

**PENCIPTAAN PERAGAAN BUSANA
“AKSARA WARNA”**



Oleh :

Cicilia Yuli Karmiyanti

NIM : 1410005026

**PROGRAM STUDI S-1 TATA KELOLA SENI
JURUSAN TATA KELOLA SENI FAKULTAS SENI RUPA
INSTITUT SENI INDONESIA YOGYAKARTA**

2018

**PENCIPTAAN PERAGAAN BUSANA
“AKSARA WARNA”**



Oleh :

Cicilia Yuli Karmiyanti

NIM : 1410005026

Tugas Akhir ini Diajukan kepada Fakultas Seni Rupa
Institut Seni Indonesia Yogyakarta Sebagai
Salah Satu Syarat untuk Memperoleh
Gelar Sarjana S-1 dalam Bidang
Tata Kelola Seni

2018

Halaman Pengesahan

Tugas Akhir Penciptaan Karya Seni berjudul :
PENCIPTAAN PERAGAAN BUSANA “AKSARA WARNA”
diajukan oleh :
Cicilia Yuli Karmiyanti
NIM : 1410005026

Program Studi S-1 Tata Kelola Seni, Fakultas Seni Rupa, Institut Seni Indonesia Yogyakarta, telah dipertanggung jawabkan di depan Tim Penguji Tugas Akhir pada tanggal 10 Maret 2018 dan dinyatakan memenuhi syarat untuk diterima.

Pembimbing I,



Arinta Agustina, S.Sn.,M.A.
NIP. 197308272005012001

Pembimbing II,



Trisna Pradita Putra, S.Sos.,M.M.
NIP. 198610052015041001

Cognate,



A. Sudjud Dartanto, S.Sn., M.Hum.
NIP. 197605222006041001

Ketua Jurusan / Program Studi



Dr. Timbul Raharjo, M.Hum.
NIP. 196911081993031001

Mengetahui,

Dekan Fakultas Seni Rupa
Institut Seni Indonesia Yogyakarta



Dr. Suastiwi, M.Des.
NIP. 195908021988032002

Halaman Pernyataan Keaslian

Yang bertanda tangan di bawah ini :

Nama : CICILIA YULI KARMIYANTI

Alamat : Perumahan Gunung Batu blok C No. 32 Jember, Jawa Timur

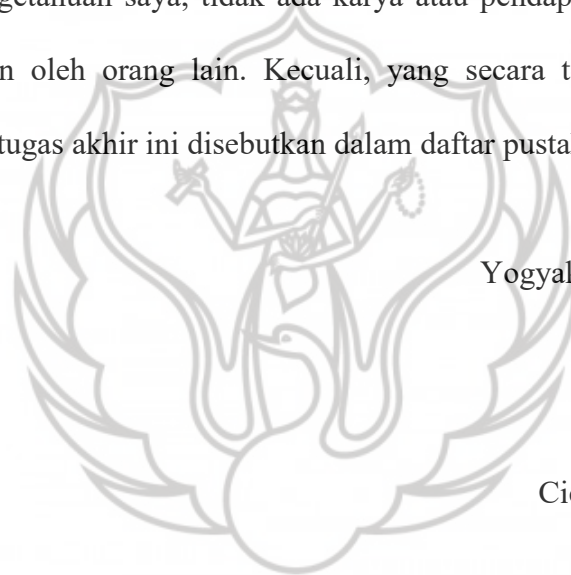
No. Telp : 082 230 324 727

Email : ciciliapoo1407@gmail.com

menyatakan bahwa laporan tugas akhir ini tidak terdapat karya yang pernah diajukan untuk memperoleh gelar kesarjanaan disuatu perguruan tinggi. Sepanjang pengetahuan saya, tidak ada karya atau pendapat yang pernah ditulis atau diterbitkan oleh orang lain. Kecuali, yang secara tertulis menjadi acuan dalam laporan tugas akhir ini disebutkan dalam daftar pustaka.

Yogyakarta, 10 Maret 2018

Cicilia Yuli Karmiyanti





*Kupersembahkan ini untuk bapak (Yuventinus Gatot Sumarmono Yunianto),
ibu (Agatha Anastasia Sukarmi) dan adik tercinta (Ignatius Dwiono Junianto)*



Always be a Junior and learn everything you want.

Halaman Ucapan Terima Kasih

Segala puji dan syukur penulis haturkan bagi Tuhan Yesus Kristus, atas karunia, berkat, rahmat dan juga pendampingan - Nya, skripsi tugas akhir tersebut dapat terselesaikan dengan baik.

Penciptaan peragaan busana “AKSARA WARNA” ini dibuat untuk memenuhi syarat kelulusan Strata - 1 Program Studi Tata Kelola Seni, Fakultas Seni Rupa, Institut Seni Indonesia Yogyakarta tahun angkatan 2014.

Meskipun jauh dari sempurna, namun dengan terselesaikannya penyusunan skripsi tugas akhir tersebut, penulis ingin mengucapkan banyak terima kasih kepada semua pihak yang telah membantu dan memberikan dukungan penuh atas segala proses pengerjaan hingga realisasi kegiatan khususnya kepada :

1. Ibu Arinta Agustina, S.Sn., M.A. dan Bapak Trisna Pradita Putra, S.Sos., M.M. selaku dosen pembimbing yang selalu mendampingi, memberikan motivasi dan membantu dalam proses pengerjaan skripsi tugas akhir.
2. Bapak Sudjud Dartanto, S.Sn., M.Hum. selaku dosen wali yang memberikan pendampingan, dan seluruh dosen Program Studi Tata Kelola Seni, Fakultas Seni Rupa, Institut Seni Indonesia Yogyakarta yang telah memberikan ilmu, wawasan dan pengetahuan yang sangat bermanfaat baik teori maupun praktek pada masa perkuliahan.
3. Para dosen Program Studi Tata Kelola Seni, Fakultas Seni Rupa, Institut Seni Indonesia Yogyakarta, yang telah memberikan pelajaran berharga, mengenalkan wawasan dan pengetahuan tentang dunia manajemen kegiatan seni, dan segala proses yang telah penulis ikuti selama proses belajar mengajar.

4. Dr. Timbul Raharjo M.Hum., selaku ketua jurusan Program Studi Tata Kelola Seni, Fakultas Seni Rupa, Institut Seni Indonesia Yogyakarta.
5. Dr. Suastiwi M.Des., selaku Dekan Fakultas Seni Rupa, Institut Seni Indonesia Yogyakarta.
6. Ayah (Yuventinus Gatot Sumarmono Yunianto), Ibu (Agatha Anastasia Sukarmi) dan adik (Ignatius Dwiono Junianto) yang selalu memberikan motivasi, semangat, doa hingga dukungan moril dan materiil pada seluruh proses pengerjaan skripsi tugas akhir penciptaan.
7. Bapak Budi Supriyanto yang telah memberikan wawasan juga pengetahuan tentang manajemen peragaan busana pada praktek lapangan secara langsung melalui keikutsertaan dalam sebuah kegiatan peragaan busana dan membantu observasi penulis dan proses persiapan kegiatan.
8. APPMI DIY (Asosiasi Perancang Pengusaha Mode) Daerah Istimewa Yogyakarta yang telah memberikan ruang untuk belajar dan lebih mengenal dunia fesyen dan manajemen didalamnya.
9. Para desainer Bapak Sugeng Waskito, Ibu Tari Made, Ibu Lusi Ekawati, Iskandar Yusri, Ibu Heriyenti, Ibu Ayu Purnadi, Bapak Tedjo Laksono dan Ibu Dewi Ranaya yang telah meluangkan waktunya untuk bersedia diwawancara mengenai pengalaman - pengalamannya guna penelitian.
10. Teman dan sahabat yang telah membantu dalam pelaksanaan peragaan busana “AKSARA WARNA” dan kolaborasi dari Kriya Tekstil Fakultas Seni Rupa, Institut Seni Indonesia Yogyakarta (Noni Widyaningsih, Olivia Pradhista Dewi, Natalia Desta Yohana, Fitri Andono Warih).

11. Teman-teman Program Studi Tata Kelola Seni 2014 yang telah memberikan dukungan.
12. Satoria Hotel Yogyakarta yang telah mendukung penuh dan mensukseskan kegiatan peragaan busana “AKSARA WARNA”.
13. Dan seluruh pihak yang tidak dapat disebutkan satu per satu.

Penulis menyadari banyak kekurangan dalam penyusunan skripsi tugas akhir, namun penulis mengharapkan saran dan kritik yang membangun untuk kesempurnaan skripsi tugas akhir tersebut.



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.*

Daftar Isi

Halaman Judul Luar	i
Halaman Judul Dalam.....	ii
Halaman Pengesahan Hasil Ujian Tugas Akhir	iii
Halaman Pernyataan Keaslian	iv
Halaman Persembahan / Motto	v
Halaman Ucapan Terima Kasih	vi
Abstrak	x
Daftar Isi	xi
Daftar Gambar	xiii
Daftar Tabel	xv
Daftar Lampiran	xvi
BAB I : PENDAHULUAN	1
1.1. Latar Belakang	1
1.2. Rumusan Penciptaan	4
1.3. Tujuan Penciptaan	4
1.4. Manfaat Penciptaan	5
1.5. Tinjauan Karya.....	6
1.6. Landasan Teori	11
1.7. Metode Penciptaan	24
1.7.1. Metode Kualitatif.....	24
1.7.2. Populasi dan Sampel	25
1.7.3. Metode Pengumpulan Data	27

1.7.4. Instrumen Pengumpulan Data	29
1.8. Sistematika Penulisan	30
BAB II : KONSEP.....	32
2.1. Konsep Penciptaan	32
2.2. Konsep Visual	41
BAB III : PROSES DAN PENGELOLAAN.....	53
3.1. Pra - Produksi	53
3.2. Produksi	91
3.3. Evaluasi	96
3.4. Hasil Tujuan Apresiasi	99
BAB IV : PENUTUP	107
4.1. Kesimpulan	107
4.2. Saran	107
LAMPIRAN :	
1. MOU Kerjasama Aksara Warna dan Satoria Hotel Yogyakarta	
2. MOU Kerjasama Aksara Warna dan PAC Make Up	
3. Proposal Kegiatan Aksara Warna (Cetak)	
4. Moodboard Desainer (Cetak)	
5. Publikasi dan Iklan	
6. Katalog Pameran (Cetak)	
7. Foto Dokumentasi Wawancara	
8. Foto Dokumentasi Pra Produksi	
9. Foto Dokumentasi Produksi	
10. Urutan Tampil Desainer	
11. Moodboard Model	
12. Undangan (Cetak)	
13. ID Card	

Daftar Gambar

Gambar 1	: Perencanaan <i>Layout</i> / Denah Lokasi Aksara Warna	42
Gambar 2	: <i>Contoh Composite Card Model</i>	46
Gambar 3	: Perencanaan Tata Lampu	51
Gambar 4	: Gambar Meeting Room Satoria Hotel 1.....	68
Gambar 5	: Gambar Meeting Room Satoria Hotel 2	68
Gambar 6	: Gambar Meeting Room Satoria Hotel 3	69
Gambar 7	: <i>Layout</i> Lokasi Pelaksanaan	72
Gambar 8	: <i>Flyer</i> Kegiatan Aksara Warna 1	75
Gambar 9	: <i>Flyer</i> Kegiatan Aksara Warna 2	76
Gambar 10	: <i>Flyer</i> Kegiatan Aksara Warna 3 (Support)	77
Gambar 11	: Desain Undangan Aksara Warna	78
Gambar 12	: Desain <i>Layout Model Grouping</i> Aksara Warna	78
Gambar 13	: Desain <i>Layout Model Media Sosial</i> Aksara Warna	79
Gambar 14	: <i>Layout Press Release</i>	80
Gambar 15	: <i>Moodboard</i> Desainer	81
Gambar 16	: Desain <i>Wall Of Fame / Photo Booth</i>	82
Gambar 17	: Rundown 1	87
Gambar 18	: Rundown 2	88
Gambar 19	: Rundown 3	89
Gambar 20	: Rundown 4	90
Gambar 21	: Denah Sirkulasi Penonton	93
Gambar 22	: Gambar <i>Screenshot</i> Media Sosial Pengunjung Aksara Warna .	100

Gambar 23 :Gambar *Screenshot Caption* Media Sosial Destinasi Bandung..101
Gambar 24 :Gambar *Screenshot Caption* Media Sosial Event Yogyakarta.. 102
Gambar 25 : *Screenshot* Informasi *Online* Aksara Warna Tribun Jogja..... 104
Gambar 26 : *Screenshot* Informasi *Online* Aksara Warna Koran KR..... 105
Gambar 27 : *Screenshot* Informasi *Online* oleh Destinasi Bandung.....106



Daftar Tabel

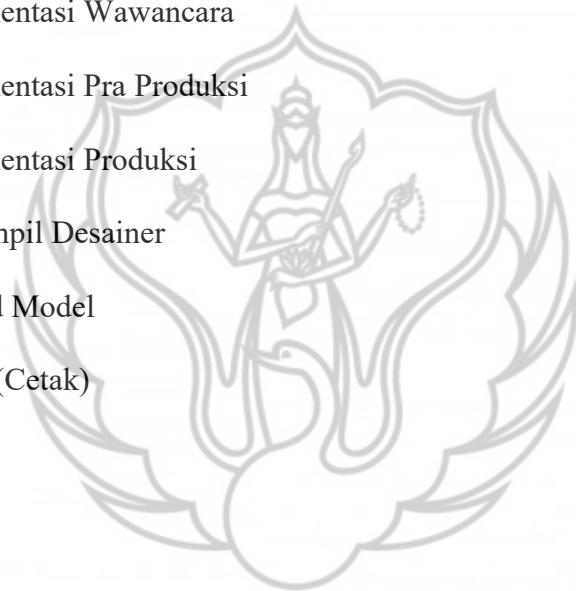
Tabel 1 : Daftar Desainer “AKSARA WARNA”	38
Tabel 2 : Perencanaan Pengerjaan Desain	46
Tabel 3 : Jadwal Wawancara dan Observasi	53
Tabel 4 : Daftar Perlengkapan dan Peralatan	82
Tabel 5 : Daftar Keuangan	84
Tabel 6 : Rundown Pelaksanaan Kegiatan “AKSARA WARNA”	95



Bagan 1: Struktur Kepanitiaan Kegiatan Peragaan Busana	64
“AKSARA WARNA”	

Daftar Lampiran

1. MOU Kerjasama Aksara Warna dan Satoria Hotel Yogyakarta
2. MOU Kerjasama Aksara Warna dan PAC Make Up
3. Proposal Kegiatan Aksara Warna (Cetak)
4. Moodboard Desainer (Cetak)
5. Publikasi dan Iklan
6. Katalog Pameran (Cetak)
7. Foto Dokumentasi Wawancara
8. Foto Dokumentasi Pra Produksi
9. Foto Dokumentasi Produksi
10. Urutan Tampil Desainer
11. Moodboard Model
12. Undangan (Cetak)
13. Id Card



BAB I

PENDAHULUAN

1.1. Latar Belakang

Mengulas tentang dunia fesyen¹ merupakan hal yang biasa saat ini. Perkembangan fesyen ditandai dengan merambahnya desainer-desainer nusantara yang membuktikan eksistensinya di tingkat nasional maupun internasional. Tidak dipungkiri bahwa fesyen telah menjadi sesuatu yang menarik, karena merupakan penggabungan ide kreatif dan inspiratif bagi para penikmatnya. Hal tersebut juga membawa dampak, dimana fesyen tidak hanya dianggap sebagai hasil realisasi (karya) seorang desainer saja, namun juga sebagai kegiatan yang menjanjikan keuntungan finansial untuk waktu kedepan.

Menciptakan sebuah karya fesyen bukanlah sesuatu yang mudah. Pada kenyataannya, hasil karya desainer - desainer merupakan bagian kecil namun menjadi hal yang sangat penting dari sebuah peragaan busana. Pada kegiatan peragaan busana, desainer merupakan subjek yang wajib untuk mendapatkan sebuah apresiasi. Selain itu, sebuah peragaan busana juga harus mampu membawa eksistensinya ditengah banyaknya peragaan busana yang telah memiliki nama, pengalaman, waktu dan pengakuan dari masyarakat penikmat fesyen dan desainer secara pribadi.

¹ Kata “Fesyen” merupakan kata serapan dari Bahasa Inggris “*Fashion*”. Kata serapan tersebut belum masuk pada Kamus Besar Bahasa Indonesia. Namun fesyen memiliki pengertian yang serupa dengan kata “Mode”. Pengertian mode di sini ditempatkan dalam pengertian yang umum sebagaimana yang terdapat dalam *Kamus Besar Bahasa Indonesia*, (<http://kbbi.web.id>, Jumat, 17 November 2017, 13.05 WIB), yaitu ragam (cara, bentuk) yang terbaru pada suatu waktu waktu tertentu (tentang pakaian, potongan rambut, corak hiasan dan sebagainya).

“AKSARA WARNA” merupakan wujud dari sebuah perpaduan inspirasi dan ide kreatif dalam pengerjaan sebuah kegiatan peragaan busana. “AKSARA WARNA” memiliki makna bahwa 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 melalui sebuah peragaan busana atau kegiatan lainnya.

Apresiasi secara umum adalah sebuah penilaian dan penghargaan terhadap sesuatu.² Begitu pula dengan 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 akan menjadi hal yang berharga bagi para desainer fesyen. Kegiatan peragaan busana juga terkadang menyuguhkan hiburan, namun sayangnya hal tersebut sering menggeser makna sebuah peragaan busana sehingga apresiasi pengunjung untuk para desainer berkurang. Tidak sedikit yang terjadi, dimana desainer kurang mendapatkan apresiasi dan penghargaan, namun penyelenggara hanya mengedepankan hiburan dan keuntungan kegiatan semata dan menjadikan karya desainer sebagai pelengkap kegiatan saja.

² Desy Anwar (ed.) *Kamus Besar Bahasa Indonesia* (Surabaya : Amelia, 2015) p. 56.

“AKSARA WARNA” ingin mengembalikan makna dan arti dari peragaan busana yang menjadi tempat apresiasi bagi para desainer. Hal ini dilakukan karena merancang busana atau menjadi seorang konseptor peragaan busana bukan hanya melakukan proses perancangan semata tetapi juga membutuhkan umpan balik dari setiap hasil karya mereka. Maka dari itu, keinginan untuk mewujudkan adanya apresiasi melalui kegiatan peragaan busana diharapkan dapat membawa perwujudan dari kreatifitas, inovasi, dan segala hal yang menarik untuk penikmatnya.

“AKSARA WARNA” dirancang untuk memberikan apresiasi yang lebih terhadap para desainer yang bergabung dalam peragaan busana tersebut. “AKSARA WARNA” dikhususkan dan difokuskan tidak pada hiburan, namun hiburan tersebut dijadikan sebagai pelengkap dari acara peragaan busana tersebut.

Kegiatan peragaan busana “AKSARA WARNA” terkonsep dengan dua rangkaian kegiatan yaitu pameran dan peragaan busana. Pameran yang dilaksanakan dengan tujuan untuk memberikan pandangan tentang segala proses kerja para desainer. Kegiatan pameran tersebut, juga merupakan inti dari pengelolaan wacana sebagai hasil kerja para desainer. Diharapkan, setelah melihat pameran tersebut, masyarakat menjadi mampu untuk memahami segala proses yang dilalui untuk membuat sebuah busana, hingga pada akhirnya masyarakat juga dapat memberikan apresiasi yang lebih terhadap karya busana desainer.

Secara garis besar, perancangan sebuah kegiatan juga memerlukan sebuah manajemen yang baik. Perancangan yang dimaksud ialah

merencanakan secara mendetail tentang konsep, manajemen sumber daya manusia beserta tugas dan tanggung jawabnya, hingga penjelasan teknis yang harus dilakukan. 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.³

1.2. Rumusan Penciptaan

Rumusan yang digunakan dalam PENCIPTAAN PERAGAAN BUSANA “AKSARA WARNA” adalah bagaimana menciptakan kegiatan peragaan busana yang menarik dan dapat memberikan apresiasi bagi para desainer?

1.3. Tujuan Penciptaan

Tujuan dari PENCIPTAAN PERAGAAN BUSANA “AKSARA WARNA” yaitu untuk mengembalikan makna apresiasi secara khusus bagi para desainer Yogyakarta. Selain itu, kegiatan tersebut juga ingin memberikan edukasi kepada khalayak masyarakat akan segala proses yang dilakukan para desainer untuk menciptakan sebuah karya busana yang unik dan menarik. Dengan demikian, diharapkan melalui peragaan busana “AKSARA WARNA” tersebut, khalayak masyarakat juga dapat memberikan timbal balik dan lebih mengapresiasi karya - karya desainer, mencintai produk lokal, dan ikut berperan dalam melestarikan karya dalam negeri.

³ M. Jazuli, *Manajemen Seni Pertunjukan Edisi 2* (Yogyakarta : Graha Ilmu, 2014), pp. 2.

Selain itu, PENCIPTAAN PERAGAAN BUSANA “AKSARA WARNA” tersebut merupakan realisasi dari perancangan konsep dan ide kreatif yang telah direncanakan dengan penerapan sistem manajemen kegiatan.

1.4. Manfaat Penciptaan

Manfaat dari PENCIPTAAN PERAGAAN BUSANA “AKSARA WARNA”, dapat dijabarkan sebagai berikut :

1.4.1. Bagi Mahasiswa

- a. Melatih kemampuan psikologis dan mental diri pada proses penciptaan peragaan busana dan realisasi kegiatan.
- b. Menciptakan relasi baru dengan pihak - pihak yang telah mendukung terciptanya peragaan busana “AKSARA WARNA” tersebut.
- c. Menambah wawasan, penerapan ilmu dan pengalaman melalui realisasi kegiatan serta segala proses yang telah dilakukan dalam penciptaan peragaan busana tersebut.

1.4.2. Bagi Institusi / Lembaga

- a. Ikut berperan dalam mengembangkan kemampuan mahasiswa - mahasiswi khususnya pada Program Studi Strata-1 Tata Kelola Seni, Fakultas Seni Rupa, Insitut Seni Indonesia Yogyakarta.
- b. Menjadikan pengalaman akan realisasi kegiatan sebagai bahan studi literatur dan referensi di bidang manajemen peragaan busana.

1.4.3. Bagi Masyarakat

- a. Mengetahui segala proses pengelolaan peragaan busana melalui penjelasan dan literatur tertulis.
- b. Mengetahui makna yang terdapat pada sebuah kegiatan peragaan busana melalui literatur dan realisasi kegiatan.
- c. Memberikan cara yang berbeda melalui pengelolaan wacana dalam karya busana desainer, agar masyarakat mampu memberikan timbal balik dari kegiatan peragaan busana.

1.5. Tinjauan Karya

Jogja Fashion Week (JFW) merupakan kegiatan tahunan yang diselenggarakan oleh Dinas Perindustrian dan Perdagangan Provinsi Daerah Istimewa Yogyakarta, yang diselenggarakan pada Rabu, 23 Agustus 2017 hingga Minggu 27 Agustus 2017 di Jogja Expo Center. Kegiatan tersebut diikuti oleh kurang lebih 70 hingga 100 desainer setiap tahunnya. Kesuksesan Jogja Fashion Week dari tahun ke tahun dapat diamati dari bagan prosentase desainer, pengunjung hingga peserta pameran yang terus meningkat.

Mengusung tema “DREAM IN HARMONY” Jogja Fashion Week 2017 mampu memberikan sesuatu yang berbeda dari Jogja Fashion Week tahun - tahun sebelumnya. Ada beberapa perbedaan yang terlihat pada Jogja Fashion Week 2017 seperti sistem kurasi desainer yang dilakukan oleh pihak pelaksana dari APPMI (Asosiasi Perancang Pengusaha Mode Indonesia) Badan Pengurus Daerah Yogyakarta dan dibebaskannya biaya bagi para desainer yang terpilih. Hal tersebut tidak terdapat pada Jogja Fashion Week

tahun - tahun sebelumnya dan para desainer yang ingin menampilkan karyanya harus mengeluarkan dana yang tidak sedikit. Selain itu, perbedaan juga terdapat pada penonton yang tidak dikenakan biaya apapun jika ingin menyaksikan secara langsung. Penonton hanya harus mem - *posting* ulang undangan yang ada pada aplikasi instagram *official* Jogja Fashion Week 2017 dan menukarkan bukti *posting* dengan undangan setiap harinya pada bagian kesekretariatan.

Visi dan misi yang dibawa oleh Jogja Fashion Week 2017 sendiri melampaui ingin menjadikan kegiatan tersebut sebagai pintu gerbang *fashion* Indonesia dengan mempresentasikan kekayaan seni dan budaya nusantara dari Sabang sampai Merauke, menjadi inspirasi para insan mode untuk mengekspresikan diri dalam mengolah material dalam negeri agar dapat bersaing di pasar global, membangun jalinan bisnis dengan pelaku industri *fashion* berskala nasional dan internasional, dan mengajak masyarakat untuk mencintai produk lokal.

Adapun beberapa rangkaian kegiatan yang ada dalam Jogja Fashion Week 2017 yaitu adalah *fashion exhibition*, *fashion design competition*, seminar / *talkshow* dan *fashion on the street*. Kegiatan - kegiatan tersebut diikuti oleh sebagian besar pengusaha industri kecil menengah yang ada di Yogyakarta dan sekitarnya dibawah naungan Disperindag.

Jumlah penonton yang tidak sedikit dari berbagai kalangan membuktikan bahwa Jogja Fashion Week 2017 berhasil membawa kegiatan tersebut menjadi kegiatan yang sangat diminati. Dengan demikian, visi dan misi dari

Jogja Fashion Week 2017 dapat tersampaikan kepada seluruh khalayak masyarakat.

Dewasa ini, kegiatan peragaan busana telah membuktikan bahwa fesyen mempengaruhi masyarakat di berbagai sudut pandang. Seperti peragaan busana Jogja Fashion Rendezvous (JFR) 2017 yang merupakan rangkaian kegiatan untuk merayakan ulang tahun Jogja City Mall yang ke - 3 yaitu 3XTRAVAGANZA. Kegiatan tersebut diselenggarakan 3 hari mulai tanggal 26 Mei 2017 hingga 28 Mei 2017 di Atrium Jogja City Mall. Mengusung tema “*SPARKLING*” kegiatan tersebut menarik minat 50 desainer Yogyakarta dan beberapa kota besar lain seperti Semarang, Surabaya, hingga Jakarta.

Tujuan utama dari diadakannya Jogja Fashion Rendezvous 2017 yaitu ingin membawa Yogyakarta sebagai destinasi wisata *fashion* Indonesia. Tema “*SPARKLING*” sendiri mencerminkan kehidupan masyarakat Yogyakarta yang bersinar dengan kesederhanaan dan diharapkan melalui tema tersebut, karya desainer mampu membawa sebuah ciri khas tentang Kota Yogyakarta secara khusus.

Dalam kegiatan ini, tamu yang datang harus menggunakan undangan khusus. Meskipun demikian, karena Jogja City Mall merupakan tempat yang banyak dikunjungi oleh masyarakat sebagai destinasi belanja dan lifestyle, kegiatan peragaan busana dapat diamati oleh khalayak masyarakat umum dari berbagai sudut pandang yang luas (lantai atas dan sekitar stage runway di belakang kursi tamu).

Jogja Fashion Rendezvous 2017 juga menghadirkan kegiatan pameran *fashion*. Namun jumlah stan yang ada untuk pameran tidak banyak. Adapun display busana karya desainer - desainer tidak terlalu terlihat, bahkan cenderung hilang karena tertutup oleh stan untuk berjualan. Sangat disayangkan display tersebut hampir tidak terlihat mengingat karya yang didisplay merupakan salah satu karya terbaik rancangan desainer. Namun, secara keseluruhan, Jogja Fashion Rendezvous 2017 mampu membawa tujuan untuk menjadikan Yogyakarta sebagai destinasi wisata *fashion* yang didukung penuh oleh Jogja City Mall yang menjadi lokasi favorit masyarakat modern yang tinggal di Yogyakarta saat ini.

Apresiasi kepada karya desainer, tidak hanya dilakukan melalui kegiatan peragaan busana. Namun kegiatan fotografi juga dapat memberikan timbal balik yang serupa. EX Present 2017 merupakan kegiatan fotografi yang diadakan oleh Komunitas Foto Model EX Present. Kegiatan tersebut terselenggara pada hari Minggu, 7 Mei 2017 dan bertempat di Le Grande Hotel and Resort Uluwatu Bali. Ex Present 2017 diikuti oleh 20 model yang didatangkan dari beberapa kota besar seperti Malang, Surabaya, Yogyakarta, Bandung hingga Jakarta.

Tujuan yang sederhana dalam kegiatan tersebut membuat kegiatan ini menjadi fasilitas untuk menjalin relasi satu sama lain dengan beberapa pihak tamu (fotografer), model dan juga pihak - pihak lain seperti desainer dan *sponsorship*.

Berbeda dengan kegiatan peragaan busana, kegiatan ini lebih mengabadikan karya busana rancangan desainer dalam sebuah konsep unik

dan menarik. Meskipun tidak semua model menggunakan busana karya desainer, namun kegiatan tersebut mampu memberikan sesuatu yang berbeda dan bermanfaat bagi para desainer untuk *publishing* atau iklan karya mereka.

Pengemasan kegiatan lebih seperti kegiatan reuni yang membebaskan para model juga fotografer menjalin relasi satu sama lain. Di lain sisi, relasi tersebut juga dapat membawa karya desainer melalui karya fotografi dan perbincangan antara model, fotografer juga panitia. Dengan demikian, selain karya busana dapat diabadikan dalam *frame* fotografi, timbal balik yang didapatkan oleh desainer juga lebih bisa dimanfaatkan untuk waktu - waktu kedepan, mengingat dokumentasi konseptual yang kurang diminati saat ini.

Peragaan busana “AKSARA WARNA” lebih mengarah pada apresiasi untuk desainer dan karya mereka. Peragaan busana “AKSARA WARNA” ini mengacu kepada pengelolaan wacana. Pengelolaan wacana tersebut diolah dan dikombinasikan dengan ide serta konsep kreatif dalam satu rangkaian kegiatan. Peragaan busana “AKSARA WARNA” menyajikan sebuah pameran yang bertema “IN PROCESS”, dimana pameran tersebut mengajak masyarakat untuk lebih mengetahui proses yang telah dilalui para desainer dalam membuat sebuah karya. Pameran tersebut dilengkapi dengan sebuah katalog sebagai hasil dari pengelolaan wacana. Peragaan busana bertema “Urban / Modern Design” menjadi puncak kegiatan tersebut. Dua rangkaian kegiatan tersebut mengajak masyarakat untuk mengetahui dan memahami proses kreatif yang harus diapresiasi. Hal tersebut dilakukan agar masyarakat juga dapat memberikan apresiasi khusus terhadap karya para desainer.

1.6. Landasan Teori

Landasan teori yang digunakan dalam Penciptaan Peragaan Busana “AKSARA WARNA” dapat dijabarkan sebagai berikut :

1.6.1. Fesyen

Fesyen telah menjadi hal yang sudah merambah dimanapun, kapanpun, dan siapapun yang menggunakannya. Tidak dipungkiri bahwa fesyen telah merubah gaya hidup dan mempunyai pengaruh dalam berbagai hal seperti identitas, citra diri, maupun segala sesuatu yang berhubungan dengan gaya hidup manusia pada jaman modern seperti saat ini.

Pada perkembangannya, fesyen hanya dipandang sebagai hal yang berhubungan dengan busana, cara berpakaian dan hal lain yang berhubungan dengan *style* / gaya. Pada umumnya, gaya selalu disesuaikan dengan selera masing - masing karena merupakan salah satu bagian dari fesyen, yang senantiasa berkembang dari masa ke masa. Fesyen memiliki makna yang lebih mendalam pada arti yang sesungguhnya. Pemaknaan tersebut dapat dijabarkan sebagai berikut :

a. Fesyen sebagai Komunikasi

Miuccia Prada⁴ menyatakan,

⁴ Miuccia Prada adalah desainer *fashion* dunia dan seorang wirausahawan yang berasal dari Milan, Italia, yang merupakan cucu dari Mario Prada, pendiri merek mode mewah Prada. Miuccia Prada tergolong dalam 100 wanita paling berpengaruh didunia melalui karya dan bisnisnya. Bersama suaminya Patrizio Bertelli, dia mulai membawa minat budaya dan seni kontemporer tidak hanya dalam *fashion*, tetapi juga pada dunia arsitektur, film dan lain sebagainya, (<https://lifestyle.sindonews.com/read/1252173/186/miuccia-prada-desainer-wanita-terkuat-di-dunia-fashion-1509085277>, Selasa, 28 November 2017, 11.00 wib).

“apa yang kamu pakai merupakan presentasi dari dirimu kepada dunia, seperti hari ini ketika manusia saling berinteraksi dengan cepat. Fashion adalah bahasa instan.”⁵

Fesyen secara tidak langsung, memiliki bentuk komunikasi artifaktual, dimana komunikasi tersebut berlangsung melalui pakaian, penataan cara berpakaian dan berbagai artefak yang digunakan saat ini misalnya dandanan, barang perhiasan dan lain sebagainya. Fesyen juga menyampaikan komunikasi non-verbal. Fesyen tersebut mengarah kepada bagaimana fesyen atau pakaian yang digunakan seseorang dapat menjadi nilai dan anggapan tentang pribadi orang yang mengenakannya.

Komunikasi artifaktual dan non verbal tersebut menjadi acuan dimana fesyen mempunyai peran penting dalam keseharian terlebih pada masa urban seperti saat ini. Karakter yang ditimbulkan dari penggunaan pakaian telah menjadi petunjuk bagaimana seseorang mengekspresikan diri.⁶

b. Fesyen sebagai Citra

Citra merupakan gambaran diri manusia. Seperti diketahui dipoin sebelumnya, selain untuk berkomunikasi, manusia berpakaian untuk menunjukkan siapa dirinya dan menggambarkan dirinya sesuai dengan selera dan kesukaan individu itu sendiri.

Menurut Jennifer Claik, pakaian dianggap sebagai sebuah topeng, untuk memanipulasi tubuh. Selain itu, pakaian

⁵ Starin Sani, “Fashion & Style”, *Handbook* (Bentang Belia : Yogyakarta, 2013), pp. 66

⁶ Malcolm Barnard, *Fashion Sebagai Komunikasi*, (Yogyakarta : Jalasutra, 2011), p.vii.

digunakan untuk membangun dan menciptakan citra diri. Seperti halnya fesyen, juga dianggap cara untuk membangun sebuah habitus pribadi, yang menimbulkan dampak bagi setiap individu yang menggunakannya. Cara berpakaian, gaya, dan pernak - pernik yang berkembang pesat saat ini membawa sebuah lingkup khusus bagi penikmat fesyen ataupun *highfashion* maupun orang - orang biasa yang hanya mengikuti tren.⁷

Sebuah tantangan muncul jika diamati lebih mendalam dipoin tersebut, terutama bagi desainer / perancang busana / pencipta pakaian. Seperti yang dinyatakan Ralph Lauren⁸ bahwa desainer tidak mendesain baju / busana, namun desainer mendesain mimpi.⁹ Desainer memiliki peran penting dalam proses berkreasi untuk menciptakan kreasi baru yang nantinya akan menjadi tren dan menciptakan busana yang menarik, memunculkan ketertarikan pengguna fesyen, hingga menciptakan budaya baru dilingkungan tertentu. Hal - hal mendetail seperti pemilihan bahan, warna dan bentuk, akan menjadi hal utama untuk diamati, karena tidak menutup kemungkinan, peranan desainer telah menjadi salah satu aspek penentuan citra seseorang.

⁷ Jennifer Claik, *The Face Of Fashion : Cultural Studies in Fashion* (NewYork : Roudledge, 1993) p. 17.

⁸ Ralph Lauren merupakan desainer dunia , pengusaha line clothing dan pemilik brand Polo Ralph Lauren yang berasal dari Amerika. (<http://www.biografiku.com/2016/09/biografi-dan-profil-ralph-lauren-kisah.html>, Selasa, 28 November 2017, 12.07 wib).

⁹ Starin Sani, 2013, pp. 94.

c. Fesyen sebagai Identitas / Identitas Budaya

Fesyen sebagai identitas tidak jauh berbeda dengan bagaimana fesyen digunakan, diperlihatkan layaknya 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.

Telah diketahui bahwa perkembangan fesyen saat ini tidak melupakan asal - usul tradisi dan budaya yang ada dalam lingkungan masing - masing, seperti halnya budaya yang mendeskripsikan makna dan nilai - nilai tertentu.

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.

Sebagai hasil akhir, fesyen telah menjadi sistem penandaan yang mengarah kepada sebuah nilai - nilai baru, harapan, keyakinan dalam sebuah kelompok sosial, yang kemudian direproduksi dengan keanekaragaman kreatifitas dan memunculkan sebuah budaya serta identitas baru.

1.6.2. Peragaan Busana / *Fashion Show*

Peragaan berasal dari kata dasar “raga” yang memiliki arti beraga; memperlihatkan (mempertontonkan) diri; memamerkan diri.¹⁰ Sedangkan peragaan menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia diartikan sebagai proses; cara; perbuatan memperagakan (baju, topi, sepatu, busana, dan sebagainya); melagakan.¹¹ Sedangkan busana memiliki pengertian yaitu pakaian.¹²

Namun, secara umum masyarakat lebih banyak menggunakan istilah dari Bahasa Inggris yaitu *Fashion Show*. *Fashion show* tersebut merupakan penggabungan dari dua kata yaitu *fashion* dan *Show*. *Fashion* memiliki arti sebuah bentuk; tata - tertib; cara - ragam; memberi bentuk.¹³ Adapun pengertian lain dari *fashion* dimana

fashion merupakan kata yang berasal dari bahasa Latin “*Factio*” yang berarti melakukan. Arti sesungguhnya dari *fashion* adalah sesuatu yang mengacu pada hal - hal yang dilakukan oleh seseorang atau sekelompok orang. Hal - hal yang dilakukan tersebut tidak sebatas orang yang memakai pakaian, melainkan mencakup arti yang lebih luas.¹⁴

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

¹⁰ Desy Anwar, 2015, p. 340.

¹¹ Desy Anwar, 2015, p. 340.

¹² Desy Anwar, 2015, p. 95.

¹³ S. Wojowasito (ed.) *Kamus Lengkap Inggris - Indonesia Indonesia Inggris* (Bandung : Hasta, 2007) p. 57

¹⁴ Jennifer Claik, 1993, p.17.

yang terbaru pada sesuatu waktu, pakaian dan sebagainya.¹⁵

Show memiliki pengertian yaitu sebuah pertunjukan; mempertunjukkan; memperlihatkan.¹⁶ *Show* dalam Bahasa Indonesia diartikan sebagai sebuah pertunjukan yang dimana pada Kamus Besar Bahasa Indonesia memiliki pengertian,

sesuatu yang dipertunjukkan; mempertontonkan (gambar hidup, sandiwara, tari - tarian); memperlihatkan (mendemonstrasikan) kepandaian (ilmu, dan sebagainya); memamerkan (lukisan, barang - barang, dan sebagainya).¹⁷

Jika diambil kesimpulan dari beberapa pengertian diatas, peragaan busana / *fashion show* dapat diartikan sebuah kegiatan yang mempertunjukkan/ memamerkan/ mempertontonkan/ mendemonstrasikan sebuah karya busana oleh seseorang maupun sekelompok orang dengan ragam cara, tata tertib dan bentuk.

1.6.3. Manajemen Seni Pertunjukan

Manajemen memiliki pengertian umum dimana menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia memiliki pengertian yaitu pengelolaan, penggunaan sumber daya secara efektif untuk mencapai sasaran.¹⁸ M. Jazuli menyatakan pula dalam bukunya tentang arti manajemen yaitu :

Suatu sistem kegiatan dalam rangka penyelenggaraan kegiatan, artinya semua hal yang menyangkut usaha - usaha pengelolaan

¹⁵ Desy Anwar, 2015, p. 282.

¹⁶ S. Wojowasito, 2007, p. 196.

¹⁷ Desy Anwar, 2015, p. 558.

¹⁸ Desy, Anwar, 2015, p. 274.

secara optimal terhadap penggunaan sumber daya seperti bahan / materi, tenaga kerja, dan sebagainya dalam proses transformasi agar menjadi produk yang berdayaguna.¹⁹

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.

Peragaan busana merupakan salah satu seni pertunjukan yang memfokuskan kegiatan kepada karya busana. Kegiatan ini, dikemas dengan berbagai cara menarik guna menciptakan hal baru hasil kreatifitas ide dan inspirasi. Kegiatan peragaan busana, menggunakan dasar - dasar pada manajemen seni pertunjukkan. Adapun empat dasar pengelolaan manajemen yang harus dilakukan pada tahap awal, dan sebagai penentu hasil dari sebuah kegiatan yaitu :

a. Perencanaan / Perancangan

Sebuah perancangan merupakan hal yang utama dan penting, karena perancangan menjadi tolak ukur bagaimana sebuah kegiatan dapat berjalan dengan lancar atau tidak. Perancangan

¹⁹ M., Jazuli, 2014, p.

berasal dari kata dasar rancangan, yang dalam Kamus Besar Bahasa Indonesia memiliki arti,

sesuatu yang sudah dirancang; hasil merancang; rencana; program; **grafis**, rancangan yang menyangkup dua dimensi, misalnya ilustrasi, tipografi, tipografi; **penulisan**, rencana yang disusun menurut tahapan tertentu untuk mencapai tujuan yang ditetapkan dalam pelaksanaan penulisan; **tipografi**, rancangan untuk memilih, menyusun, dan mengatur tata letak huruf dan jenis huruf untuk keperluan percetakan / reproduksi.²⁰

Namun dalam penerapannya secara umum, perancangan erat kaitannya dengan perencanaan / persiapan. Menurut M. Jazuli perencanaan diartikan sebagai berikut :

Perencanaan adalah serangkaian tindakan yang dilakukan sebelum usaha dimulai hingga proses usaha masih berlangsung. Dalam arti luas, perencanaan dapat dimengerti sebagai penetapan tujuan, kebijakan prosedur, program, pembiayaan (budget), standar mutu dari suatu organisasi. Namun demikian unsur utama perencanaan adalah tujuan, kebijakan, prosedur dan program.²¹

Dalam arti luas, perencanaan dapat dimengerti sebagai penetapan tujuan, kebijakan prosedur, program, dan mencangkup bagaimana tujuan akan dicapai, kapan akan dicapai, dan mengapa tujuan tersebut harus dicapai. Perencanaan juga memiliki beberapa hal yang harus diperhatikan dalam proses pengerjaannya, karena dalam proses awal inilah segala usaha dengan berbagai alternatif

²⁰ Desy Anwar, 2015, p. 320.

²¹ M., Jazuli, 2014, p.

dilakukan untuk mencapai sebuah tujuan. Hal - hal penting yang harus diperhatikan dalam perencanaan yaitu :

b. Kemampuan

Kemampuan yang dimaksud M. Jazuli dalam Manajemen Seni Pertunjukan merupakan sesuatu yang bertolak dari sumber daya dan modal yang tersedia seperti tenaga pelaksana, materi dan keuangan yaitu :

1). Kondisi Lingkungan

Kondisi lingkungan mengarah kepada kehidupan masyarakat secara umum seperti status sosial, budaya hingga perekonomian. Adanya aspek tersebut, dapat berpengaruh pada tingkatan pasar kecil, menengah dan atas, karena dalam sebuah kegiatan, acuan pasar dan tingkatan sosial ekonomi membentuk sebuah sasaran ditujuannya kegiatan tersebut.

2). Kompetensi

Kompetensi merupakan tingkatan wewenang dan tanggung jawab yang memerlukan pembagian yang jelas. Kompetensi memerlukan ketegasan akan kemampuan yang dimiliki masing - masing anggota yang akan mengerjakan segala produksi kegiatan.

Mengetahui sebuah kompetensi di awal perencanaan dapat membantu terselenggaranya kegiatan dan dapat mempersingkat waktu, karena dalam sebuah kelompok kerja,

dibutuhkan kemampuan untuk saling mengisi dan membantu sesuai dengan kompetensi masing - masing.

3). Kerjasama

Kerjasama diartikan sebagai sebuah struktur organisasi yang mudah untuk dilaksanakan dengan harapan prosedur kerja dan interaksi antara para personel / anggota dapat terwujud dengan baik.

4). Program

Program merupakan penyusunan acara kerja dalam kelompok kerja. Acara kerja yang disusun harus memiliki sifat rasional, matang dan luwes (mudah disesuaikan dengan keadaan) baik yang menyangkut tentang standar mutu, anggaran biaya, bentuk produk, jangka waktu dan sebagainya.

b. Pengorganisasian

Pengorganisasian berasal dari kata dasar organisasi yang menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia memiliki arti sebagai berikut :

Perkumpulan; kelompok kerja sama antara orang - orang yang diadakan untuk mencapai tujuan bersama; susunan dan aturan dari berbagai organ dan sebagainya sehingga merupakan kesatuan yang teratur. **Pengorganisasian** : proses, cara, perbuatan untuk mengorganisasi. **Mengorganisasi** : mengatur dan menyusun bagian (orang dan sebagainya) sehingga seluruhnya menjadi satu kesatuan yang teratur.²²

²² Desy, 2015, p. 298.

Adapun pengertian lainnya tentang pengorganisasian yaitu menurut M. Jazuli memiliki pengertian sebagai berikut :

Keseluruhan proses pengelompokan orang - orang, alat, tugas, dan tanggung jawab / wewenang sedemikian rupa sehingga tercipta suatu organisasi yang dapat digerakkan menjadi satu kesatuan kerja sama untuk mencapai tujuan.

Proses pengorganisasian memiliki prinsip yaitu pengaturan tugas dan tanggung jawab, penempatan orang pada tempat yang tepat untuk jabatan yang tepat (*the right man on the right place*) dan penyediaan peralatan yang sesuai dengan tugas dan fungsinya. 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, pengelompokkan kegiatan dalam fungsi - fungsi, departementasi, penetapan otoritas, *staffing*, dan *facilitating*.²³

Dengan demikian, pengorganisasian dilakukan secara detail dan bertahap agar tujuan dapat tercapai serta membawa menanamkan tujuan tersebut kepada para personil / anggota pelaksana kegiatan.

c. Penggerakan

Penggerakan menurut M. Jazuli ialah

²³ MH. Saragih, *Azas - Azas Organisasi dan Manajemen : Sebuah Renungan Filsafat* (Bandung : Tarsito, 1982), p. 74.

penggerakan yang menyangkut tindakan - tindakan yang menyebabkan suatu organisasi bisa berjalan ke arah sasaran perencanaan manajerial. Penggerakan memiliki prinsip antara lain yaitu efisiensi, komunikasi dan kompensasi.²⁴

Penggerakan akan lebih banyak dilakukan oleh seorang *leader*. *Leader* dalam kegiatan tidak selalu seorang manajer, koordinator juga dapat melakukan tugas penggerakan. Tugas dan tanggung jawab seorang *leader* / manajer tidak hanya menyangkut keseluruhan kegiatan, namun juga harus mampu memotivasi, memberikan bimbingan, dan pengarahan dengan baik dan bijaksana, agar tercipta sebuah manajerial dan kerjasama yang baik, efektif, efisien dan menghindari adanya perbedaan individu, dan dominasi.

d. Pengawasan

Dalam kegiatan manajerial, kegiatan pengawasan dilakukan oleh manajer / pimpinan guna mengupayakan sistem manajerial yang terfokus pada tujuan. Dalam proses pengawasan, hal - hal yang harus dilakukan diantaranya adalah melakukan penyesuaian, pemeriksaan, pengendalian dan pencegahan dari penyelewengan.

1.6.4. Manajemen Pameran

Manajemen / pengelolaan pameran dalam kegiatan peragaan busana “AKSARA WARNA” tersebut sama dengan sistem

²⁴ M., Jazuli, 2014, p.

manajemen seni pertunjukan yang melampaui kegiatan seperti perencanaan hingga pengawasan. Namun, yang perlu diperhatikan dalam manajemen pameran tersebut yaitu tentang jenis pameran.

Jenis pameran pada peragaan busana “AKSARA WARNA” merupakan pameran dengan 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.²⁵

Dan menurut tujuannya, pameran dalam kegiatan peragaan busana “AKSARA WARNA” tersebut tergolong dalam pameran yang bertujuan untuk mengapresiasi.

Apresiasi tersebut lebih pada persoalan dan kepentingan edukasi publik terhadap apa yang terjadi pada seni. Pameran tersebut cenderung memiliki tujuan untuk mengeksplorasi berbagai kecenderungan yang terjadi pada seni, tema, teknik, bahan dan sebagainya.²⁶

Pameran tersebut memiliki karakter pameran bersama, dimana pameran ini mengetengahkan kebersamaan, bersifat longgar serta memiliki khasanah yang beragam.²⁷

Namun yang perlu diperhatikan dalam pameran tersebut adalah tentang pengelolaan wacana yang telah terbentuk didunia desainer fesyen Yogyakarta, terutama pada APPMI (Asosiasi Perancang Pengusaha Mode Indonesia) DIY.

²⁵ Mikke Susanto, *Menimbang Ruang Menata Rupa* (Yogyakarta : Dictiart Laboratory, 2016), p. 40.

²⁶ Mikke Susanto, 2016, p. 40.

²⁷ Mikke Susanto, 2016, p. 42.

Pengelolaan wacana yang terdapat pada pameran tersebut, akan terangkum pada sebuah katalog pameran. Katalog inilah yang nantinya akan menerangkan tentang filosofi akan ide kreatif para desainer.

1.7. Metode Penciptaan

1.7.1. Metode Kualitatif

Metode pendekatan yang digunakan dalam Penciptaan Peragaan Busana “AKSARA WARNA” adalah metode kualitatif. Beberapa alasan mengapa digunakan metode tersebut, karena peragaan busana “AKSARA WARNA” tersebut mengacu kepada penelitian formatif, menggunakan teknik tertentu untuk mendapatkan jawaban mendalam. Misalnya tentang beberapa hal seperti pengalaman pribadi hingga suka duka yang telah didapatkan desainer secara personal. Desainer merupakan obyek sasaran sebagai riset juga pemikiran dasar bagaimana desainer harus mendapatkan apresiasi lebih untuk karya - karya mereka.

Metode pendekatan kualitatif digunakan guna mencangkup perihal yang dibutuhkan secara mendetail seperti :

- a. Pemahaman lebih mendalam, melalui sikap, kepercayaan, motif dan perilaku.** Karena dalam penciptaan ini, membutuhkan pernyataan tentang pengalaman - pengalaman yang pernah dialami, diamati, dilakukan dengan segala kelebihan dan kekurangan desainer.

b. Adanya aspek kontekstual dan emosional yang dapat dideskripsikan. Namun poin tersebut memungkinkan munculnya subyektifitas. Guna meminimalisir subyektifitas, metode pendekatan kualitatif tersebut akan dilakukan dengan kegiatan yang intens, masuk kedalam segala proses yang dibutuhkan dan berkaitan dengan penciptaan peragaan busana.

c. Memunculkan analisis, penyesuaian literatur yang lebih luas, dan penentuan ide kreatif bagi penciptaan kegiatan. tidak menutup kemungkinan literatur yang menjadi dasar penciptaan peragaan busana tersebut akan berkembang sesuai dengan keadaan lapangan atau pengalaman-pengalaman pribadi para desainer.

Metode pendekatan kualitatif juga dapat dimanfaatkan untuk memunculkan interaksi satu sama lain, melihat kebiasaan yang terjadi dalam sebuah peragaan busana yang nantinya akan bermanfaat bagi inspirasi kegiatan yang dilakukan.

1.7.2. Populasi dan Sampel

a. Populasi

Populasi dalam Penciptaan Peragaan Busana “AKSARA WARNA” adalah kegiatan peragaan busana. Peragaan busana yang banyak terjadi telah menjadi tolak ukur untuk pengamatan dan menjadi keseluruhan objek penelitian juga pengamatan. Populasi merupakan keseluruhan subyek penelitian, dan

peragaan busana termasuk dalam kriteria populasi.²⁸ Sebuah peragaan busana yang telah terjadi juga menjadi dasar pengamatan untuk mempelajari segala kelebihan dan kekurangan demi menciptakan peragaan busana yang lebih baik dari segi inovasi, inspirasi, dan ide kreatif yang tertuju pada apresiasi bagi seorang desainer.

Peragaan busana merupakan wilayah general, dimana semua hal seperti persiapan hingga kegiatan produksi dalam sebuah pengelolaan kegiatan dapat diamati secara mendetail.

b. Sampel

Sampel merupakan bagian yang menjadi karakteristik sebuah populasi.²⁹ Sampel yang berhubungan dengan sebuah peragaan busana adalah desainer, dan konseptor atau perancang peragaan busana itu sendiri. Meskipun banyak pihak yang bekerja sama guna suksesnya sebuah peragaan busana namun, desainer dan konseptor / perancang peragaan busana merupakan peranan terpenting.

Beragam sifat dan pengalaman yang telah dialami oleh desainer seperti suka - duka, proses pembuatan karya hingga apresiasi yang telah didapatkan dapat dijadikan sampel untuk sebuah perancangan peragaan busana. Selain desainer, konseptor peragaan busana juga menjadi tolak ukur, dimana kegiatan peragaan busana akan sukses atau tidak.

²⁸ Sugiyono, *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D* (Bandung : Afabeta, 2011) p. 81.

²⁹ Sugiyono, 2011, p. 83.

Dua sampel diatas merupakan sesuatu yang penting karena keduanya memiliki variabilitas populasi dimana data yang didapatkan dari kedua sampel diatas tidak dapat dimanipulasi, meskipun dapat dideskripsikan dengan penjelasan dan bahasa yang baik.

1.7.3. Metode Pengumpulan Data

a. Wawancara

Metode pengumpulan data berupa wawancara merupakan metode yang efektif guna mengetahui karakteristik objek yang diamati melalui pemahaman sikap, kepercayaan dan motif perilaku seseorang hingga mendapatkan sebuah kesimpulan umum. Kegiatan wawancara tersebut dilakukan secara rutin dengan merangkum hasil wawancara secara rinci sehingga dapat menghindari subyektifitas.

Wawancara akan dilakukan oleh beberapa desainer yang ada di Yogyakarta, baik mereka yang telah memiliki nama (tenar) maupun belum. Wawancara ini termasuk jenis wawancara terstruktur dimana dilakukan secara intens dengan mempersiapkan pertanyaan yang sesuai dengan tujuan mengapresiasi karya - karya desainer dan bertumpu pada literatur.

Selain desainer, wawancara dilakukan juga oleh konseptor / pembuat peragaan busana / perancang peragaan busana.

Konseptor memiliki peran yang sangat penting dalam sebuah peragaan busana. Pertanyaan disesuaikan dengan apa yang dibutuhkan, misalnya manajemen yang dimiliki, konsep, inspirasi, produksi, *team work*, segala proses yang dilakukan hingga hasil dan harapan kedepan dalam menciptakan sebuah peragaan busana.

Wawancara dilakukan kepada 5 hingga 8 desainer dan 1 orang konseptor / perancang peragaan busana. Proses wawancara akan dilakukan langsung bertatap muka dengan yang bersangkutan.

b. Observasi

Observasi dibutuhkan guna melihat dan mengamati semua fenomena yang ada dalam sebuah kegiatan peragaan busana. Observasi dilakukan dengan mengikuti dan bergabung langsung menjadi bagian dalam sebuah peragaan busana yang akan atau telah berlangsung.

Observasi tersebut, termasuk dalam jenis *participant observation*, dimana keterlibatan menjadi bagian dalam sebuah peragaan busana dapat dijadikan sumber detail dan konkrit. Metode observasi dilakukan secara sistematis, dimana observasi telah direncanakan dan telah dilakukan dengan ijin pihak yang bersangkutan.

c. Studi Kepustakaan

Studi kepustakaan merupakan kajian teori yang diperoleh dari beberapa buku dan referensi lainnya seperti *handbook*, ensiklopedia dan *website* yang berhubungan dengan peragaan busana dan manajemen seni pertunjukan.

1.7.4. Instrumen Pengumpulan Data

Instrumen pengumpulan data yang dibutuhkan, merupakan jenis data seperti berikut :

a. Foto Dokumentasi

Foto dokumentasi akan dikumpulkan dan akan menjadi bukti akan kegiatan wawancara dan observasi yang telah dilakukan, serta menjadi lampiran bagi skripsi tugas akhir penciptaan.

b. Video Dokumentasi

Video dokumentasi akan digunakan untuk dokumentasi proses pengerjaan kegiatan persiapan hingga pelaksanaan. Beberapa video nantinya akan digunakan juga untuk keperluan *publishing* / iklan kegiatan, karena menyangkut dengan konsep apresiasi.

c. Data Wawancara

Data wawancara tersebut, merupakan data wawancara tertulis. Data ini diperoleh dengan mempersiapkan pertanyaan yang sesuai. Data wawancara ini, kemudian akan dirangkum dan diambil kesimpulannya.

d. Data Digital

Data digital ini merupakan data berupa softfile, yang digunakan pada keseluruhan kegiatan, baik itu data dalam skripsi tugas akhir dan data kegiatan seperti template desain, kebutuhan publishing dan lain - lain. Data digital ini akan diletakkan dalam sebuah *flashdisk* atau *hardisk*.

1.8. Sistematika Penulisan

Sistematika penulisan akan digunakan sebagai acuan pengerjaan laporan dan penulisan tugas akhir. Sistematika penulisan dijabarkan seperti berikut :

BAB I : PENDAHULUAN

Mendesripsikan hal - hal yang melatarbelakangi kegiatan peragaan busana “AKSARA WARNA” melalui alasan - alasan konkrit yang telah diamati dalam kegiatan observasi. Mengemukakan tujuan dan manfaat akan penciptaan kegiatan tersebut, dan menerangkan metode yang digunakan hingga sistematika penulisan yang menjadi acuan dalam laporan tugas akhir penciptaan.

BAB II : KONSEP

Konsep pada penciptaan peragaan busana “AKSARA WARNA” akan dideskripsikan secara lebih mendetail pada bab ini. Konsep penciptaan menggunakan beberapa teori yang mendasari dari beberapa studi literatur. Konsep penciptaan juga dideskripsikan melalui visualisasi dan penyajian untuk memberikan gambaran global mengenai peta dan strategi penyajian dalam ruang.

BAB III : PROSES / PENGELOLAAN

Pengelolaan kegiatan peragaan busana “AKSARA WARNA” dibagi menjadi beberapa bagian guna mengetahui segala proses yang dilakukan dari awal hingga akhir. Selain itu, pengelolaan manajerial, produksi hingga pelaksanaan akan dideskripsikan secara mendetail pada bagian tersebut dan tetap berdasar kepada studi literatur dan hasil dari observasi yang telah dilakukan sebelumnya.

BAB IV : PENUTUP

Pada bab tersebut, berisikan tentang kesimpulan dan saran dari penciptaan peragaan busana “AKSARA WARNA” yang telah dilakukan. Kesimpulan dan saran meliputi beberapa hal yang harus dievaluasi dan menunjukkan kesesuaian antara tujuan dan realisasi kegiatan yang telah berlangsung.

