
PERFORMA PENCAHAAYAAN DALAM PANGGUNG FASHION SHOW PRODI DESAIN BUSANA SEKOLAH TINGGI DESAIN INTERSTUDI

Wido D. Soebagjo¹, Nadiroh², Achmad Husen³, Dewi Rahmawaty⁴, Heru Pradana⁵,
Rohadi⁶, Adjie Suryowanti⁷

wido.ds@gmail.com, nadiroh@unj.ac.id, ach.husen59@gmail.com,
dewi.stdi@interstudi.edu, rohadi.48d@gmail.com, wantisuwadji@gmail.com

Sekolah Tinggi Desain Interstudi, Universitas Negeri Jakarta

Abstract:

This study aims to create a new learning in lighting performance on the fashion show stage of the Interstudi Design School Fashion Design Study Program. making fashion patterns by utilizing augmented reality games that can be applied to pattern learning, which will make learning more realistic because it is directly objected to a fashion pattern product. The method used is product development or RnD Research and Development. Making learning media based on augmented reality is believed to be able to improve the abstraction ability of students in understanding learning to make fashion patterns. Based on the trial stages of augmented reality-based media use of learning media is valid, with an average score of 4.5 in the good category. The results of the pattern learning completion test show that the learning value of the experimental class (gain value = 0.55 > control class = 0.36). This means that students with parowar learning are better than the control class using conventional learning patterns. This research can improve understanding of the use of augmented reality games for learning fashion patterns improve the imagination competence of students.

Key words : *Lighting, fashion show, stage*

Abstrak:

Penelitian ini bertujuan untuk membuat suatu pembelajaran baru dalam performa pencahayaan dalam panggung fashion show Prodi Desain Busana Sekolah Tinggi Desain Interstudi. membuat pola busana dengan memanfaatkan permainan augmented reality yang dapat diaplikasikan ke dalam pembelajaran pola, yang mana nanti nya pembelajaran bersifat lebih reality karena langsung terobyek menjadi suatu produk pola busana. Metode yang digunakan adalah pengembangan produk atau RnD Research and Development. Pembuatan media pembelajaran berbasis augmented reality diyakini dapat meningkatkan kemampuan abstraksi peserta didik dalam memahami pembelajaran pembuatan pola busana. Berdasarkan tahapan ujicoba media berbasis augmented reality dapat dilihat bahwa penggunaan media pembelajaran valid, yaitu dengan nilai skor rata rata 4,5 dalam kategori baik. Hasil uji penyelesaian pembelajaran pola menunjukkan bahwa nilai belajar kelas eksperimen (nilai gain = 0,55 > kelas kontrol = 0,36). Artinya adalah siswa dengan pembelajaran parowar lebih baik dari kelas control yang menggunakan pembelajaran pola busana konvensional. Penelitian ini dapat meningkatkan pemahaman tentang penggunaan permainan augmented reality untuk pembelajaran pola busana dalam rangka meningkatkan kompetensi imajinasi peserta didik.

Kata kunci; *Pencahayaan, fashion show, panggung*

PENDAHULUAN

Desain Produk konsentrasi Desain Busana adalah salah satu Program Studi yang ada di Sekolah Tinggi Desain Interstudi, dengan mewajibkan mahasiswa menempuh minimal 144 SKS untuk menjadi seorang Sarjana Desain. Beban mata kuliah dari Program Studi Desain Busana Konsentrasi Desain Produk salah satunya pada Mata kuliah Manajemen Desain Busana, sebelum mahasiswa mengambil Tugas Akhir untuk dapat meraih gelar Sarjana Desain. dari sebaran mata kuliah yang ada,

Dalam materi pada mata kuliah Manajemen Desain Busana, ujian akhir semester pada mata kuliah ini adalah mahasiswa mempersembahkan penampilan akhir hasil busana di Panggung fashion show atau catwalk sebagai salah satu alternative yang biasa digunakan pada saat pameran berlangsung dengan cara model berjalan di atasnya dan memperagakan project atau fesyen yang dikerjakan dan ingin dipertunjukkan kepada khalayak umum. Sifat kegiatan peragaan busana pada mata kuliah Manajemen Desain Busana biasanya dengan hasil diskusi kepada seluruh mahasiswa peserta mata kuliah tersebut, dengan dua pilihan yaitu secara garis besar dapat dibedakan menjadi dua tipe.

Tipe pertama yaitu Terbuka, yang mana mahasiswa melakukan Peragaan busana untuk menunjukan kepada umum bahwa show tanpa dikenakan biaya bagi penonton untuk memperkenalkan fashion terbaru. Diharapkan dengan kebebasan biaya pengunjung dapat lebih banyak dari jumlah yang diharapkan. Tipe kedua yaitu tertutup, Peragaan busana ini bersifat eksklusif yang diadakan dalam area ruangan khusus dikenakan biaya, pada umumnya merupakan adi karya busana seorang perancang kenamaan untuk memperkenalkan hasil karya yang terbaru serta agar namanya tetap eksis dalam dunia fashion.

Panggung Fashion Show atau biasa disebut Catwalk merupakan bagian terpenting dari sebuah fashion show yang bentuknya berupa lajur yang menjadi pusat perhatian utama pada ruangan peragaan busana, dimana di lajur itu para model berjalan memperkenalkan pakaian dengan aksesoris yang dikenakannya. 26 Bentuk panggung catwalk memanjang dan memotong ruang, yang dimaksudkan agar memungkinkan bagi para model untuk berjalan tepat di hadapan penonton. Ketinggian panggung dapat sejajar dengan lantai maupun berupa platform dengan ketinggian antara 30 – 150 cm. Lebar minimum 2 Meter; panjang minimum 8 Meter; tinggi 5 - 150 Centimeter.

Tipe panggung peragaan busana atau fashion show atau catwalk dibagi menjadi dua, yaitu Catwalk dengan ketinggian sejajar lantai, Model panggung peragaan busana seperti ini biasa dipakai untuk peragaan busana skala kecil dengan jumlah penonton yang terbatas.

Alur jalan model ditentukan oleh pengaturan kursi penonton. Catwalk menggunakan platform yang biasa digunakan untuk acara yang lebih khusus. Seperti misalnya untuk acara insidental, panggung dapat bersifat temporer serta tidak mempunyai standart bentuk yang baku o Lebar standart untuk jalan 2 orang.

Panggung peragaan adalah bagian awal panggung dimana para model keluar dari backstage. The runway atau dalam bahasa indonesianya landasan pacu ini adalah panggung yang memanjang ke arah penonton. Bagian “T” adalah panggung tambahan tegak lurus dari panggung awal. Runway dengan panggung yang berbentuk huruf “T” ini adalah bentuk yang paling baik untuk menampilkan sebuah fashion dalam sebuah acara fashion show.

Untuk acara fashion show dengan skala kecil, panggung runway dengan ukuran 120 cm adalah ukuran lebar panggung yang disarankan. Besaran lebar panggung tersebut memberikan ruang hanya untuk satu baris model saja. Ukuran ini dianjurkan untuk tempat pelaksanaan yang tidak terlalu besar. Runway yang seperti ini dirancang untuk pelaksanaan fashion show dengan skala yang kecil.

Berikut ini adalah besaran panggung runway yang tingkatannya di atas 120 cm yaitu 180cm. Dengan ukuran ini lebih memungkinkan untuk arus sirkulasi yang lebih baik agar

model dapat jalan berdampingan. Dalam acara fashion show dengan besaran panggung seperti ini model dibuat untuk dapat berjalan berpasangan. Lebar panggung 240 cm ini adalah ukuran terbaik untuk acara fashion show dengan skala yang besar. Ukuran ini adalah ukuran yang ideal untuk dapat menampilkan kurang lebih empat model dalam waktu yang bersamaan dan dapat menyajikan fashion show yang baik. Dan ukuran ini disarankan untuk acara fashion show dalam skala yang besar. Pintu masuk ke panggung runway juga menjadi bagian yang penting dalam sebuah pertunjukan, pintu masuk ke panggung runway dapat menjadi sesuatu yang menarik untuk ditunjukkan dalam sebuah acara fashion show. Meskipun ada pilihan untuk membiarkan pintu masuk tersebut tetap kosong, tetapi akan membuat panggung fashion show yang besar menjadi terlihat sangat polos. Karena itu mengapa panggung fashion show lebih baik dibuat sedikit berwarna dan bervariasi. Desain panggung ini menggunakan dua pintu masuk yang menuju ke panggung fashion show. Dengan fasilitas dua pintu masuk ini memberikan lebih banyak ruang untuk para model untuk bergerak menuju panggung runway utama.

METODE

Penelitian ini dilakukan dengan teknik literature review, yaitu . Studi literature atau Studi kepustakaan merupakan suatu kegiatan yang tidak dapat dipisahkan dari suatu penelitian. Hampir semua penelitian memerlukan studi literatur atau pustaka. Walaupun orang sering membedakan antara riset kepustakaan (*library research*) dan riset lapangan (*field research*), keduanya tetap memerlukan penelusuran pustaka. Ada banyak manfaat dari sebuah studi literatur dalam proses membuat makalah penelitian. Salah satunya adalah memunculkan ide-ide terbaru dalam penelitian. Sebab tidak ada penelitian yang 100% baru, pasti akan ada irisan duplikasi dari penelitian sebelumnya.

Dengan mempelajari studi literatur maka dapat mencari ide-ide penelitian, kebaruan penelitian, mempertajam ide, mencari metode yang cocok, atau bahkan untuk melakukan ATM (Amati, Tiru, Modifikasi). Dalam sebuah penelitian yang akan dijalankan, tentunya seorang peneliti harus memiliki wawasan yang luas terkait objek yang akan diteliti. Jika tidak, maka dapat dipastikan dalam presentasi yang besar bahwa penelitian tersebut akan gagal.

Sumber-sumber yang diteliti pun tidak boleh sembarangan. Sebab tidak semua hasil penelitian bisa dijadikan acuan. Beberapa yang umum dan layak digunakan adalah buku-buku karya pengarang terpercaya (lebih disarankan karya akademisi), jurnal-jurnal ilmiah terakreditasi, dan hasil-hasil penelitian mahasiswa dalam berbagai bentuk misalnya skripsi, tesis, disertasi, laporan praktikum, dan sebagainya.

Teori-teori yang mendasari masalah dan bidang yang akan diteliti dapat ditemukan dengan melakukan studi kepustakaan. Selain itu seorang peneliti dapat memperoleh informasi tentang penelitian-penelitian sejenis atau yang ada kaitannya dengan penelitiannya. Dan penelitian-penelitian yang telah dilakukan sebelumnya. Dengan melakukan studi kepustakaan, peneliti dapat memanfaatkan semua informasi dan pemikiran-pemikiran yang relevan dengan penelitiannya.

Menurut M. Nazir dalam Minardi (2019) dalam bukunya yang berjudul Metode Penelitian mengemukakan bahwa yang dimaksud dengan: Studi kepustakaan adalah teknik pengumpulan data dengan mengadakan studi penelaahan terhadap buku-buku, literatur-literatur, catatan-catatan, dan laporan-laporan yang ada hubungannya dengan masalah yang dipecahkan. Kemudian menurut Nazir studi kepustakaan merupakan langkah yang penting dimana setelah seorang peneliti menetapkan topik penelitian, langkah selanjutnya adalah melakukan kajian yang berkaitan dengan teori yang berkaitan dengan topik penelitian. Dalam pencarian teori, peneliti akan mengumpulkan informasi sebanyak-banyaknya dari kepustakaan yang berhubungan.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Pada bagian ini sampaikan semua hasil atau temuan penelitian Anda. Perlu untuk digarisbawahi bahwa penyampaian hasil penelitian berbeda dengan diskusi. Hasil penelitian sebagian besar menampilkan informasi dan *display* data yang dikumpulkan dalam bentuk grafik atau tabel. Meskipun demikian interpretasi terhadap hasil penelitian tetap perlu dilakukan tanpa *misinterpretation*.

Hasil riset pertama dijelaskan bahwa sebanyak 4 orang (8,5%) memiliki pengetahuan yang baik, 33 orang (70,2%) mempunyai pengetahuan yang cukup dan 10 orang (21,3%) mempunyai pengetahuan yang kurang. Jika dikaitkan dengan teori tingkat pengetahuan menurut Notoatmodjo (2010), pengetahuan baik jika telah memenuhi 6 tingkatan (tahu, memahami, aplikasi, analisis, sintesis dan evaluasi), pengetahuan cukup jika telah memenuhi beberapa tingkatan dan pengetahuan kurang jika belum memenuhi tingkatan. Dalam riset yang pertama juga dijelaskan bahwa mayoritas desainer pada umur 26-35 tahun sebanyak 26 orang (55,3%), ini sesuai dengan penelitian Djannah (2010) faktor terjadinya preklampsia sebagian besar terjadi pada umur 20-35 tahun (64,4%).

Menurut teori yang ada, performace panggung pameran lebih sering menggunakan tipe T, dikarenakan lebih memeprihatkan pososo pencahayaan. Mayoritas responden sebagai orang yang berbisnis fashion atau buyer sebanyak 32 orang (68,1%), sama dengan penelitian Djannah (2010) bahwa mayoritas sampel yang diteliti bekerja sebagai buyer (pengusaha dibidang fashion) (63,5%), hasil tersebut sesuai dalam teori pengetahuan menurut Notoatmodjo (2010) tentang faktor yang memengaruhi pengetahuan salah satunya pekerjaan karena pekerjaan seseorang sangat berpengaruh terhadap proses mengakses informasi yang dibutuhkan terhadap suatu objek dan juga menurut Klonoff (1989) bahwa Tingkat pendidikan pengusaha di bidang busana (buyer) terbanyak ada pada SMA sebanyak 26 orang (55,3%).

Hasil riset yang kedua dijelaskan bahwa sebanyak 5 orang (18,51%) mempunyai pengetahuan baik, sebanyak 20 orang (74,07%) mempunyai pengetahuan cukup dan sebanyak 2 orang (7,04%) mempunyai pengetahuan kurang. Jika dikaitkan dengan teori tingkat pengetahuan menurut Notoatmodjo (2010), pengetahuan baik jika telah memenuhi 6 tingkatan (tahu, memahami, aplikasi, analisis, sintesis dan evaluasi), pengetahuan cukup jika telah memenuhi beberapa tingkatan dan pengetahuan kurang jika belum memenuhi tingkatan. Mayoritas *designer* pada umur 20-35 tahun sebanyak 19 orang (70,37%), ini sesuai dengan penelitian Djannah (2010) Selanjutnya mayoritas responden bekerja atau pengusaha di bidang busana atau buyer sanyak 19 orang (70,37%), sama dengan penelitian Djannah (2010) bahwa mayoritas pengusaha dibidang busana (buyer)

menurut Notoatmodjo (2010) tentang faktor yang memengaruhi pengetahuan salah satunya pekerjaan karena pekerjaan seseorang sangat berpengaruh terhadap proses mengakses informasi yang dibutuhkan terhadap suatu objek dan juga menurut Klonoff (1989) bahwa buyer yang melihat pencahayaan pada panggung pameran memiliki kecenderungan membeli lebih tinggi dibandingkan dengan hanya melihat katalog atau iklan, pekerjaan dikaitkan dengan adanya aktifitas fisik dan pencahayaan yang mana merupakan faktor pendorong pada keputusan membeli.

Menurut Notoatmodjo (2010) tentang faktor-faktor yang memengaruhi pengetahuan salah satunya adalah faktor pendidikan karena pendidikan merupakan salah satu kebutuhan dasar manusia yang sangat diperlukan untuk pengembangan diri, semakin tinggi tingkat pendidikan seseorang maka akan semakin mudah untuk menerima, memilah-milah serta mengembangkan pengetahuan. Selain pendidikan dan pekerjaan, faktor yang memengaruhi pengetahuan menurut Notoatmodjo (2010) yaitu pengalaman, keyakinan dan social budaya. Performance pencahayaan panggung dalam pagelaran busana sangat tergantung dari trik

cahaya dalam menyorot busana yang akan tampil di panggung. Hal ini yang mendorong buyer memutuskan membeli dengan alasan tertarik.

Semakin banyak pengalaman seseorang tentang suatu hal, maka akan semakin bertambah pula pengetahuan seseorang akan hal tersebut. Keyakinan yang diperoleh oleh seseorang biasanya bisa didapat secara turun-menurun dan tidak dapat dibuktikan terlebih dahulu, keyakinan positif dan keyakinan negatif dapat memengaruhi pengetahuan seseorang. Kebudayaan beserta kebiasaan dalam keluarga dapat memengaruhi pengetahuan, persepsi dan sikap seseorang terhadap sesuatu.

Pencahayaannya merupakan bagian yang sangat penting dari teater. Setiap adegan mungkin memerlukan teknik pencahayaan yang berbeda untuk menyampaikan perasaan yang bermain. Meskipun aktor dapat memberikan gambaran tentang suasana hati, pencahayaan dapat memberikan gambaran tentang suasana hati ketika tidak ada kata-kata yang diucapkan. Dalam proses desain pencahayaan, langkah pertama yang harus diambil adalah untuk mempelajari produksi. Bagian terpenting dalam pencahayaan adalah untuk memastikan bahwa para aktor tidak berada dalam bayang-bayang dan bayang-bayang yang Anda miliki tidak mengganggu para penonton.

Warna dapat memiliki efek yang drastis dalam perjalanan adegan tertentu dari penonton. Ada tiga warna dasar yang digunakan agak sering; merah, biru, dan hijau. Ini dikenal sebagai warna utama pencahayaan. Ada juga warna sekunder. Pencampuran warna cahaya jauh seperti pencampuran cat. Ketika dua warna primer digabungkan (dua primata) warna sekunder dibuat. Warna sekunder dibuat dengan mengkombinasikan warna primer dengan cara berikut.

Red dan Green	Menciptakan Kuning
Green dan Blue	Menciptakan Cyan
Biru dan Merah	Menciptakan Magenta

Melalui trial and error yang anda dapat menggabungkan jumlah warna tertentu untuk menciptakan nuansa yang berbeda ratusan dan nada. Dalam banyak situasi warna tidak dicapai oleh lampu warna berbeda tetapi oleh plastik gel. Gel adalah potongan-potongan plastik yang dicat dengan warna yang berbeda sehingga ketika cahaya melewati plastik kemudian berubah cahaya untuk warna gel. Gel ini tersedia dalam ribuan warna yang berbeda sehingga membuat pilihan Anda dari berbagai pencahayaan lebih besar dengan penggunaan warna.

KESIMPULAN

Pencahayaan depan digunakan terutama untuk visibilitas dan warna. Hal ini juga digunakan untuk mengisolasi seseorang individu atau set piece. Lampu depan umumnya bekerja lebih baik jika ditempatkan pada sudut antara 30-50 derajat. Side Lighting

Penggunaan yang paling umum samping efek pencahayaan. Sisi pencahayaan sering digunakan dengan warna lebih berani untuk aksen gerakan dan warna kontras yang datang dari sisi yang berlawanan. Seiring dengan pencahayaan sisi pencahayaan kembali digunakan untuk efek. Kembali pencahayaan sering digunakan untuk membuat kedalaman di atas panggung. Ketika digunakan dari sudut kembali pencahayaan rendah juga dapat memberikan rasa siluet. Satu hal yang perlu diingat ketika menggunakan pencahayaan belakang adalah bahwa lampu-lampu harus santai untuk para penonton. Jika lampu diposisikan ke mata penonton tidak akan menjadi pengalaman yang menyenangkan.

Down pencahayaan sering digunakan untuk menciptakan ilusi kedalaman. Pencahayaan ke bawah juga bekerja sangat baik untuk mengisolasi satu orang dari yang lain. Latar

pencapaian adalah gaya yang sangat berani pencapaian. Hal ini lebih cerah daripada bagian lain panggung. Ini adalah cara yang sangat kuat untuk menciptakan sebuah gambar.

UCAPAN TERIMA KASIH

Ucapan terimakasih untuk

1. Ketua Yayasan Interstudi beserta jajarannya atas support yang diberikan
2. Ketua STDI serta struktursl yang tidak bisa disebutkan satu persatu
3. Dosen Tetap STDI atas support dan pasrtisipasinya
4. Dosen dan karyawan STDI atas support dna bantuannya
5. Mahasiswa mahasiswa STDI atas bantuan dan supportnya
6. Mitra STDI yang tidka dapat disebutkan satu persatu atas support system dan bantuannya
7. Keluarga tercinta atas support dan bantuannya
8. Seluruh rekan yang tidak dapat disebutkan satu persatu atas support dan bantuannya

DAFTAR RUJUKAN

- A. Adjib Hamzah, 1985. Pengantar Bermain Drama. Bandung: CV Rosda A. Kasim Achmad, 2006. Mengenal Teater Tradisional Di Indonesia, Jakarta: Dewan Kesenian Jakarta.
- Afrizal Malna, "Anatomi Tubuh Dan Kata: Teater Kontemporer Sebuah Indonesia Kecil", Dalam, Taufik Rahzen, Ed. 1999. Ekologi Teater Indonesia, Bandung: Masyarakat Seni Pertunjukan Indonesia.
- Arthur S. Nalan, 2006, Teater Egaliter. Bandung: Sunan Ambu Press, STSI Bandung.
- Bakdi Soemanto, 2001. Jagad Teater. Yogyakarta: Media Pressindo Boen S. Oemarjati, 1971. Bentuk Lakon Indonesia. Jakarta: PT Gunung Agung
- Bruce Burton, 2006. Creating Drama. Melbourne: Pearson Education Australia
- Christian Hugonnet & Pierrewalder, 1998. Stereo Sound Recording, John Wiley & Sons Ltd.
- David Grote, 1997. Play Directing In The School, A Drama Director's Survival Guide. Colorado: Meriwether Publishing Ltd.
- Eka D. Sitorus, 2002. The Art Of Acting, Seni Peran Untuk Teater, Film Dan TV. Jakarta: PT Gramedia Pustaka Utama.
- Francis Reid, 1977. The Stage Lighting Hand Book. London: Pitman Publishing.
- Gerald Millerson, 1985. The Technique Of Television Production. London: Foal Press.
- Glynne Wickham, 1992. A History Of The Theatre. London: Phaidon Press Limited.
- Herman J. Waluyo, 2001. Drama Teori Dan Pengajarannya. Yogyakarta: PT. Hanindita Graha Widia.
- Jakob Sumardjo, 2004. Perkembangan Teater Modern Dan Sastra Drama Indonesia. Bandung: STSI Press.
- Katsuttoshi, 1987. Audio For Television, Nhk Communication Training Institute.
- Konstantin Stanislavski, 1980. Persiapan Seorang Aktor Terj. Asrul Sani. Jakarta: Dunia Pustaka Jaya
- Litz Pisk, 1985. Aktor Dan Tubuhnya, Terj. Fritz G.Schadt. Jakarta: Yayasan Citra.
- Mark Carpenter, 1988. Basic Stage Lighting. Kensington: New South Wales University Press.
- Marsh Cassady, 1997. Characters In Action, Play Writing The Easy Way. Colorado: Meriwether Publishing Ltd.
- Martin Esslin, 1981. An Anatomy Of Drama. Great Britain: Cox & Wyman Ltd, Reading, 1981.
- Minardi, Anton, and Feronika Melinda. 2019. "The Effect of Islamophobia on the Security of Syrian Refugees in Germany." *International Journal of Innovative Science and Research Technology* 4 (7).