



**BUSANA PESTA MALAM DENGAN SUMBER IDE TUMBILOTOHE
PADA PERGELARAN BUSANA MOVITSME**

PROYEK AKHIR

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



Oleh :
Freshi Kavita Sandy
15514134007

**PROGRAM STUDI TEKNIK BUSANA
FAKULTAS TEKNIK
UNIVERSITAS NEGERI YOGYAKARTA
2018**

LEMBAR PENGESAHAN

BUSANA PESTA MALAM DENGAN SUMBER IDE TUMBILOTOHE DALAM PERGELARAN BUSANA *MOVITSME*

Oleh :

Freshi Kavita Sandy

15514134007

Telah dipertahankan di depan Dewan Pengaji Proyek Akhir Fakultas Teknik

Universitas Negeri Yogyakarta

Pada hari Rabu, tanggal 04 Juli 2018

dan telah memenuhi syarat guna memperoleh gelar

Ahli Madya Program Studi Teknik Busana

Nama

Dra. Widyabakti Sabatari, M.Sn.

Dr. Widihastuti, M.Pd.

Triyanto, M.A.

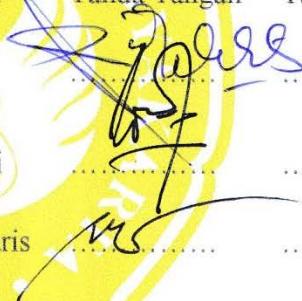
Jabatan

Ketua

Pengaji

Sekretaris

Tanda Tangan



Tanggal

29/2018
07

29/2018
07

29/2018
07

Yogyakarta, 2018

Dekan Fakultas Teknik
Universitas Negeri Yogyakarta



Dr. Widarto, M.Pd.
NIP. 19631230 198812 1 001

HALAMAN PERSETUJUAN

Proyek Akhir yang berjudul **BUSANA PESTA MALAM DENGAN SUMBER IDE TUMBILOTOHE PADA PERGELARAN BUSANA MOVITSME** yang disusun oleh Freshi Kavita Sandy telah disetujui oleh pembimbing untuk diujikan.

Yogyakarta, 06 Juni 2018

Dosen Pembimbing



Dra. Widyabakti Sabatari, M.Sn

NIP. 196110151987022001

SURAT PERNYATAAN

Yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama Mahasiswa : Freshi Kavita Sandy

NIM : 1551413407

Program Studi : Teknik Busana

Judul Laporan : Busana Pesta Malam dengan Sumber Ide Tumbilotohe Pada
Pergelaran Busana *Movitsme*

Dengan ini saya menyatakan bahwa dalam Proyek Akhir ini tidak terdapat karya yang pernah diajukan untuk memperoleh gelar Ahli Madya atau gelar lainnya disuatu perguruan tinggi, dan sepanjang sepengetahuan saya juga tidak terdapat karya atau pendapat yang pernah ditulis oleh orang lain, kecuali secara tulis diacu dalam naskah ini dan disebutkan dalam daftar pustaka.

Yogyakarta, 06 Juni 2018

Yang menyatakan,



Freshi Kavita Sandy
NIM. 1551413407

PERSEMBAHAN

Puji syukur kehadirat Allah SWT, Proyek Akhir ini saya persembahkan untuk :

- Orang tua saya Ayah Sakar dan Ibu Rita Martini yang sangat saya cintai, yang menyayangi saya sepenuh hati, yang selalu memberikan doa kepada saya di setiap sujudnya dan selalu memberikan semua yang terbaik untuk saya tanpa mengenal kata lelah.
- Adik-adik saya, Fresha Adelia Sandy, Nurma Azizah Kamila, dan Muhammad Ghozy Al-Safaraz yang selalu bangga dengan pencapaianku.
- Alma Mater Universitas Negeri Yogyakarta yang memberikan tempat untuk belajar dan menjadikan penyusun sebagai manusia yang taqwa, mandiri, dan cendikia.

MOTTO

Belajarlah mengungkapkan keinginanmu dalam mencapai mimpi tanpa peduli apa kata orang lain.

Champion the right to be yourself; dare to be different and to set your own pattern, live your own life, and follow your own star.

-Wilferd Peterson-

BUSANA PESTA MALAM REMAJA DENGAN SUMBER IDE TUMBILOTOHE DALAM PERGELARAN BUSANA MOVITSME

Oleh

Freshi Kavita Sandy

15514134007

Abstrak

Proyek akhir ini bertujuan untuk : 1) menciptakan desain busana pesta malam dengan sumber ide *Tumbilotohe*, 2) membuat busana pesta malam dengan sumber ide *Tumbilotohe*, 3) menyelenggarakan pergelaran busana dengan tema *Movitsme* dengan menampilkan busana pesta malam dengan sumber ide *Tumbilotohe*.

Proses perwujudan dan pergelaran karya inovasi busana dan tugas akhir ini meliputi: 1) mengkaji dan memaknai: tema proyek akhir (*Movitsme*), tema *trend (Quest)*, *trend stories (Medina)*, Sumber Ide *Tumbilotohe*, busana pesta malam, *moodboard*, unsur dan prinsip desain, desain *sketching*, *presentation drawing*, dan gambar kerja. 2) mengimplementasikan dalam pembuatan busana meliputi: (a) persiapan, yaitu: pengambilan ukuran, pembuatan pola, merancang kebutuhan bahan, menghitung kalkulasi harga, pemilihan bahan. (b) pelaksanaan yaitu: peletakkan pola pada bahan, pemotongan bahan, pemberian tanda jahitan, penjelujuran menjahit busana, dan menghias busana. (c) evaluasi meliputi: evaluasi proses *fitting I* dan evaluasi proses *fitting II*, evaluasi hasil kesesuaian akhir dengan konsep desain awal. 3) proses pergelaran busana meliputi tahapan : (a) persiapan, meliputi pembentukan panitia, penentuan tema, menerapkan menejemen pergelaran busana (tujuan sumber dana, waktu dan merancang tata panggung, *lighting*, musik dan GR). (b) pelaksanaan meliputi: penilaian juri eksternal, menata panggung, *lighting*, musik sesuai rencana, pelaksanaan pergelaran busana dan pemilihan juara favorit penonton. (c) evaluasi meliputi: kesesuaian perencanaan dengan pelaksanaan pergelaran.

Hasil proyek akhir adalah: 1) terciptanya busana pesta malam dengan sumber ide *Tumbilotohe* dengan *style simple* dan *look* menyenangkan, 2) hasil karya busana pesta malam dengan sumber ide *Tumbilotohe* memiliki 3 *pieces* busana pesta malam yaitu: *Jumpsuit*, *outer* dan *Obi*. Pembuatan busana pesta ini menggunakan bahan *Tafeta Silk*. Suasana dirayakannya tradisi *Tumbilotohe* terdapat pada warna-warna yang terdapat pada busana. Busana ini menggunakan bahan *Tafeta Silk*, *Satin Velvet* dan Kain Motif *Paisley*. Pola konstruksi dengan system *soen*, dan teknik jahitan Adi Busana. 3) hasil pergelaran busana dengan tema *Movitsme* yang diselenggarakan pada hari rabu 11 April 2018 pukul 18.00 WIB, bertempat di Auditorium Universitas Negeri Yogyakarta diikuti oleh 102 mahasiswa pendidikan teknik busana dan teknik busana angkatan dan tampil pada nomor urut 59.

Kata kunci : busana pesta malam, *tumbilotohe*, *movitsme*

**FASHION PARTY NIGHT WITH A SOURCE TUMBILOTOHE IN MOVITSME
FASHION SERVED**

By

Freshi Kavita Sandy

15514134007

Abstract

This final project aims to: 1 fashion design) created a party night with the source idea Tumbilotohe, 2) making fashion party night with the source idea Tumbilotohe, 3) organized a fashion Festival on the theme of Movitsme by displaying fashion party the night with the idea Tumbilotohe.

The process of embodiment and fewer paper fashions and innovations of late tasks include: 1) examine and interpret: the theme of the final project (Movitsme), theme trend (Quest), trend stories (Medina), the source of the idea Tumbilotohe, night party dress, moodboard, elements and principles design, sketching, drawing, presentation and pictures work. 2) mengimplemtasikan in the manufacture of clothing include: (a) preparations, namely: retrieval of size, pattern making, designing material needs, calculate the price calculation, material selection. (b) implementation, namely: laying on the pattern on the material, the cutting material, marking the seam, sew clothing, penjelujuran and decorate clothing. (c) the evaluation includes: the evaluation process the evaluation process fittings I and II fittings, assessment of the suitability of the end with the initial design concept. 3 fashion Festival) process includes the following stages: (a) preparation, includes the creation of panitian, the determination of the theme, apply the managed entry for fashions (goal of the source of funds, time and design stage, lighting, music and GR). (b) the implementation include: jury assessment external, sets the stage, lighting, music according to plan, the implementation of the entry and selection of favourite fashion audience. (c) the evaluation includes: kesusaian planning with the implementation of the entry.

Final project results are: 1) the creation of fashion party night with the source idea Tumbilotohe with simple style and look good, 2) night party dress works with the source idea Tumbilotohe have 3 pieces of fashion party night: a Jumpsuit, the outer and the OBI. The creation of this party dress Tafeta Silk ingredients. The atmosphere of the dirayakannya tradition Tumbilotohe contained on the colours found on clothing. This fashion using Tafeta Silk, Velvet and Satin Fabric Paisley Motifs. Pattern construction system with soen, and stitching techniques Adi Fashion. 3) results in fewer fashion theme with Movitsme which was held on Wednesday April 11, 2018 at 18.00 BST, at the Auditorium of the State University of Yogyakarta was attended by 102 college students of engineering education engineering and fashion clothing and perform ordinal number 59.

Keywords: *night party dress, tumbilotohe, movitsme*

KATA PENGANTAR

Puji syukur atas kehadirat Tuhan Yang Maha Esa yang telah memberikan limpahan anugerah dan kenikmatan serta kesempatan sehingga penyusun dapat melaksanakan Proyek Akhir dengan judul “Busana Pesta Malam Dengan Sumber Ide Tumbilotohe Pada Pergelaran Busana *Movitsme*” dari awal hingga proses penyusunan laporan dengan baik dan dengan pengalaman berharga yang mamu mendewasakan diri. Proyek akhir ini mengambil sumber ide *Tumbilotohe*. Proyek akhir ini diajukan untuk memenuhi sebaigan persyaratan untuk memperoleh gelar Ahli Madya D3 Teknik Busana. Dalam pelaksanaan proyek akhir hingga penyusunan laporan ini, banyak bantuan dan dukungan yang diberikan dari berbagai pihak. Untuk itu, penyusun menyampaikan rasa terima kasih kepada pihak-pihak yang telah membantu kelancaran Proyek Akhir ini kepada yang terhormat:

1. Ibu Dra Widyabakti Sabatari, M.Sn. selaku pembimbing Proyek Akhir Penasehat akademik yang telah meluangkan waktu dalam membimbing.
2. Ibu Dr. Widihastuti, M.Pd. selaku penguji dalam Ujian Proyek Akhir yang telah meluangkan waktu dalam menguji Proyek Akhir.
3. Bapak Triyanto, M.A, selaku sekretaris dalam Ujian Proyek Akhir yang telah meluangkan waktu dalam menguji Proyek Akhir, dan selaku Ketua Program Studi Teknik Busana, Pendidikan Teknik Boga dan Busana Fakultas Teknik Universitas Negeri Yogyakarta.
4. Ibu Dr. Mutiara Nugraheni, M.Si. selaku Ketua Jurusan Pendidikan Teknik Boga dan Busana Fakultas Teknik Universitas Negeri Yogyakarta.
5. Bapak Dr. Widarto, M.Pd. selaku Dekan Fakultas Teknik Universitas Negeri Yogyakarta,
6. Bapak Prof. Dr. Drs, Sutrisna Wibawa, M.Pd., selaku Rektor Universitas Negeri Yogyakarta.

7. Seluruh dosen pengampu Proyek Akhir yang telah memberikan bekal ilmu dan pengetahuan.
8. *Staff* dan karyawan yang telah membantu memperlancar proses belajar dan mengajar.
9. Teman-teman satu kelas Teknik Busana D3 angkatan 2015. Terima kasih atas waktu persaudaraan selama ini, yang selalu saling menyemangati saat mengerjakan tugas.
10. Sahabat-sahabat saya Monic, Indi, Ozza, dan yang lainnya yang selalu memberi semangat untuk segera menyelesaikan laporan Proyek Akhir ini.
11. Rizeki Sinawang selaku model yang membawakan karya busana pada pergelaran *Movitsme*.
12. Seluruh pihak yang tidak dapat saya sebutkan satu persatu dan turut membantu dalam pelaksanaan pergelaran karya inovasi busana dan tugas akhir serta penyusunan laporan ini

Semoga laporan Proyek Akhir ini dapat bermanfaat bagi penulis dan pembaca sekalian.

Yogyakarta, Juli 2018
Penyusun

Freshi Kavita Sandy

DAFTAR ISI

HALAMAN PENGESAHAN.....	ii
HALAMAN PERSETUJUAN.....	iii
HALAMAN PERNYATAAN	iv
PERSEMBAHAN.....	v
MOTTO	vi
ABSTRAK.....	vii
KATA PENGANTAR	ix
DAFTAR ISI.....	xi
DAFTAR GAMBAR	xiv
DAFTAR TABEL.....	xv
DAFTAR LAMPIRAN.....	xvi
BAB I PENDAHULUAN	1
A. Latar Belakang Penciptaan	1
B. Batasan Istilah.....	3
C. Rumusan Penciptaan.....	5
D. Tujuan Penciptaan.....	5
E. Manfaat Penciptaan.....	6
BAB II PENCIPTAAN KARYA.....	8
A. <i>Trend</i>	8
B. Tema Penciptaan.....	18
C. Sumber Ide	18
D. Desain Busana.....	26
E. Busana Pesta	50
F. Pergelaran Busana.....	74
BAB III KONSEP PENCIPTAAN KARYA.....	89
A. Konsep Penciptaan Desain.....	89
B. Konsep Pembuatan Busana.....	92
C. Konsep Pergelaran	93

BAB IV PROSES, HASIL, PEMBAHASAN	96
A. Proses	96
B. Hasil	165
C. Pembahasan.....	169
BAB V KESIMPULAN DAN SARAN.....	172
A. Kesimpulan	172
B. Saran	174
DAFTAR PUSTAKA	175
LAMPIRAN	178

DAFTAR GAMBAR

Gambar 1. <i>Guest Style Guide</i>	13
Gambar 2. Thalita Getty in Morocco	14
Gambar 3. <i>Quest Medina Mood</i>	15
Gambar 4. Alat Musik Tradisional Gorontalo (Palopalo).....	22
Gambar 5. Tradisi Tumbilotohe di Gorontalo.....	25
Gambar 6. <i>Moodboard</i>	97
Gambar 7. <i>Design Sketching</i>	98
Gambar 8. Visualisasi Implementasi konsep dengan Tema Tampak Depan	99
Gambar 9. Visualisasi Implementasi konsep dengan Tema Tampak Belakang ...	100
Gambar 10. <i>Presentation Drawing</i> Tampak Depan.....	102
Gambar 11. Presentation Drawing Tampak Belakang.....	103
Gambar 12. Gambar Kerja <i>Jumpsuit</i> Tampak Depan dan Belakang	105
Gambar 13. Gambar Kerja <i>Outer</i> dan <i>Obi</i> Tampak Depan dan Tampak Belakang.....	106
Gambar 14. Pola Dasar Badan Sistem <i>So En</i> Skala 1:8.....	108
Gambar 15. Pola Dasar Lengan Skala 1:8	110
Gambar 16. Pola Dasar Celana Wanita Skala 1:8.....	111
Gambar 17. Pola Kerah Tegak Skala 1:8	113
Gambar 18. Pola <i>Belt</i>	113
Gambar 19. Pola badan yang dikembangkan skala 1:8	114
Gambar 20. Pola lengan yang dikembangkan skala 1:8	114

Gambar 21. Pola Obi yang disesuaikan dengan bentuk badan skala 1:8	115
Gambar 22. Pola Celana yang dikembangkan skala 1:8	116
Gambar 23. Pecah Pola <i>Outer</i> bagian depan.....	117
Gambar 24. Pecah Pola <i>Outer</i> bagian belakang.....	118
Gambar 25. Rancangan Bahan Utama <i>Tafeta Silk</i> Putih.....	120
Gambar 26. Rancangan Bahan Utama <i>Tafeta Silk</i> Hitam.....	121
Gambar 27. Rancangan Bahan Utama <i>Tafeta Silk</i> Kuning.....	122
Gambar 28. Rancangan Bahan Satin <i>Velvet</i> untuk Bahan Furing.....	123
Gambar 29. Rancangan Bahan <i>Tafeta Silk</i> Hitam untuk Bahan Furing.....	124
Gambar 30. Rancangan Bahan Motif <i>Paisley</i>	125
Gambar 31. <i>Fitting</i>	130
Gambar 32. Desain Hiasan pada Busanan Pesta Malam dengan Sumber Ide Tumbilotohe	133
Gambar 33. Aplikasi Bagian Depan.....	134
Gambar 34. Aplikasi Bagian Belakang.....	135
Gambar 35. <i>Fitting</i> II	141
Gambar 36. <i>Fashion Illustration</i>	166

DAFTAR TABEL

Tabel 1. Kalkulasi Harga.....	126
Tabel 2. Evaluasi Proses I.....	131
Tabel 3. Evaluasi Proses II.....	142

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1. Logo Pergelaran.....	179
Lampiran 2. Tiket Pergelaran.....	180
Lampiran 3. Pamflet Acara	181
Lampiran 4. Desain Undangan Acara	182
Lampiran 5. <i>Cocard</i> Acara.....	182
Lampiran 6. <i>Banner</i> Acara.....	183
Lampiran 7. Desain Panggung Pergelaran.....	184
Lampiran 8. Hasil Busana Tampak Depan Pada Pergelaran.....	185
Lampiran 9. Hasil Busana Tampak Samping dan Belakang Pada Pergelaran.....	186
Lampiran 10. Lampiran Dokumentasi Dengan Desainer Pada Pergelaran.....	187
Lampiran 11. Daftar Panitia.....	188
Lampiran 12. Anggaran Pengeluaran Dana	191

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Penciptaan

Proyek Akhir merupakan tugas akhir pada Program Studi Teknik Busana yang wajib ditempuh oleh mahasiswa yang mengapresiasiakan beberapa mata kuliah yang terkait di dalamnya. Perkembangan busana yang semula hanya berfungsi sebagai pelindung manusia sekarang telah berubah peranannya sehingga terjadi peningkatan dalam berbagai macam aktivitas kehidupan. Busana diciptakan sesuai dengan kesempatan misalnya busana pesta, kerja, olahraga, rekreasi, pengantin,dll. Di antara mode busana yang ada sering mendapat perhatian khusus adalah busana pesta. Busana pesta adalah busana yang digunakan pada kesempatan pesta. Busana pesta dapat mendukung penampilan seseorang sehingga penampilan lebih menarik. Bahan untuk busana pesta biasanya dipilih yang berkesan mewah (*glamour*), meriah dan kontemporer. Bahan yang mewah ini perlu ditunjukkan dengan aksesoris yang sesuai dengan aksen tertentu dengan kesempatan yang digunakan.

Dalam menciptakan busana pesta yang menarik, perlu mempertimbangkan beberapa hal, hal pertama yang harus dipertimbangkan adalah sumber ide yang memiliki kesesuaian dengan tema. Pada proyek akhir kali ini tema yang diangkat adalah “MOVITSME” yang merupakan singkatan dari “*move to it’s me*” yang berarti bergerak menuju perubahan *positif* untuk

menemukan jati diri. *Movitsme* adalah tindakan aktualisasi diri untuk menemukan sebuah karakter yang kuat dan terarah sebagai kaum muda Indonesia yang ditunjukkan dalam sebuah *fashion show*. Karya-karya busana yang ditampilkan merupakan pencerminan karakter kaum milenial yang tercipta melalui racikan yang pas antara perkembangan *trend* dipadukan dengan budaya Indonesia yang ditorehkan dalam busana dengan sentuhan motif nusantara. Kebudayaan yang ada di Indonesia diharapkan akan tetap dilestarikan oleh masyarakat Indonesia. Untuk itu dalam pembuatan proyek akhir mahasiswa diberi kesempatan untuk membuat busana pesta.

Pada pergelaran *movitsme*, masing-masing mahasiswa diundi untuk mendapatkan tempat daerah Indonesia yang akan ditelusuri lebih lanjut kearifan lokalnya. Sulawesi adalah pulau yang didapatkan oleh penyusun, sehingga Sulawesi Utara (Gorontalo) dengan tradisi Tumbilotohe yang dipilih penyusun sebagai sumber ide dalam pembuatan busana pesta ini. Tumbilotohe atau yang biasa disebut malam pasang lampu adalah tradisi tahunan masyarakat Gorontalo yang dilaksanakan 3 hari sebelum lebaran. Tradisi menyalakan lampu minyak tanah pada penghujung Ramadhan di Gorontalo, sangat diyakini kental dengan nilai agama. Dalam setiap perayaan tradisi ini, masyarakat secara sukarela menyalakan lampu dan menyediakan minyak tanah sendiri tanpa subsidi dari pemerintah. Seiring dengan perkembangan zaman, maka bahan lampu buat penerangan diganti minyak tanah hingga sekarang ini. Bahkan untuk lebih menyemarakkan tradisi ini sering ditambahkan dengan ribuan

lampu listrik. Tanah lapang yang luas dan daerah persawahan dibuat berbagai formasi dari lentera membentuk gambar masjid, kitab suci Al-Qur'an, dan kaligrafi yang sangat indah dan mempesona. Penyusun memilih Tumbilotohe menjadi inspirasi dalam penciptaan busana pesta malam, hal ini dikarenakan ketertarikan penyusun terhadap tujuan dari acara tersebut yaitu acara tersebut dapat memperluas tali silaturahmi antar desa. Saat tradisi tumbilotohe digelar, wilayah Gorontalo jadi terang benderang, nyaris tak ada sudut kota yang gelap. Gemerlap lentera tradisi Tumbilotohe yang digantung pada kerangka – kerangka kayu yang dihiasi dengan janur kuning menghiasi kota Gorontalo, karena itu penulis menciptakan busana pesta malam ini dengan judul *Light of Tohe* yang berarti cahaya dari lampu.

Berdasarkan uraian di atas, penyusun mempunyai harapan meningkatkan mutu suatu barang supaya menjadi daya guna dan seni busana yang artistik, kreatif dan inovatif serta menjadi awal perkembangan busana selanjutnya dan dapat berguna bagi perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi khususnya dalam bidang busana serta berguna bagi masyarakat.

B. Batasan Istilah

1. Busana pesta malam

Busana pesta malam adalah busana pesta yang dipakai pada waktu malam hari baik yang bersifat resmi maupun tidak resmi dengan memakai

hiasan, pelengkap dan bahan yang istimewa sehingga memiliki kesan mewah.

2. Sumber Ide Tumbilotohe

Sumber Ide diambil dari kegiatan tahunan dari masyarakat Gorontalo yaitu malam pasang lampu (Tumbilotohe) yang diambil dari warna suasana kegiatan tersebut yaitu, kuning diambil dari warna cahaya dari lampu yang menyala, hitam adalah suasana malam hari saat perayaan tersebut, putih yang mana acara Tumbilotohe diadakan pada bulan Ramadhan tepat 3 hari sebelum Hari Raya Idul Fitri, dan warna emas yakni melambangkan warna kemenangan yang mana acara Tumbilotohe diadakan untuk menyambut hari raya kemenangan yaitu hari raya Idul Fitri.

3. Pergelaran Busana *Movitsme*

Movitsme merupakan singkatan dari *Move To It's Me* yang berarti bergerak menuju perubahan *positif* untuk menemukan jati diri. *Movitsme* adalah tindakan aktualisasi diri untuk menemukan sebuah karakter yang kuat dan terarah sebagai kaum muda Indonesia yang ditunjukkan dalam sebuah *fashion show*. Karya-karya busana yang ditampilkan merupakan pencerminan karakter kaum milenial yang tercipta melalui racikan yang pas antara perkembangan *trend* dipadukan dengan budaya Indonesia yang ditorehkan dalam busana dengan sentuhan motif nusantara.

Berdasarkan batasan istilah yang telah dikemukakan di atas maka yang dimaksud dengan busana pesta malam dengan sumber ide *Tumbilotohe* adalah busana pesta malam yang dikenalkan pada malam hari dengan menggunakan sumber ide *Tumbilotohe* yang disusun sesuai dengan tema *Movitsme*.

C. Rumusan Penciptaan

1. Bagaimana mencipta desain busana pesta malam dengan sumber ide *Tumbilotohe* dari Gorontalo pada pergelaran busana *Movitsme*?
2. Bagaimana membuat busana pesta malam dengan sumber ide *Tumbilotohe* dari Gorontalo pada pergelaran busana *Movitsme*?
3. Bagaimana menyelenggarakan pergelaran busana dengan tema *Movitsme* dan menampilkan busana pesta malam *Light of Tohe* dengan sumber ide *Tumbilotohe*?

D. Tujuan

Sesuai dengan rumusan di atas, tujuan yang ingin dicapai dari Proyek Akhir ini adalah sebagai berikut:

1. Dapat mencipta desain busana pesta malam dengan sumber ide *Tumbilotohe* pada pergelaran busana *Movitsme*.
2. Dapat membuat busana pesta malam dengan sumber ide pada pergelaran busana *Movitsme*.

3. Dapat menyelenggarakan pergelaran busana dengan tema *Movitsme* dan menampilkan busana pesta malam dengan judul *Light of Tohe* dengan sumber ide Tumbilotohe.

E. Manfaat Penciptaan

1. Bagi Mahasiswa
 - a. Dapat menambah pengetahuan, wawasan tentang pembuatan busana pesta malam.
 - b. Dapat mengasah, menerapkan kemampuan, keahlian yang dimiliki ke dalam karya nyata.
 - c. Dapat mendorong, memotivasi dan melatih agar lebih kreatif dan inovatif dalam menciptakan karya baru.
 - d. Menambah pengetahuan tentang kearifan lokal yang terdapat pada provinsi-provinsi di Indonesia.
 - e. Sebagai sarana sosialisasi dan belajar keorganisasian dalam bentuk kepanitiaan pergelaran busana.
2. Bagi Lembaga
 - a. Menghasilkan karya cipta mahasiswa program studi teknik busana Universitas Negeri Yogyakarta kepada masyarakat dan Industri busana.
 - b. Sebagai proyek tahunan untuk memperlihatkan pada masyarakat tentang keberadaan Universitas Negeri Yogyakarta Fakultas Teknik khususnya pada jurusan Pendidikan Teknik Boga dan Busana program studi

Pendidikan Teknik Busana dan Teknik Busana serta kemampuan dalam menciptakan karya busana.

- c. Mensosialisasikan kepada masyarakat luas tentang Program Studi Pendidikan Teknik Busana dan Teknik Busana Fakultas Teknik Universitas Negeri Yogyakarta melalui pergelaran busana.
- d. Untuk menjalin kerjasama dengan instansi terkait, industri dan sosialisasi Program Studi Teknik Busana Fakultas Teknik Universitas Negeri Yogyakarta.

3. Bagi Masyarakat

- a. Memperoleh wawasan tentang berbagai macam desain busana sehingga dapat meningkatkan kualitas dunia mode Indonesia.
- b. Memperoleh informasi bahwa mahasiswa Teknik Busana Fakultas Teknik Universitas Negeri Yogyakarta mampu menciptakan karya busana yang dapat diterima oleh pengamat mode maupun kalangan masyarakat.
- c. Dapat melihat secara langsung macam- macam model busana dalam sebuah pergelaran busana dengan dengan tema *Movitsme*.

BAB II

DASAR PENCiptaan KARYA

A. Trend

1. Pengertian Trend

Trend berasal dari bahasa Inggris yang berarti mengikuti model mutakhir. Dalam menciptakan sebuah desain busana tidak lepas dari pengaruh *trend* yang sedang atau akan terjadi. Hal ini akan membuat busana yang diciptakan menjadi lebih baik menarik dan mengikuti perkembangan jaman sehingga dapat menarik perhatian masyarakat untuk mengenakan sebuah karya busana. *Trend fashion* juga berfungsi sebagai refleksi dari status sosial dan ekonomi yaitu fungsi yang menjelaskan tentang popularitas. *Trend fashion* sebagian besar didorong oleh perancang busana yang membuat dan menghasilkan pakaian. Dalam kehidupan *fashion* ditandai dengan perubahan-perubahan yang terjadi dalam kurun waktu tertentu. Perubahan mendasar pada *mode* merupakan bagian yang penting dan menyatu dengan masyarakat. Oleh karena itu selain apa yang sudah disebut diatas, kehidupan *fashion* juga dipengaruhi oleh keadaan dan kondisi ekonomi , sosial dan peran.

Berdasarkan *trend* 2018, terdapat 4 tema besar dengan 2 *trend stories* di masing-masing tema, yaitu : (a) *Individualist : Remix* dan *Alter Ego*, (b) *Neuetradition : Constructivist* dan *Mainland*, (c) *Quest : Electric Beats* dan *Medina*, (d) *Sensory: +Chill* dan *Catalyst*.

Berikut adalah penjelasan mengenai tema di atas:

a. *Individualist*

Wanita *individualist* seperti seorang kurator seni (spesialis dalam seni yang diberikan jabatan kurator oleh sebuah institusi) juga selaku aktivis. Kombinasi karakter yang tidak umum, dia menghargai seni tingkat tinggi dan mempromosikan perubahan sosial melalui penggalangan dana industri dan fungsi sosial. *Individualist* terinspirasi oleh semua hal yang indah, namun mendorong batasan dengan percampuran tidak terduga antara karya seni dan struktur tiga dimensi. Terdapat 2 *Trend Stories* dari *Individualist* yaitu:

1) *Remix*

Remix mendefinisikan “*artclectic*” galeri, yang mengabungkan setiap aspek dalam kehidupannya dengan cara yang tidak terduga. Sangat dihormati di dunia seni, dia adalah pemberontak dan memiliki *style peacock* (seorang pesolek dalam hal gaya berbusana) yang mencolok di kerumunan. Dia 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*). Ketika seni mengelilinginya, dia membuat suatu pernyataaan dengan percampuran media dan motif cetak (*prints*) ekspresionis (menunjukkan dunia hanya dari perspektif subjektif kemudian mengulik atau mengubah dengan radikal untuk menunjukkan efek emosional guna menimbulkan suasana/mood/ide)

dalam lemari bajunya. *Edgy* (non-konvensional, tidak terduga, namun tetap keren), *streetwise* (pencerminan/refleksi dari kehidupan kota modern terutama anak-anak muda kota) dan *progressive* (perjuangan, kesetaraan yang tidak pernah berakhir, jika merujuk pada asal kata progresif), wanita remix berharap untuk menonjol di kerumunan.

2) *Alter Ego*

Wanita *alter ego* memiliki banyak minat dan karakter khusus yang tidak umum/berkesan unik yang tergabung pada hiruk pikuk (pencampuran tidak senada, terkesan kasar) dari gaya yang tinggi. Penampilannya adalah ketidakcocokan penyedia seni dengan nostalgia tahun 80an, seperti terlihat melalui percampuran metalik dan warna cerah di lemari pakaian dan aksesorisnya. Media campuran dan detail yang tak terduga membuktikan bahwa dia selangkah lebih maju dari sekedar permainan warna. Dan keahlian serta kombinasi detail busana selalu berganti gaya dengan mulus dari penampilan satu ke penampilan berikutnya adalah bagian daya pikat utamanya.

b. *Neuetradition*

Wanita *neuetradition* adalah pemimpin baru yang berani, perintis dari masyarakat muda yang tidak memiliki rasa takut untuk membangun kembali

kotanya. Dia adalah filsuf dan pemikir, mengambil pandangan baru bahwa semua hal harus dipikir dan didesain ulang. Dia medekonstruksi tiang tradisi, mengembangkan/mengevolusi ethnic dan tradisi menjadi sesuatu yang baru dan fungsional, membuat intisari dari suatu keindahan mentah yang canggih. Filosofi neuetroadition 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*). Terdapat 2 *Trend Stories* dari *Neuetradition* yaitu:

1) *Constructivist*

Constructivist mengambil gagasan tradisi dan mengubahnya. Seperti menjadi arsitektur dari lemari bajumu sendiri, gagasan dari seragam dan tempat kerja umum dibalik. Elemen pokok dari lemari pakaian dikonstruksi ulang seperti blok bangunan industri, memikirkan kembali hal klasik seperti baju. Pembaharuan datang tidak hanya melalui elemen desain yang tidak terduga, tapi dari semangat muda yang tak terelakkan seperti misalnya 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.

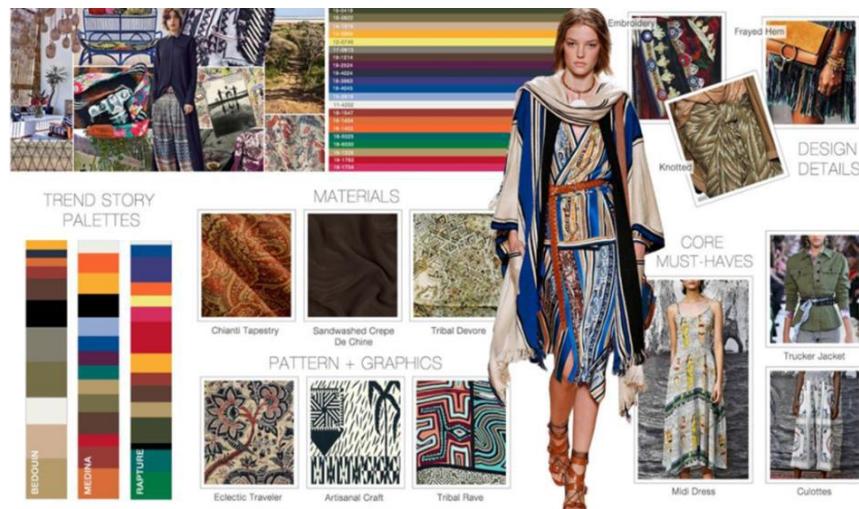
2) *Mainland*

Mainland mengisyaratkan kembali ke kehidupan sederhana dengan berbagai cara. Wanita muda ini mungkin hanya wanita petani yang baik hatinya, sedang menjalankan bisnis keluarga, tapi sekarang dia melakukan hal yang dia suka, salah satunya yaitu 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. Dia masih menyukai paduan pakaian overall atau kulot, tetapi dia menghaluskan penampilan dengan blus berpita dan rok asimetris. Dia tumbuh dan berkembang di lingkungan masyarakat dimana semangat kesederhanaan pedesaan hidup/populer kembali dalam hirupan udara segar.

c. *Quest*

Sebagai fotografer profesional dan traveler yang bersemangat, wanita *Quest* gemar menjelajah, mengkhususkan diri untuk mempelajari suku-suku asing. Hidup nomaden, dengan gaya seperti orang *gipsi*. Dia percaya bahwa hidup adalah petualangan “dimana kamu harus menjalaninya tanpa rasa takut, mengijinkan dirimu untuk bebas dan membiarkan hasrat berkelana memimpinmu”. Rumahnya adalah koleksi dari harta karunnya, cindera mata eklektik, dan kumpulan benda-benda langka. Dengan *style easy going*

(pembawaan yang rileks dan toleran), karakter yang memikat, dia mampu untuk mendapatkan akses ke tempat yang tidak diketahui dan menyingkap permata terpendam.



Gambar 1. *Guest Style Guide*

Terdapat 2 *Trend Stories* dari *Quest* yaitu :

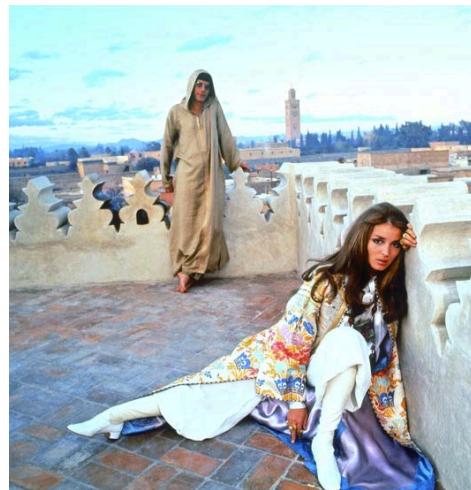
1) *Electric Beats*

Gadis *electric beats* membawa tradisinya dengan bangga, menari pada irama ketukan drumnya sendiri. Warna-warna yang cerah, menonjolkan sisi positif dan keberanian dari *style*-nya. Tren ini hidup dan terkenal di subkultur Afrika yang mencampurkan budaya tradisional dengan pandangan baru dan muda. Barang utama yang harus disertakan adalah sarung dengan bahan beraneka warna, detail manik dan rumbai, dan padu padan dengan kain-kain Ankara. Motif cetak (*print*) dan motif pola dengan tangan

merupakan hal yang penting untuk mengekspresikan gadis yang menghargai akar budayanya dengan tujuan yang ia miliki sendiri.

2) *Medina*

Medina mengingatkan pada foto ikonik dari Talitha Getty di Moroko. *Bohemian at heart*, ini adalah impian dari warisan eksotis dan kebudayaan yang dimewahkan.

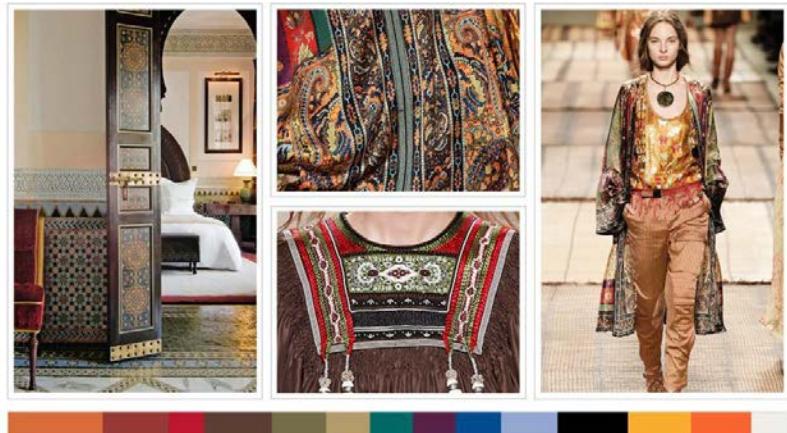


Gambar 2. Talitha Getty in Morroco

(Sumber : theredlist.com)

Perjalanan dan suku-suku menginspirasi motif ubin (*tile*) dan daun (*paisley*), ketika kerajinan tradisional seperti sulaman atau rumbai juga dijelajahi. Barang seperti jubah atau gaun midi merupakan hal yang sesuai untuk pengekspresian motif cetak (*prints*), *layering* sangat dipertimbangkan dengan celana kargo dan *sweater* tanpa lengan. Baik berjalan mendaki

seperti melalui bukit pasir atau menjelajah melewati pasar-pasar di Timur Tengah, wanita *Medina* sangat kuat dalam rasa lokal.



Gambar 3. *Quest Medina Mood*

c. *Sensory*

Wanita *Sensory* mendefinisikan masyarakat kita yang terobsesi pada teknologi, yang menjadi peningkatan paralel pada dunia *virtual*. Rahasia dari kesuksesannya adalah kemudahan untuk berubah ke kepribadian lain. Dia sepenuhnya merangkul fantasi sains fiksi dan terobsesi dengan teori baru teleportasi. 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 rumah dan kantornya. Dikelilingi oleh banyak adrenalin dan fantasi, sangat mudah untuk “bermimikri” di antara dunia-dunia, dan itulah poin utamanya. Terdapat 2 *Trend Stories* dari *Sensory* yaitu:

1) +*Chill*

+*Chill* adalah sebuah pendekatan yang nyaman ke musim semi dimana menyoroti busana dalam sebagai busana luar. Musim panas membangkitkan jiwa dengan palet *nudes* baru dikombinasikan dengan warna yang menyala cantik. *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. Grafik seperti kilau seperti malfungsi layar (glitch iridescence) atau teori warna akan menambahkan kesan sensual pada penampilan yang memiliki kenyamanan sama seperti di rumah maupun di jalan.

2) *Catalyst*

Catalyst didefinisikan sebagai wanita yang kuat dan *powerful* yang menciptakan acara dengan suasana kota. Dia adalah pengeksplor ekstrim juga seorang yang suka bersiap (*prepper*), siap untuk sebuah kejutan ekstrim di dunia digital kita yang sedang meningkat. Gaya bertahan hidupnya memiliki tingkat seperti pengalaman bermain *video game* yang tinggi, dengan warna cerah yang kuat dan grafik-grafik distorsi realita. 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. Dengan sumber daya yang melimpah, wanita muda *Catalyst* adalah pelindung utama dunia digital dan fisik.

B. Tema Penciptaan

Satu hal yang terpenting dalam merancang busana adalah menentukan keseluruhan tema. Tema tersebut akan sangat mempengaruhi bentuk, siluet, warna dari busana yang akan diciptakan. Bahan yang digunakan untuk sebuah tema busana dapat diambil dari berbagai hal dan dari berbagai aspek kehidupan, baik tentang alam, benda mati, benda hidup atau peristiwa-peristiwa penting yang tengah terjadi dengan maksud dan tujuan tertentu.

C. Sumber Ide

1. Pengertian Sumber Ide

Sumber ide adalah segala sesuatu, yang berwujud maupun tidak berwujud, yang digunakan untuk mencapai hasil (Kamus Besar Bahasa Indonesia, 2001). Menurut Sri Widarwati (1996) sumber ide adalah segala sesuatu yang dapat menimbulkan seseorang untuk menciptakan suatu ide baru. Sumber ide adalah sesuatu hal yang dapat menimbulkan rangsangan akan lahirnya suatu kreasi Widjiningsih (2006). Sugiyanto, dkk (2005) mengungkapkan bahwa ide merupakan langkah awal dalam proses penciptaan, melalui ide tersebut proses penciptaan berjalan. Dalam menemukan sumber ide perlu adanya perenungan, pengamatan dan penghayatan terhadap lingkungan sekitar. Sumber ide diperoleh secara sengaja dan dikembangkan menjadi sebuah karya melalui pengolahan batin berdasarkan pengamatan terhadap lingkungan sekitar.

Berdasarkan pendapat di atas yang dimaksud dengan sumber ide adalah segala sesuatu yang dapat merangsang dan menimbulkan lahirnya suatu ide seseorang untuk menciptakan suatu kreasi dan desain baru yang belum pernah ditampilkan oleh orang lain/belum pernah ada sebelumnya, sehingga tidak sekedar meniru yang sudah ada.

2. Penggolongan Sumber Ide

Ada beberapa macam sumber ide yang dapat dikelompokkan menjadi tiga (Chodiyah dan Wisri A. Mamdy, 1982), yaitu:

- a. Sumber ide dari pakaian penduduk dunia atau pakaian daerah-daerah di Indonesia. Yang termasuk dalam golongan ini adalah pakaian daerah, pakaian nasional dari berbagai bangsa dan pakaian penduduk asli dari suatu daerah. Misalnya pakaian daerah dari negara Jepang yaitu kimono, pakaian tersebut dapat dijadikan sebagai sumber ide terutama yang menjadi ciri khas dari kimono.
- b. Sumber ide dari benda-benda alam, seperti bentuk dan warna dari tumbuh-tumbuhan, binatang, gelombang laut, bentuk awan, dan bentuk-bentuk benda geometris.
- c. Pakaian kerja suatu profesi tertentu. Pengambilan sumber ide ini biasanya hanya pada profesi yang mempunyai ciri khas pakaian yang memang berbeda dengan yang lain, misalnya saja pakaian seragam

TNI, pakaian seragam bengkel, pakaian seragam perawat, dan lain – lain.

d. Sumber ide dari peristiwa-peristiwa nasional, maupun internasional. Pengambilan peristiwa penting sebagai sumber ide ini hanya suatu peristiwa yang besar dan biasanya mempunyai frekuensi penyelenggaraan minimal satu tahun sekali. Contoh peristiwa penting yang sering digunakan sebagai sumber ide adalah peristiwa Olimpiade, SEA Games, hari Nasional, peristiwa tradisional, dan lain – lain.

Dari pendapat tersebut dapat ditarik kesimpulan bahwa dalam mencipta desain busana dapat diilhami dari berbagai sumber, mulai dari sejarah dan penduduk asli dunia, alam sekitar, pakaian kerja atau profesi tertentu, dan peristiwa penting.misalnya pakaian olahraga dari peristiwa Asean Games, ide dari pakaian upacara 17 Agustus.

Pengolahan sumber ide dapat dilakukan dalam bentuk teknik seperti: pengolahan bentuk dengan teknik distorsi, disformasi, stilisasi, transformasi (Dharsono Sony Kartika,2004)

a) Stilisasi merupakan cara penggambaran untuk mencapai bentuk keindahan dengan cara menggunakan obyek atau benda yang digambar, yaitu dengan cara menggayakan disetiap kontur pada obyek atau benda tersebut. Contoh : pengambilan ornamen motif batik, tatah sungging, lukisan tradisional dan lain-lain. Proses

stilisasi ini dapat dilakukan dengan menambahkan detail, pada setiap perubahan sehingga semakin lama detailnya semakin rumit.

- b) Distorsi Adalah penggambaran bentuk yang menekankan pada pencapaian karakter, dengan cara menyangatkan wujud-wujud tertentu pada benda atau obyek yang digambar. Contoh : karakter wajah gatut kaca dn berbagai wajah topeng lainnya.
- c) Transformasi adalah penggambaran bentuk yang menekankan pada pencapaian karakter dengan memindahkan (trans) wujud atau figur dari obyek lain ke obyek yang digambarkan. Contoh: penggambaran manusia berkepala binatang atau sebaliknya.
- d) Disformasi merupakan penggambaran bentuk yang menekankan pada interpretasi karakter, dengan cara mengubah bentuk obyek dengan cara menggambarkan sebagian saja yang lebih dianggap mewakili. Proses disformasi dapat dilakukan dengan cara mengurangi bagian-bagian dari detail obyek sehingga menghasilkan desain yang semakin sederhana.

Beberapa penjelasan di atas dapat diambil kesimpulan bahwa dalam pengambilan sumber ide hendaknya tidak ditampilkan atau diaplikasikan pada keseluruhan busana tetapi hanya di bagian-bagian tertentu saja terutama yang akan dijadikan pusat perhatian dari busana

tersebut. Selain itu dalam pengambilan sumber ide apabila dilakukan perubahan atau pengembangan harus diperhatikan pengembangan sumber ide yang diterapkan sehingga tidak menghilangkan ciri khas dari sumber ide yang diambil, dalam pembuatan busana ini penyusun menggunakan teknik stilisasi, yaitu dengan menggunakan siluet alat musik khas Gorontalo (Palopalo), Palopalo adalah alat musik yang bahan dasarnya terbuat dari bambu, bentuknya menyerupai garputala raksasa dan teknik memainkannya yakni dengan memukulkan ke bagian anggota tubuh yaitu lutut. Pada perkembangannya, Polopalo mendapatkan penyempurnaan pada beberapa hal, salah satunya adalah kini Polopalo dibuatkan sebuah pemukul dari kayu yang dilapisi karet agar mempermudah dan membantu dalam proses memainkannya, hal ini memberi dampak selain tidak membuat sakit bagian anggota tubuh yang dipukul, juga membuat Polopalo tersebut berbunyi lebih nyaring.



Gambar 4. Alat Musik Tradisional Gorontalo (Palopalo)

(Sumber: alatmusikindonesia.com)

Pada era tahun 60-an sampai tahun 90-an, Polopalo biasanya dimainkan pada waktu-waktu tertentu, yang pada hari tersebut merupakan hari yang spesial menurut masyarakat Gorontalo. Contohnya, pada waktu masyarakat daerah Gorontalo telah selesai melaksanakan panen raya atau pada waktu bulan purnama. Tradisi memainkan musik Polopalo dilaksanakan tanpa menunggu perintah atau komando, dalam hal ini masyarakat tergerak dengan sendirinya karena merasa harus bergembira bersama dalam mensyukuri hari yang indah atau hari yang spesial tersebut. Biasanya musik tradisional Polopalo itu dimainkan kira – kira pukul 22.00 sampai pukul 01.00 waktu setempat.

3. Sumber Ide Tumbilotohe

Tumbilotohe adalah perayaan yang menandakan berakhirnya Ramadan di Gorontalo. Perayaan ini dirayakan pada 3 malam terakhir menjelang hari raya Idul Fitri. Pemasangan lampu dimulai sejak waktu magrib sampai menjelang subuh .Tradisi ini dikabarkan sudah berlangsung sejak abad ke-15. Ketika penerangan masih berupa *wango-wango*, yaitu alat penerangan yang terbuat dari *wamuta* atau selundung yang dihaluskan dan diruncingkan, kemudian dibakar. Tahun-tahun berikutnya, alat penerangan mulai menggunakan tohetutu atau damar yaitu semacam getah padat yang akan menyala cukup lama ketika dibakar. Berkembang lagi dengan memakai lampu yang menggunakan sumbu dari kapas dan minyak kelapa, dengan menggunakan wadah seperti kima,

sejenis kerang, dan pepaya yang dipotong dua, dan disebut padamala. Seiring dengan perkembangan zaman, maka bahan lampu buat penerangan di ganti minyak tanah hingga sekarang ini. Bahkan untuk lebih menyemarakkan tradisi ini sering ditambahkan dengan ribuan lampu listrik.

Tumbilotohe, pateya tohe... ta mohile jakati bubohe lo popatii.....

Kalimat pantun ini sering lantunkan oleh anak-anak pada saat tradisi pemasangan lampu dimulai. Budaya turun temurun ini menjadi ajang hiburan masyarakat setempat. Malam Tumbilotohe benar-benar ramai, bisa di bilang festival paling ramai di Gorontalo. Apalagi kalo diselenggarakan lomba antar kampung atau kecamatan, Kalau ada foto udara, Anda dapat menyaksikan wilayah Gorontalo terang bercahaya.

Saat tradisi Tumbilotohe digelar, wilayah Gorontalo jadi terang benderang, nyaris tak ada sudut kota yang gelap. Gemerlap lentera tradisi tumbilo tohe yang digantung pada kerangka – kerangka kayu yang dihiasi dengan janur kuning atau dikenal dengan nama Alikusu (hiasan yang terbuat dari daun kelapa muda) menghiasi kota Gorontalo. Di atas kerangka di gantung sejumlah pisang sebagai lambang kesejahteraan dan tebu sebagai lambing keramahan dan kemuliaan hati menyambut Hari Raya Idul Fitri.



Gambar 5. Tradisi Tumbilotohe di Gorontalo

(<http://zanuar-irsyad.blogspot.co.id>)

Semarak Tumbilotohe dimanfaatkan oleh para masyarakat untuk silaturahmi kepada sanak saudara, keluarga dan sahabat. Dimana pada malam itu orang tua dan anak-anak berkumpul dan bersama merayakan acara tradisi ini. Tak hanya warga Gorontalo saja yang ikut dalam kemeriahannya malam Tumbilotohe ini, akan tetapi banyak juga masyarakat yang hadir datang dari luar kota Gorontalo demi menyaksikan kemeriahannya Tumbilotohe.

Tradisi menyalakan lampu minyak tanah pada penghujung Ramadhan di Gorontalo, sangat diyakini kental dengan nilai agama. Dalam setiap perayaan tradisi ini, masyarakat secara sukarela menyalakan lampu dan menyediakan minyak tanah sendiri tanpa subsidi dari pemerintah. Tanah lapang yang luas dan daerah persawahan di buat berbagai formasi dari lentera membentuk gambar masjid, kitab suci Al-quran, dan kaligrafi yang sangat indah dan mempesona. Tradisi Tumbilitohe juga menarik ketika

warga Gorontalo mulai membunyikan meriam bambu atau atraksi bunggo dan festival bedug.

4. Pengembangan Sumber Ide

Pengembangan sumber ide yang akan dituangkan dalam penciptaan busana hendaknya mengetahui detail-detail dari sumber ide yang akan dipakai. Setiap orang akan mempunyai cara pandang yang berbeda dalam melihat suatu karya. Pada busana yang penyusun buat lebih mengembangkan dari suasana akan suasana tradisi Tumbilotohe.

D. Desain Busana

1. Pengertian

Desain adalah suatu susunan dari garis, bentuk, warna, dan tekstur (Chodiyah & Wisri A Mamdy, 1982). Menurut Widjiningsih (1982) Desain adalah suatu rancangan gambar yang akan dilaksanakan dengan tujuan tertentu yang berupa susunan yang teratur dari garis, bentuk, warna dan tekstur". Sedangkan menurut Hartatiati Sulistio (tanpa tahun) Desain adalah kreativitas seni yang diciptakan seseorang dengan pengetahuan dasar kesenian serta rasa indah. Desain adalah Suatu kreativitas seni yang diciptakan seseorang dengan pengetahuan dasar kesenian serta rasa indah (Sadjiman Ebdi Sanyoto, 2005). Menurut Sri Widarwati (2000), desain adalah merupakan rancangan atau gambaran suatu obyek yang dibuat berdasarkan susunan garis, bentuk, warna dan

tekstur. Arifah A Riyanto (2003) berpendapat bahwa desain adalah racangan sesuatu yang dapat diwujudkan pada benda nyata atau perilaku manusia, yang dapat dirasakan, dilihat, didengar dan diraba. Dari pengertian di atas dapat disimpulkan bahwa desain adalah gambaran atau obyek yang terdiri dari gabungan unsur-unsur garis, bentuk, warna dan tekstur serta ukuran yang diciptakan oleh manusia sehingga menghasilkan karya cipta yang idnah dan menarik.

2. Penggolongan Desain

Menurut Chodiyah (1982) ada dua macam desain yaitu : a) Desain struktur yaitu susunan dari garis, bentuk, warna dan tekstur dari suatu benda, baik bentuk benda yang mempunyai ruang maupun gambaran dari suatu benda. Desain struktur dapat berbentuk benda tiga ukuran, maupun gambaran dari suatu benda dan dikerjakan diatas kertas, b) Desain Hiasan yaitu desain yang berfungsi untuk memperindah suatu benda. Desain hiasan dapat berupa garis, warna atau bahan-bahan lain. Pada desain busana hiasan ini dapat berupa kerah, saku, renda-renda, pita hias, biku, kancing, lipit dan lain-lain. Berdasarkan pendapat di atas, maka dapat dijelaskan bahwa desain adalah pola rancangan yang menjadi dasar pembuatan suatu benda berdasarkan susunan dari garis, bentuk, warna dan tekstur yang menjadi satu kesatuan yang menarik. Untuk mewujudkan suatu desain yang baik sesuai dengan kebutuhan dan kesempatan, harus memperhatikan unsur dan prinsip desain.

3. Unsur dan Prinsip Desain

Penciptaan suatu desain agar tampak indah memerlukan unsur dan prinsip desain. Desain adalah hasil akhir dari sebuah proses pemikiran kreatif, pemikiran, dan perhitungan yang dibuat berdasarkan susunan dari gabungan unsur-unsur dan prinsip-prinsip desain. Keduanya tidak dapat dipisahkan karena merupakan bagian terpenting dalam mencipta suatu desain. Berikut ini adalah unsur-unsur desain dan prinsip-prinsip desain yang digunakan dalam membuat suatu desain, di antaranya:

a. Unsur Desain

Seperti yang telah disebutkan, bahwa unsur-unsur desain adalah segala sesuatu yang dipergunakan untuk menyusun suatu rancangan (Sri Widarwati,2000). Chodiyah, Wisri A. Mamdy (1982) berpendapat bahwa unsur desain adalah segala sesuatu yang digunakan untuk membuat karya seni rupa yang mempunyai suatu wujud (rupa). Sedangkan menurut Prapti Karomah dan Sicilia Sawitri (1986) unsur-unsur desain adalah segala sesuatu yang disusun untuk mendapatkan desain, dan menurut Ernawati (2008) Unsur desain merupakan unsur-unsur yang digunakan untuk mewujudkan desain sehingga orang lain dapat membaca desain tersebut.

Berdasarkan uraian diatas bisa disimpulkan bahwa unsur adalah segala sesuatu yang digunakan untuk membuat suatu rancangan karya seni/ desain sehingga dapat dibaca atau dimengerti oleh orang lain dalam hal ini adalah rancangan busana. Suatu desain akan tercipta dengan baik

apabila unsur-unsurnya dikomposisikan secara baik pula. Unsur desain terdiri dari : 1) Garis, 2) Arah, 3) Bentuk, 4) Tekstur, 5) *Value* ,6) Warna, 7) Ukuran. Adapun unsur-unsur desain tersebut adalah:

1) Garis

Garis – garis yang dibuat selalu memberikan kesan tersendiri atau yang sering disebut dengan sifat / watak garis. Adapun beberapa pengertian sifat – sifat garis menurut pakar di bidang *fashion* sebagai berikut: Garis adalah himpunan atau kumpulan titik-titik yang yang ditarik dari titik satu ketitik lain, sesuai dengan arah dan tujuannya (Prapti Karomah dan Sicilia Sawitri,1986) . Menurut Widjiningsih (1982) Pada dasarnya garis ada dua macam yaitu garis lurus dan garis lengkung. Garis lurus berkesan ketegangan, kepastian,kekakuan dan ketegasan. Garis lengkung berkesan luwes, indah, feminin, dan lembut. Salah satu contoh penerapan garis pada disain busana adalah garis *empire* yang terletak dibawah dada wanita.Menurut Sri Widarwati, dkk (2000), sifat-sifat arah garis di antaranya: i) Garis lurus mempunyai sifat kaku, kokoh, keras, tetapi dengan arah garis yang berbeda akan memberikan kesan yang berbeda pula. ii) Garis lengkung mempunyai sifat memberi suasana riang, luwes, lembut, dan lebih *feminine*. Menurut Ernawati (2008) sifat – sifat garis adalah sebagai berikut: 1) Sifat garis lurus mempunyai sifat kaku dan memberi kesan kokoh, sungguh-sungguh dan keras, namun dengan adanya arah sifat garis dapat berubah seperti : (i) Garis lurus tegak memberikan kesan keluhuran. (ii)

Garis lurus mendatar memberikan kesan tenang. (iii) Garis lurus miring/diagonal merupakan kombinasi dari sifat. (iv) Garis vertikal dan horizontal yang mempunyai sifat lebih hidup (dinamis). 2) Sifat garis lengkung Garis lengkung memberi kesan luwes, kadang-kadang bersifat riang dan gembira. Dalam bidang busana garis mempunyai fungsi : (i) Membatasi bentuk struktur atau siluet. (ii) Membagi bentuk struktur ke dalam bagian-bagian pakaian untuk menentukan model pakaian. (iii) Memberikan arah dan pergerakan model untuk menutupi kekurangan bentuk tubuh, seperti garis *princes*, garis *empire* dan lain-lain. Penggunaan unsur garis yang tepat pada sebuah pembuatan busana tentu akan menghasilkan karya yang banyak diminati oleh masyarakat. Dalam busana pesta malam ini unsur garis di aplikasikan pada garis *princess* untuk *bustie*.

Berdasarkan beberapa pendapat diatas dapat ditarik kesimpulan yaitu garis merupakan kumpulan dari titik-titik yang digabungkan sesuai dengan arah dan digoreskan di atas permukaan benda alam maupun buatan untuk mengungkapkan perasaan dan emosi seseorang.

2) Bentuk

Bentuk mempunyai kemampuan untuk menciptakan suatu perasaan serta reaksi bagi yang melihatnya (Hartati Sulistio, tanpa tahun). Bentuk adalah suatu bidang yang tejadi apabila kita menarik satu garis dan menghubungi sendiri permulaanya (Widjiningsih 1982). Menurut Soekarno

& Lanawati Basuki (2004), “unsur bentuk terdapat beberapa macam bentuk dasar geometris, seperti segi empat, persegi panjang, segitiga, kerucut, lingkaran, dan silinder”. Sedangkan menurut Sri Widarwati, dkk (2000), “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”. Bentuk adalah wujud yang ditampilkan (Kamus Bahasa Indonesia, 2001). Bentuk adalah hasil hubungan dari beberapa garis yang mempunyai area atau bidang dua dimensi (*shape*), apabila bidang tersebut disusun dalam suatu ruang maka terjadilah bentuk tiga dimensi atau (*form*) (Ernawati, 2008). Berdasarkan sifatnya bentuk juga dibedakan menjadi dua, yaitu bentuk geometris dan bentuk bebas (Sri Widarwati, 1993). Berdasarkan jenisnya bentuk terdiri atas bentuk naturalis atau bentuk organik, bentuk geometris, bentuk dekoratif dan bentuk abstrak. Bentuk naturalis adalah bentuk yang berasal dari bentuk - bentuk alam seperti tumbuh-tumbuhan, hewan, dan bentuk-bentuk alam lainnya. Bentuk geometris adalah bentuk yang dapat diukur dengan alat pengukur (penggaris, meteran) dan mempunyai bentuk yang teratur. Sedangkan bentuk dekoratif merupakan bentuk yang sudah dirubah dari bentuk asli melalui proses stilasi atau stilir yang masih ada ciri khas bentuk aslinya. Bentuk-bentuk ini dapat berupa ragam hias pada sulaman atau hiasan lainnya yang mana bentuknya sudah tidak seperti bentuk sebenarnya. Bentuk ini lebih banyak dipakai untuk menghias bidang atau benda tertentu. Bentuk abstrak

merupakan bentuk yang tidak terikat pada bentuk apapun tetapi tetap mempertimbangkan prinsip-prinsip desain (Ernawati, 2008).

Berdasarkan pengertian di atas, dapat disimpulkan bahwa bentuk adalah bidang yang tersusun apabila suatu garis jika ditarik kemudian terhubung dengan permulaanya. Bentuk dibagi menjadi dua, yaitu bentuk dua dimensi dan tiga dimensi. Bentuk dua dimensi dibatasi dengan garis misalnya gambar desain busana, desain hiasan, desain, sedangkan bentuk tiga dimensi mempunyai volume yang dibatasi oleh permukaan.

3) Arah

Arah dan garis mempunyai keterkaitan, arah dapat mengubah kesan dari sebuah garis menurut Arifah A. Riyanto (2003). Setiap unsur garis mempunyai arah, dimana arah tersebut terdiri dari empat macam, yaitu: Arah mendatar, arah tegak, arah miring ke kanan, arah miring ke kiri (Widjiningsih, 1982). Sedangkan menurut Hartatiati Sulistio (tanpa tahun), arah merupakan sebuah unsur desain yang erat hubungannya dengan garis, sehingga arah garis yang berbeda akan memberi kesan yang berbeda. Arah garis yang akan digunakan dalam suatu desain busana akan memberi kesan tertentu pada hasil rancangannya. Pada setiap benda yang ada disekitar kita dapat diamati adanya arah tertentu, misalnya mendatar, tegak lurus, miring dan sebagainya. Hal ini sering dimanfaatkan dalam merancang busana dengan tujuan tertentu. Misalnya arah biasanya digunakan untuk mensiasati kekurangan dari seseorang dalam mengenakan busana. Pada bentuk tubuh

gemuk sebaiknya dihindari pemakaian dengan arah mendatar karena akan memberi kesan melebarkan, tetapi sebaiknya menggunakan unsur dengan arah vertikal misalnya garis prinses. Begitu pula sebaliknya untuk bentuk tubuh yang kurus dianjurkan memakai unsur arah mendatar. Berdasarkan penjelasan di atas dapat disimpulkan bahwa, arah adalah sesuatu yang digunakan untuk mengubah sifat dari garis yang berupa arah mendatar, horizontal serta diagonal guna memberikan bentuk garis yang beragam.

4) Tekstur

Tekstur adalah sifat permukaan dari suatu garis, bidang maupun bentuk (Widjiningsih, 1982). Tekstur adalah sifat permukaan dari suatu benda yang dapat dilihat dan dirasakan (Sri Widarwati, 1993). Menurut Chodiyah dan Wisri A. Mamdy (1982), tekstur adalah garis, bidang, dan bentuk mempunyai suatu tekstur atau sifat permukaan, selain dapat dilihat juga dapat dirasakan, misalnya sifat permukaan yang kaku, lembut, kasar, halus, tebal, tipis, dan tembus terang.

Berdasarkan pendapat-pendapat di atas tekstur adalah permukaan suatu benda yang berupa permukaan dari sebuah garis, bidang maupun bentuk yang dapat dilihat dan dirasakan. Pembuatan busana pesta memilih bahan tidak terlalu dibatasi sesuai dengan selera pemakainya. Pemilihan tekstur bahan yang tepat tentunya juga dapat mempengaruhi penampilan seseorang. Misalnya saja yang berkilau dan bahan yang trasparan akan memberi kesan

menggemukkan, sehingga bahan yang berkilau atau trasparan sebaiknya disarankan untuk seseorang yang mempunyai tubuh kurus.

5) Ukuran

Setiap garis dan bentuk mempunyai ukuran yang berbeda-beda, dengan adanya ukuran panjang pendek garis dan besar kecil benda menjadi berbeda (Sri Widarwati, 1993). Ukuran merupakan salah satu unsur yang mempengaruhi desain pakaian ataupun benda lainnya (Ernawati, 2008). Sedangkan menurut (Hartatiati Sulistio, 2005) Hasil suatu desain dipengaruhi pula oleh ukuran, termasuk keseimbangan. Jika pengaturan ukuran unsur-unsur desain dibuat yang baik, maka desain akan memperlihatkan keseimbangan.

Berdasarkan uraian di atas, ukuran adalah segala sesuatu yang digunakan untuk membedakan panjang pendek besar kecil suatu benda dan dapat mengatur keseimbangan sebuah benda serta mempengaruhi suatu desain busana. Unsur-unsur yang dipergunakan dalam suatu desain busana diatur ukurannya dengan baik agar desain tersebut memperlihatkan keseimbangan. Menurut Sri Widarwati (1993), ada 5 ukuran panjang rok antara lain : a) Mini : Rok yang panjangnya 10 – 15 cm di atas lutut, b) Kini : rok yang panjangnya sampai lutut, c) Midi : rok yang panjangnya 10 – 15 cm di bawah lutut, d) Maxi : rok yang panjangnya sampai pergelangan kaki, e) *Longdress* :gaun yang panjangnya sampai lantai / tumit.

6) Nilai Gelap Terang

Nilai gelap terang berhubungan dengan warna yaitu dari warna gelap sampai warna yang paling terang dan untuk sifat terang digunakan warna putih (Arifah A, Riyanto, 2003). Garis atau bentuk mempunyai nilai gelap terang. Nilai gelap terang ini menyangkut bermacam-macam tingkatan atau jumlah gelap terang yang terdapat pada suatu disain (Widjiningsih, 1982). Nilai gelap terang adalah suatu sifat warna yang menunjukkan apakah warna-warna itu cenderung hitam atau putih (Sri Widarwati, 1993).

Berdasarkan pendapat di atas dapat disimpulkan bahwa nilai gelap terang adalah suatu sifat warna yang menunjukkan tingkatan warna dari warna tergelap (mengandung hitam) sampai terang (mengandung putih). Sebuah benda dapat terlihat disebabkan adanya cahaya, baik cahaya alam maupun cahaya buatan. Jika diamati pada suatu benda terlihat bahwa tidak semua bagian-bagian permukaan benda terkena oleh cahaya secara merata, ada bagian yang terang dan ada bagian yang gelap. Hal ini menimbulkan adanya nada gelap terang pada permukaan benda yang sering disebut dengan istilah *value* atau nada gelap terang. Penerapan nilai gelap terang dalam sebuah busana terletak pada pemilihan warna bahan.

7) Warna

Warna adalah sebuah elemen disain yang sangat penting untuk pakaian (Sri Ardiati Kamil (1986). Warna membuat segala sesuatu menjadi menarik dan indah. Oleh karena itu dalam berbagai bidang seni rupa, pakaian,

hiasan, tata ruang, dan yang lain warna memiliki peranan penting (Wijiningsih, 1982). 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, 1993).

Menurut Sri Widarwati (1993) warna dapat dikelompokkan menjadi beberapa jenis yaitu :

a) Warna primer

Warna primer adalah warna yang terdiri dari warna merah, kuning dan biru yang belum mengalami pencampuran.

b) Warna sekunder

Warna sekunder adalah warna yang dihasilkan dari dua warna primer yang dicampur dengan jumlah yang sama. Misalnya: biru dan kuning menjadi hijau, merah dan kuning menjadi jingga, merah dan biru menjadi ungu.

c) Warna penghubung

Warna penghubung adalah warna yang dihasilkan dari dua warna sekunder yang dicampur dengan jumlah yang sama.

d) Warna asli

Warna asli adalah warna primer dan sekunder yang belum dicampur warna putih atau hitam.

e) Warna panas dan warna dingin.

Warna panas terdiri dari warna merah, jingga, kuning dan kuning jingga, sedangkan yang termasuk warna dingin meliputi warna hijau, biru muda, biru, biru ungu dan ungu. Warna dingin akan kelihatan menjauh, lebih kecil, sehingga seseorang akan kelihatan lebih kecil dari keadaan yang sebenarnya apabila menggunakan busana dengan warna-warna panas mempunyai sifat mendorong, misalnya seseorang memakai warna merah lombok akan kelihatan lebih besar dibandingkan dengan yang memakai baju biru dengan besar tubuh yang sama.

f) Kombinasi warna

Warna kombinasi adalah perpaduan antara warna-warna yang terdapat di dalam lingkaran warna.

1) Kombinasi Warna

Untuk menambah suatu desain menjadi lebih indah, maka penggunaan warna tidak hanya satu macam saja namun dapat dikombinasikan menjadi beberapa warna. Menurut Ernawati (2008) kombinasi warna dapat dibagi menjadi enam yaitu :

- (i) Kombinasi monokromatis atau kombinasi satu warna yaitu kombinasi satu warna dengan value yang berbeda. Misalnya merah muda dengan merah, hijau muda dengan hijau tua, dan lain – lain.
- (ii) Kombinasi analogus yaitu kombinasi warna yang berdekatan letaknya dalam lingkaran warna. Seperti merah dengan merah keorenan, hijau dengan biru kehijauan, dan lain – lain.

(iii) Kombinasi warna komplementer yaitu kombinasi warna yang bertentangan letaknya dalam lingkaran warna, seperti merah dengan hijau, biru dengan orange dan kuning dengan ungu.

(iv) Kombinasi warna split komplementer yaitu kombinasi warna yang terletak pada semua titik yang membentuk huruf Y pada lingkaran warna. Misalnya kuning dengan merah keunguan dan biru keunguan, Biru dengan merah keorenan dan kuning keorenan, dan lain-lain.

(v) Kombinasi warna double komplementer yaitu kombinasi sepasang warna yang berdampingan dengan sepasang komplementernya. Misalnya kuning orange dan biru ungu.

(vi) Kombinasi warna segitiga yaitu kombinasi warna yang membentuk segitiga dalam lingkaran warna. Misalnya merah, kuning dan biru, orange. Hijau dan ungu. Kombinasi warna monokromatis dan kombinasi warna analogus di atas disebut kombinasi warna harmonis, sedangkan kombinasi warna komplementer, split komplementer, double komplementer dan segitiga disebut juga kombinasi warna kontras.

Adapun diagram warna menurut Brewster adalah sebagai berikut :

a) Warna primer

Merupakan warna dasar yang tidak merupakan campuran dari warna-warna lain. Warna yang termasuk dalam golongan warna primer adalah merah, biru, dan kuning.

b) Warna sekunder

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

c) Warna tersier

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

d) Warna netral

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

e) Warna panas dan dingin

Lingkaran warna primer hingga tersier bisa dikelompokkan menjadi dua kelompok besar, yaitu kelompok warna panas dan warna dingin. Warna panas dimulai dari kuning kehijauan hingga merah. Sementara warna dingin dimulai dari ungu kemerahannya hingga hijau. Warna panas akan menghasilkan sensasi panas dan dekat. Sementara warna dingin sebaliknya. Suatu karya seni disebut memiliki komposisi warna harmonis jika warna-warna yang terdapat di dalamnya menghasilkan efek hangat-sedang. Berdasarkan penjelasan

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

2. Prinsip Desain

Prinsip desain adalah suatu cara penggunaan dan pengombinasian unsur-unsur desain menurut prosedur-prosedur tertentu (Widjiningsih, 1982). Prinsip-prinsip desain adalah suatu cara untuk menyusun unsur-unsur sehingga tercapai perpaduan yang memberi efek tertentu (Sri Widarwati, 2000). Cara menggunakan dan mengkombinasikan unsur-unsur dasar menurut produser atau penyusunan unsur-unsur sehingga tercapai perpaduan yang memberi dampak tertentu (Sadjiman Ebdi Sanyoto). 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. Prinsip Desain terdiri dari: Keselarasan, Proporsi, Keseimbangan, Irama, Aksen, Kesatuan. Penjelasan dari prinsip-prinsip desain adalah sebagai berikut:

1) Harmoni (keselarasan)

Keselarasan adalah kesatuan diantara macam-macam unsur walaupun berbeda tetapi membuat tiap-tiap bagian itu tetap kelihatan bersatu (Sri

Widarwati, 1993). Sedangkan menurut Widjiningsih (1982) keselarasan adalah suatu prinsip dalam seni yang menimbulkan kesan adanya kesatuan melalui pilihan dan susunan obyek serta ide-ide. Keselarasan dapat diwujudkan dalam garis, bentuk, warna dan tekstur. Kemudian menurut Ernawati (2008) harmoni adalah prinsip desain yang menimbulkan kesan adanya kesatuan melalui pemilihan dan susunan objek atau ide atas adanya keselarasan dan kesan kesesuaian antara bagian yang satu dengan bagian yang lain dalam suatu benda, atau antara benda yang satu dengan benda lain yang dipadukan. Menurut Sri Widarwati (1993) adapun aspek-apsek dalam prinsip harmoni atau keselarasan adalah sebagai berikut:

(a) Keselarasan dalam garis dan bentuk

Keselarasan dalam garis dan bentuk misalnya bulat dengan kerah bulat begitu juga dengan sakunya juga berbentuk bulat pada bagian sudutnya.

(b) Keselarasan dalam tekstur

Tekstur yang kasar tidak dikombinasikan dengan tekstur yang halus. Penerapan tekstur dalam desain juga harus serasi.

(c) Keselarasan dalam warna

Penggunaan warna hendaknya tidak terlalu banyak agar tidak terkesan ramai. Pedoman yang baik dalam pemberian warna dalam busana yakni tidak lebih dari 3 warna.

Menurut uraian di atas keselarasan adalah kesatuan unsur sebuah desain yang melalui susunan obyek yang diterapkan dalam garis, bentuk, warna dan tekstur

2) Proporsi

Proporsi adalah hubungan satu dengan yang lain dalam satu susunan (Widjiningsih, 1982). Perbandingan digunakan untuk menampakkan lebih besar atau lebih kecil dan memberi kesan adanya hubungan satu dengan yang lainnya yaitu busana dengan pemakainya (Sri Widarwati, 1993). Proporsi adalah prinsip tentang hubungan antara bagian desain secara menyeluruh (Sri Ardiati Kamil, 1986). Proporsi adalah perbandingan antara bagian yang satu dengan bagian yang lain yang dipadukan (Ernawati, 2008). Menurut beberapa pendapat di atas dapat ditarik kesimpulan bahwa proporsi adalah hubungan antara satu dengan yang lainnya secara menyeluruh untuk menampakkan lebih besar kecilnya benda dalam susunan tertentu yang dipadukan guna mendapatkan keselarasan. Apabila dalam pembuatan busana, prinsip ini tidak diperhatikan maka busana yang diciptakan akan menjadi kurang menyenangkan.

3) *Balance* (keseimbangan)

Balance atau keseimbangan adalah hubungan yang menyenangkan antar bagian-bagian dalam suatu desain sehingga menghasilkan susunan yang menarik. Keseimbangan ada 2 yaitu keseimbangan simetris (formal) dan

keseimbangan asimetris (informal) (Ernawati, 2008). Apabila penggunaan unsur elemen desain seperti garis, warna, bentuk dan lain-lain dalam suatu desain dapat memberikan rasa puas atau "sreg" dihati (Sri Ardiati Kamil, 1986). Menurut Widjiningsih (1982) keseimbangan dapat dibagi menjadi tiga bagian yaitu : (a) keseimbangan formal adalah keseimbangan dari obyek bagian kiri sampai kanan, tengah atau pusat desain dengan jarak yang sama; (b) keseimbangan informal adalah keseimbangan dari obyek yang tidak mempunyai perhatian yang obyek bagiannya tidak sama dan diletakkan pada jarak yang berbeda dari pusat; (c) keseimbangan Abivious adalah keseimbangan dari obyek bagian kiri dan kana tidak serupa tetapi keduanya mempunyai daya tarik yang sama. Suatu keseimbangan dapat terwujud apabila penggunaan unsur-unsur desain seperti garis, bentuk, warna dan yang lain dalam satu desain dapat memberi rasa puas (Widjiningsih, 1982).

Menurut penjelasan dari beberapa pendapat di atas keseimbangan adalah pengaturan unsur yang sesuai sehingga serasi dan selaras.

4) Irama

Irama adalah bentuk gerakan yang dapat mengalihkan pandangan mata dari bagian satu ke bagian yang lain dengan cara menggunakan asas desain yang berulang-ulang sedara teratur (Hartati Sulistio, tanpa tahun). Irama adalah suatu pergerakan pandangan yang dapat mengalihkan pandangan mata dari suatu bagian ke bagian yang lain (Sri Widarwati,1993).

Kemudian menurut Ernawati (2008) Irama dalam desain dapat dirasakan melalui mata dan dapat menimbulkan kesan gerak gemulai yang menyambung dari bagian yang satu ke bagian yang lain pada suatu benda, sehingga akan membawa pandangan mata berpindah-pindah dari suatu bagian ke bagian lainnya.

Ada empat macam cara untuk menghasilkan irama dalam desain busana (Sri Widarwati, dkk,2000), yaitu: a) Pengulangan yaitu suatu cara untuk menghasilkan irama adalah pengulangan garis. Irama yang dihasilkan dengan pengulangan garis antara lain pengulangan garis lipit, renda-renda, dan kancing yang membuat jalur, selain pengulangan garis dapat juga dicapai pengulangan dalam warna atau bentuk. b) Radiasi yaitu, garis pada pakaian yang memancar dari pusat perhatian menghasilkan irama yang disebut radiasi. Garis-garis radiasi pada busana terdapat pada kerut-kerut yang memancar dari garis lengkung. c) Peralihan ukuran yaitu pengulangan dari ukuran besar keukuran kecil atau sebaliknya akan menghasilkan irama yang disebut peralihan ukuran atau radation.d) Pertentangan yaitu pertemuan antara garis tegak lurus dan garis mendatar pada lipit-lipit atau garis hias adalah contoh pertentangan atau kontras. Kain berkotak-kotak atau lipit-lipit juga merupakan contoh 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 suatu bagian yang disebut lebih menarik dari bagian-bagian lainnya, dan ini disebut dengan perhatian (Sri Widarwati, 1993). Menurut Widjiningsih (1982) untuk menciptakan melalui penggunaan warna, garis, bentuk dan ukuran yang kontras serta pembarian hiasan. Sedangkan menurut Sri Ardiati Kamil (1986) suatu bagian atau elemen seperti garis, warna, nilai gelap terang dan lain-lain yang terlihat bagus. Menurut Ernawati (2008) ada beberapa hal yang perlu diperhatikan saat membuat aksen yaitu : (a) Apa yang akan dijadikan aksen,(b) Bagaimana menciptakan aksen ,(c) Berapa banyak aksen yang dibutuhkan ,(d) Dimana aksen ditempatkan. Sesuai dengan uraian yang telah dijelaskan, bisa disimpulkan bahwa pusat perhatian adalah bagian busana yang lebih menarik dibandingkan bagian lainnya yang dapat berupa warna, garis, bentuk dan ukuran yang kontras serta dalam pemberian hiasan.

6) *Unity* atau kesatuan

Unity atau kesatuan merupakan sesuatu yang memberikan kesan adanya keterpaduan tiap unsurnya (Ernawati, 2008). Kesatuan merupakan sesuatu yang dapat menunjang bagian yang lain yang akan memberikan sentuhan bahwa hal tersebut selaras dan tidak dapat dipisahkan. Selain Unsur dan Prinsip Desain, Teknik Penyajian Desain juga berperan penting dalam membuat Desain Busana.

a). Teknik Penyajian Gambar

Menurut Sri Widarwati (1996) dalam gambar atau membuat sketsa untuk menciptakan desain pakaian ada beberapa teknik penyajian. Teknik penyajian gambar adalah teknik – teknik yang digunakan untuk menggambar atau membuat sketsa – sketsa untuk menciptakan desain busana, yang terdiri dari beberapa teknik yaitu :

1) *Design Sketching*

Design Sketching adalah untuk mengembangkan ide – ide dan menerapkannya pada kertas secepat mungkin atau secara spontan. Dalam design sketching ini kita harus dapat mengembangkan style dengan cara kita sendiri. Menurut Sri Widarwati, dkk (2000) ada beberapa hal yang harus diperhatikan dalam menggambar sketsa, yaitu:

- i). Gambar sketsa harus jelas, tidak menggunakan detail detail yang tidak berguna. Misalnya tangan, kaki serta kepala tidak perlu digambar lengkap.
- ii). Dapat dibuat langsung di atas kertas.
- iii). Sikap atau pose lebih bervariasi, memperlihatkan segi-segi yang menarik dari desain.
- iv). Menggambar semua detail bagian busana seperti kerah, lengan, saku dan hiasan pada kertas sheet.
- v). Pengembangan gambar dikerjakan di atas kertas sheet yang sama, dimungkinkan terjadi perubahan siluet atau variasi pada detail.
- vi). Jangan menghapus apabila timbul ide baru. Jadi, dalam kertas

sheet terdapat beberapa model.

vii). 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.

2) *Production Sketching*

Production Sketching adalah suatu sketsa yang akan digunakan untuk tujuan produksi suatu busana. Production sketching dimaksudkan untuk membantu para pembuat pola dalam menjalankan tugasnya. Jadi seorang pembuat pola harus dapat membaca sketsa dan menganalisa dari sketsa desain yang ada.

3) *Presentation Drawing*

Presentation Drawing adalah suatu sajian gambar atau koleksi ya ditujukan pada pelanggan (*buyer*). Oleh karena itu dalam penyajian gambar dan pengaturannya (*Lay Out*) harus memperhatikan hal- hal berikut :

- i) Membuat sketsa desain dengan teliti pada kertas.
- ii) Membuat sheet bagian belakang (*back view*). Digambar di atas proporsi tubuh atau digambar sebagai *flat*.
- iii) Beri sedikit keterangan pada detail pakaian.

- iv) Menempelkan contoh bahan pada sheet, jangan terlalu besar cukup 2,5 cm x 25 cm.

4) Fashion Ilustration

Fashion Ilustration adalah suatu sajian gambar fashion yang dimaksudkan untuk tujuan proporsi suatu desain. Seorang fashion ilustrator bertugas membuat sebuah ilustrasi untuk promosi suatu desain dan biasanya bekerja untuk sebuah majalah, koran, buku, dan lain- lain. Untuk fashion illustration menggunakan proporsi 9 atau 10 kali tinggi kepala. Dalam hal ini kaki dibuat lebih panjang.

5) Three Dimention Drawing

Three Dimention Drawing merupakan suatu sajian gambar yang menampilkan suatu desain busana dengan bahan yang sesungguhnya. Dibuat dalam tiga kenampakan (tiga dimensi). Gambar ini umumnya digunakan untuk mempromosikan bahan baru dari suatu industri kecil, biasanya berupa gambar proporsi tubuh dengan menghadap ke depan, luwes dan menarik, dari 5 macam teknik penyajian gambar yang dijelaskan di atas, penyusun menggunakan tiga teknik penyajian gambar dalam laporan ini. Penyajian gambar pertama berupa design sketching, dimana terdapat desain bagian – bagian busana yang kemudian dikembangkan menjadi satu kesatuan dalam suatu desain busana pesta malam rancangan penyusun. Penyajian gambar yang kedua berupa

production sketching yaitu berupa gambar kerja busana dan gambar kerja hiasan busana. Penyajian gambar yang ketiga berupa *presentation drawing* dengan menggambar bagian depan dan belakang busana, dari sajian gambar ini penyusun menjelaskan bagian – bagian dari busana pesta malam yang dirancang. Langkah-langkah menggambar tiga dimensi adalah sebagai berikut:

- a) Menggambar desain busana di atas proporsi tubuh yang lengkap.
- b) Menyelesaikan gambar (memberi warna).
- c) Memotong pada bagian-bagian tertentu, misalnya pada panjang bahu sampai batas panjang lengan atas dan bawah, sisi badan kanan dan kiri. Untuk bagian lubang leher, lubang lengan dan batas bawah rok tidak dipotong. Bagian ini diselesaikan dengan penyelesaian jahitan yang sesungguhnya.
- d) Menggunting bahan sesuai model ditambah 1 cm untuk penyelesaian gambar. Pada bagian tertentu ditambah beberapa centi meter untuk penyelesaian jahitan.
- e) Menjahit dan menyelesaikan kerung leher, lubang lengan, bagian bawah rok, dan melengkapinya sesuai model.
- f) Memberi lem pada bagian-bagian yang nantinya tertutup bahan.
- g) Menempelkan kapas sebagian agar tidak mengenai bahan.
- h) Memasukkan bahan pada bagian yang terpotong, kemudian lem pada bagian buruk (sebaliknya).

i) Memasukkan sejumlah kapas agar berkesan timbul dan tampak lebih menarik. Penambahan kapas menyesuaikan bentuk tubuh dan model.

b) Prinsip Penyusunan *Moodboard*

Moodboard adalah media panduan desain. Media yang dipakai bisa berupa karton dan papan kayu tipis yang nantinya akan ditempel gambar, foto-foto, yang memuat suasana, warna, dan tema sehingga terbayang akan seperti apa hasil desain setelahnya. Peralatan yang diperlukan dalam pembuatan *Moodboard* adalah sebagai berikut : 1) Kertas sebagai tempat media temple, 2) Guntingan gambar-gambar desain baju yang memiliki keterkaitan satu sama lain, 3) Lem Kertas, 4) Alat tulis dan alat gambar yang dapat mendukung estetika penampilan *Moodboard*, 5) Gunting Kertas. Dalam industri desain baju, *Moodboard* biasa dibuat dengan cara menyusun berbagai elemen-elemen pembuatan *Moodboard* berdasarkan tema yang telah ditentukan.

E. Busana Pesta.

1. Pengertian Busana Pesta

Busana pesta adalah busana yang dikenakan pada kesempatan pesta, baik pesta pagi, siang, sore ataupun malam hari (Enny Zuhni Khayati, 1998). Sedangkan menurut (Prapti Karomah dan Sacilia Sawitri, 1998) busana pesta adalah busana yang dikenakan untuk menghadiri suatu pesta,

dimana pesta tersebut dibagi menurut waktunya yaitu pesta pagi, siang dan malam. Busana atau pakaian adalah segala sesuatu yang digunakan untuk menutupi dan menghias tubuh (Sri Widarwati, 1993). Dari pengertian di atas 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.

2. Penggolongan Busana Pesta

Busana pesta malam adalah busana yang dipakai pada kesempatan pesta dari waktu matahari terbenam sampai waktu berangkat tidur, baik yang bersifat resmi maupun tidak resmi (Enny Zuhni Khayati, 1998). Menurut Prapti Karomah dan Sicillia Sawitri (1998) ,agar tidak salah dalam pemilihan jenis bahan yang akan dikenakan dalam suatu pesta maka perlu dibedakan menurut pemakainya dan waktu. Menurut kesempatan pakainya, busana pesta dapat dibedakan menjadi tiga, yaitu:

a. Pesta Pagi atau Siang

Menurut Prapti Karomah dan Sicilia Sawitri (1986) busana pesta pagi atau siang dapat memakai busana Barat atau Timur atau busana Nasional. Pada pesta perkawinan lebih baik menggunakan busana Nasional. Busana pesta pagi dipilih warna yang cerah, berkesan lembut dengan bahan yang menyerap keringat dan pemilihan warna

cenderung lebih muda tetapi tidak berkilau. Sedangkan menurut Enny Zuhni Khayati (1998) busana pesta pagi atau siang adalah busana yang digunakan pada acara pesta yang diselenggarakan antara pukul 09.00 – 15.00. Busana yang dikenakan sehari – hari untuk berbagai kesempatan baik yang bersifat resmi maupun tidak resmi diwaktu matahari bersinar.

b. Pesta Sore

Menurut Prapti Karomah (1998), mendefinisikan untuk busana pesta sore pemilihan bahan sebaiknya yang bertekstur agak lembut dengan warna-warna yang cerah atau warna yang agak gelap tetapi tidak mencolok. Sedangkan menurut Enny Zuhni Khayati (1998), busana pesta sore adalah busana yang dipakai pada kesempatan sore menjelang malam. Berdasarkan uraian di atas, busana pesta sore adalah busana yang dikenakan untuk kesempatan pesta pada sore hari dengan bahan yang bertekstur lembut dan dipadu warna gelap tetapi tidak mencolok.

c. Pesta Malam

Menurut Chodiyah dan Wisri A Mamdy (1982) busana pesta malam adalah busana yang dibuat dari bahan yang bagus dengan hiasan yang menarik sehingga kelihatan istimewa, yang dipakai pada malam hari. Busana untuk pesta malam merupakan busana yang paling mewah,

terutama bagi wanita (Prapti Karomah dan Sacilia Sawitri, 1986).

Berdasarkan uraian diatas, busana pesta malam adalah busana yang digunakan pada kesempatan malam hari dengan menggunakan bahan yang berkualitas dan hiasan pelengkap yang bagus. Menurut kesempatan pakainya busana pesta dapat digolongkan menjadi dua macam, (Prapti Karomah, 1990) yaitu :

1) Undangan resmi

Undangan resmi misalnya upacara kenegaraan di lapangan atau di dalam gedung, serah terima jabatan, wisuda di perguruan tinggi, upacara akad nikah, resepsi perkawinan, dan lain – lain.

2) Undangan tidak resmi

Undangan tidak resmi misalnya selamatan, syukuran, ulang tahun, perpisahan dan lain – lain. Busana pesta terdiri dari : gaun, blus, rok, busana Nasional dan busana daerah. Oleh sebab itu dalam pemilihannya perlu dibedakan busana acara resmi atau busana acara tidak resmi.

3. Karakteristik Busana Pesta

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

a. Model/ siluet busana pesta

Siluet busana pesta adalah struktur pada desain busana yang mutlak harus dibuat dalam suatu desain (Sri Widarwati, dkk,

1993). 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). Dalam pembuatan busana pesta ada beberapa siluet busana yang dapat dipakai, antara lain :

- 1) Siluet A, yaitu busana dengan model pada bagian bawah lebih lebar dari pada bagian atas.
- 2) Siluet Y, yaitu busana yang pada bagian atas lebar dan pada bagian bawahnya sempit.
- 3) Siluet I, yaitu busana dengan model bagian atas besar / lebar, bagian badan / tengah lurus dan bagian bawah lebar.
- 4) Siluet S, yaitu busana dengan model pada bagian atas besar, pada bagian tengah kecil/sempit, dan pada bagian bawah lebar.
- 5) Siluet T, adalah busana yang mempunyai desain garis leher kecil, ukuran lengan panjang dan bagian bawah atau rok kecil.
- 6) Siluet L, adalah bentuk / model busana yang merupakan variasi dari berbagai siluet

Berdasarkan uraian di atas disimpulkan bahwa siluet yang digunakan dalam busana pesta malam adalah siluet S, yang pada

bagian atas dan bawah pinggang lebih besar dari pada bagian pinggang.

b. 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: 1) Memilih bahan sesuai dengan model desain,2) Memilih bahan sesuai dengan kondisi si pemakai,3) Memilih bahan sesuai dengan kesempatan si pemakai,4) Memilih bahan sesuai dengan kenangan keluarga.

c. Warna Bahan

Warna dapat mencerminkan perasaan hati seseorang yang mengenakan busana. Warna yang gelap akan berkesan mengecilkan tubuh, sedangkan warna terang akan memberikan kesan gemuk. Untuk pemakaian yang berkulit gelap disarankan memakai baju yang mempunyai unsur kekuningan. Wanita dewasa disarankan memakai warna pastel, hijau, biru karena warna-warna ini menimbulkan kesan dewasa, anggun, dan tenang. 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). Pengertian di atas dapat dijelaskan bahwa, untuk memilih warna dalam pembuatan busana pesta malam sebaiknya memilih warna yang mencolok.

d. Tekstur Bahan Busana

Menurut Sri Widarwati, dkk (2000), 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 (transparan). 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 macam-macam tekstur. Macam-macam tekstur antara lain halus, licin, berkilau, kusam, kasar, dan lain-lain. 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

halus, licin berkilau, dan menggunakan bahan yang berkualitas, karena busana pesta merupakan busana yang beda dari busana-busana yang lain

4. Pola Busana

Pola busana merupakan pola yang akan dipakai dalam pembuatan sebuah 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. Menurut Widjiningsih (1994), pola konstruksi adalah pola yang diperhitungkan secara matematis dan digambarkan pada kertas sehingga tergambar bentuk badan muka dan belakang, rok, lengan, kerah, celana kulot, dan sebagainya yang masih dapat diubah menjadi pola yang dikehendaki. Pola konstruksi dapat dibuat untuk semua jenis bentuk badan dengan berbagai perbandingan.

Ada beberapa metode dalam pembuatan pola, di antaranya:

1.Pengambilan ukuran

Pada proses pembuatan pola terlebih dahulu harus mengambil ukuran badan. Dalam pengukuran badan harus dilakukan dengan teliti dan tepat agar pembuatan busana terlihat bagus dan sesuai dengan ukuran. Sebelum mengambil ukuran sebaiknya mengikatkan ban *veter* pada bagian dada, pinggang, dan panggul agar mendapatkan ukuran yang tepat. Apabila desain busana yang dibuat

berupa bustie maka di bagian atas dada dan bawah dada diikat menggunakan ban veter secara melingkar. Adapun ukuran-ukuran yang dibutuhkan dalam pembuatan busana (Porrie Muliawan, 2003), di antaranya:

a) Ukuran Pola Badan

i) Lingkar leher

Lingkar leher diukur sekeliling batas leher dan badan dengan meletakkan jari telunjuk di lekuk leher.

ii) Panjang bahu

Panjang bahu diukur dari batas leher ke puncak lengan.

iii) Lingkar badan

Diukur sekeliling badan atas yang terbesar melalui puncak payudara, kemudian ke ketiak terus ke belakang. Letak meteran di belakang harus datar dari ketiak sampai ketiak, diukur pas dahulu kemudian ditambah 4 cm atau 4 jari.

iv) Lingkar pinggang

Lingkar pinggang diukur dari sekeliling pinggang (pas dahulu), kemudian ditambah 1 cm atau 1 jari. Tambahan ini untuk pola badan atas, tetapi untuk celana boleh kurang 1 cm.

v) Lingkar panggul

Lingkar panggul diukur pada badan bawah yang terbesar, pas dahulu kemudian tambah 4 cm atau 4 jari. Diambil pada

ketinggian dua jari di atas puncak pantat, meteran terlihat datar.

vi) Lebar muka

Lebar muka diukur pada pertengahan jarak bahu terendah ketiak dari batas lengan kanan sampai kiri.

vii) Panjang muka

Panjang muka diukur dari lekuk leher di tengah muka ke bawah sampai di bawah ban veter pinggang.

viii) Lebar punggung

Lebar punggung diukur pada pertengahan jarak bahu terendah dan ketiak, dari batas lengan kiri sampai batas lengan kanan.

ix) Panjang punggung

Panjang punggung diukur dari tulang leher yang menonjol di tengah belakang lurus ke bawah sampai di bawah ban veter pinggang.

x) Panjang sisi

Panjang sisi diukur dari batas ketiak, di mana diletakkan mistar sebagai batas, sampai di bawah ban veter pinggang dikurangi 2, 3, atau 4 cm, tergantung besarnya lubang lengan yang dikehendaki.

xi) Tinggi dada

Tinggi dada diukur dari bawah ban *veter* pinggang tegak lurus ke atas sampai puncak payudara.

xii) Lebar dada

Beberapa sistem kontruksi pola dasar wanita memerlukan ukuran ini, yaitu mengukur jarak dari puncak payudara yang satu ke puncak yang disebelahnya.

b) Ukuran Pola Lengan

i) Lingkar lubang lengan

Diukur sekeliling lubang lengan, pas dahulu lalu ditambah 4 atau 6 cm untuk kontruksi pola pada lengan.

ii) Panjang lengan luar

Diukur dari bahu terendah/ puncak lengan ke bawah.

iii) Tinggi kepala lengan

Diukur dari bahu terendah ke batas lengan atas yang tersebar, umumnya 12 atau 14 cm.

ix) Lingkar bawah lengan

Diukur sekeliling besarnya tempat lengan berhenti pas dahulu, kemudian ditambah 2 atau 3 cm.

3) Ukuran Pola Rok

i) Panjang rok muka

Diukur dari bawah ban veter pinggang di tengah muka lurus ke bawah sampai di lantai, karena rata. Kemudian ukur beberapa panjang yang dikehendaki dikurangi dari lantai.

ii) Panjang rok sisi

Diukur sampai lantai dahulu, kemudian dikurangi dengan angka yang sama. Umumnya panjang rok sisi 1 atau 2 cm lebih panjang dari pada ukuran di tengah muka.

ix) Panjang rok belakang

Diukur pada tengah belakang dari bawah ban *veter* ke lantai dahulu, kemudian dikurangi dengan angka yang sama, umumnya tengah belakang kurang 1 cm dari tengah depan.

5. Metode atau Sistem Pembuatan Busana

Menurut Widjiningsih (1994), metode pembuatan pola ada dua macam, yaitu:

a) *Draping*

Draping adalah cara membuat pola dengan meletakkan kertas tela sedemikian rupa di atas badan seseorang atau boneka manequin yang akan dibuat busana dari tengah muka menuju ke sisi dengan bantuan jarum pentul (Widjiningsih, 1994). Untuk mendapatkan bentuk yang sesuai dengan bentuk badan diperlukan lipit pantas atau lipit bentuk. Lipit pantas digunakan karena adanya perbedaan ukuran antara lain lingkaran yang besar dengan yang

kecil. Misalnya lipit bentuk di bawah dada, sisi ataupun bahu. Draping banyak digunakan sebelum pola konstruksi berkembang, karena draping ini memiliki beberapa keunggulan antara lain, yaitu tidak membutuhkan ukuran karena dapat langsung dibuat pada manequin atau badan seseorang, tidak terlau memerlukan banyak waktu, langsung dapat membuat desain yang kita inginkan dan apabila kurang teliti dalam pembuatannya pola tetap dapat dibuat. Menurut Porrie Muliawan (1989), draping adalah meletakkan sehelai kain muslin atau kertas dilangsangkan pada boneka jadi dengan membuat beberapa lipit pada bahan jiplakan bentuk badan ini menjadi bentuk dasar pola busana. Berdasarkan pendapat di atas dapat disimpulkan bahwa, draping adalah cara membuat pola dengan cara meletakkan kain atau kertas tela yang langsung menempel pada badan seseorang atau pada badan *manequin*.

b). Konstruksi Pola

“Konstruksi pola adalah pola yang dibuat berdasarkan ukuran dari bagian-bagian badan yang diperhitungkan secara sistematis dan digambar pada kertas, sehingga tergambar bentuk badan muka dan belakang, rok, lengan, kerah, dan sebagainya” (Widjiningsih, 1994). Dalam pembuatan konstruksi pola tergantung pada sistem menggambar pola yang digunakan serta berhubungan erat pada ukuran-ukuran yang diambil. Pola konstruksi kemudian

berkembang menjadi bermacam-macam sistem yaitu pola Dan *Kaerts, Charmant, Mayneke, Cuppens, Dressmaking, Soen, Wielisma Frans Wiener*, dan *Muhawa* (M. H. Wancik, 2000). Menurut Widjiningsih (1982), ada beberapa hal yang harus diperhatikan untuk mendapatkan pola konstruksi yang baik adalah sebagai berikut:

- 1). Cara mengambil macam-macam jenis ukuran haruslah tepat dan cermat dengan menggunakan penterban sebagai alat penolong sewaktu mengukur dan pita pengukur.
- 2). Cara menggambar bentuk tertentu seperti garis leher, kerung lengan dan bagian bawah rit harus luwes, lancar dan tidak ada keganjilan.
- 3). Perhitungan pecahan dari ukuran yang ada dalam konstruksi harus dikuasai.

6. Teknologi Busana

Teknologi busana adalah suatu cara atau teknik dalam pembuatan busana agar hasilnya bagus dan nyaman dipakai (Nanie Asri Yulianti, 1993). Dalam pembuatan busana, teknologi busana yang digunakan adalah sebagai berikut:

- a). Teknologi Penyambungan (Kampuh)

Kampuh adalah kelebihan jahitan atau tambahan jahitan untuk menghubungkan dua bagian dari busana yang dijahit (Nanie Asri

Yuliati, 1993). Sedangkan menurut Soekarno (2000), kampuh adalah jahitan yang terdiri satu bagian atau lebih dari pakaian. Berdasarkan kedua pendapat tersebut dapat diambil kesimpulan kampuh adalah tambahan jahitan yang terdiri satu bagian atau lebih yang berfungsi untuk menghubungkan dua bagian dari dua busana yang dijahit. Kampuh terdiri dari dua macam, yaitu:

1) Kampuh Buka

Kampuh buka adalah kampuh yang kelebihan jahitannya dibuka. Agar kampuhnya rapi, dapat dirapikan dengan cara antara lain kampuh buka yang diselesaikan dengan dirompok, kampuh buka yang diselesaikan dengan dijahit tepi tirasnya, kampuh buka yang diselesaikan dengan digunting zig-zag, kampuh buka yang diselesaikan dengan tusuk balut, kampuh buka yang diselesaikan dengan tusuk feston. Menurut Sicilia Sawitri (1997) ada dua cara untuk menjahit kampuh buka yaitu sebagai berikut:

- a) Kampuh yang harus dijahit disatukan, kemudian dijahit dengan jarak jahitan sedang (tidak terlalu besar ataupun kecil) dan dijahit tepat pada garis pola.
- b) Kampuh yang sudah dijahit, dibuka dan dipress dengan seterika (Sicilia Sawitri, 1997)

2) Kampuh Tutup

Kampuh tutup adalah kampuh yang kelebihan jahitan dari dua bagian kain tidak terbuka, melainkan dijadikan satu.

3) Kampuh Balik

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

4) Kampuh Pipih

Kampuh pipih biasa digunakan untuk pakaian bayi dan pakaian pria.

5) Kampuh Perancis

Kampuh Perancis ini berfungsi untuk menghubungkan dua bagian kain dengan satu setikan. Kampuh ini biasa digunakan untuk bahan-bahan yang tipis.

6) Kampuh Sarung

Kampuh sarung dipakai untuk menyambung bahan bercorak kotak-kotak, untuk menjahit pakaian yang dipakai bolak-balik. Kampuh ini terdapat dua jalur setikan.

b) Teknologi *Interfacing*

Interfacing adalah bahan yang dipergunakan untuk memberikan bentuk nampak rapi (Sicilia Sawitri,1997). Bagian yang perludiberi interfacing adalah bagian kerah, lapel kerah, punggung dan lidah tengah muka.interfacing dengan perekat dan tanpa perekat.

c) Teknologi *Facing*

Facing sebagai penyelesaian bagian lapel kerah,lapisan lidah pada bagian muka dan sebagai hiasan jika menggunakan warna lain (kombinasi warna) dari busananya (Nannie Asri Yuliati, 1993). Sedangkan menurut Sicilia Sawitri (1997). *Facing* adalah lapisan yang tampak dari luar.

d) Teknologi *Interlining*

Interlining merupakan potongan bahan pembentuk yang dipotong serupa dari bagian sebuah desain dan dipergunakan di antara suatu bahan pelapis dan bagian dari desain, yang

dikonstruksikan terpisah dan digabungkan dengan tusuk flanel (*catch stitch*) pada lapisan facing pakaian sebelum dijahit ke dalam. Interlining adalah pakaian yang dilapis, dipasang jika diperlukan terutama pada musim dingin di negara-negara Eropa. Gunanya untuk memberikan panas tambahan. Bahan yang digunakan adalah bahan yang berbulu (Sicilia Sawitri, 1997). Menurut Goet Poespo (2005), *interlining* (bahan pelapis antara) adalah bahan yang cocok/ pantas diletakkan di antara pakaian dan bahan pelapis dalam (*vuring/lining*) untuk menambah kehangatan dan bentuk.

e) Teknologi *Lining*

Lining adalah kain pelapis yang berfungsi sebagai pelapis busana dan penutup jahitan, sehingga busana nampak rapi baik dari bagian luar maupun bagian dalam (Sicilia Sawitri, 1997). Lining biasanya juga disebut sebagai *vuring*. *Lining* adalah pelapis untuk melapisi kain yang bahannya tipis atau kain yang terasa gatal dikulit (M.H. Wanchik, 2000). 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 ,4) Tahan obat dalam proses *dry cleaning* ,5) Warna cocok atau harmonis dengan bahan pokoknya ,6) Bahannya halus (Sicilia

Sawitri, 1997). Penyelesain lining ada dua macam yaitu teknik lepas dan teknik lekat (Nanie Asri Yulianti, 1993).

i) Pemasangan *lining* dengan teknik lepas.

Pemasangan *lining* dengan teknik lepas yaitu antara bahan utama dengan bahan lining diselesaikan tersendiri dan hanya bagian tertentu yang disatukan, misalnya kerung lengan, kerung leher ataupun ban pinggang. Kelebihan dari pemasangan lapisan ini adalah kemungkinan berkerut sangat kecil selain itu apabila dilihat dari bagian baik dan buruk tampak rapi.

ii) Pemasangan lining dengan teknik lekat

Pemasangan lining dengan teknik lekat yaitu bahan lining dijahit bersama dengan bahan utama. Kelebihan pemasangan bahan lining adalah pemasangan lebih cepat, dan hasil jadi akan lebih kuat. Teknik pemasangan seperti ini biasa digunakan untuk bahan tembus terang. Sedangkan untuk kekurangannya dari teknik pemasangan ini adalah jahitannya akan tampak berkerut apabila dalam memasang dan menjahitnya kurang hati-hati dan teliti.

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.

f) Teknologi Pengepresan

Pengepresan adalah suatu metode atau cara yang dilakukan untuk mendapatkan hasil jahitan yang rapi. Ada tiga tingkatan dalam proses pengepresan yaitu sebelum memotong, selama penjahitan dan setelah pakaian selesai dijahit. Untuk mendapatkan hasil yang sempurna pada busana tailoring harus dilakukan pengepresan berulang-ulang. Cara mengepres disini adalah dengan penyetrikaan. Alat-alat yang digunakan untuk melakukan pengepresan antara lain: papan pres (papan seterika), papan lengan, bantalan *tailor* (*Tailor's Ham*), kain pengepres, seterika uap minimal 1100 watt, roll untuk kampuh/ *seam roll* (Sicilia Sawitri, 1997). 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, basahilah 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.

g) Hiasan Busana

Desain hiasan busana atau garnitur busana adalah segala sesuatu yang dihiaskan pada busana agar busana tersebut nampak lebih indah (Enny Zuhni Khayati, 1998). Disain hiasan adalah desain yang berfungsi untuk memperindah suatu benda (Widjiningsih, 1982). Menurut Sri Widarwati (1993) disain hiasan busana adalah bagian-bagian dalam bentuk struktur yang tujuanya untuk mempertinggikan keindahan desain strukturnya. Desain hiasan busana dapat berupa kerah, renda, pita, kancing hias, bisban, dan lain – lain. Berdasarkan uraian di atas hiasan busana merupakan suatu bagian busana yang bertujuan untuk memperindah suatu disain sehingga desain tersebut memiliki nilai keindahan yang tinggi. Untuk membuat desain hiasan yang baik perlu diperhatikan syarat – syarat sebagai berikut:

- 1) Hiasan harus dipergunakan secara terbatas atau tidak berlebihan.
- 2) Letak hiasan harus disesuaikan dengan bentuk strukturnya.
- 3) Cukup ruang untuk latar belakang, yang memberikan efek kesederhanaan dan keindahan terhadap desain tersebut.
- 4) Bentuk latar belakang harus dipelajari secara teliti dan sama indahnya dengan penempatan pola-pola pada benda tersebut.
- 5) Hiasan harus cocok dengan bahan desain strukturnya dan sesuai dengan cara pemeliharaannya.(Ernawati, 2008)

Keseimbangan dari hiasan juga perlu diperhatikan.

Keseimbangan ini secara garis besar dapat dikelompokkan atas 2 yaitu keseimbangan simetris dan keseimbangan asimetris.

- i) Keseimbangan simetris merupakan keseimbangan yang tercipta dimana bagian yang satu sama dengan bagian yang lain. Contohnya bagian kiri sama besar dengan bagian kanan atau bagian atas sama dengan bagian bawah.
- ii) Keseimbangan asimetri (keseimbangan informal) merupakan keseimbangan yang dibuat dimana bagian yang satu tidak sama dengan bagian yang lain tetapi tetap menimbulkan kesan

seimbang. Misalnya bagian kanan atas dan kiri bawah yang diberi motif.

h) Teknik Bordir

Bordir atau sulaman adalah hiasan yang dibuat di atas kain atau bahan-bahan lain dengan jarum jahit dan benang. Selain benang, hiasan untuk bordir dapat menggunakan bahan-bahan seperti potongan logam, mutiara, manik-manik, bulu burung dan payet. Teknik bordir terdiri dari beberapa macam teknik yang bisa dilakukan sesuai pilihan diantaranya adalah bordir sulaman, bordir mesin dan bordir komputer. Berikut ini adalah penjelasan beberapa teknik bordir : i) Bordir Sulaman yaitu border yang menggunakan cara manual yaitu dikerjakan oleh tangan sendiri,disebut sebagai bordir sulaman, keuntungannya adalah dapat memakai jenis tusuk yang bervariasi sehingga dapat memudahkan para pembordir untuk membuat bordiran atau sulaman sesuai kesukaan dan memilih jenis tusuk sendiri untuk membuat hiasan sesuai kreativitas sendiri. ii) Bordir mesin yang penggerjaannya lebih mudah karena dikerjakan dengan mesin sehingga mengurangi kelelahan pada tangan, namun sulam bordir yang dikerjakan oleh mesin memiliki jenis tusukan sedikit. iii) Bordir Komputer yaitu bordir yang menggunakan bantuan komputer, merupakan teknologi terbaru saat ini. Sehingga penggerjaannya juga lebih mudah dan cepat. Banyak

kelebihan yang dimiliki dari pengrajan sulaman menggunakan komputer ini antara lain bisa mengerjakan dengan cepat. Memiliki arsiran yang lebih rapi, jahitan teramat akurat. Mempunyai desain yang tidak terbatas sehingga anda bisa mendapatkan banyak pilihan.

i) Desain Pelengkap Busana

Pelengkap busana (*accessories*) adalah semua yang ditambahkan pada busana setelah mengenakan gaun, rok, blus, kain dan kebaya (Sri Widarwati, 1998). Pelengkap busana adalah segala sesuatu yang dipakai untuk melengkapi di dalam berbusana baik yang bersifat praktis atau untuk menambah keindahan saja (Prapti Karomah, 1990). Menurut Chodiyah dan Wisri A. Mamdy (1982), pelengkap busana adalah semua yang ditambahkan pada busana setelah mengenakan gaun, rok, dan blus, kain, dan kebaya, dan lain-lain. Walaupun kelihatannya kecil dan kurang berarti, pelengkap busana dapat memperbaiki atau memperindah penampilan pemakai. Menurut Sri Widarwati (1993) dilihat dari fungsinya pelengkap busana dapat dibagi menjadi dua kelompok yaitu:

1) Pelengkap busana praktis

Pelengkap busana praktis adalah pelengkap busana yang tidak hanya berfungsi untuk memperindah penampilan tetapi juga

berfungsi sebagai pelindung bagi tubuh pemakai. Contohnya sepatu, topi, kaca mata, sarung tangan, kaos kaki, payung, dan lain – lain.

2) Pelengkap busana estetis

Pelengkap busana estetis adalah pelengkap busana yang fungsinya hanya untuk memperindah penampilan. Contohnya gelang, kalung, cincin, anting – anting, bros, selendang, dan lain-lain.

F. Pergelaran Busana

1. Pengertian Pergelaran Busana

Peragaan busana menurut Poppy Darsono merupakan ajang untuk memperkenalkan produk baru berupa busana dan pelengkap busana. Peragaan busana adalah parade busana yang dikenakan oleh model hidup atau peragawati (Sicilia Sawitri, 1985). Gelar busana adalah pameran mode busana yang asalnya adalah ingin memamerkan ide – ide hasil rancangan para perancang mode busana (Sri Widarwati, 1996). Dari pengertian beberapa sumber diatas dapat disimpulkan bahwa gelar busana merupakan salah satu cara untuk memperagakan, memperkenalkan busana kepada khalayak umum atau masyarakat.

2. Tujuan Penyelenggaraan Pergelaran Busana

Tujuan dari sebuah peragaan busana menurut Sri Widarwati (1995) adalah bertujuan untuk :

- a. Memberikan hiburan.
- b. Mencari dana untuk kegiatan tertentu.
- c. Untuk tujuan promosi barang dagangan, dalam hal ini meliputi:
- d. Barang dagangan berupa ciptaan baru dalam dunia fashion
- e. Barang dagangan berupa hotel, restoran, dan lain-lain.
- f. Barang dagangan berupa produk baru.
- g. Barang dagangan berupa pola-pola jadi dari pabrik pola.
- h. Barang dagangan berupa alat *make-up*, perhiasan dan lain-lain (Sri Widarwati, 1995).

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

- a. Sebagai wahana belajar keorganisasian dalam bentuk kepanitiaan pergelaran busana.
- b. Melahirkan desainer-desainer muda yang profesional di bidangnya.
- c. Memperkenalkan sebuah hasil karya perancang busana kepada masyarakat. (Sri Widarwati, 1995).

Tujuan dari pergelaran busana dengan tema *Movitsme* adalah:

- a. Sebagai sarana untuk mempromosikan hasil karya mahasiswa Teknik Busana Fakultas Teknik Universitas Negeri Yogyakarta.

- b. Mendidik para mahasiswa program studi Teknik Busana baik formal maupun non formal dalam rangka menampilkan kreasinya dan meningkatkan rasa percaya diri.
- d. mengembangkan dan menyebarluaskan ilmu pengetahuan dan teknologi serta seni untuk meningkatkan taraf kehidupan masyarakat dan memperkaya kebudayaan nasional.
- e. Sebagai sarana hiburan dalam acara selingan suatu pesta atau pertemuan.

Dalam penyelenggaraan gelar busana dapat dilakukan dengan 2 cara :

a. Program Non Sponsor

Gelar busana dengan Program Non Sponsor adalah penyelenggaraan.Gelar Busana yang dilakukan oleh pihak penyelenggara tanpa kerja sama dengan pihak lain. Kelebihannya adalah pihak penyelenggara tidak terikat oleh pihak manapun sehingga penyelenggara dapat menentukan segala sesuatunya dengan bebas.

b. Program Sponsor

Gelar Busana dengan Program Sponsor adalah penyelenggaraan gelar busana yang dilakukan oleh pihak penyelenggara bekerjasama dengan pihak sponsor, baik sponsor tunggal maupun sponsor bersama. Kelebihan gelar busana ini adalah pihak sponsor dapat ikut serta membantu dalam hal biaya penyelenggaraan gelar

busana, dan mendapatkan kontra prestasi. Sedangkan pihak penyelenggara mendapatkan dana tambahan atau menerima segala bentuk bantuan yang diberikan oleh pihak sponsor.

3. Sarana Pendukung

a. Tata Letak Panggung

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

- 1) Waktu bagi model untuk masuk ke area pertunjukan dari ruang ganti hingga pergantian tempat.
- 2) Tinggi, ukuran dan bentuk yang berkaitan dengan ruang dan visibilitas penonton. Panggung merupakan suatu ruang yang secara mendasar merupakan sarana penentu dalam mencapai tujuan dari sebuah pergelaran. Jenis dan tempat pergelaran merupakan salah satu hal penting (Soegeng Toekiyo,1990). Berdasarkan pengertian diatas dapat diambil kesimpulan bahwa panggung adalah tempat dalam pergelaran atau tempat untuk mempertunjukan sesuatu kepada penonton atau masyarakat. Menurut Sujawi Bastomi (1985) menyatakan bahwa tempat dalam pergelaran atau panggung dibedakan menjadi tiga macam yaitu :

1) Arena

Panggung arena adalah pertunjukan yang disajikan ditempat yang letaknya sama tinggi dengan penonton atau lebih rendah dari penonton. Penontonya melingkar atau duduk mengelilingi panggung sehingga penonton sangat dekat sekali dengan panggung dan model. Model dapat terlihat dari sisi maka penggunaan set dekorasi berupa bangunan tertutup, vertikal tidak diperbolehkan karena dapat menghalangi pandangan penonton. Bentuk panggungnya yang dikelilingi penonton maka penataan panggung dituntut kreatifitasnya untuk mewujudkan set dekorasi yang sesuai dengan tema.

2) Panggung Tertutup (*Proscenium*)

Panggung tertutup adalah tempat pertunjukan yang hanya dapat dilihat dari arah depan dan diberi dinding atau bingkai. Bingkai yang dipasangi dinding atau korden inilah yang memisahkan arah model dengan penonton yang menyaksikan pergantian dari satu arah. Dengan pemisahaan ini maka pergantian tata panggung dapat dilakukan tanpa sepengetauhan penonton.

3) Panggung Terbuka

Panggung terbuka adalah tanpa pertunjukan tanpa dinding keliling. Berbagai variasi dapat digunakan untuk memproduksi

pertunjukan ditempat terbuka misalnya di tanah lapang, beranda rumah, pendopo, tengah-tengah gedung, atau dapat diadakan disebuah tempat yang landai dimana penonton berada dibagian bawah tempat tersebut.

Panggung merupakan area *background* dimana model atau peragawati keluar dan masuk. *Catwalk* sangat bervariasi menurut tinggi dan ukurannya, untuk menentukannya perlu mempertimbangkan :

- 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 penglihatan dan pendengaran penonton.

Catwalk dibuat dalam berbagai bentuk, tetapi bentuk yang paling umum digunakan yaitu T, I, X, H, Y, U atau Z.

b. *Lighting*

Didalam pergelaran dan penataan panggung hal yang sangat penting dan harus diperhatikan yaitu penerangan atau tata cahaya (*Lighting*), pengertian dari *lighting* atau tata cahaya yaitu unsur atau tata artistik yang paling penting didalam pergelaran busana, tanpa adanya cahaya maka penonton tidak dapat menyaksikan apa-apa. Seorang penata cahaya perlu mempelajari pengetahuan dasar dan

penguasaan tata cahaya. Pengetahuan dasar tersebut selanjutnya dapat diterapkan dan dikembangkan dalam penataan cahaya untuk kepentingan artistik dalam panggung. Berdasarkan pengertian diatas dapat diambil kesimpulan bahwa *lighting* adalah penguatan adegan dalam suatu pertunjukan atau pergelaran yang dapat diciptakan melalui daerah terang dan gelap secara dramatis.

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

- (1) Penerang yaitu dalam pergelaran tata *lighting* memberikan penerangan secara menyeluruh dari area pergelaran maupun hanya memberi tekanan cahaya dan tidak secara menyeluruh yang disesuaikan secara dramatik
- (2) Penciptaan suasana hati atau jiwa yaitu dengan pengaturan cahaya diharapkan dapat menciptakan suasana termasuk ada perasaan atau efek kejiwaan yang diciptakan oleh model.
- (3) Penguatan adegan yaitu menggunakan komposisi dengan cahaya sama dengan menggunakan cahaya sebagai elemen rancangan.
- (4) Kualitas pencahayaan yaitu kualitas cahaya menjadi beberapa bagian penting dalam perencanaan tata cahaya, agar seluruh area pergelaran dapat tersorot dengan baik.

(5) Efek khusus dalam pementasan yaitu intensitas cahaya dapat diatur kekuatanya dapat memberikan nuansa tersendiri sesuai dengan tema pergelaran yaitu *Movitsme*.

Pencahayaan dalam pementasan dapat dibagi menjadi lima ,yaitu i) *front light* adalah cahaya dari depan panggung sehingga penonton dapat melihat wajah model dengan jelas, ii) *Over head* adalah cahaya dari atas kepala yang mengenai area panggung, iii) *Back light* adalah cahaya dari belakang model agar model tidak telihat menempel pada background, iv) *Side light* adalah cahaya dari samping kiri dan kanan, v) *Cyclorama* adalah cahaya dari atas dan lantai panggung yang memberikan efek suasana.

Warna tata lampu dalam pergelaran adalah warna-warna primer seperti merah, biru dan hijau dimana warna tersebut akan ditindih dan menghasilkan warna putih, didalam pergelaran ini mengambil suasana bersih putih dan modern international stage dengan warna putih sehingga dengan warna putih memberi kesan yang bersih.

c. *Background*

Selain *lighting* terdapat juga yang berpengaruh di dalam suatu pergelaran, misalnya saja *background* panggung , tujuannya *background* panggung adalah untuk meningkatkan produk yang ditampilkan baik dengan pengaturan mencolok *empahasing* barang

dengan yang disajikan dan untuk menempatkan logo atau sponsor dan tema suatu pergelaran atau pertunjukan. Tujuan dari *background* adalah untuk menunjukkan tingkatan produk busana atau tema dari busana yang dipagelarkan. Mungkin saja dihias dengan desainer, pedagang, atau beberapa bentuk dan logo sesuai dengan tema.

d. Musik

Musik juga sangat berpengaruh didalam suatu pertunjukan dan pergelaran tanpa musik pertunjukan tidak sempurna dan terkesan tidak hidup. Tujuan dari pemberian musik di dalam pergelaran atau pertunjukan Busana adalah sebagai berikut ini: (1) Untuk memperkuat jiwa atau seni yang ada didalam suatu busana; (2) suasana didalam suatu pertunjukan;(3) memberikan pertolongan pada model didalam mengatur langkahnya sesuai dengan tempo lagu; (4) memeriahkan acara pergelaran.

e. Ruang Ganti

Ruang ganti harus besar sehingga cukup untuk menaruh rak baju, meja aksesoris, kursi, cermin, banyaknya model, dan beberapa orang yang berperan dalam pergelaran.

f. Susunan tempat duduk

1) Tempat duduk bioskop

- 2) Tempat duduk meja
- 3) Tempat duduk kombinasi

g. *Koreografer*

Koreografer adalah orang yang menata koreografi untuk mengatur jalannya acara, misalnya saja mengatur orang supaya tertib. Terutama dalam sebuah acara atau pergelaran.

h. Penataan kursi penonton

Pergelaran busana ini juga membutuhkan penataan kursi yang baik sebagai tempat duduk penonton. Pembagian tempat duduk penonton berdasarkan kondisi ruangan serta jumlah orang yang diperkirakan akan hadir dalam pergelaran biasanya disamakan dengan jumlah tiket yang akan diedarkan.

i. Penerima tamu

Penerima tamu bisa juga disebut sebagai *frontliner* atau penyapa tamu. Biasanya orang yang dipilih untuk menjadi penerima tamu mempunyai kriteria ramah, sopan, bertanggung jawab, berdedikasi tinggi, mudah beradaptasi, sanggup bekerja dalam team. Penerima tamu biasanya ada dalam setiap acara pergelaran busana.

j. Pembawa acara

Membawa acara adalah proses berbicara dengan cara mengatur susuna atau jalannya acara agar acara tersebut bisa berjalan dengan baik dan tersusun sistematis. Keberhasilan suatu pergelaran busana salah satunya dapat dilihat dari seberapa bisa seorang pembawa acara meng-*handle* kondisi saat acara berlangsung, sehingga penonton dapat mengikuti acara pergelaran busana.

4. Tahap Pergelaran Busana

Menurut Arifah A. Riyanto (2003) gelar busana merupakan kegiatan yang dilakukan oleh desainer atau pengusaha untuk mempromosikan atau menunjukkan hasil produksinya kepada masyarakat. Dalam penyelenggaraan busana dapat dibagi menjadi tiga tahap :

a. Tahap Persiapan

- 1) Pembentukan panitia
- 2) Penentuan tema
- 3) Penentuan waktu dan tempat pelaksanaan
- 4) Penentuan anggaran

b. Tahap Pelaksanaan

- 1) Persiapan pengisi acara
- 2) Persiapan perlengkapan
- 3) Kesiapan keamanan

4) Kesiapan Kru, seperti: *Show Director, stage manager, sound engener, lightingmen* dan seksi-seksi lainnya.

c. Tahap evaluasi

1) Evaluasi

2) Pembuatan Laporan

Dalam pergelaran busana tahapan perencanaan sangatlah penting karena akan mempengaruhi kelancaran dalam pergelaran itu berlangsung. Oleh karena itu setiap tahapan yang berjalan harus sesuai tepat waktu dan pada saat pergelaran sudah digelar semua permasalahan sudah terkendali/ tidak ada masalah lagi.

Pada tahap pelaksanaan ini merupakan saat diselenggarakannya pergelaran busana. Dalam tahap ini, juga dilihat dan diamati oleh banyak orang dari kerja tim kepanitiaan/EO(*Event Organizer*). Bila dalam tahap perencanaan semua sudah jelas dan sesuai dengan porsinya masing-masing maka sesibuk apapun tim kepanitiaan pasti bisa berjalan dengan baik dan profesional. Dalam tahap pasca produksi adalah tahapan pertanggungjawaban (dalam hal ini penyelenggara/mahasiswa kepada jurusan secara tertulis). Adapun hasil akhir dari pergelaran busana tersebut mulai dari hal yang baik dan buruk juga harus dilaporkan. Dalam penyusunan laporan pertanggungjawaban tersebut tidak boleh ada kecurangan sedikitpun, harus sesuai dengan

apa yang sudah dikerjakan oleh masing-masing mahasiswa yang menjabat sebagai EO(*Event Organizer*)/ tim kepanitiaan. Dalam sebuah pergelaran busana, juga tidak boleh ketinggalan, yaitu Gladi Resik (GR) biasanya dilakukan satu hari atau beberapa jam sebelum pergelaran / acara dimulai. Meneruskan pendapat Ibnu Novel hafisz dikatakan ada beberapa manfaat untuk yang diperoleh Gladi Resik (2007), yaitu:

- a) Dapat melihat gambaran detail acara yang akan dipertunjukkan
- b) Dapat melihat kekurangan- kekurangan yang masih terjadi dan masih memiliki waktu yang dibutuhkan untuk memperbaiki.
- c) Dapat mengetahui waktu yang dibutuhkan dalam acar nanti, sehingga dapat melakukan pengurangan dan penambahan item acara.
- d) Sebagai sarana latihan, mencoba song system, panggung dan kinerja masing-masing seksi dalam sebuah tim.

Meskipun Gladi Resik (GR) dalam teorinya terlihat mudah dan sederhana tetapi pada prakteknya, Gladi Resik (GR) harus tetap dipersiapkan jauh-jauh hari sebelumnya. Termasuk dalam pengisian acara misalnya dalam mengontak MC(*Master of Ceremony*), penari, model dan lain-lain. Kita sebagai EO(*Event Organizer*) juga sebagai tim utama dalam pergelaran busana jangan hanya mengontrak mereka

saja, tetapi mereka juga harus mengikuti semua jadwal Gladi Resik (GR).

5. Kepanitiaan pergelaran

Menurut Sri Ardianti Kamil (1986) panitia pergelaran terdiri dari ketua, wakil ketua, sekretaris dan humas, bendahara, *annouecer*, penanggung jawab peragawati dan ruang rias, penanggung jawab ruangan. Adapun tugas dari masing – masing panitia adalah sebagai berikut :

- a. Ketua panitia yaitu orang yang bertanggung jawab terhadap keseluruhan penyelenggaraan pergelaran busana.
- b. Wakil ketua yaitu orang yang membantu ketua dalam penyelenggaraan gelar busana.
- c. Sekretaris dan humas yaitu orang yang bertanggung jawab terhadap semua undangan, surat menyurat dan segala sesuatunya.
- d. Bendahara yaitu orang yang bertanggung jawab terhadap pengeluaran dan pemasukan biaya dalam penyelenggaraan gelar busana.
- e. *Annouecer* yaitu orang yang bertanggung jawab atas acara gelar busana termasuk sebagai *Master of Ceremony*.
- f. Penanggung jawab peragawati dan ruang rias yaitu orang yang mengurus segala hal yang berhubungan dengan peragawati.

g. Penanggung jawab ruangan yaitu orang yang mengurus dan bertanggung jawab terhadap teknisi penyelenggaraan gelar busana seperti *lighting*, *sound system*, dokumentasi dan lain – lain.

Pergelaran busana yang diselenggarakan oleh mahasiswa Program Studi Pendidikan Teknik Busana dan Teknik Busana Fakultas Teknik Universitas Negeri Yogyakarta ini masuk dalam kategori pergelaran busana program sponsor. Hal ini dapat diamati dari banyaknya kerja sama dengan pihak – pihak lain baik yang bersangkutan langsung dengan acara maupun tidak langsung (pendukung). Pergelaran busana dengan tema *Movitsme* ini membentuk panitia dengan jumlah yang cukup banyak dan terbagi dalam banyak sie antara lain :

- | | |
|--------------------------|------------------------------------|
| 1. Ketua I, II, III | 9. Sie Dekorasi |
| 2. Sekretaris I, II, III | 10. Sie Model |
| 3. Bendahara I, II, III | 11. Sie <i>Make Up</i> |
| 4. Sie Sponsor | 12. Sie Juri |
| 5. Sie Perlengkapan | 13. Sie Humas |
| 6. Sie Keamanan | 14. Sie <i>Backstage and Floor</i> |
| 7. Sie Publikasi | 15. Sie Dokumentasi |
| 8. Sie Konsumsi | |

BAB III

KONSEP PENCIPTAAN KARYA

A. Konsep Penciptaan Desain

Konsep sangat berarti dalam penciptaan karya, konsep penciptaan karya merupakan sebuah penggambaran yang menerapkan metode dengan ide-ide yang baru sehingga menghasilkan suatu karya yang baru dan berbeda. Sesuai dengan tema gelar busana 2018 yaitu *Movitsme*. *Movitsme* merupakan kepanjangan dari *Move to It's Me* yang memiliki arti bergerak menuju perubahan positif untuk menemukan jati diri. *Movitsme* adalah tindakan aktualisasi diri untuk menemukan sebuah karakter yang kuat dan terarah sebagai kaum muda Indonesia yang ditunjukkan dalam sebuah *fashion show*. Karya-karya busana yang ditampilkan merupakan pencerminan karakter kaum milenial yang tercipta memalui racikan yang pas antara perkembangan *trend* dipadukan dengan budaya Indonesia yang ditorehkan dalam busana dengan sentuhan motif nusantara, dalam mendesain busana pesta malam penulis harus mengetahui dan mengkaji *trend*, di mana dalam pembuatan busana pesta malam. Mengacu pada *Trend Forecasting 2018*. *Trend* 2018 ini terdapat empat tema besar yaitu *Individualist*, *Neuetradition*, *Quest*, dan *Sensory*. Tema yang digunakan penulis sebagai acuan pembuatan busana pesta malam adalah *Quest* dengan sub tema *Medina* dan sumber ide *Tumbilotohe* dari Gorontalo.

Tumbilotohe adalah perayaan yang menandakan berakhirnya Ramadhan di Gorontalo. Perayaan ini dirayakan pada 3 malam terakhir menjelang hari raya Idul Fitri. Pemasangan lampu dimulai sejak waktu maghrib sampai menjelang subuh. Tradisi ini dikabarkan sudah berlangsung sejak abad ke-15. Ketika penerangan masih berupa wango-wango, yaitu alat penerangan yang terbuat dari *wamuta* atau seludang yang dihaluskan dan diruncingkan, kemudian dibakar. Tahun-tahun berikutnya, alat penerangan mulai menggunakan tohetutu (pelita minyak tanah) atau damar yaitu semacam getah padat yang akan menyala cukup lama ketika dibakar. Berkembang lagi dengan memakai lampu yang menggunakan sumbu dari kapas dan minyak kelapa, dengan menggunakan wadah seperti kima, sejenis kerang, dan pepaya yang dipotong dua dan disebut padamala.

Pembuatan busana pesta malam ini dengan sumber ide *Tumbilotohe* menggunakan konsep pengembangan dari *Trend Stories Medina*. Wanita *Medina* sangat kuat dengan rasa lokal Timur Tengah, kerajinan tradisional seperti sulaman, motif ubin (*tile*) dan motif daun (*paisley*) menjadi ciri khas dari *trend stories Medina*. Pemilihan warna suasana dari tradisi *Tumbilotohe* menjadi acuan penulis dalam pembuatan busana pesta ini, dengan menggunakan empat warna yaitu putih, hitam, kuning, dan emas. Berikut ini adalah arti dari warna-warna tersebut: 1) Putih: Putih adalah warna suci yang mana dalam hal ini melambangkan perayaan *Tumbilotohe* yang diadakan pada malam bulan Ramadhan atau lebih tepatnya pada malam 3 hari sebelum hari raya Idul Fitri. 2) Kuning : Kuning adalah warna yang

melambangkan keceriaan dan kebahagiaan, penggunaan warna kuning juga melambangkan dari warna lampu yang dihasilkan dalam perayaan *Tumbilotohe* yang dapat membuat orang yang melihatnya menjadi bahagia.

3) Hitam: Warna hitam diibaratkan warna suasana malam. Waktu yang tepat untuk melihat tradisi *Tumbilotohe* ini adalah saat malam hari, karena warna yang terpancar dari lampu dapat terlihat lebih indah. 4) Emas: Emas adalah warna kemenangan. Perayaan *Tumbilotohe* yang diadakan menyambut hari kemenangan yaitu hari raya Idul Fitri.

Garis hitam seperti tali yang membentuk garis patah-patah yang terdapat pada celana dan lengan bagian kanan yang memiliki arti bahwa dengan adanya tradisi *Tumbilotohe* ini dapat meningkatkan tali silaturahmi antar desa yang mana dengan diadakannya perayaan ini masing-masing warga akan bergotong-royong membuat acara malam pasang lampu yang dapat membuat seluruh kota Gorontalo menjadi terang benderang.

Bentuk *outer* dibuat tegak ke atas dengan sisi atas diagonal ke arah kanan yang mempunyai arti bahwa pada bulan Ramadhan setiap manusia saling berlomba-lomba dalam melakukan kebaikan menuju hari kemenangan. Bagian depan dan belakang *outer* terdapat hiasan payet bulat seolah-olah cahaya lampu yang terpancar di malam hari. Serta terdapat bentuk alat musik khas Gorontalo yaitu Palopalo tepat di bagian bawah *outer* yang berwarna emas dan bermotif *paisley*. Pembuatan busana ini merupakan busana dengan penyelesaian yang sebagian besar menggunakan jahitan tangan.

Membantu menciptakan desain busana perlu adanya *moodboard* yang berisi inspirasi atau ide ide yang diletakkan pada papan inspirasi, adapun gambar-gambar yang terdapat pada *moodboard* harus sesuai dengan sumber ide yang dipilih, tema pergelaran, tema *trend*, menyusun unsur-unsur dan prinsip desain penyusunan unsur dan prinsip desain agar dapat melihat wujud dan terciptanya desain yang indah.

B. Konsep Pembuatan Busana

Pembuatan busana pesta malam ini juga dikonsep agar busana yang diciptakan sesuai dengan tujuan pembuatan. Konsep dimulai dari menganalisisis desain busana dan membuat *Production Sketching*. Setelah itu pengambilan ukuran yang dilakukan sebelum membuat pola. Dalam mengambil ukuran disesuaikan dengan busana yang akan dibuat. Pengambilan ukuran ini harus dilakukan dengan teliti dan pas agar ukuran yang didapatkan sesuai atau pas dengan si pemakai. Lalu pembuatan pola busana pesta malam dengan sumber ide *Tumbilotohe* ini diselesaikan dengan desain busana yang akan dibuat. Proses pembuatan pola sangat diutamakan karena pola yang baik dan benar merupakan kunci kesuksesan dari pembuatan busana. Pembuatan pola busana pesta malam ini menggunakan pola konstruksi dengan sistem *So En* .Sistem *So En* ini menggunakan skala 1:8 dimulai dari pembuatan pola dasar kemudian pecah pola sesuai model busana yang akan dibuat dan perancangan bahan agar mengetahui kebutuhan bahan yang akan digunakan dan agar bahan tidak

boros. Sementara itu pemilihan bahan busana juga dikonsep agar sesuai dengan tema *Movitsme*. Bahan busana pesta malam ini menggunakan bahan *Tafeta Silk* berwarna putih, hitam dan kuning, tekstur dan warna busana pesta malam ini dipilih karena menyesuaikan dengan sumber ide yaitu Tumbilotohe

Pembuatan busana pesta malam ini menggunakan teknologi jahit adi busana agar hasil jahitan rapi dan halus. Teknologi penyambungan pada busana pesta malam. Hiasan dengan menggunakan tali sengkelit yang dibuat seperti garis patah-patah di bagian pipa celana bagian kanan dan di bagian lengan di bagian tangan, serta pemilihan payet berbentuk bulat yang terlihat seperti Cahaya lampu tradisi *Tumbilotohe* pada malam hari, dan bentuk alat musik khas Gorontalo (Palopalo) dengan motif *paisley* yang mana menjadi salah satu ciri khas dari *trend stories Medina*.

C. Konsep Pergelaran

Pergelaran yang dikonsep dengan pelaksanaan *indoor* memiliki tujuan untuk memperkenalkan hasil karya busana yang telah diciptakan oleh seseorang kepada masyarakat. Dalam menyelenggarakan suatu pergelaran busana tertentu harus memiliki konsep yang matang sehingga pergelaran busana akan berjalan dengan baik serta lancar. Konsep pergelaran ini diselenggarakan dalam rangka Tugas Akhir dan Karya Inovasi Produk *Fashion*, yang menampilkan karya dari 102 mahasiswa jenjang D3 dan S1, bertempat di Auditorium Universitas Negeri Yogyakarta pada hari Rabu, 11

April 2018 yang bersifat tertutup atau *indoor* karena disesuaikan dengan konsep panggung yang menggunakan siluet model diawali kemunculan karya busana. Proses dalam awal memulai kegiatan ialah dengan pembentukan panitia hal ini agar semua yang terlihat dalam suatu *event* pergelaran mengetahui apa saja yang perlu dilakukan. Dalam menyelenggarakan pergelaran dengan tema *Movitsme*, terdapat beberapa hal yang perlu diperhatikan dan dilakukan saat mendekati pergelaran yaitu berupa menata kursi penonton sesuai dengan bagian-bagian tamu yang akan datang dan diundang dalam acara pergelaran busana. Membuat panggung untuk memperagakan busana, adapun konsep tata panggung yang menggunakan panggung terbuka, untuk *style* panggung menggunakan warna putih dan hijau, warna putih agar panggung terlihat bersih , rapih dan *elegant*, sedangkan warna hijau , dikarenakan tema *Movitsme* adalah berwarna hijau, dengan konsep *lighting* yang terdiri dari 6 buah lampu parlet yang meyorot atau bersifat spot, 2 buah *moving head* yang bergerak keberbagai arah untuk memberikan efek busana dan 1 buah *follow spot* yaitu cahaya yang mengikuti objek yang dituju. Hal ini yang perlu diperhatikan oleh *koreografer*. *Koreografer* digunakan untuk membuat atau menyusun gerakan model diatas panggung agar terlihat menarik dan rapi. Dalam pergelaran busana ini disainer diikutkan setakan tampil di atas panggung. *Koreografer* dalam pergelaran *Movitsme* telah disiapkan oleh pihak agensi.

Tahap evaluasi yaitu mengevaluasi mulai dari persiapan dan proses pelaksanaannya serta melaporkan pertanggungjawabannya terhadap acara

dari mulai persiapan dan pelaksanaan serta melaporkan anggaran yang telah digunakan.

BAB IV

PROSES, HASIL, PEMBAHASAN

A. Proses

1. Proses 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 hasil yang dicapai dapat sesuai dengan tujuan dan harapan.

a. Papan Inspirasi atau *Moodboard*

Dalam mendesain suatu busana, pembuatan *moodboard* sangat membantu untuk mewujudkan sebuah ide yang masih abstrak menjadi konkret. *Moodboard* dimulai dari mencaribagai sumber informasi berupa potongan-potongan gambar, warna dan jenis benda yang dapat menggambarkan ide yang ingin diwujudkan, dilanjutkan dengan membuat desain model busana berserta pelengkapnya, hingga merealisasikan pada produk atau karya busana. *Moodboard* dikerjakan diatas kertas berukuran A3 35x60 cm dengan isi/materi sebagai berikut : 1) Sumber ide/Inspirasi, 2)*Trend* dan karakter karya yang diangkat ,3) Penggayaan busana (*image style*), dan 4) Warna yang akan digunakan dalam pembuatan desain busana pesta (*image colour*).



Gambar 6. *Moodboard*

b. Menciptakan *Design*

Membuat *Design* busana pesta malam perlu beberapa tahap pembuatan desain seperti :

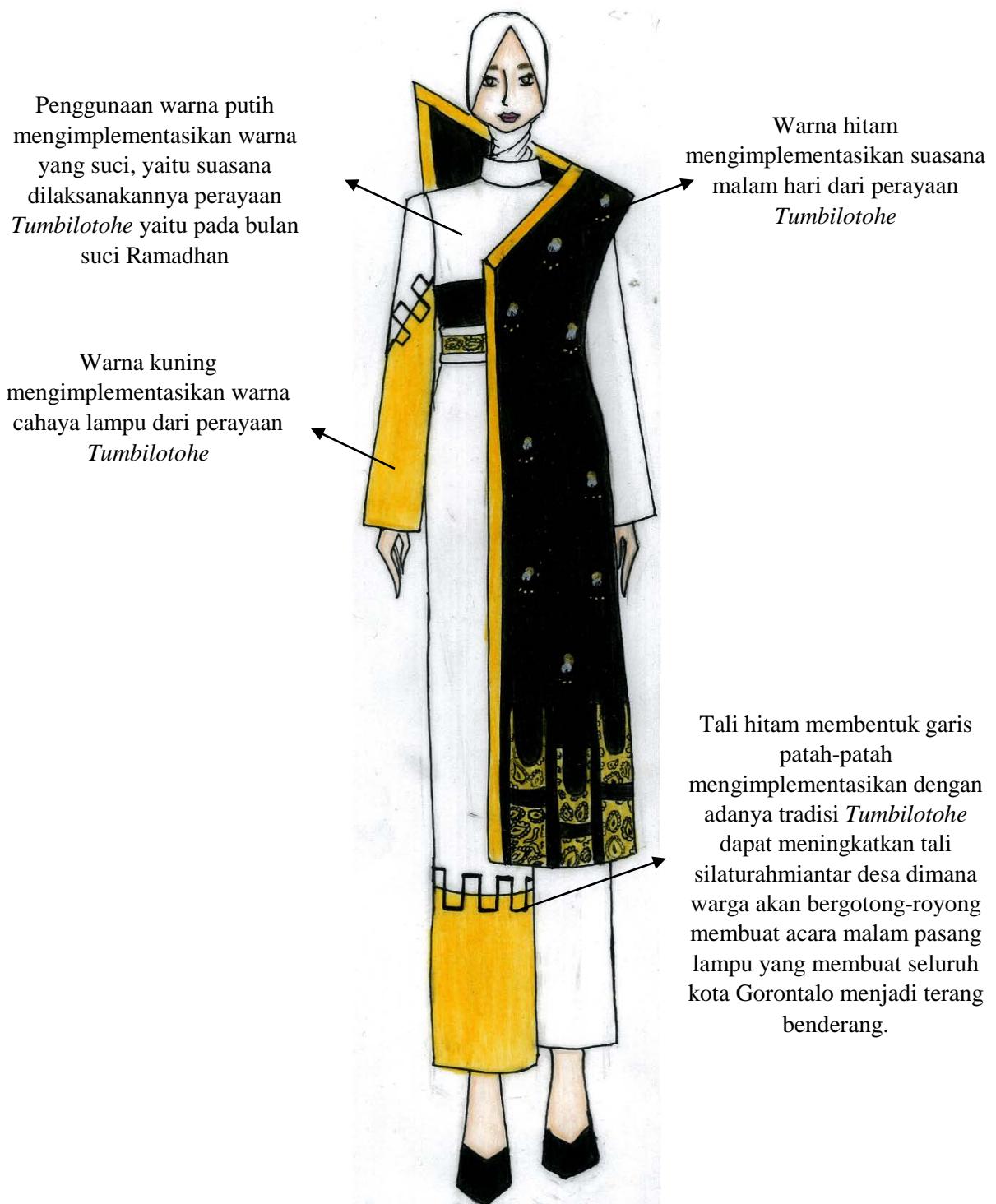
1) *Design Sketching*

Disain sketsa merupakan gambar sketsa awal dari pembuatan disain busana yang terdiri dari bermacam-macam bentuk gambar yang digunakan untuk mengembangkan ide-ide dalam pembuatan busana. Adapun disain sktesa dalam pembuatan busana pesta dengan sumber ide *Tumbilotohe* adalah sebagai berikut.



Gambar 7. *Design Sketching*

2) Visualisasi Implementasi



Gambar 8. Visualisasi Implementasi Konsep dengan Tema Tampak Depan



. Bentuk *outer* dibuat tegak ke atas dengan sisi atas diagonal ke arah kanan yang mempunyai arti bahwa pada bulan Ramadhan setiap manusia saling berlomba-lomba dalam melakukan kebaikan menuju hari kemenangan.

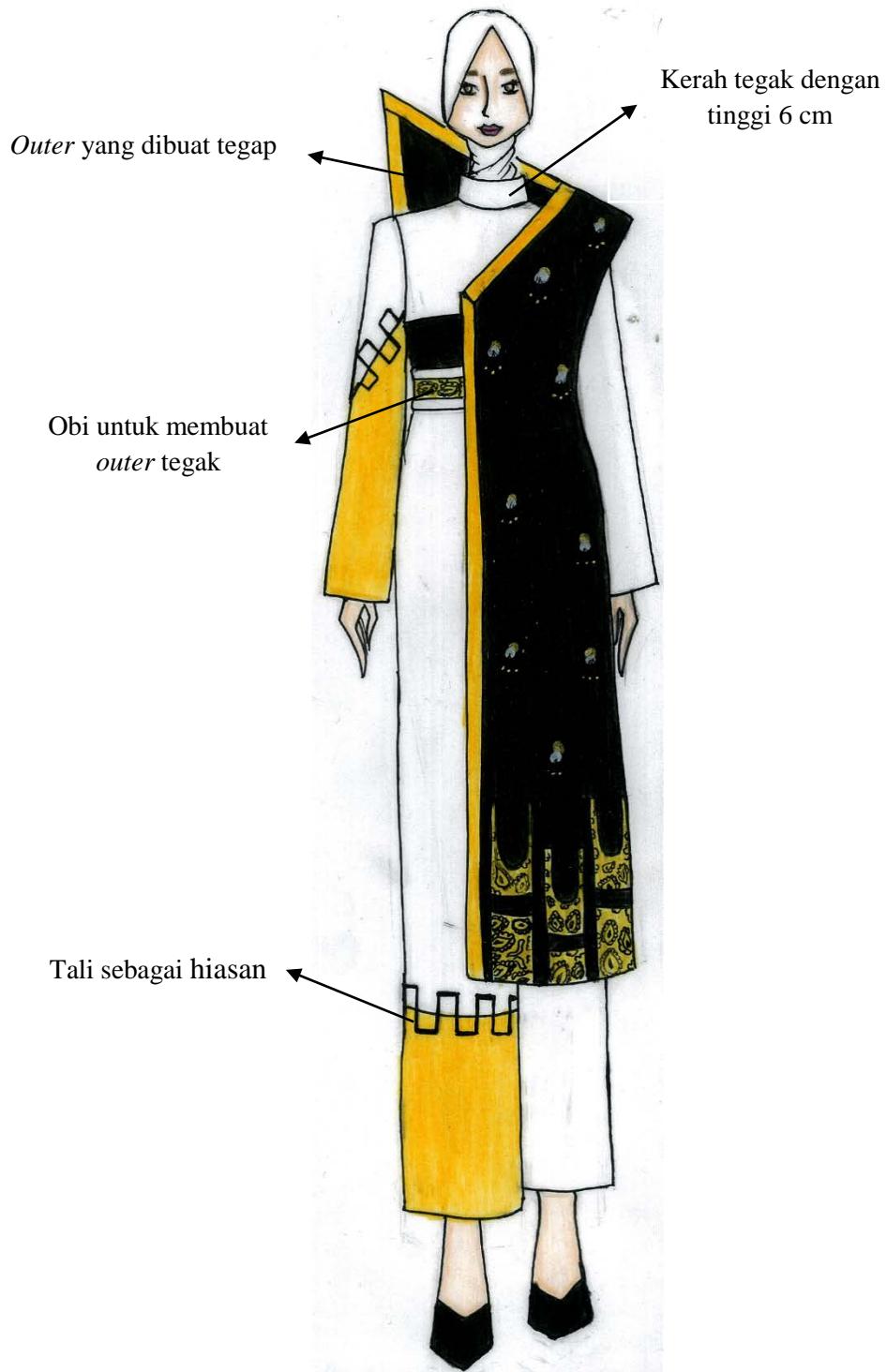
Warna emas mengimplementasikan kemenangan, yang mana perayaan *Tumbilotohe* diadakan untuk menyambut hari kemenangan yaitu hari raya Idul Fitri, dengan menggunakan siluet berbentuk alat musik khas Gorontalo (Palopalo) bermotif *paisley* yang merupakan salah satu ciri khas dari *trend stories Medina*.

Gambar 9. Visualisasi Implementasi Konsep dengan Tema Tampak Belakang

3) *Presentation Drawing*

Disain presentasi atau yang biasa dikenal penyajian gambar merupakan disain busana yang digambar lengkap baigan muka, belkang, warna dan keterangan secara detail. Oleh karena itu dalam penyajian dan pengaturannya (*layout*) harus memperhatikan hal-hal berikut:

- a) Membuat sketsa *design* dengan teliti pada kertas.
- b) Membuat *sheet* bagian belakang (*backview*).
Digambarkan diatas proporsi tubuh atau digambar sebagian (*flat*).
- c) Beri sedikit keterangan tentang detail pakaian.
- d) Menempelkan contoh bahan pada *sheet*, jangan terlalu besar cukup 3 x 3 cm.



Gambar 10. *Presentation Drawing Tampak Depan*



Gambar 11. *Presentation Drawing* Tampak Belakang

2. Pembuatan Busana

Proses pembuatan busana dimulai dengan perencanaan yang matang.

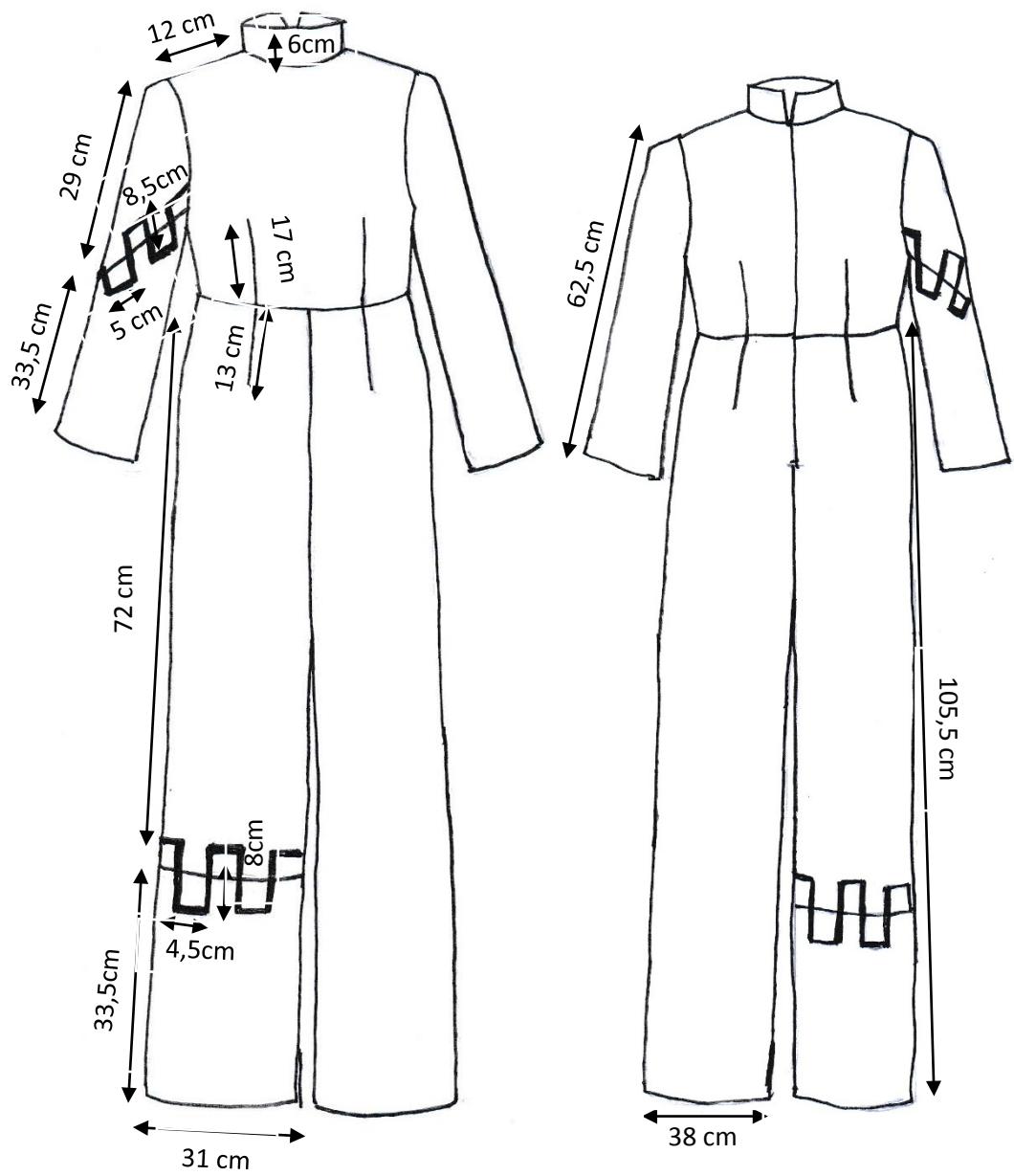
Perencanaan tersebut meliputi proses menentukan mode atau cara untuk membuat busana dan tahap penyelesaian agar hasil yang dicapai dapat sesuai dengan tujuan dan harapan. Proses pembuatan busana pesta malam ini meliputi 3 tahap yaitu persiapan, pelaksanaan dan evaluasi. Persiapan meliputi pembuatan bahan kerja, pengambilan ukuran, pembautan pola merancang bahan dan harga, pengambilan ukuran, pembuatan pola, merancang bahan dan harga serta penyusutan bahan.

a. Persiapan

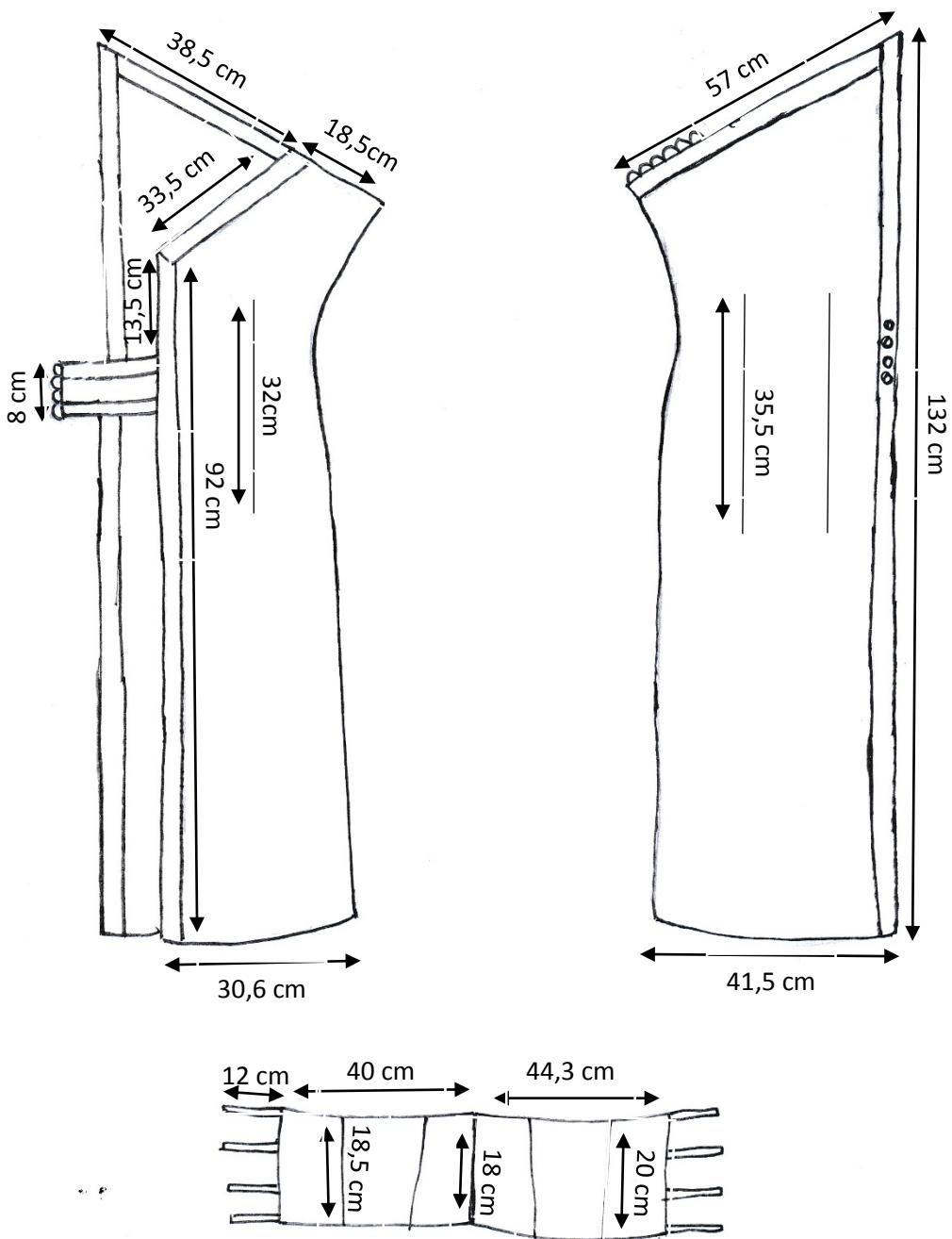
Persiapan yang dilakukan pada proses pembuatan busana pesta dengan sumber ide Tumbilotohe meliputi:

1) Pembuatan Gambar Kerja

Pembuatan desain kerja pada proses pembuatan busana adalah membuat desain dengan menggambar detail-detail busana secara lengkap yang disertai dengan keterangan pada bagian-bagian busana agar mencapai hasil kerja yang sempurna. Tujuan membuat desain kerja adalah untuk memberikan petunjuk dan pedoman dalam pembuatan busana. Design kerja untuk penciptaan busana peseta malam ini adalah :



Gambar 12. Gambar Kerja *Jumpsuit* Tampak Depan dan Belakang



Gambar 13. Gambar Kerja Outer dan Obi Tampak Depan dan Belakang

2) Pengambilan Ukuran

Hasil pengukuran yang diperlukan dalam pembuatan busana pesta malam antara lain:

- a) Lingkar Leher : 36 cm
- b) Lingkar Badan : 83 cm
- c) Lingkar pinggang : 71 cm
- d) Lingkar Panggul : 97 cm
- e) Tinggi Panggul : 19 cm
- f) Lebar muka : 25 cm
- g) Panjang muka : 36 cm
- h) Panjang Bahu : 12 cm
- i) Lebar Punggung : 32 cm
- j) Panjang Punggung : 40 cm
- k) Panjang Lengan : 63 cm
- l) Lingkar Kerung Lengan : 44 cm
- m) Lingkar Pesak : 72 cm
- n) Tinggi Duduk : 30 cm
- o) Panjang celana : 107 cm

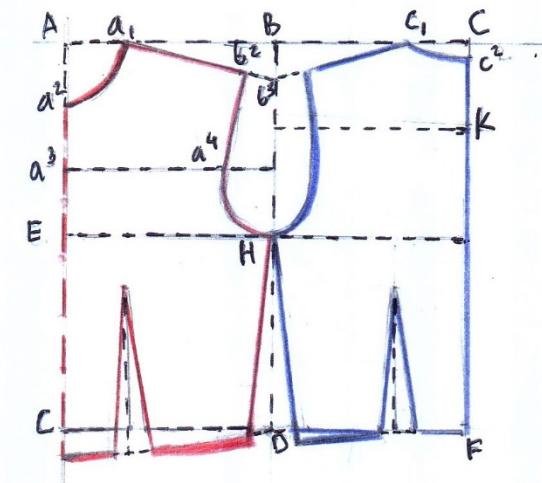
3) Pembuatan Pola Busana

Sistem pembuatan pola busana pesta dengan sumber ide Tumbilotohe ini menggunakan pola So en. Pembuata pola yang baik, harus memperhatikan pola beberapa hal sebagai berikut:

- a) Pengambilan ukuran harus dilakukan dengan cermat dan teliti dengan menggunakan penterban sebagai alat bantu.
- b) Penggunaan garis lengkung harus luwes, dan dapat dibantu dengan penggaris lengkung.
- c) Perhitungan dan pemecahan pola harus cermat. Untuk menggambar pola kecil digunakan pola 1:8.

Adapun proses pembuatan pola dasar busana sesuai design adalah sebagai berikut:

1) Pola Dasar Badan



Gambar 14. Pola Dasar Badan Sistem So en Skala 1:8

Keterangan pola dasar badan bagian depan

$$A-B = \frac{1}{2} \text{ lingkar badan} + 1 \text{ cm}$$

$$A-C=B-D = \text{panjang punggung} + 1,5 \text{ cm}$$

$$A-a1 = \frac{1}{6} \text{ Lingkar Leher} + 0,5 \text{ cm}$$

$$A-a2 = (A-a1) + 1 \text{ cm}$$

Garis yang menghubungkan titik a1-a2 yaitu kerung
leher depan

A-E = $\frac{1}{2}$ Panjang punggung + 1,5 cm

G-D = $\frac{1}{2}$ Panjang punggung

B-b1 = 4 cm

a1-b2 = Lebar bahu

a2-a3=a3-E = (a3 tengah tengah a2-E)

a3-a4 = Lebar dada

garis yang menghubungkan titik b2-a4-H yaitu kerung
lengan

D-M = tinggi puncak

M-M1 = $\frac{1}{2}$ jarak dada

M-D4 = turun 2 cm

D-O = turun 3 cm

(D1-d2) = (d1-d3) = 3 cm (kupnat)

(O-d2) + (d3-e1) = $\frac{1}{4}$ lingkar pinggang + 1 cm

Keterangan pola belakang

B-C = D-F = $\frac{1}{4}$ lingkar badan- 1 cm

C-c2 = 1,5 cm

C-c1 = 6,5 cm = (A-a1) = leher depan

c1-c2 = kerung leher bagian belakang

c1-b3 = lebar bahu = 12 cm

c2-k = 8 cm

k-k1 = $\frac{1}{2}$ lebar punggung

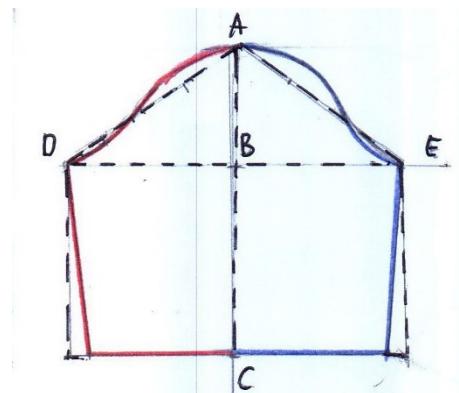
I-J = 8 cm

J-j1 = 5 cm

(N-n1)- (N-n2)= 3 cm (kupnat)

(F-n1) + (n2-e2) = $\frac{1}{4}$ lingkar pinggang - 1 cm

2) Pola Dasar Lengan



Gambar 15. Pola Dasar Lengan skala 1:8

Keterangan pola dasar lengan

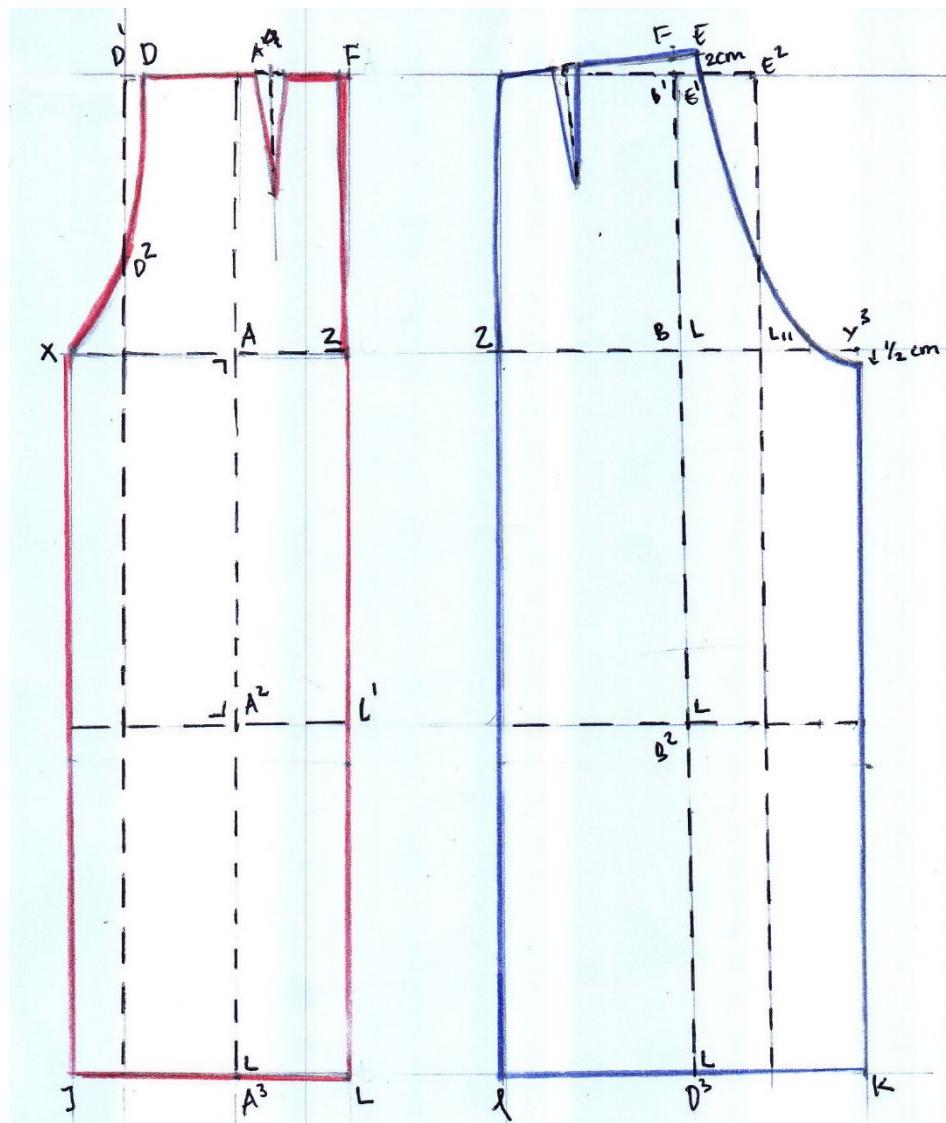
A-B = tinggi puncak

B-C = panjang lengan

B-E (B-D) = $\frac{1}{2}$ lingkar lengan

C-F (B-G) = $\frac{1}{2}$ lingkar lengan

3) Pola Dasar Celana



Gambar 16. Pola Dasar Celana Wanita skala 1:8

Keterangan pola dasar celana

Bagian Depan :

Tarik garis datar $D^1-F = D^1-D + D-F$ ($D^1-D=2\text{cm}$, $D-F=\frac{1}{4}$

lingkar pinggang + 3(kupnat)

Tarik garis siku D^1-X^1 = tinggi duduk , $X^1-D^2 = 1/3$ tinggi duduk

Tarik garis siku pada titik X^1 ke kiri dan ke kanan

$X_1-X = 5$ cm

$X^1-Z = 1/4$ lingkar panggul

A letaknya di tengah-tengah X^1-Z

Tarik garis siku ke atas dan ke bawah pada titik A

$A^1-A^2 =$ panjang sampai lutut

$A^1-A^3 =$ panjang sampai mata kaki

Bagian Belakang:

Tarik garis datar f-E¹ = $1/4$ lingkar pinggang + 3cm (kup)

$E^1-E^2 = 5$ cm

$E^2-Y^1 =$ tinggi duduk

$Y^1-E^3 = 1/3$ tinggi duduk

Tarik garis siku-siku pada Y^1 ke kiri dan ke kanan

$Y^1-Y^3 = 10$ cm

$Y^2 =$ tengah-tengah Y^1-Y^3

$Y^1-Z = 1/4$ lingkar panggul

Titik B tengah tengah $Z-Y^3$

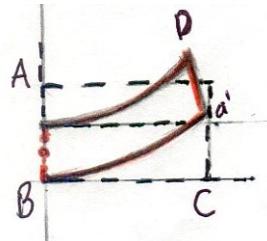
Tarik garis siku pada titik B ke atas – ke bawah

$B^1-B^2 =$ panjang sampai lutut

$B^1-B^3 =$ panjang sampai mata kaki

Titik E¹-E = 2 cm

4) Pola Kerah Tegak



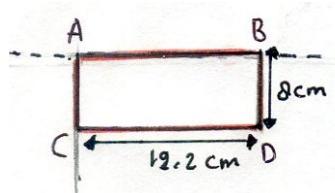
Gambar 17. Pola Kerah Tegak skala 1:8

$$A-B = C-D = 10 \text{ cm}$$

$$B-C=A-D = \frac{1}{2} \text{ lingkar leher}$$

$$A-a=D-d=4 \text{ cm}$$

5) Pola Belt



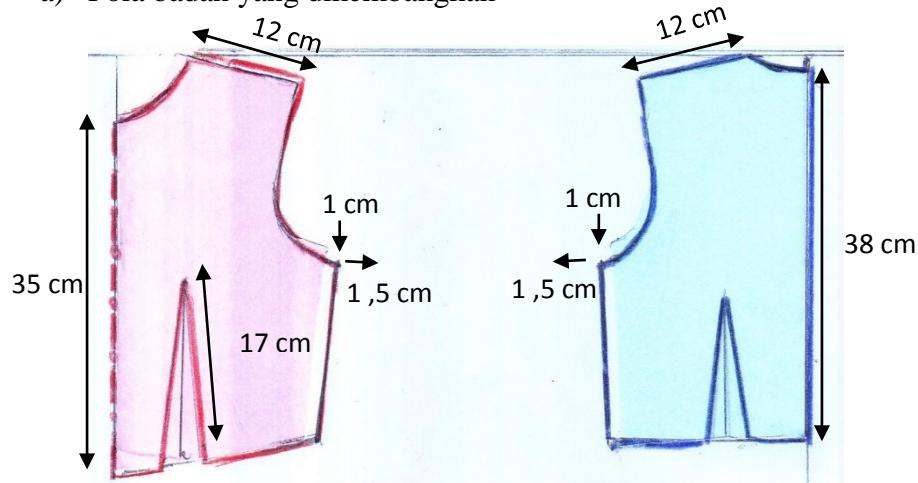
Gambar 18. Pola Belt

$$A-B=C-D = 12,2 \text{ cm}$$

$$A-C=B-D = 8 \text{ cm}$$

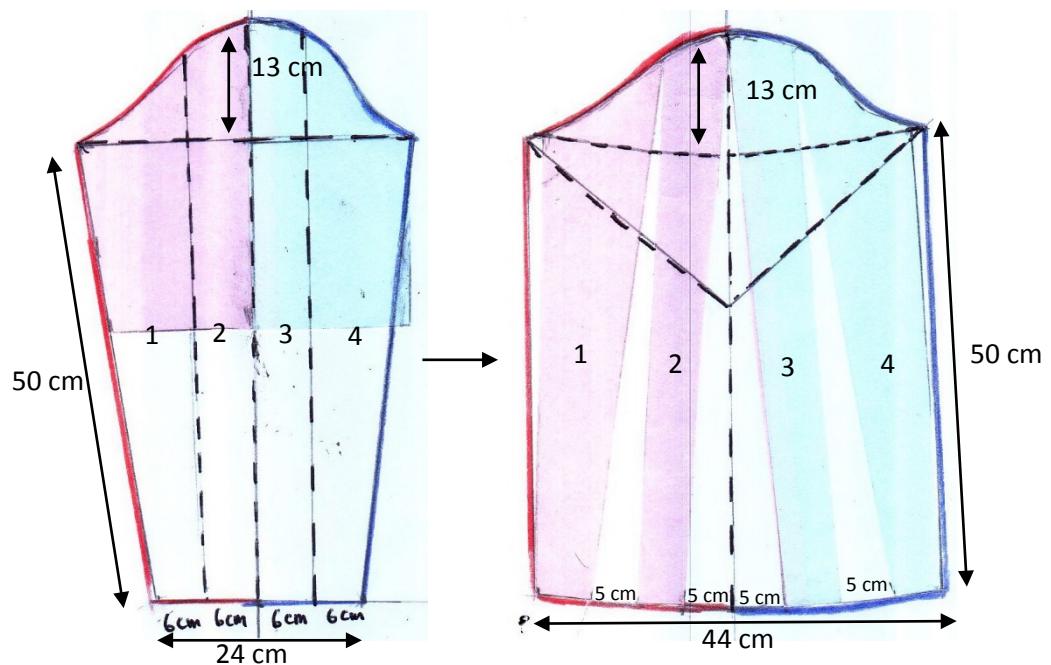
Berdasarkan *design* busana yang saya buat, maka pola dasar dikembangkan menjadi :

a) Pola badan yang dikembangkan



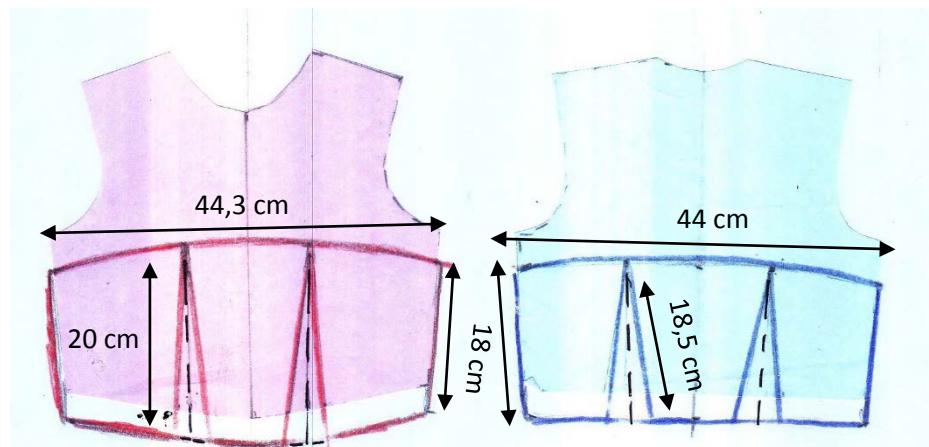
Gambar 19. Pola badan yang dikembangkan skala 1:8

b) Pola Lengan yang dikembangkan



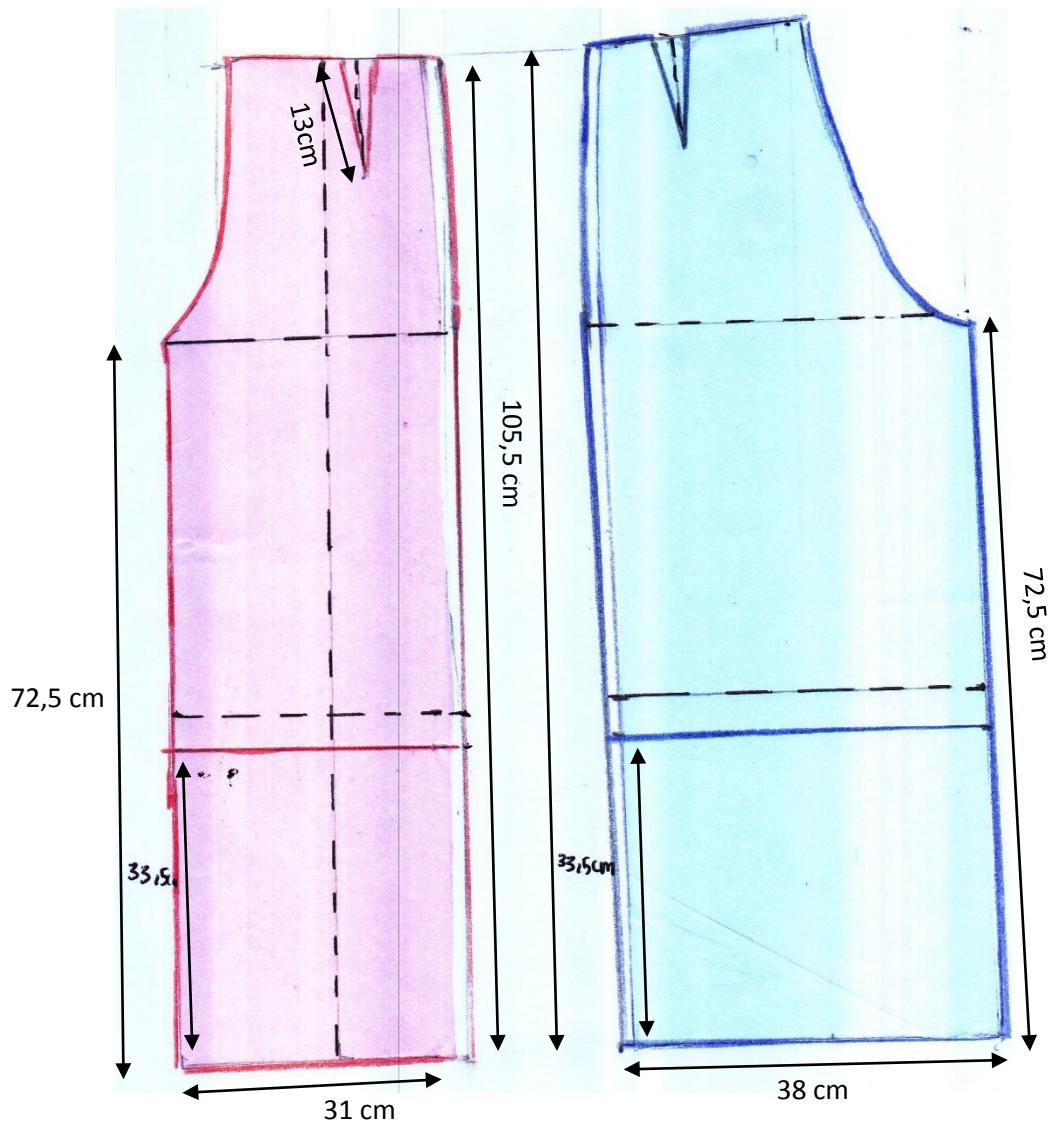
Gambar 20. Pola lengan yang dikembangkan skala 1:8

c) Pola Obi



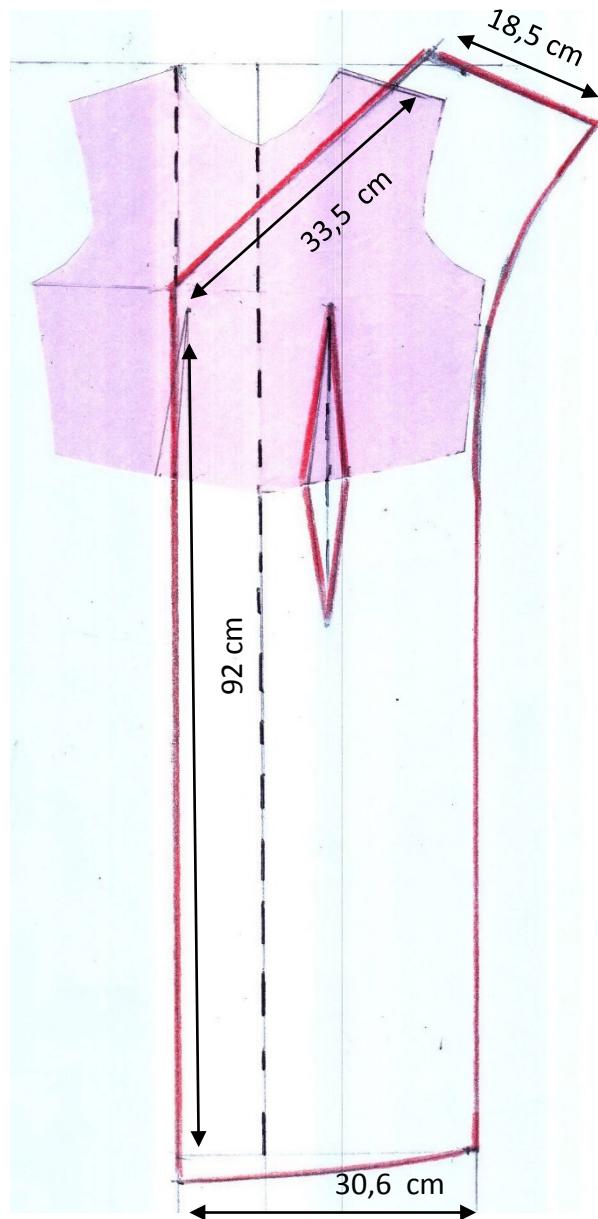
Gambar 21. Pola obi yang disesuaikan dengan bentuk badan skala 1:8

d) Pola celana yang dikembangkan



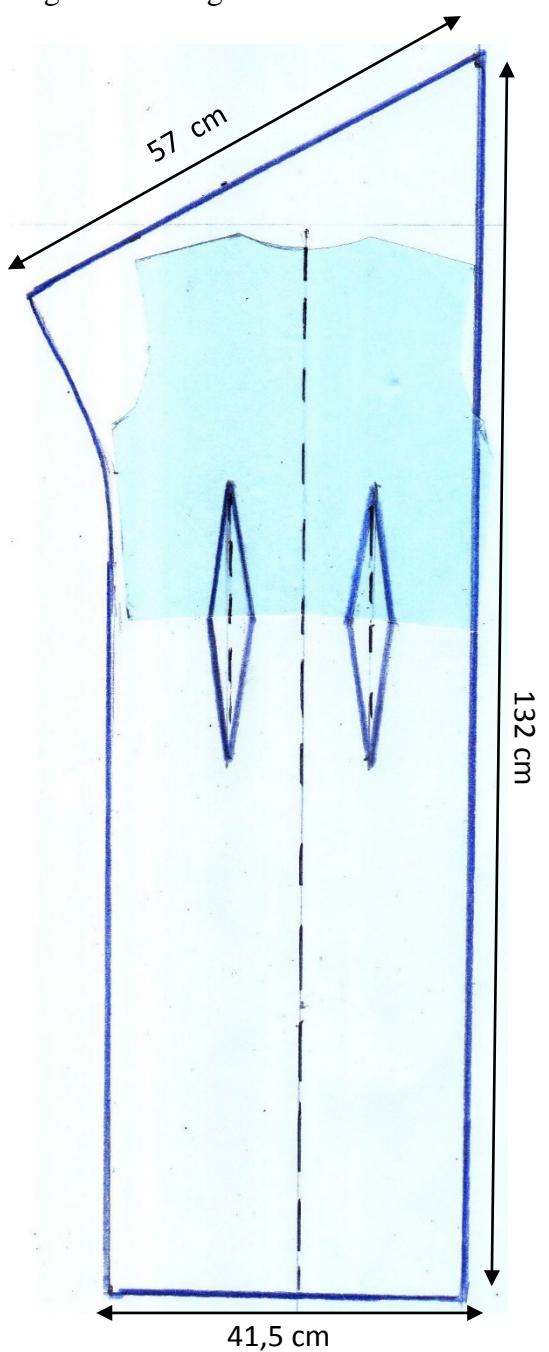
Gambar 22. Pola celana yang dikembangkan skala 1:8

e) Pecah pola *Outer* bagian depan



Gambar 23. Pecah pola *Outer* bagian depan

f) Pecah pola *outer* bagian belakang



Gambar 24. Pecah pola *outer* bagian belakang

4) Perancangan Bahan

Merancang bahan adalah merancang seberapa cukupnya bahan yang diperlukan untuk suatu model tertentu sekaligus dapat mengetahui letak potongan-potongan yang diperlukan sesuai dengan modelnya.

Adapun langkah merancang bahan yaitu :

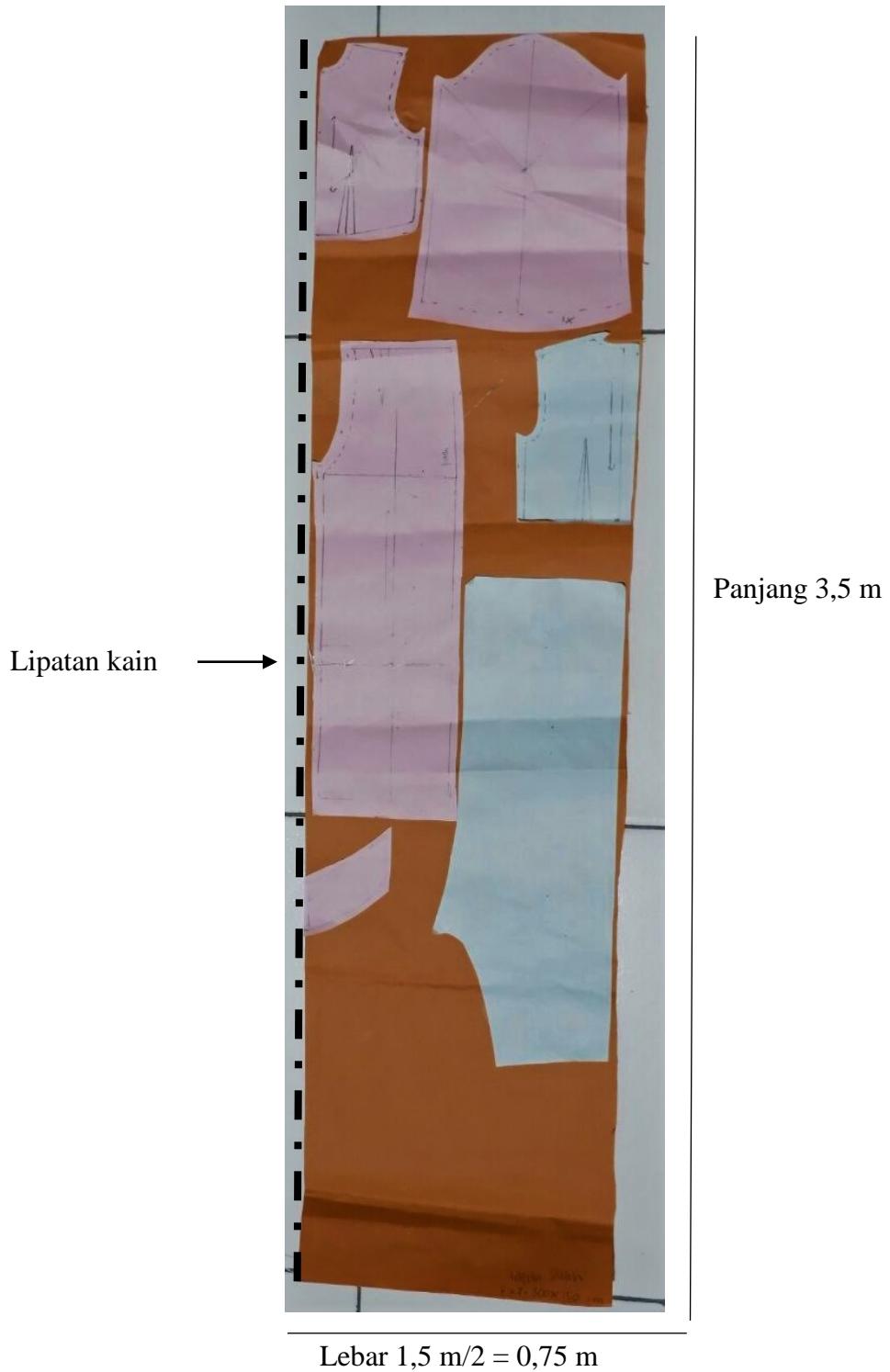
- a) Menyiapkan pola dan kertas paying dengan ukuran 1:8.
- b) Menyiapkan pola dan kertas payung dan menghitung banyaknya bahan yang diperlukan untuk tiap pola, lengkap dengan kampuh dan kelimnya.
- c) Mengukur berapa banyaknya bahan yang diperlukan

Kemudian hal yang perlu diperhatikan dalam merancang bahan adalah:

- a) Arah serat dan kain harus sesuai dengan arah serat pada pola.
- b) Dalam meletakkan pola pada kain diatur sedemikian rupa agar tidak sia-sia dimulai dengan meletakkan pola yang paling besar, sedang kemudian kecil.
- c) Untuk bahan yang bermotif, sebaiknya diperhatikan arah bagian atau bawah motif, perhatikan pula ukuran kampuh.

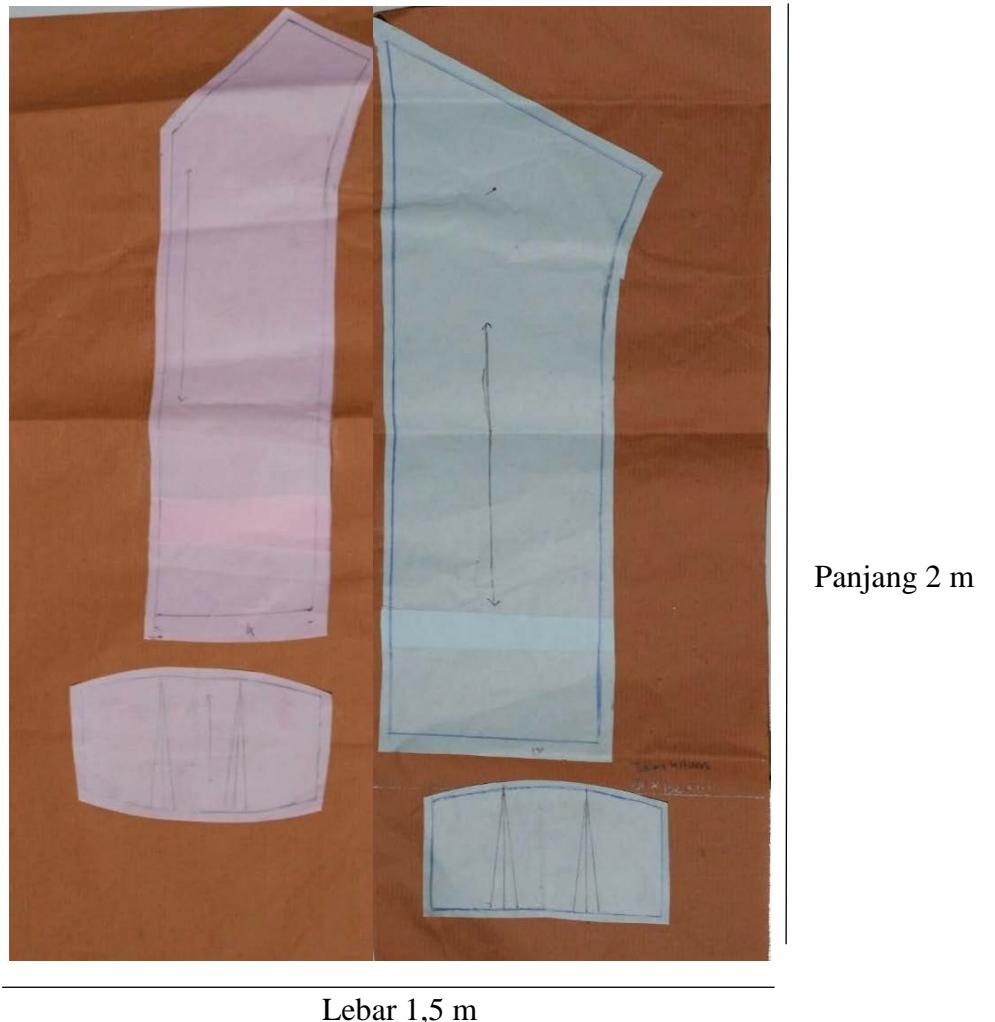
Bahan-bahan yang digunakan dalam pembuatan busana pesta malam ini yaitu :

i) Rancangan bahan untuk bahan utama (Tafeta Silk Putih)



Gambar 25. Rancangan Bahan Utama *Tafeta Silk* Putih

ii) Rancangan Bahan Utama *Tafeta Silk* Hitam



Gambar 26. Rancangan Bahan Utama *Tafeta Silk* Hitam

iii) Rancangan Bahan Utama *Tafeta Silk* Kuning

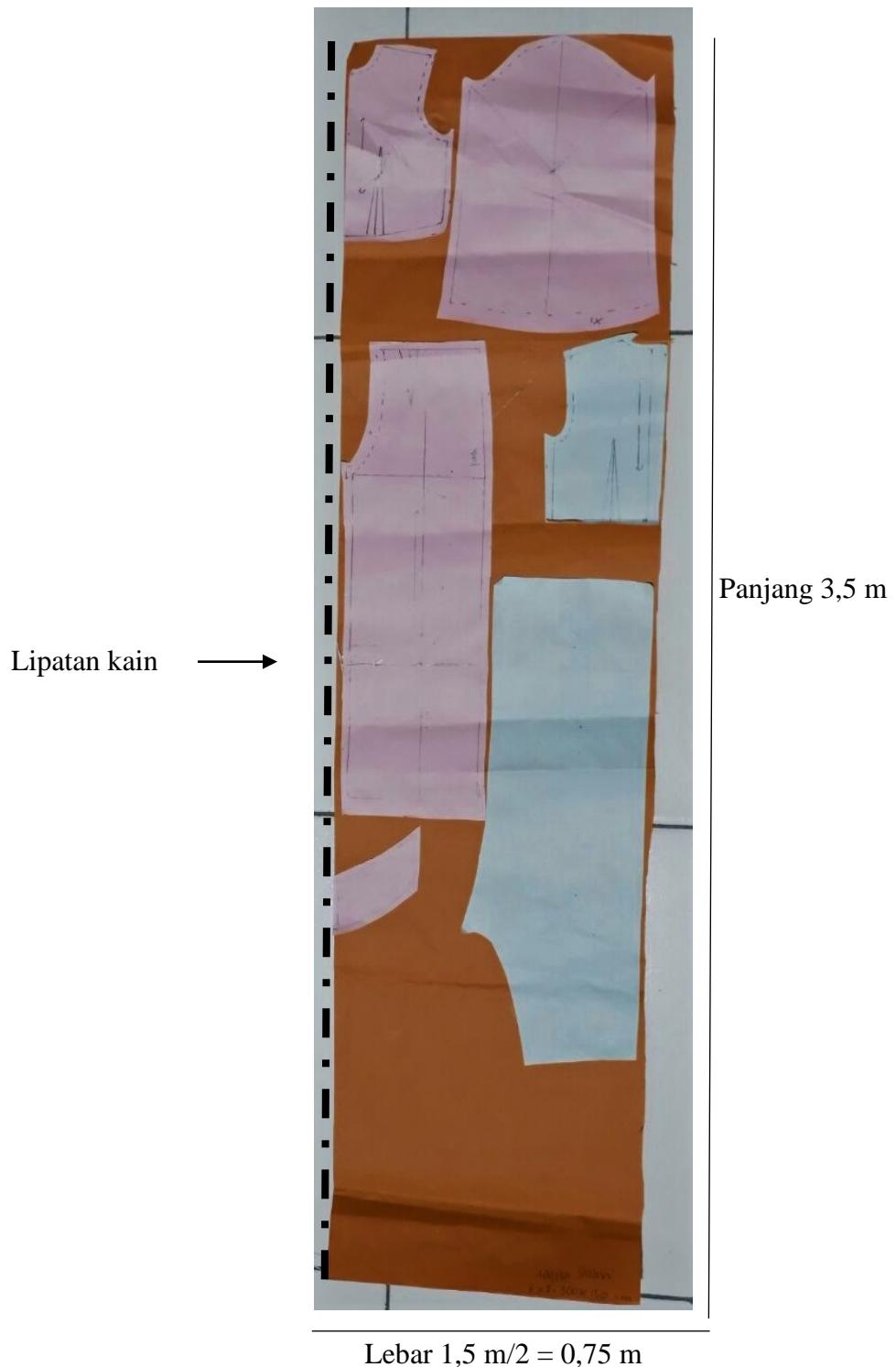


Panjang 1 m

Lebar 1,5 m

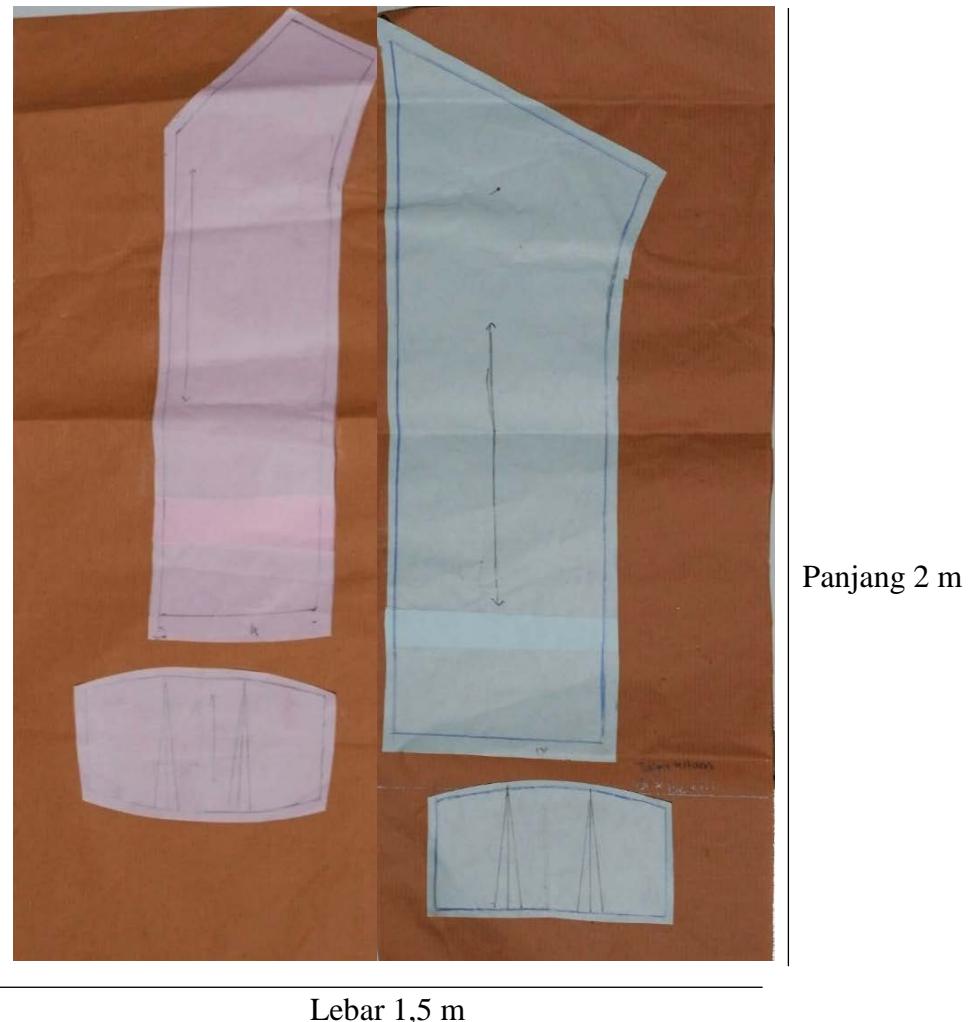
Gambar 27. Rancangan Bahan Utama *Tafeta Silk* Kuning

iv) Rancangan Bahan Satin *Velvet* Putih untuk Bahan Furing



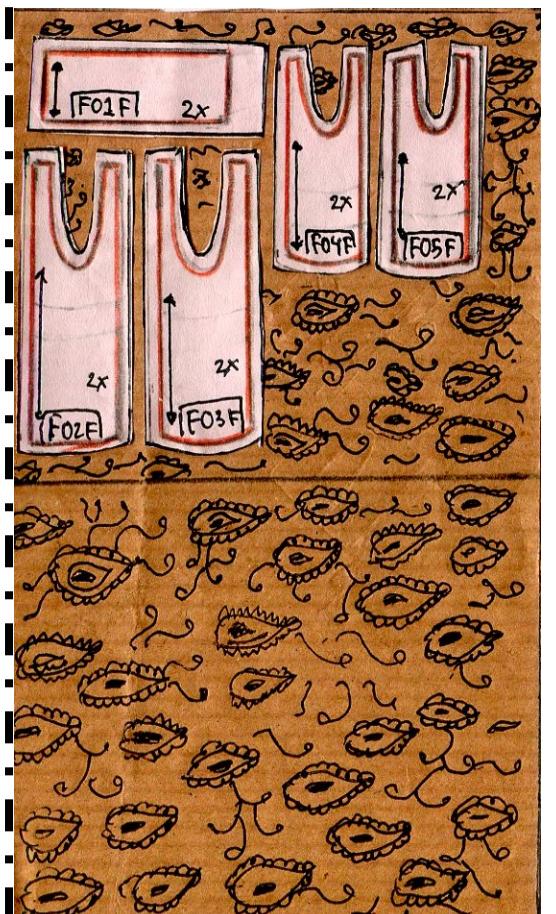
Gambar 28. Rancangan Bahan Satin *Velvet* untuk Bahan Furing

v) Rancangan Bahan *Tafeta Silk* Hitam untuk Bahan Furing



Gambar 29. Rancangan Bahan *Tafeta Silk* Hitam untuk Bahan Furing

vi) Rancangan Bahan Motif *Paisley*



Panjang 1 m

Lebar 1,5 m/2 = 0,75 m

Gambar 30. Rancangan Bahan Motif *Paisley*

5) Kalkulasi Harga

Kalkulasi harga dibuat untuk mengetahui atau memperkirakan biaya yang diperlukan dalam membuat suatu busana. Hal-hal yang perlu diperhatikan dalam mengkalkulasi harga adalah :

- Mencantumkan nama bahan, banyaknya bahan yang dibutuhkan, harga satuan, jumlahnya total dari bahan-bahan yang dibutuhkan.

- b) Nama barang disesuaikan dengan jenis bahan apa yang digunakan, misalnya bahan pokok, bahan pembantu atau bahan utama.
- c) Dalam menentukan jumlah harga, disesuaikan dengan banyaknya barang yang digunakan atau diperlukan.
- d) Semua barang harus tercatat agar perhitungan biaya dapat lebih tepat.

Berikut ini adalah daftar rancangan harga busana pesta dengan sumber ide *Tumbilotohe* :

Tabel 1. Kalkulasi Harga

No	Nama Barang	Karakteristik	Keperluan	Harga Satuan	Jumlah
1	Tafeta Silk	Putih	3,5 m	Rp. 25.000,-	Rp. 87.500,-
2	Tafeta Silk	Hitam	4 m	Rp. 25.000,-	Rp. 100.000,-
3	Tafeta Silk	Kuning	1 m	Rp. 35.000,-	Rp. 35.000,-
4	Satin Velvet	Putih	3.5 m	Rp. 14.500,-	Rp. 50.750,-
5	Kain Motif	Emas	1 m	Rp. 20.000,-	Rp. 20.000,-
Bahan Pelengkap					
1	M33		2 m	Rp. 15.000,-	Rp. 30.000

2	Viselin		2,5 m	Rp. 4.000,-	Rp. 10.000,-
3	Kancing bungkus		9 pcs	Rp. 500,-	Rp. 4.500,-
4	Payet Bulat Pipih		3 Lusin	Rp. 5.000,-	Rp. 15.000,-
5	Payet Pasir		1 Pck	Rp. 10.000,-	Rp. 10.000,-
6	Benang Putih		1 Buah	Rp. 1.500,-	Rp. 1.500,-
7	Benang Kuning		1 Buah	Rp. 1.500,-	Rp. 1.500,-
8	Benang Hitam		1 Buah	Rp. 1.500,-	Rp. 1.500,-
Lain-lain					
9	Bordir			Rp. 35.000,-	Rp.35.000,-
Total					Rp. 401.500,-

6) Pelaksanaan

Proses pelaksanaan merupakan suatu tindak lanjut dari segala sesuatu yang telah dipersiapkan sebelumnya. Adapun beberapa hal yang harus dilaksanakan dalam proses pembuatan busana pesta malam ini dengan sumber ide *Tumbilotohe* adalah sebagai berikut:

1) Peletakkan Pola Pada Bahan

Peletakkan pola pada bahan merupakan langkah awal sebelum pemotongan. Dalam peletakkan pola busana pada kain, sebaiknya kain dilipat menjadi dua bagian dengan bagian baik berada diluar. Hal ini dilakukan untuk mempermudah proses penandaan jahitan atau merader.

Adapun beberapa hal yang perlu diperhatikan dalam meletakkan pola pada bahan, yaitu :

- a) Semua tanda jahitan ada pada tiap-tiap sisi, seperti tengah muka dan tengah belakang.
- b) Arah benang panjang dari bagian kiri harus sama dengan bagian kanan.
- c) Lebar kampuh semua bagian adalah 1:2 cm sedangkan untuk kelim selebar $1\frac{1}{2}$ - 5 cm.
- d) Sebelum meletakkan pola di atas bahan sebaiknya disemat dulu di selembar kertas tipis hingga rata.

2) Pemotongan Bahan dan Pemberian Tanda Jahit.

Setelah diletakkan pada bahan, langkah selanjutnya adalah pemberian kampuh, tanda jahitan serta kelim. Pemberian tanda kampuh biasanya $1\frac{1}{2}$ - 2 cm, sedangkan pada belahan risleting sebesar 3-4 cm. pemotongan diletakkan setelah semua bagian pola diberi tanda kampuh. Kemudian setelah bahan dipotong diberi tanda jahitan yaitu dengan cara merader tepat pada garis luar pola.

3) Penjelelujuran

Sebelum bahan busana dijahit dengan mesin, terlebih dahulu dijelujur dengan tangan, hal ini untuk menghindari terjadinya kesalahan saat penjahitan. Selain itu penjelujuran juga diperlukan untuk mengetahui jatuhnya bahan pada tubuh model apakah sudah dan pas dalam pengepasan. Apabila mungkin terjadi kesalahan atau ketidaktepatan pada ukuran, maka masih bisa untuk diperbaiki.

Langkah-langkah penjelejuran :

- a) Menjelujur Pada Bagian *Jumpsuit*.
 - i) Menjelujur kupnat pada bahan utama maupun bahan *lining*.
 - ii) Menjelujur sisi.
 - iii) Menjelujur lengan.
 - iv) Menyatukan bahan utama dengan fruing dengan menjelujur pada bagian atas.
 - v) Memasang risliting pada bagian tengah belakang.

- b) Menjelujur Pada Bagian *Outer*
 - i) Menjelujur kupnat.
 - ii) Menjelujur bagian sisi

4) Evaluasi Proses

Evaluasi proses I merupakan pengepasan busana pada tubuh seeseorang yang sudah dalam bentuk busana tetapi masih dalam bentuk jelujuran.

Pengepasan I bertujuan untuk mengetahui sesuai dengan ukuran model dan kenyamanan pada busana tersebut, selain itu juga untuk mengetahui kekurangan pada busana saat dipakai oleh model.

Aspek yang diamati dalam evaluasi ini adalah jatuhnya busana pada badan dan teknologi yang digunakan dalam pembuatan busana.



Gambar 31. *Fitting 1*

Tabel 2. Evaluasi Proses 1

Aspek yang dievaluasi	Hasil Evaluasi	Cara Mengatasi
<i>Jumpsuit</i>	Ukuran lengan terlalu besar	Masing-masing sisi lengan dikurangi 2 cm
	Ukuran pesak terlalu ketat	Ukuran pesak diperbesar

5) Proses Penjahitan

Penjahitan adalah proses yang dilakukan setalah *fitting* 1 agar dapat mengetahui kekuarangan pada busana serta melakukan perbaikan, maka langkah selanjutnya adalah penjahitan. Penjahitan dilakukan untuk menyambung setiap bagian membentuk *Jumpsuit*. Penjahitan yang dilakukan menggunakan mesin jahit dan juga manual menggunakan tangan. Hal ini dilakukan agar hasilnya kuat dan maksimal.

Langkah-langkah penjahitaan dan penyelesaian

a) Menjahit Bagian *Jumpsuit*

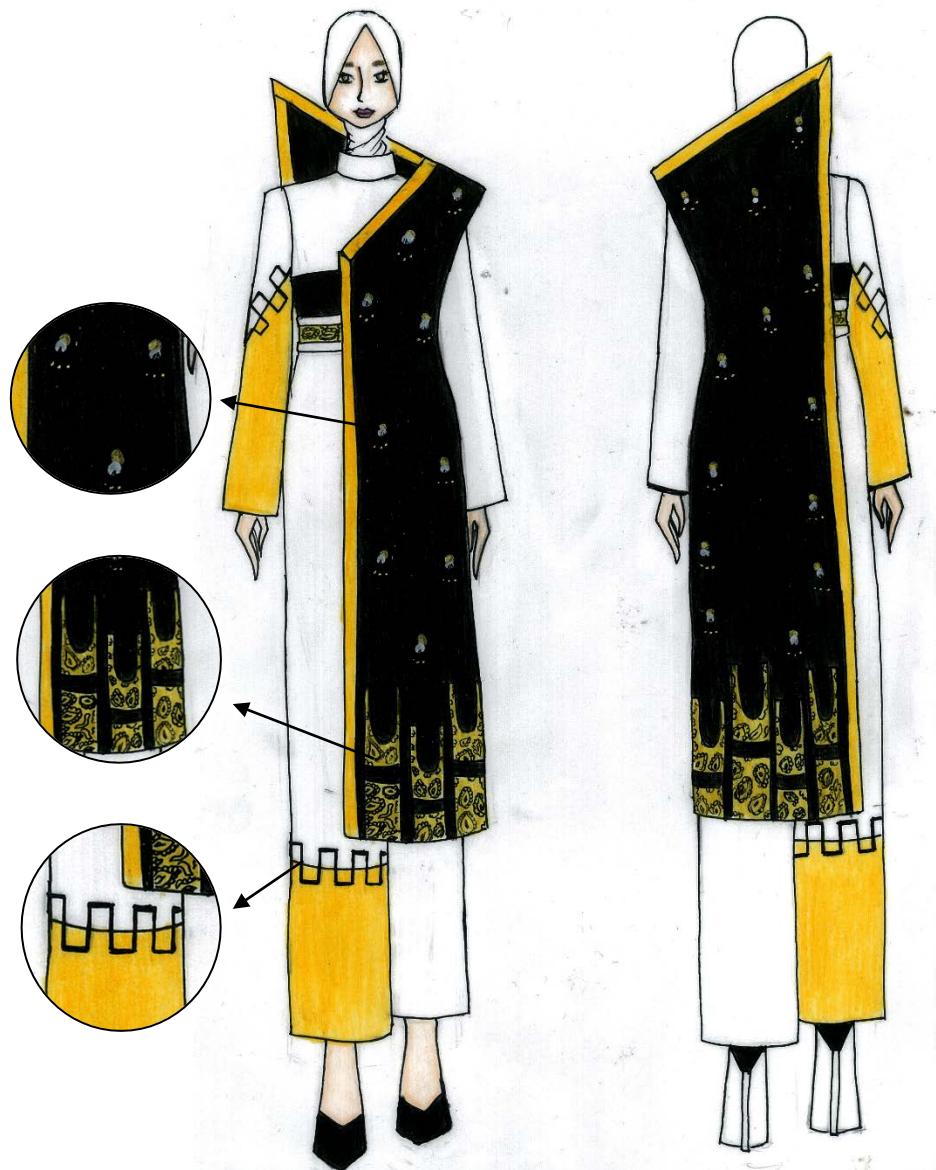
- i). menjahit kupnat baik pada bahan utama maupun pada bahan *linning*.
- ii) menjahit bagian sisi badan pada bahan utama maupun bahan *linning*.
- iii) menjahit sisi celana pada bahan utama maupun bahan *linning*.

- iv) menjahit pesak celana.
- v) menjahit sisi lengan.
- vi) menyambung lengan ke badan.
- vii) menjahit kerah
- viii) menjahit ritsliting pada bagian tengah belakang
- ix) mengesoom bahan *lining* pada ritsliting.

b) Menjahit Bagian *Outer*

- i) Menjahit kupnat pada bagian utama dan bagian *lining*.
- ii) Menjahit sisi sisi *outer*.
- iii) Menyatukan kedua sisi *outer*.
- iv) Menjahit serip di bagian pinggir *outer*.
- v) Mengesoom serip.
- vi) Pada bagian hiasan *outer* terdapat aplikasi tempel yang menggunakan teknologi bordir, teknologi bordir yaitu

6) Desain Hiasan



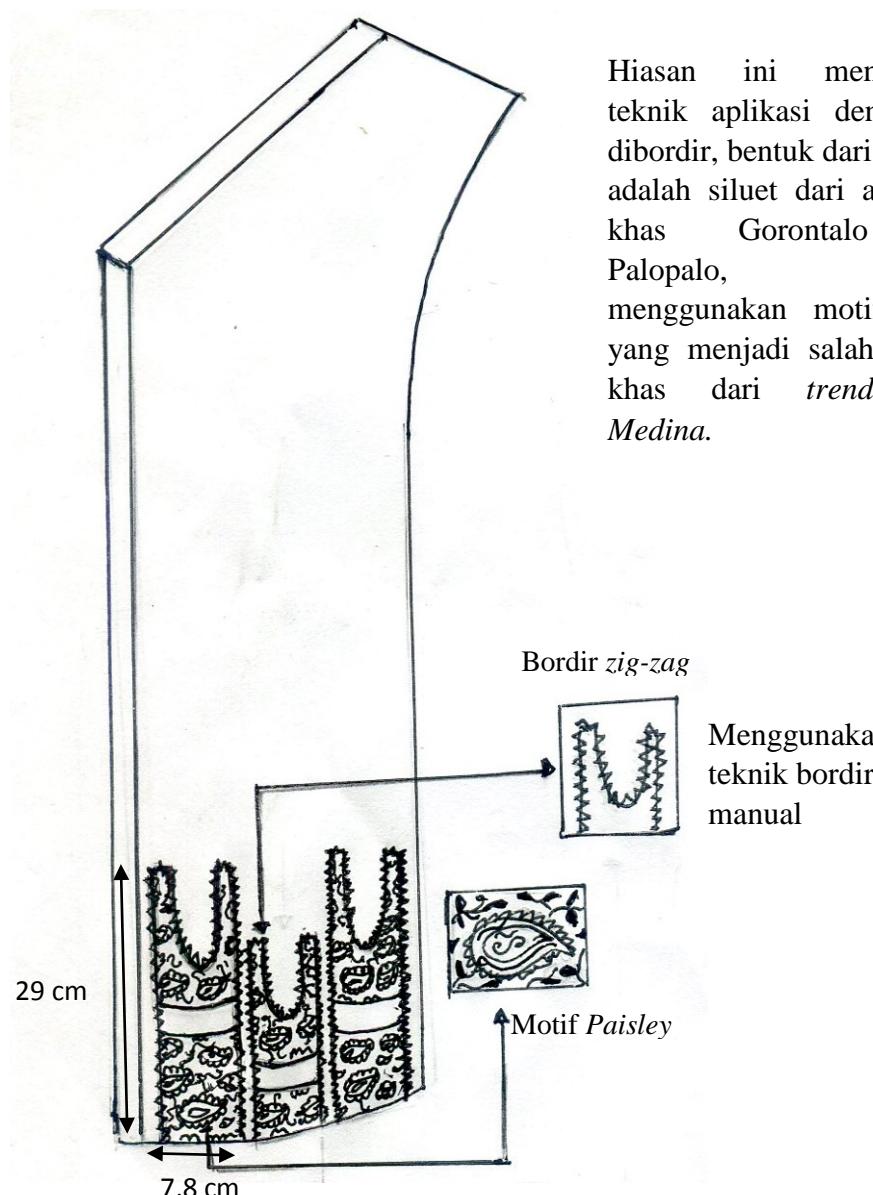
Gambar 32. Desain Hiasan Pada Busana Pesta Malam dengan

Sumber Ide *Tumbilotohe*

Setelah melakukan proses menjahit, langkah selanjutnya adalah menghias busana. Menghias busana adalah hiasan yang dibuat memperindah busana agar memiliki nilai jual lebih tinggi. Berikut

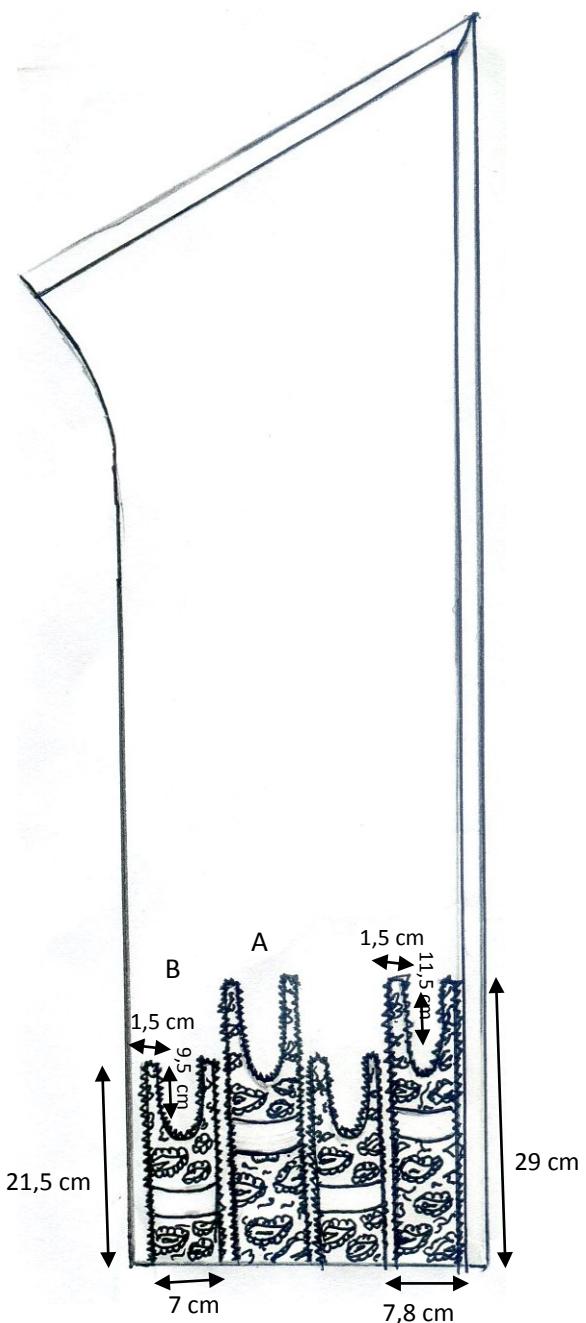
adalah langkah-langkah dalam pembuatan hiasan pada busana pesta malam dengan sumber ide *Tumbilotohe* :

a)



Hiasan ini menggunakan teknik aplikasi dengan cara dibordir, bentuk dari hiasan ini adalah siluet dari alat musik khas Gorontalo yaitu Palopalo, dengan menggunakan motif *Paisley* yang menjadi salah satu ciri khas dari *trend stories Medina*.

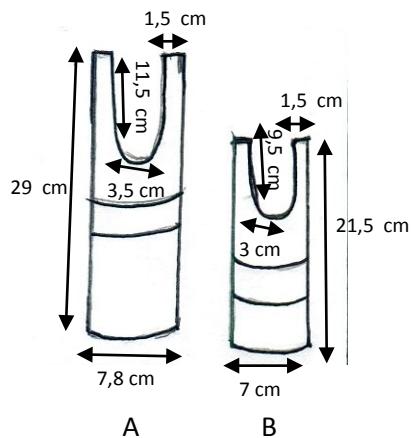
Gambar 33. Aplikasi Bagian Depan



Gambar 34. Aplikasi Bagian Belakang

Langkah pembuatan :

- i) Kutip pola alat musik Palopalo pada bagian *outer* di kertas.



- ii) Tempelkan pola di atas kain lalu dipotong sesuai dengan bentuknya.
- iii) Jahit *list* hitam di atas kain berbentuk alat musik Palopalo yang sudah dipotong.



- iv) Pisahkan kain berbentuk alat musik Palopalo bagian kecil dan besar agar lebih mudah untuk diletakkan pada *outer*.



- v) Lalu urutkan dari bagian besar lalu kecil begitupun seterusnya pada *outer*, setelah itu di sematkan menggunakan jarum pentul

- vii) Jelujur bagian yang telah di semat jarum pentul, lalu di bordir.
Bordir yang digunakan adalah border zig zag



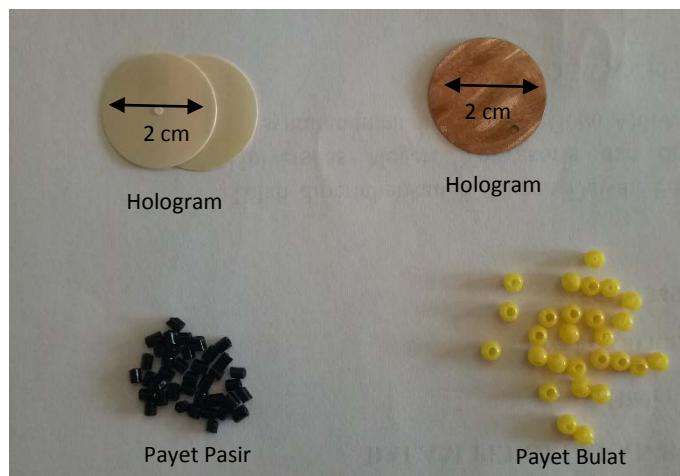
b)



Hiasan ini menggunakan payet bulat pipih dan payet pasir, yang mengibaratkan bentuk dari cahaya lampu apabila di lihat dari kejauhan.

Langkah pembuatan :

- i) Siapkan alat dan bahan (benang, jarum payet , hologram, payet pasir dan gunting)



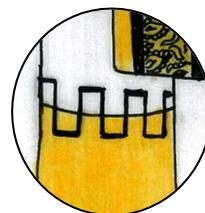
- ii) Susunlah payet agar terlihat seperti cahaya yang memancar seperti dibawah ini, langkah pertama yaitu jahit dua hologram dengan cara ditumpuk, susun payet pasir kurang lebih 8-12 butir yang pada ujungnya diberi payet bulat 2 buah.



iii) Lalu pasang payet dengan bentuk seperti di sekitar *outer*.



c)

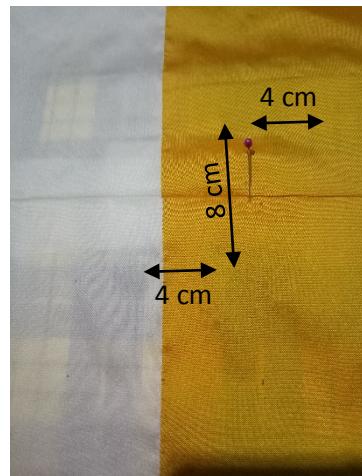


Hiasan ini menggunakan teknik aplikasi dengan cara di *soom*.

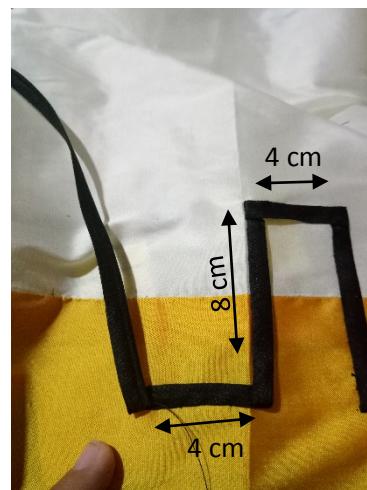
Langkah pembuatan :

- i) potong kain serong panjang
- ii) jahit kain serong 1 cm (seperti membuat sengkelit)

iii) tandai bagian celana dan lengan yang akan ditempelkan hiasan.



iv) letakkan hiasan yang sudah dijahit di atas bahan utama yang sudah ditandai, lalu di *soom*.



f. Evaluasi Proses II

Evaluasi proses II dilakukan saat *fitting* II setelah proses penjahitan selesai. Evaluasi ini dilakukan untuk mengetahui letak kesalahan jika masih ada, mengetahui bagian yang harus ditambah dikurangi dan harus

diperbaiki. Selain itu evaluasi II juga dimaksudkan untuk emnetahi letak hiasan busana, sehingga pemasangan hiasan tepat dan seperti yang diharapkan.



Gambar 35. *Fitting II*

Tabel 3. Evaluasi Proses II

Aspek yang dievaluasi	Hasil Evaluasi	Cara Mengatasi
<i>Jumpsuit</i>	Kupnat kurang turun	Kupnat di turunkan 2 cm
	Belt sedikit menganggu	Belt dibuat setengah dari lingkar badan yang dikaitkan menggunakan sengkelit dan kancing bungkus.
	Celana kurang panjang	Kampuh celana diturunkan 2 cm.
	Lengan kurang panjang	Kampuh lengan diturunkan 2 cm.
<i>Outer</i>	Bagian sisi kurang besar	sisi bagian depan dan belakang masing-masing ditambah 1 cm
	Kupnat terlalu tinggi	Diturunkan 1,5 cm

g. Evaluasi Hasil

Evaluasi hasil dilakukan setelah proses persiapan dan pelaksanaan dengan tujuan mengetahui tingkat keberhasilan pembuatan busana, dan pergelaran yang telah dievaluasi setelah proses persiapan dan pelaksanaan dilakukan dengan tujuan mengetahui tingkat keberhasilan pembuatan busana yang dibuat. Adapun hasil dari evaluasi sebagai berikut:

- 1) Pengukuran harus dilakukan dengan teliti dan cermat. Perlu dilakukan pengukuran ulang untuk dapat menghasilkan ketepatan ukuran model.
- 2) Proses pembuatan pola harus teliti dan cermat agar tidak terjadi kesalahan yang fatal.
- 3) Perancangan bahan harus cermat dan teliti dengan pemanfaatan bahan secara maksimal.
- 4) Pemilihan bahan harus dipertimbangkan untuk menghasilkan busana yang sesuai dengan desain yang telah dibuat.
- 5) Proses penjahitan harus sesuai dengan tanda jahitan agar sesuai dengan pola yang telah dibuat.

3. Penyelenggaraan Pergelaran Busana

Gelar busana merupakan kegiatan yang diselenggarakan untuk memamerkan atau memperkenalkan suatu kreasi terbaru dan perancaang yang diperagakan oleh seorang model *professional*. Pelaksanaan gelar busana melalui tiga tahap yaitu persiapan, pelaksanaan, evaluasi.

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 semua kegiatan dapat berjalan lancar dan sesuai harapan. Pergelaran ini diikuti oleh 107 mahasiswa angkatan 2015, yang terdiri dari mahasiswa SI 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 publikasi, sie acara, sie juri, sie *backstage and floor*, sie dokumentasi, sie model , sie keamanan, sie *Make-up*, sie *booklet*, sie perlengkapan,dan sie humas.

Setiap pantia mempunyai tugas dan tanggung jawabnya masing-masing yaitu:

- a) Ketua
 - i) Bertanggung jawab atas berlangsungnya seluruh acara.
 - ii) Mengkoordinasi seluruh kegiatan dalma kepanitiaan pergelaran busana, serta bertanggungjawab atas segala kelancaran penyelenggaraan acara.
 - iii) Memimpin seluruh panitia sesuai dengan ketentuan-ketentuan dan kebijaksanaan yang telah diputuskan.
 - iv) Memutuskan rumusan konsep secara detail dan mendistribusikan tugas kepada seluruh panitia
 - v) Mengarahkan dan mengawasi pelaksanaan seluruh kegiatan.
 - vi) Mencari alternative pemecahan masalah dan membuat keputusan.
 - vii) Meminta laporan kepada setiap sie.
 - viii) Bersama sekretaris membuat LPJ seluruh kegiatan.
 - ix) Bertanggungjawab terhadap setiap rapat inti dan anggota
 - x) Keputusan beranda di ketua umum/I.
 - xi) Koordinasi kepada koordinator setiap sie/devinisi.
 - xii) Bekerjasama dengan ketua 2 dan 3.

- b) Sekretaris
- i) Mencatat dan sebagai pengingat segala keputusan atau kebijaksanaan rapat yang telah ditetapkan dalam rapat.
 - ii) Membuat segala proposal yang dibutuhkan, bekerjasama dengan siapa yang bersangkutan.
 - iii) Bertanggungjawab kepada ketua panitia.
 - iv) Membuat stempel kepanitiaan.
 - v) Mengurus segala kebutuhan surat menyurat seluruh panitia.
 - vi) Mengatur keluar masuknya segala surat yang dibutuhkan oleh seluruh panitia.
 - vii) Mengarsip segala surat yang diterima dan dikeluarkan.
 - viii) Pengadaan undangan dan sertifikat yang dibutuhkan dari semua konten acara.
 - ix) Sebagai koordinator dalam pembuatan laporan pertanggungjawaban (LPJ) seluruh kegiatan.
 - x) Bertanggungjawab kepada ketua panitia.

- c) Bendahara I
- i) Membuat rancangan anggaran biaya (RAB) seluruh kebutuhan acara.
 - ii) Mengatur/mengkoordinasi segala kebutuhan biaya (masuk/keluar).
 - iii) Pembuat keputusan kebutuhan biaya.

- iv) Membawa/menyimpan seluruh uang dan memiliki rekening kepanitiaan.
- v) Mengatur keluar masuknya uang dari berbagai sumber pendapatan dan pengeluaran.
- vi) Mencatat segala pemasukan dan pengeluaran dari berbagai sumber.
- vii) Meminimalisir/mengoreksi biaya yang dikeluarkan.
- viii) Bertanggungjawab terhadap ketua panitia.
- ix) Menyimpan segala nota/bukti pembayaran (keluar/masuk).
- x) Mengatur pembuatan LPJ keuangan dalam kepanitiaan.
- xi) Bertanggungjawab kepada ketua panitia.

d) Sie Sponsorship

- i) Membuat *list* sponsor.
- ii) Mencari kontak sponsor yang dituju.
- iii) Mengatur dan membuat proposal sponsor.
- iv) Mencari dana yang dibutuhkan dengan etika yang baik.
- v) Pandai dalam bernegosiasi.
- vi) Mempelajari semua hal yang dapat memikat hati sponsor atau donator.
- vii) Mengatur jadwal dengan pemberi sponsore.
- viii) Mengatur surat-surat yang berhubungan dengan sponsorship (tanda terima, MoU, dsb)

- ix) Berperilaku baik, sopan, ramah, murah senyum, dan berpenampilan menawan.
- x) Bertanggungjawab atas logo sponsor.

e) Sie Humas

- i) Mengajukan proposal dan surat-menyurat kepada jajaran dekanat dan jurusan.
- ii) Membuat *list* tamu undangan.
- iii) Membuat surat pemberitahuan orangtua/wali mahasiswa atas keberadaan acara.
- iv) Distribusi undangan.
- v) Memastikan kehadiran para tamu.
- vi) Memberikan informasi kepada media terkait.
- vii) *Recruitment* panita tambahan.
- viii) Mengatur among tamu.
- ix) Mendekor meja tamu berkoordinasi dengan sie dekorasi.
- x) Mempersilahkan tamu yang dating.
- xi) Menyediakan daftar tamu
- xii) Memohon sambutan jajaran pejabat untuk keperluan *booklet*.
- xiii) Mengkoordinasi seluruh hal yang berhubungan dengan masyarakat di luar kepanitiaan.
- xiv) Berperilaku baik, sopan, ramah, murah senyum, dan berpenampilan menarik.

f) Sie Acara

- i) Membuat konsep acara.
- ii) Mengatur dan memimpin seluruh kegiatan yang berhubungan dengan acara.
- iii) Membuat susunan acara (*run down*) secara detail dan spesifikasi (memuat waktu, acara, pengisi acara, perlengkapan dan tempat).
- iv) Mengatur waktu, tempat, dan membagi tugas masing-masing anggota siar acara.
- v) Mengurus MC (mencari, mendampingi, membuat *draft* MC, *wardrobe* MC,dll).
- vi) Mengatur pengisi acara.
- vii) Mengkoordinasi pihak yang beroperasi pada saat dilaksanakan.
- viii) Mensosialisasikan *update draft* susunan acara secara detail dan spesifik kepada setiap devisi yang terkait.
- ix) Mengatur gladhi kotor, gladhi bersih bersama seluruh peserta dan kepanitiaan.
- x) Mengatur jadwal latihan.
- xi) Mengurus musik yang digunakan di setiap acara (*welcome greetings, catwalk, awarding*, musik jeda, dsb)
- xii) Berkoordinasi kepada seluruh devisi yang terkait dengan acara.

- g) Sie Juri
- i) Mencari juri yang kompeten.
 - ii) Membuat *draft* penilaian.
 - iii) Mengatur penjurian (*briefing* juri, pendampingan mengatur *fee* juri, sertifikat, dll).
 - iv) Menghitung jumlah penilaian.
 - v) Membuat peraturan penilaian (proses dan hasil, dosen 50%, juri 50%)
 - vi) Melakukan MoU dengan para juri.
 - vii) Mendesain *trophi*, membuat dan mendistribusikan *trophi*.
 - viii) Membuat berita acara penjurian.
 - ix) Menyediakan *hand bouquette* (buket bunga) dan bunga meja.
- h) Sie Publikasi
- i) Membuat media publikasi (poster, *leaflet*, *teaser*, segala media promo).
 - ii) Membantu pembuatan media publikasi yang dibutuhkan oleh devisi yang lain.
 - iii) Membuat logo acara.
 - iv) Menyampaikan informasi kepada publik tentang seluruh acara.

- v) Mempublikasikan acara dengan berbagai cara yang memungkinkan.
- vi) Menjadi admin pada segala media sosial.
- vii) Sebagai desainer grafis (membuat tiket, undangan ,logo, poster, spanduk, dsb).
- viii) *Ticketing* (membuat, mengkoordinasikan, mengatur jadwal jaga *stand* penjualan tiket, mengkoordinasi penyebaran tiket, dll).
- ix) Menentukan perijinan tempat diadakannya publikasi.
- x) Bertanggungjawab mengatur pada uang penjualan tiket sebelum disetor ke bendahara.

- i) Sie *Booklet*
 - i) Desainer *booklet* dan mencari percetakan *booklet*.
 - ii) Pandai bernegoisasi.
 - iii) Merencanakan pembiayaan pembuatan *booklet*.
 - iv) Mencari *photographer* untuk *booklet*.
 - v) Bertanggungjawab atas seluruh isi *booklet* (*cover*, sambutan-sambutan, ukuran *booklet*, konten , deskripsi, *list logo sponsor* dll).
 - vi) Membuat jadwal foto *booklet*.
 - vii) Membuat dan mengatur *goodiebag*.

- j) Sie Dokumentasi
- i) Menyiapkan alat dokumentasi sesuai kebutuhan foto, video, dll.
 - ii) Mencari fotografer dan videographer professional.
 - iii) Berkoordinasi dengan sie *booklet*.
 - iv) Mengedit hasil liputan yang diperoleh menjadi lebih bagus.
 - v) Mendekommentasikan seluruh spot yang berhubungan dengan sponsor.
 - vi) Mengkoordiansikan hasil dokumentasi kepada pihak yang membutuhkan.
 - vii) Berkoordinasi kepada sie publikasi untuk mempublikasikan seluruh kegiatan.
 - viii) Mendokumentasikan seluruh kegiatan.
 - ix) Menyiapkan *giant screen*, dan layar televisi di *back stage*.
 - x) Membuat video *opening* ,dsb.

- k) Sie *Backstage and Floor*
- i) Mengatur jalannya acara di depan dan belakang panggung.
 - ii) Mengatur *plotting* tepat depan dan belakang panggung.
 - iii) Mengatur keluar masuk jalannya model.
 - iv) Mengatur peminjaman cermin dan mengatur kursi model.

v) Menyiapkan urutan nama model dan susunan acara di *backstage*.

vi) Mengatur situasi yang ada di *backstage* dan di *venue*.

vii) Bekerjasama dengan sie humas untuk mengatur *flow* seluruh tamu.

viii) Mengkodisikan keadaan seluruh *venue* (kursi, fotografer, dll)

l) Sie Dekorasi

i) Mengkonsep dekorasi dan *lay out venue* acara.

ii) Mendesain dekorasi *stage* dan me-*lay out* seluruh *venue* acara.

iii) Membuat desain *photo booth*.

iv) Mengatur *sound system, lighting*.

v) Mencari pihak yang berhubungan dengan dekorasi, *stage, sound system, dan lighting*.

vi) Dapat bernegosiasi dengan baik.

m) Sie Keamanan

i) Mengatur seluruh keamanan pad seluruh rangkaian acara (rapat, latihan, *photo booklet*, dsb).

ii) Membuat *lay out parker* pada saat acara berlangsung.

iii) Mengurus perijinan keamanan kepada dinas-dinas terkait.

- iv) Mengatur keamanan cuaca.
- v) Mengatur kartu parker.
- vi) Mengatur keamanan *backstage* dan seluruh *venue*.
- vii) Mengatur kedisiplinan (denda).
- viii) Tegas dalam mengatur kemanan.
- ix) Mencari pihak yang kompeten dalam keamanan sebagai panitia tambahan,

n) Sie Konsumsi

- i) Mengatur segala kegiatan yang membutuhkan makanan, minuman dan *snack* disaat yang dibutuhkan.
- ii) Mecari sponsor konsumsi yang hemat tapi bagus.
- iii) Dapat menegoisasikan dengan baik.
- iv) Dapat mengatur pemilihan makanan/*snack* yang baik untuk disajikan.
- v) Mengatur distribusi konsumsi.
- vi) Membuat jadwal kebutuhan konsumsi.

o) Sie Model

- i) Mengatur pembagian kelompok tampil.
- ii) Mengatur *blocking*.
- iii) Mengatur jadwal latihan berkoordinasi dengan sie acara.
- iv) Mengatur urutan model.

- v) Mengatur pembagian tiap sesi.
- vi) Presensi dan menata model.
- vii) Bekerjasama dengan si *make up* dan *hair do* hijab.
- viii) Membuat nomor tampil model.
- ix) Mengumpulkan desain busana yang akan dikenakan saat *fashion show*.
- x) Bekerjasama dengan *backstage* mengatur keluar masuknya model.

p) Sie *Make Up*

- i) Mencari sponsor *make up*, *hair do* dengan harga terjangkau tetapi bagus.
- ii) Mengatur rencana *make up*, dan *hair do*.
- iii) Mampu bernegosiasi dengan baik.
- iv) Mengatur jadwal *make up*, *hair do* dan jilbab pada saat foto *booklet* dan acara berlangsung.
- v) Mengatur alur *make up* model.
- vi) Menyampaikan maksud dan tujuan kepada perias dengan baik, benar dan tepat.

q) Sie Perlengkapan

- i) Mengurus peminjaman tempat acara berlangsung.

- ii) Mengatur segala perlengkapan yang dibutuhkan pada serangkaian acara.
- iii) Pengadaan cermin saat latihan.
- iv) Pengadaan *sound system* pada saat latihan.
- v) Pengadaaan/penyewaan kursi, cermin, *steamer* meja, *standing hanger*, penyediaan nampan, taplak, panggung-panggung kecil, dsb.
- vi) Memenuhi segala kebutuhan setiap sie yang masuk dalam ranah perlengkapan acara.

4. Penentuan Tema

Tema yang diambil dalam pergelaran busana 2018 adalah *Movitsme* yaitu singkatan dari *Move to it's me* yang berarti bergerak menuju perubahan *positif* untuk menemukan jati diri. *Movitsme* adalah tindakan aktualisasi diri untuk menemukan sebuah karakter yang kuat dan terarah sebagai kaum muda Indonesia yang ditunjukkan dalam sebuah *fashion show*. Karya-karya busana yang ditampilkan merupakan pencerminan karakter kaum milenial yang tercipta melalui racikan yang pas antara perkembangan *trend* dipadukan dengan budaya Indonesia yang ditorehkan dalam busana dengan sentuhan motif nusantara. Kebudayaan yang ada di Indonesia diharapkan akan tetap dilestarikan oleh masyarakat Indonesia. Tema

ini memberi batasan kepada penulis dalam penciptaan busana peseta malam dan dapat ditampilkan dalam sebuah pergelaran busana.

5. Sumber Dana

Penyelenggaraan pergelaran busana 2018 dengan tema *Movitsme* ini tidak dapat berjalan lancar apabila tidak didukung dana *financial* yang mencukupi. Penanggung jawab anggaran adalah bendahara, namun dalam menentukan besaran iuran pokok serta harga tiket ditetapkan secara musyawarah bersama. Kemudian anggaran perdivisi dibuat divisi dengan pendekatan nominasi uang yang kira-kira akan dibutuhkan. Bendahara kemudian menyatukan dan membuat rancangan anggaran atas persetujuan seluruh panitia.

6. Dewan Juri

Juri bertugas menilai semua karya busana dengan tema besar *Movitsme*:

a. Juri Butik

- 1) Phillip Iswardono
- 2) Ramadhani A Kadir
- 3) Agung Purwandono

b. Juri *Garment*

- 1) Goet Poespo
- 2) Pratiwi Sundarini M. Ikom
- 3) Ani Srimulyani

7. Waktu dan Tempat Pelaksanaan

Pergelaran busana ini diselenggarakan dalam rangka ujian mata kuliah KPIF (Karya Produk Inovasi *Fashion*) dan Tugas Akhir untuk jenjang D3. Pergelaran busana 2018 ini diselenggarakan pada hari Rabu, 11 April 2018 di Auditorium UNY dari pukul 18.00-selesai.

a. Pelaksanaan

1) Penilaian Gantung

Penilaian gantung merupakan penilaian karya busana mahasiswa. Penilaian ini disebut penilaian gantung karena pada saat itu hasil karya mahasiswa dinilai secara digantung (dipasang) pada *mannequin*. Penilaian gantung dilaksanakan pada tanggal 25 Maret 2018.

2) *Grand Juri*

Grand juri merupakan bagian dari pergelaran busana , dilaksanakan pada hari Minggu, 8 April 2018 di gedung KPLT FT UNY. *Grand juri* merupakan penilaian oleh dewan juri sebelum busana digelarkan.

3) Gladi Bersih

Gladi bersih dilaksanakan sebelum pergelaran busana dimulai. Gladi bersih ini bertujuan untuk latihan terakhir sebelum acara dimulai, guna meminimalisir resiko adalnya kesalah saat acara berlangsung.

4) Pergelaran Busana

Acara pergelaran busana KPIF dan Tugas Akhir ini dilaksanakan pada Rabu, 11 April 2018 yang bertempat di Auditorium UNY. Persiapan acara dilakukan sehari sebelum acara berlangsung yaitu pada tanggal 10 April 2018. Persiapan acara meliputi *loading* barang, perisapan panggung (*stage*), beserta dekorasinya dan penataan. Peragaan busana 2018 menampilkan lebih dari 100 busana yang diperagakan oleh model. Busana pesta telah diciptakan dinilai oleh juri yang kompeten dibindangnya.

8. Evaluasi

Evaluasi bertujuan untuk menilai pergelaran busana *Movitsme* secara keseluruhan dari kekurangan dan hambatan pada pergelaran *Movitsme* diselenggarakan, sehingga ada perbaikan untuk acara selanjutnya. Pada dasarnya pergelaran berlangsung dengan baik, tetapi ada beberapa hal yang masih kurang dan perlu di evaluasi untuk keberhasilan yang akan datang yaitu :

a) Ketua I, II, III

Kekurangan :

i) Kurangnya koordinasi antar ketua

- ii) Masing-masing ketua terlalu focus dengan divisi yang diampu / dipegang.

Solusi :

- i) Lebih meningkatkan koordinasi antar ketua dengan melakukan rapat *intern* antar ketua.
- ii) Lebih memperhatikan hubungan semua divisi.

b) Sesi Acara

Kekurangan :

- i) Acara tidak berjalan dengan waktu yang telah ditentukan pada susunan acara.
- ii) Kurangnya koordinasi antara panitia acara.
- iii) Terjadi masalah saat pemanggilan designer dengan model
- iv) Salah pemilihan MC.
- v) Musik kurang sesuai dengan tema pergelaran.

Kelebihan :

- i) Pengisi acara menarik sehingga membuat penonton merasa terhibur (survey penonton).
- ii) Acara keseluruhan berjalan lancar.

c) Sie Humas

- i) Pastikan semua undangan sudah difiksasikan 1 minggu sebelum acara sehingga tidak ada tambahan-tambahan undangan yang mendadak.
- ii) Tingkatkan komunikasi antar paintia inti dan panitia tambahan.
- iii) Tegaskan kepada panitia tambahan yang bertugas didalam ruangan agar lebih respon dan tanggap kepada penonton/tamu yang hadir.
- iv) Informasikan kepada panitia tambahan daftar tamu undangan yang hadir.

d) Sie Publikasi

Kekurangan :

- i) Jarak publikasi terlalu dekan dengan hari H
- ii) Kurangnya koordinasi antara sie Publikasi dengan sie yang lain.
- iii) Penjualan tiket yang tidak maksimal dikarenakan waktu yang diadakan di hari kerja, dan waktu yang tidak banyak dalam penjualan tiket.

Kelebihan :

- i) Desain dibuat lebih cepat sehingga tidak menghambat media-media produk yang lain.
- ii) Meningkatkan hubungan antar devisi.
- iii) Atur jarak saat mempublikasikan acara dengan hari H.

e) Sie Perlengkapan

Kekurangan :

- i) Ada sedikit kekurangan dalam pembuatan panggung.

Solusi :

- i) Selalu mengecek dari awal saat pengukuran untuk pembuatan panggung.
- ii) Harus lebih sigap memperkirakan kondisi-kondisi yang kemungkinan terjadi.
- iii) Harus lebih sigap, memperkirakan kondisi-kondisi yang kemungkinan terjadi.
- iv) Mengecek terlebih dahulu lokasi peletakan *lighting*.

f) Sie *Backstage and Floor*

Kekurangan :

- i) Kinerja panitia tambahan untuk *floor* yang kurang koordinasi.

ii) *Miss komunikasi dengan sie acara tentang tata letak sound.*

Solusi :

i) Panita harus lebih memperhatikan komunikasi kepada anggota lainnya sehingga terorganisasi dengan baik.

ii) Kurangnya perhatian sie acara terhadap penempatan *sound* yang telah di koordinasikan dari pembimbing acara.

g) Sie Keamanan

Kekurangan :

i) Tidak ada parker penonton dari denah lokasi parker yang telah ditentukan.

ii) Parker mobil tamu tidak sesuai dengan denah yang ditentukan.

Solusi :

i) Mengingatkan kembali pada panitia atau penonton jika tidak sesuai dengan parker yang telah ditentukan.

h) Sie Konsumsi

Kekurangan :

i) Panita mengeluhkan terkait menu makan siang saat gladi bersih.

- ii) Banyaknya sisa makanan yang mengakibatkan banyaknya pengeluaran.

Solusi :

- i) Harus lebih teliti lagi dalam merinci jumlah makanan.
- ii) Jangan mendadak dalam mengganti menu makanan, hingga membuat panitia mengeluh.

- i) Sie Model

Kekurangan :

- i) Model tidak datang tepat waktu sesuai dengan jadwal *make up*.

Solusi :

- ii) Koordinasikan kembali para model agar dating tepat waktu

- j) Sie Juri

Kekurangan :

- i) Tidak meratanya pembagian panitia saat pengambilan *vote favorit*.
- ii) Kurangnya jumlah panitia tambahan.

Solusi :

- i) Koordinasi terlebih dahulu kepada panitia tambahan terkait lokasi pengambilan *vote*.
- ii) Meminjam panitia tambahan dari devisi lain.

B. Hasil

1. Hasil Penciptaan Desain

Dalam menciptakan suatu desain busana pesta malam dengan sumber ide *Tumbilotohe* melalui beberapa proses seperti mengkaji tema proyek akhir *Movitsme*, mengkaji *trend 2018 (Guidelines)* dengan *trend stories Medina*. Melalui tahap diatas maka dihasilkan busana pesta malam yang terdiri dari 3 bagian, yaitu *jumpsuit*, *obi* dan *outer*. Busana tersebut mengkombinasikan dari kain *tafeta silk* dengan berbagai warna, yaitu putih, hitam dan kuning.



Gambar 36. *Fashion Illustration*

2. Hasil Pembuatan Karya Busana

Dalam membuat busana pesta malam dengan sumber ide *Tumbilotohe* melalui tiga tahapan yaitu : tahap persiapan meliputi pengambilan ukuran model yang dilakukan oleh mahasiswa langsung, pembuatan pola dengan menggunakan pola *So En*, merancang bahan dan menghitung kalkulasi harga, pemilihan bahan yang sesuai dengan desain yang dibuat. Tahap kedua merupakan tahap pelaksanaan meliputi : peletakkan pola pada bahan, pemotongan bahan, pemberian tanda jahitan, menjahit busana serta menghias busana dan tahap akhir adalah evaluasi : evaluasi proses *fitting* 1 dan *fitting* 2, evaluasi hasil dari perwujudan karya busana yang telah dibuat sudah sesuai konsep yaitu tema *Movitsme, trend stories Medina* dan sumber ide *Tumbilotohe*.

3. Hasil Penyelenggaraan Pergelaran Busana

Pergelaran busana 2018 ini dengan tema *Movitsme* telah berhasil terselenggarakan pada hari Rabu, 11 April 2018 di mulai pada pukul 18.00 WIB bertempat di Auditorium UNY yang diikuti 102 mahasiswa D3 dan S1. Dalam pergelaran ini memperebutkan 24 kategori kejuaraan yaitu juara 1, 2 , 3 (butik dan garmen), untuk D3 terdapat juara harapan 1, harapan 2, harapan 3, *best desain*, favorit dan juara umum. Dalam pergelaran ini penyusun mendapat giliran tampil pada sesi 2 dengan nomor urut 59, yang diperagakan oleh peragawati Rizeki Sinawang. Pergelaran busana tahun 2018 ini merebut 24 *trophy* , yaitu sebagai berikut:

- a. Juara Umum diraih oleh Laila Nur Rohmah
- b. Juara Favorit diraih oleh Yohana
- c. Juara Best Desain Butik diraih oleh Bitah Nindya Ardani
- d. Juara Best Desain Garmen diraih oleh Muthmainnah Nur L
- e. Juara Best Teknologi Butik diraih oleh Yohana
- f. Juara Best Teknologi Garmen diraih oleh Lisa Ayu Wulandari
- g. Juara 1 Butik Kelas A diraih oleh Adelia Prabandari
- h. Juara 2 Butik Kelas A diraih oleh Ong Grace Quairissa Hadinata
- i. Juara 3 Butuk Kelas A diraih oleh M. Ali Mustamik
- j. Juara 1 Garmen Kelas A diraih oleh Mutmainnah Nur Laili
- k. Juara 2 Garmen Kelas A diraih oleh Febriyani Listyaningsih
- l. Juara 3 Garmen Kelas A diraih oleh Mei Haryati
- m. Juara 1 Butik Kelas B diraih oleh Tiara Fadhilah
- n. Jaura 2 Butuk Kelas B diraih oleh Nalurita Limaran Sari
- o. Juara 3 Butik Kelas B diraih oleh Niken Yazuli Budiyaningrum
- p. Juara Harapan 1 Butik Kelas B diraih oleh Okta Helmida I.
- q. Juara Harapan 2 Butik Kelas B diraih oleh Nurul Hikmah H.
- r. Juara Harapan 3 Butik Kelas B diraih oleh Robiatul Alfi
- s. Juara 1 Butik Kelas D diraih oleh Yohana
- t. Juara 2 Butik Kelas D diraih oleh Kunmutiah Zahrotun Nur
- u. Juara 3 Butik Kelas D diraih oleh Dewi Puspita Sari
- v. Juara 1 Garmen Kelas D diraih oleh Laila Nur Rohmah
- w. Juara 2 Garmen Kelas D diraih oleh Kurnia Widya

- x. Juara 3 Garmen Kelas D diraih oleh Lathifa Haqi

C. Pembahasan

1. Penciptaan Desain Busana

Dalam menciptakan busana peseta malam penulis harus mengetahui dan mengkaji *trend*, dimana didalam pembuatan busana pesta malam mengacu pada *trend* 2018. Dalam tema ini terdapat 4 tema besar dengan 2 *trend stories* di masing-masing tema, yaitu : (a) *Individualist : Alter Ego* dan *Remix*, (b) *Neuetradition : Constructivist dan Mainland*, (c) *Quest : Electric Beats dan Medina*, (d) *Sensory: +Chill dan Catalyst*. yang digunakan penulis sebagai acuan pembuatan busana pesta malam ini adalah *Quest* dengan *Trend stories Medina* yang mengingatkan kita dengan gaya Bohemian di Morokko. Dalam menciptakan desain busana perlu adanya *moodboard* yang berisi inspirasi atau ide-ide yang diletakkan pada papan inspirasi, adapun gambar-gambar yang terdapat pada *moodboard* harus sesuai dengan sumber ide yang dipilih, tema pergelaran dan tema *trend*, unsur-unsur dan prinsip desain untuk mewujudkan terciptanya desain yang menarik.

2. Karya Busana

Tahapan yang dilalui setelah pembuatan desain busana adalah merealisasikan desain dalam bentuk busana melalui beberapa proses.

Proses pembuatan busana meliputi pengambilan ukuran badan model, pembuatan pola dasar, pecah pola, rancangan bahan dan harga, pemotongan bahan, pemberian tanda jahitan, penjelujuran, *fitting* I, penjahitan, memasang hiasan, *fitting* II, penilaian gantung, dan *grand* juri. *Fitting* I dilakukan pada saat busana masih jelujuran dengan tujuan jika terdapat kesalahan ukuran dapat diperbaiki lagi tanpa merusak bahan. Setelah mengetahui kesalahan pada *fitting* I busana pola dibenarkan dan dilanjutkan pada proses penjahitan busana sampai dengan penyelesaian dan pelengkap busana dan dilanjutkan *fitting* II. Pada saat *fitting* II minimal tahap penjahitan sudah mencapai 90% dari total pembuatannya. Setalah tahap *fitting* II selesai tahapan selanjutnya adalah penilaian gantung. Penilaian gantung sendiri dilakukan dengan cara memasang busana yang dibuat pada *mannequin*. Aspek yang dinilai meliputi teknologi jahit, hiasan dan jatuhnya bahan. Bersamaan dengan penialain gantung selesai tahap selanjutnya adalah *grand* juri. Proses *grand* juri ini dilakukan dengan cara desainer mempresentasikan kepada juri mengenai hasil karya busana. Aspek yang dinilai meliputi *look*, kesesuaian busana dengan desain dan juga *Trend* dan konsep busana.

3. Busana Pergelaran Busana

Pergelaran busana adalah suatu kegiatan peragaan busana yang menampilkan busana-busana yang dipergakan oleh model dan

diselenggarakan oleh seorang atau suatu instansi tertentu. Pergelaran busana *Movitsme* ini dilakukan dalam tiga tahap, yaitu persiapan, pelaksanaan dan evaluasi. Terbentuknya suatu organisasi kepanitiaan guna melancarkan dan menyukseskan acara tersebut. Pergelaran busana ini diselenggarakan pada tanggal 11 April 2018 yang bertempat di Auditorium UNY. Pergelaran ini diikuti oleh 102 mahasiswa yang terdiri dari D3 dan S1. Acara *fashion show* ini terdiri dari 3 sesi. Setelah pelaksanaan dilakukan, tahapan selanjutnya adalah evaluasi. Hal ini dilakukan untuk mengatasai beberapa masalah yang belum terselesaikan dengan mempelajari kekuarangan dan dapat dijadikan sebagai pembelajaran serta memperbaiki di acara selanjutnya.

BAB V

KESIMPULAN DAN SARAN

A. Kesimpulan

Berdasarkan rumusan masalah dan hasil pembahasan pembuatan busana pesta malam untuk wanita dengan sumber ide *Tumbilotohe* pada pergerlaran *Movitsme* diambil kesimpulan yaitu :

1. Dalam menciptakan suatu desain busana dengan sumber ide *Tumbilotohe* melalui beberapa proses seperti mengkaji tema proyek akhir (*Tumbilotohe*), mengkaji *trend 2018 (Guidelines)*, dengan *trend stories Medina*, mengkaji busana pesta, membuat *moodboard*, menyusun unsur dan prinsip desain yang disajikan dalam *design sketching, presentation drawing*, dan gambar kerja sesuai dengan judul *Light of Tohe*. Melalui tahap di atas maka dihasilkan busana pesta malam dengan siluet asimetris yang terdiri dari 3 bagian yaitu *jumpsuit*, *obi*, dan *outer*. Busana tersebut mengkombinasikan kain *tafeta silk* putih, hitam dan kuning, dengan *outer* asimetris yang terdapat hiasan payet dan hiasan bentuk alat musik khas Gorontalo yaitu Palopalo berwarna emas dengan motif *paisley* yang menjadi salah satu ciri khas dari *trend stories Medina*.

2. Pembuatan busana pesta malam ini melalui tiga tahapan dengan sumber ide *Tumbilotohe*, yaitu a) persiapan meliputi pengambilan

ukuran, pembuatan pola, merancang dan menhitung kalkulasi harga, pemilihan bahan, b) tahap pelaksanaan meliputi meletakkan pola pada bahan, memotong bahan, memberi tanda jahitan, menjelujur, menjahit dan menghias busana. c) tahap evaluasi meliputi evaluasi proses I, evaluasi proses II serta membahas kesesuaian hasil karya dengan desain dan konsep awal yang sudah dibuat.

3. Penyelenggaraan pergelaran busana 2018 dengan tema *Movitsme* ini melalui tiga tahapan yaitu tahap persiapan yang meliputi,a) pembentukan panitia, penentuan tema, sumber dana, penentuan juri ,penetapan waktu dan tempat penyelenggaraan dan gladi bersih. b) tahap pelaksanaan dalam pergelearan ini diselenggarakan hari Rabu, 11 April 2018 pada pukul 18.00 WIB di Auditorium Universitas Negeri Yogyakarta diikuti oleh 102 mahasiswa yang terdiri dari mahasiswa SI dan D3 angkatan 2015. Dalam acara ini penyusun mendapatkan urutan tampil pada sesi 2 dengan nomor urut 59. c) tahapan evaluasi yang menguraikan kesesuaian antara perencanaan dan pelaksaan, serta evaluasi keberhasilan dan kekurangan dari masing-masing seksi.

B. Saran

Dalam pembuatan busana pesta malam dengan sumber ide *Tumbilotohe* ini mengalami beberapa kesulitan. Adapun saran-saran yang dapat disampaikan agar menjadi lebih baik yaitu sebagai berikut :

1. Penciptaan desain hendaknya perlu menentukan sumber ide yang sesuai dengan *trend* karena akan mempermudah dalam pembuatan desain busana, perlu memahami dan mengerti tentang penerapan unsur dan prinsip desain serta penerapan ciri khusus atau karakteristik yang akan diambil harus dibuat lebih menonjol untuk lebih mengembangkan sumber ide yang diambil
2. Proses pengambilan ukuran model sebaiknya setiap desainer atau mahasiswa mengukur sendiri model yang akan menampilkan hasil karya busana yang akan dibuat oleh desainer atau mahasiswa tersebut.
3. Untuk hasil karya yang luar biasa sebaiknya banyak melakukan uji coba dengan membuat *dummy* yang dibuat sesuai dengan desain.
4. Penyelenggaraan pergelaran busana yang baik maka dibutuhkan persiapan dan perencanaan yang matang. Diperlukan adanya komunikasi dan kerjasama yang bijak antar panitia baik panitia inti maupun panitia tambahan, serta harus bertanggung jawab atas tugas dan kewajiban yang telah diamanahkan sehingga pergelaran akan berjalan dengan lancar.

DAFTAR PUSTAKA

- Arifah A.riyanto.(2003).*Teori Busana*.Bandung:YAPEMDO.
- Bastomi, S. (1985). *Nilai-nilai Pewayangan*. Semarang: Pahara Prize tt.
- Chodiyah &Wisri A. Mamdy. (1982). *Desain Busana untuk SMK/SMTK*.Jakarta:
Departement Pendidikan dan Kebudayaan.
- Corinth. (1970). *Fashion Showmanship*. New York: Internet Archive.
- Dharsono Sony Kartika. (2004). *Seni Rupa Modern*. Bandung: Rekayasa Sains.
- Enny Zuhni Khayati. (1998). *Teknik Pembuatan Busana III*, Yogyakarta:IKIP
Yogyakarta.
- Ernawati,Izwerni & Weni Nelmira. (2008). *Tata Busana Jilid 1*. Jakarta:
Departemen Pendidikan Nasional.
- Ernawati,Izwerni & Weni Nelmira. (2008). *Tata Busana Jilid 2*. Jakarta:
Departemen Pendidikan Nasional.
- Ernawati,Izwerni & Weni Nelmira. (2008). *Tata Busana Jilid 3*. Jakarta:
Departemen Pendidikan Nasional.
- Goet Puspo. (2005). *Panduan Teknik Menjahit*. Yogyakarta: Kanisius Yogyakarta.
- Hartatiati Sulistio. (tth). *Rancang Busana Terampil Membentuk Pribadi
Mempesona*. Semarang: UPT UNNES Press.
- M. H. Wancik. (2000). *Bina Busana II*. Jakarta: Gramedia Pustaka Utama.
- Murgiyanto. (1993). *Ketika Cahaya Merah Memudar*.Jakarta: CV Deviri Ganan.
- Nanie Asri Yuliati. (1993), *Teknologi Busana*. Yogyakarta: IKIP Yogyakarta.
- Porrie Muliawan. (2003). *Analisa Pecah Pola Busana Wanita*. Jakarta: PT. BPK
Gunung Mulia.
- Prapti Karomah & Sicilia Sawitri.(1998). *Pengetahuan Busana*. Yogyakarta: IKIP
Yogyakarta.
- Prapti Karomah. (1990). *Tata Busana Dasar*. Yogyakarta: IKIP Yogyakarta.
- Sadjiman Ebdi Sanyoto. (2005). *Dasar-dasar Tata Rupa & Desain (Nirmana)*.
Yogyakarta: Arti Bumi Intaran.
- Sicilia Sawitri. (1997). *Tailoring*. Yogyakarta: IKIP Yogyakarta.

- Soegeng Toekiyo. (1990). *Pengantar Seni Rupa*. Surakarta: Akademi Seni Karawitan Indonesia.
- Soekarno & Lanawati Basuki. (2004). *Panduan Membuat Desain Ilustrasi Busana (Teknik Dasar, Terampil dan Mahir)*. Tanggerang: PT. Kawan Pustaka.
- Soekarno. (2005). *Buku Menuntun Membuat Pola Busana Tingkat Mahir*. Jakarta: Gramedia Pustaka Utama.
- Sri Ardiati Kamil. (1986). *Fashion Design*. Jakarta: CV Baru anggota IKAPI.
- Sri Widarwati. (1993). *Desain Busana 1*. Yogyakarta: IKIP Yogyakarta.
- Sri Widarwati, Sicilia Sawitri, Widyabakti Sabatari. (1996). *Disain Busana II*. Yogyakarta: Jurusan Pendidikan Kesejahteraan Fakultas Pendidikan Teknologi dan Kejuruan Institut Keguruan dan Ilmu Pendidikan Yogyakarta.
- Widjiningsih.(1982). *Disain Hiasan Busana dan Lenan Rumah Tangga*.Yogyakarta: IKIP Yogyakarta.
- Widjiningsih. (1994). *Konstruksi Pola Busana*. Yogyakarta:IKIP Yogyakarta.
- Fariz, Dyah. (2018). *Macam-Macam Jenis Bordir Dan Teknik Bordir Paling Update*. Diakses dari <https://bordirpro.com>. pada tanggal 20 Maret 2018.
- Fashion Kita Semua Kami. (2016). *Trend Mode Fashion*. Diakses dari <http://fashinkitasemuakami.blogspot.com/2016/03/trend-mode-fashion.html>, pada tanggal 12 Maret 2016 , Jam 02.31 WIB.
- Fashion Snoops. (2017).*Women Spring/Summer 2018 Trend Direction*. Diakses dari <https://www.ubmfashion.com/blogs/womens-spring-summer-2018-trend-direction-provided-fashion-snoops> . pada tanggal 22 Juni 2017, Jam 12.15 PM.
- Gorontalo Family Portal. (2013). *Palopalo*. Diakses dari http://www.gorontalofamily.org/permainan_rakyat/polopalo.html, pada tanggal 14 Agustus 2013.
- Kompasiana.(2017). *Perkembangan Trend Fashion di Indonesia*. Diakses dari https://www.kompasiana.com/annisamega/perkembangan-trend-fashion-di-indonesia_588321f3cc92731105931d89 . pada tanggal 21 Januari 2017, Jam 15.56 WIB.

Ramadhani, Nurul. (2016). *Bordir*. Diakses dari <http://apaitubordir.blogspot.com>. pada tanggal 21 Oktober 2016, Jam 08.47 WIB.

Tribun Jambi. (2016).*Apa Itu Moodboard,Gunanya Apa? Baca Ini Biar Tahu*. Diakses dari <http://jambi.tribunnews.com/2016/06/06/apa-itu-moodboard-gunanya-apa-baca-ini-biar-tahu> . pada tanggal 6 Juni 2016, Jam 22.32 WIB.

LAMPIRAN



Lampiran 1. Logo Pergelaran



Lampiran 2. Tiket Pergelaran



Lampiran 3. Pamflet Acara



Lampiran 4. Desain Undangan Acara



Lampiran 5. Cocard Acara



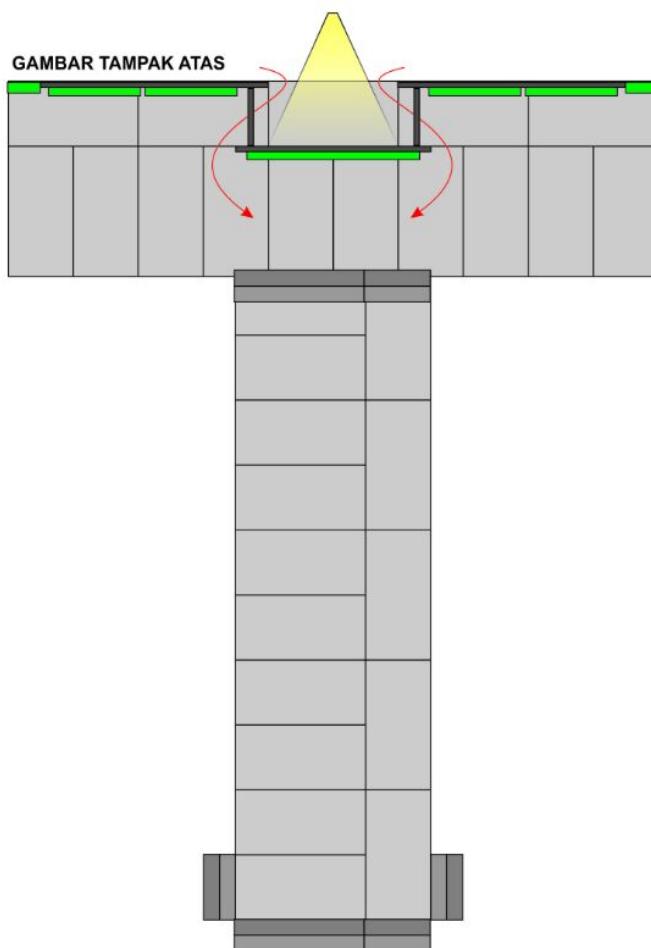
Lampiran 6. *Banner Acara*

REVISI DESAIN BACKDROP KARYA INOVASI PRODUK FASHION
FAKULTAS TEKNIK BUSANA ANGKATAN 2015 UNY 11 APRIL 2108

GAMBAR TAMPAK DEPAN



GAMBAR TAMPAK ATAS



Lampiran 7. Desain Panggung Pergelaran



Lampiran 8. Hasil Busana Tampak Depan Pada Pergelaran



Lampiran 9. Hasil Busana Tampak Samping dan Belakang Pada Pergelaran



Lampiran 10. Dokumentasi Dengan Desainer Pada Pergelaran

Daftar panitia

Sie	Nama
Ketua	Nurul Isma Maula
	Kurnia Widhiastuti
	Laila Rohimatul Khasanah
Sekretaris	Herdita Mei Arumsari
	Gofane Dewi Okthalia
	Sri Atika Suri Permatasari
Bendahara	Karima Asri Hidayah
	Alifia Gismaya Dewanti
	Miftahul Annisa Nur Fitria
Sie Sponsor	Ikhsania Okta Rana
	Angkin Anindita
	Alya Iasha Danasari
	Rahmaningrum Yogyandari
	Nur Septiani Ayuningtyas
Sie Humas	Latifahni Nur Laila
	Nadiya Ummu Nashibah
	Meilanza Wardah Hasanah
	Istriyani
	Nurul Syarifah
	Firmanindya Maulina
Sie Acara	Lathifa Haqi
	Amani Yunita Fidi Hana
	Sylvia Martha Aprilia Silaen
	Arum Indriyani
	Robiatul Alfi
	Nalurita Limaran Sari
	Natasha Andjani
	Ayu Utari Purnomo Putri
Sie Juri	Zumratun Najati Sugito
	Rika Isputri
	Puput Puspita Giri
	Indah Nur Fitriani
	Siti Aisyah
	Isnaini Barokati
Sie Publikasi	Maulyda Larasati Sumaryono
	Yunike Andriani
	Ujit Rindang Asmara

	Atik Alifah Freshi Kavita Sandy Hardiyanti Astari Dewi Puspita Sari
Sie Booklet	Kunmutiah Zahrotun Nur Fatimah Marti Astuti Bitah Nindya Ardani Nova Nada Ministry Maraditia Dwi Marinda
Sie Dokumentasi	Anne Azka Juwita Wilda Anggun Mutiarani M. Ali Mustamik Firqotunnajiyah Dany Dewi Rahayu Ratna Utaminingsih
Sie Backstage & Floor Manager	Nurul Hikmah Hurin'in Naina Ifania Nita Dwi Lestari Febriyani Listyaningsih Zulaifah Azizah Mimraatun Agustin Nur Isnaeni
Sie Dekorasi	Ong Grace Quarissa Hadinata Windy Claudya Septianti Yulita Triana Amanda Yohana
Sie Keamanan	Miladiah Susanti Dana Ayu Yonanda Elsa Silviananda Alfani Niken Yazuli Budiyaningrum Khalisha Afifah Setiyanto Melinda Anissa Puspita
Sie Konsumsi	Afifah Putri Cahyani Adelina Prabandari Olivia Gemma Putri Marhaenna Hasnaningtyas Laila Nur Rohmah Sekar Rahmadewi Diah Syintia Hanum
Sie Model	Rizqi Nuraiza Nugroho Okta Helmida Indriyani

	Yumita Maulidian Tiara Fadhilah Agisa Putri Ayuning Dewi Tiara Mutia
Sie Make Up	Ervina Melinda Anggraeni Dian Puspitasari Salawati Claratessa Isma Oktaviani Aldila Maharani
Sie Perlengkapan	Zulfa Ash Habul Jannah Nur Indah Yuliana Martiana Rizky Sutrisno Rita Widya Utami Dwi Kurniasih Rizka Nurjannah Sri Koryoga

Lampiran 11. Daftar Panitia

Anggaran Pengeluaran Dana

REKAP DATA PEMASUKAN DAN PENGELOUARAN ACARA TA KIPF "MOVITSME" TAHUN 2018				
PEMASUKAN				
URAIAN	JUMLAH	TOTAL		
Dana Sisa Manajement Peragaan	Rp 15,485,000.00			
Iuran Mahasiswa	Rp 122,400,000.00			
Denda	Rp 1,347,000.00			
Sponsor (Fresh Money)	Rp 5,150,000.00			
Bantuan Sanggar PTBB	Rp 2,500,000.00			
Batuan Jurusan	Rp 1,000,000.00			
Penjualan Tiket	Rp 31,250,000.00			
Total		Rp 179,132,000.00		
PENGELUARAN				
Uraian	Jumlah	Harga Satuan	Jumlah Harga	Total dan Keterangan
SEKRETARIS				
stopmap & label			Rp 70,000.00	
print, amplop, map			Rp 89,000.00	
cetak Lpj			Rp 100,000.00	
SUB TOTAL				Rp 259,000.00
BENDAHARA				
SUB TOTAL				Rp -
HUMAS				
Fotocopy			Rp 17,500.00	
Kain among tamu			Rp 300,000.00	
Fotocopy daftar tamu undangan			Rp 7,000.00	
Print stiker nama undangan			Rp 12,000.00	

Fotocopy			Rp 4,900.00	
Plastik kemas undangn			Rp 9,000.00	
Map Kertas dan Bolpoin			Rp 18,200.00	
KSR			Rp 8,000.00	
				Rp 376,600.00
SPONSORSHIP				
Print Proposal			Rp 366,000.00	
Print sample Proposal Tebal			Rp 29,600.00	
Prin MOU dan Surat-surat			Rp 13,800.00	
Kertas Coklat, isolasi, dan pita			Rp 39,000.00	
				Rp 448,400.00
PUBLIKASI				
Print Contoh Tiket & Pamflet			Rp 4,500.00	
Buku & Dompet Uang Tiket			Rp 7,800.00	
Print Tiket & Jasa Potong			Rp 199,400.00	
Print Pamflet & Ticket Booth			Rp 17,000.00	
Double Tape			Rp 4,400.00	
Print Tiket VVIP & Jasa Potong			Rp 82,500.00	
Plastik Tiket			Rp 49,000.00	
Kwitansi			Rp 6,000.00	
Print Contoh Pamflet			Rp 4,000.00	
Print contoh Pamflet II			Rp 4,000.00	
Print Pamflet			Rp 90,000.00	
Print Leaflet			Rp 120,000.00	
Foto Copy Surat Izin Pamflet			Rp 8,000.00	
Print Pamflet II			Rp 54,000.00	

Cetak Undangan & Amplop			Rp 182,500.00	
Cetak Cocard			Rp 12,000.00	
Beli Wadah Co Card & Tali			Rp 230,000.00	
Cetak Banner			Rp 100,000.00	
SUB TOTAL				Rp 1,175,100.00
BOOKLET				
Membeli kain furing tas untuk background foto booklet			Rp 114,000.00	
Sewa background foto			Rp 25,000.00	
Cetak sample booklet			Rp 120,000.00	
Fotografer Booklet			Rp 1,025,000.00	
Pembuatan paperbag			Rp 1,039,500.00	
Pembuatan goodiebag			Rp 1,750,000.00	
Percetakan booklet			Rp 23,980,000.00	
SUB TOTAL				Rp 28,053,500.00
DOKUMENTASI				
Fotografer			Rp 850,000.00	
Videografer			Rp 2,700,000.00	
SUB TOTAL				Rp 3,550,000.00
ACARA				
Fee MC Hari H			Rp 1,000,000.00	
MC Grand Juri			Rp 200,000.00	
Fee Tari			Rp 600,000.00	
Fee Pengisi Musik			Rp 550,000.00	
Fee Karnaval			Rp 1,000,000.00	
SUB TOTAL				Rp 3,350,000.00

MODEL				
MOU dengan agensi model			Rp 50,300,000.00	
Print			Rp 5,000.00	
SUB TOTAL				Rp 50,305,000.00
MAKE UP				
Perlangkapan Make-up			Rp 600,000.00	
Make UP (Make Over)			Rp 5,670,000.00	
SUB TOTAL				Rp 6,270,000.00
JURI				
Copy, print, map			Rp 6,000.00	
print			Rp 3,000.00	
Print Warna			Rp 1,500.00	
Print dan copy			Rp 10,000.00	
copy			Rp 9,000.00	
Copy			Rp 14,000.00	
Print Copy			Rp 15,000.00	
Print Map			Rp 1,500.00	
Print			Rp 11,000.00	
Map batik, Bolpoint			Rp 68,600.00	
tropy			Rp 3,240,000.00	
Tape, map, gabus			Rp 58,200.00	
Print digital			Rp 38,800.00	
Ketas payung, cutter, solasi, print warna dan copy			Rp 13,000.00	
SUB TOTAL				Rp 3,489,600.00
DEKORASI				
Cetak MOU Dekorasi untuk dikonsultasikan			Rp 5,500.00	

Cetak MOU			Rp 26,000.00	
Dekorasi + Meterai tempel 6000				
Dekorasi <i>Backdrop</i> , Panggung dan <i>Catwalk</i>			Rp 16,000,000.00	
<i>Photobooth</i>			Rp 3,000,000.00	
<i>Sound-System</i>			Rp 9,000,000.00	
<i>Lighting</i>			Rp 11,000,000.00	
Genset			Rp 2,000,000.00	
Tambahan Dekorasi dan <i>lighting</i>			Rp 500,000.00	
SUB TOTAL				Rp 41,531,500.00
KONSUMSI				
nasi box (8000)	132	Rp 8,000.00	Rp 1,056,000.00	KONSUMSI FOTO BOOKLET
nasi box (10000)	74	Rp 10,000.00	Rp 740,000.00	
snack (5000)	71	Rp 5,000.00	Rp 355,000.00	
ongkos go car			Rp 25,000.00	
Trasbag	5	Rp 3,900	Rp 19,500.00	
sedotan	3	Rp 1,800.00	Rp 5,400.00	
air 240 ml	4	Rp 18,000.00	Rp 72,000.00	
air 600 ml	3	Rp 36,000.00	Rp 108,000.00	
Total			Rp 2,380,900.00	
Snack	125	Rp 5,000.00	Rp 625,000.00	KONSUMSI GRAND JURI
Air	3	Rp 18,000.00	Rp 54,000.00	
Tresbag	5	Rp 3,900	Rp 19,500.00	
		Total	Rp 698,500.00	KONSUMSI GRAND JURI
Snack	46	Rp 5,000.00	Rp 230,000.00	

nasi box (8000)	176	Rp 8,000.00	Rp 1,408,000.00	
nasi box (10000)	4	Rp 10,000.00	Rp 40,000.00	
buah 100.000	1	Rp 100,000.00	Rp 100,000.00	
air 240 ml	4	Rp 18,000.00	Rp 72,000.00	
air 600 ml	3	Rp 36,000.00	Rp 108,000.00	
Tresbag	5	Rp 3,900	Rp 19,500.00	
		Total	Rp 1,977,500.00	
nasi box (10000)	8	Rp 10,000.00	Rp 80,000.00	KONSUMSI H-2 LOADING BARANG
air 600 ml	1	Rp 36,000.00	Rp 36,000.00	
		Total	Rp 116,000.00	
nasi box (8000)	222	Rp 8,000.00	Rp 1,776,000.00	KONSUMSI H-1 GLADI KOTOR
nasi box (10000)	8	Rp 10,000.00	Rp 80,000.00	
snack (5000)	67	Rp 5,000.00	Rp 335,000.00	
air 240 ml	5	Rp 18,000.00	Rp 90,000.00	
air 600 ml	4	Rp 36,000.00	Rp 144,000.00	
Tresbag	1	Rp 50,000.00	Rp 50,000.00	
		Total	Rp 2,475,000.00	
snack (8000)	73	Rp 8,000.00	Rp 584,000.00	KONSUMSI HARI ACARA FASHION SHOW MOVITSME
nasi box (8000) olive	183	Rp 8,000.00	Rp 1,464,000.00	
nasi box (10000)	5	Rp 10,000.00	Rp 50,000.00	
nasi box (8000) catering	245	Rp 8,000.00	Rp 1,960,000.00	
nasi box (10000)	10	Rp 10,000.00	Rp 100,000.00	
snack A	898	Rp 10,000.00	Rp 8,980,000.00	
snack A	195	Rp 8,000.00	Rp 1,560,000.00	
Air 600 ml	1	Rp	Rp	

		36,000.00	36,000.00	
Air 240 ml	7	Rp 18,000.00	Rp 126,000.00	
Air 330 ml	32	Rp 29,000.00	Rp 928,000.00	
Trashbag	1	Rp 50,000.00	Rp 50,000.00	
Sedotan	26	Rp 1,700.00	Rp 44,200.00	
		Total	Rp 15,882,200.00	
SUB TOTAL				Rp 23,530,100.00
PERKAB				
Dana Kebersihan KPLT (3 Hari)			Rp 550,000.00	
Dana Sewa Auditorium			Rp 1,500,000.00	
Peminjaman Kursi			Rp 3,719,000.00	
Peminjaman Live Video dan 2 Tv Plasma			Rp 2,700,000.00	
Peminjaman HT	15 HT + Earphone	Rp 10.00	Rp 150,000.00	
Peminjaman HT	17 HT	Rp 8,500.00	Rp 144,000.00	
Spot Light	8 unit	Rp 40,000.00	Rp 320,000.00	
SUB TOTAL				Rp 9,083,000.00
Print Karcis			Rp 28,000.00	
Minyak Kayu Putih			Rp 10,000.00	
Perlengkapan kamanan (bolpiont, lem, dst)			Rp 150,000.00	
SUB TOTAL				Rp 188,000.00
BACKSTAGE & FLOOR				
Lakban.			Rp 15,000.00	
Tali rafia			Rp 12,000.00	
Print			Rp 5,000.00	
Print.			Rp	

		38,000.00	
Print.		Rp 100,800.00	
Print.		Rp 27,000.00	
Lakban dan solasi kertas.		Rp 9,500.00	
SUB TOTAL			Rp 207,300.00
TOTAL PENGELUARAN			Rp 171,817,100.00
SISA PENGELUARAN			Rp 7,314,900.00

Lampiran 12. Anggaran Pengeluaran Dana