



**BUSANA PESTA MALAM DENGAN SUMBER IDE BUSANA PENARI
ADAT REBA NGADA DALAM PERGELARAN BUSANA *MOVITSME***

PROYEK AKHIR

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



Disusun Oleh :

Nurul Hikmah Hurin'in

NIM. 15514134008

**PROGRAM STUDI TEKNIK BUSANA
JURUSAN PENDIDIKAN TEKNIK BOGA DAN BUSANA
FAKULTAS TEKNIK
UNIVERSITAS NEGERI YOGYAKARTA
2018**

PENGESAHAN

Laporan Proyek Akhir

**BUSANA PESTA MALAM DENGAN SUMBER IDE BUSANA PENARI
ADAT REBA NGADA DALAM PERGELARAN BUSANA MOVITSME**


Disusun Oleh:

Nurul Hikmah Hurin'in

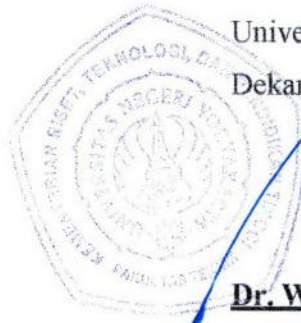
NIM. 15514134008

Telah dipertahankan di depan Dewan Penguji Proyek Akhir Program Studi
Teknik Busana Fakultas Teknik Universitas Negeri Yogyakarta
Pada tanggal Juli 2018 dan dinyatakan lulus

DEWAN PENGUJI

Nama dan Jabatan	Tanda Tangan	Tanggal
<u>Kapti Asiatun, M.Pd</u> Ketua Penguji		25 Juli 2018
<u>Sugiyem, M.Pd</u> Sekretaris		25 Juli 2018
<u>Moh. Adam Jerusalem, Ph.D.</u> Penguji		25 Juli 2018

Yogyakarta, 25 Juli 2018
Fakultas Teknik
Universitas Negeri Yogyakarta
Dekan,



Dr. Widarto, M.Pd

NIP. 19631230 198812 1 001 2

HALAMAN PERSETUJUAN

Laporan Proyek Akhir

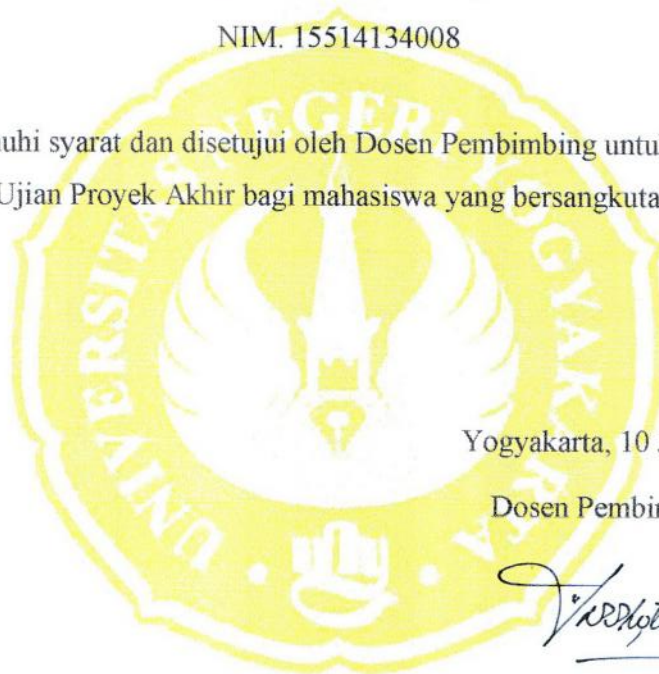
**BUSANA PESTA MALAM DENGAN SUMBER IDE BUSANA PENARI
ADAT REBA NGADA DALAM PERGELARAN BUSANA *MOVITSME***

Disusun Oleh:

Nurul Hikmah Hurin'in

NIM. 15514134008

Telah memenuhi syarat dan disetujui oleh Dosen Pembimbing untuk dilaksanakan
Ujian Proyek Akhir bagi mahasiswa yang bersangkutan.



Yogyakarta, 10 Juli 2018

Dosen Pembimbing,

Kapti Asiatun, M.Pd

NIP.19630610198812 2 001

SURAT PERNYATAAN

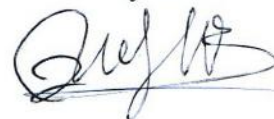
Saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama Mahasiswa : Nurul Hikmah Hurin'in
NIM : 15514134008
Program Studi : Teknik Busana
Judul Proyek Akhi : Busana Pesta Malam Dengan Sumber Ide Busana
Penari Adat Reba Ngada Pada Pergelaran Busana
"Movitsme"

Menyatakan dalam laporan Proyek Akhir ini, tidak terdapat karya yang pernah diajukan untuk memperoleh gelar Ahli Madya atau gelar lainnya di suatu Perguruan Tinggi. Sepanjang pengetahuan saya, tidak terdapat karya atau pendapat yang pernah ditulis atau diterbitkan oleh orang lain, kecuali secara tertulis diacu dalam naskah ini dan disebutkan dalam daftar pustaka.

Yogyakarta, 10 Juli 2018

Penyusun



Nurul Hikmah Hurin'in

NIM. 15514134008

PERSEMBAHAN

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

- Ayah dan Ibu, yang telah merawat dan memberikan segenap perhatian, menyayangi, mendidik dan memberikan nasihat, motivasi serta do'a restunya dengan tulus ikhlas.
- Satu-satunya adikku, Taufiq yang telah menjadi salah satu motivasi dalam menyelesaikan proyek akhir ini, agar dapat memberi contoh yang baik.
- Sahabatku, Khozin Firdaus, yang tak pernah lelah memberi semangat, nasihat, dan kesabarannya mendengarkan segala keluh kesahku.
- Seluruh bapak dan ibu dosen Universitas Negeri Yogyakarta atas bimbingan dan ilmu bermanfaat yang telah diberikan kepadaku.
- Kawan-kawan kelas B, Lia, Niken, Lim, Kikik, Indah, Alfi, Tyas, Nurul, Hasna, Mita, Mbak Nim, Atik, Indri, Tiara, Freshi, Fifi, Rahma, Natasha, Khalisa, Oliv, Widya, Firqo, Dany, Dila, Nada, yang telag member do'a, bantuan, dukungan, dan semangat yang begitu besar.
- Almamater Universitas Negeri Yogyakarta, tempatku belajar menimba ilmu menjadi insan yang cendekia, mandiri, dan intelektual..

MOTTO

“Disiplin memang tidak mudah, tapi tanpa kedisiplinan hidup akan jauh lebih sulit.”

“Setiap orang pasti banyak mengalami kegagalan, hambatan, tantangan dalam hidupnya. Sebenarnya ia hampir mencapai tujuan yang diinginkan.”

“Jangan pernah menunggu, waktunya tidak akan pernah tepat.”

“Man Jadda Wajada. Siapa yang bersungguh-sungguh pasti akan berhasil.”

“Man Shabara Zhafira. Siapa yang bersabar pasti beruntung.”

“Man Sara Ala Darbi Washala. Siapa Menapaki jalan-Nya akan sampai pada tujuan.”

ABSTRAK

BUSANA PESTA MALAM DENGAN SUMBER IDE BUSANA PENARI ADAT REBA NGADA DALAM PERGELARAN BUSANA *MOVITSME*

Disusun Oleh :

Nurul Hikmah Hurin'in

NIM. 15514134008

Tujuan Proyek Akhir agar penulis dapat : 1.menciptakan desain busana pesta malam dengan sumber busana penari adat Reba Ngada, 2.membuat busana pesta malam dengan sumber ide busana penari adat Reba Ngada, 3.menyelenggarakan pertunjukan busana dengan tema *Movitsme* dan menampilkan busana pesta malam dengan sumber ide busana penari adat Reba Ngada.

Penciptaan desain busana pesta malam dilakukan dengan mengkaji tema *Movitsme* yang berarti generasi milenial yang sedang mencari jati diri. Berdasarkan *Women's Spring/Summer 2018 Trend Direction* dengan tema *Neutrashion* dan sub tema *Mainland* dengan ciri khas mengisyaratkan kembali ke kehidupan sederhana di pedesaan maka diperoleh busana penari Adat Reba Ngada sebagai sumber ide yang di gunakan dalam menciptakan busana pesta malam. Penari menggunakan kostum tari bernama lu'e dengan ciri khasnya tenun ikat bermotif flora dan garis. Dalam menciptakan desain busana ini, penulis menerapkan unsur dan prinsip desain dalam *trend story Mainland* yang dituangkan dalam bentuk *moodboard*, *design sketching*, desain produksi. Pembuatan busana dimulai dengan persiapan mengukur tubuh model, proses pembuatan busana, kemudian hasil busana pesta malam diperagakan dalam pertunjukan busana.

Busana pesta malam yang terdiri dari 3 bagian, blus, kulot, dan *cardigan* ditampilkan dalam pertunjukan busana dengan tema *Movitsme* yang dilaksanakan melalui tiga tahap: 1.persiapan, 2.pelaksanaan, 3.evaluasi. seluruh rangkaian acara dikemas dengan mengacu pada tema acara dengan nuansa warna hijau toska. Pertunjukan dilaksanakan pada hari Rabu, 11 April 2018 pukul 18.00 WIB di Auditorium Universitas Negeri Yogyakarta. Diikuti 102 mahasiswa Pendidikan Teknik Busana dan Teknik Busana angkatan 2015, busana penulis ditampilkan pada sesi dua dengan nomor urut 48.

Kata kunci: Busana pesta malam, Upacara adat Reba Ngada, *Movitsme*.

ABSTRACT

EVENING PARTY CLOTHES INSPIRED BY REBA NGADA DANCER'S COSTUME IN MOVITSME FASHION SHOW

By:

Nurul Hikmah Hurin'in
NIM. 15514134008

The purpose of final project so the author could: 1.create the design of evening party clothes with the main idea of Reba Ngada dancer's costume, 2.create evening clothes with the main idea of Reba Ngada dancer's costume, 3.arrange fashion show with the theme Movitsme and featuring evening party clothes with the source the main idea of Reba Ngada dancer's costume.

Evening party clothes design creation is done by examining the theme of Movitsme meaning the millennial generation that was searching for identity. Based on the women's Spring/Summer Trend Direction 2018 with the theme Neutrashion and sub themes of the Mainland with the hallmark suggests returning to the simple life in the countryside then the retrieved clothing Custom dancer Reba Ngada as a source of ideas that are in use in creating the fashion party tonight. Dancers dance costumes using named lu'e with his trademark ikat patterned flora and lines. In creating this fashion design, the authors apply the elements and principles of design in trend story Mainland poured in the form of a moodboard sketching, design, production design. The making of clothing begins with the preparation of the measuring body model, the process of making clothing, then the evening party clothes results is exhibited in the fashion show.

Evening party clothes which consists of 3 parts, blouse, kulot, and cardigan shown in fewer fashion theme with Movitsme which is implemented through three phases: 1.preparation, 2.execution, 3.evaluation. the entire series of events is packed with the theme of the event theme with shades of green color of toska. Fashion show was held on Wednesday, April 11, 2018 at 18.00 pm in the Auditorium of the State University of Yogyakarta. Followed 102 college students of fashion engineering education and fashion engineering 2015. Writer's evening party clothes forces shown on sessions two with the sort number 48.

Keywords: evening party clothes, Reba Ngada Dancer's clothes, Movitsme

KATA PENGANTAR

Syukur Alhamdulillah segala puji bagi Allah SWT yang telah melimpahkan Rahmat dan Hidayah-Nya. Sholawat dan salam senantiasa tercurah pada junjungan Nabi Muhammad SAW, sehingga penyusun dapat menyelesaikan Proyek Akhir ini dengan baik.

Proyek Akhir ini disusun sebagai salah satu persyaratan untuk memperoleh gelar Ahli Madya. Dalam penyusunan karya Proyek Akhir ini tidak terlepas dari bantuan semua pihak, oleh karena itu penyusun menyampaikan terimakasih kepada:

1. Ibu Kapti Asiatun, M.Pd. selaku Dosen Pembimbing Proyek Akhir yang telah memberi bimbingan selama pembuatan kostum tari serta Penyusunan Proyek Akhir.
2. Ibu Dra. Eny Zuhnikhayati, M.Kes. selaku Penasehat Akademik Teknik Busana D3 angkatan 2015.
3. Bapak Triyanto, M. A. selaku Ketua Program Studi Teknik Busana Fakultas Teknik Universitas Negeri Yogyakarta.
4. Bapak Moh. Adam Jerusalem, Ph. D. selaku Dosen Penguji Proyek Akhir.
5. Ibu Sugiyem, M.Pd. selaku Sekretaris Proyek Akhir.
6. Ibu Dr. Mutiara Nugraheni, M.Pd selaku Ketua Jurusan PTBB Fakultas Teknik Universitas Negeri Yogyakarta.
7. Bapak Dr. Widarto, M.Pd. selaku Dekan Fakultas Teknik Universitas Negeri Yogyakarta.

8. Bapak Prof. Dr. Sutrisna Wibawa ,M.Pd selaku Rektor Universitas Negeri Yogyakarta.
9. Teman-teman Pendidikan Teknik Busana dan Teknik Busana tahun 2015 yang saling menyemangati dan mendo'akan.
10. Pihak-pihak yang tidak dapat penyusun sebutkan satu persatu yang telah membantu dalam menyelesaikan laporan Proyek Akhir ini.

Penyusun menyadari bahwa dalam penyusunan laporan Proyek Akhir ini masih jauh dari sempurna, oleh karena itu saran dan kritik yang bersifat membangun sangat diharapkan. Penyusun berharap semoga laporan ini dapat bermanfaat bagi pembaca pada umumnya dan mahasiswa Teknik Busana pada khususnya.

Yogyakarta, Juli 2017

Penyusun

Nurul Hikmah Hurin'in

DAFTAR ISI

HALAMAN SAMBUTAN	i
HALAMAN PENGESAHAN	ii
HALAMAN PERSETUJUAN	iii
HALAMAN PERNYATAAN	iv
HALAMAN PESEMPAHAN	v
HALAMAN MOTTO	vi
ABSTRAK	vii
ABSTRACT	viii
KATA PENGANTAR	ix
DAFTAR ISI	xi
DAFTAR TABEL	xiii
DAFTAR GAMBAR	xiv
DAFTAR LAMPIRAN	xvi
BAB I PENDAHULUAN	
A. Latar Belakang	1
B. Batasan Istilah	3
C. Rumusan Penciptaan	4
D. Tujuan Penciptaan	5
E. Manfaat Penciptaan	5
BAB II DASAR PENCIPTAAN KARYA	
A. Trend	7
B. Tema Penciptaan	13
C. Sumber Ide	14
D. Disain Busana	20
E. Busana Pesta	43
F. Pergelaran Busana	66
BAB III KONSEP PENCIPTAAN KARYA	
A. Konsep Penciptaan Desain	81
B. Konsep Pembuatan Busana	86
C. Konsep Pergelaran	87
BAB IV PROSES, HASIL, DAN PEMBAHASAN	
A. Proses Pembuatan Busana	92
1. Penciptaan Desain Busana	92

2. Proses Pembuatan Busana.....	103
3. Penyelenggaraan Pergelaran Busana	136
B. Hasil	139
1. Penciptaan Desain Busana	139
2. Pembuatan Busana	142
3. Pergelaran Busana <i>Movitsme</i>	144
C. Pembahasan	147
BAB V KESIMPULAN DAN SARAN	
A. Kesimpulan	150
B. Saran.....	152
DAFTAR PUSTAKA	153
LAMPIRAN.....	155

DAFTAR TABEL

Tabel 1. Alat dan Bahan Mendisain Busana	95
Tabel 2. Keterangan Pola Dasar Badan Sistem Muhawa.....	105
Tabel 3. Keterangan Pola Blus.....	107
Tabel 3. Keterangan Pola Lengan Sistem Muhawa	110
Tabel 4. Keterangan pola dasar kulot	116
Tabel 5. Rancangan Harga Bahan Pembuatan Busana	127
Tabel 6. Evaluasi <i>fitting</i> II.....	135

DAFTAR GAMBAR

Gambar 1. <i>Styling</i> tema <i>Neuetradition</i>	9
Gambar 2. <i>Mood</i> Sub tema <i>Mainland</i>	13
Gambar 3. Busana Penari Pada Upacara Adat Reba Ngada	18
Gambar 4. Komposisi Warna.....	31
Gambar 5. Desain Motif Bordir Manual Lebar 10cm.....	64
Gambar 6. Desain Motif Bordir Manual Lebar 5cm.....	65
Gambar 7. Tiket <i>Movitsme</i>	80
Gambar 8. Logo <i>Movitsme</i>	88
Gambar 9. Desain Panggung <i>Movitsme</i>	89
Gambar 10. <i>Moodboard</i> dengan Sumber Ide Busana Penari Adat Reba Ngada	94
Gambar 11. <i>Design sketching</i>	97
Gambar 12. <i>Presentasion Drawing</i>	99
Gambar 13. Gambar kerja blus bagian depan dan belakang.....	100
Gambar 14. Gambar kerja kulot bagian depan dan belakang	101
Gambar 15. Gambar kerja <i>cardigan</i> bagian depan dan belakang	102
Gambar 16. Gambar Kerja Motif Bordir Untuk Cardigan.....	102
Gambar 17. Pola dasar badan bagian depan dan belakang	105
Gambar 18. Pola blus bagian depan dan belakang.....	106
Gambar 19. Pecah pola blus bagian depan dan belakang	118
Gambar 20. Hasil pecah pola blus bagian depan dan belakang.....	109
Gambar 21. Pola dasar lengan sistem Muhawa	110
Gambar 22. Pecah pola lengan.....	111
Gambar 23. Pola lengan	112
Gambar 24. Pecah pola <i>cardigan</i>	113
Gambar 25. Pola <i>cardigan</i>	114
Gambar 26. Pola Dasar kerah dan pecah pola kerah.....	115
Gambar 27. Pola Dasar Kulot depan dan belakang	115
Gambar 28. Pecah Pola Kulot Depan	117
Gambar 29. Pecah Pola Kulot Belakang.....	118

Gambar 30. Pola Kulot Depan	119
Gambar 31. Pola Kulot Belakang	120
Gambar 32. Rancangan bahan tenun ikat 1.....	122
Gambar 33. Rancangan bahan tenun ikat 2.....	123
Gambar 34. Rancangan Bahan tenun ikat 3	123
Gambar 35. Rancangan Bahan <i>organza</i> untuk <i>cardigan</i>	124
Gambar 36. Rancangan Bahan furing untuk blus	125
Gambar 37. Desain Ilustrasi.....	141
Gambar 38. Hasil Pembuatan Busana Pesta Malam dengan Sumber Ide Busana Penari Adat Reba Ngada	143
Gambar 39. Peragaan Busana Pesta Malam dengan Sumber Ide Busana Penari Adat Reba Ngada di atas panggung <i>Movitsme</i>	146

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1. Susunan Panitia Pergelaran Proyek Akhir 2018.....	155
Lampiran 2. Format booklet acara pergelaran busana <i>MOVITSME</i> 2018	160
Lampiran 3. Foto pamphlet acara pergelaran busana <i>MOVITSME</i> 2018	161
Lampiran 4. Spanduk acara pergelaran busana <i>MOVITSME</i> 2018.....	162
Lampiran 5. Co card acara pergelaran busana <i>MOVITSME</i> 2018	162
Lampiran 6. Tiket acara pergelaran busana <i>MOVITSME</i> 2018	163
Lampiran 7. Layout kursi penonton pergelaran busana <i>MOVITSME</i> 2018.....	164
Lampiran 8. Foto Peragawati Tampak Depan	165
Lampiran 9. Foto Peragawati Tampak Samping.....	166
Lampiran 10. Foto Peragawati Tampak Belakang.....	167
Lampiran 11. Foto Peragawati dengan Disainer	168

BAB 1

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Busana merupakan segala sesuatu yang kita kenakan mulai dari ujung rambut hingga ujung kaki. Dalam kehidupan sehari-hari busana merupakan kebutuhan bagi manusia, kebutuhan busana muncul akibat adanya kebutuhan untuk melindungi tubuh dari keadaan iklim dan cuaca di sekitarnya. Namun seiring dengan berkembangnya zaman, fungsi busana mengalami sedikit pergeseran yaitu tidak hanya sebagai pelindung tubuh dari gangguan alam dan untuk kesopanan, tetapi juga untuk memenuhi keinginan pemakainya yang berusaha tampil sebaik mungkin dalam suatu pesta yang ia hadiri.

Namun sebagian masyarakat masih belum memahami prinsip busana pesta yang baik sehingga kerap menjadi korban *trend* fashion. Jika satu *trend* fashion muncul, masyarakat langsung mengikuti tanpa melihat apakah hal tersebut cocok atau tidak dengan dirinya.

Busana pesta saat ini sering kali hanya mengutamakan keinginan pemakainya untuk tampil sebaik mungkin, tanpa mempertimbangkan kesempatan pemakaian, dan kesesuaian dengan tema acara, serta budaya di lingkungannya, seperti menghadiri pesta pernikahan dengan adat Jawa tetapi busana yang digunakan bernuansa *American style* berupa gaun *strapless* dengan belahan rok setinggi 10cm di atas lutut. Padahal busana yang

digunakan ke tempat pesta merupakan salah satu bentuk penghormatan terhadap pemilik acara.

Busana pesta malam dikatakan baik selain sesuai dengan kesempatan, juga dengan karakter pemakai, dengan *trend mode*, serta unsur dalam busana pesta selaras dengan prinsip busana. Busana pesta mempunyai keistimewaan tersendiri dibandingkan dengan busana-busana yang lainnya. Keistimewaan dari busana pesta adalah selalu dibuat menggunakan bahan dan hiasan pelengkap berkualitas bagus, dan diproduksi dalam jumlah terbatas.

Hal tersebut yang mendorong penulis untuk menciptakan busana pesta yang sesuai dengan karakter pemakai, dan sesuai dengan *trend mode*, serta unsur dalam busana pesta sesuai dengan prinsip busana. Kemudian busana pesta tersebut akan ditampilkan dalam sebuah pertunjukan busana.

Tema yang diangkat pada pertunjukan busana yaitu *Movitsme* yang dibuat untuk pertunjukan busana sebagai bagian dari proyek akhir yang wajib ditempuh oleh mahasiswa Teknik Busana Universitas Negeri Yogyakarta. *Movitsme (Move To It's Me)* sendiri memiliki arti bergerak menuju perubahan positif untuk menemukan jati diri.

Penulis ingin mengaitkan tema besar pertunjukan busana yaitu *Movitsme* dengan sub tema *trend direction* yaitu *Mainland* yang mengisyaratkan sosok wanita modern yang tetap mencintai kesederhanaan serta budaya lokal maka diperoleh sumber ide busana pesta penari adat Reba Ngada dengan memadukan material-material yang berbeda dan menggunakan hiasan bordir

untuk menghasilkan karya yang indah serta menggunakan warna yang membawa nuansa baru yang segar.

B. Batasan Istilah

Batasan istilah yaitu untuk memberi suatu gambaran yang jelas tentang pengertian dari judul. Agar penyusunan laporan Proyek Akhir ini tidak menyimpang dari tujuan, maka penyusunan perlu membatasi pengertian, dari setiap istilah yang digunakan dalam judul maka memberikan batasan ilmiah sebagai berikut :

1. Busana Pesta Malam

Busana Pesta Malam adalah busana yang dikenakan pada kesempatan pesta malam hari dengan menggunakan bahan yang berkualitas bagus serta hiasan yang indah. Pada proyek akhir ini busana pesta malam diperuntukkan bagi wanita dengan rentang usia 20-30 tahun.

2. Sumber Ide Busana Penari Adat Reba Ngada

Busana terinspirasi dari sumber ide busana penari adat Reba Ngada. Penari mengenakan pakaian yang disebut lu'e yang berarti hitam, yaitu kain berwarna hitam dengan motif garis, motif tumbuhan yang dilipat menyilang di punggung. Bahan lu'e inilah yang diambil oleh penulis untuk dijadikan sumber ide dalam pembuatan busana pesta malam.

3. Pergelaran Busana "*Movitsme*"

Pergelaran busana adalah salah satu cara untuk memperagakan, memperkenalkan dan memamerkan busana hasil karya kepada masyarakat umum yang dikenakan model atau peragawati dengan tujuan tertentu.

“*Movitsme*” merupakan kependekan dari *Move To It's Me* dan memiliki arti yaitu pergerakan menuju perubahan positif untuk menemukan jati diri para generasi milenial yang selalu haus dalam mencari, mengembangkan dan mengakualisasi diri dalam sebuah karya yang terpacu oleh perkembangan teknologi. Pada sebuah *fashion show* dengan tema *Movitsme* yang bertujuan untuk memamerkan atau media promosi kepada penonton atau masyarakat.

Berdasarkan penjelasan di atas dapat disimpulkan bahwa yang dimaksud dengan busana pesta malam dengan sumber ide busana penari upacara adat Reba Ngada dalam pergelaran busana “*Movitsme*” adalah busana pesta yang dikenakan pada kesempatan malam hari dengan sumber ide busana penari upacara adat Reba Ngada yang diperagakan dalam pergelaran busana Proyek Akhir dengan bertemakan *Movitsme*.

C. Rumusan Penciptaan

Berdasarkan uraian di atas, yang sudah dikemukakan maka dapat dirumuskan beberapa masalah yang akan dijelaskan dalam Laporan Proyek Akhir ini, adalah sebagai berikut,

1. Bagaimana mencipta desain busana pesta malam dengan sumber ide busana penari adat Reba Ngada?
2. Bagaimana membuat busana pesta malam dengan sumber ide busana penari adat Reba Ngada?

3. Bagaimana menyelenggarakan pertunjukan busana dengan tema *Movitsme* dan menampilkan busana pesta malam dengan sumber ide busana penari adat Reba Ngada?

D. Tujuan Penciptaan

Adapun tujuan yang ingin dicapai dari penyusunan Proyek Akhir ini adalah sebagai berikut.

1. Menciptakan desain busana pesta malam dengan sumber ide busana penari adat Reba Ngada.
2. Membuat busana pesta malam dengan sumber ide busana penari adat Reba Ngada.
3. Menyelenggarakan pertunjukan busana dengan tema *Movitsme* dan menampilkan busana pesta malam dengan sumber ide busana penari adat Reba Ngada.

E. Manfaat Penciptaan

1. Bagi Penyusun

- a. Dapat mewujudkan suatu karya dalam Proyek Akhir bagi mahasiswa Teknik Busana angkatan 2015 dalam pertunjukan busana *Movitsme*.
- b. Mengembangkan kreativitas dan ketrampilan bagi penyusun untuk menuangkan ide-ide kreatif dalam menciptakan suatu karya busana.
- c. Mengasah minat, wawasan, dan pengetahuan yang dimiliki kedalam karya nyata busana pesta malam.
- d. Mendorong untuk mampu menciptakan karya orisinal yang bercirikan dalam menciptakan suatu karya busana.

2. Bagi Program Studi

- a. Menunjukkan kepada masyarakat luas eksistensi program studi Teknik Busana Fakultas Teknik Universitas Negeri Yogyakarta melalui sarana Pergelaran Busana.
- b. Melahirkan calon *desainer* muda yang *professional* dan mampu bersaing di dunia *fashion*.
- c. Memperluas kerjasama dengan dunia industri busana melalui karya yang diciptakan oleh para mahasiswa Program Studi Teknik Busana Universitas Negeri Yogyakarta.

3. Bagi Masyarakat

- a. Memperoleh wawasan tentang berbagai macam busana pesta malam dan perkembangan *trend mode* busana pesta malam.
- b. Dapat menjadi ide baru dalam mempertunjukkan busana diwujudkan melalui sebuah pertunjukan busana.
- c. Mengetahui informasi bahwa mahasiswa Teknik Busana Universitas Negeri Yogyakarta mampu menciptakan hasil karya busana yang dapat diterima oleh pengamat *mode* dan masyarakat luas dalam bidang busana.
- d. Dapat menjadi ide baru dalam mempertunjukkan busana pesta dan dapat diwujudkan melalui sebuah pertunjukan busana busana.

BAB II

DASAR PENCIPTAAN KARYA

A. *Trend*

Trend mode adalah kecenderungan akan sesuatu gaya busana tertentu (Sri Widarwati, dkk, 2000:22). Dalam menciptakan sebuah desain busana tidak lepas dari pengaruh *trend* yang sedang ataupun akan terjadi. Busana yang diciptakan dengan mengacu pada *trend* yang sedang ataupun akan terjadi akan membuat busana yang dirancang menjadi lebih menarik dan tidak terlihat kuno sehingga dapat menarik perhatian masyarakat.

Berdasarkan pendapat diatas, dapat disimpulkan bahwa *trend* adalah kecenderungan akan suatu gaya busana, dimana perubahan akan gaya busana tersebut terjadi setiap tahun, dalam kehidupan *fashion* ditandai dengan perubahan-perubahan yang mendasar pada model merupakan bagian penting dan menyatu dengan masyarakat. *Trend* yang terjadi pada tahun ini mengacu pada *Women's Spring / Summer 2018 Trend Direction* yaitu sebagai visualisasi dalam sebuah masa dimana wanita saat ini memiliki karakter yang kuat dan mampu membawa perubahan pada dunia.

Tema ini dituangkan dalam empat tawaran tema yang masing-masing kemudian diungkapkan dalam bentuk, *style*, detail, dan warna. Kecenderungan ini merespon berbagai tipe selera masyarakat, yang dijadikan tema dan sub tema dalam *Women's Spring / Summer 2018 Trend Direction* sebagai berikut :

1. *Individualist*

Menggabungkan kearifan/kebijaksanaan dengan kreativitas. Wanita *individualist* terinspirasi oleh semua hal yang indah, namun mendorong batasan dengan perpaduan yang tidak terduga antara karya seni dan struktur tiga dimensi di galerinya.

Individualist terbagi menjadi 2 yaitu:

a. *Remix*

Merangkum detail baru seperti hiasan busana (sulaman, rangkaian payet, dsb) atau metalik untuk sehari-hari, namun tetap terlihat merendah dengan baju daur ulang, *jeans* yang lebar pada bagian kaki atau *slip dress* (gaun lurus dengan tali *spaghetti* dan kerung leher *sweetheart*).

b. *Alter ego*

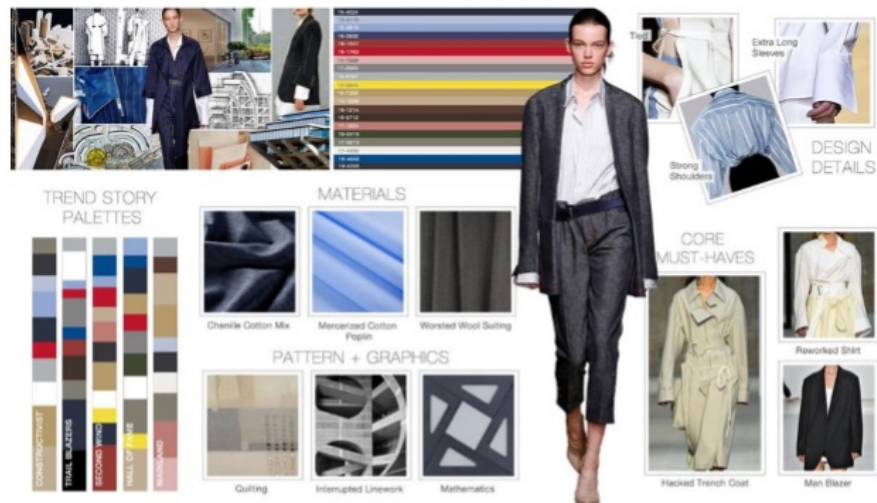
Penampilannya adalah ketidakcocokan penyedia seni dengan nostalgia tahun 80an, seperti terlihat melalui percampuran metalik dan warna cerah di lemari pakaian dan aksesorisnya.

2. *Neuetradition*

Wanita *neuetradition* adalah pemimpin baru yang berani, perintis dari masyarakat muda yang tidak memiliki rasa takut untuk membangun kembali kotanya. Seorang filsuf dan pemikir, yang memiliki pandangan baru bahwa semua hal harus dipikir dan didesain ulang. Sosok wanita yang medekonstruksi tiang tradisi dengan mengembangkan/mengevolusi *ethnic* dan tradisi menjadi sesuatu yang baru dan fungsional, membuat

intisari dari suatu keindahan mentah yang canggih. Filosofi *neuetradition* mempercayai pada kegunaan/pemanfaatan pemakaian ulang (*reusing*) dan penemuan ulang segala hal mulai dari pengembangan ulang bangunan hingga rekonstruksi ulang jas berteknik jahit halus (tailored suits).

NEUETRADITION | STYLING



Gambar 1. *Styling* tema *Neuetradition*.

(Sumber : *Women's Spring / Summer 2018 Trend Direction*)

Neuetradition terbagi menjadi 2 yaitu:

a. *Constructivist*

Constructivist mengambil gagasan tradisi dan mengubahnya. Pembaharuan datang tidak hanya melalui elemen desain yang tidak terduga, tapi dari mengabungkan denim dengan pakaian bergaris. Proporsi yang tidak seimbang dan berlebihan membawa penampilan yang kuat sehingga meningkatkan retasan *style* klasik menuju hal yang lebih tinggi.

b. *Mainland*

Mainland mengisyaratkan kembali ke kehidupan sederhana dengan berbagai cara. Merupakan sosok wanita muda sederhana yang sedang melakukan hal yang dia suka, salah satunya yaitu menjalankan perusahaan desain furnitur baru yang menggunakan kembali bahan-bahan yang telah lama ditinggal dengan cara-cara baru. Estetika tingginya berevolusi dari elemen yang dibuat dengan tangan seperti *quilting* (penggabungan dua lebih lapisan kain untuk menghasilkan bahan yang lebih tebal) dan bahan alami lainnya seperti *linen* atau *chambray*. Sosok yang masih menyukai paduan pakaian *overall* atau kulot, tetapi selalu menghaluskan penampilan dengan blus berpita dan rok asimetris. Suatu karakter yang dimiliki wanita yang tumbuh dan berkembang di lingkungan masyarakat dimana semangat kesederhanaan pedesaan hidup/populer kembali dalam hirupan udara segar.

3. *Quest*

Dengan *style easy going* (pembawaan yang rileks dan toleran), karakter yang memikat, wanita *quest* mampu mendapatkan akses ke tempat yang tidak diketahui dan menyingkap permata terpendam.

Quest terbagi menjadi 2 yaitu :

a. *Electric beats*

Gadis *electric beats* membawa tradisinya dengan bangga, menari pada irama ketukan drumnya sendiri. Warna-warna yang cerah, menonjolkan sisi positif dan keberanian dari *stylenya*.

b. *Medina*

Barang seperti jubah atau gaun midi merupakan hal yang sesuai untuk pengekspresian motif cetak (*prints*), sementara fungsi untuk di padang gurun dan pelapisan (*layering*) sangat dipertimbangkan dengan celana kargo dan *sweater* tanpa lengan.

4. *Sensory*

Wanita *Sensory* mendefinisikan masyarakat kita yang terobsesi pada teknologi, yang menjadi peningkatan paralel pada dunia virtual. Semua hal mengenai lingkungan sekitarnya memancarkan realitas ekstrim, warna yang bersifat *hydra-charged* yang mulus (*slick*) hingga bahan dengan fungsi teknologi (*performance tech material*) di lingkungannya.

Sensory terbagi menjadi 2 yaitu :

a. *+Chill*

Jersey katun, *terry* atau *velour* sangat cocok untuk kaos-kaos *boxy* (cenderung persegi, penuh), *sweatshirt* dan *slip dresses*. Busana santai dan faktor intim dengan cara melapis (*layer*) seperti atasan bra, atasan piyama dan jubah.

b. *Catalys*

Bajunya di desain dengan fokus kegunaan, termasuk detail seperti tudung atau pengaman berupa tali yang dapat ditarik (*cinched drawstrings*) dan pemakaian seperti parka. Terdapat pula ikatan yang kuat dengan hal-hal atletik, seperti *sweatshirts* dan atasan bra olahraga.

Berdasarkan pendapat di atas dapat disimpulkan bahwa *trend* adalah kecenderungan akan sesuatu gaya busana tertentu, mode merupakan bagian yang penting dan menyatu dengan masyarakat. *Trend* yang terjadi pada tahun ini mengacu pada visualisasi dalam sebuah masa, dimana wanita saat ini memiliki karakter yang kuat dan mampu membawa perubahan pada dunia. Dari *trend* tersebut penyusun mendapatkan tema *Neuetradition* dengan sub tema *Mainland* dengan menggunakan sumber ide busana penari adat Reba Ngada yang penyusun terapkan di bagian blus dan kulot dengan menggunakan tekstur bahan yang sama dengan busana penari pada upacara adat Reba Ngada.

NEUTRADITION | MAINLAND | MOOD



Gambar 2. Mood Sub tema *Mainland*.

(Sumber : *Women's Spring / Summer 2018 Trend Direction*)

B. Tema Penciptaan

Penentuan tema merupakan hal yang sangat penting dalam menciptakan sebuah karya busana karena tema akan mempengaruhi bentuk, siluet dan warna dari busana yang diciptakan. Tema besar Tugas Akhir mahasiswa Progam Studi Pendidikan Teknik Busana dan Teknik Busana angkatan 2015 adalah *Movitsme* yang berarti pergerakan menuju perubahan positif untuk menemukan jati diri para generasi milenial yang selalu haus dalam mencari, mengembangkan dan mengakualisasi diri dalam sebuah karya yang terpacu oleh perkembangan teknologi.

Tema *Movitsme* mengacu pada *Women's Spring / Summer 2018 Trend Direction* yaitu sebagai visualisasi dalam sebuah masa dimana wanita saat ini memiliki karakter yang kuat dan mampu membawa perubahan pada dunia. Kemudian tema ini dituangkan dalam empat tawaran tema yang masing-

masing kemudian diungkapkan dalam bentuk, *style*, detail, dan warna. Empat kecenderungan ini merespon berbagai tipe selera masyarakat, yang dijadikan tema dalam *Women's Spring / Summer 2018 Trend Direction* salah satunya yaitu tema *Neuetradition* dengan sub tema *Mainland*. Tema yang diangkat mempunyai tujuan menghasilkan suatu busana pesta malam yang dipadukan dengan unsur *modern* yang memiliki kualitas tinggi, sehingga dapat menginspirasi masyarakat secara luas dan dapat dikembangkan sedemikian rupa.

Movitsme adalah suatu karya di *era globalisasi* yang diwujudkan dalam suatu busana pesta malam yang disain dengan perkembangan *modernisasi* dan mencampurkan unsur kearifan lokal masyarakat Indonesia.

C. Sumber Ide

1. Pengertian Sumber Ide

Sumber ide adalah segala sesuatu yang dapat menimbulkan ide seseorang untuk menciptakan desain ide baru. (Sri Widarwati, 2000). Sumber ide adalah sesuatu hal yang dapat menimbulkan rangsangan akan lahirnya suatu kreasi (Widjningsih, 1982). Sumber ide adalah rancangan yang tersusun dalam pikiran atau gagasan cita, perasaan yang benar-benar menyelimuti pikiran (KBBI, 2007).

Menurut Sri Widarwati (2000:59), hal yang dapat dijadikan sebagai sumber ide antara lain:

- a. Ciri khusus dari sumber ide, misalnya kimono jepang yang ciri khususnya terletak pada bagian lengan dan leher.

- b. Warna dari sumber ide, misalnya warna kuning dari bunga matahari.
- c. Bentuk atau siluet dari sumber ide, misalnya sayap burung garuda.
- d. Tekstur dari sumber ide, misalnya pakaian wanita Bangkok bahannya terbuat dari sutra.

Berdasarkan pendapat tersebut sumber ide merupakan segala sesuatu yang terdapat di lingkungan sekitar yang dapat menimbulkan inspirasi bagi seseorang dan dapat dituangkan untuk menciptakan desain baru, yang kreatif dan inovatif, sumber ide merupakan bagian paling dasar dalam pembuatan busana pesta malam untuk hasil karya. Namun sumber ide tidak selalu diambil secara keseluruhan akan tetapi dapat diambil bagian-bagian tertentu yang menjadi ciri khas dari sumber ide tersebut.

2. Penggolongan Sumber Ide

Menurut Chodijah dan Wisri A. Mamdy yang dikutip oleh Sri Widarwati (2000), secara garis besar sumber ide dapat dikelompokkan menjadi tiga, yaitu :

- a. Sejarah dan penduduk asli dunia, atau pakaian daerah –daerah di Indonesia.
- b. Sumber ide dari benda alam, seperti bentuk dan warna dari bentuk tumbuh-tumbuhan, binatang, gelombang laut, bentuk awan, dan bentuk-bentuk geometris.
- c. Sumber ide dari peristiwa-peristiwa nasional maupun internasional. Contoh peristiwa penting yang sering digunakan

sebagai sumber ide adalah peristiwa perang, kemerdekaan 17 Agustus dan lain-lain.

Berdasarkan pengertian di atas dapat disimpulkan bahwa sumber ide merupakan segala sesuatu yang dapat dijadikan sebagai landasan untuk mengembangkan kreativitas dalam mencipta desain busana dapat diperoleh dari berbagai sumber, mulai dari sejarah dan penduduk asli dunia, alam sekitar, dan peristiwa penting, namun tidak selalu diambil secara keseluruhan akan tetapi dapat diambil bagian-bagian tertentu yang menjadi ciri khas dari sumber ide tersebut. Dalam mencipta desain busana ini termasuk kedalam penggolongan sumber ide yang diambil dari peristiwa penting.

3. Sumber Ide Busana Penari Pada Upacara Adat Reba Ngada

Menurut Sri Saadah dan Elizabeth T.G. (2002) Upacara adat Reba Ngada merupakan sebuah kebudayaan masyarakat di Nusa Tenggara Timur. Upacara adat tersebut diselenggarakan dalam rangka menyambut pergantian tahun. Waktu penyelenggaraannya setahun sekali pada bulan Desember hingga Februari. Namun, puncak acara Pesta Reba akan diselenggarakan pada pertengahan Januari, yakni pada tanggal 14-16 Januari.

Salah satu ciri khas dari festival budaya ini adalah sebelum upacara adat Reba, warga melakukan upacara "*o uwi*". *O uwi* adalah kegiatan kesenian daerah berupa tari-tarian dan nyanyian yang kemudian digelar misa inkulturasi di gereja pimpinan pater atau romo. kegiatan

ini sebagai sebuah bentuk perpaduan adat tradisional dengan agama Katolik. Upacara ini juga menyajikan koordinasi nyanyian gereja dengan menggunakan bahasa lokal daerah Ngada. Di luar gereja, Peserta upacara dan penari akan disuguhi satu dua gelas arak, dimana masyarakat setempat menyebutnya dengan tua ara. Kegiatan adat Reba bukan sekadar pesta hura-hura, tetapi merupakan wujud kegembiraan masyarakat dengan tetap menjaga nuansa rohani.

Pada saat upacara berlangsung, penari mengenakan pakaian yang disebut lu'e yang berarti hitam. Menurut D.D. Koten, dkk (1990) Lu'e, yaitu kain berwarna hitam dengan motif garis, motif tumbuhan, dan kuda putih atau bitu yang dilipat berbentuk menyilang di punggung, dan sapu yaitu kain dengan bahan yang sama dengan lu'e yang dipakai menggantikan celana atau jubah yang merupakan pasangan lu'e. Ciri khas lu'e yang selalu menggunakan kain tenun ikat inilah yang diambil oleh penulis untuk dijadikan sumber ide dalam pembuatan busana pesta malam.



Gambar 3. Busana Penari Pada Upacara Adat Reba Ngada.

(sumber : www.wisata.nttprov.go.id)

4. Pengembangan Sumber Ide

Sebelum menciptakan suatu karya, seorang desainer menggali sumber ide untuk menciptakan suatu desain busana. Sumber ide tersebut kemudian di kembangkan menjadi desain yang indah.

Menurut Darsono Sony Kartika (2004), ada beberapa cara pengembangan sumber ide yaitu :

a. *Stilasi*

Stilasi merupakan cara penggambaran untuk mencapai untuk keindahan dengan cara menggayakan setiap kontur obyek atau benda yang digambar. Proses *stilisasi* ini dapat dilakukan dengan menambahkan detail pada setiap perubahan sehingga semakin lama detailnya semakin rumit.

b. *Distorsi*

Distorsi adalah penggambaran bentuk yang menekankan pada pencapaian karakter, dengan cara mengangkat wujud-wujud tertentu pada benda atau obyek yang digambar.

c. *Transformasi*

Transformasi adalah penggambaran bentuk yang menekankan pada pencapaian karakter dengan memindahkan (*trans*) wujud atau figure dari obyek lain ke obyek yang digambar.

d. *Disformasi*

Disformasi adalah menggambaran bentuk yang menekankan pada interpretasi karakter, dengan cara mengubah bentuk obyek menggambarkan sebagian saja yang lebih dianggap mewakili. Proses *disformasi* dapat dilakukan dengan cara mengurangi bagian perbagian dari detail obyek sehingga menghasilkan desain yang semakin sederhana.

Berdasarkan beberapa cara pengembangan sumber ide diatas dapat disimpulkan bahwa dalam pembuatan busana pesta malam ini perancang menggunakan konsep pengembangan ide secara *distorsi*, karena desain yang digambar hanya mengambil bagian dari sumber ide yang diambil bentuk penggambaran dan karakter dari busana yang dipakai penari yaitu terdapat tekstur bahan yang sama pada busana penari upacara adat Reba.

D. Disain Busana

Disain adalah suatu rancangan gambar yang nantinya akan dilaksanakan dengan tujuan tertentu yang berupa susunan garis, bentuk, warna, dan tekstur. (Widjiningsih, 1982:1). “Desain Busana adalah suatu rancangan atau gambaran suatu objek atau benda yang dibuat berdasarkan susunan garis, bentuk, warna dan tekstur.” (Sri Widarwati, 2000:2).

Berdasarkan beberapa pengertian di atas dapat disimpulkan bahwa desain merupakan rancangan yang disusun dari warna, bentuk, ukuran, tekstur dan garis menjadi satu kesatuan yang menarik antara bagian satu dan bagian lainnya. Berbagai pembuatan desain antara lain adalah:

1. Prinsip Penyusunan *Moodboard*

Moodboard merupakan analisis tren visual yang dibuat oleh para desainer dengan mempergunakan guntingan-guntingan gambaran yang diperoleh dari majalah (*style magazine*) maupun gambar-gambar desain karya desainer. Menurut Suciati (2009), *moodboard* adalah suatu media, bisa berupa papan, buku, maupun katalog yang berisi kumpulan gambar dan penjelasan mengenai ide image yang akan mahasiswa wujudkan. Gambar-gambar tersebut bisa berupa tempelan-tempelan gambar berasal dari majalah yang disusun dan diberi penjelasan-penjelasan berupa warna-warna yang digunakan, *styling*, dan lain-lain.

Menurut Afif Ghurub Bestari (2015), sebuah *moodboard* biasanya memiliki gambar desain busana sebagai focus utama dari papan tersebut.

“Tujuan dari pembuatan *moodboard* adalah untuk menentukan tujuan, arah dan panduan dalam membuat karya cipta bertema, sehingga proses kreativitas yang dibuat tidak menyimpang dari tema yang telah ditentukan.” (Suciati, 2009).

“*Moodboard* berfungsi untuk mewujudkan sebuah ide yang masih bersifat abstrak menjadi konkret, dimulai dari mencari berbagai sumber inspirasi berupa potongan-potongan gambar, warna dan jenis benda yang dapat menggambarkan ide yang ingin diwujudkan, dilanjutkan dengan membuat desain model beserta prototipenya, hingga merealisasikannya menjadi sebuah produk atau karya busana dan kriya tekstil.” (Suciati, 2009). *Moodboard* tersebut pada dasarnya berupa kolase barang seperti foto, sketsa, klipng, perca kain dan sampel warna.

Sebelum mewujudkan karya, desainer terlebih dahulu mencari sumber ide yang kemudian dituangkan ke dalam wujud *moodboard*. Sumber ide tersebut mencakup unsur-unsur yang harus dimiliki dalam *moodboard*. Unsur-unsur yang ada dalam *moodboard* meliputi unsur warna, bentuk, ragam hias, tekstur dan siluet. *Moodboard* berperan sebagai media petunjuk untuk menciptakan sebuah karya.

Cara membuat media *moodboard* menurut Afif Ghurub Bestari (2015) adalah sebagai berikut :

- a. Menentukan tema (sesuai dengan *look, style, trend* dan inspirasi).
- b. Menyiapkan alat dan bahan.
- c. Mengumpulkan gambar-gambar yang sesuai dengan konsep yang akan diangkat menjadi karya.
- d. Memotong gambar-gambar.
- e. Menyusun dan menempelkan potongan gambar-gambar.
- f. Menggambar desain karya berdasarkan ide yang didapat dari *moodboard*.

Moodboard sebagai media yang digunakan desainer dalam proses membuat karya memberikan peran yang sangat penting. *Moodboard* memberikan gambaran yang lebih jelas mengenai karya yang akan dibuat oleh seorang desainer. Manfaat *moodboard* menurut Suciati (2009), adalah :

- a. Membantu mengarahkan proses desain dari awal hingga terciptanya karya.
- b. Membantu mengembangkan kemampuan kognitif atau pengetahuan.
- c. Melatih kemampuan afektif atau emosional dalam proses pembuatan desain melalui *moodboard*.

- d. Melatih keterampilan psikomotor desainer dalam menyusun potongan-potongan gambar, membuat desain dan menciptakan karya.

Karya dari seorang desainer dapat terwujud melalui proses yang panjang. Dari proses tersebut dapat ditinjau nilai-nilai pembelajaran dalam menciptakan karya, yaitu *moodboard* sebagai medianya. Menurut Suciati (2009) kriteria yang harus tercakup dalam pembuatan media *moodboard* sebagai konsep dasar dalam mendesain yaitu :

- a. Tema (sumber ide).
- b. Bentuk, papan atau bidang datar dengan berbagai bentuk (persegi, bulat, lonjong, segitiga dan lain sebagainya).
- c. Warna dan jenis benda yang dapat menggambarkan ide.
- d. Ragam hias, dapat berupa aksesoris busana ataupun garis busana seperti garis *empire*, *besque line*, *long torso*, dll.
- e. Tekstur (kaku, lembut, kasar, halus, tebal, tipis, melangsai dan tembus terang).
- f. Siluet (A, S, X, Y, T, H, I, L dan *bustle*).

Berdasarkan penjelasan di atas, dapat disimpulkan bahwa *moodboard* adalah alat atau media papan yang merupakan analisis tren visual berupa guntingan-guntingan gambar dari berbagai referensi yang digunakan oleh desainer untuk membantu mendapatkan ide baru.

2. Unsur dan Prinsip Desain

Desain adalah hasil dari sebuah pemikiran, dan perhitungan yang dibuat berdasarkan susunan dari gabungan unsur-unsur dan prinsip-prinsip desain. Berikut ini adalah unsur-unsur desain dan prinsip-prinsip desain yang digunakan dalam membuat suatu desain, di antaranya:

a. Unsur-unsur desain

“Unsur-unsur desain adalah segala sesuatu yang dipergunakan untuk menyusun suatu rancangan”. (Sri Widarwati, dkk, 2000: 7). Menurut Chodiyah dan Wisri A. Mamdy (1982), unsur-unsur desain adalah garis, arah, ukuran, bentuk, nilai gelap terang, warna, dan tekstur. Mode busana selalu berganti setiap tahunnya, sehingga muncullah trend mode dari tahun ke tahun.

Berdasarkan beberapa pendapat diatas dapat disimpulkan bahwa unsur- unsur desain sebagai berikut :

1) Garis

Garis adalah hasil goresan dengan benda keras diatas coretan panjang (lurus bengkok atau lengkungan) disetiap tanda berupa coretan sebagai batas deretan titik yang saling berhubungan (Kamus besar Bahasa Inonesia, 2007). Menurut Widjningsih (1982), garis adalah unsur yang dapat digunakan untuk mewujudkan emosi, dan dengan garis itu pula dapat menggambarkan sifat sesuatu.

Dalam desain busana garis harus mempunyai fungsi untuk membatasi bentuk struktur atau siluet. Berdasarkan arahnya garis dapat dikelompokkan menjadi tiga macam yaitu :

- a) Garis vertikal
- b) Garis horizontal
- c) Garis diagonal

Berdasarkan pengertian diatas garis yang berada di dalam disain yang diciptakan adalah garis lurus vertikal yang terdapat pada lengan, cardigan, dan kulot yang menggunakan siluet A.

2) Arah

Setiap garis memiliki arah yang terbagi atas bagian-bagian tertentu misalnya mendatar (horizontal), tegak lurus (vertikal), miring kiri miring ke kanan (diagonal). Masing-masing arah memberikan pengaruh yang berbeda terhadap si pengamat. (Sri Widarwati, 2000). Unsur arah pada motif bahan dapat digunakan untuk mengubah penampilan dan bentuk tubuh si pemakai.

- a) Orang dengan postur tubuh gemuk, sebaiknya menghindari arah mendatar karena dapat menimbulkan kesan melebarkan.

Berdasarkan pengertian diatas arah adalah bagian yang tidak dapat terppisahkan dari garis, adanya arah tertentu pada suatu benda dapat menimbulkan rasa ataupun kesan yang berbeda dan lebih bervariasi. Unsur arah pada bahan sering dimanfaatkan oleh perancang busana, karena unsur arah pada model pakaian dan corak bahan pakaian dapat digunakan untuk mengubah kesan penampilan bentuk tubuh, seperti yang terdapat dalam disain yang diciptakan termasuk kedalam arah tegak lurus yang memberi kesan melangsingkan dan meninggikan.

3) Bentuk

Unsur bentuk ada dua macam yaitu bentuk dua dimensi dan tiga dimensi. Bentuk dua dimensi adalah bidang datar yang dibatasi oleh garis, sedangkan bentuk tiga dimensi adalah ruang yang bervolume dibatasi oleh permukaan. (Sri Widarwati, 2000:10). Menurut Widjningsih (1982) Suatu bidang terjadi apabila kita menarik suatu garis itu menghubungi sendiri permulaannya, dan apabila bidang ini tersusun dalam suatu ruang maka terjadilah bentuk dimensional. “Ada beberapa jenis bentuk yaitu: bentuk geometris dan bentuk bebas. Bentuk di dalam busana dapat berupa bentuk kerah, bentuk lengan, bentuk rok dan lain-lain.” (Sri Widarwati, 2000).

Unsur bentuk terbagi dua macam sebagai berikut :

- a) Bentuk dua dimensi
- b) Bentuk tiga dimensi

Bentuk tiga dimensi adalah bentuk dari benda yang memiliki panjang, lebar, dan tinggi. Setiap bentuk tiga dimensi memiliki kapasitas, yang disebut juga dengan volume.

Berdasarkan pengertian di atas, dapat disimpulkan bahwa bentuk adalah bidang yang tersusun oleh adanya hubungan suatu garis. Bentuk dua dimensi dibatasi dengan garis misalnya gambar desain busana, sedangkan bentuk tiga dimensi mempunyai volume yang dibatasi oleh permukaan.

4) Ukuran

Menurut (Sri Widarwati, 2000) garis dan bentuk mempunyai ukuran yang berbeda. Karena ukuranlah panjang atau pendeknya garis dan besar kecilnya bentuk menjadi berbeda. Pada pembuatan busana, ukuran digunakan untuk menentukan panjang busana.

Terdapat beberapa macam celana berdasarkan siluet dan panjangnya, yaitu :

- a) *Palazzo*
- b) *Fitted*

- c) *Straight*
- d) *Ankle Puff*
- e) *Bell Bottom*
- f) Kulot sering disebut celana rok, yaitu rok dengan panjang bervariasi yang dibagi menjadi dua bagian untuk menutup setiap kaki. Berbentuk sangat lebar sehingga belalahannya tidak terlalu terlihat. Kulot sepanjang betis dinamakan juga dengan *gauchos*. (Goet Poespo, 2009:105).
- g) *Overall*
- h) *Jumpsuit*
- i) *Jogger*

Berdasarkan pengertian diatas ukuran yang berada di dalam disain yang diciptakan termasuk kedalam kategori celana kulot karena berbentuk sangat lebar sehingga belalahannya tidak terlalu terlihat dengan panjang hanya sepertiga panjang kaki atau sepanjang betis.

5) Tekstur

Tekstur adalah keadaan permukaan suatu benda atau kesan yang timbul dari apa yang terlihat pada permukaan benda. Tekstur permukaan suatu benda dapat diketahui dengan cara melihat atau meraba.

Berdasarkan pengertian diatas tekstur yang terdapat pada disain busana yang dibuat yaitu kasar apabila diraba pada blus dan kulot yang menggunakan bahan tenun dan pada *cardigan* bila diraba terasa halus dan licin, sedang apabila dilihat tampak terawang, sedikit berkilau apabila terkena cahaya, dan agak kaku karena menggunakan bahan *organza*.

6) Nilai Gelap Terang (*Value*)

“Nilai Gelap terang adalah suatu sifat warna yang menunjukkan apakah warna mengandung hitam atau putih. Sembilan tingkatan yang disusun oleh Munsell bertangga dari sifat gelap ke sifat terang. Untuk sifat gelap digunakan warna hitam dan untuk sifat terang digunakan warna putih. Diantara hitam dan putih terdapat tujuh tingkatan abu-abu, tingkatan kelima abu-abu netral. Untuk warna-warna lain tingkatan kelima adalah warna asli.” (Sri Widarwati, 2000).

Berdasarkan uraian diatas, nilai gelap terang adalah sesuatu yang ditangkap oleh indra penglihatan akibat adanya pantulan cahaya yang mengenainya sehingga mengandung sifat gelap (ditimbulkan oleh warna hitam) dan sifat terang (ditimbulkan oleh warna putih) dan kecenderungan sifat warna yang terdapat dalam suatu desain dan mempunyai nilai. Sedangkan nilai gelap terang yang terdapat dalam disain yang

diciptakan termasuk kedalam sifat terang, karena terdapat kecenderungan warna putih yang terdapat dalam busana.

7) Warna

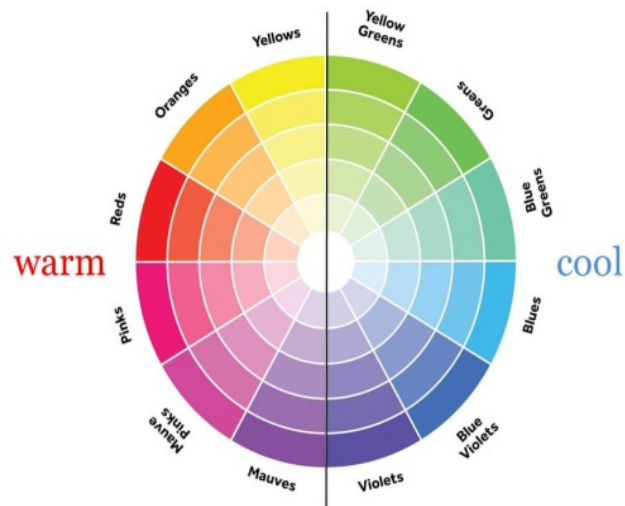
Warna adalah unsur desain yang paling menonjol dari suatu benda. Dengan adanya warna, suatu benda dapat dilihat. Warna juga dapat mengungkapkan suasana perasaan atau watak dan benda yang dirancang. Warna dapat menunjukkan suasana dan sifat yang berbeda-beda, bahkan mempunyai variasi yang sangat banyak.

“Warna adalah kesan yang pertama kali ditangkap oleh mata. Dalam disain, warna difungsikan untuk membuat daya tarik tersendiri. Pemilihan kombinasi warna yang tepat akan memberi kesan yang menarik dan indah.” (Sri Widarwati, 2000).

Menurut Sri Widarwati (2000) warna dapat dikelompokkan menjadi beberapa jenis yaitu :

- a) Warna primer
- b) Warna sekunder
- c) Warna penghubung
- d) Warna asli
- e) Warna panas dan warna dingin.
- f) Kombinasi warna

Berdasarkan penjelasan di atas dapat disimpulkan bahwa pemilihan warna sangat penting dalam busana karena warna mempunyai pengaruh untuk menunjang tampilan busana yang dipakai. Warna dapat berfungsi untuk menyamarkan kekurangan ataupun menonjolkan kelebihan pada suatu desain.



Gambar 4. Komposisi Warna.

(sumber: https://id.wikipedia.org/wiki/Teori_Brewster)

b. Prinsip desain

“Prinsip desain adalah suatu cara untuk menyusun unsur-unsur sehingga tercapai perpaduan yang member efek tertentu.” (Sri Widarwati, 2000). “Prinsip desain merupakan suatu cara penggunaan dan mengkombinasi unsur-unsur desain menurut prosedur tertentu.” (Widjiningsih, 1982).

Berdasarkan pendapat di atas dapat disimpulkan bahwa, prinsip-prinsip desain adalah suatu cara yang dilakukan dalam mengkombinasikan, menata, dan menyusun unsur-unsur busana sesuai dengan prosedur tertentu sehingga menjadi rancangan baru.

Adapun prinsip-prinsip desain yang perlu diketahui dalam pembuatan karya busana menurut Sri Widarwati (2000) yaitu :

1) Keselarasan (*harmony*)

Suatu desain dikatakan serasi apabila perbandingannya baik, keseimbangannya baik, mempunyai sesuatu yang menarik perhatian, mempunyai irama yang tepat. Keselarasan antara pemilihan dan susunan objek serta ide-ide akan menghasilkan desain busana yang baik atau menarik.

Ada beberapa hal yang harus diperhatikan untuk mencapai keselarasan, di antaranya :

- a) Selaras dalam garis dan bentuk
- b) Keserasian dalam tekstur
- c) Keserasian dalam warna

Berdasarkan uraian di atas dapat disimpulkan bahwa, prinsip desain keselarasan adalah kesan kesesuaian antara bagian dalam suatu busana, atau kesesuaian antara unsur pada suatu susunan atau komposisi.

2) Perbandingan proporsi

“Perbandingan dalam busana digunakan untuk menampakkan lebih besar atau lebih kecil, dan memberi kesan adanya hubungan satu dengan yang lain yaitu pakaian dan si pemakainya” (Codiyah & Wisri A. Mamdy 1982). Untuk mendapatkan satu susunan yang menarik perlu diketahui bagaimana cara menciptakan perbandingan proporsi yang tepat atau membandingkan ukuran objek yang satu dengan objek yang dipadukan secara proporsional.

Menurut Arifah A. Riyanto (2003: 52–56), perbandingan proporsi pada desain busana dapat dilakukan pada tingkatan-tingkatan sebagai berikut:

- a) Proporsi pada satu bagian, membandingkan panjang ke lebar dalam satu benda proporsi segi empat, bujur sangkar atau parabola.
- b) Proporsi di antara bagian-bagian desain, seperti proporsi dalam satu model rok dan blus atau celana dengan kemeja, dapat berupa proporsi warna yang dikombinasikan dengan warna lain dan dapat juga berupa proporsi lengan dengan tubuh keseluruhan.
- c) Proporsi dari keseluruhan bagian suatu desain busana. Dengan membandingkan keseluruhan busana dengan adanya warna yang gelap dan terang yang polos dengan yang bercorak.

- d) Proporsi tatanan busana dengan berbagai pelengkapya, seperti pada bentuk dan ukuran suatu desain dan pelengkapya ketika sebuah busana dikenakan.

Berdasarkan penjelasan di atas, proporsi merupakan susunan dari unsur-unsur busana antara bagian yang satu dengan bagian yang lainnya, sehingga mampu mencapai keselarasan.

3) Keseimbangan

“Keseimbangan (*balance*) adalah pengaturan unsur-unsur desain secara baik sehingga serasi dan selaras pada pakaiannya”. (Widjiningsih, 1982). Menurut Chodiyah A. Mamdy (1982), “keseimbangan digunakan untuk memberikan perasaan ketenangan dan kestabilan. Pengaruh ini dapat dicapai dengan mengelompokan bentuk dan warna yang dapat menimbulkan perhatian yang sama pada sisi kiri dan kanan”.

Ada dua cara untuk memperoleh keseimbangan (Sri Widarwati, dkk, 2000: 17), di antaranya:

a) Keseimbangan simetri

Adalah keadaan apabila bagian kiri dan kanan suatu desain sama jaraknya dari pusat.

b) Keseimbangan asimetri

Adalah keadaan apabila bagian kiri dan kanan jaraknya dari pusat tidak sama.

Berdasarkan penjelasan di atas dapat disimpulkan bahwa, keseimbangan merupakan pengaturan unsur-unsur desain secara baik sehingga serasi dan selaras.

4) Irama

“Irama dalam desain busana dapat diartikan sebagai suatu pergerakan yang teratur dari suatu bagian ke bagian yang lain, yang dapat dirasakan dengan penglihatan.” (Sri Widarwati, 2000)

Ada empat macam cara untuk menghasilkan irama dalam desain busana, yaitu :

- a) Pengulangan
- b) Radiasi
- c) Peralihan ukuran
- d) Pertentangan

Berdasarkan pendapat di atas dijelaskan bahwa, irama merupakan pergerakan yang dapat mengalihkan pandangan mata dari suatu bagian ke bagian lain.

5) Pusat perhatian

“Desain busana harus mempunyai satu bagian yang lebih menarik dari bagian-bagian lainnya, dan disebut sebagai pusat

perhatian. Pusat perhatian pada busana dapat berupa kerah yang indah, ikat pinggang, lipit pantas, kerutan, bros, syal, warna, dan lain-lain. Pusat perhatian ini hendaknya ditempatkan pada suatu yang baik dari si pemakai.” (Sri Widarwati, dkk, 2000:21).

Berdasarkan pengertian di atas dapat disimpulkan bahwa, pusat perhatian adalah sesuatu yang lebih menarik dari bagian-bagian lain yang diletakkan pada bagian busana untuk dapat menarik perhatian bagi yang melihat.

6) Kesatuan (*unity*)

Kesatuan atau “*unity*” merupakan sesuatu yang memberikan kesan adanya keterpaduan tiap unsurnya. Hal ini tergantung pada bagaimana suatu bagian menunjang bagian yang lain secara selaras sehingga terlihat seperti sebuah benda yang utuh tidak terpisah– pisah.

3. Teknik Penyajian Gambar

“Teknik penyajian gambar adalah cara menyelesaikan gambar desain busana yang telah diciptakan di atas tubuh sehingga bagian-bagi gambar tersebut dapat terlihat”. (Sri Widarwati, dkk, 2000:27). Bagian-bagian tersebut antarlain :

- a. Bahan dan permukaan tekstil serta warna yang dipakai.
- b. Hiasan pada pakaian yang dijahitkan.
- c. Teknik penyelesaian yang digunakan dalam busana.

Adapun tujuan dari penyajian gambar adalah sebagai berikut:

- a. Sebagai alat untuk menuangkan ide si pemakai yang akan menjadi gambaran tentang sebuah busana yang diinginkan.
- b. Sebagai bahan agar apa yang ingin diciptakan sesuai dengan keinginannya, dapat dimengerti oleh orang lain dan dapat diselesaikan atau diwujudkan dalam bentuk busana yang sebenarnya.

Dalam penyajian gambar atau membuat sketsa-sketsa untuk menciptakan desain busana terdapat beberapa teknik penyajian gambar yaitu :

a. *Design Sketching*

“*Design sketching* atau desain sketsa adalah desain yang dibuat untuk mengembangkan ide-ide dan menerapkannya pada kertas secepat mungkin” (Sri Widarwati, dkk, 2000: 72). Dalam

disain *sketching* kita harus mengembangkan *style* sesuai kreatifitas dan imajinasi sendiri.

Beberapa yang harus diperhatikan dalam menggambar sketsa menurut Sri Widarwati (2000) adalah :

- 1) Gambar sketsa jelas, tidak menggunakan detail-detail yang tidak diperlukan.
- 2) Dibuat langsung diatas kertas kosong.
- 3) Sikap tubuh (*pose*) lebih bervariasi, memperlihatkan segi-segi yang menarik dari desain busana.
- 4) Menggambar semua ide-ide baru pada kertas yang sama, seperti perubahan ide pada siluet atau variasi pada detail-detail.
- 5) Pengembangan gambar dikerjakan di atas kertas sheet yang sama, dimungkinkan terjadi perubahan siluet atau variasi pada detail.
- 6) Jangan menghapus apabila timbul ide baru. Jadi, dalam kertas sheet terdapat beberapa model.
- 7) Memilih desain yang disukai.

Berdasarkan pendapat di atas dapat disimpulkan bahwa, design *sketching* adalah desain yang dibuat untuk mengembangkan ide-ide dan menerapkannya pada kertas.

b. *Production Sketching*

“*Production Sketching* adalah suatu sketsa yang akan digunakan untuk tujuan produksi suatu busana” (Sri Widarwati, dkk, 2000: 75).

Ada beberapa hal yang perlu diperhatikan dalam *production sketching* (Sri Widarwati, dkk, 2000), yaitu :

- 1) Semua detail harus digambar dengan jelas dan disertai dengan keterangan.
- 2) Sikap atau pose kedepan dan belakang dengan proporsi yang sebenarnya.
- 3) Penempatan kumnat, saku, kancing jahitan dan sebagainya yang berhubungan dengan busana yang akan diproduksi.
- 4) Desain bagian belakang harus ada.
- 5) Apabila ada detail yang rumit harus digambarkan sendiri.
- 6) Harus disertai dengan keterangan tentang desain yang tidak dapat dijelaskan dengan gambar maka perlu disertakan *production sheet*.

Berdasarkan penjelasan di atas dapat disimpulkan bahwa, *production sketching* adalah sketsa yang digunakan untuk tujuan produksi suatu busana, sehingga detail busana dapat terlihat jelas, serta pembuatan desain tersebut digambar menghadap ke depan dan belakang.

c. *Presentation Drawing*

“*Presentation drawing* adalah suatu sajian gambar atau koleksi yang ditujukan kepada pelanggan atau buyer” (Sri Widarwati, dkk, 2000: 77).

Berikut adalah hal-hal yang perlu diperhatikan dalam pembuatan *presentation drawing*, yaitu :

- 1) Membuat sketsa disain secara teliti pada kertas.
- 2) Membuat *sheet* bagian belakang digambarkan diatas proporsi tubuh atau digambar sebagian.
- 3) Diberi sedikit keterangan tentang detail busana.
- 4) Menempelkan contoh bahan pada *sheet*, ukuran 2,5 cm x 2,5 cm.

Berdasarkan pengertian diatas dapat disimpulkan bahwa *presentation drawing* adalah teknik penyajian gambar disain busana dilengkapi dengan warna dan corak bahan yang digunakan dan terdapat contoh bahan.

d. *Fashion Illustration*

Fashion illustration adalah suatu gambar *fashion* bertujuan untuk promosi suatu disain. Menurut Sri Widarwati (2000), beberapa hal yang harus diperhatikan dalam membuat *fashion illustration* adalah sebagai berikut:

- 1) Proporsi tubuh lebih panjang

- 2) Untuk ukuran *fashion illustration* ukuran dapat lebih dari 8, misalnya 9 atau 10 kali besar kepala. Biasanya pada ukuran ini kaki dibuat lebih panjang.

“*Fashion illustration* adalah cara menggambar disain busanan dengan menggunakan proporsi tubuh lebih panjang biasanya lebih panjang dari kaki.” (Arifah A. Riyanto, 2003). Penyajian gambar *fashion illustration* dapat dibagi menjadi:

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

Dapat disimpulkan bahwa, *fashion illustration* adalah suatu sajian gambar dengan tujuan mempromosikan suatu desain dengan ukuran untuk dewasa yang biasanya 8 kali tinggi kepala menjadi 10 sampai dengan 11 kali tinggi kepala.

e. *Three Dimention Drawing*

“*Three dimention drawing* merupakan suatu sajian gambar yang menampilkan ciptaan desain busana dengan bahan sebenarnya dibuat dalam tiga dimensi” (Sri Widarwati, dkk, 2000: 79). *Three dimention drawing* biasanya digunakan untuk mempromosikan bahan atau jenis kain tekstil yang baru dari suatu

industri. Selain itu, *three dimension drawing* juga digunakan oleh sebuah butik maupun rumah produksi untuk mempromosikan hasil karyanya. Langkah-langkah menggambar tiga dimensi adalah sebagai berikut :

- 1) Menggambar desain busana diatas proporsi tubuh yang lengkap.
- 2) Menyelesaikan gambar (memberi warna).
- 3) Memotong bahan pada bagian-bagian tertentu, yaitu pada bagian terluar busana, untuk lubang leher, lubang lengan dan batas bawah rok tidak dipotong bagian ini diselesaikan dengan penyelesaian jahitan yang sesungguhnya.
- 4) Menggunting bahan sesuai model ditambah 1 cm untuk penyelesaian gambar. Pada bagian tertentu ditambah beberapa cm untuk menyelesaikan jahitan.
- 5) Menjahit dan menyelesaikan kerung leher, lubang lengan, dan bagian-bagian bawah rok serta melengkapi sesuai desain.
- 6) Memberi lem pada bagian-bagian yang nantinya tertutup bahan.
- 7) Menempelkan kapas sebageaian agar tidak mengenai bahan.
- 8) Memasukkan bahan pada bagian yang terpotong kemudian lem pada bagian buruk (sisi yang tidak terlihat).

- 9) Memasukkan kapas agar terkesan timbul dan tampak lebih menarik. Penambahan kapas menyesuaikan bentuk tubuh dan model.
- 10) Memberi lapisan kertas yang kuat untuk menutupi dan merapikan gambar pada bagian buruk.

Berdasarkan pengertian diatas dapat disimpulkan bahwa *three dimention drawing* adalah teknik penyajian gambar yang menampilkan ciptaan disain busana menggunakan bahan yang sebenarnya dan dibuat dalam tiga dimensi. Tetapi biasanya seorang disainer tidak membuat teknik penyajian disain tersebut, karena cukup memakan waktu.

E. Busana Pesta

1. Deskripsi Busana Pesta

a. Pengertian Busana Pesta

Busana pesta adalah busana yang dikenakan pada kesempatan pesta, dimana pesta tersebut dibagi menurut waktunya yakni pesta pagi, pesta siang dan pesta malam (Prapti Karomah dan Sicilia Sawitri, 1998: 10). Menurut menurut Enny Zuhni Khayati (1998: 3) busana pesta adalah busana yang dikenakan pada kesempatan pesta baik pagi hari, siang hari dan malam hari.

Dapat disimpulkan bahwa busana pesta adalah busana yang dikenakan pada kesempatan pesta baik pesta pagi, pesta siang, pesta sore maupun pesta malam hari, dimana busana yang

dikenakan lebih istimewa dibandingkan dengan busana sehari-hari, baik dari segi bahan, teknik jahit, desain maupun hiasannya.

b. Penggolongan busana pesta

1) Penggolongan busana pesta berdasarkan usia

Menurut Ernawati (2008) penggolongan usia dalam kaitannya dengan berbusana dapat digolongkan menjadi :

a) Busana bayi

Bayi ialah usia 0 sampai 12 bulan, yang pada masa ini masih dalam keadaan rawan penyakit, kulitnya peka terhadap gesekan atau gangguan luar. Sehingga, untuk golongan usia bayi perlu dipilih kain dengan tekstur yang lembut, menyerap air atau keringat.

b) Busana usia kanak-kanak

Masa kanak-kanak ini termasuk di dalamnya golongan usia 1 sampai 6 tahun. Dari perkembangan dan pertumbuhan anak ini apabila dikaitkan dengan busana dapat dipergunakan sebagai salah satu alat yang dapat mengembangkan pengetahuan dan kreativitas anak. Busana yang dapat dipilih untuk golongan usia ini dengan warna yang cerah, boleh mencolok seperti merah, kuning, orange. Untuk usia ini dihindari warna yang redup, yang kusam atau warna gelap tanpa ada aksentu tertentu. Dengan mengenakan busana yang beraneka warna dapat

memperkenalkan mengenai berbagai macam warna kepada anak-anak.

c) Busana usia anak

Yang dimaksud dengan usia anak yaitu usia antara 6 sampai 12 tahun dan biasanya berada pada masa sekolah dasar. Aktivitas anak selain sekolah yaitu mulai banyak keluar rumah seperti pramuka, belajar kelompok dengan teman, kursus musik, dan berenang. Dengan banyak aktivitas sebaiknya mendesain suatu busana yang beragam, dan sesuai dengan aktivitas tersebut. Kain dan model atau corak serta warna akan disesuaikan dengan aktivitasnya yang lebih ringan, menyerap keringat.

d) Busana usia anak remaja

Usia remaja umumnya dimulai saat anak Sekolah Lanjutan Tingkat Pertama (SLTP) yang biasanya disebut remaja awal, sampai dengan Sekolah Lanjutan Tingkat Atas (SLTA), bahkan sampai di awal perguruan tinggi, dan disebut remaja akhir. Masa remaja yaitu antara usia 12 sampai 21 tahun. Secara fisik terjadi perubahan pada dirinya. Pada usia ini umumnya menggunakan model atau warna yang agak mencolok, yang terbaru, yang sedang *trend*. Kain dan model apapun sangat beragam dan kaya warna serta memiliki bahan busana yang lebih beragam.

e) Busana usia dewasa

Usia dewasa berada pada usia 22 sampai 55 tahun. Pada usia dewasa seseorang sudah selayaknya mulai mempunyai kepribadian yang mantap. Demikian juga di dalam desain busana. Busana yang dibuat dapat disesuaikan dengan kegiatan apa yang akan dilakukan. Pemilihan warna untuk orang dewasa akan tergantung pada kepribadian masing-masing. Pada usia ini, warna yang digunakan tidak terlalu berani atau mencolok sehingga mencirikan kedewasaan.

f) Busana untuk masa tua

Yang dimaksud masa tua di sini ialah usia 55 tahun ke atas. Dilihat dari model misalnya untuk pesta, sudah tidak sepatasnya mempergunakan celana bermuda atau begi dengan blus ditalikan di bagian depan. Mendesain model-model busana yang wajar dan pantas untuk orang tua, dapat mempergunakan rok dan blus, bebe/gaun atau kain dan kebaya. Bagi laki-laki dapat memakai pantalon dan safari batik, pantalon dengan kemeja. Warna-warna yang dipilih sebaiknya warna-warna yang tenang, redup, atau yang kusam, seperti krem, coklat, biru tua, hijau tua.

Dari beberapa pengertian di atas dapat disimpulkan bahwa busana tersebut dibuat untuk wanita usia remaja hingga dewasa

yaitu usia berkisar antara 18-30 tahun, karena pada usia ini umumnya menggunakan model busana yang sedang *trend* dan warna agak mencolok.

2) Penggolongan busana pesta berdasarkan kepribadian

Menurut Sri Widarwati (2000) Beberapa tipe kepribadian dan implementasinya dalam busana mulai dari *natural*, *romantik feminin*, *glamour* atau seksi yaitu :

a) *Natural*

Untuk kepribadian *natural*, umumnya sangat senang tampil *casual*, ringan dan sederhana. Bentuk busana yang dibuat sebaiknya menghindari bentuk-bentuk yang terlalu mencolok atau nyentrik, menggunakan garis-garis sederhana dan potongan simple dan leluasa untuk bergerak. Aksesoris yang dikenakan biasanya sangat sederhana, fungsional. menghindari sepatu hak tinggi dan tas yang terlalu besar. Kaos oblong dan kaos polo, setelan rok dan jas model safari, rok span lurus selutut atau sebetis, celana dan rok *jeans*, *cardigan* serta kemeja menjadi pilihan jenis busana yang sesuai dengan kepribadian ini.

b) Tipe perempuan Elegan atau Klasik

Penampilannya dalam pakaian wanita selalu konstan, tidak pernah tampil berlebihan atau sebaliknya. Sangat menyukai penampilan yang rapi. Oleh karena itu,

rancangan busana yang sesuai adalah seperti celana pantaloon kain, kemeja atau blus dengan potongan sederhana, rok span, dan menggunakan warna-warna sederhana seperti putih, hitam, coklat.

c) *Romantik* atau *Feminin*

Kepribadian ini secara tidak sadar harus selalu tampil cantik, sangat menyenangkan hal-hal yang detail dan rinci dalam berbusana atau berperilaku. Jenis busana yang sesuai yaitu seperti rok klok, rok lipit, rok lebar yang menjuntai, gaun panjang bahan renda, gaun potongan *princess*, jas berpeplum serta blus tanpa kerah dan berwarna lembut.

d) Perempuan *Glamour* atau Seksi

Tipe kepribadian ini sering menggunakan busana yang cenderung memperlihatkan bentuk tubuh atau sebagian bentuk tubuh dan selalu memilih aksesoris yang cenderung mencolok. Sehingga desain busana yang dibuat misalnya, legging berkilau dengan atasan tanktop bermotif loreng dengan hiasan gelang emas.

3) Penggolongan busana pesta berdasarkan waktu

Menurut Prapti Karomah dan Sicilia S (1988), ditinjau dari segi waktu busana dapat digolongkan menjadi busana pagi, siang, sore, dan malam.

a) Busana pesta pagi

Busana Pesta Pagi adalah busana yang dikenakan pada kesempatan pesta antara pukul 09.00-15.00.

b) Busana Pesta Sore

Busana pesta sore adalah busana yang dikenakan pada kesempatan sore menjelang malam.

c) Busana Pesta Malam

Busana pesta malam adalah busana yang dikenakan pada kesempatan waktu matahari terbenam sampai waktu berangkat tidur. Pemilihan bahan yang digunakan yaitu bertekstur halus dan lembut, warna yang digunakan lebih menyolok, baik mode ataupun hiasannya lebih mewah.

Berdasarkan beberapa pengertian di atas dapat disimpulkan bahwa busana pesta yang diciptakan termasuk kedalam busana pesta malam, karena pemilihan bahan yang digunakan adalah bahan yang berkualitas bagus dan hiasan pelengkap yang bagus.

c. Karakteristik busana pesta

Pemilihan bahan busana harus memperlihatkan karakteristik busana pesta yang akan dibuat. Karakteristik busana pesta, antara lain:

1) Model/ siluet busana pesta

“Siluet busana pesta adalah struktur pada desain busana yang mutlak harus dibuat dalam suatu desain” (Sri Widarwati, dkk, 2000). “Siluet adalah garis sisi luar atau garis sisi bayangan luar dari sebuah model busana atau pakaian yang dapat dikelompokkan menjadi garis bayangan luar atau siluet (*silhouette*) A, I, H, Y, S, T, O, X, V” (Arifah A. Riyanto, 2003). Berikut siluet busana berdasarkan Huruf, yaitu :

- a) Siluet A : pada busana bagian atas kecil dan semakin melebar di bagian bawah, sehingga terlihat seperti huruf A.
- b) Siluet I
- c) Siluet S
- d) Siluet H
- e) Siluet Y
- f) Siluet L
- g) Siluet Bustle

Berdasarkan uraian di atas disimpulkan bahwa siluet yang digunakan dalam busana pesta malam adalah siluet A, yang pada busana bagian atas kecil dan semakin melebar di bagian bawah, sehingga terlihat seperti huruf A.

2) Bahan busana pesta

Penggunaan bahan untuk busana pesta malam dibuat dari bahan-bahan yang bertekstur lebih lembut dan halus. Selain itu, menggunakan bahan yang melangsai dan warna yang

mencolok. Menurut Enny Zuhni Khayati (1998), ada empat hal yang perlu diperhatikan dalam pemilihan bahan busana, antara lain:

- a) Bahan sesuai dengan model desain.
- b) Bahan sesuai dengan kondisi si pemakai.
- c) Bahan sesuai dengan kesempatan si pemakai.

3) Warna Bahan

Warna dapat mencerminkan perasaan hati si pemakai busana. Warna busana dan warna kulit mempunyai hubungan yang sangat erat. “Pemilihan warna bahan untuk pesta malam sebaiknya dipilih warna yang agak tua, misalnya hitam, biru tua, coklat tua, merah, dan lain-lain“ (Prapti Karomah, 1990).

Dari pengertian di atas dapat dijelaskan bahwa, untuk memilih warna dalam pembuatan busana pesta malam sebaiknya memilih warna yang mencolok.

4) Tekstur Bahan Busana

Menurut Sri Widarwati, dkk (2000: 14), “tekstur adalah sifat permukaan dari suatu benda yang dapat dilihat dan dirasakan”. Sifat-sifat permukaan tersebut antara lain kaku, lembut, kasar, halus, tebal, tipis, dan tembus terang (*transparent*). Pengertian tekstur tidak saja terbatas pada keadaan permukaan benda, tetapi juga menyangkut kesan yang timbul dalam perasaan dari apa yang terlihat pada permukaan

benda. Tekstur busana ikut berperan dalam penampilan suatu busana. Untuk mendapatkan keselarasan dalam tekstur maka perlu diketahui tekstur bahan untuk busana pesta malam biasanya lembut, bahan melangsai, mengkilap, dan menggunakan bahan yang berkualitas.

Berdasarkan pengertian di atas dapat disimpulkan bahwa, tekstur yang digunakan untuk busana pesta malam adalah tekstur yang menggunakan bahan yang berkualitas tinggi, karena pengguna busana pesta cenderung menginginkan tampil sebaik mungkin, berbeda dengan busana yang digunakan untuk beraktivitas setiap hari.

2. Bahan Busana

“Bahan yang digunakan untuk busana pesta biasanya dipilih bahan-bahan yang berkualitas tinggi dan mampu menimbulkan kesan mewah. Bahan-bahan tersebut antara lain bahan yang tembus terang seperti bahan brokat, tile, organdi, sifon dan lain – lain .” (Enny Zuhni Khayati, 1998:2). Busana pesta yang digunakan pada umumnya adalah bahan yang berkilau, bahan tembus terang, mewah dan mahal setelah dibuat. Berdasarkan pengertian pemilihan bahan di atas kain yang digunakan untuk membuat busana pesta malam antara lain sebagai berikut:

1) Bahan tenun ikat Ngada

Bahan yang digunakan untuk membuat kain tenun ikat beberapa diantaranya ada yang menggunakan katun dan sutra. Bahan ini memiliki sifat tekstur permukaannya halus, tidak panas bila dikenakan, dan mampu menyerap warna alam dengan baik. Pada pembuatan busana ini bahan tenun ikat digunakan pada bahan utama blus dan kulot.

2) *Organza*

Bahan yang digunakan untuk membuat kain *organza* yaitu serat *polyester* dan nilon. Bahan ini memiliki tekstur agak kaku dan mengkilat sehingga sering disebut bahan kaca. Bahan ini tidak panas ketika dikenakan. Selain itu tekstur yang ringan dan kaku membuat bahan ini tidak mudah kusut ketika dikenakan. Penggunaan *organza* membuat pakaian terlihat lebih bervolume, serta tekstur yang halus membuat pakaian menjadi terlihat mewah dan elegan. Pada pembuatan busana ini bahan *organza* digunakan pada bahan utama *cardigan*.

3) Katun Ima

Bahan yang digunakan untuk membuat menggunakan serat. Bahan ini memiliki sifat yang dingin, dan mudah menyerap keringat. Pada pembuatan busana ini bahan katun Ima digunakan pada *furing* blus.

3. Pola Busana

Pola dasar adalah pola yang dibuat dengan menggunakan ukuran dan sistematika tertentu. Sedangkan yang dimaksud dengan pola

busana adalah pola pengembangan dari pola dasar sesuai model yang diinginkan.

“Pola merupakan bagian awal dalam pembuatan busana, pola yang digunakan untuk membuat busana terdapat beberapa sistem antara lain: pola *system myneke*, pola sistem *charmant*, pola *system muhawa*, pola *system so en*, pola *system dress making*, dan pola *system praktis*.” (Widjiningsih dkk, 1994).

Menurut Widjiningsih (1994) metode pembuatan pola busana terdiri dari dua macam yaitu :

a. *Drapping*

“*Drapping* adalah cara membuat pola tau busana dengan meletakkan kertas tela sedemikian rupa diatas badan seseorang yang akan dibuatkan busananya mulai dari tengah muka menuju ke sisi dengan bantuan jarum pentul. Untuk memperoleh bentuk yang sesuai dengan bentuk badan diberikan lipit pantas (kupas). Metode *drapping* ini hanya dapat dikerjakan untuk orang lain dan banyak dilakukan sebelum konstruksi pola berkembang.” (Widjiningsih dkk, 1994).

b. Kontruksi pola Muhawa

“Kontruksi pola adalah pola yang dibuat berdasarkan ukuran yang dari bagian-bagian yang diperhitungkan secara matematis dan gambar pada kertas sehingga tergambar bentuk

badan muka dan belakan, rok dan lain-lainnya.” (Widjiningsih dkk, 1994).

Pada pembuatan pola konstruksi, pola konstruksi dibuat melalui dua tahap, yaitu:

1) Pola Dasar

Pola dasar adalah kutipan bentuk badan manusia yang asli, atau pola yang belum diubah. Pola dasar badan terdiri dari pola bagian atas dari bahu sampai pinggang biasanya disebut dengan pola dasar muka dan belakang. Pola bagian bawah dari pinggang sampai lutut atau mata kaki, biasa disebut pola rok muka dan belakang. Adapun pola badan atas yang menjadi satu dengan pola badan bawah biasa disebut dengan pola dasar gaun.

2) Pecah Pola

Pecah pola adalah menyesuaikan mode atau desain pada gambar pola dengan contoh yang dikehendaki, kemudian memisahkan bagian-bagian model menjadi pola-pola yang siap dijadikan petunjuk untuk menggunting pola padan.

“Beberapa sistem polanya adalah Danckaerts, Charmant atau Wielsma, Muhawa, JHC. Meyneke, Cuppens Geur, *dressmaking*, Soen, practice, IPBI Kartini dan lain sebagainya.” (Widjiningsih, 1994). Hal-hal yang perlu

diperhatikan dalam pembuatan pola konstruksi agar hasilnya baik, yaitu :

- a) Cara pengambilan ukuran harus dilakukan dengan teliti dan tepat menggunakan penterbangan.
- b) Dalam menggambar bentuk-bentuk lengkung seperti garis kerah, garis lengan harus luwes. Biasanya untuk memperoleh garis yang luwes dibantu dengan penggaris lengkung. Misalnya penggaris panggul, penggaris kerung lengan dan kerung leher.
- c) Penghitungan dari ukuran yang ada dilakukan dengan teliti dan cermat.

Berdasarkan beberapa sistem pembuatan pola di atas, pola yang digunakan untuk pembuatan busana pesta malam adalah sistem Konstruksi. Kelebihan dari menggunakan pembuatan pola sistem Konstruksi yaitu untuk mempersingkat waktu, karena pembuatan pola sistem konstruksi lebih cepat di bandingkan dengan sistem pembuatan pola yang lain. Juga disebabkan karena tubuh model yang ramping dan tinggi dan tidak memerlukan pecah pola yang rumit.

Dalam membuat pola konstruksi diperlukan ukuran-ukuran badan dan pada saat mengambil ukuran hendaknya memperhatikan orang yang akan diukur dan barang-barang yang dapat menyebabkan ukuran kurang tepat ditanggalkan. Mengambil ukuran merupakan tahap awal dalam pembuatan busana, dan dengan pengambilan ukuran ini harus

dilakukan dengan cermat karena ukuran akan menentukan hasil akhir sebuah busana.

Saat akan mengambil ukuran, model atau orang yang diukur harus menggunakan busana seminim mungkin atau yang pas dengan badan, berdiri dengan sikap tegak lurus supaya ukuran yang diambil tepat.

Berikut adalah cara mengambil ukuran pada bagian-bagian badan:

- 1) Lingkar Badan
- 2) Lingkar Pinggang
- 3) Lingkar Leher
- 4) Lebar Dada
- 5) Panjang Dada
- 6) Panjang Sisi
- 7) Lebar Bahu
- 8) Panjang Lengan
 - a) Lengan Pendek
 - b) Lengan Panjang
- 9) Lingkar Kerung Lengan
- 10) Lingkar Pangkal Lengan
- 11) Tinggi Kepala Lengan
- 12) Lingkar Lengan
- 13) Lingkar Pergelangan Lengan
- 14) Jarak Payudara
- 15) Tinggi Puncak

- 16) Ukuran Pemeriksa
- 17) Panjang Punggung
- 18) Lebar Punggung
- 19) Panjang Rok
- 20) Lingkar Pinggul

Dalam membuat pola konstruksi, tanda-tanda pola juga harus diperhatikan, seperti garis tepi pola badan depan diberi warna merah, dan garis tepi pola badan belakang diberi warna biru. Garis tengah muka dan tengah belakang yang menunjukkan lipatan kain digambar dengan garis titik (.....). garis pertolongan digambar dengan garis garis pendek (-----). Arah benang panjang kain pada pola atau disebut arah serat digambar dengan garis panah (→). Tanda lipit pada pola digambar dengan bentuk dua garis diagonal berlawanan arah yang bertemu (∨). Sedangkan bagian pola yang bertumpukan digambar dengan garis zigzag (∨∨∨∨∨).

4. Teknologi Busana

Busana yang berkualitas tinggi umumnya lebih banyak menggunakan cara manual dengan tangan pada proses pengerjaannya, seperti pengeliman, penyelesaian kampuh, penyelesaian lapisan, sehingga memakan waktu yang relatif lama dan membutuhkan ketelatenan. Teknologi busana terdiri dari :

- a. Teknologi Penyelesaian Tiras (kampuh)

Menurut Nanie Asri Yulianti (1993:4) kampuh adalah kelebihan jahitan atau tambahan jahitan untuk menghubungkan dua bagian dari busana yang dijahit. Misalnya menghubungkan bahu depan dengan bahu belakang, sisi depan dengan sisi belakang.

Kampuh ada dua macam yaitu :

1) Kampuh buka

Kampuh buka adalah kelebihan jahitan yang dihubungkan dua bagian dari busana yang dijahit secara terbuka.

Cara menjahitnya yaitu :

- a) Kampuh–kampuh yang akan dijahit disatukan, kemudian dijahit dengan jarak sedang tepat pada garis pola.
- b) Kampuh yang sudah dijahit dibuka dan dipres dengan setrika.

Macam–macam penyelesaian kampuh buka antara lain :

- a) Kampuh buka diselesaikan dengan obras, yaitu menyelesaikan di sepanjang pinggiran tiras diselesaikan dengan diobras. Cara ini pada saat sekarang banyak dipakai terutama untuk busana wanita dan busana pria (celana pria).
- b) Kampuh buka diselesaikan dengan setik mesin, yaitu penyelesaian tiras dengan cara melipat kecil pinggiran tersebut .

- c) Kampuh buka diselesaikan dengan rompok, yaitu penyelesaian tiras dijahit dengan kain serong tipis, dilipat dan disetik .
 - d) Kampuh buka diselesaikan dengan tusuk balut, yaitu penyelesaian tiras di sepanjang pinggiran diselesaikan dengan tusuk balut.
 - e) Kampuh buka diselesaikan dengan tusuk festoon, yaitu penyelesaian tiras di sepanjang pinggiran diselesaikan dengan tusuk feston.
- 2) Kampuh tutup

Menurut Nanie Asri Yulianti (1993) Kampuh tutup adalah kampuh yang kelebihan jahitan dari dua bagian kain tidak terbuka, melainkan dijadikan satu. Cara penyelesaian kampuh tutup ini antara lain :

a) Kampuh balik

Kampuh balik ini biasanya dipakai untuk menyelesaikan pakaian anak, pakaian dalam wanita, pakaian wanita dewasa yang dibuat dari bahan tembus terang. Kampuh balik ada tiga macam, yaitu kampuh balik biasa, kampuh balik semu, dan kampuh balik yang diubah/ digeser.

b) Kampuh pipih

c) Kampuh Perancis

d) Kampuh sarung

Berdasarkan pengertian di atas dapat disimpulkan bahwa penyelesaian tiras yang digunakan dalam pembuatan busana pesta malam adalah kampuh buka diselesaikan dengan rompok di som untuk bagian blus dan kulot. Sedangkan kampuh cardigan diselesaikan dengan kampuh balik.

b. Teknologi Pelapisan (*Lining*)

Menurut Ernawati (2008). *Lining* adalah kain pelapis yang berfungsi sebagai pelapis busana dan penutup jahitan, sehingga busana Nampak rapi baik dari bagian luar maupun bagian dalam. *Lining* biasanya disebut sebagai vuring. Dalam pemilihan bahan untuk lining, harus memenuhi syarat-syarat antara lain :

- 1) Tahan lama sesuai dengan bahan pokok.
- 2) Tidak tembus terang.
- 3) Tidak luntur tahan obat dalam proses *dry cleaning*.
- 4) Warna cocok atau selaras dengan bahan pokoknya.

Pemilihan *lining* harus disesuaikan dengan bahan pokok, bentuk busana , warna busana serta memiliki karakter hampir sama dengan bahan pokoknya. Teknik pemasangan *lining* ada dua yaitu :

- 1) Teknik lepas yaitu teknik pemasangan antara bagian bahan utama dengan lining dijahit sendiri-sendiri, namun pada bagian tertentu dijahit menjadi satu untuk menyatukan kedua bagian

tersebut . Misalnya ,rok yang berfuring lepas disatukan pada ban pinggang.

- 2) Teknik lekat yaitu teknik pemasangan antara bahan utama dengan lining dijahit menjadi satu , biasanya di gunakan untuk menjahit bahan – bahan transparan.

c. Teknologi *Interfacing*

Menurut Ernawati (2008). *Interfacing* adalah bahan yang dipergunakan untuk memberikan bentuk nampak rapi. Bagian yang perlu diberi *interfacing* adalah bagian kerah, lapel kerah, punggung dan lidah tengah muka. *Interfacing* terdapat dua macam yaitu *Interfacing* dengan perekat dan tanpa perekat.

Berdasarkan pendapat diatas pelapisan atau lining adalah kain pelapis yang berfungsi sebagai pelapis busana untuk menutup jahitan pada busana yang berbahan tipis agar tampak rapi baik dari bagian dalam maupun luar.

d. Teknologi pengepresan

Menurut Ernawati (2008). Pengepresan adalah suatu metode atau cara yang dilakukan untuk mendapatkan hasil jahitan yang rapi. Ada tiga waktu dalam proses pengepresan yaitu sebelum memotong, selama penjahitan dan setelah pakaian selesai dijahit.

Langkah-langkah pengepresan menurut M.H. Wanchik(2000) yaitu sebagai berikut :

- 1) Sebelum menyetrika, perhatikan dulu jenis kain apakah tahan panas atau tidak.
- 2) Pada saat menyetrika, sebaiknya dilapisi dengan kain katun atau kertas agar tidak mengkilap atau meninggalkan bekas (belang). Untuk hasil yang lebih baik, basahi bahan dengan air pada bagian yang akan disetrika.
- 3) Pada saat menyetrika bagian yang cembung, masukkan bantalan kayu dibawahnya agar bagian tersebut menjadi licin menurut bentuknya. Untuk bagian yang cekung, gunakan bagian ujung setrika untuk mengepres.

Pengepresan sangat berpengaruh terhadap penampilan busana, dengan pengepresan yang baik maka hasil jahitan suatu busana akan terlihat lebih rapi dan baik jatuhnya. Oleh sebab itu, tiap proses menjahit, sebaiknya kampuh dipres dengan rapi.

5. Hiasan Busana

Menurut Widjiningsih (1982) desain hiasan adalah desain yang berfungsi untuk memperindah permukaan bendanya. yang dimaksud benda disini adalah busana (pakaian) serta lenan rumah tangga. Desain hiasan (*decorative design*) pada busana mempunyai tujuan untuk menambah keindahan desain struktur atau siluet. Desain hiasan berupa kerah renda, sulaman, kancing dan bisban. Adapun syarat desain hiasan untuk busana, antara lain sebagai berikut :

- a. Hiasan digunakan secara terbatas atau tidak berlebihan.
- b. Letak hiasan disesuaikan dengan bentuk strukturnya.
- c. Hiasan harus cocok dengan bahan desain strukturnya dan sesuai dengan cara pemeliharannya.

Hiasan yang digunakan untuk memperindah busana pesta malam pada disain adalah hiasan bordir yang dilekatkan pada tepian *cardigan*.

Ada dua jenis bordir berdasarkan cara pengerjaannya, yaitu :

- a. Bordir manual

Bordir manual atau biasa disebut dengan bordir tangan merupakan teknik bordir yang dimana pengerjaannya masih menggunakan mesin jahit biasa dan teknik pembuatan hiasannya masih menggunakan tangan. Untuk jenis bordir yang satu ini jenis tusukannya lebih bervariasi. Tentunya hasil dari bordir manual ini kurang rapi karena kerapatan benang yang berbeda.



Gambar 5. Desain Motif Bordir Manual lebar 10cm.



Gambar 6. Desain motif bordir manual lebar 5cm.

b. Bordir komputer

Bordir Komputer sendiri tentunya dikerjakan oleh mesin bordir yang terhubung dengan komputer yang sebelumnya telah disetting program bordir dengan bentuk ataupun tulisan yang akan di bordir menggunakan mesin bordir tersebut. Untuk jenis bordir ini dikerjakan oleh operator yang bertugas untuk mengatur keseluruhan proses bordir. Hasil dari bordir komputer ini dijamin rapi karena sifat mesin yang konsisten dan teliti. Bordir komputer ini lebih cocok digunakan untuk pembuatan bordir dalam skala yang sangat besar.

Dalam tahap pengerjaan bordir komputer pertama-tama yakni pembuatan program gambar yang biasanya disebut dengan film pancing, lalu film pancing disimpan dalam file kecil dengan nama tertentu dengan format tertentu sesuai dengan mesin . Setelah film pancing selesai kemudian film tersebut dimasukkan kedalam head mesin bordir komputer, dan operator mesin akan menyesuaikan dan mengatur margin, warna benang serta letak bahan yang akan dibordir, kemudian proses bordir dapat dilakukan.

F. Pergelaran Busana

Kegiatan pagelaran busana biasa disebut dengan istilah *fashion show* merupakan suatu kegiatan yang diselenggarakan oleh perancang mode dengan tujuan menampilkan karya busananya yang dikenakan para model

diatas panggung. Menurut Sri Widarwati (2000) tujuan peragaan busana yaitu :

1. Mempromosikan suatu hasil karya atau kreasi baju dari desainer.
2. Sebagai sarana hiburan.
3. Mengumpulkan dana bagi badan sosial.

Pagelaran busana 2018 ini mengangkat tema besar *Movitsme* yang memiliki arti pergerakan menuju perubahan positif untuk menemukan jati diri para generasi milenial yang selalu haus dalam mencari, mengembangkan dan mengakualisasi diri dalam sebuah karya yang terpacu oleh perkembangan teknologi. Tema *Movitsme* mengacu pada *Women's Spring / Summer 2018 Trend Direction* yaitu sebagai visualisasi dalam sebuah masa dimana wanita saat ini memiliki karakter yang kuat dan mampu membawa perubahan pada dunia.

Pada masa ini, sejalan dengan perkembangan zaman dan teknologi yang semakin pesat, peran wanita belakangan ini pada perkembangan teknologi dan ekonomi semakin maju dan berkembang. Wanita saat ini cenderung memilih mendalami minat dan bakat yang dimiliki, dan memvisualisasikan karakter dirinya ke dalam penampilannya. Berani membawa perubahan pada dunia dengan menyandingkan tradisi dan teknologi yang berkembang. *Movitsme* berarti sebagai visualisasi dalam sebuah masa dimana wanita saat ini memiliki karakter yang kuat dan mampu membawa perubahan pada dunia. Penyelenggaraan pagelaran

meliputi tahap persiapan, pelaksanaan dan evaluasi. Pada tahap persiapan yang dilakukan yaitu pembentukan panitia serta pembagian tugas masing-masing yang diperlukan dalam persiapan. Pagelaran busana yang akan dilaksanakan diperkirakan menghabiskan dana yang tidak sedikit. Oleh karena itu panitia gelar busana menggalang dana dari iuran mahasiswa, sponsor dan dana penjualan tiket.

Pagelaran tersebut akan dilaksanakan pada tanggal 11-April-2018 bertempat di Auditorium UNY. Pagelaran busana tersebut menggunakan panggung berbentuk T dengan *backdrop* menyerupai bentuk gerbang dengan filosofi agar penyelenggara, peserta maupun pelaku usaha busana termasuk mahasiswa agar dapat menyaring budaya dan teknologi yang masuk sehingga dapat bermanfaat bagi generasi sekarang dan yang akan datang. Filosofi tersebut mengacu pada tema besar pagelaran busana yaitu *Movitsme*.

Pada konsep *lighting* digunakan lampu parlet dan lampu follow berwarna putih guna memperlihatkan busana yang diperagakan secara detail. Letak audience berada di sisi kanan, kiri, depan dan tribun panggung. Musik pagelaran dibuat semenarik mungkin disesuaikan dengan busana yang diperagakan.

1. Pengertian pagelaran busana

“Gelar busana adalah pameran mode busana yang asalnya adalah ingin memamerkan ide-ide hasil rancangan para perancang mode busana.” (Sri Widarwati, 2000). Sedangkan 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 beberapa pendapat diatas dapat disimpulkan bahwa pergelaran busana adalah pameran mode busana yang dilakukan oleh desainer atau pengusaha untuk memamerkan ide-ide atau gagasan baru yang diharapkan dapat diterima oleh masyarakat dengan tujuan mempromosikan suatu produk busana. Produk-produk busana diperagakan oleh para model hidup atau peragawati.

2. Tujuan penyelenggaraan

Adapun tujuan dari sebuah peragaan busana menurut Sri Widarwati (2000) adalah bertujuan untuk :

- a. Memberikan hiburan.
- b. Mencari dana untuk kegiatan tertentu.
- c. Untuk tujuan promosi barang dagangan, dalam hal ini meliputi:
 - 1) Barang dagangan berupa ciptaan baru dalam dunia fashion.
 - 2) Barang dagangan berupa hotel, restoran, dan lain-lain.
 - 3) Barang dagangan berupa produk baru.
 - 4) Barang dagangan berupa pola-pola jadi dari pabrik pola.
 - 5) Barang dagangan berupa alat make-up, perhiasan dan lain-lain.

Adapula manfaat yang bisa didapat dari mengadakan peragaan busana antara lain :

- a. Sebagai wahana belajar keorganisasian dalam bentuk kepanitiaan pagelaran busana.
- b. Melahirkan desainer-desainer muda yang profesional di bidangnya.
- c. Memperkenalkan sebuah hasil karya perancang busana kepada masyarakat. (Sri Widarwati, 2000)

3. Konsep pagelaran

a. *Style*

Menurut Sri Ardianti Kamil (1986) "tanpa penyelenggaraan show juga memegang peran penting , kita harus memperhatikan siapa yang akan diundang tempat pagelaran busana juga bergantung dengan busana yang akan dipamerkan "Tempat pagelaran dapat dilakukan didalam ruangan (*indoor*) maupun di luar ruangan (*out door*). Kebutuhan tempat dapat disesuaikan dengan bentuk pagelaran. Jika memang tempat pagelaran direncanakan untuk menampung penonton yang banyak/ secara massal (bentuk konser), dapat dilakukan di luar ruangan. Sedangkan jika jumlah penonton dibatasi dengan tiket maupun dengan undangan (musik chamber atau musik kamar), pagelaran dapat dilakukan didalam ruangan. Penataan ruang harus memiliki kaidah-kaidah, antara lain sebagai berikut :

- 1) Keindahan dan kerapian tempat.
- 2) Nilai artistik yang tinggi.

3) Kenyamanan dan keamanan, baik untuk peserta, panitia, maupun penonton.

b. Tata letak panggung

Panggung merupakan suatu ruang yang secara mendasar merupakan sarana penentu dalam mencapai tujuan dari sebuah pagelaran. Jenis dan tempat pagelaran merupakan salah satu hal yang penting. Berdasarkan pengertian diatas panggung merupakan tempat yang mendasar dalam suatu pagelaran dan tempat untuk mempertunjukan sesuatu kepada penonton.

Panggung dibedakan menjadi tiga macam yaitu :

1) Panggung Arena

Panggung ini disajikan pada tempat yang letaknya sama tinggi atau lebih rendah dari penonton. Dalam konsep panggung tersebut penonton duduk melingkari panggung sehingga penonton dapat sangat dekat dengan panggung dan model. Set penataan panggung arena digunakan dalam pertunjukan sirkus, adapun pertunjukan busana yang menggunakan panggung model ini namun masih jarang ditemukan.

2) Panggung Tertutup (*Proscenium*)

Panggung tertutup adalah tempat pertunjukan yang hanya dapat dilihat dari arah depan dan diberi dinding atau bingkai, bingkai atau korden inilah yang arah model dengan penonton

yang menyaksikan pementasan dalam satu arah. Set penataan panggung tertutup sering pula digunakan dalam pertunjukan drama, namun banyak juga yang menggunakannya dalam pertunjukan busana.

3) Panggung Terbuka

Merupakan tata panggung tanpa adanya dinding keliling. Berbagai variasi dapat digunakan untuk memperlihatkan pertunjukan di tempat terbuka (*outdoor*), di dalam ruangan (*indoor*) atau ditempat yang landai dimana penonton berada di area yang lebih bawah dari panggung tersebut. Pada panggung jenis ini paling sering digunakan dalam acara *fashion show* dimana dalam panggung ini terdapat area background dimana model keluar dan masuk, dan penonton dapat lebih jelas melihat busana yang diperagakan oleh model.

Catwalk sangat bervariasi menurut tinggi dan ukurannya, dalam menentukannya perlu dipertimbangkan :

- a) Pemilihan tempat untuk masuk ke area *background* dari ruang ganti (*dressing area*).
- b) Berjalan di *catwalk* sesuai rute.
- c) Tinggi, ukuran dan bentuk sangat berhubungan dengan jarak pengelihatannya dan pendengaran penonton
- d) *Catwalk* dibuat dalam berbagai bentuk, namun bentuk yang umum digunakan yaitu T, I, H, Y, U atau Z.

Dalam pagelaran busana dengan tema *Movitsme* ini menggunakan tata panggung terbuka dengan bentuk panggung T.

c. *Lighting*

Lighting adalah penataan peralatan pencahayaan untuk menerangi panggung untuk mendukung sebuah pementasan atau pagelaran, tanpa adanya pencahayaan maka pagelaran tidak akan terlihat oleh penonton.

Fungsi dari *lighting* menurut Adi Model (2009) *lighting* atau tata cahaya memiliki fungsi sebagai berikut:

- 1) Penerangan
- 2) Penciptaan Suasana
- 3) Penguat Adegan
- 4) Kualitas Pencahayaan
- 5) Sebagai Efek Khusus Dalam Pementasan

Pembuatan pencahayaan yang baik akan dapat membuat objek utama tampak menonjol dari objek-objek lain di sekelilingnya.

Cahaya memiliki beberapa karakteristik , yaitu:

- 1) *Standard Reflector*
- 2) *Softbox*
- 3) *Silver Umbrella*
- 4) *White Umbrella*
- 5) *Snoot*

d. Tata Suara

Tata Suara adalah efek dari suara yang dihasilkan untuk member kesan hidup pada suatu pertunjukan. Pemberian musik bertujuan :

- 1) Untuk memperkuat jiwa atau seni yang ada didalam suatu busana.
- 2) Suasana didalam suatu pertunjukan.
- 3) Memberikan pertolongan pada model dalam mengatur langkah nya sesuai dengan tempo lagu serta memeriahkan acara pertunjukan.

4. Proses penyelenggaraan

Pertunjukan dapat berhasil dengan baik apabila mendapat persiapan yang matang. Untuk dapat mencapai keberhasilan yang optimal maka diperlukan adanya suatu persiapan yang meliputi:

a. Menentukan Tujuan pertunjukan

Berikut adalah beberapa tujuan pertunjukan :

- 1) Memberikan hiburan kepada masyarakat.
- 2) Menumbuhkan motivasi untuk berkarya.
- 3) Memperingati hari-hari besar
- 4) Melestarikan budaya.
- 5) Sebagai sarana apresiasi.
- 6) Untuk kegiatan amal/social

b. Fungsi Pergelaran

Pagelaran mempunyai fungsi baik secara langsung maupun tidak langsung. Manfaat yang langsung adalah sarana untuk berkreasi diri. Sedangkan manfaat tidak langsung nya adalah dapat untuk mengembangkan dan menambah kehalusan budi pekerti. Fungsi pagelaran secara umum adalah sebagai berikut:

- 1) sebagai sarana pengembangan bakat.
- 2) sebagai media ekspresi.
- 3) sebagai media apresiasi.
- 4) Sebagai media komunikasi

c. Pembentukan Panitia

Dalam menyelenggarakan pagelaran busana diperlukan suatu organisasi. Organisasi ini dapat diartikan dalam arti statis dan arti dinamis. Dalam arti statis organisasi dapat diartikan sebagai wadah, sedangkan dalam arti dinamis organisasi dipandang sebagai suatu sistem atau kegiatan yang dilakukan oleh pimpinan untuk merumuskan tujuan, mengadakan pembagian kerja ke dalam, melimpahkan wewenang dan tanggung jawab kepada masing-masing organisasi yang menjadi bawahannya (Ibnu Syamsi, 2004).

Peragaan busana memerlukan sebuah kepanitiaan yang terbagi ke dalam beberapa divisi yang memiliki tugas masing-masing.

Adapun syarat-syarat agar pembentukan kepanitiaan berjalan dengan baik (Ibnu Syamsi, 2004) adalah :

- 1) Setiap anggota diberi tahu tugas dan kedudukan dalam proses pengambilan keputusan atau dalam pemecahan masalah.
- 2) Setiap anggota disadarkan akan keterikatan untuk menjalankan tugasnya dalam kepanitiaan sampai selesai.
- 3) Anggota panitia hendaknya dilatih bekerja sama dalam satu proses kegiatan dan memiliki kemahiran mengadakan hubungan antar pribadi yang baik.
- 4) Anggota panitia tidak boleh merasakan adanya perbedaan antara atasan dan bawahan tetapi merupakan tim yang sama kedudukannya.
- 5) Ketua panitia harus mempunyai jiwa kepemimpinan yang tinggi yang mampu menggerakkan kerja sama antar anggotanya.
- 6) Jadwal dan pembahasan supaya diberitahukan sebelumnya kepada para anggota.
- 7) Bantuan dan dukungan hendaknya diberikan oleh pimpinan yang akan mengatur pelaksanaan keputusan yang telah dibuat panitia.

8) Anggota seharusnya memupuk hubungan yang lebih baik lagi antara satu anggota dengan anggota yang lain.

Susunan dalam panitia pagelaran meliputi mahasiswa-mahasiswa yang memiliki tugas dan fungsi masing-masing sesuai dengan struktur kepanitiaan yang akan dibentuk.

d. Penentuan tema

Penentuan tema bisa didasarkan pada jenis peristiwa monumental seperti, ulang tahun sekolah, perpisahan sekolah, dan lain sebagainya. Karena tema adalah ide dasar pokok pagelaran, maka setidaknya sebelum mengadakan pagelaran, perlu adanya analisa latar belakang terjadinya peristiwa yang dapat diangkat menjadi tema dengan persyaratan sebagai berikut:

- 1) Aktual
- 2) Singkat dan jelas
- 3) Waktunya terbatas.

e. Pembuatan proposal

Setelah tema terbentuk, kemudian menyusun proposal yang memiliki banyak fungsi seperti, sumber pencarian dana/sponsor, pemahaman program dan rencana pelaksanaan. Proposal itu sendiri memiliki arti sebagai rencana yang dituliskan dalam bentuk rancangan kerja. Bentuk isi proposal terdiri dari:

- 1) Nama kegiatan, yang dimaksud adalah judul atau nama apa yang dipakai dalam pertunjukan.
- 2) Latar belakang, yaitu dasar apa yang digunakan sehingga program pertunjukan tersebut dapat terlaksana.
- 3) Dasar pemikiran, yaitu memuat hal-hal surat-surat keputusan atau program yang akan dipakai sebagai dasar acuan dalam kegiatan.
- 4) Pelaksanaan, yaitu memuat waktu kapan dilaksanakan hari, tanggal, waktu, dan tempat.
- 5) Pelaksana, yaitu memuat susunan kepanitiaan.
- 6) Anggaran, yaitu memuat rencana anggaran yang akan digunakan selama pertunjukan berlangsung.
- 7) Acara, yaitu memuat susunan acara yang akan ditampilkan.
- 8) Lain-lain, dapat diisi dengan surat-surat yang mendukung pelaksanaan.
- 9) Penutup, berisi kata penutupan dari proposal tersebut.
Diakhiri proposal dibubuhi tanda tangan kedua panitia dan instansi.

f. Menyusun Jadwal Pertunjukan dan Susunan Acara

Susunan penjadwalan kegiatan pertunjukan, meliputi hal-hal sebagai berikut :

- 1) Menyiapkan busana yang akan ditampilkan
- 2) Koordinasi terhadap model

- 3) Mengadakan General Repetition atau gladi bersih.
- 4) Melakukan checking akhir terhadap kesiapan pagelaran baik dari panitia, model serta tempat pagelaran.
- 5) Membuat draft penampilan atau susunan acara.

Apabila penjadwalan pagelaran telah selesai dibuat, langkah selanjutnya adalah menyusun acara pagelaran. Untuk membuat susunan acara pagelaran, harus diketahui dengan jelas tentang :

- 1) Waktu pelaksanaan
- 2) Waktu yang dibutuhkan para model memperagakan busana dan jenis busana yang akan diperagakan.
- 3) Urutan acara dengan penampilan waktu (menit) yang digunakan.

Setelah acara telah selesai disusun, kemudian yang diperlukan sebelum waktu pagelaran adalah menata tempat yang akan digunakan. Penataan ruang melibatkan seksi perlengkapan dan dekorasi bekerja sama dengan anggota-anggota yang lain. Penataan ruang harus memiliki kaidah-kaidah, antara lain sebagai berikut :

- 1) Keindahan dan kerapian tempat.
- 2) Kenyamanan dan keamanan, baik untuk peserta, panitia, maupun penonton.
- 3) Nilai Artistik yang tinggi.

Tempat pagelaran dapat dilakukan didalam ruangan (*indoor*) maupun di luar ruangan (*out door*). Kebutuhan tempat dapat disesuaikan dengan bentuk pagelaran. Jika memang tempat pagelaran direncanakan untuk menampung penonton yang banyak/ secara massal (bentuk konser), dapat dilakukan di luar ruangan. Sedangkan jika memang penonton dibatasi dengan tiket maupun dengan undangan pagelaran dapat dilakukan didalam ruangan.

5. *Ticketing*

Tiket adalah sebuah alat tukar sebagai tanda bukti bahwa seseorang sudah membayar untuk menyaksikan sebuah pertunjukan. Dalam proses ticketing ada beberapa cara yaitu *on the spot*, pembelian langsung saat acara lewat perantara telekomunikasi misalnya, lewat *contact personal*, radio dan lain-lain tergantung dengan pihak yang bekerjasama dengan acara tersebut.



Gambar 7. Tiket *Movitsme*.

BAB III

KONSEP PENCIPTAAN KARYA

A. Konsep Penciptaan Desain

Proses penciptaan desain sangat berarti dalam karya busana pesta malam dengan sumber ide busana penari upacara adat Reba Ngada digunakan beberapa tahapan yaitu penggambaran sumber ide, penggambaran trend dan karakteristik pemakai dan penerapan unsur dan prinsip desain dengan disertai teknik penyajian gambar *moodbord* pengembangan sumber ide sehingga menghasilkan suatu karya yang baru dan berbeda.

Berikut ini dijelaskan beberapa tahapan yaitu penciptaan desain penggambaran tema atau konsep, penggambaran dalam penciptaan busana pesta malam antara lain:

1. Implementasi Tema *Movitsme*

Sesuai dengan tema pergelaran busana 2018 yaitu bertema “*Movitsme*” merupakan pergerakan menuju perubahan positif untuk menemukan jati diri para generasi milenial yang selalu haus dalam mencari, mengembangkan dan mengakualisasi diri dalam sebuah karya yang terpacu oleh perkembangan teknologi. Perwujudan tema ini dimaksudkan untuk mengkaji, dan menggali informasi yang ada pada sebuah budaya lokal yang memiliki karakter dan tujuan tertentu berdasar sejarahnya pada setiap kegiatan yang dilakukan. Meski saat ini kemajuan teknologi mampu membuat suatu kota berkembang pesat dengan kecanggihan berbagai macam infrastrukturnya, namun Kabupaten Ngada

selalu saja mampu menarik wisatawan untuk berkunjung melalui kekayaan budaya lokalnya, salah satunya yaitu upacara adat Reba Ngada yang kini telah menjadi upacara adat tahunan yang sangat menarik dan mampu menjadi salah satu daya tarik wisatawan untuk berkunjung ke Kabupaten Ngada.

2. Implementasi *Trend* 2018

Pembuatan busana pesta malam diawali dengan mendesain busana agar diperoleh busana pesta yang terkonsep sesuai dengan gagasan penyusun. Dalam mendesain busana pesta malam penyusun mengacu pada *Women's Spring / Summer 2018 Trend Direction*. Penyusun menggunakan tema dan sub tema sebagai acuan pembuatan busana pesta malam yaitu penerapan tema *Neuetradition* merupakan penggambaran dari masyarakat muda yang memiliki pandangan baru untuk medekonstruksi tiang tradisi, mengembangkan/mengevolusi *ethnic* dan tradisi menjadi sesuatu yang baru dan fungsional, membuat intisari dari suatu keindahan mentah yang canggih. Filosofi *neuetradition* mempercayai pada kegunaan/pemanfaatan pemakaian ulang (*reusing*) dan penemuan ulang segala hal mulai dari pengembangan ulang bangunan hingga rekonstruksi ulang jas berteknik jahit halus (*tailored suits*). Sub tema *Mainland* inspirasi dari bentuk yang dihasilkan dari pengolahan perusahaan desain furnitur baru yang menggunakan bahan-bahan yang telah lama ditinggal dengan cara-cara baru. Estetika tingginya berevolusi dari elemen yang dibuat dengan tangan seperti *quilting* (penggabungan dua lebih lapisan kain untuk menghasilkan

bahan yang lebih tebal) dan bahan alami lainnya seperti *linen* atau *chambray*. Gambaran ini diterapkan desainer dalam sumber ide busana penari upacara adat Reba Ngada dan memiliki karakter penciptaan penyusun menggabungkan sumber ide dengan tekstur bahan penari pada bahan utama blus dan kulot, serta bentuk lengkung pada depan *cardigan* yang sama memiliki perhitungan yang cermat. Cara penggambaran untuk mencapai bentuk dengan cara menyamakan setiap obyek atau benda yang digambar. Kemudian karakter busana penari upacara adat Reba Ngada yang bersifat tenang dan sederhana dituangkan pada bentuk keseluruhan busana.

3. Implementasi Sumber Ide Pada *Moodboard*

Berdasarkan tema dan sub tema yang penulis dapat, yaitu tema *Neutrashion* sub tema *Mainland*, serta sumber ide yang diambil yaitu busana penari upacara adat Reba Ngada. Maka dibuat *moodboard* yang memuat *mood* atau suasana berdasarkan *trend* dan sumber ide busana penari upacara adat Reba Ngada. Selain itu, juga terdapat *trend* warna yang dipakai sesuai sub tema *Mainland*, contoh busana yang dikenakan penari pada upacara adat Reba, *styling* busana pada sub tema, *aksesoris* dan *millineries* yang digunakan, tekstur bahan, serta judul busana yang akan dibuat.

4. Implementasi Sumber Ide Pada Desain

Busana pesta malam yang penyusun ciptakan berdasarkan tema *Neutrashion* dan sub tema *Mainland* dan mengambil sumber ide busana

penari upacara adat Reba Ngada. Pada pembuatan busana pesta malam ini busana penari upacara adat Reba Ngada di aplikasikan pada bahan utama yang digunakan untuk membuat blus dan kulot. Teknik pembuatan busana pesta ini memiliki karakter yang tenang dan sederhana, serta hiasan deret pita pada bagian depan blus, dan hiasan bordir dengan motif gunung dan flora yang mewakili cirikhas busana penari upacara adat Reba Ngada dimana kain lu'e yang digunakan selalu terdapat motif gunung dan flora.

Busana pesta malam ini dikembangkan ke dalam pengembangan *distorsi*, karena desain yang digambar hanya mengambil bagian dari sumber ide yang diambil bentuk penggambaran dan karakter dari busana yang dipakai penari yaitu terdapat tekstur bahan yang sama pada busana penari upacara adat Reba. Proses pembuatan busana pesta mengacu pada *trend*. Tema yang penyusun gunakan sebagai acuan pembuatan busana pesta adalah tema *Neuetradition* dan sub tema *Mainland* penyusun mengimplementasikan kedalam sebuah karya busana yang baru , dengan menciptakan karya yang terinspirasi dari busana penari upacara adat Reba yang menonjol dari ciri khas pada kain yang digunakan, penyusun mewujudkan tema dan sub tema dengan menggunakan tekstur bahan kain yaitu bahan tenun ikat pada blus, dan kain *organza* pada *cardigan*. dengan warna dominan putih tulang dan warna biru muda, bentuk simetris dengan menggunakan hiasan bordir pada *cardigan* sehingga memberi kesan dinamis, dan *elegant* dibuat dengan kreativitas baru yang dikemas secara *modern*.

5. Implementasi Unsur dan Prinsip desain

Sebelum membuat desain perlu dilakukan analisis karakter pada model yang akan menggunakan busana yang dibuat, hal ini dilakukan agar busana yang dibuat dapat menyatu dengan karakter si pemakai sehingga busana lebih terasa hidup. Berdasarkan analisis yang telah dilakukan pada model yang bernama Lolita, maka didapat kategori busana pesta yang akan dibuat yaitu untuk wanita berusia 18-30 tahun, postur tubuh tinggi besar, kulit berwarna kuning langsung, dengan karakter berbusana natural.

Untuk mewujudkan *style* natural seperti karakter wanira *mainland*, perlu disusun unsur desain dan prinsip. Unsur desain Garis yang berada di dalam disain yang diciptakan adalah garis lurus dan garis lengkung yang mencerminkan ciri khas lu'e. Terdapat siluet A yang mencerminkan gaya berbusana wanita *mainland* dan jatuh bahan yang tidak terlalu kaku pada *cardigan*, arah yang berada di dalam disain yang diciptakan termasuk kedalam arah tegak lurus (vertikal), bentuk yang berada di dalam disain yang diciptakan tiga dimensi pada deret pita untuk mempermanis tampilan busana, ukuran pada busana dengan panjang kulot *toreador*, dan *knee length* pada *cardigan* karena *cardigan* tersebut panjangnya selutut, tekstur yang dipilih yaitu kaku dan jatuh tidak terlalu berkilau dalam disain busana ini terdapat tektur kasar pada bahan tenun ikat mencerminkan sosok wanita *mainland* yang menyukai bahan alam dan tekstur kaku apabila diraba pada bahan *organza*, nilai gelap terang disain yang diciptakan termasuk nilai terang, karena terdapat unsur warna putih yang

berada di dalam busananya yaitu putih tulang dan biru muda. Prinsip disain proporsi yang terletak pada perbandingan ukuran kerah, blus, kulot dan *cardigan* yang sama, merupakan keseimbangan simetris karena antara kanan dan kiri tidak berbeda dan memiliki daya tarik yang sama, irama terdapat pada pengulangan ukuran pada hiasan busana deret pita yang disusun secara teratur dan seirama, pusat perhatian atau *center off interest* pada busana terletak pada hiasan deret pita, kesatuan terletak pada hiasan deret pita dan bahan depan pada *cardigan*, keselarasan terletak pada *look* dari bawah besar mengecil keatas atau siluet A.

B. Konsep Pembuatan Busana

1. Pembuatan pola

Sebelum pembuatan pola, dilakukan pengambilan ukuran tubuh peragawati yang dilaksanakan pada tanggal 10 Februari 2018. Alat dan bahan yang diperlukan diantaranya, kertas yang berisi tabel ukuran, alat tulis, peterban dan pita ukur (metlin). Dilakukan pula analisis singkat terhadap proporsi model busana saat mengambil ukuran model. Pembuatan pola busana pesta malam diawali dengan membuat pola dasar, badan dan pola dasar kulot. Kemudian pecah pola dan rancangan bahan. Pembuatan pola dikerjakan secara konstruksi berdasarkan daftar ukuran dari badan model. Pola dasar yang digunakan adalah pola dasar sistem Konstruksi.

2. Teknologi menjahit

Teknologi menjahit menggunakan Adi Busana dan teknik jahit halus pada busana pesta malam yaitu mpenyambungan menggunakan kampuh buka diberi penyelesaian rompok dan di sum. Penyambungan ini digunakan dengan tujuan agar busana lebih rapi dan tidak bertiras selama proses menjahit juga dilakukan pengepressan agar diperoleh kampuh buka yang rapi.

3. Menentukan hiasan yang digunakan

Hiasan yang digunakan yaitu bordir dengan bentuk menyesuaikan motif yang terdapat pada bahan utama tenun ikat, bordir tersebut diaplikasikan pada tepian *cardigan*. Serta pita diaplikasikan pada blus bagian tengah muka.

C. Konsep Pergelaran Busana

Dalam penyelenggaraan sangat diperlukan konsep yang matang agar pelaksanaan pergelaran dapat berjalan dengan lancar sesuai dengan tujuan pergelaran. Konsep pergelaran busana tahun ini adalah mengangkat tema *Movitsme. Event Organizer* dalam pergelaran busana ini adalah seluruh peserta Proyek Akhir maupun Tugas Akhir. Audiens yang diharapkan dalam pergelaran *Movitsme* ini selain masyarakat luas yaitu desainer dan juga manager event mall yang berada di jogja agar dapat menjalin kerja sama dengan mahasiswa UNY. Dalam hal ini penyelenggaraan pergelaran busana *Movitsme* diselenggarakan dengan program sponsor bersama.



Gambar 8. Logo *Movitsme*.

1. Persiapan

Persiapan pertama yang dilakukan yaitu dengan pembentukan panitia. Pergelaran busana *Movitsme* diikuti oleh 102 mahasiswa angkatan 2015 dan beberapa mahasiswa angkatan 2014 baik D3 maupun S1. Tanggung jawab dalam penyelenggaraan pergelaran busana dapat ditanggung bersama dalam sebuah kepanitiaan sehingga akan terbentuk suatu kerjasama sesuai dengan tujuan pergelaran. Kemudian menentukan tema pergelaran yaitu *Movitsme*. Penentuan anggaran yang dibutuhkan selama pelaksanaan acara.

2. Pelaksanaan

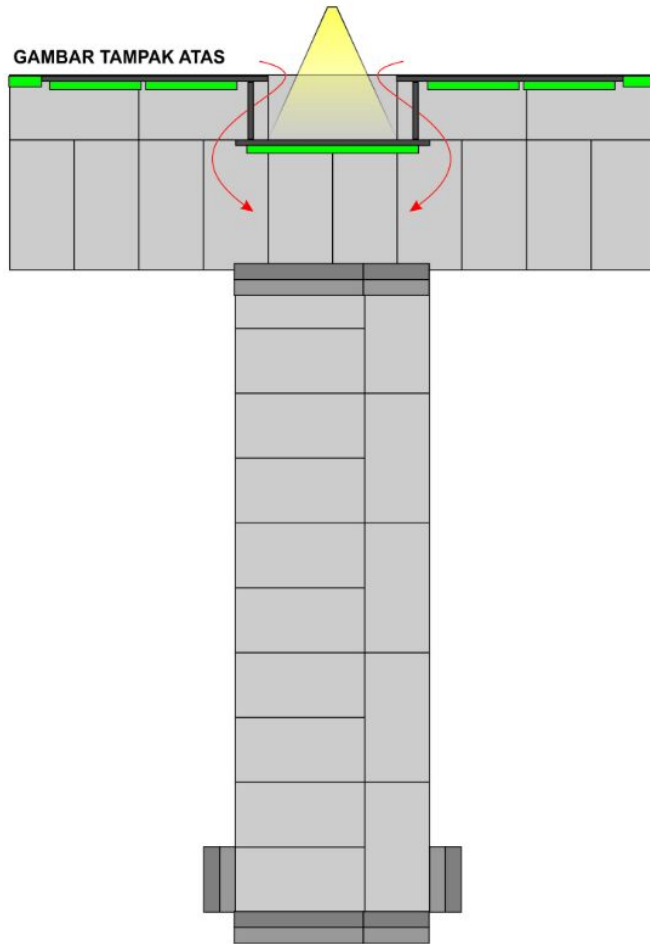
a. Konsep Tata Panggung

Tempat pagelaran diselenggarakan didalam ruangan Auditorium Universitas Negeri Yogyakarta sesuai dengan jumlah penonton 1010 yang sudah ditentukan sesuai dengan tiket maupun undangan. Panggung yang digunakan dalam pergelaran ini adalah panggung terbuka dengan bentuk panggung T sehingga bisa lebih jelas melihat detail busana yang diperagakan oleh peragawati.

REVISI DISAIN BACKDROK KARYA INOVASI PRODUK FASHION
FAKULTAS TEKNIK BUSANA ANGKATAN 2015 UNY 11 APRIL 2018



GAMBAR TAMPAK ATAS



Gambar 9. Desain Panggung *Movitsme*.

b. Konsep Tata *Lighting*

Lighting yang digunakan dalam pertunjukan *Movitsme* ini yaitu *follow spot*, *moving head* dan *parlead*. *Follow spot* ini digunakan sebagai pencahayaan terhadap sebuah acara dimana audiens yang terlihat gelap di depan panggung, kemudian dibutuhkan suatu penerangan terhadap audiens tersebut agar menjadi terang sehingga pencahayaan terfokus kepada model. Sedangkan *moving head* adalah lampu yang memancarkan sinar dimana fokus obyeknya sinar tersebut membentuk variasi. *Moving head* memberi kesan hidup di dalam panggung. Fokus dari *lighting moving head* biasanya dipancarkan ke arah lantai, tembok ide lain dari penyelenggaraan acara. Sedangkan *lighting Led Par* ini tidak hanya untuk tata cahaya sebagai hiasan dipanggung yang dipancarkan ke entertainer, namun sering juga digunakan untuk memberikan kesan cahaya ke suatu dinding, lantai, dan lain-lain.

c. Konsep Tata Musik

Konsep musik yang dipilih adalah musik yang mendukung pertunjukan *Movitsme* sehingga antara musik dan busana yang diperagakan oleh peragawati menyatu dan hidup sesuai dengan konsep awal.

3. Evaluasi

Evaluasi merupakan koreksi yang dilakukan setelah pelaksanaan pertunjukan secara keseluruhan selesai. Tujuan evaluasi adalah untuk mengetahui penyebab dari segala kendala yang ada dari tahap awal pertunjukan sampai saat pertunjukan, kemudian dapat dijadikan pelajaran untuk acara berikutnya agar tidak mengulangi kesalahan yang sama.

BAB IV

PROSES, HASIL, DAN PEMBAHASAN

A. Proses Pembuatan Busana

1. Penciptaan Desain Busana

Proses pembuatan busana yang baik harus dimulai dengan perencanaan yang matang. Perencanaan tersebut meliputi proses menentukan metode atau cara untuk membuat busana dan tahap penyelesaian agar dapat hasil yang dicapai sesuai dengan tujuan dan harapan.

a. Menentukan tema *trend*

Penerapan tema *Neuetradition* pada busana yang akan dibuat dengan mengambil warna yang berada didalam tema yang ditentukan, yaitu warna putih tulang dan biru muda. Karena sesuai dengan palet warna yang berada di dalam tema tersebut.

b. Pencarian Inspirasi atau Sumber Ide

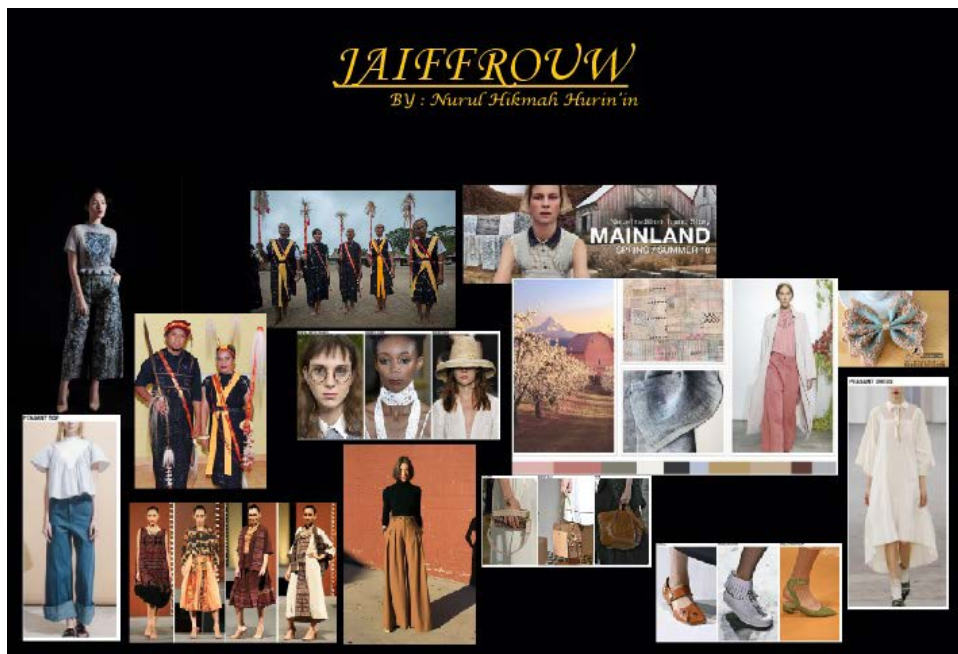
Dalam mencipta sebuah karya desain busana, pengambilan objek atau inspirasi sangatlah membantu dalam menciptakan dan mewujudkan sebuah ide yang masih abstrak dan konkret. Penyusun mengambil inspirasi kearifan lokal yaitu upacara adat Reba Ngada, suatu upacara adat yang menjadi tradisi tahunan di Kabupaten Ngada, Pulau Flores, Provinsi Nusa Tenggara Timur.

c. Pembuatan *Moodboard*

Dalam mendisain suatu busana, pembuatan *moodboard*, sangatlah bermanfaat mulai dari mencari potongan-potongan gambar yang dapat menimbulkan inspirasi atau ide yang terkait dengan tema pergelaran busana *Movitsme*, yaitu *Women's Spring / Summer 2018 Trend Direction*, Tema *Neuetradition* dan sub tema *Mainland*. Kemudian beberapa potongan tersebut disusun dengan baik dan rapi dalam suatu papan *Moodboard*. Dalam penyusunannya, ditambahkan palet warna trend *Mainland* yang digunakan, serta gambar potongan sumber ide, khususnya pada bagian ciri khas dalam busana penari dalam upacara adat Reba Ngada yang dijadikan sumber inspirasi utama. Dari *moodboard* tersebut, dapat menggambarkan sebuah kesatuan ide yang kemudian dapat divisualisasikan dalam suatu disain busana pesta malam. *Moodboard* dikerjakan diatas kertas berukuran A3 35 X 60 cm dengan isi/ materi sebagai berikut:

- 1) Sumber ide atau sumber inspirasi
- 2) *Trend* dan karakter suasana (*mood*) karya yang diangkat
- 3) *Styling* busana
- 4) Warna yang akan digunakan dalam pembuatan desain busana pesta (*image colour*)
- 5) Tekstur dan corak bahan yang akan dijadikan busana pesta.

Berikut ini *Moodboard* dengan tema *Neuetradition* dengan sub tema *Maindland* sebagai kumpulan inspirasi-inspirasi yang diperoleh guna mempermudah penciptaan desain busana dengan judul busana pesta malam dengan sumber ide busana penari upacara adat Reba Ngada



Gambar 10. *Moodboard* dengan Sumber Ide Busana Penari Adat Reba Ngada.

d. Menciptakan Gambar Desain

Persiapan mendesain perlu mempersiapkan alat dan bahan yang akan digunakan. Alat dan bahan yang digunakan untuk mendesain adalah sebagai berikut :

Tabel 1. Alat dan Bahan Mendisain Busana

No	Gambar Alat dan Bahan	Keterangan
1.		<p>Kertas gambar, tersedia dalam bermacam-macam jenis tekstur serta ukuran. Jenis-jenis kertas antara lain kertas hvs, kertas transparan, dan kertas gambar. Untuk mendesain kertas yang digunakan adalah kertas yang halus dan permukaannya tidak licin.</p>
2.		<p>Pensil, digunakan untuk menggambar tersedia dalam beberapa ukuran misalnya 5B, 4B, 3B, 2B, 1B, HB, atau H dan memiliki karakter dan hasil goresan yang berbeda. Untuk menggambar dengan hasil goresan yang ideal digunakan pensil dengan kode 2B.</p>
3.		<p>Penghapus (<i>eraser</i>), perlu disediakan sewaktu mendesain untuk menghapus goresan yang tidak diperlukan, karena goresan awal belum tentu langsung sempurna.</p>
4.		<p>Alat warna, digunakan untuk pewarnaan menyempurnakan desain agar terlihat lebih menarik. Ada banyak macam pewarna salah satu yang paling banyak digunakan yaitu pensil warna.</p>

Membuat busana pesta malam perlu beberapa tahap pembuatan desain seperti berikut :

1) *Design Sketching*

Design sketching adalah teknik penyajian gambar sketsa awal yang merupakan cikal bakal dari pembuatan desain busana dengan pengembangan dari beberapa bentuk disain busana dengan mengembangkan *style* sesuai dengan kreatifitas dan imajinasi yang sesuai *trend mode* dan kemudian dipilih salah satunya. Adapun pembuatan *Design Sketing* dalam pembuatan busana pesta malam dengan sumber ide busana penari pada upacara adat Reba Ngada adalah sebagai berikut :



Gambar 11. *Design sketching.*

2) Pembuatan *Presentation Drawing*

Presentation Drawing adalah teknik penyajian gambar sketsa yang disertai penjelasan detail-detail busana sesuai dengan tujuan produksi busana. Rancangan model busana digambar lengkap dengan bagian depan, belakang, warna, dan keterangan.

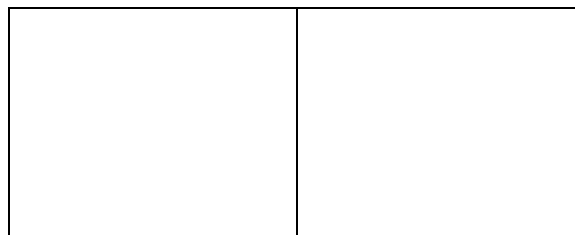
- Blus turtle neck dengan bahan tenun ikat sesuai tekstur bahan Lu'e. Lengan lonceng lipit hadap panjang 3/4. Menggunakan detail hiasan deret pita pada bagian tengah depan. Serta terdapat ritsleting jepang dibagian tengah belakang.



- Kulot panjang 3/4 dengan bahan tenun ikat bertekstur sesuai dengan tekstur Lu'e. Dengan lipit hadap pada setiap sisi khaki bagian depan dan belakang.
- Terdapat ban pinggang, serta ritsleting jepang pada sisi kiri celana.

- Cardigan tanpa lengan dengan bahan organza berwarna biru muda, tekstur halus dan sedikit berkilau.
- Menggunakan kerah setengah tegak dengan bahan tenun ikat.
- Detail hiasan bordir pada tepian cardigan dengan warna senada dengan bahan organza.

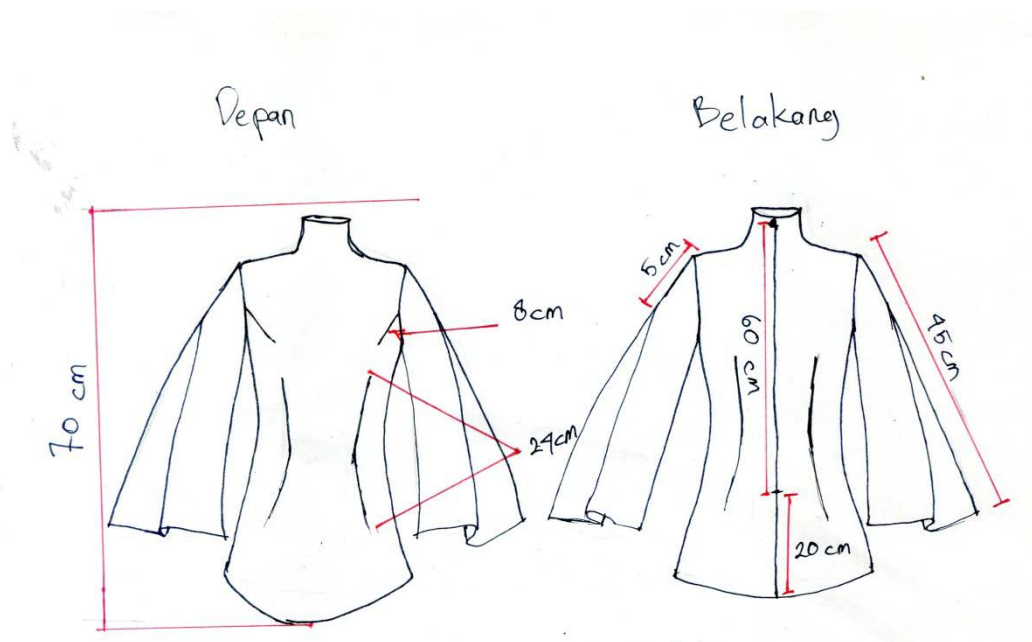
Gambar 12. *Presentasion Drawing.*



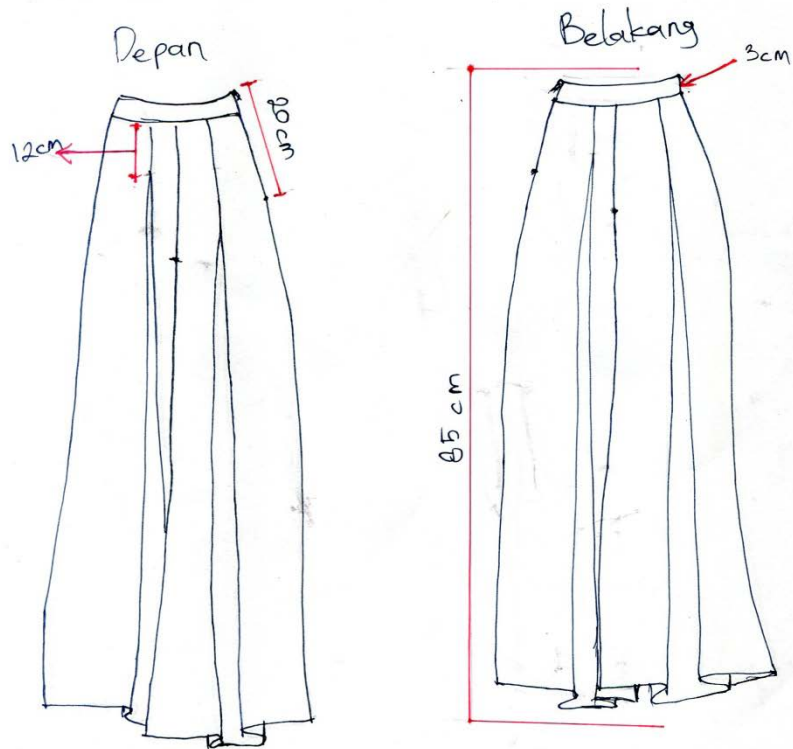
Contoh bahan.

3) Pembuatan gambar kerja

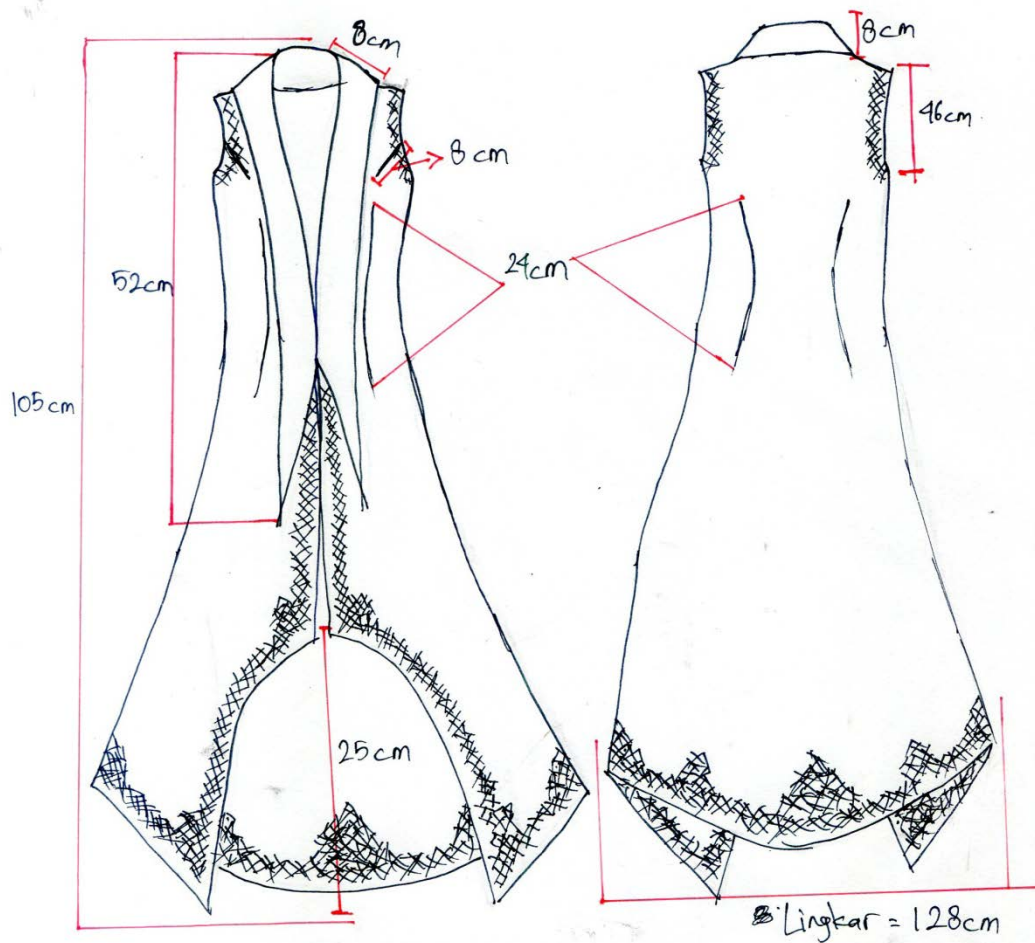
Gambar kerja adalah proses teknik penyajian gambar desain busana dilengkapi dengan ukuran-ukuran model busana. Tujuan gambar untuk mempermudah dalam pembuatan busana sehingga hasilnya akan bagus dan pas dibadan pemakai atau model yang sesuai dengan *design*.



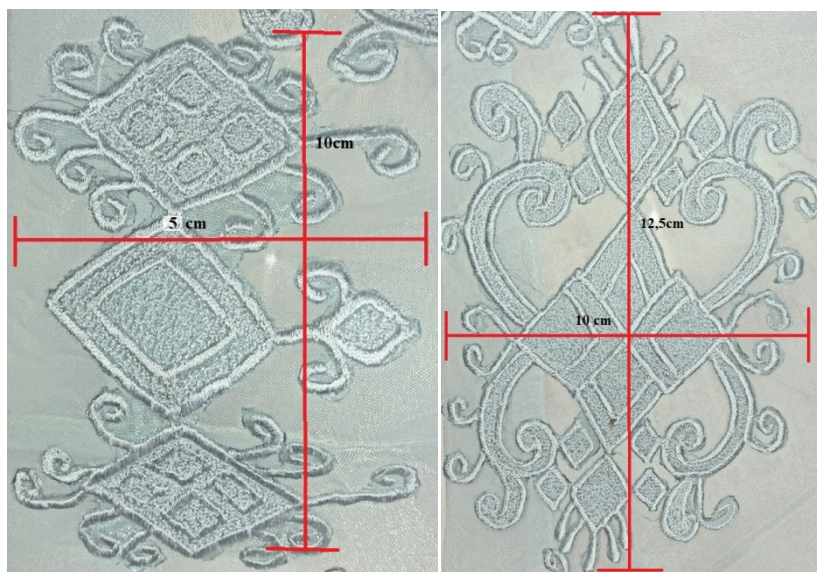
Gambar 13. Gambar kerja blus bagian depan dan belakang.



Gambar 14. Gambar kerja kulot bagian depan dan belakang.



Gambar 15. Gambar kerja *cardigan* bagian depan dan belakang.



Gambar 16. Gambar kerja motif bordir untuk *cardigan*.

2. Proses Pembuatan Busana

a. Persipan

1) Pengambilan ukuran

Hasil pengukuran dilaksanakan tanggal 10 Februari 2018. Sebelum pengambilan ukuran disiapkan alat dan bahan yang diperlukan, diantaranya kertas yang berisi tabel ukuran, alat tulis, peterban dan pita ukur (*metlin*). Dilakukan terhadap model. Analisis proporsi model dilakukan untuk menentukan titik ataupun lingkaran yang pas agar ukuran yang didapat presisi diantaranya :

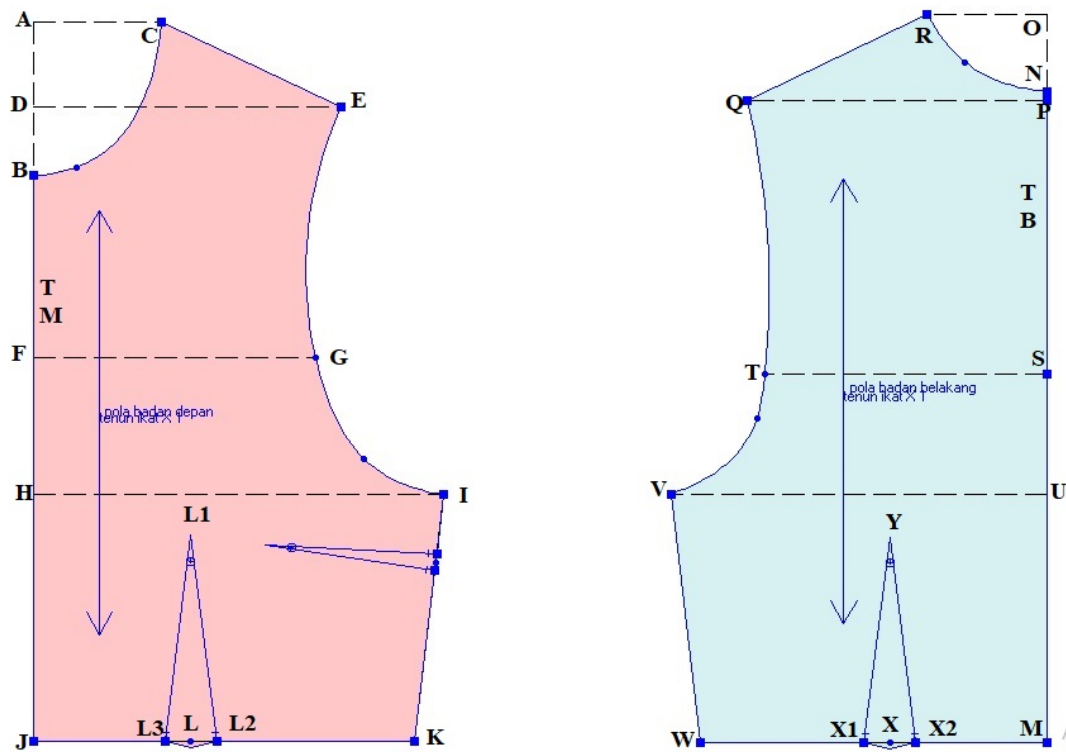
- a) Lingkar badan : 89 cm
- b) Lingkar Leher : 46 cm
- c) Lingkar pinggang : 76 cm
- d) Lingkar panggul : 100 cm
- e) Lebar punggung : 35 cm
- f) Panjang punggung : 38 cm
- g) Panjang sisi : 16 cm
- h) Lebar muka : 33 cm
- i) Panjang muka : 33 cm
- j) Tinggi dada : 16 cm
- k) Lebar bahu : 12 cm
- l) Panjang lengan $\frac{3}{4}$: 44 cm
- m) Tinggi puncak lengan : 12 cm

- n) Lingkar kerung lengan : 44 cm
- o) Tinggi panggul : 22 cm
- p) Tinggi duduk : 31 cm
- q) Lingkar pesak : 70 cm
- r) Lingkar paha : 61 cm
- s) Panjang celana $\frac{3}{4}$: 85 cm

2) Pembuatan pola busana

Sistem pembuatan pola busana pesta malam dengan sumber ide busana penari upacara adat Reba Ngada diawali dengan membuat pola dasar, yaitu pola dasar badan dan pola dasar kulot. Pola dasar yaitu teknik pembuatan pola yang masih belum diubah sesuai desain. Pembuatan pola dikerjakan secara konstruksi berdasarkan daftar ukuran dari badan model. Pola dasar yang digunakan adalah pola dasar *system Muhawa*. Kemudian pola dasar diubah menjadi pecah pola sesuai desain atau *Presentation Drawing* dengan menggunakan skala perbandingan 1:4 dari ukuran sebenarnya. Adapun pola yang digunakan dengan ketelitian, dan kecermatan dalam proses pembuatan busana pesta malam adalah sebagai berikut:

1. Pola Dasar Badan



Gambar 17. Pola dasar badan bagian depan dan belakang sistem Muhawa.

(Sumber : Konstruksi Pola Busana

Keterangan Pola Dasar Badan.

Tabel 2. Keterangan Pola Dasar Badan Sistem Muhawa.

Keterangan bagian depan	Keterangan bagian belakang
A-B = lingkaran leher : 5	M-N = panjang punggung
A-C = lingkaran leher : 6	N-O = A-B : 2
A-D = A-B + 1 : 2	O-P = A-D
D-E = lebar muka : 2	P-Q = lebar punggung atas : 2
D-F = $\frac{1}{3}$ lingkaran lengan	Q-R = C-E
F-G = 7-8	P-S = D-F + 2
H-I = lingkaran badan : 4 + 1	S-T = lebar punggung bawah : 2
B-J = panjang muka	S-U = F-H
J-K = lingkaran pinggang + 3 + 1	U-V = lingkaran badan : 4 - 1

J-L = lingkaran badan : 10

L-L¹ = tinggi puncak

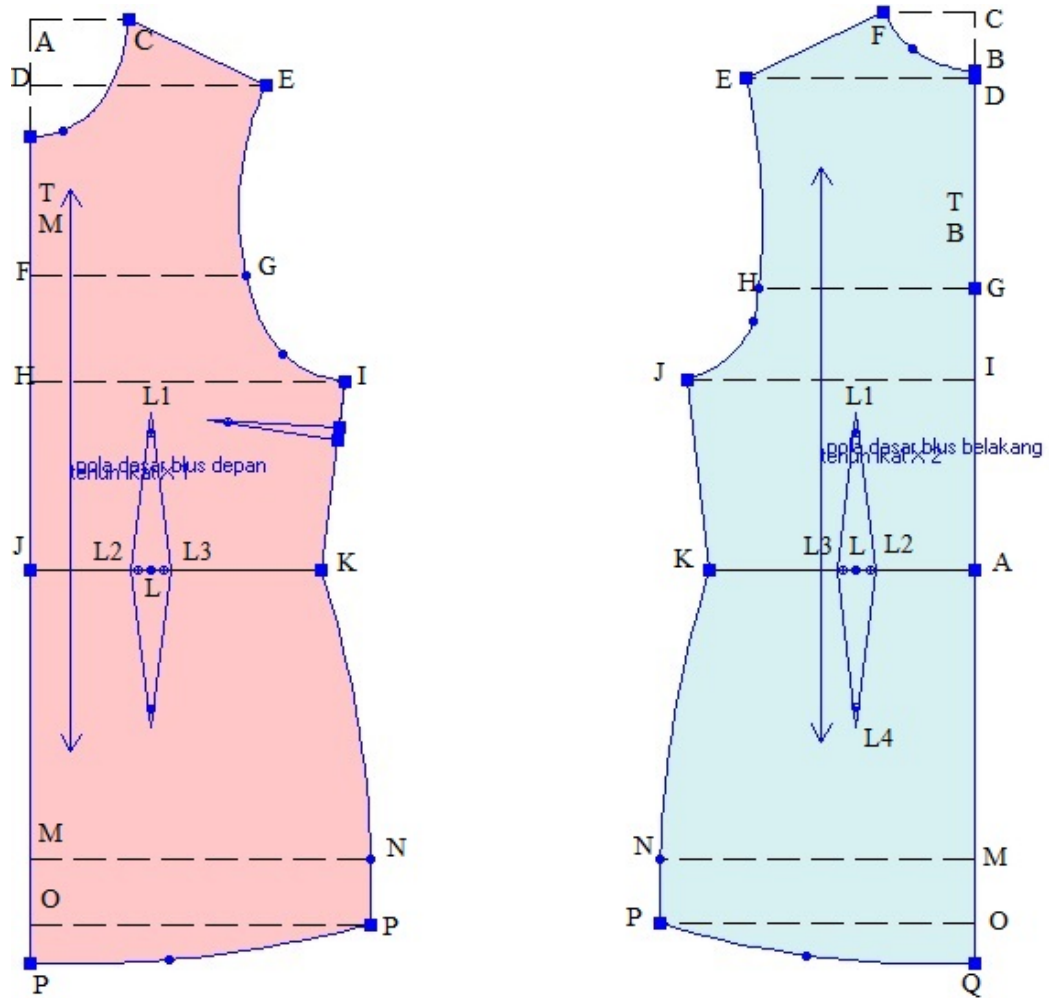
L-L² = L-L³ = 1½ cm

M-W = J-K

M-X = J-L

X-X¹ = X-X² = 1½ cm

2. Pola blus



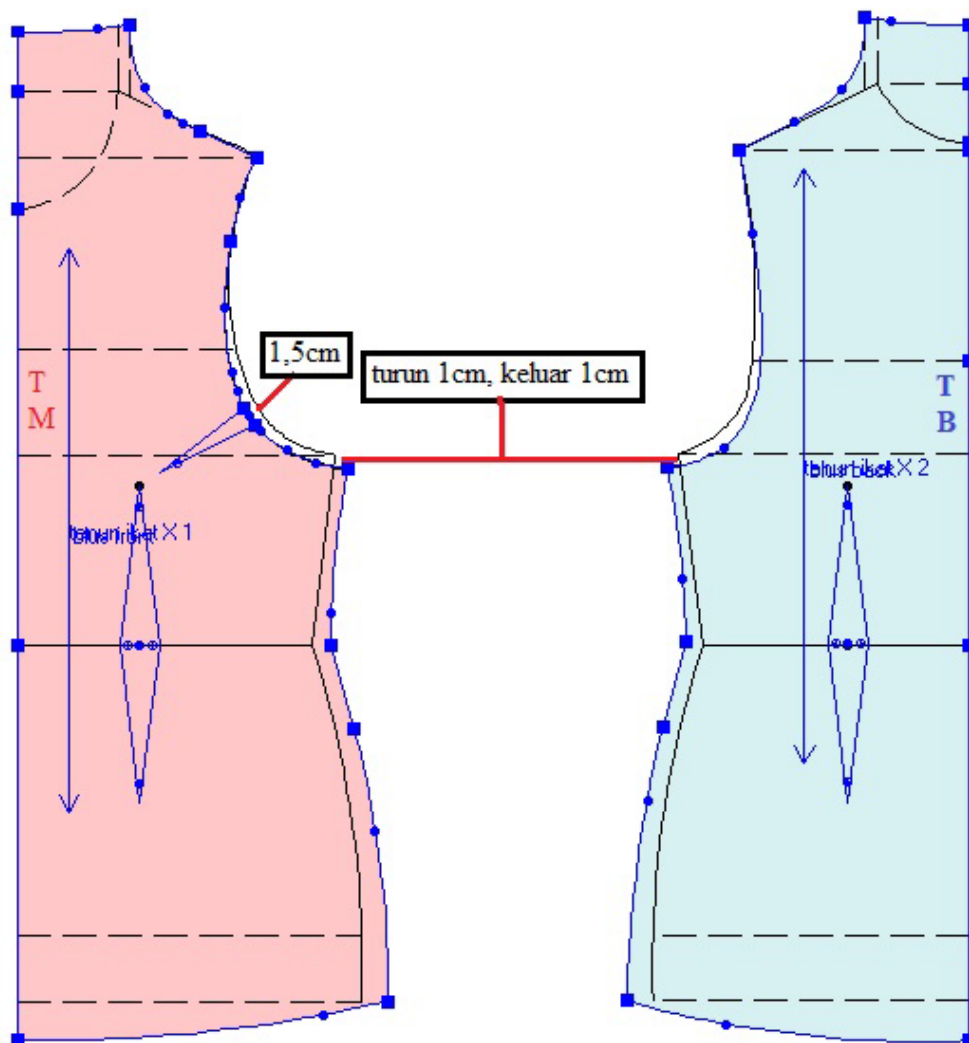
Gambar 18. Pola blus bagian depan dan belakang.

Keterangan Pola Blus

Tabel 3. Keterangan Pola Blus.

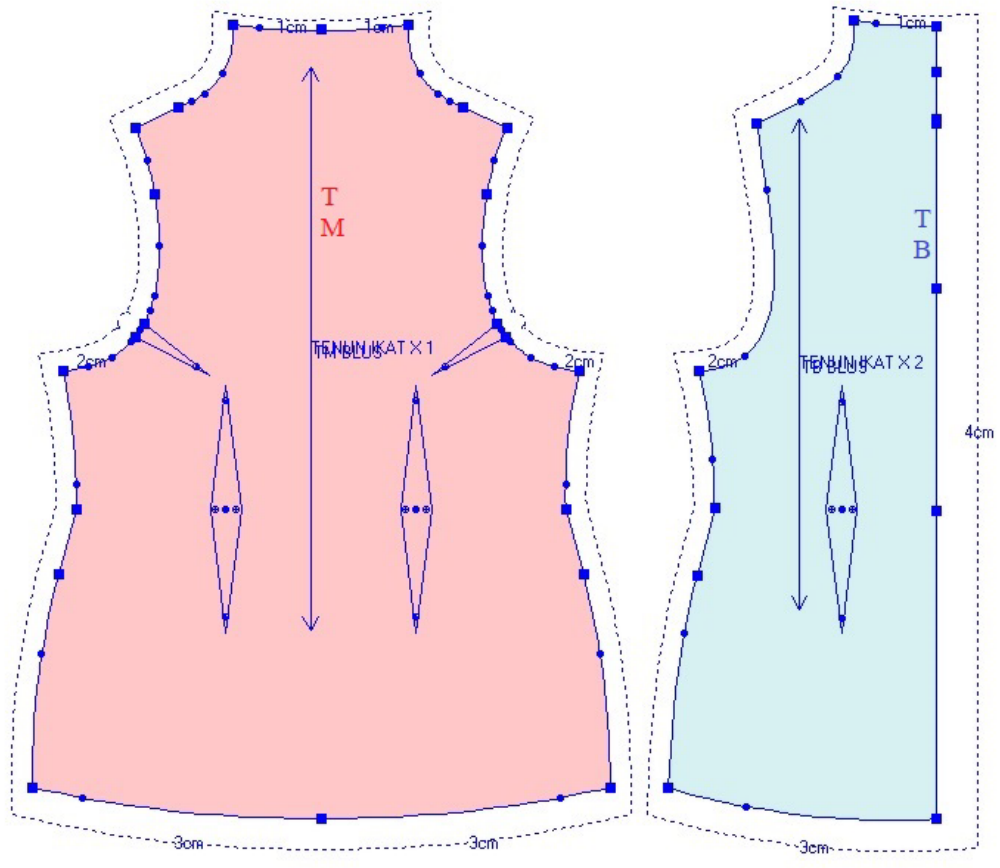
Keterangan bagian depan	Keterangan bagian belakang
A-B = lingkaran leher :5	A-B = panjang punggung
A-C = lingkaran leher : 6	B-C = A-B : 2
A-D = A-B +1 : 2	C-D = A-D
D-E = lebar muka : 2	D-E = lebar punggung atas : 2
D-F = $\frac{1}{3}$ lingkaran lengan	F-G = C-E
F-G = 7-8	D-G = D-F + 2
H-I = lingkaran badan : 4 + 1	G-H = lebar punggung bawah : 2
B-J = panjang muka	G-I = F-H
J-K = lingkaran pinggang + 3 + 1	I-J = lingkaran badan : 4 - 1
J-L = lingkaran badan : 10	A-K = J-K
L-L ¹ = tinggi puncak	A-L =
L-L ² = L-L ³ = 1½ cm	L-L ¹ = L-L ² = 1½ cm
J-M + tinggi panggul	A-M = J-M
M-N = $\frac{1}{4}$ lingkaran panggul + 1 cm	M-N = $\frac{1}{4}$ lingkaran pinggul - 1 cm
M-O = 5 cm	M-O = 5 CM
O-P = M-N	O-P = M-N
O-Q = 3 cm	O-Q = 3 cm

3. Pecah pola blus



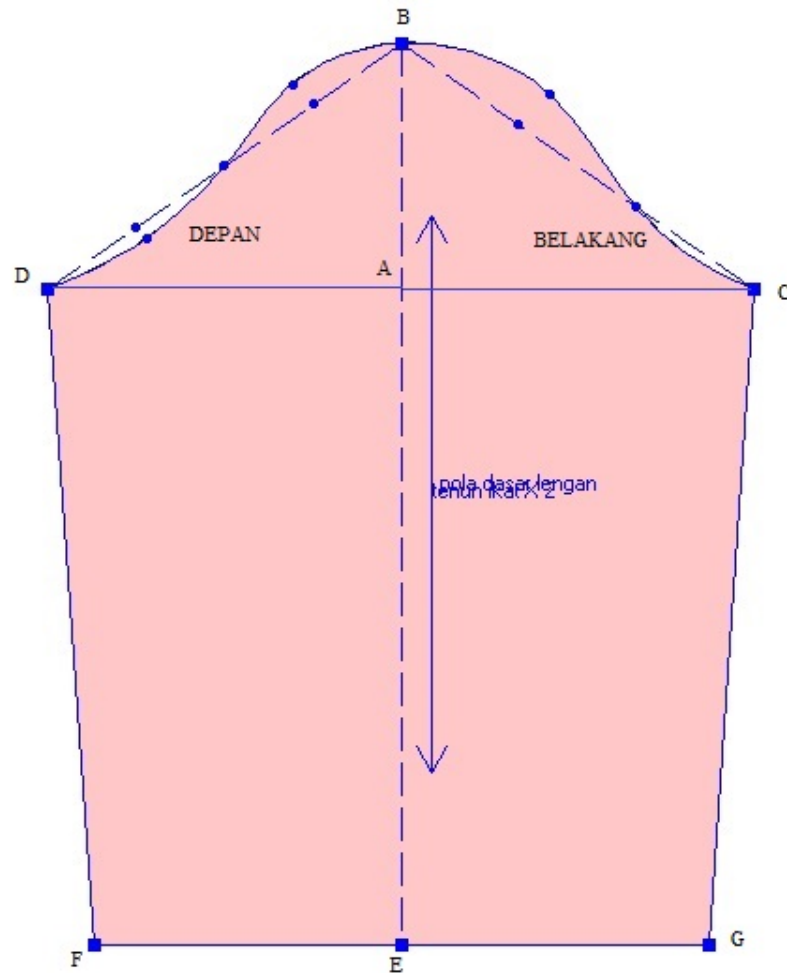
Gambar 16. Pecah pola blus bagian depan dan belakang.

4. Hasil pecah pola blus



Gambar 20. Hasil pecah pola blus bagian depan dan belakang.

5. Pola dasar lengan



Gambar 21. Pola dasar lengan sistem Muhawa.

Tabel 3. Keterangan Pola Lengan sistem Muhawa.

Keterangan Pola Dasar Lengan Sistem Muhawa

A-B = kerung lengan : 4

B-C = B-D = $\frac{1}{2}$ Lingkaran kerung lengan - 1 cm

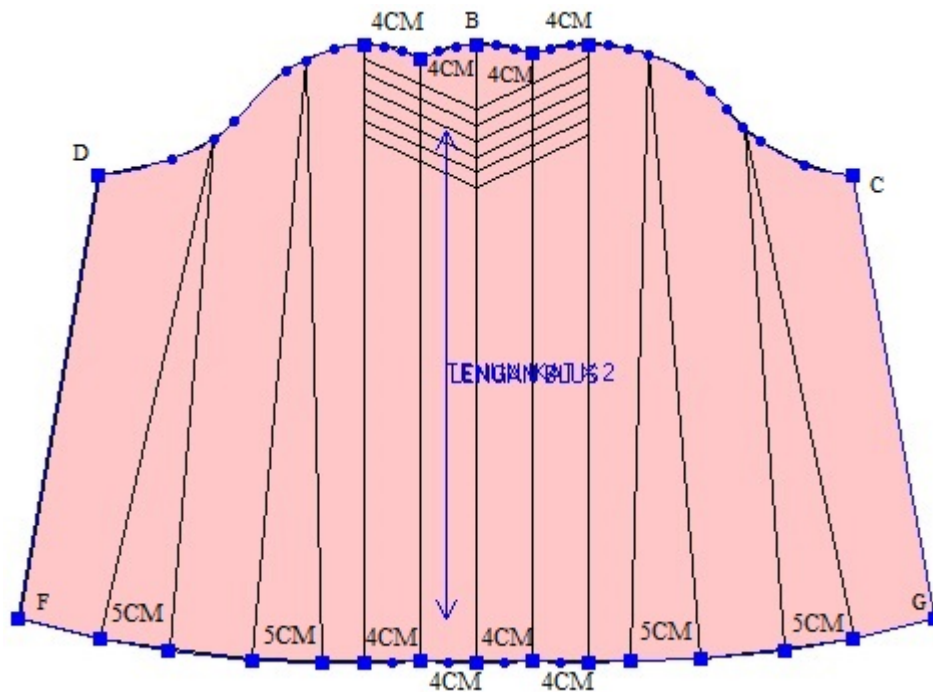
B-D = : 4

B-C = : 3

B-E = panjang lengan

E-F = E-G = (A-D) - 2 cm

6. Pecah pola lengan



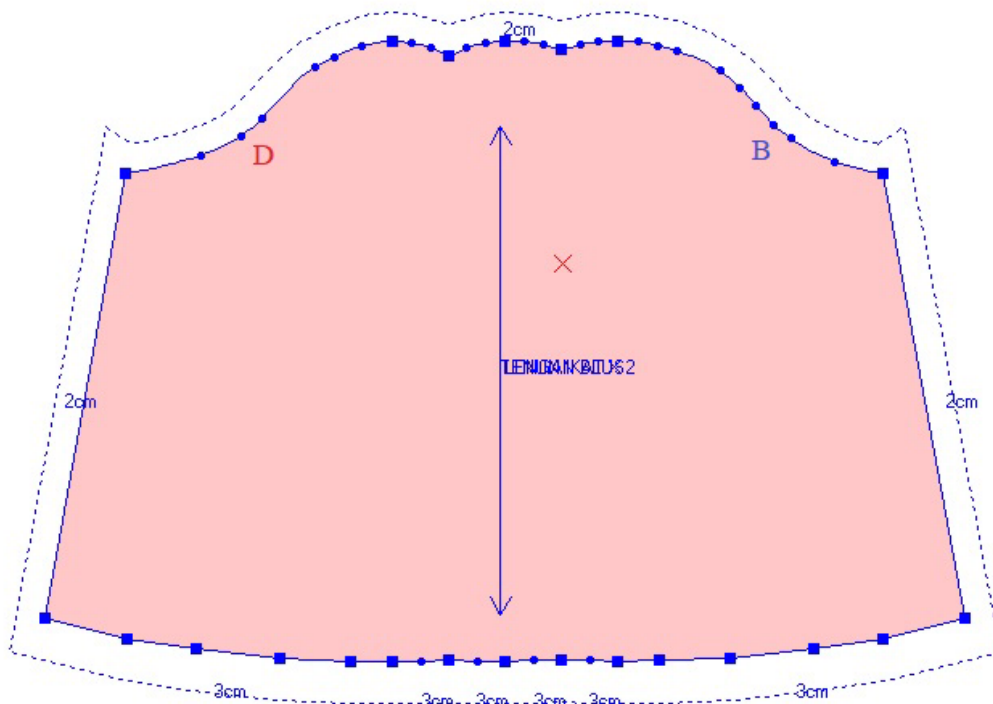
Gambar 22. Pecah pola lengan.

Keterangan pecah pola dengan sistem CAD:

- Klik ikon *cut apart*
- Blok seluruh pola dasar lengan, lalu klik kanan mouse diluar pola.
- Klik kiri garis kerung lengan dan garis pangkal lengan, lalu klik kanan mouse di dalam garis pola.
- Muncul tabel *cut apart*, kemudian mengisi ketentuan jumlah garis potongan yaitu 4 potongan, dengan jarak pengembangan masing masing garis yaitu 5cm, serta mode pola *keep form*.
- Klik ok.

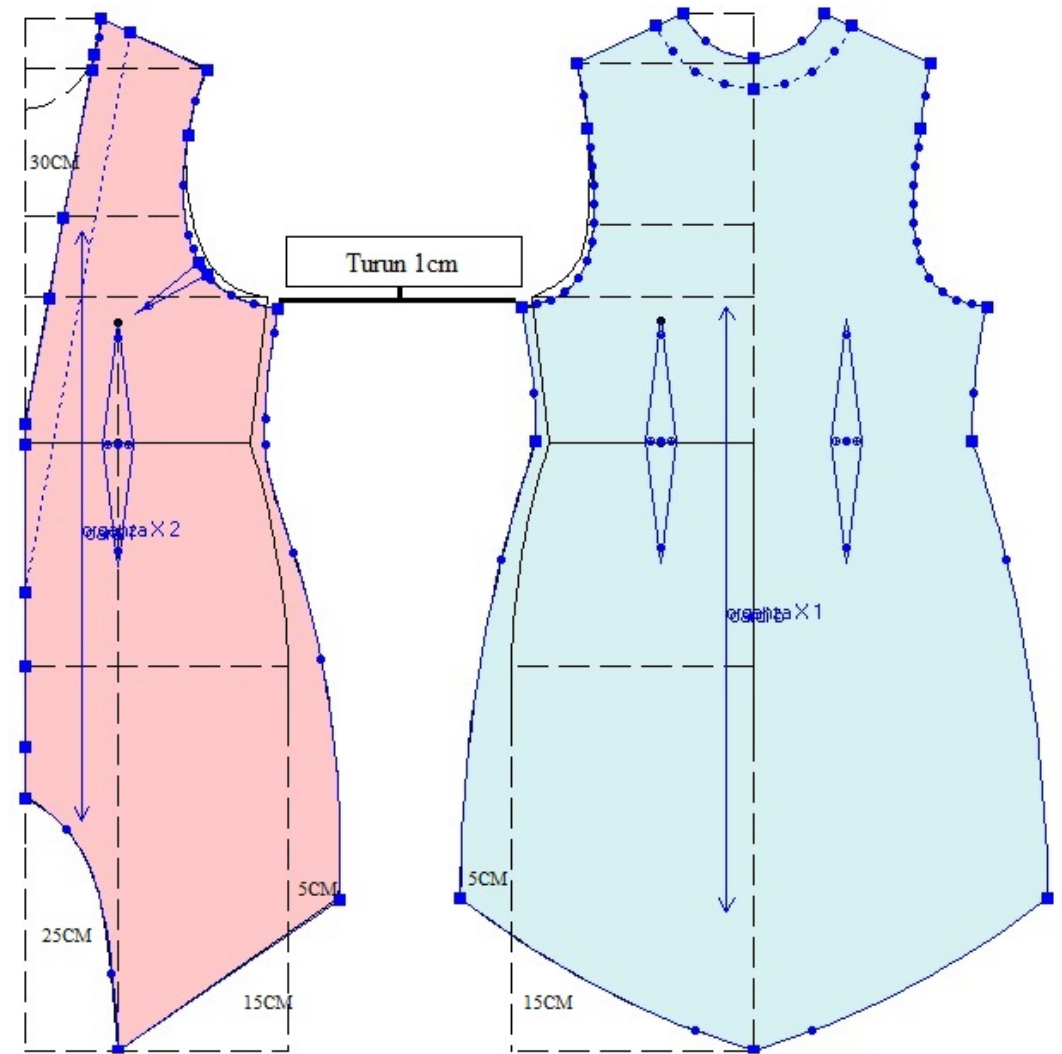
- Kemudian membuat lipit hadap pada tengah pola dengan cara klik ikon pleats
- Blok seluruh pola lengan, lalu klik kanan mouse diluar bagian pola.
- Klik kiri garis kerung lengan dan garis pangkal lengan, lalu klik kanan mouse didalam garis pola.
- Setelah keluar tabel, isi semua ketentuan untuk membuat lipit hadap, dengan jarak kedalaman lipit 4cm. lalu klik ok.

7. Pola lengan



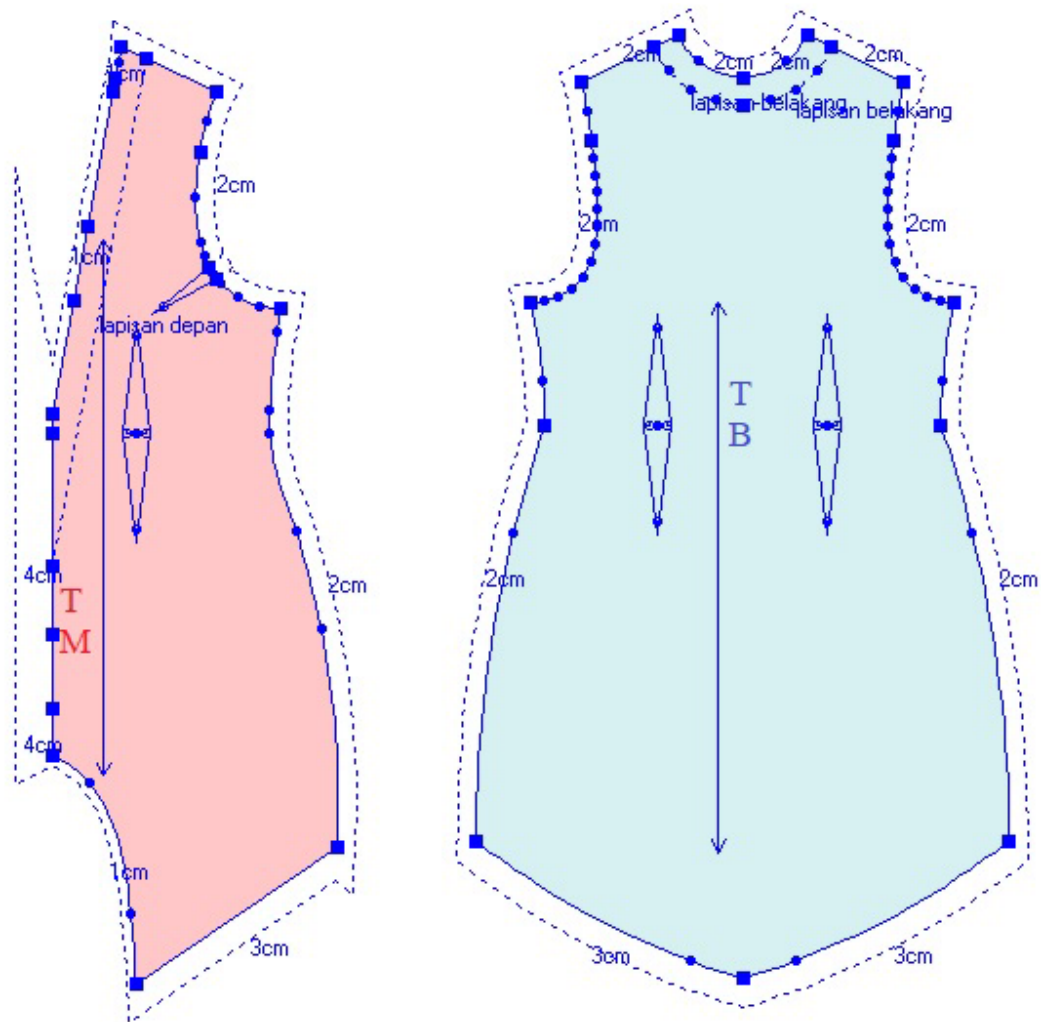
Gambar 23. Pola lengan.

8. Pecah pola *cardigan*



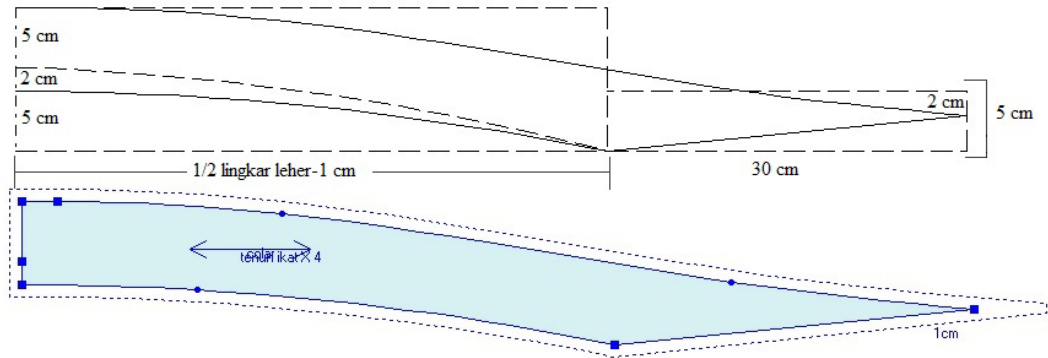
Gambar 24. Pecah pola *cardigan*.

9. Pola *cardigan*



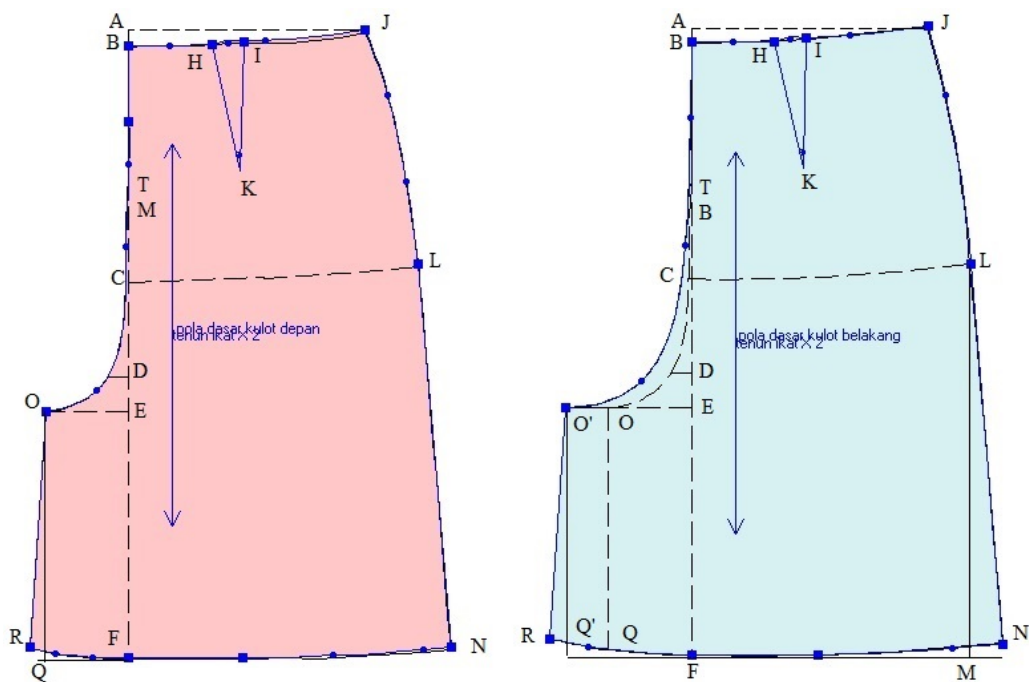
Gambar 25. Pola *cardigan*.

10. Pola Dasar kerah dan pecah pola kerah



Gambar 26. Pola Dasar kerah dan pecah pola kerah.

11. Pola dasar kulot

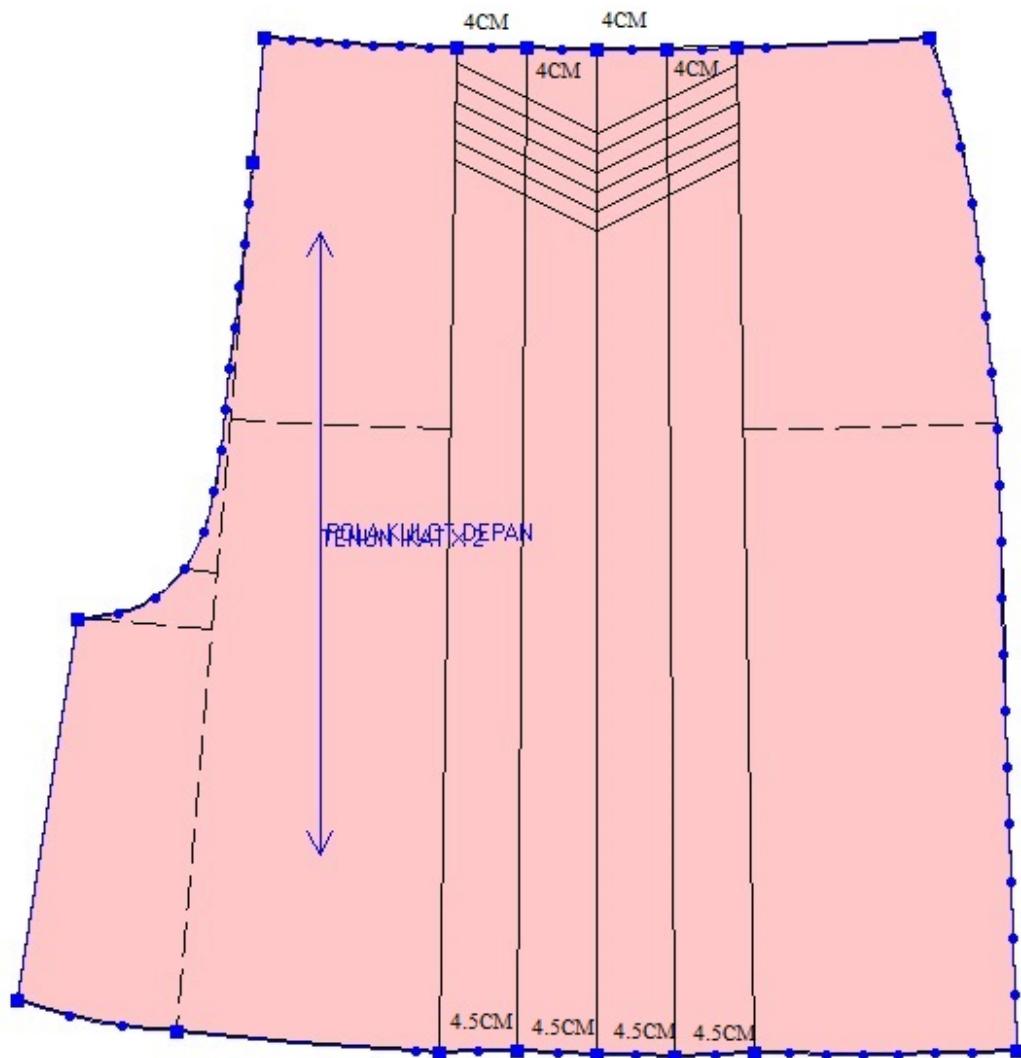


Gambar 27. Pola Dasar Kulot depan dan belakang.

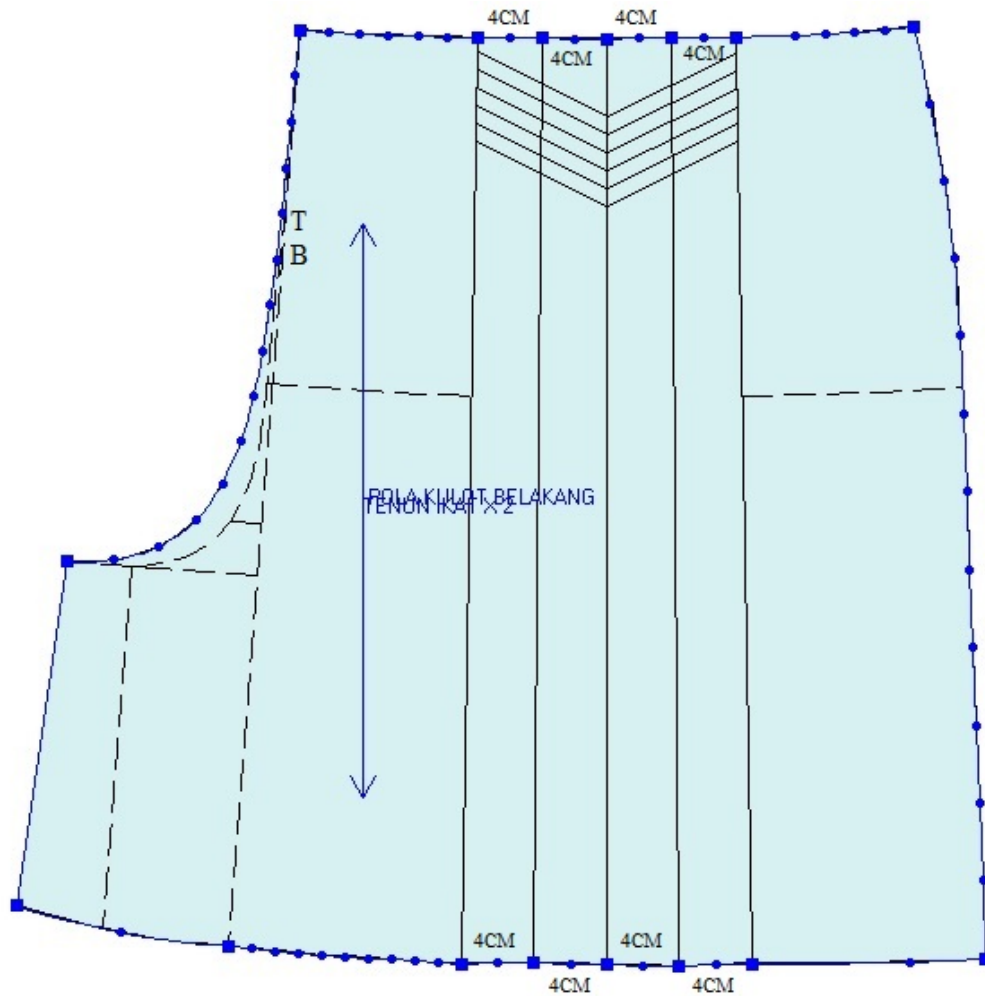
Tabel 4. Keterangan pola dasar kulot

Keterangan bagian depan	Keterangan bagian belakang
A-B = turun 1½ cm	A-B = turun 1½ cm
B-C = tinggi pinggul	B-C = tinggi pinggul
B-D = tinggi duduk	B-D = tinggi duduk
D-E = turun 3-5 cm	D-E = turun 3-5 cm
B-F = panjang kulot	B-F = panjang kulot
B-J = ¼ lingkaran pinggang + 3 cm	B-J = ¼ lingkaran pinggang + 3 cm
C-L = ¼ lingkaran pinggul + 1 cm	C-L = ¼ lingkaran pinggul - 1 cm
F-M = C-L	F-M = C-L
M-N = 3 cm	M-N = 3 cm
J-N = B-F	D-P' = 2 cm
E-O = ¼ (C-L) + 1 cm	J-N = B-F
D-P = 1 cm	E-O = ¼ (C-L) + 1 cm
F-Q = E-O	O-O' = 4 cm
Q-R = 1½ cm	F-Q = E-O
R naik 1 cm	Q-R = 1½ cm
B-H = lingkaran pinggang : 10	R naik 1 cm
H-I = 3 cm	B-H = lingkaran pinggang : 10
H-K = panjang kupnat 12 cm	H-I = 3 cm
	H-K = panjang kupnat 12 cm

12. Pecah pola kulot



Gambar 28. Pecah Pola Kulot Depan.



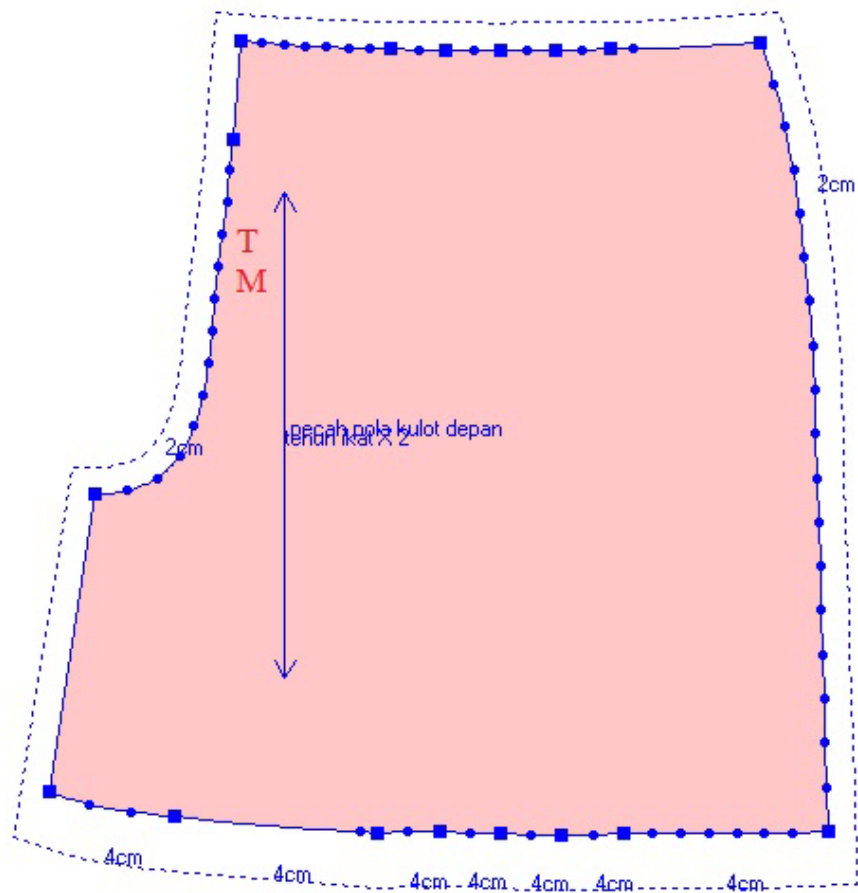
Gambar 29. Pecah Pola Kulot Belakang.

Keterangan pecah pola kulot dengan sistem CAD:

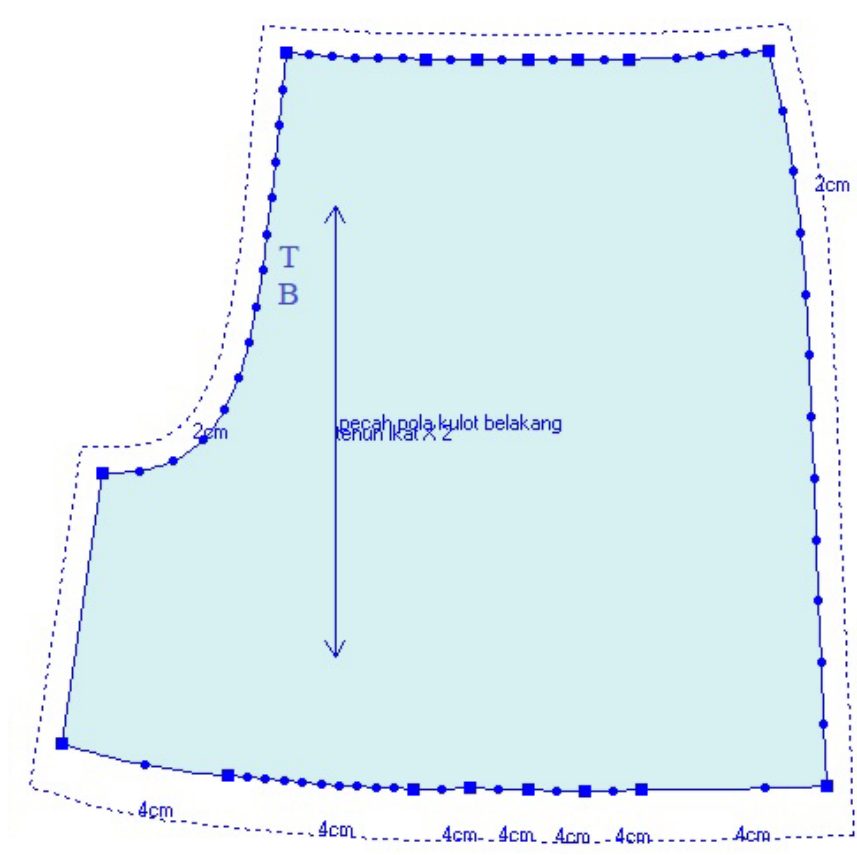
- Membuat lipit hadap pada tengah pola dengan cara klik ikon pleats
- Blok seluruh pola lengan, lalu klik kanan mouse diluar bagian pola.
- Klik kiri garis kerung lengan dan garis pangkal lengan, lalu klik kanan mouse didalam garis pola.

- Setelah keluar tabel, isi semua ketentuan untuk membuat lipit hadap, dengan jarak kedalaman lipit bagian atas 4cm dan bagian bawah 4,5 cm. Lalu klik ok.

13. Pola kulot



Gambar 30.Pola Kulot Depan.



Gambar 31. Pola Kulot Belakang.

3) Rancangan Bahan

Merancangan bahan adalah proses pembuatan pola busana supaya diketahui seberapa banyak bahan dan perkiraan biaya yang diperlukan di dalam pembuatan busana.

Ada beberapa hal yang perlu diperhatikan dalam merancang bahan, yaitu:

- a) Arah serat kain harus sesuai dengan arah serat pada pola.
- b) Dalam meletakkan pola pada kain diatur sebaik mungkin agar bahan yang tersisa tidak terlalu banyak.
- c) Untuk bahan yang bermotif, perlu memperhatikan arah bagian atas atau bawah motif.

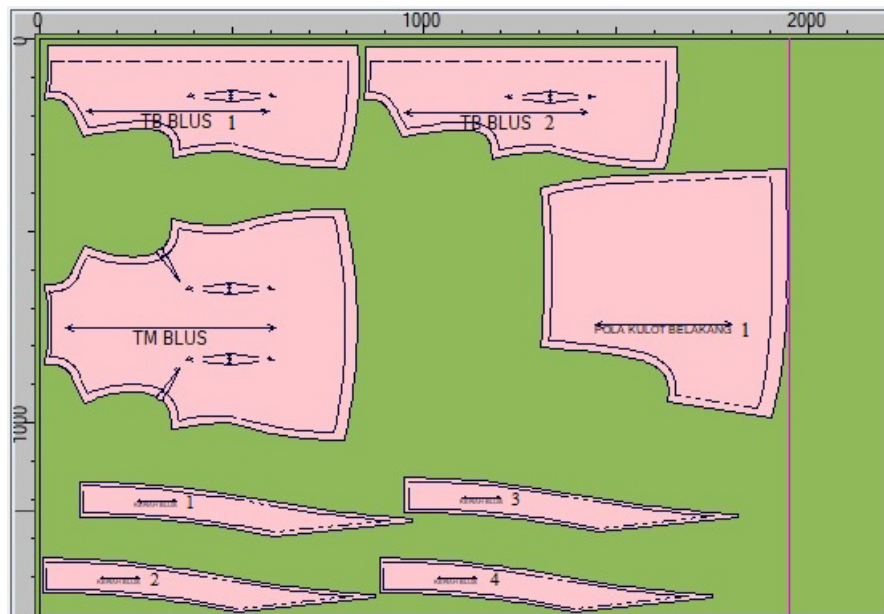
Adapun cara merancang bahan menggunakan aplikasi CAD, yaitu :

- a) Buka aplikasi CAD pada perangkat computer
- b) klik icon new, mengisi ketentuan panjang dan lebar kain pada table yang muncul. Klik ok.
- c) Klik load, klik file pola yang akan dibuat marker, isi ketentuan jumlah potongan per pola, klik ok.
- d) Klik ok, lalu klik nesting, klik start auto nesting.
- e) Pola akan tersusun kedalam marker secara otomatis seperti gambar berikut. Lalu klik icon save untuk menyimpan marker yang telah dibuat.

Berikut marker yang telah dibuat sesuai bahan yang digunakan dalam pembuatan busana pesta malam ini yaitu :

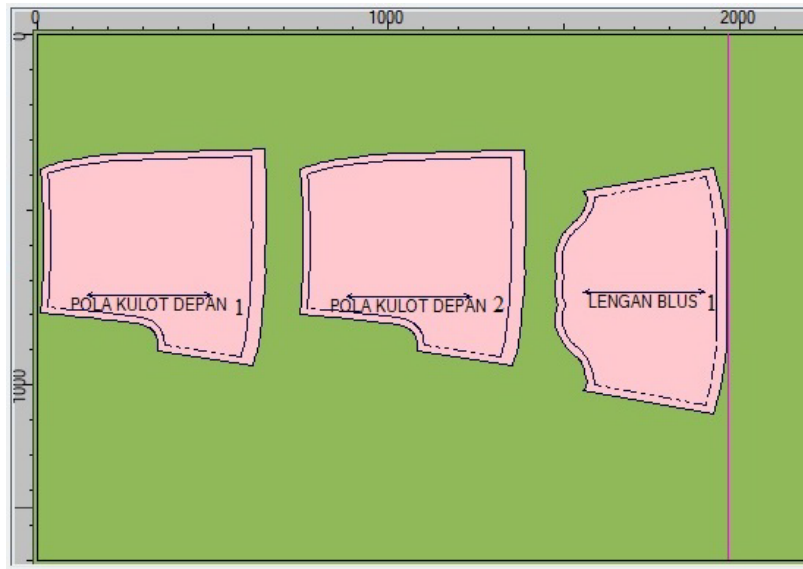
a) Bahan utama tenun ikat

Bahan ini digunakan sebagai bahan dasar pada bagian badan, depan, belakang, kulot, lengan blus, dan kerah setengah tegak pada *cardigan*.

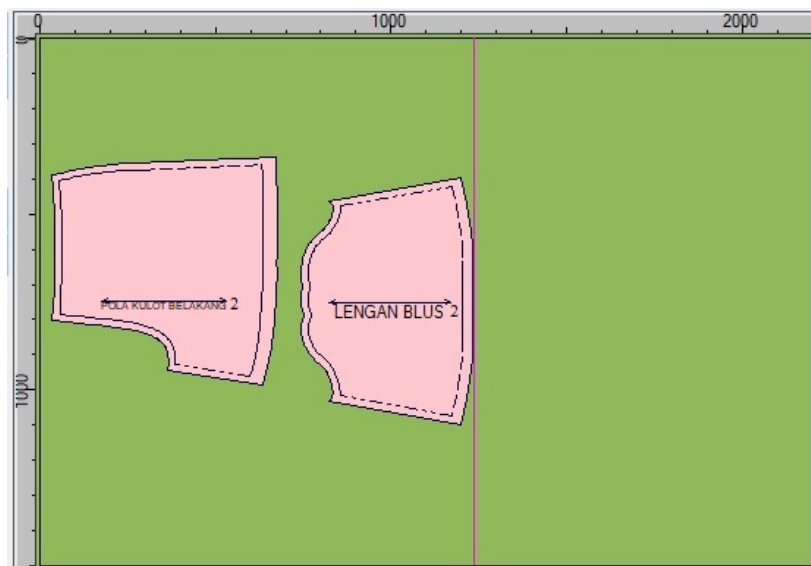


Gambar 32. Rancangan bahan tenun ikat1.

Lebar 150cm x panjang 220cm.

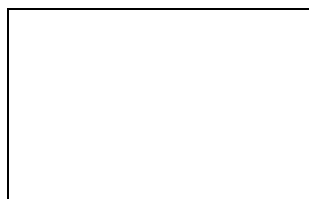


Gambar 33. Rancangan bahan tenun ikat 2.
Lebar 150cm x panjang 220cm.



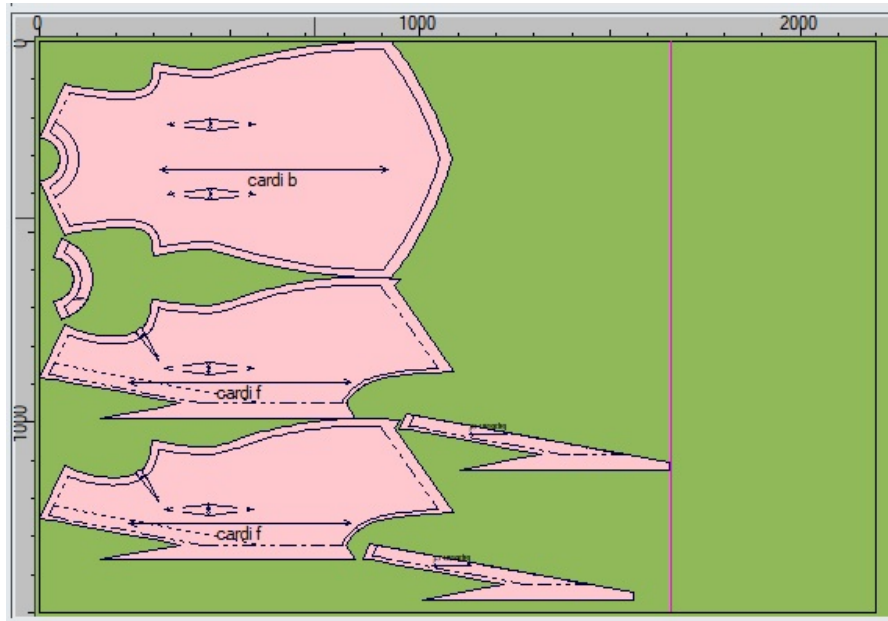
Gambar 34. Rancangan Bahan tenun ikat potongan 3.
Lebar 150cm x panjang 220cm.

Contoh bahan tenun ikat :



b) Bahan utama *organza*

Bahan ini digunakan sebagai bahan dasar pada bagian *cardigan* dan deret pita pada depan blus.



Gambar 35. Rancangan Bahan *organza* untuk *cardigan*.

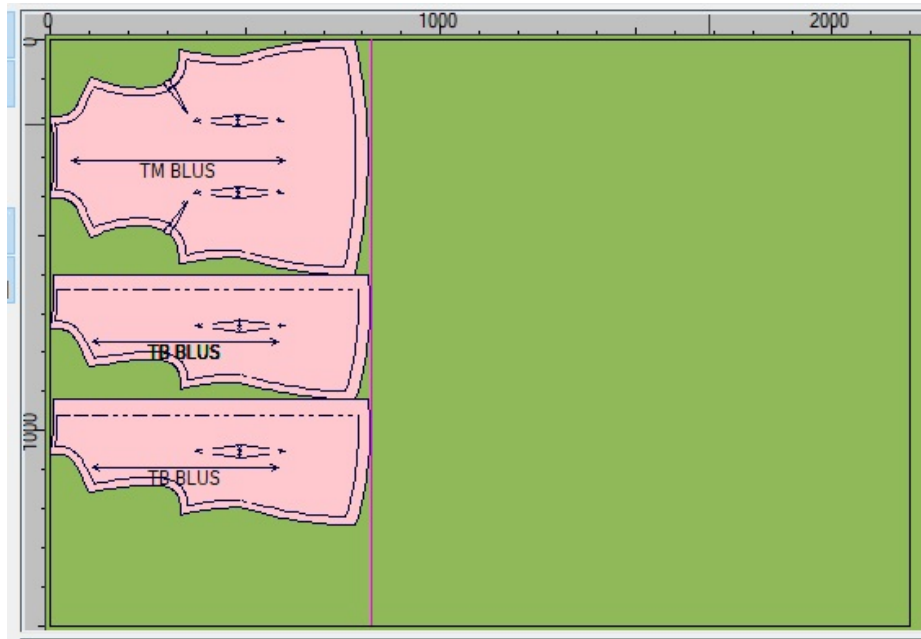
Lebar 150cm x panjang 180cm.

Contoh bahan *organza* :



c) Bahan *furing* katun ima

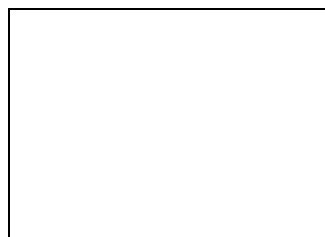
Bahan ima digunakan untuk *furing* pada blus bagian depan dan belakang.



Gambar 36. Rancangan Bahan *furing* untuk blus.

Lebar 150cm x panjang 220cm.

Contoh bahan katun ima :



4) Kalkulasi harga busana

Rancangan harga merupakan langkah yang dilakukan untuk memperkirakan seberapa besar biaya yang akan dikeluarkan dalam pembuatan busana setelah diketahui panjang bahan yang diperlukan melalui rancangan bahan. Hal-hal yang perlu diperhatikan dalam membuat rancangan harga yaitu :

- b) Mencantumkan nama bahan, banyaknya bahan yang dibutuhkan, harga satuan, jumlah total dan harga total dari bahan-bahan yang dibutuhkan.
- c) Nama barang disesuaikan dengan jenis bahan yang digunakan, seperti bahan pokok, bahan pembantu, ataupun bahan tambahan.
- d) Dalam menentukan jumlah harga, disesuaikan dengan banyaknya barang yang digunakan atau diperlukan.
- e) Semua barang harus tercatat, agar perhitungan biaya dapat lebih tepat.

Berikut ini adalah rancangan harga dari pembuatan busana pesta malam dengan sumber ide busana penari upacara adat Reba Ngada :

Tabel 5. Rancangan Harga Bahan Pembuatan Busana

Nama Bahan	Kebutuhan	Harga Satuan	Jumlah
Bahan Utama			
Kain tenun ikat	6m (3potong)	Rp.140.000 /m	Rp 420.000
Kain <i>organza</i>	1,8 m	Rp. 35.000 /m	Rp.63.000
Katun Ima (<i>furing</i>)	1 m	Rp. 28.000 /m	Rp.28.000
Bahan Tambahan			
Bordir	2m	Rp.90.000/m	RP.180.000
Bahan Pembantu			
Mori Gula	0.75m	Rp.17.000/m	Rp.12.750
Benang	2 buah	Rp.1.800/buah	Rp.3.600
Rit jepang 50 cm	2 buah	Rp.7.000/buah	Rp.1.400
Kancing hak celana	1 pasang	Rp.500/pasang	Rp.500
Kancing kait	2 pasang	Rp.500/2pasang	Rp.500
Total			Rp.709.750

Kalkulasi harga jual

a) Biaya operasional

Ongkos jahit (Rp.7.000/jam) x 80 jam (10 hari kerja) = Rp.560.000

Listrik (5% harga bahan) = Rp.35.487

Penyusutan alat kerja (5% harga bahan) = Rp.35.487

Total biaya operasional = Rp.630.974

b) Harga jual

Laba (30% biaya OP + Bahan) = Rp.402.217

Kebutuhan Bahan = Rp.709.750

Biaya Oprasional = Rp.630.974

$$\begin{aligned}\text{Total harga jual} &= \text{Rp.709.750} + \text{Rp. 630.974} + \text{Rp. 402.217} \\ &= \text{Rp.1.742.941} \\ \text{Pembulatan} &= \text{Rp.1743.000}\end{aligned}$$

5) Penyusutan bahan

Penyusutan merupakan proses perendaman bahan sebelum di potong yang bertujuan untuk membuat bahan tahan susut, sehingga bahan tidak akan berubah bentuk dan ukurannya setelah di jahit, serta menghilangkan zat kimia sisa proses pewarnaan yang masih tertinggal. Penyusutan bahan dilakukan dengan merendam bahan dalam air bersih selama 3-4 jam setelah di rendam bahan dikeringkan kemudian dijemur dengan cara di angin anginkan.

a. Pelaksanaan

1) Peletakan pola pada bahan

Dalam peletakan pola busana pada kain, untuk kain polos sebaiknya kain dilipat menjadi dua bagian dengan bagian baik berada di luar. Hal ini dilakukan untuk mempermudah proses penandaan jahitan atau merader. Sedangkan untuk kain bermotif, peletakan pola pada bahan dengan posisi kain tidak dilipat agar letak motif tepat pada pola, sehingga motif antar bagian pola dapat saling berkesinambungan.

Berikut hal-hal yang perlu diperhatikan dalam meletakkan pola pada bahan, yaitu :

1. Semua tanda pola ada pada tiap bagian pola, seperti tanda tengah muka dan tengah belakang.
 2. Arah serat bahan untuk bahan bermotif sebaiknya peletakan pola tidak bolak-balik, karena arah motif akan berbeda satu sisi dengan lainnya.
 3. Lebar kampuh untuk semua bagian pola adalah 2 cm, sedangkan untuk kelim 4cm.
 4. Peletakan pola di dahulukan pola yang berukuran besar, kemudian bagian pola yang lebih kecil seperti lengan, kerah dan depun.
 5. Sebelum meletakkan pola diatas bahan, lebih baik bahan disetrika dahulu agar permukaannya rapi.
 6. Motif bahan harus sama antara bagian kiri dan bagian kanan, serta harus saling bertemu dibagian sambungan sisi.
- 2) Pemotongan bahan dan pemberian tanda jahitan

Pemotongan bahan dilakukan setelah semua pola diletakkan pada bahan dan diberi tanda kampuh 2cm, kelim bawah 4cm sedangkan untuk bahan ritsleting 4cm. Perlu diperhatikan ketika pemotongan bahan yaitu memberikan bayangan cermin pada bagian bawah kelim rok, sisi badan bagian atas. Pemotongan bahan harus dilakukan diatas permukaan yang rata, saat memotong bahan tangan kanan memegang gunting sedangkan tangan kiri diletakkan diatas

bahan disebelah bagian bahan yang sedang digunting. Pada saat memotong dilarang mengangkat bahan karena bahan akan bergeser sehingga hasil potongan tidak sesuai pola. Setelah bahan dipotong, diberi tanda jahitan yaitu dengan memindahkan tanda jahitan pada pola ke bagian buruk bahan. Pemindahan tanda jahitan dilakukan dengan media karbon jahit dan rader. Tanda jahitan diperlukan untuk memudahkan ketika menyambungkan bagian-bagian bahan.

3) Penjelujuran

Sebelum bahan busana dijahit dijelujur terlebih dahulu sebelum dijahit, hal ini untuk menghindari terjadinya kesalahan saat penjahitan. Menjahit bahan dengan tusuk jelujur sebelum menjahit dengan mesin diperlukan untuk mengetahui ketepatan jatuhnya bahan pada tubuh model apakah sudah pas pada badan model. Apabila mungkin terjadi kesalahan atau ketidaktepatan maka masih bisa untuk bisa diperbaiki, serta mengurangi resiko rusaknya bahan saat proses perbaikan.

Langkah Menjelujur Blus :

- a) Menjelujur kupnat badan bagian depan dan belakang.
- b) Menjelujur sambungan tengah belakang dan ritsleting jepang.
- c) Menjelujur bahu depan dengan bahu belakang.
- d) Menjelujur bahu depan dengan belakang furing.

- e) Menjelujur garis leher bahan utama dengan furing.
- f) Menjelujur sisi badan depan dengan belakang.
- g) Menjelujur sisi lengan.
- h) Memasang lengan pada kerung lengan badan.
- i) Menjelujur kelim blus dan kelim lengan.

Langkah Menjelujur *Cardigan* :

- a) Menjelujur kupnat.
- b) Menjelujur bahu depan dengan belakang.
- c) Menjelujur sisi badan depan dengan belakang.
- d) Menjelujur kerah tegak dan lapisan kerah tegak.
- e) Menjelujur depun kerung lengan.
- f) Menjelujur kelim cardigan

Langkah Menjelujur Kulot :

- a) Menjelujur lipit hadap bagian depan dan belakang kulot.
- b) Menjelujur sisi luar pipa kulot, dan menjelujur ritsleting jepang (letaknya di sisi kiri).
- c) Menjelujur sisi dalam pipa kulot.
- d) Menjelujur pesak kulot dari depan hingga belakang.
- e) Menjelujur ban pinggang
- f) Menjelujur kelim kulot.

4) Proses menjahit

Proses menjahit dengan mesin dilakukan setelah *fitting* I, setelah mengetahui kekurangan pada busana serta melakukan perbaikan. Penjahitan dilakukan untuk menyambung setiap bagian membentuk blus, kulot, dan *cardigan*. Penjahitan dilakukan menggunakan mesin jahit dan juga diselesaikan secara manual menggunakan tangan. Hal ini dilakukan agar hasilnya menjadi rapi, kuat dan maksimal.

Berikut adalah langkah-langkah menjahit busana pesta malam :

- a) Menjahit kupnat blus, bagian depan dan belakang.
- b) Menjahit tengah belakang blus.
- c) Memasang ritsleting jepang pada tengah belakang blus.
- d) Menyatukan bahu badan depan dan belakang.
- e) Menjahit garis leher bahan utama dengan furing.
- f) Menjahit sisi badan depan dengan badan belakang.
- g) Mengepress lipit hadap lengan.
- h) Menjahit sisi lengan.
- i) Memasang lengan dengan badan.
- j) Menjahit kampuh sisi lengan dengan rompok, kemudian di soom sembunyi.
- k) Menyelesaikan kelim lengan dengan soom sembunyi.
- l) Mengepress lipit hadap pada kulot.

- m) Menjahit sisi kulot dan memasang ritsleting jepang pada sisi celana sebelah kiri.
- n) Menjahit sisi dalam pipa kulot.
- o) Menyatukan pesak bagian kanan dan kiri.
- p) Menjahit rompok pada kampuh celana dan diselesaikan dengan soom sembunyi.
- q) Mengepress kain keras pada bahan ban pinggang.
- r) Menjahit ban pinggang pada kulot.
- s) Memasang kancing hak pada ban pinggang.
- t) Menyelesaikan kelim kulot dengan soom sembunyi.
- u) Menjahit bahu *cardigan* depan dan belakang, serta menjahit sisi *cardigan* dengan kampuh balik.
- v) Mengepress kain keras pada kerah setengah tegak, menjahit kerah, kemudian memasang kerah serta depun leher dengan bagian badan *cardigan*.
- w) Menjahit depun lengan, kemudian diberi penyelesaian kampuh dengan cara disoom.
- x) Menyelesaikan kelim *cardigan* dengan soom gulung.

5) Menghias busana

Hiasan yang digunakan untuk menghias busana pesta malam wanita dengan cara memberi hiasan deret pita pada bagian depan blus dan bordir pada bagian *cardigan*. Untuk

bagian bordir diletakkan di pinggir pinggir garis dan sudut *cardigan*.

6) Evaluasi *fitting* II

Pada saat melakukan *fitting* II busana harus sudah jadi kurang lebih 75% dari total proses pembuatan yang telah diselesaikan dengan disain yang telah dibuat.

Hal-hal yang diamati dalam *fitting* II antara lain:

- a) Teknik menjahit.
- b) Kerapihan jahitan.
- c) Kesesuaian dengan disain yang dibuat.
- d) Jatuhnya busana pada tubuh model/pragawati.
- e) Kelengkapan hiasan pada busana.
- f) Kelengkapan aksesoris yang dipakai.

Adapun hasil evaluasi pada *fitting* II adalah sebagai berikut:

Tabel 6. Evaluasi *fitting* II

Aspek yang Dievaluasi	Hasil Evaluasi	Cara mengatasi
Hiasan bordir	Hiasan kurang pada bagian kerung lengan <i>cardigan</i> .	Memberi bordir tambahan pada kerung lengan <i>cardigan</i> .
Jatuhnya blus pada tubuh.	Bentuk garis leher <i>turtle</i> jatuhnya	Jahitan garis leher dibuat lebih cekung.

	kurang tepat pada tubuh.	
Jatuhnya kulot pada tubuh.	<i>Pressing</i> lipit hadap kurang permanen.	<i>Pressing</i> ulang dengan dosis cairan pembuat lipit yang lebih kuat.

7) Evaluasi hasil

Evaluasi hasil merupakan penilaian secara keseluruhan pada busana yang bertujuan untuk mengetahui tingkat keberhasilan kegiatan yang sudah dilaksanakan.

Busana pesta malam yang diciptakan dari sumber ide busana penari adat Reba Ngada berdasarkan *Women's Spring/Summer 2018 Trend Direction* dengan tema *Neutrashion* serta sub tema *Mainland*, merupakan busana pesta malam *three pieces* yang ditujukan untuk wanita dewasa berusia 18-30 tahun dengan karakter elegan atau klasik. Namun dalam penciptaan busana pesta ini penulis menemui beberapa kendala. Berikut adalah kendala yang dihadapi beserta solusinya :

- a) Ketersediaan bahan dengan tekstur dan corak yang sesuai dengan tekstur lu'e cukup terbatas serta harganya yang terbilang mahal sehingga digunakan bahan tenun ikat

dengan corak motif flora sebagai bahan utama blus dan kulot.

- b) Karena bahan tenun ikat yang digunakan bermotif, maka pemotongan bahan dilakukan bagian demi bagian dan kain lembar demi lembar agar didapat motif yang sama dan saling bertemu pada tiap bagiannya.
- c) Kurangnya pengetahuan dan pengalaman dalam menciptakan pola busana pesta sehingga bentuk busana pesta pada bagian kerah yang ditinggikan (*turtle neck*) kurang sempurna, maka dilakukan perombakan jahitan bagian bahu yang dibuat lebih cekung, serta untuk menyamakan lipitan pada bagian depan blus dibuat lipit kemudian dipasang deret pita pada bagian lipit tersebut.
- d) Jatuhnya lengan loceng blus kurang bagus, adanya lipitan pada garis jahitan lengan sehingga jahitan lipit hadap lengan diperpendek, dari 10cm menjadi 5cm.

3. Penyelenggaraan Pergelaran Busana

a. Persiapan

Persiapan yang dilakukan untuk pergelaran busana 2018 dengan tema *Movitsme* antara lain :

1) Pembentukan Panitia

Pembentukan panitia merupakan salah satu persiapan dalam menyelenggarakan pergelaran busana dengan tema

Movitsme. Pembentukan panitia bertujuan agar seluruh kegiatan pergelaran dapat berjalan lancar dan sesuai harapan. Pergelaran diikuti oleh 102 mahasiswa angkatan 2015, yang terdiri dari mahasiswa S1 dan D3. Tanggung jawab dalam penyelenggaraan pergelaran busana ditanggung bersama dalam sebuah kepanitiaan sehingga akan terbentuk suatu kepanitiaan dalam pergelaran. Adapun komponen kepanitiaan dalam pergelaran busana terdiri dari : ketua, sekretaris, bendahara, sie sponsorship, sie humas, sie publikasi, sie acara, sie backstage and floor, sie dokumentasi, sie model, dan sie keamanan.

Sebagai panitia sie *backstage dan floor manager* berikut tugas dalam pergelaran busana :

- a) Mengatur jalannya acara di depan dan belakang panggung.
 - b) Mengatur plotting tempat depan dan belakang panggung.
 - c) Mengatur keluar masuk jalannya model.
 - d) Mengatur peminjaman cermin dan mengatur kursi model.
 - e) Menyiapkan urutan nama model dan susunan acara di *backstage*.
 - f) Mengatur situasi yang ada di *backstage* dan di *venue*.
 - g) Bekerja sama dengan sie humas untuk mengatur *flow* seluruh tamu.
 - h) Mengkondisikan keadaan seluruh *venue* (kursi, fotografer, dll).
- b. Pelaksanaan

Pergelaran busana tugas akhir dan karya inovasi produk fashion 2018 mengangkat tema *Movitsme* atau “*Move to It’s Me*” yang memiliki arti pergerakan menuju perubahan positif dalam

menemukan jati diri. Seluruh rangkaian acara dikemas dengan mengacu tema utama yaitu *Move to It's Me*. Mulai dari pembuatan logo pergelaran, pamflet acara, tiket acara, tata panggung, *goodie bag*, disain pembuatan *booklet*, serta *dresscode* panitia dan penonton. Seluruhnya merupakan satu kesatuan yang mengusung tema besar *Movitsme*. Nuansa warna pergelaran yang digunakan yaitu hijau toska.

Pergelaran busana merupakan serangkaian kegiatan peragaan busana yang menampilkan busana-busana yang diperagakan oleh model diselenggarakan oleh seseorang atau suatu instansi tertentu. Pagelaran ini dilaksanakan dalam tiga tahap yaitu persiapan, pelaksanaan dan evaluasi. Dalam pagelaran busana sangat diperlukan suatu organisasi kepanitiaan yang terdiri dari ketua, sekretaris, bendahara dan seksi-seksi lain yang bertanggung jawab atas tugasnya masing-masing. Dengan adanya organisasi maka tanggung jawab dan tugas-tugas dari mahasiswa menjadi jelas. Pagelaran busana diadakan pada hari rabu, 11 April 2018 dengan tema "*Move to It's Me*" yang bertempat di Auditorium UNY. Diikuti oleh 102 mahasiswa yang terdiri dari S1 kelas A angkatan 2015, S1 kelas D angkatan 2015, dan D3 kelas B angkatan 2015. Dalam acara ini penyusun mendapat urutan tampil pada sesi dua yaitu untuk kelas B dengan nomor urut 48. Pada pelaksanaan pergelaran busana ini panitia merekrut beberapa

panitia tambahan diluar mahasiswa S1 Pendidikan Teknik Busana dan D3 Teknik Busana angkatan 2015. Karena kurangnya koordinasi antara panitia inti dengan panitia tambahan menjadikan acara ini berlangsung kurang maksimal, seperti kurangnya komunikasi antara panitia yang bertugas di floor sehingga penonton tidak menempati tempat duduk sesuai tiket yang dibeli. Untuk mengatasi beberapa masalah yang terjadi, dapat dilakukan dengan mempelajari kekurangan pada acara sebelumnya, sehingga dapat dijadikan acuan untuk mencari solusi penyelesaiannya dan dapat mencegah kesalahan tersebut terulang di acara-acara berikutnya.

B. Hasil

1. Penciptaan Disain

Penciptaan desain busana pesta ini berdasarkan pada tema pergelaran busana *Movitsme* yang mengacu pada *Women's Spring / Summer 2018 Trend Direction*, dengan tema *Neutradition* dan subtema *Mainland* yang mencerminkan semangat membangkitkan kearifan lokal dengan cara dikolaborasikan dengan teknologi *modern* yang sedang berkembang saat ini.

Penerapan prinsip-prinsip desain pada busana dengan sumber ide busana penari adat Reba Ngada yaitu, prinsip keselarasan atau kesatuan unsur-unsur desain yang terlihat pada keseluruhan busana, mulai dari warna yang dipilih, hiasan, garis, dan ukuran. Peletakan

pusat perhatian busana pada deret pita yang digunakan pada tengah muka blus. Gambaran penerapan *trend*, sumber ide unsur dan prinsip desain tersebut kemudian dituangkan dalam bentuk desain ilustrasi (*fashion Illustration*).



Gambar 37. Desain Ilustrasi.

2. Pembuatan Busana

Hasil pembuatan busana pesta malam dengan Sumber Ide Busana Penari Adat Reba Ngada sudah sesuai dengan unsur dan prinsip dalam menciptakan disain busana, seperti letak panjang busana, letak motif pada busana, letak pusat perhatian berupa deret pita pada bagian tengah depan, serta letak hiasan bordir pada tepian *cardigan*.



Gambar 38. Hasil Pembuatan Busana Pesta Malam dengan

Sumber Ide Busana Penari Adat Reba Ngada.

3. Pergelaran Busana *Movitsme*

a) Pelaksanaan Penilaian Gantung

Penilaian gantung merupakan bagian dari pergelaran busana, yaitu berupa proses penilaian sebelum busana diperagakan diatas panggung tetapi tidak dikenakan oleh peragawati, melainkan dikenakan pada *dressform*. Penilaian gantung dilakukan pada hari Minggu, 25 Maret 2018 di lantai III gedung KPLT FT UNY. Saat penilaian gantung, busana pesta dikenakan pada *dressform/manequen* dan dinilai oleh para dosen Busana. Penilaian tidak hanya dilakukan pada busana tetapi juga pada *moodboard* dan desain busana yang dibuat pada kertas berukuran A3 disertai dengan penjelasan sumber ide dibagian belakang desain.

b) *Grand juri*

Grand juri merupakan proses penilaian sebelum busana diperagakan diatas panggung pergelaran, pada saat *grand juri* busana pesta malam dikenakan langsung oleh peragawati. *Grand juri* dilaksanakan pada hari Minggu, 8 April 2018 di lantai III gedung KPLT FT UNY. Pelaksanaan *grand juri* yaitu peragawati yang mengenakan busana pesta malam memperagakan di depan juri dan desainer mempresentasikan konsep busana pesta malam yang diciptakan. *Grand juri* dinilai oleh pihak dari luar yaitu orang dengan kriteria tertentu yang menggeluti bidang *fashion* yang telah

ditunjuk untuk menilai karya yang telah diciptakan oleh mahasiswa.

c) Gladi bersih

Gladi bersih dilaksanakan dua kali yaitu pada tanggal 9 April 2018 untuk mempersiapkan peralatan pertunjukan dan *steaming* busana yang akan ditampilkan. yang diikuti oleh panitia inti maupun panitia tambahan Tugas Akhir dan Karya Inovasi Produk Fashion. Gladi bersih kedua dilaksanakan tanggal 10 April 2018 untuk melakukan penataan gedung pertunjukan, seperti pembuatan panggung, penataan kursi penonton, dan *backstage*, serta melaksanakan *General Repetition* yang diikuti oleh semua peserta (Panitia inti dan panitia tambahan), MC (*Master of Ceremony*), model, *guest star*, dan lain lain.

d) Penyelenggaraan pertunjukan busana

Acara diselenggarakan pada hari Rabu, 11 April 2018 di gedung Auditorium Universitas Negeri Yogyakarta. Pelaksanaan pertunjukan busana dilaksanakan sesuai susunan acara yang telah dibuat sebelum pertunjukan busana dilaksanakan, diawali dengan pembukaan oleh pihak-pihak tertentu, sambutan-sambutan, sesi peragaan busana dibagi menjadi tiga bagian, serta penampilan beberapa *guest star*.



Gambar 39. Peragaan Busana Pesta Malam dengan

Sumber Ide Busana Penari Adat Reba Ngada di atas panggung *Movitsme*.

C. Pembahasan

Penciptaan disain busana pesta malam ini berdasarkan tema pergelaran busana *Movitsme* yang mengacu pada *Women's Spring/Summer 2018 Trend Direction* dengan tema *Eutradition* dan sub tema *Mainland*.

Desain busana pesta dengan sumber ide busana penari adat Reba Ngada terdiri dari tiga bagian busana terdiri dari blus, kulot, dan *cardigan* yang mengacu pada karakteristik busana dengan siluet A yaitu busana yang pada bagian atasnya kecil dan semakin melebar pada bagian bawahnya. Bahan yang digunakan ada dua macam, pada blus dan kulot menggunakan tenun ikat dengan warna dasar putih tulang, sedangkan pada *cardigan* menggunakan bahan *organza* berwarna biru muda. Hiasan yang digunakan untuk memperindah busana pesta malam ini yaitu deret pita yang terletak pada tengah muka busana dengan kombinasi bahan yang sesuai dengan *cardigan* serta bordir yang terletak pada tepian *cardigan*.

Setelah menciptakan disain dan menentukan bahan, tahap selanjutnya yaitu membuat pola busana serta membuat rancangan bahan untuk mengetahui berapa banyak bahan yang diperlukan untuk menciptakan busana pesta malam ini. Sebelum dipotong bahan terlebih dahulu melalui proses penyusutan untuk mencegah bahan menyusut setelah dijahit dan mengalami proses pencucian. Tahap selanjutnya yaitu pemotongan bahan dan pemberian tanda jahitan pada bahan yang telah dipotong. Bahan kemudian dijelujur dan fitting untuk mengetahui ketepatan letak jatuhnya

busana pada tubuh peragawati, setelah itu bahan dijahit dengan mesin jahit menggunakan kualitas jahitan adi busana, yaitu pembuatan busana yang sebagian besar proses pembuatannya menggunakan tangan. Bahan yang telah dijahit dan diberi penyelesaian pada kampuh dan kelimnya kemudian diberi hiasan berupa deret pita pada tengah depan blus, dan bordir temple pada tepian *cardigan*.

Busana pesta malam yang dibuat kemudian ditampilkan dalam suatu pertunjukan busana dengan diperagakan oleh peragawati. Pertunjukan busana dilaksanakan dalam tiga tahap yaitu persiapan, pelaksanaan, dan evaluasi.

Persiapan yang dilakukan yaitu dengan membentuk suatu organisasi kepanitiaan. Dalam pertunjukan busana sangat diperlukan suatu organisasi kepanitiaan yang terdiri dari ketua, sekretaris, bendahara, dan seksi-seksi lainnya yang terbagi menurut tugasnya masing-masing. Dengan adanya organisasi maka tanggung jawab dan tugas-tugas dari mahasiswa menjadi jelas dan terorganisir dengan baik.

Persiapan pada lokasi pertunjukan dilaksanakan selama dua hari pada hari Senin, 9 April 2018 dilakukan persiapan barang yang diperlukan untuk pertunjukan serta mempersiapkan busana yang akan ditampilkan. Persiapan hari kedua pada hari Selasa, 10 April 2018 dilakukan penataan panggung, kursi penonton, ruang *backstage*, serta melakukan *general repetition*.

Pertunjukan busana dilaksanakan pada hari Rabu, 11 April 2018 dengan tema "*Movitsme*" yang bertempat di Auditorium UNY. Diikuti

oleh 102 mahasiswa yang terdiri dari S1 Kelas A angkatan 2015, S1 Kelas D angkatan 2015, D3 Kelas B angkatan 2015.

Acara fashion show terbagi tiga sesi yaitu sesi pertama untuk mahasiswa S1 kelas A, sesi kedua untuk mahasiswa D3 kelas B, dan sesi ketiga untuk mahasiswa S1 kelas D. Dalam acara ini penyusun mendapat urutan tampil pada sesi dua dengan nomor urut 48.

Setelah pelaksanaan dilakukan tahap selanjutnya adalah evaluasi. Hal ini dilakukan untuk mengatasi beberapa masalah yang belum terselesaikan dengan mempelajari kekurangan dapat dijadikan sebagai pembelajaran sehingga dapat menghindari kesalahan yang sama pada pergelaran berikutnya. Pada pelaksanaan pergelaran busana ini panitia merekrut beberapa panitia tambahan untuk membantu dalam pelaksanaan pergelaran. Namun, karena kurangnya koordinasi antara panitia inti dengan panitia tambahan menjadikan acara ini berlangsung kurang maksimal, seperti kurangnya pengarahan terhadap panitia tambahan yang bertugas sebagai penerima tamu menyebabkan panitia tambahan merasa bingung, sehingga banyak penonton yang tidak menempati tempat duduk sesuai tiket yang dibawa.

BAB V

KESIMPULAN DAN SARAN

A. Kesimpulan

Berdasarkan rumusan masalah dan hasil pembahasan pembuatan busana pesta malam dengan sumber ide busana penari adat Reba Ngada dalam pergelaran busana *Movitsme*, maka dapat diambil kesimpulan:

1. Dalam penciptaan desain busana pesta malam perlu dilakukan mengkaji *trend*, sumber ide, dan prinsip desain. Dalam menyusun proyek akhir ini, penyusun menciptakan busana pesta malam dengan sumber ide busana penari adat Reba Ngada. Mengacu pada *Women's Spring/Summer 2018 Trend Direction* dengan tema *Neutradition* dan sub tema *Mainland* yang dituangkan pada *Design Skething*, *Presentation Drawing*, dan *Fashion Illustration* serta gambar kerja sesuai dengan konsep yang diusung. Ciri khusus yang diambil dari sumber ide ini yaitu tekstur dari bahan Lu'e. Bahan yang digunakan adalah tenun ikat, dan *organza*. Busana pesta malam ini merupakan busana *three pieces* yang terdiri dari blus dengan *turtle neck* dan lengan lonceng lipit hadap, kulot panjang tiga perempat kaki, *cardigan* panjang sampai lutut terdapat kerah setengah tegak, dan menggunakan hiasan deret pita berbahan *organza* pada tengah muka blus, juga hiasan bordir pada *cardigan*.
2. Pembuatan busana pesta malam dengan sumber ide busana penari upacara adat Reba Ngada melalui tiga tahap, yaitu tahap persiapan yang meliputi pembuatan desain, pengambilan ukuran pada model, pembuatan pola,

pembuatan rancangan bahan dan rancangan harga. Tahap pelaksanaan yang meliputi peletakan pola pada bahan sesuai rancangan bahan, pemotongan bahan, pemberian tanda jahitan, penjelujuran, *fitting I*, perbaikan hasil *fitting*, menjahit menggunakan mesin, *finishing* jahitan, dan pemasangan hiasan. Tahap evaluasi yaitu tahap penilaian kesesuaian busana dengan desain yang dibuat.

3. Agar penyelenggaraan pergelaran busana dengan tema *Movitsme* dapat berjalan lancar, maka harus melalui tiga tahap. Pertama tahap persiapan yang meliputi penentuan tema, pembentukan panitia, penentuan anggaran dana, mencari sumber dana dan sponsor, menentukan waktu dan tempat acara, merancang tata panggung, *lay out* kursi penonton, serta gladi bersih. Tahap kedua yaitu pelaksanaan yang meliputi penilaian gantung, *grand* juri, dan pergelaran busana. Tahap ketiga yaitu evaluasi terhadap kendala yang terjadi pada tahap persiapan dan tahap pelaksanaan.

Pagelaran busana dengan tema "*Movitsme*" (*Move to It's Me*) diselenggarakan pada hari Rabu, 11 April 2018 pada pukul 18.00 WIB yang bertempat di Auditorium Universitas Negeri Yogyakarta. Dihadiri oleh beberapa tamu undangan baik dari petinggi staff UNY, pengamat fashion, perwakilan dari pihak sponsor, serta masyarakat umum. Pergelaran busana ini diikuti oleh 102 mahasiswa yang terdiri dari Teknik Busana D3, S1 Kelas A, dan S1 Kelas D, dengan bantuan dari panitia tambahan yang telah melalui proses seleksi.

B. Saran

1. Dalam menciptakan busana pesta malam, sebaiknya mahasiswa mengkaji lebih dalam referensi yang digunakan sebagai dasar penciptaan desain busana pesta malam.
2. Dalam membuat busana pesta malam harus lebih teliti dan berhati-hati karena bahan yang digunakan merupakan bahan yang cukup rentan dan licin. Pada saat menjahit kain tenun sebaiknya digunakan jarum jahit yang berukuran kecil sehingga tidak merusak serat kain, sedangkan pada kain *organza* pada saat pemotongan kain harus ditimpa pemberat kain agar bentuknya tidak berubah ubah saat dipotong, serta sebelum dijahit tepian kain *organza* baiknya dijahit setik renggang terlebih dahulu sehingga serat bahan tidak akan melar saat dijahit.
3. Ketika *general repetition* dilaksanakan seharusnya setiap mahasiswa yang mengikuti pergelaran tugas akhir dan karya inovasi produk fashion “*Movitsme*” serta setiap model mampu menghadiri serta memperhatikan dengan seksama, sehingga tidak akan terjadi kesalahan pada saat pergelaran dilaksanakan bila setiap pihak yang terkait sudah memahami prosesi acara dengan baik. Koordinasi dan komunikasi yang baik antara panitia inti dengan panitia tambahan mutlak diperlukan agar pergelaran dapat berjalan dengan baik, terutama saat rapat dilaksanakan diharapkan semua panitia mampu menghadiri dan mengikuti jalannya rapat, serta ikut andil dalam setiap proses pergelaran.

DAFTAR PUSTAKA

Sumber Buku

- Adimodel. (2009). *Lighting for Fashion*. Jakarta : PT. Elex Media Komputindo.
- Afif Ghurub Bestari. (2011). *Menggambar Busana Dengan Teknik Kering*
Yogyakarta : KTSP.
- Afif Ghurub Bestari. (2015). *Pengaruh Penggunaan Media Mood Board Terhadap Pengetahuan Desain Busna Pada Mahasiswa Pendidikan Teknik Busana*. Yogyakarta :Teknologi Pembelajaran Program Pasca Sarjana Universitas Negeri Yogyakarta.
- Arifah A. Riyanto. (2003). *Desain Busana*. Bandung : Yapendo.
- Chodiyah dan Wisri A.Mamdy. (1982). *Desain Busana Untuk SMKK/SMTK*. Jakarta: Departemen Pendidikan Dan Kebudayaan.
- D.D. Koten, dkk. (1990). *Pakaian Adat Tradisional Daerah Propinsi Nusa Tenggara Timur*. Yogyakarta : Departemen Pendidikan Dan Kebudayaan.
- Dharsosno Sony Kartika. (2004). *Seni Rupa Modern*. Bandung : Rekayasa Sains.
- Enny Zuhni Khayati. (1998). *Pembuatan Busana III*. Yogyakarta : FPTK IKIP Yogyakarta.
- Ernawati, Izwerni dan Weni Nelmira. (2008). *Tata Busana. Jilid 1*. Jakarta : Direktorat Pembinaan Sekolah Menengah Kejuruan, Direktorat Jenderal
- Ernawati, Izwerni dan Weni Nelmira. (2008). *Tata Busana. Jilid 2*. Jakarta : Direktorat Pembinaan Sekolah Menengah Kejuruan, Direktorat Jenderal
- Goet Poespo. (2009). *A to Z Istilah Fashion*, Jakarta : PT. Gramedia Utama.
- Ibnu Syamsi. (2004). *Efisiensi Sistem Dan Prosedur Kerja*. Yogyakarta : Bumi Aksara
- KBBI. (2007). *Kamus Besar Bahasa Indonesia*. Jakarta : Balai Pustaka.
- Nanie Asri Yuliati. (1993). *Teknologi Busana*. Yogyakarta : IKIP Yogyakarta.

- Prapti Karomah. (1990). *Tata Busana Dasar*. Yogyakarta : IKIP Yogyakarta.
- Prapti Karomah dan Sicilia S, (1998). *Pengetahuan Busana* Yogyakarta : IKIP Yogyakarta.
- Sri Ardiati Kamil. (1986). *Fashion Design* . Jakarta : Departemen Pendidikan Nasional.
- Sri Saadah, Elizabeth T.G. (2002). *Aneka Budaya Masyarakat Dani (Irija) dan Sumba (NTT)*. Jakarta : Badan Pengembangan Kebudayaan dan Kepariwisata.
- Sri Widarwati (2000). *Disain busana I*. Yogyakarta : jurusan pendidikan Kesejahteraan keluarga FT UNY.
- Sri Widarwati, Silcilia Sawitri, Widyabakti Sabatari. (2000). *Disain Busana II*, Yogyakarta : jurusan pendidikan Kesejahteraan keluarga FT UNY.
- Suciati. (2009). *Mood Board*. Bandung : Prodi Pendidikan Tata Busana Universitas Pendidikan Indonesia (UPI).
- Wancik, M. H. (2000). *Bina Busana II*. Jakarta : Gramedia Pustaka Utama.
- Widjningsih, dkk, (1994). *Kontruksi Pola Busana*, Yogyakarta : IKIP Yogyakarta
- Widjningsih. (1982). *Desain Hiasan Busana Dan Lenan Rumah Tangga*. Yogyakarta : IKIP Yogyakarta.

Sumber Internet

- <https://www.wisata.nttprov.go.id>, diakses pada tanggal 6 Februari 2018.
- https://id.wikipedia.org/wiki/Teori_Brewster, diakses pada 28 Mei 2018.
- https://id.wikipedia.org/wiki/3_dimensi, diakses pada 20 Mei 2018.
- <https://desaininterioritbs.wordpress.com/2015/12/25/mood-board>, diakses pada 5 April 2018.

LAMPIRAN

Lampiran 1. Susunan Panitia Pergelaran Proyek Akhir 2018

**SUSUNAN PANITIA PAGELARAN BUSANA PROYEK AKHIR
PENDIDIKAN TEKNIK BUSANA DAN TEKNIK BUSANA
ANGKATAN 2015**

- Ketua Umum** : Nurul Isma Maula
- Ketua II** : Laila Rohimatul Khasanah
- Ketua III** : Kurnia Widhiastuti
- Sekretaris** :
- 1.Herdita Mei Arumsari
 - 2.Gofane Dewi Okthalia
 - 3.Sri Atika Suri Permatasari
- Bendahara** :
1. Karima Asri Hidayah
 2. Alifia Gismaya Dewanti
 3. Miftahul Annisa Nur Fitria
- 1) Sie Acara** :
1. Lathifa Haqi (koo)
 2. Amani Yunita Fidi Hana
 3. Sylvia Martha Aprilia Silaen
 4. Arum Indriyani
 5. Robiatul Alfi
 6. Nalurita Limaran Sari

7. Natasha Andjani
8. Ayu Utari Purnomo Putri

2) Sie Konsumsi :

1. Afifah Putri Cahyani (koor)
2. Adelina Prabandari
3. Mei Haryanti
4. Olivia Gemma Putri
5. Marhaenna Hasnaningtyas
6. Laila Nur Rohmah
7. Sekar Rahmadewi

c) Sie Juri :

1. Zumratun Najati Sugito (koor)
2. Rika Isputri
3. Puput Puspita Giri
4. Indah Nur Fitriani
5. Siti Aisyah
6. Isnaini Barokati

d) Sie Perlengkapan:

1. Zulfa AshHabulJannah (koor)
2. Nur Indah Yuliana
3. Rizka Nurjannah Sri Koryoga
4. Martiana Rizky Sutrisno
5. Rita WidyaUtami

6. Dwi Kurniasih

e) Humas :

1. Latifahni Nur Laila (koor)

2. Nadiya Ummu Nashibah

3. Meilanza Wardah Hasanah

4. Nurul Syarifah

5. Lisa Ayu Wulandari

6. Firmanindya Maulina

f) Sie Dekorasi :

1. Ong Grace Quarissa Hadinata (koor)

2. Windy Claudya Septianti

3. Yumita Maulidian

4. Yulita Triana Amanda

5. Yohana

g) Sie Dokumentasi :

1. Anne Azka Juwita (koor)

2. Wilda Anggun Mutiarani

3. M. Ali Mustamik

4. Firqotunnajiyah

5. Dany Dewi Rahayu

6. Ratna Utaminingsih

h) Sie Publikasi :

1. Freshi Kavita Sandy (koor)

2. Yunike Andriani
3. Ujit Rindang Asmara
4. Atik Alifah
5. Hardiyanti Astari
6. Maulya Larasati Sumaryono
7. Dewi Puspita Sari

i) Sie Sponshorship :

1. Ikhsania Okta Rana (koor)
2. Angkin Anindita
3. Alya Iasha Danasari
4. Rahmaningrum Yogyandari
5. Nurseptiani

j) Sie Model :

1. Tiara Mutia (koor)
2. Rizqi Nuraiza Nugroho
3. Diah Syintia Hanum
4. Tiara Fadhilah
5. Okta Helmida Indriyani
6. Agisa Putri Ayuning Dewi

k) Sie Backstage dan Floor manager :

1. Nurul Hikmah Hurin'in (koor)
2. Nita Dwi Lestari
3. Naina Ifania

4. Febriyani Listyaningsih
5. Zulaifah Azizah Mimraatun
6. Agustin Nur Isnaeni

l) Sie Make Up, Hairdo, Hijab :

1. Ervina Melinda Anggraeni (koor)
2. Aldila Maharani
3. Dian Puspitasari Salawati
4. Claratessa Isma Oktaviani

m) Sie Booklet :

1. Kun Mutiah Z. (koor)
2. Fatimah Marti Astuti
3. Bitah Nindya Ardani
4. Nova Nada Ministry
5. Maraditia Dwi Marinda

n) Sie Keamanan :

1. Miladiah Susanti (koor)
2. Dana Ayu Yonanda
3. Istriyani
4. Elsa Silviananda Alfani
5. Niken Yazuli Budiyaningrum
6. Khalisha Afifah Setiyanto
7. Melinda Anissa Puspita

Lampiran 2. Format booklet acara pergelaran busana *MOVITSME* 2018



Jaiffrouw

Terinspirasi dari tekstur busana yang dikenakan penari upacara adat Reba masyarakat Ngada dengan karakter busana sederhana. Ja'i dari bahasa Ngada berarti menari, dan juffrouw dari bahasa Belanda berarti nona, dimana Jaiffrouw berarti nona menari. Menggambarkan wanita masa kini yang tumbuh dan berkembang di lingkungan masyarakat dimana semangat kesederhanaan pedesaan populer kembali dan mampu bersatu dengan kehidupan di era milenial.

48



DESAINER
Nama : Nurul Hikmah Hurin'in
NIM : 15514134008
HP. : 081252510522
Instagram : @nurul_h2
Pembimbing : Kapti Asiatun, M. Pd.

Lampiran 3. Foto pamphlet acara pergelaran busana *MOVITSME* 2018


 Program Studi Pendidikan Teknik Busana dan Teknik Busana 2015
 Jurusan Pendidikan Teknik Boga dan Busana
 Fakultas Teknik Universitas Negeri Yogyakarta

PROUDLY PRESENT
 THE ANNUAL FASHION SHOW

MOVITSME

FASHION SHOW

11 Apr '18

GUEST STAR


 SANGGAR SULTAN SYARIF QASIM KK


 SILAEN SISTERS


 TIM KARNAVAL FT UNY

MC

 FIAN ARDITYA

VVIP 50 K
VIP 40 K
Reguler 30K

Dress Code
 80's Style/
 all about green

Ticket Booth : PTBB FT UNY
 (Jam Kerja : 09.00-16.00 WIB)

CP : Maulyda (0838-4908-1361)
 Tias (0812-9792-7059)

AUDITORIUM UNY
18.00- Selesai

Sponsors: MAKE OVER, SINGER, MOVIEBOX, indo hose, LASECA, SITI ODIS, and others.

Lampiran 4. Spanduk acara pergelaran busana *MOVITSME* 2018



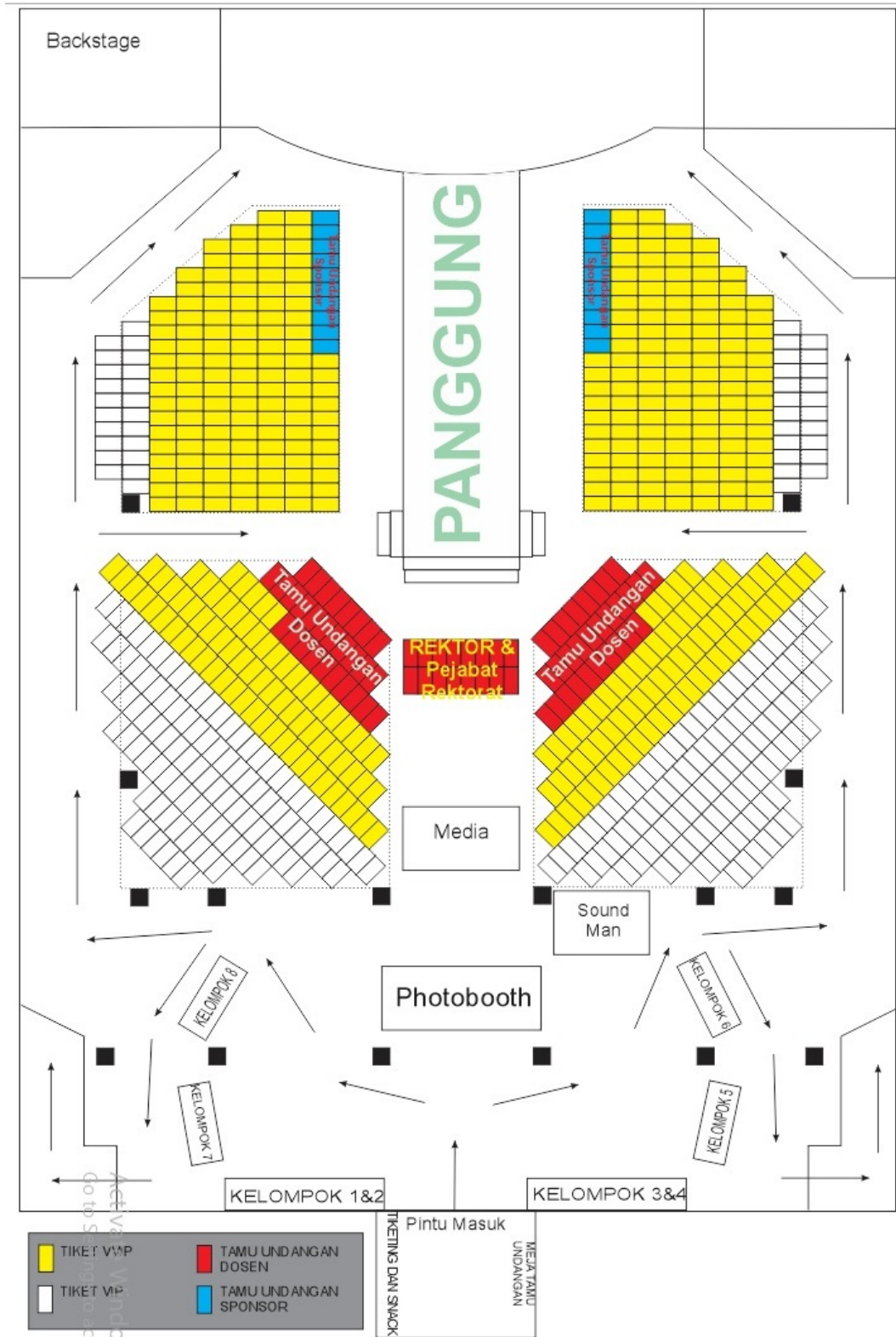
Lampiran 5. Co card acara pergelaran busana *MOVITSME* 2018



Lampiran 6. Tiket acara pergelaran busana *MOVITSME* 2018



Lampiran 7. Layout kursi penonton pertunjukan busana *MOVITSME 2018*



Lampiran 8. Foto Peragawati Tampak Depan



Lampiran 9. Foto Peragawati Tampak Samping



Lampiran 10. Foto Peragawati Tampak Belakang



Lampiran 11. Foto Peragawati dengan Disainer

