing Overhead) x 200%</b>				<b>Rp</b>	<b>267.620,00</b>
<b>URAIAN HARGA JUAL</b>					
<b>No</b>	<b>KETERANGAN</b>	<b>PRESENTASE</b>	<b>JUMLAH (RP)</b>		
1	<i>Direct Material + Direct Labor + Manufacturing Overhead</i>	50%	Rp	133.810	
2	<i>General operating expense (pemasaran, penjualan, merchandising, design, pengembangan produk, distribusi, administrasi)</i>	8%	Rp	21.410	
3	PPN (Pajak Pertambahan Nilai)	10%	Rp	26.762	
4	Margin Gerai (Konsinyasi)	25%	Rp	66.905	
5	Profit (Keuntungan)	7%	Rp	18.733	
<b>Harga Jual</b>			<b>Rp</b>	<b>267.620</b>	

Tabel 8 Taksiran Harga Tampilan Ketiga

Sumber: Dokumentasi Penulis

<b>MENENTUKAN HARGA JUAL PALAZZO TAMPILAN KETIGA</b>					
<b>NO</b>	<b>KETERANGAN PENGELUARAN</b>	<b>HARGA SATUAN (RP)</b>	<b>JUMLAH BARANG</b>	<b>TOTAL (RP)</b>	<b>TOTAL HARGA BARANG MENTAH (RP)</b>
<b>Direct Material (Bahan Mentah)</b>					
1	satin silver	9.000	2,5	22.500	
2	organza silver	10.000	1	10.000	
3	benang	3.000	0,5	1.500	
4	zipper	2.500	1	2.500	
5	kancing kait	300	1	300	
6				0	
					36.800

<b>Direct Labor dan Manufacturing Overhead (Proses Produksi)</b>					<b>TOTAL BIAYA PRODUKSI (RP)</b>
1	CMT (Cut, Make, Trim)	100.000	1	100.000	
2	pleats	3.500	1	3.500	
3				0	
4				0	
103.500					
<b>Harga Jual : (Direct Material + Direct Labor + Manufacturing Overhead) x 200%</b>					<b>Rp 280.600,00</b>
<b>URAIAN HARGA JUAL</b>					
No	KETERANGAN	PRESENTASE	JUMLAH (RP)		
1	Direct Material + Direct Labor + Manufacturing Overhead	50%	Rp	140.300	
2	General operating expense (pemasaran, penjualan, merchandising, design, pengembangan produk, distribusi, administrasi)	8%	Rp	22.448	
3	PPN (Pajak Pertambahan Nilai)	10%	Rp	28.060	
4	Margin Gerai (Konsinyasi)	25%	Rp	70.150	
5	Profit (Keuntungan)	7%	Rp	19.642	
<b>Harga Jual</b>			<b>Rp</b>	<b>280.600</b>	



## BAB 5

# PENUTUP

Koleksi fesyen Equipoise terdiri dari busana siap pakai dan busana seni. Koleksi ini terinspirasi dari olahraga taichi yang telah dipelajari penulis sejak tahun 2012. Pemilihan tema tersebut juga berkaitan dengan tren spiritualitas pada tren *The New Beginning 2021/2022* yang diterbitkan oleh Indonesia *Trend Forecasting*.

Taichi merupakan olahraga seni bela diri dari Tiongkok yang melatih keharmonisan antara tubuh, pikiran, dan lingkungan dengan meditasi bergerak yang relaks, lembut, dan perlahan. Fenomena taichi yang relaks dan harmonis kemudian diolah menjadi konsep dengan memperhatikan segmentasi pasar yang dituju serta tren yang sedang berlangsung. Konsep tema olahraga taichi disusun dengan gaya feminin elegan dan tampilan oriental menjadi sebuah koleksi fesyen Equipoise yang berarti seimbang layaknya filosofi *yin-yang*.

Konsep olahraga taichi pada koleksi fesyen Equipoise diterjemahkan ke dalam elemen desain di antaranya garis tipis, siluet longgar atau lurus, serta tekstur halus dan kasar dari detail lipit. Prinsip harmonis pada komposisi desain, pemilihan warna-warna pastel dan warna netral, detail kerah tegak khas oriental serta potongan busana yang



anggun juga memperkuat gaya feminin elegan dari koleksi ini. Hal-hal tersebut yang menjadikan koleksi fesyen Equipoise dengan tema olahraga taichi sebagai konsep berkarya mampu menjadi alternatif berbusana bagi wanita karier berusia 25–40 tahun yang tinggal di perkotaan dengan karakter lembut, anggun, dan tenang.

Pembuatan koleksi fesyen diawali dengan pengamatan atau analisis terhadap beberapa hal, yaitu kebutuhan pasar yang berkaitan dengan target market, tren yang berlangsung, serta tema. Pemilihan tema untuk penyusunan konsep koleksi fesyen dapat diambil dari berbagai hal, mulai dari pengalaman pribadi, peristiwa alam, fenomena sosial, sejarah, suatu kebudayaan, bahkan khayalan imajinasi sang desainer. Keterkaitan antara tema dengan segmentasi pasar dan tren harus selaras karena segmentasi pasar akan menuntun pada pemilihan gaya, sedangkan tren akan disimpulkan sebagai tampilan dari koleksi yang dibuat.

Tahapan-tahapan yang dilaksanakan setiap desainer dapat berbeda urutan atau bahkan berbeda proses. Namun pendekatan ADDIE (*analisis, desain, development, implementasi, dan evaluasi*) pada metode *research and development* akan memudahkan pembelajaran terhadap proses penciptaan atau pengembangan produk yang bernilai komersial secara runtut dan ilmiah. Proses riset pada tahap analisis merupakan bagian penting untuk mendalami, memahami, mengamati, dan menelaah berbagai karakter, keunikan serta fenomena dari objek pengamatan. Proses riset ini perlu diperkuat dengan survei, wawancara, dokumentasi, dan studi literasi.

Tahapan desain, *development*, dan implementasi merupakan tahapan yang sudah sering dilakukan semasa. Namun desainer harus mencermati kembali setiap prosesnya dengan teliti dan ulet hingga mampu menghasilkan karya atau produk komersial yang mencapai standar serta kualifikasi tertentu. Maka dari itu, tahap evaluasi melalui asistensi tenaga pendidik atau pihak yang berkompeten

sangat diperlukan dalam proses pembelajaran. Bahkan setelah terjun di industri sekalipun, proses *quality control* menjadi tahap evaluasi untuk menghasilkan produk yang berkualitas.

## Daftar Pustaka

- Ambrose, H. 2006. *Basic Design Colour*. London: Bloomsburry.
- Benton, A. 2012. *Fashion as Art/Art as Fashion: Is Fashion, Art?* Columbus: Ohio State University.
- Bevlin, M. E. 1980. *Design Through Discovery*. New York: Holt, Rinehart and Winston.
- Boedicker, F., & Martin. 2009. *The Philosophy of Taichi Chuan*. Willich: Blue Snake Books.
- Beward, C. G. 2008. *Anticipation of The New Urban Cultural Economy: Fashion and The Transformation of London West End, 1955-1975*.
- Darisman, A. 2012. Tinjauan Elemen Desain pada Dunia Seni. *Humaniora* 3.2, 622-631.
- Easey, M. 2009. *Fashion marketing*. John Wiley & Sons.
- Elliot, A. J. 2014. Color psychology: Effects of perceiving color on psychological functioning in humans. *Annual review of psychology*, 65(1), 95-120.
- Emily Angus, M. B. 2015. *Fashion Dictionary: a Visual Resources for Terms, Techniques and Styles*. London: Carlton Books Limited.
- Fielden, G. B. 1963. *Engineering Design*. London: Report of Royal Commission-HMSO.
- Geum, K.-S., & Kim, J.-H. 2007. The Characteristic of Oriental Color in Contemporary Fashion Design. *International Journal of Costume*, 62-71.
- Gioello, D., & Berke, B. 1979. *Language of Fashion Series: Fashion Production Terms*. New York: Fairchild Publication.
- Guo, Y. P. 2014. Tai Ji Quan: An Overview of Its History, Health Benefits and Cultural Value. *Journal of Sport and Health Science*, 3-8.

- Hadisurya, I. d. 2019. *Kamus Mode Bahasa Indonesia*. Jakarta: PT Gramedia Pustaka Utama.
- Hopkins, J. 2012. *Fashion Design: The Complete Guide*. West Sussex: AVA Publishing.
- Huang, L.-L. 2016. Interpersonal Harmony and Conflict for Chinese People: A Yin-Yang Perspective. *Front. Psychol.* 7, 847.
- Junaedi, D. 2016. *Eстетika: Jalinan Subjek, Objek dan Nilai*. ArtCiv.
- Kawamura, Y. 2018. *Fashion-ology: An Introduction to Fashion Studies*. Bloomsbury.
- Kit, W. K. 2001. *The Complete Book of Tai Chi Chuan*. London: Rider Ebury.
- Leventon, M. 2005. *Art Wear: Fashion and Anti-Fashion*. London: Thames and Hudson.
- Lipovetsky, G. 1994. *The Empire of Fashion: Dressing Modern Democracy*. Princeton: Princeton University Press.
- Melnyk, V. E. 2021. *Dressmaking Techniques for Pneumatics Form*.
- Midiani, e. a. 2020. *Fashion Tren 2021/2022: The New Beginning*. Jakarta: Indonesia Trend Forecasting.
- Muliawan, P. 2003. *Analisan Pecah Model Busana Wanita*. Jakarta: BPK Gunung Mulia.
- Nugroho, S. 2015. *Manajemen Warna dan Desain*. Yogyakarta: Andi.
- Nusi, S. Z. 2002. *Jas Wanita*. Jakarta: PT Percetakan Penebar Swadaya.
- R. A. Diah Resita I. K. Jakti, M. P. 2011. Teori yang Memperkuat Kebutuhan Penamaan Warna untuk Buku Khazana Warna. *Humaniora vol. 2*, 1474-1482.
- Riyanto, A. A. 2003. *Teori Busana*. Bandung: Yapemdo.
- Sabianto, S. d. 2010. *Terampil Membuat Pakaian Wanita*. Jakarta: Prima.
- Salam, S. M. 2020. *Pengetahuan Dasar Seni Rupa*. Malang: Badan Penerbit UNM.
- Sorger, R. U. 2017. *The Fundamentals of Fashion Design*. Bloomsburry.

- Stewart, M. L. 2008. *Dressing Modern French Woman: Marketing Haute Couture 1919-1939*. Baltimore: The Johns Hopkins University Press.
- Suparta, I. M. 2019. *Prinsip Seni Rupa*. Denpasar: ISI Denpasar.
- Susanto, W. A. 2004. *Power Branding: Membangun Merek Unggul dan Organisasi Pendukungnya*. Jakarta: quantum bisnis dan manajemen.
- Sutanto, J. 2010. *T'aichi: The Great Harmony*. Jakarta: Kompas.
- Volpintesta, L. 2014. *The Languages of Fashion Design: 26 Principles Every Fashion Designer Should Know*. Massachusetts: Rockport Pub.
- Waddel, G. 2013. *How Fashion Works: Couture, ready-to-wear and mass production*. John Willey&Sons.

## Glosarium

### A

<i>a line</i>	Siluet busana yang melebar seperti huruf A
<i>aplicable</i>	Dapat diaplikasikan
<i>avant garde</i>	Mutakhir

### B

<i>basic</i>	Sederhana
<i>bodhidharma</i>	Figur pemuka agama Buddha
<i>bold</i>	Siluet busana yang berkarakter tegas dan kokoh
<i>bottom</i>	Busana bawahan: celana, rok
<i>boxy</i>	Siluet busana yang menyerupai kotak
<i>broken white</i>	Warna putih yang pudar

### C

<i>contemporary</i>	Bentuk desain terkini
<i>counter culture</i>	Budaya tandingan
<i>cross culture</i>	
<i>study</i>	Pembelajaran lintas budaya

### D

<i>dantien</i>	Titik pusat tubuh menurut anatomi pengobatan Tiongkok
<i>deconstructive</i>	Siluet busana yang mengubah konstruksi yang seharusnya
<i>development</i>	Pengembangan
<i>dress</i>	Gaun

**E**

<i>egg-shape</i>	Siluet busana yang menyerupai telur
<i>emphasis</i>	Penekanan salah satu unsur pada komposisi desain
<i>empire</i>	Siluet busana yang memiliki potongan dibawah dada
<i>entrepreneur</i>	Wirausahawan, wiraswasta
<i>equipoise</i>	Kondisi yang seimbang

**F**

<i>fabric manipulation</i>	Usaha mengubah atau memanipulasi tekstil menjadi bentuk baru
----------------------------	--------------------------------------------------------------

**G**

<i>guo hua</i>	Lukisan tradisional khas Tiongkok
----------------	-----------------------------------

**H**

<i>hippies</i>	Budaya tandingan yang memiliki ciri khas, berawal dari gerakan remaja Amerika yang menolak perang Vietnam
----------------	-----------------------------------------------------------------------------------------------------------

**I**

<i>interpersonal</i>	Komunikasi antara dua individu atau lebih yang tidak diatur secara formal
----------------------	---------------------------------------------------------------------------

**K**

<i>kimono</i>	Busana khas Jepang
konfusianisme	Ajaran Konfusius, atau dikenal sebagai agama Konghucu

## L

Lao Tzu	Figur filsuf Tiongkok
<i>layering</i>	Detail yang bertumpuk
<i>loose</i>	Siluet busana berpotongan longgar

## M

<i>mainstream</i>	Arus utama atau pemikiran umum
<i>material plan</i>	Rencana material yang digunakan
<i>military</i>	Siluet busana yang menyerupai seragam militer
<i>mindfulness</i>	
<i>coordination</i>	Kesadaran pikiran pada momen saat ini
<i>mood board</i>	Visualisasi suasana dari ide gagasan

## O

<i>outer</i>	Busana luaran, biasanya untuk menghangatkan
<i>oversize</i>	Siluet busana yang lebih besar dari ukuran semestinya

## P

<i>passionated</i>	Bergairah, menggebu-gebu
<i>pivot</i>	Metode pola lingkaran
<i>pleats</i>	Lipit pada kain
<i>point of interest</i>	Titik aksentuasi yang menarik
<i>preppy</i>	Tampilan yang rapi, parlente



*princess line* siluet busana dengan potongan membujur dari bahu melewati Puncak dada hingga garis hem

## Q

*qi* Tenaga, energi  
*qipao* Busana tradisional khas Tiongkok

## R

*realizable* Dapat diwujudkan

## S

*saree* Busana tradisional khas India  
*shade* Nada warna dengan intensitas rendah mendekati hitam  
*sheath* Siluet busana yang mengikuti bentuk tubuh  
*shift* Siluet busana yang lurus  
*slash and spread* Metode pecah pola  
*sloper* Pola dasar  
*sung* Kondisi badan yang relaks

## T

*taici* Olahraga seni bela diri dan meditasi berasal dari Tiongkok  
*taijijian* Jurus pukulan taici  
*taijiquan* Jurus pedang taici

<i>taoisme</i>	Sebuah aliran filsafat yang mempelajari kehidupan alam berasal dari Tiongkok
<i>tent</i>	Siluet busana yang melebar seperti tenda
<i>timeless</i>	Tidak lekang oleh waktu
<i>tint</i>	Nada warna dengan intensitas rendah mendekati putih
<i>top</i>	Busana atasan
<i>Trend forecasting</i>	Perkiraan tren fesyen
<i>tweed</i>	Jenis material tekstil
<b>U</b>	
<i>up to date</i>	Terkini
<b>W</b>	
<i>wushu</i>	Olahraga seni bela diri dari Tiongkok
<b>Y</b>	
<i>yin-yang</i>	Filosofi dualitas yang berlawanan namun saling menyeimbangkan
Yoga	Olahraga dan meditasi dari India
<b>Z</b>	
Zhuang Zhou	Figur filsuf Tiongkok dari abad 4 sebelum masehi

## LAMPIRAN



### Lampiran Aksesoris

*Sumber: Dokumentasi Penulis*



### Lampiran Aksesori Kepala

*Sumber: Dokumentasi Penulis*



### Lampiran Sepatu

*Sumber: Dokumentasi Penulis*

## Profil Penulis



Dharajatya Tri Paramatatwa merupakan mahasiswa Program Studi Desain Produk Mode dan Busana, FSRD IKJ angkatan 2018 yang lahir di Surakarta, 24 Oktober 1999. Ia telah menyelesaikan pendidikan dasar hingga menengah atas di Yogyakarta dengan riwayat pendidikan terakhir SMAN 1 Teladan Yogyakarta. Pengalaman di bidang kesenian mulai digeluti sejak usia tujuh tahun ketika ia tergabung dalam Sanggar Lukis Gajahwong Museum Affandi serta Sanggar Seni Drama dan Tari Klasik Universitas Negeri Yogyakarta. Sejak tahun 2009, Dharajatya mulai belajar *wushu* serta aktif menjadi atlet *wushu* junior hingga tahun 2017 dengan nomor pertandingan *taijiquan* dan *taijijian*. Pengalaman di bidang *art performance* menarik Dharajatya untuk menggeluti profesi *costume designer* pada beberapa kelompok teater sejak tahun 2016, hingga akhirnya ia memutuskan untuk melanjutkan studi di Desain Produk Mode dan Busana Institut Kesenian Jakarta.

Perkuliahan di masa pandemi Covid-19 tidak menghentikan semangat Dharajatya untuk terus berkarya dan bereksplorasi. Sejak pandemi di tahun 2020, ia telah mengikuti *Indonesia Sharia Economic Festival 2020*, *Indonesia Dance Festival 2020*, Webinar IKA Antropologi UNPAD 'Antropologi dan Fashion' 2021, *Jakarta Muslim Fashion Week 2021*, *Jakarta Artfashion 2022*, hingga pengalaman kerja praktik di UD Charisma Bali dengan bapak Ali Charisma. Empat tahun studi di Institut Kesenian Jakarta menggali berbagai potensi lain dalam diri Dharajatya, termasuk pengamatan dan penelitian ilmiah terkhususnya di bidang seni. Penulis berharap berbagai potensi yang telah diasah di Institut Kesenian Jakarta dapat berguna bagi diri sendiri dan publik baik sebagai seniman maupun akademisi.

# EQUIPOISE

Koleksi Busana Terinspirasi dari Olahraga Taichi

Buku berjudul *Equipoise: Koleksi Busana Terinspirasi dari Olahraga Taichi* ini memaparkan hasil pengolahan fenomena dari filosofi dan karakter gerak olahraga taichi untuk menciptakan desain koleksi busana siap pakai dan busana seni. Keterkaitan antara tren yang mengarah kepada nilai spiritual leluhur dan tema olahraga taichi yang berasal dari Tiongkok dapat dihadirkan pada desain busana dengan menggunakan tampilan oriental. Fenomena olahraga taichi yang harmonis dan relaks dapat diterjemahkan menjadi elemen desain untuk menyusun koleksi busana siap pakai serta busana seni berjudul *Equipoise*.

Buku ini memaparkan tren busana melalui koleksi *Equipoise* dengan pendekatan berupa analisis, desain, pengembangan, implementasi, dan evaluasi untuk menciptakan produk komersial. Penulis memperkaya buku ini dengan beberapa bentuk penerapan konsep desain hingga proses pembuatan busana dalam koleksi *Equipoise*. Kompleksitas pembahasan mampu menambah pengetahuan pembaca yang memiliki ketertarikan dengan dunia mode dan busana. Buku ini dapat pula dijadikan sebagai bahan bacaan untuk menambah pengetahuan mengenai tren busana terkini untuk kalangan masyarakat umum.

 **BINTANG**  
SEMESTA MEDIA

Jl. Karang Sari, Gg. Nakula, Sleman, Yogyakarta 57773  
Telepon: (0274) 4358369 WA: 0858 6534 2317  
Email: redaksibintangpustaka@gmail.com  
Website: bintangpustaka.com



ISBN 978-623-190-400-3



9 786231 904003