



**BUSANA PESTA MALAM UNTUK REMAJA DENGAN SUMBER IDE
UPACARA BATOBO (RIAU) DALAM PAGELARAN BUSANA
DENGAN TEMA *FOLKLORIC NUSANTARA* 2011**

PROYEK AKHIR

Diajukan Kepada Fakultas Teknik Universitas Negeri Yogyakarta
Untuk Memenuhi Sebagian Persyaratan Guna Memperoleh
Gelar Ahli Madya D3 Program Studi Teknik Busana



Oleh :

NENI SULISTIAN

08514131027

**PROGRAM STUDI TEKNIK BUSANA
JURUSAN PENDIDIKAN TEKNIK BOGA DAN BUSANA
FAKULTAS TEKNIK
UNIVERSITAS NEGERI YOGYAKARTA
2011**

HALAMAN PENGESAHAN

BUSANA PESTA MALAM UNTUK REMAJA DENGAN SUMBER IDE UPACARA BATODO (RIAU) DALAM PAGELARAN BUSANA DENGAN TEMA *FOLKLORIC NUSANTARA 2011*

Oleh :

Neni Sulistian

08514131027

Telah Dipertahankan di Depan Pengaji Proyek Akhir

Fakultas Teknik Universitas Negeri Yogyakarta

Pada Tanggal : 18 Agustus 2011

Telah Memenuhi Syarat Guna Memperoleh Gelar

Ahli Madya D3

Susunan Panitia Pengaji :

Ketua Pengaji : Sri Widarwati, M.Pd.

.....
[Signature] 7 - 10 - 2011

Sekretaris : Triyanto, S.Sn., M.A.

.....
[Signature] 10 - 10 - 2011

Pengaji : Emi Budi Astuti, M. Pd.

.....
[Signature] 10 - 10 - 2011

Yogyakarta, Oktober 2011

Fakultas Teknik

Universitas Negeri Yogyakarta

Dekan,

Dr. Moch. Bruri Triyono

NIP. 19560216 198603 1 003 *[Signature]*

ABSTRAK

BUSANA PESTA MALAM UNTUK REMAJA DENGAN SUMBER IDE UPACARA BATODO (RIAU) DALAM PAGELARAN BUSANA DENGAN TEMA *FOLKLORIC NUSANTARA 2011*

Oleh :

Neni Sulistian

08514131027

Proyek Akhir ini bertujuan untuk dapat : 1) mencipta disain Busana Pesta Malam Untuk Remaja Dengan Sumber Ide Upacara Batobo (Riau), 2) menciptakan Busana Pesta Malam Untuk Remaja Dengan Sumber Ide Upacara Batobo (Riau), 3) menyelenggarakan Pagelaran Busana dengan tema “*FOLKLORIC NUSANTARA*” yang menampilkan busana dengan sumber ide Upacara Batobo (Riau).

Disain busana pesta malam pada Proyek Akhir ini mengambil sumber ide Upacara Batobo (Riau). Busana Pesta Malam Untuk Remaja Dengan Sumber Ide Upacara Batobo (Riau) merupakan salah satu busana yang mempunyai karakteristik, daya tarik tersendiri, dan unik. Pada Proyek Akhir ini mengambil ciri khusus yaitu busana asimetris yang terinspirasi busana petani dan keranjang yang dipakai untuk kesawah. Proses pembuatan busana Busana Pesta Malam ini meliputi tiga tahap yaitu : Tahap persiapan, yang terdiri dari proses penciptaan busana yaitu mengaji sumber ide melalui referensi dan media internet, sumber ide yang dipilih dalam pembuatan busana pesta malam adalah Upacara Batobo. Desain kemudian diwujudkan dalam *design sketching, presentation drawing*, pembuatan gambar kerja busana, pengambilan ukuran, pembuatan pola busana, perancangan bahan dan harga, dan penyusutan bahan. Tahap pelaksanaan, yang terdiri dari peletakan pola diatas bahan, pemotongan dan pemberian tanda pada jahitan, penjelujuran, passen I, perbaikan, penjahitan, passen II dan pemberian hiasan busana. Tahap evaluasi hasil meliputi pembahasan tentang masalah yang dihadapi pada proses pembuatan busana dan evaluasi hasil secara keseluruhan mengenai kesesuaian antara disain dan busana yang dihasilkan dengan tema pagelaran busana yaitu “*FOLKLORIC NUSANTARA*”. Penyelenggaraan pagelaran busana, melalui tiga tahap yaitu tahap persiapan yang terdiri dari pembentukan susunan panitia, penentuan tema, penentuan tujuan pelaksanaan, penentuan waktu dan tempat serta anggaran. Tahap pelaksanaan yaitu pagelaran busana. Busana tersebut diperagakan pada Pagelaran Busana dengan tema “*FOLKLORIC NUSANTARA*” dengan sub tema busana “*Secret Of Batobo*” diselenggarakan pada tanggal 29 Mei 2011 pukul 19.00 WIB- selesai di Hall Ajuna lantai 2 Jogja Expo Center (JEC) yang diikuti oleh 92 mahasiswa Teknik Busana D3 Reguler, D3 Non Reguler, S1 Reguler, dan S1 Non Reguler dan rancangan penyusun dengan no urut 17. Tahap evaluasi meliputi penyelenggaran pagelaran busana, koordinator antar seksi serta hasil keseluruhan dari pagelaran yang dapat berjalan lancar.

Hasil Proyek Akhir ini berupa busana pesta bersiluet A yang terdiri dari gaun berlengan panjang dan rok fantasi. Bahan yang digunakan adalah untuk bahan gaun menggunakan *zetta silk* warna hijau kekuningan, untuk kerah, potongan di lengan, pada pinggang dan gelembung keranjang menggunakan songket Riau motif wajik yang berwarna kuning, karena warna songket Riau dominan warna kuning, merah, dan hijau. Sedangkan untuk rok fantasi menggunakan sifon sutra berwarna coklat kekuningan. Pada rok pas panggul depan dan belakang menggunakan hiasan payet pasir dan halon yang tidak beraturan. Pagelaran tersebut berjalan dengan lancar dan sukses terbukti dengan penjualan tiket yang sesuai dengan target, dan mendapat respon masyarakat yang khususnya para pemerhati mode.

Kata kunci : Busana pesta, Upacara Batobo (Riau), Folkloric Nusantara.

ABSTRACTS

PARTY NIGHT DRESS FOR ADULT WITH SOURCE OF IDEAS BATOB CEREMONY (RIAU) IN FOLKLORIC NUSANTARA 2011 FASHION SHOW

ARRANGED BY:

Neni Sulistian
08514131027

His final project aims to : 1) Create Party Night Design for Adult with source of ideas Batobo Ceremony (Riau), Making Party Night Design for Adult with source of ideas Batobo Ceremony (Riau), 3) Held Folkloric Nusantara 2011 fashion show performing Party Night Dress which take ideas from Batobo Ceremony (Riau).

Party Night Design in this final project take source idea from batobo ceremony (Riau). It has a characteristic fashion, its own charm and uniqueness. The designs are created at this final project has a special characteristic in the form of asymmetrical design. The asymmetrical design is inspired from the farmers dress and basket used for the rice fields. The process of making clothing consists of three stages: The preparation phase, which consisted of clothing creation process (review the ideas from various media sources such as internet and various other references, the source of the selected idea are batobo ceremonies from Provence of Riau). The next step is creating works design, collection size, make the basic patterns, changing patterns, designing materials and calculate the price. Stage of implementation, including making patterns with the actual size, put the pattern on the material, cut the material, stitching material mark, baste, the first stage of the evaluation process, improved evaluation of the first stage, sewing, the evaluation process of the second stage. Stage of the evaluation includes a discussion of the overall problem encountered in the process of making clothing and evaluation of the overall results of the fit between designs with themes that are made. Organization of fashion shows held in three phases, the first stage of preparation involves determining formation of the committee structure, determining the theme, time, budget and layout stage performances. The second stage is the implementation of the performances. Folklorik Nusantara was taken as its theme, and as a sub-theme is "Secret of Batobo". Performances held on May 29, 2011 held at the Jogja Expo Center Hall Arjuna second floor, followed by 92 participants. Fashion show held on May 29, 2011 at 19:00 pm taking place in Hall Arjuna second floor of Building Jogja Expo Center (JEC), this show was followed by 92 engineering students Clothing Regular D3, D3 Non-Regular, Regular S1, and S1 Non-Regular. In this show authors get a chance to show his work in the sequence of 17. The third stage involves the evaluation of all the fashion shows as well as the overall results.

The results of this final project is a party dress with the silhouette of A which consists of a long-sleeved dresses and skirts fantasy. The materials used are materials that use zetta silk dress with a yellowish green color, for the collar, cut in the arm, at waist and bubble basket using Riau socket with a yellow diamond motif. This color was chosen because the socket Riau dominant in yellow, red and green. As for the skirt fantasy use of silk chiffon with a yellowish brown color. In fitting skirt front and back of the pelvis using sand and ornate sequin irregular halon. Fashion show is running smoothly and successfully, it is evident from the number of ticket sales (according to the target), and get a good response from the community (especially from the observer of fashion).

Key words: Fashion Party, Ceremony Batobo (Riau), Folkloric Archipelago.

MOTTO

“Demi masa. Sungguh, manusia berada dalam kerugian, kecuali orang-orang beriman dan mengerjakan kebijakan serta saling menasehati untuk kebenaran dan menasehati untuk kesabaran”

(**Q.S Al-Kausar : 1-3**)

“Sesungguhnya bersama kesulitan ada kemudahan, maka apabila engkau telah selesai (dari suatu urusan), tetaplah bekerja keras (untuk urusan orang lain). Dan hanya kepada Tuhan-Mu lah engkau berharap”

(**Q.S Al-Insyirah : 6-8**)

“Dan hanya milik Allah kerajaan langit dan bumi. Dia mengampuni siapa saja yang Dia kehendaki, dan akan mengazab siapa yang Dia kehendaki. Dan Allah Maha Pengampun dan Maha Penyayang”

(**Q.S Al-Fath : 1-4**)

HALAMAN PERSEMBAHAN

*Dengan penuh rasa syukur kepada Allah SWT, Proyek Akhir ini ku persembahkan
untuk :*

Bundaku

*Terima kasih yang tak terhingga atas dukungan Do'a yang tak pernah putus
selalu diberikan untukku semangat dan kasih sayang yang tulus selalu menyertai
langkah hidupku.*

Sahabat-sahabatku

*Terima kasih atas bantuan, dukungan, dan semangat sahabat-sahabatku kepadaku
selama ini, tidak akan kulupakan sampai akhir hayatku.*

Teman-teman Teknik Busana D3 angkatan 2008

Terima kasih atas terjalinya persahabatan kita selama ini

Almamater yang kucintai

KATA PENGANTAR

Puji syukur atas kehadirat Allah SWT, yang telah melimpahkan rahmat dan hidayah Nya sehingga Proyek Akhir dengan judul “Busana Pesta Malam Untuk Remaja Dengan Sumber Ide Upacara Batobo (Riau) Dalam Pagelaran Busana Dengan Tema *FOLKLORIC NUSANTARA*” ini dapat terselesaikan dengan baik. Proyek Akhir ini diajukan untuk memenuhi sebagian persyaratan untuk memperoleh gelar Ahli Madya D3 Teknik Busana.

Keberhasilan pembuatan Proyek Akhir ini karena dukungan dan bimbingan dari pihak-pihak lain yang membantu dalam penyusunan Proyek Akhir, untuk itu penyusun mengucapkan terima kasih yang sebesar-besarnya kepada yang terhormat :

1. Prof. Dr. Rochmat Wahab, M.Pd., M. A selaku Rektor Universitas Negeri Yogyakarta.
2. Dr. Moch. Bruri Triyono selaku Dekan Fakultas Teknik Universitas Negeri Yogyakarta.
3. Dr. Sri Wening selaku Ketua Jurusan PTBB Fakultas Teknik Universitas Negeri Yogyakarta.
4. Sri Widarwati, M.Pd. selaku Ketua Program Studi Teknik Busana Fakultas Teknik Universitas Negeri Yogyakarta dan sebagai Pembimbing Proyek Akhir yang telah membimbing, mengarahkan, dan meluangkan waktunya untuk membimbing dalam penyusunan Proyek Akhir ini.

5. Afif Ghurub Bestari, S.Pd. selaku Dosen Penasehat Akademik yang telah membantu dan memberikan pengarahan selama studi.
6. Triyanto, S.Sn., M.A. selaku sekretaris Proyek Akhir yang telah bersedia meluangkan waktu untuk menjadi sekretaris dalam Ujian Proyek Akhir.
7. Emy Budi Astuti, M. Pd. selaku penguji Proyek Akhir yang telah bersedia meluangkan waktu untuk menjadi Penguji dalam Ujian Proyek Akhir.
8. Seluruh Dosen dan staf jurusan PTBB yang telah memberikan bantuan selama ini.
9. Bunda dan semua pihak yang tidak dapat disebutkan satu persatu.

Demikain laporan Proyek Akhir ini disusun. Akhir kata penyusun berharap semoga laporan Proyek Akhir ini dapat bermanfaat bagi penyusun khususnya bagi para pembaca pada umumnya

Yogyakarta, Oktober 2011

Penyusun

DAFTAR ISI

	Halaman
HALAMAN JUDUL	i
PENGESAHAN	ii
ABSTRAK	iii
ABSRTACTS	iv
MOTTO	v
HALAMAN PERSEMBAHAN	vi
KATA PENGANTAR	vii
DAFTAR ISI	ix
DAFTAR GAMBAR	xi
DAFTAR TABEL	xiii
DAFTAR LAMPIRAN	xiv
 BAB I. PENDAHULUAN	 1
A. Latar Belakang Masalah	1
B. Batasan Istilah	5
C. Rumusan Masalah	6
D. Tujuan	7
E. Manfaat	7
 BAB II. KAJIAN TEORI	 9
A. SUMBER IDE	9
1. Pengertian Sumber Ide	9
2. Filosofi Folkloric	11
3. Sumber Ide Upacara Batabo (Riau)	14
4. Trend Fashion 2011	18
B. DISAIN	22
1. Unsur dan Prinsip Disain	22
2. Disain Busana	46
3. Disain Hiasan Busana	52
4. Disain Pelengkap Busana	55
C. BUSANA PESTA	56
1. Pengertian Busana Pesta	56
2. Penggolongan Busana Pesta	57
3. Karakteristik Busana Pesta	60
4. Pola Busana	68
5. Teknologi busana	74

D. PENCIPTAAN BUSANA PESTA MALAM UNTUK REMAJA DENGAN SUMBER IDE UPACARA BATABO (RIAU)	86
E. GELAR BUSANA	93
BAB III. PROSES PEMBUATAN DAN GELAR BUSANA	102
A. PROSES PEMBUATAN BUSANA	102
1. Persiapan	102
a. Pembuatan Gambar Kerja Busana, Gambar Kerja Hiasan Busana dan Gambar Kerja Pelengkap	102
b. Pengambilan Ukuran	111
c. Pembuatan Pola Busana	112
d. Perancangan Bahan dan Harga	147
2. Pelaksanaan	156
a. Peletakan Pola pada Bahan	157
b. Pemotongan dan Pemberian Kampuh	157
c. Penjelujuran dan Penyambungan	158
d. Evaluasi Passen I	161
e. Passen II	163
3. Evaluasi Hasil	164
B. GELAR BUSANA	167
1. Persiapan	167
a. Membentuk Panitia Pagelaran Busana	167
b. Menentukan Tema	169
c. Menentukan Tujuan Pelaksanaan	170
d. Menentukan Waktu dan Tempat Penyelenggaraan	171
e. Penentuan Anggaran	171
2. Pelaksanaan	176
3. Evaluasi Hasil	182
C. HASIL DAN PEMBAHASAN	185
1. Penciptaan Disain Busana Pesta Untuk Remaja Dengan Sumber Upacara Batabo (Riau)	185
2. Proses Pembuatan Busana Pesta Malam Untuk Remaja Dengan Sumber Ide Upacara Batabo (Riau)	187
3. Gelar Busana	189
BAB IV. KESIMPULAN DAN SARAN	191
A. KESIMPULAN	191
B. SARAN	193
DAFTAR PUSTAKA	196
LAMPIRAN	198

DAFTAR GAMBAR

	Halaman
Gambar 1. Kegiatan Batobo di Riau	16
Gambar 2. Kegiatan Batobo di Riau	16
Gambar 3. Kegiatan Batobo di Riau	17
Gambar 4. Kegiatan Batobo di Riau	17
Gambar 5. Trend Mode 2011	19
Gambar 6. Warna Primer	35
Gambar 7. Warna Sekunder	36
Gambar 8. Warna Tersier	36
Gambar 9. Bagan Penggolongan Tekstur	38
Gambar 10. Songket Riau Motif Wajik	66
Gambar 11. Motif Tepi Kain Pada Kain Songket	66
Gambar 12. <i>Design Sketching</i>	90
Gambar 13. <i>Presentation Drawing</i> Tampak Depan	91
Gambar 14 <i>Presentation Drawing</i> Tampak Belakang	92
Gambar 15. Gambar Kerja Gaun Bagian Depan	104
Gambar 16. Gambar Kerja Gaun Bagian Belakang	105
Gambar 17. Gambar Kerja Lengan	106
Gambar 18. Gambar Kerja Rok Fantasi Bagian Depan	107
Gambar 19. Gambar Kerja Rok Fantasi Bagian Belakang	108
Gambar 20. Gambar Kerja Hiasan Busana Payet Pasir dan Halon	109
Gambar 21. Gambar Kerja Pelengkap Busana	110
Gambar 22. Pola Dasar Badan Sistem Praktis Skala 1 : 6	113
Gambar 23. Pola Dasar Rok Sistem Praktis Skala 1 : 6	115
Gambar 24. Pola Pengembangan Rok Sesuai Disain Skala 1 : 6	117
Gambar 25. Mengubah Pola Gaun Bagian Depan Skala 1 : 6	119
Gambar 26. Mengubah Pola Gaun Bagian Belakang Skala 1 : 6	120
Gambar 27. Pola Dasar Lengan Sistem Praktis Skala 1 : 6	121
Gambar 28. Pola Lengan Panjang Skala 1 : 6	122
Gambar 29. Mengubah Pola Lengan Skala 1 : 6	123
Gambar 30. Mengubah Pola Lengan Skala 1 : 6	124
Gambar 31. Mengubah Pola Lengan Skala 1:6	124
Gambar 32. Pecah Pola Lengan Skala 1 : 6	125
Gambar 33. Mengubah Pola Lengan <i>Lining</i> Skala 1 : 6	124
Gambar 34. Pecah Pola Lengan <i>Lining</i> Skala 1 : 6	126
Gambar 35. Mengubah Pola Kerah Fantasi $\frac{1}{2}$ Tegak Bagian Kanan Skala 1 : 6	127
Gambar 36. Mengubah Pola Kerah Fantasi $\frac{1}{2}$ Tegak Bagian Kiri Skala 1 : 6	128
Gambar 37. Pola Rok Kerut Untuk Sifon Sutra Skala 1 : 6	129
Gambar 38. Pola Rok Kerut Untuk Tulle Halus Skala 1 : 6	130
Gambar 39. Pola Paspoille Skala 1 : 6	131
Gambar 40. Pola Ban Pinggang Pada Rok Skala 1:6	131

Gambar 41. Pola Untuk Membuat Gelembung Keranjang Skala 1 : 6	132
Gambar 42. Pola Potongan Pada Lengan Skala 1 : 6	133
Gambar 43. Pecah Pola Gaun Dan Lapisan Bagian Depan Skala 1 : 6 ...	134
Gambar 44. Pecah Pola Gaun Dan Lapisan Bagian Belakang Skala 1 : 6	135
Gambar 45. Pecah Pola Lengan Skala 1 : 6	136
Gambar 46. Pecah Pola Lengan Skala 1:6	136
Gambar 47. Pola Paspoille Skala 1:6	137
Gambar 48. Pola Pas Panggul Rok Bagian Depan Skala 1 : 6	137
Gambar 49. Pola Pas Panggul Rok Bagian Belakang Skala 1 : 6	137
Gambar 50. Pecah Pola Gaun Bagian Depan Skala 1 : 6	138
Gambar 51. Pecah Pola Gaun Bagian Belakang Skala 1 : 6	139
Gambar 52. Pecah Pola Lengan Skala 1 : 6	140
Gambar 53. Pola Pas Panggul Pada Rok Bagian Depan Skala 1 : 6	140
Gambar 54. Pola Pas Panggul Pada Rok Bagian Belakang Skala 1 : 6 ...	141
Gambar 55. Pecah Pola Kerah Fantasi $\frac{1}{2}$ Tegak Bagian Kanan Dan Kiri Skala 1:6	141
Gambar 56. Pola Ban Pinggang Rok Skala 1 : 6	141
Gambar 57. Pola Untuk Membuat Gelembung Keranjang Skala 1 : 6	142
Gambar 58. Pola Potongan Pada Lengan Skala 1 : 6	142
Gambar 59. Pola <i>Interfacing</i> Kerah Bagian Kanan Dan Kiri Skala 1 : 6	143
Gambar 60. Pola <i>Interfacing</i> Ban Pinggang Pada Rok Skala 1 : 6	143
Gambar 61. Pola <i>Interfacing</i> Pas Panggul Pada Rok Bagian Depan Skala 1 : 6	143
Gambar 62. Pola <i>Interfacing</i> Pas Panggul Pada Rok Bagian Belakang Skala 1 : 6	144
Gambar 63. Pecah Pola <i>Interfacing</i> Bagian Badan Dan Lapisan Skala 1 : 6	144
Gambar 64. Pola <i>Interfacing</i> Lapisan Gaun Pada Bagian Belakang Skala 1 : 6.....	145
Gambar 65. Pecah Pola <i>Interfacing</i> Kerah Bagian Kanan Dan Kiri Skala 1 : 6	145
Gambar 66. Pola <i>Interfacing</i> Paspoille Skala 1 : 6	146
Gambar 67. Pola <i>Interfacing</i> Potongan Pada Lengan Skala 1 : 6	146
Gambar 68. Rancangan Bahan Gaun Skala 1 : 6	149
Gambar 69. Rancangan Bahan Gaun Skala 1 : 6	150
Gambar 70. Rancangan Bahan Songket Skala 1 : 6	151
Gambar 71. Rancangan Bahan Rok Kerut Skala 1 : 6	152
Gambar 72. Rancangan Bahan Rok Kerut Skala 1 : 6	153
Gambar 73. Rancangan Bahan <i>Interfacing</i> Kain Pasir Skala 1 : 6	154
Gambar 74. Rancangan Bahan <i>Interfacing</i> M33 Skala 1 : 6	155
Gambar 75 Bentuk Tropi Kejuaraan <i>FOLKLORIC NUSANTARA</i>	181

DAFTAR TABEL

	Halaman
Table 1. Rancangan Harga	156
Table 2. Evaluasi Passes I	161
Table 3. Evaluasi Proses II	164
Table 4. Anggaran Dana Pagelaran Busana “ <i>FOLKLORIC NUSANTARA</i> ”	173

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1. *Layout Panggung*

Lampiran 2. *Layout Banner*

Lampiran 3. Disain *Pamflet* Pagelaran

Lampiran4. Foto Model Tampak Depan Dokumentasi Anton & Wawan 2011

Lampiran 5. Foto Model Tampak Belakang Dokumentasi Anton & Wawan 2011

Lampiran 6. Foto Model Dengan *Designer* Dokumentasi Anton & Wawan 2011

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Kata busana diambil dari bahasa Sansekerta “bhusana” namun dalam bahasa Indonesia terjadi pergeseran arti menjadi padanan pakaian. Busana merupakan segala sesuatu yang kita pakai mulai dari ujung rambut sampai ujung kaki dan busana ini merupakan busana pokok, pelengkap (milineris dan aksesoris), dan tata rias. Sedangkan pakaian merupakan merupakan bagian dari busana yang tergolong pada busana pokok. Jadi pakaian merupakan busana pokok yang digunakan untuk menutupi bagian-bagian tubuh. Busana merupakan salah satu kebutuhan pokok manusia, disamping kebutuhan makan dan tempat tinggal, hal ini sudah dirasakan manusia sejak jaman dahulu dan berkembang seiring dengan perkembangan kebudayaan dan peradaban manusia.

Seiring dengan perkembangan kebudayaan dan peradaban manusia, kini busana tidak hanya satu model dan satu jenis saja. Kebutuhan manusia akan busana menyebabkan munculnya satu kebutuhan berbusana bisa dipakai dalam berbagai waktu, kesempatan, dan jenis busana tersebut. Selain untuk memenuhi salah satu kebutuhan manusia masa kini busana yang dipakai juga dapat mencerminkan kepribadian dan status sosial sifemakai juga dapat

menyampaikan pesan atau *image* kepada orang yang melihat. Oleh sebab itu, perlu diperhatikan dan dipertimbangkan hal-hal dalam berbusana, sehingga diperoleh busana yang serasi, indah, dan menarik.

Salah satu contohnya adalah busana pesta malam, busana yang diminati oleh wanita, khususnya remaja. Busana pesta malam adalah busana yang berbeda dengan busana lainnya. Selain memiliki banyak keistimewaan dan keunikkan pembuatannya juga sedikit rumit dari busana yang lainnya. Mulai dari pola, pemotongan kain, pemilihan bahan, dan tekstur kain, dan lain lain. Busana pesta juga dilengkapi dengan berbagai aksesoris yang membuat busana tersebut menjadi terlihat indah dan anggun. Busana pesta memiliki dua jenis kategori yaitu busana pesta malam *cocktail dress* dan busana pesta malam *evening dress*. Busana pesta malam *cocktail dress* adalah busana pesta yang pemilihan bahannya cenderung ringan, melangsai, dan lembut, didominaskan warna-warna cerah yang berwarna-warni. Dalam busana *cocktail* tidak akan terlihat adanya potongan busana yang mencapai atau menyentuh lantai, melainkan potongan mini serta *simple*. Sedangkan busana pesta malam *evening dress* adalah busana pesta malam hari yang memakai bahan-bahan yang berkualitas tinggi lengkap dengan hiasan dan aksesorisnya yang menjadikan busana tersebut menjadi mewah. Pada kesempatan ini penulis membuat busana pesta malam *evening dress*.

Dalam menciptakan busana pesta yang menarik, perlu dipertimbangkan beberapa hal, hal pertama yang harus dipertimbangkan adalah sumber ide yang memiliki kesesuaian tema “*FOLKLORIC NUSANTARA*” yang

terinspirasi dari kekayaan budaya dan tradisi Indonesia diantaranya keanekaragaman budaya Indonesia. Tema tersebut dipilih dengan tujuan untuk mendekatkan mahasiswa dan masyarakat umum dengan budaya dan tradisi yang merupakan kekayaan bangsa Indonesia terutama kebudayaan yang kurang diangkat dalam dunia *fashion*.

Membuat suatu karya busana, penuangan ide yang kreatif sangat diperlukan untuk menciptakan suatu disain busana. Ide dapat diambil dari berbagai hal yang ada disekeliling kita. Misalnya dari peristiwa yang terjadi, dari bentuk-bentuk alami, dari model busana yang ada dan kemudian dikembangkan ke model lain, juga dapat dari keanekaragaman busana dari berbagai daerah yang kemudian dikembangkan menjadi model yang lebih atraktif.

”Remaja merupakan suatu periode atau masa tumbuhnya seseorang dalam masa transisi dari anak-anak ke masa dewasa, yang meliputi semua perkembangan yang dialami sebagai persiapan memasuki masa dewasa” (Borring E. G, 1990). “Pertumbuhannya yang cepat pada tubuh remaja dari luar maupun dalam, membawa akibat yang tidak sedikit terhadap sikap, perilaku, kesehatan, serta kepribadian remaja. Remaja berada pada rentang usia 13-19 tahun” (Papalia dan Olds, 2001). Remaja secara psikolog memiliki karakteristik yang cepat bosan, emosi tidak labil, sangat dinamis, mudah terpengaruh, daya fikir yang matang dalam berbusana selalu ingin tampil trendi atau *up to date*, maka perlu alternative disain busana yang lebih bervariatif. Penulis membuat busana pesta malam ini bertujuan untuk

menambah wawasan dan jenis pakaian yang pantas untuk busana pesta malam bagi kalangan remaja.

Sesuai dengan trend mode 2011 dan ketentuan penciptaan Proyek Akhir serta tema yang diangkat, penyusun mendesain busana pesta untuk remaja dengan sumber ide Upacara Batobo dengan ciri siluet asimetris dari baju petani dan keranjang. Maksud siluet asimetris dari baju petani adalah baju yang tidak beraturan dan saling bertabrakan, misalnya seorang petani yang disawah mengenakan kemeja pada bagian luar tanpa dikancingkan dan didalam masih menggunakan kaos. Dan kadang pula petani perempuan mengenakan jarit dan didalamnya mengenakan celana, jarit tersebut ditarik di atas dan diikat dengan selendang sehingga memudahkan pekerjaannya. Kemeja yang digunakan petani biasanya panjang, dalam keadaan bekerja, lengan kemeja dilipat ke atas, kadang lipatan lengan dan panjang lengan setelah dilipat tidak sama. Keranjang didapat dari keranjang yang sering dipakai untuk mengangkut hasil tani, ada juga yang menyebut keranjang ini tenggok.

Pembuatan busana pesta malam untuk remaja dengan sumber ide Upacara Batobo (Riau) merupakan perwujudan dari Tugas Akhir mahasiswa Program Studi Teknik Busana D3 Universitas Negeri Yogyakarta. Busana pesta yang telah dibuat ditampilkan dalam suatu pagelaran busana, hal ini bertujuan untuk mempromosikan busana hasil karya mahasiswa Universitas Negeri Yogyakarta dan untuk melatih mahasiswa agar dapat menyelenggarakan suatu pagelaran busana. Pagelaran busana pada tahun ini mengangkat tema umum

“FOLKLORIC NUSANTARA” yang diselenggarakan pada hari minggu 29 Mei 2011 di Hall Arjuna lantai 2 Jogja Expo Center (JEC). Tema umum ini dibuat lebih difokuskan dari kain seluruh nusantara.

B. Batasan Istilah

Agar penulisan laporan Tugas Akhir ini tidak menyimpang dari tujuan, maka penulis membatasi pengertian-pengertian dari judul diatas.

1. Busana Pesta Malam

Busana pesta malam adalah busana yang dapat dipakai pada kesempatan pesta dari waktu matahari terbenam sampai waktu berangkat tidur, baik yang bersifat resmi atau tidak resmi dengan memakai hiasan, pelengkap, dan yang istimewa sehingga memiliki kesan mewah.

2. Remaja

Merupakan suatu periode atau masa tumbuhnya seseorang dalam masa transisi dari anak-anak ke masa dewasa, yang meliputi semua perkembangan yang dialami sebagai persiapan memasuki masa dewasa. Remaja berada pada rentang usia 13-19 tahun.

3. Sumber Ide Upacara Batobo (Riau)

Segala sesuatu yang dapat menimbulkan ide seseorang untuk menciptakan disain baru dengan sumber ide upacara Batobo. Dalam pagelaran ini sumber idenya adalah pakaian untuk kesawah yang bersiluet asimetris dan seperti keranjang yang terletak pada bagian panggul.

Batobo berasal dari daerah Riau. Batobo adalah sebutan untuk gotong-royong. Batobo dilakukan untuk meringankan pekerjaan pertanian seseorang, dengan demikian pekerjaan akan lebih cepat selesai dan lebih mudah.

Berdasarkan uraian di atas dapat dijelaskan bahwa yang dimaksud busana pesta malam untuk remaja dengan sumber ide Upacara Batobo adalah busana yang dikenakan remaja usia 13 tahun sampai 19 tahun yang akan beranjak dewasa untuk kesempatan pesta malam menggunakan sumber ide yaitu Upacara Batobo.

C. Rumusan Masalah

Berdasarkan uraian latar belakang diatas, maka permasalahan yang akan dibahas adalah sebagai berikut :

1. Bagaimana mencipta disain busana pesta malam untuk remaja dengan sumber ide Upacara Batobo (Riau)?
2. Bagaimana membuat busana pesta malam untuk remaja dengan sumber ide Upacara Batobo (Riau)?
3. Bagaimana menyelenggarakan pagelaran busana dengan tema “*FOLKLORIC NUSANTARA*” dapat menampilkan busana pesta malam untuk remaja dengan sumber ide Upacara Batobo (Riau) dalam suatu bentuk pagelaran busana?

D. Tujuan

Sesuai dengan rumusan masalah diatas, tujuan yang ingin dicapai dari penulis Tugas Akhir ini adalah :

1. Dapat mencipta disain busana pesta malam untuk remaja dengan sumber ide Upacara Batobo (Riau).
2. Dapat membuat busana pesta malam untuk remaja dengan sumber ide Upacara Batobo (Riau).
3. Dapat menyelenggarakan pagelaran busana dengan tema “*FOLKLORIC NUSANTARA*” menampilkan busana pesta malam untuk remaja dengan sumber ide Upacara Batobo (Riau) dalam suatu bentuk pagelaran busana yang diadakan oleh mahasiswa Teknik Busana.

E. Manfaat

1. Bagi Penyusun
 - a. Dapat menambah pengetahuan tentang pembuatan busana pesta malam untuk remaja.
 - b. Dapat mengasah dan menerapkan kemampuan, keahlian, dan pengetahuan yang dimiliki kedalam karya nyata.
 - c. Dapat mendorong, memotifasi, dan melatih agar lebih kreatif dalam menciptakan karya baru.

2. Bagi Program Studi

- a. Untuk menambah informasi tentang busana yang dapat dijadikan inspirasi dalam mencipta disain.
- b. Melahirkan designer-designer yang handal sehingga mampu bersaing di dunia luar.
- c. Mensosialisasikan karya cipta mahasiswa Program Studi Teknik Busana Universitas Negeri Yogyakarta kepada masyarakat dan dunia industri busana.

3. Bagi Masyarakat

- a. Memperoleh wawasan tentang berbagai macam busana.
- b. Memperoleh informasi bahwa mahasiswa Teknik Busana Fakultas Teknik Universitas Negeri Yogyakarta mampu menciptakan hasil karya busana yang dapat diterima oleh pengamat mode maupun kalangan masyarakat.

BAB II

KAJIAN TEORI

A. SUMBER IDE

1. Pengertian Sumber Ide

“Sumber ide adalah segala sesuatu yang dapat menimbulkan ide seseorang untuk menciptakan disain baru” (Sri Widarwati, 1996 : 58). Untuk mengembangkan mode busana perlu adanya sumber ide. Sumber ide dapat diambil dari benda-benda yang ada disekeliling kita dan peristiwa-peristiwa yang terjadi untuk menciptakan kreasi baru dalam menciptakan busana.

“Sumber ide merupakan langkah awal yang harus diperhatikan membuat sebuah disain. Sumber ide juga diartikan sesuatu atau sumber yang dapat merangsang lahirnya suatu kreasi” (Widjiningsih, 2000). Dalam membuat hasil karya dengan pedoman pada sumber ide yang sudah ada berarti mengambil unsur yang terdapat pada sumber acuan untuk menciptakan kreasi baru.

a. Macam-Macam Sumber Ide

Segala garis besar sumber ide dalam menciptakan suatu disain busana menurut Chodiyah dan Wisri A Mamdy (1982 : 72) dikelompokan menjadi tiga yaitu :

1. Sumber ide busana penduduk dunia termasuk pakaian-pakaian adat disuatu wilayah didunia, contoh pakaian yang dijadikan sumber ide misalnya Ceongsam (Cina), Kebaya (Jawa), Kimono (Jepang).
2. Sumber ide dari peristiwa-peristiwa penting nasional maupun internasional misalnya pakaian Olimpiade, SEA Games, PON, hari Kartini, dll.
3. Sumber ide dari benda-benda alam, misalnya bentuk dan warna pada flora dan fauna, bentuk bintang, bulan sabit, matahari, dll.

Berdasarkan pendapat di atas dapat diketahui bahwa sumber ide adalah segala sesuatu yang dapat menimbulkan ide seseorang untuk menciptakan disain ide baru sehingga dapat merangsang lahirnya suatu kreasi. Dalam busana pesta malam untuk remaja dengan sumber ide Upacara Batobo (Riau) mengambil sumber ide dari benda-benda alam, misalnya bentuk dan warna flora dan fauna, bentuk binatang, bulan sabit, matahari, dll.

b. Cara Pengambilan Sumber Ide

Macam-macam sumber ide tersebut tidak harus mengambil secara keseluruhan, malinkan dapat mengambil bagian-bagian tertentu yang dianggap menarik untuk dijadikan sumber ide. Menurut Chodiyah dan Wisri A Mamdy (1998) pengambilan sumber ide adalah :

1. Ciri khusus dari sumber ide, misalnya baju kimono dimana ciri khususnya terletak pada lengan dan krah.
2. Warna dari sumber ide, misalnya warna bunga kamboja yang berwarna putih dan kuning.
3. Bentuk luar atau siluet dari sumber ide, misalnya bentuk burung merak.
4. Tekstur dari sumber ide, misalnya pakaian wanita Bangkok bahan yang digunakan dari bahan sutra.

Mengembangkan sumber ide yang akan dituangkan dalam menciptakan busana, hendaklah terlebih dahulu mengetahui detail-

ditail dari suatu ide yang akan dipakai. Suatu kreasi tidak terpancang dari syarat-syarat tertentu yang baku, hanya saja sumber ide yang diambil jelas terlihat pada disain dan pembuatan busana sehingga orang yang melihat disain kita akan menggali sumber ide tersebut. “Setiap orang akan mempunyai cara pandang yang berbeda terhadap suatu sumber ide, tergantung dimana segi penglihatannya. Oleh karena itu, dengan sumber ide yang sama akan menghasilkan karya yang berbeda” (Sri Widarwati, 1995 : 58).

Berdasarkan pendapat diatas dapat diketahui bahwa cara pengambilan sumber ide itu dapat mengambil bagian-bagian tertentu yang dianggap penting yang menjadi ciri khas dan menarik untuk dijadikan sumber ide dan hendaknya terlebih dahulu mengetahui detail-ditail dari suatu ide yang akan dipakai.

2. Filosofi *Folkloric*

Folklore menurut Alan Dundes adalah “*Folk*” berarti sekelompok orang yang memiliki ciri-ciri pengenal fisik, sosial, kebudayaan sehingga dapat dibedakan dari kelompok-kelompok lainnya. “*Lore*” adalah tradisi. Menurut pendapat umum *Folklore* adalah kebudayaan suatu masyarakat yang tersebar dan diwariskan turun temurun secara tradisional, disertai garak isyarat atau alat bantu pengikat. (www.Google.com, Foklore.htm)

Menurut pendapat diatas *Folklore* adalah suatu tradisi dari nenek moyang yang tersebar dan turun temurun dimasyarakat secara tradisional, masyarakat ini bukan masyarakat luas namun

masyarakat pada kelompok tertentu, maka setiap kelompok masyarakat tertentu mempunyai tradisi yang berbeda-beda sesuai dengan tradisi yang turun kan nenek moyang masing-masing.

James Dananjaya (seorang ahli *Folklor*) menyebutkan sembilan ciri *Folklore* (www.google.com, Folklore.htm), yaitu sebagai berikut :

- a. Penyebaran dan pewarisannya bisa dilakukan secara lisan, disebarluaskan melalui tutur kata atau dari mulut kemulut.
Contohnya : mitos.
- b. Folklore bersifat tradisional, terkait dalam bentuk aturan yang berlaku.
Contohnya : Pakaian Tradisional.
- c. Folklore bersifat anonym, karena nama penciptanya tidak diketahui.
Contohnya : Permainan Rakyat.
- d. Folklore memiliki pola tertentu, sering menggunakan kata-kata klise,
Contohnya : seperti untuk menggambarkan kecantikan seseorang dikatakan “wajahnya seperti bulan empat belas hari”, “menurut Empunya cerita” atau “Sohibul Hikayat” dan untuk meutup cerita “Demikianlah konon berbahagia”, dan lain-lain.
- e. Folklore memiliki fungsi dalam kehidupan bersama suatu masyarakat, seperti penghibur, alat pendidikan, protes social dan sebuah proyeksi dari keinginan yang terpendam.
Contohnya : Teater Rakyat.
- f. Folklore adalah milik bersama dari masyarakat tertentu
Contoh : adat istiadat dan Upacara adat.

Jan Harold Brunvand, seorang ahli *Folklor* Amerika Serikat, membagi *Folklor* ke dalam tiga kelompok besar berdasarkan tipenya yaitu *Folklor* lisan, sebagian lisan, dan bukan lisan (www.Google.com, Sentra-Edukasi.com).

1) *Folklor Lisan*

Folklor jenis ini dikenal juga sebagai fakta mental (*mentifact*) yang meliputi sebagai berikut:

- a. Bahasa rakyat seperti logat bahasa (dialek), slang, bahasa tabu, otomatis.
- b. Ungkapan tradisional seperti peribahasa dan sindiran.
- c. Pertanyaan tradisional yang dikenal sebagai teka-teki.
- d. Sajak dan puisi rakyat, seperti pantun dan syair.
- e. Cerita prosa rakyat, cerita prosa rakyat dapat dibagi ke dalam tiga golongan besar, yaitu :

a) Mite (*myth*)

Adalah cerita prosa rakyat yang mengandung konsepsi tentang dongeng suci mengenai kehidupan para dewa dan makhluk halus pada sebuah kebudayaan suatu masyarakat. Contohnya : Nyi Roro Kidul, Ramayana, dan lain-lain.

b) Legenda (*legend*)

Merupakan cerita prosa rakyat yang dianggap sebagai suatu kejadian yang benar-benar pernah terjadi. Contohnya : legenda Wali Songo, Ande-ande Lumut, dan lain-lain.

c) Dongeng (*folktale*)

f. Nyanyian rakyat dianggap sebagai salah satu bentuk (genre) *Folklore* yang terdiri dari teks dan lagu beredar secara lisan diantara anggota kolektif tertentu dan mempunyai banyak varian. Contoh : Nina Bobo, Rambate rata, dan lain-lain.

2) ***Folklor sebagian Lisan***

Folklor ini dikenal juga sebagai fakta sosial (*sosiofact*), meliputi sebagai berikut:

- a. Kepercayaan dan takhayul.
- b. Permainan dan hiburan rakyat setempat.
- c. Teater rakyat, seperti lenong, ketoprak, dan ludruk.
- d. Tari rakyat, seperti tayuban, doger, jaran, kepang, dan ngibing, ronggeng.
- e. Adat kebiasaan, seperti pesta selamatan, dan khitanan.
- f. Upacara tradisional seperti tingkeban, turun tanah, dan temu manten.
- g. Pesta rakyat tradisional seperti bersih desa dan meruwat.

3) ***Folklor Bukan Lisan***

Folklor ini juga dikenal sebagai artefak meliputi sebagai berikut:

- a. Arsitektur bangunan rumah yang tradisional, seperti Joglo di Jawa, Rumah Gadang di Minangkabau, Rumah Betang di Kalimantan, dan Honay di Papua;
- b. Seni kerajinan tangan tradisional,
- c. Pakaian tradisional;
- d. Obat-obatan rakyat;
- e. Alat-alat musik tradisional;
- f. Peralatan dan senjata yang khas tradisional;
- g. Makanan dan minuman khas daerah.

Menurut uraian diatas, tema pagelaran “*FOLKLORIC*

NUSANTARA” mengambil sumber ide upacara adat atau upacara tradisional pada masing-masing daerah yang sudah dipilih.

3. Sumber ide Upacara Batobo (Riau)

Untuk mengembangkan suatu rancangan busana perlu adanya sumber ide. Dimana sumber ide itu diperlukan untuk merancang lahirnya suatu kreasi yang baru.

Sumber ide yang yang dapat diambil penulis adalah bentuk dari sebagian yang dikenakan oleh Upacara Batobo di Riau yang telah dimodifikasi untuk saat ini. Karena bertema “*FOLKLORIC NUSANTARA*” yang berari mengeksplor ciri khusus dari pakaian daerah maupun yang terkandung didalam nusantara Indonesia. Dalam hal ini penulis beranggapan bahwa keetnikan suatu daerah harus dilestarikan, karena itu merupakan warisan bangsa.

Dari upacara tersebut maka perancang menciptakan busana pesta malam dengan mengambil ciri khusus dari sumber ide yaitu Upacara Batobo. Tetapi setelah mengalami perubahan disain, maka ada bentuk transformasi. Kata transformasi berasal dari dua kata dasar, “trans dan form”. Trans berarti melintasi dari satu sisi ke sisi yang lain (*across*), atau melampaui (*beyond*) dan kata form berarti bentuk. Transformasi mengandung makna perubahan bentuk yang lebih dari atau melampaui perubahan bungkus luarnya saja. Transformasi sering diartikan adanya perubahan atau perpindahan bentuk yang jelas, pemakaian kata transformasi menjelaskan perubahan yang bertahap dan terarah tetapi tidak radikal. Dalam hal penciptaan disain busana dengan menggunakan transformasi penting untuk diperhatikan. Dimana perubahan bentuk dari

disain sumber ide menjadi disain busana yang seutuhnya dengan sedikit perubahan tetapi tidak meninggalkan ciri khususnya.

Batobo budaya yang berasal dari daerah di Riau. Batobo adalah Sebutan untuk gotong royong. Batobo dilakukan untuk meringankan pekerjaan pertanian seseorang, dengan demikian akan lebih cepat selesai dan lebih mudah. Batobo di dirikan dalam sebuah kelompok, yang mempunyai seorang ketua untuk mengatur jadwal kerja setiap anggota. Kebanyakan kelompok batobo melakukan kegiatan secara bergiliran untuk setiap anggota kelompok batobo, misalnya hari ini Si A mendapat giliran, maka kelompok harus mengerjakan sawah atau ladang si A pada hari ini. dan besok adalah giliran Si B. Jika pada saat gilirannya, seorang anggota kelompok Batobo bebas untuk menentukan pekerjaan apa yang harus dilakukan kelompoknya, tetapi masih dalam kesanggupan anggota-anggotanya.

Uniknya untuk menyemangati dalam bekerja, kelompok Batobo sering mengadakan acara Mangonji (Masakan sejenis Bubur yang terbuat dari tepung, dan santan kelapa. Dimasak dalam kuali yang besar, kemudian diadakan doa bersama). Biasanya Kelompok batobo mengadakan ini pada saat musim menuai tiba. Tidak hanya itu, Batobo juga sering di irangi dengan rarak godang. Rarak godang ini adalah semacam permainan alat musik tradisional, seperti Talempung, Gong, Gendang, dan lain-lain yang melantunkan instrumen-instrumen lagu-lagu daerah yang sudah sejak lama di kenal di masyarakat. (www.Google.com,

[Home](#) > [CASCISCUS](#) > [THE LOUNGE](#) > Batobo, Budaya Gotong Royong, Ciri Khas Bangsa Indonesia).



Gambar 1. Kegiatan batobo di Riau ([www.Google.com](#), [Home](#) > [CASCISCUS](#) > [THE LOUNGE](#) > Batobo, Budaya Gotong Royong, Ciri Khas Bangsa Indonesia).



Gambar 2. Kegiatan batobo di Riau ([www.Google.com](#), [Home](#) > [CASCISCUS](#) > [THE LOUNGE](#) > Batobo, Budaya Gotong Royong, Ciri Khas Bangsa Indonesia).



Gambar 3. Kegiatan batobo di Riau (www.Google.com, [Home](#) > [CASCISCUS](#) > [THE LOUNGE](#) > Batobo, Budaya Gotong Royong, Ciri Khas Bangsa Indonesia).



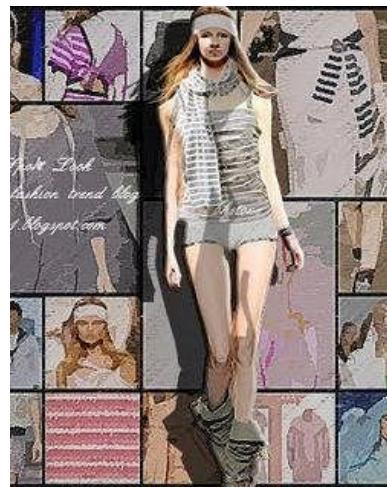
Gambar 4. Kegiatan batobo di Riau (www.Google.com, [Home](#) > [CASCISCUS](#) > [THE LOUNGE](#) > Batobo, Budaya Gotong Royong, Ciri Khas Bangsa Indonesia).

Dari sumber ide Upacara Batobo, maka perancang menciptakan disain busana pesta malam dengan mengambil ciri khusus yaitu dari sumber ide pakaian petani dan keranjang. Pakaian petani dikembangkan menjadi siluet asimetris, karena pakaian petani yang bercocok tanam disawah tidak beraturan.

Berdasarkan uraian diatas, sumber ide yang menarik pada Upacara Batobo dan dikembangkan pada busana adalah Pakaian petani dikembangkan menjadi siluet asimetris dan keranjang yang didapat dari keranjang yang sering dipakai untuk mengangkut hasil tani, ada juga yang menyebut keranjang ini tenggok.

4. Trend fashion 2011

Lahir kesepakatan hasil dari seminar bertema Trend 2011 *Surf-vival* yang melibatkan Asosiasi Perancang dan Pengusaha Mode Indonesia (APPMI), *Jakarta Fashion Food Festival (JFFF)*, dan lembaga sosial *Indonesia Creative Center (ICC)* di Mall Kelapa Gading, Jakarta Utara. Trend 2011 mengelompokan empat tema utama yaitu technatura, replay, wonderlush, dan hullabaloo. Dari panduan trend tersebut, perlu mengadakan pelatihan kepada komunitas yang tertarik di bidang *fashion*, karena panduan baru merupakan dasarnya tentang trend, dan banyak lagi tentang turunannya, seperti pemilihan bahan, pemilihan motif, dan warna. Upaya memperkuat dan memperkenalkan panduan Trend 2011 itu, Dina bersama Kementerian Perindustrian akan mengadakan *workshop* di delapan kota di Indonesia, yaitu Jawa Barat, Jawa Timur, Jawa Tengah, Banten, Makassar, Yogyakarta, Bali, dan Lombok.



Gambar 5. Trend Mode 2011 (www.google.com, Sumber :

<http://www.lintasberita.com/go/1079979>)

1) **Technatura**

Tema ini mengacu pada keseimbangan antara alam dan teknologi, menampilkan sesuatu yang inovatif, ergonomis, serta *casual* dan elegan. Didominasikan warna-warna *light*, seperti warna pastel, hijau muda, ungu, dan beige (warna kuning air). Gaya busana lebih elegan, klasik, rapi dan tidak banyak detail. Mungkin ada detail yang sedikit rumit, tapi diusahakan bisa dipakai senyaman mungkin. Misalnya, akan hadir busana muslim ber-kapuchon yang bisa menjadi pengganti kerudung, atau palet warna netral monokrom dengan sedikit aksen warna terang.

Pada tema Technatura ini lima unsur hadir dalam *Organic Form* yang menginspirasi bentuk menyerupai struktur natural seperti tulang dan struktur tanaman micro. Sementara *Neo-Living* hadir sederhana dalam apresiasi spiritual pada alam, *Mimicry*, *Outpost*, juga *Light Lines* tampil dengan garis natural dan sederhana.

2) **Wonderlush**

Alam menjadi sumber inspirasi yang menghasilkan bentuk-bentuk baru. Sifatnya lebih dinamis dengan banyak eksplorasi bentuk dan warna, efek kilau seperti pantulan air atau gua dengan pendar cahaya, yang ditampilkan lewat penggunaan kristal Swarovski diatas kain. Bentuk-bentuk binatang juga menjadi inspirasi dalam mengolah busana. Misalnya tekstur kain menyerupai kulit reptile, struktur tubuh serangga yang berbuku-buku bisa menjadi inspirasi detail busana, atau kombinasi warna yang terinspirasi bulu burung Merak. Gaya busana jauh dari kesan romantis dan *girlie*, tapi dramatis. Banyak permainan

motif dan warna gradasi, serta gaya *simple* dengan aksen dan siluet baru.

Eksplorasi alam tersebut melahirkan unsur *Infinite Discovery* yang hadir dari koneksi alam yang tidak terjamah. *Ancient Luxury* menghadirkan kemewahan ragam bentuk dan warna budaya. *Subterranean Luminosity* mengangkat kekayaan makhluk–makhluk yang mengeluarkan cahaya dan warna yang indah. *Nature Glam* menghadirkan kemewahan alam, sementara untuk *Secret Garden* mengeksplorasi dunia flora yang variatif, eksotis, dan inspiratif.

3) **Reply**

‘Memainkan kembali’, unsur ini mengakomodasi mereka yang lebih suka bermain warna. Banyak permainan tekstur dan warna yang terang dan kuat, dimana dua atau tiga warna saling kontras. Sesuatu yang serius ditampilkan lebih fun dan setiap produk punya karakter yang menggambarkan emosi, ikon, atau simbol. Meski banyak unsur ‘permainan’, gaya dibuat *simple*. Misalnya gaya busana tumpuk dengan satu warna, potongan kaos yang diberi sentuhan batik, *patchwork* atau sisa bahan, atau gaun *simple* dengan aksen ruffle di bahu.

Sifat customized dan lebih personal, mengikuti hasrat diri. Dengan unsur *emoticons* dalam kesan ceria dan santai, *Simplicity* lebih mengutamakan fungsi dan menghindari detail. Gaya hidup kaum pecinta travelling juga dihadirkan dalam unsur *City Wanderer* yang inspirasinya datang dari budaya mobile. Ada juga unsur *Recraft* yang mendaur ulang barang usang menjadi barang yang kembali berguna, sementara *Play Me* menghadirkan sisi personal dengan sentuhan pribadi, detail–detail yang begitu mewakili diri.

4) **Hullabaloo**

Secara harfiah bisa diartikan keonaran atau kebisingan. Pada rancangan busana, unsur ini muncul lewat distorsi bentuk yang tidak beraturan, namun tetap menghasilkan keindahan. Gaya busana lebih berani dan ekspresif, misalnya efek motif yang seperti ditarik, kerah yang di *twist*, anyaman yang terlihat rusak, motif tenun yang nampak salah, efek warna seperti berkarat, logam yang menghitam atau kulit yang sudah terkelupas. Secara garis besar, hollabaloo menampilkan gaya klasik dengan *pattern* yang baru.

Ketidak-teraturan dan perpaduan klasik plus modern menjadi sebagian unsur pembentuk tema ini. Terbagi dalam unsur *Mysterious Curious*, yaitu simpang siur yang menghasilkan harmoni, ada pula *Mutant Manifest* yang justru mendistorsi bentuk yang menghasilkan keunikan. *Romantic Return* dengan ide abad pertengahan, *Clockwork Culture* memadukan unsur teknologi modern dengan gaya klasik, juga

memadukan unsur timur dan barat, penuh dengan bentuk dan pola Eksotik. (www.google.com, home : © 2003-2011 KapanLagi.com. Ragam Tema 'Back To Nature' Untuk Tren Fashion 2011).

Berdasarkan uraian diatas, paduan trend produk industri kreatif di Indonesia yang melakukan peninjauan di pusat mode Hong Kong adalah Technatura yang mengacu pada keseimbangan alam dan teknologi yang menampilkan sesuatu yang inovatif, casual dan elegan. Contohnya akan hadir busana muslim ber-kapuchon yang bisa menjadi pengganti kerudung, dan lain-lain. Wonderlush sumber inspirasinya adalah alam, inspirasi alam ini akan menghasilkan bentuk-bentuk baru, contohnya tekstur kain yang menyerupai kulit reptile, dan lain-lain. Reply yang mengakomodasi yang lebih suka bermain warna, misalnya kaos yang diberi sentuhan batik, dan lain-lain. Hollabaloo, unsur ini muncul lewat distorsi bentuk tidak beraturan namun menghasilkan keindahan, contohnya anyaman yang dibuat terlihat rusak, dan lain-lain.

Untuk membuat suatu busana, selain sumber ide juga penting diperhatikan, yaitu trend fashion yang sedang membuming agar tidak kelihatan norak. Disini selain sumber Ide Upacara Batobo yang mengambil ciri pakaian petani dan siluet keranjang, perancang menggunakan trend 2011 yaitu *technatura* (Tema ini mengacu pada keseimbangan antara alam dan teknologi) untuk mengembangkan sumber ide yang di dapat dari Upacara Batobo. Trend 2011 ini menjadi acuan untuk mengembangkan sumber ide agar disain yang diinginkan *up to date* dengan trend mode Indonesia yang sedang *in*.

B. DISAIN

“Disain adalah suatu rancangan gambar yang nantinya dilaksanakan dengan tujuan tertentu yang berupa susunan dari garis, bentuk, warna dan tekstur” (Widjiningsih, 1982:1). Sedangkan menurut Sri Widarwati (2000:2) “disain adalah suatu rancangan atau gambaran suatu obyek atau benda, dibuat berdasarkan susunan dari garis, bentuk, warna dan tekstur”, sedangkan menurut S. Sawitri (1994:18) “disain adalah gabungan unsur-unsur (garis, bentuk, warna dan ukuran) yang disusun menurut prinsip-prinsip dan menghasilkan benda atau karya yang indah dan menarik”.

Dari pengertian diatas dapat dipahami bahwa disain adalah hasil karya dari sebuah proses kreatif yang dibuat berdasarkan susunan dari garis, bentuk, dan tekstur.

1. Unsur dan Prinsip Disain

Unsur-unsur disain busana atau elemen-elemen disain menurut Sri Widarwati (1993 : 7) yaitu “segala sesuatu yang disusun untuk mendapatkan disain agar dalam pemilihan suatu model busana tercapai keserasian, keselarasan, dan keharmonisan dalam disain”. Ada beberapa unsur disain yang harus diketahui yaitu :

a. Unsur-unsur Disain

1. Garis

“Garis adalah hasil gerakan dari satu titik ke titik yang lain sesuai dengan arah dan tujuannya” (Enny Zuhni, 1997 : 3). Menurut Sri Widarwati (1993 : 7) “garis adalah unsur yang

digunakan untuk megungkapkan emosi dan perasaan seseorang”.

Menurut Widjiningsih (1982 : 3) “garis adalah unsur yang dapat dipergunakan untuk mewujudkan emosi”. Sedangkan menurut Prapti Karomah dan Sicilia Sawitri (1986 : 350) “garis adalah himpunan atau kumpulan titik-titik yang ditarik dari titik satu dengan titik yang lain, sesuai dengan arah dan tujuannya”.

Berdasarkan pendapat diatas dapat diketahui bahwa garis merupakan ungkapan emosi seseorang yang berupa gerakan dari satu titik ke titik yang lain yang mempunyai arah dan tujuan.

Dalam disain busana garis mempunyai fungsi sebagai berikut :

- a) Membatasi bentuk strukturnya (siluet).
- b) Membagi bentuk struktur menjadi bagian-bagian yang merupakan hiasan dan menentukan model, contoh garis empire, garis princess, longtorso, youke (pass).
- c) Menentukan periode suatu busana (siluet, periode empire, periode princess).
- d) Memberi arah dan pergerakannya.

Menurut Sri Widarwati (1993 : 7) penerapan garis pada busana yang dirancang adalah :

- 1) Membagi bentuk struktur menjadi bagian-bagian yang merupakan hiasan dan menentukan model yaitu pada garis potongan yang terdapat pada potongan baju bagian muka.
- 2) Memberi arah dan pergerakan yaitu pada potongan rok.
- 3) Membatasi bentuk strukturnya berupa siluet.

Garis dapat dibedakan menjadi dua macam menurut Prapti Karomah dan Sicilia Sawitri (1986 : 35) :

- a) Garis lurus

Garis lurus sesuai arahnya dapat dibedakan menjadi garis vertical, garis horizontal dan garis diagonal.

b) Garis melengkung

Dapat dibedakan menjadi sedikit melengkung, garis melengkung biasa, garis melengkung sehingga merupakan setengah lingkaran.

Sifat-sifat garis menurut Prapti Karomah dan Sicilia Sawitri (1986 : 36) :

- 1) Garis lurus memberi kesan kaku, kuat, tegas, dan gagah.
- 2) Garis melengkung memberikan kesan lembut, indah, dan feminine.
- 3) Garis vertikal memberikan kesan melangsingkan, meninggikan, stabil, dan sifat agung.
- 4) Garis horizontal memberikan kesan melebarkan, memendekkan, tenang, dan tentram.
- 5) Garis diagonal memberikan lincah, gembira dan muda. Garis diagonal yang mengarah horizontal memberikan kesan menggemukan dan garis diagonal yang mengarah vertikal memberikan kesan melangsingkan.

Penerapan garis dapat ditemui pada busana dalam berbagai bentuk garis leher. Garis leher terdapat bermacam-macam seperti garis leher bulat, V (segitiga), garis leher persegi, garis leher U, garis leher bentuk hati, garis leher bateau, garis leher off shoulder, garis leher sabrina, garis leher décolleté, garis leher kamisol, garis leher stroples, garis leher cowl. Bentuk hiasan busana seperti lipit-lipit, lajur garis juga diterapkan dalam potongan busana seperti garis princess, empire, dll. Sedangkan macam-macam siluet pada busana yaitu H, A, I, Y, S.

Garis disain pada bagian rok dilakukan dengan membuat pelebaran atau variasi dalam disain busana pada bagian tertentu (Porrie Muliawan, 2003 : 35) meliputi :

- 1) Garis pias
Untuk melebarkan rok bagian bawah.
- 2) Garis klok (Klok dari bahasa Belanda)
Untuk membuat rok mengembang, dapat di beri tambahan-tambahan terbuka. Bila terpisah, tambahan ini di jahit ke garis pias. Lembaran rok memanjang di sebut **godet**, dapat bersatu dengan pias, digunting atau terpisah.
- 3) Garis ploo / lipit
Lipatan-lipatan untuk melebarkan rok. Lipit ini ada bermacam-macam bentuk, tergantung jatihnya lipit. Lipit pipih, lipit hadap, dua lipit pipih berhadapan, lipit sungkup, du lipit berlawanan arah, lipit bebas, lipitan-lipitan yang jatuhnya bebas. Setiap lipit menyebabkan bahan terlipat di bagian dalam yang disebut *dalam lipit*. Lebar lipit = $\frac{1}{2}$ dalam lipit. Jarak lipit yaitu jarak dari bagian lipitan yang satu ke lipitan yang lain.
- 4) Garis kerut-kerut
Garis ini pada disain tampak sebagai garis-garis panjang dan pendek silih berganti dan berbentuk seperti koma-koma dari garis dimana kerutan itu dibuat.

Garis-garis yang sering tampak pada badan bagian atas antara lain (Porrie Muliawan, 2003 : 36):

- a) Garis Lipit Kup Umum
Garis-garis ini umumnya terlihat pada tepi garis badan atas yang menuju kearah puncak payudara. Garis ini adalah jahitan di bagian dalam yang merupakan satu lipit dijahit dari lebar sampai meruncing untuk membentuk ruangan tempat payudara yang berbentuk gunung kecil.
- b) Garis Hias atau Potongan
Pada disain badan atas sering tampak potongan atau jahitan untuk dapat menyembunyikan ruang payudara. Karena lipit kup asli pola dasar ditutup. Inilah bagian pecah model yang tersulit. Garis hias potongan ini dibagi menjadi tiga bagian :
 - 1) Garis pas
Garis pas bahu, potongan dekat bahu. Garis pas dada, bagian badan depan selebar dada. Garis Plastron, bagian di tengah muka, bentuk seperti tадah liur untuk bayi.
 - 2) Garis Hias (*Princess*)
Garis potongan ini umum dilihat dari bahu melalui puncak payudara terus ke bawah rok. Pemindahan lipit kup asli pola dasar paling mudah dipindah dalam garis ini, hasil umumnya baik dan melangsingkan si pemakai. Garis potongan princess ini banyak bervariasi.

3) Garis Hias *Empire*

Dengan garis potongan ini daya seorang wanita lebih menonjol. Garis potongan melintang di bawah payudara seperti pada kutang kecil yang disebut B.H. (*Busste Houlder*) atau penahan payudara. Dengan demikian, payudara terangkat dan otot-otot yang kendur tidak tampak.

Pada zaman perbudakan, kedua potongan garis hias ini tidak boleh dipakai pada disain busana di luar kerajaan.

2. Arah

“Setiap garis mempunyai arah atau tujuan, yaitu mendatar (horizontal), tegak lurus (vertikal), dan miring (diagonal). Masing-masing arah memberikan pengaruh yang berbeda terhadap sitemakai” (Sri Widarwati, 1993 : 8). Arah mendatar (horizontal) memberikan kesan tenang, tentram, pasif, dan menggambarkan sifat berhenti, arah tegak lurus (vertikal) memberikan kesan angkuh, stabil, kokoh, kewibawaan, dan menggambarkan kekuatan serta melambangkan keluhuran. “Arah garis kekiri dan kekanan (diagonal) memberikan kesan lincah dan gembira, serta melukiskan pergerakan, perpindahan, dan dinamis” (Widjiningsih, 1982 : 4).

Arah menurut Sri Widarwati (1993 : 8) dibagi menjadi :

- a. Garis lurus mempunyai sifat kaku, kokoh, dan keras, tetapi arah garis yang berbeda-beda memberikan kesan berbeda pula contohnya :
 1. Garis lurus mendatar (horizontal) memberikan perasaan tenang, melebarkan, dan memendekkan obyek.
 2. Garis lurus miring memberikan kesan lebih dinamis dan lincah.
 3. Garis miring mengarah horizontal memberi kesan menggemukkan.

- 4. Garis miring mengarah vertikal memberi kesan melangsingkan.
- b. Garis lengkung mempunyai sifat memberi suasana riang, luwes, lembut dan lebih *feminine*.

Berdasarkan pendapat diatas dapat diketahui bahwa arah adalah unsur disain yang dapat memberikan pengaruh pada kesan yang berbeda terhadap si pengamat.

3. Bentuk

“Dalam suatu disain khususnya disain busana akan didasarkan pada beberapa bentuk yang biasanya bentuk geometris atau lainnya sebagai variasi pada *figure* seseorang atau pada busana” (Arifah A Riyanto, 2003 : 38). “Bentuk adalah suatu bidang yang terjadi apabila kita menarik suatu garis dan menghubungi sendiri permulaannya” (Widjiningsih, 1982 : 4). Menurut Prapti Karomah dan Sicilia Sawitri (1986 : 36) bentuk dapat dibedakan menjadi dua macam yaitu :

- a. Bentuk geometris
Bentuk-bentuk yang dibuat dengan garis-garis atau menggunakan alat-alat ukur. Bentuk-bentuk yang dibuat garis lurus, misalnya persegi, persegi panjang, trapezium dan lain-lain.
- b. Bentuk bebas
Bentuk alam, misalnya bentuk bunga, titik air mata, pohon, dan lain-lain.

Menurut uraian diatas bentuk adalah suatu bidang yang dibatasi oleh garis atau permukaan yang dapat berupa bentuk geometris dan bentuk bebas.

Unsur ada dua macam yaitu bentuk dua dimensi dan tiga dimensi. Bentuk dua dimensi adalah bidang datar yang dibatasi dua garis dan hanya bisa dilihat dari satu arah, sedangkan bentuk tiga dimensi adalah bentuk yang memiliki ruang dan bisa dilihat dari tiga sisi. “Bentuk-bentuk dalam busana antara lain bentuk krah, bentuk lengan, bentuk rok, bentuk saku, pelengkap busana dan motif” (Sri Widarwati,1993 : 10).

Bentuk rok berdasarkan disainnya dibagi menjadi beberapa macam yaitu :

- a. Rok suai
Rok dengan bentuk paling sederhana tanpa ada pengembangan pola.
- b. Rok pias
Rok yang terdiri dari beberapa pias biasanya rok pias terdiri dari pias 4, 6, 8, 10 dan seterusnya.
- c. Rok A line
Rok yang memiliki bentuk menyerupai huruf A yaitu meramping pada bagian pinggang dan melebar pada bagian bawah.
- d. Rok draperi
Rok yang terdapat draperi. Biasanya draperi terletak diatas pinggang, draperi bisa didapat dengan cara pecah pola atau cara mendraping.
- e. Rok kerut
Rok yang terdapat kerutan.
- f. Rok lipit
Rok lipit terdapat dua macam, rok lipit hadap dan rok lipit searah.
- g. Rok balon
Rok yang terdapat gelembung besar menyerupai balon.
- h. Rok balut
Rok yang hanya dibalut saja.
- i. Rok bertingkat
Rok yang mempunyai tingkat.
- j. Rok susun
Rok yang berbentuk susun.

Berdasarkan bentuk disainnya lengan ada berbagai macam bentuk, yaitu :

- a. Lengan suai / licin
Lengan yang pas tanpa ada kerutan pada bahu.
- b. Lengan puff
Lengan yang mengembang pada bagian atas dan bagian bawah dan pendek.
- c. Lengan dolman
Lengan yang mempunyai lengan agak kedalam dan longgar.
- d. Lengan balon
Lengan yang bagian tengah mengembang menyerupai balon.
- e. Lengan peasant
Lengan panjang tiga perempat, penuh dengan kerut pada bagian atas dan bawah.
- f. Lengan lonceng
Lengan yang bagian bawahnya mengembang sehingga menyerupai lonceng.
- g. Lengan bishop
Lengan licin pada bagian pangkal lengan dan bagian ujung mengembung, panjang lengan sampai pergelangan tangan serta dilengkapi dengan manset.
- h. Lengan slit
Lengan yang pada belahan pertengahanlengan memakai sehelai ban sempit pada garis bawah lengan.
- i. Lengan cape
Lengan yang berbentuk setengah lingkaran, dipasang tanpa kerut pada bagian kerah.
- j. Lengan kimono
Lengan yang digunting setali dengan bagian bajunya.

Berdasarkan pendapat diatas dapat diketahui bahwa bentuk adalah perwujudan nyata suatu benda yang dapat dilihat atau dirasakan dan memiliki dimensi.

4. Ukuran

Disain dipengaruhi oleh ukuran, sehingga untuk memperoleh disain yang memperlihatkan suatu keseimbangan kita harus

mengatur ukuran unsur yang digunakan dengan baik (Widjiningsih, 1982 : 4).

Ukuran adalah suatu yang diterapkan pada garis dan bentuk yang dapat mempengaruhi hasil suatu disain (Arifah A. Riyanto, 2003).

Ukuran merupakan suatu unsur yang harus diperhitungkan dalam disain. Garis dan bentuk mempunyai ukuran yang berbeda, karena ukuran panjang atau pendeknya garis dan besar atau kecilnya bentuk menjadi berbeda (Sri Widarwati, 1993 : 10).

Menurut Sri Widarwati (1993 : 10) pada suatu busana ukuran dapat digunakan untuk menentukan besar kecil atau panjang pendek suatu rok yaitu :

- a. Mini : rok yang panjangnya 10-15 cm diatas lutut.
- b. Kini : rok yang panjangnya sampai dilutut.
- c. Midi : rok yang panjangnya 10-15 cm dibawah lutut.
- d. Maxi : rok yang panjangnya sampai pergelangan mata kaki.
- e. Longdress : rok yang panjangnya sampai ke lantai.

Menurut pendapat Djati Pratiwi (2001 : 60) ukuran panjang pendek rok dapat dibedakan menjadi beberapa ukuran yaitu :

- a. Rok micro : rok yang panjangnya sampai pangkal paha.
- b. Rok mini : rok yang panjangnya sampai pertengahan paha.
- c. Rok kini : rok yang panjangnya sampai batas lutut.
- d. Rok midi : rok yang panjangnya sampai pertengahan betis.
- e. Rok maxi : rok yang mempunyai bentuk panjang sampai mata kaki.
- f. Rok floor : rok yang panjangnya sampai menyentuh mata kaki.

Berdasarkan pendapat diatas dapat diketahui bahwa ukuran unsur disain yang bertujuan untuk menentukan panjang atau pendeknya garis dan besar atau kecilnya bentuk, sehingga merupakan suatu kesatuan yang seimbang, serasi dan harmonis.

5. Nilai gelap terang (*value*)

“Nilai gelap terang adalah suatu sifat warna yang menunjukkan apakah warna mengandung hitam atau putih” (Sri Widarwati :1993 : 10). Benda dapat dilihat oleh mata kita dengan adanya cahaya. Cahaya yang mengenai suatu benda tidak ditangkap sepenuhnya oleh mata. Warna hitam cenderung menyerap cahaya, warna putih memantulkan cahaya, sedangkan warna-warna logam cenderung memantulkan seluruh cahaya sehingga bisa membuat mata silau. Benda saat menangkap cahaya ada bagian yang paling terang dan ada bagian bagian yang gelap, ada bagian yang antara gelap dan terang, sehingga timbul nada gelap dan terang pada permukaan. “Nilai gelap terang menyangkut bermacam-macam tingkatan atau jumlah gelap terang yang terdapat pada suatu disain” (Widjiningsih, 1982 : 5).

Nilai gelap terang akan diperoleh dengan menambahkan warna hitam dan putih. Bila menambahkan warna putih ke dalam warna normal maka warna tersebut akan berubah menjadi terang atau lembut. Nilai lembut suatu warna tergantung pada banyaknya sedikitnya warna putih yang dimasukkan. Sedangkan bila

menambahkan warna hitam ke dalam warna normal akan mendapatkan sifat warna yang lebih gelap.

Penerapan nilai gelap terang dalam suatu busana terletak pada pemilihan warna bahan, antara warna bahan utama, bahan hiasan, dan bahan kombinasi lainnya.

Jadi berdasarkan pendapat diatas dapat diketahui bahwa nilai gelap terang adalah suatu sifat warna yang menunjukkan tingkatan warna yang gelap (mengandung warna hitam) sampai warna paling terang (mengandung warna putih).

6. Warna

Warna menjadi bagian dari pribadi manusia dimana terdapat pada lingkungan masyarakat dan budaya tertentu, yang mempunyai apresiasi nilai-nilai estetika tertentu. Warna dapat menunjukkan identitas pribadi bukan suatu bangsa. Oleh sebab itu, pemilihan warna dalam busana mempunyai berbagai aspek yang harus diperhatikan, sehingga tidak dapat dijadikan generalisasi bahwa busana yang cocok bagi seseorang, cocok pula bagi orang lain.

“Warna membuat sesuatu kelihatan lebih indah dan menarik. Oleh karena itu dalam bidang seni rupa, pakaian, hiasan, tata ruang dan yang lain warna memegang peranan penting” (Widjiningsih, 1982 : 6). “Pemilihan kombinasi warna yang tepat akan memberi kesan yang menarik meskipun busana telah memiliki garis disain

yang baik, tetapi apabila pemilihan warna tidak tepat, maka akan nampak tidak serasi atau kontras” (Sri Widarwati, 1993 : 12).

Ada berbagai macam kombinasi warna, yaitu :

- a. Kombinasi warna *analogus*
Yaitu perpaduan dua warna yang letaknya berdekatan didalam lingkaran warna, contohnya kuning dengan hijau, biru dengan merah.
- b. Kombinasi warna *monokromatic*
Yaitu perpaduan dari satu warna tetapi beda tingkatan, misalnya biru tua dengan biru muda.
- c. Kombinasi warna komplementer
Terdiri dari dua warna yang letaknya berseberangan di dalam lingkaran warna, misalnya biru dengan jingga, ungu dengan kuning, hijau dengan merah.
- d. Kombinasi warna segitiga terdiri dari tiga warna yang jaraknya sama di dalam lingkaran warna, misalnya biru, kuning, dan merah.

Menurut Prang penggolongan warna dibagi menjadi lima, yaitu :

- a. Warna primer
Adalah warna-warna yang tidak dapat dihasilkan dari campuran warna-warna lain. Warna primer adalah merah, biru, dan kuning.
- b. Warna sekunder
Adalah warna yang dihasilkan dari pencampuran antara warna primer, pencampuran ini menghasilkan warna ungu, hijau, dan jingga.
- c. Warna antara (*intermediat*)
Ungu biru, hijau jingga, merah ungu, jingga kuning hijau.
- d. Warna tersier
Adalah campuran warna-warna sekunder. Yaitu biru kehijauan, ungu kebiruan, ungu kemerahan, hijau kekuningan, jingga kebiruan.
- e. Warna kquarter.

Menurut Arifah Ariyanto (2003), warna dapat dibedakan menjadi :

- a. Warna dingin
Yaitu warna yang mengandung unsur hijau dan biru (hijau, biru hijau, biru ungu, dan ungu). Warna ini memberi kesan menjauh dan lebih kecil.

b. Warna panas

Yaitu warna yang mengandung unsur merah dan kuning (merah, merah jingga, dan kuning), warna panas mempunyai sifat mendorong.

Menurut Prapti Karomah dan Sicilia Sawitri (1986 : 61) warna busana sesuai dengan kesempatannya dapat dibedakan menjadi :

- a) Hitam : warna hitam adalah lambing dari kehidmatan dan kedukaan. Dalam peristiwa penting seperti wisuda sarjana, busana untuk jamuan remi dan juga dalam peristiwa seperti melayat sering digunakan warna hitam.
- b) Putih : warna putih adalah bercahaya, lembut dan menyenangkan. Oleh karena itu, sering dipakai untuk busana pengantin, dokter, dan anak sekolah.
- c) Merah : warna ini merupakan warna yang memberi suasana gembira dan meriah sehingga warna sering dihubungkan dengan busana dalam suasana yang menggembirakan, misalnya untuk busana pesta.
- d) Abu-abu : warna abu-abu adalah lembut, baik untuk latar belakang segala warna. Melambangkan ketenangan dan kerendahan hati, baik dipakai waktu siang hari.
- e) Kuning : kuning merupakan warna yang bercahaya dan menarik. Melambangkan keagungan kehidupan, namun juga sering diasosiasikan kecemburuhan, baik digunakan untuk suasana gembira.
- f) Biru : mempunyai sifat dingin, pasif, dan tenang. Warna ini melambangkan ketenangan, pengorbanan, dan harapan. Disenangi oleh orang-orang yang berjiwa mantab dan dewasa. Maka warna biru sering dipilih sebagai busana kerja dimana memerlukan ketenangan.
- g) Hijau : warna hijau mempunyai sifat hampir sama dengan biru.
- h) Violet : mempunyai sifat dingin, tetapi mengesankan. Sering dihubungkan dengan kesetiaan, sehingga sering digunakan sebagai busana dalam suansana duka.

Berdasarkan pendapat diatas dapat diketahui bahwa warna adalah unsur disain yang memegang peranan penting, karena membuat sesuatu berkesan lebih indah, menarik, baik dalam bidang seni, disain, pakaian, hiasan, maupun tata ruang.

Teori Brewster pertama kali dikemukakan pada tahun 1831. Teori ini menyederhanakan warna-warna yang ada di alam menjadi 4 kelompok warna, yaitu warna primer, sekunder, tersier, dan warna netral (WWW.GOOGLE.COM, Theme: Blix by Sebastian Schmieg . Blog pada WordPress.com).

a) Warna primer

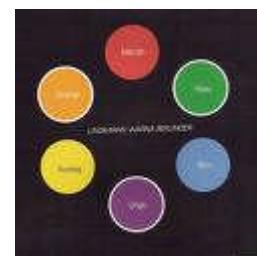
Warna yang termasuk dalam golongan warna primer adalah merah, biru, dan kuning. Warna primer menurut teori warna pigmen dari Brewster adalah warna-warna dasar. Warna-warna lain dibentuk dari kombinasi warna-warna primer.



Gambar 6. Warna primer (WWW.GOOGLE.COM, Theme: Blix by Sebastian Schmieg . Blog pada WordPress.com).

b) Warna sekunder

Merupakan hasil pencampuran warna-warna primer dengan proporsi 1:1. Misalnya warna jingga merupakan hasil campuran warna merah dengan kuning, hijau adalah campuran biru dan kuning, dan ungu adalah campuran merah dan biru.



Gambar 7. Warna sekunder (WWW.GOOGLE.COM, Theme: Blix by Sebastian Schmieg . Blog pada WordPress.com).

c) Warna tersier

Merupakan campuran salah satu warna primer dengan salah satu warna sekunder. Misalnya warna jingga kekuningan didapat dari pencampuran warna kuning dan jingga.



Gambar 8. Warna tersier (WWW.GOOGLE.COM, Theme: Blix by Sebastian Schmieg . Blog pada WordPress.com).

d) Warna netral

Warna netral merupakan hasil campuran ketiga warna dasar dalam proporsi 1:1:1. Warna ini sering muncul sebagai penyeimbang warna-warna kontras di alam. Biasanya hasil campuran yang tepat akan menuju hitam.

Berdasarkan pengertian di atas dapat disimpulkan bahwa warna adalah sesuatu yang dapat menimbulkan rasa keindahan dan kemenarikan pada suatu desain busana. Agar suatu kombinasi warna dapat harmonis maka warna-warna dalam kombinasi tersebut harus saling bergantung dengan yang lain. Jika dalam memilih warna busana tidak sesuai dengan warna kulit akan menimbulkan ketidaksesuaian dan warna juga dapat memberikan kesan tidak indah pada tubuh si pemakai. Dalam busana pesta warna yang digunakan sebaiknya menggunakan warna-warna yang cerah seperti merah, kuning, biru, hijau, dan violet.

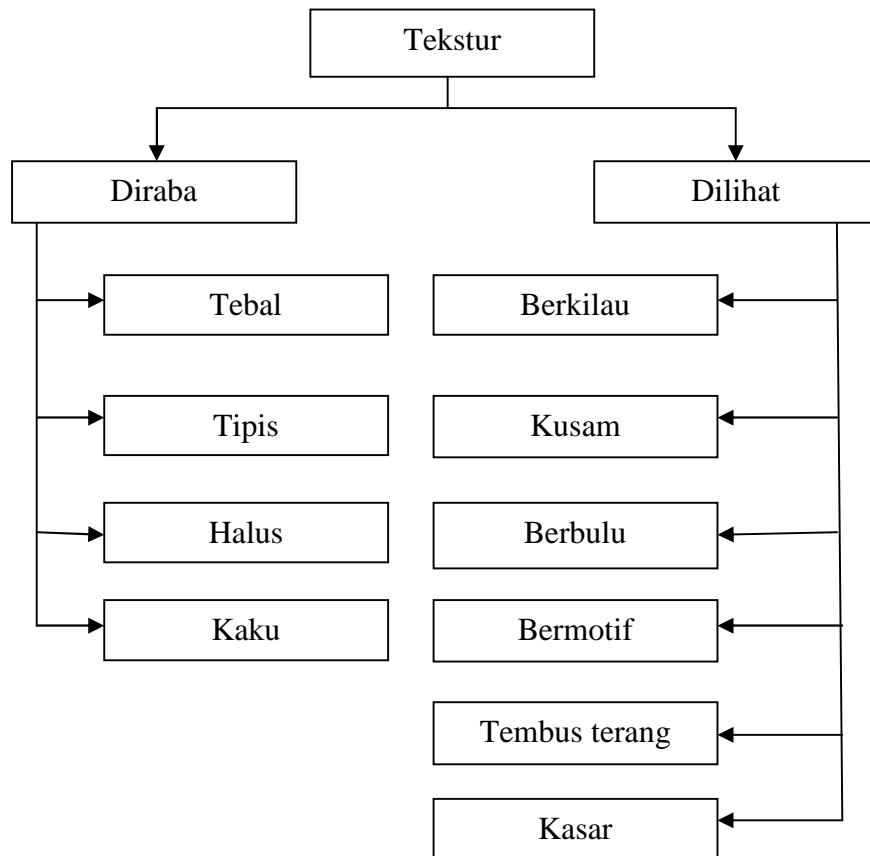
7. Tekstur

“Tekstur adalah sifat permukaan dari garis, bidang, maupun bentuk” (Widjiningsih, 1982 : 5). “Tekstur merupakan sifat permukaan dari suatu benda yang dapat dilihat, diraba, dan dirasakan” (Enny Zuhny Khayati, 1997 : 1). “Sifat-sifat tersebut

antara lain kaku, kasar, lembut, halus, tebal, tipis, dan transparan (tembus terang)”, (Sri Widarwati, 1993 : 14).

Macam-macam tekstur menurut Arifah A. Riyanto (2003 : 47) adalah :

- a) Tekstur kaku
Tekstur kaku dapat menyembunyikan atau menutupi bentuk badan seseorang tetapi akan membuat seseorang kelihatan gemuk.
- b) Tekstur kasar dan halus
Tekstur kasar memberikan kesan lebih gemuk pada si pemakai, sedangkan tekstur halus tidak mempengaruhi ukuran badan asal bahan tidak mengkilap.
- c) Tekstur lemas
Tekstur lemas sesuai dengan model kerutan draperi dan dapat memberikan efek yang luwes.
- d) Tekstur tembus terang
Tekstur tembus terang tidak bisa menutupi bentuk badan yang kurang sempurna.
- e) Tekstur mengkilap dan kusam
Tekstur mengkilap membuat si pemakai kelihatan lebih gemuk sedangkan tekstur kusam memberi kesan lebih kecil.



Gambar 9. Bagan Penggolongan Tekstur (Sumber : Prapti Karomah

dan Sicilia S, 1986 : 53)

Berdasarkan pendapat diatas dapat diketahui bahwa tekstur adalah sifat permukaan dari garis, bidang, maupun bentuk suatu benda yang dapat dilihat, diraba, dan dirasakan. Cara menenun benang-benang dan benang tenun yang menentukan sifat permukaan bahan tekstil tersebut. Seperti bahan yang permukaannya berkilau memberikan kesan pemakai tampak lebih gemuk, dan sebaliknya, bahan yang kusam akan membuat pemakai terlihat lebih kecil.

Dalam pembuatan busana pesta pemilihan tekstur bahan tidak terlalu dibatasi sesuai dengan selera pemakainya.

b. Prinsip-prinsip Disain

“Prinsip-prinsip disain adalah satu hukum kombinasi yakni bagaimana unsur-unsur itu disusun dan dikombinasikan untuk menghasilkan efek tertentu” (Chodiyah, 1981 : 27). Menurut Sri Widarwati (1993 : 15) “prinsip disain adalah suatu cara untuk menyusun unsur-unsur sehingga tercapai perpaduan yang memberi efek tertentu”. Prinsip disain menurut Widjiningsih (1986 : 9) adalah “merupakan suatu cara penggunaan dan pengkombinasian unsur-unsur disain menurut prosedur-prosedur tertentu”.

Berdasarkan pendapat diatas dapat diketahui bahwa prinsip disain adalah cara untuk menyusun, menggunakan dan mengkombinasikan unsur-unsur disain sehingga dapat menghasilkan efek-efek tertentu. Untuk menghasilkan sebuah karya busana yang harmonis, indah, serasi, dan bagus diperlukan pengetahuan tentang prinsip-prinsip disain. Menurut Sri Widarwati (1993 : 15 - 21) adalah sebagai berikut :

1. Keselarasan atau Harmoni

Suatu disain dikatakan serasi apabila perbandingan baik, mempunyai sesuatu yang menarik perhatian (*point of interest*) dan mempunyai irama yang tepat. “Keselarasan adalah prinsip dalam seni yang menimbulkan kesan adanya kesatuan dari susunan obyek

serta ide-ide” (Widjingsih, 1992 : 10). “Keselarasan adalah kesatuan dari macam-macam unsur disain walaupun berbeda tetapi membuat tiap-tiap itu kelihatan menyatu” (Sri Widarwati, 1993 : 15).

Suatu obyek dikatakan selaras atau harmoni apabila dalam obyek tersebut adanya kesinambungan antara unsur-unsur, ide, tema, misalnya dalam sebuah busana yang memiliki tema flora maka akan tercetus ide tentang penggunaan warna-warna natural atau alam seperti hijau pada daun, kuning pada bunga matahari, tidak mungkin warna metalik. Penerapan warna alam sebuah disain busana harus mempunyai ketertarikan atau kesinambungan, jangan sampai menggunakan warna yang banyak dan saling kontras sehingga memberi kesan terlalu ramai. Menurut Sri Widarwati (1993 : 15 – 17). Keselarasan dalam suatu disain dapat tercapai dengan beberapa cara, yaitu :

- a. **Keselarasan Dalam Garis dan Bentuk**
Keselarasan dalam garis dan bentuk pada busana, misalnya bentuk kerah bulat dan bentuk saku membulat pada sudutnya.
- b. **Keselarasan Dalam Tekstur**
Tekstur yang kasar dapat dikombinasikan dengan tekstur yang halus. Pengkombinasian tekstur dalam model busana harus serasi sehingga busana lebih menarik.
- c. **Keselarasan dalam warna**
Keselarasan dalam warna akan dicapai dengan tidak menggunakan terlalu banyak warna. Pedoman yang lebih dari tiga warna bahkan dua sudah cukup.

Berdasarkan pendapat diatas dapat diketahui bahwa keselarasan adalah penyusunan unsur-unsur disain yang memiliki

kecenderungan sama sehingga tercipta suatu disain yang padu / menyatu. Disain yang baik adalah disain menyelaraskan unsur-unsur disain yaitu selaras antara garis, bentuk, tekstur, dan warna sehingga tercipta disain yang harmonis. Keharmonisan ini menyebabkan bagian-bagian busana tampak saling berkaitan dan enak dilihat, tidak terpisah-pisah.

2. Perbandingan atau Proporsi

Perbandingan digunakan untuk menampakkan lebih besar atau lebih kecil dan memberikan kesan adanya hubungan satu dengan yang lain, yaitu pakaian dan pemakainya. “Perbandingan yang kurang sesuai dalam berbusana akan kelihatan kurang menyenangkan” (Sri Widarwati, 1993 : 7). “Proporsi adalah cara untuk menempatkan unsur-unsur atau bagian-bagian busana yang berkaitan dengan jarak, ukuran, jumlah, tingkatan atau pada suatu model busana” (Arifah A. Riyanto, 2003 : 52).

Menurut Widjingsih (1993 : 17), untuk memperoleh proporsi yang baik haruslah diperhatikan hal-hal sebagai berikut :

- a. Harus mengetahui bagaimana menciptakan hubungan jarak yang baik supaya memperoleh susunan yang menyenangkan.
- b. Harus dapat membuat perubahan dalam perubahan rupa sesuai dengan yang diinginkan supaya memperoleh ukuran dan bentuk yang baik.
- c. Supaya dipertimbangkan apakah ukuran itu dapat dikelompokkan bersama-sama dengan baik.

Berdasarkan pendapat diatas dapat diketahui bahwa perbandingan atau proporsi adalah cara menempatkan unsur-unsur

dalam suatu susunan disain busana yang menimbulkan suatu keselarasan yang menyenangkan dan memberikan kesan adanya hubungan antara pakaian dan pemakainya.

3. Keseimbangan atau *Balance*

Keseimbangan adalah pengaturan unsur-unsur pada busana secara baik sehingga Nampak serasi pada si pemakai. “Asas ini digunakan untuk memberikan perasaan tenang dan kestabilan” (Sri Widarwati, 1993 : 17). Pengaruh ini dapat dicapai dengan mengelompokkan bentuk warna yang dapat menimbulkan perhatian yang sama pada kiri dan kanan dari titik tengah pusat (pusat). “Keseimbangan dipergunakan untuk memberikan perasaan ketenangan dan kestabilan” (Widjingsih, 1982 : 15).

Dua macam untuk memperoleh keseimbangan yaitu asimetris dan simetris (Sri Widarwati, 1993 : 17) :

1. Keseimbangan Simetris
Jika unsur-unsur bagian kiri dan bagian kanan suatu disain sama jaraknya dari pusat.
2. Keseimbangan Asimetris
Jika unsur-unsur bagian kiri dan bagian kanan suatu disain tidak sama jaraknya dari pusat melainkan dengan diimbangi oleh suatu unsur lain.

Berdasarkan pendapat diatas dapat diketahui bahwa keseimbangan atau *balance* adalah pengaturan unsur-unsur disain pada busana secara baik sehingga nampak serasi dan memberikan perasaan ketenangan dan kestabilan pada si pemakai.

4. Irama

“Irama merupakan pergerakan yang dapat mengalihkan pandangan mata dari satu bagian kebagian lain” (Sri Widarwati, 1993 : 17). “Irama adalah suatu keteraturan dengan sendirinya merupakan suatu yang acak atau monoton dan statis” (Enny Zuhni Khayati, 1997 : 3)

“Irama pada suatu disain busana keteraturan dengan sendirinya merupakan suatu pergerakan teratur dari suatu bagian ke bagian lainnya” (Arifah A. Riyanto, 2003 : 57). “Dalam seni irama dapat diartikan sebagai suatu bentuk pergerakan dalam disain berirama” (Widjiningsih, 1986 : 17).

Pendapat diatas dapat diketahui bahwa irama adalah suatu bentuk pergerakan yang teratur dan dapat mengalihkan pandangan mata dari satu bagian ke bagian lainnya baik secara acak atau monoton dan statis.

Menurut Sri Widarwati (1993 : 17), ada empat cara untuk menghasilkan irama dalam busana adalah sebagai berikut :

a. Pengulangan (*Repetition*)

“Pengulangan dalam suatu disain busana yaitu penggunaan satu unsur disain yang diletakkan pada dua atau lebih bagian desain busana seperti garis, bentuk, tekstur, ruang, warna, dan corak” (Arifah A. Riyanto, 2003 : 57). Menurut Widjingsih (1982 : 10), “pengulangan secara teratur suatu bentuk pada jarak-jarak tertentu menciptakan pergerakan yang membawa pandangan mata dari suatu unit ke unit berikutnya”. Sedangkan menurut Sri Widarwati (2007 : 17) “pengulangan adalah suatu cara untuk menghasilkan irama antara lain melalui pengulangan garis, misalnya lipit, renda, kancing dan sebagainya”.

Berdasarkan uraian diatas dapat diketahui bahwa penggulangan dapat menciptakan irama pada suatu disain yang membawa pandangan mata dari suatu bagian ke bagian yang lainnya.

b. Pertentangan atau Kontras

“Pertentangan atau kontras merupakan kombinasi dari unsur-unsur yang tidak mempunyai persamaan atau pertentangan” (Widjingsih, 1982 : 10). “Pertemuan antara garis tegak lurus dan garis mendatar pada lipit-lipit atau garis hias merupakan contoh pertentangan” (Sri Widarwati, 2000 : 17). Menurut Chodijah & Wisri A. Mamdy (1982 : 57) “pertentangan atau kontras adalah pertemuan antara garis tegak lurus dan garis mendatar pada lipit-lipit atau garis luar”. Berdasarkan penjelasan diatas dapat disimpulkan pertentangan atau kontras adalah pertemuan unsur-unsur yang bertentangan yang menghasilkan irama.

c. Gradasi (*Gradation*) Peralihan Ukuran

“Gradasi adalah penggulangan dari ukuran besar ke ukuran kecil atau sebaliknya” (Sri Widarwati, 2000 : 17). “Penggulangan dari ukuran besar ke ukuran kecil atau sebaliknya akan menghasilkan irama yang disebut peralihan ukuran (gradation)” (Chodiyah & Wisri A. Mamdy, 1982 : 56). Menurut Arifah A. Riyanto (2003 : 60) “peralihan ukuran adalah rangkaian yang berdekatan atau berdampingan serupa, yang sama bentuk atau jaraknya, berubah secara bertahap dari ukuran atau jarak dan sempit menjadi besar dalam suatu unit atau melebar”.

Berdasarkan pendapat diatas gradasi yaitu rangkaian yang berdekatan atau berdampingan yang serupa, yang bentuk atau jaraknya berubah secara bertahap dari ukuran atau jarak yang sempit kecil menjadi besar dalam satu unit sehingga menghasilkan irama.

d. Radiasi (*Radiation*)

Menurut Widjingsih (1982 : 10) “radiasi adalah sejenis pergerakan yang memancar dari titik pusat ke segala arah”. “Radiasi adalah garis yang memancar dari pusat perhatian ke segala arah yang menghasilkan irama” (Arifah A. Riyanto, 2003 : 64). Sedangkan menurut Chodiyah & Wisri A. Mamdy (1982 : 56) “garis pada busana yang memancarkan pusat perhatian akan menghasilkan suatu irama yang dinamakan radisi”.

Berdasarkan penjelasan diatas dapat diketahui bahwa radiasi adalah garis yang memancar dari pusat perhatian ke semua arah yang menghasilkan suatu irama.

5. Pusat Perhatian

“Disain busana harus mempunyai satu bagian yang lebih menarik dari bagian yang lainnya, ini dinamakan pusat perhatian” (Arifah A. Riyanto, 2003 : 66). “Pusat perhatian adalah bagian dari busana yang dibuat lebih menarik sehingga lebih menonjol dibandingkan bagian yang lain” (Sri Widarwati, 1993 : 21). “Untuk menciptakan pusat perhatian pada suatu susunan busana ada dua cara yang harus dimengerti, yaitu penggunaan warna, garis, bentuk, dan ukuran yang kontras serta pemberian hiasan” (Arifah A. Riyanto, 2003 : 66). Pusat perhatian dapat berupa lipit, renda warna yang mencolok, atau kancing yang mencolok baik bentuk maupun warnanya.

Pusat perhatian sebaiknya menonjolkan bagian-bagian tubuh yang baik, misalnya wajah yang cantik maka pusat perhatiannya diletakkan dekat dengan wajah. Pinggang yang ramping maka pusat perhatiannya diletakkan dibagian pinggang misalnya berupa ikat pinggang, dan lain sebagainya.

2. Disain Busana

a. Pengertian Disain Busana

“Disain busana adalah suatu rancangan atau gambaran suatu objek atau benda yang dibuat berdasarkan susunan garis, bentuk, warna dan tekstur. Disain ini meliputi disain struktur yang berupa siluet dan tekstur hiasan yang hanya untuk memperindah” (Sri Widarwati, 1993 : 3). “Disain busana merupakan suatu rancangan atau gambaran dibidang busana yang kemungkinan orang mewujudkan bendanya. Disain busana mencakup unsur-unsur *silhouette* atau garis luar pakaian, bahan, warna, dekorasi dan pelengkap yang menyertai” (Z.D. Enna Tamini, 1982 : 25).

Menurut Widjiningsih (1982 : 1), “disain busana adalah suatu rancangan gambar yang nantinya dilaksanakan dengan tujuan tertentu yang berupa susunan dari garis, bentuk, siluet (*silhouette*), ukuran, tekstur yang dapat diwujudkan menjadi busana”.

Berdasarkan pendapat diatas dapat diketahui bahwa disain busana adalah suatu rancangan gambar dibidang busana yang berupa susunan garis, bentuk, warna dan tekstur.

b. Penggolongan Disain

Menurut Sri Widarwati (1993 : 2), disain pada busana terdiri dari dua bagian, yaitu disain struktur dan disain hiasan.

1) Disain Fungsional

Disain fungsional yaitu disain yang memperhatikan tentang manfaat dan penampilan busana yang dipakai seseorang. Hal ini dapat dilhat dari keseluruhan busana misalnya busana untuk tidur, busana sekolah, dan busana kerja. Sedangkan contoh pada bagian busana misalnya saku, kerah, lubang kancing, dan lain-lain. Oleh karena itu, dalam membuat busana perlu dipikirkan secara keseluruhan dari fungsi busana tersebut dan bagian-bagiannya.

2) Disain Struktural

Yang dimaksud disain struktural pada busana adalah suatu susunan garis, bentuk yang dipadukan menjadi suatu rancangan model busana yang dapat berbentuk menjadi macam-macam siluet (A, I, H, T, Y, V, X, O, S, dan *Bustie*).

3) Disain Dekoratif

Yang dimaksud disain dekoratif adalah suatu disain yang dibuat untuk memperindah disain struktur baik hiasan saja atau yang mempunyai fungsi ganda. Disain dekoratif lebih dekat hubungannya dengan pengaruh visual atau penampilannya. Jadi apabila hiasan itu tidak dihilangkan tidak akan mempengaruhi struktur disain busananya, seperti peletakan renda pada bagian dada, lipit jarum, hiasan dengan berbagai teknik menghias (menyulam, terawang, bordir, aplikasi, dan lain-lain), bisban, krah, *quilting*. Selain yang bersifat dekorasi saja, ada pula yang berfungsi ganda, bersifat dekoratif dan fungsional, misalnya kancing, smok, kerutan dengan elastik atau benang karet, saku dan manset.

Menurut Arifah A. Riyanto (2003:71) terdapat tiga macam penggolongan desain yaitu :

1) Desain struktur

Desain struktur ialah suatu susunan garis, bentuk yang dipadukan menjadi suatu rancangan model busana yang dapat berbentuk menjadi berbagai siluet.

2) Desain Hiasan

Desain Hiasan yaitu suatu desain yang dibuat untuk memperindah desain struktur baik sebagai hiasan saja maupun mempunyai fungsi ganda. Selain yang bersifat hiasan saja, ada pula yang bersifat ganda, ialah bersifat hiasan dan bersifat fungsional, misalnya kancing smok, kerutan dengan elastis atau benang karet, saku, manset.

3) Desain fungsional

Desain fungsional yaitu desain yang memperhatikan tentang manfaat dan penampilan dari busana yang dipakai seseorang. Contohnya busana untuk sekolah, tidur, kerja, saku, lubang kancing, dan lain-lain. Oleh karena itu, dalam membuat busana

perlu dipikirkan secara keseluruhan dari fungsi busana tersebut dan bagian-bagiannya.

c. Teknik Penyajian Gambar

“Penyajian gambar model busana dapat digambar lengkap dengan proporsi tubuh, dapat pula tidak, dengan penyajian gambar lengkap yang terdiri dari model bagian muka, belakang diberi warna atau corak sesuai bahan yang direncanakan beserta contoh bahannya” (Arifah A. Riyanto, 2003 : 4).

Menurut Sri Widarwati (1993), dalam menggambar atau membuat sketsa-sketsa untuk menciptakan disain busana ada beberapa teknik penyajian gambar yaitu :

1. *Design Sketching*

Maksud dari *design sketching* atau menggambar sketsa adalah mengembangkan ide-ide dengan menerapkan pada kertas secepat mungkin menjadi disain yang sesungguhnya. Dalam *design sketching* kita harus mengembangkan *style* sesuai kreatifitas dan imajinasi sendiri.

Beberapa yang harus diperhatikan dalam menggambar sketsa menurut Sri Widarwati (1993) adalah :

- a) Gambar sketsa harus jelas, tidak menggunakan detil-detil yang tidak berguna.
- b) Dapat langsung dibuat diatas kertas.
- c) Menggambar semua detail diatas kertas.
- d) Tidak menghapus apabila timbul ide baru.
- e) Memilih disain yang disukai.

2. *Production Sketching*

Yang dimaksud *production sketching* adalah suatu sketsa yang akan digunakan untuk tujuan produksi suatu busana.

Hal-hal yang harus diperhatikan dalam *production sketching* menurut Sri Widarwati (1993) adalah :

- a) Semua detail harus digambar dengan jelas dan disertai dengan keterangan.
- b) Sikap atau *pose* depan dan belakang.
- c) Disain bagian belakang harus ada.
- d) Apabila ada detail yang rumit harus digambarkan sendiri.

3. *Presentation Drawing*

“*Presentation drawing* adalah penyajian gambar disain busana yang ditujukan untuk pembuatan busana secara perorangan, misalnya untuk butik atau rumah mode, untuk busana *haute couture* atau adi busana” (Porrie Muliawan, 2001). Menurut Arifah A. Riyanto (2003) “*presentation drawing* adalah rancangan model busana yang digambar lengkap bagian muka dan belakang pada suatu pose tubuh tertentu atau hanya memberi gambar busana saja dengan memberi warna dan corak yang diinginkan”.

Yang dimaksud *presentation drawing* adalah suatu sajian atau gambar koleksi yang ditunjukkan kepada pelanggan (*buyer*). Oleh karena itu, menurut Sri Widarwati (1993) perlu diperhatikan hal-hal sebagai berikut :

- a) Membuat sketsa disain secara teliti pada kertas.
- b) Membuat *sheet* bagian belakang digambarkan diatas proporsi tubuh.

- c) Diberi sedikit keterangan tentang detail busana.
- d) Menempelkan contoh bahan pada *sheet*.

Jadi kesimpulan *presentation drawing* adalah gambar disain suatu busana yang digambar lengkap bagian muka dan belakang dengan warna yang ditujukan untuk pembuatan busana.

4. *Fashion Illustration*

Maksud dari *fashion illustration* adalah suatu gambar fashion bertujuan untuk promosi suatu disain. Menurut Sri Widarwati (1993), beberapa hal yang harus diperhatikan dalam membuat *fashion illustration* adalah :

- a) Proporsi tubuh lebih panjang.
- b) Untuk ukuran proporsi tubuh *fashion illustration* ukuran dapat lebih dari 8, misalnya 9 atau 10 kali besar kepala. Biasanya hal ini kaki lebih panjang.

“*Fashion illustration* adalah cara menggambar disain busana dengan mempergunakan proporsi tubuh lebih panjang biasanya lebih panjang dari kaki” (Arifah A. Riyanto, 2003).

Menurut Porrie Muliawan (2001 : 62) penyajian gambar *fashion illustration* dapat dibagi menjadi :

- 1) Proporsi tubuh bebas, ukuran 9 kali tinggi kepala dengan gaya yang menarik, gambar lebih lengkap tujuannya untuk menarik perhatian.
- 2) Gambar disain busana umumnya tidak memiliki daya pakai dan daya fungsi.
- 3) Penyelesaian gambar berwarna atau hanya satu warna saja.

Berdasarkan pengertian diatas maka dapat diambil kesimpulan bahwa *fashion illustration* adalah penyajian gambar disain dengan

proporsi tubuh lebih panjang yang digunakan untuk tujuan promosi disain. Gambar disain harus memiliki daya tarik sehingga dapat menarik perhatian.

5. *Three Dimention Drawing*

“*Three dimention drawing* ditujukan untuk promosi bahan tekstil” (Porrie Muliawan, 2001). Menurut Sri Widarwati (1993 : 79) yang dimaksud “*three dimention drawing* adalah sajian gambar yang menampilkan ciptaan disain busana menggunakan bahan yang sebenarnya dan dibuat dalam tiga dimensi”. Biasanya digunakan untuk mempromosikan bahan baru dari suatu industri tekstil. Bagian dari gambar yang diselesaikan dengan menggunakan cat air atau bahan penyelesaian yang lain. Sedangkan bahan pakaian diselesaikan dengan menggunakan kain sesungguhnya dengan cara diselipkan pada bagian sisinya. Pada bagian yang menonjol diberi kertas lain untuk menutupi kampuh atau sisi bahan.

Adapun langkah-langkah dalam menggambar tiga dimensi adalah sebagai berikut :

- a) Menggambar disain busana diatas proporsi tubuh yang lengkap.
- b) Menyelesaikan gambar (memberi warna).
- c) Memotong bagian-bagian tertentu, misalnya pada panjang bahu sampai batas panjang lengan atas dan bawah, sisi badan kanan dan kiri. Untuk bagian lubang leher, lubang lengan, dan batas bawah rok tidak dipotong. Bagian ini diselesaikan dengan penyelesaian jahit yang sesungguhnya.
- d) Menggunting bahan sesuai model ditambahkan beberapa cm untuk penyelesaian jahitan.

- e) Menjahit dan menyelesaikan kerung leher, lubang lengan, bagian bawah rok dan melengkapinya sesuai model.
- f) Memberi lem pada bagian yang nantinya tertutup bahan.
- g) Menempelkan kapas sebagian agar tidak mengenai bahan.
- h) Memasukkan bahan pada bagian terpotong kemudian lem pada bagian buruk (sebaliknya).
- i) Memasukkan sejumlah kapas agar berkesan timbul dan tampak lebih menarik. Penambahan kapas sesuai bentuk tubuh dan model.
- j) Memberi lapisan kertas yang kuat untuk menutupi dan merapikan sajian gambar pada bagian buruk.

Berdasarkan uraian diatas dapat diketahui bahwa teknik penyajian gambar model suatu busana dapat digambar lengkap dengan proporsi tubuh, dapat pula tidak, dengan penyajian gambar lengkap yang terdiri dari sketsa gambar, model bagian muka, belakang diberi warna atau corak sesuai bahan yang direncanakan beserta contoh bahannya.

3. Disain Hiasan Busana

“Menurut Sri Widarwati (1993 : 2), disain hiasan adalah disain untuk memperindah disain struktur”. “Disain hiasan busana adalah disain yang berfungsi untuk memperindah suatu busana” menurut Chodiyah (1980 : 5). Disain busana menurut Enny Zuhni Khayati (1998 : 1) adalah “segala sesuatu yang dihasilkan pada busana agar busana tersebut nampak indah. Disain hiasan merupakan disain terapan yang dapat diterapkan pada berbagai busana anak maupun dewasa”.

Hal-hal yang perlu diperhatikan dalam memilih hiasan busana menurut Enny Zuhni Khayati (1998) adalah :

- a) Hiasan busana harus sesuai dengan nuansa dan karakter busana pokoknya.
- b) Hiasan busana juga harus sesuai dengan karakteristik pemakainya.
- c) Harus disesuaikan dengan suasana dan kesempatan pemakainya.
- d) Disesuaikan dengan kondisi fisik yang ingin ditonjolkan melalui hiasan tersebut.
- e) Disesuaikan dengan kondisi keuangan keuangan.

Menurut jenisnya disain busana dapat dibedakan menjadi :

- a) Hiasan yang berasal dari benang, hiasan dari tusuk benang ini dapat berupa tusuk hias, sulaman, renda benang (rumbai), dan macam-macam bordir.
- b) Hiasan dari kain dapat berupa :
 - 1. *Pacht work*, adalah hiasan dari kain perca yang dipotong menurut motif yang diinginkan kemudian diselesaikan dengan menyambung bagian-bagian motif menjadi bentuk yang utuh (Enny Zuhni Khayati, 1998). *Pacht work* juga disebut seni menyambung kain perca untuk dijadikan sebuah benda.
 - 2. *Instruksi* adalah “hiasan yang berasal dari kain yang pengrajaannya dengan menempelkan secarik kain pada bagian buruk bahan utama dengan menggunakan tusuk festoon” (Widjingsih & Endang Bariqina, 1993) pada bagian baik bahan yang dilekat dipotong atau dilubangi sehingga motif hiasan akan terlihat.
 - 3. *Aplikasi*, “hiasan dari kain dengan cara melekatkan secarik kain diatas bahan utama pada bagian baik” (Prapti Karomah, 1990). Teknik ini dapat diselesaikan dengan tiga cara yaitu :

- a. Diselesaikan dengan tusuk festoon.
- b. Dengan aplikasi relief / *corsage*.
- c. Aplikasi dengan sum, diselesaikan dengan sum.
- d. Hiasan dari logam.
- e. Hiasan dari plastik / mika.
- f. Hiasan dengan macam-macam renda. Renda terdapat berbagai macam seperti renda festoon (ukurannya sempit, berbentuk ringgit-ringgit dengan penyelesaian tusuk festoon), renda bordir (renda yang dibordir biasanya bahan terbuat dari kapas atau nylon, pembuatannya dengan mesin khusus,sifatnya halus dan tembus terang).
- g. Hiasan istimewa.
- h. *Breading*, yaitu hiasan dari tali.
- i. *Ribbing*, yaitu sejenis bahan kaos (ticot) yang biasanya digunakan sebagai hiasan dan detail busana.
- j. Hiasan prada, yaitu usaha atau rekayasa manusia untuk mendapatkan warna kuning keemasan atau putih keperakan pada proses pewarnaan atau pencelupan kain batik atau tekstil kerajinan.
- k. Hiasan manik-manik, dapat berupa pasiran, halon, halon cut, payet, dan lain-lain. Manik-manik dapat memberi kesan mengkilap pada bagian yang diberi manik-manik. Manik-manik secara garis besar dibagi menjadi dua golongan yaitu

manik-manik bermuansa tradisional biasanya bahan dapat diperoleh dari alam seperti batu-batuan, mutiara, kayu, biji-bijian, kerang, tulang, dan lain sebagainya. Warna manik-manik kontemporer terbuat dari bahan-bahan buatan seperti plastik, atom, melamin, kaca, dan lain-lain. Hiasan manik-manik dapat dipergunakan untuk memperindah dan mempertinggi nilai jual dari busana atau benda yang dihiasinya. Hiasan manik-manik pada busana pesta dapat memberikan dapat memberikan kesan mewah dan *glamour*.

Bersadarkan pendapat diatas, disain hiasan busana adalah disain untuk memperindah disain struktur yang dihasilkan pada suatu busana agar busana tersebut nampak indah. Disain hiasan dapat diterapkan pada berbagai busana anak maupun dewasa.

4. Disain Pelengkap Busana

“Pelengkap busana adalah segala yang dikenakan dari ujung rambut sampai ujung kaki setelah mengenakan busana pokok. Untuk melengkapi berbusana baik yang mempunyai fungsi bagi si pemakai (milineris) maupun hanya sebagai hiasan (aksesoris)” (Prapti Karomah, 1990 : 1). Pelengkap busana dapat berupa sepatu tumit tinggi, tas, gelang, kalung, cincing, giwang, jam, topi, kaca mata dan sebagainya. Busana pesta menurut Enny Zuhni Khayati (1998 : 3) adalah “busana yang

dikenakan pada kesempatan pesta baik dipagi hari, siang hari, maupun malam hari”.

Pendapat lain mengatakan bahwa pelengkap busana (aksesoris) adalah “semua yang kita tambahkan pada busana setelah mengenakan gaun, rok, blus, kain dan kebaya” (Sri Widarwati, 1993 : 33).

Menurut Sri Widarwati (1993 : 33), ditinjau dari fungsinya pelengkap busana dapat digolongkan menjadi dua kelompok :

- a. Pelengkap Busana Praktis / Milineris
Semua pelengkap busana yang disamping mempunyai fungsi untuk memperindah penampilan tetapi mempunyai fungsi khusus untuk melindungi tubuh si pemakai, misalnya : sepatu, topi, kaca mata, tas, arloji, dan lain-lain.
- b. Pelengkap Busana Estetis
Pelengkap busana ini hanya memenuhi fungsi untuk memperindah busana yang dikenakan. Yang dimaksud pelengkap busana estetis : perhiasan seperti kalung, gelang, cincin, anting-anting, peniti, bros, tusuk konde, giwang,dan lain-lain.

Menurut Enny Zuhni Khayati (1998) dalam memilih disain pelengkap busana harus memperhatikan hal-hal sebagai berikut :

- a) Pelengkap busana disesuaikan dengan karakteristik busana pokok.
- b) Pelengkap busana disesuaikan dengan usia pemakai.
- c) Pelengkap busana disesuaikan dengan suasana dan kesempatan.
- d) Pelengkap busana disesuaikan dengan kondisi tubuh.
- e) Pelengkap busana disesuaikan dengan keuangan busana.

C. BUSANA PESTA

1. Pengertian Busana Pesta

“Busana pesta adalah busana yang digunakan pada kesempatan pesta baik pesta pagi ataupun siang, pesta sore maupun malam” (Enny Zuhni Khayati, 1998 : 3). “Busana adalah segala sesuatu yang dipakai

dari ujung rambut sampai ujung kaki termasuk tata rias wajah dan rambut untuk kepesta” (Prapti Karomah, 1990 : 1). Menurut Sri Widarwati (1993 : 70), “busana pesta adalah busana yang dibuat dari bahan yang bagus dengan hiasan yang menarik sehingga kelihatan istimewa”.

Berdasarkan pendapat diatas dapat diketahui bahwa busana pesta adalah busana yang digunakan untuk kesempatan pesta baik pesta pagi, sore maupun malam hari dengan memakai bahan yang bagus dan menarik.

Busana pesta merupakan busana yang lebih istimewa dibandingkan dengan busana yang lainnya baik dari disain maupun hiasannya. Teknik jahitannya menggunakan jahitan halus dan bahan yang digunakan adalah bahan-bahan yang berkualitas tinggi.

2. Penggolongan Busana Pesta

Busana pesta sangat banyak jenisnya, supaya tidak salah paham dalam memilih busana yang akan dikenakan dalam suatu pesta terlebih dahulu harus mengetahui penggolongan busana pesta tersebut. Busana pesta dibagi menjadi dua menurut usia pemakai dan waktu atau kesempatan pakainya. Berdasarkan usia orang yang yang memakai meliputi busana pesta anak, busana pesta pria, dan busana pesta wanita. Menurut waktu pemakainnya busana pesta digolongkan menjadi tiga yaitu :

a. Busana Pesta Pagi

“Busana yang dipakai sehari-hari untuk berbagai kesempatan baik yang bersifat resmi ataupun tidak resmi diwaktu matahari bersinar” (Enny Zuhni Khayati, 1998 : 2). Sedangkan menurut Prapti Karomah (

1998 : 9), “untuk busana pagi atau siang sebaliknya memilih bahan yang agak kaku, bahan tidak terlalu tebal, menyerap keringat, dan pemilihan warna tidak terlalu gelap”.

Berdasarkan pendapat diatas dapat dikemukakan bahwa busana pesta pagi adalah busana pesta yang dikenakan pada pesta diwaktu matahari bersinar dengan bahan yang tidak terlalu mewah.

“Untuk kesempatan pesta ini dapat dipilih model yang berpita, dipakai strook / frilled, renda, leher tidak terbuka lebar. Untuk memilih warna, pilih warna yang tidak mencolok dan gemerlap, tekstur tidak mengkilap. Demikian pula untuk aksesoris, sepatu dan tas tidak gemerlap” (Arifah A. Riyanto, 2003 : 116).

b. Busana Pesta Sore

“Busana pesta sore yang dikenakan untuk kesempatan pesta baik yang bersifat resmi maupun tidak resmi diwaktu sore hari” (Enny Zuhni Khayati, 1998 : 2). Menurut Prapti karomah (1998 : 9), “untuk busana pesta sore pemilihan bahan sebaiknya yang bertekstur agak lembut dengan warna-warna cerah atau agak gelap tetapi tidak mencolok”.

Berdasarkan pendapat diatas dapat disimpulkan bahwa busana pesta sore adalah busana pesta yang dikenakan pada waktu sore hari dengan bahan yang berwarna cerah tetapi tidak mencolok.

Untuk memilih busana pesta sore dapat dipilih model leher yang agak terbuka, model berpita. *Strook / frilled* renda seperti draperi. “Warna

bahan atau corak dapat dipilih yang terang tidak mencolok atau gelap dengan hiasan yang agak menonjol, serta bahan yang lebih baik dari bahan untuk busana pesta siang, sedangkan pemilihan aksesoris dan milineris sama dengan untuk pesta siang” (Arifah A. Riyanto, 2003).

c. Busana Pesta Malam

Menurut Enny Zuhni Khayati (1998 : 3), “busana pesta malam adalah busana yang dipakai pada kesempatan dari waktu matahari terbenam sampai berangkat tidur baik yang bersifat remi ataupun tidak remi”. “Busana pesta yang dikenakan pada kesempatan malam hari, biasanya menggunakan bahan yang berkualitas tinggi, dengan hiasan perlengkapan yang bagus dan kelihatan mewah” (Chodiyah dan Wisri A Mamdy, 1982 : 166). “Busana pesta malam biasanya memilih bahan yang bertekstur lebih halus dan lembut jika dibandingkan pada pemilihan bahan untuk busana pesta pagi dan sore hari” (Prapti Karomah, 1998 : 9).

Berdasarkan pendapat diatas dapat disimpulkan bahwa busana pesta malam adalah busana pesta yang dikenakan pada pesta malam hari sesudah matahari terbenam dengan memakai hiasan, pelengkap dan bahan busana istimewa sehingga kelihatan mewah.

d. Busana Pesta Gala

“Busana pesta gala adalah busana yang dikenakan pada malam hari untuk kesempatan pesta dengan ciri-ciri terbuka, *glamour*, mewah, *backless*, *bustylook*, dan lain-lain” (Enny Zuhni Khayati, 1998).

3. Karakteristik Busana Pesta

Busana pesta menurut waktu dan pemakaianya dapat dibedakan menjadi beberapa macam yaitu busana pesta pagi, siang, sore, dan malam hari. Tentu saja model dan perhiasan serta pelengkapnya berbeda-beda sesuai dengan waktu dan kesempatan pemakaianya. Berbeda dengan busana-busana pesta lain, busana pesta malam busana yang dipakai pada kesempatan dari waktu matahari terbenam sampai waktu berangkat tidur, baik yang bersifat resmi maupun tidak resmi dengan memakai hiasan, pelengkap dan bahan istimewa sehingga memiliki kesan mewah.

“Pengertian dari busana malam adalah busana yang dipakai pada malam hari dan busana ini bahan yang digunakan untuk membuat busana pesta malam biasanya dipilih bahan-bahan yang berkualitas tinggi dan mampu memberikan kesan mewah” (Enny Zuhni Khayati, 1998 : 2).

Dari pengertian diatas dapat diketahui karakteristik busana pesta malam, yaitu :

a. Model / Siluet Busana Pesta

“Siluet adalah bagian luar atau keseluruhan dari pakaian” (Prapti Karomah, 1990 : 15). “Siluet adalah bentuk luar bayangan dari benda. Siluet busana bentuk luar dari busana” (Sicilia Sawitri, 1998 : 93). Siluet adalah bentuk luar atau keseluruhan dari model busana yang berbentuk A, S, H, Y, I, dan *bustie*. Sedangkan menurut Sri Widarwati (1993 : 1), “siluet adalah bentuk dasar dari suatu pakaian atau garis luar busana”. Pemilihan siluet untuk busana pesta bisa bermacam-

macam misalnya siluet A, S, H, Y, I, dan bustie. Pendapat lain menyebutkan “bahwa siluet adalah garis luar atau sisi bayangan luar atau siluet (*silhouette*) A, I, H, Y, S, T, O, V” (Arifah A. Riyanto, 2003 : 123). Macam-macam siluet menurut Arifah A. Riyanto (2003 : 71) adalah :

- a) Siluet bustle adalah siluet yang menonjolkan pada bagian belakang atau panggul akan terlihat jelas bila dilihat dari samping.
- b) Siluet H yaitu terdapat pada busana yang garis pinggangnya diturunkan.
- c) Siluet S yaitu bagian atas dan bawah busana besar sementara bagian ramping dan kecil.
- d) Siluet I yaitu terdapat longdress tanpa garis pinggang.
- e) Siluet A yaitu garis luar busana dimana bagian atas kecil semakin kebawah semakin besar.
- f) Siluet Y yaitu busana yang mempunyai garis luar bagian atas besar dan bagian bawah mengecil.

Menurut Porrie Muliawan (2003 : 33) “garis siluet (*silhouette*) artinya bayangan dari keseluruhan disain busana”. Pada acara *fashion show*, sebelum busana yang dipakai oleh peragawati dikeluarkan, biasanya ditampilkan bayangan peragawati dengan busana yang akan keluar tersebut pada layar putih, sama seperti pergelaran wayang kulit di Indonesia. Garis siluet ada beberapa macam. Lima siluet yang terkenal antara lain :

1) Siluet A

Tepi luar dari keseluruhan disain merupakan bentuk huruf A. Pada model tersebut, disain badan atas biasa saja sesuai dengan bentuk badan, tetapi yang menonjol ialah disain bagian bawah rok yang melebar, yang disebut aliran *baby look*.

2) Siluet S

Terdapat pada busana terusan yang memiliki bentuk atau geris pinggang, dangan atau tidak dengan jahitan pinggang, yang letaknya pas tepat di pinggang atau agak ke bawah sedikit. Pada

disain tampak bentuk kecil pada daerah pinggang dan ke bawah rok melebar sedikit atau banyak.

3) Siluet H

Busana terusan, yang bagian atas dan bawahnya bersatu, memakai atau tidak memakai potongan melintang, tidak ada bentuk pinggang yang kecil yang sesuai lekuk tubuh manusia. Contoh : *Sack dress*, atau bentuk karung beras.

4) Siluet I

Busana dengan bentuk huruf I. Bagian atas sedikit melebar, di tengah busana lurus tinggi atau panjang, dan di bagian bawah ada hiasan melebar lagi, seperti di atas bagian bahu misalnya memakai strook.

5) Siluet Y

Seperti huruf Y busana dengan siluet ini, ramai di bagian pinggang, terus ke bagian bawah rok span.

Menurut pendapat diatas siluet adalah bentuk dasar atau bentuk luar busana secara keseluruhan dari suatu pakaian. Pada busana pesta malam ini menggunakan siluet A yaitu tepi luar dari keseluruhan busana merupakan bentuk huruf A, badan atas biasa saja sesuai dengan bentuk badan, tetapi yang menonjol ialah disain bawah yang melebar.

b. Bahan Busana Pesta

Bahan busana pesta berupa bahan textile, bahan textile adalah bahan yang berasal dari serat meliputi benang, tenunan, maupun bukan tenunan. Bahan textile yang dimaksud meliputi tenunan, rajutan, kaitan dan renda. Bahan-bahan tersebut sangat berperan dalam penampilan dan mutu suatu busana. Kain termasuk bahan textile, kain diperoleh dari proses penunan. Ada tiga macam tenunan yaitu silang polos, silang kepar, dan silang satin. Silang polos yaitu tenun dimana satu benang naik dan yang satu turun biasanya silang polos dipakai

untuk kain yang berasal dari serat alam seperti lurik, songket, dan blaco.

“Busana pesta malam biasanya memilih bahan yang bertekstur lebih halus dan lembut jika dibandingkan dengan pemilihan bahan untuk busana pesta pagi dan sore hari” (Prapti Karomah, 1998 : 9).

Menurut Arifah A. Riyanto (2003 : 203) “bahan yang dapat digunakan untuk busana pesta antara lain : *crepe, chiffon, organza, taffeta, beludru, lame sutera, vile, batik, jersey, satin, corduroy, wool*”. “Busana pesta malam biasanya menggunakan bahan yang berkualitas tinggi dengan hiasan perlengkapan yang bagus serta lengkap sehingga kelihatan istimewa” (Chodiyah, 1982 : 166).

Menurut Enny Zuhni Khayati (1998 : 9), ada 4 hal yang perlu diperhatikan dalam memilih bahan busana yaitu :

- 1) Pemilihan bahan sesuai dengan model.
- 2) Pemilihan bahan sesuai dengan kondisi si pemakai.
- 3) Pemilihan bahan sesuai dengan kesempatan.
- 4) Pemilihan bahan sesuai dengan keuangan keluarga.

“Bahan yang digunakan untuk pembuatan busana pesta biasanya dipilih bahan-bahan yang berkualitas tinggi dan mampu memberikan kesan mewah” (Enny Zuhni Khayati, 1998). Bahan-bahan yang digolongkan dalam bahan yang berkualitas tinggi antara lain bahan tembus terang seperti *broucade, tulle, organdi, sifon, georgette*, dan juga bahan melangsai seperti sutra, sati, rayon, *shimmer, taffeta, tissue*, dan lain-lain.

Menurut uraian diatas penggunaan bahan untuk busana pesta malam disesuaikan dengan disain, kesempatan dengan menggunakan bahan yang berkualitas tinggi, istimewa dan mewah.

Arti simbolik pada songket (Pakaian Adat Tradisional Riau, 90) adalah :

- a) Itik, sejenis binatang unggas yang senang diair, mudah menternakkannya, cepat berkembang biak dengan telurnya. Kita mengenal dua macam itik, yaitu itik air dan itik serati atau entok. Itik air tidak dapat mengerami telurnya sedangkan itik serati dapat mengerami telurnya. Pulang petang ini melambangkan kerukunan dan kedisiplinan dalam kehidupan mereka, dimana jika tiba waktunya pada sore hari, mereka kembali kekandangnya dengan teratur, tertib, tidak ada yang saling mendahului.
- b) Akar pakis, ialah semacam tumbuh-tumbuhan menjalar, pucuknya enak dijadikan sayur atau lalap, biasanya tumbuh ditanah yang bergambut dan dirawa-rawa. Ia mudah hidup, tumbuh dimana saja, tidak pilih tempat. Ini berarti mudah dapat menyesuaikan diri dimana orang itu berada, dan tidak mengganggu kehidupan orang lain.
- c) Pucuk rebung, yaitu sejenis tumbuhan, anak bambu muda, dapat dimakan, dibuat sayur. Jadi berarti dapat memberikan manfaat bagi kita. Dalam arti yang lain ia masih terus tumbuh dan berkembang dengan cepat.
- d) Tampuk manggis, mengandung arti berapa jumlah yang ada ditampuknya, begitulah banyak isi didalamnya. Apa yang tersirat, itulah yang disurat.
- e) Bunga cengkeh, ini adalah sebagian dari rempah untuk membuat kue dan masakan lainnya. Ini melambangkan keharumannya, aromanya dan khasiatnya bagi manusia.
- f) Bunga kundur, sejenis tanaman yang menjalar ditanah, ia menjalar bebas. Hal ini melambangkan memberikan kebebasan dalam bergerak, berfikir dalam rangka menuju kecemerlangnya dimasa depan atau hari yang akan datang.
- g) Kuntum Tak Jadi, yaitu bunga yang gagal dalam perkembangannya. Ini mengandung makna cita-cita yang tak sampai, walaupun telah berusaha, tetapi belum berhasil dengan baik. Melambangkan agar kita jangan menyesali nasib yang demikian, jangan putus asa dan terus berusaha.

- h) Segi Wajik, potongan kue terbuat dari pulut yang dipotong-potong menurut geometrik, dalam keadaan simetris, potongan yang teratur. Melambangkan keadilan dalam bertindak.
- i) Siku-siku, juga prinsip geometris, dalam posisi tegak lurus, membentuk sudut 90 derajat. Hal ini merupakan simbol kejujuran, kepatuhan, dan kepastian. Ragam hias ini sering kita temui untuk motif pakaian, hiasan ukiran rumah dan lain sebagainya dalam kehidupan sehari-hari.
- j) Bintang-bintang, mengandung lambing sinar, cahaya, dapat dijadikan pedoman untuk menentukan tujuan. Ini berarti kehidupan yang mempunyai pedoman atau tujuan.
- k) Sayap layang-layang, mengandung arti luasnya wilayah yang menjadi kekuasaan dibawah naungannya. Melambangkan kelihian dan kelincahan.

Busana pesta malam ini menggunakan bahan yang dapat menimbulkan kesan ekslusif bagi pemakainya seperti bahan songket Riau yang merupakan khas dari Riau menggunakan songket motif wajik yang berwara kuning emas yang melambangkan keadilan dalam bertindak. Pada dasarnya, warna songket Riau berwarna merah, kuning emas, dan hijau. Bahan songket ini terdapat pada kerah, potongan dilengan, pada siluet keranjang, kancing dan dipinggang. Bahan songket dipadukan dengan *zetta silk* dimana bahan ini bertekstur halus dan melangsai. Bahan *zetta silk* ini diterapkan pada bahan utama dan potongan pada panggul pada rok. Bahan sifon sutra terdapat pada rok.



Gambar 10. Songket Motif Wajik



Gambar 11. Motif Tepi Kain Pada Kain Songket.

Sesuai dengan tema yang ingin mengangkat eksplorasi etnik nusantara, penulis menggunakan kain songket riau yang diterapkan pada busana asimetris baju petani dan siluet kerajang yang terinspirasi dari upacara batobo di riau.

c. Warna Busana Pesta

“Untuk kesempatan pesta malam warna bahan yang digunakan adalah warna-warna lembut sampai warna yang berintensitas tinggi” (Enny Zuhni Khayati). Menurut Prapti Karomah (1998 : 9), “warna yang digunakan untuk pesta malam sebaiknya dipilih warna-warna yang cerah atau gelap atau tua”. “Warna yang digunakan untuk suatu

pakaian dan pelengkapannya menyesuaikan pilihan berdasarkan kesan apa dan waktu mana busana dikenakan” (Wasia Rusbani, 1985 : 78).

Menurut uraian diatas, dalam pemilihan busana pesta hendaklah melihat waktu pemakaian pesta. Untuk pesta pagi hari sebaiknya memilih warna yang lembut atau warna-warna pastel, unruk pesta siang pemilihan warna tidak jauh beda untuk pemilihan warna pesta pagi, sedangkan pemilihan warna untuk busana pesta malam biasanya warna cerah, gelap, dan warna yang berkesan glamor.

Arti dalam ragam hias dengan tujuh jenis warna terkenal (Pakaian Adat Tradisional Riau, 89) adalah :

- 1) Warna putih : berarti kebersihan dan suci.
- 2) Warna hitam : berarti berkabung yang melambangkan kesuraman atau kegelapan.
- 3) Warna merah : berarti melambangkan kehidupan, persaudaraan, setia dan cinta.
- 4) Warna biru : berarti cakrawala yang lepas dengan air laut dan langit.
- 5) Warna coklat : mengandung makna ketaatan dan kepatuhan atau kesetiaan dalam melaksanakan tugas.
- 6) Warna hijau : melambangkan kesuburan.
- 7) Warna kuning : melambangkan keemasan, berarti kesabaran dan kewibawaan seseorang. Dari itu warna kuning melambangkan kebesaran Kerajaan.

Pemilihan warna busana pesta malam ini adalah warna hijau untuk zetta silk, warna kuning emas (mengandung arti kesabaran dan kewibawaan seseorang) untuk songket, dan warna coklat kekuning-kuningan untuk sifon sutra.

d. Tekstur Busana Pesta

“Tekstur bahan untuk bahan busana pesta biasanya lembut, licin, mengkilap / tidak kusam, tidak kaku, dan tidak tebal dan juga memberikan rasa nyaman pada waktu dikenakan” (Enny Zuhni Khayati, 1998). Menurut Arifah A. Riyanto (2003 : 203) “tekstur busana pesta malam dapat menggunakan kain yang halus, kasar, lembut, dan mengkilap”. “Tekstur adalah sifat permukaan dari suatu benda yang dapat dilihat dan dirasakan misalnya kaku, lembut, kasar, halus, tipis, tebal, tembus terang” (Sri Widarwati, 2000 : 14)

Dari beberapa pendapat di atas dapat disimpulkan bahwa tekstur busana pesta malam sebaiknya lembut, halus, dan berkesan mewah. Sifat permukaan atau tekstur dari bahan yang digunakan untuk busana pesta biasanya halus, berkilau, tembus terang, melangsai serta menggunakan bahan yang berkualitas dimana setiap kesempatan pakai busana tersebut juga didukung oleh hiasan dan pelengkap busana yang lengkap.

Tekstur busana pesta malam ini cenderung lembut, licin dan tidak tebal karena menggunakan zetta silk dan sifon sutra.

4. Pola Busana

“Pola busana merupakan suatu potongan kain atau kertas yang dipakai sebagai contoh membuat baju atau busana ketika bahan digunting” (Porrie Muliawan, 1992). “Pola juga dikatakan jiplakan bentuk badan

seseorang yang biasanya dibuat dari kertas” (Z.D. Enna T, 1992 :133).

Menurut Widjingsih (1994 : 1), “pola busana terdiri dari beberapa bagian yaitu pola badan (blus), lengan, kerah, serta rok, kulot, dan celana, yang masing-masing dapat diubah sesuai dengan model yang kehendaki”. Terdapat berbagai macam pola untuk membuat busana seperti pola badan, pola lengan, pola rok, pola celana, dan pola kulot. Kita dapat membuat berbagai macam busana dengan menggunakan metode pola yang kita pilih dan kita dapat mengembangkan metode pola sesuai dengan disain busana yang diinginkan.

Berdasarkan pendapat diatas dapat disimpulkan, pola busana adalah potongan kertas atau kain yang dapat dipakai sebagai contoh ketika memotong bahan yang terdiri dari beberapa bagian pola masing-masing dapat diubah sesuai dengan model yang kehendaki.

Fungsi pola sangat penting artinya bagi yang ingin menjahit pakaian dengan bentuk serasi mengikuti bentuk tubuh dan dengan bermacam-macam disain yang dikendaki pola busana dapat dibuat secara draping atau dengan pola konstruksi.

Sebelum memulai membuat pola langkah awal yang harus dilakukan adalah :

a. Pengambilan Ukuran

“Pada waktu pengambilan ukuran, model harus berdiri dengan sikap tegak lurus supaya ukuran yang diambil tepat” (Djati Pratiwi, 2001 : 9). Menurut Widjiningsih (1994 : 6) “dalam mengambil

ukuran hendaknya perhatikan orang yang akan diukur, barang yang dapat menyebabkan ukuran kurang tepat ditinggalkan, blus harus dikeluarkan di atas rok supaya tebal dan menggembungkan blus tidak menambah besarnya pinggang”.

Menurut pendapat di atas, untuk mendapatkan ukuran yang sesuai maka model harus berdiri dengan tegap dan menggunakan pakaian yang tidak terlalu menambah besarnya ukuran.

Untuk memperoleh pola busana yang pas dan cocok dengan model memerlukan ukuran bagian tubuh model secara tepat dan akurat. Setiap sistem atau metode pembuatan pola konstruksi memiliki jenis kebutuhan tentang ukuran yang berbeda-beda. Sebelum melakukan pengukuran, model yang hendak diambil ukurannya harus menggunakan petier ban yang diikatkan pada bagian-bagian tertentu dalam tubuh, hal ini dimaksudkan agar ukuran yang diperoleh akurat selain itu atribut busana yang membuat tubuh bertambah besar sebaiknya ditinggalkan. Ukuran-ukuran yang dibutuhkan dalam pembuatan pola busana pesta malam untuk remaja dengan sumber ide upacara batobo di Riau adalah :

1) Ukuran badan

a) Lingkar leher

Diukur sekeliling batas leher dengan meletakkan jari telunjuk dilekuk leher.

b) Lingkar badan

Diukur sekeliling badan atas yang terbesar, melalui puncak dada, ketiak, letak sentimeter harus datar ketiak sampai ketiak.

Diukur pas badan dahulu kemudian ditambah 4 cm atau diselakan 4 jari.

c) Lingkar pinggang

Diukur sekeliling pas pinggang dahulu kemudian ditambah 1 cm atau diselakan 1 jari.

d) Lingkar panggul

Diukur sekeliling bawah yang terbesar, ditambah 2 cm setelah atas puncak pantat dengan centimeter datar. Diukur pas kemudian ditambah 4 cm atau diselakan 4 jari.

e) Panjang punggung

Diukur dari tulang leher yang menonjol di tengah belakang lurus ke bawah sampai peter ban pinggang.

f) Lebar punggung

Diukur 9 cm di bawah tulang leher yang menonjol atau pertengahan jarak bahu terendah dan ketiak dari batas lengan kiri sampai batas lengan kanan.

g) Panjang sisi

Diukur dari batas ketiak ke bawah peter ban pinggang dikurangi 2 atau 3 cm.

h) Lebar muka

Diukur 5 cm dari lekuk leher atau petengahan jarak bahu terendah dan ketiak dari batas lengan yang kanan sampai batas lengan yang kiri.

i) Panjang muka

Diukur dari lukuk leher di tengah muka kebawah sampai ke peter ban pinggang.

j) Tinggi dada

Diukur dari batas ban pinggang tegak lurus ke atas sampai di puncak buah dada.

k) Panjang bahu

Diukur pada jurusan di tengah belakang daun telinga dari batas leher ke puncak lengan atau bahu yang terendah.

l) Ukuran uji / ukuran kontrol

Diukur dari tengah muka di bawah peter ban serong melalui puncak buah dada ke puncak lengan terus serong ke belakang pas bawah peter ban.

m) Lebar dada

Diukur dari jarak kedua puncak dada.

2) Ukuran lengan

a) Panjang lengan

Diukur dari puncak lengan terus ke bawah sampai melampaui tulang pergelangan tangan yang menonjol.

- b) Lingkar kerung lengan

Diukur sekeliling lingkar lubang lengan, pas dahulu kemudian ditambahkan 1 cm.

- c) Tinggi puncak lengan

Diukur dari pertengahan lengan sampai tulang lengan atas.

- 3) Ukuran rok

- a) Lingkar pinggang

Diukur sekeliling pas pinggang dahulu kemudian ditambah 1 cm atau diselakan 1 jari.

- b) Lingkar panggul

Diukur sekeliling bawah yang terbesar, ditambah 2 cm setelah atas puncak pantat dengan centimeter datar. Diukur pas kemudian ditambah 4 cm atau diselakan 4 jari.

- c) Panjang rok

Diukur dari batas pinggang sampai bawah rok yang dikendaki.

- n) Tinggi panggul

Diukur dari bawah peter ban pinggang sampai peter ban di panggul.

b. Metode / Sistem Pembuatan Pola Busana

Didalam pembuatan busana diperlukan pola. “Dalam pembuatan busana dikenal ada dua pembuatan pola busana, yaitu secara draping dan secara konstruksi. “Draping adalah cara membuat pola atau busana dengan meletakkan kertas tela sedemikian rupa di atas badan

seseorang yang akan dibuatkan busananya dengan bantuan jarum pentul” (Widjiningsih, 1994 : 3). Untuk mendapatkan bentuk yang sesuai dengan bentuk tubuh yang diperlukan lipit pantas.

“Untuk cara yang kedua adalah pola konstruksi. Yang dimaksud dengan pola konstruksi yaitu pola yang dibuat berdasarkan ukuran-ukuran yang diambil dari bagian-bagian badan yang diperhitungkan secara sistematis. Berdasarkan ukuran-ukuran ini kemudian dibuatlah gambar pada kertas sehingga gambar bentuk badan muka dan belakang, rok, lengan, kerah, dan sebagainya” (Widjiningsih, 1994 : 3). “Didalam pola konstruksi, kemudian berkembanglah menjadi bermacam-macam sistem, yaitu sistem JHC Meyneke, sistem Charmant, sistem Muhawa, sistem Sho-en, sistem Dress Making, dan sistem praktis” (Djati Pratiwi, 2001 : 4). Saat membuat pola busana, kita harus memperhatikan beberapa hal seperti :

- 1) Sewaktu mengambil ukuran harus benar-benar tepat dan cermat. Model diikat dengan penter ban pada beberapa bagian tubuh. Model harus berdiri tegap jangan sampai membungkuk.
- 2) Cara menggambar lengkung-lengkung busana harus luwes, seperti menggambar kerung lengan, kerung leher, garis panggul, dan lain-lain.
- 3) Perhitungan harus dilakukan secara cermat dan teliti sesuai dengan rumus, agar hasil yang diperoleh benar.

5. Teknologi Busana

“Teknologi pembuatan busana adalah suatu cara atau teknik untuk membuat busana agar dihasilkan jahitan yang rapi dan bagus serta nyaman dipakai” (Nanie Asri Yulianti, 1993). “Penentuan teknologi pembuatan busana harus disesuaikan dengan disain, bahan, dan tujuan pemakaian” (

Radias Saleh Aisyah Jafar, 1991). Didalam busana pesta, teknologi yang digunakan adalah sebagai berikut :

a. Teknologi Penyambungan (Kampuh)

“Kampuh adalah kelebihan atau ketambahan jahitan untuk menhubungkan dua bagian menjadi busana yang dijahit (Nanie Asri Y, 1993 : 4) misalnya menggabungkan bahu depan dengan bahu belakang, sisi depan dan belakang”. “Kampuh adalah pinggiran kain yang merupakan tempat untuk menggabungkan kain satu dengan kain yang lainnya” (M.H. Wancik, 1996). Penyelesaian kampuh sangat berpengaruh terhadap jatuhnya busana.

Kampuh terdiri dari dua macam yaitu kampuh buka dan kampuh tutup.

1) Kampuh buka

“Kampuh buka adalah kelebihan jahitan untuk menggabungkan dua bagian busana yang dihajit secara tebuka”. Macam-macam kampuh buka menurut Nanie Asri Y (1993 : 4) antara lain :

- a) Diobras
Biasanya digunakan untuk pakain wanita dewasa dan celana panjang pria lebar kampuh jadinya 1,5 cm sampai 2 cm diobras pada bagian tepinya dengan mesin obras.
- b) Dijahit tepi tirasnya
Biasanya digunakan untuk busana wanita yang ketebalan kainnya sedang, lebar kampuh 1,5 cm sampai 2 cm dilipat kecil lalu ditindas dengan mesin jahit.
- c) Dirompok
Merupakan penyelesaian tepi kain yang menggunakan kumai serong.
- d) Digunting zig-zag
Teknik ini biasnya digunakan untuk jahitan tailoring karena bahan yang digunakan untuk tailoring biasanya tebal.

e) Tusuk balut

Teknik ini digunakan untuk kain yang tidak begitu tebal. Pada kampuh buka, maka setelah dijahit harus dipres dengan setrika sampai rata. Cara pengeraan teknik ini adalah pada tepian kampuh diselesaikan dengan tusuk festoon. Tusuk festoon dikerjakan dari arah kiri ke kanan.

2) Kampuh tutup

“Kampuh tutup adalah kelebihan jahitan dari dua bagian busana yang dijahit menjadi satu”. Macam-macam kampuh tutup antara lain (Nanie Asri Yulianti, 1993) :

a) Kampuh balik

Kampuh balik biasanya digunakan pada pakaian anak, pakaian dalam wanita, pakaian dewasa yang terbuat dari bahan tembus pandang dan lenan rumah tangga. Kampuh balik terdiri dari beberapa macam antara lain kampuh balik biasa, kampuh balik semu, kampuh balik yang digeser atau diubah. Kampuh balik adalah kampuh yang memerlukan lebar kampuh 1 cm dimana $\frac{1}{2}$ cm dijahit dari bagian baik, tepi keluar $\frac{1}{2}$ cm dari garis pola. Tiras ditipiskan kemudian dibalik lalu dijahit pada bagian buruk.

b) Kampuh pipih

Kampuh pipih digunakan untuk pakaian bayi, pakaian pria, dan tempat-tempat yang harus dipipih. Kampuh pipih adalah kampuh yang pada bagian baik dan bagian buruk kain kelihatan satu jalur setikan. Caranya sambung bagian buruk kemudian kampuhnya dirapikan dengan melipat pinggirannya kedalam dan setik satu kali lagi sama besar. Lebar jahitan 1 cm, jadi $\frac{1}{2}$ cm atau $\frac{3}{4}$ cm.

c) Kampuh perancis

Kampuh perancis sering digunakan pada bahan yang tipis seperti poplin. Kampuh perancis adalah kampuh untuk menghubungkan dua bagian kain dalam satu setikan. Lebar kampuh 1 cm, jadi $\frac{1}{2}$ cm atau $\frac{3}{4}$ cm. Caranya dua lembar kain dijahit pada bagian buruk selebar $\frac{1}{2}$ cm, kemudian lipat kearah dalam dan setik dari bagian baik.

d) Kampuh sarung

Kampuh sarung digunakan untuk menyambung bahan berkotak, pakaian yang dipakai bolak-balik, untuk garis lengkin pada model pakaian. Biasanya digunakan untuk menyambung sarung. Cara membuat kampuh sarung yaitu bahan diletakkan pada bagian baik, garis-garis atau kotak-kotaknya disamakan, kemudian lipat pinggirnya dan jahit, bagian yang buruk

dikerjakan dengan cara yang sama jadi hasil jahitan bagian luar sama dengan jahitan yang didalam.

Menurut uraian diatas kampuh adalah kelebihan jahitan untuk menghubungkan kain satu dengan kain yang lainnya.

Teknik penyambungan yang digunakan dalam pembuatan busana pesta malam ini adalah dengan kampuh buka yang diselesaikan dengan rompok (merupakan penyelesaian tepi kain yang menggunakan kumai serong).

b. Teknologi Pelapisan (*Lining*)

“*Lining* atau pelapisan adalah kain pelapis untuk melapisi kain yang bahannya tipis atau kain yang terasa gatal dikulit” (M.H. Wancik, 2000 : 61). *Lining* berfungsi untuk meutup jahitan sehingga busana yang dibuat tampak rapi dan baik pada bagian luar dan bagian dalam. Dalam memilih bahan pelapis harus diperhatikan :

- 1) Kegunaan, pelapis itu hendak digunakan untuk apa?
- 2) Penempatan, dimana bahan pelapis itu dipasang?
- 3) Keadaan bahan, bagaimana keadaan bahan pelapis itu dipasang?
- 4) Kesesuaian dengan bahan utama dan bahan pelapisnya?
- 5) Warna bahan utama.
- 6) Asal bahan utama.

“*Lining* adalah kain pelapis yang berfungsi sebagai pelapis busana dan penutup jahitan sehingga tampak rapi baik di luar maupun didalam” (Sicilia Sawitri, 1997 : 77). “Penggunaan *lining* berfungsi

untuk menjaga agar bahan utama dari pakaian tidak cepat rusak terutama untuk pakaian dari bahan yang berkualitas tinggi” (Nanie Asri Yulianti, 1993 : 76).

Berdasarkan pendapat diatas *lining* adalah kain pelapis yang berfungsi sebagai pelapis busana yang bahannya tipis atau kain yang terasa gatal dikulit dan untuk menutup jahitan busana sehingga busana tampak rapi dari luar maupun dari dalam.

Kain yang dapat digunakan untuk bahan pelapis sangat beragam seperti ero, asahi, abuthai, sutera, katun, paris, satin, dan lain-lain. *Lining* atau pelapis mempunyai beberapa fungsi yaitu untuk mencegah tembus terang, untuk memperbaiki bentuk jatuhnya busana, untuk menghasilkan atau mendinginkan. Untuk menghindarkan rasa gatal, untuk menutup kampuh-kampuh, untuk memperindah.

Menurut Nanie Asri Yulianti (1993) teknik pemasangan pelapis atau *lining* ada dua macam yaitu :

- a) Teknik lepas yaitu teknik jahit yang diselesaikan secara terpisah kemudian bahan pokok dan bahan lining disatukan, contohnya pada : rok suai berbahan tebal, rok pias, rok setengah lingkar, rok lipit.
- b) Teknik lekat adalah teknik jahit yang diselesaikan bersama-sama antara bahan utama dengan bahan *lining*. Contohnya pada bahan tipis atau tembus terang.

Menurut Sicilia Sawitri (1997) syarat-syarat bahan untuk *lining* adalah :

- 1) Tahan lama sesuai dengan bahan pokok.
- 2) Tidak tembus terang.
- 3) Tidak luntur.
- 4) Tahan obat dalam proses *dry cleaning*.
- 5) Warna sesuai dengan bahan utama.
- 6) Bahan halus.

Pelapis hampir diterapkan pada seluruh bagian busana baik gaun dan rok pada bagian panggul. Berdasarkan furing untuk memperindah, menghilangkan rasa gatal, menutup kampuh-kampuh dan berpedoman pada hal-hal yang perlu diperhatikan dalam pemilihan bahan, maka busana pesta mala mini menggunakan pelapis abuthai pada gaun dan rok pada bagian panggul dengan warna yang senada bahan utama.

c. Teknologi *Interfacing*

“*Interfacing* adalah kain keras untuk bagian baju yang terlalu lemas jika dibuat tanpa bahan pelapis, misalnya seperti kerah, manset, belahan, dan lain-lain” (M.H. Wancik, 2000). “*Interfacing* adalah pelapis yang terletak antara bahan luar dengan pelapis dalam yang digunakan untuk memberi bentuk yang rapi pada busana” (Radis Saleh & Aisyah Jafar, 1991). Kegunaan *interfacing* adalah untuk memperbaiki dan memperindah bentuk-bentuk busana sehingga terlihat rapi dan indah, selain sebagai pembentukan *interfacing* berguna untuk mengeraskan bahan. Di pasaran *interfacing* dijual dalam berbagai bentuk seperti kain pasir, viselin, kain keras, kain gabus, dan lain-lain. Dalam menentukan *interfacing* hendaknya memperhatikan hal-hal di bawah ini :

- 1) Kesesuaian dengan bahan utama.
- 2) Keseuaian antara tebal dan tipis bahan utama.
- 3) Ketepatan penempatan bahan pelapis.
- 4) Kesesuaian dengan tujuan atau kegunaan *interfacing*.

Ada dua jenis *interfacing* menurut Sicilia Sawitri (1997), yaitu :

- a) Non-woven textile (bahan tekstil yang tidak ditenun)
Contohnya : Flisovix yang menggunakan lem, fiselin.
- b) Woven *interfacing* (*interfacing* yang ditenun)
Contohnya : tenun rambut kuda, tenun rambut kuda yang dipilih sebaiknya yang tenunannya dengan benang kapas.

Menurut Radias Saleh dan Aisyah Jafar (1991 : 101), *interfacing* ada dua jenis yaitu :

- a) *Interfacing* yang berperekat, cara merekatkannya dengan menggunakan setrika panas hingga menempel.
- b) *Interfacing* tidak berperekat pada bagian buruk diberi tusuk atau setikan panahan (pembantu).

Penempatan atau pemasangan *interfacing* diterapkan pada kerah, pada potongan di lengan, pinggang di rok dan di panggul pada rok.

Interfacing pada kerah menggunakan kain pasir dilanjutkan menggunakan M33 dimaksudkan untuk memperbaiki bentuk kerah dan jatuhnya kerah sesuai dengan keinginan. Pada potongan di lengan menggunakan *interfacing* kain pasir dimaksudkan untuk memberikan penegasan karena pada potongan lengan tersebut akan terdapat mata ayam dan tali. *Interfacing* pada pinggang menggunakan M33.

Interfacing pada panggul di rok menggunakan kain pasir.

d. Teknologi *Facing*

“*Facing* adalah pelapis yang tampak dari luar, misalnya lapisan lapel pada kerah, lapisan belahan pada tengah muka” (Sicilia Sawitri, 1994). “*Facing* sebagai penyelesaian bagian lapel, lapisan lidah bagian belakang dan muka, terkadang sebagai hiasan jika menggunakan warna lain (kombinasi warna) dari busananya” (Nanie Asri Yulianti, 1993).

Bahan yang digunakan untuk *facing* menurut Nanie Asri Yulianti (1993) adalah :

- a) Sewarna dengan bahan pokok.
- b) Berbeda warnanya dengan bahan busana, kombinasi warna harus sesuai dengan busananya.

e. Teknologi Pengepresan

“Pengepresan adalah cara penyetrikaan dengan menggunakan bantuan kain lembab yang diletakkan di atas bahan yang akan dipres” (Nanie Asri Yulianti, 1993). Menurut Sicilia Sawitri (1997) “teknologi pengepresan adalah suatu cara penyetrikaan agar kampuh-kampuh terlihat rapid an biasanya dilakukan bagian per bagian”.

Penyetrikaan adalah proses melicinkan pakaian yang kusut dan berkerut serta lembab setelah dicuci dan dijemur, dan uap sebagai pembantu membentuk pakaian rapi. Ada tiga tingkatan dalam proses penyetrikaan atau pengepresan yaitu sebelum pemotongan, sebelum jahitan, yang disebut *under pressing*, dan setelah pakaian selesai dijahit yang disebut dengan *final pressing*. Teknik pengepresan dilakukan

agar busana atau jahitan yang dihasilkan rapi, maka setelah dijahit harus dipress dengan cara disetrika.

Menurut Goet Pespo (Panduan Teknik Menjahit, 2005 : 21) “Kunci untuk memperoleh suatu “panampilan ahli” adalah menyetrika bahan setiap mulai menjahit kemudian disetrika lagi bilamana pakaian sudah selesai dijahit”. Beberapa hal yang perlu diperhatikan antara lain :

- 1) Setrika pada bagian buruknya.
- 2) Gunakan gerakan ke atas dan ke bawah, angkat setrika, jangan didorong.
- 3) Setrika pada lajur bahannya, dari bawah ke atas.
- 4) Cobalah secarik bahan untuk mendapatkan setelan temperatur setrika yang tepat.

Secara khusus alat-alat yang digunakan untuk menyertika menurut (Panduan Teknik Menjahit, 2005 : 22) adalah sebagai berikut :

a) *Iron (Setrika)*

Setrika sebaiknya memiliki penyetelan suhu panas (*heat control*). Suatu kombinasi antara setrika uap dan kering adalah pilihan terbaik, karena bisa digunakan untuk menyertika macam-macam sifat dan bahan tanpa bantuan secarik kain pembasah.

b) *Ironing Board (Meja Setrika)*

Suatu keharusan tentu saja, alasnya dilapisi bahan pengandal (*pad*) secara baik, tebal, dan halus dengan tinggi yang disesuaikan. Pastikan bahan penutupnya selalu keadaan bersih.

c) *Sleeve Board (Meja Setrika Lengan Baju)*

Meja setrika kecil yang dilapisi dengan baik, dipergunakan untuk menyertika lengan baju dan bagian-bagian kecil lainnya.

d) *Seam-roll (Rol Kampuh Jahitan)*

Sebuah bantalan kecil panjang (silinder) yang diisi padat dengan serbuk gergaji atau kapuk, dipergunakan untuk menyertika kampuh jahitan tanpa meninggalkan bekas tanda guratan pada bagian baik bahan.

e) *Tailor's Ham*

Sebuah bantalan lonjong yang diisi padat dengan serbuk gergaji atau kapuk, baik sekali dipergunakan untuk menyetrika jahitan-jahitan kurva dan detail-detail bagian yang membulat.

f) *Ham's Holder*

Penyangga *tailor's ham* diletakkan pada posisi yang kehendaki untuk memberi kebebasan tangan dalam menahan dan menyetrika pakaian.

g) *Point Presser*

Alat bantu yang terbuat dari kayu ini untuk menyetrika jahitan-jahitan terbuka dalam setikan berujung lancip. Misalnya ujung kerah, ujung saku, sudut manset, dan sudut-sudut siku lainnya.

h) *Wooden Clapper*

Balok kayu kecil sebagai alat untuk mendatarkan pinggiran-pinggiran kerah, kelepak kerah, saku-saku dan klep, khususnya jahitan tailoring.

Menurut Goet Poespo (Panduan Teknik Menjahit, 2005 : 23)

saran untuk penyetrikaan pakaian dari berbagai macam bahan adalah sebagai berikut:

1) Katun dan Linen

Pergunakan temperatur tinggi pada bahan yang dibasahi merata. Katun berwarna terang boleh disetrika pada bagian baik, tetapi acapkali kelihatan baik apabila disetrika pada bagian buruk bahannya. Selalu disetrika warna-warna yang gelap pada bagian buruk untuk mencegah kilapan.

2) Wol

Pergunakan temperatur sedang tetapi jangan menyetrika selagi bahan masih basah atau lembab, karena bahan akan mengkerut. Sebagai pengganti, pakailah secarik bantu yang dibasahi terlebih dahulu atau gunakan setrika uap pada bahan yang kering. Disetrika, jangan didorong pada bagian buruk. Bila wol-nya mudah mengkilap, letakkan sehelai bahan dari wol yang sama diantara secarik kain bantu dan pakaian.

3) Sutera (*Silk*)

Pergunakan temperatur sedang. Setrika sutra dengan secarik kain kering disebelah bagian buruk dari bahan untuk melindungi bekas bercak air dari bahan bantu yang lembab.

4) Rayon

Pergunakan temperatur rendah sampai sedang. Setrika pada bagian atau pakai secarik kain pembantu, setrika menyentuh bagian baik bahan. Untuk bahan yang mudah meninggalkan bercak karena air (

water-spot), pergunakan secarik kain pembantu yang kering sibawah yang lembab.

5) Sintetis

Pergunakan temperatur yang rendah dan setrika bahan di atas bagian buruk. Apabila bagian baik yang harus disetrika, lindungi dengan secarik kain pembantu. Coba dulu pada sepotong bahan sebelum menyetrika pakaianya.

6) Bahan Campuran (*Blends*)

Pergunakan setelan temperatur untuk penampilan serat yang paling halus ini. Contohnya tangani serat campuran katun dan asetat murni.

7) Bahan Bulu Kapas (*Pile*)

Diperlukan penyetrikaan secara khusus dengan menggunakan meja setrika yang berduri bulu kapas dari *velvet* (beludru sutera) dan *velveteen* (beludru katu) dari kekusaman. Letakkan bulu kapas bahan menghadap ke bawah di atas papan duri bulu. Tutupi bagian buruk dengan secarik kain pembantu yang lembab, kemudian setrika secara perlahan searah dengan tunas bulu (*nap*). Apabila tidak memiliki papan, tegakkan setrika pada dasarnya kemudian tutupi dengan kain lembab diatasnya. Angkat beludrunya perlahan-lahan, bagian buruk bertentangan dengan setrika yang sudah ditutupi kemudian rentangkan bahan melintang setrikanya. Ini adalah cara penyetrikaan uap. Hati-hati memegang bahannya karena bekas jari-jari akan kelihatan dengan mudah.

8) Bahan Cuci dan Pakai (*Wash & Wear*)

Penyetelan uap pada setrika uap (*stream iron*) memberikan hasil yang terbaik atau penyetelan temperatur sedang atau medium pada setrika biasa (*dry iron*) dan secarik kain pembantu. Jangan menyetrika jahitan-jahitan, lipit pantas atau kup (*dart*), atau lipatan (*folds*) sampai betul-betul yakin dengan pengepresan pakaian (*fit*) dan letaknya yang benar karena lipatan setrikaan akan meninggalkan bekas.

9) Bahan Renda (*Lace*) dan Bahan Bordiran

Setrika pada bagian buruk bahan dengan bantalan padat atau gulungan handuk dibawahnya sehingga tidak memipihkan disain pada motif permukaannya.

Menurut Goet Poespo (Panduan Teknik Menjahit, 2005 : 25)

saran penyetrikaan untuk detail yang berbeda yaitu :

a) Lipit Pantas / Kup (*Darts*)

Setrika dari bagian yang terlebar ke ujung kup di bantalan “*tailor’s ham*”. Pada umumnya setrika kup yang vertikal (pada garis pinggang, pundak) mengarah ke tengah pakaian dan kup

horizontal (pada dada, siku lengan) mengarah ke bawah. Apabila kup (*darts*) bentuknya dalam dan lebar, atau bila bahannya berat dan tebal, dibelah kurang lebih 1,3 cm dari titik permulaan kup. Rapikan sisi-sisinya sampai 1 cm saja dan setrika terbuka, membentuk sebuah lipatan segitiga dari puncak. Untuk menyetrika kup, jahitan dan sebagainya yang meninggalkan bekas di atas bagian baik dari bahan, selipkan kertas tipis atau tisu diantara kampuh jahitan dan bahan, kemudian setrika pada bagian buruk bahannya.

b) **Jahitan Kampus (*Seams*)**

Setrika kampus sepanjang garis jahit, kemudian kampus dibuka mendatar dengan ujung setrika. Letakkan bahan, lurus di atas permukaan datar untuk disetrika. Apabila jahitan kampus akan disetrika ke satu arah, setrika terbuka terlebih dahulu untuk membentuk garis yang bersih, kemudian pada arah manasuka. Sebelum mejahit dua jahitan dengan panjang yang tidak sama secara bersamaan (sebagaimana pada jahitan diatas dada / *bust* atau pada siku lengan, ataupun pada kepala dari lengan baju licin), kerutkan kepenuhan dari pinggiran jahitan terpanjang. Bagi rata kepenuhan setelah dikerutkan dengan jahitan longgar, dan diletakkan pada sebuah “*sleeve board*” atau “*tailor’s ham*”, gunakan secarik bahan pembantu setrika yang lembab, kemudian susutkan semua kepenuhannya.

c) **Bagian Serong (*Bias Section*)**

Selalu setrika bagian yang serong ini pada lajurnya dan jangan mengikuti detail-detail konstruksi. Menyetrika pada lajur akan tetap menahan bentuk asli pemakainya.

d) **Lengan Baju (*Sleeve*)**

Susutkan kepenuhan pada kepala lengan (cap / baca : kep) sebagaimana jahitan-jahitan sebelum memasangkan lengan baju pada badan atas (*bodice*). Letakkan lengan baju diatas pinggiran bulat dari setrikaan atau “*sleeve board*” untuk menahan bentuk secara sempurna. Sesudah memasang lengan baju, letakkan lagi diatas pinggiran yang bulat kemudian setrika kampus jahitnya kearah lengan baju dengan menggunakan ujung setrika.

e) **Keliman (*Hems*)**

Untuk menjaga keliman supaya datar dan halus, setrika diatas bagian buruk pakaian, dari bawah ke atas dan bukan sekeliling keliman. Bila ada kepenuhan pada kelimannya, letakkan sebaris jahitan longgar bagian pinggiran atas. Jarumi / pin keliman pada garis kampus, tarik benang longgarnya sampai keliman pas halus pada pakaian dan bagi rata kepenuhannya. Letakkan datar di atas meja setrikaan dan pergunakan secarik kain pembantu yang lembab, susutkan kepenuhannya. Setrika lagi setelah dikelim / disom.

f) Lipit (*Pleats*)

Letakkan juluhan lipit diatas meja setrikaan. Tekan setrika sekuat-kuatnya dengan menggunakan secarik kain pembantu. Buang jelujurannya dan setrika lagi untuk menghilangkan bekas tanda-tanda benang. Apabila ada lipit pada keliman, jangan disetrika dahulu bagian lipit tersebut sampai keliman selesai.

g) Kerutan-rimpel (*Gathers-shirring*)

Setrika pada kepuhannya dengan ujung setrika tanpa membentuk keriput-keriput. Jangan meletakkan setrika mendatar diatas kepuhan yang akan menghilangkan efek menggelembung pada kerutan.

Berdasarkan uraian diatas, teknologi pengepresan merupakan suatu cara yang berguna agar kampuh-kampuh terlihat lebih pipih dan rapi dengan menggunakan bantuan kain lembab yang diletakkan di atas bahan yang akan dipres.

Pada busana pesta malam ini diterapkan pengepresan menggunakan *dry iron* (setrika biasa) dan *ironing board* (meja setrika) dengan kampuh buka pada gaun dan roknya. Kain yang digunakan adalah melangsai dan mirip dengan sutra, maka dipergunakan temperature sedang. Bagian-bagian yang dipress seperti pada umumnya seperti kup, kampuh, keliman, dan lain-lain.

D. PENCIPTAAN BUSANA PESTA MALAM UNTUK REMAJA DENGAN SUMBER IDE UPACARA BATOBOK (RIAU)

Dalam proses penciptaan busana pesta malam untuk remaja ini sumber ide harus dipertimbangkan faktor agar diperoleh sebuah busana yang indah. Dalam pembuatan karya busana baru harus memperhatikan sumber ide yang

akan dipergunakan dengan mempertimbangkan prinsip dan unsur disain agar karya diperoleh dengan baik.

Sesuai dengan tema gelar busana yang sudah diselenggarakan yaitu “*FOLKLORIC NUSANTARA*” dengan mengambil tema khusus “*Secret Of Batobo*” dimana upacara adat merupakan salah satu etnik nusantara yang perlu dilestarikan dan mempunyai karakteristik dan daya tarik sendiri. Upacara Batobo merupakan sebutan gotong royong masyarakat Riau, dari upacara ini tercipta inspirasi busana pesta untuk remaja.

Busana pesta malam yang diciptakan penyusun mengambil ciri khusus yaitu busana petani dan keranjang. Sesuai dengan tema yang diselenggarakan yaitu “*FOLKLORIC NUSANTARA*” penyusun mencoba menciptakan sebuah karya busana pesta malam untuk remaja dengan mengambil Upacara Batobo yang masih terjaga kelestariannya. Budaya tradisi yang berasal dari Indonesia terlihat pada penggunaan bahan busana. Proses penciptaan busana malam ini memakai songket Riau yang merupakan kain khas Indonesia yang biasanya digunakan untuk upacara adat.

Dari sumber ide Upacara Batobo penyusun mengambil beberapa ciri khusus yang kemudian dituangkan dalam sebuah pesta malam. Ciri khusus yang diambil yaitu pakaian petani (berupa asimetris) dan keranjang. Dari ciri-ciri yang diambil, penyusun mencoba menciptakan busana dengan asimetris dan keranjang yang telah mengalami perubahan.

Busana pesta malam yang diciptakan ini terdiri dari gaun dan rok fantasi. Dari penuangan ide tersebut perancang menciptakan sebuah disain busana

pesta malam untuk remaja yang bersiluet A (tepi luar dari keseluruhan disain disain badan atas biasa saja sesuai dengan bentuk badan, tetapi yang menonjol ialah disain bagian bawah rok yang melebar) merupakan bentuk huruf A. Pada model tersebut, yang terdiri dari gaun yang asimetris dan rok fantasi.

Bahan yang digunakan untuk gaun dan pada panggul rok fantasi yaitu menggunakan kain *zetta silk* berwarna hijau. Untuk kerah, potongan di lengan, kancing, dan gelembung seperti keranjang dan pada pinggang menggunakan kain songket Riau motif wajik yang berwarna kuning emas. Untuk bawahan pada rok fantasi menggunakan sifon sutra dan tulle halus.

Dalam menciptakan busana pesta malam ini penyusun menerapkan prinsip dan unsur disain agar diperoleh sebuah busana yang serasi. Penerapan unsur arah pada busana malam untuk remaja ini adalah lengkung yang memberikan kesan lembut, indah dan *feminine* dan diagonal yang memberikan kesan lincah, gembira dan muda. Penerapan pada garis lengkung terletak pada siluet keranjang menggembung sedangkan penerapan garis diagonal pada gaun. Unsur ukuran yang diterapkan adalah maxi yang panjangnya sampai mata kaki. Nilai gelap terang nampak pada pemilihan busana yang mengandung warna terang yaitu kuning dan hijau. Unsur warna yang diterapkan adalah warna dingin (hijau kekuningan, kuning kecoklatan) dan warna panas (kuning). Tekstur yang digunakan pada busana pesta malam ini adalah tipis, lembut, halus, dan bermotif yang terdapat pada bahan songket, dan bertekstur sedikit kasar pada tulle halus.

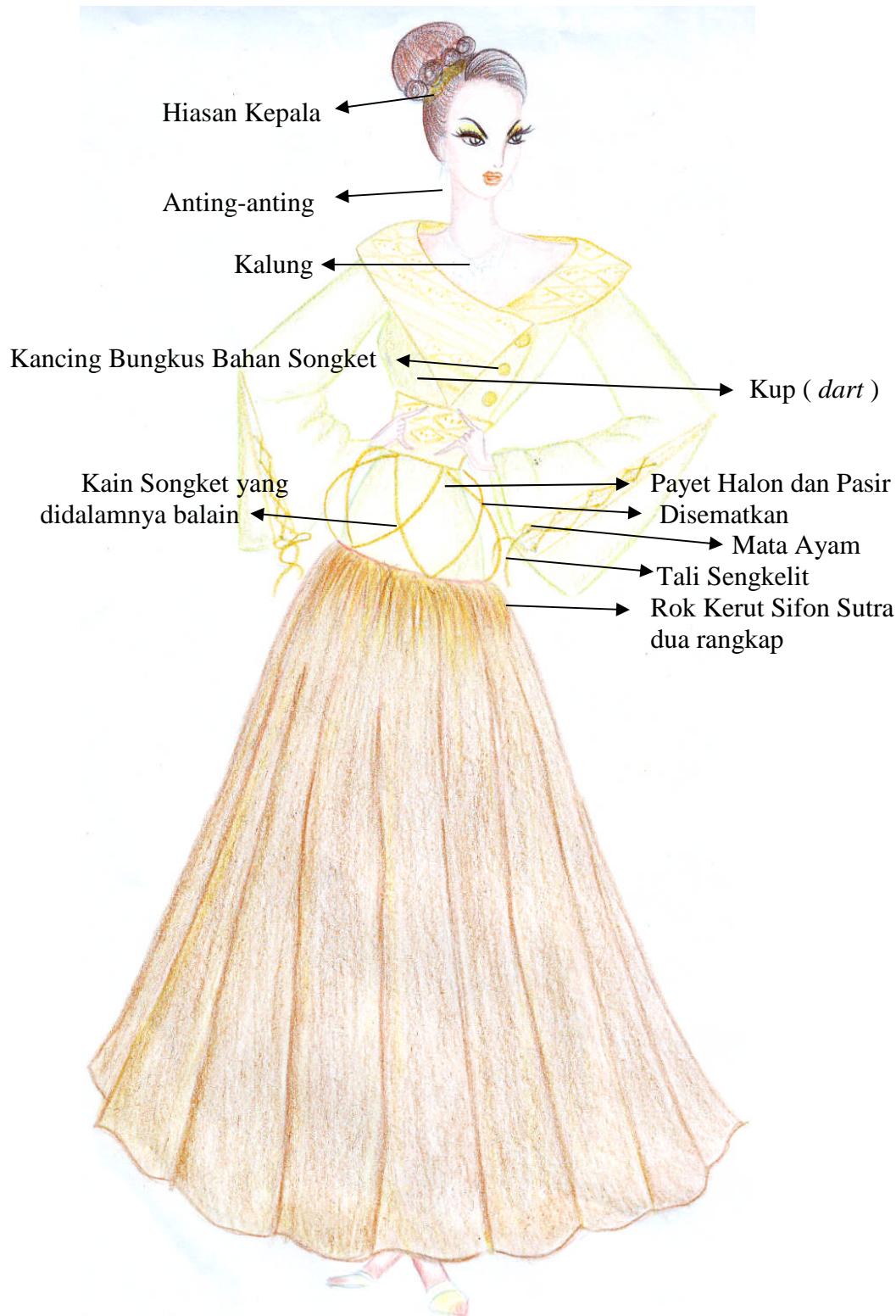
Prinsip-prinsip disain pada busana pesta malam ini terlihat pada penerapan prinsip keselarasan yaitu keselarasan dalam warna, keselarasan warna akan tercapai dengan tidak menggunakan terlalu banyak warna. Pedoman yang lebih dari tiga warna atau bahkan dua sudah cukup, pada busana pesta malam ini hanya terdapat tiga macam. Keseimbangan yang terdapat pada busana pesta malam ini adalah keseimbangan asimetris dimana unsur bagian kiri dan bagian kanan suatu disain tidak sama jaraknya dari pusat melainkan dengan diimbangi oleh suatu unsur lain. Irama terdapat pada penggulangan hiasan terdapat pada panggul. Sedangkan pusat perhatian terdapat pada hiasan di panggul yang menyerupai keranjang.

Hiasan yang digunakan dalam pembuatan busana pesta malam untuk remaja dengan sumber ide Upacara Batobo (Riau) adalah payet (halon dan pasir) yang diletakkan menyebar di panggul dan mata ayam yang berfungsi sebagai hiasan juga digunakan untuk memasukkan tali yang diletakkan pada potongan di lengan dan di pinggang serta kancing bungkus yang dibuat dengan bahan songket.

Pelengkap busana estetis yang berupa anting-anting, kalung dan hiasan rambut. Busana pesta malam ini dituangkan dalam bentuk *design sketching* tampak depan dengan proporsi yang baik, disertai gambar-gambar yang menjadi inspirasi disain yang dibuat. Selain itu busana pesta malam ini dituangkan dalam *presentation drawing*, yang digambar dengan proporsi tampak depan dan belakang disertai dengan contoh bahan dan keterangan-keterangan dari bagian busana.



Gambar 12. *Design Sketching*



Gambar 13. *Presentation Drawing* Tampak Depan



Gambar 14. *Presentation Drawing Tampak Belakang*

E. GELAR BUSANA

“Gelar busana adalah salah satu cara untuk memperagakan, memperkenalkan dan memamerkan busana pada masyarakat yang oleh peragawati dengan tujuan tertentu” (Sri Widarwati, 1993). Menurut Arifah A Riyanto (2003) “gelar busana adalah kegiatan yang dilakukan oleh para desainer atau pengusaha untuk mempromosikan atau menunjukkan hasil produksinya kepada masyarakat”.

Berdasarkan pendapat diatas dapat diketahui bahwa gelar busana adalah (*fashion show*) merupakan salah satu parade yang diselenggarakan untuk memamerkan atau memperkenalkan busana yang diperagakan untuk tujuan tertentu.

Adapun tujuan diadakan gelar busana adalah sebagai berikut :

1. Mempromosikan suatu kreasi perancang mode ataupun produk tertentu dari perusahaan tekstil, kosmetik, assesoris serta garmen.
2. Sebagai sarana hiburan atau acara dari suatu pesta atau pertemuan seperti ulang tahun suatu organisasi atau perusahaan dan sebagainya.
3. Mengumpulkan dana bagi badan social seperti panti jompo, panti asuhan, pembangunan rumah sakit, rumah ibadat serta sumbangan bagi bencana alam.
4. Mendidik para mahasiswa dari jurusan Tata Busana baik secara formal maupun non formal dalam rangka menampilkan kreasinya.
5. Mahasiswa dapat melestarikan ragam budaya dan warisan lain yang indah dan dapat di eksplorasi dengan kain-kain warisan nenek moyang.

Dalam penyelenggaraan pagelaran busana dapat dilaksanakan dengan dua cara, yaitu :

a. Program non sponsor

Penyelenggaraan gelar busana dilaksanakan sendiri oleh pihak pelaksana tanpa kerjasama dengan pihak lain. Keuntungan dari penyelenggaraan dengan cara ini adalah pihak penyelenggara dapat menggunakan bahan tekstil, pemilihan warna menurut disainer dan desainer tidak terikat dengan pihak manapun. Sedangkan kekurangan dari program ini adalah semua biaya penyelenggara gelar busana ditanggung oleh pihak penyelenggara.

b. Program sponsor

Penyelenggara gelar busana dilaksanakan bersama antara pihak disainer dengan pihak lain, baik itu berupa sponsor tunggal ataupun sponsor bersama. Keuntungan dari program sponsor ini adalah biaya keuangan peragaan dapat diperoleh oleh pihak sponsor, sedangkan kekurangannya adalah pihak penyelenggara tidak boleh menolak jenis barang yang diberikan oleh pihak sponsor.

Hal-hal yang perlu diperhatikan pada penyelenggaraan pagelaran busana program sponsor menurut Sri Ardiati Kamil (1986 : 8) adalah :

- 1) Harus ada surat kesepakatan atau surat kontrak yang mengatur perjanjian kerjasama antara pihak penyelenggara dengan pihak sponsor.
- 2) Nama-nama sponsor dicantumkan pada ruang sponsor (pamphlet, leaflet, spanduk, cocard, dan booklet) sesuai dengan kontraprestasi yang sudah disepakati.

Dalam pagelaran busana perlu dibentuk suatu organisasi, organisasi dapat dalam arti statis dan dapat pula dalam arti dinamis. “Dalam arti statis organisasi merupakan wadah, sedangkan dalam arti dinamis organisasi dipandang sebagai suatu sistem yang dilakukan pemimpin untuk memberikan wewenang serta tanggungjawab kepada masing-masing orang yang menjadi bawahannya” (Ibnu Syamsi, 1998 : 8). Sebelum menentukan kepanitian pagelaran busana supaya mengurangi kelemahan yang mungkin terjadi perlu diperhatikan syarat-syarat agar pembentukan kepanitiaan berjalan dengan baik. Syarat-syarat tersebut antara lain :

- a) Setiap anggota diberi tahu apa tugas dan kedudukannya dalam proses pengambilan keputusan atau dalam proses pemecahan masalah.
- b) Setiap anggota disadarkan akan keterkaitan untuk menjalankan tugasnya dalam kepanitian sampai selesai.
- c) Anggota panitia merupakan satu tim yang sama kedudukannya untuk menyelesaikan tugas masing-masing.
- d) Anggota panitia hendaknya dilatih kerjasama dalam suatu proses kegiatan dan memiliki hubungan antar pribadi yang baik.
- e) Ketua panitia harus mempunyai jiwa kepemimpinan yang mampu mengerakkan kerjasama diantara anggota-anggotanya.
- f) Bantuan dan dukungan hendaknya diberikan oleh pimpinan yang akan mengatur pelaksanaan keputusan yang telah dibuat oleh panitia.
- g) Anggota harus mampu membina hubungan baik antara satu dengan yang lain.

Dari pengertian diatas dapat disimpulkan bahwa pagelaran busana adalah sebuah wadah yang digunakan para disaigner dan pengusaha tekstil untuk mengembangkan karya mereka sekaligus untuk ajang promosi.

Menurut Sri Ardianti Kamil (1986 : 2) “panitia pagelaran busana terdiri dari ketua panitia, wakil ketua, sekretaris dan humas, bendahara, penanggungjawab peragawati dan ruang rias”. Adapun tugasnya antara lain :

1. Ketua panitia yaitu orang yang bertanggungjawab terhadap keseluruhan penyelenggaraan pagelaran busana.
2. Wakil ketua yaitu orang yang membantu ketua dalam penyelenggaraan gelar busana.
3. Sekretaris dan humas yaitu orang yang bertanggungjawab terhadap semua undangan, surat-menyurat, dan segala sesuatunya.
4. Bendahara yaitu orang yang bertanggungjawab terhadap pengeluaran dan pemasukan biaya dalam penyelenggaraan suatu busana.
5. *Annouecer* yaitu orang yang bertanggungjawab atas acara gelar busana termasuk sebagai *Master of Ceremony* (MC).
6. Penanggungjawab peragawati dan ruang rias yaitu orang yang mengurus segala hal yang berhubungan dengan peragawati.
7. Penanggungjawab ruangan yaitu orang yang mengurus dan bertanggungjawab terhadap teknisi penyelenggaraan busana seperti *lighting, sound system, dokumentasi*, dan lain-lain.

Sarana pendukung dalam pagelaran busana (Tim FT UNS, 2001) diantaranya :

a. Bentuk panggung

Didalam buku yang disusun oleh Corinth, *Fashion Showmanship* (1970): *How to Put Showmanship into the Fashion show* (Chapter 7), menyatakan ukuran panggung bervariasi baik didalam ukuran dan tinggi ketika memutuskan pada jenis panggung yang digunakan, perencana pertunjukan harus memperhatikan dua point yaitu adalah :

- Waktu bagi model untuk masuk ke area pertunjukan dari ruang ganti hingga pergantian tempat.
- Tinggi, ukuran dan bentuk yang berkaitan dengan ruang dan visibilitas penonton.

”Pengertian dari panggung adalah tempat pertunjukan. Persyaratan tempat pada umumnya berbentuk suatu ruangan yang datar, terang dan mudah dilihat dari tempat penonton. Panggung merupakan suatu ruang yang secara mendasar merupakan sarana penentu dalam mencapai tujuan dari sebuah pagelaran. Jenis dan tempat pagelaran merupakan salah satu hal penting” (Soegeng Toekiyo,1990:24). Berdasarkan pengertian diatas dapat diambil kesimpulan bahwa panggung adalah tempat dalam dunia pagelaran atau tempat untuk mempertunjukan sesuatu kepada penonton atau masyarakat.

b. *Background*

Yang dimaksud ialah latar belakang panggung yang diberi logo tema pagelaran busana dan logo sponsorship. Selain itu sebagai penutup tempat persiapan model dan sebagai pintu masuk model.

c. *Lighting*

Fungsi dari *lighting* menurut Murgiyanto (1983:89) tata cahaya atau lighting memiliki fungsi antara lain yaitu sebagai :

1) Penerang

Dalam pagelaran tata lighting memberikan penerangan secara menyeluruh dari area pagelaran maupun hanya memberi tekanan cahaya dan tidak secara menyeluruh yang disesuaikan secara dramatik.

2) Penciptaan Suasana Hati atau Jiwa

Dengan pengaturan cahaya diharapkan dapat menciptakan suasana termasuk ada perasaan atau efek kejiwaan yang diciptakan oleh model.

3) Penguatan Adegan

Menggunakan komposisi dengan cahaya sama dengan menggunakan cahaya sebagai elemen rancangan.

4) Kualitas Pencahayaan

Kualitas cahaya menjadi beberapa bagian penting dalam perencanaan tata cahaya , agar seluruh area pagelaran dapat tersetor dengan baik.

5) Sebagai Efek Khusus dalam Pementasan

Intensitas cahaya dapat diatur kekuatanya dapat memberikan nuansa tersendiri sesuai dengan tema pagelaran yaitu *FOLKLORIC NUSANTARA*.

Berdasarkan penjelasan diatas dapat diambil kesimpulan, bahwa fungsi *lighting* sebagai pendukung pagelaran.

Menurut Adimodel (2009) “pembuatan *lighting* yang baik akan dapat membuat obyek utama tampak menonjol dari obyek-obyek lain disekelilingnya”. Cahaya memiliki beberapa karakteristik yaitu :

a) *Standard Reflector*

Lampu yang hanya dipasangi *Standard Reflector* akan membuat cahaya yang jatuh menjadi sangat keras dan terarah.

b) *Softbox*

Softbox menghasilkan cahaya yang lembut dan halus.

c) *Silver Umbrella*

Lampu yang dipasang *Silver Umbrella* memiliki karakter yang cukup keras, tetapi penyebarannya cukup lebar dan merata.

d) *White Umbrella*

Cahaya dengan *White Umbrella* karakteristiknya agak lebih lembut dibandingkan *Silver Umbrella*.

e) *Transparent Umbrella*

Transparent Umbrella hasilnya mirip dengan *softbox*, yaitu cahaya yang halus.

f) *Snoot*

Cahaya yang dihasilkan karakteristiknya sangat keras dan arah jatuhnya cahaya sangat sempit atau terarah.

g) *Honeycomb*

Cahaya akan disaring dan menyebabkan lebih halus jatuhnya pada obyek. Arah jatuhnya cukup sempit dan terarah.

h) *Beauty Dish*

Pencahayaan menggunakan *Beauty Dish* cukup halus dan merata. Arahnya tetap terkonsentrasi tapi penyebarannya luas.

i) *Ringflash*

Cahaya yang dihasilkan *ringflash* cukup keras dan penyebarannya merata. Dengan *ringflash* juga menghasilkan gambar yang nyaris tidak ada bayangan, karena penyebaran cahaya persis dari tengah-tengah.

j) *Standard Flash dengan Filter*

Cahaya yang jatuh akan berubah warnanya sesuai dengan filter yang digunakan. Biasanya filter digunakan untuk *background* atau *rim light*.

Beberapa posisi lighting adalah

1) *Main lighting*

Main lighting merupakan cahaya utama yang digunakan untuk menerangi model. Biasanya lampu *main light* diset pada intensitas cahaya paling besar dari lampu-lampu yang lain. *Main light* juga bisa disebut dengan istilah *key light*.

2) *Fill Light*

Adalah cahaya pengisi yang digunakan untuk membantu menerangi daerah-daerah yang gelap atau bayang. Biasanya peletakan *fill light* berlawanan arah dengan *main light* (cahaya utama). *Fill light* juga bisa digunakan untuk membantu penggunaan karakteristik wajah dari model. Intensitas *fill light* biasanya lebih kecil dari *main light*.

3) *Back Light / Rim light*

Cahaya yang digunakan untuk menerangi model dari arah belakang. Back light menyebabkan pinggiran atau sisi-sisi dari sang model menjadi berpendar, dan membantu memisahkan antara model dengan latar belakangnya. *Back light* yang intensitasnya lebih besar dari *main light* akan menhasilkan siluet.

4) *Hail Light*

Cahaya yang digunakan untuk menerangi rambut model. Hair light dapat dihasilkan dengan menembakkan lampu dari belakang atau dari atas model, yang arahnya langsung mengenai bagian rambut.

5) *Background light*

Merupakan cahaya yang digunakan untuk menerangi latar belakang model. Penggunaan *background light* juga berguna untuk memisahkan subyek dengan latar belakangnya.

6) *Cath Light*

Refleksi atau pantulan cahaya yang terdapat pada mata model. Biasanya bentuk *cath light* bervariasi, bergantung pada sumber cahaya atau aksesoris *lighting* yang digunakan.

Didalam pagelaran ini mengambil suasana bersih putih (*main lighting*) dan modern international stage dengan warna putih sehingga dengan warna putih memberi kesan yang bersih.

d. *Musik*

Musik juga sangat berpengaruh didalam suatu pertunjukan dan pagelaran tanpa musik pertunjukan tidak sempurna dan terkesan tidak hidup. Tujuan dari pemberian musik di dalam pagelaran atau pertunjukan Busana adalah sebagai berikut ini.

- a) Untuk memperkuat jiwa atau seni yang ada didalam suatu busana.
- b) Menghidupkan suasana didalam suatu pertunjukan.
- c) Memberikan pertolongan pada model didalam mengatur langkahnya sesuai dengan tempo lagu.
- d) Memeriahkan acara pagelaran.

Musik untuk masing-masing rancangan berbeda, tergantung dengan tema. Musik yang digunakan dalam pagelaran busana misalnya :

- 1) Tema busana daerah, disesuaikan dengan musik daerah.
- 2) Busana *glamour*, musiknya juga *glamour*.

e. *Koreografer*

Pagelaran busana memerlukan seseorang piñata koreografi untuk mengatur model dengan musik yang disesuaikan dengan rancangan.

f. Ruang Ganti Model

Dalam ruang ganti model perlu dipersiapkan gantungan baju, baik untuk baju yang diperagakan , maupun baju yang sudah diperagakan. Ditempat perlukan disediakan dengan gantungan dengan jumlah yang cukup. Gantungan ini diurutkan sesuai dengan pengelompokan busana per sesi.

g. Penataan Kursi Penonton

Penataan kursi ditata disesuaikan kondisi ruangan pagelaran busana. Dalam kursi ini dibedakan antara kursi penonton VIP dan regular.

h. Penerima Tamu

Meja untuk penerima tamu diletakkan didepan pintu masuk, supaya mudah mengecek undangan yang datang. Selain itu berguna untuk melayani para undangan untuk mengisi buku tamu dan petugas penerima tamu lainnya mengatur atau menunjukkan kursi yang telah disesuaikan berdasarkan pada jenis undangan, yaitu undangan VIP dan regular.

i. Pembawa Acara / Anouncer / Master of Ceremony

Membawakan acara sesuai dengan susunan acara yang telah dibuat. Selain itu menginformasikan tema pagelaran busana dan narasi rancangan yang dibuat. Demikian selanjutnya acara berurutan sampai selesai.

Pada pagelaran busana yang diselenggarakan pada tanggal 29 Mei 2011 yang bertempat di hall Arjuna lantai 2 Jogja Expo Center (JEC) merupakan pagelaran busana program sponsor, karena dalam pelaksanaannya bekerja sama dengan instansi selaku sponsor.

Penyelenggaraan peragaan ini dilaksanakan dengan persiapan-persiapan yang dilaksanakan beberapa bulan sebelum acara. Persiapan yang panjang ini diharapkan agar acara peragaan busana dapat berjalan dengan lancar mengingat acara ini termasuk acara peragaan yang besar dan mewah serta

melibatkan orang yang penting. Tahap awal persiapan pelaksanaan acara dimulai dengan penentuan tema besar, setelah itu dilanjutkan dengan pembentukan kepanitiaan dan proses perencanaan melibatkan seluruh kepanitiaan. Dari tahap awal perencanaan diperoleh kesepakatan judul atau tema “*FOLKLORIC NUSANTARA*” yang telah mendapat persetujuan dari beberapa dosen pembimbing. Dari penentuan tema besar berkembang dengan penentuan sub tema oleh masing-masing peserta peragaan, sub tema penulis yaitu “*Secret Of Batobo*”.

Pada dasarnya jenis peragaan busana ada dua macam yaitu peragaan informal dan peragaan formal. Peragaan informal yaitu peragaan tanpa susunan acara yang jelas dan tidak ada komentator selama pertunjukan peragaan, penonton mengetahui informasi peragaan dari kartu atau buku panduan. Peragaan formal *fashion* yaitu peragaan busana yang susunan acaranya jelas dan ada komentator yang mengomentari jalannya peragaan pada saat acara.

BAB III

PROSES PEMBUATAN DAN GELAR BUSANA

A. PROSES PEMBUATAN BUSANA

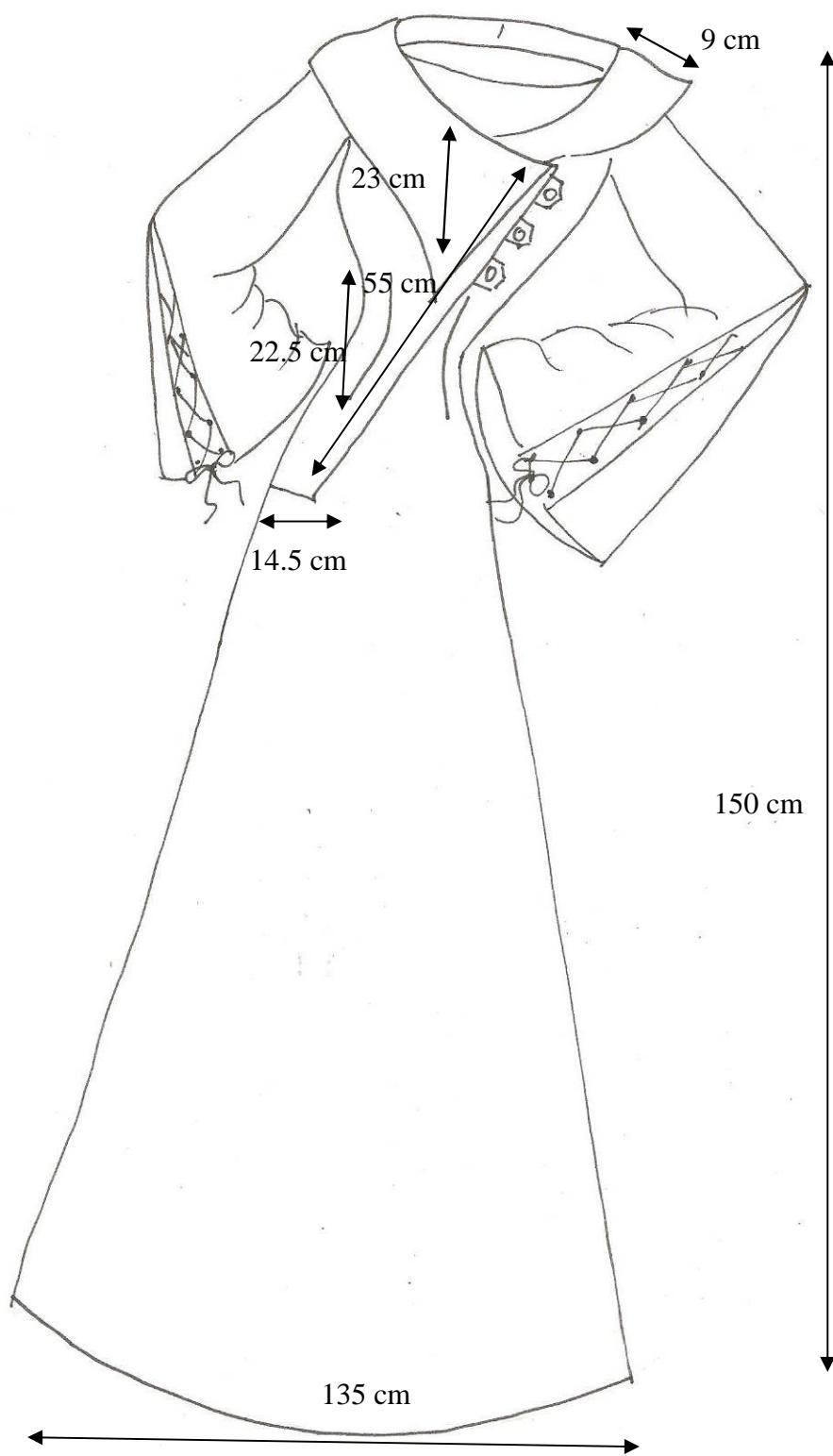
Proses pembuatan busana pesta malam ini memerlukan suatu perencanaan agar tujuan dari pembuatan busana tersebut dapat tercapai. Dengan mengadakan pemikiran terlebih dahulu mengenai semua hal, diharapkan tujuan yang telah ditetapkan sebelumnya dapat dicapai dengan lebih efektif dan efisien. Proses pembuatan pesta malam ini meliputi yaitu persiapan, pelaksanaan, dan evaluasi. Persiapan meliputi pembuatan gambar kerja, pengambilan ukuran, pembuatan pola busana, merancang bahan dan harga. Pelaksanaan meliputi meletakkan pola diatas bahan, pemotongan, pemberian tanda jahitan, penjelujuran dan penyambungan, evaluasi proses I, penjahitan dan evaluasi tahap II. Sedangkan evaluasi meliputi keseluruhan untuk mengetahui tingkat keberhasilan kegiatan persiapan pelaksanaan.

1. Persiapan

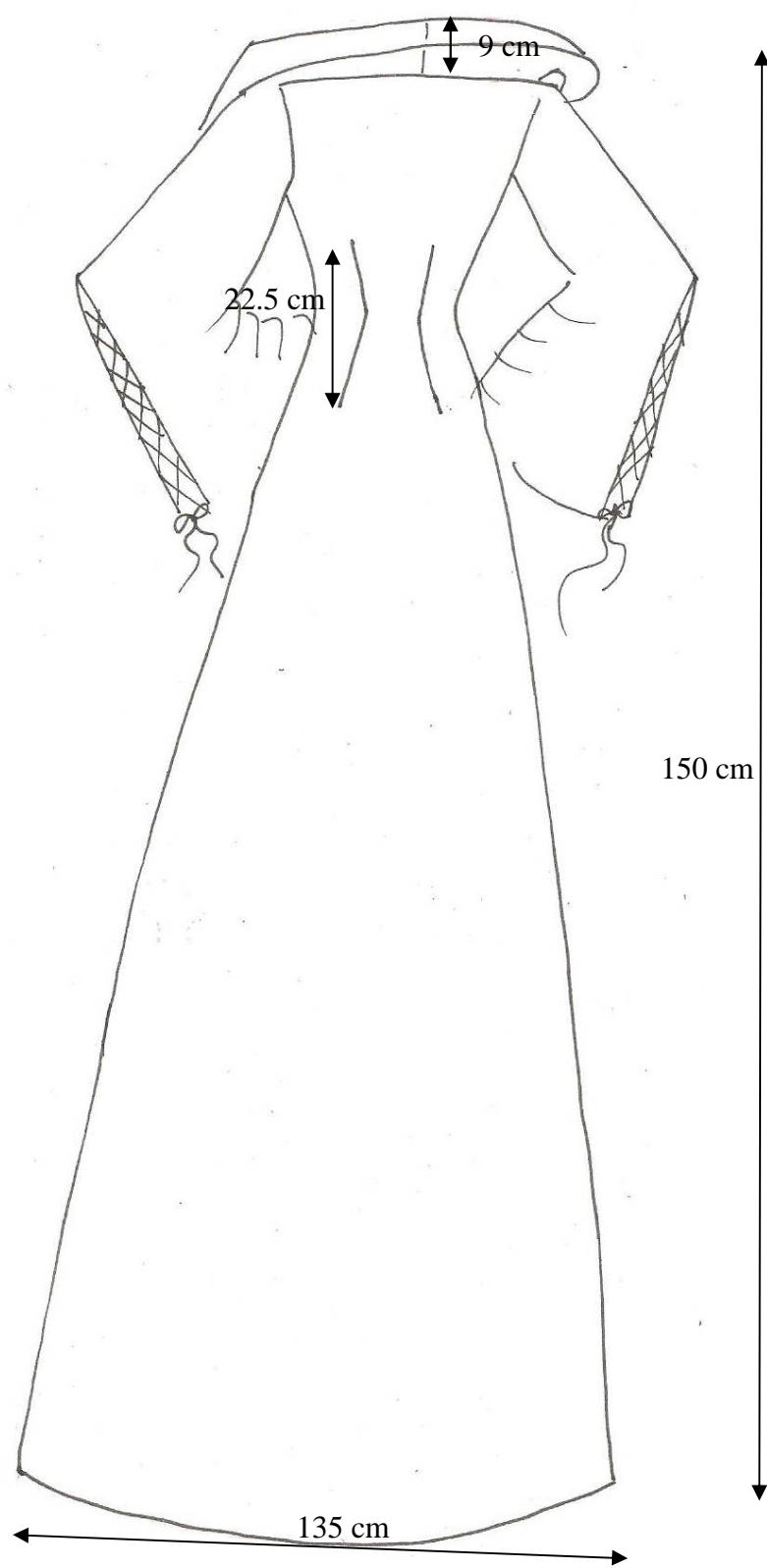
Persiapan yang dimaksudkan untuk menyiapkan segala sesuatu yang dibutuhkan dalam proses pembuatan. Busana pesta malam dengan sumber ide Upacara Batobo ini memerlukan persiapan antara lain :

- a. Pembuatan Gambar Kerja Busana, Gambar Kerja Hiasan Busana dan Gambar Kerja Pelengkap Busana.

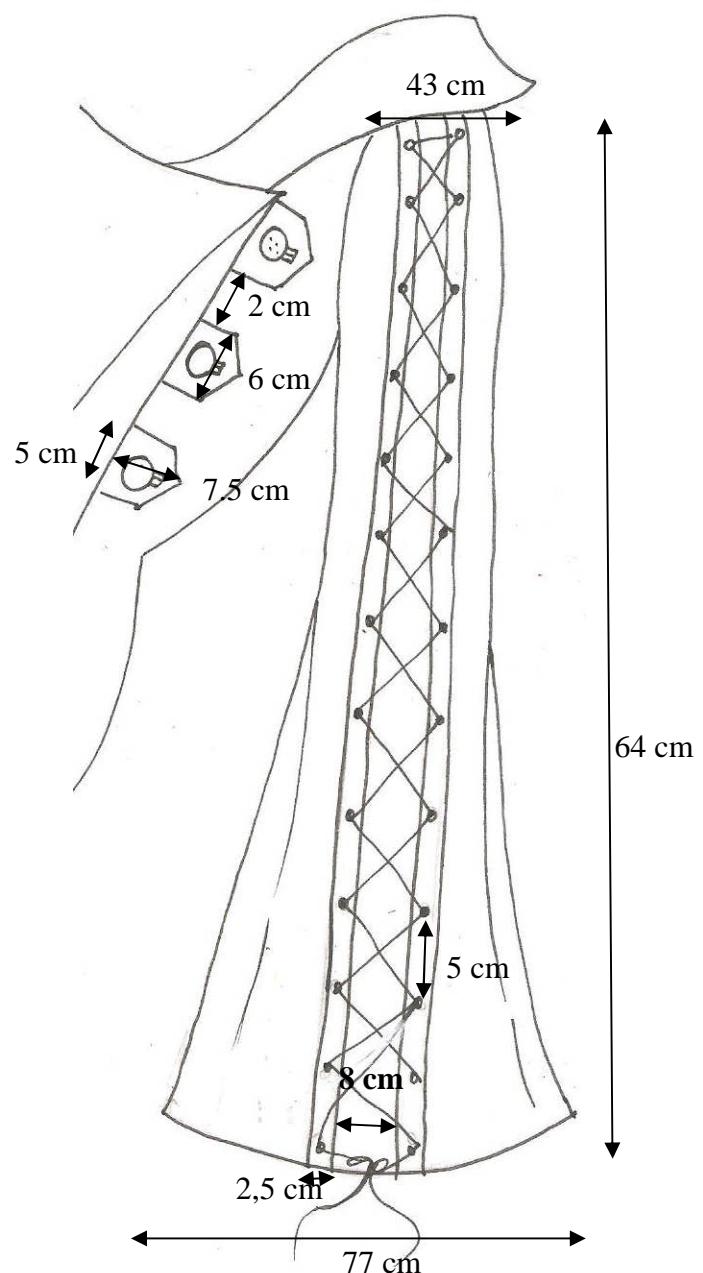
Pembuatan gambar kerja dalam proses pembuatan busana ini adalah membuat disain yang disertai detail-detail busana secara lengkap dan keterangan pada bagian busananya mulai dari ukuran, hiasan dan pelengkap busana yang digunakan, selain itu juga mempermudah proses pembuatan busana.



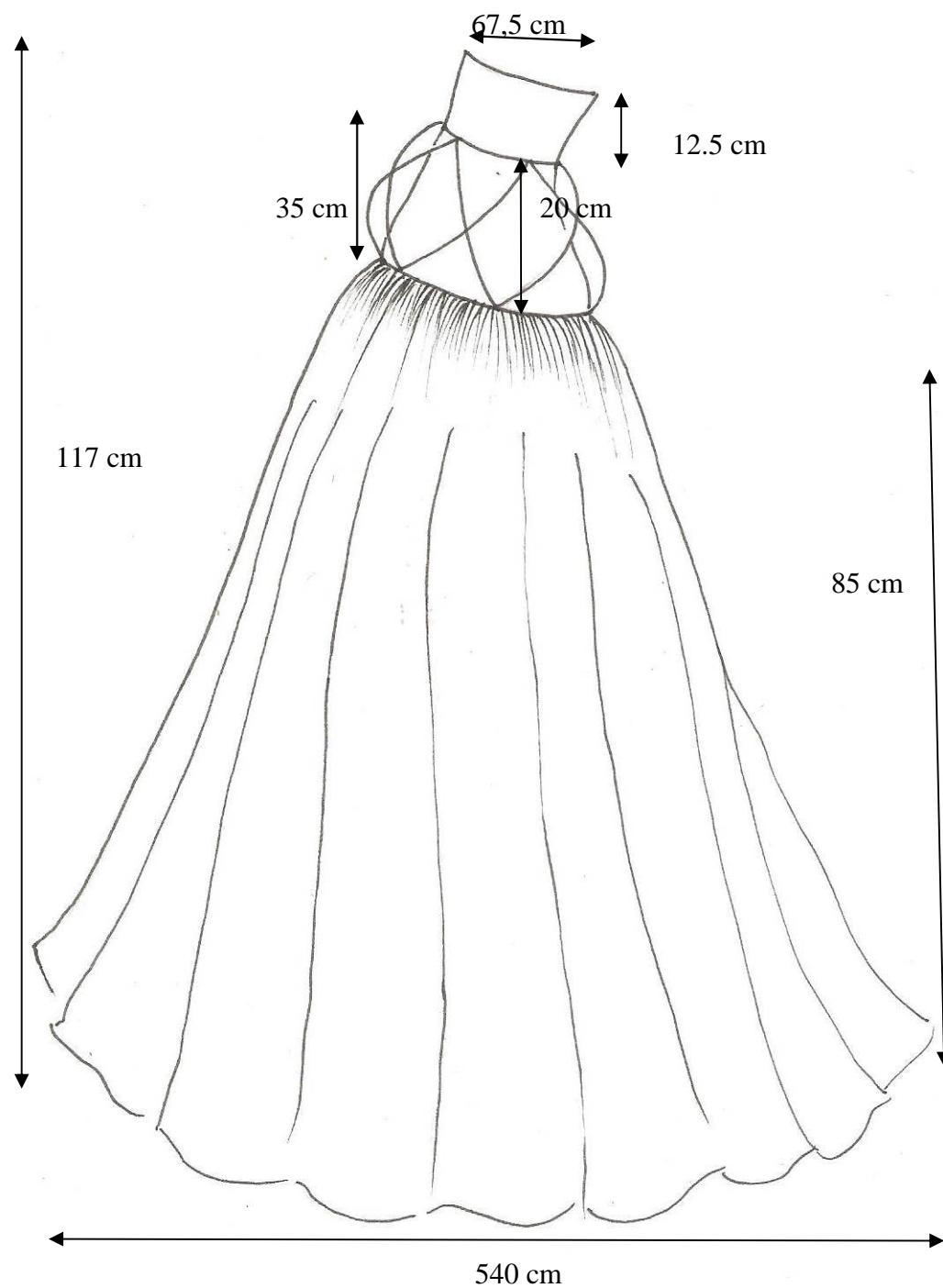
Gambar 15. Gambar Kerja Gaun Bagian Depan



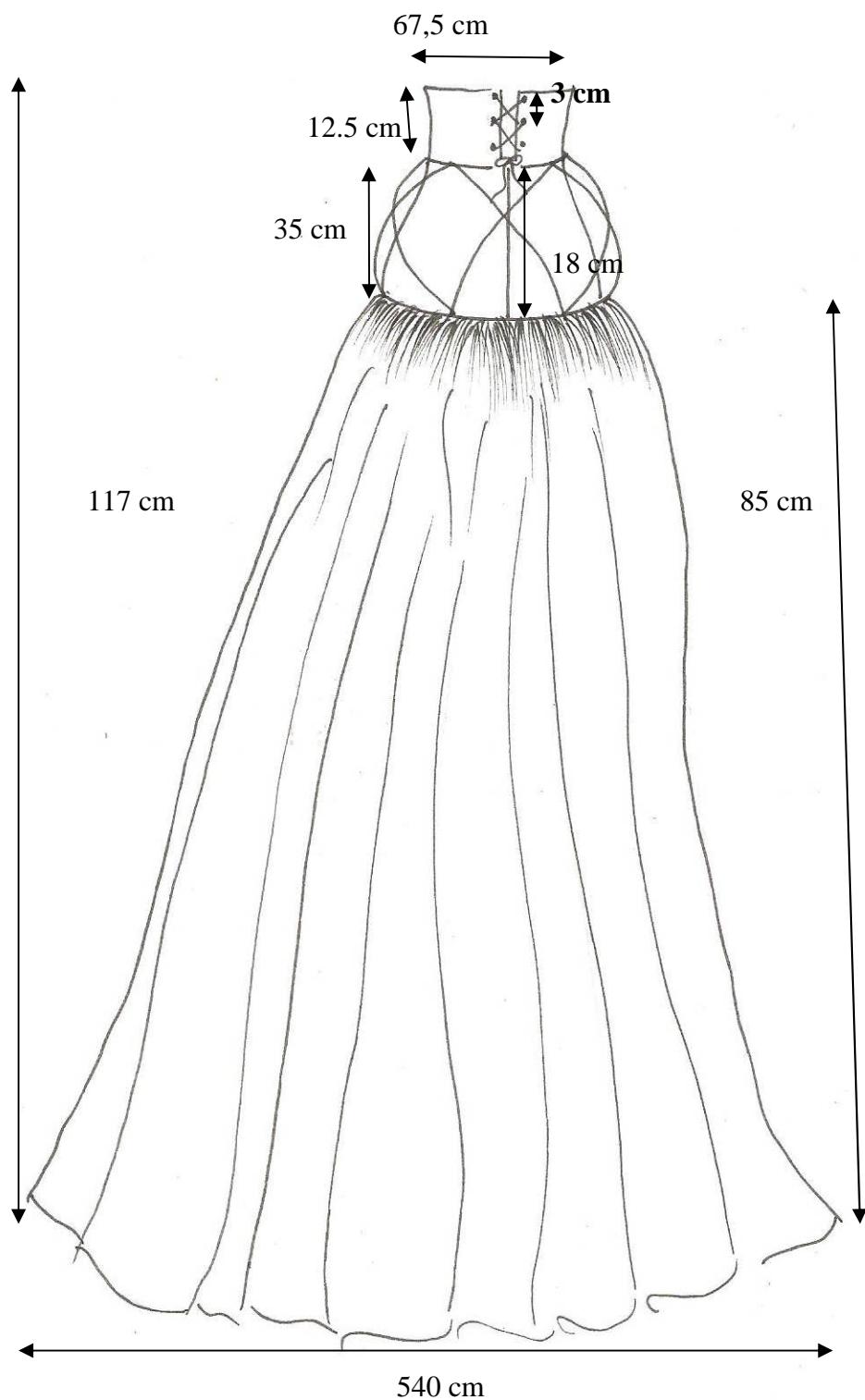
Gambar 16. Gambar Kerja Gaun Bagian Belakang



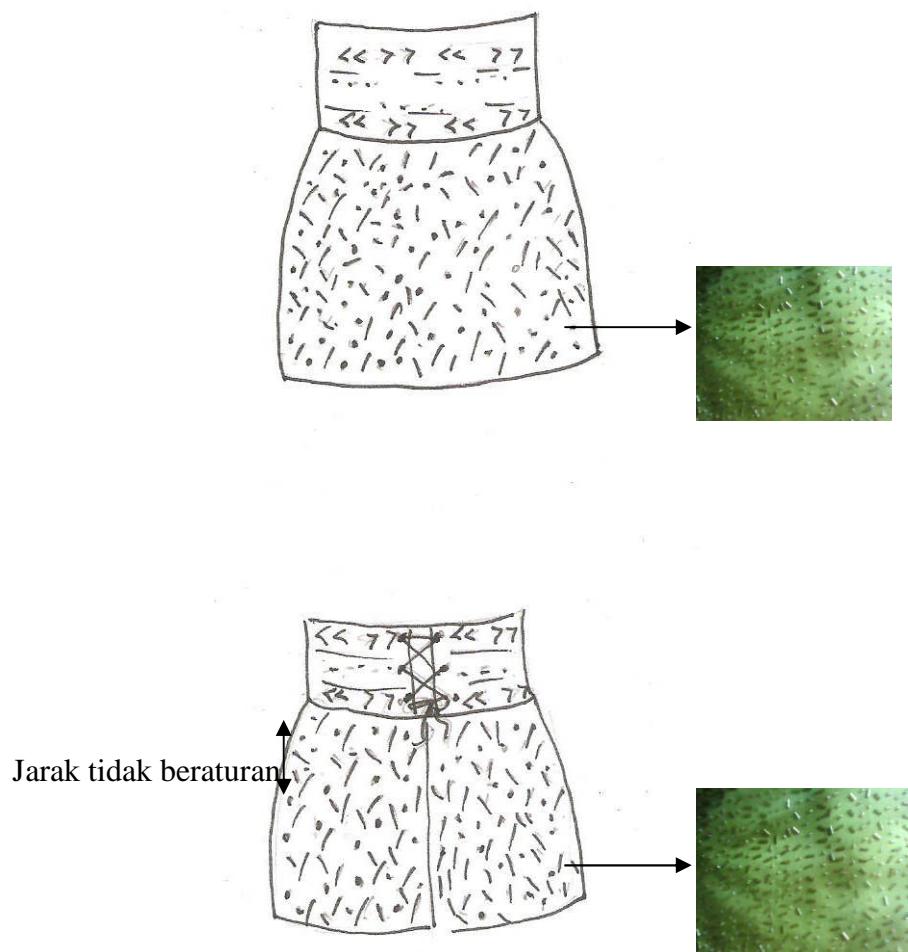
Gambar 17. Gambar Kerja Lengan



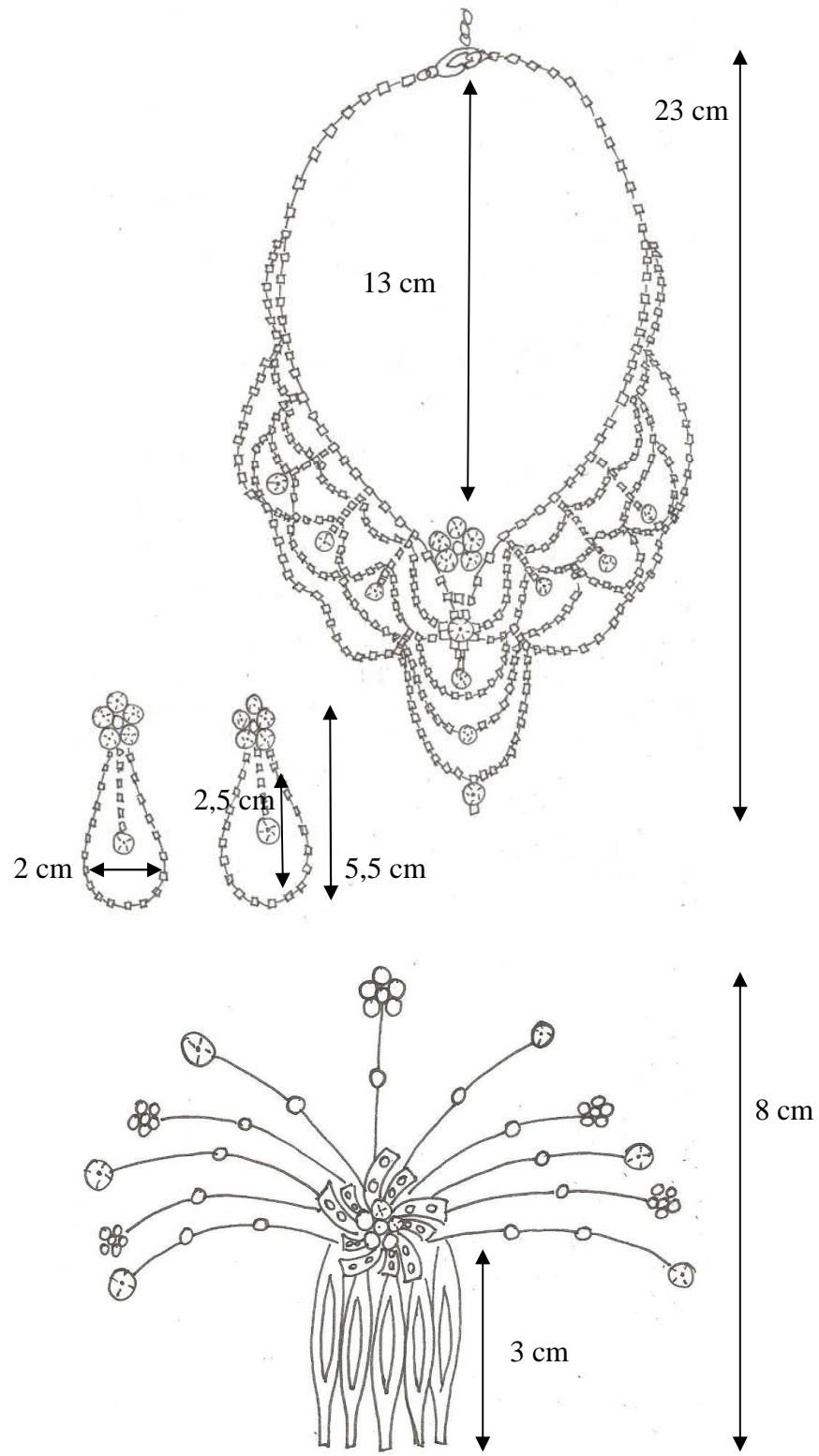
Gambar 18. Gambar Kerja Rok Fantasi Bagian Depan



Gambar 19. Gambar Kerja Rok Fantasi Bagian Belakang



Gambar 20. Gambar Kerja Hiasan Busana Payet Pasir dan Halon



Gambar 21. Gambar Kerja Pelengkap Busana

b. Pengambilan Ukuran

Dalam mengambil ukuran hendaknya memperhatikan orang yang akan diukur, barang-barang yang dapat menyebabkan ukuran kurang tepat hendaknya ditinggalkan. Dalam mengambil ukuran diperlukan alat berupa metlin atau meteran yang digunakan dalam bentuk cm. Ukuran yang diperlukan dalam pembuatan busana pesta malam dengan sumber ide Upacara Batobo adalah sebagai berikut :

1) Ukuran badan :

- a) Lingkar leher : 36 cm.
- b) Lingkar badan : 82 cm.
- c) Lingkar pinggang : 67,5 cm.
- d) Panjang punggung : 39 cm.
- e) Lebar punggung : 35 cm.
- f) Panjang sisi : 18 cm.
- g) Lebar muka : 33 cm.
- h) Tinggi dada : 17 cm.
- i) Panjang bahu : 13 cm.

2) Ukuran lengan :

- a) Lingkar kerung lengan : 43 cm.
- b) Tinggi puncak lengan : 12 cm
- c) Panjang lengan : 63 cm.

3) Ukuran rok :

- a) Lingkar pinggang : 67,5 cm.

- b) Lingkar panggul : 92 cm.
- c) Panjang rok dari pinggang : 110 cm / 150 cm.
- d) Tinggi panggul : 19 cm.

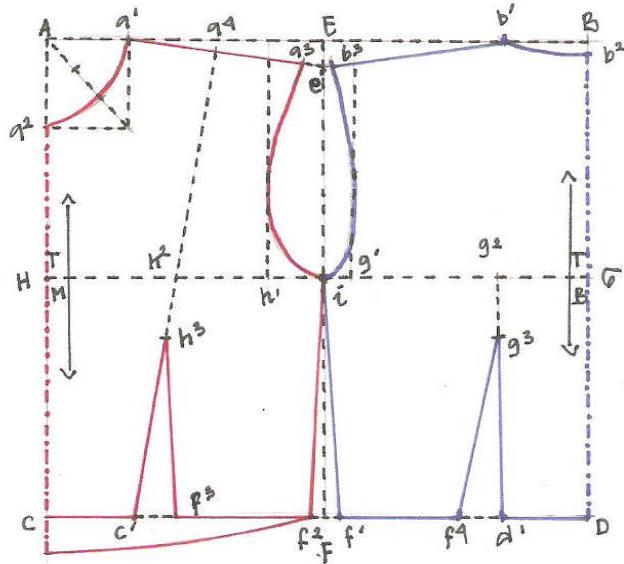
Merupakan langkah pengembangan dari pola dasar menjadi pola sesuai dengan yang diinginkan. Untuk memperoleh pola dasar yang baik harus diperhatikan hal-hal sebagai berikut :

- a) Mengambil ukuran dengan cermat dan teliti, serta menggunakan peter ban sebagai alat penolong.
- b) Dalam menggambar bentuk lengkung harus luwes. Hal ini bisa dibantu dengan penggunaan penggaris lengkung. Garis lengkung diperlukan pada saat membuat kerung lengan, kerung leher, dan garis panggul.
- c) Perhitungan pecahan dari ukuran harus cermat dan teliti.

c. Pembuatan Pola Busana

Setelah pola dasar (skala 1 : 6) dibuat, langkah selanjutnya adalah mengubah pola dan pecah pola untuk mendapatkan pola menurut busana yang diinginkan. Dalam pembuatan pola busana pesta malam untuk remaja dengan sumber ide Upacara Batobo (Riau), pola dasar pecah pola dasar badan sistem praktis untuk badan, pola dasar rok, pola dasar lengan, pecah pola gaun, pecah pola lengan dan pecah pola kerah.

a) Pola Dasar Badan



Gambar 22. Pola Dasar Badan Sistem Praktis Skala 1 : 6

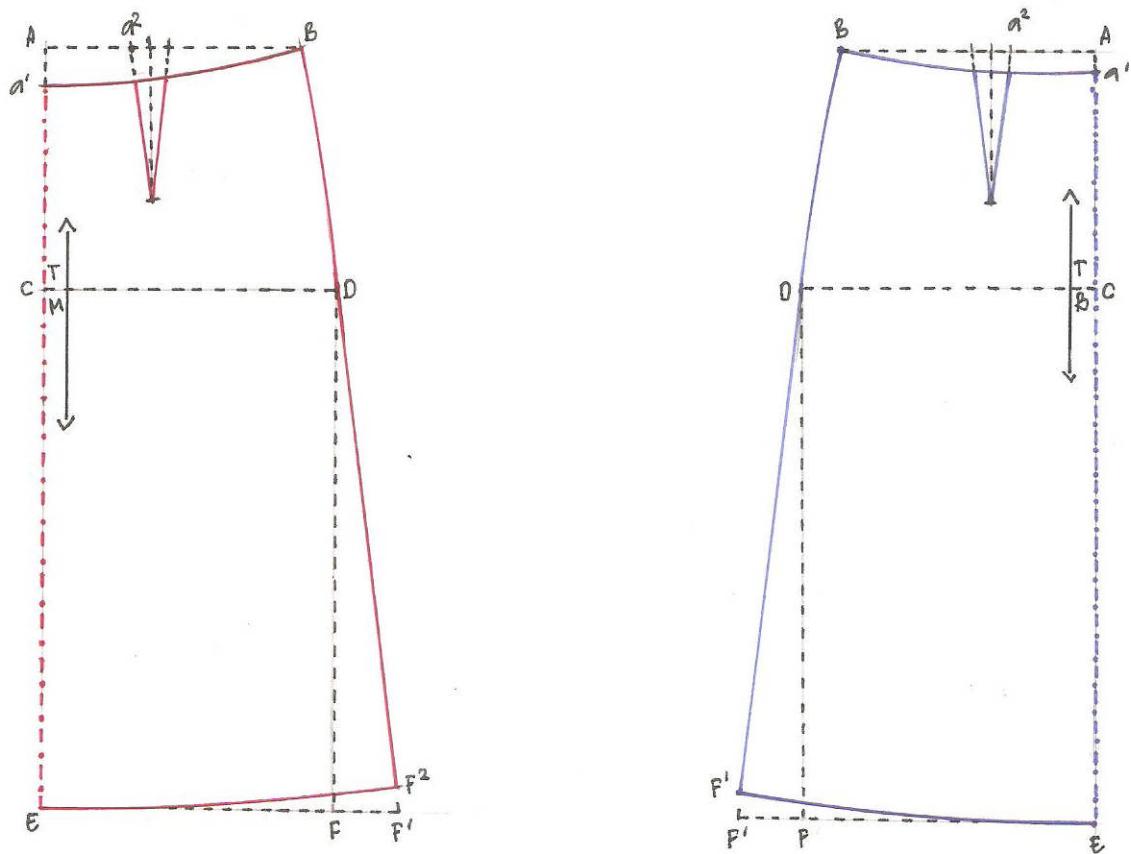
(Widjingsih dkk, 1994 : 26)

Keterangan pola dasar sistem praktis :

- 1) A – B : $\frac{1}{2}$ Lingkar Badan.
- 2) A – C : Panjang Punggung + 1 cm, tarik garis siku kekanan.
- 3) C – D = A – B.
- 4) B – D = A – C.
- 5) E (F) : $\frac{1}{2}$ Panjang Punggung + $\frac{1}{2}$ cm.
- 6) A – a1 : 6 cm.
- 7) A – a2 : 7,5 cm.
- 8) B – b1 : 6 cm.

- 9) B – b2 : 1 cm.
- 10) E – e1 : 2 cm (titik pangkal), titik a1 hubungkan dengan e1.
- 11) H – h1 : $\frac{1}{2}$ Lebar Muka, tarik garis siku keatas.
- 12) G – g1 : $\frac{1}{2}$ Lebar Punggung.
- 13) a1 – a3 : Panjang Bahu. (b1 – b3)
- 14) F – f1 : 2 cm.
- 15) a4 : $\frac{1}{2}$ Panjang Bahu.
- 16) C – c1 : $\frac{1}{10}$ Lingkar Pinggang.
- 17) h2 : perpotongan a4 dan c1.
- 18) h3 : h2 turun 5 cm.
- 19) f2 – f3 : $\frac{1}{4}$ Lingkar pinggang – (C – c1).
- 20) D – d1 = C – c1.
- 21) f1 – f3 : $\frac{1}{4}$ Lingkar Pinggang – (D – d1).
- 22) g2 – g3 : 5 cm.
- 23) C kebawah : 3 cm.

b) Pola Dasar Rok



Gambar 23. Pola Dasar Rok Sistem Praktis Skala 1 : 6

(Widjingsih dkk, 1994 : 53)

Keterangan dasar rok :

Bagian depan :

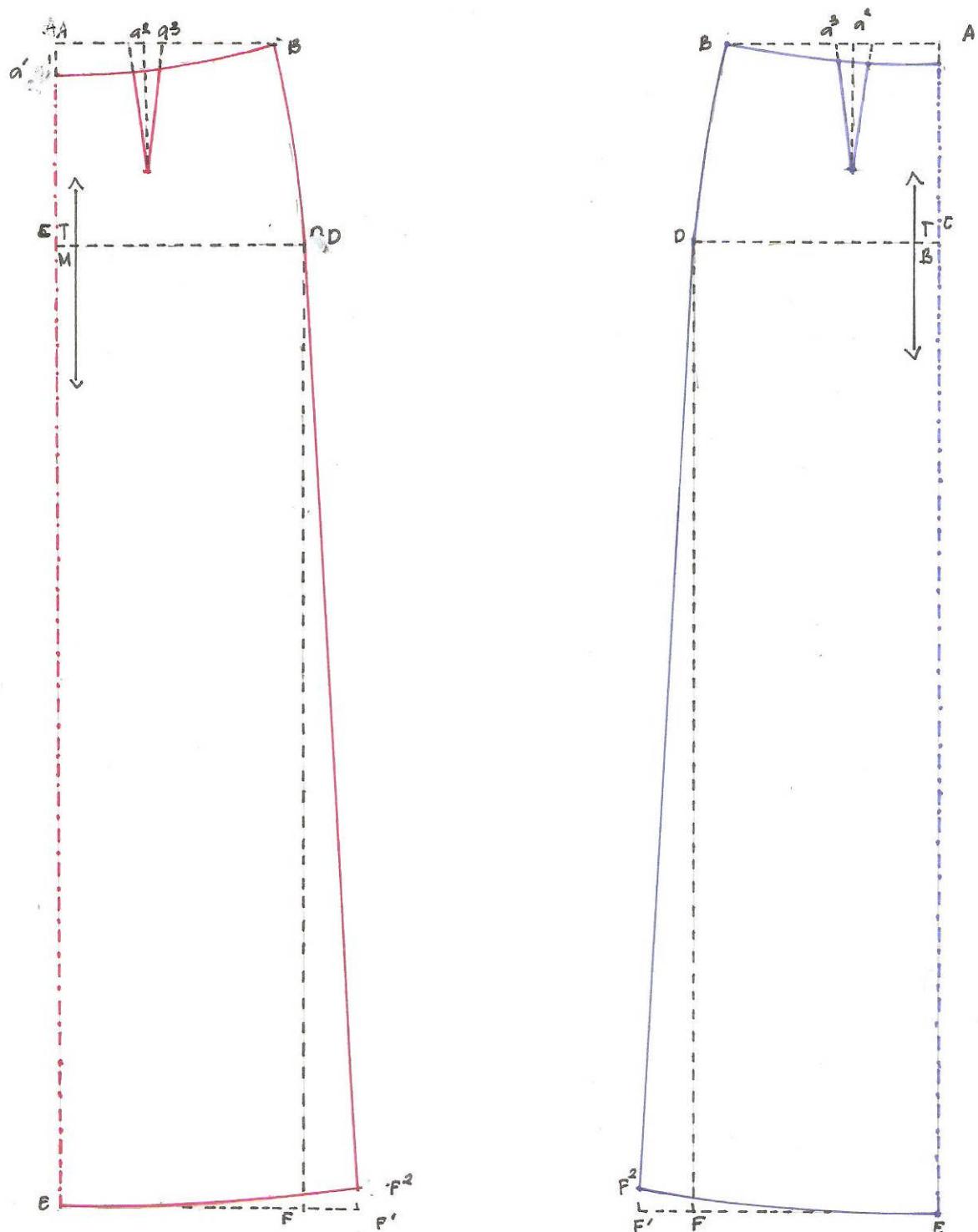
- 1) A – B : $\frac{1}{4}$ Lingkar Panggul + 1 cm + 3 cm (kup).
- 2) A – a1 : 3 cm.
- 3) A – C : Tinggi Panggul.
- 4) C – D : $\frac{1}{4}$ Lingkar Panggul + 1 cm.
- 5) a1 – E : Panjang Rok (60 cm).
- 6) E – F = C – D.

- 7) $F - f_1 : 5 \text{ cm.}$
- 8) $f_1 - f_2 : 1,5 \text{ cm}$
- 9) $A - a_2 : 10 \text{ cm.}$
- 10) Kup : $12 \text{ cm} - 14 \text{ cm.}$

Bagian belakang :

- 1) $A - B : \frac{1}{4} \text{ Lingkar Panggul} - 1 \text{ cm} + 3 \text{ cm (kup).}$
- 2) $A - a_1 : 1,5 \text{ cm.}$
- 3) $A - C : \text{Tinggi Panggul.}$
- 4) $C - D : \frac{1}{4} \text{ Lingkar Panggul} - 1 \text{ cm.}$
- 5) $a_1 - E : \text{Panjang Rok.}$
- 6) $E - F = C - D.$
- 7) $F - f_1 : 5 \text{ cm.}$
- 8) $f_1 - f_2 : 1,5 \text{ cm.}$
- 9) $A - a_2 : 10 \text{ cm.}$
- 10) Kup : $12 \text{ cm} - 14 \text{ cm.}$

c) Pola Rok



Gambar 24. Pola Pengembangan Rok sesuai Disain Skala 1 : 6

Keterangan rok :

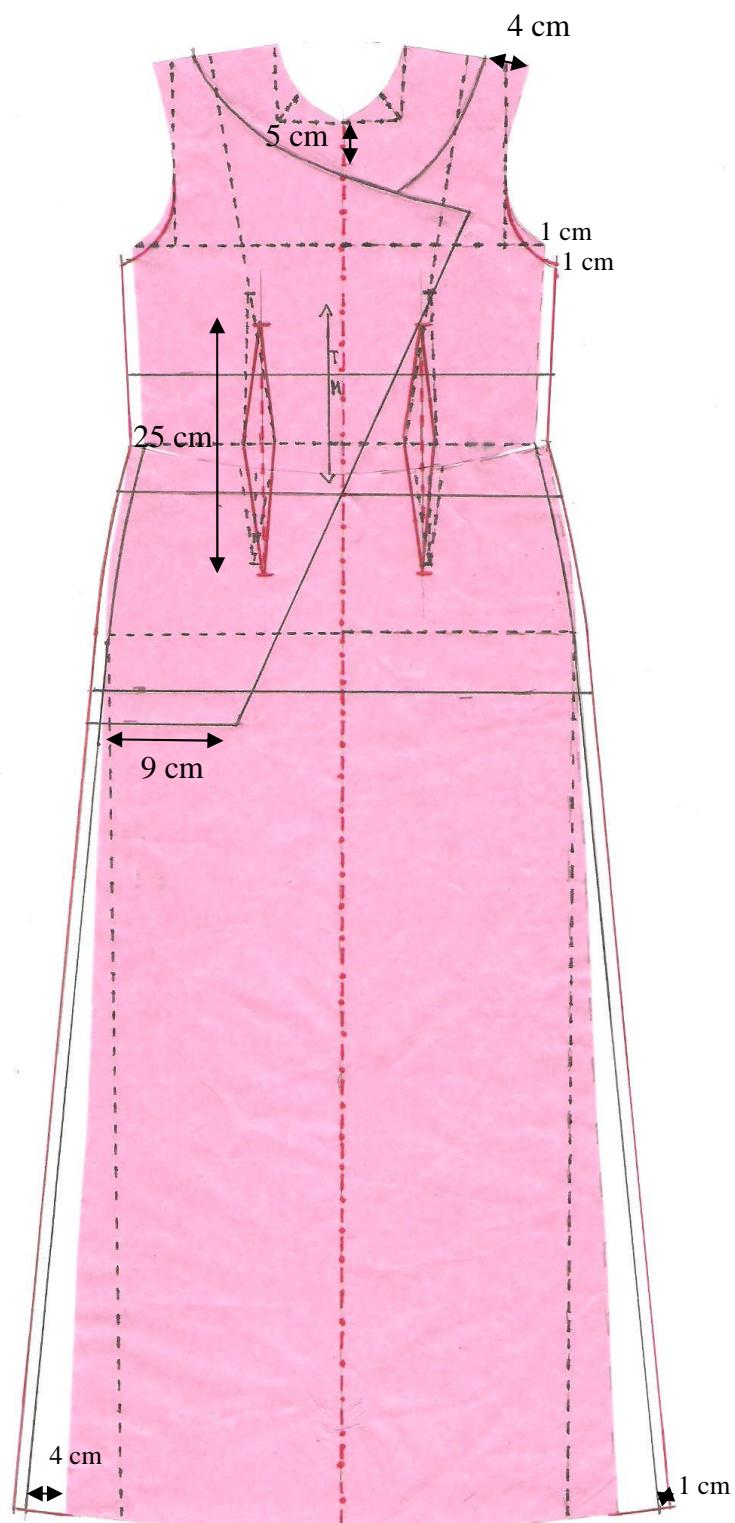
Bagian depan :

- 11) A – B : $\frac{1}{4}$ Lingkar Panggul + 1 cm + 3 cm (kup).
- 12) A – a1 : 3 cm.
- 13) A – C : Tinggi Panggul.
- 14) C – D : $\frac{1}{4}$ Lingkar Panggul + 1 cm.
- 15) a1 – E : Panjang Rok (110 cm).
- 16) E – F = C – D.
- 17) F – f1 : 5 cm.
- 18) f1 – f2 : 1,5 cm
- 19) A- a2 : 10 cm.
- 20) Kup : 12 cm – 14 cm.

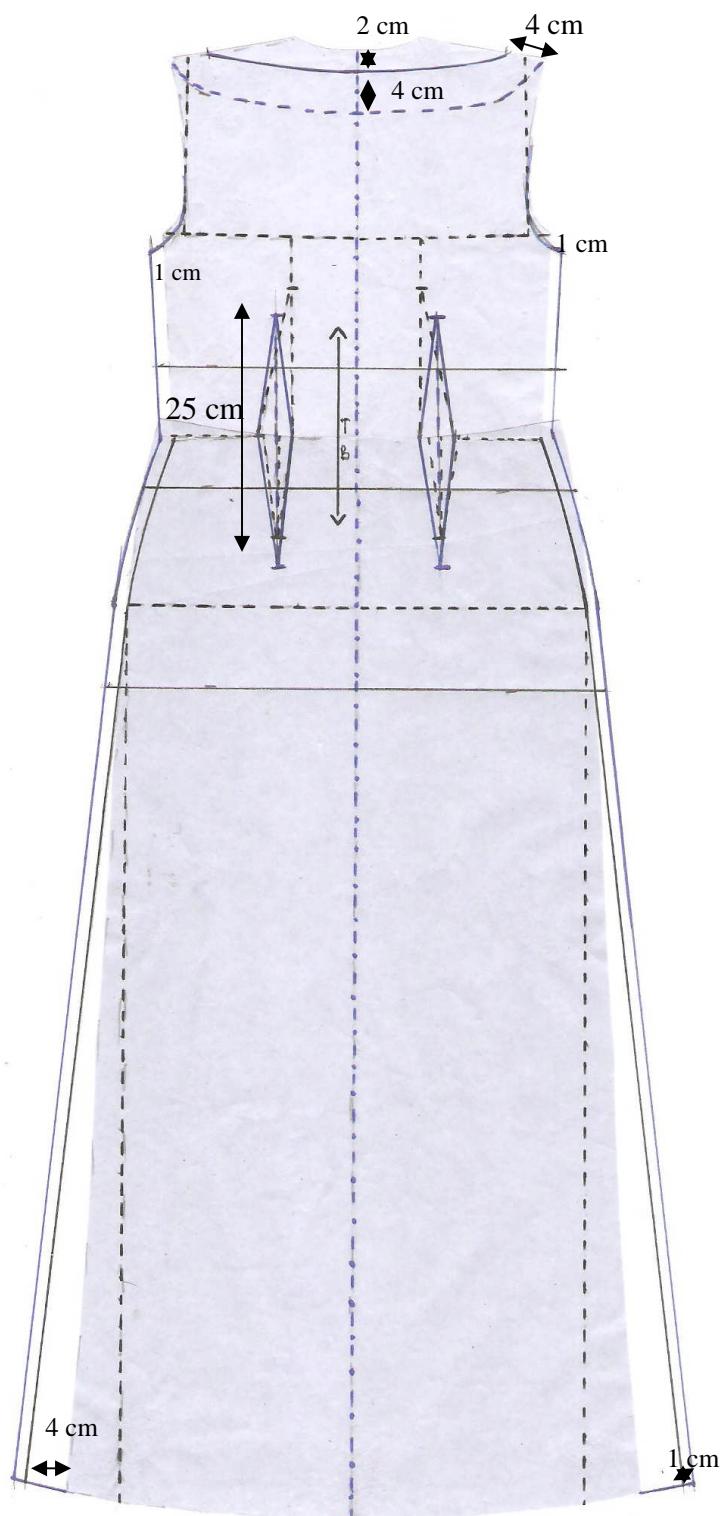
Bagian belakang :

- 11) A – B : $\frac{1}{4}$ Lingkar Panggul - 1 cm + 3 cm (kup).
- 12) A – a1 : 1,5 cm.
- 13) A – C : Tinggi Panggul.
- 14) C – D : $\frac{1}{4}$ Lingkar Panggul - 1 cm.
- 15) a1 – E : Panjang Rok.
- 16) E – F = C – D.
- 17) F – f1 : 5 cm.
- 18) f1 – f2 : 1,5 cm.
- 19) A- a2 : 10 cm.
- 20) Kup : 12 cm – 14 cm.

d) Mengubah Pola Gaun

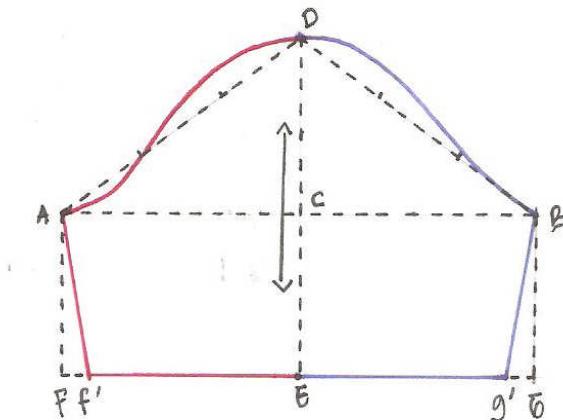


Gambar 25. Mengubah Pola Gaun Bagian Depan Skala 1 : 6



Gambar 26. Mengubah Gaun Bagian Belakang Skala 1 : 6

e) Pola Dasar Lengan



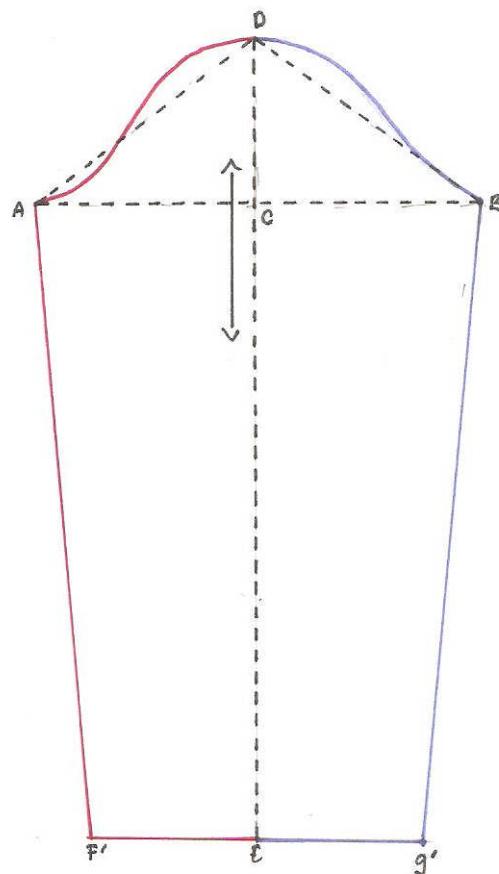
Gambar 27. Pola Dasar Lengan Sistem Praktis Skala 1 : 6

(Widjingsih dkk, 1994 : 31)

Keterangan :

- 1) A – B : Lingkar Kerung Lengan / lingkar Lubang Lengan – 6 cm (pengurangan antara 4 cm – 8 cm).
- 2) C : tengah-tengah AB.
- 3) C – D : Tinggi Puncak.
- 4) D – E : Panjang Lengan (24 cm).
- 5) ADB hubungkan, dibagi menjadi tiga bagian. Bagian depan lengan naik 1,5 cm dan turun 1 cm. sedangkan bagian belakang naik 2 cm kemudian dipas.
- 6) F – G = A – B.
- 7) F – f1 = G – g1 : 2 cm.

f) Pola Lengan Panjang

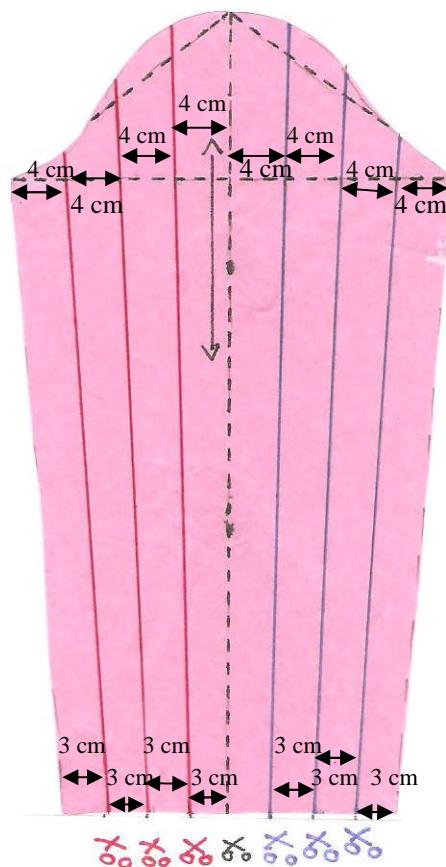
**Gambar 28.** Pola Lengan Panjang Skala 1 : 6

Keterangan :

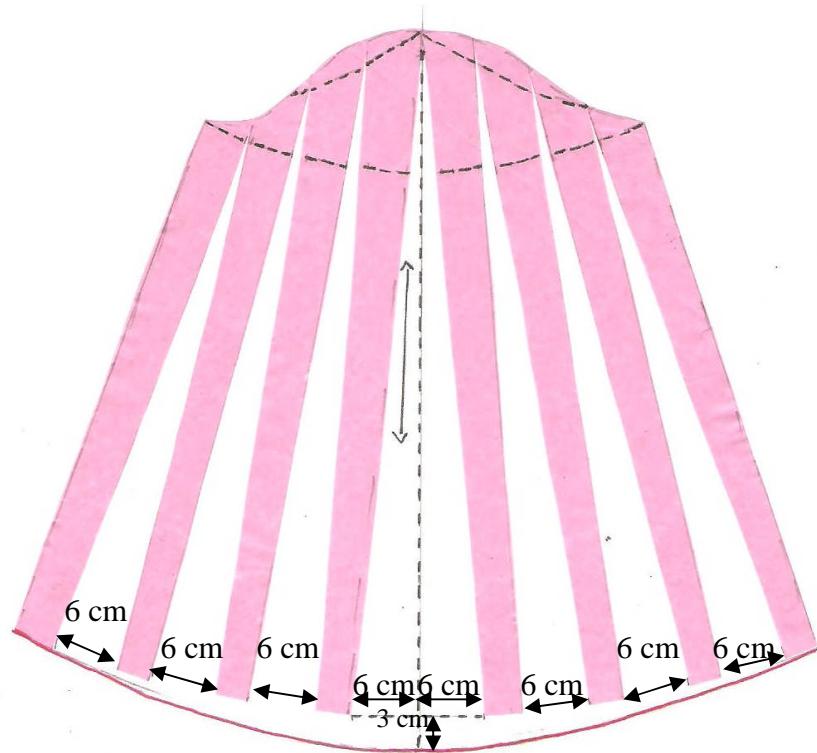
- 1) A – B : Lingkar Kerung Lengan / lingkar Lubang Lengan – 6 cm (pengurangan antara 4 cm – 8 cm).
- 2) C : tengah-tengah AB.
- 3) C – D : Tinggi Puncak.
- 4) D – E : Panjang Lengan (63 cm).
- 5) E – f 1 – g1 : Lingkar Pergelangan lengan

- 6) ADB hubungkan, dibagi menjadi tiga bagian. Bagian depan lengan naik 1,5 cm dan turun 1 cm. sedangkan bagian belakang naik 2 cm kemudian dipas.

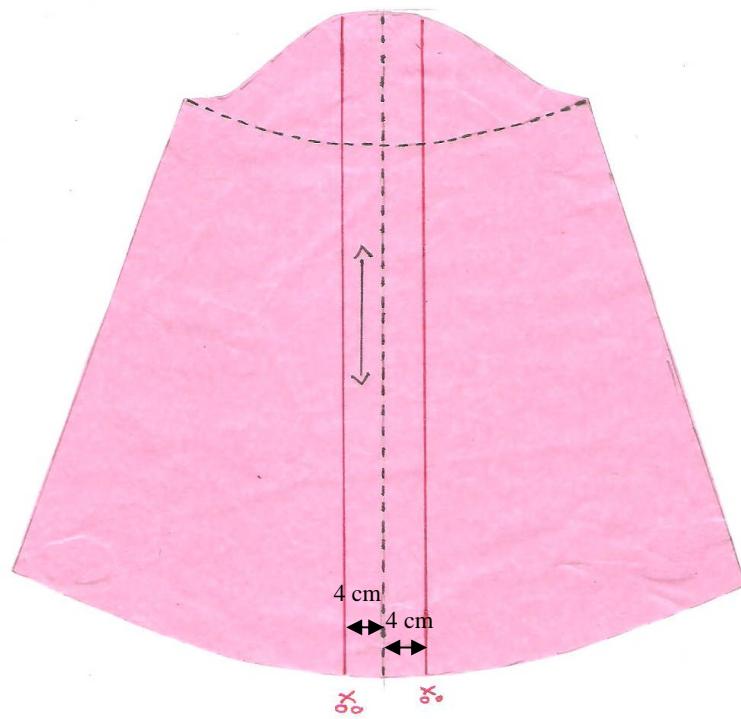
g) Mengubah Pola Lengan



Gambar 29. Mengubah Pola Lengan Skala 1 : 6



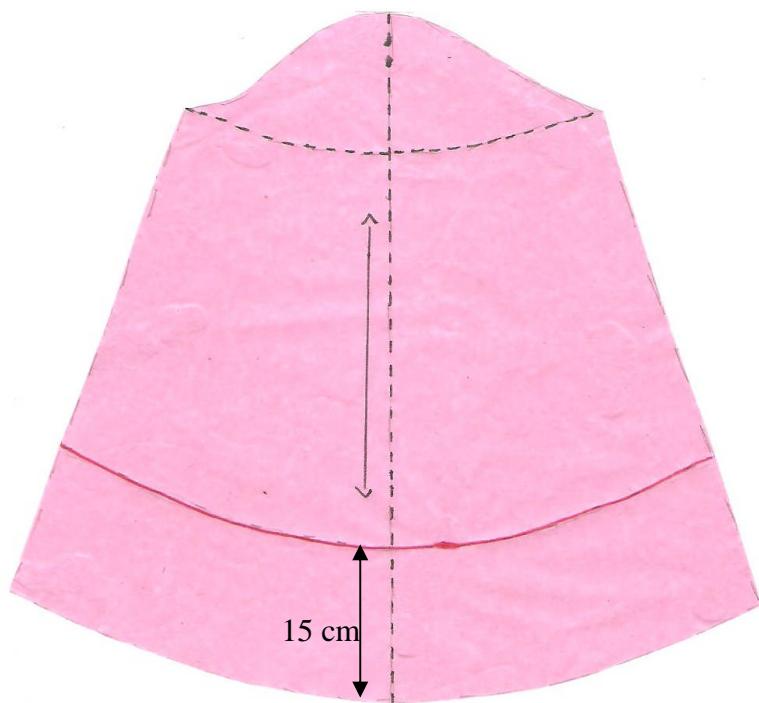
Gambar 30. Mengubah Pola Lengan Skala 1 : 6



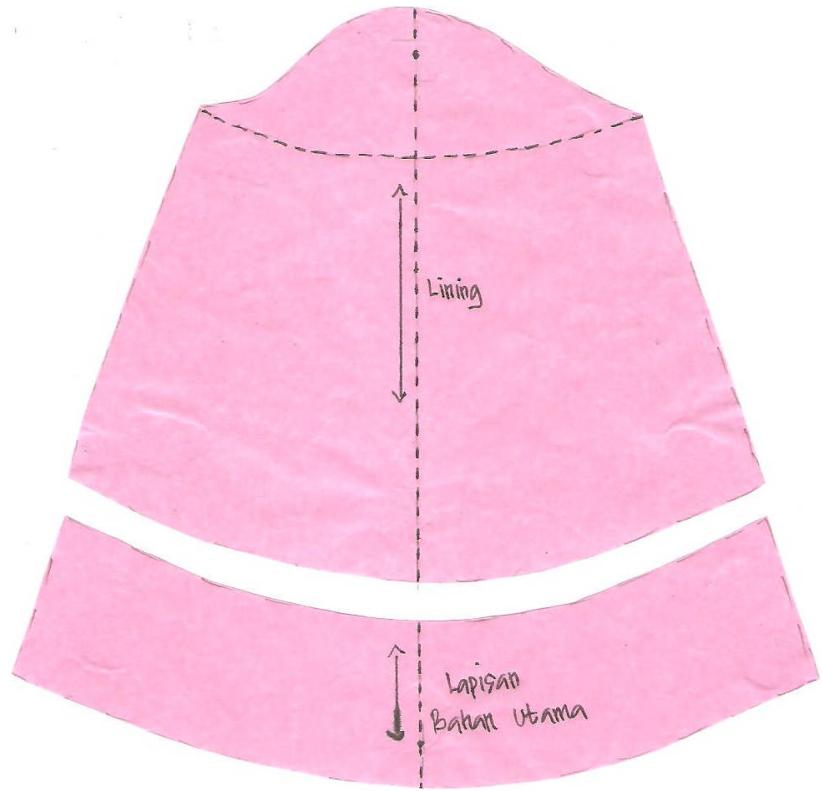
Gambar 31. Mengubah Pola Lengan Skala 1 : 6



Gambar 32. Pecah Pola Lengan Skala 1 : 6

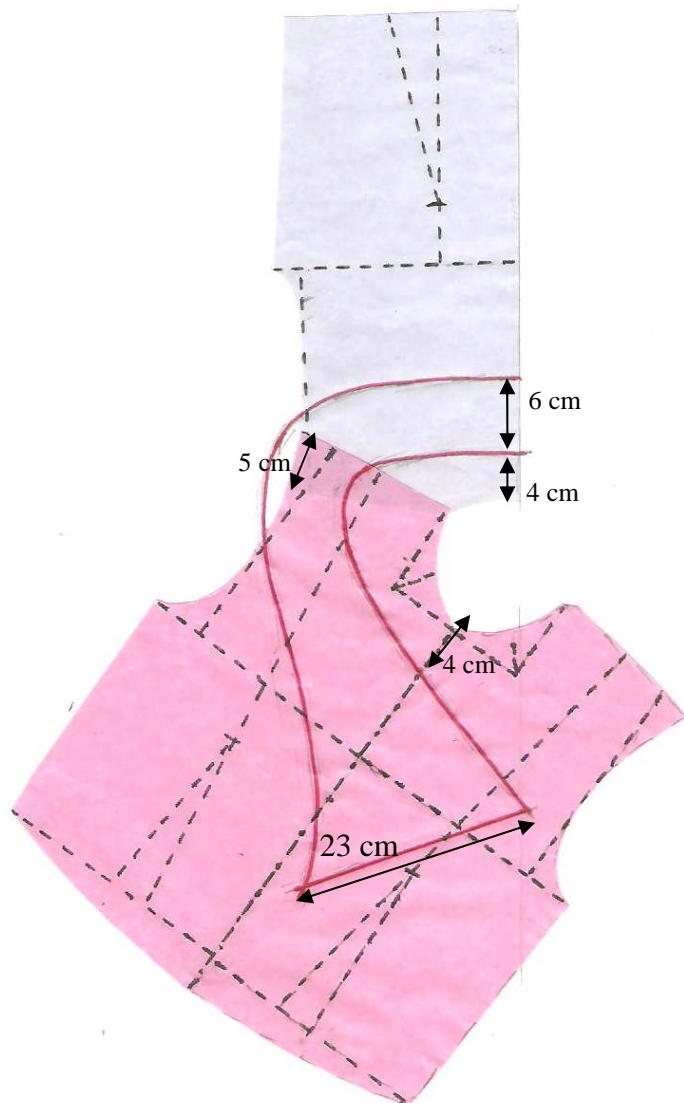


Gambar 33. Mengubah Pola Lengan *Lining* Skala 1 : 6

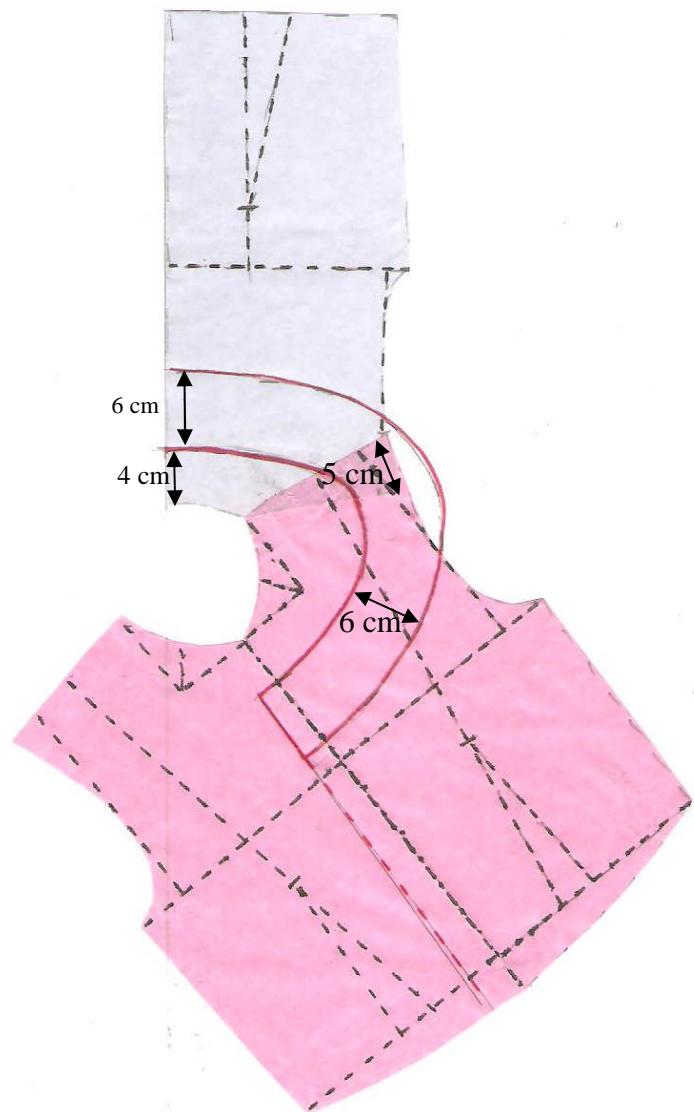


Gambar 34. Pecah Pola Lengan *Lining* Skala 1 : 6

h) Pola Kerah

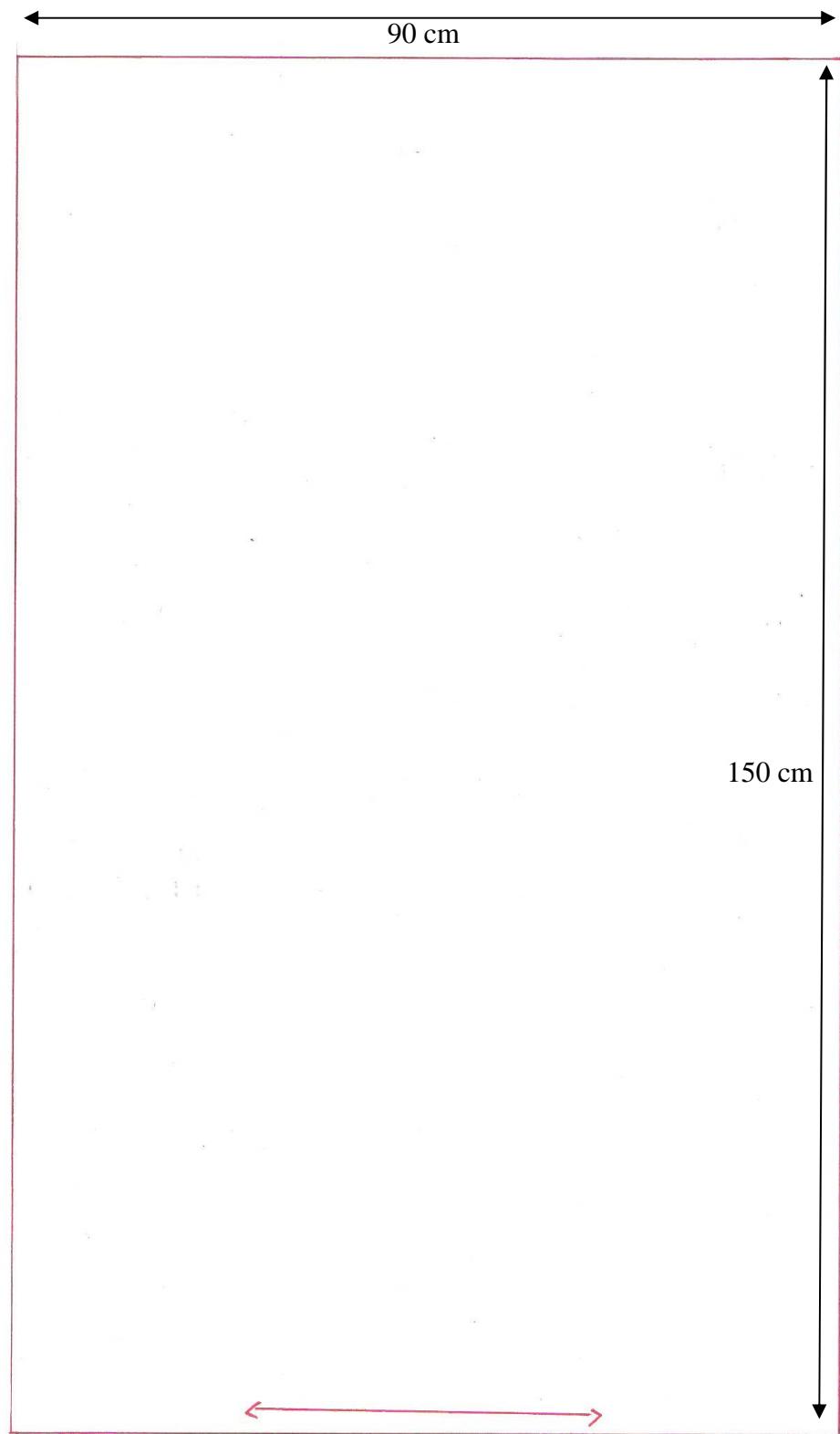


Gambar 35. Mengubah Pola Kerah Fantasi $\frac{1}{2}$ Tegak Bagian Kanan Skala 1 : 6



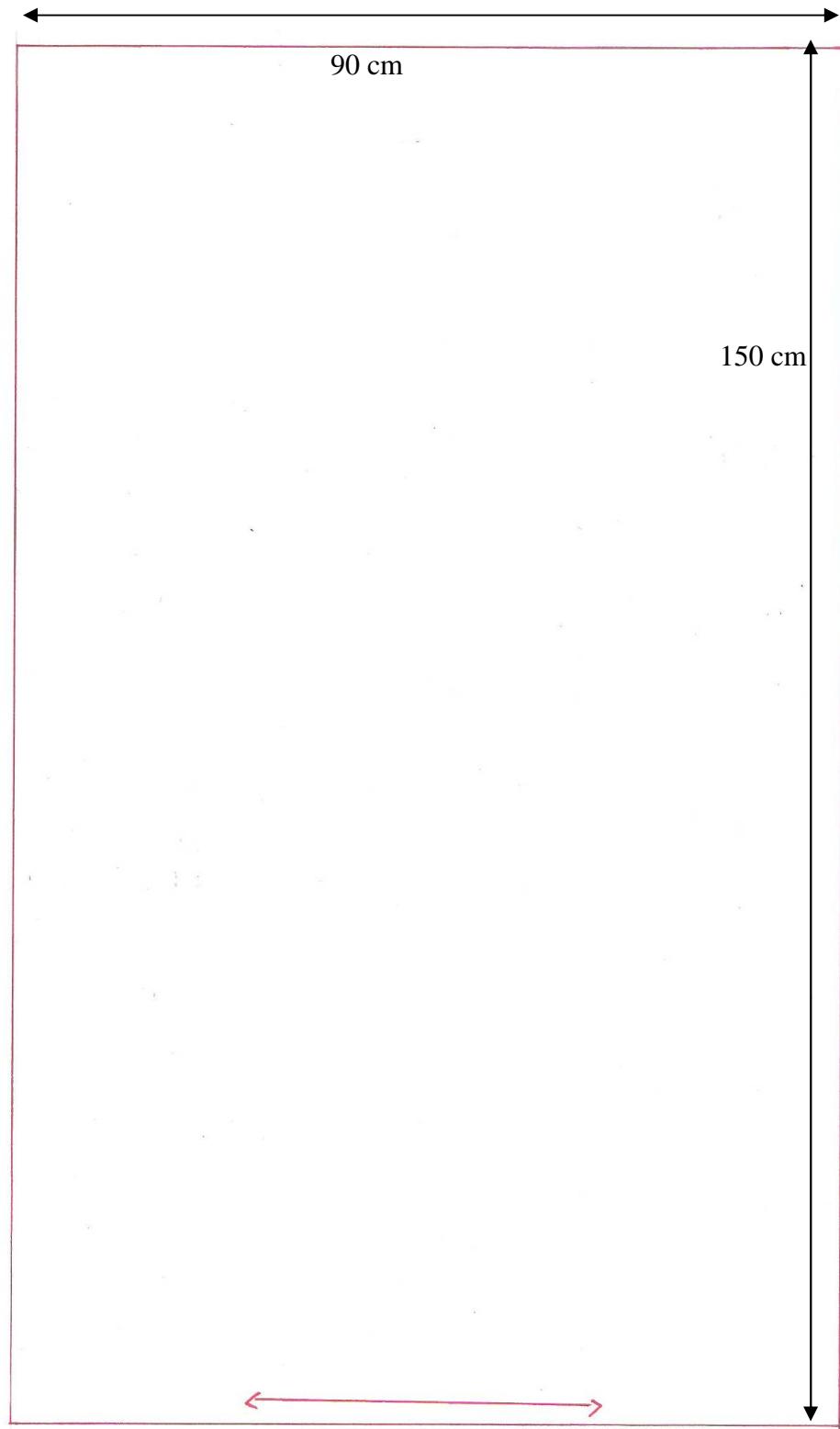
Gambar 36. Mengubah Pola Kerah Fantasi $\frac{1}{2}$ Tegak Bagian Kiri
Skala 1 : 6

i) Pola Rok Kerut



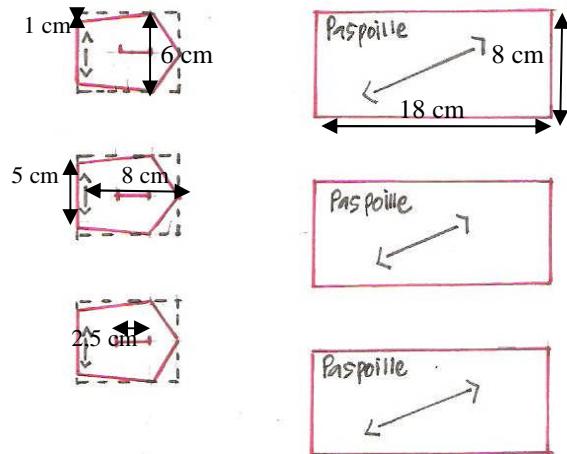
Gambar 37. Pola Rok Kerut Untuk Sifon Sutra Skala 1 : 6

j) Pola Rok Kerut

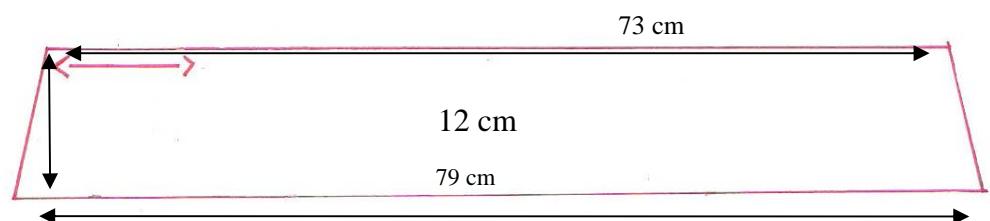


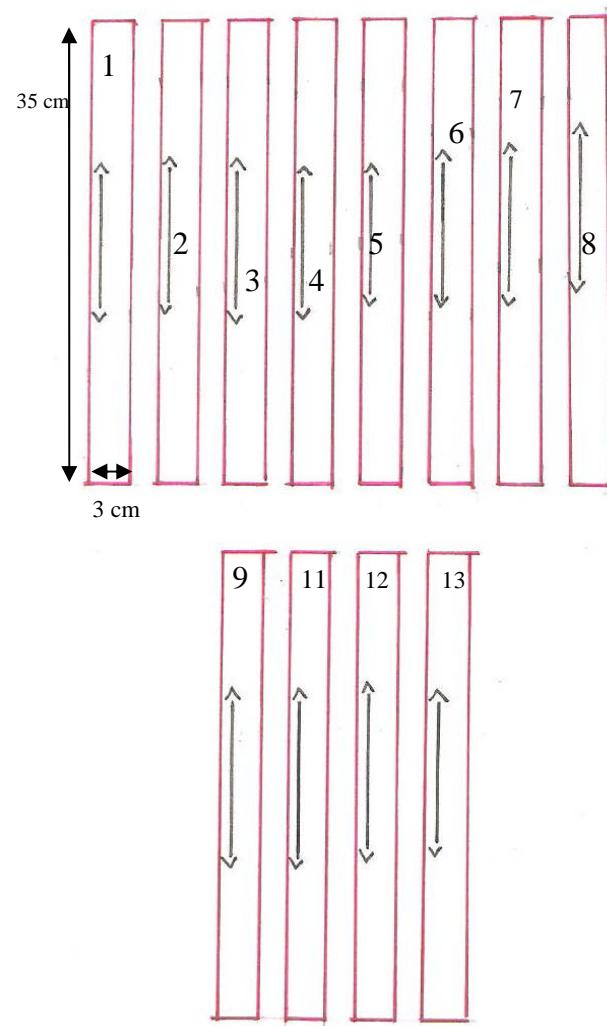
Gambar 38. Pola Rok Kerut Untuk Tulle Halus Skala 1 : 6

k) Pola Paspoille

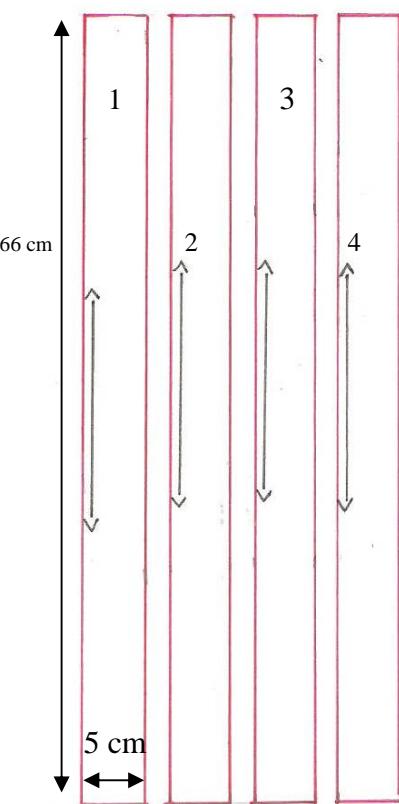
**Gambar 39.** Pola Paspoille Skala 1 : 6

l) Pola Pelengkap

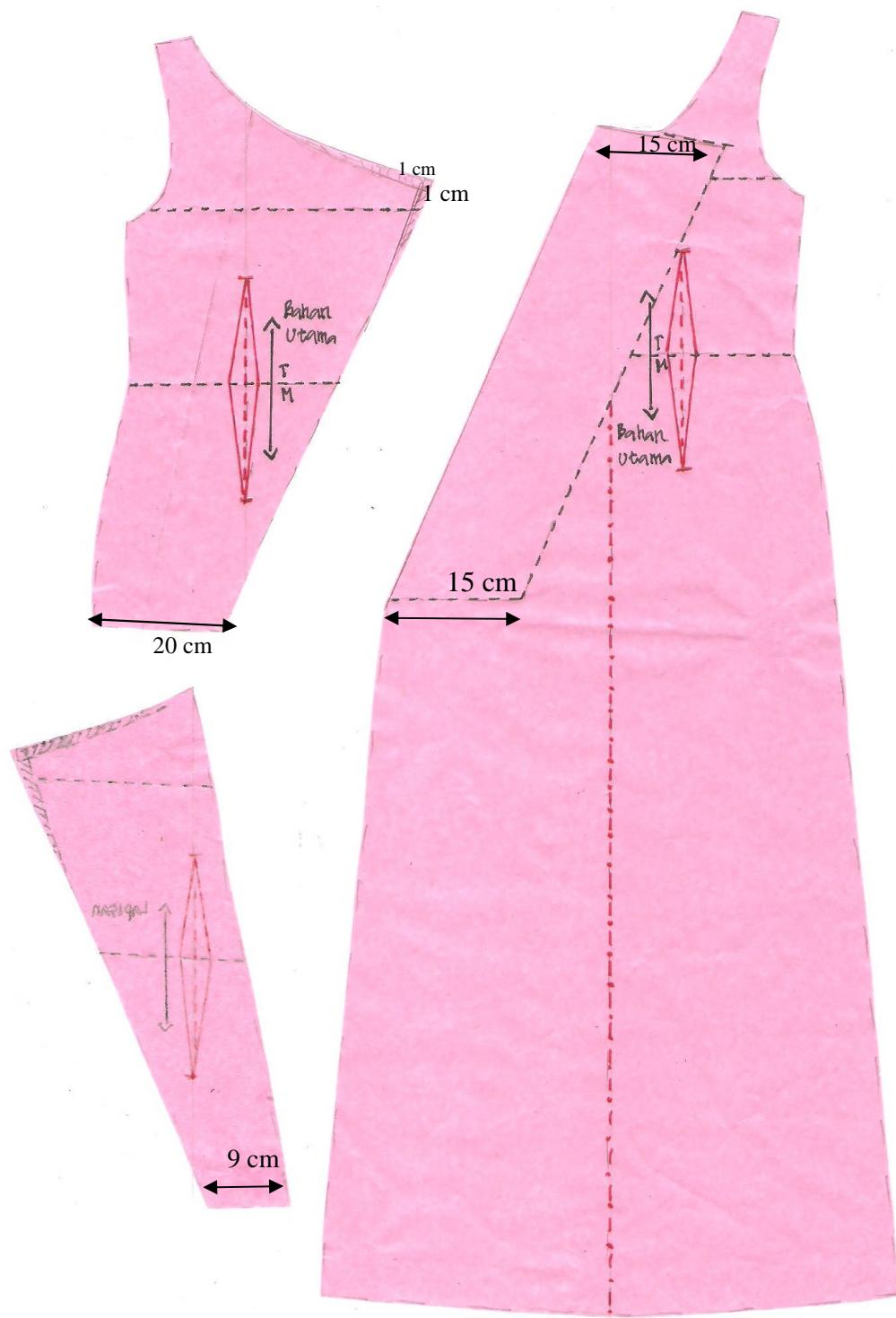
**Gambar 40.** Pola Ban Pinggang Pada Rok Skala 1 : 6



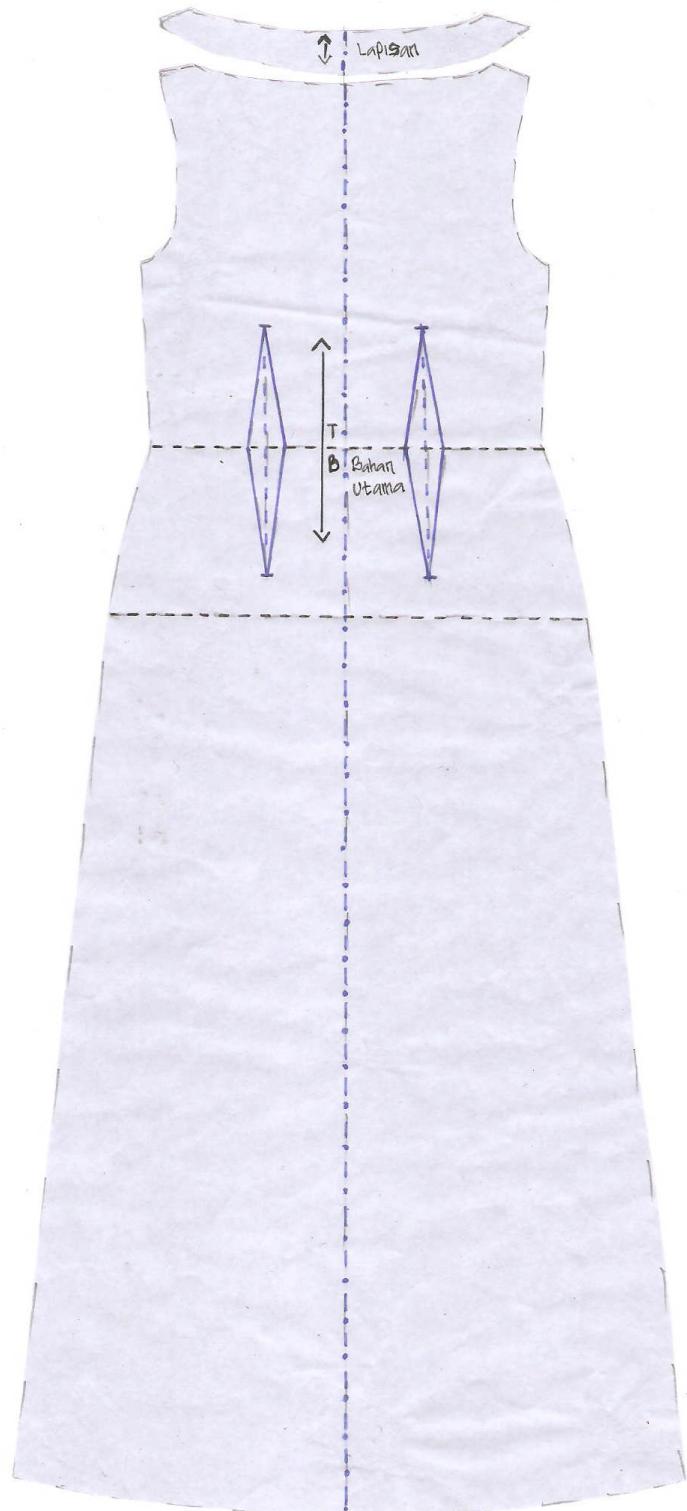
Gambar 41. Pola Untuk Membuat Gelembung Keranjang
Skala 1 : 6



Gambar 42. Pola Potongan Pada lengan Skala 1 : 6

m) Pola Untuk Bahan Utama (*Zetta Silk*)

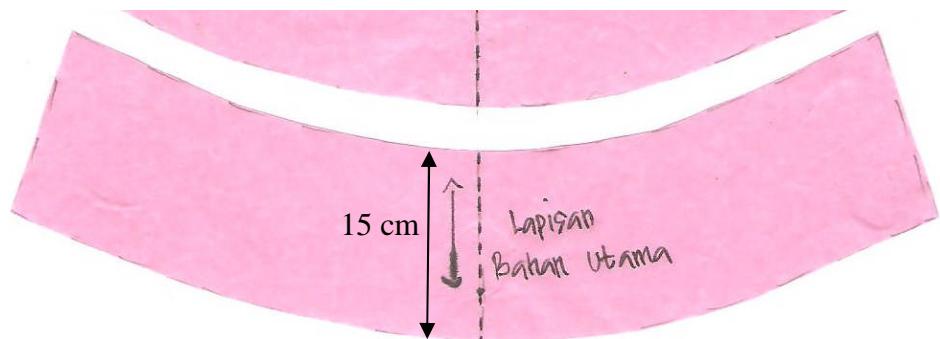
Gambar 43. Pecah Pola Gaun Dan Lapisan Bagian Depan
Skala 1 : 6



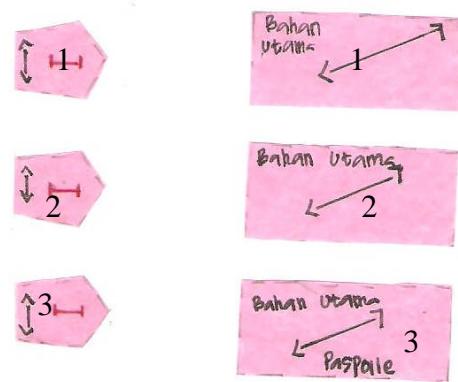
Gambar 44. Pecah Pola Gaun Dan Lapisan Bagian Belakang
Skala 1 : 6



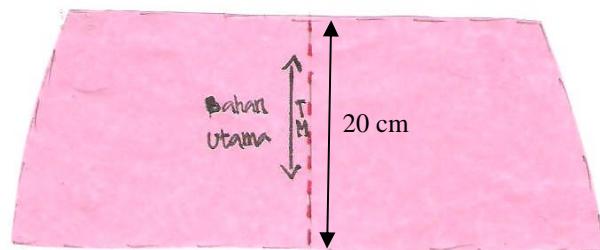
Gambar 45. Pecah Pola Lengan Skala 1 : 6



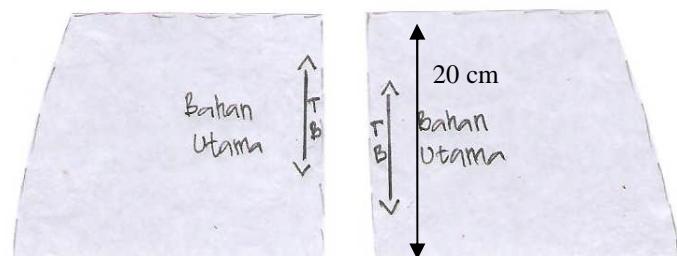
Gambar 46. Pecah Pola Lapisan Lengan Skala 1 : 6



Gambar 47. Pola Paspoille Skala 1 : 6

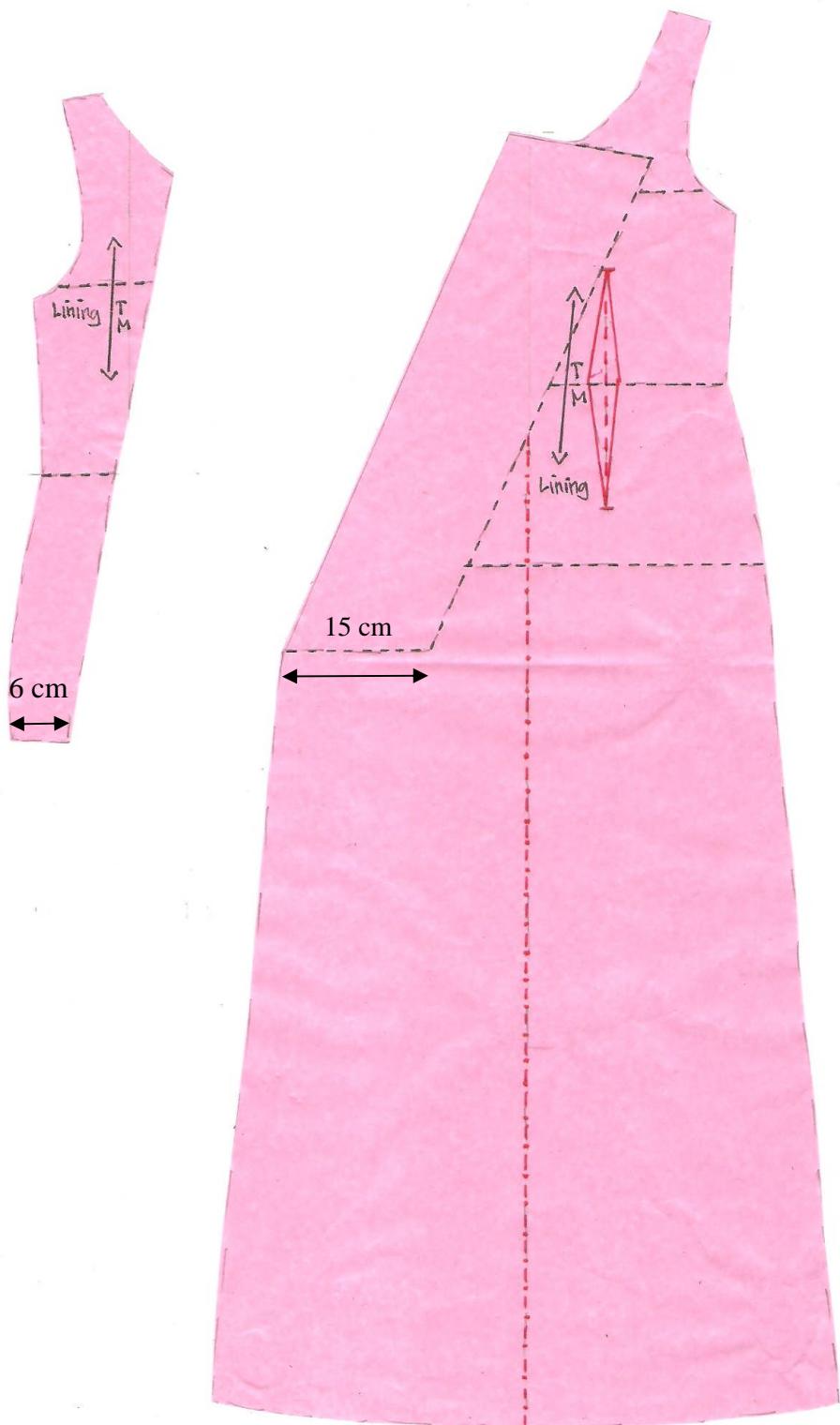


Gambar 48. Pola Pas Panggul Rok Bagian Depan Skala 1 : 6

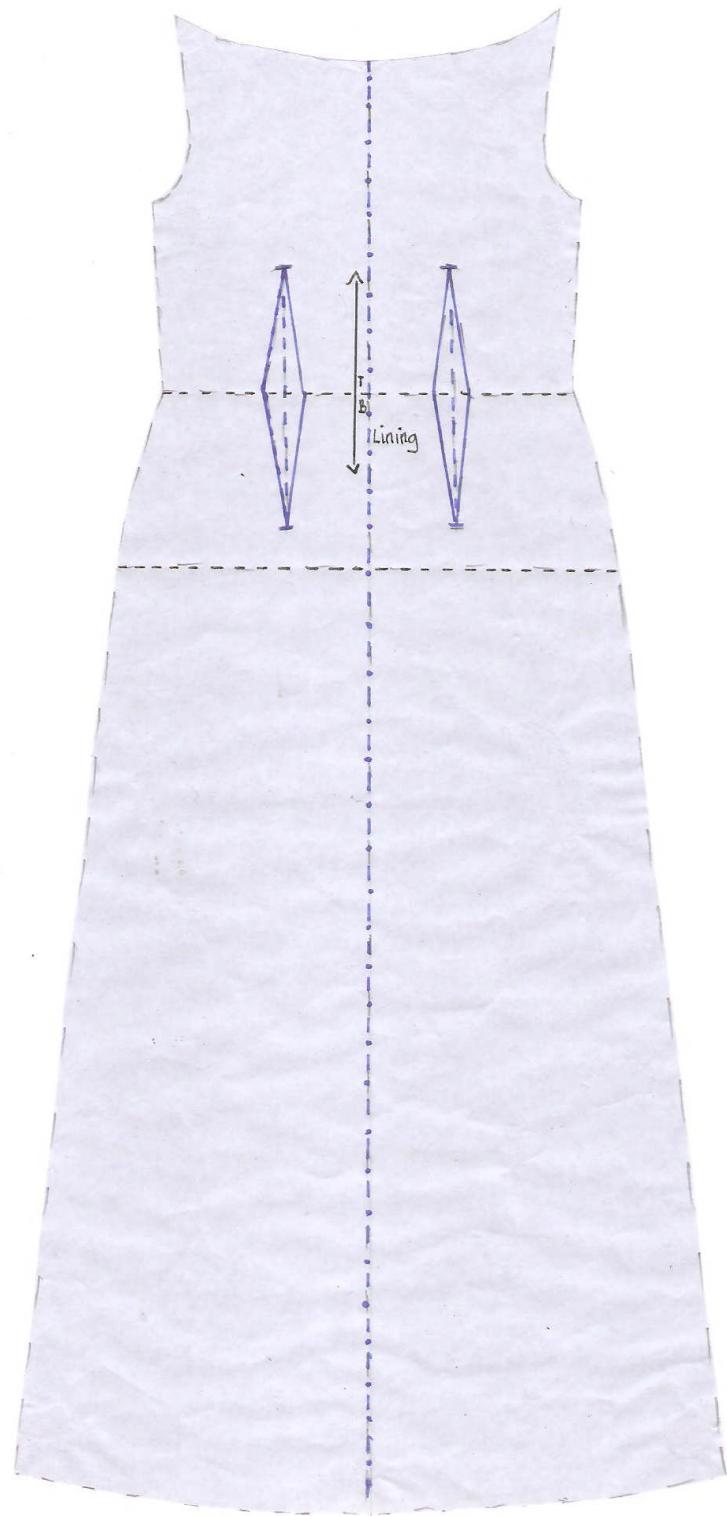


Gambar 49. Pola Pas Panggul Rok Bagian Belakang Skala 1 : 6

n) Pola Untuk *Lining*



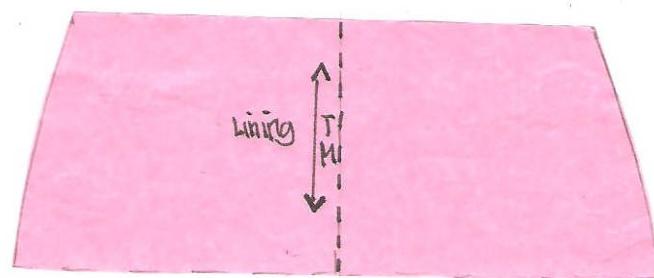
Gambar 50. Pecah Pola Gaun Bagian Depan Skala 1 : 6



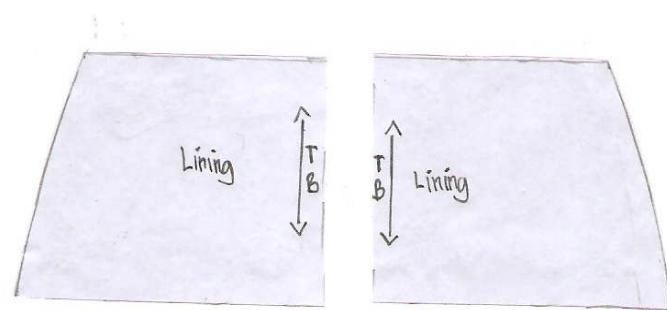
Gambar 51. Pecah Pola Gaun Bagian Belakang Skala 1 : 6



Gambar 52. Pecah Pola Lengan Skala 1 : 6

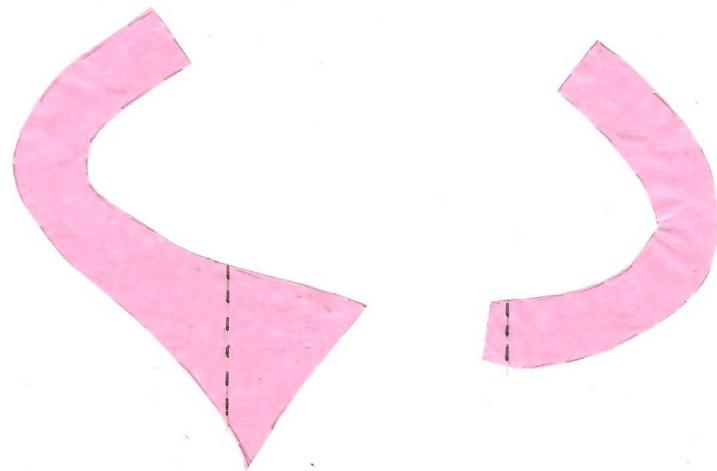


Gambar 53. Pola Pas Panggul Pada Rok Bagian Depan Skala 1 : 6



Gambar 54. Pola Pas Panggul Pada Rok Bagian Belakang
Skala 1 : 6

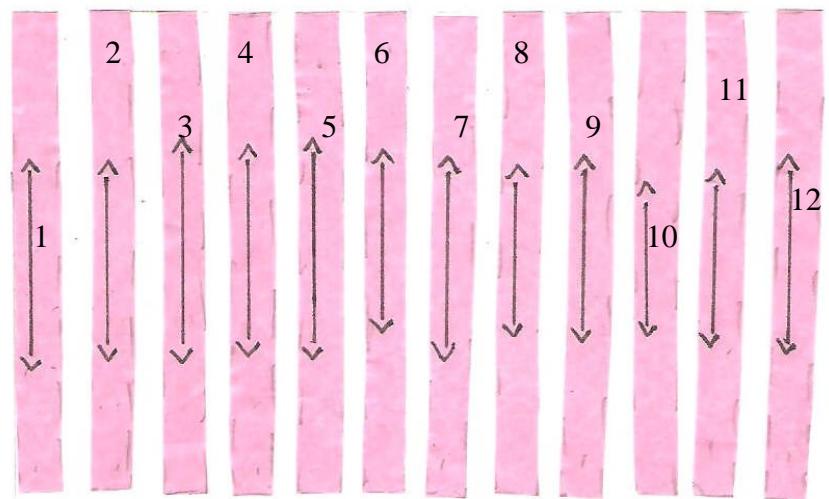
o) Pola Untuk Songket



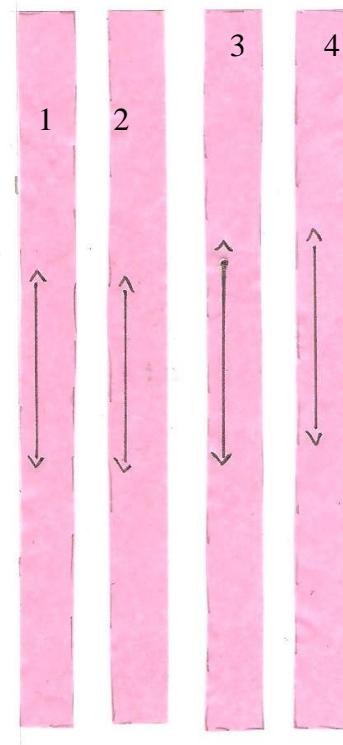
Gambar 55. Pecah Pola Kerah Fantasi $\frac{1}{2}$ Tegak Bagian Kanan dan
Kiri Skala 1 : 6



Gambar 56. Pola Ban Pinggang Rok Skala 1 : 6

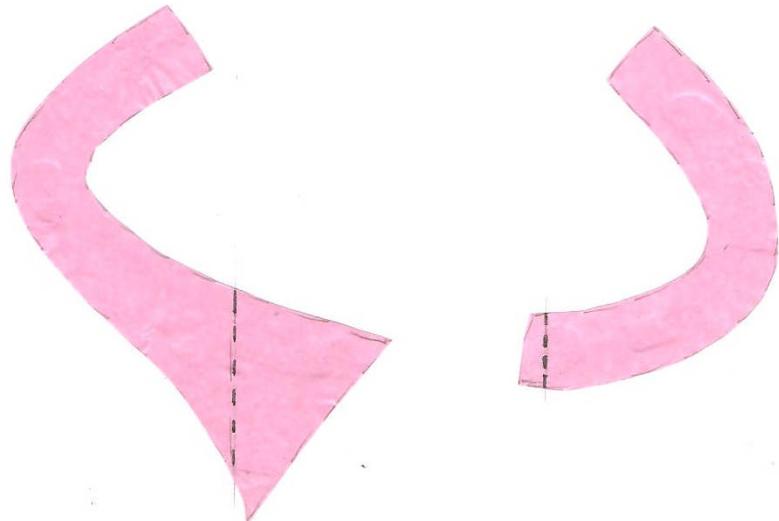


Gambar 57. Pola Untuk Membuat Gelembung Keranjang
Skala 1 : 6

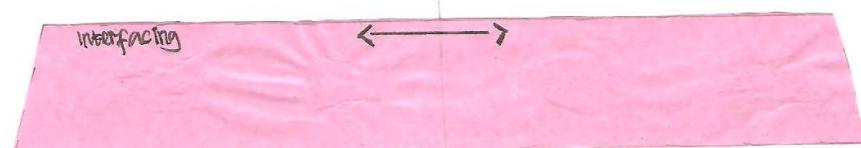


Gambar 58. Pola Potongan Pada lengan Skala 1 : 6

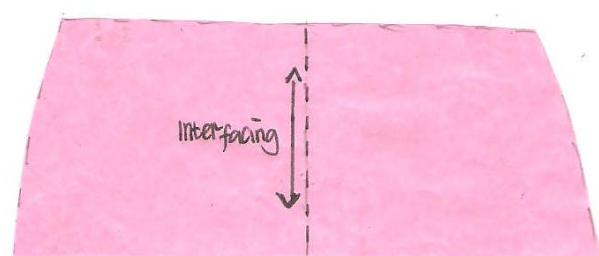
p) Pola Untuk *Interfacing* M33



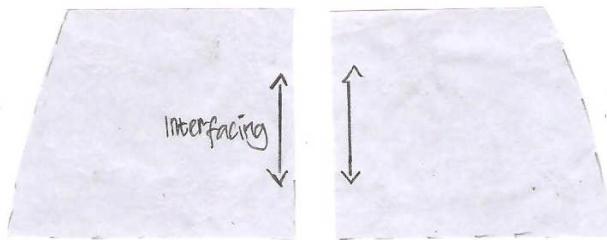
Gambar 59. Pecah Pola *Interfacing* Kerah Bagian Kanan dan Kiri
Skala 1 : 6



Gambar 60. Pola *Interfacing* Ban Pinggang Pada Rok Skala 1 : 6

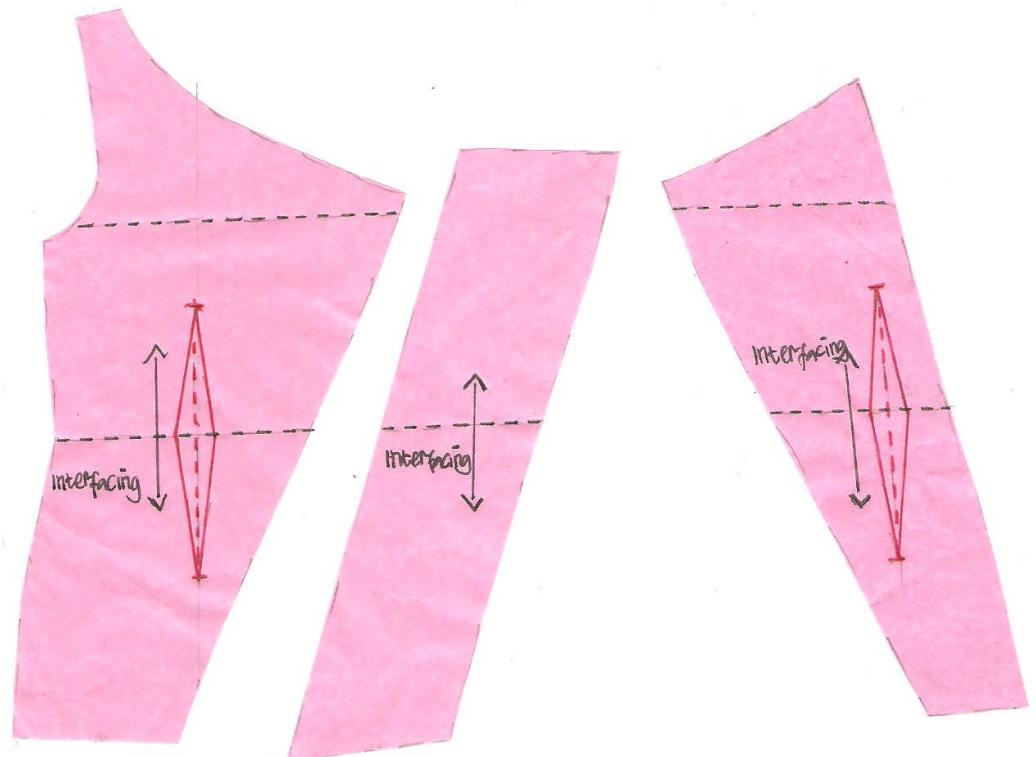


Gambar 61. Pola *Interfacing* Pas Panggul Rok Bagian Depan
Skala 1 : 6



Gambar 62. Pola *Interfacing* Bagian Pas Panggul Rok Bagian Belakang Skala 1 : 6

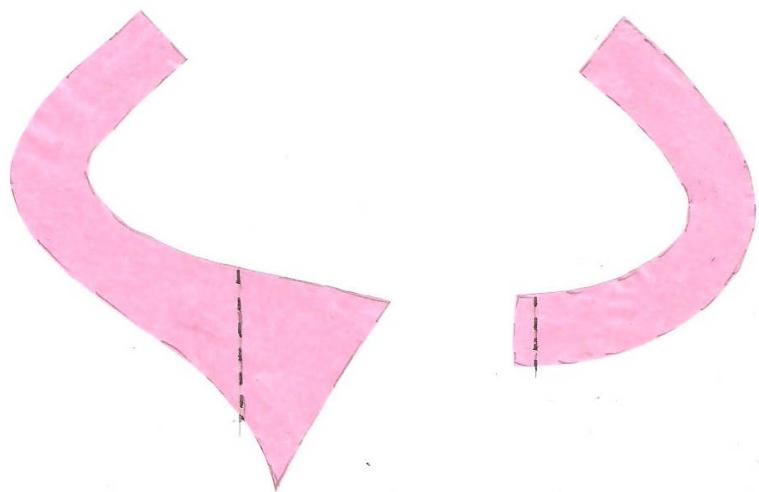
q) Pola Untuk *Interfacing* Mori Gula



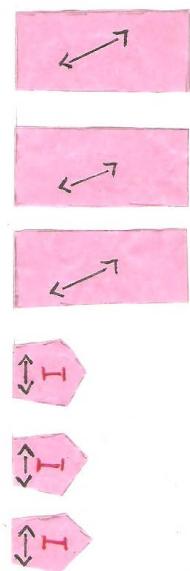
Gambar 63. Pecah Pola *Interfacing* Bagian Badan Dan Lapisan Skala 1 : 6



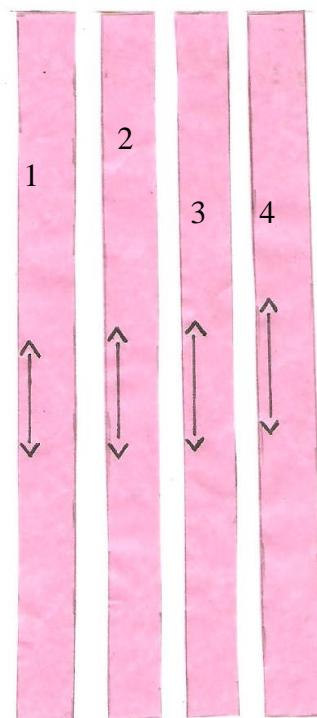
Gambar 64. Pola *Interfacing* Lapisan Gaun Pada Bagian Belakang
Skala 1 : 6



Gambar 65. Pecah Pola *Interfacing* Kerah Bagian Kanan dan Kiri
Skala 1 : 6



Gambar 66. Pola *Interfacing Paspoille* Skala 1 : 6



Gambar 67. Pola *Interfacing Potongan Pada Lengan* Skala 1 : 6

d. Perancangan bahan dan harga

“Merancang bahan adalah merancang seberapa cukupnya bahan yang diperlukan untuk suatu model tertentu sekaligus dapat mengetahui letak potongan-potongan yang diperlukan sesuai dengan modelnya” (Nanie Asrie Yulianti, 1990 : 22). Sedangkan menurut Djati Pratiwi (2001 : 79), “yang dimaksud dengan membuat rancangan bahan dan harga adalah memperkirakan banyaknya keperluan atau kebutuhan bahan pokok dan bahan pembantu serta biaya untuk mewujudkan sebuah busana”. Selanjtnya Djati Pratiwi mengemukakan bahwa “merancang adalah memahami suatu model dengan tepat dan cepat sekaligus dapat memperhitungkan banyaknya bahan dan biaya yang diperlukan dalam pembuatan busana”.

Berdasarkan pendapat diatas, dapat dikemukakan bahwa merancang adalah proses perancangan untuk membuat suatu busana supaya diketahui seberapa banyaknya bahan dan perkiraan biaya yang diperlukan didalam pembuatan suatu busana.

Adapun cara merancang bahan yaitu :

- 1) Menyiapkan pola dan kertas payung dengan ukuran skala 1 ; 6.
- 2) Meletakkan pola diatas kertas payung dan menghitung banyaknya bahan yang diperlukan untuk setiap pola, lengkap dengan kampuh dan kelimnya.
- 3) Mengukur berapa banyaknya bahan yang diperlukan.

Dalam merancang bahan ada beberapa hal yang perlu diperhatikan, yaitu :

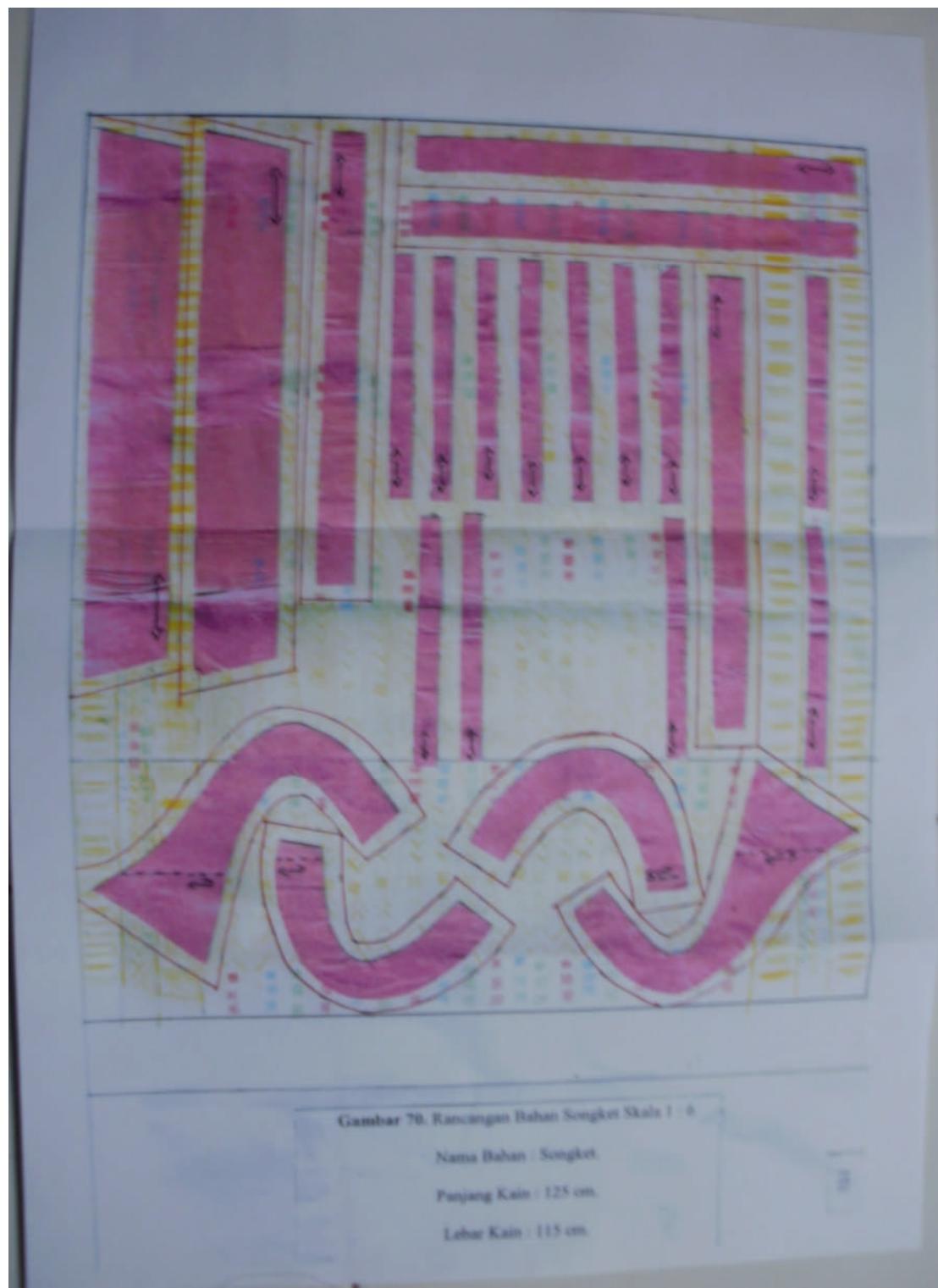
- a) Arah serat kain atau serat benang harus sesuai dengan arah serat pada busana atau pola.
- b) Pola diletakkan pada bahan dimulai dari bagian-bagian busana yang paling besar, sedang, dan terakhir bagian-bagian yang terkecil.
- c) Untuk bahan yang bermotif, sebaiknya diperhatikan dari arah atas dan arah bawah motif serta tidak merusak motif dan motif tetap hidup.

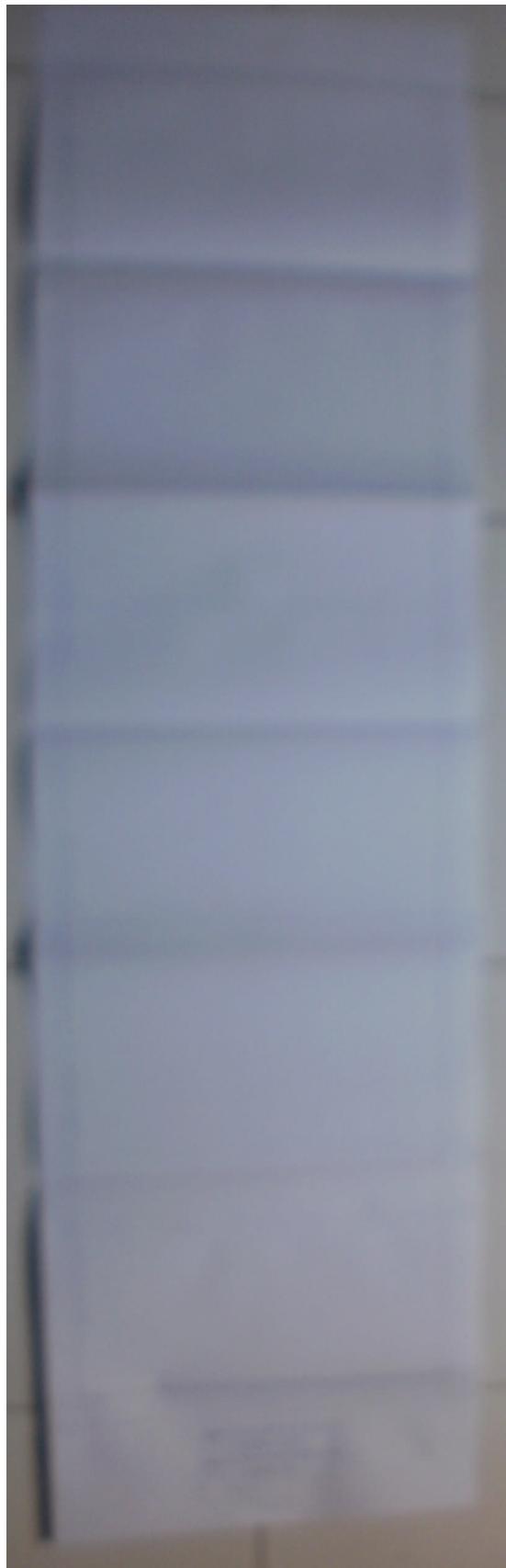
Keuntungan yang dapat diperoleh dari merancang bahan dan harga adalah :

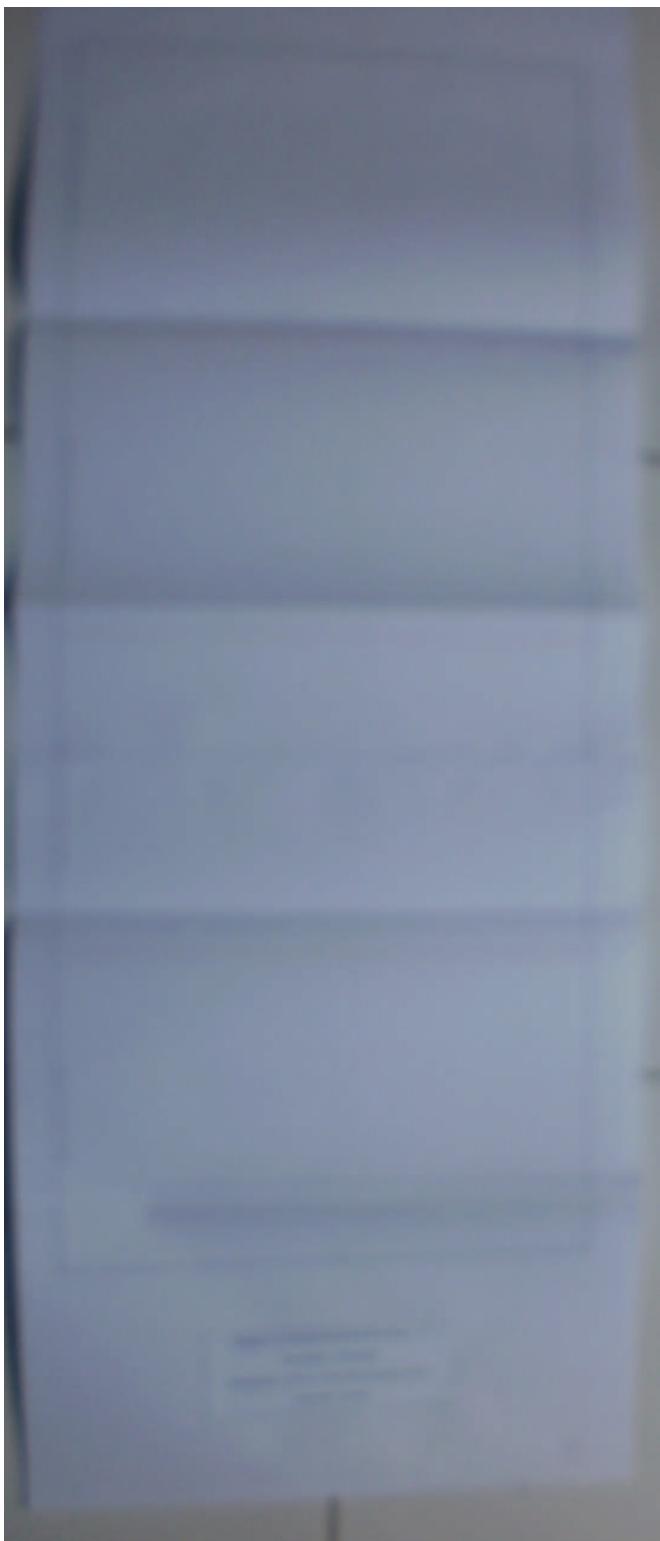
- 1) Mengetahui banyaknya bahan yang diperlukan untuk membuat busana, sehingga dapat menghemat bahan dan harga karena telah diperhitungkan secara cermat.
- 2) Rancangan bahan digunakan sebagai pedoman pada waktu meletakkan pola pada bahan sebenarnya, sehingga lebih efektif dan efisien.
- 3) Menghemat waktu dalam meletakkan pola seperti yang sudah direncanakan sebelumnya.
- 4) Kemungkinan kesalahan arah serat kecil sekali.

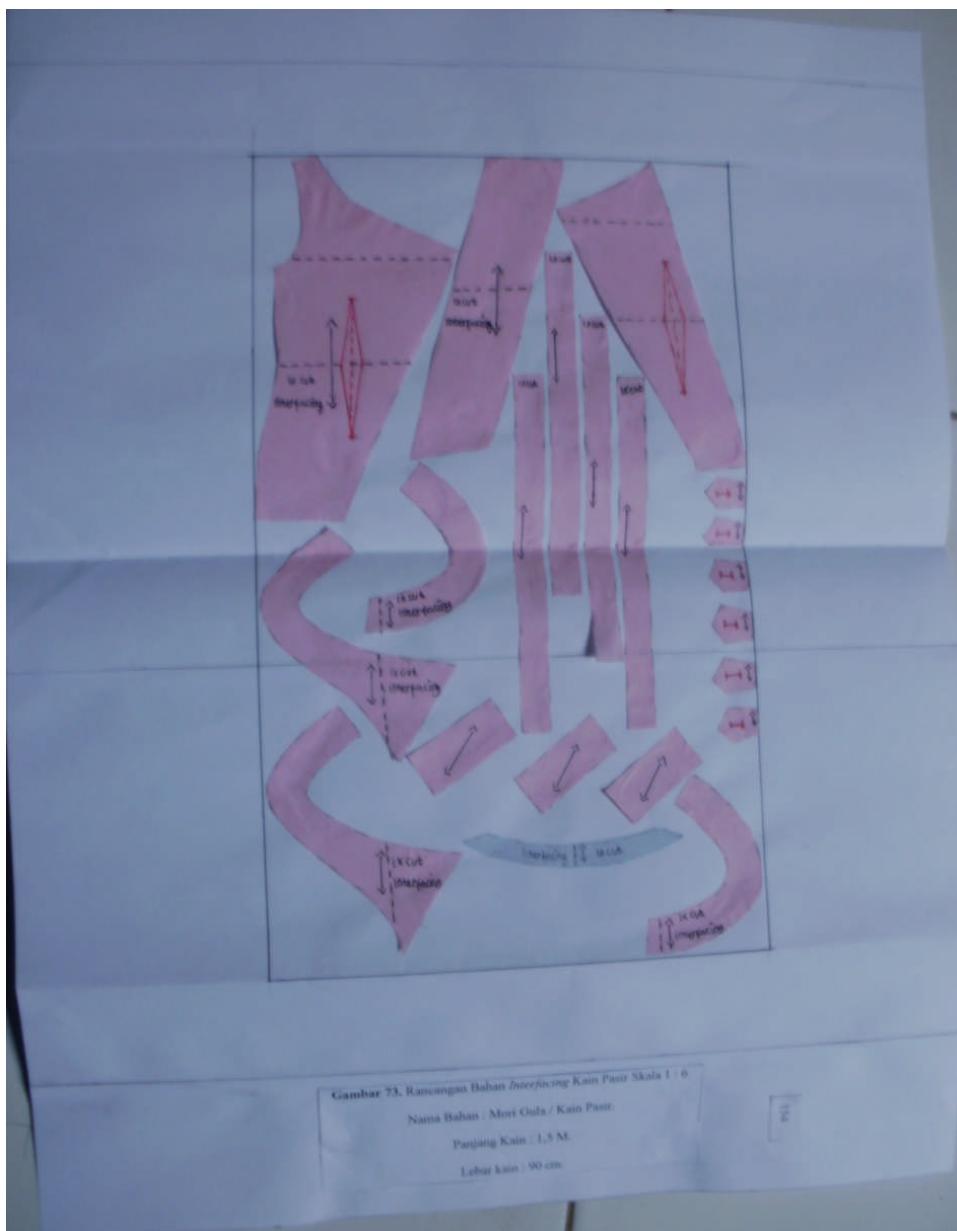












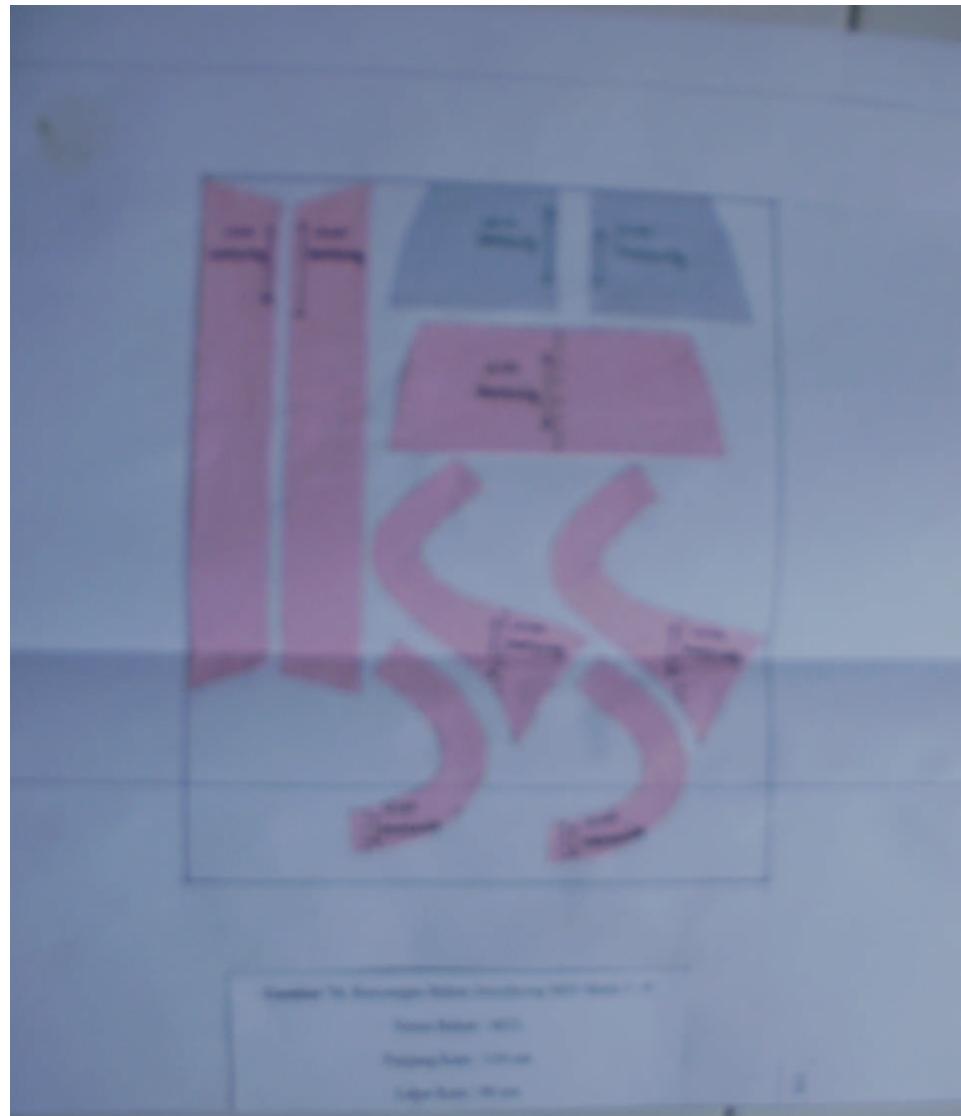


Table 1. Rancangan Harga

NO	NAMA BAHAN	HARGA SATUAN	BANYAKNYA	JUMLAH
1	Bahan Utama			
	a. Zetta silk	Rp 22,500.00	3.5 M	Rp 78,750.00
	b. Songket	Rp 120,000.00	125 CM	Rp 96,000.00
2	Bahan Lining			
	a. Abuthai	Rp 6,000.00	290 CM	Rp 17,400.00
3	Bahan Tambahan			
	a. Sifon Sutra	Rp 26,500.00	540 CM	Rp 143,100.00
	b. Tulle halus	Rp 5,000.00	360 CM	Rp 18,000.00
4	Bahan Pembantu			
	a. Kain pasir	Rp 14,000.00	1.5 M	Rp 21,000.00
	b. M33	Rp 10,000.00	110 Cm	Rp 11,000.00
	c. Ritsluiting Jepang 17.5 cm	Rp 2,500.00	1 Buah	Rp 2,500.00
	d. Balain	Rp 3,000.00	3.6 M	Rp 10,800.00
	e. Benang	Rp 1,200.00	3 Buah	Rp 3,600.00
5	Bahan Hiasan			
	a. Kancing Bungkus	Rp 1,000.00	3 Buah	Rp 3,000.00
	b. Mata ayam	1 Pasang 500	58 Buah	Rp 14,500.00
	c. Tali sengkelit	Rp 500.00	2.5 M	Rp 1,250.00
	d. Payet Pasir	Rp 1,500.00	3 Buah	Rp 4,500.00
	e. Payet Halon	Rp 1,500.00	3 Buah	Rp 4,500.00
	JUMLAH			Rp 429,900.00

2. Pelaksanaan

Dalam proses pelaksanaan ini banyak hal-hal yang harus diperhatikan sebelum rencana dibuat agar sesuai dengan apa yang diharapkan. Hal-hal yang dilaksanakan dalam busana pesta malam yaitu :

a. Peletakan Pola pada Bahan

Bahan siapkan sebelum meletakkan pola. Ujung benang diluruskan dengan cara mencabut benang atau di gunting. Perlu diperhatikan dalam menyiapkan bahan adalah melicinkan semua permukaan bahan, bahan disetrika pada bagian buruknya dengan arah memanjang lungsin. Meletakkan pola pada bahan diperlukan meja yang luas. Jika tidak ada meja yang cocok dapat menggunakan lantai, terlebih dahulu lantai dibersihkan dan diberi alas karton.

Dalam penataan pola pada bahan sebaiknya disesuaikan dengan rancangan bahan, hal ini untuk mempermudah penataan dan menghemat waktu. Setelah selesai ditata, pola disemat dengan jarum pentul agar tidak bergeser.

b. Pemotongan dan Pemberian Kampuh

Pola yang sudah ditata diatas bahan dan disemat selanjutnya digunting. Menggunting bahan menggunakan tangan kanan, letakkan tangan kiri diatas bahan sebelah kiri bagian yang digunting. Jangan mengangkat bahan saat menggunting, hal ini dapat merubah bentuk guntingan. Guntinglah dari bagian-bagian yang besar, kemudian bagian yang kecil. Kain yang digunakan berupa zetta silk (bahan halus dan mudah bergeser) harus berhati-hati pada saat pemotongan. Menggunakan jarum pentul sebagai bantuan tidak akan menyelesaikan masalah. Solusinya menggunakan pemberat diatas kain.

Setelah bahan dipotong selanjutnya memberi tanda jahitan. Cara memberi tanda pada jahitan bermacam-macam, misalnya menggunakan rader memakai karbon jahit, jelujur renggang, dan menggunakan kapur jahit. Saat merader sebaiknya diberi alas karbon dan jangan merader terlalu keras atau ditekan, cukup terlihat bekas radernya saja.

Setelah pola diletakkan sesuai dengan rancangan bahan kemudian bahan dipotong dengan penambahan kampuh atau kelim. Tanda jahitan ada dua yaitu tanda jahitan dengan karbon dan tanda jahitan dengan tusuk jelujur.

c. Penjelujuran dan Penyambungan

Menjelujur dilakukan setelah kampuh disemat. Tujuan penjelujuran untuk menolong waktu mengepas, apabila terjadi kesalahan mudah untuk memperbaikinya. Proses penjelujuran dan penyambungan ini terdiri dari penjelujuran gaun dan rok fantasi. Langkah-langkah dalam proses menjelujur busana pesta malam dengan sumber ide Upacara Batobo adalah sebagai berikut :

1) Menjelujur gaun :

a) Menjelujur kup TM dan TB bahan utama dan furing.

b) Melekatkan kain pasir :

1. Pada TM sebelah kanan.

2. Pada songket di bagian lengan.

3. Pada kerah.

4. Lapisan TB.
 5. Pada paspoille.
- c) Melekatkan M33 pada :
1. Bagian kerah, setelah dilekatkan dengan kain pasir.
 2. Pada pinggang.
 3. Pada panggul.
- d) Menjelujur bagian-bagian lengan :
1. Mengepaskan dua motif songket pada potongan lengan yang ditengah, kemudian dijelujur.
 2. Kemudian menjelujur tiga potongan lengan bahan utama.
 3. Menjelujur sisi lengan.
 4. Untuk *lining* lengan, jelujur lapisan lengan dengan furing lengan, kemudian jelujur lagi pada sisi lengan.
- e) Menjelujur kerah.
- f) Menjelujur lapisan TB dengan *lining*.
- g) Menjelujur bagian sisi bahan utama dan *lining*.
- h) Menjelujur bagian bahu bahan utama dan furing.
- i) Menggabungkan bahan utama dengan furing.
- j) Menggabungkan kerah dengan badan.
- k) Menggabungkan lengan, lengan bahan utama dengan gaun bahan utama, lengan *lining* dengan gaun *lining*.
- l) Menjelujur kelim bahan utama dan *lining*.

2) Menjelujur rok fantasi :

- a) Menjelujur bahan sifon sutra untuk dikerut.
- b) Mengesum gulung bagian bawah rok fantasi.
- c) Menjelujur risluiting.
- d) Menjelujur bagian pinggang.
- e) Membuat untuk gelembung siluet keranjang menggunakan bahan songket yang dalamnya menggunakan balain.
- f) Menjelujur bagian sisi bagian panggul.
- g) Menjelujur songket balain ke bagian panggul.
- h) Menggabungkan bagian pinggang dengan bagian panggul.
- i) Menggabungkan rok yang sudah dikerut dengan bagian atas.

d. Evaluasi Passen I

Passen I merupakan pengepasan busana dalam kondisi masih jelujuran.

Passen I bertujuan untuk mengetahui jatuhnya busana pada tubuh model. Aspek-aspek yang diamati dalam passen I adalah :

- 1) Jatuhnya busana.
- 2) Ketepatan ukuran bagian busana pada tubuh model.
- 3) Penampilan keseluruhan.

Table 2. Evaluasi pada Passen I

No	Aspek Yang Diamati	Hasil Pengamatan	Cara Mengatasi
1	Kup (<i>dart</i>)	Kup (<i>dart</i>) gaun bagian depan terlalu tinggi melebihi Tinggi Puncak.	Melakukan pengukuran ulang pada Tinggi Puncak dikurangi 2 cm, mendedel kembali kup dan diperbaiki.
2	Gelembung Pada rok fantasi	Perlu penambahan kembali gelembung pada sisi samping kanan dan kiri.	Melakukan penataan ulang pada rok fantasi bagian panggul dan menambah kembali gelembung sisi kanan dan kiri pada rok.
3	Pinggang	Ban pinggang seperti obi kurang pas dipakai peragawati, pada ban pinggang ini masih terdapat kelonggaran dan aneh jika dilihat.	Melakukan pengukuran kembali pada Lingkar pinggang peragawati, pada ban pinggang ini dikurangi 5 cm.
4	Pada panggul rok fantasi	Pada passen I ini, rok fantasi busana tidak bisa masuk ke badan perawati dikarenakan pada bagian ini kecil dan kemungkinan masuk pada tubuh peragawati dengan cara dipotong.	Menggunakan risluiting jepang agar rok fantasi bisa masuk di tubuh perawati.
5	Rok fantasi	Rok kurang mengembang dan berkerut.	Bahan pada rok fantasi yang berupa sifon sutra ini dibuat rangkap dua dan terakhir ditambah tulle halus.

e. Penjahitan

Setelah memperbaiki kesalahan-kesalahan pada passen I, busana ini dapat dijahit langsung dengan setik mesin. Adapun tertib kerja menjahit busana pesta malam ini adalah sebagai berikut :

- 1) Menjahit gaun
 - a) Menjahit kup (*dart*) bagian depan dan belakang baik bahan utama dan *lining*.
 - b) Semua lapisan interfacing sudah dipasang.
 - c) Menjahit lapisan TB dengan lining TB.

- d) Menjahit paspoille untuk lubang kancing.
 - e) Menjahit bagian busana bagian kanan untuk memasang kancing.
 - f) Menjahit bagian lengan baik bahan utama dan *lining*.
 - g) Merompok semua bagian kampuh bahan utama menggunakan kumai serong.
 - h) Merompok semua bagian kampuh *lining* menggunakan kumai serong.
 - i) Menyambung bahan utama dan *lining*.
 - j) Menjahit bagian kerah.
 - k) Menyambungkan kerah dengan badan.
 - l) Menjahit lengan bahan utama dengan *lining*.
 - m) Menjahit dan menyambung lengan ke badan utama.
 - n) Merompok bagian lengan bahan utama.
 - o) Menjahit dan menyambung lengan bagian *lining*.
 - p) Merompok bagian lengan bagian *lining*.
 - q) Penyelesaian.
 - r) Pengepresan.
 - s) Bersih benang.
- 2) Menjahit rok fantasi :
- a) Menjahit ritsluiting bagian panggul.
 - b) Menjahit untuk membuat gelembung keranjang dengan kain songket.

- c) Menjahit sisi panggul bahan utama.
- d) Memasangkan dan menjahit untuk gelembung keranjang pada panggul.
- e) Mejahit sisi panggul *lining*.
- f) Menjahit bagian pinggang.
- g) Menyambung dan menjahit bagian pinggang dan panggul.
- h) Menjahit lining panggul bagian pinggang.
- i) Meyambung dan menjahit rok yang sudah dikerut sebelumnya pada panggul.
- j) Mengesum sembunyi bagian *lining* panggul sampai ke *lining* ritluiting.
- k) Penyelesaian.
- l) Pengepresan.
- m) Bersih benang.

Saat menjahit busana ada kesulitan-kesulitan tersendiri mengenai bahan yang digunakan. Apabila bahan dijahit menggunakan mesin jahit, hasilnya bahan mengkerut dan tidak beraturan. Solusinya pada saat menjahit dibantu dengan bantuan kertas, kertas apapun bisa. Tetapi kertas yang digunakan pada saat penjahitan ini adalah kertas koran.

f. Passen II

Pada passen II ini, busana harus benar-benar sudah selesai dan dilengkapi dengan hiasan yang bertujuan untuk melihat dari hasil

passen I dengan memperbaiki kekurangan pada tahap passen I.

Adapaun evaluasi pada busana pesta ini yang didapat ketika passen II yang harus diperhatikan adalah :

- 1) Teknik jahit yang digunakan.
- 2) Kerapian menjahit.
- 3) Kesesuaian dengan disain yang dibuat.
- 4) Jatuhnya busana pada tubuh model.
- 5) Kelengkapan hiasan busana.

Evaluasi proses passen II dapat dilihat dari tabel berikut :

Tabel 3. Hasil Evaluasi Passen II

No	Aspek Yang Diamati	Hasil Pengamatan	Cara Mengatasi
1	Kup (dart)	Sudah pas	-
2	Gelembung Pada rok Fantasi	Sudah pas	-
3	Pinggang	Sudah pas	-
4	Pada Panggul Rok Fantasi	Kurang hiasan pada busana.	Penambahan pada payet yang disebar pada sekaliling bagian panggul menggunakan payet pasir dan halon.
5	Rok Fantasi	Sudah pas	-

3. Evaluasi Hasil

Tahap-tahap dalam proses pembuatan Busana Pesta Malam Untuk Remaja Dengan Sumber Ide Upacara Batobo (Riau) telah dapat diselesaikan sesuai dengan disain yang dibuat. Meskipun demikian masih

banyak kekurangan dan kesulitan dalam pembuatan busana pesta ini secara keseluruhan. Evaluasi dari seluruh proses pembuatan busana ini adalah :

- a. Pada saat pemotongan untuk bahan *zetta silk* menggunakan jarum yang banyak bukanlah solusi yang tepat. Maka sebelum pemotongan diperlukan pemberat pada kain.
- b. Saat penjahitan agar hasil penjahitan pada bahan *zetta silk* tidak menggerutkan bahan diperlukan bantuan dengan kertas, yaitu kertas koran.
- c. Bahan *zetta silk* sangat riskan terhadap percikan air, jika terkena air pada saat pengepresan akan menjadi sesuatu seperti bekas noda. Solusinya setelah selesai melakukan pengepresan, bahan dicelupkan ke dalam air. Itu untuk mengatasi adanya bercak seperti noda.
- d. Kup (*dart*) gaun bagian depan terlalu tinggi melebihi Tinggi Puncak, maka melakukan pengukuran ulang pada Tinggi Puncak dikurangi 2 cm, mendedel kembali kup dan diperbaiki.
- e. Perlu penambahan kembali gelembung pada sisi samping kanan dan kiri dan melakukan penataan ulang pada rok fantasi bagian panggul dan menambah kembali gelembung sisi kanan da kiri pada rok fantasi.
- f. Ban pinggang seperti obi kurang pas dipakai peragawati, pada ban pinggang ini masih terdapat kelonggaran dan aneh jika dilihat dengan demikian melakukan pengukuran kembali pada Lingkar pinggang peragawati, pada ban pinggang ini dikurangi 5 cm.

- g. Pada panggul rok fantasi tidak bisa masuk ke badan perawati dikarenakan pada bagian ini kecil dan kemungkinan masuk pada tubuh peragawati dengan cara dipotong. Melakukan revisi dengan menggunakan risluiting jepang agar rok fantasi bisa masuk di tubuh perawati.
- h. Rok fantasi kurang menggembang dan berkerut. Dapat diatasi dengan bahan pada rok yang berupa sifon sutra ini dibuat rangkap dua dan terakhir ditambah tulle halus.
- i. Pada panggul rok fantasi kurang hiasan pada busana, dapat diatasi penambahan pada payet yang disebar pada sekaliling bagian panggul menggunakan payet pasir dan halon.

Penampilan dari busana pesta malam untuk remaja dengan sumber ide Upacara Batobo (Riau) ini sudah cukup serasi dalam pemilihan bahan, pemilihan warna dan pemilihan bahan pelengkap. Pemilihan bahan menggunakan kain songket sebagai kain khas Riau ini sudah cukup serasi dengan dipadukan kain-kain modern seperti *zetta silk* dan sifon sutra yang cocok untuk para remaja. Dalam pemilihan warna bisa juga dikatakan serasi karena busana pesta malam untuk remaja ini sudah cocok dengan karakter seorang remaja yaitu menggunakan warna hijau dan kuning kecoklatan. Dalam pemilihan bahan pelengkap yang berupa pelengkap busana yang estetis seperti kalung, anting-anting, dan tusuk konde yang membuat busana pesta malam ini lebih gemerlap dan glamor tetapi tidak mengurangi ciri khas dari sumber ide Upacara Batobo.

B. GELAR BUSANA

Pelaksanaan gelar busana meliputi beberapa tahap yaitu persiapan, pelaksanaan dan evaluasi.

1. Persiapan

Persiapan yang dilakukan untuk membuat pagelaran busana 2011 dengan tema “*FOLKLORIC NUSANTARA*” antara lain :

a. Membentuk Panitia Pagelaran Busana

Pembentukan panitia bertujuan agar pagelaran busana dapat terlaksana dengan baik dan lancar. Panitia dalam pagelaran busana 2011 dengan tema “*FOLKLORIC NUSANTARA*” terdiri dari mahasiswa S1 Reguler, S1 Non Reguler, D3 Reguler, D3 Non Reguler yang sebagian besar merupakan angkatan 2008 dan beberapa angkatan 2007 Pendidikan Teknik Busana Fakultas Teknik Universitas Negeri Yogyakarta yang menempuh mata kuliah Proyek Akhir.

Susunan kepanitiaan pagelaran busana terdiri dari :

- 1) Pelindung : Rektor Universitas Negeri Yogyakarta
Dekan Fakultas Teknik, Universitas Negeri Yogyakarta
- 2) Ketua : Khilyatus Sa'adah
Rizky Agustina N.I. Armavian Herda M
- 3) Sekretaris I : Bexzy Kurnilasari
Mastiti Sakbania Yuni Ayu Rahmawati
- 4) Bendahara I : Nurhastuti Putri Utami
Septiani Norita S. Erma Fitrihana
- 5) Koordinator Sie Sponsor : Ni Luh Oka Puspita Sari
Siti Solekah Asri Rahayu

Winanda Restu Palupi	Sinta Ermina
Elizabeth Yolanda	Listya Ari N

6) Koordinator Sie Perlengkapan : Putri Kusumaningrum

Tantri Setyaningsih	Pipit A.
Wasyiatun K.	Nur Wigati
Octavia Dwi K.	Emilia Five E.
Mila Astriana S.	

7) Koordinator Sie Publikasi / Promosi : Agita Rini A.

Ani Sulistyaningsih	Marissatun Sabani
Fitria Wijayanti	Khorida Sumatri
Nisa Angit R	Ulfa Dwi W

8) Koordinator Sie Humas : Vicalia Sulistiyanti

Furi Okta Sari	Eka Ani Puspitasari
Weni Kristiani	Neni Sulistian

9) Koordinator Sie Dokumentasi : Emalia Dewi S.

Wina Riska W.	Arum Windani
Anita Rahayu	Putri Widiasari

10) Koordinator Sie Booklet : Tri Kusuma A.

Dyah Kun Alfiani W.	Jati Ratna N.
Apriliana Eka	

11) Koordinator Sie Keamanan : Siti Istiqomah

Singgih Pratiwi	Choirul C.
Tika Sulistyaningsih	

12) Koordinator Sie Penerima Tamu : Damayanti Eka K.

Rini Puspitasari	Rina Safitri
Aniza Rahayu	

13) Koordinator Sie Juri : Rindang Elis

Ronna Zahrotul	Fiki Winur M.
----------------	---------------

14) Koordinator Sie Dekorasi : Uswatun Khasanah

Wahyu Tri Yuliani	Sindu Yunastiti
Hening Pratiwi	Sylvia Septiani

15) Koordinator Sie Acara : Purwosiwi Pandan Sari

Erni Wulandari	Friska Nobet M.
Mahatmi Arfiani	Arum Yuniati
Kusminarko W	Natalia Dewi S.
Cuti Kusumastuti	Miftakul Ngaini

16) Koordinator Sie Konsumsi : Arifah

Rina Wahyuningrum	Putri Andalas S.
Suwarni	Ira Fatmawati
Jati Fatonah	

17) Koordinator Sie Model : Dessy Harnaningtyas

Melati Cahyaningrum	Asri Nurrohmah
Rita Hermawati	Hanifah Isnaini
Istiana	

18) Koordinator Sie Make Up : Lia Mustafirin

Yorra Lufy	Eka Astuti N
Eka Arsidi Mei	Dewi Arini

19) Koordinator Sie Panitia Tambahan : Siti Sholikhah

Aan Munawaroh

b. Menentukan Tema

Perkembangan *fashion* di dunia yang sangat pesat telah menuntut suatu Negara untuk ikut dalam mengembangkan kreatifitas dalam bidang *fashion*. Dunia *fashion* tidak bisa begitu saja dilepaskan dari kehidupan, khususnya untuk kalangan anak muda atau mahasiswa yang begitu mengikuti perkembangan *fashion* baik dalam negeri maupun luar negeri. Dampak yang terjadi saat ini adalah perkembangan *fashion* dari luar negeri mendominasi dan hampir menenggelamkan kebudayaan lokal, yang seharusnya kebudayaan bangsa sendiri pun tidak boleh ditinggalkan. Karena Indonesia kaya

akan kebudayaan yang sangat menarik, diantaranya adalah pesta rakyat, tarian, upacara adat, suku, adat istiadat, dan masih banyak lagi dan tentunya memiliki ciri khas dari masing-masing daerah.

Dengan kekayaan yang dimiliki tersebut maka mahasiswa Pendidikan Teknik Busana dan Teknik Busana yang menyelenggarakan Pagelaran busana dengan tema “*FOLKLORIC NUSANTARA*”. Dengan diambilnya tema tersebut, pagelaran ini diharapkan dapat mengeksplor budaya Indonesia sebagai sumber ide khususnya budaya pesta rakyat yang ada di Indonesia. Sebab dapat diamati bahwa tema ini masih jarang diangkat sebagai sumber ide dari suatu disain busana. Busana yang ditampilkan adalah busana pesta malam yang menggunakan teknik *cutting spectakuler, ready to wear*, mengarah pada industrialisasi dan *up to date* serta menggunakan teknik jahit halus yang sebagian besar penyelesaiannya menggunakan tangan (*hand made*).

Tema ini memberi batasan pada perancang untuk menciptakan busana dengan bahan tradisional yang dalam penggunaannya harus lebih dominan dari bahan lainnya.

c. Menentukan Tujuan Pelaksanaan

Tujuan dari pagelaran busana 2011 yang bertema “*FOLKLORIC NUSANTARA*” adalah :

- 1) Memperkenalkan pada masyarakat luas tentang keberadaan Jurusan Pendidikan Teknik Boga dan Busana Fakultas Teknik Universitas Negeri Yogyakarta.
 - 2) Memperkenalkan pada masyarakat luas hasil mahasiswa program studi Pendidikan Teknik Busana dan Teknik Busana baik Reguler maupun Non Reguler Jurusan Pendidikan Teknik Boga dan Busana Fakultas Teknik Universitas Negeri Yogyakarta.
 - 3) Menumbuhkan kreatifitas dan profesionalisme mahasiswa Tata Busana dalam menciptakan disain.
 - 4) Memberikan wawasan kepada mahasiswa kepada program studi Pendidikan Teknik Boga dan Busana Fakultas Teknik Universitas Negeri Yogyakarta sebagai calon tenaga pengajar dan Ahli Madya yang dapat mengelola gelar busana yang professional.
- d. Menentukan Waktu dan Tempat Penyelenggaraan
- Pagelaran busana 2011 dengan tema “*FOLKLORIC NUSANTARA*” diselenggarakan pada hari Minggu tanggal 29 Mei 2011. Acara dimulai pukul 19.00 WIB yang bertempat di Hall Arjuna lantai 2 Jogja Expo Center (JEC) Yogyakarta.
- e. Penentuan Anggaran
- Penyelenggaraan pagelaran busana 2011 dapat berjalan dengan lancar maka diperlukan anggaran yang cukup besar sehingga diperlukan iuran setiap minggu, dan untuk mengurangi besarnya iuran maka panitia menggunakan sponsorship dan proposal. Selain itu penentuan

anggaran memerlukan kecermatan dan ketelitian dalam menentukan harga.

Tabel 4. Anggaran Dana Pagelaran Busana “*FOLKOLRIC NUSANTARA*”

NO	KETERANGAN	JUMLAH
1	PEMASUKAN	
	a. Iuran mahasiswa @ Rp. 600.000,00 X 92 mahasiswa	Rp 55,200,000.00
	b. Total Tiket	Rp 13,785,000.00
	c. Disainer tamu 4 x Rp. 500.000,00	Rp 2,000,000.00
	d. Sponsor dari Prima tekstil	Rp 300,000.00
	e. Sponsor dari Danique Butiq	Rp 600,000.00
	f. Sponsor dari Billus	Rp 200,000.00
	g. Pemasukan dari Unit Produksi	Rp 1,000,000.00
	h. Tropi dari ibu Sri Wening	Rp 150,000.00
	i. Tropi dari Bupati	Rp 250,000.00
	j. Sponsor dari Fakultas	Rp 2,000,000.00
	k. Sponsor dari Gubernur	Rp 600,000.00
	l. Pemasukan denda	Rp 1,020,000.00
	m. Uang ngamen	Rp 72,500.00
	n. Pengembalian sisa uang sie juri	Rp 50,000.00
	o. Pengembalian sisa uang sie acara	Rp 13,500.00
	p. Pengembalian sisa uang sie buklet	Rp 51,300.00
	q. Pengembalian sisa uang sie konsumsi	Rp 118,800.00
	r. Pengembalian sisa uang sie publikasi	Rp 101,000.00
	s. Pengembalian sisa sie perkap	Rp 50,000.00
	TOTAL PEMASUKAN	Rp 82,962,100.00
2	PENGELUARAN	
	a. Pengeluaran Sekretaris	Rp 663,000.00
	b. Pengeluaran Bendahara	Rp 28,300.00
	c. Pengeluaran Sie Humas	Rp 153,400.00
	d. Pengeluaran Sie Acara	Rp 1,181,500.00
	e. Pengeluaran Sie Sponsor	Rp 80,000.00
	f. Pengeluaran Sie Publikasi	Rp 1,800,000.00
	g. Pengeluaran Sie Dokumentasi	Rp 3,960,000.00
	h. Pengeluaran Sie Buklet	Rp 5,600,000.00
	i. Pengeluaran Sie Keamanan	Rp 457,600.00
	j. Pengeluaran Sie Model	Rp 18,391,200.00
	k. Pengeluaran Sie Make up	Rp 800,000.00
	l. Pengeluaran Sie Konsumsi	Rp 13,262,400.00
	m. Pengeluaran Sie Juri	Rp 2,065,000.00
	n. Pengeluaran Sie Penerima Tamu	Rp 100,000.00
	o. Pengeluaran Sie dekorasi	Rp 1,128,700.00
	p. Pengeluaran Sie perlengkapan	Rp 30,525,000.00
	q. Pembayaran pada KPLT	Rp 150,000.00
	r. Lain lain	Rp 720,000.00
	TOTAL PENGELUARAN	Rp 81,066,100.00

= Total Pemasukan – Total Pengeluaran

= Rp 82,962,100.00 – Rp 81,066,100.00

= Rp 1.896.000.00

Jadi uang yang tersisa adalah Rp 1.896.000.00

Biaya wajib bagi setiap mahasiswa sebagai dana utama dalam pagelaran busana 2011 ini adalah sebesar @ Rp. 700.000,00. Biaya iuran wajib perminggu sebesar Rp. 20.000,00. Dalam rapat koordinator sesuai dengan kesepakatan bersama apabila dari masing-masing sie tidak ada perwakilan yang menghadiri rapat koordinator, maka akan terkena sanksi yang berupa denda Rp.10.000,00. Uang tersebut akan masuk ke kas *event* dan dipergunakan untuk menambah dana apabila ada kekurangan dana. Dalam rapat umum, untuk yang tidak hadir tanpa keterangan akan dikenakan denda Rp.10.000,00 dan Rp.5.000,00 untuk anggota panitia yang datang terlambat. Keputusan ini dibuat berdasarkan kesepakatan bersama agar panitia menjaga kedisiplinan. Selain peserta proyek akhir, panitia peragaan busana juga mendapatkan bantuan dana dari sponsorship dan penjualan tiket.

Sponsor dalam peragaan busana 2011 ini antara lain :

1) Sponsor berupa dana :

- a) Sanggar Busana PTBB FT UNY
- b) Prima Textille
- c) Daniq Butiq
- d) Billus

- e) Gubernur
- 2) Sponsor berupa potongan harga :
- a) Dolphin
 - b) Fres Co
 - c) Roti kecil
 - d) Bunda catering
 - e) JEC
 - f) Jogja Ceria
 - g) Jogja TV
- 3) Sponsor berupa pemberian produk :
- a) Az-Fin
 - b) Anisa
 - c) Kedai Digital
 - d) Kompa UNY
 - e) Aquaria
 - f) Jolie
 - g) Toko Bunga Asri
 - h) Toko Bunga Edi Peni
 - i) Toko Bunga daryono
 - j) Toko Bunga Dewi Flower
 - k) Toko Bunga Sakura
 - l) Toko Bunga Agung
 - m) Toko Bunga Mawar

- n) Toko Bunga Dahlia
 - o) Toko Bunga Rose Nita
 - p) Toko Bunga Bu ahmad
- 4) Sponsor berupa publikasi :
- a) Geronimo
 - b) Harjo
 - c) Magenta
 - d) TVRI
 - e) Pro 2
- 5) Sponsorship berupa voucher :
- a) Hotel Borobudur
 - b) Dapur Sahabat
- 6) Sponsorhip berupa jasa :
- a) Salma Collection
 - b) LT PRO
 - c) Polaris

2. Pelaksanaan

Pagelaran busana 2011 dengan tema “*FOLKLORIC NUSANTARA*” diselenggarakan pada hari Minggu, 29 Mei 2011 bertempat di Hall Arjuna lantai 2 Jogja Expo Center (JEC). Persiapan dilaksanakan sejak sehari sebelum acara dimulai yang dilakukan oleh panitia pagelaran busana 2011. Persiapan acara meliputi : *stage* (panggung) beserta dekorasinya, dan pengaturan ruang-ruang pemasangan

sound system dan *lighting* serta penataan kursi dilakukan pada minggu siang tanggal 29 Mei 2011. Sedangkan gladi bersih dilakukan pada pukul 10.30 WIB yang dihadiri oleh seluruh panitia inti, panitia khusus, model, MC, Koreografer, dan beberapa dosen pembimbing proyek akhir.

Juri yang menilai dalam pagelaran dengan tema besar “*FOLKLORIC NUSANTARA*” ini sebanyak lima orang antara lain :

- 1) Widjiningsih (selaku dosen PTBB)
- 2) Dandy T Hidayat (selaku dosen MK PA)
- 3) Ninik Darmawan (selaku pihak desainer)
- 4) Harian Jogja (selaku Pihak Media)
- 5) Bapak Goet Poespo (selaku pihak desainer)

Dalam acara pagelaran busana dengan tema besar “*FOLKLORIC NUSANTARA*” ini juga menampilkan dari disainer tamu LPK Adana, Hary Agung Wicaksono (Gendhis & Kanaya Omah Jaet), Albert Fendy Sibarani & Firoh, Rily Tersinaningsih. Serta tarian daerah tari pendet dari Bali dan dance Contemporer.

Pagelaran busana dengan tema besar “*FOLKLORIC NUSANTARA*” dimulai dari pukul 19.00 WIB adapun susunan acaranya sebagai berikut :

1. 18.30 – 19.00 : Registrasi penonton dan tamu undangan
2. 19.00 – 19.15 : Pembukaan
3. 19.15 – 19.30 : Sambutan, penyerahan *hand bouquette* juri dan sertifikat sponsor.

Sambutan :

- a. Ketua Panitia : Khilyatus Sa'adah
- b. Ketua Jurusan : Dr. Sri Wening
- c. Rektor UNY : Prof. Dr. Rochmat Wahab,
M.Pd, M.A

Penyerahan *hand bouquette* juri : Dr. Sri Wening.

Penyerahan sertifikat sponsor : Khilyatus Sa'adah

- 4. 19.30 – 19.35 : Hiburan
Tari Pendet dari Bali (Gradasi Dancer)
- 5. 19.35 – 20.05 : Fashion Show
 - 1) Sesi 1 : Sumatra
 - 2) Sesi 2 : Kalimantan
- 6. 20.05 – 20.10 : Hiburan
Dance Contemporer (Vina dancer)
- 7. 20.10 – 20.40 : Fashion Show
 - 1) Sesi 3 : Jawa, Bali
 - 2) Sesi 4 : Indonesia bagian Timur
- 8. 20.40 – 20.50 : Doorprize
- 9. 20.50 – 21.30 : Fashion Show Disainer Tamu
 - 1) LPK Adana
 - 2) Hary Agung Wicaksono (Gendhis & Kanaya Omah Jaet)
 - 3) Albert Fendy Sibarani & Firoh

- 4) Rily Tersinaningsih
10. 21.30 – 21.40 : Doorprize
11. 21.40 – 21.55 : Pengumuman pemenang
- Juara 1, 2, 3 (S1).
 - Juara 1, 2, 3 (D3)
 - Juara Favorite
 - Juara Umum
 - The Best Design
12. 21.55 – 22.00 : Penutup

Dalam pagelaran busana ini, semua diperagakan oleh para model professional dari LPK PAPMI DIY dan penyusun mendapat giliran tampil pada sesi 1 yaitu sesi Sumatra dengan no urut 17 menggunakan sumber ide Upacara Batobo. Tiap sesi diselingi promosi program studi Teknik Busana Fakultas Teknik Universitas Negeri Yogyakarta dan ucapan terimakasih kepada pihak sponsor yang telah berpartisipasi dan mendukung acara ini. Gelar busana kali ini menyediakan 9 kategori kejuaraan. Tropi kejuaraan diperoleh dari :

- a) Bupati Sleman : Juara I Karya Teknologi
- b) Walikota : Juara I Proyek Akhir
- c) GKR Hemas : Juara II Karya Teknologi
- d) Dinas Pariwisata : Juara II Proyek Akhir
- e) Kajur PTBB : Juara III karya Teknologi
- f) Dekan FT : Juara III Proyek Akhir

g) Rektor : Juara Umum

h) Papmi : Juara Favorit

i) DPRD : Best Desain

Dan tropi kejuaraan ini diberikan kepada :

- 1) Juara 3 untuk Proyek Akhir mendapatkan tropi kejuaraan dari Dekan FT UNY yang diraih oleh Nurhastuti Putri Utami dari Teknik Busana Reguler.
- 2) Juara 2 untuk Proyek Akhir mendapatkan tropi kejuaraan dari Dinas Pariwisata yang diraih oleh Yuni Ayu Rahmawati dari Teknik Busana Non Reguler.
- 3) Juara 1 untuk Proyek Akhir mendapatkan tropi kejuaraan dari Walikota yang diraih oleh Elizabeth Yolanda H dari Teknik Busana Reguler.
- 4) Juara 3 untuk Karya Teknologi mendapatkan tropi kejuaraan dari Kajur PTBB yang diraih oleh Putri Kusuma Ningrum dari Pendidikan Teknik Busana Non Regular.
- 5) Juara 2 untuk Karya Teknologi mendapatkan tropi kejuaraan dari GKR Hemas yang diraih oleh Wahyu Tri Yuliani dari Pendidikan Teknik Busana Reguler.
- 6) Juara 1 untuk Karya Teknologi mendapatkan tropi kejuaraan dari Bupati Sleman yang diraih oleh Kusminarko Warno dari Pendidikan Teknik Busana Reguler.

- 7) Juara Umum mendapatkan tropi kejuaraan dari Rektor yang diraih oleh Kusminarko Warno dari Pendidikan Teknik Busana Reguler.
- 8) Juara Favorit mendapatkan tropi kejuaraan dari PAPMI yang diraih oleh Kusminarko Warno dari Pendidikan Teknik Busana Reguler.
- 9) Best Desain mendapatkan tropi dari DPRD yang diraih oleh Kusminarko Warno dari Pendidikan Teknik Busana Reguler.



Gambar 75.

Bentuk Tropi Kejuaraan “*FOLKLORIC NUSANTARA*”

- 1) Siluet Tubuh Wanita Mengangkat lambang “*Folkloric*”
- 2) Tinggi keseluruhan 35 cm dengan ketemuan :
 - a) 5 cm untuk lambang *Folkloric*
 - b) 20 cm untuk siluet tubuh
 - c) 10 cm untuk dasaran
- 3) Diameter untuk dasaran adalah 6 cm
- 4) Warna untuk trophy :
 - a. warna untuk *Folkloric*, warna dasar *Folkloric*
 - b. wara siluet tubuh : Fiber being
 - c. Warna Dasaran : warna dasar marmer
 - d. Warna tulisa keterangan : coklat dan emas
- 5) Bahan yang digunakan :
 - a. Untuk *Folkloric* menggunakan fiber lapis yang pada bagian tengah terdapat gambar *Folkloric*.
 - b. Siluet tubuh menggunakan bahan fiber.
 - c. Dasaran meggunakan marmer

3. Evaluasi Hasil

Setelah dilaksanakannya pagelaran busana 2011 dengan tema besar “*FOLKLORIC NUSANTARA*”, maka perlu adanya evaluasi tentang hasil dan keberhasilan pagelaran yang kemudian digunakan untuk menyusun laporan pertanggungjawaban. Dalam evaluaasi ini setiap sie melaporkan segala kesulitan dan hambatan selama pagelaran berlangsung. Pada dasarnya pagelaran berlangsung dengan baik dan lancar, tetapi ada

beberapa hal yang masih kurang dan perlu dievaluasi untuk keberhasilan yang akan datang :

- 1) Kurangnya koordinasi antara sesama panitia dan kurangnya komunikasi antar panitia satu dengan yang lain sehingga kerjasama yang dilakukan kurang maksimal.
- 2) Pembagian kerja sekretaris kurang proporsional.
- 3) Bendahara kurang tegas dalam meminta dana, terutama dalam iuran pokok.
- 4) Pencantuman nama sponsor ada yang terlewatkan sehingga tidak dicetak dalam media publikasi.
- 5) Kurang tegas kepada tempat penyewaan dekorasi sehingga hasilnya kurang memuaskan.
- 6) Panitia khusus tidak mematuhi peraturan sehingga banyak yang hanya menonton acara pagelaran busana dan tidak menjalankan tugasnya.
- 7) Kurang teliti dalam pengecekan model yang dipakai sehingga ada disainer yang harus membayar biaya tambahan untuk model.
- 8) Kurangnya koordinasi yang membuat penata rias telat mendapat jatah makan.
- 9) Kurang tegasnya sie konsumsi kepada pihak sponsor sehingga pihak sponsor tidak menepati perjanjiannya.

Evaluasi yang lain adalah sebagai berikut :

- a) Sie Humas :
 - 1) Harus lebih seleksi dalam mendata tamu undangan.

2) Konfirmasi untuk menyebar undangan lebih diperhatikan, sebisa mungkin seminggu sebelum hari H, karena kami selalu kurang waktu untuk menyebar undangan.

3) Kedisiplinan waktu masing-masing sie perlu diperhatikan.

b) Sie Dokumentasi :

1) Tempat yang disediakan untuk pengambilan gambar (foto) berdesakan dengan penonton yang ikut memotret sehingga fotografer tidak leluasa untuk memotret dengan spot yang bagus.

2) Hasil cetak foto untuk grand juri kurang memuaskan.

3) Terdapat beberapa foto yang tidak mendapatkan gambar belakang.

c) Sie Booklet :

1) Pengumpulan data booklet dari mahasiswa molor (tidak tepat waktu).

2) Waktu untuk mencetak booklet terlalu sempit / kurang.

3) Tidak ada sample booklet sebelum produksi missal.

4) Adanya instruksi mendadak dalam penomoran sehingga nomor pada booklet tidak disertakan / dicetak.

d) Sie Juri :

1) Menunggu keputusan permohonan vendel kepada instansi diterima atau tidaknya, mengulur waktu untuk pemesanan trophy dan pada akhirnya pemesanan trophy jadi sangat mepet dengan hari H.

e) Sie Dekorasi :

1) Warna cat pada gabus kurang merata.

f) Sie Konsumsi :

- 1) Snack yang di pesan di Roti Kecil pada saat pagelaran tidak sesuai dengan sample, jadi pada saat GR pihak pantia *complain* dan minta snack tambahan.
- 2) Nasi sisa banyak karena ada yang panitia tidak mengambil dan ada yang mengambil dan dikembalikan lagi.

g) Sie Panitia Tambahan :

- 1) Beberapa panitia khusus meninggalkan tempat pagelaran tanpa meminta izin koordinator.
- 2) Beberapa panitia khusus datang terlambat sehingga tidak mengikuti briefing pelaksanaan pagelaran.
- 3) Beberapa panitia khusus kurang bertanggungjawab dengan *job desk* yang diberikan, sehingga panitia inti yang harus bekerja.

C. HASIL DAN PEMBAHASAN

1. Penciptaan Disain Busana Pesta Untuk Remaja Dengan Sumber Ide Upacara Batobo (Riau)

Proses penciptaan busana untuk remaja pada kesempatan pesta malam dengan sumber ide Upacara Batobo (Riau) perlu adanya kesesuaian tema dengan disain busana yang akan dirancang dengan tema umum dari pegelaran busana yang diselenggarakan. Oleh sebab itu perlu adanya pemahaman dan penghayatan dari tema dan makna yang terkandung didalam tema yang diangkat.

Sumber ide yang ditulis penyusun adalah bentuk pengembangan dari keunikan suatu Upacara Batobo (Riau). Karena bertema umum “FOLKLORIC NUSANTARA” yang berarti mengeksplor keetnikan atau ciri khusus dari pakaian maupun yang terkandung didalam nusantara Indonesia. Dalam hal ini penyusun beranggapan bahwa keetnikan suatu daerah harus dilestarikan karena itu merupakan warisan budaya. Dari sini penyusun terinspirasi untuk menghadirkan nuansa etnik Riau melalui Upacara Batobo yaitu upacara ungkapan syukur karena telah diberi kelimpahan sehingga bisa memanen hasil sawah. Dimana penyusun tertarik pada Upacara adat yaitu Upacara Batobo. Batobo berasal dari daerah Riau. Batobo adalah sebutan untuk gotong-royong. Batobo dilakukan untuk meringankan pekerjaan pertanian seseorang, dengan demikian pekerjaan akan lebih cepat selesai dan lebih mudah.

Dari sumber ide Upacara Batobo (Riau) penyusun mengambil beberapa ciri khusus yang kemudian dituangkan dalam sebuah busana pesta malam. Ciri khusus dari Upacara Batobo (Riau) yang diambil siluet asimetris busana yang dipakai oleh petani dan keranjang. Dari ciri-ciri yang diambil, penyusun mencoba untuk menciptakan busana dengan kerah yang asimetris dan gaun yang dikembangkan sedemikian rupa.

Busana pesta malam yang terdiri dari dua bagian yaitu gaun dan rok lepas. Penuangan ide tersebut perancang menciptakan sebuah disain busana yang bersiluet A yang terdiri dari gaun berlengan panjang bersiluet asimetris di padu dengan rok fantasi yang bervolume sedang.

2. Proses Pembuatan Busana Pesta Malam Untuk Remaja Dengan Sumber Ide Upacara Batobo (Riau)

Proses pembuatan pesta malam untuk remaja dengan sumber ide Upacara Batobo (Riau) melalui tiga tahap, yaitu tahap persiapan, pelaksanaan dan evaluasi. Tahap persiapan, terdiri dari pembuatan disain busana, pembuatan gambar kerja, pembuatan disain hiasan busana, pengambilan ukuran, pembuatan pola dasar sistem Praktis, mengubah pola sesuai disain, menyiapkan bahan, serta merancang bahan dan harga. Tahap pelaksanaan meliputi dari penataan pola pada bahan, pemotongan, pemberian tanda jahitan, penjelujuran serta penjahitan. Tahap evaluasi terdiri dari evaluasi passen I dan passen II. Hasil busana pesta malam untuk remaja berupa siluet A. Busana tersebut terdiri dari gaun yang kerahnya asimetris menggunakan songket dengan kain pelapis kain pasir dan M33, lengan panjang dengan bahan *Zetta Silk* warna hijau kekuningan yang berpotongan tengah menggunakan songket dan mata ayam untuk ditalikan, berserta rok fantasi dengan pinggang menggunakan songket riau menggunakan M33, bagian panggul menggunakan M33, gelembung keranjang didalamnya menggunakan balain, serta rok kerut dua rangkap menggunakan sifon sutra, rok dua rangkap ini dalamnya masih menggunakan tulle halus dengan warna bahan yang sama yaitu coklat kekuningan.

Pola yang digunakan adalah sistem praktis yang digunakan pada gaun yang dikembangkan sesuai disain. Berdasarkan evaluasi pada busana

pesta malam untuk remaja ini mengalami kendala yaitu pada saat pemotongan untuk bahan *zetta silk* menggunakan jarum yang banyak bukanlah solusi yang tepat. Maka sebelum pemotongan diperlukan pemberat pada kain. Saat penjahitan agar hasil penjahitan pada bahan *zetta silk* tidak menggerutkan bahan diperlukan bantuan dengan kertas, yaitu kertas koran. Bahan *zetta silk* sangat risikan terhadap percikan air, jika terkena air pada saat pengepresan akan menjadi sesuatu seperti bekas noda. Solusinya setelah selesai melakukan pengepresan, bahan dicelupkan ke dalam air. Itu untuk mengatasi adanya bercak seperti noda. Kup (*dart*) gaun bagian depan terlalu tinggi melebihi Tinggi Puncak maka melakukan pengukuran ulang pada Tinggi Puncak dikurangi 2 cm, mendedel kembali kup dan diperbaiki. Gelembung pada rok fantasi, perlu penambahan kembali gelembung pada sisi samping kanan dan kiri maka melakukan penataan ulang pada rok bagian panggul dan menambah kembali gelembung sisi kanan dan kiri pada rok. Ban pinggang seperti obi kurang pas dipakai peragawati, pada ban pinggang ini masih terdapat kelonggaran dan aneh jika dilihat maka melakukan pengukuran kembali pada Lingkar pinggang peragawati, pada ban pinggang ini dikurangi 5 cm. Pada passen I ini, rok fantasi tidak bisa masuk ke badan perawati dikarenakan pada bagian ini kecil dan kemungkinan masuk pada tubuh peragawati dengan cara dipotong maka direvisi menggunakan risluiting jepang agar rok fantasi bisa masuk di tubuh perawati. Rok fantasi kurang mengembang dan berkerut maka bahan pada rok fantasi yang berupa

sifon sutra ini dibuat rangkap dua dan terakhir ditambah tulle halus. Evaluasi hasil akhir dari busana pesta malam untuk remaja dengan sumber ide Upacara Batobo (Riau) ini telah sesuai dengan disain dan busana yang diciptakan dan sesuai dengan tema yaitu “*FOLKLORIC NUSANTARA*” namun dengan sedikit masukan yaitu menggunakan payet halon dan pasir pada bagian panggul.

3. Gelar Busana

Gelar busana adalah suatu serangkaian kegiatan peragaan busana yang menampilkan busana-busana yang diperagakan oleh model, diselenggarakan oleh seseorang atau instansi tertentu. Pagelaran ini dilaksanakan dalam tiga tahap yaitu tahap persiapan, pelaksanaan, dan evaluasi. Tahap pertama yaitu tahap persiapan yang terdiri dari pembentukan panitia, penentuan tema, penentuan tujuan pelaksanaan, penentuan waktu dan tempat serta anggaran. Tahap kedua yaitu tahap pelaksanaan yaitu pegelaran busana dengan tema “*FOLKLORIC NUSANTARA*” dengan sub tema “*Secret Of Batobo*” diselenggarakan pada 29 Mei 2011 pukul 19.00 WIB di Hall Ajuna lantai 2 Jogja Expo Center (JEC) yang diikuti oleh 92 mahasiswa Teknik Busana D3 Reguler, D3 Non Reguler, S1 Reguler, dan S1 Non Reguler. Tahap ketiga yaitu tahap evaluasi penyelenggaraan pagelaran busana ini berjalan dengan lancar dan terselenggara dengan adanya hubungan baik dengan pihak sponsor maupun pihak intern UNY. Pagelaran busana ini semuanya diperagakan oleh para model profesional dari LPK PAPMI DIY.

Pelaksanaan pagelaran busana ini panitia merekrut panitia tambahan yaitu Sie Dokumentasi, Sie Model, Sie Make Up, Sie Sponsor, Sie Konsumsi, Sie Kemanan, Sie Humas, Bendahara, Sie Penerima Tamu, Sie juri, Sie Publikasi. Kurangnya koordinator antara panitia dengan panitia khusus menjadikan kendala seperti adanya kerja panitia khusus membantu dalam memakaikan busana pada model, panitia khusus menghilang dan menonton acara pagelaran tanpa mengkondisikan diri dan tanggungjawab atas tugasnya.

Evaluasi dilakukan setelah pelaksanaan pagelaran dilaksanakan. Hal ini dilakukan untuk mengatasi beberapa masalah yang belum terselesaikan, mempelajari kekurangan untuk bisa menjadi pembelajaran dan dapat memperbaiki acara-acara berikutnya. Evaluasi pagelaran busana ini dapat dilihat dari hasil keseluruhan penyelenggaran pagelaran busana yaitu pagelaran busana dapat berjalan dengan lancar dan sukses terbukti dengan tiket dapat terjual sesuai target, dan mendapat respon masyarakat yang positif khusunya para pemerhati mode.

BAB IV

KESIMPULAN DAN SARAN

A. KESIMPULAN

1. Dalam mencipta disain Busana Pesta Malam Untuk Remaja Dengan Sumber Ide Upacara Batobo (Riau), dengan tema “*FOLKLORIC NUSANTARA*” yang mempunyai makna mengeksplor keetnikan atau ciri khusus dari pakaian yang daerah maupun yang terkandung didalam nusantara Indonesia. Dengan sub tema “*Secret Of Batobo*” yang berarti sebuah rahasia dari Upacara Batobo, maksudnya dalam sebuah gotong-royong kebersamaan itu perlu, karena akan mudah selesai dan beban pekerjaan ringan dimana makna kiasan “berat sama dipikul ringan sama dijinjing”. Penciptaan busana pesta ini menggunakan aspek unsur dan prinsip disain. Dari sumber ide Upacara Batobo (Riau) penyusun mengambil beberapa ciri khusus dari Upacara Batobo (Riau) tersebut yaitu siluet asimetris busana petani dan keranjang. Berdasarkan penuangan ide tersebut diciptakan busana pesta malam untuk remaja bersiluet A dan bahan yang digunakan adalah menggunakan bahan songket diterapkan pada kerah, potongan lengan, kancing bungkus, gelembung seperti keranjang dan ban pinggang. *Zetta silk* diterapkan pada hampir keseluruhan gaun, lubang kancing dan paspoille, dan panggul pada rok fantasi. Sifon sutra pada rok kerut dan rangkap dua. Tulle halus pada rok fantasi rangkap dua.

Hasil disain yang diciptakan terdiri dari gaun berlengan panjang dan rok fantasi. Busana pesta ini dikenakan oleh remaja usia 13-19 tahun.

2. Proses pembuatan Busana Pesta Malam Untuk Remaja Dengan Sumber Ide Upacara Batobo (Riau) ini melalui tiga tahap pembuatan yaitu persiapan, pelaksanaan dan evaluasi. Tahap persiapan meliputi pembuatan disain kerja busana, hiasan dan pelengkap, pengambilan ukuran, pembuatan pola, merancang bahan dan harga. Tahap pelaksanaan meliputi peletakan pola bahan, pemotongan dan pemberian tanda jahitan, penjelujuran, passen I, perbaikan, penjahitan, passen II dan pemberian tanda hiasan busana dan evaluasi hasil. Tahap evaluasi hasil meliputi keseluruhan mengenai kesesuaian antara disain dan busana yang dihasilkan dengan tema yaitu “*FOLKLORIC NUSANTARA*”. Pembuatan busana pesta malam untuk remaja dengan sumber ide Upacara Batobo (Riau) yang dibuat penyusun telah sesuai dengan disain yang diciptakan dan dapat ditampilkan dalam pagelaran busana.
3. Pelaksanaan pagelaran busana meliputi tahap pertama yaitu tahap persiapan yang terdiri dari pembentukan panitia, penentuan waktu dan tempat serta anggaran. Tahap kedua yaitu tahap pelaksanaan yaitu pagelaran busana dengan tema “*FOLKLORIC NUSANTARA*”, dengan sub tema “*Secret Of Batobo*” diselenggarakan pada Minggu 29 Mei 2011 pukul 19.00 WIB di Hall Arjuna lantai 2 Jogja Expo Center (JEC) yang diikuti oleh 92 mahasiswa Teknik Busana D3 Reguler, D3 Non Reguler, S1 Reguler, dan S1 Non Reguler , dan rancangan penyusun dengan no urut 17. Tahap

ketiga yaitu tahap evaluasi penyelenggaraan pagelaran busana ini berjalan lancar dan terselenggara dengan adanya hubungan kerjasama baik dengan pihak sponsor maupun pihak intern UNY. Dalam pagelaran busana ini berjalan dengan lancar dan sukses terbukti tiket dapat terjual sesuai dengan target dan mendapat respon masyarakat yang positif khususnya para pemerhati mode.

B. SARAN

1. Sebelum membuat disain busana hendaknya mahasiswa bisa memahami tentang karakteristik dari sumber ide tersebut, agar disain yang baru tetap menunjukkan ciri khusus sumber ide yang diambil dan dalam penyusunannya tetap memperhatikan unsur dan prinsip disain. Pada proses penciptaan busana harus dilakukan dengan teliti, dan harus mempertimbangkan nantinya proses pembuatannya agar diperoleh disain yang bagus dan sesuai dengan sumber ide dengan banyak mencari referensi dari berbagai sumber.
2. Dalam proses pembuatan busana hendaknya penyusun lebih memperbanyak pengetahuan tentang hal-hal yang berkaitan dan mendukung dalam mewujudkan disain tersebut, agar diperoleh disain yang bagus harus mencari referensi dari berbagai sumber, semua permasalan atau kendala dalam pembuatan busana pasti ada pemecahannya, seperti pada saat pemotongan untuk bahan *zetta silk* menggunakan jarum yang banyak bukanlah solusi yang tepat. Maka sebelum pemotongan

diperlukan pemberat pada kain. Saat penjahitan agar hasil penjahitan pada bahan *zetta silk* tidak menggerutkan bahan diperlukan bantuan dengan kertas, yaitu kertas koran. Bahan *zetta silk* sangat riskan terhadap percikan air, jika terkena air pada saat pengepresan akan menjadi sesuatu seperti bekas noda. Solusinya setelah selesai melakukan pengepresan, bahan dicelupkan ke dalam air. Itu untuk mengatasi adanya bercak seperti noda. Kup (*dart*) gaun bagian depan terlalu tinggi melebihi Tinggi Puncak maka melakukan pengukuran ulang pada Tinggi Puncak dikurangi 2 cm, mendedel kembali kup dan diperbaiki, Gelembung pada rok fantasi perlu penambahan kembali gelembung pada sisi samping kanan dan kiri maka melakukan penataan ulang pada rok bagian panggul dan menambah kembali gelembung sisi kanan da kiri pada rok, ban pinggang seperti obi kurang pas dipakai peragawati, pada ban pinggang ini masih terdapat kelonggaran dan aneh jika dilihat maka melakukan pengukuran kembali pada Lingkar pinggang peragawati, pada ban pinggang ini dikurangi 5 cm, pada passen I ini, rok fantasi tidak bisa masuk ke badan perawati dikarenakan pada bagian ini kecil dan kemungkinan masuk pada tubuh peragawati dengan cara dipotong maka menggunakan risluiting jepang agar rok fantasi bisa masuk di tubuh perawati, rok fantasi kurang mengembang dan berkerut maka bahan pada rok fantasi yang berupa sifon sutra ini dibuat rangkap dua dan terakhir ditambah tulle halus, pada panggul rok kurang hiasan pada busana maka penambahan pada payet

yang disebar pada sekaliling bagian panggul menggunakan payet pasir dan halon.

3. Pada saat pagelaran busana harus menciptakan suasana sesuai dengan tema yang diambil agar terkesan menarik dan berkesan. Kepanitiaan sebagai pendukung dan penyelenggara pagelaran busana harus dikoordinir dengan baik, setiap seksi berkewajiban melaksanakan tugas dengan penuh rasa tanggungjawab. Lebih kreatif dalam mempromosikan pagelaran busana kepada masyarakat luas, terutama orang-orang yang berkopetisi dalam bidang *fashion*, pengusaha tekstil dan lain-lain. Pada penyusun diharapkan lebih kreatif lagi dalam mencipta suatu disain busana, semoga pagelaran busana “*FOLKLORIC NUSANTARA*” dapat menambah pengetahuan dan pengalaman bagi penyusun.

DAFTAR PUSTAKA

- Adimodel. 2009. *Lighting For Fashion*. Jakarta : PT Elex Media Komputindo.
- Arifah A. Riyanto. 2003. Disain Busana, Bandung :Yapendo Bandung.
- Chodiyah dan Wisri A. Mamdy. 1982. Disain Busana Untuk SMKK / SMTK, Jakarta : Departemen Pendidikan dan Kebudayaan.
- Djati Pratiwi, dkk. 2003. *Pola Dasar Dan Pecah Pola Busana*. Yogyakarta: Kanisius.
- Enny Zuhni Khayati. 1988. Teknik Pembuatan Busana III. Yogyakarta : FPTK IKIP Yogyakarta.
- Goet Poespo. 2005. *Panduan Teknik Menjahit*. Yogyakarta : Kanisius.
- M.H.Wancik. 2000. *Bina Busana II*. Jakarta : Gramedia Pustaka utama.
- Nanie Asri Yulianti. 1993. Teknologi busana. IKIP Yogyakarta : Yogyakarta.
- Porrie Muliawan. 1997. *Analisa Pecah Model Busana Wanita*. Jakarta: PT BPK Gunung Mulia.
- Prapti Karomah dan Sicilia Sawitri. 1998. Pengetahuan Busana. Yogyakarta : IKIP Yogyakarta.
- Prapti Karomah. 1990. Tata Busana Dasar. FPTK IKIP Yogyakarta : Yogyakarta.
- Sri Ardianti Kamil. 1986, *Fashion Design*. Jakarta: Departemen Pendidikan dan Kebudayaan.
- Sicilia Sawitri dkk. 1997. Tailoring. Yogyakarta : IKIP Yogyakarta.
- Sri Widarwati. 2000. Disain Busana I. Yogyakarta : IKIP Yogyakarta.
- Sri Widarwati. 2000. Disain Busana II. Yogyakarta : IKIP Yogyakarta.
- Sri Widarwati. 2000. Ilustrasi Mode. Yogyakarta : Universitas Negeri Yogyakarta.
- Widjiningsih, Sri Wisdiati, Eny Zuhni Khayati. 1994. *Konstruksi Pola Busana* . Yogyakarta : IKIP Yogyakarta.
- Widjiningsih. 2000. Konstruksi Pola Busana. Yogyakarta : IKIP Yogyakarta.
- Widjiningsih, Sri Wisdiati, Eny Zuhni Khayati. 1994. *Konstruksi Pola Busana* . Yogyakarta : IKIP Yogyakarta.
- _____. 1996. Disain Hiasan Busana dan Lenan Rumah Tangga, Yogyakarta : IKIP Yogyakarta.

www.Google.com, Foklore.htm, 27 Juli 2011, 19.30 PM.

www.Google.com, Sentra-Edukasi.com is proudly powered by Blogger.com/By - ahmad cecep sofyan hariri . Selasa, Juni 21, 2011, diakses 27 Juli 2011, 19.40 PM.

www.google.com, Sumber : <http://www.lintasberita.com/go/1079979>, **8 Juni 2011, 21.35 PM** , Trend mode 2011.

www.Google.com, Home > CASCISCUS > THE LOUNGE > Batobo, Budaya Gotong Royong, Ciri Khas Bangsa Indonesia, Februari 2011 : 18.00 PM.

www.google.com, home : © 2003-2011 KapanLagi.com. Ragam Tema 'Back To Nature' Untuk Tren Fashion 2011, **8 Juni 2011, 21.45 PM**.

WWW.GOOGLE.COM, Theme: Blix by Sebastian Schmieg . Blog pada WordPress.com. 8 Juni 2011, 21.20 PM.