

BUSANA FUTURISME UNTUK WANITA

Oleh:

Henny Wong¹

*Program Studi Desain Produk, Fakultas Desain dan Seni Kreatif
Universitas Mercu Buana
Hennydesign4@gmail.com¹*

Edy Muladi, Ir., M.Si²

*Program Studi Desain Produk, Fakultas Desain dan Seni Kreatif
Universitas Mercu Buana
muladiedy@gmail.com²*

ABSTRAK

Busana adalah salah satu kebutuhan dasar manusia, namun dewasa ini seiring perkembangan jaman kebutuhan tersebut menjadi gaya hidup, yang mana dipengaruhi oleh tempat, waktu dan acara spesial. Umumnya para peserta acara spesial seperti itu adalah orang-orang berpengaruh yang menggunakan busana Avant-Garde yang tidak biasa sebagai identitas diri. Karena Avant-Garde sendiri adalah istilah untuk para pelopor, atau orang yang berada di garis depan. Prinsip ini memiliki kesamaan dengan Futurisme yang menganut 'dinamisme'. Dari sini penulis terinspirasi untuk menjembatani kedua pemahaman ini, mengeksplorasi dan mengidentifikasi visual busana dengan Teori Nirmana dan Teori Gestalt, kemudian merancang busana yang konsep bentuk visualnya didasari dengan pemikiran penyusunan Nirmana dan Gestalt untuk menghasilkan busana yang memiliki kesan gerakan seni Futurisme.

Kata Kunci: *Busana, Visual, Nirmana, Gestalt, Avant Garde, Futurisme.*

ABSTRACT

Clothing is one of the basic human needs, nowadays the need has developed into the need for LifeStyle, which was influenced by place, time and special occasion. In General, the participants of such event are influential people who use unusual Avant-Garde Fashion as self-identity. Because Avant-Garde itself is a term for "vanguard" or "fore-guard", or people that are on the front line. This principal has similarity with Futurism that adores 'dynamism'. The Writer was inspired to 'bridge' the two understanding, explore and identify fashion visual using the Principle of Two-Dimensional Design and Gestalt Theory. Subsequently designing a fashion piece which's visual concept are based on the Principle of Two-Dimensional Design and Gestalt Theory to produce a fashion piece that has the impression of the Futurism art movement.

Keywords: *Fashion, Visual, Nirmana, Gestalt, Avant Garde, Futurism.*

Copyright © 2021 Universitas Mercu Buana. All right reserved

Received: August 18th, 2020

Revised: -

Accepted: February 8th, 2021

A. PENDAHULUAN

1. Latar Belakang

Busana yang didesain dengan cara pendekatan menyusun elemen Nirmana dengan Teori Gestalt secara visual yang mana

visual ini akan memberi kesan gerakan Futurisme.

Nirmana adalah tata unsur-unsur rupa seperti garis, bentuk, warna dan tekstur menjadi satu kesatuan yang indah dipandang

atau memberikan kesan yang diharapkan. (Thabroni, 2018)

Prinsip Gestalt adalah kumpulan prinsip tentang cara berpikir manusia dalam menerjemahkan dan mengorganisasikan gambar atau desain yang terdiri atas kumpulan elemen yang berbeda menjadi sebuah keseluruhan. (Chapman, 2018)

Avant-Garde dalam konteks seni adalah Gerakan atau karya seni yang memperlihatkan sesuatu yang belum terjadi atau dibuat dan dianggap inovatif karena mendorong batas yang ada. (Barbara I Gongini, 2019).

Futurisme adalah gerakan filosofi yang mengagumi kecepatan, teknologi, masa muda dan kekerasan. Yang kemudian diadaptasikan oleh seniman-seniman pada masanya menjadi karya seni. (The Art Story, 2020)

Penulis terinspirasi untuk menjembatani kedua pemahaman, antara Avant-Garde dengan Futurisme ke dalam bentuk busana untuk wanita. Mengadaptasi dari konsep pemahaman dinamisme dari futurisme, penulis akan merancang busana dengan pendekatan desain visual yang memiliki sifat dinamisme dengan cara berpikir menyusun elemen nirmana dan prinsip teori Gestalt.

2. Rumusan Masalah

Permasalahan utama dalam perancangan ini adalah pemahaman prinsip dan pengertian Avant-Garde dan Gerakan seni Futurisme

karena berdasarkan pemahaman inilah baru bisa dianalisa interpretasi ‘futurisme’ agar hasil desain akhir memiliki definisi futurisme yang *relateable* dengan pandangan sekarang, dan teknik manipulasi kain yang dapat menerjemahkan kesan dan efek desain rancangan.

3. Orisinalitas

Penulis mengobservasi hasil karya dari desainer barat dan desainer timur untuk mencari tahu perbedaan pengaruh desain dalam karya mereka.

Para desainer yang dipilih untuk diobservasi ini diberikan sebutan desainer Avant-Garde oleh para kritikus fashion dunia pada mereka.

Desainer yang diobservasi dari Timur adalah Issey Miyake, Yohji Yamamoto dan Comme Des Garcon. Desainer Barat yang diobservasi karyanya adalah Paco Robanne, Alexander McQueen, Balmain dan Iris Van Herpen. Tentu ada desainer lain yang diperhatikan tapi tidak dianalisa secara mendalam.



Issey Miyake FW2020 & Minaret Dress
(Sumber: Vogue)



Yohji Yamamoto, F2014
(Sumber: Vogue)



Balmain, S2009 & F2011
(Sumber: Vogue)



Comme Des Garçon, AW2017
(Sumber: Vogue)



Iris Van Herpen
(Sumber: Vogue)



Paco Robanne, 1990s Collection
(Sumber: Vogue)



Alexander McQueen, S2009, F2011
(Sumber: Vogue)

Dari observasi ini penulis mengambil beberapa kesimpulan perbedaan dan persamaan desain, kecenderungan visual dari segi Nirmana, Gestalt, Konsep yang sering diadaptasi, dan sifat visual..

Desainer asia cenderung memilih untuk menutupi tubuhnya dan menggunakan warna netral gelap untuk menghasilkan desain androgini. Ini ada pengaruh dari nilai moral yang dianut oleh orang asia seperti memperlihatkan kulitnya adalah sebuah tabu. Desainer barat cenderung membuat desain yang memberi penekanan atau penegasan pada bentuk tubuh, menurut pemahaman penulis ini dipengaruhi oleh budaya memakai korset yang sempit menjadi pakaian sehari-

hari wanita pada abad ke 16 s/d 18 dan diadaptasikan ke bentuk baru, mereka juga menggunakan warna netral tapi berwarna cerah.

Persamaan yang terlihat adalah baik desainer timur ataupun barat keduanya banyak memainkan tekstur, seperti menggunakan bahan yang berbeda-beda namun dimanipulasi membentuk tekstur atau diberi aksesoris dengan warna senada pada busana untuk menciptakan ragam tekstur. Secara pola pikir, keduanya selalu mencoba membuat sesuatu yang baru berdasarkan ekspresi diri atau dunia desainer itu sendiri dengan pengaruh kulturnya secara tidak langsung.

Konsep Futurisme/kesan Futuristik yang sering diadaptasi menjadi koleksi pakaian umumnya adalah tema NASA/Alien/Luar angkasa, teknologi komputer/mesin, *science*/ ilmu pasti, *post-apocalypse* / *dystopia*, dan interpretasi dunia desainer itu sendiri.

Elemen Nirmana yang sering dimanfaatkan berupa titik/*Spot* (titik yang lebih 'besar'), Garis Lurus/tidak putus, bentuk geometris, warna netral atau monokromatik, dan tekstur yang beragam.

Prinsip dan Azas Nirmana yang sering digunakan adalah keseimbangan, Harmoni, Emphasis, Kontras dan Kesederhanaan.

Teori Gestalt yang sering digunakan dalam merancang adalah *continuation* (kesinambungan pola), *closure* (penutupan bentuk), *Proximity* (kedekatan posisi), *Common*

Fate (Kesamaan arah), *Figure Ground* (Bentuk latar belakang), dan *Pragnanz*.

Elemen visual yang sering muncul adalah sifat kilau/ kilat/ silver/ metal, Distorsi/ bentuk yang diletakkan, tampilan keseluruhan yang *sleek* (bersih), transparan atau semi transparan.

Manipulasi kain yang sering digunakan adalah *Pleats* (lipatan), *Tucks* (lipatan terbalik), *Layering* (lapisan), dan *Twist* (Pilin).

Secara material **tidak ada batasan** penggunaan material jenis apapun, material non-konvensional yang pernah digunakan berdasarkan pengamatan adalah berupa metal, plastik, serat, silikon, bubuk magnet, bulu unggas dan bahkan tulang manusia.

Material yang sering didapati terdapat pada rancangan yang diamati adalah Organza, Satin, Tulle, dan katun.

4. Tujuan dan Manfaat

- 1) Tujuan Perancangan ini adalah membuat busana dengan konsep futurisme yang dapat menunjang penampilan pemakainya, serta eksperimen teknik manipulasi kain yang bisa mendukung konsep futurisme secara struktur untuk menghasilkan visual yang baru.
- 2) Manfaat Perancangan ini bagi penulis adalah sebuah kesempatan untuk eksperimen dan memproyeksikan ide dan konsep yang diperoleh selama perkuliahan terutama riset desain. Bagi Pengguna, para pembaca dapat

mempelajari cara pendekatan mendesain visual busana yang lebih sistematis dan bagaimana menginterpretasikan konsep lama menjadi konsep baru. Secara Akademis para pembaca bisa mengadaptasi cara berpikir analisis penulis dan cara pengembangan konsep desain berdasarkan hasil analisis tersebut.

B. KONSEP PERANCANGAN

1. Kajian Sumber Perancangan

Awalan perancangan ini dikarenakan penulis mencari tahu bentuk 'kebaharuan' dalam desain, dan menemukan istilah Avant-Garde yang sering dikaitkan dengan seni dan salah satunya adalah seni dalam fashion. Meneliti lebih jauh, ditemukanlah sebuah kebutuhan busana yang tidak biasa untuk acara yang spesial seperti *Red Carpet* dan *Met Gala*. Disini adalah tempat atau media untuk para desainer agar dapat menampilkan keterampilan dan imaji mereka dalam dunia fashion dengan menciptakan desain busana *Avant-Garde*, *Avant-Garde* dalam konteks seni adalah istilah untuk setiap Seniman, Gerakan atau karya seni yang memperlihatkan sesuatu yang belum terjadi atau dibuat dan dianggap inovatif karena mendorong batas yang ada (Barbara I Gongini, 2019).

2. Landasan Perancangan

Teori Nirmana dan Teori Gestalt adalah landasan perancangan visual busana dalam perancangan ini. Namun karena teori-teori tersebut hanya berfungsi sebagai elemen

dasar dalam mendesain visual, dibutuhkan sebuah konsep, setiap konsep akan memiliki karakteristik, yang mana karakteristik ini akan bisa dihasilkan atau dianalisa secara tersusun dengan teori Nirmana dan Gestalt.

3. Tema Konsep

Sesuai dengan judul perancangan ini, Busana Futurisme untuk Wanita, Futurisme adalah konsep yang diaplikasikan ke dalam desain, seperti yang disinggung diatas, Futurisme adalah gerakan filosofi yang mengagumi kecepatan, teknologi, masa muda dan kekerasan. Sifat yang disebutkan diatas memiliki dinamisme perubahan, dan esensinya dari futurisme dalam paham penulis adalah dinamisme ini, baik dari segi ruang maupun gerakan.

4. Konsep Pewujudan/Penggarapan

Cara penulis mewujudkan konsep ini adalah dengan cara mengaplikasikan hasil kesimpulan analisis dari orisinilitas ke dalam desain. Ketika mendesain variatif rancangan, setiap rancangan akan memiliki sifat 'dinamis' yang elemen Nirmananya disusun dengan Prinsip teori Gestalt dalam upaya menghasilkan kesan Futurisme yang Futuristik.

C. METODE/ PROSES PERANCANGAN

Tahap ide atau persiapan awal, setelah penulis terinspirasi seperti yang dijelaskan pada bagian Kajian Sumber Perancangan, penulis mengeksplorasi berbagai jenis busana dan bagaimana caranya mengidentifikasi

sebuah gaya, sifat atau sikap suatu busana. Disinilah dimanfaatkannya teori Nirmana dan Gestalt dalam mengupas dan mengkategorikan bentuk, siluet, dan cara penyusunan elemen bidang, garis dan titik pada busana. Kemudian mencari teknik manipulasi kain apa saja yang memungkinkan untuk menghasilkan desain tersebut.

Tahap perancangan, total pada Tugas Akhir ini ada 5 variasi, ketika mendesain busana, penulis mencoba mengaplikasikan sifat dinamisme yang berbeda-beda pada masing-masing desain.

Tahap pelaksanaan, dalam prakteknya penulis mencoba melakukan beberapa jenis manipulasi kain untuk membentuk desain motif, siluet dan bentuk busana. Beberapa merupakan teknik yang penulis temukan secara tertulis dari internet, dan kemudian penulis mencoba mengubah sedikit teknik tersebut untuk menyesuaikannya ke desain penulis.

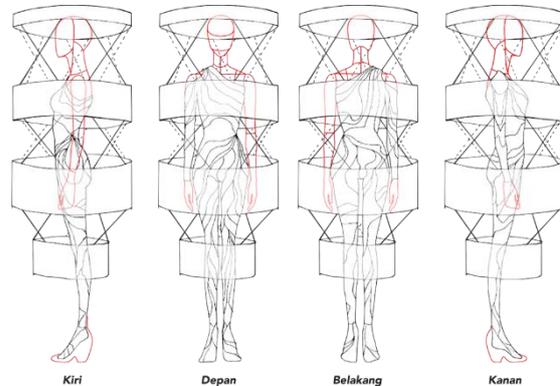
D. ULASAN KARYA

Karya penulis semuanya menggunakan material kain organza, kain satin, sebagai bahan utama, kemudian furing, PVC Vinyl sebagai material utama untuk dekor hiasan desain yang akan menjadi aksen. Pemilihan material ini didasarkan sifat visualnya yang kilat ataupun semi transparan.

Yang akan dibahas mengenai desainnya adalah konsep bentuk dan sifat dinamis yang menjadi inspirasi penulis.

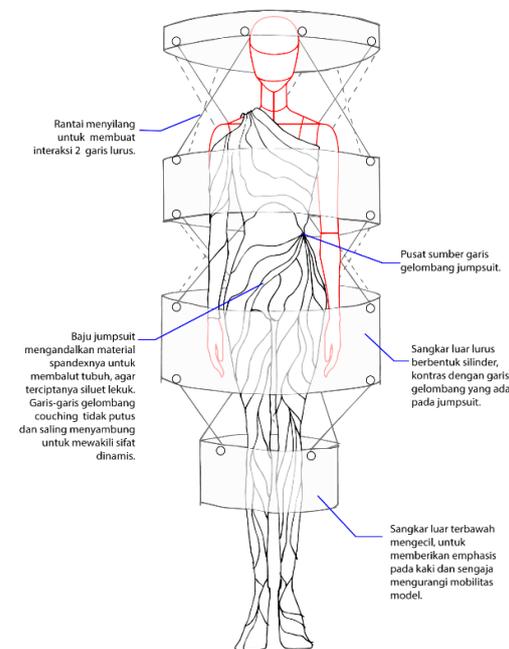
Desain 1

Busana pertama menggunakan prinsip ‘kontras’ dan ‘garis tidak putus’. Busana di dalam ketat melekat pada tubuh dengan sifat garis liar, dan Sangkar luar yang ‘longgar’ namun mengungkung model.



Gambar 1. Konsep Desain Alt 1

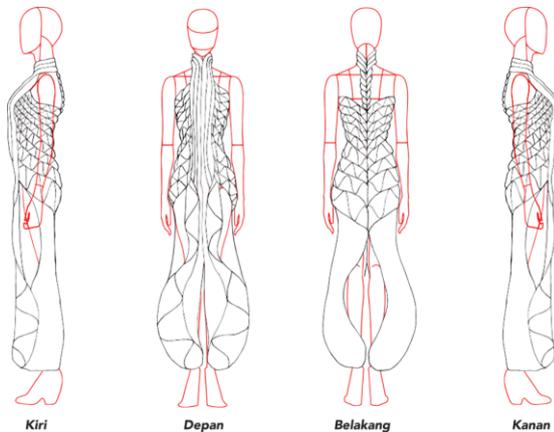
Rangka luar adalah bentuk representasi ‘melindungi’ diri dan ‘mempresentasikan’ diri pada dunia, bersih dan rapi. Busana dalam berupa jumpsuit yang permukaan kainnya di manipulasi *couching* sehingga memiliki tekstur secara sentuhan dan visual.



Gambar 2. Detail konsep Desain Alt 1

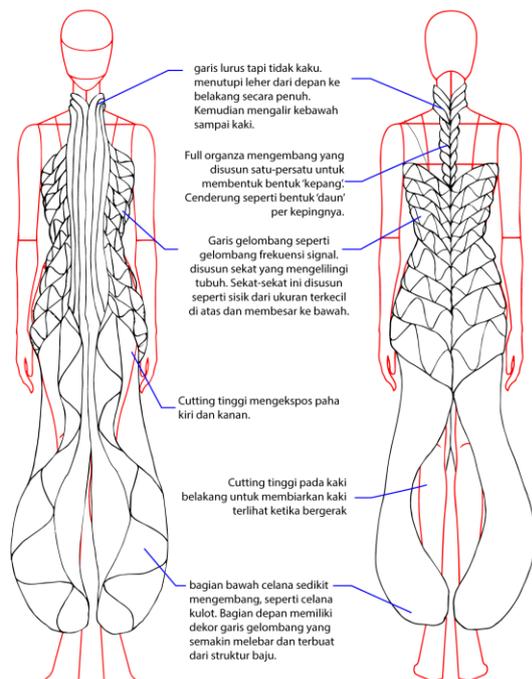
Desain 2

Desain kedua menggunakan dasar pemikiran garis lengkung, dengan prinsip simplicity dan memiliki repetisi. Penulis ingin membuat kesan geometris tapi juga memiliki kesan ‘makhluk organik’.



Gambar 3. Konsep Desain Alt 2

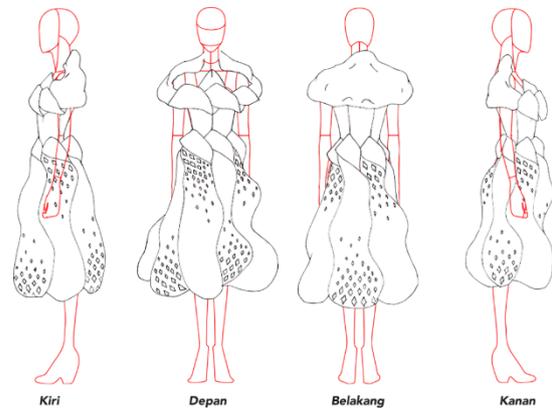
Secara spesifik, makhluk yang menginspirasi penulis adalah ular, kadal dan ikan paus. Tekstur dari kulit hewan yang memiliki sifat kilat, dan kegemaran peminat fashion dengan kulit hewan menginspirasi penulis.



Gambar 4. Detail konsep Desain Alt 2

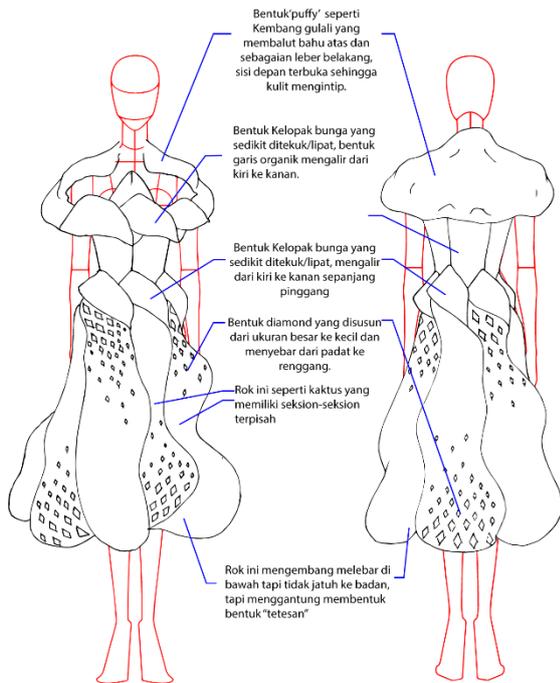
Desain 3

Desain ketiga terinspirasi dari awan, yang selalu bergerak dan berubah. Masih dengan sifat ‘kembang’.



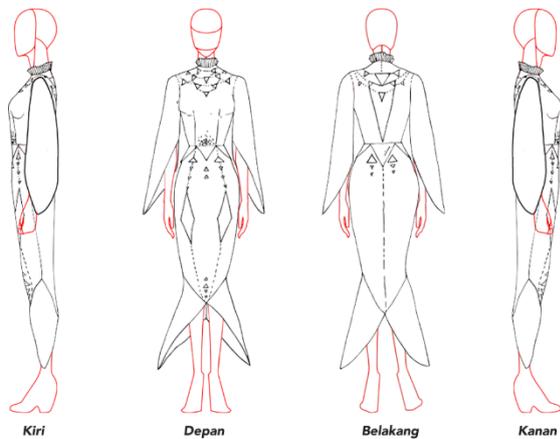
Gambar 5. Konsep Desain Alt 3

Penulis ingin mencerminkan sifat kembang yang selalu berubah seperti awan, pada busana ini menggunakan minimal 4 sampai dengan 6 lapis organza untuk membentuk bentuk mengembang, tapi lapisan-lapisan ini dengan ukuran yang kecil di dalam dan membesar keluar, sehingga terjadi transisi dan kedalaman ‘warna’ baik ketika model diam, ataupun ketika bergerak, mengimitasi sifat awan yang memiliki warna pekat, atau terawang.



Gambar 6. Detail konsep Desain Alt 3

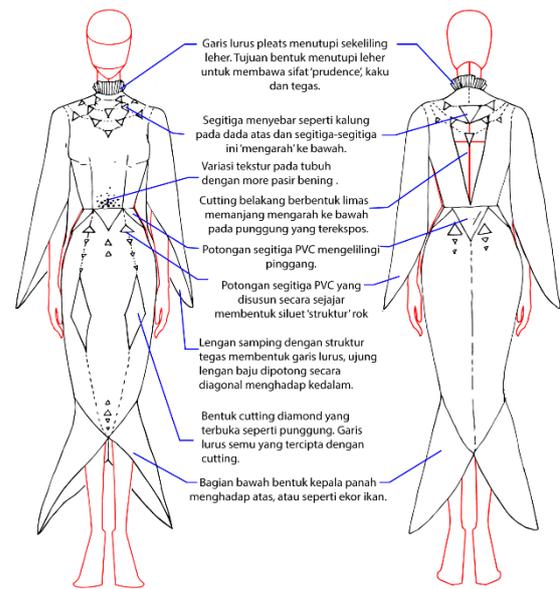
Desain 4



Gambar 7. Konsep Desain Alt 4

Desain keempat lebih terpengaruh dengan sifat 'kaku' dari *cubism*. Sifat yang ingin dibawa adalah tegas, dingin, kaku, wibawa. Garis lurus adalah garis elemen yang memiliki sifat ini. Untuk menciptakan garis lurus, selain motif, struktur baju juga bisa dimanfaatkan. Untuk memberikan variasi kekayaan tekstur, torso badan dihias dengan potongan PVC berbentuk segitiga mengarah ke bawah, dan dihias dengan mote pasir

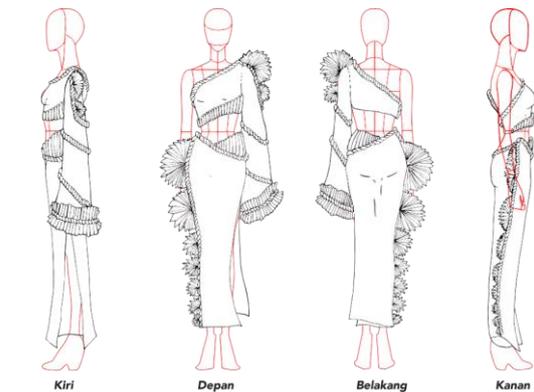
bening dibagian atas.



Gambar 8. Detail konsep Desain Alt 4

Disini kembali digunakan 'kontras' antara tekstur detail mote pasir dengan detail potongan PVC. Pada bagian paha diberi potongan geometris berbentuk ketupat memanjang.

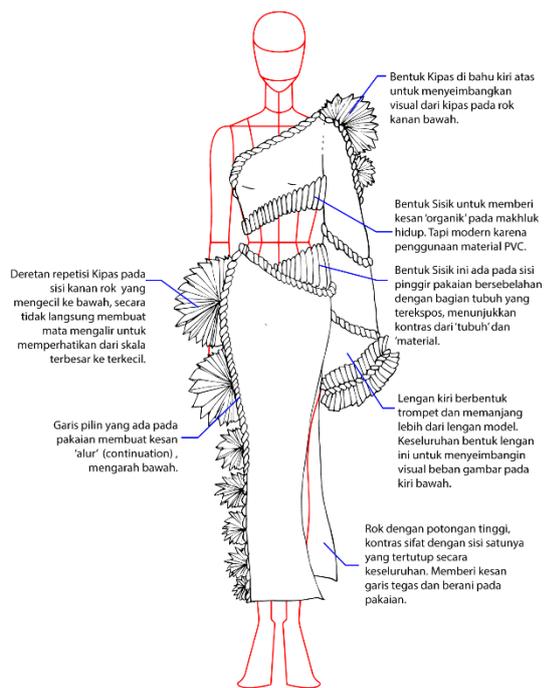
Desain 5



Gambar 9. Konsep Desain Alt 5

Desain kelima, tetap ingin membawa sifat 'dinamis', dengan pendekatan ingin memberikan desain yang lebih berani dan menantang, penulis mencoba menantang pendapat masyarakat yang cenderung memiliki pemikiran konservatif dan memberikan pakaian ini potongan yang lebih

mengekspos kulit dan bagian tubuh model.



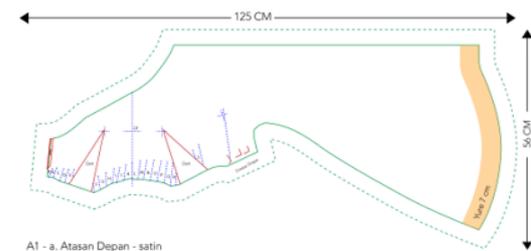
Gambar 10. Detail konsep Desain Alt 5

Namun mengekspos kulit bukan tujuan utama penulis, penulis ingin mata pengamat untuk melirik/ mengalihkan perhatian ke titik lain, usaha ini dibuat dengan cara membuat bentuk lengan yang besar seperti terompet, mendistorsi bentuk pakaian yang 'umum'nya, dan menambahkan garis lilit dengan warna yang lebih cerah dari bahan utama badan, tujuannya untuk membuat mata pengamat ke detail-detail pakaian daripada bagian tubuh yang terekspos.

Desain Final

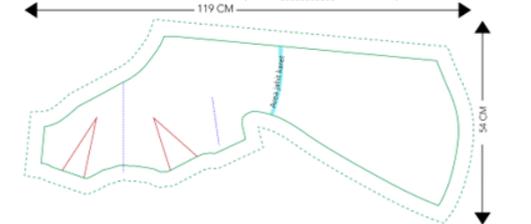
Penulis membuat lima variasi rancangan busana dan membuat perancangan detail produk aslinya secara *real* pada desain kelima. Berikut adalah detail pecahan pola desain ke lima.

Pecahan Pola atas :



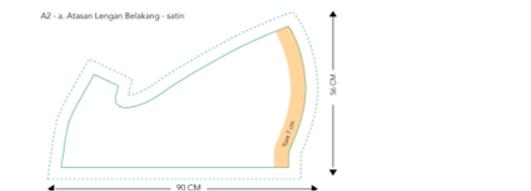
A1 - a. Atasan Depan - satin

Gambar 4. 51 Pecahan Pola atasan depan. Sumber: dokumen pribadi

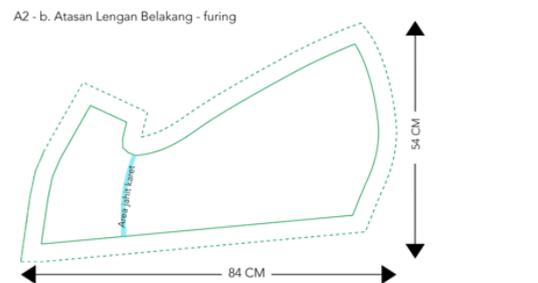


A1 - b. Atasan Depan - furing

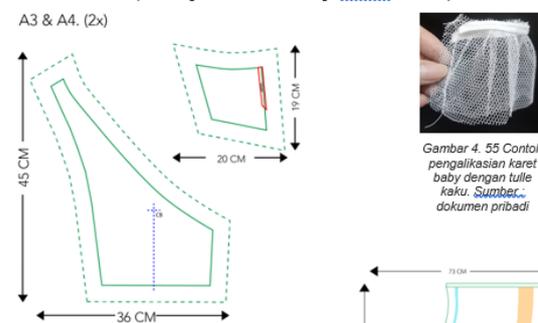
Gambar 4. 52 Pecahan pola atasan depan furing dalam. Sumber: dokumen pribadi



Gambar 4. 53 Pecahan pola atasan belakang. Sumber: dokumen pribadi



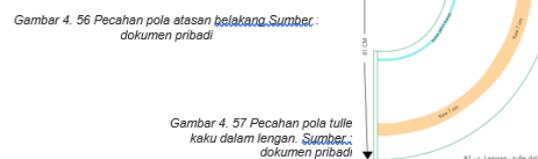
Gambar 4. 54 Pecahan pola furing dalam atasan belakang. Sumber: dokumen pribadi



Gambar 4. 56 Pecahan pola atasan belakang. Sumber: dokumen pribadi



Gambar 4. 55 Contoh pengalokasian karet baby dengan tulle kaku. Sumber: dokumen pribadi

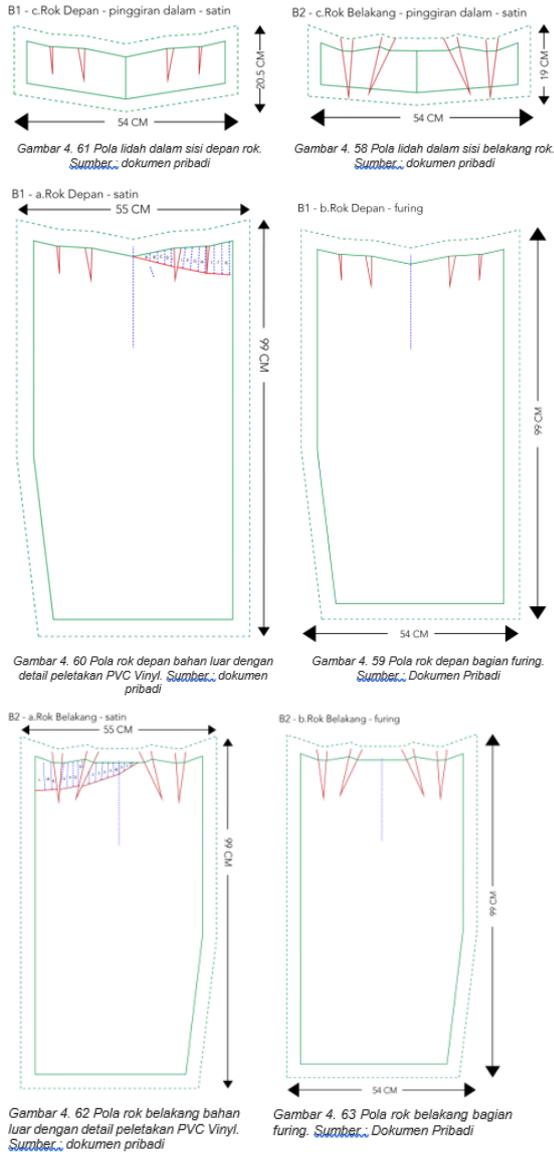


Gambar 4. 57 Pecahan pola tulle kaku dalam lengan. Sumber: dokumen pribadi

A1 - c. Lengan - tulle dalam

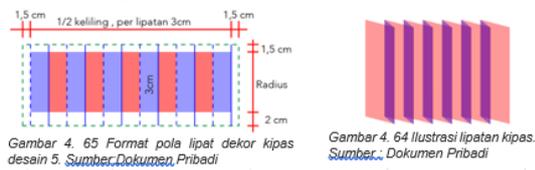
Gambar 11. Pecahan Pola Atas

Pecahan Pola Bawah :



Pecahan Pola Dekorasi :

Cara lipat Fan organza, seperti melipat kipas umumnya



Kode	Diameter (cm)	Radius (cm)	1/2 keliling (cm)
K1	20	10	31.4
K2A & K2B	17	8.5	26.7
K3	15	7.5	23.6
K4A & K4B	13	6.5	20.4
K5	11	5.5	17.3
K6	9	4.5	14.2

Table 6 Tabel ukuran radius dan lebar lipatan (keliling)

Gambar 12. Pecahan Pola Bawah dan dekorasi



Gambar 13. Gasil ekspektasi bentuk twist yang dicoba ke manekin



Gambar 14. Mini Korset PVC Vinyl

Visual akhir Produk desain ke-Lima



Gambar 15. Desain tampak kiri dan depan



Gambar 16. Desain tampak belakang dan kanan

E. PENUTUP

1. Kesimpulan

Kesimpulan dari penulisan ini adalah, untuk mendesain suatu rancangan secara visual, diperlukan cara analisa visual yang sistematis untuk membantu proses berpikir dalam mendesain. Suatu kebutuhan bisa lahir dari gaya hidup. Busana adalah sebuah pernyataan identitas bagi pengguna. Harga bukanlah masalah bagi para peminat fashion karena yang terpenting adalah kesan yang dibawa oleh pengguna. Pengguna cenderung rela mengorbankan kenyamanan demi memakai suatu busana yang baginya adalah sebuah seni sehingga produk Avant-Garde memang tidak akan selalu memenuhi seluruh aspek fungsi dalam desainnya.

F. DAFTAR PUSTAKA

- Barbara I Gongini. (2019). *"The Latest Non-Trends of Avant-Garde Fashion"*. Barbara I Gongini 1 September 2019. Denmark. Diambil dari: <https://barbaraigongini.com/universe/blog/the-latest-non-trends-of-avant-garde-fashion/>
- Budiono, N. R. N. (2018). Avant-Garde Sebagai Ilustrasi Mitos Dewi Sri. *Jurnal Ilmiah Seni Budaya PANTUN, Vol.3* (1). Hal. 71-80.
- Chapman, C. (2018). *"Exploring the Gestalt Principles of Design"*. Toptal 3 April 2018. United State. Diambil dari: <https://www.toptal.com/designers/ui/gestalt-principles-of-design#:~:text=There%20are%20six%20individual%20principles,gestalt%2C%20such%20as%20common%20fate.>
- Cottingham, D. (2013). *The avant-garde , a very short introduction*. United Kingdom: Ashford Colour Press Ltd, Gosport, Hampshire.
- Dorling Kindersley Limited. (2013). *Art That Changed The World*. United States: DK Publishing.
- Marinetti, F.T. (1923). *Futurist Aristocracy*. (N. L. Castelli, Ed.)
- Fashionary International Ltd. (2019). *Fashionpedia*. China: Fashionary International Ltd.
- Hana. (2020). *"Penggolongan Busana Berdasarkan Kesempatan"*. Elmodista 11 Februari 2020. Diambil dari: <https://elmodista.com/2020/02/11/penggolongan-busana-berdasarkan-kesempatan/>
- Hyder, S. (2019). *"Lessons From The Met Gala: How Fashion's Biggest Event Can Inform Your Brand's Personalization"*. Forbes 16 Mei 2019. Jersey City. Diambil dari:

<https://www.forbes.com/sites/shamahyder/2019/05/16/lessons-from-the-met-gala-how-fashions-biggest-event-can-inform-your-brands-personalization/#13fdc4a03c26>

Shafei, N.E., & Maghrabi, L.A. (2019). Fabric Manipulation and its impact on Fashion Designs. *IOSR Journal of Research & Method in Education, Vol.9* (5). Pg 43-53.
DOI:10.9790/7388-090514352

Omnia, Kh. A., & Naglaa A.A.E. (2019). Fabric manipulation as a fashion inspiration source for children clothes. *International Design Journal, Vol.9* (4), Pg. 79-91.
DOI: 10.21608/IDJ.1999.82560

Sanyoto, S. E. (2010). *Nirmana Elemen-elemen Seni dan Desain*. Yogyakarta: Jalasutra.

Teather, C. (2020, maret 17). *"What is the Met Gala & why is everyone always super excited about it?"*. GLAMOUR 12 Maret 2020. London. Diambil dari:
<https://www.glamourmagazine.co.uk/article/what-is-the-met-gala>

Thabroni, G. (2018). *"Nirmana – Pengertian, Unsur, Asas, Fungsi & Studi Kasus"*. Serupa.id 25 September 2018. Diambil dari: <https://serupa.id/nirmana/>

The Art Story. (2020). *"Futurism - History and Concepts"*. The Art Story 11 Agustus 2020. New York. Diambil dari:
<https://m.theartstory.org/movement/futurism/history-and-concepts/>

Wong, W. (1972). *Principles of Two-Dimensional Design*. Van Nostrand Reinhold Company.

Yusuf, A., Aisyah, St., & Srikandi. (2018). *Kreasi Teknik Fabric Slashing Pada Busana Ready To Wear*. [core.ac.uk]. Makasar: Universitas Negeri Makasar.

G. UCAPAN TERIMAKASIH

Ucapan terima kasih saya sampaikan kepada semua orang yang membantu saya dalam mengerjakan Tugas Akhir ini. Bapak Hady Soedarwanto, ST., M.Ds, selaku Koordinator. Bapak Edy Muladi, Ir., M.Si, selaku Dosen Pembimbing Tugas Akhir. Keluarga saya, terutama orangtua saya yang senantiasa dan selalu memberi dukungan dalam doa di setiap perkuliahan yang saya jalani. Menyemangati dan menemani saya dalam proses pengerjaan Tugas Akhir. Dan juga rekan – rekan di jurusan Desain Produk Universitas Mercu Buana Jakarta.