

Ilusi Warna Gerhana Dalam Penciptaan Busana Kontemporer

Ni Nengah Zinnia Aribaten^{1*}, I Wayan Suardana²
Nyoman Dewi Pebryani³

^{1,2,3} Program Studi Seni
Program Magister Institut Seni Indonesia Denpasar

*Corresponding Author

Email : zinniaaribaten@gmail.com

Copyright ©2023, The authors. Published by Program Pasca Sarjana ISI Padangpanjang
Submitted: 14 Maret 2023; Revised: 25 Mei 2023; Accepted: 14 Juni 2023; Published: 18 Juli 2023

ABSTRACT

An eclipse is the process by which the moon or sun is covered by a celestial body that passes in front of it. The change in the color of the moon and sun at the time of this disaster is an illusion of color. Color illusion does not speak the truth, it is influenced by several factors such as light intensity, color intensity, and the color of the objects around it. From this, the creators were inspired to create fashion works with the concept of color illusion inspired by the title *Kapangan*. This creation aims to create works of art that combine scientific knowledge and fashion in an edgy dramatic and street dramatic style. This creation uses the Hawkins method, namely exploration, improvisation, and shaping. In the exploration stage, the creation process starts with creating a mindmap, determining keywords, and creating a moodboard. The stages of improvisation are divided into two, namely media improvisation and visual improvisation. Improvised media is the determining stage of tools, materials, and techniques. Meanwhile, visual improvisation is the experimental stage and develops concepts into designs and working drawings. The formation stage, the most complicated process in creating a work, the creator carries out the embodiment of the work followed by the conceptualization of the work in the form of photoshoots, publications and fashion shows. *Kapangan* consists of the *Candra Kapangan* fashion collection as a visualization of the cold weather of the moon and *Surya Kapangan* as a visualization of the sun's weather. The *Candra Kapangan* collection consists of three fashion looks, namely a total lunar eclipse, a partial lunar eclipse, and a penumbral lunar eclipse. The *Surya Kapangan* collection consists of four fashion looks, namely Total Solar Eclipse, Partial Solar Eclipse, Ring Solar Eclipse, and Hybrid Solar Eclipse. This creation is a combination of scientific knowledge and the art of Fashion by adopting the *Bezolt Effect* and *Chubb Illusion* color theories. *Candra Kapangan* consists of black, dark gray, light gray, and bluish gray. While *Surya Kapangan* consists of yellow, blue and black. The illusion of color is represented by using a circle shape which produces a color change based on its intensity.

KEYWORDS

Eclipse
Bezolt Effect
Chubb Illusion
Contemporary Fashion

ABSTRAK

Gerhana merupakan proses tertutupnya bulan atau matahari oleh benda langit yang melintas di depannya. Perubahan warna bulan dan matahari saat terjadinya gerhana ini merupakan ilusi warna. Ilusi warna tidak berbicara tentang kebenaran, hal ini dipengaruhi oleh beberapa faktor seperti intensitas cahaya, intensitas warna, dan warna benda di sekitarnya. Dari hal tersebut, pencipta terinspirasi menciptakan karya busana dengan konsep ilusi warna yang terinspirasi dari gerhana dengan judul *Kapangan*. Penciptaan ini bertujuan untuk menciptakan karya seni yang memadukan pengetahuan ilmiah dan *fashion* yang bergaya *edgy dramatic* dan *street dramatic*. Penciptaan ini menggunakan metode Hawkins, yaitu eksplorasi, improvisasi, dan pembentukan. Pada tahap eksplorasi proses penciptaan dimulai dengan membuat *mindmap*, menentukan kata kunci, dan membuat *moodboard*. Tahap improvisasi dibagi menjadi dua yaitu improvisasi medium dan improvisasi visual. Improvisasi media merupakan tahap menentukan alat, material, dan teknik. Sedangkan improvisasi visual merupakan tahap eksperimen dan mengembangkan konsep menjadi desain dan gambar kerja. Tahap pembentukan, proses rumit dalam menciptakan karya, pencipta melakukan pewujudan karya yang dilanjutkan dengan konsep hasil karya berupa *photoshoot*, publikasi, dan *fashion show*. *Kapangan* terdiri atas koleksi busana *Candra Kapangan* sebagai pemvisualisasian gerhana bulan dan *Surya Kapangan* sebagai pemvisualisasian gerhana matahari. Koleksi *Candra Kapangan* terdiri atas tiga *look* busana, yaitu Gerhana Bulan Total, Gerhana Bulan Sebagian, dan Gerhana Bulan Penumbra. Koleksi *Surya Kapangan* terdiri atas empat *look* busana, yaitu Gerhana Matahari Total, Gerhana Matahari Sebagian, Gerhana Matahari Cincin, dan Gerhana Matahari Hibrida. Penciptaan ini merupakan penggabungan antara pengetahuan ilmiah dan *fashion* dengan mengadopsi teori warna *Bezolt Effect* dan *Chubb Illusion*. *Candra Kapangan* terdiri dari warna hitam, abu tua, abu muda, dan abu kebiruan. Sedangkan *Surya Kapangan* terdiri atas warna kuning, biru, dan hitam. Ilusi warna direpresentasikan dengan menggunakan bentuk lingkaran yang menghasilkan perubahan warna berdasarkan intensitasnya.

KATA KUNCI

Gerhana
Bezolt Effect
Chubb Illusion
Fashion Kontemporer

This is an open access article under a [Creative Commons Attribution-NonCommercial 4.0 International License](https://creativecommons.org/licenses/by-nc/4.0/)



PENDAHULUAN

Gerhana merupakan fenomena yang selalu muncul setiap tahunnya. Fenomena ini selalu menarik perhatian publik karena keindahannya. Gerhana terbagi menjadi dua, yaitu gerhana bulan dan gerhana matahari. Akibat dari terhalangnya bulan atau matahari saat terjadinya gerhana ini menimbulkan perubahan warna. Perubahan warna ini sangat menarik apabila dikaitkan dengan ilusi.

Ilusi secara umum dipahami sebagai bagian dari studi psikologi, yaitu psikologi persepsi. Psikologi persepsi kajiannya adalah tentang persepsi dari panca indera pada organisme non-manusia dan manusia menyangkut penglihatan, pendengaran, peraba, perasa dan pembau atau penciuman. Ilusi meskipun dapat terjadi pada indera lainnya, secara lebih khusus adalah bagian dari persoalan persepsi visual, indera penglihatan, mata. Dalam kehidupan sehari-hari terdapat pengalaman manusia yang dianggap sebagai ilusi (Ekosiwi, 2009:36). Selain dari wilayah fisika optik dan psikologi persepsi, ilusi berada dalam berbagai bidang kajian seperti ideologi, spiritualitas, identitas dan seni, bahkan ilusi sangat akrab dengan kerja para pesulap, ataupun tukang sihir (Ekosiwi, 2009:37). Secara garis besar ada tiga macam ilusi optis menurut Witabora dalam jurnal *Humaniora* (2012:646), yaitu: (1) *literal optical illusion*, ilusi optis objek yang terlihat memiliki pencitraan yang berbeda dengan yang sebenarnya; (2) *pscyhology optical illusion*, ilusi optis yang terjadi ketika mata dan otak diberi stimulasi tertentu (seperti warna, ukuran, posisi) yang berlebihan; dan (3) *cognitive optical illusion*, ilusi optis yang terjadi akibat hasil dari pengolahan informasi di luar kendali atau bawah sadar. Witabora (2012:647) juga menyebutkan bahwa secara kognitif, ilusi optis dapat terbagi-

bagi lagi berdasarkan ilusi yang terjadi: (1) *ambiguous illusions* atau *figure/ground*, ilusi yang terjadi ketika lebih dari satu interpretasi visual muncul dalam waktu yang bersamaan; (2) *distorting/geometrical-optical illusions/anamorphosis*, ilusi yang terjadi yang bersifat distorsi suatu bentuk akibat penempatan, ukuran, sudut dari elemen geometris pembentuk visual tersebut; (3) *paradox illusions*, ilusi dari objek yang secara logika tidak masuk akal atau mustahil tapi bisa terlihat benar; dan (4) *fictions*, ilusi yang terjadi ketika kita melihat sebuah figur walaupun sebenarnya pada kenyataannya tidak ada.

Akibat teori ilusi tersebut, pencipta tertarik untuk bereksperimen mengenai efek perubahan warna (ilusi) yang berkaitan dengan psikologi dari optik manusia dengan fenomena gerhana sebagai inspirasinya. Gerhana merupakan peristiwa pergerakan benda langit ke dalam bayangan, tertutupnya sebuah benda langit ini disebabkan adanya benda atau objek lain yang melintas di depannya. Kedua objek yang terlibat dalam gerhana ini adalah matahari dan bulan, sehingga disebut gerhana bulan dan gerhana matahari.

Pemilihan gerhana sebagai sumber inspirasi dikarenakan perubahan warna yang terjadi saat fenomena gerhana merupakan suatu hal yang indah dan menarik apabila dipadukan dengan teori ilusi warna. Permainan warna yang menimbulkan efek perubahan warna dapat membuat sebuah karya busana memiliki nilai estetika yang tinggi. Melalui konsep ini, pencipta berharap dapat mengeksplorasi permasalahan ilusi warna dan fenomena gerhana yang nantinya diwujudkan dalam bentuk karya busana kontemporer. Kontemporer adalah salah satu cabang seni yang terpengaruh dampak modernisasi. Kontemporer memiliki arti kekinian, *modern* atau sesuatu yang sama dengan kondisi waktu yang sama

atau saat ini, jadi seni kontemporer merupakan seni yang berkembang sesuai zaman sekarang. Adhitha dalam jurnal *Specta* (2019:63) mengatakan bahwa kontemporer memiliki arti kekinian, modern atau lebih tepatnya adalah mengikuti *trend* yang terjadi dalam suatu kurun waktu yang sama. Seni kontemporer bisa diartikan sebagai tiadanya sekat antara berbagai disiplin seni (meleburnya batas-batas antara seni lukis, patung, grafis, kriya, busana, teater, tari, musik, anarki, omong kosong, hingga aksi politik), memiliki gairah dan nafsu moralistik yang berkaitan dengan matra sosial dan politik sebagai tesis, seni yang cenderung diminati media massa untuk dijadikan komoditas pewacanaan (sebagai aktualitas berita yang *fashionable*). Dalam konteks *fashion*, kontemporer diartikan sebagai gaya yang deskonstruktif dan keluar dari jalur yang ada pada umumnya yaitu dengan ciri-ciri desain yang lebih berani, eksploratif, asimetris, dan modern (Susanti, 2011:27).

Karya penciptaan ini diberi nama *Kapangan* yang artinya gerhana, terbagi menjadi dua koleksi, yaitu koleksi gerhana bulan dengan nama “*Candra Kapangan*” dan koleksi gerhana matahari dengan nama “*Surya Kapangan*”. Dalam bahasa Bali, *Candra* dapat diartikan sebagai bulan, *Surya* diartikan sebagai matahari, dan *Kapangan* yang berarti gerhana. Karya penciptaan ini terdiri atas tujuh busana, tiga busana dengan satu *look* pada koleksi *Candra Kapangan*, dan empat busana dengan satu *look* pada koleksi *Surya Kapangan*. *Kapangan* merupakan karya seni yang memadukan *fashion* dengan pengetahuan ilmiah berupa teori optik *Bezolt Effect* dan *Chubb Illusion* yang dapat menimbulkan efek ilusi warna. Karya ini terinspirasi dari perubahan warna pada gerhana matahari dan gerhana bulan. *Bezolt Effect* merupakan teori optik dengan visual garis yang

terdiri atas dua warna kontras yang berada di atas objek warna, sedangkan *Chubb Illusion* merupakan teori optik dengan visual lingkaran yang dikelilingi oleh warna yang lebih kontras dari pada warna objeknya. Teori ini merupakan teori utama dalam penciptaan koleksi *Kapangan* yang akan menimbulkan efek ilusi warna. Penciptaan busana *Kapangan* merupakan karya orisinal pencipta, belum pernah ada karya penciptaan yang menggunakan teori *Bezolt Effect* dan *Chubb Illusion* ke dalam busana *fashion*.

LANDASAN TEORI

Isnanta (2020:11) menjelaskan bahwa landasan berkarya berkaitan dengan ide, tujuan, dan teori-teori atau sumber pustaka untuk menyusun konsep non visual (tema atau isi karya) dan konsep visual (bentuk karya, gaya visual, komposisi, teknik, medium, dll) sebagai dasar penggarapan karya seni. Kedua landasan tersebut digunakan sebagai langkah awal untuk mendapatkan orisinalitas dalam berkarya seni.

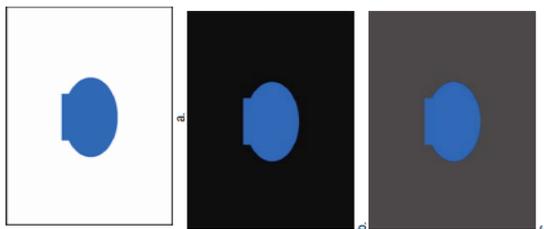
2.1 Teori Optik

Kata optik berasal dari bahasa latin, yang artinya tampilan. Optika adalah cabang fisika yang menggambarkan perilaku atau sifat-sifat cahaya dan interaksi cahaya dengan materi. Intinya optika membahas tentang gejala-gejala optik. Bidang optik terbagi menjadi dua, yaitu optik geometri dan optik fisis. Optik geometris atau optik sinar, menjabarkan perambatan cahaya sebagai vektor yang disebut sinar melalui gambar-gambar geometri dari berkas sinar tersebut. Sedangkan optik fisis menjelaskan gejala-gejala yang terjadi pada optik geometri dengan penjabaran matematis, sehingga komponen optik dan sistem kerja cahaya seperti ukuran, posisi, dan pembesaran obyek menjadi lebih jelas (Suwarna, 2010:1). Berikut adalah teori ilusi optik yang akan

digunakan dalam penciptaan busana dengan inspirasi gerhana : (a) *The Bezold Effect* adalah suatu ilusi optik yang diambil dari nama seorang Professor Meteorology Jerman, Wilhelm von Bezold (1837-1907) yang menemukan bahwa warna dapat terlihat berbeda tergantung pada warna yang terdapat didekatnya. (b) *The Chubb Illusion* pertama di observasi oleh Chubb dan kawan-kawannya pada taon 1989. Hampir sama dengan teori di ilusi Bezold *Effect*.

2.2 Teori Warna

a. Value

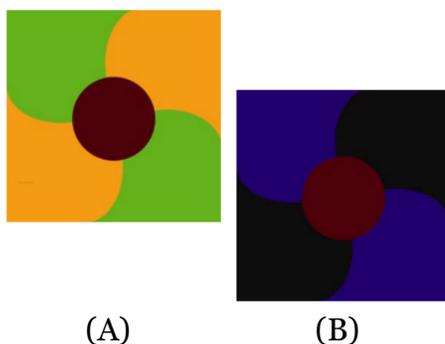


Gambar 1.

Value

Sumber : Said, 2006

Said (2006:104-105) pada bukunya yang berjudul *Dasar Desain Dwimatra* menjelaskan bahwa sebuah warna tampak seakan lebih tua bila diletakkan di hadapan warna Putih (Gambar a), dan tampak seakan lebih pucat bila berada di hadapan warna Hitam (Gambar b), serta tampak seakan bercampur dan menjadi kabur. *Tint*, *tone*, dan *shade* dihadapan Abu-abu yang *value* warnanya hampir sama (Gambar c).



Gambar 2.

(A) *High Value*, (B) *Dark Value*

Sumber : Said, 2006

Value tinggi/terang (*high value*) kelihatan seakan mempertua warna, serta seolah-olah menambah ukuran suatu objek yang ada dihadapannya. Hitam dan *value* gelap (*dark value*) kelihatan seakan mengurangi ukuran suatu objek yang berada dihadapannya (Gambar B). Hitam mampu menyatukan warna-warna cerah dan memberi keselarasan dalam suatu komposisi. Apabila menggunakan latar belakang warna terang pada sebuah komposisi warna, maka efek yang indah dapat dicapai apabila *value* warna-warna objek tersebut pada umumnya juga agak terang dan demikian pula sebaliknya (Said, 2006:105-106).

b. Intensitas Warna

Intensitas atau *chroma* merupakan dimensi warna yang menguraikan tentang kualitas kecerahan warna.

1. Warna-Warna Berkomplemen

Warna-warna berkomplemen adalah sepasang warna atau dua warna yang berhadapan langsung dalam lingkaran warna. Berhadapan langsung berarti kedua warna tersebut berada pada satu garis lurus yang melalui titik pusat lingkaran warna (Said, 2006:110).

2. Cerah dan Suramnya Warna

Menurut Said (2006:111), warna cerah adalah warna yang belum tercampur dengan warna komplemennya dan disebut warna yang memiliki 'intensitas penuh', sedang warna suram adalah warna yang telah tercampur dengan warna komplemennya dan disebut warna yang memiliki 'intensitas rendah'. Dengan kata lain, warna cerah adalah warna yang ber-intensitas penuh;

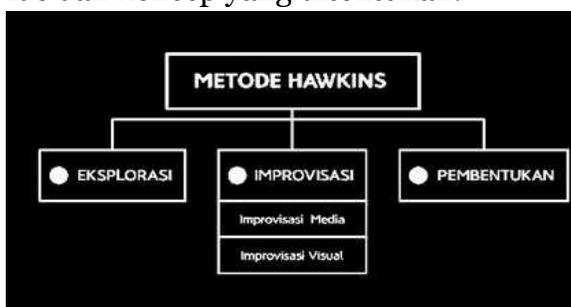
sedang warna suram adalah warna yang ber-intensitas rendah.

3. Merubah Intensitas Warna

Intensitas warna dapat dirubah dengan cara mendekatkan dua warna yang berkomplemen dan mencampurkan dua warna yang berkomplemen. Bila dua warna yang berkomplemen didekatkan satu dengan yang lainnya tanpa pemisah atau jarak akan menimbulkan kesan berteriak atau seakan menjerit dan membuat batas yang sangat tegas antara kedua warna itu, sehingga kedua warna tersebut saling mempengaruhi intensitasnya.

METODE PENCIPTAAN

Metode adalah pernyataan-pernyataan yang berisi deskripsi mengenai langkah-langkah, prosedur, dan tata-cara untuk menyelesaikan sesuatu tugas atau pekerjaan (Sunarto,2013:10). Peran metode sangat penting dalam proses penciptaan karya seni. Tanpa adanya metode, karya seni akan tampak tidak memiliki landasan. Metode yang bersifat sistematis sangat dibutuhkan dalam proses penciptaan agar karya yang diwujudkan dapat sesuai ide dan konsep yang ditentukan.



Gambar 3.

Metode Hawkins

(Sumber : Hawkins dalam Armaheni, 2019)

HASIL DAN PEMBAHASAN

Secara umum, pengertian kontemporer adalah pada waktu yang sama atau pada masa kini. Kata kontemporer erat kaitannya dengan seni. Seni kontemporer sering berkaitan dengan ide dan permasalahan, bukan hanya estetika atau keindahan semata. Para seniman kontemporer menggunakan berbagai cara dalam bereksperimen dengan ide dan bahan. Mereka menggunakan metode dan bahan apa saja yang mereka pikir dapat mengilustrasikan ide mereka dengan tepat (Baltic Centre for Contemporary Art dalam Purwagani, 2014:8).

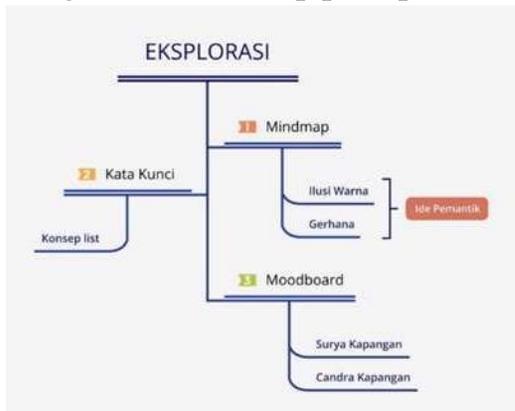
Penciptaan ini merupakan bentuk penyelesaian masalah ilusi warna yang terinspirasi dari fenomena gerhana, diwujudkan dalam koleksi *Surya Kapangan* dan *Bulan Kapangan* melalui karya busana dengan teori optik Chubb *Illusion* dan Bezolt *Effect* menggunakan metode penciptaan yang dikembangkan oleh Hawkins yaitu:

a. Eksplorasi

Eksplorasi merupakan proses memikirkan, mengimajinasikan, merenungkan dan juga merespon objek atau fenomena yang menyentuh batin. Tujuan dari eksplorasi ini ialah memperoleh pengetahuan lebih banyak dengan cara penjelajahan atau pencarian. Tahap eksplorasi merupakan tahap dimana pencipta meninjau suatu fenomena untuk mendapatkan ide-ide dalam mencipta. Ide-ide yang muncul ini kemudian diolah kembali menjadi suatu konsep penciptaan (Fiyanto, 2018:39). Tahapan eksplorasi menurut Armaheni yaitu menentukan judul, tema, topik ciptaan melalui konsepsi; berfikir, berimajinasi, merasakan, menanggapi dan menafsirkan tentang tema yang dipilih (2019:7).

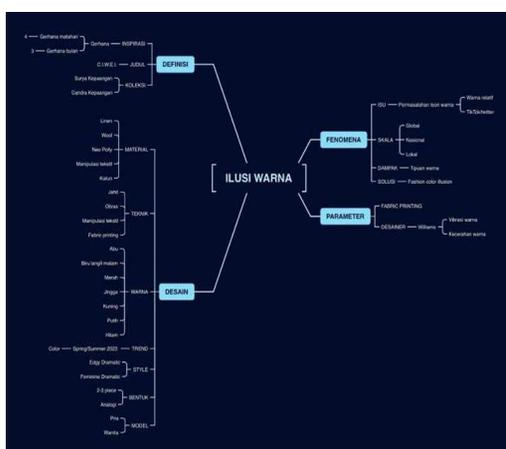
Kedua pendapat tersebut apabila

ditarik kesimpulan yaitu, pada tahap eksplorasi, pencipta menentukan ide pemantik yang kemudian digali lebih dalam lagi dengan *research* dan *sourcing*, kemudian menentukan judul, tema, konsep yang akan diolah kembali menjadi suatu konsep penciptaan.



Gambar 4.
 Tahap Eksplorasi
 (Sumber : Aribaten, 2023)

Pengumpulan ide-ide utama akan dijadikan sebagai sebuah konsep penciptaan busana *fashion* dengan judul *Kapangan*. Pengambilan judul ini berdasarkan pada konsep yang diambil pada penciptaan ini yaitu gerhana. Eksploitasi visual dilakukan guna mencapai konsep karya yang diinginkan sebelum proses mendesain, eksploitasi visual ini dikembangkan melalui *mind mapping*, kata kunci, dan *moodboard*. Berikut *output* ide pemantik dalam bentuk *mind mapping* :



Gambar 5.
Mind Mapping Ilusi Warna
 (Sumber : Aribaten, 2023)

Peta pikir atau *mind mapping* dari ilusi warna dan gerhana di atas merupakan konsep awal penciptaan yang kemudian dipilah kembali menjadi kata kunci penciptaan, berikut kata kuncinya :

Tabel 1. Kata Kunci Kapangan

No.	Kata Kunci	Kata Kunci Terpilih
1	Bulan	Bulan
2	Matahari	Matahari
3	Ilusi Warna	Ilusi Warna
4	Bayangan	Bayangan
5	Orbit	-
6	Bumi	-
7	Garis Lurus	-
8	Cahaya	Cahaya

(Sumber : Aribaten, 2022)

Kata kunci yang terpilih yaitu bulan, matahari, ilusi warna, bayangan, dan cahaya. Selanjutnya perlu menentukan dan menerjemahkan kata kunci menjadi referensi konsep dalam bentuk *moodboard* konsep koleksi. *Moodboard* ialah kumpulan warna-warna yang akan digunakan dalam bentuk gambar, sehingga dapat mempermudah dalam pengembangan desain.



Gambar 6.
 (A) *Moodboard* Surya Kapangan, (B)
Moodboard Candra Kapangan
 (Sumber : Aribaten, 2022)

b. Improvisasi

Tahap improvisasi merupakan tahap pengembangan konsep dan melakukan eksperimen mengenai konsep

yang telah digali di tahap eksplorasi. Dimulai dengan melakukan eksperimen ilusi warna dengan menggunakan teori warna, kemudian dilanjutkan dengan penciptaan desain busana ke dalam media dua dimensi. Desain busana terdiri atas dua koleksi, desain koleksi *Candra Kapangan* yang merupakan konsep dari gerhana bulan, dan desain koleksi *Surya Kapangan* yang berkonsep dari gerhana matahari. Koleksi *Candra Kapangan* berjumlah tiga desain, yaitu *look* Gerhana Bulan Total, Gerhana Bulan Sebagian, Gerhana Bulan Penumbra. Pada koleksi *Surya Kapangan* berjumlah empat desain, yaitu *look* Gerhana Matahari Total, Gerhana Matahari Sebagian, Gerhana Matahari Cincin, dan Gerhana Matahari Hibrida. Setelah tercipta tujuh desain

karya *Kapangan*, kemudian dikembangkan menjadi gambar kerja. Gambar kerja merangkum seluruh detail-detail busana guna memudahkan proses pembuatan pola busana. Setelah pembuatan pola, tahap akhir dari improvisasi yaitu menentukan material dan teknik yang akan digunakan. Improvisasi dalam penciptaan busana *Kapangan* dibagi menjadi dua, yaitu tahap improvisasi medium dan tahap improvisasi visual.

Improvisasi Media

Improvisasi media dapat berupa material, alat, dan teknik yang digunakan. Pada tahap ini perlu menjabarkan teknik yang akan digunakan sebelum melakukan penciptaan.

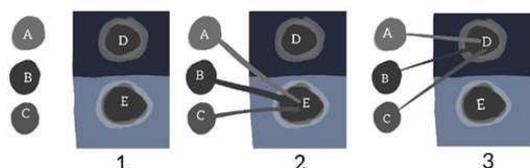
Tabel 2. Teknik Penciptaan Busana *Kapangan*

TEKNIK	GAMBAR	KETERANGAN
Jahit		Teknik menyatukan kain dengan material benang
Obras		Teknik ini digunakan sebagai hiasan timbul yang berperan penting dalam proses ilusi warna di koleksi <i>Surya Kapangan</i>
Manipulasi Tekstil		Menggunakan teknik manipulasi <i>stitch</i> dan <i>slash</i>
Bezolt <i>Effect</i>		Digunakan pada koleksi <i>Surya Kapangan</i>
Chubb <i>Illusion</i>		Digunakan pada koleksi <i>Candra Kapangan</i>

(Sumber : Aribaten, 2023)

Improvisasi Visual

Persepsi, secara segi persepsi visualisasi karya, pencipta mengaplikasikan fase atau situasi warna improvisasi dengan menggabungkan beberapa figur didalamnya, menonjolkan efek kamufase warna dari pencahayaan yang ditimbulkan serta efek karya yang muncul, juga menonjolkan tampak depan, belakang, samping karya (Qowy, 2020:15) Improvisasi visual yaitu berupa pemvisualisasian dari hasil konsep pada tahap Eksplorasi yang di *improve* ke dalam bentuk desain *fashion*. Berikut merupakan proses eksperimen yang dilakukan untuk mendapatkan ilusi warna yang diinginkan :



Gambar 7.

Eksperimen 1 Ilusi Warna Teori Chubb
Illusion
(Sumber : Aribaten, 2023)

Tampak pada gambar 1 bahwa C memiliki warna yang sama dengan E, sedangkan A tampak memiliki warna yang sama dengan D. Namun setelah diuji pada gambar 2 dan 3, dibuktikan bahwa B merupakan warna yang sama dengan E dan D. Setelah berhasil membuktikan ilusi warna pada eksperimen pertama, pencipta melakukan percobaan secara realistis di sebuah toko kain.



Gambar 8.

Eksperimen 2 Ilusi Warna Teori Chubb
Illusion
(Sumber : Aribaten, 2023)

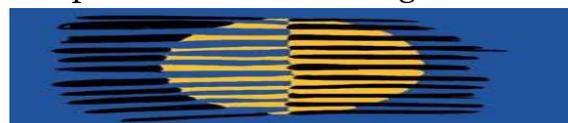
Kain A dan B merupakan kain yang sama. Setelah teori Chubb *Illusion* diuji secara langsung, teori tersebut bekerja dengan baik pada pencahayaan yang cukup. Selanjutnya pencipta mencoba eksperimen dengan teori Bezolt *Effect*.



Gambar 9.

Eksperimen 1 Ilusi Warna Teori Bezolt
Effect
(Sumber : Aribaten, 2023)

Tampak bahwa percobaan dengan teori Bezolt *Effect* berhasil. Namun pencipta merasa kurang puas karena dalam pemvisualisasian gerhana matahari, matahari yang tampak hanya satu, oleh sebab itu pencipta mengembangkan lagi menjadi bentuk yang sederhana. Dari berbagai percobaan warna yang dilakukan, didapatkan hasil akhir sebagai berikut :



Gambar 10.

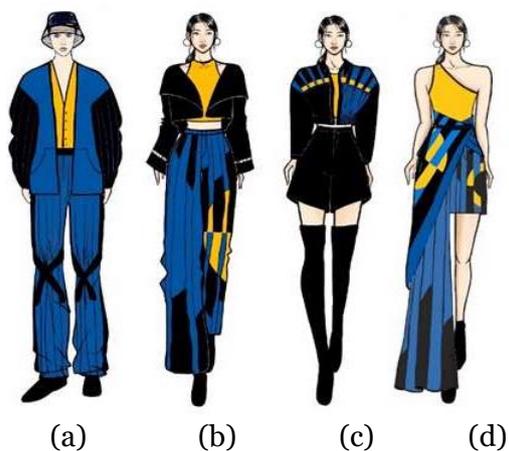
Eksperimen 2 Ilusi Warna Teori Bezolt
Effect
(Sumber : Aribaten, 2023)

Hasil dari percobaan ilusi warna kemudian dilanjutkan ke tahap sketsa desain. Hasil akhir dari penciptaan desain yaitu tujuh sketsa desain dengan penggolongan koleksi, yaitu *Candra Kapangan* dan *Surya Kapangan*.



Gambar 11.

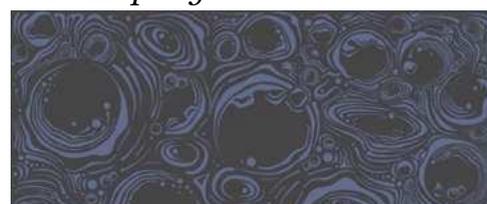
Desain Koleksi *Candra Kapangan* (a) Gerhana Bulan Total, (b) Gerhana Bulan Sebagian, (c) Gerhana Bulan Penumbra
(Sumber : Aribaten, 2023)



Gambar 12.

Desain Koleksi *Surya Kapangan* (a) Gerhana Matahari Total, (b) Gerhana Matahari Sebagian, (c) Gerhana Matahari Cincin, (d) Gerhana Matahari Hibrida
(Sumber : Aribaten, 2023)

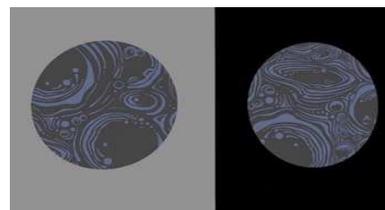
Koleksi busana *Candra Kapangan* merupakan pemvisualisasian wujud gerhana bulan (gerhana bulan total, gerhana bulan sebagian, dan gerhana bulan penumbra), sedangkan koleksi busana *Surya Kapangan* merupakan pemvisualisasian dari wujud gerhana matahari (gerhana matahari total, gerhana matahari cincin, gerhana matahari sebagian, dan gerhana matahari hibrida). Pada tahapan ini, pencipta melakukan proses perancangan desain karya berupa busana *ready to wear deluxe*. Kategori ini yang nantinya akan mempengaruhi produksi busana baik dari segi teknik produksi, pemilihan bahan, pemilihan desain, kualitas dan kuantitas produk dan segmentasi pasar. Berikut desain dari koleksi *Surya Kapangan* dan *Candra Kapangan* :



Gambar 13.

Desain Kain *Candra Kapangan*
(Sumber : Aribaten, 2022)

Desain motif kain *Candra Kapangan* diuji kembali melalui penggabungan warna kontras sebagai berikut :



Gambar 14.

Eksperimen 3 Ilusi Warna Teori Chubb
Illusion
(Sumber : Aribaten, 2022)

Hasil dari eksperimen Chubb *Illusion* yang ketiga menunjukkan ilusi warna yang diinginkan. Walaupun menggunakan desain motif dengan warna berbeda dari warna kain dasar (kain yang berperan sebagai objek bulan), tetap menunjukkan efek ilusi warna. Kemudian dilanjutkan dengan membuat desain busana beserta gambar kerjanya. *Candra Kapangan* terbagi atas *look* gerhana bulan total yang diberi nama *Sa Cemani*, *look* gerhana bulan sebagian yang diberi nama *Ro Cemani*, dan *look* gerhana bulan penumbra yang diberi nama *Tri Cemani*. Sedangkan *Surya Kapangan* terbagi atas *look* gerhana matahari total yang diberi nama *Sa Pelung*, *look* gerhana matahari sebagian yang diberi nama *Ro Pelung*, *look* gerhana matahari cincin yang diberi nama *Tri Pelung*, dan *look* gerhana matahari hibrida yang diberi nama *Pat Pelung*. *Cemani* berarti gelap atau hitam, *Pelung* berarti biru, *Sa* yang artinya satu (*look* pertama), *Ro* yang artinya dua (*look* kedua), *Tri* yang artinya tiga (*look* ketiga), *Pat* yang artinya empat (*look* keempat).

Cahaya matahari bila dilihat dengan mata telanjang, warna matahari yaitu kuning dan jingga. Pada faktanya matahari memancarkan sinarnya dalam semua warna, namun karena kuning adalah panjang gelombang yang paling terang dari matahari, maka warna kuninglah yang terlihat mata telanjang. Matahari penuh warna bila diamati sesuai panjang gelombangnya masing-masing (Rokhaniyah,2019:48). Peneliti di Pusat Sains Antariksa Lembaga Penerbangan dan Antariksa Nasional (LAPAN), Badan Riset dan

Inovasi Nasional (BRIN), Andi Pangerang dalam Pranita (2021) mengatakan, sinar Matahari yang kita lihat termasuk ke dalam radiasi elektromagnetik yang dipancarkan oleh Matahari. Ketika sinar Matahari bertemu molekul gas seperti nitrogen dan oksigen, spektrum dengan panjang gelombang yang lebih panjang, seperti merah, kuning dan jingga, akan dengan mudah melewati atmosfer Bumi. Sedangkan, cahaya dengan panjang gelombang yang lebih pendek, seperti biru, dan ungu, diserap dan kemudian dihamburkan ke segala arah oleh molekul gas. Akan tetapi, mata manusia lebih mudah menerima frekuensi biru daripada frekuensi ungu, sehingga langit tampak berwarna biru. Fenomena ini dikenal sebagai Hamburan Rayleigh (Rayleigh Scattering). Hamburan Rayleigh ini yang menjadi penyebab langit biru saat tengah hari dan langit jingga saat terbit atau terbenam Matahari. Selain membuat langit terlihat biru, fenomena ini juga menjadi penyebab mengapa Matahari tampak kekuningan di siang hari, padahal cahaya Matahari berwarna putih. Dari pemaparan tersebut, pencipta menggunakan warna kuning dan biru sebagai warna dalam koleksi *Surya Kapangan*.

Mengacu pada konsep awal, desain *Kapangan* dirancang dengan teori optik yang memicu terjadinya ilusi warna yang terinspirasi dari gerhana. Kemudian dikembangkan lagi menjadi gambar kerja untuk mempermudah proses jahit pada tahap pembentukan. Berikut desain dan gambar kerja koleksi *Kapangan* :



Gambar 21.

Desain *Pat Pelung* (Gerhana Matahari Hibrida)
(Sumber : Aribaten, 2023)

Ketujuh desain busana terdiri atas masing-masing tiga *pieces* busana. koleksi *Candra Kapangan* menekankan pada *fabric printing* yang menggambarkan motif bulan, sedangkan pada koleksi *Surya Kapangan* didominasi oleh teknik obras yang berperan sebagai motif garis pembentuk teori Bezolt *Effect*. Hasil dari ketujuh gambar kerja akan eksekusi menjadi busana pada tahap pembentukan.

c. Pembentukan.

Tahap pembentukan yaitu tahap menentukan bentuk ciptaan dengan menggabungkan simbol-simbol yang dihasilkan dari berbagai percobaan yang telah dilakukan, menentukan kesatuan dengan parameter yang lain, serta pemberian bobot seni seperti kerumitan, kesederhanaan dan intensitas (Armaheni, 2019:7). Tahap ini adalah tahapan terakhir dalam proses penciptaan karya menggunakan metode Hawkins. Hasil dari tahap eksplorasi dan improvisasi diwujudkan pada tahap pembentukan melalui proses yang paling rumit dibandingkan kedua tahapan lainnya.

PROSES PERWUJUDAN

Data-data ukuran badan kemudian diolah menjadi pola konstruksi. Berikut hasil pola yang didapatkan :



Gambar 22.

Pola Busana Koleksi *Kapangan*
(Sumber : Aribaten, 2023)

Hasil pembentukan pola kemudian di wujudkan dengan teknik menjahit, pada proses ini menggunakan dua tipe mesin yaitu mesin jahit dan mesin obras.



Gambar 23.

Proses Penjahitan Busana
(Sumber : Aribaten, 2023)

Setelah proses penjahitan dilanjutkan dengan proses *finishing*, yaitu melakukan *sum* pada bagian-

bagian dalam busana agar terlihat rapi saat digunakan, merapikan hasil dari teknik obras luar pada busana *Surya Kapangan*, melakukan teknik *slashing* dan memberikan detail-detail berupa peniti pada busana *look Gerhana Matahari Sebagian*.



Gambar 24.
Proses *Slashing*
(Sumber : Aribaten, 2023)

WUJUD KARYA

Kapangan terdiri atas tujuh busana, tiga busana pada koleksi *Candra Kapangan* dan empat busana pada koleksi *Surya Kapangan*. Ketujuh busana ini merepresentasikan ilusi warna. *Candra Kapangan* merepresentasikan ilusi warna dengan teori *Chubb Illusion*, sedangkan *Surya Kapangan* merepresentasikan ilusi warna dengan teori *Bezolt Effect*.



Gambar 25.
Koleksi *Kapangan*
(Sumber : Aribaten, 2023)

a. Representasi *Chubb Illusion* dalam Koleksi *Surya Kapangan*



Gambar 26.
Chubb Illusion pada *look Sa Cemani*
(Sumber : Aribaten, 2023)

Ilusi warna *look Gerhana Bulan Sebagian* dihadirkan pada bagian tampak belakang busana. Outer memiliki sisi yang dapat dibolak-balikkan secara vertikal seperti gambar berikut :



Gambar 27.
Chubb Illusion pada *look Ro Cemani*
(Sumber : Aribaten, 2023)



Gambar 28.
Chubb Illusion pada *look Tri Cemani*
(Sumber : Aribaten, 2023)

Look Gerhana Bulan Penumbra menghadirkan ilusi warna juga pada bagian tampak belakang busana. *Look* ini juga memiliki sisi yang dapat dibolak-balikkan seperti *look Gerhana Bulan Sebagian*. Namun bedanya pada

look ini, sisi ilusi dibolak-balikkan secara horizontal.

b. Representasi Bezolt *Effect* dalam Koleksi *Surya Kapangan*

Berbeda dengan koleksi *Candra Kapangan*, koleksi *Surya Kapangan* mengadopsi teori optik Bezolt *Effect*. Teori ini sangat cocok untuk menghadirkan ilusi warna yang terinspirasi dari gerhana matahari karena dapat memadukan warna yang berbeda antara warna objek (kuning) dengan warna yang memberi pengaruh ilusi (biru dan hitam).

Teori Bezolt *Effect* ini direpresentasikan ke dalam empat busana, yaitu *look* Gerhana Matahari Total, Gerhana Matahari Sebagian, Gerhana Matahari Cincin, dan Gerhana Matahari Hibrida. Pada *look* Gerhana Matahari Total, ilusi warna dihadirkan dengan visual lingkaran penuh di bagian tampak belakang busana dengan desain ilusi setengah lingkaran sebelum terjadinya gerhana, dan setengah lingkaran saat terjadinya gerhana. Ilusi warna yang dihadirkan menggunakan perpaduan warna kuning, hitam, dan biru. Warna kuning sebagai objek ilusi, sedangkan biru dan hitam sebagai warna yang mempengaruhi terjadinya ilusi warna. Berikut ilusi warna yang dihadirkan pada *look* Gerhana Matahari Total :



Gambar 29.

Bezolt *Effect* pada *look* Sa Pelung
(Sumber : Aribaten, 2023)



Gambar 30.

Bezolt *Effect* pada *look* Ro Pelung
(Sumber : Aribaten, 2023)



Gambar 31.

Bezolt *Effect* pada *look* Tri Pelung
(Sumber : Aribaten, 2023)



Gambar 32.

Bezolt *Effect* pada *look* Pat Pelung
(Sumber : Aribaten, 2023)

Ibnu Al-Haytham dalam Jailani (2018:171) menyatakan bahwa bukan mata yang memberikan cahaya tetapi benda yang dilihat itulah yang memantulkan cahaya ke mata manusia. Teori Bezolt *Effect* dan Chubb *Illusion* memberikan pantulan cahaya dari busana *Kapangan* ke mata manusia sehingga menciptakan ilusi warna.

PENUTUP

Proses penciptaan koleksi busana *Surya Kapangan* dan *Bulan Kapangan* dilaksanakan dengan menggunakan metode Hawkins, yaitu eksplorasi, improvisasi, dan pembentukan. Penciptaan dengan menggunakan metode Hawkins ternyata juga cocok apabila digunakan dalam bidang *fashion*, namun pengembangannya perlu disesuaikan dengan mencantumkan berbagai tahapan-tahapan *fashion* seperti pembuatan *mindmap*, kata kunci, dan *moodboard* pada tahap eksplorasi; membagi tahap improvisasi menjadi improvisasi media dan visual; serta pembuatan ukuran busana, pola, proses jahit dan *finishing* pada tahap pembentukan.

Ilusi warna pada penciptaan karya busana *Kapangan* merupakan penciptaan baru dalam dunia *fashion*, belum pernah diciptakan oleh *fashion designer* lainnya. Hasil karya busana *Kapangan* ini dapat berkontribusi mengembangkan pengetahuan dan temuan dari perpaduan ilmu ilmiah dengan *fashion*. *Kapangan* merupakan penciptaan yang rumit, karena harus memperhitungkan perubahan warna yang dihasilkan dari perpaduan

berbagai warna, dan pada proses penjahitannya harus dilakukan dengan teliti agar bentuk dari pemvisualisasian gerhana yang menggunakan teori Bezolt *Effect* dan Chubb *Illusion* dapat teraplikasikan dengan baik.

Penciptaan busana *Kapangan* menggunakan dua teori optik sebagai teori utama. Teori Chubb *Illusion* pada koleksi *Candra Kapangan* dan teori Bezolt *Effect* pada koleksi *Surya Kapangan*. Perbedaan teori yang digunakan dalam penciptaan busana *Kapangan* ini mengacu pada sifat teori yang disesuaikan menurut efek perubahan warna gerhana pada setiap koleksi. Koleksi *Candra Kapangan* menekankan perubahan warna objek bulan dari visual langit gelap yang menghasilkan warna objek lebih terang (sebelum terjadinya gerhana) menjadi visual langit terang yang menghasilkan warna objek yang lebih gelap (saat terjadinya gerhana). Sedangkan pada koleksi *Surya Kapangan* lebih menekankan perubahan warna objek matahari dari langit terang yang menghasilkan objek lebih terang (sebelum terjadinya gerhana) menuju perubahan warna langit gelap yang menghasilkan objek yang lebih gelap (saat terjadinya gerhana). Penciptaan ini memerlukan pembuktian yang konkrit mengenai intensitas warna busana dengan menggunakan *spectrometer*, jadi pencipta harus melakukan analisis dari kombinasi data inderawi dan proses penyimpulan kognitif dengan menguji hipotesis.

DAFTAR PUSTAKA

- Adhithia, T. S., Rozaq, M. A., & Apriyanto, M. (2019). Pin Up Style dalam Fotografi Fashion. *Specta Volume 3 Nomor 1*, 61-72.
- Armaheni, N. N. (2019). *Proses Kekayaan Urip Kang Nguripi*. Surakarta: Institut Seni Indonesia Surakarta.
- Ekosiwi, E. K. (2009). Ilusi Dalam Seni. *Jurnal*.
- Fiyanto, A. (2018). Cita-cita Hidup Bahagia Sebagai Tema Dalam Penciptaan Karya Seni Lukis. *Jurnal Imajinasi Vol XII no 1*, 37-46.
- Isnanta, S. D. (2020). Metode Penciptaan Seni (Sistematika Penulisan Ilmiah). Surakarta: Institut Seni Indonesia Surakarta.
- Jailani, I. A. (2018). Kontribusi Ilmuwan Muslim Dalam Perkembangan Sains Modern . *Theologia*, 165-188.
- Pranita, E. (2021, Oktober 26). *Parapuan*. Retrieved from Kompas: <https://www.kompas.com/sains/read/2021/10/26/200500323/kenapa-matahari-berwarna-kuning-dan-langit-berwarna-biru-saat-siang-hari-?page=all>
- Purwagani, M. (2014). Perancangan Fotografi Fashion Kontemporer Dengan Tema Tokoh-Tokoh Dalam Cerita Rakyat Indonesia .
- Qowy, S. A. (2020). Penciptaan Ilusi Optik dalam Karya Kriya. *Jurnal Karya Seni*.
- Rokhaniyah. (2019). Alat Pratikum Fisika Untuk Menentukan Panjang Gelombang dan Frekuensi Spektrum Matahari. *Orbith*, 47-55.
- Said, A. A. (2006). *Dasar Desain Dwimatra*. Makassar: Universitas Negeri Makassar.
- Sunarto, B. (2013). *Metodologi Penciptaan Seni*. Surakarta: Institut Seni Indonesia Surakarta.
- Susanti, D. (2011). *Pusat Fashion Kontemporer di Yogyakarta*. Yogyakarta: Universitas Atma Jaya.
- Suwarna, I. P. (2010). *Optik*. Bogor: CV. Duta Grafika.
- Witabora, J. (2012). Ilusi Optis dalam Dunia Seni dan Desain. *Humaniora Vol.3 No.2*, 645-658.