



**BUSANA PESTA MALAM REMAJA DENGAN SUMBER IDE *KOLOLIE*
KIE TOMA NGOLO DALAM PERGELARAN
BUSANA *MOVITSME***

PROYEK AKHIR

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



Disusun Oleh :

Alifia Gismaya Dewanti

NIM. 15514134016

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

LEMBAR PENGESAHAN
BUSANA PESTA MALAM REMAJA DENGAN SUMBER IDE
KOLOLOLIE KIE TOMA NGOLO DALAM PERGELARAN
BUSANA MOVITSME

Oleh :

Alifia Gismaya Dewanti

NIM. 15514134016

Telah dipertahankan di depan Dewan Penguji Proyek Akhir Fakultas Teknik
Universitas Negeri Yogyakarta

Pada hari Rabu, 04 Juli 2018

dan telah memenuhi syarat guna memperoleh gelar

Ahli Madya Program Studi Teknik Busana

Nama	Jabatan	Tanda Tangan	Tanggal
Dra. Widyabakti Sabatari, M.Sn.	Ketua		25/07/2018
Triyanto, M.A.	Penguji		25/07/2018
Dr. Widiastuti, M.Pd	Sekretaris		25/07/2018

Yogyakarta,2018

Dekan

Fakultas Teknik

Universitas Negeri Yogyakarta


Dr. Widarto, M.Pd.

NIP. 19631230 198812 1 001

a

HALAMAN PERSETUJUAN

Proyek akhir ini yang berjudul **BUSANA PESTA MALAM REMAJA DENGAN SUMBER IDE *KOLOLIE KIE TOMA NGOLO* PADA PERGELARAN BUSANA *MOVITSME*** yang disusun oleh Alifia Gismaya Dewanti telah disetujui oleh pembimbing untuk diujikan.

Yogyakarta, 6 Juni 2018

Dosen Pembimbing



Dra. Widayabakti Sabatari, M.Sn.
NIP. 196110151987022001

SURAT PERNYATAAN

Yang bertandatangan di bawah ini:

Nama Mahasiswa : Alifia Gismaya Dewanti
NIM : 15514134016
Program Studi : Teknik Busana
Judul Karya : Busana Pesta Malam Remaja Dengan Sumber Ide *Kolololie Kie Thoma Ngolo* Dalam Pergelaran Busana *Movitsme*

Dengan ini saya menyatakan bahwa Tugas Akhir ini benar-benar merupakan karya saya sendiri dan sepanjang pengetahuan saya tidak terdapat karya atau pendapat yang ditulis atau diterbitkan orang lain kecuali sebagai acuan kutipan yang ditulis sesuai tata penulisan karya ilmiah yang telah ditentukan.

Yogyakarta, 6 Juni 2018

Yang menyatakan



Alifia Gismaya Dewanti
NIM. 15514134016

PERSEMBAHAN

Proyek akhir ini saya persembahkan untuk :

- Ibu Ema Waryati dan Bapak Sugiyana, S.Pd, M.Psi. tercinta yang saya hormati yang telah memberikan do'a kepada saya dan materi yang telah diberikan selama ini tanpa mengenal kata lelah.
- Adikku Falderama Yogi Kusuma yang bangga dengan pencapaianku.
- Seluruh keluarga besar saya yang selalu mendo'akan yang terbaik untuk saya.
- Kepada Mas Eko dan Mas Tjandra serta seluruh keluarga Olanye yang sudah memberi banyak ilmu yang sangat bermanfaat bagi saya selama saya Praktik Industri dan sampai dengan sekarang.
- Almamater Universitas Negeri Yogyakarta yang selalu aku banggakan.

MOTTO

- *Jika saya menginginkan sesuatu, saya percaya bahwa saya akan menemukan cara untuk meraihnya. Namun untuk meraihnya yaitu dengan keseriusan dan kemauan untuk berhasil harus lebih besar dari kekuatankku akan kegagalan.*
- *Always do your best, and let God do next*

BUSANA PESTA MALAM DENGAN SUMBER IDE *KOLOLIE KIE TOMA NGOLO* DALAM PAGELARAN BUSANA *MOVITSME*

Disusun oleh :

Alifia Gismaya Dewanti

NIM. 15514134016

Abstrak

Pembuatan Proyek Akhir ini bertujuan agar mahasiswa mampu 1) Menciptakan desain busana pesta malam dengan sumber ide *Kololie Kie Toma Ngolo*, 2) Membuat busana pesta malam dengan sumber ide *Kololie Kie Toma Ngolo*, 3) Menyelenggarakan pergelaran busana pesta malam dengan sumber ide *Kololie Kie Toma Ngolo* dalam pagelaran busana yang bertemakan “*MOVITSME*”.

Pada tahap penciptaan busana diawali dengan mengkaji Tema besar, sub tema dan teori busana, menghasilkan sumber ide yaitu *Kololie Kie Toma Ngolo*. *Kololie Kie Toma Ngolo* yang merupakan sebuah ritual adat mengelilingi gunung Gamalama melalui jalur laut yang dilakukan di daerah Ternate di provinsi Maluku Utara. Penerapan sumber ide *Kololie Kie Toma Ngolo* diambil dari alat musik Tifa yang digunakan dalam ritual adat tersebut yang diterapkan pada blus. Celana Asimetris, di mana pada bagian sisi kanan terdapat *drapperi* yang menggambarkan gelombang pantai tempat pelaksanaan perayaan *Kololie Kie*. Bagian Celana menggunakan bahan Beledu dan warna Nudes merupakan penerapan dari Trend Stories +Chill. Proses pembuatan busana pesta malam ini melalui tiga tahap, yaitu, tahap persiapan meliputi pembuatan desain produksi, pengambilan ukuran, pembuatan pola busana, perancangan bahan dan harga, pemilihan bahan. Tahap pelaksanaan meliputi peletakan pola, pemotongan, pemberian tanda jahitan, penjelujuran dan penyambungan pada evaluasi proses I, sedangkan penjahitan dan pemasangan hiasan busana pada evaluasi proses II. Tahap evaluasi membahas kekurangan-kekurangan dan hambatan hasil selama acara dilaksanakan. Penyelenggaraannya melalui tiga tahap yaitu tahap persiapan dilakukan pembentukan panitia, penentuan tema, penentuan waktu dan tempat, serta penentuan anggaran. Tahap pelaksanaan dilakukan gelar busana yang dilaksanakan oleh 102 mahasiswa Pendidikan Teknik Busana dan Teknik Busana Universitas Negeri Yogyakarta angkatan 2015. Tahap evaluasi dilakukan dengan mengambil hasil dari keseluruhan proses pergelaran.

Hasil proyek akhir ini adalah 1) Terciptanya desain busana pesta malam dengan sumber ide *Kololie Kie Toma Ngolo* yang disajikan dalam bentuk *Fashion Illustration* dengan mengimplementasikan tema *Movitsme* yang diterapkan pada penggunaan aplikasi pada kain, *trend Sensory* serta sub *trend +Chill*. 2) Terwujudnya busana pesta malam dengan sumber ide *Kololie Kie Toma Ngolo* yang terdiri dari *two piece* yaitu blus dan celana dengan menggunakan permainan bentuk asimetris. 3) Busana ini kemudian diperagakan pada hari Rabu, 11 April 2018 pukul 18.30 WIB bertempat di Auditorium Universitas Negeri Yogyakarta dengan judul “*Chill Of Toma Ngolo*” dan tampil pada sesi kedua dengan nomor urut 54.

Kata Kunci : Busana pesta, *Kololie Kie Toma Ngolo*, *Movitsme*

**FASHION PARTY NIGHT WITH THE SOURCE IDEA KOLOLIE KIE TOMA
NGOLO IN PERFORMANCE CLOTHING MOVITSME**

Compiled by:

Alifia Gismaya Dewanti

NIM. 15514134016

Abstract

The making of the final project aims in order to make the student capable of Creating a fashion design 1) bestâ party night with the source idea Kololie Kie Toma Ngolo, 2) Making fashion party night with the source idea Kololie Kie Toma Ngolo, 3 busna Festival) held a party night with the source idea Kololie Kie Toma Ngolo fashion performances in "MOVITSME".

At this stage the creation of clothing beginning with reviewing great themes, sub themes and theories of fashion, producing a source i.e. Kololie Kie Toma Ngolo. Kololie Kie Toma Ngolo which is a ritual customs surrounding mount Gamalama through sea routes conducted in areas of Ternate in North Maluku province. The application of the source idea Kololie Kie Toma Ngolo taken from instruments and Tifa ritual used in the customs that are applied on a blouse. Asymmetric pants, where on the right hand side there is a drapperi that describe the beach celebration venue Kololie Kie. Part of the pants using Beledu and the color is the application of the Nudes Trend Stories + Chill. The process of manufacture of busan party tonight through three stages, namely, the preparation phase covering the manufacture of production design, retrieval of sizes, patterns, designing clothing manufacture materials and prices, material selection. Stages of pelaksanaan include the laying pattern, cutting, marking stitches, penjelujuran and connecting on the evaluation process I, while the tailoring and installation process of evaluation on the fashion decoration II. Evaluation phase addresses the deficiencies and obstacles of the results during the event. Penyelenggaraanya through three phases namely preparation phase is conducted to the formation of the Committee, the determinations of themes, timing and venue, as well as the determination of the budget. Stage of implementation done fashion titles implemented by 102 college students of engineering education engineering and Fashion Clothing Uny force 2015. The evaluation phase is done by taking the results of the overall process of entry.

The results of this final project was the creation of fashion design) a party night with the source idea Kololie Kie Toma Ngolo was presented in the form of Fashion Illistration by implementing the Movitsme theme is applied to the use of applications on fabrics, trends Sensory as well as sub trend + Chill. 2) attainment of fashion party night with the source idea Kololie Kie Toma Ngolo comprising two piece i.e. bluss and pants by using asymmetric shape of the game. 3) Clothing is then practiced on Wednesday, April 11, 2018 at 18.30 BST is housed in the Auditorium of State University of Yogyakarta with the title "the Chill Of Toma Ngolo" and appeared in the second session with the number 54 sort.

Keywords: Fashion parties, Kololie Kie Thoma Ngolo, Movitsme

KATA PENGANTAR

Puji syukur atas kehadiran Tuhan Yang Mah a 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 sebagaian 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. Bapak Triyanto, M.A, selaku penguji dalam Ujian Proyek Akhir yang telah meluangkan waktu dalam menguji Proyek Akhir, dan selaku Ketua Program Studi Teknik Busana, Jurusan Pendidikan Teknik Boga dan Busana Fakultas Teknik Universitas Negeri Yogyakarta.
3. Ibu Dr. Widiastuti, M.Pd. selaku sekretaris dalam Ujian Proyek Akhir yang telah meluangkan waktu dalam menguji Proyek Akhir.
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. Ameilya Windya selaku model yang membawakan karya busana pada pergelaran *Movitsme*.
10. Teman-teman jurusan Tata Busana SMK N 4 Yogyakarta angkatan 2012 yang sampai saat ini masih saling mendukung.
11. Teman-teman Teknik Busana Universitas Negeri Yogyakarta angkatan 2015 yang dari awal telah berjuang bersama.
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, 6 Juni 2018

Alifia Gismaya Dewanti

DAFTAR ISI

HALAMAN PENGESAHAN.....	ii
HALAMAN PERSETUJUAN.....	iii
SURAT PERNYATAAN	iv
PERSEMBAHAN	v
MOTTO	vi
ABSTRAK	vii
KATA PENGANTAR	ix
DAFTAR ISI.....	xi
DAFTAR GAMBAR	xiii
DAFTAR TABEL.....	xv
DAFTAR LAMPIRAN.....	xvi
BAB I PENDAHULUAN	1
A. Latar Belakang Penciptan	1
B. Batasan Istilah.....	3
C. Rumusan Penciptaan.....	5
D. Tujuan Penciptaan.....	6
E. Manfaat Penciptaan.....	6
BAB II DASAR PENCIPTAAN KARYA	8
A. <i>Trend</i>	8
B. Tema Penciptaan	15
C. Sumbe Ide	16
D. Disain Busana	23
E. Busana Pesta	46
F. Pergelaran Busana.....	75
BAB III KONSEP PENCIPTAAN KARYA.....	81
A. Konsep Penciptaan Desain.....	81
B. Konsep Pembuatan Busana.....	83
C. Konsep Pergelaran	85

BAB IV PROSES, HASIL, PEMBAHASAN	87
A. Proses	87
B. Hasil	151
C. Pembahasan.....	154
BAB V KESIMPULAN DAN SARAN.....	157
A. Kesimpulan	157
B. Saran	158
DAFTAR PUSTAKA	160

DAFTAR GAMBAR

Gambar 1. Palet warna + <i>Chill</i>	14
Gambar 2. Sumber Ide <i>Kololie Kie Thoma Ngolo</i>	20
Gambar 3. Alat Musik Tifa	22
Gambar 4. <i>Moodboard</i>	88
Gambar 5. <i>Design Sketching</i>	89
Gambar 6. Visualisasi Implementasi konsep Tampak Depan.....	90
Gambar 7. Visualisasi Implementasi konsep Tampak Belakang	91
Gambar 8. <i>Presentation Drawing</i>	93
Gambar 9. Gambar Kerja Blus.....	95
Gambar 10. Gambar Kerja Celana	96
Gambar 11. Pola Dasar Badan Sistem <i>So En</i> Skala 1:6.....	99
Gambar 12. Pola Dasar Lengan Skala 1:6	101
Gambar 13. Pola Dasar Celana Wanita Skala 1:6.....	102
Gambar 14. Merubah Pola Blus Bagian Depan Skala 1:6	104
Gambar 15. Merubah Pola Blus Bagian Belakang Skala 1:6	104
Gambar 16. Merubah Pola Lengan Skala 1:6	105
Gambar 17. Merubah Pola Celana Bagian Kiri Depan Skala 1:6	106
Gambar 18. Merubah Pola Celana Bagian Kiri Belakang Skala 1:6	107
Gambar 19. Merubah Pola Celana Bagian Kanan Depan Skala 1:6	108
Gambar 20. Merubah Pola Celana Bagian Kanan Belakang Skala 1:6 ..	109
Gambar 21. Pola Celana Bagian Kiri Skala 1:6.....	110

Gambar 22. Merubah Pola Celana Bagian Kiri Skala 1:6	111
Gambar 23. Rancangan Bahan <i>Cavalli</i> Untuk Bahan Utama	113
Gambar 24. Rancangan Bahan Satin Bridal Motif Tifa	114
Gambar 25. Rancangan Bahan <i>Ero</i> Untuk Bahan Furing	115
Gambar 26. Rancangan Bahan <i>Beledu</i> Untuk Bahan Utama	116
Gambar 27. Rancangan Bahan <i>Cavalli</i> Untuk Bahan Furing	117
Gambar 28. Rancangan Bahan <i>Chiffon</i>	118
Gambar 29. Rancangan Bahan <i>Tricot</i>	119

DAFTAR TABEL

Tabel 1. Kalkulasi Harga.....	121
Tabel 2. Evaluasi Proses I.....	125
Tabel 3. Evaluasi Proses II.....	128
Tabel 4. Data Dana Anggaran.....	145

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1. Daftar Panitia.....	165
Lampiran 2. Anggaran Pengeluaran Dana	170
Lampiran 3. Logo Pergelaran Busana.....	173
Lampiran 4. Tiket Masuk Acara Pergelaran Busana <i>Movitsme</i>	174
Lampiran 5. Pamflet Acara Pergelaran Busana <i>Movitsme</i>	175
Lampiran 6. Desain Undangan Acara Pergelaran Busana <i>Movitsme</i>	176
Lampiran 7. <i>Cocard</i> Acara Pergelaran Busana <i>Movitsme</i>	176
Lampiran 8. <i>Banner</i> Acara Pergelaran Busana <i>Movitsme</i>	177
Lampiran 9. Desain Panggung Pergelaran Busana <i>Movitsme</i>	178
Lampiran 10. Hasil BusanaTampak Depan Pada Pergelaran Busana <i>Movitsme</i>	179
Lampiran 11. Hasil BusanaTampak Samping Pada Pergelaran Busana <i>Movitsme</i>	180
Lampiran 12. Hasil BusanaTampak Belakang Pada Pergelaran Busana <i>Movitsme</i>	181
Lampiran 13. <i>Center of Interest</i> Pada Busana Pesta Dengan Sumber Ide <i>Kololie Kie Thoma Ngolo</i>	182
Lampiran 12. Dokumentasi Dengan Desainer Pada Pergelaran Busana <i>Movitsme</i>	183

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Penciptaan

Seiring dengan perkembangan dunia fashion, fungsi busana mengalami pergeseran yaitu tidak hanya sebagai pelindung tubuh dari gangguan alam dan untuk kesopanan, tetapi juga untuk menyalurkan ekspresi seni dari seorang perancang busana. Seringkali seorang desainer menciptakan busana tanpa pertimbangan nilai daya pakai dan daya jual. Tantangan tersendiri bagi seorang desainer untuk menciptakan sebuah desain busana yang lebih bervariasi. Busana dibedakan menjadi beberapa kesempatan antara lain : busana untuk kesempatan di rumah, busana untuk kesempatan pesta, busana untuk kesempatan rekreasi, busana untuk kesempatan sekolah, dan busana untuk kesempatan olahraga. Busana juga berfungsi estetis sebagai penambah keindahan penampilan. Pemilihan busana dikatakan baik selain sesuai dengan kesempatan, juga harus sesuai dengan karakter si pemakai, dan sesuai dengan trend mode. Trend mode tersebut tercipta karena masyarakat yang semakin kreatif dalam menciptakan mode dan desain yang beranekaragam. Salah satu busana yang memiliki beragam bentuk siluet dan desain adalah busana pesta.

Mahasiswa Program Studi Teknik Busana membuat desain busana pesta yang akan ditampilkan pada pertunjukan busana dengan tema yang diangkat adalah “Movitsme”, yang merupakan singkatan dari *Move To It's Me* yang berarti bergerak menuju perubahan positif untuk menemukan jati diri. Busana pesta yang

dibuat dengan mengangkat kearifan lokal yang ada di Indonesia yang beranekaragam sebagai sumber ide dalam penciptaan sebuah busana. *Movitsme* mengacu pada *Fashion Trend 2018/2019* yaitu *Guidelines*.

Menciptakan sebuah desain tidak terlepas dari sumber ide. Sumber ide dapat diambil dari pakaian daerah, benda alam, peristiwa sejarah, serta pekerjaan. Pengambilan sumber ide dalam membuat sebuah desain busana tidak mengambil seluruh bagian sumber yang diinginkan, melainkan mengambil sebagian yang dirasa unik dan menonjol dari sumber ide tersebut. Sumber ide yang diangkat dalam pagelaran busana *Movitsme* ini adalah keberagaman kearifan lokal yang ada di Indonesia yang diwujudkan sesuai dengan trend fashion dunia. Dalam menciptakan busana pesta malam agar tetap menarik dan modis perlu mempertimbangkan dalam pemilihan sumber ide dan karakteristiknya. Sumber ide yang akan dijadikan meliputi ciri khusus, warna, bentuk/siluet, maupun tekstur.

Penciptaan karya Proyek Akhir ini tidak terlepas dari pedoman *Fashion Trend 2018/2019* yaitu *Guideline*. Penulis mengambil sumber ide *Kololie Kie Toma Ngolo* yang merupakan sebuah ritual adat mengelilingi gunung Gamalama melalui jalur laut yang dilakukan di daerah Ternate di provinsi Maluku Utara. Penerapan sumber ide *Kololie Kie Toma Ngolo* diambil dari siluet gunung Gamalama yang tegas, dan alat musik Tifa yang digunakan dalam ritual adat tersebut yang diterapkan pada blus. Busana pesta ini menggunakan celana asimetris, di mana pada bagian sisi kanan terdapat *drapperi* yang menggambarkan gelombang pantai tempat pelaksanaan perayaan *Kololie Kie*. Bagian Celana

menggunakan bahan Beledu dan warna Nudes merupakan penerapan dari Trend Stories +Chill. Siluet busana yang sederhana sesuai dengan Trend Stories +Chill.

Pembuatan busana pesta malam ini menggunakan jahitan halus yang dikerjakan dengan tangan untuk menghasilkan jahitan yang berkualitas. Busana pesta malam ini sangat cocok digunakan untuk wanita remaja. Warna yang saya gunakan dalam pembuatan busana pesta malam ini adalah perpaduan warna putih dengan warna nudes.

Busana pesta malam dengan judul *Chill Of Thoma Ngolo* ini, saya harapkan pembaca dapat mengetahui bagaimana proses menciptakan sebuah busana pesta dengan sumber ide kearifan lokal Indonesia yaitu *Kololie Kie Thoma Ngolo* yang mengacu pada *trend stories +Chill* yang sedang berkembang saat ini, dan tugas akhir atau proyek akhir yang diselenggarakan dengan pergelaran dengan tema *Movitsme*.

B. Batasan Istilah

1. Busana Pesta Malam Remaja

Busana pesta malam adalah busana yang dikenakan pada kesempatan pesta malam hari. Pemilihan bahan yaitu yang bertekstur lebih halus dan lembut. Mode busana kelihatan mewah . Warna yang digunakan dalam busana pesta ini yaitu warna putih, *pink*, dan *pale violet red*. Busana pesta malam ini dikenakan oleh wanita remaja.

2. Sumber Ide Kololie Kie Toma Ngolo

Sumber ide merupakan segala sesuatu yang terdapat di lingkungan sekitar yang dapat menimbulkan inspirasi bagi seseorang untuk menciptakan desain baru, Sumber ide merupakan suatu langkah awal bagi seorang desainer untuk menciptakan suatu busana.

Pengembangan sumber ide ini menggunakan teori Stilisasi, yang merupakan cara penggambaran untuk mencapai bentuk keindahan dengan cara menggunakan objek atau benda tersebut. Proses stilisasi ini dengan mengambil alat music Tifa yang digunakan dalam ritual adat *Kololie Kie* dan diaplikasikan sebagai motif pada bahan kombinasi.

3. Pergelaran Busana *Movitsme*

Pergelaran busana adalah sebuah acara atau *event* dimana acara tersebut menampilkan berbagai macam rancangan busana yang dikenakan oleh model profesional untuk menampilkan karya desainer dengan melalui tahap perencanaan, pelaksanaan, dan evaluasi.

Movistme merupakan sebuah tema pergelaran busana yang diambil berdasarkan acuan trend 2018. *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 dengan cara berkarya dengan kearifal lokal di era globalisas. Untuk menstabilkan dan meningkatkan rasa cinta terhadap produk dalam

negeri dan mempersiapkan diri untuk berani berkompetisi secara global dengan kekayaan dan kearifan lokal Indonesia.

Berdasarkan istilah yang telah dikemukakan di atas maka yang dimaksud dengan judul adalah penciptaan desain yang diwujudkan sebagai busana pesta malam remaja dengan sumber ide *Kololie Kie Toma Ngolo* yang dipergelarkan pada pergelaran busana *Movitsme* adalah busana pesta yang dikenakan pada waktu malam hari oleh wanita remaja yang disusun sesuai dengan sumber ide *Kololie Kie Toma Ngolo* dan *Trend Stories + Chill* dan ditampilkan pada pergelaran busana dengan tema *Movitsme*.

C. Rumusan Masalah

1. Bagaimana mencipta desain busana pesta malam dengan sumber ide *Kololie Kie Toma Ngolo* untuk pergelaran busana *Movitsme*?
2. Bagaimana membuat busana pesta malam dengan sumber ide *Kololie Kie Toma Ngolo* untuk pergelaran busana *Movitsme*?
3. Bagaimana menyelenggarakan pergelaran busana *Movitsme* dan menampilkan busana pesta malam dengan judul *Chill Of Toma Ngolo* dengan sumber ide *Kololie Kie Thoma Ngolo*?

D. Tujuan Penciptaan

Adapun tujuan dalam penulisan laporan Proyek Akhir ini antara lain :

1. Dapat menciptakan desain busana pesta malam dengan sumber ide *Kololie Kie Toma Ngolo* untuk pergelaran busana *Movitsme*.
2. Dapat membuat busana pesta malam dengan sumber ide *Kololie Kie Toma Ngolo* untuk pergelaran busana *Movitsme*.
3. Dapat menyelenggarakan pergelaran busana *Movitsme*, dan menampilkan busana pesta malam dengan sumber ide *Kololie Kie Toma Ngolo*.

E. Manfaat Penciptaan

Manfaat yang diharapkan yaitu :

1. Bagi Mahasiswa
 - a. Menambah wawasan, ilmu, kreativitas, dan ide-ide dalam bidang busana.
 - b. Mengetahui cara dan proses pembuatan busana pesta malam dengan mengangkat *Kololie Kie Toma Ngolo* sebagai sumber ide busananya yang tidak terlepas dari pedoman *Fashion Trend 2018/2019* yaitu *Guideline*.
 - c. Dapat membuktikan bahwa sebuah ritual adat mengelilingi gunung yaitu *Kololie Kie Toma Ngolo* dapat dijadikan sebagai sumber ide dalam pembuatan busana, sehingga menjadi suatu produk yang layak jual dan memberi masukan yang luas dalam penciptaan salah satu produk busana.

2. Bagi Program Studi

- a. Memperkenalkan kepada masyarakat dengan adanya program studi Teknik Busana, Fakultas Teknik, Universitas Negeri Yogyakarta.
- b. Mensosialisasikan hasil karya cipta mahasiswa program studi Teknik Busana, Fakultas Teknik, Universitas Negeri Yogyakarta kepada masyarakat dan industri.
- c. Melahirkan *designer-designer* baru sehingga mampu bersaing dengan pasar global.

3. Bagi Masyarakat

- a. Memberikan informasi tentang ritual adat *Kololie Kie Toma Ngolo* yang bisa digunakan sebagai sumber ide pembuatan suatu produk busana.
- b. Dapat menggali minat masyarakat untuk lebih kreatif dalam menciptakan produk busana dengan mengambil sumber ide ritual adat *Kololie Kie Toma Ngolo*.
- c. Mengetahui hasil karya cipta busana dari mahasiswa program studi Teknik Busana, Fakultas Teknik, Universitas Negeri Yogyakarta kepada masyarakat dan industri.

BAB II

DASAR PENCIPTAAN KARYA

A. *Trend*

Hal yang harus diperhatikan dalam menciptakan sebuah desain busana tidak pernah lepas dari pengaruh *trend* yang sedang atau akan terjadi. *Trend* akan membuat busana yang diciptakan menjadi jauh lebih menarik dan mengikuti perkembangan jaman, sehingga dapat menarik perhatian masyarakat untuk mengenakan sebuah karya busana yang mengikuti *trend*.

Menurut Sri Widarwati (2000) *Trend mode* adalah “kecenderungan akan suatu gaya busana tertentu.” Dalam kehidupan *fashion* ditandai dengan perubahan – perubahan yang terjadi dalam kurun waktu tertentu. Perubahan mendasar pada *mode* merupakan bagian besar yang penting dan menyatu dengan masyarakat. Oleh karena itu selain apa yang sudah disebut di atas, kehidupan *fashion* juga dipengaruhi oleh keadaan dan kondisi ekonomi, social, dan peran.

Berdasarkan *Fashion Trend Guidelines 2018*, trend mode 2018 dibagi menjadi 4 yang menjadi inspirasi trend saat ini, yaitu (1) *Individualist*, (2) *Neutrashion*, (3) *Quest*, (4) *Sensory*.

1. *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 pada tingkat tinggi dan mempromosikan perubahan sosial melalui penggalangan dana industri dan fungsi

sosial. Dia merangkul aktivis politik dan mendorong perubahan dengan menggabungkan kearifan/kebijaksanaan dengan kreativitas. *Individualist* terinspirasi oleh semua hal yang indah, namun dia mendorong batasan dengan percampuran tidak terduga antara karya seni dan struktur tiga dimensi di galerinya. Pada pencampuran kontemporer ini dia mengembangkan merk dagangnya sendiri melalui gaya yang mewujudkan desain modern yang canggih dan ide yang berasal dari sumber yang luas dan bermacam-macam dengan desain yang modern.

Ada beberapa sub trendt dari Individualist, yaitu :

a. *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 pernyataan 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.

b. 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.

2. Neutrashion

Wanita *neutrashion* 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 mendekonstruksi tiang tradisi, mengembangkan/mengevolusi ethnic dan tradisi menjadi sesuatu yang baru dan fungsional, membuat intisari dari suatu keindahan mentah yang canggih. Filosofi *neutrashion* 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).

Adapun beberapa sub trend dari *Neutradition*, yaitu :

a. Konstruktivist

Konstruktivist mengambil gagasan tradisi dan mengubahnya. Seperti menjadi arsiek 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.

b. 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.

3. *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, cinderamata eklektik, dan kumpulan benda-benda langka. Dengan style tanpa susah payah dan easy going (pembawaan yang rileks dan toleran), karakter yang memikat, dia mampu untuk mendapatkan akses ke tempat yang tidak diketahui dan menyingkap permata terpendam.

Adapun beberapa sub trend dari *Quest*, yaitu :

a. *Electric Beats*

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

b. Medina

Medina mengingatkan pada foto ikonik dari Talitha Getty di Moroko. Bohemian dihati, ini adalah impian dari warisan eksotis dan kebudayaan yang dimewahkan. 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), sementara fungsi untuk di padang gurun dan pelapisan (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.

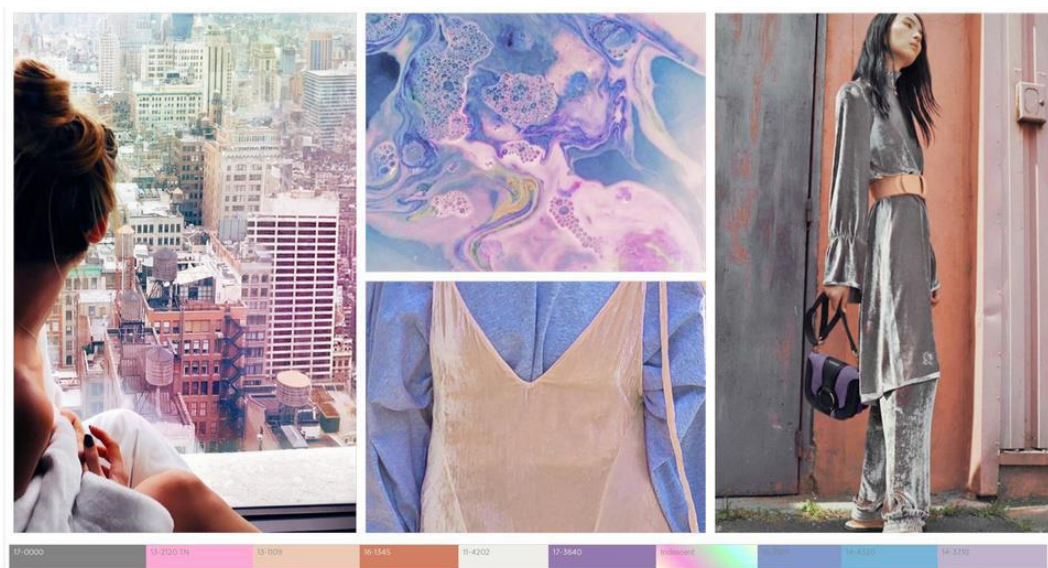
4. Sensory

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” diantara dunia-dunia, dan itulah poin utamanya.

Adapun beberapa sub trend dari *Sensory*, yaitu :

a. *+Chill*



Gambar 1. Palet Warna +Chill

(Sumber : *Fashion Trend Guidelines 2018*)

+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.

b. Catalyst

Catalys didefinisikan sebagai wanita yang kuat dan powerful yang menciptakan acara dengan suasana kota. Dia adalah pengeksplosif 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 Catalys adalah pelindung utama dunia digital dan fisik.

B. Tema Penciptaan

Pembuatan sebuah karya busana hal yang harus dilakukan sebagai langkah awal dalam merancang sebuah karya adalah menentukan sebuah tema. Tema akan berpengaruh pada bentuk, siluet, warna, jenis busana yang akan diciptakan. Tema untuk sebuah karya busana dapat diambil dari berbagai hal dan beberapa aspek kehidupan. Tema dapat diambil baik tentang alam, benda mati, benda hidup, atau peristiwa penting yang tengah terjadi dengan maksud dan tujuan tertentu.

Movistme merupakan sebuah tema pergeleran busana yang diambil berdasarkan acuan trend 2018. *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 dengan cara berkarya dengan kearifan lokal di era globalisasi yang dipicu dengan adanya sistem pasar bebas, dengan demikian mudahnya produk luar negeri masuk ke dalam negeri dengan segala keunggulannya, sehingga mengakibatkan ketidakstabilan dalam mengkonsumsi produk dalam negeri. Untuk menstabilkan dan meningkatkan rasa cinta terhadap produk dalam negeri dan mempersiapkan diri untuk berani berkompetisi secara global dengan kekayaan dan kearifan lokal Indonesia.

Movitsme merupakan pergeleran busana yang menampilkan karya-karya busana yang merupakan pencerminan karakter kaum milenial yang tercipta melalui racikan yang pas antara perkembangan *trend forecasting 2018/2019* yang memiliki 4 tema besar, yaitu *Individualist*, *Neuetradition*, *Quest*, dan *Sensory* dengan budaya Indonesia yang ditorehkan dalam busana dengan sentuhan motif nusantara.

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. "Sumber ide adalah segala sesuatu yang dapat menimbulkan

seseorang untuk menciptakan suatu ide baru” (Sri Widarwati, 2000. 58). Kemudian menurut Widjiningsih (2006) sumber ide adalah sesuatu hal yang dapat menimbulkan rangsangan akan lahirnya suatu kreasi.

Berdasarkan pendapat-pendapat tersebut dapat ditarik kesimpulan bahwa sumber ide merupakan segala sesuatu yang terdapat di lingkungan sekitar yang dapat menimbulkan inspirasi bagi seseorang untuk menciptakan desain baru, dalam hal ini adalah berupa desain busana. Pengambilan sumber ide dalam pembuatan suatu desain harus jelas terlihat, sehingga orang akan dapat dengan mudah mengenali sumber ide hanya dengan melihat busananya saja. Busana pesta malam ini mengambil sumber ide sebuah peristiwa penting, sebuah ritual adat dari Ternate, Maluku Utara yaitu *Kololie Kie Thoma Ngolo*.

2. Pengelolaan Sumber Ide

Menurut Chodijah dan Wisri A. Mamdy (1982), pada dasarnya untuk menciptakan suatu desain busana dapat diilhami dari beberapa sumber yaitu :

a) Sumber sejarah dan penduduk asli dunia

Sumber sejarah dan penduduk asli dunia 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 alam sekitar

Sumber ide alam sekitar berarti dalam membuat suatu karya busana mengambil inspirasi dari segala sesuatu yang ada di lingkungan sekitar. Yang termasuk dalam golongan ini misalnya : gelombang laut, awan, macam-macam bunga, macam-macam buah, binatang, gunung, dan lain-lain.

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) Peristiwa penting

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.

3. Sumber Ide Kololie Kie Toma Ngolo

Sumber ide merupakan suatu langkah awal bagi seorang desainer untuk menciptakan suatu busana. Dimana sumber ide tersebut diperlukan untuk merangsang lahirnya suatu kreasi yang baru. Akan tetapi, perbedaan cara pandang setiap orang yang berbeda akan membuat karya yang dihasilkan berbeda pula walaupun dengan sumber ide yang sama.

“***Kololi Kie***” berasal dari bahasa asli Ternate yakni gabungan dari dua kata, yaitu ; kata “***Kololi***” yang berarti keliling atau mengitari dan kata “***kie***” yang berarti gunung, pulau, darat atau juga berarti daratan. Jadi, pengertian kata Kololi Kie secara umum bermakna; kegiatan mengitari atau mengelilingi pulau/gunung. Ada istilah lain yang mempunyai arti serupa yang juga populer di masyarakat Ternate terhadap kegiatan kololi kie ini, yaitu “***Ron Gunung***“. Untuk pelaksanaan upacara adat Kololie Kie melalui jalur laut di sebut dengan (***kololi kie toma ngolo***).



Gambar 2. Sumber Ide *Kololie Kie Thoma Ngolo*

(<https://ternate.wordpress.com>)

4. Pengembangan Sumber Ide

Pengelolaan bentuk sumber ide dapat dilakukan dalam bentuk teknik seperti : pengolahan bentuk dengan teknik stilisasi, distorsi, diformasi, 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 entuk 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.

Dari keterangan diatas dapat diambil kesimpulan bahwa dalam pengambilan sumber ide hendaknya tidak ditampilkan atau diaplikasikan pada keseluruhan busana tetapi hanya dibagian – 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. Busana pesta malam ini sumber ide yang diambil adalah motif alat musik Tifa. Alat Musik Tifa adalah salah satu alat musik yang berasal dari Indonesia bagian timur, khususnya daerah Maluku dan Papua. Alat musik Tifa ini merupakan sejenis alat musik bentuknya menyerupai gendang atau tabung yang cara memainkannya di pukul terbuat dari kayu terbuat dari kayu yang di lubangi tengahnya supaya tercipta suara yang nyaring dan indah. Alat musik ini umumnya sering digunakan untuk mengiringi ritual adat yaitu *Kololie Kie Thoma Ngolo* dari Maluku. Pengembangan sumber ide dengan penerapan motif alat musik Tifa dengan teori Stalisasi, yang 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.



Gambar 3. Alat Musik Tifa

(<https://ternate.wordpress.com>)

D. Desain Busana

Menurut Sri Widarwati (1993), 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 beberapa pendapat diatas, dapat diambil kesimpulan bahwa desain adalah suatu rancangan obyek atau gambaran yang dibuat berdasarkan susunan garis, bentuk, warna dan tekstur yang dapat dirasakan, dilihat, didengar dan diraba serta dapat ditunjukkan dalam kreativitas seseorang.

1. Unsur Dan Prinsip Desain

a. Unsur Desain

Menurut Sri Widarwati (1993) unsur-unsur busana adalah segala sesuatu yang dipergunakan untuk menyusun suatu rancangan. Chodiyah, Wisri A. Mamdy (1982) berpendapat bahwa unsur desain adalah segala sesuatu yang digunakan untuk membuat karya seni rupa yang mempunyai suau 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. Berikut merupakan unsur-unsur desain :

1) Garis

“Garis merupakan unsur yang paling tua yang digunakan manusia dalam mengungkapkan perasaan atau emosi seseorang” (Sri Widarwati, dkk, 2000). Sedangkan menurut Prapti Karomah & Sicilia Sawitri (1986) garis adalah himpunan atau kumpulan titik-titik yang ditarik dari titik satu ke titik lain, sesuai dengan arah dan tujuannya. Kemudian menurut Hartiati Sulistyio (2005), garis dapat menutupi kekurangan yang terdapat pada bentuk badan manusia dan berfungsi untuk : (a) membatasi bentuk, (b) menentukan model, (c) menentukan siluet, (d) menentukan arah.

Menurut Afif Ghurub Bestari (2011), garis merupakan unsure visual dua dimensi yang digunakan manusia dalam mengungkapkan perasaan atau emosi. Garis dapat dibedakan menjadi dua, yaitu :

a. Garis Lurus

Garis lurus memiliki sifat kaku serta memberi kesan kukuh dan keras. Garis lurus memberikan kesan keluhuran.

Sedangkan garis lurus datar memberikan kesan tenang.

b. Garis Lengkung

Garis lengkung mempunyai sifat luwes atau kadang – kadang bersifat riang gembira.

Berdasarkan pendapat para ahli, dapat disimpulkan bahwa garis adalah unsure visual dua dimensi yang digunakan manusia dalam

mengungkapkan perasaan atau emosi. Model yang dibuat seperti garis hias. Contoh garis empire, princess, garis yoke, dan garis pada torso.

2) Arah

Arah tidak dapat dipisahkan dengan garis, mereka saling berkaitan satu sama lain. Karena semua garis mempunyai arah yaitu vertical, horizontal, diagonal, lengkung (Arifah A. Riyanto 2003). Sedangkan menurut Afif Ghurub Bestari (2011) arah sering dimanfaatkan dalam merancang benda dengan tujuan tertentu.

Arah dibagi menjadi empat macam, yaitu :

- a) Arah mendatar (*horizontal*), memberi kesan tenang, tentram, dan pasif.
- b) Arah tegak lurus (*vertical*), memberi kesan agung, kokoh, stabil, dan berwibawa.
- c) Miring ke kiri, memberi kesan lincah, gembira, dan melukiskan gerakan perpindahan yang dinamis.
- d) Miring ke kanan, memberi kesan lincah, gembira, dan melukiskan gerakan perpindahan yang dinamis. (Widjiningsih, 1982:4).

Arah dapat memberi beberapa kesan, yaitu :

- a) Arah garis lurus (*vertical*) memberi kesan keluhuran dan melangsingkan.

- b) Arah garis lurus mendatar (*horizontal*) memberi kesan perasaan tenang,melebarkan dan memendekkan obyek.
- c) Arah garis miring memberi kesan lebih dinamis dan lincah.
- d) Arah garis miring *horizontal* memberi kesan menggemukkan.
- e) Arah garis miring *vertical* memberi kesan melangsingkan. (Sri Widarwati,1993).

Berdasarkan penjelasan diatas dapat disimpulkan bahwa, perwujudan dari suatu benda yang dapat dirasakan adanya arah tertentu dan dapat menimbulkan rasa ataupun kesan yang berbeda-beda.

3) Bentuk

“Bentuk adalah hasil hubungan dari beberapa garis yang menghasilkan area atau bidang dua dimensi” (Afif Ghurub Bestari, 2011:12). Menurut Widjiningsih (1982) Bentuk adalah suatu bidang yang terjadi apabila kita menarik suatu garis itu menghubungkan sendiri pemulaannya, dan apabilabidang itu tersusun dalam suatu ruang maka terjadilah dimensional. Menurut Sri Widarwati (1993) Unsur bentuk ada dua macam yaitu dua dimensi dan tiga dimensi. Bentuk dua dimensi adalah bidang datar yang dibatasi oleh garis, sedangkan bentuk tiga dimensi adalah ruang bervolume dibatasi oleh permukaan.

Bentuk adalah susunan dari garis yang membentuk suatu ruang atau bidang. Menurut sifatnya bentuk dibedakan menjadi dua, yaitu :

- a) Bentuk Geometris, misalnya : segitiga, kerucut, segiempat, trapezium, lingkaran dan lain-lain.
- b) Bentuk bebas, misalnya daun, bunga, pohon, titik air, dan lain – lain.

Menurut Arifah A. Riyanto (2003) bentuk dibedakan menjadi lima, yaitu : (a) Bentuk segi empat dan segi panjang, (b) Bentuk segi tiga dan kerucut, (c) Bentuk lingkaran dan setengah lingkaran, (d) Bentuk yang mempunyai isi dan ruang, (e) Bentuk sebagai hiasan.

Bentuk–bentuk dalam busana dapat berupa bentuk geometris yang biasa terdapat pada bentuk kerah, bentuk lengan, bentuk rok, bentuk saku, bentuk pelengkap busana dan motif. Sedangkan untuk bentuk abstrak pada busana biasanya dibuat akibat dari kerutan pada pembuatan busana. Bentuk abstrak biasanya digunakan dalam pembuatan busana pesta, busana fantasi, dan busana kostum.

4) Ukuran

Menurut Widjiningsih (1982) ukuran yang kontras pada suatu desain busana dapat menimbulkan perhatian dan menghidupkan suatu desain., tetapi dapat pula menghasilkan ketidaksamaan apabila ukurannya tidak sesuai. Menurut Sri Widarwati (1993) garis dan bentuk memiliki ukuran yang berbeda karena ukuran panjang dan besar kecilnya menjadi berbeda. Sedangkan menurut Afif Ghurub Bestari (2011) ukuran

merupakan salah satu unsur yang sangat mempengaruhi desain busana karena dapat memunculkan keseimbangan dan keserasian. Selain itu ukuran digunakan untuk menentukan panjang rok, menurut Chodijah dan Wisry A. Mamdi (1982), panjang rok terdapat 5 jenis. Sedangkan menurut Arifah A. Riyanto (2003) panjang rok terdapat 6 jenis.

Dari kedua pendapat di atas, panjang rok terdapat 6 jenis, yaitu :

1. Mikromini yaitu rok yang panjangnya sampai batas paha dan lebih pendek dari rok mini.
2. Mini yaitu rok yang panjangnya 10-15cm di atas lutut.
3. Kini (*knee*) yaitu rok yang panjangnya sampai lutut.
4. Midi yaitu rok yang panjangnya 10-15cm di bawah lutut.
5. Maksi yaitu rok yang panjangnya diatas pergelangan mata kaki.
6. Longdress yaitu gaun yang panjangnya sampai ke lantai.

Pengambilan ukuran ini, ukuran yang diambil harus tepat karena kesalahan kesalahan pada saat mengambil ukuran akan memepengaruhi suatu desain busana yang akan diciptakan. Besar kecilnya ukuran pada sebuah busana harus diperhatikan keseimbangannya karena ukuran yang berbeda pada suatu desain dapat menimbulkan perhatian dan menghidupkan suatu desain, tetapi dapat pula menimbulkan ketidakserasian apabila ukuranya tidak sesuai. Ukuran digunakan untuk menentukan panjang pendeknya suatu garis dan bentuk, seperti panjang lengan, panjang rok, besar kecilnya gaun, dan lain-lain.

Berdasarkan pendapat di atas dapat disimpulkan bahwa ukuran sangat berpengaruh pada keseimbangan suatu desain karena ukuran digunakan untuk menentukan panjang atau pendeknya garis untuk memperlihatkan keseimbangan suatu busana.

5) Nilai Gelap Terang (*value*)

Afif Ghurub Bestari (2011:14), mengungkapkan bahwa *value* adalah nilai gelap terang. Semua benda kasat mata yang hanya dapat dilihat karena adanya cahaya, baik cahaya alam, maupun buatan. Apabila suatu benda diamati, akan terlihat bahwa bagian-bagian permukaan benda tidak seluruhnya diterpa oleh cahaya. Ada bagian yang terang terkena cahaya, dan ada bagian yang gelap karena tidak terkena sinar cahaya. Ada yang terang dan ada yang gelap.

Menurut Sri Widarwati (1993) nilai gelap terang adalah suatu sifat warna yang menunjukkan apakah warna mengandung hitam dan putih. Sedangkan menurut Arifah A. Riyanto (2003) nilai gelap terang berhubungan dengan warna yaitu warna tergelap hingga warna yang paling terang. (Widjiningih, 1982:6) Nilai gelap terang ini menyangkut bermacam – macam tingkatan atau jumlah gelap terang yang terdapat pada suatu desain.

Berdasarkan uraian di atas, dapat disimpulkan bahwa nilai gelap terang adalah tingkatan gelap teranng warna yang terdapat dalam suatu desain busana akibat sinar cahaya, baik dari cahaya alami ataupun cahaya buatan.

Penggunaan unsur nilai gelap terang yang harmonis tergantung pada penempatan bidang yang baik dan antara hubungan yang baik di antara bentuk – bentuk. Nilai gelap terang sangat berpengaruh terhadap penciptaan suatu desain busana dan hasil akhir suatu desain busana pada saat diwujudkan menjadi busana jadi. Jadi penerapan pada busana jika orang tersebut mempunyai badan kurus ingin memberi efek gemuk saat memakai busana pilihlah busana yang berwarna cerah atau terang, seperti merah dan kuning, atau warna yang tidak mempunyai unsure warna hitam yang dominan.

6) Warna

Menurut Sri Widarwati (1992), warna memiliki daya tarik tersendiri, meskipun memiliki garis desain yang baik tetapi pemilihan warna yang tidak tepat, maka akan tampak tidak serasi. Warna adalah hal yang pertama kali ditangkap oleh mata dan merupakan sumber kehidupan keduniawian yang memberikan rasa keindahan. Kehadiran unsure warna menjadikan benda dapat dilihat, dan melalui unsure warna orang dapat menangkat suasana perasaan atau watak benda yang dirancangnya.

Menurut Afif Ghurub Bestari (2011), warna merupakan unsure yang sangat menonjol, dengan adanya warna suatu benda dapat dilihat keindahannya. Warna juga dapat mengungkapkan suasana perasaan desainer atau karakter gambar busana. Sedangkan menurut (Atisah

Sipahelut dan Petrussumadi, 1991), warna adalah unsure rupa yang paling mudah ditangkap mata.

Dari beberapa uraian di atas, maka dapat disimpulkan bahwa dalam proses pembuatan desain busana warna merupakan unsur yang paling penting untuk diperhatikan, karena pemilihan warna sangat berpengaruh pada keindahan dan keharmonisan desain busana akibat adanya pemantulan cahaya.

Afif Ghurub Bestari, (2011:14) diambil dari teori warna, pengelompokan warna di bagi menjadi lima bagian, yaitu :

a) Warna Primer

Warna primer disebut juga warna dasar atau warna pokok, karena warna ini tidak diperoleh dari pencampuran warna lain. Warna ini terdiri dari warna merah, kuning, biru, yang belum mengalami pencampuran warna.

b) Warna Sekunder

Warna sekunder merupakan warna dari hasil pencampuran dari dua warna primer dengan takaran yang sama. Misalnya biru dengan kuning menjadi hijau, merah dengan kuning menjadi jingga, dan merah dengan biru menjadi ungu.

c) Warna Penghubung (*Tersier*)

Warna penghubung merupakan dua warna sekunder yang di campur dengan jumlah yang sama.

d) Warna Intermediet

Warna intermediet diperoleh dengan dua cara yaitu dengan mencampurkan warna primer dengan warna sekunder yang berdekatan dalam lingkaran warna, atau dengan cara mencampurkan dua warna primer dengan perbandingan 1:2.

Ada lima warna intermediet, yaitu :

- 1) Kuning hijau adalah pencampuran warna kuning ditambah dengan warna hijau atau dua bagian kuning ditambah dengan satu bagian biru.
- 2) Biru hijau adalah hasil pencampuran warna biru ditambah dengan warna hijau atau dua bagian biru ditambah dengan satu bagian warna kuning.
- 3) Biru ungu adalah hasil pencampuran warna biru dan ungu atau dua bagian warna biru ditambah dengan satu bagian warna merah.
- 4) Merah ungu adalah hasil pencampuran warna merah dan ungu atau dua bagian merah dan satu bagian ungu.
- 5) Merah orange adalah hasil pencampuran merah dengan warna kuning.

e) Warna Kwarter

Warna yang dihasilkan oleh pencampuran dua warna tersier. Warna kwarter ada tiga, yaitu kwarter hijau, kwarter orange, dan kwarter ungu.

Berdasarkan beberapa pendapat di atas dapat disimpulkan bahwa, warna adalah unsure desain yang mempunyai peranan penting, karena dapat membuat sesuatu terkesan lebih indah dan menarik, baik dalam bidang seni, desain, pakaian, hiasan, maupun tata ruang.

7) Tekstur

“Tekstur adalah permukaan suatu benda atau kesan yang timbul dari apa yang terlihat pada permukaan benda” (Afif Ghurub Bestari, 2011:13).

“Tekstur adalah sifat permukaan dari suatu benda yang dapat dilihat dan dirasakan, sifat – sifat permukaan tersebut antara lain kaku, lembut, kasar, halus, tebal, tipis, tembus terang/transparan” (Sri Widarwati,1993:14).

Tekstur adalah sifat permukaan dari suatu garis, bidang maupun bentuk (Widjiningsih, 1982). Menurut Arifah A. Riyanto (2003) tekstur terdiri dari :

- a) Tekstur kaku, tekstur yang kaku dapat menyembunyikan atau menutupi bentuk badan seseorang tetapi akan menampilkan seseorang yang terlihat gemuk.
- b) Tekstur kasar dan halus, kain bertekstur kasar memberi tekanan kepada si pemakai dan memberi kesan lebih gemuk. Sedangkan bahan yang halus tidak akan mempengaruhi kesan ukuran badan, asalkan tidak mengkilap.

- c) Tekstur lemas, kain dengan tekstur yang lembut dan lemas akan memberi efek yang luwes, sesuai untuk model – model busana dengan kerut dan draperri.
- d) Tekstur mengkilap dan kusam, kain yang mempunyai tekstur mengkilap membuat si pemakai terlihat lebih gemuk. Sedangkan tekstur yang kusam dapat memberikan kesan lebih kecil.
- e) Tekstur tembus pandang, kain yang tembus pandang kurang bisa menutupi banyak bagian badan yang dirasa kurang sempurna, misalnya terlalu gemuk atau terlalu kurus.

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 transparan akan memberi kesan menggemukkan, sehingga bahan yang berkilau atau transparan sebaiknya disarankan untuk seseorang yang mempunyai tubuh kurus.

b. Prinsip Desain

Prinsip-prinsip desain adalah suatu cara untuk menyusun unsur-unsur sehingga tercapai perpaduan yang memberi efek tertentu (Sri Widarwati, 2000). Prinsip desain adalah suatu cara penggunaan dan pengombinasian unsur-unsur desain menurut prosedur-prosedur tertentu (Widjiningih, 1982:10-13). Ada 6 prinsip desain yaitu harmoni, proporsi, *balance*, irama, *center of interest*, dan *unity*.

1) Harmoni (keselarasan)

Menurut Widjiningih (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. Menurut uraian di atas keselarasan adalah kesatuan unsur sebuah desain yang melalui susunan obyek yang diterapkan dalam garis, bentuk, warna dan tekstur. Keselarasan adalah kesatuan diantara macam-macam unsur walaupun berbeda tetapi membuat tiap-tiap bagian itu tetap kelihatan bersatu (Sri Widarwati, 1993).

Adapun aspek-aspek dalam prinsip harmoni atau keselarasan adalah sebagai berikut:

- a) Keselarasan dalam garis dan bentuk Keselarasan dalam garis dan bentuk misalnya beke 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 penggunaan warna hendaknya tidak terlalu banyak agar tidak terkesan ramai. Pedoman yang baik dalam pemberian warna dalam busana yakni tidak lebih dari 3 warna.

2) Proporsi

Proporsi adalah hubungan satu dengan yang lain dalam satu susunan (Widjiningasih, 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). Menurut beberapa pendapat di atas dapat ditarik kesimpulan bahwa proporsi adalah hubungan antara satu dengan yang lain 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 bagianbagian dalam suatu desain sehingga menghasilkan susunan yang menarik. Keseimbangan ada 2 yaitu keseimbangan simetris (formal) dan keseimbangan asimetris (informal) (Ernawati, 2008). Menurut Widjiningasih (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 kanan 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 (Widjiningasih, 1982).

Menurut Sri Widarwati (1993) ada dua cara untuk memperoleh keseimbangan :

a) Keseimbangan Simetris

Jika unsure bagian kiri dan kanan suatu desain sama jaraknya dari pusat.

b) Keseimbangan Asimetris

Jika unsur – unsur bagian kiri dan kanan jaraknya dari pusat tidak sama, melainkan diimbangi oleh salah satu unsure yang lain.

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

4) Irama

Irama adalah suatu pergerakan pandangan yang dapat mengalihkan pandangan mata dari suatu bagian ke bagian yang lain (Sri Widarwati,1993). Menurut Arifah A. Riyanto (2003) irama yang merupakan suatu pergerakan yang teratur dari satu bagian kebagian yang lainnya. Sedangkan menurut Widjiningasih (1982) dalam seni irama dapat diartikan sebagai suatu bentuk pergerakan dalam disain tersebut berirama.

Ada beberapa cara yang dapat dilakukan untuk menghasilkan suatu irama dalam desain busana, yaitu :

a) Pengulangan

Suatu cara untuk menghasilkan irama adalah pengulangan garis. Irama yang dihasilkan dengan pengulangan garis antara lain pengulangan garis lipit, renda – renda, dan kancing yang membentuk jalur. Selain pengulangan garis dapat juga dengan pengulangan warna dan bentuk.

b) Radiasi

Garis pada pakaian yang terpisah dari pusat perhatian, menghasilkan irama yang disebut radiasi. Garis – garis radiasi pada busana terdapat pada kerut – kerut yang memancar dari garis lengkung.

c) Perubahan atau peralihan ukuran

Pengulangan dari ukuran besar ke ukuran kecil atau sebaliknya akan menghasilkan irama yang disebut peralihan ukuran atau *gradation*.

d) Pertentangan

Pertemuan antara garis tegak lurus dan garis mendatar pada lipit–lipit atau garis hias adalah contoh pertentangan atau kontras. Kain dengan motif kotak–kotak atau kain dengan lipit–lipit juga merupakan contoh pertentangan.

Berdasarkan beberapa pendapat di atas bisa ditarik kesimpulan irama adalah suatu pergerakan yang teratur yang dapat mengalihkan pandangan mata dari satu bagian kebagian yang lainnya.

5) Pusat Perhatian / *Center of Interest*

Pusat perhatian adalah suatu bagian dalam desain busana yang lebih menarik dari bagian – bagian lainnya (Arifah A. Riyanto, 2003:66). “Disain busana harus mempunyai suatu bagian yang disebut lebih menarik dari bagian-bagian lainnya, dan ini disebut

dengan pusat perhatian. Menciptakan pusat perhatian/aksen pada suatu susunan, ada dua cara yang perlu diketahui, yaitu penggunaan warna, garik, bentuk, dan ukuran yang kontras, serta pemberian hiasan. Pusat perhatian pada busana terdapat pada bagian kerah, ikat pinggang, lipit pantas, dan lain – lain. Pusat perhatian hendaknya ditempatkan pada suatu bagian yang baik dari si pemakai” (Sri Widarwati, 1993:21). Menurut Widjningsih (1982) untuk menciptakan melalui penggunaan warna, garis, bentuk dan ukuran yang kontras serta 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.

2. Teknik Penyajian Gambar

Menurut Sri Widarwati (1996) dalam gambar atau membuat sketsa untuk menciptakan disain pakaian ada beberapa teknik penyajian. Adapun teknik penyajian gambar terdiri dari *design sketching* (sketsa desain), *Production Sketching* (Sketsa Produksi), *Production Sketching* (Sketsa Produksi).

1) *Design Sketching*

“*Design Sketching* adalah menggambar sketsa dan menuangkan ide-ide dan menerapkan pada kertas secepat mungkin” (Sri Widarwati, 1996:72). Beberapa hal yang harus diperhatikan dalam menggambar sketsa adalah :

- a) Gambar sket harus jelas, tidak menggunakan detail-detail yang tidak berguna.
- b) Dapat dibuat langsung diatas kertas atau menggunakan kertas contoh proporsi tubuh.
- c) Sikap lebih variasi, memperlihatkan segi-segi yang menarik dari desain.
- d) Menggambar semua detail dalam kertas yang sama, mungkin ada perubahan siluet atau variasi pada detaildetail.
- e) Tidak menghapus apabila timbul ide baru. Jadi, dalam sheet ini ada beberapa model dan detail-detail yang bervariasi.
- f) Memilih desain yang disukai
- g) Diatas kertas sheet, kita menggambar semua detail bagian busana, seperti krah, lengan, saku, hiasan dan lain-lain.

2) *Production sketching*

Production Sketching, maksud dari production sketching adalah suatu sketsa yang akan digunakan untuk tujuan produksi suatu busana.

Hal-hal yang harus diperhatikan dalam production sketching menurut Sri Widarwati (1996) adalah :

- a) Semua detail harus digambarkan dengan jelas dan disertai dengan keterangan.
- b) Sikap atau pose kedepan dan kebelakang dengan proporsi yang sebenarnya.
- c) Hati-hati dalam penempatan kupnat, saku, kancing, jahitan dan sebagainya. Hal ini disebabkan karena berhubungan dengan busana yang akan diproduksi.
- d) Desain bagian belakang harus ada.
- e) Apabila ada disain yang rumit harus digambar sendiri.
- f) Harus disertai dengan keterangan tentang desain yang tidak dapat dijelaskan dengan gambar atau perlu suatu production sheet. 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* (Penyajian Gambar)

Presentation Drawing (Penyajian Gambar) adalah suatu sajian gambar atau koleksi yang ditujukan pada pelanggan (buyer). Oleh karena itu menurut Sri Widarwati (2000), perlu diperhatikan beberapa hal sebagai berikut :

- a) Membuat sketsa disain secara teliti pada kertas.

- b) Membuat sheet bagian belakang (backview), digambarkan di atas proporsi tubuh atau digambar sebagian.
- c) Memberi keterangan pada detail busana.
- d) Menempelkan contoh bahan pada sheet, jangan terlalu besar cukup 2 ½ cm x 2 ½ cm.

4) *Fashion Illustration* (Ilustrasi Desain Busana)

Fashion Illustration (Ilustrasi Desain Busana) 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* (Gambar Tiga Dimensi)

Three Dimention Drawing (Gambar Tiga Dimensi) 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.

Three Dimention Drawing merupakan sajian gambar yang menampilkan ciptaan desain busana dengan menggunakan bahan yang sebenarnya dan dibuat dalam tiga dimensi. Biasanya digunakan untuk mempromosikan bahan baru dari suatu industri tekstil. Bagian dari gambar yang tidak diselesaikan dan bahan tetap harus diselesaikan dengan menggunakan cat air atau bahan penyelesaian yang lain. Sedangkan bagian pakaian diselesaikan dengan menggunakan kain yang sesungguhnya dengan cara diselipkan pada bagian sisi-sisinya. Pada bagian yang menonjol diberi kertas lain untuk menutupi kampuh dan sisi bahan. Adapun langkah-langkah dalam menggambar tiga dimensi adalah sebagai berikut :

- a) Menggambar desain busana diatas proporsi tubuh yang lengkap.
- b) Menyelesaikan gambar (member warna).

- c) Memotong pada bagian-bagian tertentu, misal 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 jahitan yang sesungguhnya.
- d) Menggunting bahan sesuai model ditambah beberapa cm untuk penyelesaian jahitan.
- e) Menjahit dan menyelesaikan kerung leher, lubang lengan dan bagian bawah rok serta melengkapi 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 terkesan timbul dan tampak lebih menarik. Penambahan kapas menyesuaikan bentuk tubuh dan model.
- j) Memberi lapisan kertas yang kuat untuk menutupi dan merapikan sajian gambar pada bagian buruk.

3. Prinsip Penyusunan *Moodboard*

Moodboard adalah media panduan desain. Media yang dipakai bisa berupa karton dan papan kayu tipis yang nantinya akan ditemplei 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. Deskripsi Busana Pesta

a. Pengertian Busana Pesta

Busana pesta adalah busana yang dikenakan pada saat pesta, dimana tersebut dibagi menurut waktunya, yaitu pesta pagi, pesta siang, dan pesta malam, (Prapti Karomah dan Sicilia Sawitri, 1998:10). Sedangkan Enny Zuhni Khayati (1998:3) mengungkapkan bahwa “Busana pesta adalah busana yang dikenakan pada kesempatan pesta, baik pagi hari, siang hari, dan malam hari”. Sedangkan Chodiyah dan Wisri A. Mamdy (1982) Busana pesta adalah busana yang dikenakan pada kesempatan pesta,

biasanya menggunakan bahan yang berkualitas tinggi dengan hiasan dan perlengkapan yang bagus dan lengkap sehingga kelihatan istimewa.

b. Penggolongan Busana Pesta

1) Waktu Pemakaian

a) Busana Pesta Pagi

Busana pesta pagi adalah busana yang dikenakan pada kesempatan pesta pagi hari. Untuk busana pagi hari, dipilih warna yang lembut yaitu, biru, hijau, ungu, warna – warna muda dan cerah serta bahan yang digunakan bisa dari bahan sutera, batik, dan lain-lain.

Menurut Prapti Karomah (1990) motif bahan untuk busana pesta pagi hari adalah motif bunga, polos, atau geometris. Dan model yang dipakai adalah bentuk leher berkrah atau tanpa krah, lengan pendek, lengan $\frac{3}{4}$ atau lengan panjang, rok suai, rok lingkaran atau rok $\frac{1}{2}$ lingkaran, rok kerut, dan rok lipit. Sedangkan untuk pelengkap yang digunakan lebih sederhana dari pesta malam yaitu perhiasan emas tetapi tidak berlebihan, sepatu tinggi dan tas berkilau.

b) Busana Pesta Sore

Busana pesta sore adalah busana yang dikenakan pada kesempatan pesta baik yang bersifat resmi atau tidak resmi pada waktu sore hari, (Enny Zuhny Khayati, 1998:3). Bahan untuk busana pesta sore lebih baik dari busana pesta pagi atau siang,

model busananya lebih bervariasi, warna bahan lebih mencolok atau lebih gelap dan cenderung hampur sama dengan busana pesta malam hari. Perhiasan yang dipakai sebaiknya tidak berkilau.

c) Busana Pesta Malam

Busana pesta malam adalah busana pesta yang dikenakan pada kesempatan pesta malam hari dari waktu mulai matahari terbenam sampai waktu berangkat tidur baik bersifat resmi atau tidak resmi, (Enny Zuhni Khayati, 1998). Model dan perhiasan busana pesta malam lebih mewah dari pada busana pesta pagi atau busana pesta sore. Menurut Prapti Karomah (1990) busana pesta malam biasanya memilih bahan yang berkualitas lebih halus, lembut jika dibandingkan dengan busana pesta pagi maupun busana pesta sore hari, bahan yang digunakan seperti *chiffon*, Organza, taffeta, satin, beledu, dan bahan yang berkilau, dipilih warna yang agak tua seperti, hitam, biru tua, coklat tua, merah, dan sebagainya. Pelengkap busana untuk busana pesta malam sesuai dengan model, bahan, warna, dan tidak berlebihan, menggunakan sepatu bertumit tinggi dari kulit halus atau dari kain, dan perhiasan yang digunakan lebih mewah dari busana pesta pagi maupun busana pesta sore hari.

Siluet busana pesta berbeda dengan busana sehari – hari. Busana pesta umumnya lebih rumit dan lebih mewah, baik desain busananya maupun pada hiasanya. Menurut Sri Widarwati (1993) Busana pesta malam biasanya panjang sampai lantai (*longdress*),

tanpa lengan dan sering kali terbuka pada bagian atas seperti *décolleté*, *strapless*, atau *bustie*, *backless*, dan lain-lain.

2) Sifat

Menurut Enny Zuhni Khayati (1998) Berdasarkan sifatnya busana pesta malam dibagi menjadi dua bagian, yaitu :

a. Busana Pesta Malam Resmi

Busana pesta malam resmi adalah busana yang digunakan pada saat resmi, busana masih sederhana, biasanya berlengan, tertutup sehingga kelihatan rapi dan sopan tapi tetap terlihat mewah.

Berdasarkan pendapat tersebut dapat disimpulkan bahwa busana pesta malam resmi adalah busana pesta yang dikenakan pada saat acara resmi dengan busana yang rapi dan sopan tetapi tetap terlihat mewah.

b. Busana Pesta Malam Gala

Busana pesta malam gala adalah busana pesta yang dipakai pada malam hari untuk kesempatan pesta, dengan ciri-ciri mode terbuka. *Glamour*, dan mewah, misalnya : *Backless* (punggung terbuka), *busty look* (dada terbuka), *décolleté look* (leher terbuka), dan lain-lain.

3) Usia

Menurut Ariffah A. Riyanto (2003) karakteristik pemakai berdasarkan usia sebagai berikut :

- a) Busana bayi
- b) Busana usia kanak – kanak (balita)
- c) Busana usia anak – anak
- d) Busana usia remaja
- e) Busana usia dewasa
- f) Busana usia masa tua

c. Karakteristik Busana Pesta

1) Model / Siluet

“Siluet busana pesta adalah garis lurus atau bayangan suatu busana” (Sicilia Sawitri, 1982:37). “Siluet adalah bayangan luar dari busana atau pakaian yang dapat dikelompokkan menjadi garis bayangan luar atau siluet A, I, H, Y, S, O, X, V” (Arifah A. Riyanto, 2003). Berbagai huruf Berdasarkan bentuk huruf siluet dibedakan menjadi :

- a) Siluet A, menunjukkan garis sempit di atas dan mengembang dibawah.
- b) Siluet H, menunjukkan garis sisi lurus dari atas ke bawah.
- c) Siluet I, menunjukkan besar di bagian atas dan bawah, bagian tengah lurus.

- d) Siluet Y, menunjukkan besar dibagian atas dan mengecil dibagian bawah.
- e) Siluet X, menunjukkan besar dibagian atas, pas pinggang dan besar dibagian bawah.
- f) Siluet O, menyerupai bentuk bola atau bulat.
- g) Siluet L, menunjukan ekor pada bagian belakang.
- h) Siluet S, garis luarnya berbentuk melengkung kebawah. Siluet S ini justru memperlihatkan bentuk pinggang yang berarti badan atas pas sampai pinggang, sedangkan bagian roknya dibuat mengembang, yang dapat terjadi karena kerut atau bantuan penggunaan *petticoat* sebagai rok dalam.

Berdasarkan bentuk yang ada di alam siluet dibedakan menjadi 4 yaitu:

- a) Siluet hourglass yaitu mengecil dibagian pinggang. Siluet ini masih dibedakan lagi menjadi 3 yaitu :
 - 1) Siluet natural yaitu siluet yang menyerupai kutang atau strapless. Bagian bahu mengecil, bagian dada besar (membentuk buah dada) bagian pinggang mengecil dan bagian rok melebar.
 - 2) Pegged skirt yaitu siluet dengan bentuk lebar di bahu, mengecil di pinggang, membesar di pinggul dan pada bagian bawah rok mengecil.
 - 3) Siluet flare yaitu siluet dengan bentuk bahu lebar membentuk dada, mengecil di pinggang dan di bagian rok melebar. Pada umumnya

siluet ini memakai lengan gembung dan rok pias, rok kerut, dan rok lipit yang lebar.

4) Siluet melebarkan badan, siluet ini memberikan kesan melebarkan si pemakai karena menggunakan garis horizontal, lengan kimono, lengan setali, lengan raglan atau lengan dolman.

b) Siluet geometrik yaitu siluet yang bentuknya berupa garis lurus dari atas ke bawah tidak membentuk tubuh. Siluet geometrik dibedakan menjadi 4 yaitu siluet persegi panjang (rectangle), siluet trapesium (trapeze), siluet taji (wedge), dan siluet tunik (T shape).

c) Siluet bustle yang mempunyai ciri khas adanya bentuk menonjol di bagian belakang. Memiliki bentuk asli mengecil dibagian pinggang kemudian diberi tambahan berupa draperi atau kerutan yang dilekatkan atau terlepas.

d) Siluet pant (celana) Menurut Sri Widarwati (1993) busana pesta seringkali terbuka bagian atas, seperti model decollete, strapless/bustle, backless, dan lain-lain. Penerapan siluet pada desain busana menggunakan siluet A yang pada bagian atas sedikit terbuka dengan menggunakan keep untuk menutup bagian dada agar tidak terlihat begitu vulgar.

2. Bahan Busana

Busana pesta malam biasanya menggunakan bahan yang bagus, dengan hiasan yang menarik sehingga terlihat istimewa (Chodiyah dan Wisri A. Mamdy 1982:166). Bahan yang digunakan dalam busana pesta yaitu bagus, namun tidak berarti harus bahan yang mahal, melainkan bahan yang memberi kesan mewah dan biasanya berkilau dan tembus terang.

Menurut Arifah A. Riyanto (2003) bahan yang digunakan untuk busana pesta yaitu : *crepe, sifon, organsa, taffeta, beledu, lame, sytera, voile, jersey, satin, corduroy, woll*.

Menurut Prapti Karomah (1990) bahan busana pesta malam biasanya memilih bahan yang berkualitas lebih halus atau lembut daripada busana pesta pagi maupun busana pesta sore. Bahan yang digunakan untuk busana pesta malam antara lain : *ciffon, organsa, taffeta, satin, beledu*, dan bahan–bahan yang berkilau dipilih warna–warna yang agak tua seperti hitam, biru tua, coklat tua, merah, dan sebagainya.

Busana pesta malam dengan sumber ide *Kololie Kie Thoma Ngolo* ini menggunakan bahan utama pada blus dengan bahan *Cavalli*, bahan *printing satin bridal* dengan motif Tifa, dan furing *Ero*. Bagian celana busana pesta malam ini menggunakan bahan utama *Belledu* dan bahan furing satin velvet.

Bahan *printing* satin bridal dengan motif Tifa ini menggunakan teknik digital print. Teknik digital printing pada bahan tekstil merupakan teknik mencetak motif atau gambar pada bahan kain secara cepat dalam kurun waktu yang relatif singkat. Awalnya memang terkesan mustahil, namun dengan adanya mesin digital printing tekstil saat ini masalah tersebut dapat terselesaikan dengan mudah. Mesin digital printing yang banyak digunakan untuk mencetak bahan kain dalam industri tekstil sendiri pada dasarnya tersedia dalam berbagai macam tipe.

Perkembangan teknologi yang begitu pesat tidak dapat dipungkiri mampu memberikan dampak yang cukup positif terhadap kemajuan industri tekstil. Salah satunya ditandai dengan kehadiran teknik digital printing tekstil yang dapat diterapkan untuk mencetak motif pada jenis kain tertentu seperti polyester, katun, rayon bahkan kain sutera. Jika sebelumnya proses pencetakan kain dalam industri tekstil biasa dilakukan dengan cara screen printing atau roll printing, maka saat ini teknik pencetakan motif atau gambar pada kain sudah bisa dilakukan dengan mudah menggunakan mesin digital printing.

Banyak aplikasi yang bisa dibuat dengan mesin digital printing tersebut, salah satu contohnya berupa spanduk atau umbul-umbul. Bahkan beberapa tahun belakangan ini semakin banyak fashion designer yang mulai berinovasi untuk mencetak motif kain berdasarkan desain tertentu sebagai bahan pembuatan produk pakaian yang eksklusif. Proses printing kain yang dikerjakan menggunakan mesin digital printing jelas lebih cepat dibanding

dengan cara screen printing atau roll printing. hanya perlu memiliki desain dalam bentuk file komputer, lalu dari desain tersebut akan dicetak dengan menggunakan printer khusus untuk bahan kain.

Teknologi digital printing tekstil yang diterapkan untuk mencetak motif kain sendiri pada dasarnya dapat dilakukan dengan dua macam cara, yaitu dengan cara langsung atau dengan printing transfer paper. Dimana proses printing transfer paper ini biasanya dilakukan untuk mencetak kain pada media yang tidak memungkinkan untuk diprint secara langsung. Namun sebelum memutuskan untuk mencetak kain dalam jumlah banyak, ada baiknya jika anda mencoba terlebih dahulu untuk mencetak satu desain ukuran A4/A3 dengan berbagai perpaduan warna. Dengan begitu anda bisa memiliki banyak contoh atau sampel motif dalam satu meter bahan kain. Setelah menemukan paduan warna yang pas akan lebih baik jika anda tidak berganti-ganti tempat percetakan kain, sehingga hasil cetakan kain yang dihasilkan akan tetap konsisten dari masa ke masa.

Penerapan teknologi digital printing dalam industri tekstil telah mengalami banyak perkembangan yang cukup signifikan. Hadirnya mesin digital printing tentu proses pembuatan motif pada kain akan semakin mudah dan cepat. Sebab file design yang telah tersimpan dalam memori komputer bisa langsung dicetak menggunakan printer, tidak seperti proses cetak tekstil konvensional.

Meskipun waktu yang dibutuhkan untuk produksi cetak kain relatif lebih pendek, tetapi kualitas gambar dan motif kain yang dihasilkan tetap terjaga dengan baik. Dimana teknologi digital printing tekstil sendiri secara keseluruhan memiliki sejumlah kelebihan yang tidak dimiliki sistem screen printing atau roll printing.

a. Short Run

Untuk membuat motif kain dengan mesin digital printing waktu yang dibutuhkan terbilang sangat singkat, bahkan dapat diselesaikan dalam hitungan jam. Cukup membuat desain dengan komputer kemudian langsung mencetaknya pada bahan kain. Sedangkan untuk screen printing, proses pengerjaannya terbilang sangat panjang bahkan bisa memakan waktu hingga berhari-hari.

b. Low Cost

Dengan teknologi digital anda bisa membuat contoh product dengan biaya minim sebelum meminta persetujuan kepada pemberi order. Lain halnya jika anda membuat sample dengan teknologi screen printing konvensional, hampir dapat dipastikan jika biaya yang anda keluarkan untuk membuat film positif, screen, exposure time, dan mencampur tinta warna pasti lebih banyak.

c. High Quality

Karena dibuat dengan menggunakan mesin digital tentunya tampilan produk yang dihasilkan juga terlihat jauh lebih bagus. Disamping itu kemampuan cetak warnanya juga semakin beragam.

Dengan adanya teknologi digital bisa memesan berbagai macam produk pelengkap kebutuhan fashion dalam jumlah terbatas. Jauh berbeda dengan printing digital, sejumlah penyedia jasa screen printing konvensional biasanya akan menetapkan minimal order untuk mencetak gambar atau motif tertentu pada bahan kain.

3. Pola Busana

Menurut Widjiningsih (1994) pola busana terdiri dari beberapa bagian, yaitu pola badan (blus), lengan, kerah, rok, kulot, dan celana yang nantinya masih bisa diubah sesuai model yang dikehendaki. Sedangkan menurut Porrie Muliawan (1994), pola adalah potongan kain atau potongan kertas yang dipakai sebagai contoh untuk membuat baju ketika bahan digunting. Sebelum membuat pola, terlebih dahulu dilakukan pengambilan ukuran terhadap tubuh model. Dalam proses membuat pola, harus memulai beberapa tahapan, yaitu :

a. Pengambilan Ukuran

Sebelum membuat pola langkah yang harus dilakukan adalah pengambilan ukuran. Didalam mengambil ukuran harus cermat dan teliti supaya hasil akhir dari pembuatan pola busananya baik dan enak dipakai. Dalam mengambil ukuran hendaknya diperhatikan orang yang

akan diukur, barang-barang yang dapat menyebabkan ukuran kurang tepat supaya dilepas, blus yang dimasukkan harus dikeluarkan supaya tebal dan mengembungnya blus tidak menambah besarnya pinggang. Sebelum mengambil ukuran, garis pinggang, badan dan panggul diikat dahulu dengan pita ban yang rata pada sekeliling tubuh supaya ukuran yang diperoleh tepat (Widjiningih, 1994). Adapun ukuran yang diperlukan dalam membuat Busana pesta, yaitu :

1) Cara mengambil ukuran badan atas

a) Lingkar badan

Diukur sekeliling badan atas yang terbesar, melalui puncak dada, ketiak. Letak centimeter pada badan belakang harus datar dari ketiak sampai ketiak. Diukur pas dahulu kemudian ditambah 4 cm atau diselakan 4 jari.

b) Lingkar leher

Diukur sekeliling batas leher dengan meletakkan jari telunjuk dilekuk leher.

c) Panjang muka

Diukur dari lekuk leher ditengah muka lurus kebawah sampai batas pita ban dipinggang.

d) Lebar muka

Diukur pada 5 cm dibawah lekuk leher atau pertengahan jarak bahu terendah dan ketiak dari batas lengan kanan sampai batas lengan kiri.

e) Lebar bahu

Diukur pada batas leher dibelakang daun telinga ke puncak lengan atau bahu terendah.

f) Tinggi dada

Diukur dari bawah peterban dipinggang tegak lurus keatas sampai dipuncak buah dada.

g) Panjang punggung

Diukur dari tulang leher yang menonjol ditengah belakang lurus kebawah sampai dibawah batas peterban dipinggang.

h) Lebar punggung

Diukur 8-9 cm dibawah tulang leher yang menonjolatau pertengahan jarak bahu terendah dan ketiak dari batas lengan kanan sampai batas lengan kiri.

i) Lingkar pinggang

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

j) Panjang sisi

Diukur dari pinggang bagian sisi sampai ketiak.

k) Panjang blus

Diukur dari pangkal leher belakang sampai batas yang dikehendaki. Atau diukur dari pinggang sampai batas yang dikehendaki.

l) Lingkar kerung lengan

Diukur sekeliling lubang lengan, pas dahulu kemudian ditambah 2 cm jika tanpa lengan, dan ditambah 4 cm untuk lubang lengan yang akan dipasangkan lengan.

m) Panjang lengan

Diukur dari bahu terendah sampai panjang lengan yang dikehendaki. Untuk lengan panjang, saat mengukur lengan harus dibengkokkan agar menambah kelonggaran.

2) Cara mengambil ukuran badan bawah

a) Lingkar pinggang

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

b) Lingkar panggul

Diukur sekeliling badan bawah terbesar, diukur pas kemudian ditambah 4 cm. Bila perut yang diukur besar atau hamil maka yang diukur bagian yang lurus dengan perut.

c) Tinggi panggul

Diukur dari paterban dipinggang sampai batas lingkaran panggul.

d) Panjang rok / celana

Diukur dari pinggang sampai sepanjang yang dikehendaki.

e) Tinggi duduk

Diukur dari pinggang sampai alas duduk (kursi) ditambah 3 cm.

b. Metode / Sistem Pembuatan Pola Busana

Dalam pembuatan busana diperlukan pola. Menurut Widjiningih (1994:3) ada dua cara dalam pembuatan pola busana yaitu secara draping dan secara konstruksi.

1) *Draping*

“*Draping* adalah cara membuat pola ataupun busana dengan meletakkan kertas tela sedemikian rupa diatas badan seseorang yang akan dibuatkan busananya mulai dari tengah muka menuju kesisi dengan bantuan jarum pentul” (Widjiningih, 1994:3). Untuk mendapatkan bentuk yang sesuai dengan bentuk tubuh diperlukan lipit pantas (kupas). Lipit pantas ini terjadi karena adanya perbedaan ukuran antara lingkaran yang besar dan kecil, misalnya lipit bentuk dibawah buah dada, sisi

ataupun bahu, juga pada bagian belakang badan yaitu pada pinggang, panggul dan bahu. *Draping* ini hanya dapat dikerjakan untuk orang lain, dan banyak dilakukan sebelum pola konstruksi berkembang. Jiplakan bentuk badan pada draping dapat menjadi pola dasar busana ataupun pola busana.

2) Pola Konstruksi Pola

Konstruksi yaitu pola yang dibuat berdasarkan ukuran-ukuran yang diambil dari bagian-bagian badan yang diperhitungkan secara matematis dan digambar pada kertas sehingga tergambar bentuk badan muka dan belakang, rok, lengan, kerah dan lain-lain (Widjiningasih, 1994:3). Untuk mendapatkan pola konstruksi yang baik, harus diperhatikan hal-hal sebagai berikut :

- a) Pada saat pengambilan ukuran harus dilakukan secara cermat dan tepat. Hal ini dapat dilakukan dengan bantuan pita yang diikatkan pada bagian pinggang, badan dan kerung lengan sehingga terdapat batas yang tepat.
- b) Pada saat menggambar bentuk tertentu seperti garis leher, garis kerung lengan dan yang lain harus luwes. Hal ini dapat dilakukan dengan menggunakan pertolongan garis lengkung.

- c) Perhitungan pecahan dari ukuran yang ada harus cermat dan tepat. Pola konstruksi dapat dibuat sesuai bentuk badan dengan berbagai model busana.

Dalam pembuatan pola konstruksi badan wanita yang baik selalu memiliki lipit kup untuk ruang bentuk buah dada. Pola konstruksi bukanlah pembuatan pola yang paling sempurna, akan tetapi pola konstruksi memiliki kebaikan dan kekurangannya. Kebaikan pola konstruksi antara lain :

- a) Bentuk pola sesuai dengan bentuk badan seseorang.
- b) Besar kecilnya kup lebih sesuai dengan besar kecilnya buah dada seseorang.
- c) Perbandingan bagian-bagian dari model lain lebih sesuai dengan besar kecilnya bentuk badan seseorang.

Kekurangan pola konstruksi antara lain :

- a) Menggambaranya tidak mudah.
- b) Memerlukan waktu yang lebih lama.
- c) Membutuhkan banyak latihan.
- d) Harus mengetahui kelemahan dari konstruksi yang dipilih.

Didalam pola konstruksi, terdapat beberapa macam sistem, yaitu J.H.C Meyneke, sistem Charmant, sistem Muhawa, sistem Sho-Enginer, sistem Dress Making dan sistem praktis. Dalam pembuatan kostum tari ini menggunakan pola

dasar dengan sistem praktis. Teknik pembuatan busana pesta malam ini menggunakan pola konstruksi dengan pola dasar system *so'en*.

4. Teknologi Busana

Teknologi busana adalah cara atau teknik yang digunakan dalam proses pembuatan busana agar menghasilkan busana yang pas dan nyaman untuk dipakai. Penjahitan busana pesta malam dikerjakan dengan mesin jahit. Kemudian untuk penyelesaian sebagian besar busana pesta ini diselesaikan dengan tangan, seperti pada bagian kelim, serta pada bagian bisban isi., sehingga membutuhkan waktu yang relative lama dan juga membutuhkan ketelitian dalam pengerjaanya. Teknologi busana terdiri dari :

a) Teknologi Penyambungan (kampuh)

“Kampuh adalah kelebihan atau tambahan jahitan untuk menghubungkan dua bagian dari busana yang dijahit” (Nanie Asri Yuliati, 1993:4) misalnya menghubungkan bahu depan dengan bahu belakang, sisi depan dengan sisi belakang. Jadi kampuh adalah sambungan yang terjadi waktu menyambung dua potong kain. Penyelesaian kambuh sangat berpengaruh terhadap jatuhnya busana. Kampuh terdiri dari dua macam yaitu kampuh buka dan kampuh tutup.

1) Kampuh buka

Kampuh buka adalah kelebihan jahitan untuk menghubungkan dua bagian dari busana yang dijahit secara terbuka. Macammacam kampuh buka menurut Nanie Asri Yuliati (1994) antara lain :

- a) Diobras Biasanya digunakan untuk pembuatan pakaian wanita dewasa dan celana panjang pria, lebar kampuh jadinya 1,5 cm sampai 2 cm.
- b) Dijahit tepi Kampuh buka diselesaikan dengan dijahit tepi merupakan pengganti kampuh buka yang diobras agar tepi kampuh tidak bertiras. Kampuh ini diselesaikan dengan cara dijahit mesin pada bagian tepi antara 1,5 cm– 2 cm. Biasanya digunakan untuk busana wanita yang ketebalan kainnya sedang.
- c) Dirompok Merupakan penyelesaian tepi kain yang menggunakan kumai serong. Kampuh ini biasanya dikerjakan pada pekerjaan tailoring.
- d) Digunting zig zag Teknik ini biasanya digunakan untuk jahitan tailoring karena bahan yang digunakan untuk tailoring akan diberi lining sehingga cukup digunting zig zag pada bagian yang bertiras.
- e) Tusuk balut Kampuh ini dikerjakan pada bagian kain yang bertiras, cara kerjanya yaitu pada bagian tepi kmpuh

diselesaikan dengan tusuk balut. Teknik ini digunakan untuk kain yang tebal.

- f) Tusuk festoon Kampuh ini cara kerjanya sama dengan kampuh buka yang diselesaikan dengan tusuk balut. Hanya saja tusuk balu diganti dengan tusuk festoon. Pada setiap kampuh buka setelah dijahit harus dipres dengan seterika sampai rata.

2) Kampuh tutup

Kampuh tutup adalah kelebihan jahitan dari dua bagian busana yang dijahit menjadi satu. Macam-macam kampuh tutup antara lain :

- a) Kampuh balik Kampuh ini biasanya digunakan untuk busana anak, pakaian dalam wanita, pakaian dewasa wanita yang terbuat dari bahan yang tembus terang dan lenan rumah tangga. Kampuh balik terdiri dari beberapa macam antara lain kampuh balik biasa, balik semu dan balik yang digeser atau diubah.
- b) Kampuh pipih Biasanya digunakan untuk pakaian bayi, pakaian pria dan tempat-tempat yang harus dipipih.
- c) Kampuh perancis Digunakan pada bahan busana yang tipis seperti poplin.

- d) Kampuh Sarung Digunakan untuk menyambung bahan berkotak, pakaian yang dipakai bolak-balik, untuk garis lengkung pada model pakaian. Biasanya digunakan untuk menyambung sarung.

b. Teknologi *Facing*

Facing adalah lapisan yang nampak dari luar, misalnya lapel kerah, lapisan belahan pada tengah muka (Sicilia Sawitri, 1997:21). Bahan yang digunakan untuk facing adalah : (1) Sewarna dengan bahan pokok, atau menggunakan bahan pokok, (2) Berbeda dengan bahan pokok, perlu diingat kombinasi warna harus sesuai dengan bahan pokoknya.

c. Teknologi *Interfacing*

Interfacing adalah bahan yang digunakan untuk memberi bentuk busana agar busana tampak rapi (Sicilia Sawitri, 1997:21). Sedangkan menurut Nanie Asri Yulianti (1993) interfacing adalah pelapis yang digunakan untuk melapisi bagian-bagian tertentu pada suatu busana agar kelihatan rapi. Menurut Sicilia Sawitri (1997) bahan-bahan yang dapat digunakan untuk interfacing adalah :

- 1) Non Woven Tekstil (bahan tekstil yang tidak ditenun) Bahan tekstil yang tidak ditenun, jadi cara membuatnya dengan dikempa. Flisovix yang menggunakan lem viselin.

2) *Woven Interfacing* (bahan tekstil yang ditenun) Tenunan rambut kuda (tenunan rambut kuda yang dipilin, sebaiknya yang tenunannya dengan benang lepas), turbines (tenunan kapas yang dilapisi asetat). Berdasarkan cara pemasangannya interfacing ada 2 jenis yaitu interfacing yang cara pemasangannya dengan diseterika sehingga dapat menempel dan interfacing tanpa perekat yang cara pemasangannya dengan dijahit beberapa millimeter pada interfacing dengan bahan utama.

d. Teknologi Pelapisan (*lining*)

Lining adalah kain pelapis yang berfungsi sebagai pelapis busana dan penutup jahitan sehingga busana tampak rapi baik dari dalam maupun dari luar, (Sicilia Sawitri, 1997:20). Memilih bahan lining harus disesuaikan dengan bahan pokok dan bentuk busana (Prapti Karomah, 1990). Penggunaan lining atau vuring dimaksudkan untuk menjaga agar bahan utama dari pakaian tidak cepat rusak terutama untuk pakaian dari bahan yang berkualitas tinggi dan harganya mahal (Nanie Asri Yuliati, 1993). Adapun kegunaan lining adalah sebagai berikut :

- 1) Menutup kampuh agar tampak rapi
- 2) Menahan bentuk dan jatuhnya busana.
- 3) Pengganti under rok.

- 4) Agar bahan tipis tidak tembus pandang.
- 5) Sebagai pelapis dari bahan yang kasar atau beledu seperti bahan wool.
- 6) Untuk member rasa sejuk.

Syarat-syarat *lining* adalah :

- 1) Daya tahan pakainya sesuai dengan bahan pokok.
- 2) Tidak tembus pandang.
- 3) Tidak luntur.
- 4) Tahan obat dalam proses dry cleaning.
- 5) Warna cocok atau harmonis dengan bahan pokok.
- 6) Bahan halus Contoh bahan yang digunakan untuk lining adalah sutra crepe, satin yang halus, sutra taffeta, asahi, rayon, erro dan abutei.

Penyelesaian lining menurut Nanie Asri ^Yuliati (1993) ada dua macam yaitu :

- 1) Teknik lepas

Teknik lepas yaitu teknik penyelesaian yang dijahit sendiri-sendiri, dengan cara lining dan bahan pokok dijahit sendiri lebih dahulu, kemudian bahan pokok dan lining di

satukan. Contohnya pada rok suai dengan bahan tebal, rok pias, rok setengah lingkaran, rok lingkaran, rok lipit atau rok kerut.

2) Teknik lekat

Teknik lekat yaitu teknik yang diselesaikan bersama-sama antara bahan utama dan bahan liningnya. Contohnya pada blus dengan bahan tembus pandang, pada gaun dari bahan yang tipis atau tembus terang harus difuring secara keseluruhan kecuali bagian lengan. Lining yang digunakan untuk busana kostum tari ini adalah menggunakan bahan asahi karena sesuai dengan bahan utamanya. Sedangkan untuk teknik penyelesaian celana panjang menggunakan teknik lepas karena liningnya hanya sebatas lutut sehingga teknik ini cocok untuk penyelesaiannya. Dan untuk blus diselesaikan dengan teknik lekat.

e. Teknologi *Interlining*

Interlining adalah pakaian yang menempel pada pakaian yang dilapis, dipasang jika diperlukan terutama pada musim dingin di Eropa (Sicilia Sawitri, 1997). Jika tidak diperlukan dapat dilepas, interlining dipasang diantara lining dengan busana yang dilapis. Bahan-bahan yang digunakan untuk interlining biasanya terbuat dari bahan yang berbulu karena untuk member kesan kehangatan. Berikut ciri-ciri interlining (Goet Poespo : 2005) :

- 1) Berbobot ringan.
- 2) Memberikan kehangatan.
- 3) Tidak terlalu tebal.

Pemeliharaan harus selaras dengan pemeliharaan busana yang dilapis. Bahan yang digunakan untuk interlining adalah bahanbahan yang berbulu karena digunakan untuk menghangatkan, contohnya furs, flannel, flannelette, felt dan katun berbulu.

f. Teknologi Pengepresan

Penyeterikaan adalah proses melicinkan pakaian yang kusut dan berkerut serta lembab setelah dicuci dan dijemur, dan uap sebagai pembantu membentuk pakaian agar rapi. Ada tiga tingkatan dalam proses penyeterikaan atau pengepresan yaitu : sebelum pemotongan, sebelum penjahitan yang disebut under pressing, dan setelah pakaian selesai dijahit yang disebut dengan final pressing. “Untuk mendapatkan hasil yang sempurna pada busana harus dilakukan pengepresan berulang-ulang. Cara pengepresan di sini adalah dengan penyeterikaan. Alat-alat yang digunakan dalam pengepresan antara lain : *iron*, *iron board* (papan setrika), *wooden clapper* (kayu penekan), *needle board* (papan jarum), *sleeve board* (papan lengan), *press mit*, *seam roll*, *tailor’s ham* (bantalan pengepresan)” (Sicilia Sawitri, 1997:70-72).

Langkah-langkah pengepresan adalah sebagai berikut :

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

Pengepresan sangat berpengaruh terhadap penampilan sebuah busana. Busana yang pada proses pembuatannya disertai dengan proses pengepresan pertahap akan terlihat lebih rapi. Dalam pembuatan busan pesta malam, teknologi pengepresan dilakukan setelah bahan dipotong, yaitu pada saat kain penempelan kain pelapis sebagai *interfacing* pada bagian bahan utama atasan blus, dan *under pressing* pada saat proses penjahitan serta *final pressing* setelah proses penjahitan selesai.

5. Hiasan Busana

Desain hiasan busana atau garnitur busana adalah segala sesuatu yang dihiaskan pada busana agar busana tersebut nampak lebih indah (Enny Zuhni Khayati, 1998:17). Desain hiasan adalah desain yang berfungsi untuk memperindah suatu benda (Widjiningsih, 1982). Menurut Sri Widarawati

(1993) disain hiasan busana adalah bagian-bagian dalam bentuk struktur yang tujuannya 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 busana sehingga busana tersebut memiliki nilai keindahan yang tinggi.

Dalam penciptaan disain hiasan yang baik hal yang harus diperhatikan (Widjiningsih, 1982) antara lain :

- a) Penggunaan hiasan tidak berlebihan, karena akan menutupi keindahan dari busana tersebut, dan hendaknya disesuaikan dengan kesempatan si pemakai.
- b) Letak hiasan harus disesuaikan dengan bentuk. Terutama jika bentuk tubuh si pemakai kurang proporsional, maka ketepatan dalam pemakaian hiasan busana harus diperhatikan guna menutupi bagian yang kurang baik dan menonjolkan bagian yang baik. Latar belakang dapat memberikan efek kesederhanaan terhadap hiasan tersebut.
- c) Pola hiasan harus disesuaikan dengan bendanya.
- d) Hiasan harus disesuaikan dengan disain strukturnya dan sesuai dengan pemeliharanya.

Menurut Enny Zuhni Khayati (1998), hiasan busana banyak dan bervariasi, tetapi dilihat dari jenisnya adalah sebagai berikut :

- a) Hiasan dari benang berupa tusuk hias, sulaman, renda, dan border.
- b) Hiasan dari kain berupa saku luar, klep, detail busana misalnya krah, *trimming*, manset, dan lain-lain.
- c) Hiasan dari logam berupa kancing, resleting, dan gesper.
- d) Hiasan dari kayu berupa kancing, manik-manik, dan lain-lain.
- e) Hiasan dari plastik berupa gesper, kancing, resleting, dan lain-lain.
- f) Hiasan dari bahan istimewa berupa *gim*, *ribbing*, *breadding*.
- g) Hiasan prada yaitu pemberian warna kuning keemasan atau putih keperakan pada proses pewarnaan/pencelupan kain batik dan lainnya.
- h) Hiasan manik-manik yaitu merupakan butiran atau lempengan yang bagian tengahnya memiliki lubang kecil.
- i) Hiasan dari tali, simpul adalah salah satu produk kerajinan yang berasal dari keahlian merangkai tali. *Macramé* berarti kerajinan simpul tali, dimana dengan keahlian menyimpul tali baik dua buah tali, empat buah tali, dan sebagainya sehingga menghasilkan sebuah karya kerajinan yang selain berfungsi sebagai benda pakai juga mempunyai nilai seni yang menarik.

Pada pembuatan busana pesta malam dengan judul *Chill Of Thoma Ngolo* ini hiasan yang digunakan adalah hiasan dari kain dengan motif printing alat musik tifa yang diaplikasikan berupa selendang yang terdapat tasel pada ujung selendang pada bagian kiri blus yang menyambung dengan krah.

F. Pergelaran Busana

1. Pengertian Gelar Busana

Menurut Arifah A. Riyanto Gelar busana adalah kegiatan yang dilakukan oleh para desainer atau pengusaha untuk mempromosikan atau menunjukkan hasil karya kepada masyarakat. Menurut Sri Widarwati pergelaran busana adalah pameran mode busana, yang alasannya adalah ingin memamerkan ide-ide asli rancangan para perancang busana.

Berdasarkan beberapa pendapat di atas dapat disimpulkan bahwa, pergelaran busana adalah kegiatan yang dilakukan untuk memperkenalkan atau mempromosikan karya dari perancang busana kepada masyarakat.

2. Tujuan Penyelenggaraan Gelar Busana

Diselenggarakan suatu acara pasti mempunyai tujuan tertentu, termasuk penyelenggaraan suatu pergelaran busana juga mempunyai tujuan yang ingin dicapai. Tujuan pergelaran busana menurut Sri Widarwati ada tiga tujuan dalam pergelaran busana yaitu :

- a. Untuk mempromosikan suatu hasil karya atau kreasi terbaru dari perancang.
- b. Sebagai sarana hiburan.
- c. Mengumpulkan dana bagi badan social seperti panti asuhan, panti jompo, dan lain-lain.

3. Pembentukan Panitia

Panitia berfungsi memberikan saran atau keputusan untuk memecahkan permasalahan yang dihadapi setiap divisi kepanitiaan. Sebelum menentukan kepanitiaan, alangkah lebih baiknya untuk memperhatikan syarat-syarat dalam pembentukan kepanitiaan guna mengurangi kelemahan dalam suatu kepanitiaan. Syarat-syarat pembentukan kepanitiaan adalah sebagai berikut :

- a. Memberi tahu anggota tentang kedudukan dan tugasnya dalam proses pengambilan keputusan atau dalam pemecahan masalah.
- b. Setiap anggota didasarkan akan keterikatan untuk menjalankan tugasnya dalam kepanitiaan sampai selesai.
- c. Anggota panitia dilatih bekerja sama dalam suatu proses kegiatan dan memiliki kemahiran mengadakan hubungan antar pribadi yang baik.
- d. Kepanitiaan dalam suatu tim mempunyai kedudukan yang sama untuk menyelesaikan tugas. Ketua sebagai koordinator bukan kepalanya dan ketua mengkoordinasi anggotanya.
- e. Ketua panitia yang dipilih mempunyai jiwa kepemimpinan yang cukup tinggi untuk menyelenggarakan kerja sama diantara anggota-anggotanya.
- f. Memberitahukan jadwal dan acara pembahasan sebelum pelaksanaan tugas kepada anggotanya.

- g. Memberi bantuan dan dukungan pada anggota yang diberikan oleh pimpinan yang akan mengatur pelaksanaan keputusan yang telah dibuat panitia.
- h. Memupuk hubungan yang baik antara anggota dalam suatu kepemimpinan.

Menurut Sri Ardiati Kamil (1996) ada beberapa panitia dalam pergelaran, yaitu :

- a. Ketua panitia

Ketua panitia yaitu orang yang bertanggung jawab terhadap keseluruhan penyelenggaraan gelar busana.

- b. Wakil ketua

Wakil ketua yaitu orang yang membantu ketua dari penyelenggaraan gelar busana.

- c. Sekretaris dan Humas

Sekretaris dan Humas yaitu orang yang bertanggung jawab terhadap semua undangan, surat menyurat, dan segala hal yang berhubungan dengan masyarakat.

- d. Bendahara

Bendahara yaitu orang yang berfungsi membuat anggaran biaya serta membukukan segala pengeluaran dan pemasukan uang dalam penyelenggaraan gelar busana.

e. *Announcer*

Announcer yaitu orang yang bertanggung jawab atas gelar busana, biasanya menerangkan sebagai *Master of Ceremony (MC)*.

f. Penanggung jawab peragawati dan ruang rias

Penanggung jawab peragawati dan ruang rias yaitu orang yang mengurus segala hal yang berhubungan dengan peragawati.

g. Penanggung jawab ruangan

Penanggung jawab ruangan yaitu orang yang mengurus segala hal keperluan teknis penyelenggaraan gelar busana seperti *lighting, sound system*, dokumentasi, dan lain-lain.

4. Tahapan Gelar Busana

Penyelenggaraan pertunjukan busana membutuhkan biaya yang tidak sedikit. Maka, biasanya penyelenggara menggunakan program sponsor. Untuk menyelenggarakan pertunjukan busana, ada beberapa hal yang harus diperhatikan, antara lain (Harpini Kardasan, dkk, 1979) :

a. Tempat Peragaan

Untuk peragaan busana, pilihlah tempat yang sesuai dengan tema acara. Selain itu pertimbangkan juga berapa jumlah pengunjung, jenis pakaian yang akan diperagakan, serta sarana dan prasarana yang di sediakan oleh tempat tersebut.

b. Peragawati

Agar peragaan busana terlihat sukses, berhasil dan berjalan dengan baik, maka diperlukan peragawati yang bertubuh indah dan langsing dengan pembawaan yang luwes.

c. Pengaturan Suara (*Sound System*)

Sound system digunakan untuk music pengiring. Dalam pelaksanaan sebaiknya disediakan terpisah dengan *sound system* untuk pembawa acara. *Sound system* yang baik yaitu menggunakan *multy speaker system* yaitu menempatkan banyak *loudspeaker* di setiap sudut ruangan, dan semuanya dinyalakan dengan mengeluarkan suara yang tidak terlalu kuat.

d. *Lighting*

Dalam penyelenggaraan gelar busana ini menggunakan *lighting* karena *lighting* adalah pencahayaan yang baik dan sangat penting untuk mengatur suasana acara dan untuk menonjolkan tema acara. *Lighting* yang digunakan dalam peragaan busana *Movitsme* adalah :

1) *Moving Head*

Moving head merupakan salah satu unsur *equipment* terpenting dalam penataan cahaya, karena dapat menghasilkan nuansa yang *glamour* dan mewah yang dihasilkan dari lampu tersebut. *Moving head* termasuk kedalam golongan *lighting*

efek. Sifat *moving head* dapat bergerak ke berbagai arah dengan beberapa gabungan warna dan motif.

2) Lampu Parlet

Lampu parlet merupakan lampu yang menyorot atau bersifat *spot*, disanggah dengan *threepot* atau juga bisa terpisah sesuai dengan kebutuhan pengguna.

3) *Follow spot* merupakan lampu yang berarti dapat mengikuti objek yang dituju seperti pada *event wedding party*.

4) *Smoked machine* atau *smoke gun machine* merupakan alat yang bisa mengeluarkan asap baik tebal, tipis, maupun sedang tergantung dari *type smoke machine* itu sendiri.

Warna atau tata lampu dalam pertunjukan busana adalah warna primer seperti merah, kuning, dan biru dimana warna tersebut akan ditindih dan menghasilkan warna putih, selain memberikan kesan bersih putih dan modern internasional stage dengan warna putih bersih, selain memberikan kesan bersih, juga para penonton dapat melihat detail-detail lebih jelas.

Berdasarkan pengertian di atas dapat disimpulkan bahwa *lighting* atau tata cahaya dalam sebuah pertunjukan sangatlah penting. *Lighting* pada sebuah pertunjukan dapat membangun atmosfer para pelaku seni yang sedang melakukan pentas di atas panggung.

BAB III

KONSEP PENCIPTAAN KARYA

A. Konsep Penciptaan Desain

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 pergelaran busana tahun 2018 yaitu “*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 dengan cara berkarya dengan kearifan lokal di era globalisasi. Untuk menstabilkan dan meningkatkan rasa cinta terhadap produk dalam negeri dan mempersiapkan diri untuk berani berkompetisi secara global dengan kekayaan dan kearifan lokal Indonesia. *Movitsme* mengacu pada *Fashion Trend 2018* yaitu *Guidelines*.

Pembuatan busana pesta ini penulis harus mengetahui dan mengkaji *trend*, di mana dalam pembuatan busana pesta malam, mengacu pada *Trend Forecasting 2018* yaitu *Guidelines*. *Trend Forecasting 2018* terdapat empat tema yang terdiri dari *Individualist*, *Neuetradition*, *Quest*, dan *Sensory*. Tema yang digunakan penulis sebagai acuan dalam pembuatan busana pesta malam adalah *Sensory* dengan sub tema +*Chill* dan sumber ide *Kololie Kie Thoma Ngolo*.

“*Kololi Kie*” berasal dari bahasa asli Ternate yakni gabungan dari dua kata, yaitu ; kata “*Kololi*” yang berarti keliling dan kata “*kie*” yang berarti gunung, pulau, darat atau juga berarti daratan. Jadi, pengertian kata Kololi Kie secara umum bermakna; kegiatan mengitari atau mengelilingi pulau/gunung. Ada istilah lain yang mempunyai arti serupa yang juga populer di masyarakat Ternate terhadap kegiatan kololi kie ini, yaitu “*Ron Gunung*“. Untuk pelaksanaan upacara adat Kololie Kie melalui jalur laut di sebut dengan (*kololi kie toma ngolo*).

Perwujudan unsur desain pada busana pesta malam dengan sumber ide *Kololie Kie Thoma Ngolo* melalui pemilihan unsur garis, berupa garis lengkung yang ditunjukkan pada bagian kerah belakang dan bagian bawah blus. Garis vertical yang terdapat pada selendang bagian kiri. Garis diagonal yang terdapat pada potongan blus dan kerah bagian kanan. Implementasi unsur warna sesuai dengan sub tema +chill, yaitu warna *nudes* yang dipadukan dengan warna *pink* bahan *printing* dengan motif Tifa. Implementasi nilai gelap terang terdapat pada pemilihan bahan yang digunakan dalam pembuatan busana pesta malam ini, karena pada bagian bluss menggunakan warna putih dengan kombinasi warna pink pada bahan printing dengan motif Tifa. Perwujudan prinsip desain pada busana pesta malam dengan sumber ide *Kololie Kie Thoma Ngolo* melalui implementasi keselarasan dan keserasian. Keselarasan yang terdapat pada perpaduan warna antara warna *nudes*, warna putih, dan warna *pink* ditambah dengan motif Tifa merupakan sebuah perpaduan yang sangat apik. Irama yang terlihat pada busana pesta ini adalah pengulangan yang terdapat pada bagian kancing yang membentuk jalur. Implementasi *center of interest* terdapat pada

bahan printing motif Tifa yang terdapat pada blus busana pesta ini. Busana pesta malam ini ditujukan kepada wanita remaja, dimana seseorang sangat aktif dalam kegiatan masyarakat, sehingga penampilan merupakan hal yang penting untuk diperhatikan. Pembuatan busana pesta ini merupakan busana *Houte Couture* yaitu pembuatan busana yang sebagian besar penyelesaiannya menggunakan tangan.

Menciptakan desain busana perlu adanya *moodboard*, yang berisi inspirasi atau ide-ide yang diletakkan pada sebuah papan inspirasi, adapun gambar-gambar yang terdapat pada *moodboard* harus sesuai dengan sumber ide yang dipilih, tema pergelaran, dan tema *trend*. Penyusunan unsur dan prinsip desain merupakan hal yang harus diperhatikan, agar dapat melihat wujud dari terciptanya desain yang indah.

B. Konsep Pembuatan Busana

Pembuatan busana pesta malam ini juga akan dikonsep agar busana yang diciptakan sesuai dengan tujuan pembuatan. Konsep dimulai dari menganalisis desain busana dan membuat *Production Sketching*. Setelah itu pengambilan ukuran yang dilakukan sebelum proses pembuatan pola. Dalam mengambil ukuran harus disesuaikan dengan busana yang akan dibuat. Pengambilan ukuran harus dilakukan dengan teliti dan pas agar ukuran yang didapatkan sesuai dengan peragawati. Selanjutnya adalah pembuatan pola busana pesta malam dengan sumber ide *Kololie Kie Thoma Ngolo* ini disesuaikan dengan desain busana yang akan dibuat. Proses pembuatan pola sangat diutamakan karena pola yang baik dan benar merupakan kunci kesuksesan dalam pembuatan busana. Pembuatan pola

busana pesta malam ini menggunakan metode pola konstruksi dengan sistem *So-En*. Sistem *So-En* ini menggunakan skala 1:4 dimulai dari pembuatan pola dasar, kemudian pecah pola sesuai model busana yang akan dibuat, dan perancangan bahan agar mengetahui kebutuhan bahan yang akan digunakan dalam pembuatan busana pesta agar bahan tidak boros.

Sementara itu pemilihan bahan busana juga dikonsep agar sesuai dengan tema *Sensory*, sub tema *+chill Trend Fashion 2018* yaitu *Guidelines*. Bahan pada busana pesta ini menggunakan bahan *Cavalli* berwarna putih dan bahan printing berwarna pink dengan motif Tifa untuk bagian bluss, dan bahan beledu berwarna *Pale Violet Red* dengan sifon berwarna *Soft Pink*.

Pembuatan busana pesta malam ini menggunakan teknologi jahit adibusana agar jahitan rapi dan halus. Teknologi penyambungan pada busana pesta malam ini berupa kampuh buka. Agar permukaan bahan utama tetap terlihat indah maka bahan *interfacing* yang dipilih harus tepat. *Lining* yang digunakan dalam busana pesta malam ini adalah *Cavalli* dan *Ero*.

Hiasan tasel pada ujung selendang dan bahan printing dengan motif Tifa yang digunakan pada bagian krah dan selendang, serta sederet kancing pada bagian bluss. Pada bagian pinggir krah, dan selendang diberi lis dengan warna putih, sedangkan bagian lengan diberi lis dengan warna pink. Pada bagian celana bagian kanan berbentuk *drapperi*.

C. Konsep Pergelaran

Pergelaran yang dikonsepsi dengan pelaksanaan *indoor* memiliki tujuan untuk memperkenalkan hasil karya busana yang telah diciptakan oleh seseorang kepada masyarakat. Dalam menyelenggarakan suatu pertunjukan busana tertentu harus memiliki konsep yang matang sehingga pertunjukan busana dapat berjalan dengan baik serta lancar. Konsep dalam pertunjukan ini mengambil tema *Movitsme* yang menampilkan karya busana dari 102 mahasiswa jenjang D3 dan S1. Konsep pertunjukan ini diselenggarakan dalam rangka Proyek Akhir dan Karya Inovasi Produk Fashion, bertempat di Universitas Negeri Yogyakarta, pada hari Rabu, 11 April 2018 yang bersifat tertutup atau *indoor* karena disesuaikan dengan konsep panggung yang menggunakan siluet model. Proses dalam awal memulai kegiatan ialah dengan pembentukan panitia. Hal ini agar semua yang terlibat dalam suatu event pertunjukan mengetahui apa saja yang perlu dilakukan.

Dalam menyelenggarakan pertunjukan pertunjukan dengan tema *Movitsme*, terdapat beberapa hal yang perlu diperhatikan dan dilakukan saat mendekati pertunjukan yaitu berupa : penataan kursi penonton sesuai dengan bagian tamu yang akan datang dan diundang dalam acara pertunjukan busana. Membuat panggung sebagai tempat untuk memperagakan busana, untuk *style* panggung menggunakan warna putih agar panggung terlihat bersih, rapi, dan *elegant*. Konsep *lighting* yang terdiri dari 6 buah lampu parlet yang menyorot atau bersifat spot, 2 buah *moving head* yang bergerak ke berbagai arah untuk memberi 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 di atas panggung agar terlihat menarik dan rapi. Dalam pertunjukan busana ini desainer diikuti sertakan tampil di atas panggung. Koreografer dalam pertunjukan *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 yang 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 mencari berbagai sumber informasi berupa potongan-potongan gambar, warna dan jenis benda yang dapat menggambarkan ide yang ingin diwujudkan, dilanjutkan dengan membuat desain model busana beserta pelengkapannya, hingga merealisasikan pada produk atau karya busana. *Moodboard* dikerjakan di atas kertas berukuran A3 35 x 60 cm dengan isi atau materi sebagai berikut :

- 1) Sumber ide atau inspirasi
- 2) *Trend* dan karakter karya yang diangkat
- 3) Penggayaan busana (*image style*)

- 4) Warna yang akan digunakan dalam pembuatan desain busana pesta (*image colour*)



Gambar 4. *Moodboard*

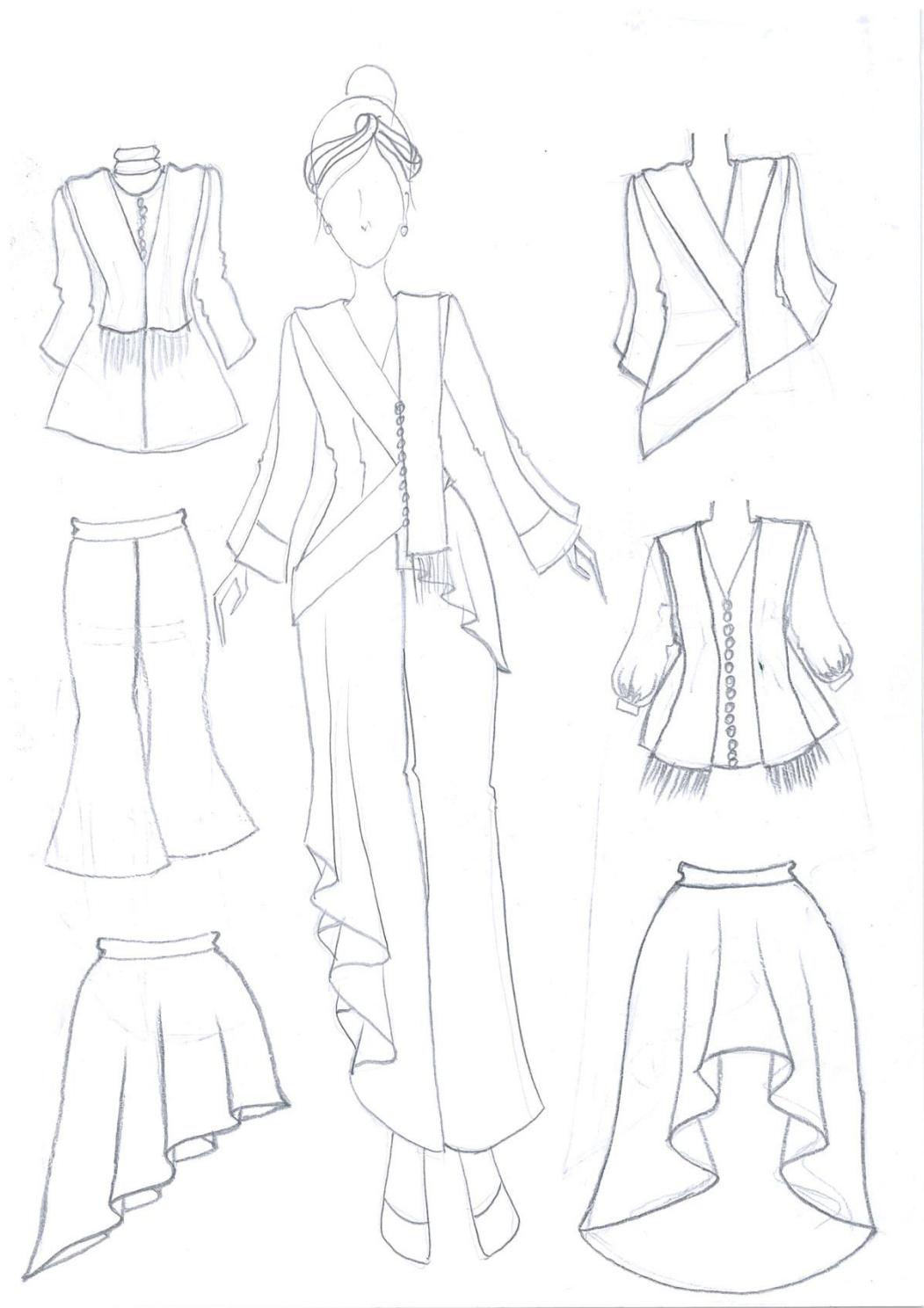
(Sumber : dokumentasi penyusun)

b. Menciptakan *Design*

Membuat desain busana pesta malam remaja perlu beberapa tahap pembuatan desain, seperti :

1) *Design Sketching* (Desain Sketsa)

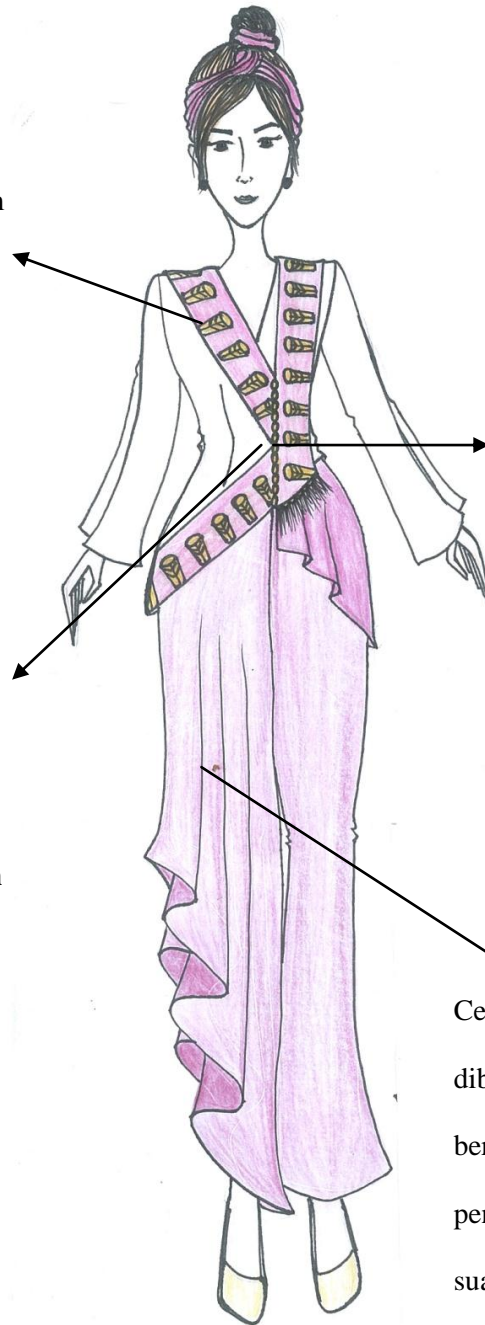
Desain sketsa merupakan gambar sketsa awal dari pembuatan desain busana yang terdiri dari bermacam-macam bentuk gambar yang nantinya akan dipilih salah satu untuk membuat desain busana yang akan diwujudkan. Hal ini digunakan untuk mengembangkan ide-ide. Adapun desain sketsa dalam pembuatan busana pesta dengan sumber ide *Kololie Kie Toma Ngolo* adalah sebagai berikut



Gambar 5. *Design Sketching*

2) Visual Implementasi

Motif bahan adalah alat
musik Tifa, di mana alat
musik Tifa merupakan alat
musik yang digunakan dalam
ritual adat *Kololie Kie*
Toma Ngolo



Selendang dibuat
sebagai
pengimplementas
ian pakaian adat
wanita Maluku.

Bagian Bluss menggunakan
Potongan garis yang tegas
Sebagai pengimplementasian
Gunung Gamalama.

Celana bagian kanan
dibuat lebar dan
bergelombang sebagai
pengimplementasian
suasana air laut di
mana ritual adat
Kololie Kie Toma
Ngolo dilaksanakan

Gambar 6. Visualisasi Implementasi Konsep dengan Tema Tampak Depan

Bagian Kerah belakang dibuat

Lengkung sebagai

Pengimplementasian Kapal

Yang digunakan dalam ritual

Adat *Kololie Kie Toma Ngolo*.

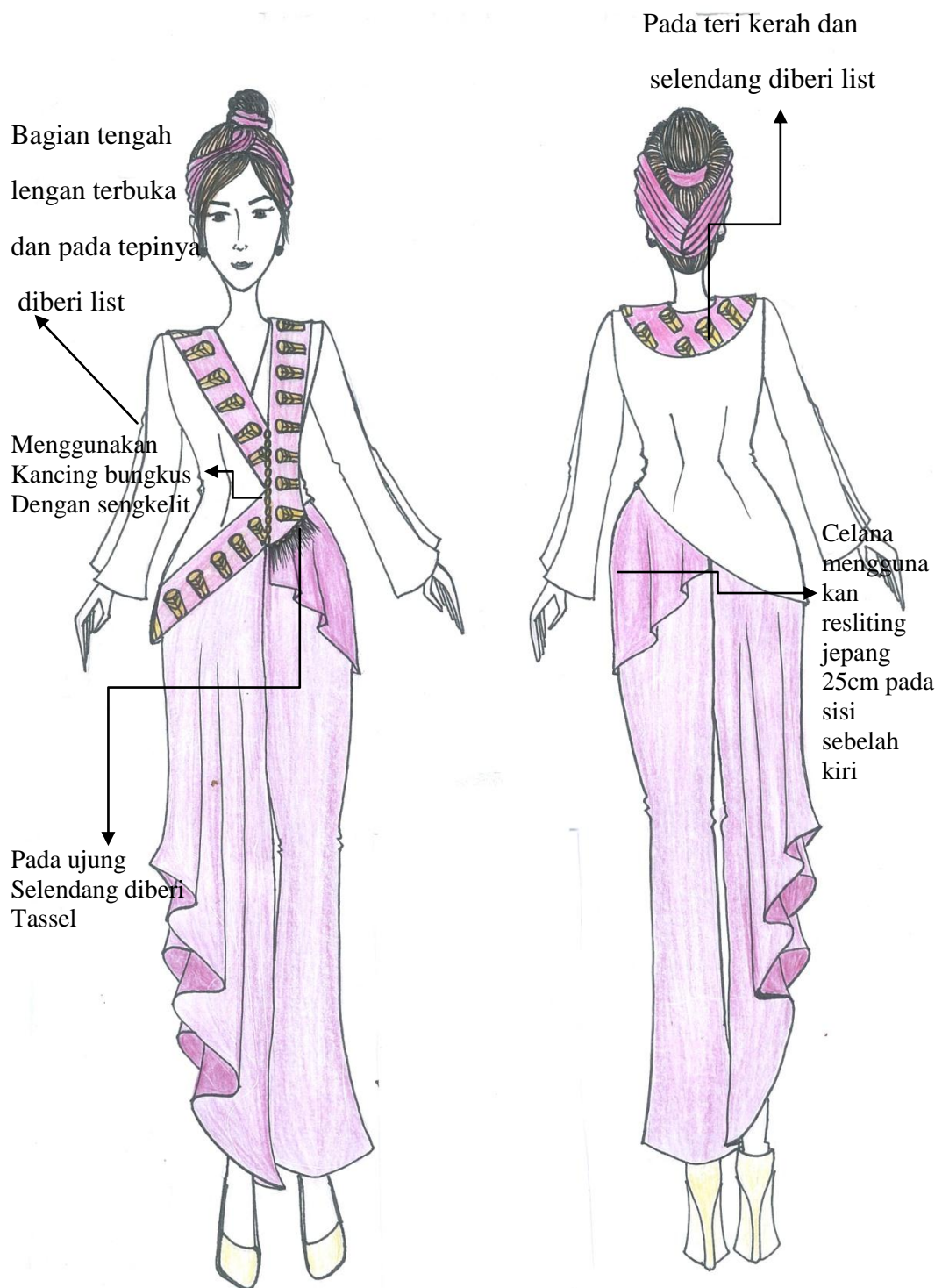


Gambar 7. Visualisasi Implementasi Konsep dengan Tema Tampak Belakang

3) *Presentation Drawing* (Desain Persentasi)

Desain presentasi atau yang biasa dikenal dengan penyajian gambar merupakan desain busana yang digambar lengkap bagian muka, belakang, warna, dan keterangan secara detail. Oleh karena itu dalam penyajian dan pengaturannya (*layout*) harus memperhatikan hal-hal berikut :

- a) Membuat *Design Sketching* dengan teliti pada kertas
- b) Membuat *sheet* bagian belakang (*backview*). Digambarkan di atas proporsi tubuh atau digambar sebagian (*flat*).
- c) Beri sedikit keterangan tentang detail pakaian.
- d) Menempelkan contoh bahan pada *sheet*, jangan terlalu besar cukup 2 ½ cm x 2 ½ cm.



Gambar 8. *Presentation Drawing* Tampak Depandan Belakang

2. Pembuatan Busana

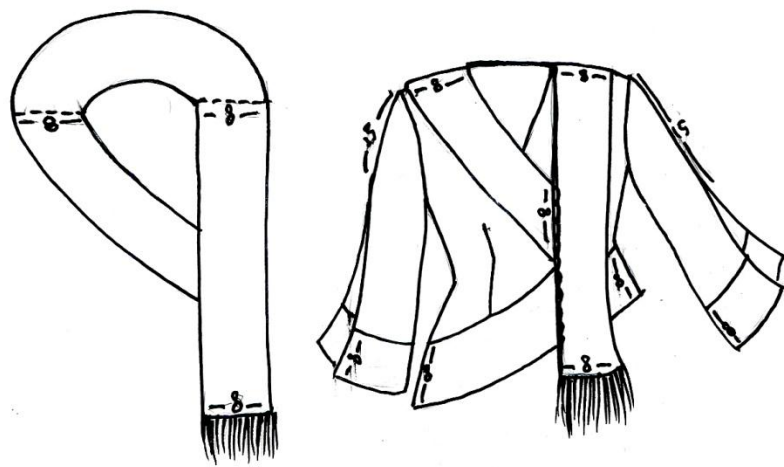
Proses pembuatan busana dimulai dengan perencanaan yang matang. Perencanaan tersebut meliputi proses menentukan mode atau cara untuk membuat busana dan tahap penyelesaian agar hasil yang dicapai dapat sesuai dengan tujuan dan harapan. Proses pembuatan busana pesta mala mini meliputi 3 tahap yaitu persiapan,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

a. Persiapan

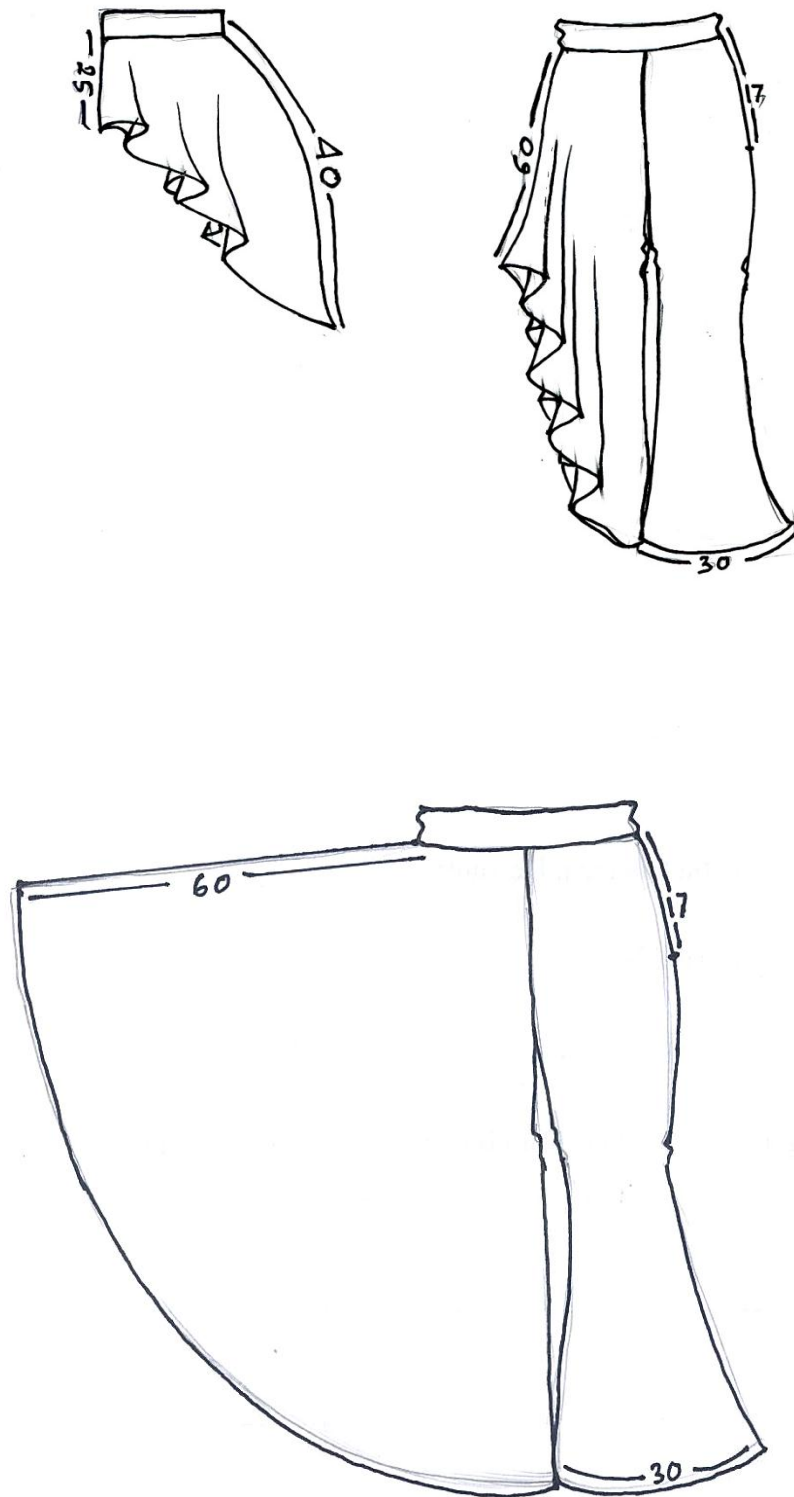
Persiapan yang dilakukan pada proses pembuatan busana pesta dengan sumber ide *Kololie Kie Toma Ngolo* meliputi :

1) Pembuatan Gambar Kerja

Pembuatan gambar 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. Desain kerja untuk penciptaan busana pesta malam ini adalah :



Gambar 9. Gambar Kerja Bluss



Gambar 10. Gambar Kerja Celana

2) Pengambilan Ukuran

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

- a) Lingkar leher : 36 cm
- b) Lingkar badan : 87 cm
- c) Lingkar pinggang : 66 cm
- d) Lingkar kerung lengan : 41 cm
- e) Lingkar panggul : 94 cm
- f) Lingkar paha : 50 cm
- g) Lingkar lutut : 40 cm
- h) Lingkar bawah celana : 34 cm
- i) Lebar dada : 14 cm
- j) Lebar muka : 33 cm
- k) Panjang muka : 33 cm
- l) Lebar punggung : 33 cm
- m) Panjang punggung : 38 cm
- n) Lebar bahu : 12 cm
- o) Panjang lengan : 59 cm
- p) Panjang celana : 110 cm
- q) Panjang sampai lutut : 62 cm
- r) Tinggi duduk : 29 cm

3) Pembuatan Pola Busana

Sistem pembuatan pola busana pesta malam dengan sumber ide *Kololie Kie Toma Ngolo* ini menggunakan pola *So-en*. Pembuatan pola yang baik harus memperhatikan beberapa hal sebagai berikut :

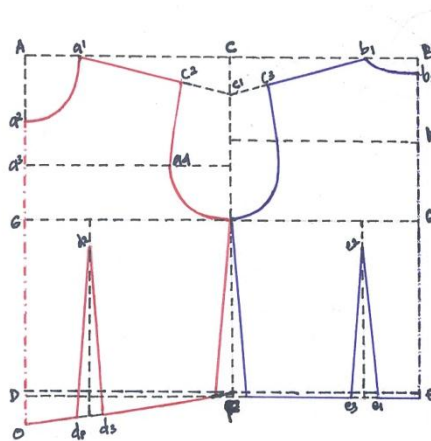
- a) Pengambilan ukuran harus dilakukan dengan cermat dan teliti dengan menggunakan peterban sebagai alat bantu.
- b) Penggunaan garis lengkung yang luwes dan dapat dibantu dengan penggaris lengkung.
- c) Perhitungan dan pemecahan pola harus cermat.

Untuk menggambar pola kecil digunakan skala 1:6.

Adapun proses pembuatan pola dasar busana sesuai desain adalah sebagai berikut

:

a) Pola Dasar Badan



Gambar 11. Pola Dasar Badan Sistem *So-en* Skala 1:6

(Widjiningsih dkk, 1994)

Keterangan pola dasar badan bagian depan

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

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

$$A-a^1 = \frac{1}{6} \text{ Lingkar leher} + 0,5 \text{ cm}$$

$$A-a^2 = \frac{1}{6} \text{ Lingkar leher} + 1,5 \text{ cm}$$

Garis yang menghubungkan titik a^1 - a^2 yaitu kerung leher depan.

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

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

$$B-b^1 = 4,5 \text{ cm}$$

$$a^1-b^2 = \text{Lebar bahu}$$

$$a^2-a^3 = a^3-G \text{ (} a^3 \text{ tengah-tengah } a^3G \text{)}$$

$$a^3-a^4 = \frac{1}{2} \text{ Lebar dada}$$

Garis yang menghubungkan titik b^2-a^4-H yaitu kerung lengan depan.

$$D-M = \text{Tinggi puncak}$$

$$M-M^1 = \frac{1}{2} \text{ Jarak dada}$$

$$M-D^4 = \text{Turun 2 cm}$$

$$D-O = \text{Turun 3 cm}$$

$$(D^1-d^2) = (d^1-d^3) = 3 \text{ cm (kupnat)}$$

$$(O-d^2) + (d^3-e^1) = \frac{1}{4} \text{ Lingkar pinggang} + 1 \text{ cm}$$

Keterangan pola dasar badan bagian belakang

$$A-C = A-D = \frac{1}{2} \text{ Lingkar badan}$$

$$B-C = E-F = \frac{1}{4} \text{ Lingkar badan}$$

$$F-C^2 = \text{Panjang punggung}$$

$$C^2-C = 1,5 \text{ cm}$$

$$C-c^1 = 6,5 \text{ cm} = (A-a^1) = \text{leher depan}$$

$$C-c^2 = \text{Kerung leher belakang}$$

$$C-b^3 = \text{Lebar bahu} = 12 \text{ cm}$$

$$c^2-k = 8 \text{ cm}$$

$$K-k^1 = \frac{1}{2} \text{ Lebar punggung}$$

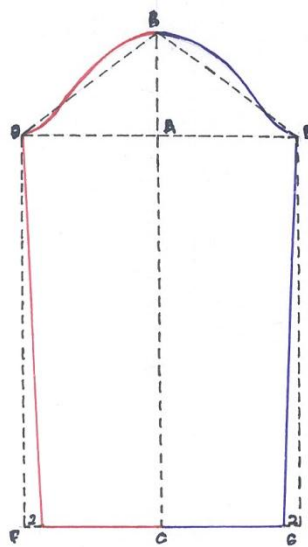
$$I-J = 8 \text{ cm}$$

$$J-j^1 = 5 \text{ cm}$$

$$(N-n^1)-(N-n^2) = 3 \text{ cm (kupnat)}$$

$$(F-n^1)+(n^2-e^2) = \frac{1}{4} \text{ Lingkar pinggang} - 1 \text{ cm}$$

b) Pola Dasar Lengan



Gambar 12. Pola Dasar Lengan Sistem *So-en* Skala 1:6

(Widjiningsih dkk, 1994)

Keterangan pola dasar lengan

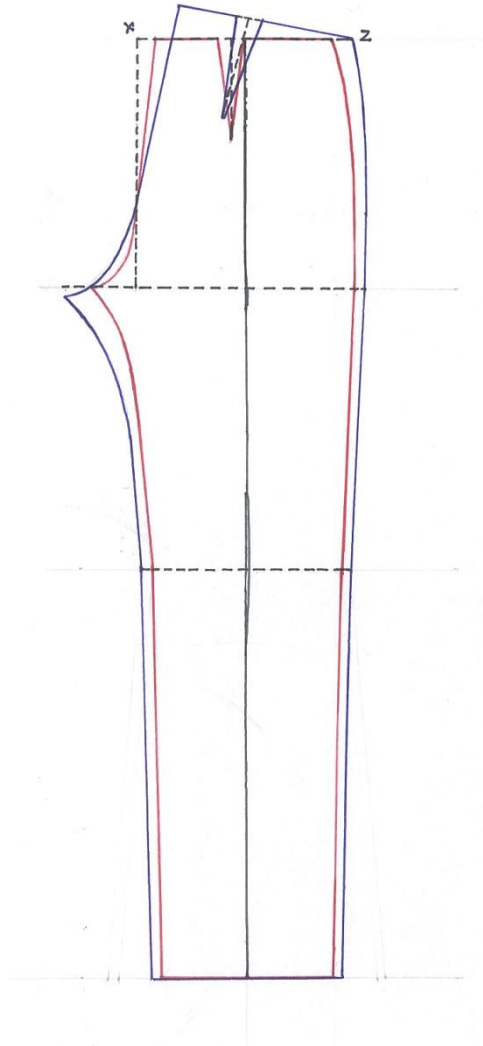
A-B = Tinggi puncak

B-C = Panjang lengan

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

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

c) Pola Dasar Celana



Gambar 13. Pola Dasar Celana Skala 1:6

Keterangan Pola Dasar Celana

a) Keterangan Pola Dasar Celana Bagian Depan

$$X-Z = \frac{1}{4} \text{ lingkar panggul} = 24,5 \text{ cm}$$

$$X-X' = 4 \text{ a } 5 \text{ cm}$$

$X-D = Z-F' = \text{siku ke atas} = \text{tinggi duduk} + 2 \text{ cm} = 30 \text{ cm}$

$D-D' = 1 \text{ cm}$

$D'-F = 1/4 \text{ lingkar pinggang} + 3 \text{ cm}$

$X'-M = M-Z$

$X-D'' = 1/4 X-D$

$M \text{ siku ke atas} = N$

$N-I = \text{panjang sampai lutut}$

$N-L = \text{panjang celana}$

$H' = I-I'' = 1/4 \text{ lingkar lutut} - 1/2 \text{ cm}$

$L-L' = L-L'' = 1/4 \text{ lingkar kaki} - 1/2 \text{ cm}$

$O-O' = 1/3 X-O$

CELANA bagian muka : $D' D'' O' X' I'' L'' L L' I' Z F D'$

b) Keterangan Pola Dasar Celana Bagian Belakang

$F'-f = 3 \text{ a } 4 \text{ cm}$

$f-f = F-F'$

$X-'x' = 4 \text{ a } 5 \text{ cm}$

$x'-x = 1 \text{ cm}$

$f-E = 1/4 \text{ lingkar pinggang} + 3 \text{ cm}$

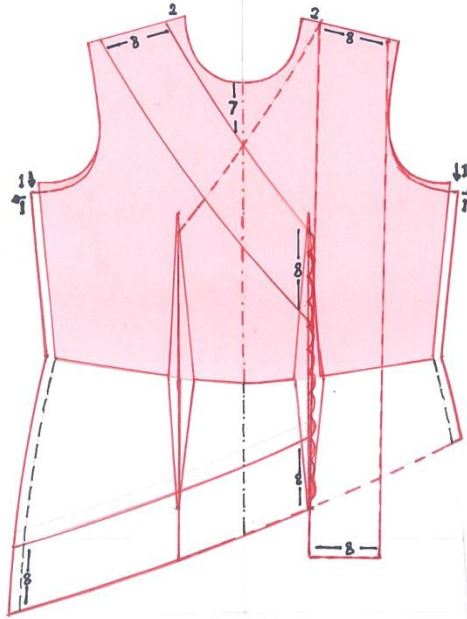
$E \text{ letaknya } \pm 3 \text{ cm di atasnya garis } D' f$

$I'' i'' = L'' l'' = L' I' = I' i' = ZZ' = 1 \text{ cm}$

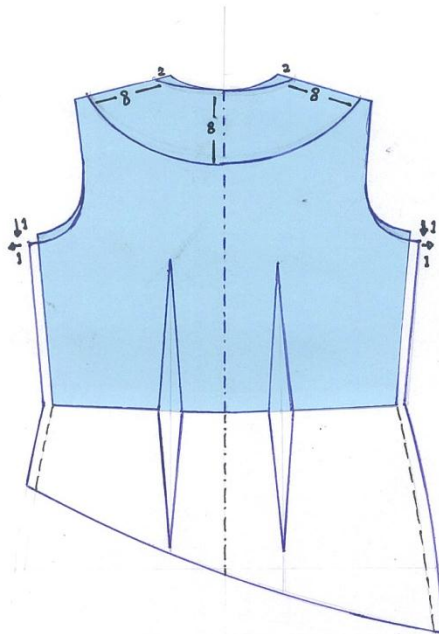
CELANA bagian belakang $E x i'' l'' l' Z' f$

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

- 1) Mengubah pola badan (bluss)

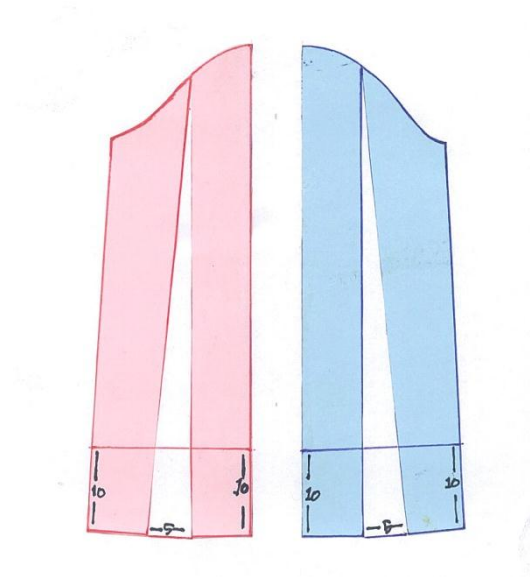


Gambar 14. Mengubah Pola Bluss Bagian Depan Skala 1:6



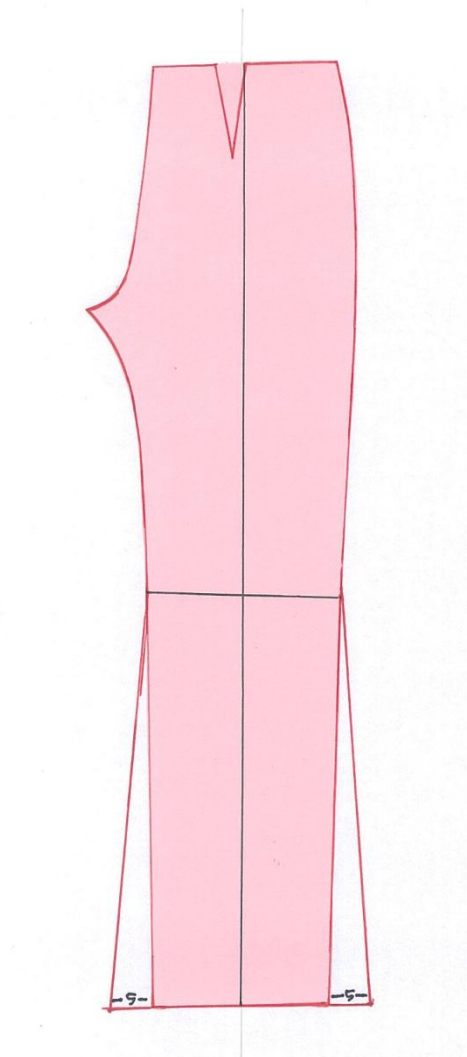
Gambar 15. Mengubah Pola Bluss Bagian Belakang Skala 1:6

2) Mengubah pola lengan

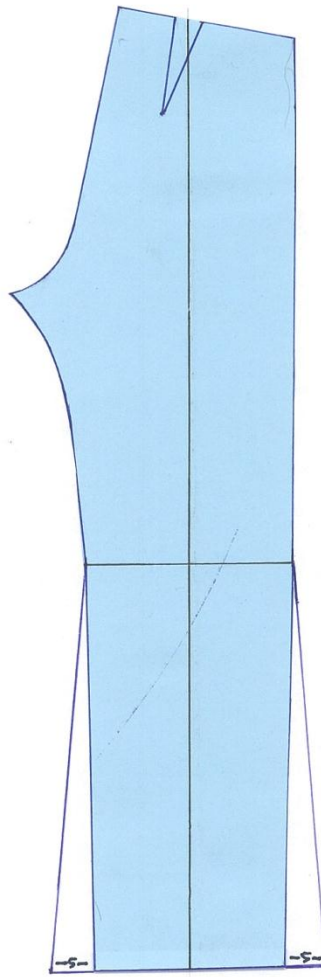


Gambar 16. Mengubah Pola Lengan Skala 1:6

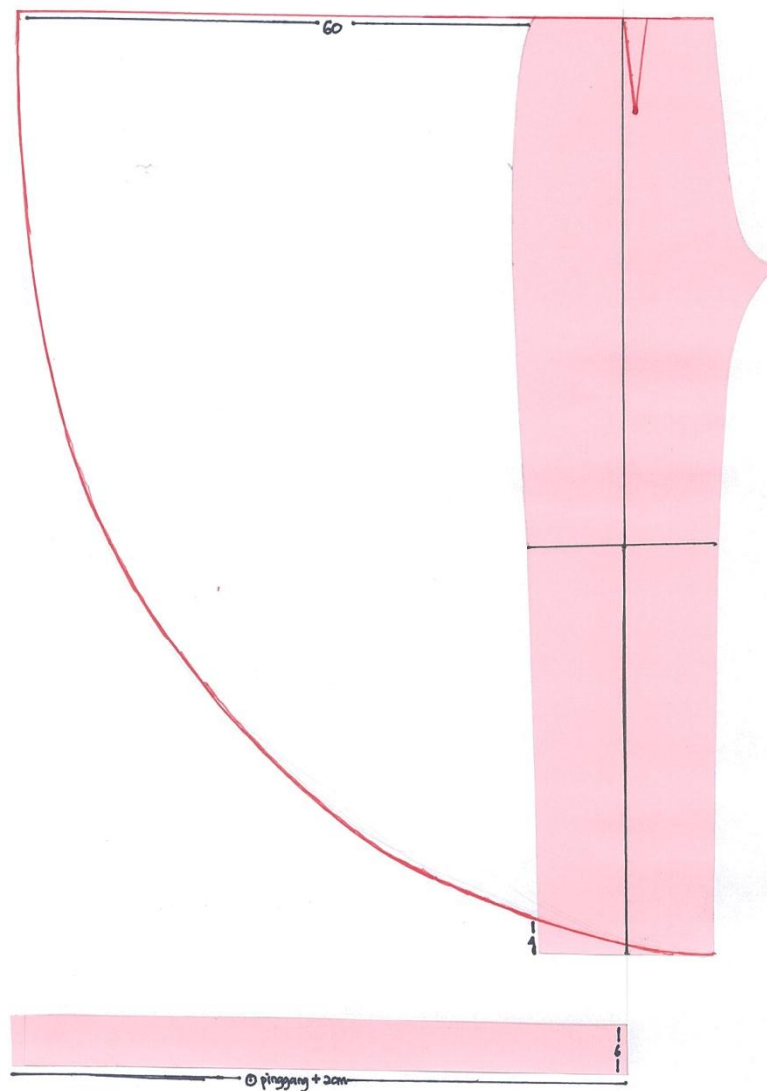
3) Mengubah pola celana



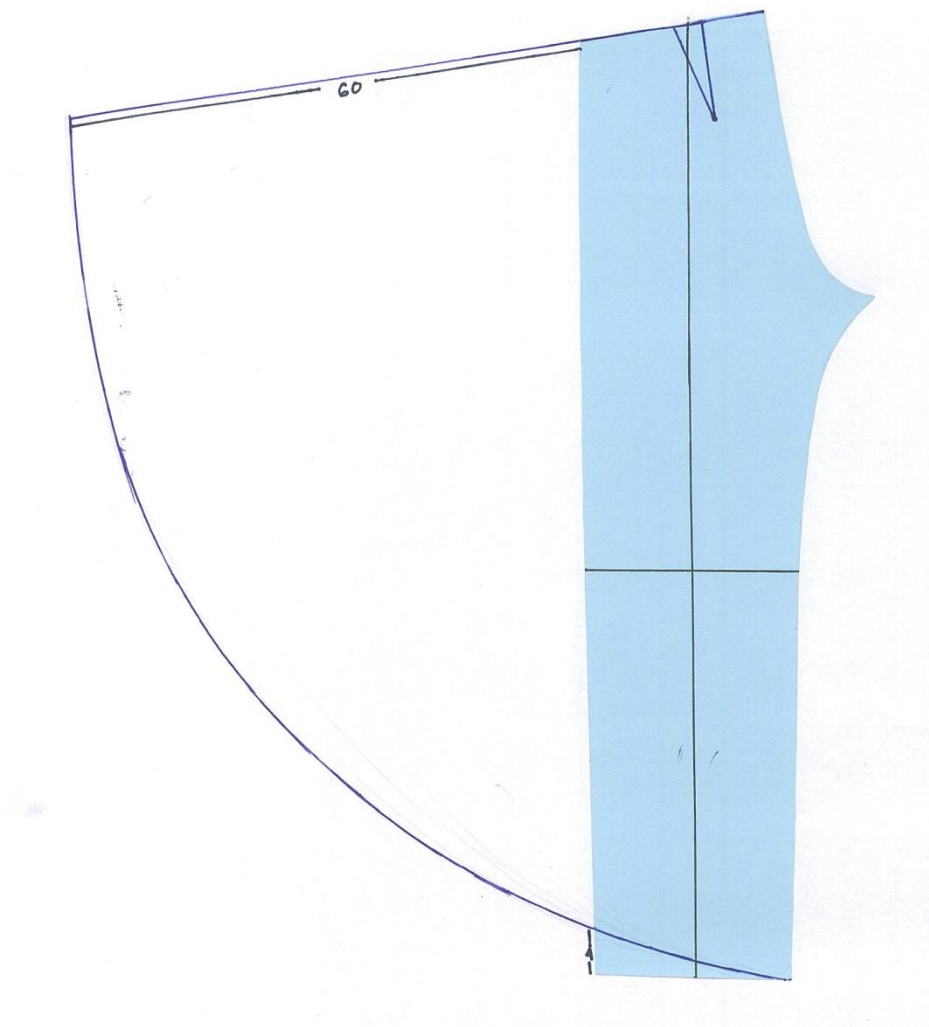
Gambar 17. Mengubah Pola Celana Sebelah Kiri Bagian Depan Skala 1:6



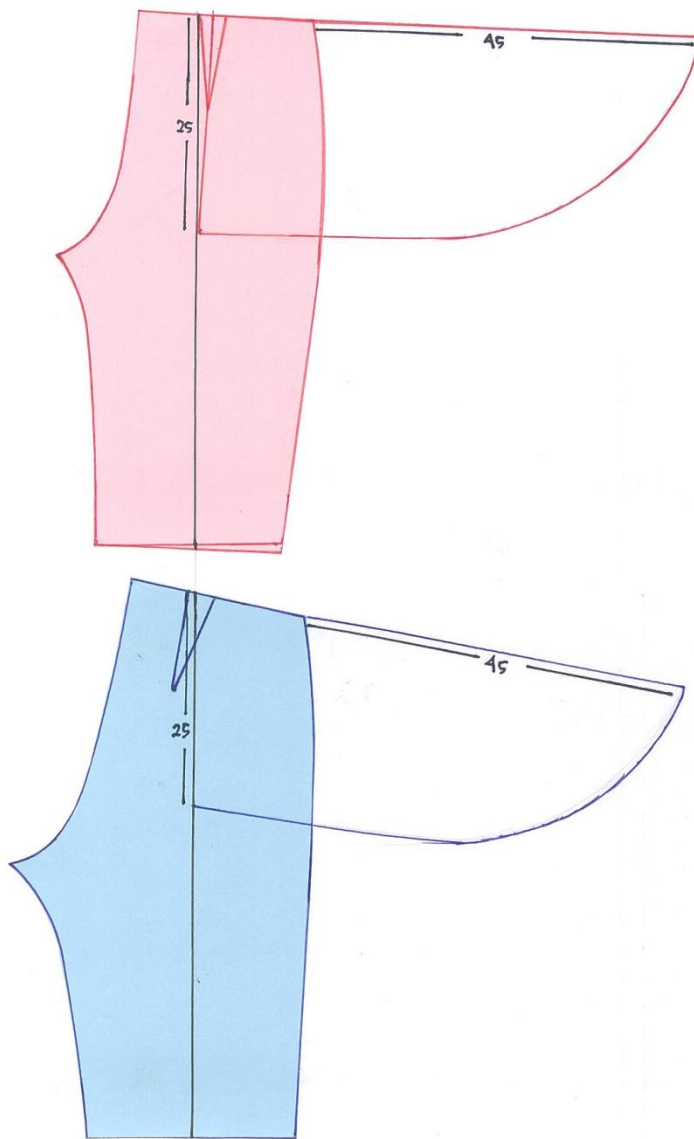
Gambar 18. Mengubah Pola Celana Sebelah Kiri Bagian Belakang Skala 1:6



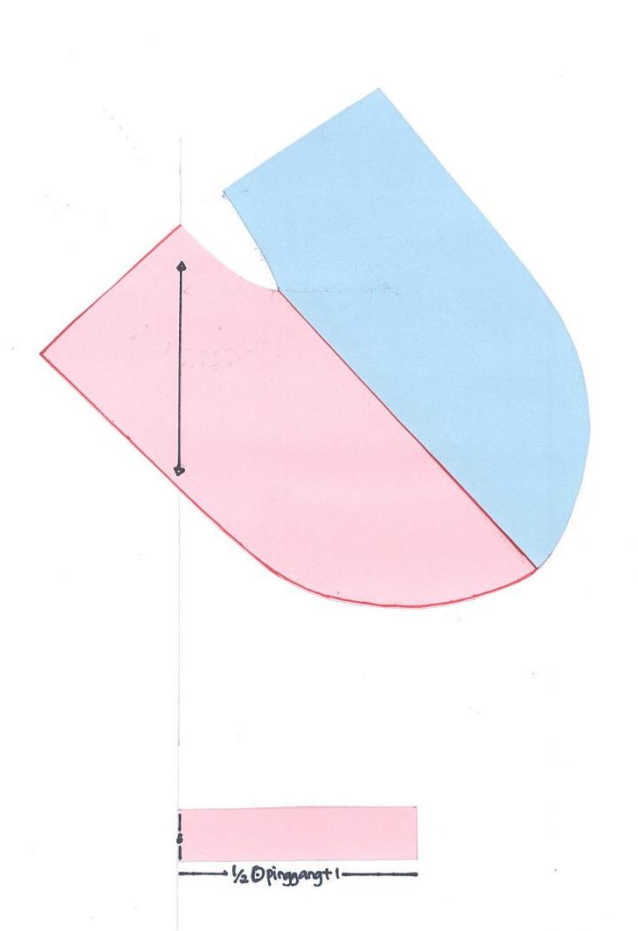
Gambar 19. Mengubah Pola Celana Sebelah Kanan Bagian Depan Skala 1:6



Gambar 20. Mengubah Pola Celana Sebelah Kanan Bagian Belakang Skala 1:6



Gambar 21. Mengubah Pola Celana Sebelah Kiri Skala 1:6



Gambar 22. Pola Celana Sebelah Kiri Skala 1:6

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 :

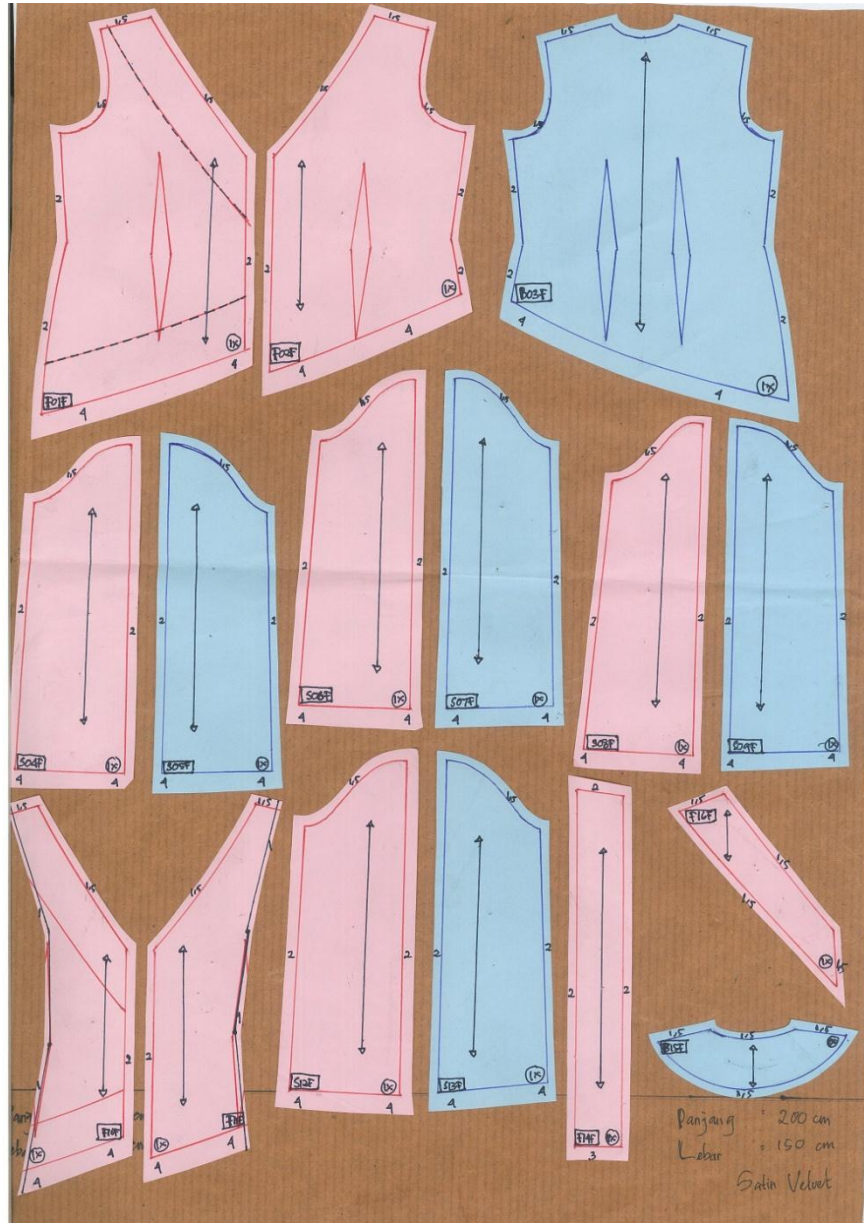
- a) Menyiapkan pola dan kertas payung dengan ukuran 1:6
- b) Meletakkan pola di atas kertas payung dan menghitung banyaknya bahan yang diperlukan untuk tiap pola, lengkap dengan kampuh dan kelimnya.
- c) Mengukur berapa banyaknya bahan yang diperlukan.

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 kemudian pola yang kecil.
- c) Untuk bahan yang bermotif, sebaiknya diperhatikan arah motif, dan perhatikan ukuran kampuh.

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

1) Rancangan Bahan *Cavalli* (Bahan Utama Bluss)

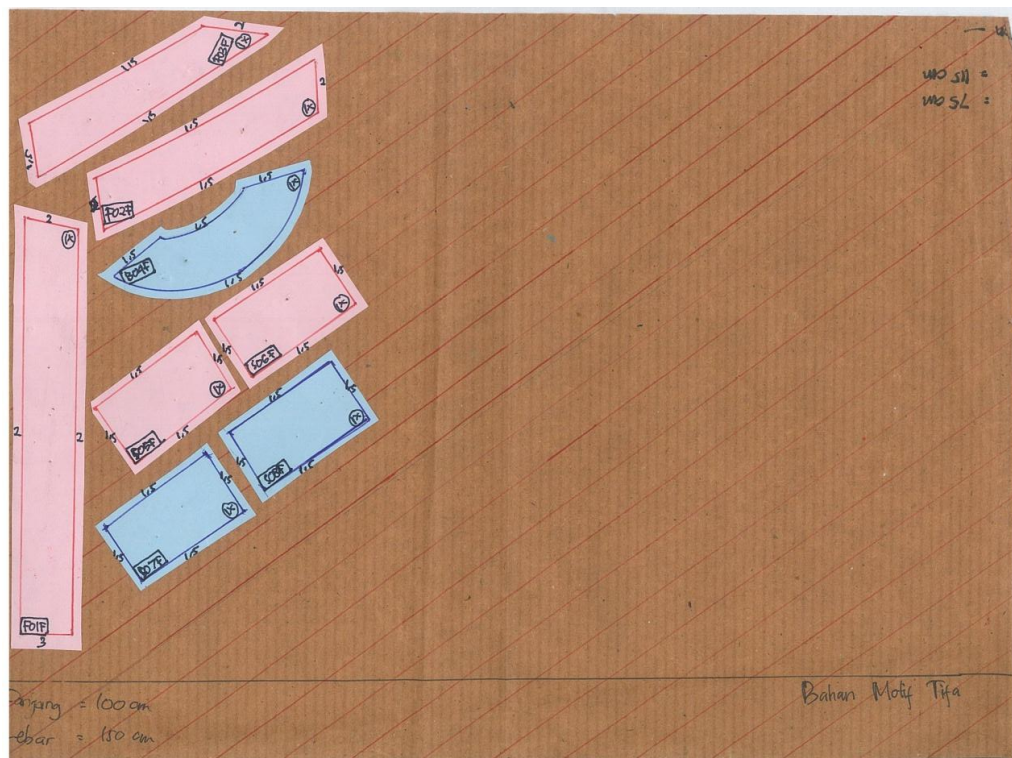


Gambar 23. Rancangan Bahan *Cavalli* Untuk Bahan Utama

Ket : Panjang Kain 2,5 m

Lebar Kain 1,5 m

2) Rancangan Bahan Satin Bridal Motif Tifa

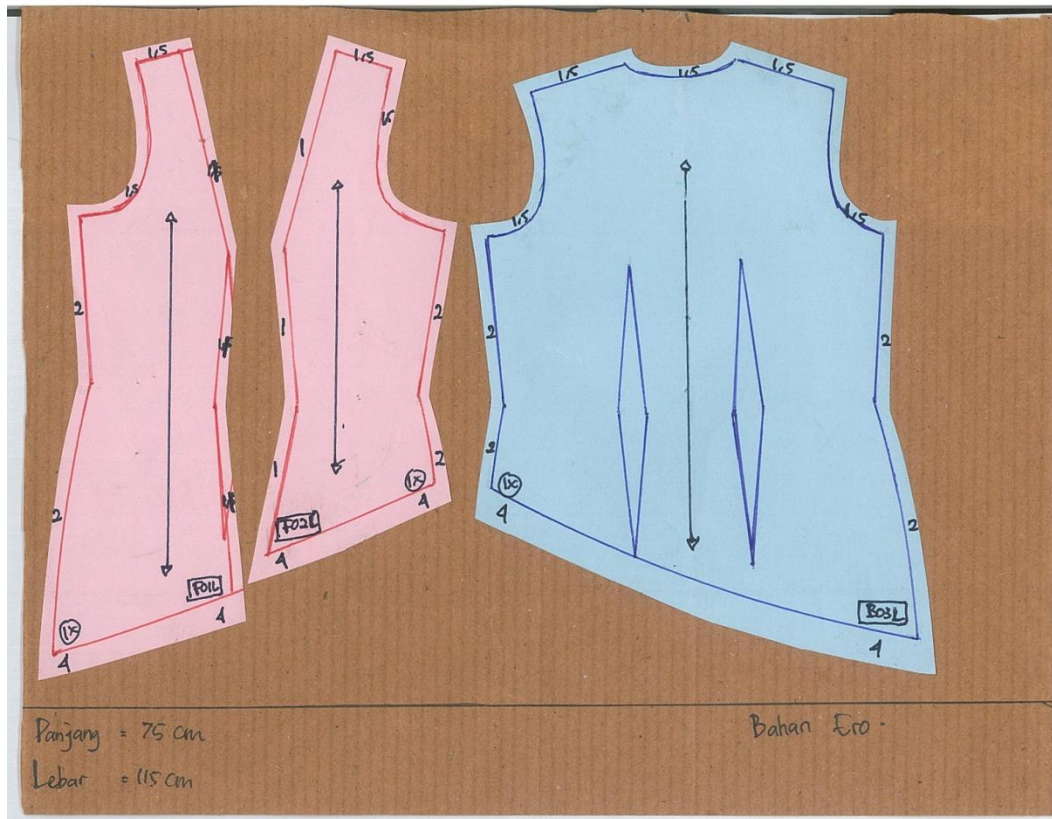


Gambar 24. Rancangan Bahan Satin Bridal Motif Tifa

Ket : Panjang Kain 0,75 m

Lebar Kain 1,5 m

3) Rancangan Bahan Ero (Furing Bluss)

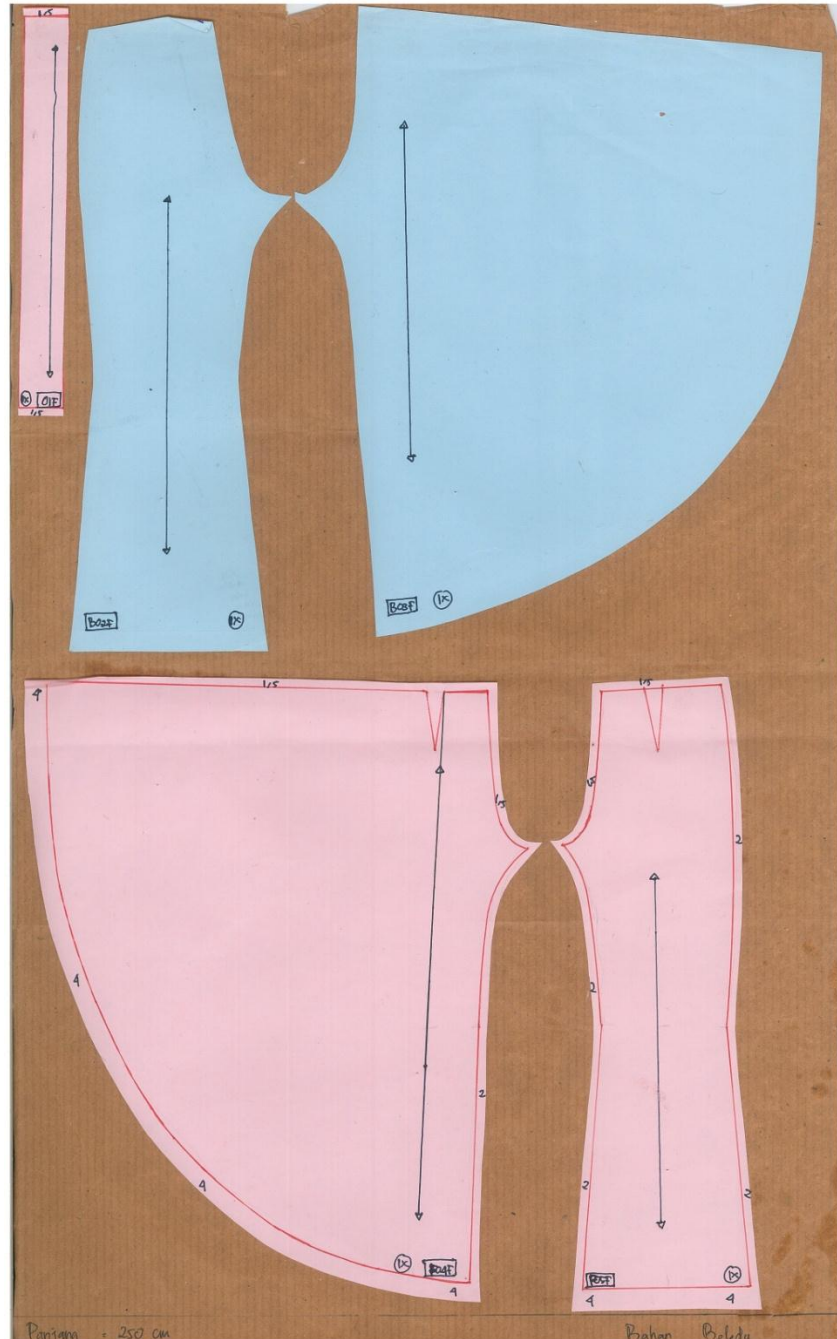


Gambar 25. Rancangan Bahan *Ero* Untuk Bahan Furing

Ket : Panjang Kain

Lebar Kain 1m

4) Rancangan Bahan *Beledu* (Bahan Utama Celana)



Gambar 26. Rancangan Bahan *Beledu* Untuk Bahan Utama

Ket : Panjang Kain 2,5 m

Lebar Kain 1,5 m

5) Rancangan Bahan *Cavalli* (Furing celana)

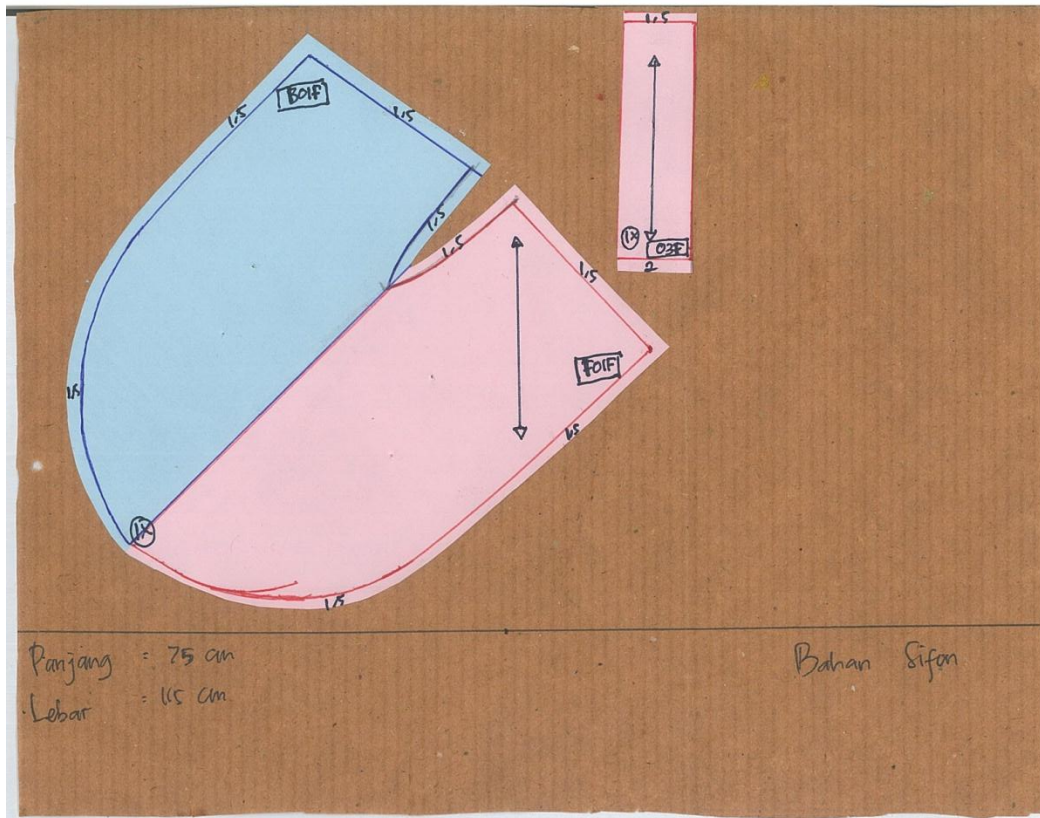


Gambar 27. Rancangan Bahan *Cavalli* Untuk Bahan Furing

Ket : Panjang Kain 2,5 m

Lebar Kain 1,5 m

6) Rancangan Bahan *Chiffon*

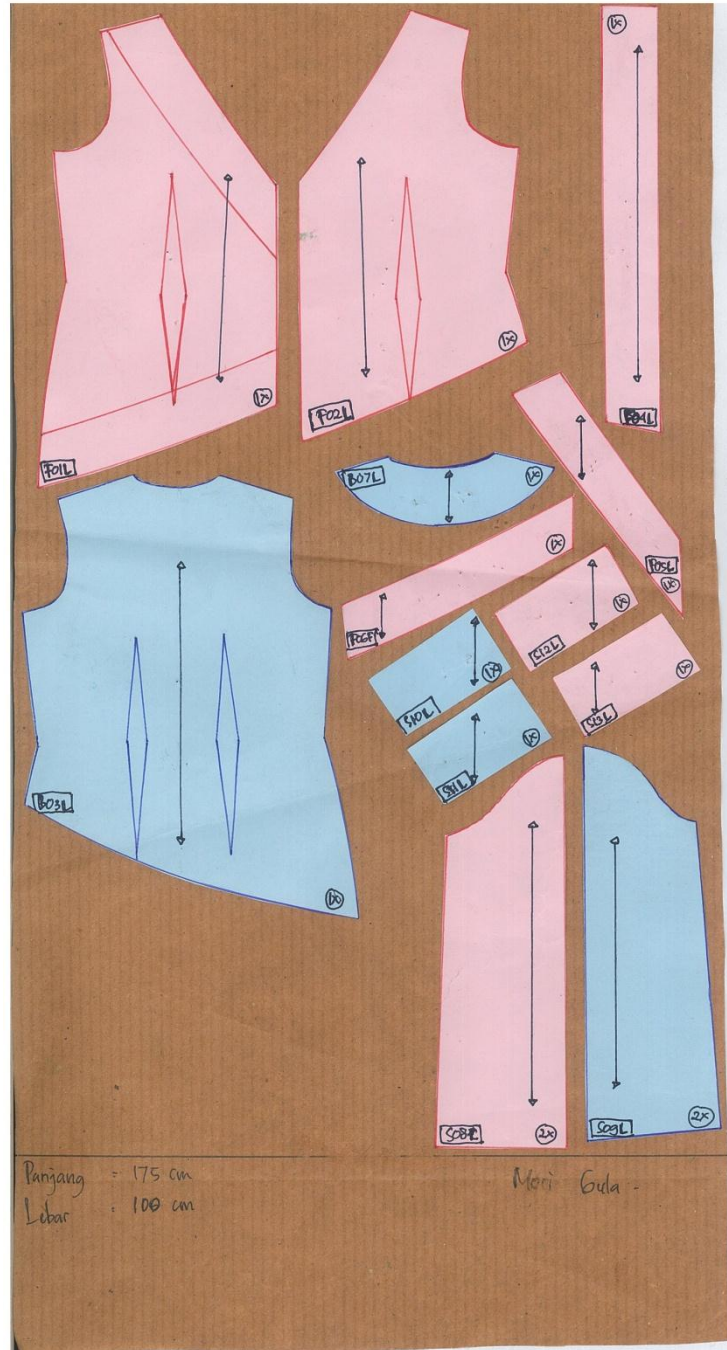


Gambar 28. Rancangan Bahan *Chiffon*

Ket : Panjang Kain 0,75m

Lebar Kain 1,5 m

7) Rancangan Bahan *Trikot* (Bahan Pelapis Bluss)



Gambar 29. Rancangan Bahan *Trikot*

Ket : Panjang Kain 1,75 m

Lebar Kain 1,5 m

5) Kalkulasi Harga Kebutuhan

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

- a) 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, misal bahan pokok, dan bahan penunjang.
- 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 malam dengan sumber ide *Kololie Kie Toma Ngolo*

Tabel 1. Kalkulasi Harga

No	Nama Barang	Kebutuhan	Harga Satuan	Jumlah
1	<i>Cavalli</i> (bahan utama bluss)	2 m	Rp 20.000,00	Rp 40.000,00
2	Satin Bridal Motif Tifa (<i>printing</i>)	1 m	Rp 125.000,00	Rp 125.000,00
3	Ero (Furing Bluss)	0,75 m	Rp 12.500,00	Rp 9.350,00
4	Trikot	1,75 m	Rp 17.000,00	Rp 29.750,00
5	<i>Beledu</i> (bahan utama celana)	2,5 m	Rp 50.000,00	Rp 125.000,00
6	<i>Cavalli</i> (Furing Celana)	2,5 m	RP 20.000,00	Rp 50.000,00
7	<i>Chiffon</i>	0,75 m	Rp 20.000,00	Rp 15.000,00
8	Tassel	12 buah	Rp 1.000,00	Rp 12.000,00
9	Kancing bungkus	12 buah	Rp 375,00	Rp 4.500,00
10	Rit jepang	1 buah	Rp 3.500,00	Rp 3.500,00
11	M33	0,25 m	Rp 16.000,00	Rp 4.000,00
12	Hak celana	2 buah	Rp 500,00	Rp 1.000,00
13	Gantungan anting	2 buah	Rp 250,00	Rp 500,00
Total				Rp 419.600,00

6) Pemilihan Bahan

Bahan busana pesta malam biasanya memilih bahan yang berkualitas lebih halus atau lembut daripada busana pesta pagi maupun busana pesta sore. Bahan yang digunakan untuk busana pesta malam antara lain : *ciffon*, *organsa*, *taffeta*, *satin*, *beledu*, dan bahan–bahan yang berkilau.

Busana pesta malam dengan sumber ide *Kololie Kie Thoma Ngolo* ini menggunakan bahan utama pada blus dengan bahan *Cavalli*, bahan *printing* satin *bridal* dengan motif Tifa, dan furing *Ero*. Bagian celana busana pesta malam ini menggunakan bahan utama *Belledu* dan bahan furing satin velvet.

Bahan *printing* satin *bridal* dengan motif Tifa ini menggunakan teknik digital print. Teknik digital printing pada bahan tekstil merupakan teknik mencetak motif atau gambar pada bahan kain secara cepat dalam kurun waktu yang relatif singkat. Awalnya memang terkesan mustahil, namun dengan adanya mesin digital printing tekstil saat ini masalah tersebut dapat terselesaikan dengan mudah.

1. Pelaksanaan

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

a. Peletakkan Pola Pada Bahan

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

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

- 1) Semua tanda jahitan ada pada tiap-tiap sisi, seperti tengah muka dan tengah belakang.
- 2) Lebar kampuh semua bagian adalah $1\frac{1}{2}$ - 2 cm, sedangkan untuk bagian kelim $2\frac{1}{2}$ -4 cm.
- 3) Sebelum meletakkan pola di atas bahan sebaiknya disemat terlebih dahulu pada selembar kertas tipis hingga rata.

b. Pemotongan Bahan Dan Pemberian Tanda Jahitan

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

c. Penjelujuran

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

Langkah-langkah penjelujuran :

1) Menjelujur Pada Bagian Blus

- a) Menjelujur kupnat pada bahan utama maupun bahan furing.
- b) Menjelujur sisi
- c) Menjelujur lengan dan memasang lis pada belahan tengah lengan
- d) Menjelujur kerah dan selendang serta memasang lis pada sisi kerah dan selendang
- e) Menyatukan bahan utama, bahan furing dan kerah.
- f) Menyelesaikan bagian kelim blus dan kelim lengan

2) Menjelujur Bagian Celana

- a) Menjelujur sisi celana bahan utama dan bahan furing
- b) Memasang resleting pada sisi kiri celana
- c) Menjelujur bagian pesak bahan utama dan bahan furing
- d) Menyatukan bahan utama dan bahan furing

- e) Measang ban pinggang
- f) Menyelesaikan bagian kelim celana
- g) Memasang ban pinggang pada bagian bahan *chiffon*

d. Evaluasi Proses

Evaluasi proses I merupakan pengepasan busana pada tubuh seseorang 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.

Tabel 2. Evaluasi Proses

Aspek yang dievaluasi	Hasil evaluasi	Cara mengatasi
Bluss	Pinggang terlalu longgar	Bagian lebar kupnat ditambah 0,5 cm
	Kerung lengan terlalu sempit	Kerung lengan di tambah 1 cm
Celana	Pesak terlalu sempit	Pesak diturunkan 2 cm

e. Proses Penjahitan

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

Langkah – langkah penjahitan dan penyelesaian

- 1) Menjahit Bagian Bluss
 - a) Menjahit kupnat baik pada bahan utama maupun bagian furing.
 - b) Menjahit bagian sisi-sisi pada bahan utama maupun bagian furing.
 - c) Membuat sengkeli
 - d) Memasang sengkeli
 - e) Membuat lis pada kerah dan selendang
 - f) Memasang kerah dan selendang pada badan serta menyatukan bahan utama dengan furing.
 - g) Menjahit sisi lengan dan memasang lis pada belahan tengah lengan.
 - h) Menyatukan bahan utama dengan bahan furing.

- i) Memasang lengan pada badan.
- j) Mengesum bagian kelim bluss dan kelim lengan.
- k) Memasang tasel pada ujung selendang bagian kiri dengan cara disoom.

2) Menjahit Bagian Celana

- a) Menjahit kupnat pada bahan utama maupun bagian furing.
- b) Menjahit sisi-sisi celana pada bahan utama maupun bagian furing.
- c) Menjahit resleting pada bagian sisi kiri celana.
- d) Menjahit bagian pesak pada bahan utama maupun bagian furing.
- e) Menyatukan bahan utama dengan bahan furing dengan memasang ban pinggang.
- f) Mengesum bagian furing resleting.
- g) Mengesum bagian kelim celana.
- h) Memasang hak celana.

3) Membuat Hiasan Draperri Pada Celana

- a) Memasang ban pinggang.
- b) Mengesum bagian kelim.

f. Evaluasi Proses II

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

Tabel 3. Evaluasi Proses II

Aspek yang dievaluasi	Hasil Evaluasi	Cara mengatasi
Bluss	Kurnat terlalu panjang	Panjang kupnadt dikurangi 2 cm
Celana	Pesak kurang turun 2 cm	Pesak diturunkan 2 cm
	Pinggang terlalu sempit	Lingkar pinggang ditambah 2 cm

g. Evaluasi Hasil

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

- a. Pembuatan gambar kerja harus jelas untuk kelancaran dalam pelaksanaan proses produksi busana.

- b. Pengukuran harus dilakukan dengan teliti dan cermat. Perlu dilakukan pengukuran ulang untuk dapat menghasilkan ketepatan ukuran model.
- c. Proses pembuatan pola harus teliti dan cermat, agar tidak terjadi kesalahan yang fatal.
- d. Perancangan bahan harus cermat dan teliti dengan penempatan pola pada pemanfaatan bahan secara maximal.
- e. Pemilihan bahan harus dipertimbangkan untuk menghasilkan busana yang sesuai dengan desain yang telah dibuat.
- f. Proses penjahitan harus sesuai dengan tanda jahitan agar sesuai dengan pola yang telah dibuat dan sesuai dengan badan model.
- g. Pemberian hiasan busana harus sesuai dengan warna bahan.

3. Penyelenggaraan Pergelaran Busana

Gelar busana merupakan kegiatan yang diselenggarakan untuk memamerkan atau memperkenalkan suatu kreasi terbaru dari seorang perancang busana yang diperagakan oleh seorang peragawati atau model professional. Pelaksanaan gelar busana ini melalui tiga tahap, yaitu persiapan, pelaksanaan, dan 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 dengan lancar dan sesuai dengan harapan. Pergelaran busana ini diikuti oleh 107 mahasiswa angkatan 2015, yang terdiri dari mahasiswa S1 dan D3. Tanggung jawab dalam penyelenggaraan pergelaran busana ditanggung bersama dalam sebuah kepanitiaan. Adapun komponen kepanitiaan dalam pergelaran busana terdiri dari : Ketua, Sekretaris, Bendahara, Sie Sponsorship, Sie Publikasi, Sie Acara, Sie Backstage and Floor, Sie Dokumentasi, Sie Model, Sie Keamanan, Sie Humas, Sie Konsumsi, Sie Booklet, Sie Perkab.

Setiap sie panitia mempunyai tugas dan tanggung jawab masing-masing, yaitu :

1. Ketua Panitia

a. Ketua 1 merangkap Ketua Umum

- 1) Bertanggungjawab atas berlangsungnya seluruh acara.
- 2) Mengkoordinasi seluruh kegiatan dalam kepanitiaan pergelaran busana, serta bertanggungjawab atas segala kelancaran penyelenggaraan acara.
- 3) Memimpin seluruh panitia sesuai dengan ketentuan-ketentuan dan kebijaksanaan yang telah diputuskan.

- 4) Memutuskan rumusan konsep secara detail dan mendistribusikan tugas kepada seluruh panitia.
- 5) Mengarahkan dan mengawasi pelaksanaan seluruh kegiatan.
- 6) Mencari alternatif pemecahan masalah dan membuat keputusan.
- 7) Meminta laporan kepada setiap sie.
- 8) Bersama sekretaris membuat LPJ seluruh kegiatan.
- 9) Bertanggungjawab terhadap setiap rapat inti dan anggota.
- 10) Keputusan berada di ketua umum/ketua 1.
- 11) Koordinasi kepada coordinator setiap sie/devisi.
- 12) Bekerjasama dengan ketua 2 dan ketua 3.

b. Ketua 2

- 1) Bertanggungjawab kepada ketua 1.
- 2) Mengkoordinasi berlangsungnya seluruh rapat.
- 3) Motivator bagi seluruh sie/devisi.
- 4) Koordinasi kepada seluruh sie untuk mengerjakan tugas dengan baik.
- 5) Menjalankan tugas ketua 1 jika ketua umum/ketua 1 tidak dapat melaksanakan tugasnya.
- 6) Bekerjasama dengan ketua 1 dan ketua 3.

c. Ketua 3

- 1) Bertanggungjawab kepada ketua umum/ketua 1.
- 2) Bertanggungjawab atas terlaksananya rapat inti maupun rapat seluruh panitia.
- 3) Sebagai penengah masalah dan penegak kedisiplinan.
- 4) Menjalankan tugas ketua 1 dan ketua 2 jika ketua 1 dan ketua 2 tidak dapat melaksanakan tugasnya.
- 5) Bekerjasama dengan ketua 1 dan ketua 2.

2. Sekretaris

a. Sekretaris 1

- 1) Mencatat dan sebagai pengingat segala keputusan dan kebijaksanaan rapat yang telah ditetapkan dalam rapat.
- 2) Membuat segala proposal yang dibutuhkan, bekerjasama dengan sie yang bersangkutan.
- 3) Bertanggungjawab kepada ketua panitia.
- 4) Membuat stempel kepanitiaan.

b. Sekretaris 2

- 1) Mengurus segala kebutuhan surat menyurat seluruh panitia.
- 2) Mengatur keluar masuknya segala surat yang dibutuhkan oleh seluruh panitia.

3) Mengarsip segala surat yang diterima dan dikeluarkan.

4) Bertanggungjawab kepada ketua panitia.

c. Sekretaris 3

1) Pengadaan undangan dan sertifikat yang dibutuhkan dari semua konten acara.

2) Sebagai koordinator dalam pembuatan laporan pertanggung jawaban (LPJ) seluruh kegiatan.

3) Bertanggungjawab kepada ketua panitia.

3. Bendahara/Keuangan

1) Bendahara 1

1) Membuat rancangan anggaran biaya (RAB) seluruh kebutuhan acara.

2) Mengatur/mengkoordinasi segala kebutuhan biaya (masuk dan keluar).

3) Pembuat keputusan kebutuhan biaya.

4) Membawa/menyimpan seluruh uang dan memiliki rekening kepanitiaan.

5) Bertanggungjawab kepada ketua panitia.

2) Bendahara 2

- 1) Mengatur keluar masuknya uang dari berbagai sumber pendapatan dan pengeluaran.
- 2) Mencatat segala pemasukan dan pengeluaran dari berbagai sumber.
- 3) Meminimalisir/mengoreksi biaya yang dikeluarkan.
- 4) Bertanggungjawab kepada ketua panitia.

3) Bendahara 3

- 1) Mengatur denda/sanksi keuangan dalam kepanitiaan.
- 2) Menyimpan segala nota/bukti pembayaran (keluar/masuk).
- 3) Mengatur pembuatan LPJ keuangan dalam kepanitiaan.
- 4) Bertanggungjawab kepada ketua panitia.

4. Sie Devisi

a. Sie Sponsorship

- 1) Membuat list sponsor.
- 2) Mencari kontak sponsor yang dituju.
- 3) Mengatur dan membuat proposal sponsor.
- 4) Mencari dana yang dibutuhkan dengan etika yang baik.
- 5) Pandai dalam bernegosiasi.

- 6) Mempelajari semua hal yang dapat memikat hati sponsor atau donatur.
- 7) Mengatur jadwal dengan pemberi sponsor.
- 8) Mengatur surat-surat yang berhubungan dengan sponsorship (tanda terima, MoU, dsb).
- 9) Berperilaku baik, sopan, ramah, murah senyum, dan berpenampilan menawan.
- 10) Bertanggungjawab atas logo sponsor.

b. Sie Humas dan Penerima Tamu

- 1) Mengajukan proposal dan surat-menyurat kepada jajaran dekanat dan jurusan.
- 2) Membuat list tamu undangan.
- 3) Membuat surat pemberitahuan orangtua/wali mahasiswa atas keberadaan acara.
- 4) Distribusi undangan.
- 5) Memastikan kehadiran para tamu.
- 6) Memberikan informasi kepada media terkait.
- 7) *Recruitment* panitia tambahan.
- 8) Mengatur among tamu.
- 9) Mendekor meja tamu berkoordinasi dengan sie dekorasi.
- 10) Mempersilahkan tamu yang datang.
- 11) Menyediakan daftar tamu.

- 12) Memohon sambutan jajaran pejabat untuk keperluan booklet.
- 13) Mengkoordinasi seluruh hal yang berhubungan dengan masyarakat di luar kepanitiaan.
- 14) Berperilaku baik, sopan, ramah, murah senyum, dan berpenampilan menarik.

c. Sie Acara

- 1) Membuat konsep acara.
- 2) Mengatur dan memimpin seluruh kegiatan yang berhubungan dengan acara.
- 3) Membuat susunan acara (*run down*) secara detail dan spesifik (memuat waktu, acara, pengisi acara, perlengkapan, dan tempat).
- 4) Mengatur waktu, tempat, dan membagi tugas masing-masing anggota sie acara.
- 5) Mengurus MC (mencari, mendampingi, membuat *draft MC*, *wardrobe MC*, dll).
- 6) Mengatur pengisi acara.
- 7) Mengkoordinasi pihak yang beroperasi pada saat dilaksanakan.
- 8) Mensosialisasikan *update draft* susunan acara secara detail dan spesifik kepada setiap divisi yang terkait.\

- 9) Mengatur gladhi kotor, gladhi bersih bersama seluruh peserta dan kepanitiaan.
- 10) Berkoordinasi kepada seluruh divisi yang terkait dengan acara.

d. Sie Juri

- 1) Mencari juri yang kompeten.
- 2) Membuat draft penilaian.
- 3) Mengatur penjurian (*briefing* juri, pendampingan, mengatur fee juri, sertifikat, dll)
- 4) Menghitung jumlah penilaian.
- 5) Membuat peraturan penilaian.
- 6) Melakukan MoU dengan para juri.
- 7) Mendesain trophy, membuat dan mendistribusikan trophy.
- 8) Membuat berita acara penjurian.
- 9) Menyediakan *hand bouquet* (buket bunga) dan bunga meja.

e. Sie Publikasi

- 1) Membuat media publikasi (*poster, leaflet, teaser, segala media promo*).

- 2) Membantu pembuatan media publikasi yang dibutuhkan oleh divisi yang lain.
- 3) Membuat logo acara.
- 4) Menyampaikan informasi kepada publik tentang seluruh acara.
- 5) Mempublikasikan acara dengan berbagai cara yang memungkinkan.
- 6) Menjadi admin pada segala media sosial.
- 7) Sebagai desainer grafis (membuat tiket, undangan, logo, poster, spanduk, dll).
- 8) *Ticketing* (membuat, mengkoordinasikan, mengatur jadwal jaga stand penjualan tiket, mengkoordinasi penyebaran tiket, dll).
- 9) Menentukan perijinan tempat diadakannya publikasi.
- 10) Bertanggungjawab mengatur pada uang penjualan tiket sebelum disetor ke bendahara.

f. Sie Booklet

- 1) *Designer booklet* dan mencari percetakan *booklet*.
- 2) Pandai bernegosiasi.
- 3) Merencanakan pembiayaan *booklet*.
- 4) Mencari *photographer* untuk *booklet*.

- 5) Bertanggungjawab atas seluruh isi *booklet* (*cover*, sambutan-sambutan, ukuran *booklet*, konten, deskripsi, *list logo sponsor*, dll).
- 6) Membuat jadwal foto *booklet*.
- 7) Membuat dan mengatur *goodiebag*.

g. Sie dokumentasi

- 1) Menyiapkan alat dokumentasi sesuai kebutuhan foto, video, dll.
- 2) Mencari *photographer* dan *videographer* profesional.
- 3) Berkoordinasi dengan sie booklet.
- 4) Mengedit hasil liputan yang diperoleh menjadi lebih bagus.
- 5) Mendokumentasikan seluruh spot yang berhubungan dengan sponsor.
- 6) Mengkoordinasikan hasil dokumentasi kepada pihak yang membutuhkan.
- 7) Berkoordinasi kepada sie publikasi untuk mempublikasikan seluruh kegiatan.
- 8) Mendokumentasikan seluruh kegiatan.
- 9) Menyiapkan *giant screen*, dan layar televisi di *backstage*.
- 10) Membuat *video opening*, dsb.

h. Sie Backstage dan Floor Manager

- 1) Mengatur jalannya acara di depan dan di belakang panggung.
- 2) Mengatur plotting tempat depan dan belakang panggung.
- 3) Mengatur keluar masuk jalannya model.
- 4) Mengatur peminjaman cermin dan mengatur kursi model.
- 5) Menyiapkan urutan nama model dan susunan acara di *backstage*.
- 6) Mengatur situasi yang ada di *backstage* dan di *venue*.
- 7) Bekerjasama dengan sie humas untuk mengatur *flow* seluruh tamu.
- 8) Mengkondisikan keadaan seluruh *venue* (kursi, fotografer, dll).

i. Sie Dekorasi

- 1) Mengkonsep dekorasi dan *lay out venue* acara.
- 2) Mendesain dekorasi *stage* dan *me-lay out* seluruh *venue* acara.
- 3) Membuat desain *photo booth*.
- 4) Mengatur *sound system*, dan *lighting*.
- 5) Mencari pihak yang berhubungan dengan dekorasi, *stage*, *sound system*, dan *lighting*.

6) Dapat bernegosiasi dengan baik.

j. Sie Keamanan

- 1) Mengatur seluruh keamanan pada seluruh rangkaian acara (rapat, latihan, *photo booklet*, dsb).
- 2) Membuat *lay out* parkir pada saat acara berlangsung.
- 3) Mengurus perijinan keamanan kepada dinas-dinas terkait.
- 4) Mengatur keamanan cuaca.
- 5) Mengatur kartu parkir.
- 6) Mengatur keamanan *backstage* dan seluruh *venue*.
- 7) Mengatur kedisiplinan (denda).
- 8) Tegas dalam mengatur keamanan.
- 9) Mencari pihak yang kompeten dalam keamanan sebagai panitia tambahan.

k. Sie Konsumsi

- 1) Mengatur segala kegiatan yang membutuhkan makanan, minuman, dan snack di saat yang dibutuhkan.
- 2) Mencari sponsor konsumsi yang hemat tapi bagus.
- 3) Dapat bernegosiasi dengan baik.
- 4) Dapat mengatur pemilihan makanan/snack yang baik untuk disajikan.

- 5) Mengatur distribusi konsumsi.
- 6) Membuat jadwal kebutuhan konsumsi.

l. Sie Model

- 1) Mengatur pembagian kelompok tampil.
- 2) Mengatur jadwal latihan berkoordinasi dengan sie acara.
- 3) Mengatur urutan model.
- 4) Presensi dan menata model.
- 5) Mengatur pembagian tiap sesi.
- 6) Bekerjasama dengan sie *make up*, *hair do*, dan jilbab.
- 7) Membuat nomor tampil model.
- 8) Mengumpulkan desain busana yang akan dikenakan model saat *fashion show*.
- 9) Bekerjasama dengan sie *backstage* untuk mengatur keluar masuknya model.

m. Sie *Make Up*, *Hair Do*, dan Jilbab

- 1) Mencari sponsor *make up*, *hair do*, dan jilbab dengan harga yang terjangkau tetapi bagus.
- 2) Mengatur rencana *make up*, *hair do*, dan jilbab.
- 3) Mengatur jadwal *make up*, *hair do*, dan jilbab pada saat foto *booklet* dan acara berlangsung.
- 4) Mengatur alur *make up* model.

- 5) Menyampaikan maksud dan tujuan kepada perias dengan baik, benar, dan tepat.

n. Sie Perlengkapan

- 1) Mengurus peminjaman tempat acara berlangsung.
- 2) Mengatur segala perlengkapan yang dibutuhkan pada serangkaian acara.
- 3) Pengadaan cermin saat latihan.
- 4) Pengadaan *sound system* pada saat latihan.
- 5) Pengadaan/penyewaan kursi, cermin, *steamer*, meja, *standing hanger*, penyediaan nampan, taplak meja, dsb.
- 6) Memenuhi segala kebutuhan setiap sie yang masuk ke dalam ranah perlengkapan acara.

2. Penentuan Tema

Tema yang diambil dalam pergeleran busana 2018 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 dengan cara berkarya dengan kearifal lokal di era globalisasi yang dipicu dengan adanya Sistem Pasar Bebas. Dengan demikian maka dengan mudahnya produk luar negeri masuk ke dalam negeri dengan segala keunggulannya, sehingga mengakibatkan

ketidakstabilan dalam mengkonsumsi produk dalam negeri. Maka dengan demikian, untuk menstabilkan dan meningkatkan rasa cinta terhadap produk dalam negeri dan mempersiapkan diri untuk berani berkompetisi secara global dengan kekayaan dan kearifan lokal Indonesia. Dengan mengangkat kearifan lokal yang ada di Indonesia yang beranekaragam sebagai sumber ide dalam penciptaan sebuah busana. Movitsme mengacu pada *Fashion Trend 2018* yaitu *Guidelines*.

3. 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 perdevisi dibuat devisi dengan pendekatan nominasi uang yang kira-kira akan dibutuhkan. Bendahara kemudian menyatukan dan membuat rancangan anggaran atas persetujuan seluruh panitia. Dana yang didapatkan antara lain diperoleh dari :

Tabel 4. Data Dana Anggaran

Sumber Dana	Jumlah	Total
Dana Sisa Manajemen 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	
Bantuan Jurusan	Rp 1,000,000.00	
Penjualan Tiket	Rp 31,250,000.00	
Total		Rp 179,132,000.00

4. Dewan Juri

Juri bertugas menilai semua karya busana dengan tema besar

Movitsme :

a. Juri Butik :

- 1) Ramadhani A. Kadir
- 2) Philip Iswandono
- 3) Agung Purwandono

b. Juri Garment :

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

5. Waktu dan Tempat Pelaksanaan

Pergelaran busana ini diselenggarakan dalam rangka ujian mata kuliah proyek akhir untuk jenjang D3 dan tugas akhir untuk jenjang S1. Pergelaran busana 2018 ini diselenggarakan pada hari Rabu, 11 April 2018 di Auditorium UNY dari pukul 18.00-selesai.

b. 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 17 Maret 2018.

2) Grand Juri

Grand Juri merupakan bagian dari pergelaran busana, yang dilaksanakan pada hari Minggu 1 April 2018 di Gedung KPLT FT UNY. Grand Juri merupakan penilaian oleh dewan juri sebelum busana digelar.

3) Gladi Bersih

Gladi bersih dilaksanakan sebelum peragaan busana dimulai. Gladi bersih bersih bertujuan untuk latihan terakhir sebelum acara dimulai, guna meminimalisir resiko adanya kesalahan saat acara berlangsung.

4) Pergelaran Busana

Acara pergelaran busana Proyek Akhir ini dilaksanakan pada hari Rabu, 11 April 2018 yang bertempat di Auditorium UNY. Persiapan acara dilakukan dua hari sebelum acara berlangsung yaitu pada tanggal 9 dan 10 April 2018. Persiapan acara meliputi *loading* barang, persiapan panggung (*stage*), beserta dekorasinya dan penataannya. Peragaan busana ini menampilkan 107 busana yang diperagakan oleh model. Busana pesta yang telah diciptakan dinilai oleh juri yang kompeten dalam bidangnya.

c. 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 dievaluasi untuk keberhasilan yang akan datang yaitu :

1) Ketua I, II, dan III

Kekurangan :

- a) Kurangnya koordinasi antar ketua.
- b) Masing-masing ketua terlalu fokus dengan devisi yang dipegang.

Solusi :

- a) Lebih meningkatkan koordinasi antar ketua dengan cara melakukan rapat intern antar ketua.
- b) Lebih memperhatikan hubungan semua divisi.

2) Sie Acara

Kekurangan :

- a) Acara tidak berjalan dengan waktu yang telah ditentukan pada susunan acara.
- b) Kurangnya koordinasi antara panitia acara.
- c) MC nya kurang baik dalam membawakan acara.

Kelebihan :

- a) Pengisi acaranya sangat menarik.
- b) Acara secara keseluruhan berjalan dengan lancar.

3) Sie Humas

- a) Pastikan semua undangan sudah difiksasikan 1 minggu sebelum acara sehingga tidak ada tambahan-tambahan undangan yang mendadak.
- b) Tingkatkan komunikasi antar panitia inti dan panitia tambahan.

- c) Tegaskan kepada panitia tambahan yang bertugas didalam ruangan agar lebih respon dan tanggap kepada penonton atau tamu yang hadir.
- d) Informasikan kepada panitia tambahan daftar tamu undangan yang hadir.

4) Sie Publikasi

Kekurangan :

- a) Jarak publikasi terlalu dekat dengan hari H.
- b) Kurangnya koordinasi antara sie publikasi dengan sie yang lain.

Solusi :

- a) Meningkatkan hubungan antar divisi.
- b) Mengatur jarak saat mempublikasikan acara dengan hari H.

5) Sie Perkab

Kekurangan :

- a) Ada sedikit kekurangan dalam pembuatan panggung

Solusi :

- a) Selalu mengecek dari awal pengukuran untuk pembuatan panggung.

6) Sie Backstage and Floor Manager

Kekurangan :

- a) Kinerja panitia tambahan untuk floor yang kurang koordinasi.

Solusi :

- a) Panitia harus lebih memperhatikan komunikasi kepada anggota lainnya sehingga terorganisasi dengan baik.

7) Sie Keamanan

Kekurangan :

- a) Tidak teraturnya parkir penonton dari denah lokasi yang telah ditentukan.

Solusi :

- a) Mengingatkan kembali kepada panitia atau penonton jika tidak sesuai dengan parkir yang telah ditentukan.

8) Sie Konsumsi

Kekurangan :

- a) Panitia mengeluhkan terkait beberapa devisi yang belum mendapat makanan, namun makanannya sudah habis (kurangnya makanan).

Solusi :

- a) Harus lebih teliti lagi dalam merinci jumlah makanan.

9) Sie Model

Kekurangan :

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

Solusi :

- a) Koordinasikan kembali kepada para model agar datang tepat waktu.

10) Sie Juri

Kekurangan :

- a) Tidak meratanya pembagian panitia saat pengambilan vote favorite.

Solusi :

- a) Koordinasi terlebih dahulu kepada panitia tambahan terkait lokasi pengambilan vote.

B. Hasil

1. Hasil Penciptaan Desain

Dalam menciptakan suatu desain busana pesta malam dengan sumber ide *Kololie Kie Toma Ngolo* melalui beberapa proses seperti, mengkaji tema proyek akhir (*Movitsme*), mengkaji *trend 2018 (Guidelines)* dengan tema *Sensory* dan sub tema *+Chill*, sehingga tercipta desain busana pesta dengan judul *Chill Of Thoma Ngolo*. Melalui tahap di atas maka dihasilkan busana

pesta malam dengan siluet asimetris yang terdiri dari dua bagian yaitu celana dan bluss. Busana tersebut mengkombinasikan antara bahan printing dengan motif tifa, beledu, dan cavallli, dengan menyesuaikan dengan trend yang sedang terjadi. Kesan +Chill yang di tunjukkan melalui bahan dan warna kain pada celanan dengan bahan printing dengan motif tifa yang merupakan salah satu alat musik yang digunakan dalam acara Kololie Kie Toma Ngolo. Kololie Kie Toma Ngolo merupakan sumber ide dalam pembuatan busana pesta malam ini.

2. Hasil Pembuatan Karya Busana

Dalam pembuatan busana pesta malam dengan sumber ide *Kololie Kie Toma Ngolo* melalui tiga tahap 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 telah dibuat. Tahap pemotongan bahan, pemberian tanda jahitan, menjahit busana serta menghias busana. Tahap evaluasi meliputi evaluasi proses *fitting 1*, dan *fitting 2*, evaluasi hasil dari perwujudan karya busana yang telah dibuat sudah sesuai konsep yaitu tema pertunjukan *Movitsme, trend 2018 (Guidelines)* dengan tema *Sensory* dan sub tema *+Chill*, serta sumber ide *Kololie Kie Toma Ngolo*.

3. Hasil Penyelenggaraan Pertunjukan Busana

Pertunjukan busana 2018 ini dengan tema “*Movitsme*” telah berhasil terselenggarakan pada hari Rabu, 11 April 2018 pada pukul 18.00 WIB di

Auditorium UNY yang diikuti oleh 107 mahasiswa S1 dan D3. Dalam pergelaran ini merebutkan 24 kategori kejuaraan yaitu juara 1, 2, dan 3 dari masing-masing kelas dengan konsentrasi butik dan konsentrasi garmen, *best design*, *favorite*, dan juara umum. Dalam pergelaran ini penyusun mendapat gilira tampil pada *seassion 2* dengan nomor urut 54, yang diperagakan oleh peragawati Ameilya Windya. Pergelaran busana tahun 2018 dengan tema *Movitsme* merebutkan 24 *trophy*, yaitu sebagai berikut

- Juara Umum diraih oleh Laila Nur Rohmah
- Juara Favorit diraih oleh Yohana
- Juara Best Desain Butik diraih oleh Bitah Nindya Ardani
- Juara Best Desain Garmen diraih oleh Muthmainah Nur L
- Juara Best Teknologi Butik diraih oleh Yohana
- Juara Best Teknologi Garmen diraih oleh Lisa Ayu Wulandari
- Juara 1 Butik Kelas A diraih oleh Adelia Prabandari
- Juara 2 Butik Kelas A diraih oleh Ong Grace Quairissa Hadinata
- Juara 3 Butik Kelas A diraih oleh M. Ali Mustamik
- Juara 1 Garmen Kelas A diraih oleh Mutmainnah Nur Laili
- Juara 2 Garmen Kelas A diraih oleh Febriyani Listyaningsih
- Juara 3 Garmen Kelas A diraih oleh Mei Haryati
- Juara 1 Butik Kelas B diraih oleh Tiara Fadhilah
- Juara 2 Butik Kelas B diraih oleh Nalurita Limaran Sari
- Juara 3 Butik Kelas B diraih oleh Niken Yazuli Budiyaningrum
- Juara Harapan 1 Butik Kelas B diraih oleh Okta Helmida I.
- Juara Harapan 2 Butik Kelas B diraih oleh Nurul Hikmah H.
- Juara Harapan 3 Butik Kelas B diraih oleh Robiatul Alfi
- Juara 1 Butik Kelas D diraih oleh Yohana
- Juara 2 Butik Kelas D diraih oleh Kunmutiah Zahrotun Nur
- Juara 3 Butik Kelas D diraih oleh Dewi Puspita Sari
- Juara 1 Garmen Kelas D diraih oleh Laila Nur Rohmah

- Juara 2 Garmen Kelas D diraih oleh Kurnia Widya
- Juara 3 Garmen Kelas D diraih oleh Lathifa Haqi

C. Pembahasan

1. Penciptaan Desain Busana

Dalam menciptakan busana pesta malam penulis harus mengetahui dan mengkaji trend, dimana di dalam pembuata busana pesta malam mengacu pada *trend forecasting 2018* yaitu *Guidelines*. Dalam tema ini terdapat tema yang terdiri dari *Individualist*, *Neutradition*, *Quest*, dan *Sensory*. Tema yang digunakan penulis adalah tema *Sensory* dengan sub tema *+Chill* yang merupakan 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.

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 telah dipilih, tema pergelaran, dan tema trend, unsur-unsur desain dan prinsip desai 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 rancangan harga, pemotongan bahan, pemberian tanda jahitan, penjelujuran, *fitting 1*, penjahitan memasang hiasan, *fitting 2*, penilaian gantung, dan *grand juri*. *Fitting 1* dilakukan pada saat busana masih jelujuran dengan tujuan jika terdapat kesalahan ukuran dapat diperbaiki lagi tanpa harus merusak bahan. Setelah mengetahui kesalahan pada saat *fitting 1* busana, pola dibenarkan dan dilanjutkan pada proses penjahitan busana sampai dengan penyelesaian dan pelengkap busana dan dilanjutkan *fitting 2*, pada saat *fitting 2* minimal tahap penjahitan sudah mencapai 90% dari total pembuatannya. Setelah tahap *fitting 2* 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. Setelah penilaian 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 desai dan juga *trend*, dan konsep bahan.

3. Penyelenggaraan Pergelaran Busana

Pergelaran busana adalah suatu kegiatan peragaan busana yang menampilkan busana-busana yang diperagakan 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 hari Rabu, 11 April 2018 pada pukul 18.00 WIB yang bertempat di Auditorium UNY. Pergelaran busana ini diikuti oleh 102 mahasiswa yang terdiri dari mahasiswa S1 dengan konsentrasi butik, S1 dengan konsentrasi garmen, dan D3. Acara *fashion show* ini terdiri dari 3 sesi. Setelah pelaksanaan dilakukan, tahapan selanjutnya adalah evaluasi. Hal ini dilakukan untuk mengatasi beberapa masalah yang belum terselesaikan dengan mempelajari kekurangan yang dapat dijadikan sebagai pembelajaran dan memperbaiki pada acara berikutnya.

BAB V

KESIMPULAN DAN SARAN

A. Kesimpulan

Berdasarkan rumusan masalah dan hasil pembahasan pembuatan busana pesta malam untuk wanita remaja dengan sumber ide *Kololie Kie Thoma Ngolo* pada pergelaran busana dengan tema “*Movitsme*” diambil kesimpulan, yaitu :

1. Dalam menciptakan suatu desain busana dengan sumber ide *Kololie Kie Thoma Ngolo* melalui beberapa proses, seperti mengkaji tema proyek akhir (*Movitsme*), mengkaji *trend 2018 (Guidelines)* dengan tema *Sensory* dan sub tema *+Chill*, mengkaji busana pesta, membuat *moodboard*, menyusun unsur dan prinsip desain yang disajikan dalam *design sketching*, *presentation drawing*, dan gambar kerja sesuai dengan busana yang dipilih, sehingga menciptakan busana dengan judul *Chill Of Thoma Ngolo*. Melalui tahap di atas maka dihasilkan busana pesta malam dengan siluet asimetris yang terdiri dari 2 bagian, yaitu bluss, dan celana. Busana tersebut pada bagian bluss mengkombinasikan bahan printing dengan motif Tifa, dengan bahan polos berwarna putih. Sedangkan pada bagian celana menggunakan bahan beledu dengan warna pink dengan menyesuaikan pada *trend* yang terjadi.
2. Dalam membuat busana pesta malam melalui tiga tahapan dengan sumber ide *Kololie Kie Thoma Ngolo* yaitu, (1) Persiapan meliputi pengambilan ukuran, pembuatan pola, merancang dan menghitung

kalkulasi harga, pemilihan bahan, (2) Tahap pelaksanaan meliputi meletakkan pola pada bahan, memotong bahan, memberi tanda jahitan, menjelujur, menjahit dan menghias busana, (3) Tahap evaluasi proses I, evaluasi proses II, serta membahas kesesuaian hasil karya dengan desain dan konsep awal yang sudah dibuat.

3. Dalam penyelenggaraan pergelaran busana 2018 dengan tema *Movitsme* ini melalui tiga tahapan yaitu tahap persiapan yang meliputi (1) Pembentukan panitia, penentuan tema, sumber dana, penentuan juri, penetapan waktu dan tempat penyelenggaraan dan gladi bersih. (2) Tahapan pelaksanaan dalam pergelaran busana yang dilaksanakan pada hari Rabu, 11 April 2018 pada pukul 18.00 WIB di Auditorium Universitas Negeri Yogyakarta yang diikuti oleh 102 mahasiswa yang terdiri dari mahasiswa S1 dan D3 angkatan 2015. Dalam acara ini penulis mendapatkan urutan tampil pada sesi 2 yaitu dengan nomor urut 54. (3) Tahapan evaluasi yang menguraikan kesesuaian antara perencanaan dan pelaksanaan, serta evaluasi keberhasilan dan kekurangan dari masing-masing seksi.

B. Saran

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

1. Dalam menciptakan desain, hendaknya perlu menentukan sumber ide yang sesuai dengan *trend*, karena akan mempermudah dalam pembuatan desain busana, perlu untuk 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. Dalam proses pengambilan ukuran model sebaiknya setiap desainer atau mahasiswa mengambil ukuran secara individu kepada model atau peragawati yang akan membawakan 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. Dalam terselenggaranya pergelaran busana yang baik maka dibutuhkan persiapan dan perencanaan yang matang. Diperlukan adanya komunikasi dan kerjasama yang baik antar panitia, baik panitia inti maupun panitia tambahan, serta harus bertanggungjawab atas tugas dan kewajiban yang telah diamanahkan sehingga pergelaran akan berjalan dengan lancar.

DAFTAR PUSTAKA

- Afif Ghurub Bestari. (2011). *Menggambar Busana Dengan Teknik Kering*. Yogyakarta : KTSP.
- Arifah A. Riyanto. (2003). *Teori Busana*. Bandung : YAPEMDO
- Atisah Sipahelut & Petrussumadi. (1991). *Dasar-Dasar Desain*, Jakarta.
- Chodiyah & Wisri A. Mamdy. (1982). *Desain Busana Untuk SMK/SMTK*. Jakarta : Departemen Pendidikan dan Kebudayaan.
- Dharsono Sony Kartika & Nanang Ganda Prawira. (2004). *Pengantar Estetika*. Bandung : Rekayasa Sains.
- Enny Zuhni Khayati. (1998). *Pembuatan Busana III*. Yogyakarta : FPTK IKIP Yogyakarta.
- Ernawati, Izweni & Weni Nelmira. (2008). *Tata Busana*. Jilid 1. Jakarta :
Direktorat Pembinaan Sekolah Menengah Kejuruan, Direktorat Jenderal
Manajemen Pendidikan Dasar dan Menengah Departemen Pendidikan.
- Goet Poespo. (2009). *A to Z Fashion*. Yogyakarta : PT Gramedia Pustaka Utama.
(2009). *Tailoring*. Yogyakarta : PT Gramedia Pustaka Utama.
- Nanie Asri Yulianti. (1993). *Teknologi Busana*. Yogyakarta : IKIP Yogyakarta.
- Porrie Muliawan, (2002). *Konstruksi Pola Busana Wanita*. Jakarta :
PT. BPK Gunung Mulia.
- Prapti Karomah dan Sicilia Sawitri. (1988). *Pengetahuan Busana*. Yogyakarta :
FPTK IKIP Yogyakarta.
- Prapti Karomah. (1990). *Tata Busana Dasar*. Yogyakarta : IKIP Yogyakarta.
- Sawitri. (1994). *Istilah-istilah Dalam Busana*. Yogyakarta : IKIP Yogyakarta.
- Sicilia Sawitri, dkk. (2000). *Illustrasi Mode*. Yogyakarta : IKIP Yogyakarta.
- Sicilia Sawitri. (1997). *Tailoring*. Yogyakarta : IKIP Yogyakarta.
- Sri Ardiati Kamil. (1986). *Fashion Design*. Jakarta : CV Baru IKAPI.
- Sri Widarwati. (1993). *Disain Busana I*. Yogyakarta : Jurusan PKK FT UNY.

Sri Widarwati, Widyabakti Sabatari dan Sicilia Sawitri. (1996). *Disain Busana II*. Yogyakarta : Jurusan PKK FT UNY.

Widjiningsih. (1994). *Konstruksi Pola Busana..* Yogyakarta : IKIP Yogyakarta.

Widjiningsih. (1982). *Desain Hiasan Dan Lenan Rumah Tangga*. Yogyakarta : IKIP Yogyakarta.

Fashion Snoops. (2017). *Women Spring Summer 2018 Trend Direction*. Diakses dari <https://www.ubrnffashion.com/blogs/womens-spring-summer-2018-trend-direction-provided-fashion-snoops>. pada tanggal 22 Juni 2017, jam 12.15 PM.

LAMPIRAN

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	Maullyda 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 1. Daftar Panitia

Anggaran pengeluaran dana

REKAP DATA PEMASUKAN DAN PENGELUARAN ACARA TA KIPF "MOVITSME" TAHUN 2018				
PEMASUKAN				
URAIAN	JUMLAH	TOTAL		
Dana Sisa Manajemen 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			
Bantuan 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 undangan			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 & Dompot 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				
Perengkapan 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 Dekorasi + Meterai tempel 6000			Rp 26,000.00	
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	
Snack	46	Rp 5,000.00	Rp 230,000.00	KONSUMSI GRAND JURI
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 36,000.00	Rp 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 10.000,00	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 2. Anggaran Pengeluaran Dana



Lampiran 3. Logo Pergelaran Busana



Lampiran 4. Tiket Masuk Pergelaran Busana *Movitsme*



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

PROUDLY PRESENT
THE ANNUAL FASHION SHOW



11
Apr
'18

FASHION SHOW

VVIP 50 K
VIP 40 K
Reguler 30K

Dress Code
80's Style/
all about green

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

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

AUDITORIUM UNY
18.00- Selesai

GUEST STAR



SAHOUR SULTAN SYARIF QASIM KK.



SILAM SISTERS



TIM KARHAWAL FT UNY

MC



FIAN ARDITYA











Lampiran 5. Pamflet Acara Pergelaran Busana *Movitsme*



Lampiran 6. Desain Undangan Acara Pergelaran Busana *Movitsme*



Lampiran 7. Cocard Acara Pergelaran Busana *Movitsme*



Lampiran 8. *Banner Acara Pergelaran Busana Movitsme*

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

GAMBAR TAMPAK DEPAN

Dimensions: 61 cm, 306 cm, 61 cm, 244 cm, 61 cm, 306 cm, 61 cm, 427 cm, 61 cm, 40 cm, 122 cm, 61 cm, 122 cm, 40 cm, 61 cm, 244 cm, 61 cm.

Labels: styrofoam, batu bata styrofoam, backdrop SILUET, PANGGUNG ASLI GEDUNG.

GAMBAR TAMPAK ATAS

Dimensions: 61 cm, 306 cm, 61 cm, 244 cm, 61 cm, 306 cm, 61 cm, 427 cm, 61 cm, 40 cm, 122 cm, 61 cm, 122 cm, 40 cm, 61 cm, 244 cm, 61 cm.

178



Lampiran 10. Hasil Busana Tampak Depan Pada Pergelaran Busana *Movitsme*



Lampiran 11. Hasil Busana Tampak Samping Pada Pergelaran Busana *Movitsme*



Lampiran 12. Hasil Busana Tampak Belakang Pada Pergelaran Busana *Movitsme*



Lampiran 13. *Center of Interest* Pada Busana Pesta Dengan
Sumber Ide *Kololie Kie Thoma Ngolo*



Lampiran 14. Dokumentasi Dengan Desainer Pada Pergelaran Busana *Movitsme*