

PENCIPTAAN PERAGAAN BUSANA “AKSARA WARNA”

Cicilia Yuli Karmiyanti
Jurusan Tata Kelola Seni
Fakultas Seni Rupa
Institut Seni Indonesia Yogyakarta
Jl. Parangtritis km 6,5, Sewon, Bantul, DIY
Telp. 082230324727, e-mail : ciciliapool407@gmail.com

ABSTRAK

Merancang sebuah karya busana bukanlah hal yang mudah, karena dibutuhkan kemampuan khusus untuk dapat mengkombinasikan inspirasi dengan kreatifitas juga proses yang beraneka ragam. Masyarakat seakan menjadi juri bagi para perancang busana ketika mengamati hasil karya tersebut. Namun pada prosesnya, para desainer / perancang busana mempunyai inspirasi makna dan filosofi tersirat yang ada pada setiap karya mereka. Menjadi perhatian khusus ketika masyarakat kurang mengetahui makna dan filosofi dari setiap karya tersebut, dan hanya menilai busana sesuai dengan selera masing - masing hingga kurangnya apresiasi bagi para perancang busana ketika berusaha untuk memperkenalkan karyanya kepada masyarakat.

Pada peragaan busana “AKSARA WARNA” ini, apresiasi terhadap desainer ingin kembali diwujudkan ditengah maraknya kegiatan peragaan busana yang lain. “AKSARA WARNA” juga ingin memberikan pengetahuan dan edukasi bagi khalayak masyarakat akan makna dan filosofi dari karya rancangan seorang desainer dan memberikan apresiasi secara khusus kepada desainer. Kegiatan tersebut merupakan hasil riset dari berbagai kegiatan peragaan busana di Yogyakarta yang menitik beratkan pada pengelolaan manajemen dan makna dari peragaan busana itu sendiri. Selain itu, “AKSARA WARNA” ingin memberikan instrumen agar masyarakat mampu memberikan timbal balik dari kegiatan peragaan busana serta mengetahui tingkat apresiasi yang diberikan masyarakat.

Kata kunci : *Apresiasi, Manajemen, Peragaan Busana.*

PENDAHULUAN

Mengulas tentang dunia fesyen / *fashion*, merupakan hal yang umum saat ini. Perkembangan fesyen ditandai dengan semakin banyaknya desainer nusantara yang membuktikan eksistensinya di tingkat nasional maupun internasional. Tidak dipungkiri bahwa fesyen menjadi sesuatu yang menarik, karena fesyen merupakan hasil dari penggabungan ide kreatif dan inspiratif bagi para penikmatnya. Hal ini juga membawa dampak, dimana fesyen tidak hanya

dianggap sebagai hasil realisasi (karya) seorang desainer saja. Melainkan juga sebagai kegiatan yang menjanjikan keuntungan finansial untuk waktu kedepan.

Pada kenyataannya, hasil karya desainer merupakan bagian kecil dari sebuah peragaan busana, namun menjadi hal yang sangat penting. Pada kegiatan peragaan busana, desainer merupakan subjek yang wajib mendapatkan apresiasi khusus atas karya dan segala proses yang menyertainya. Selain itu, peragaan busana juga harus mampu membawa eksistensinya ditengah peragaan busana lainnya yang telah memiliki nama, waktu dan pengakuan dari masyarakat penikmat fesyen dan desainer secara pribadi.

“AKSARA WARNA” merupakan wujud makna dari seorang desainer, dimana seorang desainer dapat berbicara melalui karya busana yang diciptakan. Setiap inspirasi dibahasakan melalui ragam bahan dan kreatifitas yang dapat menunjukkan ciri khas dari setiap desainer tanpa melepas adanya tradisi dan budaya, hingga mampu memberikan sesuatu yang berbeda dan berujung pada sebuah tren / mode yang baru. Keanekaragaman ciri khas tersebut menciptakan karya yang unik dan menarik, sehingga dapat diketahui, dikenal bahkan diapresiasi oleh khalayak masyarakat melalui sebuah peragaan busana.

Apresiasi secara umum adalah sebuah penilaian dan penghargaan terhadap sesuatu.¹ Peragaan busana yang menjadikan sebuah apresiasi sebagai hal utama dan pokok acuan. Peragaan busana yang dikemas sedemikian rupa ditujukan untuk memberikan apresiasi yang akan selalu diingat dan menjadi hal yang berharga bagi para desainer fesyen. Kegiatan peragaan busana juga terkadang menyuguhkan hiburan, namun sayangnya, hal tersebut menggeser makna sebuah peragaan busana sehingga apresiasi pengunjung untuk para desainer berkurang. Bahkan, dalam kegiatan - kegiatan lainnya, peragaan busana dan karya desainer hanya sebagai pelengkap kegiatan saja. Lalu, bagaiman menciptakan kegiatan peragaan busana yang menarik dan dapat memberikan apresiasi bagi para desainer?

“AKSARA WARNA” ingin mengembalikan makna dan arti dari peragaan busana yang menjadi tempat apresiasi bagi para desainer. “AKSARA WARNA” terkonsep dengan dua rangkaian kegiatan yaitu pameran dan peragaan busana.

¹ Desy Anwar (ed) *Kamus Besar Bahasa Indonesia* (Surabaya : Amelia, 2015) p. 56.

Pameran ini dilakukan dengan tujuan agar dapat memberikan edukasi terhadap pengunjung / masyarakat tentang proses kerja para desainer untuk menciptakan sebuah karya busana dan diharapkan, masyarakat dapat lebih mampu memahami segala proses tersebut hingga pada akhirnya dapat memberikan apresiasi yang lebih terhadap para desainer.

Secara garis besar, untuk mewujudkan konsep apresiasi dalam sebuah peragaan busana tersebut, dibutuhkan sebuah manajemen yang baik. Manajemen yang dimaksud yaitu merupakan manajemen / pengelolaan kegiatan.

Sebuah manajemen juga perlu dipahami secara mendetail agar kelompok kerja dapat mengetahui tentang aspek dan komponen yang diperlukan dalam tata kelola penyelenggaraan agar dapat dikelola secara efisien dan efektif.²

Dalam proses pengelolaan kegiatan, manajemen harus mengetahui inti dari kegiatan yang akan diselenggarakan baik dari segi makna, arti, tujuan hingga perihal teknis. “AKSARA WARNA” mengarah kepada kegiatan fesyen. Fesyen sendiri memiliki makna yaitu sebagai komunikasi, citra dan sebagai identitas budaya.

Fesyen sebagai komunikasi diartikan, dimana fesyen merupakan komunikasi artifaktual dan non verbal.

Hal tersebut menjadi acuan dimana fesyen memiliki peran penting dalam keseharian terlebih pada masa urban seperti saat ini. Karakter yang ditimbulkan dari penggunaan pakaian telah menjadi petunjuk bagaimana seseorang mengekspresikan diri.³

Selain itu, fesyen juga menggambarkan citra diri seseorang. Hal tersebut mengacu kepada makna yang menunjukkan tidak hanya sebuah karakter, namun penggambaran diri seseorang. Menurut Jennifer Claik,

pakaian dianggap sebagai sebuah topeng, untuk memanipulasi tubuh. Selain itu, pakaian digunakan untuk membangun dan menciptakan citra diri. Seperti halnya fesyen, juga dianggap sebagai sebuah habitus pribadi, yang menimbulkan dampak bagi setiap individu yang menggunakannya. Cara berpakaian, gaya dan pernak - pernik berkembang pesat saat ini membawa

² M. Jazuli, *Manajemen Seni Pertunjukan Edisi 2* (Yogyakarta : Graha Ilmu, 2014), pp. 2.

³ Malcolm Barnard, *Fashion Sebagai Komunikasi*, (Yogyakarta : Jalasutra, 2011), p. vii.

sebuah lingkup khusus bagi penikmat fesyen / highfashion maupun orang - orang biasa yang hanya mengikuti tren.⁴

Fesyen juga membawa dampak yang signifikan terhadap identitas dan budaya suatu daerah. Fesyen sebagai identitas tidak jauh berbeda dengan bagaimana fesyen digunakan, diperlihatkan layakannya untuk memunculkan nilai dan citra tersendiri bagi penggunanya. Namun dari segi identitas budaya, perlu dicermati secara khusus, dimana fesyen akan membawa identitas yang baru bagi perkembangan budaya. Jennifer Claik menyatakan bahwa, fesyen bukan hanya sekedar untuk mengekspresikan pesan, tetapi juga menjadi dasar relasi sosial, menciptakan kultur dan bukti praktik - praktik hidup, tatanan sosial yang berkembang sesuai dengan apa yang telah dibentuk secara turun menurun.

Fesyen dan peragaan busana saling berkaitan satu sama lain. Peragaan busana atau lebih umum disebut sebagai *fashion show* memiliki dua kata yang kemudian diambil sebuah kesimpulan dari dua kata tersebut. Dua kata tersebut yaitu “fashion” dan “show”.

Fashion dalam Bahasa Indonesia ditulis dengan penulisan fesyen. Fesyen merupakan kata terapan dari Bahasa Inggris dan belum dicantumkan dalam Kamus Besar Bahasa Indonesia. Namun adapun pengertian sejenis mengenai fesyen yaitu mode. Fesyen dikaitkan dengan mode yang memiliki kesamaan dalam arti yaitu ragam cara yang terbaru pada sesuatu waktu, pakaian dan sebagainya.⁵

Sedangkan show memiliki pengertian umum menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia yaitu,

sesuatu yang dipertunjukkan; mempertontonkan (gambar hidup, sandiwara, tari - tarian); memperlihatkan (mendemonstrasikan) kepandaian (ilmu, dan sebagainya); memamerkan (lukisan, barang - barang, dan sebagainya).⁶

Dengan demikian, jika ditarik kesimpulan dari penggabungan dua kata diatas, fashion show memiliki pengertian sebuah kegiatan yang mempertunjukkan/ memamerkan/ mempertontonkan/ mendemonstrasikan sebuah karya busana oleh seseorang maupun sekelompok orang dengan ragam cara, tata tertib dan bentuk.

⁴ Jennifer Claik, *The Face Of Fashion : Cultural Studies in Fashion* (New York : Roudledge, 1993) p. 17.

⁵ Desy Anwar, 2015, p. 282.

⁶ Desy Anwar, 2015, p. 558.

Seperti yang dikatakan dalam paragraf sebelumnya, sebuah peragaan busana dapat terselenggara dengan baik dengan adanya manajemen kegiatan yang baik pula. Sebuah manajemen yang baik terkait dengan beberapa hal diluar pemaknaan tentang fesyen dan peragaan busana itu sendiri. Manajemen lebih mengarah kepada bagaimana menciptakan sebuah peragaan busana yang sesuai dengan tujuan yang dimaksud yaitu untuk mengapresiasi karya desainer. Manajemen memiliki sistem yang berbeda - beda. Pada peragaan busana “AKSARA WARNA” ini, manajemen yang digunakan adalah manajemen seni pertunjukan dan manajemen pengelolaan pameran. M. Jazuli menyatakan dalam bukunya, tentang pengertian manajemen yaitu,

Suatu sistem kegiatan dalam rangka penyelenggaraan kegiatan, artinya semua hal yang menyangkut usaha - usaha pengelolaan secara optimal terhadap penggunaan sumber daya seperti bahan / materi, tenaga kerja, dan sebagainya dalam proses transformasi agar menjadi produk yang berdayaguna.⁷

Banyak hal yang mempengaruhi sebuah manajemen dalam praktek pelaksanaannya. Manajemen merupakan sesuatu yang kompleks karena manajemen dipengaruhi oleh wilayah internal dan eksternal yang mampu menunjukkan baik tidaknya sebuah manajemen. Maka dari itu, sebuah manajemen harus mempertimbangkan segala hal secara cermat guna mencapai tujuan tertentu dengan melakukan empat hal dasar manajemen agar tidak bersifat statis dan terus mengikuti perkembangan jaman. Empat hal dasar tersebut ialah Perencanaan / perancangan, pengorganisasian, penggerakan dan pengawasan.

Perencanaan / perancangan dapat dimengerti sebagai penetapan tujuan, kebijakan prosedur, program dan mencakup bagaimana tujuan akan dicapai, kapan akan dicapai dan mengapa tujuan tersebut harus dicapai. Hal - hal yang perlu diperhatikan dalam perencanaan tersebut adalah sebuah kemampuan. Kemampuan yang dimaksud menurut M. Jazuli dalam manajemen seni pertunjukan yaitu sesuatu yang bertolak dari sumber daya dan modal yang tersedia seperti tenaga pelaksana, materi dan keuangan yaitu kondisi lingkungan, kompetensi, kerjasama dan program. Hal - hal tersebut sangatlah penting diperhatikan karena mencakup keseluruhan kegiatan nantinya.

⁷ M., Jazuli, 2014, p. 5.

Pengorganisasian memiliki prinsip yaitu pengaturan tugas dan tanggung jawab.

Proses pengorganisasian yang dimaksud lebih kepada kerangka organisasi dan metode kerja, kewenangan, personalia serta peralatan yang dibutuhkan. Adapun langkah-langkah yang dilakukan dalam pengorganisasian yaitu perumusan tujuan, penetapan tugas pokok, perincian kegiatan, pengelompokan kegiatan dalam fungsi - fungsi, departementasi, penetapan otoritas, *staffing* dan *facilitating*.⁸

Perencanaan dan pengorganisasian tidak akan terselenggara dengan baik tanpa adanya penggerakan. Penggerakan yang dimaksud disini yaitu tindakan-tindakan yang menyebabkan suatu organisasi bisa berjalan ke arah sasaran perencanaan manajerial. Penggerakan memiliki prinsip antara lain efisiensi, komunikasi dan kompensasi. Penggerakan tersebut biasanya dilakukan dengan adanya pengawasan. Pengawasan dilakukan untuk mengupayakan sistem manajerial yang terfokus pada sebuah tujuan. Hal-hal yang harus dilakukan dalam pengawasan antara lain yaitu melakukan penyesuaian, pemeriksaan, pengendalian dan pencegahan dari penyelewengan.

Pada paragraf sebelumnya. “AKSARA WARNA” menggunakan teori tentang manajemen seni pertunjukan dan pameran. Secara umum, sistem manajemen keduanya tidak jauh berbeda. Manajemen pameran yang dimaksud dalam “AKSARA WARNA” tersebut, lebih mengacu kepada perbedaan akan jenis pameran. Pameran yang diadakan menggunakan pendekatan estetik,

Dimana pameran tersebut berkonsentrasi pada pandangan bahwa objek memiliki nilai instrinsik yang dengan sendirinya berbicara untuk dirinya sendiri dan lebih kepada penekanan objek.⁹

Menurut tujuannya, pameran dalam kegiatan peragaan busana ini termasuk dalam pameran yang bertujuan untuk mengapresiasi.

Apresiasi tersebut lebih pada persoalan dan kepentingan edukasi publik terhadap apa yang terjadi pada seni.

⁸ MH. Saragih, *Azas - Azas Organisasi dan Manajemen : Sebuah Renungan Filsafat* (Bandung : Tarsito, 1982), p. 74.

⁹ Mikke Susanto, *Menimbang Ruang Menata Rupa* (Yogyakarta : Dictiart Laboratory, 2016), p. 40.

Mengeksplorasi berbagai kecenderungan yang terjadi pada seni, tema, teknik, bahan dan sebagainya.¹⁰

Pameran ini juga memiliki karakter pameran bersama, dimana pameran ini mengetengahkan kebersamaan, bersifat longgar serta memiliki khazanah yang beragam.¹¹

Namun yang perlu diperhatikan dalam pameran ini adalah tentang pengelolaan wacana yang terbentuk di dunia desainer fesyen Yogyakarta. Pengelolaan wacana yang terdapat dalam pameran tersebut, akan terangkum dalam sebuah katalog. Hal ini yang nantinya akan memberikan pengaruh bagi makna apresiasi itu sendiri. Sesuai dengan tujuan dari peragaan busana dan pameran, pengelolaan wacana tersebut menerangkan tentang filosofi akan ide kreatif dan proses yang dilalui para desainer dalam menciptakan sebuah karya. Hal inilah yang nantinya juga akan mempengaruhi sejauh mana masyarakat dapat memahami maksud apresiasi yang ditujukan bagi para desainer.

Metode yang digunakan dalam penciptaan peragaan busana “AKSARA WARNA” ini adalah metode kualitatif. Metode tersebut digunakan karena metode tersebut mencakup perihal yang dibutuhkan seperti pemahaman lebih mendalam melalui sikap, kepercayaan dan motif perilaku. Selain itu, metode tersebut juga memiliki aspek kontekstual dan emosional yang dapat dideskripsikan serta memunculkan analisis, penyesuaian literatur yang lebih luas dan penentuan ide kreatif bagi penciptaan kegiatan. Metode ini dilakukan dengan wawancara terstruktur oleh para desainer dan observasi pada kegiatan peragaan busana.

PEMBAHASAN

A. Konsep Penciptaan

1. Pencarian Ide

Menciptakan konsep peragaan busana “AKSARA WARNA” dilalui melalui beberapa proses diantaranya adalah pencarian ide, pemaknaan

¹⁰ Mikke Susanto, 2016, p.40.

¹¹ Mikke Susanto, 2016, p.42.

judul dan pengolahan ide yang kemudian dirangkum menjadi sebuah perencanaan kegiatan.

Munculnya ide akan penciptaan peragaan busana muncul karena adanya ketertarikan pada dunia fesyen hingga perkembangannya hingga saat ini. Selain itu, adanya apresiasi untuk desainer dalam beberapa peragaan busana dan adanya kesan bahwa peragaan busana hanya sekedar pelengkap kegiatan / hiburan juga merupakan hal yang melatar belakangi ide tersebut.

2. Makna “AKSARA WARNA”

“AKSARA” merupakan kata dari Bahasa Jawa yang memiliki pengertian *tulisan gambare swara ut wanda*.¹² Sedangkan dalam Kamus Besar Bahasa Indonesia, memiliki arti

Huruf; sistem tanda - tanda grafis yang dipakai manusia untuk berkomunikasi dan sedikit banyaknya mewakili ujaran; sistem tanda grafis tertentu.¹³

“AKSARA” dalam judul ini, memiliki makna dimana melalui karya busana, para desainer dapat berkomunikasi, menyampaikan pesan dan bahasa visual. Karya desainer tersebut dapat diartikan sebagai karya dengan bahasa non - verbal melalui pengaplikasian bahan, teknik, dan pernik - pernik yang beragam. Keberagaman inilah yang kemudian diistilahkan menjadi “WARNA”. Seperti pada Kamus Bahasa Indonesia, “WARNA” diartikan sebagai,

Corak rupa seperti merah, putih, hijau dan sebagainya; untuk menyatakan corak rupa sebagai benda yang dibelakangnya; dalam beberapa kata majemuk yang berarti bermacam - macam; kasta, tingkatan dalam masyarakat; corak dalam arti keadaan atau sebenarnya; mewarnai; memberi warna.¹⁴

Dengan demikian “AKSARA WARNA” merupakan gambaran dari seorang desainer yang telah berkarya dan mampu mempresentasikan makna karya kepada khalayak masyarakat. Selain itu, makna judul

¹² S.A. Mangunswito (ed.) *Kamus Lengkap Bahasa Jawa* (Bandung : Yrama Widya, 2013), p. 3.

¹³ Desy Anwar, 2015, p. 251.

¹⁴ Desy Anwar, 2015, p. 595.

tersebut ingin menunjukkan bahwa pada desainer mampu membahasakan ide kreatif dan inovatif melalui perpaduan bahan unik dan teknik hingga menjadi sebuah karya dengan ciri khas yang beragam.

3. Pengolahan Ide

Pengolahan ide mengacu kepada tujuan yaitu guna mengapresiasi desainer. Ide tersebut diolah juga berdasar hasil observasi dan wawancara yang telah dilakukan karena hasil wawancara dengan para desainer dan observasi pada kegiatan peragaan busana menjadi bukti konkrit. Apresiasi yang dimaksud disini, tidak hanya apresiasi berupa pasar penjualan karya para desainer, tetapi lebih kepada pemahaman proses yang telah dilakukan para desainer saat ini. Maka dari itu untuk memahami sebuah proses, pengunjung yang datang akan dituntun dengan beberapa kegiatan diantaranya pameran dokumentasi fotografi (yang berisikan tentang proses kerja para desainer), pameran karya desainer dan pameran produk fesyen. Kemudian kegiatan akan diakhiri dengan peragaan busana dari para desainer. Adapun instrumen yang menjadi tolak ukur, bagaimana apresiasi telah diberikan kepada para desainer pada akhir kegiatan.

Hasil dari pengolahan ide yaitu sebuah peragaan busana yang berjudul “AKSARA WARNA” dengan beberapa kegiatan yang ada didalamnya yaitu Pameran “IN PROCESS” dan “URBAN / MODERN DESIGN” *fashion show for casual ready to wear*. Peragaan busana diikuti oleh 12 desainer Yogyakarta. Delapan diantaranya merupakan desainer dari APPMI DIY (Asosiasi Perancang Pengusaha Mode Indonesia Daerah Istimewa Yogyakarta) dan empat desainer dari Jurusan Kriya Tekstil serta Batik Fashion Institut Seni Indonesia Yogyakarta.

Dalam peragaan busana “URBAN / MODERN DESIGN” tersebut, desainer dipertemukan dalam satu benang merah yang tersusun dalam sebuah *moodboard*.¹⁵ *Moodboard* tersebut diberikan secara khusus guna

¹⁵ *Moodboard*, merupakan kata dari bahasa Inggris, yang sering digunakan dalam perencanaan kegiatan. *Moodboard* adalah media panduan desain, yang biasanya dibuat dari karton dan papan kayu serta ditempelkan gambar / foto yang memuat suasana, warna dan tema. Sehingga terbayang seperti apa desain yang akan dibuat. Tujuannya adalah untuk menentukan arah,

mengetahui ketentuan - ketentuan dalam pembuatan karya agar tidak melampaui tema / tujuan dari peragaan busana. Untuk pameran “IN PROCESS”, berisikan pameran dokumentasi fotografi yang didalamnya menerangkan tentang proses kerja para desainer, pameran karya terbaik 12 desainer, dan pameran produk fesyen. Tujuan pemberian edukasi akan dibantu dengan adanya katalog pameran yang berisikan tentang penjelasan tentang “AKSARA WARNA” dan karya - karya yang akan ditampilkan dalam pameran.

B. Konsep Visual

Konsep visual merupakan konsep yang disajikan dalam bentuk gambar dua dimensi. Konsep visual ini digunakan untuk memberikan gambaran umum tentang perencanaan yang terkait dengan *layout* lokasi kegiatan, *layout* bentuk panggung / *stage* dan *backdrope*, *layout* ruangan (yang dibutuhkan seperti untuk penataan panggung, ruang pameran dan ruangan - ruangan lainnya yang dibutuhkan dalam kegiatan seperti, *backstage*, *transit area*, FOH, media pit, area penonton dan kesekretariatan) hingga *layout* untuk penataan *lighting* dan lain lain.

Layout tersebut berguna untuk membantu penyesuaian perencanaan yang sudah disusun dengan lokasi yang dilakukan saat *survey*. Kesesuaian ini juga harus melihat dan mencermati tentang segala sesuatu yang ada dalam ruangan, seperti ukuran (panjang, lebar, tinggi), bahan bangunan, seluruh fasilitas yang ada baik itu mendukung atau tidak bagi kelancaran kegiatan hingga peraturan yang harus ditaati bagi pihak pelaksana dari si empunya lokasi. Hal tersebut juga membawa dampak bagi baik tidaknya sebuah kerjasama yang terjalin antara penyelenggara kegiatan dan pihak lainnya yang terkait.

Selain *layout*, adapun beberapa perencanaan yang harus dipersiapkan secara visual seperti perencanaan pemilihan model, perencanaan desain, konsep video *teaser*, hingga perencanaan tata lampu. Pemilihan model

sehingga tidak menyimpang dari tema.

(Jambi.Tribunnews.com/2016/06/06/apa-itu-moodboard-gunanya-apa-dibaca-ini-biar-tahu.Minggu,21 Januari 2018,23.10). Namun, dalam kegiatan ini, *moodboard* tidak dibuat di papan kayu / karton, melainkan dibuat dengan media digital dan jika dibutuhkan akan dicetak pada kertas.

menggunakan pemilihan dari *composite photo* yang didesain menurut data yang telah didapatkan dari model secara langsung. *Composite photo* tersebut akan menjadi bahan pertimbangan untuk pemilihan dari sisi fisik para model, dan menjadi data pelaksanaan kegiatan. *Composite photo* tersebut nantinya juga akan tertera pada *moodboard* model yang dibuat khusus untuk diberikan kepada para desainer untuk menyesuaikan ukuran busana dan *style* masing - masing.

Perencanaan desain terkait dengan warna yang akan digunakan, beberapa referensi bentuk, ukuran dan lain sebagainya. Begitu juga dengan perencanaan visual untuk produksi video *teaser* dan beberapa keperluan untuk iklan / *publishing*. Perencanaan tersebut tidak dapat hanya dilakukan dengan persiapan diatas visual dua dimensi, namun lebih kepada contoh sesungguhnya baik itu referensi video maupun foto yang sudah ada. Referensi inilah yang kemudian diolah sedemikian rupa, guna mendapatkan konsep yang berbeda dan inspiratif.

Keseluruhan konsep visual tersebut kemudian digunakan untuk perencanaan kegiatan yang lebih mendetail pada kegiatan pengelolaan dan proses.

C. Proses / Pengelolaan

1. Pra - Produksi

Pra - produksi merupakan kegiatan persiapan yang bersinggungan dengan teknis pengerjaan dan proses di lapangan. Adapun kegiatan pra produksi dijabarkan sebagai berikut :

1.1. Wawancara & Observasi

Kegiatan pra - produksi untuk kegiatan ini diawali dengan kegiatan wawancara dengan beberapa desainer Yogyakarta (dari APPMI DIY yang bergabung dalam peragaan busana Aksara Warna) dan observasi pada salah satu kegiatan peragaan busana di Yogyakarta. Data wawancara dan observasi tersebut yang kemudian dikumpulkan dan ditarik kesimpulan untuk referensi teknis yang akan dilakukan pada peragaan busana AKSARA

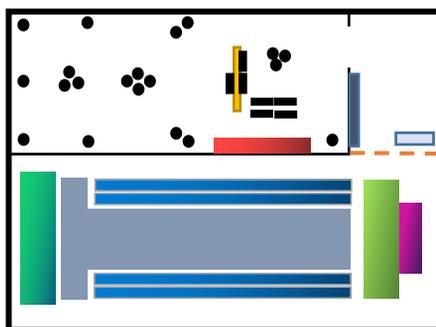
WARNA. Adapun penyusunan jadwal sesuai dengan waktu yang telah diatur oleh narasumber dan pengelola kegiatan.

1.2. Pembentukan Panitia

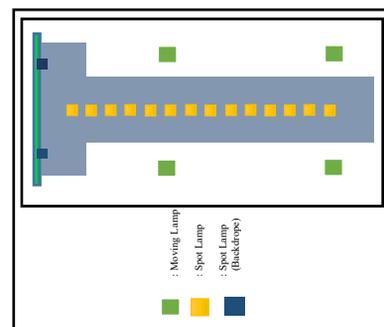
Kepanitiaan dalam peragaan busana dibagi menjadi 3 divisi, yaitu divisi peragaan busana, divisi pameran dan divisi inti. Pada divisi peragaan busana terdapat beberapa bagian yaitu koordinator desainer, koordinator model, koordinator tata rias dan tata rambut, koordinator *dresser* / asisten desainer, *backstage crew*, koreografer, *stage manager* dan *music director*. Pada divisi pameran ada koordinator pameran, koordinator karya / penanggung jawab karya, tim display karya dan perlengkapan. Sedangkan pada divisi inti terdapat pimpinan produksi, administrasi, keuangan, desain dan publikasi, dokumentasi, acara, sponsorship, transportasi dan akomodasi, konsumsi hingga bagian umum. Pada proses pembentukan panitia, tugas dan tanggung jawab masing - masing telah dijelaskan dan panitia telah bersedia untuk bekerja sama dalam tim kerja sesuai dengan pekerjaan dan kemampuan masing - masing.

1.3. Penentuan Waktu dan Tempat

Penentuan waktu dan tempat disesuaikan dengan jadwal yang telah ditentukan berdasarkan MOU dan kesepakatan kedua belah pihak. Penentuan waktu dan tempat tersebut juga disesuaikan dengan hasil survei lokasi sebelumnya dan menyesuaikan lokasi dengan layout yang sudah dibuat. Pengaplikasian layout pada lokasi adalah sebagai berikut :



Gambar 1 : Perencanaan Layout Ruang AKSARA WARNA. (Sumber : Dok. Aksara Warna 2018)



Gambar 2 : Perencanaan Layout Tata Lampu Stage AKSARA WARNA. (Sumber : Dok. Aksara Warna 2018)

Disesuaikan dengan lokasi yang telah disurvei dengan beberapa dokumentasi ruangan yaitu sebagai berikut :

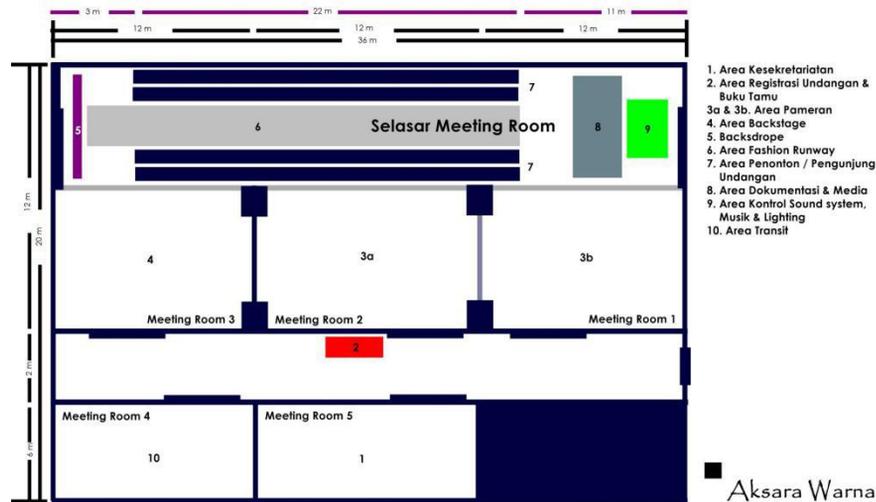


Gambar 3 : Lokasi Meeting Room Satoria Hotel Berdasarkan Survei (yang sesuai dengan layout perencanaan dari beberapa segi pengamatan survei). (Sumber : Dok. Aksara Warna. 2018)

Konsep perencanaan visual panggung dan *lighting* dapat diaplikasikan pada satu area di Meeting Room Satoria Hotel Yogyakarta. Satoria Hotel memiliki 5 meeting room, 3 diantaranya ada disisi kanan (dari pintu masuk *lobby*) dan 2 meeting room disisi kiri. Meeting room yang terletak di sisi kanan, memiliki total panjang 36 meter, lebar 12 meter dan tinggi bangunan 3 meter. Ukuran tersebut sesuai dengan konsep visual yang telah direncanakan. Pengaplikasian lampu spot dan *moving* hingga konsep *black in - out* pun dapat direalisasikan pada area tersebut.

Seperti yang telah disebutkan pada paragraf sebelumnya, karena lokasi tersebut sudah sesuai dengan konsep perencanaan yang disusun, selanjutnya ada kesepakatan yang harus dilakukan kedua belah pihak tentang semua hal yang berhubungan dengan lokasi misalnya peraturan yang ditetapkan oleh pemilik lokasi, persetujuan waktu pelaksanaan dan persiapan, hak dan kewajiban dari masing - masing pihak dan lain - lain melalui sebuah MOU tertulis.

Waktu yang telah disepakati adalah pada hari Kamis, 18 Januari 2018 pukul 09.00 - 22.00 WIB di meeting room Satoria Hotel Yogyakarta dengan pembagian ruangan seperti berikut :



Gambar 4 : Layout Lokasi Pelaksanaan
(Sumber : Dok. Aksara Warna, 2018)

1.4. *Technical Meeting* dengan Desainer

Technical meeting tersebut dilakukan untuk memberikan panduan tentang tema dan konsep karya yang akan dirancang. Technical meeting ini dipermudah dengan adanya moodboard yang telah disusun sebelumnya. Moodboard yang diberikan menyangkut perihal seperti informasi waktu dan tempat, latar belakang kegiatan (tema dan konsep - “IN PROCESS” *Fashion Exhibition* dan “URBAN / MODERN DESIGN” *Casual Ready To Wear Fashion Show*), tujuan kegiatan, panduan pengerjaan karya untuk peragaan busana dan beberapa syarat karya untuk pameran.

Moodboard diberikan kepada desainer yang telah menyepakati segala peraturan dan sudah bersedia mengikuti peragaan busana. Moodboard ini bertujuan juga untuk mempersatukan desainer dalam satu benang merah, agar muncul kesesuaian dengan tema, salah satunya adalah busana yang harus memiliki warna dominan navy, penggunaan kain nusantara, ready to wear, simple dan tidak berlebihan. Selain itu, penjelasan tentang perlengkapan, peralatan dan segala fasilitas yang didapatkan oleh desainer yang mengikuti peragaan busana dan pameran.

1.5. Menentukan Model

Dalam menentukan model, pihak pelaksana bekerja sama dengan agency dan mengumpulkan *composite card* para model untuk diseleksi sesuai dengan kriteria. Kriteria yang ditentukan adalah tinggi badan 172 cm untuk wanita dan 180 untuk pria. Memiliki pengalaman di bidang *fashion runway*, memiliki *composite card* terbaru dan bersedia menyepakati keikutsertaan dalam peragaan busana. Berikut adalah contoh *composite card* :



Gambar 5 : Contoh *Composite Card* (Sumber : Dok. Aksara Warna, 2018)

Composite card ini, nantinya juga akan berguna untuk penyusunan moodboard data model yang akan diberikan kepada masing - masing desainer, untuk mempermudah menyesuaikan ukuran busana, sepatu dan lain sebagainya berdasarkan dengan pembagian model sesuai grup, seperti berikut :



Gambar 6 : Desain Moodboard Grup Model (Sumber : Dok. Aksara Warna, 2018)

1.6. Menyusun Press Release

Press release disusun untuk memberikan penjelasan informasi dan gambaran kegiatan secara garis besar yang kemudian di publikasikan kepada media berupa cetak ataupun media online. Hal - hal yang ada dalam press release adalah latar belakang kegiatan, tujuan, tema dan konsep, teknis singkat, informasi terkait undangan dan pengujung dan waktu.

1.7. Membuat Desain

Desain AKSARA WARNA dibuat dengan penggunaan warna biru navy (sesuai warna pada tema) dan ungu (yang merupakan dominan warna Satoria Hotel Yogyakarta), sehingga terkesan sama dan menunjukkan identitas kegiatan. Desain tersebut dibuat untuk keperluan publikasi, keperluan kegiatan dan kesekretariatan. Desain tersebut dikerjakan sesuai dengan daftar desain yang telah disusun sebelumnya pada pengolahan ide dan konsep. Beberapa contoh desain kegiatan peragaan busana AKSARA WARNA adalah sebagai berikut :



Gambar 7 : Desain Publikasi AKSARA WARNA (Sumber : Dok. Aksara Warna, 2018)



Gambar 8 : Desain Undangan dan Data Desainer AKSARA WARNA (Sumber : Dok. Aksara Warna, 2018)

1.8. Membuat Daftar Perlengkapan dan Peralatan

Daftar perlengkapan dan peralatan disusun berdasarkan kebutuhan apa saja yang akan diperlukan dalam kegiatan peragaan busana AKSARA WARNA secara detail, lengkap dengan jumlah dari perlengkapan dan peralatan. Hal tersebut mempermudah untuk perhitungan keuangan dan inventaris barang dan yang lainnya. Salah satu contoh sebagai berikut :

No.	Divisi	Kebutuhan
1.	Peragaan Busana	- Kursi Tamu 150 - 200 kursi - 2 Meja panjang - Karpet 22 m x 6 m - Kain Hitam 25 m - Kain Putih 15 m - Spot Lamp 20 Buah - Moving Lamp 4 Buah Dan sebagainya
2	Pameran	- Pustek 2 Buah - Manequin 20 Buah - Meja 4 Buah - Caption - Wall Stiker Dan sebagainya

Gambar 9 : Contoh Data Tabel Kebutuhan AKSARA WARNA
(Sumber : Dok. Aksara Warna, 2018)

1.9. Membuat Daftar Keuangan

Daftar keuangan disusun berdasarkan data kebutuhan secara keseluruhan, ditambah dengan fee talent dan kebutuhan kesekretariatan. Jumlah dari penghitungan tersebut nantinya juga akan masuk kedalam proposal.

1.10. Penyusunan Proposal

Proposal disusun ketika segala konten yang menyangkut kebutuhan dan keuangan kegiatan sudah lengkap dan jelas. Demikian pula dengan informasi kegiatan dari latar belakang, tujuan dan seluruh informasi kegiatan juga dicantumkan dalam proposal.

Desain proposal kegiatan peragaan busana AKSARA WARNA dibuat senada dengan desain sebelumnya, dari penggunaan warna, gambar dan lain sebagainya. Proposal ini

dicetak dalam ukuran A5 seperti buku dan diberikan kepada pihak - pihak terkait *sponsorship* dan *support*.

1.11. Sponsorship

Pihak sponsor yang terkait dengan kegiatan peragaan busana AKSARA WARNA seperti pengusaha mode / produk fesyen, pariwisata, perbankan dan bidang lainnya (yang masih terkait) yang akan diberi tawaran untuk kerjasama atau bentuk dukungan berupa finansial maupun non - finansial. Pengiriman proposal cetak disertai dengan surat penawaran dan informasi tentang kegiatan yang akan berlangsung.

1.12. Publikasi

Publikasi AKSARA WARNA dilakukan melalui media sosial. Desain yang dirancang juga telah disesuaikan dengan kebutuhan publikasi *online*. Publikasi dilakukan secara *online* karena dianggap lebih efisien dan tidak membutuhkan waktu lama untuk membagikan informasi. Selain publikasi berupa *flyer* kegiatan / poster *online*, AKSARA WARNA juga menggunakan *video teaser* berdurasi 1 menit. Publikasi didukung dengan *caption* serta *mention*, *tagging* dan penggunaan *hashtag*.

1.13. Penyusunan Rundown

Penyusunan rundown disertakan beberapa hari sebelum kegiatan dimulai. Hal tersebut membantu para panitia untuk mengetahui segala sesuatu yang harus dipersiapkan pada hari sebelum kegiatan, seperti contoh dibawah ini :

AKSARAWARNA
TECHNICALLY RUNDOWN

No.	Hari / Tanggal	Waktu	Aktivitas	Penanggung Jawab
1	Selasa, 16 Januari 2018	09.00	Loading - IN Property dan Perleengkapan (Fashion Show & Fashion Exhibition)	- Tim Fashion Exhibition - Ko. Pelaksana - Perleengkapan Umum
		16.00	technical meeting semua panitia	- All
		19.00	GR Lighting	- Ko. Pelaksana - Stage manager - Lighting crew
		09.00 - 21.00	- Setup fashion show area	- Committe - Stage manager
			- Setup fashion exhibition area	- Tim Fashion Exhibition - Committe

Gambar 10 : Contoh Rundown (Persiapan) AKSARA WARNA (Sumber : Dok. Aksara Warna, 2018)

2. Produksi

Kegiatan produksi yang dimaksudkan disini, merupakan pelaksanaan kegiatan. Pelaksanaan kegiatan peragaan busana AKSARA WARNA dilakukan sesuai dengan jadwal yang telah disusun sebelumnya yaitu pada hari Kamis, 18 Januari 2018. Didahului dengan kegiatan pameran “IN PROCESS” dan dilanjutkan dengan serangkaian acara seperti *press conference* dan peragaan busana “URBAN / MODERN DESIGN”. Adapun beberapa hal yang dilakukan untuk mendukung lancarnya kegiatan tersebut adalah sebagai berikut :

2.1. Briefing

Briefing digunakan untuk lebih memahami tugas dan tanggung jawab masing - masing panitia. Dalam hal ini ditekankan akan segala situasi yang terjadi pada saat pelaksanaan kegiatan peragaan busana dan pameran. *Briefing* dilakukan oleh koordinator pelaksana dengan seluruh panitia. Selanjutnya informasi yang sudah diterima akan diteruskan oleh koordinator masing - masing bagian kepada *talent* / model, desainer, *lighting* dan *sound system crew* serta semua yang ada dibawah koordinator.

2.2. Controlling / Pengawasan

Kegiatan *controlling* dilakukan oleh seluruh koordinator dalam kegiatan peragaan busana AKSARA WARNA. *Controlling* meliputi pemeriksaan kelengkapan peralatan dan perlengkapan acara, kesiapan sumber daya manusia, pemahaman akan tugas dan tanggung jawab dari masing - masing panitia dan crew hingga pada saat pelaksanaan.

Controlling menjadi konsentrasi tersendiri pada saat pelaksanaan kegiatan. Manajemen resiko juga telah diperhitungkan pada saat gladi resik, sehingga meminimalisir untuk terjadinya gangguan teknis / kesalahan lainnya.

2.3. Mempraktekkan Sirkulasi Pengunjung

Sirkulasi pengunjung tersebut disesuaikan dengan lokasi yang ada pada Satoria Hotel Yogyakarta. Sirkulasi pengunjung

yang disusun merupakan sirkulasi yang sederhana dan tidak mempersulit pengunjung untuk datang ke pameran dan peragaan busana. Pada realisasinya, sirkulasi pengunjung tersebut dibantu oleh pihak penerima tamu / *usher*, untuk memberikan petunjuk dan informasi kepada pengunjung.

2.4. Gladi Bersih

Gladi bersih dilakukan untuk peragaan busana saja. Kegiatan tersebut dilakukan untuk memberikan gambaran yang sesuai dengan waktu pelaksanaan. Semua yang terlibat dalam kegiatan peragaan busana wajib mengikuti gladi bersih seperti model, koreografer, *stage manager*, *lighting crew*, *sound system crew*, *music director* dan lain - lain, tentu saja dibawah pengawasan koordinator pelaksana.

Selain kegiatan diatas, koordinasi dengan tim pelaksana kegiatan harus dilakukan secara *intens*. Dalam koordinasi tersebut, banyak hal terkait kegiatan yang mungkin kurang sempurna dan masih terdapat kekurangan. Maka dari itu, koordinasi tersebut berguna untuk meminimalisir kekurangan dengan mempersiapkan antisipasi.

Penyampaian tujuan akan apresiasi untuk para desainer selalu disampaikan melalui pembawa acara, baik di pameran maupun di peragaan busana. Hal tersebut mengacu kepada munculnya wacana satu sama lain diantara tamu undangan dan juga panitia. Wacana tersebut didukung pula oleh beberapa rekanan desainer dan peminat fesyen di Yogyakarta.

Tamu undangan dan umum akan mampu melihat apresiasi yang diberikan melalui pengelolaan wacana yang telah disampaikan, sehingga makna apresiasi pun dapat dipahami.

Berikut adalah beberapa dokumentasi kegiatan peragaan busana AKSARA WARNA :

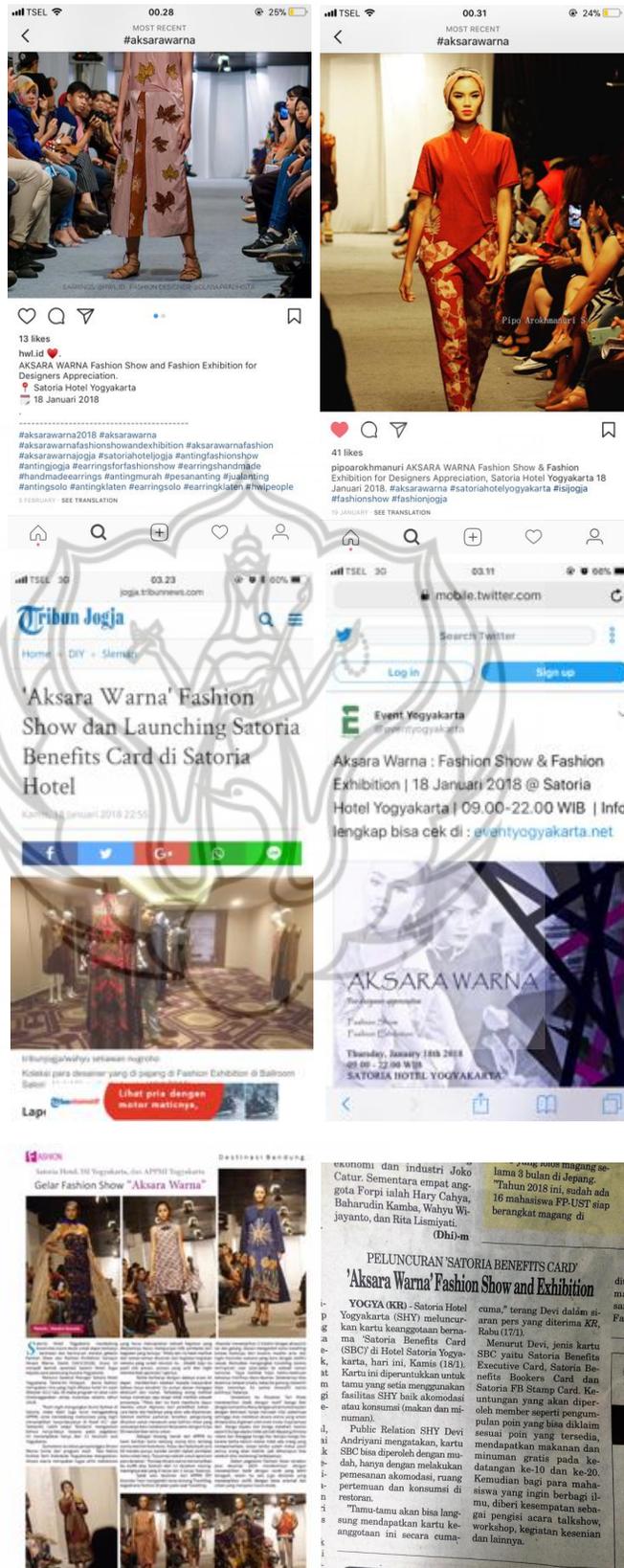


Gambar 11 : Beberapa Dokumentasi Kegiatan (Sumber : Dok. Aksara Warna 2018)

3. Hasil Tujuan Apresiasi

Hasil dari tujuan kegiatan tersebut lebih kepada bagaimana tujuan untuk mengapresiasi para desainer dapat tersalurkan kepada pengunjung. Hal tersebut dapat diketahui dari beberapa hal yakni unggahan media sosial pengunjung yang mencantumkan kata “apresiasi” pada unggahan mereka, kesan dan pesan dari para desainer dan berita dari media cetak maupun online. Adanya makna dalam unggahan serta berita, dapat membuktikan bahwa apresiasi untuk para desainer melalui segala proses kreatif yang telah dilaluinya tersampaikan dengan harapan semua

masyarakat juga dapat memberikan apresiasi yang sama terhadap karya para desainer dalam kegiatan apapun.



Gambar 12 : Dokumentasi Hasil dari Apresiasi (Sumber : Dok. Aksara Warna 2018.)

4. Evaluasi

Ada beberapa hal yang harus dievaluasi seperti pertimbangan tamu undangan yang datang tepat waktu atau tidak, terkait dengan kursi khusus yang disediakan untuk mereka tepat didepan. Selain itu, antisipasi untuk perkiraan cuaca, kerapian stage, kesiapan perlengkapan *backstage* dan lain sebagainya. Hal tersebut menjadi koreksi dan mempersiapkan antisipasi untuk kegiatan selanjutnya.

5. Penutup

5.1. Kesimpulan

Kesimpulan dari pelaksanaan kegiatan peragaan busana “AKSARA WARNA” adalah memberikan apresiasi terhadap para desainer dengan mengadakan kegiatan pameran dan peragaan busana, yang dilengkapi dengan katalog sebagai hasil dari pengelolaan wacana tentang karya mereka, melakukan pengelolaan kegiatan peragaan busana dengan usaha untuk memfasilitasi para desainer sebagai wujud dari apresiasi, merealisasikan konsep apresiasi untuk para desainer dengan sistem pengelolaan kegiatan, terlebih pada manajemen kegiatan peragaan busana dan hasil observasi dan wawancara menjadi dasar untuk mengembangkan konsep apresiasi terhadap para desainer, dan melalui kegiatan peragaan busana “AKSARA WARNA”, apresiasi diberikan bukan hanya berdasarkan pada karya busana saja, tetapi lebih pada ke pribadi para desainer.

5.2. Saran

Saran yang dapat diberikan dari kegiatan peragaan busana “AKSARA WARNA” yaitu dibutuhkan waktu persiapan yang lebih banyak, sehingga konsep dapat lebih diperhatikan detail. Pengawasan yang dilakukan harus disertai dengan sikap fokus dan kerjasama antar divisi yang baik pula. Memahami segala tugas dan tanggung jawab, sehingga mampu untuk mengerjakan sesuatu dan mampu mengambil keputusan untuk hal - hal yang tidak riskan.

DAFTAR PUSTAKA

- Anwar, Desy, (ed.), *Kamus Lengkap Bahasa Indonesia*, Surabaya : Amelia, 2015.
- Jazuli, M., *Manajemen Seni Pertunjukan Edisi 2*, Yogyakarta: Graha Ilmu, 2014.
- Jennifer, Claik, “*The Face Of Fashion*” *Cultural Studies In Fashion*, New York : Routledge, 1993.
- Malcolm, Barnard, *Fashion Sebagai Komunikasi*. Yogyakarta : Jalasutra, 2011.
- Mangunsuwito, S.A. (ed.), *Kamus Lengkap Bahasa Jawa*, Bandung : CV. Yrama Widya, 2016.
- Sani, Starin, *Fashion & Style Handbook*, Yogyakarta : Tim Bentang Belia, 2013.
- Sibbet, David, “*Visual Meetings*” *Bagaimana Grafik, Sticky Notes & Pemetaan Ide Mengubah Produktivitas Kelompok*, Jakarta : PT. Media Elex Komputindo, 2016.
- Sugiyono, *Metode Penelitian Kuantitatif - Kualitatif dan R&D*, Bandung : CV.Afabeta, 2011.
- Team Riset & Kreatif, “*Indonesia Trend Forecasting*” *The Resistance 2016/2017*, Rawamangun : BD+A Design, 2016.
- Terry, George R., *Principle of Management*, Homewood. Illionis : Richard D. Irwin, Inc., 1960.
- Wojowasito, S. (ed.), *Kamus Lengkap Inggris - Indonesia Indonesia - Inggris*. Bandung : Hasta, 2007.

Webtografi

<http://kbbi.web.id>, diakses pada Jumat, 17 November 2017, 13.05 wib.

<https://lifestyle.sindonews.com/read/1252173/186/miuccia-prada-desainer-wanita-terkuat-di-dunia-fashion-1509085277>, diakses pada Selasa, 28 November 2017, 11.00 wib.

<http://www.biografiku.com/2016/09/biografi-dan-profil-ralph-lauren-kisah.html>, diakses pada Selasa, 28 November 2017, 12.07 wib.

[Jambi.tribunnews.com/2016/06/06/apa-itu-moodboard-gunanya-apa-baca-ini-biar-tahu](http://jambi.tribunnews.com/2016/06/06/apa-itu-moodboard-gunanya-apa-baca-ini-biar-tahu), diakses pada Minggu, 21 Januari 2018, 23.10 wib.



