

BAB II LANDASAN TEORI

2.1 Teori *Fashion*

Secara etimologi, *fashion* berasal dari Bahasa Latin “factio”, yang berarti “melakukan”. Dalam perkembangannya, kata yang berasal dari Bahasa Latin tersebut diserap ke dalam Bahasa Inggris menjadi “fashion” yang kemudian secara sederhana diartikan sebagai gaya pakaian yang populer dalam suatu budaya. Definisi *fashion* menurut “Oxford Advanced Learner’s Dictionary of Current English” adalah “*prevailing custom; that which is considered must to be admired and imitated during a period at a place.*” Kalimat ini memiliki arti, kebiasaan umum; yang mana dipertimbangkan untuk dikagumi dan diikuti selama kurun waktu tertentu dan pada tempat tertentu. Menurut *Cambridge Dictionary fashion* memiliki arti “*style that is popular at a particular time, especially in clothes, hair, make-up, etc.*” kalimat tersebut memiliki arti gaya yang populer pada waktu tertentu, terutama pada busana, gaya rambut, *make-up*, dll. Menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia, *fashion* memiliki pengertian ragam cara atau bentuk (gaya busana, potongan rambut, corak, dan sebagainya) terbaru dalam kurun waktu tertentu. Oleh karena itu, *fashion* dapat berganti dan berubah dengan cepat seiring berjalannya waktu.

Studi mengenai *fashion* bukan hanya tentang pakaian, tetapi juga makna dan peran pakaian dalam tindakan sosial. *Fashion* dapat diartikan sebagai kulit sosial yang membawa pesan dan gaya hidup suatu komunitas tertentu bahkan suatu bagian dari kehidupan sosial dan pada perinsipnya *fashion* tidak terpisahkan dari faktor selera masyarakat yang dipengaruhi oleh perkembangan sosial budaya tertentu.

2.1.1 Style

Style menurut “Cambridge Dictionary” adalah “*a way of doing something, especially one that is typical of a person, group of people, place or period.*” Kalimat tersebut memiliki arti sebuah cara untuk melakukan sesuatu, terutama yang disukai dan menjadi khas seseorang, sekelompok orang, tempat atau periode.

2.1.1.1 Gothic

Gaya *Gothic* ini terlihat gelap, serba hitam, misterius dan antik. *Style* ini sering diadaptasi dari *punk fashion*, *metal fashion*, *emo fashion* dan Victorian. Pengguna gaya ini seringkali menggunakan *make-up* berwarna hitam, tebal dan gelap seperti pada *lipstick*, *eye liner* dan *eye shadow*, bahkan terkadang menggunakan warna yang pucat agar terlihat seperti boneka porselen (Hephaestus Book, 2011: 8).

2.1.1.2 Neo-Gothic

Neo-gothic bukan merupakan gaya baru, tetapi merupakan kelahiran kembali gaya gothic pada tahun 1800. Perbedaanya, *Neo-gothic* mempelajari prinsip-prinsip dasar *gothic*, baru menggunakannya. *Neo-gothic* berkaitan erat dengan gaya klasik dan gaya *gothic* di Jerman dan Prancis (Waters, <https://www.architecture.com>).

2.1.1.3 Modern

Gaya desain yang berfokus pada minimalisme, penggunaan bahan metal, warna-warna netral, garis desain yang rapih dan bahan yang ramah lingkungan (Asaff, <http://interiordesign.lovetoknow.com>).

2.1.2 Trend

Menurut “Cambridge Dictionary”, trend adalah “*a general development or change in a situation or in the way that people are behaving.*” Arti dari kalimat tersebut adalah suatu pengembangan umum atau perubahan situasi atau cara berperilaku seseorang. Penulis menggunakan buku panduan “Trend Forecasting 2016/2017 Résistance” yang dibagi menjadi empat tema besar, yaitu Biopop, Humane, Colony dan Refugium.

2.2 Teori Busana

Menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia, busana diartikan sebagai pakaian atau baju. Istilah busana berasal dari Bahasa Sanskerta yaitu “bhusana” dan istilah yang populer dalam Bahasa Indonesia adalah “busana” yang dapat diartikan “pakaian”. Namun, pengertian busana dan pakaian memiliki sedikit perbedaan, busana memiliki konotasi “pakaian yang bagus atau indah” yaitu pakaian yang indah, nyaman dikenakan, enak dipandang dan cocok dengan si pemakai. Sedangkan pakaian adalah bagian dari busana itu sendiri.

2.2.1 Ready-to-Wear

Ready-to-Wear atau *Prêt-à-Porter* adalah busana siap pakai yang diproduksi massal dan diproduksi dalam berbagai ukuran dan warna berdasarkan satu desain yang membawa label nama seorang desainer. Busana ini dapat langsung dibeli dan dikenakan tanpa harus melakukan pengukuran badan terlebih dahulu. Busana *Ready-to-Wear* ini tidak hanya busana yang bergaya *street style*, tetapi busana pesta maupun kerja pun dapat termasuk ke dalam kategori busana *Ready-to-Wear*. Biasanya busana ini menggunakan potongan yang minimalis, pola yang tidak rumit, penggunaan bahan yang efisien, serta harga jual yang dapat dijangkau oleh pembeli (Poespo, 2009).



Gambar 2.1 Ready-to-Wear Andrew Gn Fall/Winter 2016-2017

Sumber : <http://en.vogue.fr/fashion-shows/defile/automne-hiver-2016-2017-paris-andrew-gn/16611>, diakses 4 April 2016, pk 13:22 WIB

2.2.2 *Haute Couture*

Haute Couture berasal dari bahasa Perancis “haute” yang berarti “tinggi” dan “couture” yang berarti “tata busana”. *Haute Couture* atau adibusana dalam bahasa Perancis berarti menjahit atau sulam menyulam. *Couture* merupakan mahakarya tertinggi di dunia mode karena sehelai adibusana pun secara eksklusif dirancang sesuai ukuran tubuh pelanggan, sehingga harga busana ini berkisaran antara ratusan juta hingga miliaran rupiah. Pada umumnya busana *Haute Couture* menggunakan pola dan detail yang rumit, waktu pengerjaan yang lama, serta bahan dan material dengan kualitas tinggi, terbaik dan mahal. *Chambre Syndicate De La Haute Couture* adalah perkumpulan para *dress designer*, didirikan di Paris pada tahun 1868. Diperlukan syarat dan kualifikasi khusus agar dapat diterima dalam perkumpulan *Chambre Syndicate De La Haute Couture*, dengan tujuan melindungi karya para desainer dari plagiator (Poespo, 2009).



Gambar 2.2 Haute Couture Alexander McQueen 2013-2014

Sumber : <http://www.vogue.fr/beaute/en-coulisses/diaporama/en-backstage-du-dfil-alexander-mcqueen-haute-couture-automne-hiver-2013-2014-corner-mcqueen/11049>, diakses 4 April 2016, pk 13:57 WIB

2.2.3 Detail Busana

Busana merupakan segala sesuatu yang dikenakan mulai dari kepala hingga ujung kaki. Secara garis besar busana meliputi busana mutlak yaitu busana pokok yang dikenakan, milineris yaitu pelengkap busana yang sifatnya melengkapi dan memiliki nilai guna dan aksesoris yang berfungsi menambah keindahan. Berikut adalah detail penlasan pada busana pokok atau mutlak.

Beberapa istilah menurut buku A to Z Istilah Fashion (Poespo, 2009):

- 1) *H line* merupakan “bentuk dua persei panjang yang menjadi satu. Kombinasi ini akan menjadi indah bila proporsi si pengguna langsing dan cocok untuk jubah diatas rok. bentuk ini mendorong dada setinggi mungkin dan pinggang dijatuhkan pada permukaan pinggul, menciptakan penyekat melintang seperti huruf H. Rok ini diperkenalkan oleh Christian Dior pada tahun 1954.”
- 2) *Neckline* merupakan “garis yang dibentuk oleh tepi pakaian di atau dekat leher. Sering mengacu pada bentuk leher V atau kerah leher panjang.”

- 3) *Openings* merupakan lubang atau ruang untuk mengenakan pakaian, biasanya *openings* menggunakan kancing atau sleting pada bagian depan atau belakang.
- 4) *Cape* merupakan jenis mantel longgar tanpa tangan yang dikencangkan di leher dan menggantung dari bahu.
- 5) *Cloak* merupakan sepotong pakaian luar tanpa lengan, yang dikencangkan pada bagian leher dan digunakan seperti mantel.
- 6) *Blouse* merupakan pakaian atasan wanita yang menyerupai kemeja, biasanya memiliki kancing, sleting, kerah dan lengan.
- 7) Pengganjal pundak denan tiga sisi dijahitkan pada pundak gaun, jas, blus dan mantel untuk memberikan penampilan pundak yang bidang. Penggunaan awal *shoulder pad* pada tahun 1930-1940, hidup kembali pada tahun 1970an, serta digunakan secara luas pada tahun 1980an.
- 8) Kerah merupakan “sepotong kain yang berada di bagian leher, biasanya dijahit dengan bahan yang berbeda.”
- 9) *Dress* merupakan sepotong pakaian wanita atau anak perempuan yang menutupi bagian atas tubuh dan menggantung di atas kaki.
- 10) Rok adalah sepotong pakaian wanita atau anak perempuan yang menggantung dari pinggang dan tidak memiliki kaki.
- 11) *Sleeve* merupakan bagian dari sepotong pakaian yang menutupi sebagian atau seluruh lengan.
- 12) Celana adalah sepotong pakaian yang menutupi bagian bawah tubuh dari pinggang ke kaki, yang terdiri dari dua bagian berbentuk silinder, satu untuk setiap kaki, yang bergabung di bagian atas.

Bahan kulit didapatkan dari kulit binatang yang diawetkan atau dimasak secara kimiawi. Bahan ini digunakan untuk aksesoris sampai abad ke-20, kemudian selama tahun 1960-an digunakan untuk membuat gaun, setelan, mantel dan jas. Teknologi semakin mutakhir diabad ini, sehingga bahan kulit asli dapat digantikan dengan berbagai macam kulit imitasi atau kulit sintetis.

Menurut buku A to Z Istilah Fashion (Poespo, 2009: 322), Wool adalah kumpulan serat-serat yang kuat dan lentur dari bulu domba. Sel-sel dari luar menolak air, sementara sel-sel bagian dalam menyerap kelembapan. Dipergunakan sejak zaman batu. Biasanya wool dapat digantikan dengan worsted, yaitu kain yang terbuat dari bahan wool campuran, bahkan sekarang ini lebih marak bahan drill yang menggunakan polyester. Drill merupakan kain ringan yang biasanya digunakan untuk membuat jas, blouse dan celana.

2.3 Teori Pola dan Jahit

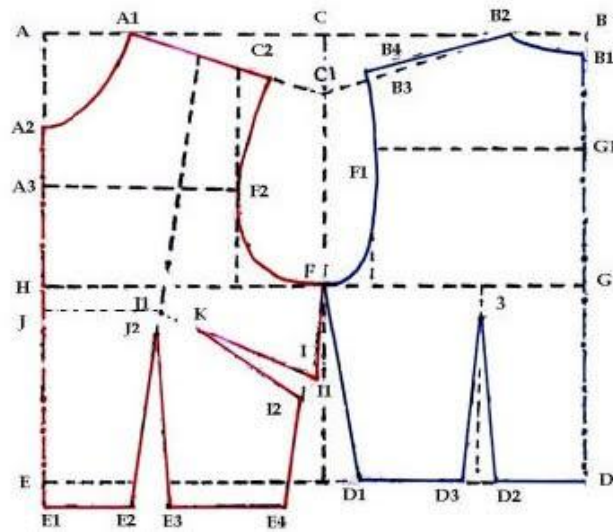
Dalam membuat sebuah busana yang nyaman dikenakan dan indah dipandang diperlukan teori pola dan jahit sebagai berikut:

2.3.1 Teori Pola

Pola merupakan potongan kertas yang menjadi *prototype* bagian-bagian pakaian. Menambahkan volume kepada kain atau menghilangkan volume kain merupakan hasil keputusan reka bahan yang akan dibuat selama penyusunan pola. Setiap garis dan setiap detail yang telah terpikirkan dituangkan kedalam selembar kertas pola. Desainer yang kreatif menggunakan kain yang sangat panjang dan jarum pentul yang ditusukan dengan hati-hati untuk melakukan *drape* pada manekin hingga menjadi sebuah pakaian, lalu mentransferkan ide tersebut menjadi sebuah pola kertas, dengan segala informasi yang dibutuhkan untuk menyelesaikan proses tersebut dibutuhkan keterampilan seorang professional (Poespo, 2009).

2.3.1.1 Pola Dasar

Menurut buku penuntun membuat pola busana tingkat dasar (Soekarno, PT Gramedia), Pola dasar atau pola konstruksi ini merupakan pola yang dibuat berdasarkan hasil pengukuran seseorang. Untuk mendapatkan pola yang baik dan benar, pengukuran badan harus dilakukan dengan benar pula.



Gambar 2.3 Contoh pola dasar wanita

Sumber : <http://anaarisanti.blogspot.co.id/2010/05/menggambar-pola-dasar-pakaian-wanita.html>, diakses 8 April 2016, pk 08:07 WIB

2.3.1.2 *Draping*

Metode *draping* merupakan metode tiga dimensi yang menggunakan bantuan boneka jahit. Pada umumnya boneka ditemplei dengan garis bantu untuk memudahkan proses pengukuran. Kelebihan dari teknik ini adalah kita dapat melihat bentuk dan proporsi yang diinginkan secara langsung. Setelah pakaian terselesaikan pada boneka, gunting sesuai dengan garis bantu dan mentransfernya pada kertas pola untuk dijadikan sebagai pola acuan (Poespo, 2009).



Gambar 2.4 Contoh draping pada manekin
Sumber : <https://fitinline.com/article/read/draping>,
diakses 8 April 2016, pk 08:17 WIB

2.3.2 Teori Jahit

Menjahit adalah proses menyatukan bagian-bagian kain yang telah digunting berdasarkan pola dengan menggunakan jarum dan benang. Teknik jahit sangat diperhatikan dan disesuaikan saat desain, material dan bahan yang digunakan berbeda.

2.4 Teori Reka Bahan Tekstil

Reka bahan merupakan suatu cara untuk mengeksplorasi ide ke dalam kain atau bahan untuk menghasilkan detail pada produk, bahan atau kain tekstil yang menarik sehingga menghasilkan dan meningkatkan nilai estetis. Reka bahan tekstil mencakup dua induk besar yaitu reka rakit dan reka latar. Reka rakit adalah cara menghias kain yaitu memberi warna atau motif yang dilakukan bersamaan pada saat kain tersebut dibuat, contohnya tenun dan anyam. Reka latar merupakan penambahan nilai estetika berupa penambahan warna dan motif pada kain yang sudah ada, contohnya sablon, *quilting*, *smock*, *patch work*, dll.

2.4.1 Print

Digital print merupakan suatu metode untuk memindahkan gambar ke berbagai media seperti kertas atau kain. Biasanya *printing* dilakukan oleh sebuah mesin *print* laser atau *inkjet*. Teknik *printing* ini sudah ada sejak jaman Mesir kuno hingga kekaisaran Cina pada abad ke-14 dan mulai berkembang mesin cetak. *Digital printing* pada tekstil awalnya dikenalkan kepada Inggris pada tahun 1676 oleh seorang pendatang dari Prancis yang membuka usaha *printing* pada masa itu, dan teknik tersebut menyebar ke seluruh benua Eropa. Pada tahun 1800, teknik ini menyebar ke seluruh dunia. (Hephaestus Book, 2011: 155).

2.4.1.1 Pattern

Motif tampak di mana-mana pada desain tekstil dan memiliki kekuatan untuk menarik perhatian dan memberikan gairah orang yang melihatnya sama seperti warna yang memicu berbagai emosi pada orang yang melihatnya. *Digital pattern* dapat menangkap atmosfer waktu dimana kita hidup. Motif bisa saja simple atau rumit, simetris maupun asimetris dan beberapa gambar serupa yang diulang dapat menjadi sebuah motif.

2.4.2 Laser Cut

Laser cut biasanya digunakan untuk adibusana, tetapi konsumen mulai tertarik dengan berbagai teknik seperti *laser cut*, dan dengan adanya teknologi memudahkan produsen untuk membuat berbagai desain *laser cut*. *Laser cut* berbahan sutra dan kulit sudah sering terlihat pada koleksi busana *Ready-to-Wear* di *runway*. *Laser cut* merupakan metode manufaktur yang menggunakan laser untuk memotong bahan. Detail yang dihasilkan sangat akurat dan serat kain hasil potongan tidak akan lepas.

2.4.3 Sablon

Sablon menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia merupakan pola berdesain yang dapat dilukis, digunting atau dipotong sesuai dengan contoh. Sablon adalah proses

stensil untuk memindahkan desain ke atas berbagai media. Proses stensil ini dapat dilakukan seperti proses mencetak film hitam putih (bagian hitam yang akan muncul di permukaan media) lalu dipindahkan pada *screen* yang dibentangkan pada sebuah bingkai yang berfungsi sebagai penguat dan pemegang, lalu menutup seluruh bagian dengan lem yang diinginkan serta mencetaknya dengan bantuan *rackle*. Setelah itu, media diletakan pada mesin hot press dan dipanaskan sesuai dengan aturan waktu dan suhu masing-masing lem.

2.4.3.1 Flocking

Proses *flocking* merupakan proses penambahan serat filament seperti beludru, pada bahan atau kain yang sebelumnya telah dilapisi oleh lem. Biasanya *flocking* dilakukan dengan menggunakan teknik sablon *frame*, dengan menggunakan lem SP TOP INK dipanaskan selama 10 detik dengan suhu 160 derajat Celcius.

2.4.4 Sulam

Sulam merupakan hiasan yang dibuat di atas kain dengan menggunakan jarum dan benang. Sulam dapat dilakukan dengan dua bahan, yaitu benang dan pita. Hasil akhir sulaman dapat dibedakan menjadi sulam datar yang rata dengan permukaan kain, sulam terawang merupakan hasil sulaman yang berlubang-lubang dan sulam timbul yang membentuk gelombang di permukaan kain.

2.4.5 Quilt

Quilt merupakan seni mengabung-gabungkan kain dengan ukuran dan potongan tertentu untuk membentuk motif-motif yang unik. Kemudian gabungan kain tersebut ditimpa dengan jahitan model jelujur yang ukurannya harus sama jika dilihat dari sisi manapun. Bentuk yang satu dengan bentuk yang lain tidak sama persis karena teknik ini menggunakan jahitan tangan. Pada umumnya dapat diisi dengan kapas katun atau busa dan dijahit dengan pola jahitan dekoratif rata atau tidak rata. *Quilt* populer untuk mantel

dan jaket pada awal tahun 1920-an dan menjadi populer kembali pada tahun 1970-an (Poespo, 2009).

2.5 Teori Desain

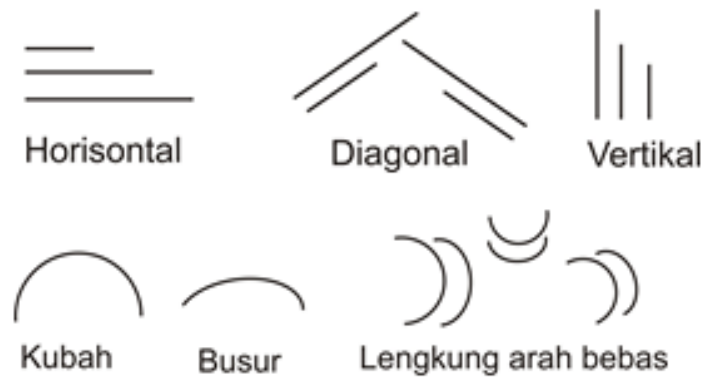
Desain berasal dari Bahasa Inggris “design” yang berarti rancangan, rencana atau reka rupa. Dari kata *design* ini diserap menjadi kata desain yang berarti mencipta, memikir atau merancang. Desain merupakan bentuk rumusan suatu proses pemikiran, pertimbangan dan perhitungan dari seorang desainer yang diwujudkan ke dalam gambar. Gambar tersebut merupakan sebuah bantuan pengalihan pola pikir desainer kepada orang lain. Setiap desain busana merupakan hasil gagasan, ungkapan dan pemikiran dari sebuah proses mendesain.

2.5.1 Unsur Desain

Unsur desain merupakan unsur-unsur yang terlihat secara visual seperti garis, bentuk, tekstur, ukuran, *value* dan warna yang digunakan untuk mewujudkan desain sehingga orang lain dapat menangkap desain tersebut (Safwan, 2015).

2.5.1.1 Garis

Garis merupakan unsur yang paling tua dan sering digunakan oleh manusia. Unsur garis adalah hasil goresan dengan benda keras diatas permukaan benda lain. Ada dua jenis garis, yaitu garis lurus dan garis lengkung. Garis lurus adalah garis yang jarak antara ujung dengan pangkalnya mengambil jarak yang paling pendek. Garis lengkung adalah garis yang jarak antara ujung dengan pangkalnya mengambil jarak yang panjang. Garis ini berkesan dinamis (Safwan, 2015).

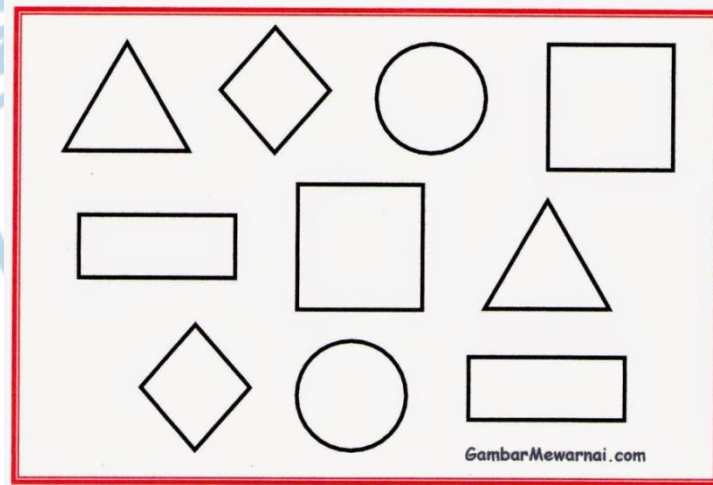


Gambar 2.5 Contoh unsur desain garis

Sumber : <http://thewebdriver.blogspot.co.id/2010/08/unsur-unsur-dasar-desain-grafis.html>
diakses 26 April 2016, pk 14:17 WIB

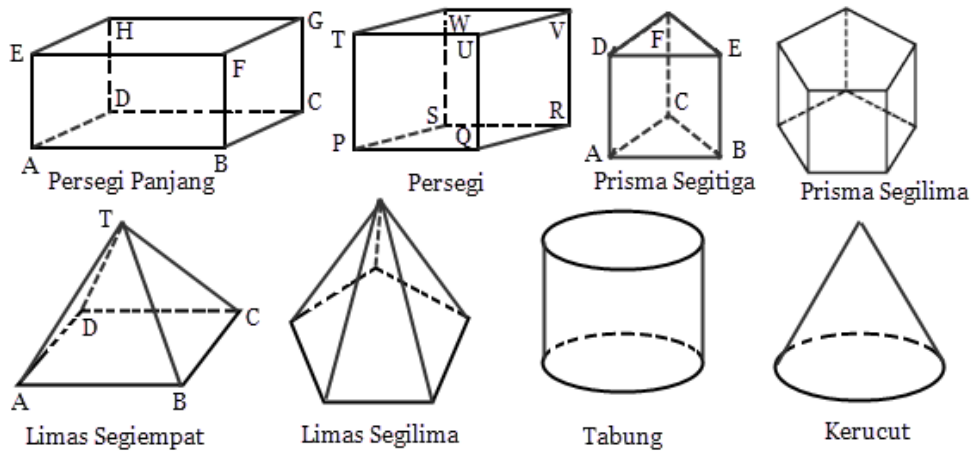
2.5.1.2 Bentuk

Bentuk merupakan hasil hubungan dari beberapa garis yang memiliki area dan bidang dua dimensi yang memiliki panjang dan lebar. Apabila bidang tersebut disusun dalam suatu ruang, maka akan terbentuk bidang tiga dimensi yang memiliki panjang, lebar dan tinggi (Safwan, 2015).



Gambar 2.6 Contoh unsur desain bentuk dua dimensi

Sumber : http://bagusnugrohoit.blogspot.co.id/2014_11_01_archive.html
diakses 26 April 2016, pk 14:23 WIB



Gambar 2.7 Contoh unsur desain bentuk tiga dimensi
Sumber : <http://adityangrainee.blogspot.co.id/2015/11/desain-grafis.html>
 diakses 26 April 2016, pk 14:25 WIB

2.5.1.3 Tekstur

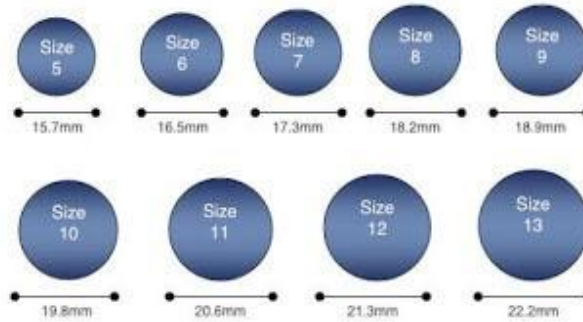
Tekstur merupakan keadaan permukaan suatu benda. Tekstur dapat diketahui dengan cara dilihat atau diraba (Safwan, 2015).



Gambar 2.8 Contoh unsur desain tekstur
Sumber: <https://mazgun.wordpress.com/2009/10/12/unsur-rupa-dan-komposisi/>
 diakses 26 April 2016, pk 14:29 WIB

2.5.1.4 Ukuran

Ukuran hendaknya diperhatikan agar secara keseluruhan benda terlihat seimbang. Apabaila tidak seimbang, maka desain yang dihasilkan akan kurang nyaman dilihat (Safwan, 2015).

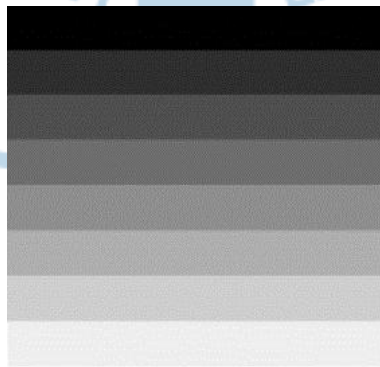


Gambar 2.9 Contoh unsur desain ukuran

Sumber: <http://be-creathing.blogspot.co.id/2015/12/unsur-unsur-desain-grafis.html>
diakses 26 April 2016, pk 14:29 WIB

2.5.1.5 Value

Benda hanya dapat dilihat bila ada cahaya. Jika diamati secara seksama, terlihat permukaan benda yang tidak terkena cahaya secara merata. Ada bagian gelap dan terang, yang dinamakan *value* (Safwan, 2015).



Gambar 2.10 Contoh unsur desain *value*

Sumber: <https://mazgun.wordpress.com/2009/10/12/unsur-rupa-dan-komposisi/>
diakses 26 April 2016, pk 14:34 WIB

2.5.1.6 Warna

Warna dapat mengungkapkan suasana perasaan dan sifat yang berbeda-beda. Warna merupakan unsur yang paling menonjol. Warna memiliki banyak variasi yaitu warna muda, warna tua, warna gelap, warna warna terang, warna dingin, warna panas, dll (Safwan, 2015).



73 0 52 0	69 0 77 0	59 18 0 0	46 76 0 0	83 66 44 29
TURQUOISE	EMERALD	PETER ROSE	AMETHYST	WET ASPHALT
80 14 59 1	78 38 5 0	81 42 6 0	54 84 0 0	85 68 47 38
GREEN SEA	SAMARITE	BELLE WILE	WITENA	MONDRIAN BLUE
6 21 100 0	7 61 100 0	4 85 83 0	6 2 3 0	44 27 31 1
SUNSHINE	CARROT	ALGARY	SPARK	CONCRETE
2 44 100 0	13 80 100 3	18 91 95 7	26 18 17 0	54 37 40 4
ORANGE	PUMPKIN	PORCHGLAZE	SLIP	EMERALD

Gambar 2.11 Contoh unsur desain warna

Sumber: <http://be-creathing.blogspot.co.id/2015/12/unsur-unsur-desain-grafis.html>
diakses 26 April 2016, pk 14:37 WIB

2.5.2 Prinsip Desain

Prinsip desain merupakan suatu cara untuk menyusun unsur-unsur desain sehingga tercapai perpaduan yang memberikan efek tertentu (Widarwati, 1993). Sedangkan menurut Widjiningih (1982) “Prinsip desain merupakan suatu cara penggunaan dan pengkombinasian unsur-unsur desain dengan prosedur tertentu sehingga memberikan efek tertentu”.

2.5.2.1 Harmoni

Harmoni merupakan keteraturan tatanan diantara bagian-bagian suatu karya. Keselarasan dalam desain merupakan pembentukan unsur-unsur keseimbangan, keteraturan, kesatuan dan perpaduan yang masing-masing saling mengisi. Keselarasan bertindak sebagai faktor pengaman untuk mencapai keserasian seluruh rancangan (Agustina, 2012).

2.5.2.2 Proporsi

Proporsi merupakan kesebandingan yang merupakan hubungan perbandingan antara bagian dengan bagian lain atau bagian dengan keseluruhan. Semua unsur berperan untuk metukan proporsi (Agustina, 2012).

2.5.2.3 Balance

Balance merupakan keseimbangan. Keseimbangan simetris terkesan resmi atau formal, sedangkan keseimbangan asimetris terkesan dinamis (Agustina, 2012).

2.5.2.4 Irama

Irama terjadi karena adanya pengulangan pada bidang atau ruang yang menyebabkan kita dapat merasakan adanya pergerakan, getaran atau perpindahan dari unsur satu ke unsur lain. Gerak dan pengulangan tersebut mengajak mata mengikuti arah gerakan yang terjadi pada sebuah karya (Agustina, 2012).

2.5.2.5 Aksen

Aksen merupakan pusat perhatian yang pertama kali membawa mata pada sesuatu yang penting dalam suatu rancangan. Hal yang perlu diperhatikan dalam penempatan aksen yaitu:

- 1) Apa yang akan dijadikan aksen
- 2) Bagaimana menciptakan aksen
- 3) Berapa banyak aksen yang dibutuhkan
- 4) Dimana aksen akan ditempatkan

2.5.2.6 Unity

Unity merupakan kesatuan yang memberikan kesan adanya keterpaduan setiap . Hal ini tergantung pada bagaimana suatu bagian menunjang bagian yang lain secara selaras sehingga terlihat seperti sebuah benda yang utuh dan tidak terpisah-pisah (Agustina, 2012).

2.6 Teori Warna

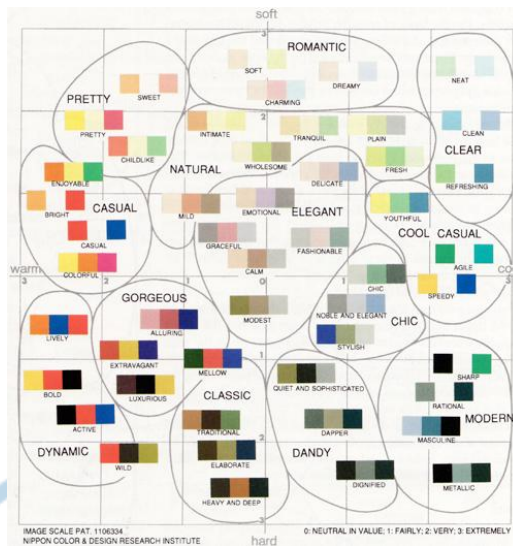
Dalam dunia mode, warna merupakan pigmen yang telah diciptakan ahli kimia dan kemudian seniman yang membuatnya menjadi spektrum warna. Setelah spectrum warna tercipta, sudah menjadi tugas desainer untuk menganalisa bagaimana warna tersebut dapat memberikan efek ketika digabungkan dengan siluet, motif, tekstur dan detail. Dampak pada pelanggan dan respon mereka adalah hal yang harus diprediksi, karena faktor dinamis dari budaya, psikologi, fisiologi dan bahasa (Calderine, 2013).

2.6.1 Budaya

Presepsi budaya dalam dunia mode dapat dijelajahi melalui prasangka terdalam mengenai warna. Pelajari konotasi bahwa warna dibawa turun-temurun dari budaya ke budaya dan untuk kelas social yang berbeda dapat mengklarifikasi dan menambah pemikiran desainer (Calderine, 2013).

2.6.2 Psikologi

Psikologi warna bisa saja menjadi sulit karena tidak terprediksinya suatu individual dengan asosiasi warna. Hal ini disebabkan karena beberapa orang tidak cocok menggunakan warna tertentu, karena usia, warna rambut, ukuran tubuh, dll. Hanya desainer yang dapat membantu untuk menentukan palet warna yang cocok untuk dikenakan orang tersebut (Calderine, 2013).



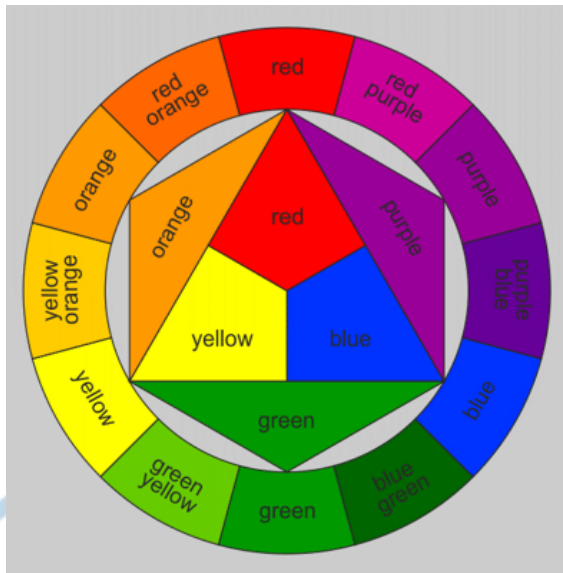
Gambar 2.5 Pengelompokan psikologi warna menurut Shigenobu Kobayashi
Sumber : Kobayashi, 1925

2.6.3 Fisiologi

Dibalik perasaan seorang terhadap warna merupakan bagaimana tubuh mereka merespon hal tersebut. Berbagai warna pernah memiliki kekuatan untuk menyebabkan reaksi fisik. Desainer harus peka terhadap fisiologi warna seperti membayangkan pakaian kostumer dan pikiran orang lain yang melihat pakaian kostumer tersebut.

2.6.4 Hue

Kontras warna ini sangat terlihat karena terilustrasi oleh warna yang dipancarkan oleh cahaya. Kuning/merah/biru adalah warna yang memiliki kontras ekstrem, sedangkan warna yang lainnya tidak begitu ekstrem kontrasnya.



Gambar 2.6 Color Wheel

Sumber : http://www.artifactory.com/color_theory/color_terms_1.htm, diakses pada tanggal 22 April 2016, pk 03:32 WIB

2.6.4.1 Golden Cream

Warna kuning digabungkan dengan warna coklat akan menghasilkan warna krem keemasan. Pada tahun 1923 warna ini digunakan untuk iklan ilustrasi oleh Tom Purvis. Warna tersebut menyampaikan status dari toko di London yang memproduksi pakaian untuk para pria di Inggris. Warna tersebut mencerminkan keanggunan yang tenang dan berwibawa (Mbonu, 2015).

2.6.3.2 Charcoal Grey

Warna abu-abu yang hamper mendekati warna hitam pada spektrum warna, warna ini mendapat kekuatan untuk kehormatan, kekuatan dan perhatian yang dimengerti oleh Sydney Wragge (Mbonu, 2015).

2.6.3.3 Glacier Grey

Warna ini menggambarkan lanit yang mendung. Pada akhir tahun 1800 teknologi modern sudah berkembang, sehingga dapat menciptakan lift dan jendela kaca sehingga

memungkinkan bangunan untuk menyentuh awan. Pada tahun 1928, majalah *Femina* yang berjudul *Under the Eyes of New York* memperlihatkan wanita menggunakan busana Lanvin dengan warna putih, biru dan abu-abu berdiri didekat kaca dengan langit yang memperlihatkan kota yang nampak optimis dan modern (Mbonu, 2015).

2.6.3.4 Hitam

Menurut Yohji Yamamoto “Hitam adalah warna yang sederhana dan angkuh dalam waktu yang sama. Hitam melambangkan karakter misterius.” Warna ini terjadi akibat representasi dari tidak hadirnya spektrum cahaya yang ada di alam. Hitam menimbulkan kesan yang beragam yaitu menakutkan, misteri, kegelapan dan elegan. (Koko, 2015)

