



**BUSANA PESTA MALAM UNTUK WANITA REMAJA DENGAN
SUMBER IDE RUMAH ADAT TONGKONAN DALAM
PERGELARAN BUSANA *MOVITSME***

PROYEK AKHIR

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



Oleh :
NALURITA LIMARAN SARI
NIM. 15514134010

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

LEMBAR PENGESAHAN

BUSANA PESTA MALAM UNTUK WANITA REMAJA DENGAN SUMBER IDE RUMAH ADAT TONGKONAN DALAM PERGELARAN BUSANA *MOVITSME*

Oleh:

Nalurita Limaran Sari

NIM. 15514134010

Telah dipertahankan di depan Dewan Penguji Proyek Akhir Fakultas Teknik

Universitas Negeri Yogyakarta pada hari Rabu, tanggal 18 Juli 2018

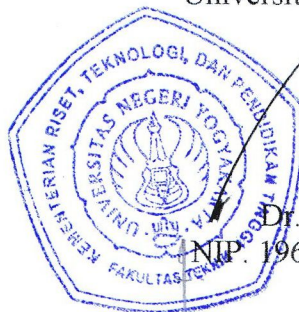
Dan telah memenuhi syarat guna memperoleh gelar

Ahli Madya Progam Studi Teknik Busana

Nama	Susunan Penguji	Jabatan	TTD	Tanggal
Dr. Sri Wening, M.Pd.	Ketua Penguji
Sugiyem, M.Pd.	Sekretaris
Dra. Kapti Asiatun, M.Pd.	Penguji

Yogyakarta, Juli 2018

Dekan Fakultas Teknik
Universitas Negeri Yogyakarta



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

LEMBAR PERSETUJUAN

Proyek Akhir berjudul **BUSANA PESTA MALAM UNTUK WANITA REMAJA DENGAN SUMBER IDE RUMAH ADAT TONGKONAN** DALAM PERGELARAN BUSANA *MOVITSME* ini telah disetujui oleh pembimbing untuk diujikan.

Yogyakarta, Juli 2018

Dosen Pembimbing,



Dr. Sri Wening, M.Pd.

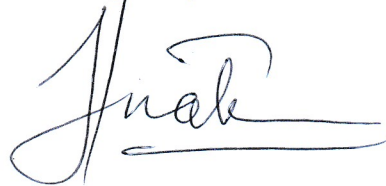
NIP. 19570608 198303 2 002

PERNYATAAN

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

Yogyakarta, Juli 2018

Yang menyatakan,



Nalurita Limaran Sari

NIM. 15514134010

HALAMAN PERSEMBAHAN

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

1. Bapak, Ibu (Basugi, Sri Wahyuni), Adik (Fiqih) yang tercinta, serta Paman (Siswanto) yang telah mendukung serta membantu baik dalam dukungan psikis maupun materi serta doa.
2. Teman-teman satu kelas Teknik Busana B 2015, (Niken, Lia, Iin, Kikik, Alfi, Indah, Tyas, Nurul, Hasna, Mita, Mba Nim, Umi, Zulaifah, Atik, Freshi, Fifi, Natasha, Indri, Tiara, Oliv, Rahma, Widya, Dani, Khalisa, Dila, Nada) terimakasih kebersamaan kalian selama 3 tahun ini.
3. Almamater Universitas Negeri Yogyakarta yang memberikan tempat untuk belajar dan menjadikan penyusun sebagai manusia yang cendikia, mandiri dan cerdas.

MOTTO

Ketika kita dalam keadaan jatuh yang paling terdalam dan mencoba untuk menyerah yakinlah bahwa dibalik cobaan yang kita hadapi Tuhan memberikan kebahagiaan yang luar biasa tanpa kita sadari, begitulah janji Tuhan.

ABSTRAK
BUSANA PESTA MALAM UNTUK WANITA REMAJA DENGAN
SUMBER IDE RUMAH ADAT TONGKONAN DALAM
PERGELARAN BUSANA *MOVITSME*

Oleh :

NALURITA LIMARAN SARI

15514134010

Tujuan Proyek Akhir ini adalah dapat: 1) mencipta desain busana pesta malam untuk wanita remaja dengan sumber ide rumah adat Tongkonan. 2) Membuat busana pesta malam untuk wanita remaja dengan sumber ide rumah adat Tongkonan. 3) menampilkan busana pesta malam untuk wanita remaja dengan sumber ide rumah adat Tongkonan dalam pertunjukan busana *movitsme*.

Proses penciptaan karya busana melalui tahapan: 1) Penciptaan desain meliputi tahapan: (a) mengkaji referensi tentang tema dan *trend* serta menentukan tema dan *trend* (b) mencari inspirasi atau sumber ide untuk pembuatan *moodboard*, (c) menciptakan gambar desain berupa *design sketching*, *presentation drawing*, *production sketching* dan *fashion illustration*. 2) Pembuatan busana melalui tahap: (a) persiapan : menganalisis desain produksi, pengambilan ukuran, pembuatan pola, merancang bahan dan kalkulasi harga, (b) pelaksanaan meliputi: peletakan pola pada bahan, pemotongan bahan, pemberian tanda jahitan, penjelujuran, penjahitan, menghias busana, (c) evaluasi : evaluasi proses 1, evaluasi proses 2, evaluasi hasil. 3) Menampilkan busana meliputi tahapan: (a) persiapan: pembentukan panitia, menentukan tema, menerapkan manajemen pertunjukan busana (sumber dana, dewan juri, waktu, dan tempat pelaksanaannya), (b) pelaksanaan meliputi: penilaian gantung, *grand* juri, gladi bersih, menampilkan pertunjukan busana, (c) evaluasi : kesesuaian perencanaan dengan pelaksanaan pertunjukan.

Hasil Proyek Akhir ini adalah : 1) terciptanya desain busana pesta malam yang terdiri dari satu bagian dengan siluet *A-line* dituangkan dalam *fashion illustration* 2) terciptanya busana pesta malam berupa *midi dress* menggunakan garis hias princess dan menggunakan rok setengah lingkaran. Busana ini terbuat dari bahan satin bridal teknik *printing*, bahan tafetta, bahan *tulle* motif, furing menggunakan bahan taisyil. Untuk teknik penyelesaiannya menggunakan teknik furing lekat. Hiasannya berupa bebatuan yang diterapkan pada bahan *tulle* motifnya, manik halon dan mote juga di terapkan pada garis bawah rok bagian pertama, 3) Busana ini ditampilkan dalam pertunjukan busana *movitsme* pada tanggal 11 April 2018 dengan no urut tampil 57 pada sesi II di Auditorium Universitas Negeri Yogyakarta dan mendapat juara 2 kategori butik kelas B teknik busana D3 dengan jabatan sebagai Sie Acara dalam kepanitiaan acara tersebut.

Kata Kunci : Busana pesta malam, rumah adat Tongkonan, *Movitsme*

ABSTRAC
EVENING DRESS FOR TEENAGE LADIES WITH SOURCE OF
TRADITIONAL TONGKONAN HOME IDEA
IN FASHION SHOW OF MOVITSME

By:

NALURITA LIMARAN SARI

15514134010

The purpose of this Final Project is to: 1) create a evening dress fashion design for teenage ladies with the source of traditional tongkonan home idea. 2) Creating night party dresses for adolescent women with the source of traditional tongkonan house ideas. 3) featuring evening dress for adolescent women with the source of traditional tongkonan home ideas in the fashion show of movitsme.

The process of creating fashion works through stages: 1) Creation of the design includes stages: (a) reviewing references on themes and trends and defining themes and trends (b) seeking inspiration or source of ideas for moodboard creation; (c) creating design drawings in the form of design sketching, presentation drawing, production sketching and fashion illustration. (2) Preparation: analyzing the design of production, measuring, pattern-making, designing materials and price calculations; (b) execution includes: laying of patterns on materials, cutting materials, stitching, baste, sewing, decorate clothing, (c) evaluation: process evaluation 1, process evaluation 2, evaluation of results. 3) Fashion displays include the following stages: (a) preparation: establishment of the committee, determining the theme, applying fashion performance management (source of funds, jury, time and place of execution); (b) implementation includes: hanging, grand jury, , displaying fashion show, (c) evaluation: suitability of planning with performance execution.

The results of this Final Project are: 1) the creation of evening dress fashion design consisting of one part with A-line silhouette poured in fashion illustration 2) the creation of evening dress in the form of midi dress using decorative princess and using a semi-circular skirt. This fashion is made of satin bridal printing technique, tafetta material, tulle motif material, furing using taisil material. For technique penyelesainnya use furing technique sticky. The ornaments of rocks applied to the tulle material of the motif, the halon beads and mote are also applied to the bottom line of the first part skirt, 3) The dress is displayed in a movitsme fashion show on April 11, 2018 with the sequence number 57 appearing in session II at the State University Auditorium Yogyakarta and got 2nd class boutique category B class D3 fashion category with position as Sie Event in the event organizer.

Keywords: Evening dress, Tongkonan House, Movitsme

KATA PENGANTAR

Segala puji bagi Allah SWT pencipta seluruh alam semesta yang telah memberikan rahmat dan hidayah-Nya, sehingga penulis mampu menyelesaikan laporan Proyek Akhir yang berjudul “Busana Pesta Malam Untuk Wanita Remaja Dengan Sumber Ide Rumah Adat Tongkonan Dalam Pergelaran Busana *Movitsme*”.

Proyek akhir ini diajukan untuk memenuhi sebagian persyaratan untuk memperoleh gelar Ahli Madya Teknik Buasana. Penulis menyadari bahwa didalam pembuatan laporan ini berkat bantuan dan tuntunan Allah SWT dan tidak lepas dari bantuan berbagai pihak. Untuk itu penulis mengucapkan terimakasih kepada :

1. Ibu Dr. Sri Wening, M.Pd. selaku dosen pembimbing Proyek Akhir yang telah memberikan semangat dan dorongan selama penyusunan Proyek Akhir ini.
2. Ibu Sugiyem, M.Pd. selaku sekretaris dalam ujian Proyek Akhir saya.
3. Ibu Dra. Kapti Asiatun, M.Pd. selaku penguji dalam ujian Proyek Akhir saya.
4. Ibu Enny Zuhni Khayati, M.Kes. selaku Penasehat Akademik D3 Teknik Busana angkatan 2015.
5. Bapak Triyanto, M.A. selaku Ketua Progam Studi Teknik Busana Universitas Negeri Yogyakarta.

6. Ibu Dr. Mutiara Nugrahaeni, M.Si. selaku Ketua Jurusan Pendidikan Teknik Boga dan Busana Fakultas Teknik Universitas Negeri Yogyakarta.
7. Bapak Dr. Widarto, M.Pd. selaku Dekan Fakultas Teknik Universitas Negeri Yogyakarta.
8. Bapak Prof Dr. Sutrisna Wibawa, M.Pd. selaku Rektor Universitas Negeri Yogyakarta.
9. Semua pihak secara langsung maupun tidak langsung yang tidak dapat disebutkan di sini atas bantuan dan perhatiannya selama penyusunan Proyek Akhir ini.

Penulis berharap semoga laporan proyek akhir ini dapat bermanfaat dan berguna bagi pembaca.

Yogyakarta, Juli 2018

Nalurita Limaran Sari

DAFTAR ISI

LEMBAR PENGESAHAN	ii
LEMBAR PERSETUJUAN	iii
PERNYATAAN.....	iv
HALAMAN PERSEMBAHAN	v
MOTTO	vi
ABSTRAK	vii
KATA PENGANTAR	ix
DAFTAR ISI.....	xi
DAFTAR TABEL.....	xiii
DAFTAR GAMBAR	xiv
DAFTAR LAMPIRAN.....	xv
 BAB I PENDAHULUAN	 1
A. Latar Belakang	1
B. Batasan Istilah	2
C. Rumusan Penciptaan	4
D. Tujuan Penciptaan	5
E. Manfaat	5
 BAB II DASAR PENCIPTAAN KARYA.....	 7
A. Tema penciptaan.....	7
B. <i>Trend</i>	8
C. Sumber Ide.....	13
1. Pengertian Sumber Ide.....	13
2. Penggolongan Sumber Ide.....	13
3. Pengembangan Sumber Ide	14
4. Prinsip Penyusunan <i>Moodboard</i>	17
D. Desain Busana	18
1. Unsur dan Prinsip Desain	18
2. Teknik Penyajian Gambar	38
E. Busana Pesta	43
1. Busana Pesta	43
2. Pola Busana	47
3. Bahan Busana	51
4. Teknologi Busana	52
5. Hiasan Busana	59
F. Pergelaran Busana	62
 BAB III KONSEP PENCIPTAAN KARYA	 67
A. Konsep Desain	67
B. Konsep Pembuatan Busana	79
C. Konsep Menampilkan Pergelaran Busana <i>Movitsme</i>	83
 BAB IV PROSES HASIL DAN PEMBAHASAN.....	 85
A. Proses.....	85

B. Hasil.....	151
C. Pembahasan	156
BAB V KESIMPULAN DAN SARAN.....	160
A. Kesimpulan	160
B. Saran.....	162
DAFTAR PUSTAKA	164

DAFTAR TABEL

Tabel 1. Kalkulasi harga	112
Table 2. Evaluasi I	115
Table 3. Evaluasi II	120

DAFTAR GAMBAR

Gambar 1. Contoh <i>moodboard</i>	18
Gambar 2. <i>Trend stories medina</i>	68
Gambar 3. <i>Trend stories medina</i> dan palet warna	69
Gambar 4. Bentuk rumah Tongkonan.....	70
Gambar 5. Hiasan dinding Tongkonan	71
Gambar 6. Motif pa' sepu' torongkong	71
Gambar 7. Motif paqbulu londong.....	72
Gambar 8. Penerapan konsep penciptaan desain	78
Gambar 9. Detail hiasan.....	83
Gambar 10. Hasil pembuatan <i>moodboard</i>	87
Gambar 11. <i>Design sketching</i>	89
Gambar 12. <i>Presentation drawing</i> tampak depan.....	91
Gambar 13. <i>Presentation drawing</i> tampak belakang.....	92
Gambar 14. <i>Design production</i> bagian depan.....	95
Gambar 15. <i>Design production</i> bagian belakang.....	96
Gambar 16. Pola dasar badan sistem so-en.....	98
Gambar 17. Pola dasar rok setengah lingkaran.....	101
Gambar 18. Merubah pola dasar badan depan menjadi pola badan depan sesuai desain.....	102
Gambar 19. Merubah pola dasar badan belakang menjadi pola badan belakang sesuai desain	102
Gambar 20. Variasi pola lengan depan sesuai desain	103
Gambar 21. Variasi pola lengan belakang sesuai desain.	103
Gambar 22. pola rok ½ lingkaran sesuai desain	104
Gambar 23. Pecah pola depan badan dan lengan sesuai desain.....	104
Gambar 24. Pecah pola belakang badan dan lengan sesuai desain.	105
Gambar 25. Pecah pola rok ½ lingkaran.....	105
Gambar 26. Pola hiasan lis pada rok.....	105
Gambar 27. Rancangan bahan utama dan furing bahan tafetta	108
Gambar 28. Rancangan bahan <i>tulle</i>	109
Gambar 29. Rancangan bahan satin bridal.....	110
Gambar 30. Rancangan bahan taisil furing rok.....	111
Gambar 31. Hasil desain motif pada corel draw teknik printing	118
Gambar 34. Hasil hiasan lis	119
Gambar 33. Hasil pemasangan manik-manik	119
Gambar 34. Hasil <i>fashion illustration</i>	152
Gambar 35. Hasil busana tampak depan.....	153
Gambar 36. Hasil busana tampak belakang.....	154
Gambar 37. Hasil busana tampak samping.....	154
Gambar 38. Hasil hiasan busana	155
Gambar 39. Siluet model hasil <i>background transparant</i>	155
Gambar 40. Hasil pergelaran <i>Movitsme</i>	156

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1. Hasil Karya Tampak Depan	167
Lampiran 2. Hasil Karya Tampak Belakang	168
Lampiran 3. Foto Model Bersama Desainer	169
Lampiran 4. Desain Panggung	170
Lampiran 5. Tiket VVIP	171
Lampiran 6. Tiket VIP	172
Lampiran 7. Tiket Reguler	173
Lampiran 8. Pamflet Pergelaran.....	174
Lampiran 9. Susunan Panitia	175
Lampiran 8. Susunan Acara	179

BAB I

PENDAHULUAN

A. LATAR BELAKANG

Berkembangnya teknologi yang juga diikuti oleh berkembangnya *fashion* membuat para konsumen berlomba-lomba dalam menunjukkan status sosialnya terutama dalam hal berbusana. Para wanita dalam sebuah acara pesta, terutama remaja yang cenderung berlomba-lomba dalam berbusana agar terlihat anggun dan indah. Dengan adanya teknologi yang berkembang saat ini, mereka dengan mudah bisa melihat berbagai macam busana dan berbagai macam sumber di internet. Banyaknya *public figur* yang sering menggugah foto mereka di jejaring sosial membuat para remaja ini ingin meniru *style* mereka. Padahal *style* dari *public figure* tersebut belum tentu sesuai dan cocok digunakan untuk mereka. Dari permasalahan di lapangan tersebut banyak remaja yang salah kostum atau tidak sesuai dengan si pemakai ketika menghadiri suatu acara pesta, seperti busana yang mereka kenakan terlihat kedodoran, *press body*, atau tidak sesuai dengan karakter pemakai. Hal ini dikarenakan salah satu masalah seorang designer ketika membuat suatu karya busana misalnya saja busana pesta designer tersebut tidak memperhatikan karakteristik dalam pembuatan busana itu sendiri dengan baik dan benar .

Dalam menciptakan sebuah busana harus diperhatikan karakteristik, pemakai, trend yang sedang terjadi, penerapan unsur dan dengan mempertimbangkan prinsip desain juga kesempatan pemakainya.

Namun kenyataannya masih banyak rancangan busana yang dibuat hanya dengan memperhatikan salah satu aspek saja tanpa melihat aspek yang lainnya. Hal inilah yang melatarbelakangi saya dalam membuat busana pesta malam untuk wanita remaja dengan sumber ide rumah adat tongkonan.

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 atau berkesan *glamour*. Warna yang digunakan lebih mencolok, baik mode ataupun hiasannya lebih mewah.

Mencipta busana harus memahami teori-teori busana yang mendalam yang harus dikembangkan. Selain itu juga perlu kreatifitas dan inovasi yang harus digali secara terus menerus agar tercipta busana pesta malam yang sesuai dengan keinginan, kesempatan, dan juga trend yang sedang berkembang saat itu. Oleh karena itu perlunya dibuat laporan ini sesuai dengan judul yaitu Busana Pesta Malam Untuk Wanita Remaja Dengan Sumber Ide Rumah Adat Tongkonan Dalam Pergelaran Busana *Movitsme* dalam rangka untuk menyelesaikan Proyek Akhir guna memperoleh gelar Ahli Madya D3 Progam Studi Teknik Busana.

B. BATASAN ISTILAH

Batasan istilah yang digunakan untuk membatasi pengertian-pengertian dari judul agar penulis tidak menyimpang dari tujuan penulisan laporan ini.

1. Busana Pesta Malam

Busana pesta merupakan busana yang dikenakan untuk kesempatan pesta dan dibuat lebih istimewa dari busana lainnya, baik dalam hal bahan, desain, hiasan, maupun teknik jahitannya.

2. Wanita Remaja

Remaja merupakan suatu masa pertumbuhan seseorang yang mana seseorang tersebut mengalami masa pergantian dari anak-anak menuju ke masa dewasa, yang meliputi semua perkembangan yang dialami sebagai persiapan memasuki masa remaja. Remaja dimulai pada usia 13-18 tahun.

3. Sumber Ide Rumah Adat Tongkonan

Sumber ide adalah segala sesuatu yang dapat menimbulkan ide seseorang untuk menciptakan desain baru. Tongkonan adalah rumah adat masyarakat Toraja. Atapnya melengkung menyerupai perahu dan terdiri atas susunan bambu.

4. Pergelaran Busana

Pergelaran busana adalah suatu kegiatan yang digunakan untuk memamerkan hasil karya cipta busana yang dikenakan oleh peragawati.

5. *Movitsme*

Movitsme merupakan singkatan dari *Move To Its Me* yang memiliki arti bergerak menuju perubahan positif untuk menemukan jati diri. *Movitsme* hadir untuk mengangkat kembali kebudayaan

Indonesia yang mulai ditinggalkan di abad-21. Pergelaran busana *Movitsme* ini diharapkan dapat memperkuat kecintaan masyarakat Indonesia dengan kebudayaan leluhur yang beraneka ragam.

Busana Pesta Malam untuk Wanita Remaja Dengan Sumber Ide Rumah Adat Tongkonan Dalam Pergelaran Busana *Movitsme*.

Dari batasan istilah judul laporan tersebut dapat diartikan yaitu busana pesta malam yang digunakan untuk wanita remaja yang berusia 13 sampai 18 tahun. Dengan sumber ide rumah adat Tongkonan yaitu rumah adat dari masyarakat Toraja yang kemudian karya busana ini di tampilkan dalam sebuah pertunjukan busana yang dipakai oleh model atau peragawati dengan tema *Movitsme*. *Movitsme* itu sendiri yaitu *Move To Its Me* yang memiliki arti bergerak menuju perubahan positif untuk menemukan jati diri. *Movitsme* hadir untuk mengangkat kembali kebudayaan Indonesia yang mulai ditinggalkan di abad-21. Pertunjukan busana *Movitsme* ini diharapkan dapat memperkuat kecintaan masyarakat Indonesia dengan kebudayaan leluhur yang beraneka ragam.

C. RUMUSAN PENCIPTAAN

Dari uraian diatas, maka permasalahan dalam pembuatan busana ini dapat dirumuskan sebagai berikut:

1. Bagaimana mencipta desain Busana Pesta Malam Untuk Wanita Remaja dengan Sumber Ide Rumah Adat Tongkonan

2. Bagaimana proses pembuatan Busana Pesta Malam Untuk Wanita Remaja dengan Sumber Ide Rumah Adat Tongkonan
3. Bagaimana menampilkan Busana Pesta Malam Untuk Wanita Remaja dengan Sumber Ide Rumah Adat Tongkonan dalam Pergelaran Busana *Movitsme*

D. TUJUAN PENCIPTAAN

Sesuai dengan rumusan masalah diatas, tujuan yang ingin dicapai dari penulisan Proyek Akhir ini adalah mahasiswa dapat :

1. Mencipta desain Busana Pesta Malam Untuk Wanita Remaja dengan Sumber Ide Rumah Adat Tongkonan
2. Membuat Busana Pesta Malam Untuk Wanita Remaja dengan Sumber Ide Rumah Adat Tongkonan
3. Menampilkan Busana Pesta Malam Untuk Wanita Remaja dengan Sumber Ide Rumah Adat Tongkonan dalam Pergelaran Busana *Movitsme*

E. MANFAAT PENCIPTAAN

1. Bagi penyusun
 - a. Menambah pengetahuan dan wawasan tentang pembuatan busana pesta malam
 - b. Mengembangkan kreatifitas dalam mengembangkan ide-ide kreatif dalam menciptakan suatu karya busana.
 - c. Menambah pengalaman dalam menampilkan suatu karya pada pagelaran busana.

- d. Sebagai media untuk menyatukan bakat dan potensi diri dalam menuangkan ide baru.
- e. Mendapat pengalaman yang nyata yang berguna untuk meningkatkan kemampuan dan keterampilan dalam penciptaan suatu busana.

2. Bagi Progam Studi

- a. Menunjukkan pada masyarakat luas akan eksistensi Progam Studi Teknik Busana Fakultas Teknik Universitas Negeri Yogyakarta melalui Pagelaran Busana.
- b. Melahirkan tenaga kerja yang trampil dalam bidang fashion.
- c. Mensosialisasikan karya-karya yang diciptakan oleh mahasiswa Progam Studi Teknik Busana Fakultas Teknik Universitas Negeri Yogyakarta kepada masyarakat umum dan dunia industri busana.

3. Bagi Masyarakat

- a. Mengetahui Universitas Negeri Yogyakarta yang memiliki jurusan Pendidikan Teknik Boga dan Pendidikan Teknik Busana pada umumnya dan Teknik Busana sebagai wadah untuk mengembangkan keterampilan dalam bidang busana.
- b. Memberikan informasi kearifan lokal budaya Indonesia yang digunakan sebagai sumber ide busana dan harus dilestarikan.

BAB II

DASAR PENCIPTAAN KARYA

Dalam pembuatan busana pesta malam diperlukan dasar penciptaan suatu karya. Dasar penciptaan karya yang akan dikaji berikut ini yaitu dasar penciptaan desain yang meliputi tema, *trend*, sumber ide, unsur dan prinsip desain, lalu mengkaji tentang dasar pembuatan busana dan dasar dalam menampilkan suatu pertunjukan. Untuk masing masing tersebut akan diuraikan secara rinci satu per satu sebagai berikut.

A. Tema Penciptaan

Aminuddin (1987:91) menyatakan bahwa tema ialah ide yang mendasari suatu cerita berperan juga sebagai pangkal tolak pengarang dalam memaparkan karya fiksi yang diciptakannya. Arti tema menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia adalah pokok pikiran atau dasar cerita.

Berdasarkan beberapa pendapat diatas dapat disimpulkan, tema yaitu pokok pikiran yang mendasari dalam penciptaan suatu karya.

Penciptaan adalah proses membuat atau menciptakan kemampuan pikiran untuk mengadakan sesuatu hal yang baru berupa angan-angan yang kreatif menurut kamus besar bahas Indonesia.

Jadi tema penciptaan adalah kemampuan pikiran untuk menciptakan sesuatu hal baru sebagai landasan penciptaan suatu karya.

Tujuan dari penciptaan tema adalah sebagai pangkal tolak pencipta dalam memaparkan karyanya. Tema adalah hal yang paling penting dalam menciptakan sebuah karya, karena tema akan sangat mempengaruhi bentuk, siluet, warna dan busana yang diciptakan.

Berdasarkan kajian diatas berikut contoh cara menerapkan tema dalam penciptaan sebuah karya. Misalnya tema yang akan diangkat oleh seorang *fashion designer* indonesia dapat diambil dari kebudayaan tradisional, modern, etnik ataupun budaya kontemporer. Sebagai contohnya yaitu diambil dari kebudayaan tradisional maka tema yang diusung juga tentang kebudayaan tradisional, contoh batik. Maka hasil penciptaan karyanya harus bernuansa batik. Maksud dalam tema batik tersebut yaitu dalam penciptaan karya tersebut hasil karya nya memiliki unsur batik.

B. Trend

Dalam menciptakan sebuah karya busana tidak lepas dari pengaruh trend yang sedang atau akan terjadi. *Trend* adalah “gaya mutakhir “ (KBBI). “ kecenderungan akan suatu gaya busana tertentu lazim disebut dengan *trend*“ (Sri Widarwati,dkk,1996:24). Dalam kehidupan *fashion*, ditandai dengan perubahan-perubahan yang terjadi dalam kurun waktu tertentu. Perubahan mendasar pada mode merupakan bagian yang penting dan menyatu dengan masyarakat. Oleh karena itu selain apa yang disebut diatas, kehidupan *fashion* juga dipengaruhi oleh keadaan dan kondisi ekonomi, sosial dan peran.

Berdasarkan beberapa pendapat di atas dapat disimpulkan bahwa *trend* adalah kecenderungan akan suatu gaya busana yang mengalami perubahan seiring berjalanya waktu. Perubahan tersebut terjadi setiap setahun sekali, dalam kehidupan *fashion* ditandai dengan perubahan-perubahan yang terjadi dalam kurung waktu tertentu perubahan yang mendasar merupakan bagian penting dan menyatu dengan masyarakat.

Tujuan diciptakan sebuah *trend* yaitu untuk memunculkan ide-ide atau inovasi terbaru dalam menciptakan sebuah karya dan juga untuk memunculkan desain baru yang laku dalam rangka memenuhi selera pasar. Proses terjadinya *trend* yaitu *trend* berkembang dari seorang pembuat atau desainer yang merancang dan berusaha untuk menggunakannya atau menerapkannya dalam hidupnya. Dengan ini mereka akan dipandang mengikuti *trend* masa kini, dimana mereka mengikuti perkembangan zaman dan tidak dianggap sebagai manusia yang ketinggalan zaman.

Berikut ini macam-macam *trend* yang digunakan dalam penciptaan busana mengikuti *trend forecast* 2018 dengan mengambil salah satu *Fashion Trend Guidelines* 2018 Movitsme. *Trend* 2018 terbagi menjadi 4 kelompok besar: *Individualist*, *Neuetradition*, *Quest*, *Sensory*. berikut penjelasan secara rinci tentang trend tersebut:

1. Individualist

Individualist adalah *trend* dengan pencampuran kontemporer.

Desain yang diwujudkan berupa desain modern dan berasal dari

sumber ide yang luas. *Individualist* terbagi menjadi 2 *trend stories* yaitu :

a) *Remix*

Trend stories yang mendefinisikan *artlectic*. Gaya *remix* adalah dengan gaya menonjol dari keramaian.

b) *Alter ego*

Gaya busana yang tidak umum atau berkesan unik yang tergabung pada hiruk pikuk dengan pencampuran tidak senada.

2. *Neutrashion*

Gaya *trend reusing* dan penemuan ulang segala hal mulai dari pengembangan ulang bangunan hingga rekonstruksi ulang jas berteknik jahit halus. *Neutrashion* terbagi menjadi 2 *trend stories* yaitu :

a) *Constructivist*

Gaya seperti arsitek, gagasan dari seragam dan tempat kerja umum. Elemen ini dikonstruksi ulang seperti blok bangunan industri sehingga meningkatkan *style* klasik menuju hal yang lebih tinggi.

b) *Mainland*

Menggunakan bahan-bahan yang ditinggal dengan cara-cara baru. Estetika *trend story* ini terevolusi dari elemen yang dibuat tangan seperti *quilting*. Trend ini berkembang dimana

semangat kesederhanaan pedesaan hidup atau populer kembali.

3. *Quest*

Trend dengan gaya para wanita penjelajah hidup nomaden, dan mempelajari suku-suku asing. *Style easy going* dengan karakter yang memikat. *Quest* terbagi menjadi 2 *trend stories* yaitu:

a) *Electric beats*

Menggunakan warna-warna yang cerah serta menonjolkan sisi positif dan keberanian *stylenya*. *Trend* ini mencampurkan budaya tradisional dengan pandangan baru dan muda.

b) *Medina*

Trend stories ini dengan ciri khas nya gaun midi dan jubah. Motif yang digunakan seperti motif ubin dan daun dengan teknik *printing* juga diaplikasikan pada *trend* ini. Kerajinan tradisional seperti sulaman dan rumbai juga ada pada *trend* ini.

4. *Sensory*

Trend Sensory yaitu mendefinisikan masyarakat yang terobsesi pada teknologi, yang menjadi peningkatan paralel pada dunia virtual. *Trend* ini sepenuhnya merangkul fantasi sains fiksi dan terobsesi dengan teori baru teleportasi. *Sensory* memiliki dua *trend stories* yaitu:

a) *+chill*

Trend dengan ciri khas *sweatshirt* dan *slip dresses* yaitu busana santai. 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. Gaya dengan warna cerah yang kuat dan grafik-grafik distorsi realita. Baju yang di desain dengan fokus kegunaan, termasuk detail seperti tudung atau pengaman berupa tali yang dapat ditarik (*cinched drawstrings*) dan barang seperti parka.

Berikut ini akan disajikan bagaimana cara menerapkan salah satu *trend* tersebut dalam suatu penciptaan karya busana. Seorang *designer* di dalam menerapkan *trend* bisa diperoleh dengan cara mengambil salah satu trend tersebut misalnya *trend quest* dengan *trend stories electric beats*. Maka harus memahami apa saja ciri di dalam *electric beats*. Misalnya *electric beats* digambarkan dengan warna-warna yang digunakan desainnya cerah dan memiliki motif-motif seperti cetak dan motif pola. Jadi dalam pembuatan karya dengan trend tersebut pembuatan desain busananya dengan

menggunakan warna cerah seperti kuning dan magenta lalu untuk motif desain menggunakan motif motif pola geometris.

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: 102). Menurut Widjiningasing (2006: 70) sumber ide adalah segala sesuatu yang dapat menimbulkan rangsangan akan lahirnya suatu kreasi. Kemudian menurut Sri Widarwati (1996: 58) sumber ide adalah segala sesuatu yang dapat menimbulkan seseorang untuk menciptakan suatu ide baru.

Berdasarkan uraian di atas dapat disimpulkan bahwa sumber ide merupakan segala sesuatu yang dapat menimbulkan inspirasi bagi seseorang untuk menciptakan sesuatu hal baru, dalam hal ini yaitu berupa desain busana.

Sumber ide bertujuan untuk menciptakan sesuatu hal baru dalam menciptakan desain busana. Manfaat kita membuat sumber ide yaitu agar desain yang kita ciptakan mempunyai konsep dan menjadi landasan dalam terciptanya sebuah karya.

2. Penggolongan Sumber Ide

Ada beberapa macam sumber ide yang dapat dikelompokkan menjadi tiga (Chodiyah & Wisri A.Mamdy, 1982: 172) :

- a. Sumber ide dari pakaian penduduk dunia atau pakaian daerah-daerah di Indonesia.
- b. Sumber ide dari benda-benda alam, seperti bentuk dan warna dari tumbuh-tumbuhan, binatang, gelombang laut, bentuk awan, dan bentuk-bentuk benda geometris.
- c. Sumber ide dari peristiwa-peristiwa nasional, maupun internasional misalnya pakaian olahraga dari peristiwa *Asean Games*, ide dari pakaian upacara 17 Agustus.

Hal-hal yang dapat dijadikan sumber ide (Chodiyah & Wisri A.Mamdy, 1982: 172) :

- a. Ciri khusus dari sumber ide, misalnya busana pesiar putri sultan, yang menggunakan cape.
- b. Warna dari sumber ide misalnya bunga mawar, dengan warnanya yang khas.
- c. Bentuk atau siluet dari sumber ide misalnya Rumah Gadang
- d. Tekstur dari sumber ide pakaian wanita Bangkok misalnya, bahannya terbuat dari sutera.

3. Pengembangan Sumber Ide

Sumber ide merupakan bagian dari konsep penciptaan. Sumber ide menjadi landasan terciptanya suatu karya. Pengembangan bentuk dan perubahannya dapat dilakukan dalam berbagai teknik dan pengembangannya.

Menurut Dharsono Sony Kartika (2004), “ perubahan wujud dibedakan menjadi empat yaitu stilasi, distorsi, transformasi dan deformasi”.

a. Stilasi

Stilasi merupakan cara penggambaran untuk mencapai bentuk keindahan dengan cara menggayakan obyek atau benda yang digambar, yaitu dengan cara menggayakan setiap kontur pada obyek atau benda tersebut.

b. Distorsi

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

c. Transformasi

Transformasi adalah penggambaran bentuk yang menekankan pada pencapaian karakter, dengan cara memindahkan (trans = pindah) wujud atau figur dari obyek lain ke obyek yang digambar.

d. Deformasi

Deformasi adalah penggambaran bentuk yang menekankan pada interpretasi karakter , dengan cara mengubah bentuk obyek dengan cara menggambarkan obyek tersebut dengan hanya sebagian yang dianggap mewakili, atau pengambilan unsur tertentu

yang mewakili karakter hasil interpretasi yang sifatnya sangat hakiki.

Dari uraian di atas dapat disimpulkan bahwa sumber ide dan cara pengembangannya yang digunakan dalam menciptakan suatu desain, antara lain teknik stilasi yang menekankan dengan cara menggayakan setiap kontur pada obyek atau benda tersebut. Distorsi yang menekankan pada pencapaian karakter dengan cara menyengatkan wujud-wujud tertentu, transformasi melalui penggambaran bentuk yang menekankan pada pencapaian karakter dengan memindahkan wujud atau figure dari objek lain ke objek yang akan digambar, dan disformasi melalui penggambaran bentuk yang menekankan pada interpretasi karakter dengan mengubah bentuk objek.

Berikut contoh cara menerapkan sumber ide dalam penciptaan suatu karya. Misalnya seorang *designer* dalam pembuatan desain busana yang diciptakan mengambil sumber ide dari alam. Maka dari itu mengambil salah satu sumber inspirasi yang berasal dari alam. Sebagai contoh sumber ide yaitu bunga mawar. Jadi dalam menerapkan sumber ide dalam penciptaan desain tersebut bisa menggunakan siluet mawar, warna dari bunga mawar atau tekstur dari bunga mawar. Jika mengambil siluet dari bunga mawar maka dalam penciptaan desain busana tersebut

terdapat unsur yang menunjukkan siluet bunga mawar dalam desain busana yang diciptakan.

4. Prinsip Penyusunan *Moodboard*

Secara definisi yang dikemukakan oleh Suciwati (2009: 217-224), *moodboard* dapat diartikan sebagai alat atau media papan yang digunakan oleh desainer untuk membantu mereka mendapatkan ide yang baik dari apa yang klien mereka cari. Papan tersebut pada dasarnya berupa kolase barang seperti foto, sketsa, kliping, perca kain dan sampel warna. *Moodboard* digunakan oleh berbagai kalangan desainer seperti di bidang *fashion* dan desainer *interior*.

Moodboard berperan sebagai media petunjuk untuk menciptakan sebuah karya. Cara membuat *moodboard* adalah:

- a. Menentukan tema atau judul
- b. Menyiapkan alat dan bahan
- c. Mengumpulkan gambar-gambar yang sesuai dengan tema atau judul yang akan diangkat menjadi karya
- d. Memotong gambar-gambar
- e. Menyusun dan menempelkan potongan gambar-gambar
- f. Menggambar desain karya

Adapun gambar contoh pembuatan *moodboard* menurut paparan diatas dengan tema “ *beauty of the red*”.

“Unsur-unsur desain adalah segala sesuatu yang dipergunakan untuk menyusun suatu rancangan” (Sri Widarwati, dkk, 2000: 7). Menurut Chodijah dan Wisri A. Mamdy (1982), unsur-unsur desain adalah garis, arah, ukuran, bentuk, nilai gelap terang, warna, dan tekstur. Sedangkan menurut Soekarno & Lanawati Basuki (2004: 9), “unsur pada rancangan adalah pengetahuan yang diperlukan untuk membuat atau menciptakan desain busana”. Mode busana selalu berganti setiap tahunnya, sehingga muncullah *trend mode* dari tahun ke tahun.

Berdasarkan uraian di atas dapat disimpulkan bahwa unsur-unsur desain adalah garis, arah, ukuran, bentuk, nilai gelap terang, warna, dan tekstur yang disusun untuk menciptakan suatu desain busana.

unsur-unsur desain merupakan hal pokok dalam merancang sebuah desain busana. Menjadi perancang busana harus memahami unsur-unsur desain karena rancangan busana merupakan hasil perpaduan antara unsur-unsur desain. Dengan memahami unsur-unsur desain, maka kita dapat membuat rancangan busana yang dapat dibaca orang lain.

Berikut ini unsur-unsur desain menurut Chodijah dan Wisri A. Mamdy (1982) dalam bukunya yang dikutip oleh Sri Widarwati, dkk (2000), yaitu:

a) Garis

“Garis merupakan unsur tertua yang digunakan untuk mengungkapkan emosi dan perasaan seseorang” (Sri Widarwati, dkk, 2000: 7). Menurut Soekarno & Lanawati Basuki (2004: 9), “garis adalah hasil goresan dari satu titik ke titik lain”. Sedangkan menurut Hartatiati Sulistio (2005: 7), “garis berguna untuk menutupi kekurangan yang terdapat pada bentuk badan manusia dan berfungsi untuk (a) membatasi bentuk, (b) menentukan model, (c) menentukan siluet, (d) menentukan arah”.

Menurut Sri Ardiati Kamil (1986: 71), beberapa garis dapat terjadi karena:

- 1) sambungan bagian-bagian pakaian tersebut, seperti garis pinggang, garis leher, garis sambungan lengan pada badan, garis sambungan pada sisi dan sebagainya.
- 2) Detail, dekorasi, dan *trimming* pada pakaian. Misalnya, lipatan-lipatan jarum (*tucks*), kup (*dart*), garis-garis lengkung (*scaliops*), merupakan garis pola. Selain itu kerut-kerut dan *ruffles* juga merupakan garis.
- 3) Hiasan aplikasi, tusuk-tusuk mesin, dan lain-lain.

Macam-macam garis mempunyai sifat yang memberi pengaruh pada perbandingan badan (Sri Ardiati Kamil, 1986), di antaranya:

1. Garis vertikal, memberikan pengaruh memanjangkan.

2. Garis horizontal, memberikan pengaruh memendekkan.
3. Garis diagonal, memberikan pengaruh melebarkan.
4. Garis lengkung, memberikan pengaruh membesarkan.
5. Garis bentuk V, memberikan pengaruh mengecilkan.
6. Garis patah, memberikan pengaruh memotong suatu garis yang panjang dan lurus.

Bentuk garis menimbulkan kesan terhadap perasaan ini disebut watak garis. Dalam rancangan busana, garis merupakan unsur penting yang mempunyai fungsi sebagai berikut:

- a) Membatasi bentuk strukturnya, yang disebut siluet.
- b) Membagi bentuk strukturnya ke dalam bagian-bagian pakaian untuk menentukan model pada pakaian.
- c) Memberikan arah dan pergerakan model untuk menutupi kekurangan pada bentuk tubuh.

Berdasarkan penjelasan di atas dapat disimpulkan bahwa, garis adalah hasil goresan dari titik satu ke titik yang lainnya di atas permukaan yang digunakan untuk mengungkapkan emosi dan perasaan seseorang sesuai arah dan tujuannya. Selain itu dalam dunia fashion garis dapat diterapkan berupa garis hias busana, misalnya garis empire, garis magstop, dan garis lainnya. Macam-macam garis di antaranya garis vertikal, garis horizontal, garis diagonal, garis lengkung, garis bentuk V, dan garis patah.

Berikut ini akan disajikan bagaimana cara menerapkan unsur garis dalam suatu penciptaan karya busana. Contoh jika seseorang menggunakan garis horizontal pada desain busana yang diciptakan, maka akan memberi efek atau kesan melebarkan atau memendekkan. Untuk badan yang kurus garis ini cocok untuk menimbulkan kesan menggemukkan bagi si pemakai.

b) Arah

“Setiap garis mempunyai arah, yaitu; a) mendatar (horisontal), b) tegak lurus (vertikal), dan c) miring ke kiri dan miring ke kanan (diagonal)” (Sri Widarwati dkk, 2000: 8). Menurut Chodijah dan Wisri A. Mamdy (1982), masing-masing arah mempunyai pengaruh yang berbeda terhadap si pengamat. Sedangkan menurut Hartatiati Sulistio (2005), arah merupakan sebuah unsur desain yang erat hubungannya dengan garis, sehingga arah garis yang berbeda akan memberi kesan yang berbeda. Arah garis yang akan digunakan dalam suatu desain busana akan memberi kesan tertentu pada hasil rancangannya.

Menurut Sri Widarwati, dkk (2000), sifat-sifat arah garis di antaranya:

- a) garis lurus mempunyai sifat kaku, kokoh, keras, tetapi dengan arah garis yang berbeda akan memberikan kesan yang berbeda pula.
- b) Garis lengkung mempunyai sifat memberi suasana riang, luwes, lembut, dan lebih *feminine*.

Berdasarkan penjelasan di atas dapat disimpulkan bahwa, benda atau bahan dapat dirasakan adanya suatu arah tertentu, seperti mendatar, tegak lurus, atau menyerong. Arah mampu menggerakkan rasa. Unsur arah pada benda dan bahan dapat terlihat dan terasa yang sering dimanfaatkan oleh perancang busana. Unsur arah pada model pakaian dan corak bahan pakaian dapat digunakan untuk mengubah kesan penampilan bentuk tubuh, seperti bentuk pendek berkesan tinggi dan gemuk berkesan ramping.

Berikut ini akan disajikan bagaimana cara menerapkan unsur arah dalam suatu penciptaan karya busana. Sebagai contoh agar desain busana yang dibuat terlihat luwes memiliki kesan *feminine* maka arah yang digunakan yaitu garis yang melengkung. Arah melengkung yang diterapkan pada desain busana tersebut akan berkesan *feminine* bagi si pemakai.

c) Bentuk

Bentuk mempunyai kemampuan untuk menciptakan suatu perasaan serta reaksi bagi yang melihatnya” (Hartatiati Sulistio,

2005: 11). Menurut Soekarno & Lanawati Basuki (2004: 12), “unsur bentuk terdapat beberapa macam bentuk dasar geometris, seperti segi empat, persegi panjang, segitiga, kerucut, lingkaran, dan silinder”. Sedangkan menurut Sri Widarwati, dkk (2000: 10), “unsur bentuk ada dua macam yaitu bentuk dua dimensi dan tiga dimensi. Bentuk dua dimensi adalah bidang datar yang dibatasi oleh garis, sedangkan bentuk tiga dimensi adalah ruang yang bervolume dibatasi oleh permukaan”.

Ada tiga bentuk yang dikenal sebagai pedoman di dalam desain (Chodijah & Wisri A. Mamdy, 1982), yaitu:

- a) bentuk segi empat dan segi empat panjang, misalnya garis leher, poncho, kimono, mantel, tas , sepatu.
- b) Bentuk segitiga dan kerucut, misalnya syal, garis-garis hias pada pakaian wanita, topi, lengan dolman, mantel, bentuk *pyramid*.
- c) Bentuk lingkaran dan setengah lingkaran, misalnya cape, pada bagian balet, topi, tas, kerah, garis leher.

Bentuk-bentuk dalam busana dapat berupa bentuk krah, lengan, rok, saku, bentuk pelengkap busana dan motif. Berdasarkan sifatnya bentuk juga dibedakan menjadi dua, yaitu bentuk geometris dan bentuk bebas (Sri Widarwati, 1993 : 10) :

- a) Bentuk geometris yaitu bentuk-bentuk yang dibuat dengan garis atau menggunakan alat-alat ukur. Bentuk-bentuk yang dibuat dengan garis lurus antara lain bentuk segitiga, segiempat, lingkaran, trapesium, kerucut, persegi panjang, serta silinder.
- b) Bentuk bebas yaitu bentuk-bentuk alam, misalnya daun, bunga, pohon, batu-batuan, titik air, dan lain-lain.

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

Berikut ini akan disajikan bagaimana cara menerapkan unsur bentuk dalam suatu penciptaan karya busana. Contohnya jika kalian ingin desain busana yang dibuat terlihat tegas maka bentuk-bentuk yang diterapkan dalam pembuatan desain busana dengan bentuk geometris. Bentuk geometris memiliki kesan tegas dan terstruktur.

d) Ukuran

“Hasil suatu desain dipengaruhi pula oleh ukuran, termasuk keseimbangan. Jika pengaturan ukuran unsur-unsur desain

dibuat yang baik, maka desain akan memperlihatkan keseimbangan” (Hartatiati Sulistio, 2005: 10).

Ukuran digunakan untuk menentukan panjang rok. Ada lima ukuran panjang rok, di antaranya: (a) *Mini*, rok yang panjangnya 10-15 cm di atas lutut, (b) *Kini*, rok yang panjangnya sampai lutut, (c) *Midi*, rok yang panjangnya 10-15 cm di bawah lutut, (d) *Maxi*, rok yang panjangnya di atas pergelangan kaki, dan (e) *Longdress*, rok yang panjangnya sampai lantai/ tumit (Sri Widarwati, dkk, 2000).

Berdasarkan penjelasan di atas dapat disimpulkan bahwa, ukuran adalah pertimbangan dalam desain yang menunjukkan nilai besar kecil, panjang pendek, dan keseimbangan suatu benda, sehingga tercipta kesatuan yang seimbang, serasi, dan harmonis.

Berikut ini akan disajikan bagaimana cara menerapkan unsur ukuran dalam suatu penciptaan karya busana. Contohnya jika membuat desain busana untuk wanita yang pendek maka bisa kita terapkan desain busana rok dengan ukuran yang pendek nisa mini atau midi. Ukuran mini atau midi ini akan memeberi kesan si pemakai tidak terlihat makin pendek justru akan menutupi kekurannya.

e) Nilai gelap terang

Garis atau bentuk mempunyai nilai gelap terang. Nilai gelap terang ini menyangkut bermacam-macam tingkatan atau jumlah gelap terang yang terdapat pada suatu disain (Widjiningsih, 1982:6). Nilai gelap terang adalah suatu sifat warna yang menunjukkan apakah warna-warna itu cenderung hitam atau putih (Sri Widarwati, 1993:10). Nilai (value) ini berhubungan dengan gradasi warna yaitu permainan warna dari warna tergelap sampai dengan yang paling terang. Suatu warna dikatakan gelap apabila warna tersebut cenderung ke warna hitam dan dikatakan terang apabila warna tersebut cenderung ke warna putih, (Arifah A. Riyanto, 2003: 47). Nilai gelap terang adalah penampakan benda hasil penglihatan mata yang menunjukkan adanya gelap terang pada warna dari benda (Atisah Sipahelut dan Petrussumadi, 1991).

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

f) Warna

Warna adalah corak rupa seperti merah, biru, kuning dan sebagainya (Prapti Karomah, 1990). Warna membuat segala

sesuatu menjadi menarik dan indah. Oleh karena itu dalam berbagai bidang seni rupa, pakaian, hiasan, tata ruang, dan yang lain warna memiliki peranan penting (Wijiningsih, 1982: 6). Warna adalah kesan yang pertama kali ditangkap oleh mata. Dalam disain, warna difungsikan untuk membuat daya tarik tersendiri. Pemilihan kombinasi warna yang tepat akan memberi kesan yang menarik dan indah (Sri Widarwati, 1993:12).

Jadi, yang dimaksud dengan warna adalah corak rupa yang memiliki daya tarik dan memegang peranan penting dalam berbagai bidang.

Menurut Sri Widarwati (1993:12) warna dapat dikelompokkan menjadi beberapa jenis yaitu :

a) Warna Primer

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

b) Warna Sekunder

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

c) Warna Penghubung

Yaitu warna yang dihasilkan dari dua warna sekunder yang dicampur dengan jumlah yang sama.

d) Warna Asli

Adalah warna primer dan sekunder yang belum dicampur warna putih atau hitam.

e) Warna Panas dan Warna Dingin

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

f) Kombinasi Warna

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

Adapun diagram warna menurut Brewster adalah sebagai berikut:

a) Warna Primer

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

b) Warna Sekunder

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

c) Warna Tersier

Campuran salah satu warna primer dengan salah satu warna sekunder, misalnya warna jingga kekuningan didapat dari pencampuran warna kuning dan jingga.

d) Warna Netral

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

e) Warna Panas dan Dingin

Lingkaran warna primer hingga tersier bisa dikelompokkan menjadi dua kelompok besar, yaitu kelompok warna panas dan dingin. Warna panas dimuali dari

kuning kehijauan hingga merah. Sementara warna dingin dimulai ungu kemerahan hingga hijau.

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

Berikut ini akan disajikan bagaimana cara menerapkan unsur warna dalam suatu penciptaan karya busana. Sebagai contoh jika seseorang ingin desain busana yang diciptakan memberi kesan hangat dan tentram. Maka pilihlah warna dingin. Misalnya penggunaan warna ungu atau hijau bisa memberi kesan tenang pada desain tersebut.

g) Tekstur

“Tekstur adalah sifat permukaan dari suatu benda yang dapat dilihat dan dirasakan. Sifat-sifat permukaan tersebut antara lain kaku, lembut, kasar, halus, tebal, tipis, dan tembus terang (transparan)” (Sri Widarwati, dkk, 2000: 14). Menurut Widjiningsih (1982: 5), “tekstur adalah sifat permukaan dari garis, bidang maupun bentuk”. Sedangkan menurut Chodijah dan Wisri A. Mamdy (1982: 22), “tekstur adalah garis, bidang, dan bentuk mempunyai suatu tekstur atau sifat permukaan, selain dapat dilihat juga dapat dirasakan, misalnya sifat

permukaan yang kaku, lembut, kasar, halus, tebal, tipis, dan tembus terang”.

Berdasarkan uraian diatas dapat disimpulkan bahwa tekstur adalah sifat permukaan dari garis, bidang maupun bentuk yang dapat dilihat dan dirasakan seperti halus, kaku, lembut, tebal, tipis, dan tembus terang.

Berikut ini akan disajikan bagaimana cara menerapkan unsur tekstur dalam suatu penciptaan karya busana. Contohnya jika si pemakai menggunakan bahan dengan tekstur tipis tembus terang untuk desain yang di buat memberikan kesan menggemukkan karena efek mengembang.

b. Prinsip Desain

Prinsip desain adalah suatu cara penggunaan dan pengombinasian unsur-unsur disain menurut prosedur-prosedur tertentu. (Menurut Widjingingsih, 1982: 9). Sedangkan menurut Sri Widarwati (1993), prinsip desain adalah suatu cara untuk menyusun unsur-unsur sehingga tercapai perpaduan yang memberi efek tertentu.

Dari uraian diatas dapat disimpulkan bahwa pengertian prinsip desain yaitu cara untuk menggunakan, mengkombinasikan, dan menyusun unsur-unsur desain dengan prosedur tertentu sehingga dapat memberikan efek-efek tertentu. Prinsip-prinsip desain busana untuk menciptakan desain yang lebih baik dan menarik.

Adapun prinsip-prinsip desain adalah sebagai berikut:

a) Keselaran atau Keserasian

Keselarasan adalah kesatuan diantara macam-macam unsur desain walaupun berbeda tetapi membuat tiap-tiap bagian ini kelihatan menyatu (Sri Widarwati, 1993), menurut Chodijah dan Wisri A. Mamdy (1982: 25) ada beberapa aspek keselarasan yaitu:

1. Keselarasan dalam garis dan bentuk
2. Keselarasan dalam tekstur
3. Keselarasan dalam warna

Berdasarkan dari beberapa pengertian diatas, dapat dijelaskan bahwa keselarsan adalah keserasian atau kesesuaian antara bagian yang satu dengan bagian yang lain dalam suatu benda yang mencerminkan kesatuan dalam pemilihan dan susunan objek dan ide-ide.

Berikut ini akan disajikan bagaimana cara menerapkan prinsip keselarasan dalam suatu penciptaan karya busana. Sebuah desain yang dirancang tentunya ada ide-ide yang ditonjolkan. Misalnya ide busana lipit-lipit. Agara busana tersebut terlihat serasi , maka bagian busananya hendaknya juga menggunakan lipit yang bila dilihat tidak terlalu berlebihan. Jangan menggunakan lipit pada rok kemudian kerut pada lengan, terntunya kan terlihat tidak serasi.

Begitu juga garis hias apabila kita menggunakan garis yang melengkung, sebaiknya juga disesuaikan dengan garis leher atau bentuk kerah dan juga ujung bawah pakaian. Pilihlah kerah atau ujung bawah baju yang bagian ujungnya juga melengkung sehingga terlihat serasi.

b) Perbandingan

Perbandingan dalam busana digunakan untuk menampakkan lebih besar atau lebih kecil, dan memberi kesan adanya hubungan satu dengan yang lain yaitu pakaian dan si pemakainya (Chodiyah & Wisri A. Mamdy, 1982). Perbandingan digunakan untuk menampakkan lebih besar atau lebih kecil, dan memberi kesan adanya hubungan satu dengan yang lain yaitu pakaian dan si pemakainya (Sri Widarwati, 2000). Sedangkan menurut Arifah A. Riyanto (2003) yang dimaksud proporsi atau perbandingan pada suatu desain yaitu cara menempatkan unsur-unsur atau bagian-bagian busana yang berkaitan dengan jarak, ukuran, jumlah, tingkatan, atau bidang pada suatu desain busana.

Menurut Widjiningsih (1982) untuk memperoleh proporsi yang baik harus memperhatikan hal berikut:

1. Mengetahui bagaimana menciptakan hubungan jarak yang baik supaya memperoleh susunan yang menyenangkan.

2. Dapat membuat perubahan dalam rupa sesuai dengan yang diinginkan supaya memperoleh ukuran dan bentuk yang baik.
3. Mempertimbangkan apakah itu dapat dikelompokkan bersama-sama dengan baik.

Ukuran harus dikelompokkan dengan baik sehingga tercipta suatu desain yang proposional. Jarak mempengaruhi suatu susunan, sehingga antara jarak, bentuk, dan ukuran harus sesuai untuk mendapatkan suatu proporsi yang baik. Dalam desain busana, perbandingan digunakan untuk menunjukkan suatu bagian dari bagian yang lain dalam busana yang akan diciptakan.

Berdasar uraian diatas, dapat disimpulkan bahwa perbandingan adalah hubungan satu bagian dengan yang lain dalam suatu susunan yang berkaitan dengan jarak, ukuran, jumlah, tingkatan, atau bidang pada suatu desain busana.

Berikut ini akan disajikan bagaimana cara menerapkan prinsip perbandingan dalam suatu penciptaan karya busana. Agar setiap bagian terlihat proposional, susunlah setiap bagian tersebut dengan baik. Misalnya orang yang bertubuh kurus, jangan gunakan motif garis vertikal dan lain-lain.

c) Keseimbangan

Keseimbangan atau balance adalah pengaturan unsur-unsur desain secara baik sehingga serasi dan selaras pada pakaiannya (Widjiningih, 1982). Suatu keseimbangan akan terwujud apabila penggunaan unsur-unsur desain seperti bentuk, garis, warna dan yang lain dalam suatu desain dapat memberikan rasa puas. keseimbangan digunakan untuk memberikan perasaan ketenangan dan kestabilan. Keseimbangan dapat dicapai apabila titik tengah dari kedua obyek sama jaraknya. Sehingga dapat dikatakan juga bahwa keseimbangan merupakan susunan unsur desain secara teratur sehingga memberi kesan serasi (Sri Widarwati, 2000).

Berdasarkan pengertian diatas dapat disimpulkan bahwa keseimbangan adalah pengelompokan dari bentuk, garis, warna, maupun tekstur yang dapat menimbulkan perhatian yang sama dari berbagai sisi, kanan, kiri, atas, maupun bawah ataupun hanya terpusat pada satu sisi saja.

Berikut ini akan disajikan bagaimana cara menerapkan prinsip keseimbangan dalam suatu penciptaan karya busana. Misalnya desain yang dibuat asimetris maka keseimbangan yang diterapkan di desain walaupun desain asimetris tetap sama dengan cara memberi aksent pada satu bagian agar terlihat seimbang.

d) Irama

Menurut Sri Widarwati (2000) irama adalah pergerakan yang dapat mengalihkan pandangan mata dari satu bagian ke bagian lain. Sedangkan menurut Arifah A, Riyanto (2003) irama merupakan suatu pergerakan yang teratur dari suatu bagian ke bagian lainnya, yang dapat dirasakan dengan penglihatan.

Berdasarkan beberapa pengertian dapat dijelaskan bahwa irama adalah suatu pergerakan yang ditimbulkan oleh unsur-unsur yang dimasukan secara berdampingan dan secara keseluruhan dalam suatu komposisi yang dapat mengalihkan pandangan mata dari suatu bagian ke bagian lain.

Berikut ini akan disajikan bagaimana cara menerapkan prinsip irama dalam suatu penciptaan karya busana. Misalnya adanya pengulangan bentuk seperti ada rimpel kecil yang di buat pada garis leher maka di beri pengulangannya dengan membuat rimpel kecil juga pada ujung lengan. Kita bisa memilih salah satu irama yang diinginkan.

e) Pusat Perhatian

Desain busana harus mempunyai satu bagian yang lebih menarik dari bagian lainnya, dan ini disebut pusat

perhatian. Pusat perhatian pada busana dapat berupa krah yang indah, ikat pinggang, lipit pantas, kerutan, bros, syal, warna dan lain – lain Chodijah dan Wisri A Mamdy, 1982).

Meletakkan pusat perhatian pada sebuah desain hendaknya disusun mana yang akan dijadikan pusat perhatian yang pertama, kedua, ketiga dan seterusnya, atau hanya satu – satunya pusat perhatian (Arifah A. Riyanto, 2003). Aksen disebut juga pusat perhatian, emphasis, dan center of interest. Aksen pertama – tama membawa mata pada sesuatu yang penting dalam suatu susunan, dan dari titik itu baru kebagian lain (Widjiningsih, 1982).

Berdasarkan beberapa pengertian di atas, dapat disimpulkan bahwa pusat perhatian adalah suatu bagian yang lebih menarik dari bagian – bagian lainnya dalam suatu busana. Pusat perhatian adalah suatu bagian busana yang menarik dimana dapat memberi kesan atau karakter pada suatu desain busana sehingga pandangan terfokus hanya pada satu titik saja. Pusat perhatian dapat terdiri dari pusat perhatian pertama, kedua dan ketiga atau hanya satu – satunya pusat perhatian.

2. Teknik Penyajian Gambar

Menurut Sri Widarwati (1996: 72) dalam gambar atau membuat sketsa untuk menciptakan desain pakaian ada beberapa teknik

penyajian. Teknik penyajian gambar adalah teknik – teknik yang digunakan untuk menggambar atau membuat sketsa – sketsa untuk menciptakan desain busana.

Tujuan dibuat teknik penyajian gambar adalah untuk menyajikan karya desainer pada masyarakat dengan tujuan tertentu misalnya sebagai promosi dan sebagainya. Manfaat untuk mempengaruhi agar konsumen tertarik dengan desain desain yang telah dibuat. Membuat teknik penyajian gambar sangat penting hal ini dikarenakan perlunya kita memahami teknik-teknik apa saja dalam menyajikan desain sehingga konsumen tertarik dengan desain yang kita buat. Berikut beberapa teknik penyajian gambar yaitu :

1) *Design Sketching* (Menggambar Sketsa)

Design Sketching (Menggambar Sketsa) adalah untuk mengembangkan ide- ide dan menerapkannya pada kertas secepat mungkin atau secara spontan. Dalam *design sketching* ini kita harus dapat mengembangkan *style* dengan cara kita sendiri.

Berdasarkan uraian diatas berikut cara membuat *design sketching* dalam teknik penyajian gambar :

- a) Gambar sketsa harus jelas
- b) Dapat dibuat langsung di atas kertas
- c) Sikap tubuh memperhatikan segi yang menarik dari desain

- d) Semua detail bagian busana (kerah, saku, hiasan)
- e) Pengembangan di gambar di atas kertas
- f) Sketsa tidak perlu dihapus
- g) Memilih desain yang di sukai.

2) *Presentation Drawing* (Penyajian Gambar)

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

- a. Membuat sketsa desain dengan teliti pada kertas.
- b. Membuat sheet bagian belakang (*back view*). Digambar di atas proporsi tubuh atau di gambar sebagai flat.
- c. Beri sedikit keterangan pada detail pakaian.
- d. Menempelkan contoh bahan pada sheet, jangan terlalu besar cukup 2,5 cm x 2,5 cm.

Berdasarkan uraian diatas berikut cara membuat *presentation drawing* dalam teknik penyajian gambar :

- a) Membuat desain dengan teliti
- b) Membuat sheet bagian belakang, di gambar pada posisi tubuh atau di gambar sebagian
- c) Diberi sedikit keterangan tentang detail pakaian

- d) Menempelkan contoh bahan pada sheet, jangan terlalu besar
- e) Diselesaikan dengan pensil warna, cat air, cat poster sesuai dengan bahan yang digunakan

3) *Production Sketching* (Sketsa Produksi)

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

Berdasarkan uraian diatas berikut cara membuat *production sketching* dalam teknik penyajian gambar :

- a) Semua detail di gambar jelas dan di sertai keterangan yang lengkap
- b) Sikap/pose depan dan belakang, proporsi sebenarnya
- c) Hati-hati dengan penetapan bagian-bagian busana karena berkaitan dengan busana yang akan diproduksi
- d) Desain belakang harus ada
- e) Detail yang rumit digambar tersendiri
- f) Disain production sheet, yaitu keterangan tentang desain yang tidak dapat dijelaskan dengan gambar.

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 illustrator* 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 kakidibuat lebih panjang.

Berdasarkan uraian diatas berikut cara membuat *fashion illustration* dalam teknik penyajian gambar :

- a) Proporsi dibuat secara ilustrasi
- b) Gambar dibuat seindah dan semenarik mungkin
- c) Diselesaikan dengan pensil warna, cat air atau cat poster

5) *Three Dimention Drawing* (Gambar Tiga Dimensi)

Three Dimention Drawing (Gambar Tiga Dimensi) merupakan suatu sajiangambar yang menampilkan suatu desain busana dengan bahan yangsesungguhnya. Dibuat dalam tiga kenampakan (tiga dimensi). Gambar iniumumnya digunakan untuk mempromosikan bahan baru dari suatu industri kecil,biasanya berupa gambar proporsi tubuh dengan menghadap ke depan, luwes dan menarik.

Berdasarkan uraian diatas berikut cara membuat *three dimention drawing* dalam teknik penyajian gambar :

- a) Menggambar busana di atas proporsi yang lengkap
- b) Menyelesaikan gambar
- c) Memotong pada bagian-bagian tertentu
- d) Menggunting bahan ditambah kelebihannya

E. Busana Pesta

Dalam pembuatan busana meliputi busana pesta, pola busana, bahan busana, teknologi busana dan hiasan busana. Berikut ini akan dijelaskan secara satu persatu sebagai berikut.

1. Busana Pesta

Dalam pembuatan busana pesta hal-hal yang perlu dikaji yaitu pengertian busana pesta dan karakter busana pesta. Berikut ini akan diuraikan secara lebih rinci.

A. Pengertian Busana Pesta

Busana pesta adalah busana yang dikenakan pada kesempatan pesta, dimana pesta tersebut dibagi menurut waktunya yakni pesta pagi, pesta siang dan pesta malam (Prapti Karomah dan Sicilia Sawitri, 1998: 10). Menurut Enny Zuhni Khayati (1998: 3) busana pesta adalah busana yang dikenakan pada kesempatan pesta baik pagi hari, siang hari dan malam hari. Sedangkan menurut Chodijah dan Wisri A. Mamdy 62 (1982: 166) 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.

Jadi dari pengertian di atas dapat disimpulkan bahwa busana pesta adalah busana yang dikenakan pada kesempatan pesta baik pesta pagi, pesta siang, pesta sore maupun pesta malam hari, dimana busana yang dikenakan lebih istimewa dibandingkan dengan busana sehari-hari, baik dari segi bahan, teknik jahit, desain maupun hiasannya.

B. Karakteristik Busana Pesta

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

a) Model atau siluet busana pesta

“Siluet busana pesta adalah struktur pada desain busana yang mutlak harus dibuat dalam suatu desain” (Sri Widarwati, dkk, 1993). “Siluet adalah garis sisi luar atau garis sisi bayangan luar dari sebuah model busana atau pakaian yang dapat dikelompokkan menjadi garis bayangan luar atau siluet (*silhouette*) A, I, H, Y, S, T, O, X, V” (Arifah A. Riyanto, 2003).

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

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

b) Bahan busana pesta

Penggunaan bahan untuk busana pesta malam dibuat dari bahan-bahan yang bertekstur lebih lembut dan halus. Selain itu, menggunakan bahan yang melangsai dan warna yang mencolok. Menurut Enny Zuhni Khayati (1998), ada empat hal yang perlu diperhatikan dalam pemilihan bahan busana, antara lain:

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

c) Warna bahan

Warna dapat mencerminkan perasaan hati seseorang yang mengenakan busana. Warna yang gelap akan berkesan mengecilkan tubuh, sedangkan warna terang akan memberikan kesan gemuk. Untuk pemakaian yang berkulit gelap disarankan memakai baju yang mempunyai unsur kekuningan. Wanita dewasa disarankan memakai warna

pastel, hijau, biru karena warna-warna ini menimbulkan kesan dewasa, anggun, dan tenang. Warna busana dan warna kulit mempunyai hubungan yang sangat erat. “Pemilihan warna bahan untuk pesta malam sebaiknya dipilih warna yang agak tua, misalnya hitam, biru tua, coklat tua, merah, dan lain-lain” (Prapti Karomah, 1990).

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

d) Tekstur bahan busana

Pengertian tekstur tidak saja terbatas pada keadaan permukaan benda, tetapi juga menyangkut kesan yang timbul dalam perasaan dari apa yang terlihat pada permukaan benda. Tekstur busana ikut berperan dalam penampilan suatu busana. Untuk mendapatkan keselarasan dalam tekstur maka perlu diketahui macam-macam tekstur. Macam-macam tekstur antara lain halus, licin, berkilau, kusam, kasar, dan lain-lain. Tekstur bahan untuk busana pesta malam biasanya lembut, bahan melangsai, mengkilap, dan menggunakan bahan yang berkualitas.

Berdasarkan pengertian di atas dapat disimpulkan bahwa, tekstur yang digunakan untuk busana pesta malam adalah tekstur yang halus, licin berkilau, dan menggunakan

bahan yang berkualitas, karena busana pesta merupakan busana yang beda dari busana-busana yang lain.

2. Pola Busana

Pola dasar adalah pola yang dibuat dengan menggunakan ukuran dan sistematika tertentu. Sedangkan yang dimaksud dengan pola busana adalah pola pengembangan dari pola dasar sesuai model yang diinginkan.

Menurut Widjiningsih (1994 : 1) pola terdiri dari beberapa bagian, yaitu pola badan (blus), lengan, kerah, rok, kulot, dan celana yang masih dapat diubah sesuai mode yang dikehendaki. Pada proses pembuatan pola sangat penting pengaruhnya untuk pembuatan busana.

Adapun langkah – langkah pembuatan pola adalah sebagai berikut:

a.) Pengambilan Ukuran

1) Ukuran Pola Badan

- a. Lingkar Badan : diukur sekeliling badan melalui ketiak dan dada, diatas buah dada.
- b. Panjang Punggung : diukur dari tulang tengkuk sampai ke batas pinggang.
- c. Lingkar Leher : diukur sekeliling leher
- d. Lingkar Lengan : diukur sekeliling lengan teratas, tepat di bawah ketiak.
- e. Lebar Dada : diukur pada jarak kedua puncak payudara.

- f. Lingkar Pinggang : diukur sekeliling pinggang, pas dahulu, kemudian ditambah 1 cm atau diselakan.
- g. Lingkar Panggul : diukur sekeliling badan bawah yang terbesar, ditambah 2 cm sebelah atas puncak pantat dengan sentimeter datar.
- h. Tinggi Panggul : diukur dari lekuk di tengah muka ke bawah sampai di bawah ban peter pinggang.
- i. Panjang Muka : diukur dari lekuk di tengah muka ke bawah sampai di bawah ban peter pinggang.
- j. Tinggi Dada : diukur dari bawah ban peter pinggang tegak lurus ke atas sampai di puncak buah dada. Tegak lurus ke atas sampai di puncak buah dada.
- k. Lebar Dada : diukur jarak dari kedua puncak buah dada. Ukuran ini tergantung dari (B.H.) *buste-houder* atau kutang pendek yang dipakai. Ukuran ini tidak di pakai untuk konstruksi pola, hanya untuk ukuran pemeriksa.

2) Ukuran Pola Rok

- a. Panjang rok muka : diukur dari bawah ban peter pinggang di tengah muka lurus ke bawah sampai di lantai, karena rata. Kemudian ukur beberapa panjang yang dikehendaki dikurangi dari lantai.

- b. Panjang Rok Sisi : diukur sampai lantai dahulu, kemudian dikurangi dengan angka yang sama. Umumnya panjang rok sisi 1 atau 2 cm lebih panjang dari pada ukuran di tengah muka.
- c. Panjang Belakang : diukur pada tengah belakang dari bawah ban peters ke lantai dahulu, kemudian dikurangi dengan angka yang sama, umumnya tengah belakang kurang 1 cm dari tengah depan.

Pengambilan ukuran sangat penting diperhatikan karena mempengaruhi keberhasilan dalam pembuatan busana. Dalam mengambil ukuran pada model haruslah presisi dan dilakukan dengan cermat dan teliti.

b.) Metode Pembuatan Pola Busana

Menurut Widjiningih (1994:3) ada beberapa metode dalam pembuatan pola, di antaranya:

1. Drapping

Drapping adalah cara membuat pola atau busana dengan meletakkan kertas tela sedemikian rupa di atas badan seseorang yang akan dibuatkan busananya mulai dari tengah muka menuju ke sisi dengan bantuan jarum pentul.

Untuk memperoleh bentuk yang sesuai dengan bentuk badan diberikan lipit pantas (kupaad). Draping

banyak digunakan sebelum pola konstruksi berkembang, karena draping ini memiliki beberapa keunggulan antara lain, yaitu tidak membutuhkan ukuran karena dapat langsung dibuat pada manequin atau badan seseorang, tidak terlalu memerlukan banyak waktu, langsung dapat membuat desain yang kita inginkan dan apabila kurang teliti dalam pembuatannya pola tetap dapat dibuat.

2. Kontruksi Pola

Konstruksi pola adalah pola yang dibuat berdasarkan ukuran yang dari bagian – bagian yang diperhitungkan secara matematis dan gambar pada kertas sehingga tergambar bentuk badan muka dan belakang, rok dan lain – lain (Widjiningasih, 1994 : 3).

Dengan konstruksi pola ini dapat dibuat bermacam-macam busana. Untuk memperoleh konstruksi pola yang baik harus menguasai hal-hal sebagai berikut :

- a) Cara mengambil macam – macam jenis ukuran harus tepat dan cermat.
- b) Cara menggambar bentuk tertentu seperti garis leher, garis lubang lengan harus lancar dan tidak ada keganjilan.

- c) Perhitungan pecahan dari ukuran yang ada dalam konstruksi harus dikuasai.

Kelebihan dari pola konstruksi adalah sebagai berikut :

- 1) Bentuk pola lebih sesuai dengan bentuk badan seseorang
- 2) Besar kecilnya lipit kup lebih sesuai dengan besar kecilnya bentuk buah dada seseorang.

Kekurangan dari pola konstruksi adalah sebagai berikut :

- 1) Pola konstruksi tidak mudah di gambar.
- 2) Waktu yang di perlukan lebih lama di banding dengan memakai pola jadi.
- 3) Membutuhkan latihan yang lama.
- 4) Harus mengetahui kelemahan dari konstruksi yang di pilih.

3. Bahan Busana

Bahan yang digunakan untuk busana pesta, baik yang terbuka maupun untuk muslimah, biasanya dipilih bahan-bahan yang berkualitas tinggi dan mampu menimbulkan kesan mewah. Bahan-bahan tersebut antara lain bahan yang tembus terang seperti bahan brokat, tile, organdi, sifon dan lain lain (Enny Zuhni Khayati, 1998:2). Sedangkan menurut Sri Widarwati (1993) bahan yang digunakan untuk

busana pesta antara lain beledu, kain renda, lame, sutera, dan sebagainya. Busana pesta yang digunakan pada umumnya adalah bahan yang berkilau, bahan tembus terang, mewah dan mahal setelah dibuat.

Menurut (Enny Zuhni Khayati 1998:9) ada empat hal yang perlu diperhatikan dalam pemilihan bahan busana yaitu :

- a) Memilih bahan sesuai dengan desain.
- b) Memilih bahan sesuai dengan kondisi si pemakai.
- c) Memilih bahan sesuai dengan kesempatan.
- d) Memilih bahan sesuai dengan keuangan keluarga.

4. Teknologi Busana

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

1) Teknologi Penyambungan (kampuh)

Kampuh adalah kelebihan jahitan atau tambahan jahitan untuk menghubungkan dua bagian dari busana yang dijahit (Nanie Asri Yulianti, 1993 : 4). Berdasarkan pendapat tersebut dapat diambil kesimpulan kampuh adalah tambahan jahitan yang terdiri satu bagian atau lebih yang berfungsi untuk menghubungkan dua bagian dari busana yang dijahit. Kampuh terdiri dari dua macam, yaitu:

a. Kampuh Buka

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

- a) Kampuh yang harus di jahit disatukan kemudian dijahit dengan jarak jahitan sedang dan dijahit tepat pada garis pola.
- b) Kampuh yang sudah di jahit, di buka dan di press dengan setrika. (Sicilia, 1997)

b. Kampuh Tutup

Kampuh tutup adalah kampuh yang kelebihan jahitan dari dua bagian kain tidak terbuka, melainkan dijadikan satu. Cara penyelesaian kampuh tutup ini antara lain:

a.) Kampuh Balik

Kampuh balik ini biasanya dipakai untuk menyelesaikan pakaian anak, pakaian wanita, pakaian wanita dewasa yang dibuat dari bahan

tembus terang. Kampuh balik ada tiga macam yaitu kampuh balik biasa, kampuh balik semu, dan kampuh balik yang diubah atau digeser.

b.) Kampuh pipih

Kampuh pipih biasa digunakan untuk pakaian bayi dan pakaian pria.

c.) Kampuh Perancis

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

d.) Kampuh Sarung

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

2) Teknologi *interfacing*

Interfacing adalah bahan yang dipergunakan untuk memberikan bentuk nampak rapi (Sicilia Sawitri, 1997 : 21). Bagian yang perlu diberi *interfacing* adalah bagian kerah, lapel kerah, punggung dan lidah tengah muka. *Interfacing* dengan perekat dan tanpa perekat.

3) Teknologi *facing*

Facing sebagai penyelesaian bagian lapel kerah, lapisan lidah pada bagian muka dan sebagai hiasan jika menggunakan warna lain (kombinasi warna) dari busananya (Nannie Asri Yulianti, 1993). Sedangkan menurut Sicilia Sawitri (1997 :21) *Facing* adalah lapisan yang tampak dari luar.

4) Teknologi *interlining*

Interlining merupakan potongan bahan pembentuk yang dipotong serupa dari bagian sebuah desain dan dipergunakan di antara suatu bahan pelapis dan bagian dari desain, yang dikonstruksikan terpisah dan digabungkan dengan tusuk flanel (*catch stitch*) pada lapisan *facing* pakaian sebelum dijahit ke dalam. *Interlining* adalah pakaian yang dilapis, dipasang jika diperlukan terutama pada musim dingin di negara-negara Eropa. Gunanya untuk memberikan panas tambahan. Bahan yang digunakan adalah bahan yang berbulu (Sicilia Sawitri, 1997). Menurut Goet Poespo (2005: 10), “*interlining* (bahan pelapis antara) adalah bahan yang cocok/ pantas diletakkan di antara pakaian dan bahan pelapis dalam (*vuring/lining*) untuk menambah kehangatan dan bentuk”.

5) Teknologi *lining*

Lining adalah kain pelapis yang berfungsi sebagai pelapis busana dan penutup jahitan, sehingga busana nampak rapi baik

dari bagian luar maupun bagian dalam (Sicilia Sawitri, 1997 : 20). *Lining* biasanya juga disebut sebagai vuring. *Lining* adalah pelapis untuk melapisi kain yang bahannya tipis atau kain yang terasa gatal dikulit (M.H. Wanchik, 2000:61)

Dalam pemilihan bahan untuk *lining*, harus memenuhi syarat-syarat antara lain:

- a. Tahan lama sesuai dengan bahan pokok
- b. Tidak tembus terang
- c. Tidak luntur
- d. Tahan obat dalam proses *dry cleaning*
- e. Warna cocok atau harmonis dengan bahan pokoknya
- f. Bahannya halus (Sicilia Sawitri, 1997 : 20).

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

- a) Pemasangan *lining* dengan teknik lepas

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

- b) Pemasangan *lining* dengan teknik lekat

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

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

6) Teknologi pengepresan

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

Untuk mendapatkan hasil yang sempurna pada busana tailoring harus dilakukan pengepresan berulang-ulang. Cara mengepres disini adalah dengan penyetricaan. Alat-alat yang digunakan untuk melakukan pengepresan antara lain: papan

pres (papan setrika), papan lengan, bantalan *tailor* (*Tailor's Ham*), kain pengepres, setrika uap minimal 1100 watt, roll untuk kampuh/ *seam roll* (Sicilia Sawitri, 1997 : 70-72).

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

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

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

5. Hiasan Busana

Dewasa ini hiasan sebagai pelengkap busana semakin bervariasi sehingga pilihannya pun semakin beragam. Hiasan busana adalah bagian-bagian dalam bentuk struktur yang tujuannya untuk mempertinggi keindahan desain strukturnya (Chodiyah dan Wisri A Mamdy, 1982 : 4) Hiasan busana berfungsi untuk memperindah sehingga menambah nilai atau mutu suatu busana. Diperlukan ketelitian dan kecermatan didalam memilih dan memasang dan menempatkannya.

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 benang dan bordir.
- b) Hiasan dari kain berupa saku luar, klep, detail busana misalnya krah, trimming, manset dan lain-lain.
- c) Hiasan dari logam berupa kancing kain, ritsliting dan gesper.
- d) Hiasan dari kayu berupa kancing-kancing, manik-manik, dan bentuk alternatif yang lain.
- e) Hiasan dari plastik berupa gesper, kancing, ritsliting dan lain-lain.
- f) Hiasan dari bahan istimewa, yang tergolong dalam hiasan istimewa antara lain :

- 1) Gim yaitu sejenis per yang sangat lembut berbentuk spiral dari logam berlapis warna emas atau perak.
 - 2) Ribbing yaitu sejenis bahan tricot (kaos) yang biasanya digunakan sebagai hiasan busana.
 - 3) Breeding yaitu merupakan hiasan berupa tali menyerupai tali cord tetapi lebih padat.
- g) Hiasan prada yaitu rekayasa manusia untuk mendapatkan warna kuning keemasan atau putih keperakan pada proses pewarnaan atau pencelupan kain batik dan bahan tekstil.
- h) Hiasan manik-manik yaitu merupakan butiran atau lempengan yang bagian tengahnya memiliki lubang kecil yang berguna untuk merekatkan barang atau kain yang akan dihiaskan. Jenis manikmanik antara lain :
1. Mote atau mutiara yaitu jenis manik-manik yang bentuknya dan ukurannya sangat bervariasi.
 2. Pasiran atau manik-manik yang bentuknya bulat kecil-kecil, agak pipih dan tengahnya berlubang.
 3. Payet tau ketep yaitu manik-manik yang bentuknya lempengan pipih bulat dan tengahnya berlubang, biasanya menggunakan variasi dengan bentuk pasiran atau mote yang paling kecil.

4. Halon yaitu manik-manik yang bentuknya panjang menyerupai lidi dan di bagian tengahnya terdapat lubang kecil.
5. Parel atau padi-padian yaitu manik-manik yang berbentuk seperti padi atau oval dan di bagian tengahnya terdapat lubang.
6. Batu manikan yaitu manik-manik yang bentuknya menyerupai bebatuan, terbuat dari kaca atau plastik transparan atau batu-batu asli.
7. Manik-manik bentuk bebas merupakan pengembangan bentuk-bentuk yang sudah ada kemudian pada bagian permukaannya di beri ukiran atau ornament yang bercorak etnis.

Selain itu terdapat juga macam-macam renda hias. Menurut Enny Zuhni Khayati (1998) macam-macam renda hias adalah :

1) Renda Pliess

Renda dari kain sintetis, transparan dan berlipit-lipit.

2) Beadings

Renda katun / sintetis, memiliki lubang-lubang yang jaraknya teratur dan dapat disisipi tali pita.

3) Entredeux

Renda tengah yang kedua sisinya simetris, dapat dipasangkan di antara dua helai kain.

4) Guipure

Renda yang lebar, dasar renda dari kain jala.

5) Renda berjumbai

Renda dari sintetis yang pada satu sisinya terdapat rumbai-rumbai.

Penggunaan hiasan busana yang tepat, dapat meningkatkan keharmonisan penampilan busana secara keseluruhan. Hal tersebut dapat dicapai dengan memilih desain yang tepat serta macam hiasan yang sesuai.

Berdasarkan penjelasan diatas dapat disimpulkan bahwa Hiasan busana selain berfungsi untuk memperindah juga dapat berfungsi untuk menambah nilai atau mutu suatu busana.

F. Pergelaran Busana

Pergelaran busana yang dibahas ini adalah pertunjukan yang akan digunakan untuk menampilkan hasil karya busana yang diciptakan. Berikut ini akan dijelaskan hal-hal yang mengenai pertunjukan tersebut sebagai berikut.

1. Pengertian Pertunjukan Busana

Pertunjukan busana pada umumnya ialah untuk mendapatkan penonton bersama-sama dengan tujuan untuk memberi hiburan atau entertainment (Dra Sri Ardiati Kamil, 1986:91) pertunjukan busana merupakan parade dari fashion yang mempergunakan boneka hidup sebagai modelnya. (Poppy Darsono). Menurut Arifah A. Riyanto (

2003 : 8) peragaan busana atau pertunjukan busana adalah kegiatan yang dilakukan oleh para desainer, pengusaha tekstil untuk mempromosikan atau menunjukkan hasil produksi atau rancangannya kepada masyarakat.

Sedangkan menurut Sri Widarwati (1993) pertunjukan busana adalah salah satu cara untuk memperagakan, memperkenalkan dan memamerkan busana kepada khalayak umum atau masyarakat yang dikenakan oleh model hidup peragawan atau peragawati dengan tujuan tertentu.

Dari sumber diatas dapat disimpulkan bahwa pertunjukan busana merupakan proses penampilan sebuah karya busana dari seorang desainer ataupun seseorang yang menggeluti dibidang fashion yang bertujuan untuk memamerkan atau mempromosikan karyanya kepada khalayak umum atau masyarakat.

2. Tujuan Pertunjukan Busana

Adapun tujuan dari sebuah peragaan busana adalah bertujuan untuk:

- a. Mempromosikan suatu kreasi dari perancang mode ataupun produk terbaru dari perusahaan tekstil, kosmetik, aksesoris serta garment.
- b. Mencari dana untuk kegiatan tertentu.

- c. Sebagai hiburan/ acara selingan dari suatu pesta atau pertemuan, misalnya ulang tahun suatu perusahaan atau organisasi, resepsi, arisan, dan seminar.

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

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

3. Tata Panggung

Di dalam buku yang disusun oleh Corinth, *How To Put Showmanship into the Fashion Show* (1970: 7) menyatakan ukuran panggung bervariasi baik di dalam ukuran maupun tinggi ketika memutuskan pada jenis panggung yang digunakan, perencana pertunjukkan harus memperhatikan dua point yaitu :

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

“Pengertian dari panggung adalah tempat pertunjukkan. Persyaratan tempat pada umumnya berbentuk suatu ruangan yang

datar, terang dan mudah dilihat dari tempat penonton. Panggung merupakan suatu ruang yang secara mendasar merupakan sarana penentu dalam mencapai tujuan dari sebuah pagelaran. Jenis dan tempat pagelaran merupakan salah satu hal penting” (Soegeng Toekiyo, 1990: 24).

Berdasarkan pengertian tersebut dapat diambil kesimpulan bahwa panggung adalah tempat dalam dunia pagelaran atau tempat untuk mempertunjukkan sesuatu kepada penonton.

4. Lighting

Dalam penataan lampu panggung perlu diperhatikan beberapa masalah, yaitu: masalah fisikal dan masalah mekanikal dan masalah artistik. Masalah fisikal dan mekanikal adalah masalah yang berkaitan dengan teknik pemasangan dan operasional lampu yaitu lighting unit yang digunakan dan peletakan alat-alat tersebut.

5. Tahapan Pergelaran

a. Persiapan

1) Pembentukan Kepanitiaan

Menurut Ari Adriati Kamil (1996) Panitia gelar busana terdiri dari ketua panitia, wakil ketua, sekretaris dan humas, bendahara, announcer, perlengkapan, penanggung jawab peragawati dan tata rias.

2) Menentukan Tema

Dalam penyelenggaraan pagelaran busana pasti mempunyai tema. Tema harus sesuai dengan sumber ide yang akan ditampilkan pada pagelaran.

b. Proses

1) Menentukan Waktu dan Tempat

Dalam menentukan waktu pagelaran sebaiknya ditentukan pada hari libur dimana peluang seseorang untuk menghadiri acara tersebut terbuka lebar. Sedangkan dalam memilih tempat pagelaran sebaiknya ditentukan sebuah tempat yang strategis dan kapasitas ruangnya disesuaikan dengan tamu yang akan hadir.

2) Hasil

Hasil evaluasi bertujuan untuk menilai gelar busana secara keseluruhan, sehingga ada perbaikan untuk acara selanjutnya. Menurut (Sri Ardiati Kamil 1996)

BAB III

KONSEP PENCIPTAAN KARYA DAN PERGELARAN

Konsep yang digunakan untuk menciptakan karya dan menampilkan hasil karya melalui tahapan-tahapan konsep penciptaan desain, konsep pembuatan busana, dan konsep menampilkan pertunjukan. Untuk selanjutnya akan diuraikan penerapan konsep-konsep tersebut ke dalam karya ini.

A. Konsep Penciptaan Desain

Seperti yang dituliskan dalam pengkajian dasar penciptaan karya konsep mendesain meliputi tema, *trend*, sumber ide, unsur dan prinsip desain. Berikut ini akan diuraikan satu per satu penerapan konsep tersebut didalam pembuatan busana.

1. Penerapan Konsep Tema dalam Penciptaan Desain

Tema yang diusung dalam penciptaan karya busana ini adalah tema *Movitsme*. *Movitsme* merupakan singkatan dari *Move To Its Me*. Tema *movitsme* mengandung makna bergerak menuju perubahan positif untuk menemukan jati diri.

Alasan kami mengusung tema *Movitsme* dengan maksud untuk mengangkat kembali kebudayaan Indonesia yang mulai ditinggalkan di abad-21. Pertunjukan busana *Movitsme* ini diharapkan dapat memperkuat kecintaan masyarakat Indonesia dengan kebudayaan leluhur yang beraneka ragam. Hal ini dapat dilihat dari karya-karya yang ditampilkan mengambil sumber ide dari kebudayaan-kebudayaan Indonesia.

Movitsme merupakan langkah aktualisasi diri dalam meneguhkan karakter kuat bangsa Indonesia diwujudkan dalam sebuah *fashion show* dimana karya busana yang diprsentasikan menunjukkan cerminan atau memiliki kesan kepada si pemakai yaitu karakter milineal melalui perpaduan budaya dan *trend* kekinian dengan sentuhan motif nusantara sebagai kearifan lokal budaya di Indonesia.

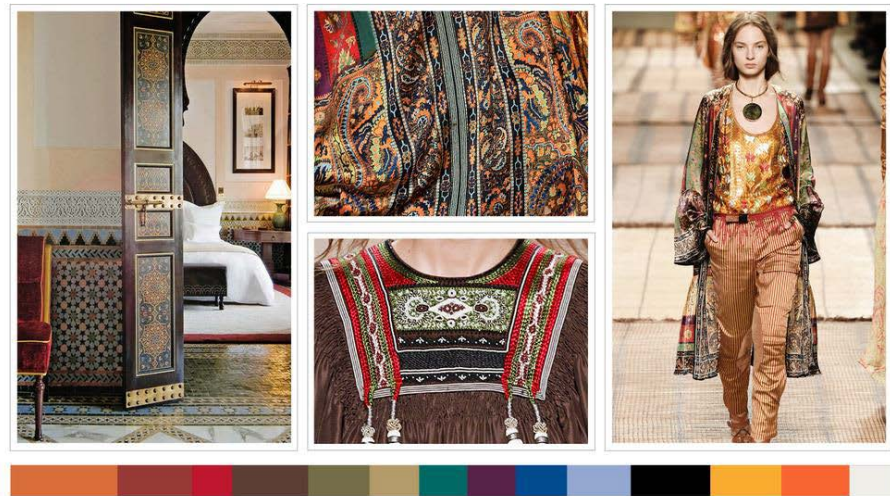
Penerapan tema *Movitsme* pada penciptaan desain ini ada pada siluet lengannya yang merupakan siluet Rumah adat Tongkonan sebagai kearifan lokal masyarakat Toraja. Selain itu seperti motif etnik ukiran khas pada rumah tongkonan tersebut juga diaplikasikan pada busana *midi dress* ini.

2. Penerapan Konsep *Trend* dalam Penciptaan

Trend yang diusung dalam penciptaan karya busana ini adalah *Quest* dengan *trend stories medina*. *Medina* adalah *trend* yang merangkul rasa lokal dengan ciri khas gaun midi ataupun jubah. Terdapat motif-motif etnik seperti motif ubin dan daun bisa juga motif dengan teknik *printing*.



Gambar 2. *Trend Stories Medina*



Gambar 3. *Trend Stories Medina dan Pallate warna*

Penulis mengusung *trend* tersebut karena *medina* sesuai dengan tema *Movitsme* yaitu mengangkat kearifan lokal. *Trend* tersebut juga untuk mengangkat kecintaan wanita remaja sekarang agar lebih mencintai kebudayaan Indonesia sehingga tidak ditinggalkan.

Penerapan *medina* pada karya busana yang diciptakan terdapat pada siluet busana yaitu *midi dress* sesuai ciri khas dari *medina*. Tidak hanya itu teknik *printing* motif etnik juga diaplikasikan pada *midi dress* ini yaitu terdapat di bagian tengah muka dan pada roknya.

3. Penerapan Konsep Sumber Ide dalam Penciptaan

Sumber ide yang diusung adalah bentuk kearifan lokal dari masyarakat Toraja yaitu rumah adat Tongkonan. Rumah adat Tongkonan adalah rumah adat dari masyarakat Toraja. Atapnya melengkung menyerupai perahu dan terdiri atas susunan bambu. Karakter dari rumah Tongkonan itu sendiri yaitu:

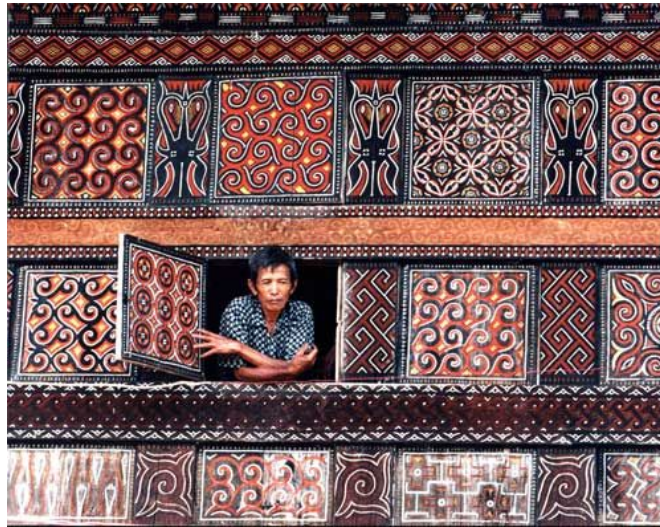
- a.) Bentuk siluet dari rumah Tongkonan ini unik

- b.) Bentuk kedua ujung atapnya runcing ke atas
- c.) Bentuknya menyerupai perahu atau tanduk kerbau
- d.) Dibagian depan terdapat deretan tanduk kerbau
- e.) Ciri khas rumah ini juga terdapat pada ukiran dinding,
ukiran ini menggunakan empat warna yaitu hitam, merah,
kuning dan putih.



Gambar 4. Bentuk rumah Tongkonan

(<https://www.google.com/search?q=bentuk+rumah+tongkonan&client=firefox-b-ab&source>)



Gambar 5. Hiasan dinding pada rumah Tongkonan

(<https://www.google.com/search?q=hiasan+dinding+rumah+tongkonan&client>)

Selain bentuk siluet tongkonan yang diangkat menjadi sumber ide, penulis juga mengambil sumber ide motif ukiran hiasan dinding yang ada pada rumah Tongkonan tersebut. Nama motif yang digunakan yaitu Pa' Sepu' Torong Kong dan Paqbulu Londong yang kemudian dimodifikasi sedikit. Makna motif Pa' Sepu' Torong Kong yaitu semangat persatuan kedua suku antara Toraja dan Rongkong. Lalu makna Paqbulu Londong yaitu melambangkan keperkasaan dan kearifan.



Gambar 6. Motif Pa' Sepu' Torong Kong

(www.brankaslagu.com/2015/05/kumpulan-makna-dan-ukiran-toraja.html?m=1)



Gambar 7. Motif Paqbulu Londong

(<https://www.torajaku.com/2016/09/jenis-ukiran-toraja-beserta-maknanya.html>?)

Alasan penulis mengambil sumber ide rumah adat Tongkonan adalah untuk mengangkat kembali kearifan lokal yang berada di Sulawesi Selatan khususnya di Tana Toraja. Rumah adat Tongkonan adalah sumber ide yang sesuai dengan *trend* yang saya dapat sehingga dapat mempermudah saya dalam penciptaan desain.

Sumber ide dengan rumah adat Tongkonan ini akan memberi kesan tegas dan elegan pada pemakai. Siluet dan motif memberi kesan wanita yang merangkul budaya lokal dengan tegas dan elegan.

Sumber ide rumah adat Tongkonan diterapkan pada bentuk siluet lengannya yang menyerupai bentuk Tongkonan. Tidak hanya itu motif ukiran pada dinding rumah Tongkonan juga diaplikasikan pada *midi dress* ini yaitu ditaruh pada tengah muka badan depan dan belakang dengan teknik *printing* dan juga terdapat pada roknya.

4. Penerapan Konsep Unsur Desain dalam Penciptaan

a) Garis

Garis yang digunakan dalam penciptaan desain busana ini adalah vertikal, diagonal, lengkung. Garis vertikal adalah garis yang memiliki kesan menajangkan atau mempertegas. Diagonal dan lengkung memiliki makna adalah melebarkan.

Garis ini diterapkan pada desain busana yang diciptakan dengan maksud agar desain yang diciptakan terlihat tegas, memiliki sisi elegan tapi anggun.

Penerapan garis vertikal lurus dalam desain busana ini memberikan kesan tegas. Lalu untuk penggunaan garis diagonal memberi efek melebarkan karna badan model yang kurus. Untuk garis lengkung agar terkesan sedikit anggun tapi tetap terlihat elegan dengan penggunaan garis vertikal.

Garis vertikal saya terapkan pada motif-motif yang ada pada desain busana tersebut. Terdapat bagian tengah rok dan juga tengah belakang badan. Untuk garis diagonal terdapat pada motif kain tulle pada bagian potongan tengah rok. Untuk garis lengkung saya aplikasikan pada hiasan lis yang di tempel pada kain *tulle* motif diagonal tersebut.

b) Arah

Arah yang digunakan adalah lurus. Lurus memiliki makna tegas dan kokoh. Penggunaan arah lurus tersebut dengan maksud

memberikan efek atau kesan desain busana tersebut memiliki karakter tegas. Penerapan arah terdapat pada motif-motif yang digunakan lurus.

c) Bentuk

Bentuk digunakan yaitu geometris. Bentuk geometris adalah bentuk yang dibuat dengan garis atau menggunakan alat-alat ukur. Bentuk-bentuk yang dibuat dengan garis lurus antara lain segitiga, persegi, lingkaran, trapesium dan lain-lain.

Alasan menggunakan bentuk geometris adalah agar desain busana yang diciptakan memiliki karakter tegas dan rapi. Kesan yang dihasilkan yaitu tegas.

Bentuk ini saya terapkan pada desain motif dengan teknik printing seperti banyak menggunakan persegi panjang, belah ketupat dan persegi.

d) Ukuran

Ukuran yang saya usung pada penciptaan karya busana ini yaitu *midi dress*. *Midi dress* adalah dress dengan panjang di bawah lutut sekitar 10-15 cm. Kami mengusung *midi dress* ini dengan maksud agar desain busana yang dibuat sesuai dengan *trend* yaitu dengan ciri khasnya *medina* yaitu gaun *midi*. *Midi dress* ini akan memberikan kesan elegan pada si pemakai. Tidak hanya elegan tapi juga terlihat anggun karena model rok setengah lingkaran. *Midi*

dress ini diterapkan pada bentuk *dress* ini yaitu roknya yang panjangnya *midi* dengan model setengah lingkaran.

e) Nilai gelap terang

Nilai gelap terang yang digunakan adalah menuju sifat gelap karena banyak menggunakan warna seperti *chili oil*, coklat dan hitam. Sifat gelap ini di usung karena palet warna dalam *trend* menggunakan warna seperti *maroon*, coklat dan hitam. Warna warna ini juga yang mendominasi warna rumah Tongkonan yaitu menuju sifat gelap. Sifat gelap memberi kesan tegas dan kuat pada si pemakai. Sifat gelap ini diterapkan pada warna *midi dress* ini yang mendominasi yaitu *chili oil* dan coklat.

f) Warna

Warna yang diusung yaitu warna panas seperti warna *chili oil*, coklat dan kuning. Lalu warna netral hitam dan putih juga diaplikasikan pada *midi dress* ini. Warna panas yang diusung karena warna tersebut terdapat pada palet warna dan juga sekaligus warna yang terdapat pada rumah adat Tongkonan. Warna panas tersebut akan memiliki kesan mendorong atau memperbesar si pemakai. Warna netral bertujuan agar menyeimbangkan warna sehingga tetap harmoni. Warna panas ini diterapkan pada desain *midi dress* yaitu warna coklat pada lengan dan badan sedangkan warna kuning terdapat pada motif. Warna netral terdapat

kombinasi bahan roknya dan juga motif . Lalu untuk warna dasar *chili oil* terdapat pada roknya.

g) Tekstur

Tekstur yang di buat halus, kaku dan tembus terang . Alasan penggunaan bahan halus adalah agar busana yang dihasilkan elegan dan terlihat anggun. Tekstur kaku adalah agar terlihat kuat dan tegas. Lalu untuk tembus terang agar terlihat pemberani. Kesan yang dihasilkan dari tekstur halus, kaku dan tembus terang yaitu elegan dan tegas. Tekstur halus dan licin Saya terapkan pada bahan satin bridal pada tengah muka badan dan roknya. Untuk bahan kaku saya aplikasikan pada lengan dan sisi kanan kiri badan. Sedangkan untuk tembus terang saya terapkan pada kobinasi kain pada desain roknya yaitu kain *tulle* dengan motif kotak-kotak.

5. Penerapan Konsep Prinsip Desain dalam Penciptaan

a) Keselarasan

Prinsip desain keselarasan ini juga diimplementasikan pada desain *midi dress* menggunakan garis dan bentuk yang berbeda, walaupun berbeda tetapi membuat tiap-tiap bagian ini kelihatan menyatu.

b) Perbandingan

Adalah hubungan satu bagian dengan yang lain dalam suatu susunan yang berkaitan dengan jarak, ukuran, jumlah, tingkatan,

atau bidang pada suatu desain busana. Desain *midi dress* ini sudah sesuai dengan proporsi si pemakai.

c) Keseimbangan

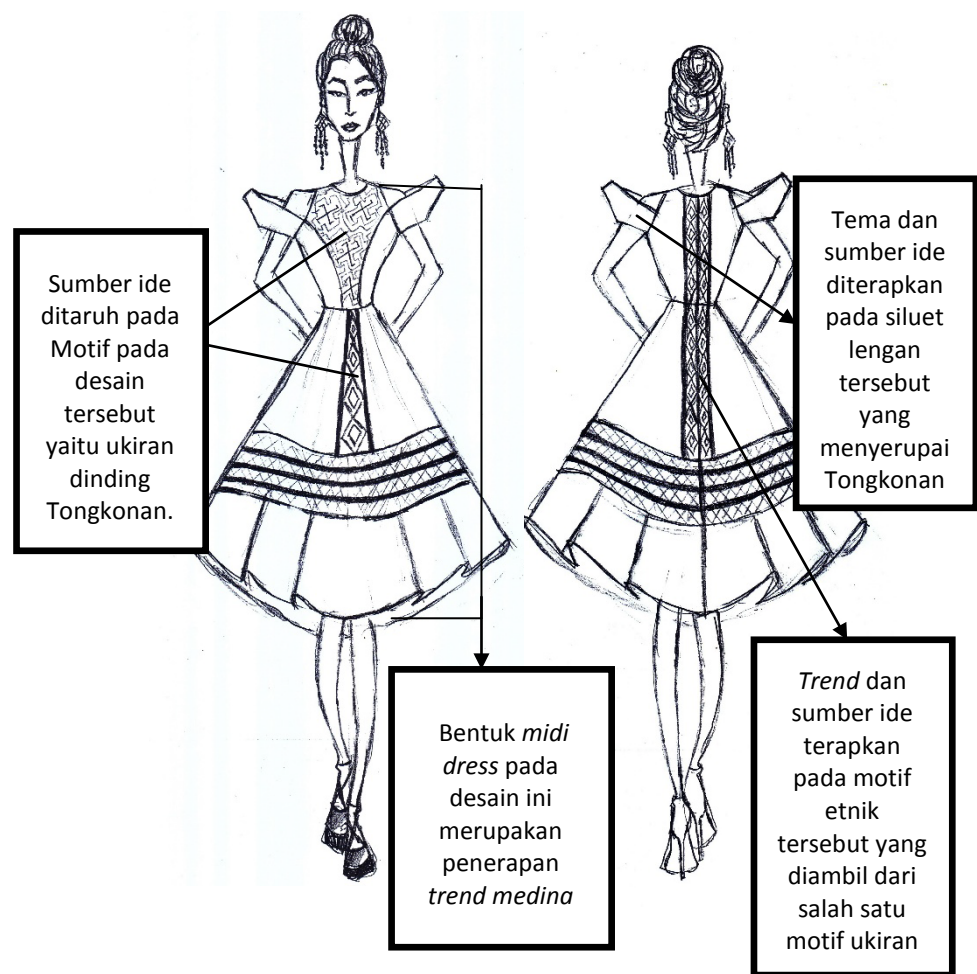
Keseimbangan pada desain busana ini berupa simetris. Bagian kiri dan kanan sama serta mempunyai daya tarik yang sama. Keseimbangan ini memberikan rasa tenang dan rapi.

d) Irama

Irama yang diterapkan pada *midi dress* ini pengulangan bentuk secara teratur pada motifnya. Lalu perubahan atau peralihan ukuran juga diterapkan pada desain *midi dress* ini.

e) Pusat perhatian

Point of interest atau pusat perhatian pada *midi dress* ini terletak pada rok bagian 2 yaitu pada kain tulle motif kotak-kotak yang diberi hiasan bebatuan yang memberi efek bersinar.



Gambar 8. Penerapan konsep tema, *trend* dan sumber ide pada penciptaan karya busana.

B. Konsep Pembuatan Busana

Di dalam konsep pembuatan busana ini penulis menggunakan teori pendapat Widjiningsih dan Enny Zuhni Khayati yang sudah dijelaskan pada dasar penciptaan karya. Berikut ini untuk lebih jelasnya akan diuraikan secara detail.

1. Busana Pesta

Busana yang dibuat penulis yaitu busana pesta malam untuk wanita remaja yang berumur 13 sampai 18 tahun.. Busana pesta malam adalah busana yang digunakan pada kesempatan malam hari dengan menggunakan bahan yang berkualitas dan hiasan pelengkap yang bagus. Pembuatan busana pesta malam ini dengan maksud agar wanita remaja pada masa sekarang mengerti bagaimana cara berbusana pesta dengan benar dan sesuai. Busana pesta malam yang saya ciptakan akan memiliki kesan elegan dengan bentuk *midi dress* dan tegas. Busana pesta malam ini saya diaplikasikan dalam bentuk berupa *midi dress* dengan bahan yang berkualitas dan bagus .

2. Bahan busana

Bahan yang digunakan dalam pembuatan *midi dress* ini yaitu satin bridal, taffeta, dan juga *tulle*. Alasan menggunakan bahan tersebut adalah sesuai dengan karakter desain busana yang dibuat dan sesuai trend serta sumber ide yang diambil. Bahan satin bridal tersebut akan memberi kesan elegan dan anggun. Untuk bahan tafetta akan memberi kesan kaku dan tegas. Sedang bahan *tulle* memberi kesan pemberani.

Bahan tafetta saya terapkan pada lengan dan badan sisi kanan dan kiri. Satin bridal saya terapkan pada tengah muka badan dan roknya. Untuk tulle motifnya saya aplikasikan di tengah bagian potongan roknya.

3. Pola busana

Untuk metode yang digunakan yaitu dengan kontruksi pola. Pola dasar yang digunakan untuk membuat midi dress ini yaitu Pola sistem Soen. Alasan penggunaan kontruksi pola tersebut karna pola tersebut sesuai dengan desain yang dibuat dan mudah untuk di pecah pola. Pola tersebut akan memberi kesan ukuran yang pas dan sesuai. Pola tersebut saya terapkan pada desain midi dress ini pola badan dan pola roknya.

4. Teknologi busana

a. Teknologi penyabungan

Kampuh yang digunakan yaitu kampuh buka. Alasan kampuh buka karena penyelesaian akan dengan furing lekat maka kampuh buka cocok untuk teknik penyambungan ini.

b. Teknologi *interfacing*

Pelapis yang digunakan yaitu morigula pada seluruh pola badan depan dan belakang. Alasan penggunaan morigula karena cocok untuk desain yang diciptakan. Morigula ini ditempel pada pola badan saja.

c. Teknologi *lining*

Pemasangan vuring dengan teknik lekat pada badan maupun rok dan lengan. yaitu bahan lining dijahit bersama dengan bahan utama. Kelebihan pemasangan bahan *lining* adalah pemasangan lebih cepat, dan hasil jadi akan lebih kuat. Pemasangan vuring ini saya terapkan pada penyelesaian lengan, garis leher, dan rok kelim bawah.

d. Teknologi pengepresan

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

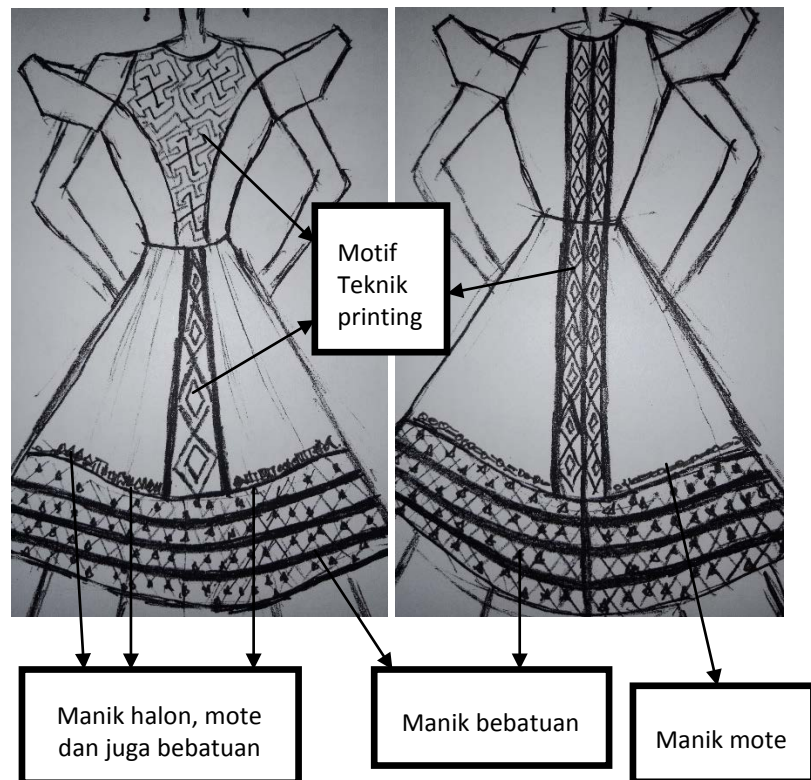
Pengepresan sangat berpengaruh terhadap penampilan busana, dengan pengepresan yang baik maka hasil jahitan suatu busana akan terlihat lebih rapi dan baik jatuhnya. Oleh sebab itu, tiap proses menjahit, sebaiknya kampuh dipres dengan rapi.

5. Hiasan busana

Hiasan busana yang digunakan dalam busana ini menggunakan manik-manik yaitu merupakan butiran atau lempengan yang bagian tengahnya memiliki lubang kecil yang berguna untuk merekatkan barang atau kain yang akan dihiaskan. Jenis manikmanik yang digunakan antara lain :

- a) Halon yaitu manik-manik yang bentuknya panjang menyerupai lidi dan dibagian tengahnya terdapat lubang kecil.
- b) Batu manikam yaitu manik-manik yang bentuknya menyerupai bebatuan, terbuat dari kaca atau palstik transparan atau batubatu asli.
- c) Mote atau mutiara yaitu jenis manik-manik yang bentuknya bulat dan ukurannya sangat bervariasi.

Penggunaan manik-manik tersebut dengan maksud agar busana yang ditampilkan walaupun simple tapi tetap elegan dengan diberi manik-manik secukupnya. Manik-manik ini ini akan berkesan meancarkan cahaya dan terlihat elegan jika digunkan pemakai. Manik halon saya terapkan pada garis potongan rok antara satin dan tullenya. Lalu untuk manik bebatuan saya aplikasikan di setiap persilangan garis motif diagonal pada kain *tulle* motifnya. Untuk mote diterapkan pada garis potongan roknya.



Gambar 9. Detail hiasan

C. Konsep Menampilkan Pergelaran Busana

Pergelaran busana merupakan salah satu parade yang diselenggarakan untuk memamerkan atau memperkenalkan busana yang diperagakan untuk tujuan tertentu. Konsep pertunjukan ini mengambil tema *Movitsme* yang menampilkan karya busana dari 102 Mahasiswa jenjang D3 dan S1. Konsep pertunjukan ini diselenggarakan dalam rangka Tugas Akhir dan Proyek Akhir Angkatan 2015 yang dilaksanakan di Auditorium Universitas Negeri Yogyakarta pada hari Rabu, 11 April 2018 yang bersifat tertutup atau *indoor* dengan program sponsor bersama yaitu panitia

penyelenggara berkerjasama dengan lebih dari satu sponsor ditambah dengan iuran dari semua mahasiswa.

Konsep tata panggung pertunjukan Proyek Akhir ini harus diperhatikan yaitu dengan penggunaan tata panggung akan mempermudah pengambilan foto dari balkon serta hasil dari foto lebih jelas dengan menggunakan banyak lighting yang akan menyorot model dan busana secara langsung,serta terdapat *background transparent* yang diletakkan di tengah panggung dengan tujuan ketika model berdiri di depan *background* tersebut dengan lampu ruangan dalam keadaan mati dan hanya lampu sorot ke model untuk memberikan kesan siluet.

BAB IV

PROSES, HASIL DAN PEMBAHASAN

Dalam menguraikan bab IV ini penulis menguraikan secara rinci tentang proses pembuatan busana, hasil busana dan pembahasannya. Berikut penjelasannya tentang proses, hasil dan pembahasannya.

A. Proses

Proses yang dimaksud disini adalah proses penciptaan desain, proses penciptaan busana dan proses menampilkan busana. Berikut ini akan diuraikan secara bertahap masing-masing proses tersebut.

1. Proses Penciptaan Desain

Dalam proses penciptaan desain penulis menggunakan teori seperti yang sudah dijelaskan pada bab II berikut ini tahapan proses menciptakan desain busana sebagai berikut:

a. Mengkaji Referensi

Dalam menciptakan desain tahapan yang pertama yaitu mencari sumber referensi kemudian mengkaji sumber referensi tersebut sesuai dengan tema, *trend*, dan sumber ide yang di dapat. Setelah mengkaji beberapa refensi mengenai tema, *trend*, dan sumber ide maka tahapan selanjutnya mengambil atau memetik salah satu sumber referensi tersebut untuk dijadikan acuan dalam pembuatan desain. Agar lebih mudah maka segala sesuatu yang berhubungan dengan tema *Movitsme*, *trend Medina* dan sumber ide rumah adat

Tongkonan, dikumpulkan untuk dijadikan *moodboard*. Pembuatan *moodboard* bertujuan agar desain busana yang dibuat tidak keluar dari sumber ide yang dipilih yaitu rumah adat Tongkonan.

b. Pembuatan *Moodboard*

Setelah mengumpulkan beberapa gambar referensi yang berhubungan dengan tema *Movitsme*, *trend Medina*, dan sumber ide rumah adat Tongkonan maka tahap selanjutnya membuat *moodboard*. *Moodboard* dikerjakan di atas kertas berukuran A3, 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*)
5. Corak bahan, bila mengangkat corak tertentu pada koleksi yang akan dibuat.



Gambar 10. Hasil pembuatan *moodboard* dengan sumber ide rumah adat Tongkonan.

c. Pembuatan Desain

Proses untuk pembuatan desain ini tahapan-tahapan yang dilakukan sebelumnya yaitu mengkaji beberapa referensi tentang tema, *trend*, sumber ide lalu mengambil salah satu referensi tersebut yang kemudian dibuat *moodboard* selanjutnya mengaplikasikan ke dalam bentuk *design sketching*, *design production*, *presentation drawing* dan *fashion illustration*. Berikut tahapan dalam pembuatan desain busana yang diciptakan:

1. Design Sketching

Proses pembuatan *design sketching* sebagai berikut:

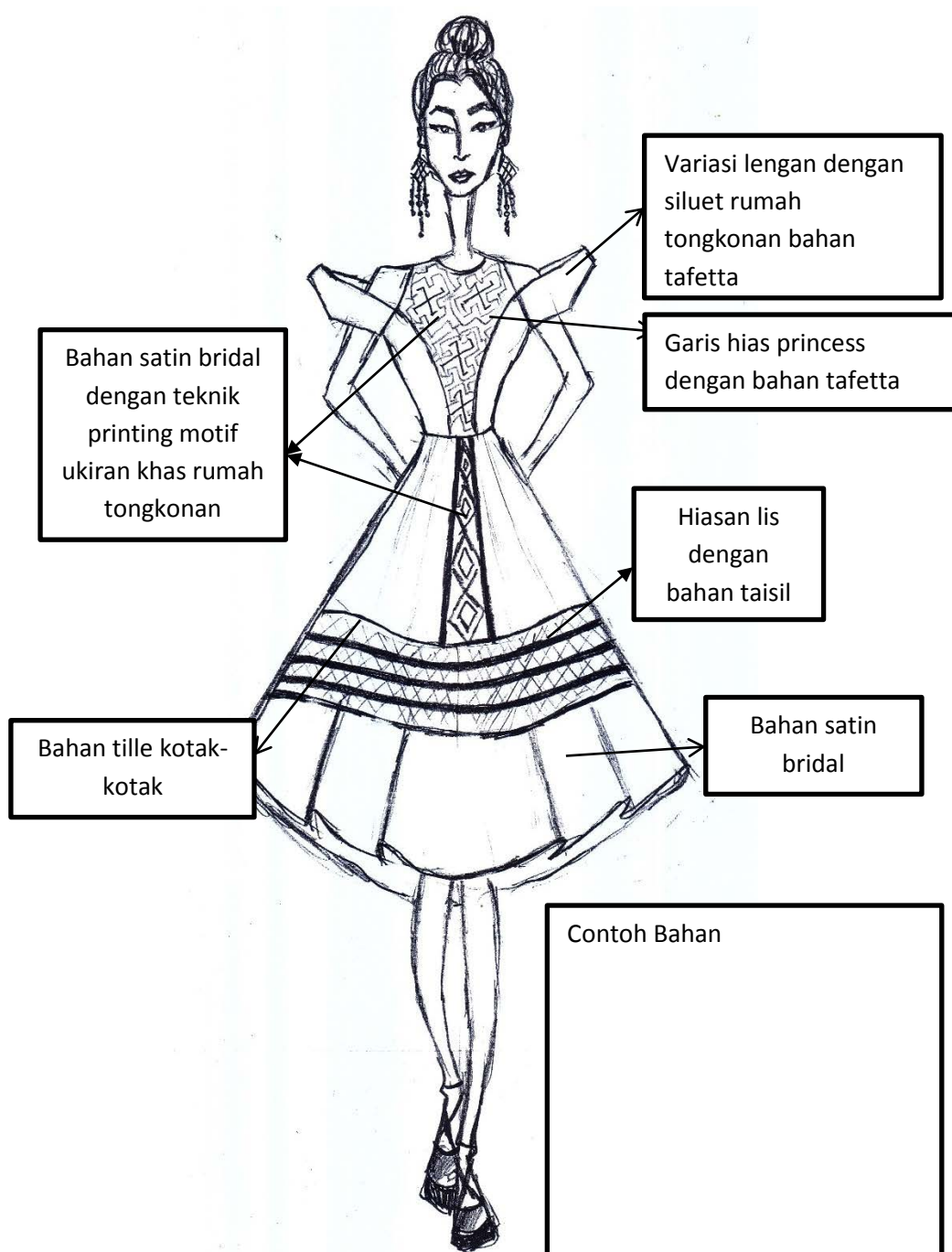
- a. Gambar sketsa harus jelas
- b. Dapat dibuat langsung di atas kertas
- c. Sikap tubuh memperhatikan segi yang menarik dari desain
- d. Semua detail bagian busana (kerah, saku, hiasan)
- e. Pengembangan di gambar di atas kertas
- f. Sketsa tidak perlu dihapus
- g. Memilih desain yang di sukai.
- h. Desain Sketching



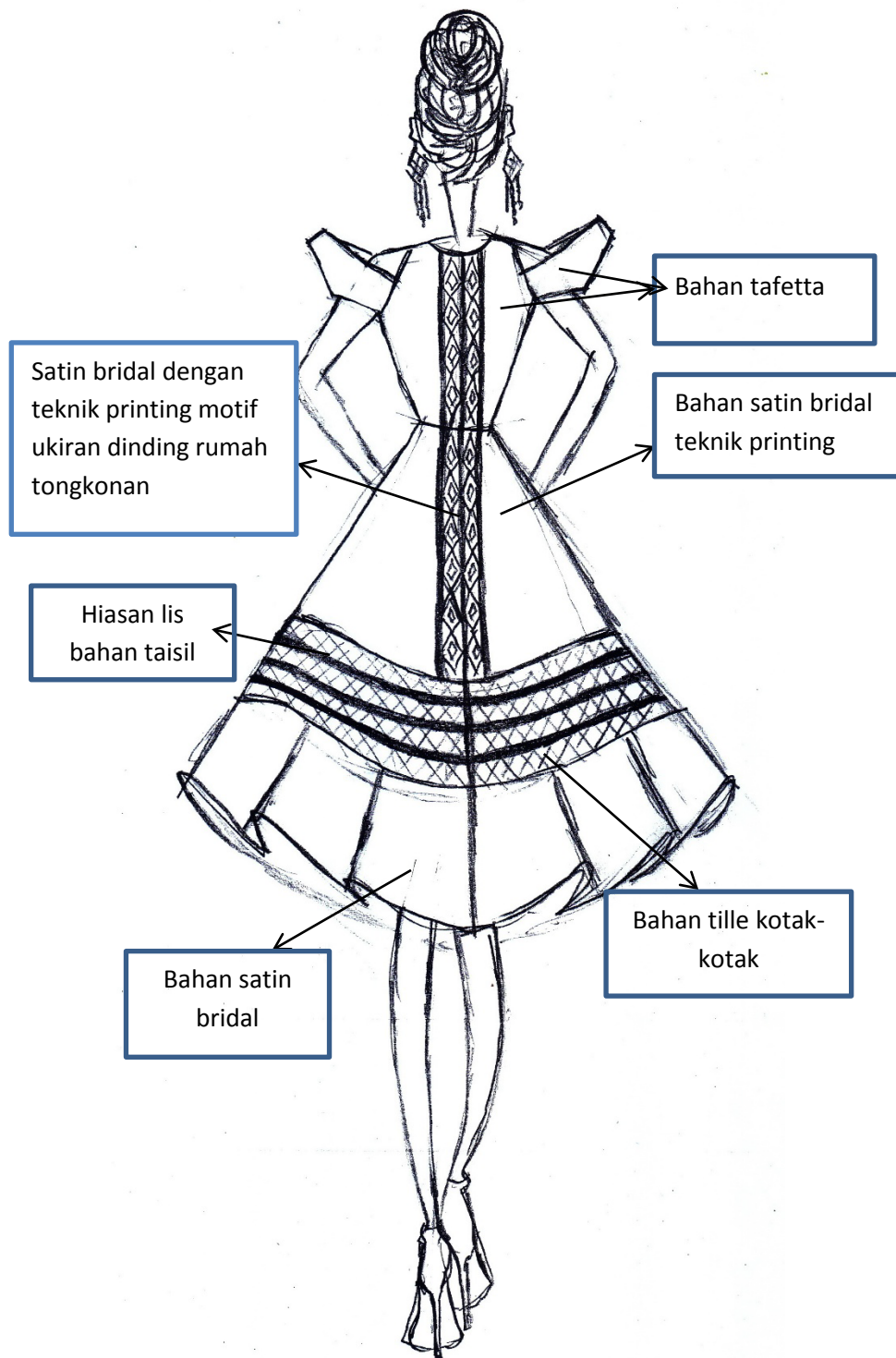
Gambar 11. *Design sketching*

2. *Presentation drawing*

- a. Membuat desain dengan teliti
- b. Membuat sheet bagian belakang, di gambar pada posisi tubuh atau di gambar sebagian
- c. Diberi sedikit keterangan tentang detail pakaian
- d. Menempelkan contoh bahan pada sheet, jangan terlalu besar
- e. Diselesaikan dengan pensil warna, cat air, cat poster sesuai dengan bahan yang digunakan.



Gambar 12. Desain *Presentasi drawing* tampak depan



Gambar 13. Desain *Presentasi drawing* tampak belakang

3. *Production sketching*

- a. Semua detail di gambar jelas dan di sertai keterangan yang lengkap
- b. Sikap/pose depan dan belakang, proporsi sebenarnya
- c. Hati-hati dengan penetapan bagian-bagian busana karena berkaitan dengan busana yang akan diproduksi
- d. Desain belakang harus ada
- e. Detail yang rumit digambar tersendiri
- f. Disain production sheet, yaitu keterangan tentang desain yang tidak dapat dijelaskan dengan gambar.

4. *Fashion illustration*

- a. Proporsi dibuat secara ilustrasi
- b. Gambar dibuat seindah dan semenarik mungkin
- c. Diselesaikan dengan pensil warna, cat air atau cat poster

2. Proses Pembuatan Busana

Dalam menjabarkan proses pembuatan ini penulis menulis proses yang telah dikaji pada bab II. Berikut ini penulis akan menguraikan secara bertahap proses tersebut.

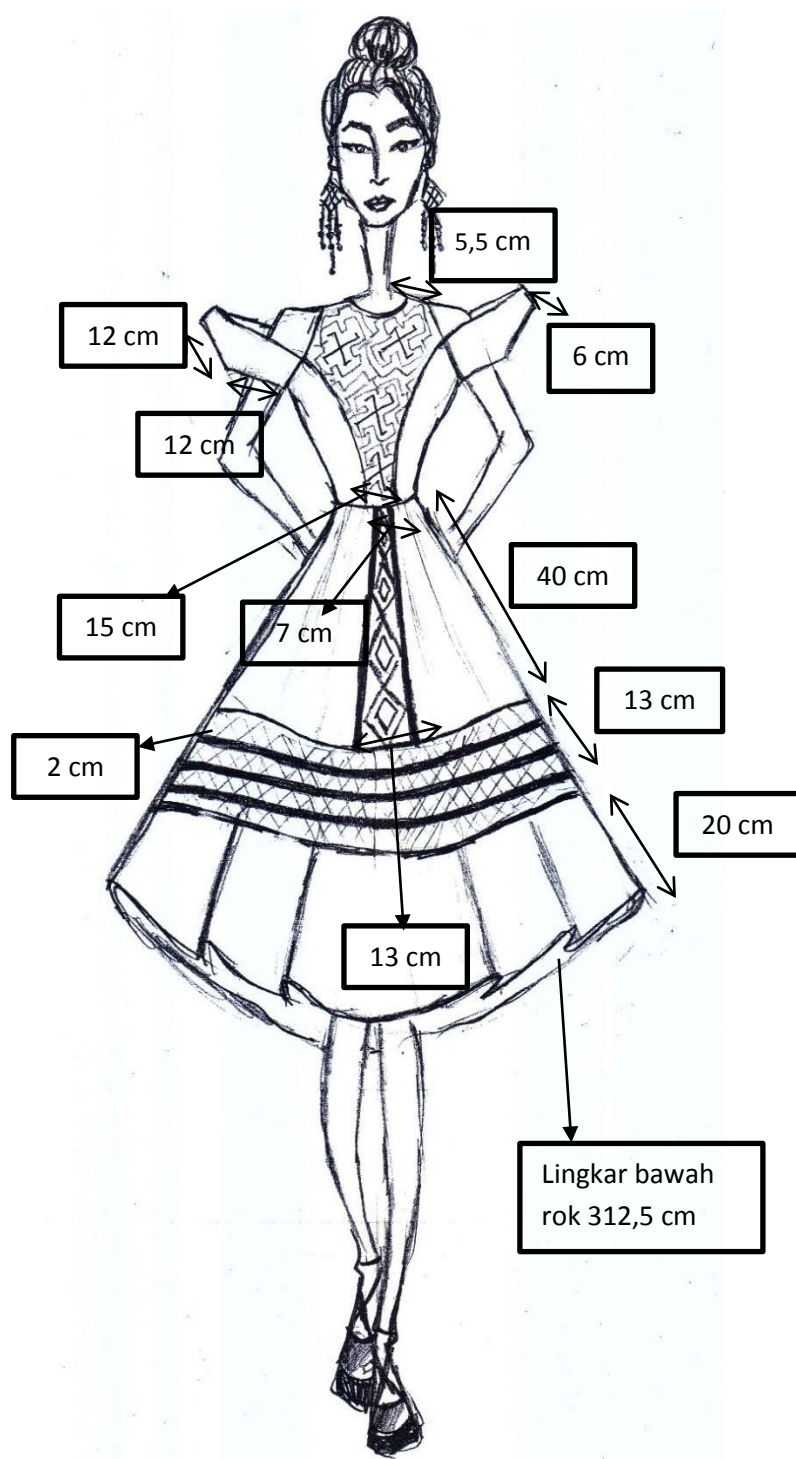
Dalam proses pembuatan busana pesta malam ini meliputi tiga tahap, pertama yaitu persiapan yang meliputi analisis gambar produksi, pengambilan ukuran, pembuatan pola, merancang bahan dan harga. Kedua yaitu pelaksana yang meliputi meletakkan pola pada bahan, pemotongan dan pemberian tanda jahitan, penjelujuran, dan

penyambungan, evaluasi proses 1, penjahitan, evaluasi proses 2. Ketiga yaitu evaluasi yang meliputi keseluruhan, untuk mengetahui tingkat keberhasilan kegiatan persiapan pelaksanaan.

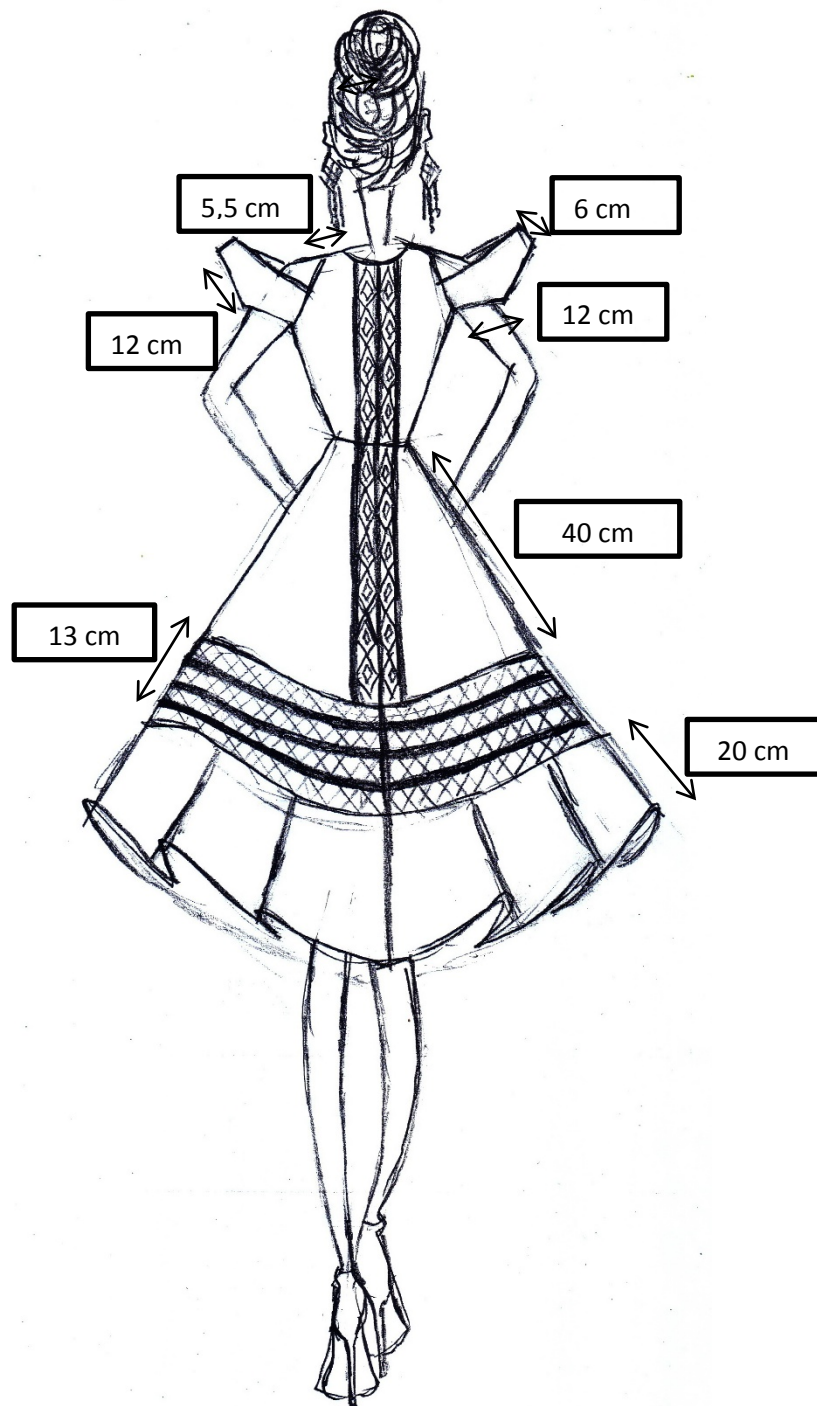
a. Persiapan

1) Menganalisis desain produksi

Pembuatan desain produksi pada proses pembuatan busana adalah membuat desain menggambar detail-detail busana secara lengkap, yang disertai dengan keterangan-keterangan pada bagian busana agar mencapai hasil kerja yang sempurna. Tujuan membuat desain produksi adalah untuk memberikan petunjuk pedoman dalam membuat busana.



Gambar 14. Desain produksi bagian depan



Gambar 15. Desain produksi bagian belakang

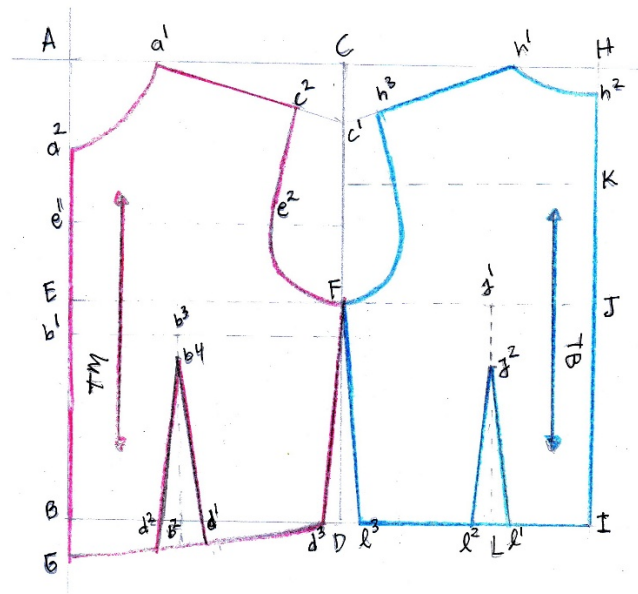
2) Pengambilan ukuran

Pengambilan ukuran dilakukan sebelum pembuatan pola. Hasil pengukuran yang diperlukan dalam pembuatan busana pesta malam untuk wanita remaja ini antara lain:

Lingkar Badan	: 85 cm
Lingkar Pinggang	: 69 cm
Lingkar Panggul	: 95 cm
Panjang Muka	: 34 cm
Panjang Punggung	: 36 cm
Lebar Punggung	: 40 cm
Lebar Muka	: 34 cm
Panjang bahu	: 12 cm
Jarak Dada	: 18 cm
Tinggi Dada	: 17 cm
Tinggi Panggul	: 20 cm
Lingkar Kerung Lengan	: 44 cm
Panjang Rok	: 73 cm

3) Pembuatan pola busana

Pola pembuatan pola busana untuk wanita ini menggunakan pola so-en dengan skala 1:4, adapun pola yang digunakan dalam proses pembuatan busana pesta ini adalah sebagai berikut :



Gambar 16. pola dasar badan sistem so-en

(Widjiningsih dkk, 1994:22)

Keterangan pola badan depan

- A-C : $\frac{1}{4}$ Lingkar Badan + 1
- A-B : Panjang Punggung + $1 \frac{1}{2}$
- B-D : A-C
- D-C : A-B
- A-a¹ : $\frac{1}{6}$ Lingkar Leher + $\frac{1}{2}$
- A-a² : $\frac{1}{6}$ Lingkar Leher + 1
- C-c¹ : 4,5 cm
- a¹-c¹ : 12 cm (panjang bahu)

A-E : $\frac{1}{2}$ Panjang Punngung+ 1 $\frac{1}{2}$

E¹ : $\frac{1}{2}$ antara a²-E

E¹-e² : $\frac{1}{2}$ Lebar Dada

c²-e²-F : hubungkan

B-b¹ : 17 cm (Tinggi Puncak)

B-b² : 9 cm ($\frac{1}{2}$ Jarak Dada)

b³-b⁴ : 2 cm

b²-d¹ : b²-d²

D¹-d³ : ($\frac{1}{4}$ Lingkar Pinggang + 1) - (B-d²)

B-G : 3 cm.

Keterangan pola badan Belakang :

Hubungkan d³ – F

Hubungkan d³ - G

C-H : $\frac{1}{4}$ Lingkar Badan – 1

D-I : C-H

H-I : C-D

H-h¹ : 1/6 Lingkar Leher + 1/2

H-h² : 1 1/2 cm

H²-K : 8 cm

H¹-h³ : Lebar Bahu

K-k¹ : 1/2 lebar Punggung

Hubungkan h³ – k¹ – F

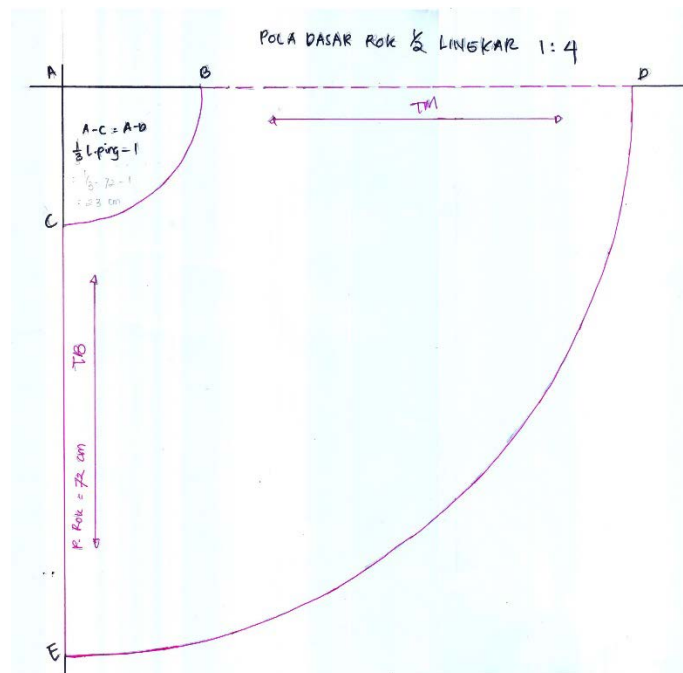
J-j¹ : 8 cm

Tarik Garis Siku

J¹-j² : 5 cm

L-l¹ : 1/2 (L-l²)

L²-l³ : (1/4 Lingkar Pinggang - 1 cm) - (L-l¹)



Gambar 17. Pola Dasar Rok ½ Lingkaran

(Widjiningsih dkk, 1994:59)

Keterangan :

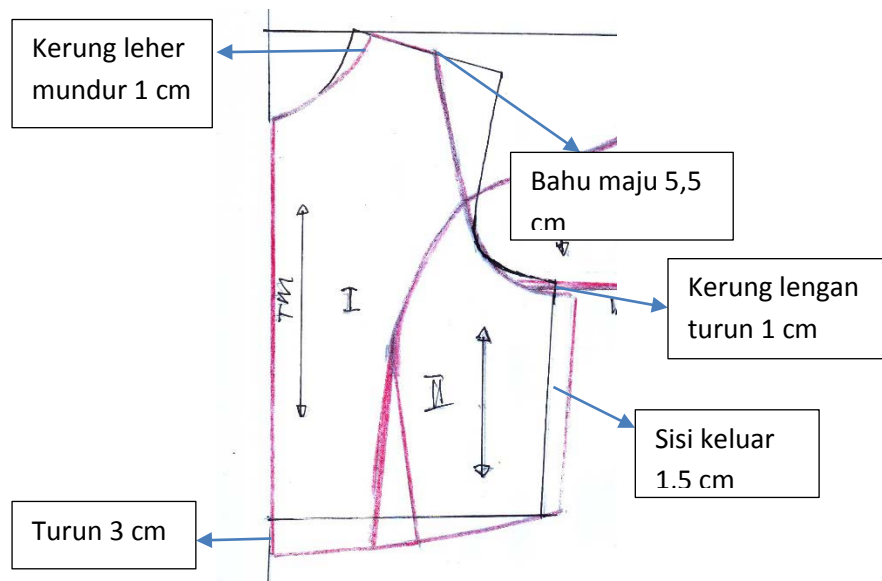
A-C = A-B

= 1/3 Lingkaran pinggang-1

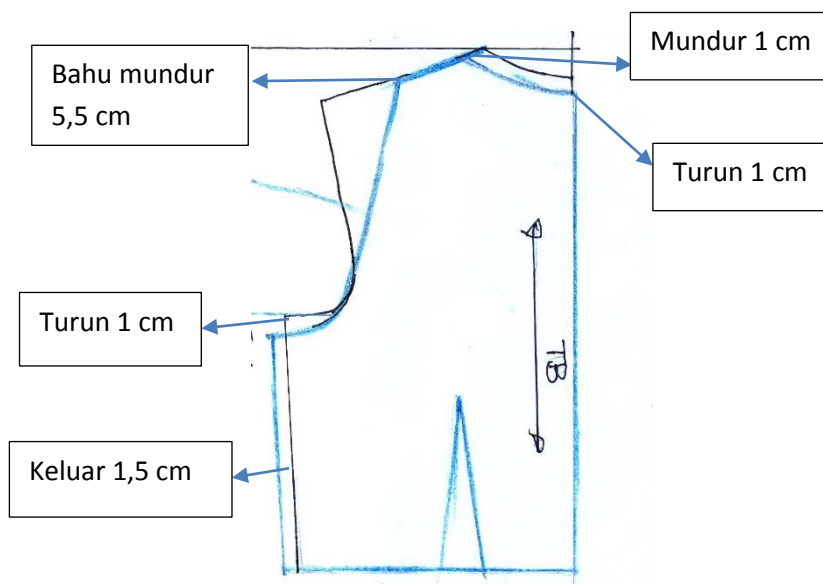
C-E = B-D

= Panjang rok

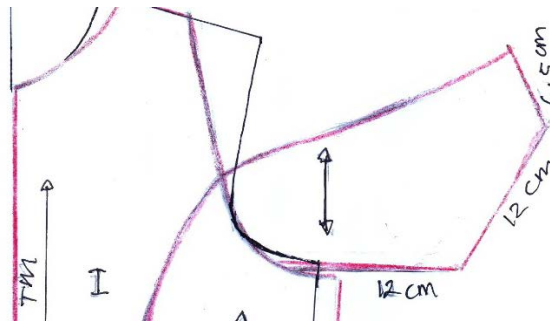
Setelah pola dasar badan dan rok dibuat selanjutnya yaitu mengubah pola dasar badan menjadi pola badan depan, badan belakang dan rok setengah lingkaran sesuai desain yang dibuat.



Gambar 18. Merubah pola dasar badan depan menjadi pola badan depan sesuai desain.



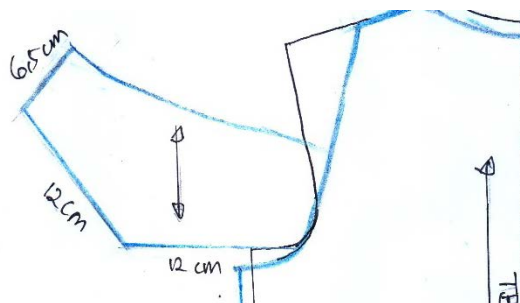
Gambar 19. merubah pola dasar badan belakang menjadi pola badan belakang sesuai desain.



Gambar 20. Variasi pola lengan depan sesuai desain

Keterangan :

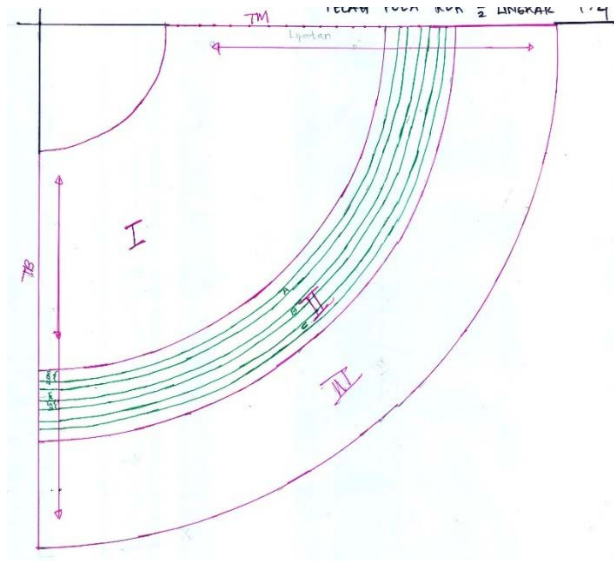
Pola lengan dibuat dengan disesuaikan dengan pola badan selanjutnya membentuk langsung bentuk pola lengan mengikuti garis princess badan dan dibentuk sesuai ukuran yang diinginkan.



Gambar 21. Variasi pola belakang sesuai desain

Keterangan :

Untuk pola lengan belakang sama dengan pola depan yaitu pola lengan dibuat dengan disesuaikan dengan pola badan selanjutnya membentuk langsung bentuk pola lengan mengikuti setengan garis keung lengan badan dan dibentuk sesuai ukuran yang diinginkan.



Gambar 22. Mengembangkan pola rok $\frac{1}{2}$ lingkaran sesuai desain

Keterangan :

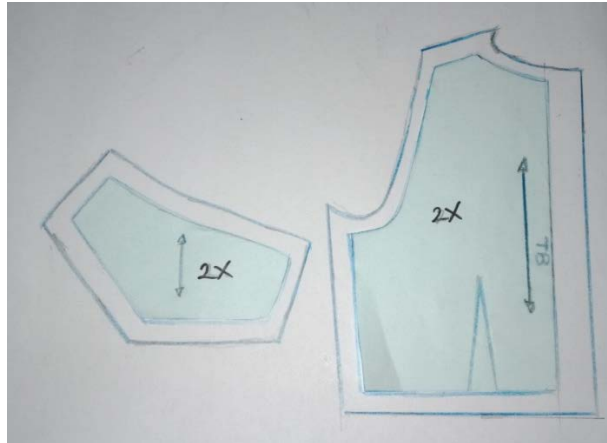
Kode I = pola rok bagian 1 (panjang 40 cm)

Kode II = pola rok bagian 2 (panjang 13 cm)

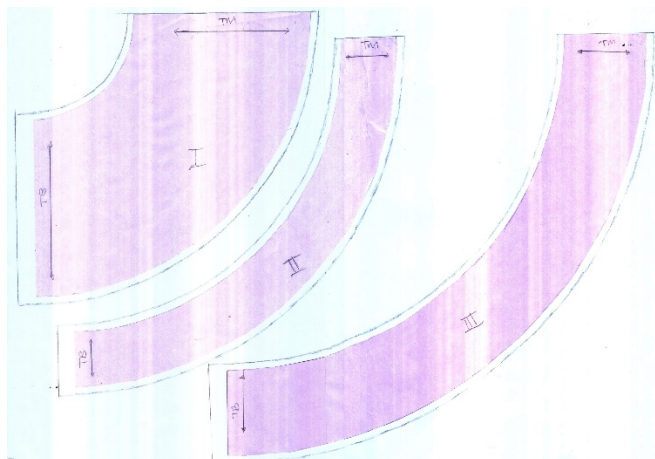
Kode III = pola rok bagian 3 (panjang 20 cm)



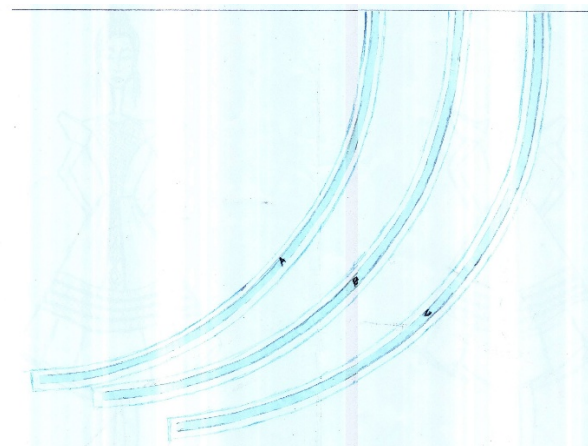
Gambar 23. pecah pola depan badan dan lengan sesuai desain.



Gambar 24. Pecah pola belakang badan, lengan sesuai Desain.



Gambar 25. Pecah pola rok $\frac{1}{2}$ lingkaran sesuai desain



Gambar 26. pola hiasan lis pada rok

4) Perancangan Bahan

Merancang bahan adalah meletakkan pola busana dalam ukuran skala pada kertas bahan, sesuai dengan lebar atau arah serat pada bahan yang sesungguhnya. Rancangan bahan bertujuan agar meminimalkan dan mengetahui seberapa banyak bahan yang diperlukan untuk suatu mode busana.

1. Merancang bahan secara global

Memperkirakan jumlah kebutuhan bahan dengan menghitung jumlah panjang masing-masing pola yang sudah diubah ditambah perkiraan jumlah tambahan kampuh dan kelim.

2. Merancang bahan secara terperinci

Merancang bahan dengan menggunakan pola-pola kecil pada kertas sampul yang di misalkan sebagai kain yang di ukur selebar yang diperlukan.

Hal-hal yang perlu diperhatikan dalam merancang bahan adalah sebagai berikut :

1. Arah serat pola harus sesuai dengan arah serat kain.
2. Peletakan pola dimulai dari pola yang besar, kemudia pola terkecil.
3. Dalam meletakkan pola pada kain harus diatur sedemikian rupa agar tidak boros.

4. Untuk bahan bermotif, sebaiknya diperlukan arah bagian atas dan bagian bawah motif.

Bahan-bahan yang digunakan dalam membuat busana pesta untuk kesempatan malam ini, yaitu :

1. Bahan Satin Bridal Teknik *Printing*

Bahan ini digunakan pada busana pesta malam sebagai bahan utama pada tengah muka badan dengan teknik printing motif ukiran dinding rumah tongkonan. Bahan satin bridal ini juga digunakan pada rok setengah lingkaran pada bagian atas dan bawah.

2. Bahan *tulle* motif kotak

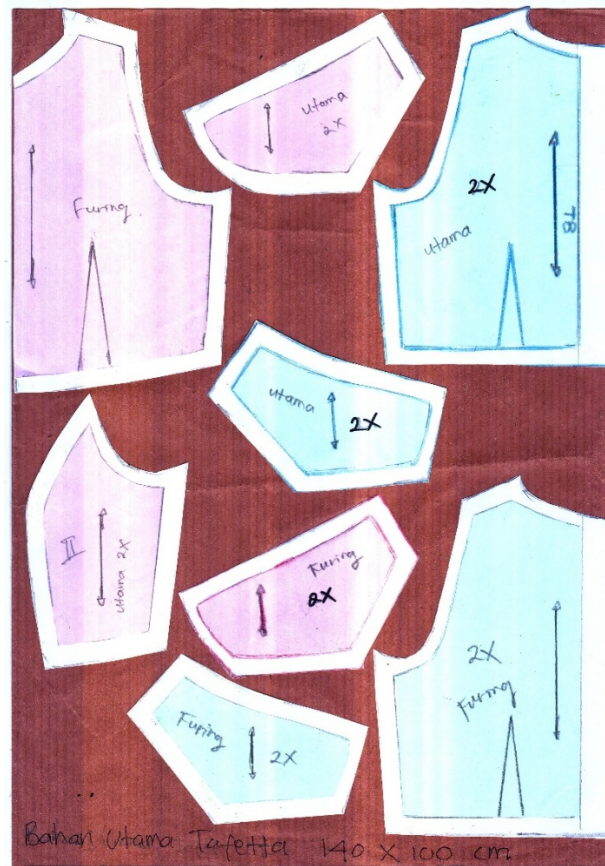
Bahan ini digunakan untuk potongan rok setengah lingkaran di tengah antara bahan satin bridal atas dan bawah.

3. Bahan Taffeta

Bahan ini digunakan pada bagian badan depan, belakang dan lengan. Serta bahan ini juga digunakan untuk bahan lining badan dan lengan.

4. Bahan Taisilk

Bahan taisilk digunakan untuk bahan lining rok.



Contoh bahan



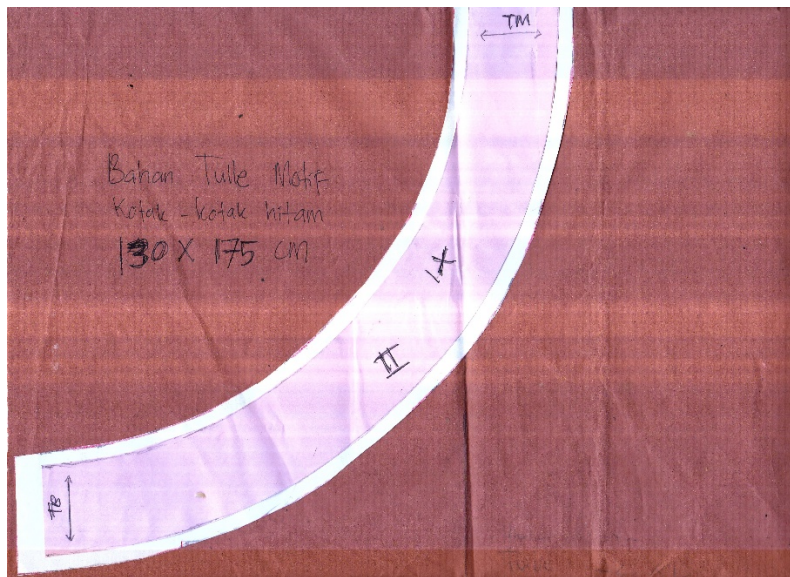
Lebar kain : 140 cm

Panjang kain : 100 cm

Gambar 27. Rancangan bahan tafetta

Keterangan:

- Bahan tafetta untuk bahan utama : pola badan bagian sisi kanan dan kiri, lengan, pola badan belakang.
- Bahan tafetta untuk bahan vuring : vuring pola badan depan dan belakang, serta pola lengan.



Contoh bahan



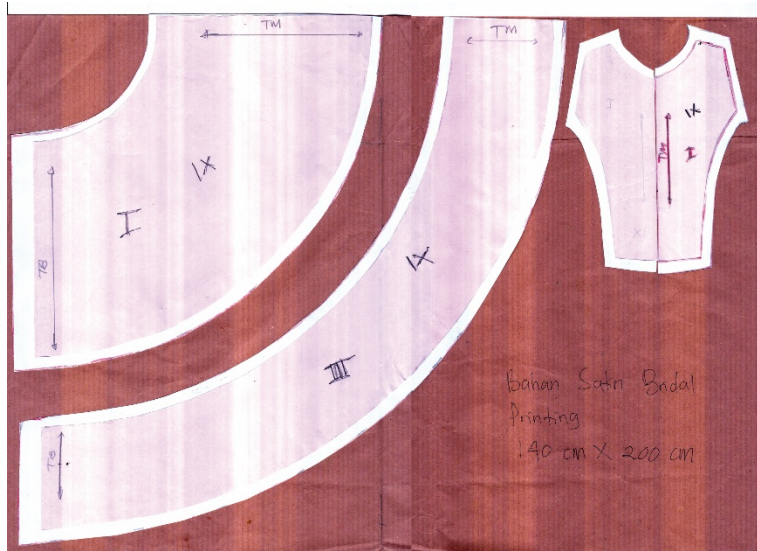
Lebar kain : 130 cm

Panjang kain : 175 cm

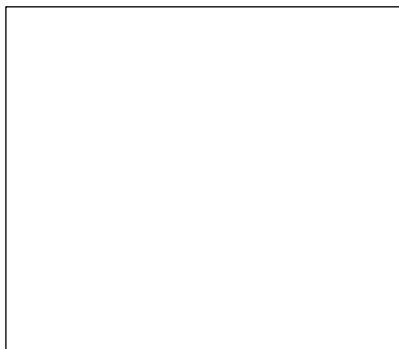
Gambar 28. Rancangan Bahan Utama Tulle motif

Keterangan :

Digunakan untuk bahan utama pada pola rok bagian 2.



Contoh bahan



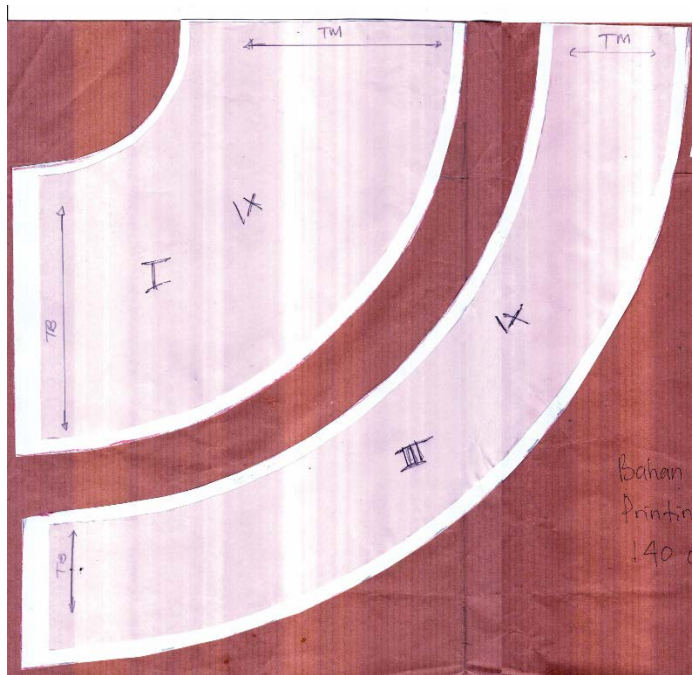
Lebar kain : 140 cm

Panjang kain : 200 cm

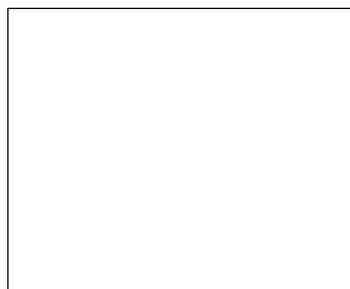
Gambar 29. Rancangan Bahan Utama Satin Bridal Printing

Keterangan :

Digunakan untuk bahan utama pada pola badan tengah muka, serta pola rok pada bagian 1 dan bagian 3.



Contoh bahan



Lebar kain	: 150 cm
Panjang kain	: 200 cm

Gambar 30. Rancangan bahan vuring untuk rok.

Keterangan :

Bahan vuring untuk pola rok bagian 1 dan bagian 3.

5) Kalkulasi Harga

Kalkulasi harga adalah mencatat dan menjumlah semua bahan yang dibutuhkan dalam membuat suatu busana. Kalkulasi harga bertujuan untuk meminimalkan dan mengetahui besar biaya yang dikeluarkan dalam suatu model

busana. Hal-hal yang perlu diperhatikan dalam membuat kalkulasi harga, adalah :

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

Tabel 1. Kalkulasi Harga

No	Nama Barang	Kebutuhan	Harga/@	Jumlah
1	Kain Satin Bridal Printing	2 m	165.000/m	Rp 330.000,-
2	Kain tille kotak-kotak	1,75 m	70.000/m	Rp 122.500,-
3	Kain Tafetta	1 m	37.500/m	Rp 37.500,-
4	Kain Taisil	2 m	29.000/m	Rp 58.000,-
5	Kordore	0,5 m	10.000/m	Rp 5.000,-
6	Morigula	1 m	17.000/m	Rp 17.000,-
7	M33	0.5 m	14.000/m	Rp 7.000,-
8	Rit jepang 60 cm	1 biji	8000/biji	Rp 8.000,-
8	Benang Jahit	2 bj	1.500/m	Rp 3.000,-
9	Manik halon	1 bungkus	18.000/bungkus	Rp 18.000,-
10	Manik ronce	1 bungkus	3000/bj	Rp 3.000,-
11	Manik-manik Kristal	3 bungkus	18.000/bungkus	Rp 54.000,-
TOTAL				Rp 663.000,-

b. Pelaksanaan

Pelaksanaan merupakan bentuk tindak lanjut dalam pembuatan busana yaitu berupa persiapan dan termasuk pengorganisasian berupa tindak lanjut yang harus dilaksanakan. Ada beberapa hal yang dilaksanakan dalam proses pembuatan busana pesta malam dengan sumber ide Rumah Adat Tongkonan.

1) Peletakan pola pada bahan

Dalam penataan pola busana pesta harus dengan teliti agar tidak terjadi kesalahan dalam pemotongan. Meletakkan pola pada bahan dimulai dari pola yang besar ke pola yang kecil, misalnya bahan polos untuk pembuatan dress dimulai dari peletakkan dress bagian depan, kemudian dress bagian belakang. Setelah pola diletakkan pada kain maka dibantu dengan jarum pentul untuk setiap sudut pola. Setelah itu diberi tanda kampuh menggunakan kapur jahit. Penggunaan kapur jahit harus memilih warna yang senada dengan warna kain agar kain tidak terlihat kotor.

2) Pemotongan bahan dan pemberian tanda jahitan

Pada proses pembuatan busana pesta malam untuk wanita ini pemotongan dilakukan mulai bahan utama terlebih dahulu dari pola yang terbesar menggunakan gunting kain yang tajam agar tidak merusak serat kain, diatas meja potong atau dilantai yang lebar dan datar. Pemotongan pola

dilakukan setelah pengecekan tata letak pola, Sedangkan pemberian tanda jahitan menggunakan karbon jahit, hal ini dimaksudkan untuk mempermudah dalam penjahitan karena tanda tersebut tidak mudah hilang. Kampuh-kampuh yang digunakan pada bagian sisi besarnya 2 cm, pada bagian lengkung sebesar 1,5 cm, pada bagian kelim 3 cm.

3) Penjelujuran

Penjelujuran dilakukan pada saat tahap proses atau fitting pertama. Hal ini dilakukan untuk menghindari kesalahan dalam menjahit dan juga untuk mengetahui jatuhnya bahan pada tubuh model. adapun langkah-langkah penjelujuran adalah sebagai berikut :

1. Menjelujur bagian princess badan depan
2. Menjelujur bahu bahan utama
3. Menjelujur sisi badan bahan utama
4. Menjelujur lengan dengan furing
5. Menjelujur lengan pada badan
6. Menjelujur bagian pinggang dengan menyatukan badan dan rok
7. Menjelujur rit belakang
8. Menjelujur bahu furing bahu dan sisi
9. Menyatukan bahan utama dengan furing dengan di jelujur

4) Evaluasi proses I

Evaluasi proses I merupakan pengepasan busana pada tubuh model yang sudah dalam bentuk busana tetapi masih berupa jelujuran. Proses I bertujuan untuk melihat kekurangan pada busana saat dipakai oleh model dan kenyamanan pada busana. Aspek yang diamati dalam evaluasi ini adalah jatuhnya busana pada badan dan teknologi yang digunakan dalam pembuatan busana.

Tabel 2. Evaluasi proses I

Aspek yang di evaluasi	evaluasi	Cara mengatasi
panjang rok bagian 1	Terlalu panjang	dipotong 5cm
Bagian rit	Kurang	sisi dan garis princess diperbesar 0,5 cm

5) Penjahitan

Setelah pengepasan atau proses 1 dilakukan dan mengetahui kekurangan pada busana serta melakukan perbaikan, maka langkah selanjutnya adalah penjahitan. Penjahitan dilakukan untuk menyambung setiap bagian

hingga membentuk busana. Penjahitan dilakukan menggunakan mesin jahit dan juga manual menggunakan tangan. Hal ini dilakukan agar hasilnya menjadi rapi, kuat, dan maksimal. Langkah-langkah penjahitan dan penyelesaiannya yaitu :

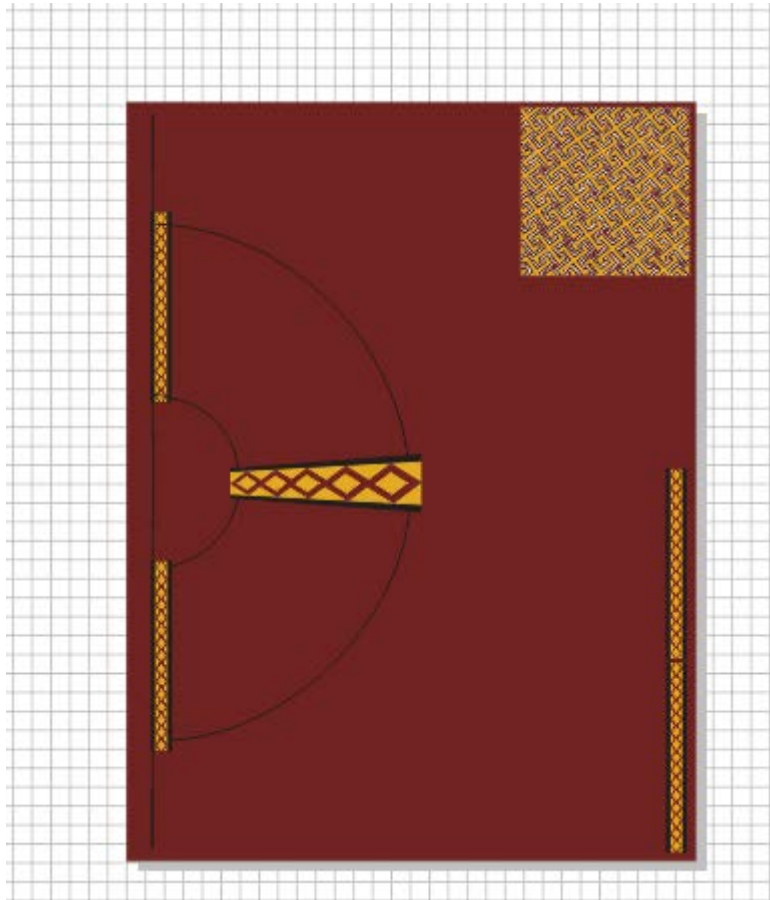
1. Menjahit badan dan rok
 - a. Menjahit kupnat badan belakang
 - b. Menyambung garis princess badan depan
 - c. Menjahit bahu
 - d. Menjahit sisi badan
 - e. Menyambung bagian lengan depan dan belakang
 - f. Menjahit lengan pada badan
 - g. Menyatukan bahan utama dengan furing dari muka bagian kiri melewati kerung leher sampai muka bagian kanan.
 - h. Menjahit menyambungkan bagian-bagian rok
 - i. Menyambungkan badan dan rok dengan menjahit bagian pinggang
 - j. Menjahit rit
 - k. Menjahit furing rok
 - l. Pressing
 - m. Sum furing bagian rit
 - n. Sum bagian bawah lengan

o. Pressing

6) Menghias busana

Hiasan busana memiliki pengertian segala sesuatu yang dihiaskan pada busana agar busana tersebut memiliki nilai yang lebih tinggi terutama pada nilai keindahannya. Hiasan busana merupakan unsur yang tidak kalah penting dengan unsur yang lainnya. Hiasan yang digunakan pada busana pesta malam wanita remaja ini yaitu manik-manik berupa bebatuan berwarna hitam. Peletakkan hiasan bebatuan ini diletakkan pada setiap persilangan kain tulle motif kotak-kotak. Penyelesaian hiasan busana dengan cara sumbu sembunyi. Proses menghias busana :

1. Desain kain motif teknik printing dibuat dengan cara:
 - a. Mendesain motif pada aplikasi corel draw
 - b. Membuat pola pada aplikasi corel draw
 - c. Lalu buat bentuk persegi panjang sebagai ukuran kain sebenarnya pada corel draw sesuai lebar dan panjang kain yang ingin di print
 - d. Lalu masukkan desain pola dan motif yang telah dibuat pada bentuk persegi panjang yang telah dibuat sesuai yang diinginkan.
 - e. Desain pada corel draw tersebut siap di print.



Gambar 31. Hasil desain motif pada corel draw yang akan di printing.

2. Menjahit hiasan lis

- a. Menjahit pada bagian rok sesuai desain
- b. Pengepresan
- c. Som bagian yang belum dijahit



Gambar 32. Hasil hiasan lis

3. Memasang manik-manik

- a. Menyiapkan beripa manik-manik yaitu bebatuan, halon, dan mote
- b. Pasang bebatuan pada setiap persilangan kain motif tulle dengan dijahit tangan dengan benang warna yang sama.
- c. Selanjutnya memasang halon dan mote pada garis bawah rok bagian 1 dengan dijahit menggunakan tangan. Pasang sesuai desain yang diinginkan.



Gambar 33. Hasil pemasangan manik-manik

4. Evaluasi proses II

Tabel 3. Evaluasi proses II

Aspek yang dievaluasi	evaluasi	Cara mengatasi
hiasan	Kurang	Di setiap persilangan kain <i>tulle</i> diberi manik-manik. Bagian rok transparan terlalu pendek terlihat terbuka, maka ditambah hiasan lis 3 bagian.

5. Evaluasi

Hasil busana yang diciptakan adalah busana pesta malam untuk wanita remaja dengan sumber ide rumah adat Tongkonan. *Trend* yang diambil yaitu trend 2018 *Quest* dengan *trend stories Medina*.

Siluet rumah Tongkonan pada busana ini terdapat pada bentuk lengannya. Motif khas ukiran dinding rumah Tongkonan diaplikasikan pada badan tengah muka, tengah belakang dan roknya. Bahan satin bridal berwarna *chili oil* yang merupakan warna dasar dari busana tersebut. Lalu dipadukan dengan bahan tafetta dengan warna coklat. Tidak lupa bahan tembus terang seperti *tulle* motif kotak-kotak

warna hitam juga diaplikasikan pada roknya untuk menambah keindahan dari *midi dress* ini.

Hasil evaluasi akhir pada busana ini yaitu adanya ketidaksesuaian hasil hiasan lis dengan harapan, karena hiasan lis ini masih banyak kerutan dan tidak rapi.

c. Menampilkan Pergelaran Busana

Dalam menampilkan pergelaran busana agar acara dapat berlangsung dengan baik maka harus ada perencanaan yang matang. Perencanaan yang matang tersebut meliputi tiga tahapan, pertama yaitu persiapan yang meliputi pembentukan panitia, menentukan tema, menentukan waktu dan tempat, serta merancang anggaran dana yang akan digunakan. Kedua yaitu pelaksanaan yang meliputi tentang seluruh pelaksanaan acara pergelaran dari awal pembukaan sampai dengan selesainya acara. Ketiga yaitu evaluasi yang meliputi evaluasi kelebihan dan kekurangan pada saat pelaksanaan pergelaran busana dari tahap persiapan sampai tahap akhir.

a. Persiapan

Pergelaran busana ini merupakan suatu rangkaian yang diselenggarakan untuk menampilkan hasil kreasi baru yaitu busana pesta malam yang dirancang oleh para desainer, diharapkan pergelaran ini dapat diterima oleh masyarakat dengan tujuan mempromosikan busana yang diperagakan oleh pragawati.

Pergelaran busana ini sendiri diikuti oleh mahasiswa Pendidikan Teknik Busana S1 dan Teknik Busana D3 baik regular maupun non regular. Ada beberapa tahapan dalam pelaksanaan gelar busana ini, yaitu sebagai berikut :

1) Pembentukan Panitia

Pembentukan panitia bertujuan agar pertunjukan busana dapat terlaksana dengan baik dan lancar. Panitia yang terbentuk dalam pertunjukan busana 2018 ini yaitu semua mahasiswa Program Studi Pendidikan Teknik Busana S1, Teknik Busana D3 angkatan 2015 dan beberapa kakak tingkat angkatan 2014 dan 2013 yang berjumlah 102 tanggung jawab pertunjukan dapat ditanggung bersama dalam sebuah kepanitiaan sehingga akan terbentuk suatu kerjasama sesuai dengan tujuan pertunjukan itu sendiri.

Adapun susunan kepanitiaan dalam pertunjukan busana *Movitsme* oleh mahasiswa Pendidikan Teknik Busana S1 dan Teknik Busana D3 adalah sebagai berikut:

1. KETUA PANITIA

a. Ketua 1 merangkap Ketua Umum

Tugas :

1. Bertanggungjawab atas berlangsungnya seluruh acara.

2. Mengkoordinasi seluruh kegiatan dalam kepanitiaan pagelaran 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 alternative 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/1.
11. Koordinasi kepada coordinator setiap sie/devisi.
12. Bekerjasama dengan ketua 2 dan 3.

b. Ketua 2

Tugas :

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/1 tidak dapat melaksanakan tugasnya.
6. Bekerjasama dengan ketua 1 dan 3.

c. Ketua 3

Tugas :

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

2. SEKRETARIS

a. Sekretaris 1

1. Mencatat dan sebagai pengingat segala keputusan atau 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 stampel kepanitiaan.

b. Sekretaris 2

Tugas :

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

Tugas :

1. Pengadaan undangan dan sertifikat yang dibutuhkan dari semua konten acara.
2. Sebagai koordinator dalam pembuatan laporan pertanggungjawaban (LPJ) seluruh kegiatan.
3. Bertanggungjawab kepada ketua panitia.

3. BENDAHARA/ KEUANGAN

a. Bendahara 1

Tugas :

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.

b. Bendahara 2

Tugas :

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 terhadap ketua panitia.

c. Bendahara 3

Tugas :

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 donator.
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. Mempersilakan 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 devisi yang terkait.
9. Mengatur gladhi kotor, gladhi bersih bersama seluruh peserta dan kepanitiaan.
10. Mengatur jadwal latihan.
11. Mengurus music yang digunakan di setiap acara (welcome greetings, catwalk, awarding, music jeda, dsb).

12. Berkoordinasi kepada seluruh devisi 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 (proses dan hasil, dosen 50% juri 50%).
6. Melakukan MoU dengan para juri.
7. Mendesain trophi, 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 devisi yang lain.
3. Membuat logo acara.

4. Menyampaikan informasi kepada public tentang seluruh acara.
5. Mempublikasikan acara dengan berbagai cara yang memungkinkan.
6. Menjadi admin pada segala media social.
7. Sebagai desainer grafis (membuat tiket, undangan , logo, poster, spanduk, dsb).
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. Desainer booklet dan mencari percetakan booklet.
2. Pandai bernegosiasi.
3. Merencanakan pembiayaan pembuatan 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 fotografer dan videographer professional.

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 televise di back stage.

10. Membuat video opening, dsb.

h. Sie Back Stage dan Floor Manager

1. Mengatur jalannya acara di depan dan 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, 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 parker pada saat acara berlangsung.
3. Mengurus perijinan keamanan kepada sinas-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 menegosiasikan 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 blocking.
 3. Mengatur jadwal latihan berkoordinasi dengan sie acara.
 4. Mengatur urutan model.
 5. Presensi dan menata model.
 6. Mengatur pembagian tiap sesi.
 7. Bekerjasama dengan sie make up dan hair do jilbab.
 8. Membuat nomor tampil model.
 9. Mengumpulkan desain busana yang akan dikenakan saat fashion show.
 10. Bekerjasama dengan backstage mengatur keluar masuknya model.
- m. Sie Make Up, Hair Do dan Jilbab
1. Mencari sponsor make up, hair do, dan jilbab dengan harga terjangkau tetapi bagus.
 2. Mengatur rencana make up, hair do dan jilbab.

3. Mampu bernegosiasi dengan baik.
4. Mengatur jadwal make up, hair do, dan jilbab pada saat foto booklet dan acara berlangsung.
5. Mengatur alur make up model
6. 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, panggung-panggung kecil, dsb.
6. Memenuhi segala kebutuhan setiap sie yang masuk dalam ranah perlengkapan acara.

2) Penentuan Tema

Tema yang di ambil dalam pergelaran busana tahun 2018 ini adalah “*Movitsme*”. *Movitsme* merupakan singkatan dari *Move To It's Me* yang berarti bergerak menuju perubahan positif untuk menemukan jati diri. *Movitsme* adalah tindakan

aktualisasi diri untuk menemukan sebuah karakter yang kuat dan terarah sebagai kaum muda Indonesia yang ditunjukkan dalam sebuah fashion show. Karya-karya busana yang ditampilkan merupakan pencerminan karakter kaum milenial yang tercipta melalui racikan yang pas antara perkembangan trend dipadukan dengan budaya Indonesia yang ditorehkan dalam busana dengan sentuhan motif nusantara.

3) Sumber Dana

Penyelenggaraan pergelaran busana 2018 tidak dapat berjalan dengan lancar apabila tidak didukung dana finansial yang mencukupinya. Penentuan anggaran diputuskan bersama dalam sebuah pertemuan atau rapat dengan beberapa pertimbangan. Anggaran yang ditentukan meliputi anggaran dana pokok sebesar Rp 1.200.000,- per mahasiswa, selain dana-dana tersebut terdapat beberapa dana yang berasal dari sanggar busana, dana iklan dari booklet, sponsor, dan sisa MP. Adapun jumlah pemasukan keseluruhan yaitu Rp 179.132.000,-

4) Dewan juri

Grand juri dinilai dari pihak luar yang telah ditunjuk untuk menilai karya yang telah diciptakan. Berikut ini dewan juri yang digunakan pada pergelaran busana ini sebanyak 6 orang, 3 orang sebagai juri garment dan 3 lainnya sebagai juri butik, yaitu sebagai berikut :

Juri Garment :

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

Juri Butik :

1. Philip Iswardono
2. Ramadhani A Khadir
3. Agung Purwandono

5) Waktu dan Tempat Pelaksanaan

Tempat dan waktu pelaksanaan ditetapkan berdasarkan banyak pertimbangan dari beberapa pilihan tempat. Dalam memilih tempat pergelaran busana yaitu melalui serangkaian proses panjang mulai dari mengusulkan nama-nama tempat, survey sesuai usulan tempat. Penyelenggaraan pergelaran busana 2018 dengan tema *Movitsme* ini diselenggarakan tiga tahapan, adapun rinciannya yaitu sebagai berikut:

1. Gladi kotor

Hari/tanggal : Senin, 9 April 2018

Waktu : 15.30 WIB - selesai

Tempat : Auditorium UNY

2. Gladi bersih

Hari/tanggal : Selasa, 10 April 2018

Waktu : 18.30 WIB - selesai

Tempat : Auditorium UNY

3. Pergelaran busana

Hari/tanggal : Rabu, 11 April 2018

Waktu : 18.00 WIB - selesai

Tempat : Auditorium UNY

b. Pelaksanaan

Ada beberapa tahapan yang dilakukan sebelum pergelaran busana dilaksanakan. Adapun tahapan-tahapan tersebut meliputi :

1) Penilaian Gantung

Penilaian gantung merupakan bagian dari pergelaran busana yaitu proses penilaian sebelum busana di peragakan diatas catwalk yang dilaksanakan pada hari Minggu, 25 Maret 2018 di gedung KPLT FT UNY lantai 3. Pada penilaian gantung busana dikenakan oleh mannequeen dan dinilai oleh dosen-dosen jurusan Pendidikan Teknik Busana dan Teknik Busana. Aspek yang dinilai meliputi *Moodboard*, teknik jahit, hiasan busana, dan lain-lain.

Adapun dosen dari penilaian gantung Garment yaitu:

1. Dr. Widiastuti
2. Adam Jerussalem, Ph,d
3. Sri Handayani, M.Pd
4. Sugiyem, M.Pd

5. Emy Yuli Suprihatin
6. Afif Ghurub Bestari, M.Pd
7. Triyanto, M.A
8. Widiyabakti Sabatari, M.Sn

Adapun dosen dari penilaian gantung Butik yaitu :

1. Dr. Emy Budiastuti
2. Sri Widarwati, M.Pd
3. Afif Ghurub Bestari, M.Pd
4. Kusminarko Warno, M.Pd
5. Enny Zuhny Khayati, M.Kes
6. Zereva C.Z. Gadi, M.Pd
7. Kapti Asiatun, M.Pd
8. Dr. Sri Wening

2) Grand Juri

Rangkaian acara sebelum penyelenggaraan pergelaran busana yang lainnya yaitu *Grand juri*. *Grand juri* dilaksanakan setelah penilaian gantung, yang dilaksanakan pada Minggu, 1 April 2018 di gedung KPLT FT UNY lantai 3. Pelaksanaan grand juri busana dikenakan oleh pragawati dan desainer mempresentasikan konsep busana pesta malam dengan sumber ide parang salawaku yang penulis ciptakan. Aspek yang dinilai berupa desain, *look* busana saat dipakai oleh model, kesesuaian desain dengan *trend* dan lain-lain.

Adapun juri yang menilai adalah dari pihak luar, antara lain :

Juri Garment :

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

Juri Butik :

1. Philip Iswardono
2. Ramadhani A Khadir
3. Agung Purwandono

3) Gladi Bersih

Gladi bersih dilaksanakan sebelum pergelaran busana dimulai. Gladi bersih ini bertujuan untuk latihan terakhir sebelum acara dimulai, guna meminimalisir resiko adanya kesalahan saat acara berlangsung. Gladi bersih ini dilaksanakan pada Selasa, 10 April 2018 Yang diikuti oleh semua panitia inti dan panitia tambahan pergelaran busana..

4) Menampilkan Pergelaran Busana

Pergelaran busana 2018 dengan tema “*Movitsme*” diselenggarakan pada hari Rabu, 11 April 2018 bertempat di gedung Auditorium Universitas Negeri Yogyakarta, acara dimulai pada pukul 18.00 WIB. Pergelaran busana ini menampilkan karya dari 102 mahasiswa yang terdiri dari

mahasiswa Pendidikan Teknik Busana S1 dan Teknik Busana D3, yang terbagi menjadi 3 sesi dan setiap sesinya terbagi menjadi 2 konsentrasi yaitu garment dan butik. Dalam pergelaran ini penulis mendapat sesi 2 dengan nomor urut tampil 57.

c. Tahap Evaluasi

Setelah melalui tahapan-tahapan pelaksanaan pergelaran busana maka perlu adanya evaluasi untuk mengetahui kekurangan serta hambatan. Pada dasarnya pergelaran berlangsung dengan baik. Akan tetapi ada beberapa hal yang masih kurang dan perlu di evaluasi untuk keberhasilan yang akan datang, yaitu :

1) Devisi

a. Konsumsi

Kendala :

1. Konsumsi kurang mengecek makanan yang akan diberikan sehingga ada yang mendapat makanan yang sudah tidak enak
2. Konsumsi kurang tegas kepada panitia untuk jam makan, sehingga panitia makan di jam yang kurang sesuai yang mengakibatkan makanan kurang baik
3. Kurangnya koordinasi kepada sie lain mengenai panitia tambahan, dan acara sehingga makanan berlebihan

4. Kurangnya jam bertemu baik panitia tambahan maupun panitia inti
5. Kurangnya kesadaran semua pihak tentang sampah, sehingga seolah sampah hanya tanggung jawab konsumsi

Solusi

1. Konsumsi harus mengecek makanan yang akan diberikan sehingga tidak ada yang mendapat makanan yang sudah tidak enak
2. Konsumsi harus tegas kepada panitia untuk jam makan, sehingga panitia makan di jam yang sesuai sehingga makanan di makan dalam keadaan baik
3. Harus lebih koordinasi kepada sie lain mengenai panitia tambahan, dan pengisi acara sehingga makanan tidak berlebih
4. Perbanyak jam bertemu baik panitia tambahan maupun panitia inti
5. Harus lebih tegas dan mengingatkan bahwa sampah adalah tanggung jawab semua sie

b. Publikasi

Kendala :

1. Penjualan tiket per sie banyak yang tidak laku

2. Kurangnya koordinasi mengenai uang penjualan tiket per sie
3. Sie lain meminta tolong kepada publikasi mendadak
4. Penjualan tiket masih tersisa banyak
5. Adanya miskomunikasi dari yang menitipkan tiket di *ticketbooth* pada hari H

Solusi :

1. Harus sampai habis tetapi tidak dibeli sendiri tetapi dijual
2. Setiap uang tiket yang sudah laku langsung diserahkan kepada publikasi
3. Meminta tolong jauh hari dan tentukan deadline
4. Meningkatkan promosi penjualan tiket di berbagai media dan pemilihan hari yang tepat dalam menyelenggarakan acara.
5. Harus lebih didata lagi mengenai penitipan tiket baik yang sudah bayar maupun belum.

c. Backstage and Floor

Kendala :

1. Kurang koordinasi dengan among tamu, sehingga banyak pengunjung yang duduk tidak sesuai ticket yang dibeli

2. Among tamu kurang koordinasi dengan ticketing, sehingga pengunjung VVIP overload dan kursi tidak mencukupi (jumlah kursi yang disediakan sudah sesuai dengan tiket yang dibuat)
3. Kursi sponsor banyak yang kosong karena banyak sponsor yang tidak datang.
4. Kursi penonton VIP di bagian atas (depan regular) kosong dibagian tengah, karena tidak ada jalan untuk lewat dan tempat kursi VIP terlalu mepet dengan tembok pembatas.

Solusi :

1. Perlu koordinasi yang baik antar semua bagian yang bertugas
2. Perlu koordinasi yang baik antara semua bagian yang bertugas
3. Konfirmasi ulang semua tamu / undangan
4. VIP diletakkan dibawah saja, karena jika diatas dan dimundurkan 1 tingkat agar tidak mepet tembok, bagian panggung sudah tidak terlihat 100%. Jika tetap ingin diletakkan diatas, jumlah kursi VIP dikurangi sehingga ada jalan untuk lewat.

d. Booklet

Kendala :

1. Lamanya dalam pengeditan foto karena hanya beberapa dari anggota sie yang dapat mengedit foto
2. Kurang aktifnya partisipasi anggota sie dalam pembuatan dan konsultasi booklet
3. Sambutan-sambutan terutama dari kajur, dekan dan rector terhambat karena keterlambatan surat permohonan yang masuk.
4. Sambutan tektor tidak dapat dimasukkan ke dalam booklet karena kesalahan tanggal pada surat permohonan sehingga menyebabkan keterlambatan booklet pada percetakan.

Solusi :

1. Meminta bantuan dari teman yang sudah ahli dalam pengeditan foto
2. Lebih ditingkatkan lagi partisipasinya dalam pembuatan booklet, termasuk mengedit foto, me-layout, editing akhir, dan konsultasi
3. Meminta sambutan lebih awal. Komunikasi antara sie Booklet, Humas, dan Sekretaris ditingkatkan.
4. Sekretaris meneliti kembali tanggal dan isi surat agar tidak terhambat permintaan sambutannya.

e. Dokumentasi

Kendala :

1. Saat fotografer memotret model di stage, rektor beranjak dari tempat duduk yang berada di depan stage, mengganggu proses foto
2. Konsumsi untuk vendor tidak terurus
3. Kursi vvip kiri kanan panggung kosong, sehingga acara di foto terlihat sepi

Solusi :

1. Penempatan lokasi kursi rektor.
2. Membedakan mana konsumsi untuk vendor dan panitia
3. Menempatkan penonton vvip berbayar di kiri kanan
4. panggung agar tidak terlihat sepi

f. Keamanan

Kendala :

1. Kehadiran panitia tambahan yang tidak tepat waktu karena banyak yang masih ada jam kuliah, sehingga penempatan panitia jadi bergeser.
2. Banyak barang yang berserakan di backstage sehingga pada saat clean area banyak barang yang tertinggal.

Solusi :

1. Keamanan pintu masuk ruang panitia lebih ditegaskan karena ada yang bisa masuk tanpa membawa cocard.
2. Pastikan panitia inti dan tambahan datang tepat waktu.
3. Barang pribadi hendaknya diamankan sendiri sehingga tidak tertinggal pada saat acara telah selesai.
4. Panitia inti maupun tambahan hendaknya parkir pada tempat yang telah disediakan.

g. Dekorasi

Kendala :

1. Ada miskomunikasi dengan sie dokumentasi masalah lighting yang dimaksud adalah par 62 atau 64 bukan par LED
2. Pengeluaran tidak terduga
3. Konsumsi untuk pekerja dekorasi sering terlambat,
4. Waktu pengerjaan diluar rencana
5. Bayangan yang “bocor” pada siluet panggung

Solusi :

1. Solusinya menambah unit menyesuaikan kebutuhan (otomatis penambahan biaya)

2. Cadangan biaya yang direncanakan berdasarkan evaluasi MP berfungsi dengan baik
3. Mengkoordinasi lebih lagi dengan sie konsumsi, jika terpaksa bisa membeli snack seperti: gorengan, roti bakar, dsb.
4. Mengkoordinasi dengan pihak vendor masalah jam kerja lebih lagi karena vendor sendiri yang molor dari jadwal.
5. Menutup layar siluet lebih lagi yang otomatis menambah biaya.

h. Humas

Kendala :

1. Jobdesk antar sie masih kurang jelas pembagiannya, sehingga masih sering terjadi misskom
2. Kurangnya waktu yang tepat untuk memngumpulkan semua panitia tambahan sie untuk membahas teknis. Sehingga banyak panitia tambahan yang tidak paham tentang teknis among tamu
3. Beberapa panita tambahan masih kurang aktif

Solusi :

1. Dalam pembuatan jobdesc sebaiknya lebih di matangkan lagi
2. Sebelum hari H, diadakan pertemuan antara sie humas dengan sie yang membantu dalam among tamu seperti konsumsi, publikasi dll. Sehingga pada saat hari H semua orang yang bertugas menjadi among tamu, benar-benar paham akan job nya
3. Meningkatkan kekompakan antar panitia inti dan panitia tambahan

i. Model

Kendala :

1. Mulainya kepanitian TA/KIPF, tidak ada arahan dan kurangnya koordinasi.
2. Saat pemotretan sie model memiliki banyak kendala dengan kehadiran model yang tidak tepat waktu dan banyaknya model yang tidak bisa hadir.
3. Untuk memberikan informasi dengan model kurang efisien.
4. Karena acara ini bekerjasama dengan pihak luar, yaitu agensi model, terkadang informasi terbaru tidak langsung sampai ke seluruh panitia.

Solusi :

1. Adanya pengganti koordinator yang memberikan arahan serta koordinasi dengan timnya.
2. Model yang tidak hadir akan digantikan dengan model yang lain. Harus mulai koordinasi dengan agensi, selalu *update* dengan kegiatan acara, dan memberikan informasi acara dan menanyakan informasi dan kepastian mengenai kehadiran model,
3. Untuk kedepannya dibuat grup untuk model beserta panitia sie model, sehingga semua urusan mengenai model dan lain sebagainya ditangani oleh sie model dan informasi yang didapatkan akan jadi lebih akurat.
4. diharapkan lebih memperbanyak komunikasi dengan agensi dan panitianya. Maka dari itu dibuatkan grup komunikasi (seperti *whatsapp*) untuk panitia beserta model agensi.

B. Hasil

Hasil disini merupakan hasil karya penciptaan desain, penciptaan busana dan menampilkan busana.

1. Desain Busana



Gambar 34. Hasil Fashion Illustration

2. Busana

Hasil busana yang diciptakan ini adalah busana yang terdiri dari satu bagian yaitu *dress*. *Dress* ini terdiri dari badan dengan garis hias *princess* dan juga rok setengah lingkaran. Garis leher bulat tanpa kerah. Panjang *dress* ini yaitu midi di bawah lutut 10 cm. Diselesaikan dengan teknik furing lekat.

Busana terbuat dari bahan tafetta, satin bridal dan *tulle* motif kotak-kotak. Vuringnya menggunakan bahan taisil dan juga tafetta. Berikut ini hasil busana yang diciptakan.



Gambar 35. Hasil busana tampak depan



Gambar 36. Hasil busana tampak belakang



Gambar 37. Hasil busana tampak samping



Gambar 38. Hasil hiasan busana

3. Pergelaran Busana

Busana ini ditampilkan dalam suatu pertunjukan berupa indoor, dengan tata panggung siluet T, dengan menggunakan banyak lighting yang akan menyorot model dan busana secara langsung. Terdapat *background transparent* yang diletakkan di tengah panggung dengan tujuan ketika model berdiri di depan *background* tersebut dengan lampu ruangan dalam keadaan mati dan hanya lampu sorot ke model akan memberikan kesan siluet.



Gambar 39. Siluet model hasil *background transparent*



Gambar 40. Hasil pergelaran busana Movitsme

Hasil pergelaran busana *Movitsme* telah terlaksana pada hari Rabu, 11 April 2018. Busana yang telah dibuat ini diperagakan oleh seorang model dengan nomor urut tampil yaitu 57 pada sesi ke-2 dan meraih juara 2 untuk kategori butik kelas B Teknik Busana D3. Pergelaran busana ini dihadiri oleh beberapa tamu undangan dan penonton serta masyarakat luas yang telah membeli tiket pergelaran busana *Movitsme*.

C. Pembahasan

1. Penciptaan Desain Busana

Dalam penciptaan desain penulis mengalami beberapa kendala karna disebabkan oleh kurangnya memahami apa saja dalam penciptaan desain busana. Oleh karena itu perlunya mengkaji lebih mendalam untuk mengetahui tema-tema yang tepat yang akan diusung dalam pembuatan karya busana ini.

Kesulitan yang dialami oleh penulis yaitu kurang paham dalam menerapkan tema, *trend* dan sumber ide pada karya busana yang diciptakan. Oleh karena solusi untuk masalah tersebut yaitu dengan mencari referensi sebanyak-banyaknya tentang tema, *trend* dan sumber ide. Sehingga dengan mencari banyak referensi kita dengan mudah akan menerapkan sesuai dengan karakter busana yang dipakai sehingga mempermudah dalam menciptakan desain.

2. Pembuatan Busana

Dalam pembuatan busana penulis mengalami beberapa kendala. Oleh karena itu perlunya mengkaji lebih mendalam untuk mengetahui cara dan teknik yang benar dalam pembuatan busana yang akan diusung sdalam pembuatan karya busana ini.

Kendala saya dalam pembuatan busana yaitu terletak pada pembuatan lengan. Hasil yang saya harapkan lengan tersebut berdiri tegak dengan baik, tapi hasilnya tidak berdiri dengan baik karna kurangnya lapisan yang akan membuat lengan ini berdiri. Lalu untuk hiasan lis tidak sesuai dengan harapan. Hasil som tidak rata dan banyak kerutan. Solusinya adalah ketika memotong pola ini ukuran kampuh harus sama betul agar hasil ketika disom baik dan jarak som juga perlu diperhatikan agar hasilnya sama konsisten.

Pada tahap proses I terdapat kendala yaitu panjang rok terlalu panjang. solusinya yaitu dengan dipotong sesuai ukuran yang tepat

sehingga dengan permasalahan tersebut perlunya dalam pengambilan ukuran harus tepat dan benar.

Pada tahap proses II yaitu terdapat kendala pada potongan bagian pertama rok terlalu pendek sehingga menimbulkan kesan terbuka. Solusinya dengan memberi hiasan lis pada bahan tembus terang tersebut untuk memanipulasi agar tidak terlihat terbuka dan lebih sopan.

3. Menampilkan Pergelaran Busana

Pergelaran busana adalah suatu serangkaian kegiatan peragaan busana yang menampilkan busana-busana yang diperagakan oleh model dan diselenggarakan oleh suatu instansi tertentu. Pergelaran busana *Movistme* ini dilakukan dalam tiga tahap, yaitu persiapan, pelaksanaan, dan evaluasi. Dalam suatu pergelaran busana dibentuk suatu organisasi kepanitian guna melancarkan dan menyukseskan acara tersebut.

Adanya organisasi maka tanggung jawab dan tugas-tugas para mahasiswa menjadi jelas. Pergelaran busana ini diselenggarakan pada hari Rabu, 11 April 2018 bertempat di Auditorium. Pergelaran busana ini diikuti oleh 102 mahasiswa yang terdiri dari S1 Reguler, S1 Non Reguler dan D3. Acara fashion show terdiri dari 3 sesi. Dalam acara ini penulis mendapat urutan tampil di sesi 2 nomor 57.

Setelah pelaksanaan dilakukan tahapan selanjutnya adalah evaluasi dari hasil pergelaran yang telah dilakukan. Hal ini dilakukan

evaluasi untuk mengatasi beberapa masalah yang belum terselesaikan, dengan mempelajari kekurangan dapat dijadikan sebagai pembelajaran untuk kedepannya.

BAB V

KESIMPULAN DAN SARAN

A. Kesimpulan

Berdasarkan rumusan masalah dalam pembuatan busana pesta malam untuk wanita remaja dengan sumber ide Rumah Adat Tongkonan dalam pergelaran busana *Movitsme* dapat diambil kesimpulan sebagai berikut :

1. Penciptaan desain busana pesta malam untuk wanita remaja dengan sumber ide rumah adat Tongkonan dilakukan melalui proses mengkaji referensi berupa tema, *trend*, sumber ide untuk dibuat dalam moodboard. Setelah itu tahap pembuatan desain berupa *design sketching*, *presentation drawing*, *design production*, dan *fashion illustration*. Dari hasil desain tersebut tema *Movitsme* diterapkan pada motif ukiran dinding rumah Tongkonan, *trend medina* diterapkan pada siluet busana tersebut berupa *midi dress*. Sumber ide rumah Tongkonan diterapkan pada bentuk lengan busana *midi dress* ini.
2. Pembuatan busana pesta malam untuk wanita remaja dengan sumber ide Rumah dat Tongkonan dalam pergelaran busana *Movitsme* ini melalui tiga tahap, yaitu persiapan, pelaksanaan, dan evaluasi. Tahap persiapan meliputi analisis desain produksi, pengambilan ukuran, pembuatan pola, perancangan bahan dan kalkulasi harga. Tahap pelaksanaan meliputi pembuatan pola,

pemotongan dan pemberian tanda jahitan, penjelujuran, evaluasi proses 1, penjahitan, evaluasi proses 2, serta evaluasi hasil yang dilakukan selama dalam proses pembuatan busana, sehingga dihasilkan *midi dress* berupa busana pesta malam untuk wanita remaja dengan sumber ide rumah adat Tongkonan bersiluet *A-line*. Menggunakan garis hias princess, rok berupa setengah lingkaran dan lengan bentuk variasi. Bahan yang digunakan yaitu bahan tafetta, satin bridal teknik printing, dan *tulle* motif. Untuk bahan furingnya menggunakan bahan taisil. Hiasan busana berupa manik-manik jenis bebatuan, halon, dan mote. Teknik penyelesaian furing pada busana ini menggunakan teknik furing lekat.

3. Menampilkan busana dalam pertunjukan busana *Movitsme* ini melalui beberapa tahap, yang pertama yaitu persiapan, yang meliputi pembentukan panitia, menentukan tema, menentukan tujuan, menentukan waktu dan tempat, menentukan anggaran. Selanjutnya tahap pelaksanaan yaitu penilaian gantung, grand juri, gladi bersih dan menampilkan pertunjukan busana *Movitsme* yang dilaksanakan pada hari Rabu, 11 April 2018 di Auditorium UNY yang diikuti oleh 102 mahasiswa Pendidikan Teknik Busana S1 dan Teknik Busana D3 Universitas Negeri Yogyakarta. Dengan no urut tampil 57 dan mendapatkan juara 2 dalam kategori butik kelas B Teknik Busana D3.

B. Saran

1. Saran dalam menciptakan desain busana dengan sumber ide Rumah Adat Tongkonan yaitu :
 - a. Mencari lebih banyak referensi untuk memudahkan dalam penciptaan desain.
 - b. Lebih teliti dalam mengkaji tema, *trend*, sumber ide, dan konsep busana dibuat dengan jelas.
2. Saran dalam pembuatan busana dengan sumber ide rumah adat Tongkonan yaitu :
 - a. Teliti dalam memilih bahan pelapis yang akan dibuat busana
 - b. Teliti dalam pengambilan ukuran agar busana yang dibuat sesuai.
 - c. Setiap selesai melakukan tahapan menjahit sebaiknya kampuh di press agar hasil jahitan maksimal.
 - d. Dalam proses pengepressan lebih baik menggunakan alat agar saat di press kain tidak mengkilap.
 - e. Pemasangan hiasan dan pengesuman dilakukan dengan hati-hati karena tekstur kain yang mudah membekas setelah tertusuk jarum, atau serat kain tertarik dan meninggalkan bekas.
3. Saran dalam menampilkan pergelaran busana
 - a. Dalam penyelenggaraan gelar busana sebaiknya dilakukan persiapan yang matang sehingga mempermudah dalam

pelaksanaannya, seperti pada pemilihan jabatan kepanitiaan dan pembagian tugas yang proporsional.

- b. Koordinasi dan komunikasi harus diutamakan untuk meminimalisir kemungkinan terjadinya kesalahpahaman antar panitia, sehingga tugas yang dilaksanakan sesuai dengan tujuan yang akan dicapai.
- c. Koordinasi dengan dosen pembimbing sesuai divisi juga harus diutamakan karena beliau lebih berpengalaman dalam acara pergelaran busana.
- d. Disetiap sebuah acara akan lebih baik jika diawal acara menyanyikan lagu Indonesia raya atau lagu mars dan himne UNY supaya menguatkan kecintaan kita pada tanah air.
- e. Untuk MC selalu diinfokan hal-hal terkait acara agar acara berjalan dengan lancar.

DAFTAR PUSTAKA

Aminuddin. (1987). *Pengantar Apresiasi Karya Sastra / Aminuddin*. Bandung : Sinar Baru.

A. Riyanto, Arifah. (2003). *Teori Busana*. Bandung : Yapemdo.

Chodijah dan Wisri. A. Mamdy. (1982). *Desain busana Untuk SMK/SMTK*. Jakarta : Departemen Pendidikan dan Kebudayaan.

Dharsono Sony Kartika. (2004). *Seni Rupa Modern*. Bandung : Rekayasa Sains.

Goet Poespo. (2005). *Panduan Teknik Menjahit*. Yogyakarta : Kanisius Yogyakarta.

Hartiati Sulistio. (2005). *Rancang Busana : Terampil, Membentuk Pribadi Mempesona*. Yogyakarta : UNNES PRES.

Kamil, Sri Ardiati. (1986). *Fashion Design*. Jakarta : CV Baru.

Khayati, Enny Zuhni. (1998). *Teknik Pembuatan Busana III*. Yogyakarta : FPTK IKIP Yogyakarta.

Nanie Asri Yulianti. (1993). *Teknologi Busana*. Yogyakarta: IKIP Yogyakarta.

Prapti Karomah. (1990). *Tata Busana Dasar*. Yogyakarta : IKIP Yogyakarta.

Prati Karomah, & Sawitr, S. (1998). *Pengetahuan Busana*. Yogyakarta: IKIP Yogyakarta.

Sicilia Sawitri. (1997). *Tailoring*. Yogyakarta : IKIP Yogyakarta.

Sri Widarwati. (1993). *Desain Busana I*. Yogyakarta : Universitas Negeri Yogyakarta.

Sri Widarwati. (1996). *Desain Busana II*. Yogyakarta : Media FPTK IKIP Yogyakarta.

Sri Widarwati. (2000). *Desain Busana I*. Yogyakarta : Jurusan Pendidikan Kesejahteraan Keluarga Fakultas Teknik Universitas Negeri Yogyakarta.

Sukarno, Lanawati Basuki. (2004). *Panduan Membuat Desain Ilustrasi Busana*. Yogyakarta : Kawan Pustaka.

Toekiyo, Soegeng. (2002). *Mengenal Ragam Hias Indonesia*. Bandung : Penerbit Angkas.

Wancik, M.H. (2000). *Bina Busana II*. Jakarta : Gramedia Pustaka Utama.

Widjiningsih. (1982). *Disain Hiasan Busana dan Lenan Rumah Tangga*. Yogyakarta: IKIP Yogyakarta.

Widjiningsih, Sri Widarwati & Enny Zuhni Khayati, (1994). *Konstruksi Pola Busana*. Yogyakarta : IKIP Yogyakarta

Widjiningsih. (2006). *Hand Out Pelatihan Draping*. Yogyakarta : Program Studi Pendidikan Teknik Busana Universitas Negeri Yogyakarta.

Sumber internet :

(<https://www.fesyendesign.com/2017/11/01/pentingnya-moodboard-untuk-seorang-designer/>)

(<https://www.google.com/search?q=bentuk+rumah+tongkonan&client=firefox>)

(<https://www.google.com/search?q=hiasan+dinding+rumah+tongkonan&client>)

(www.brankaslagu.com/2015/05/kumpulan-makna-dan-ukiran-toraja.html?m=1)

(<https://www.torajaku.com/2016/09/jenis-ukiran-toraja-beserta-maknanya.html?>)

Lampiran 1 Hasil Karya Tampak Depan



Lampiran 2 Hasil Karya Tampak Belakang



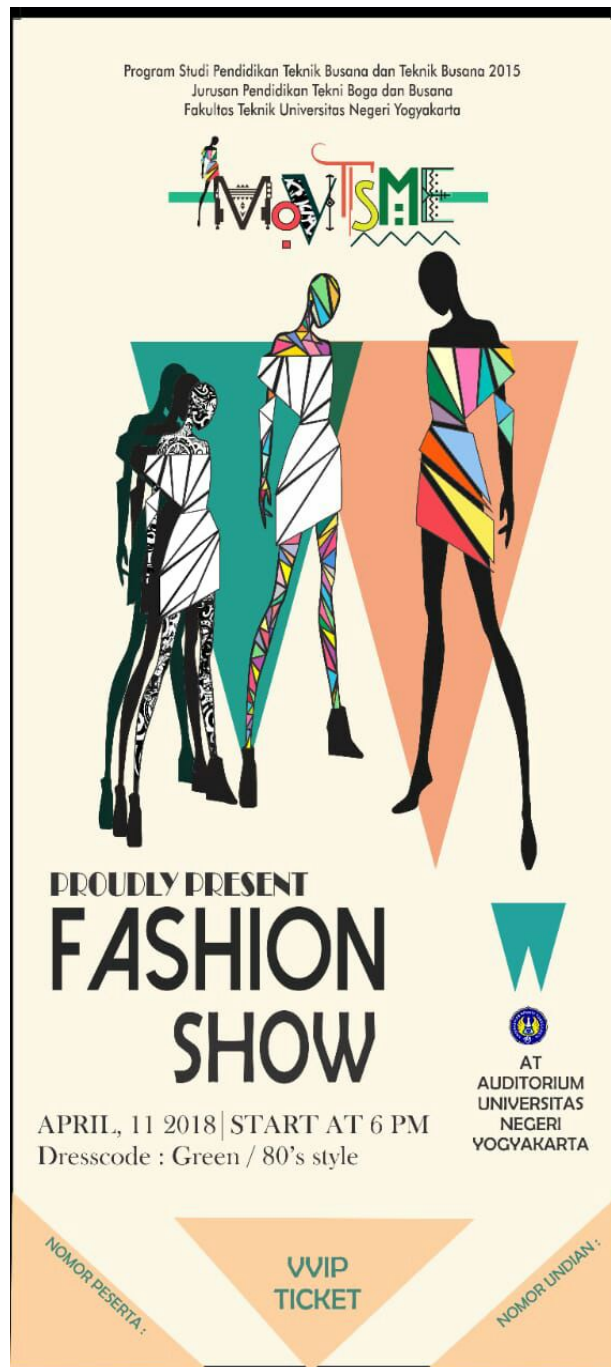
Lampiran 3 Foto Model Bersama Desainer



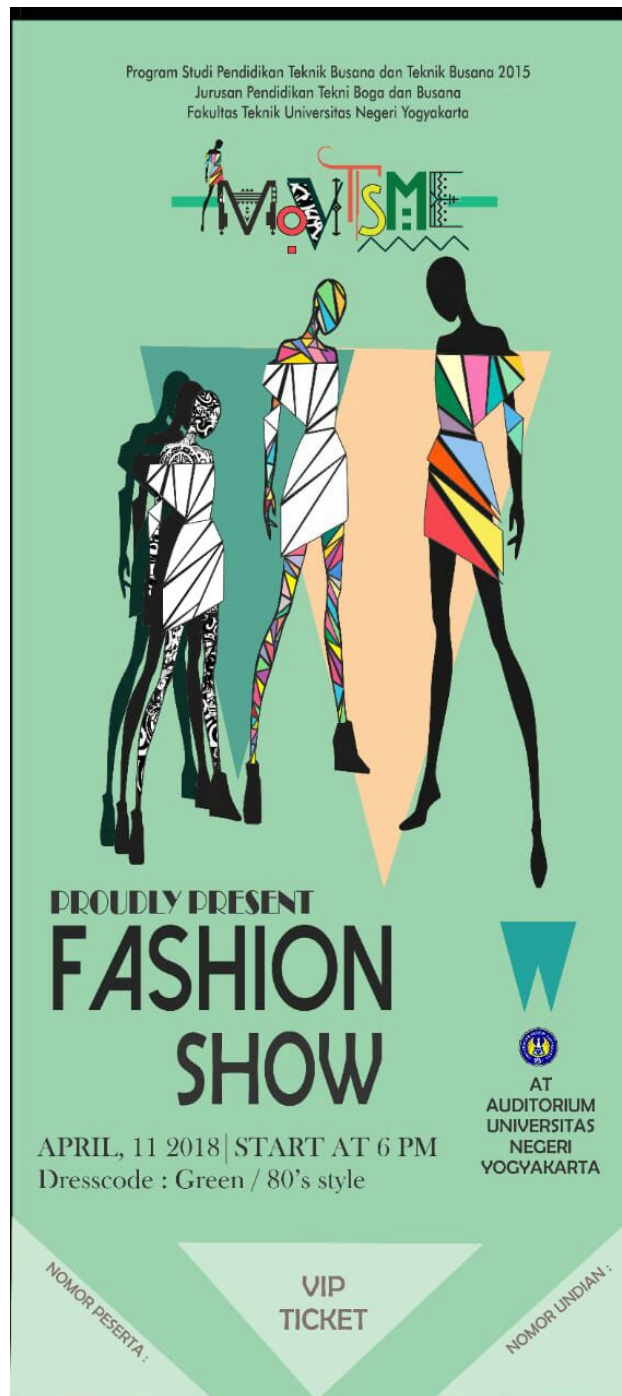
Lampiran 4 Desain Panggung



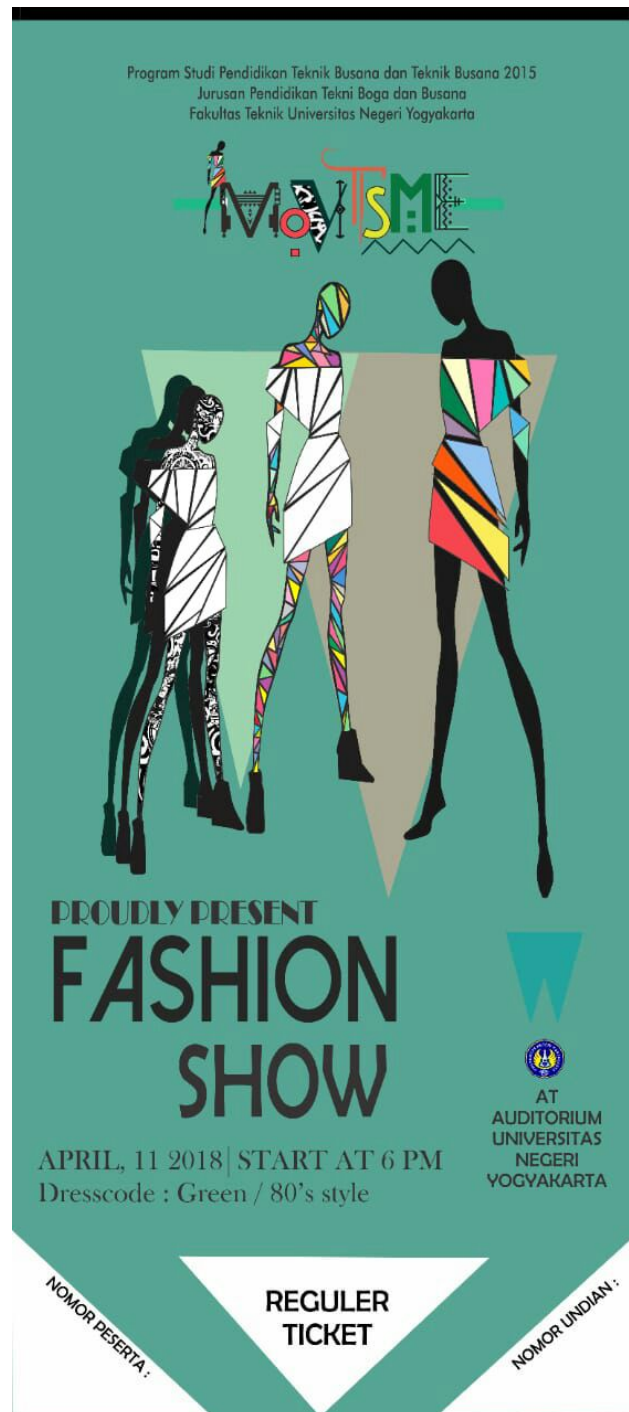
Lampiran 5 Tiket VVIP



Lampiran 6 Tiket VIP



Lampiran 7 Tiket Regular



Lampiran 8 Pamflet Pergelaran

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

FASHION
SHOW

VVIP 50 K
VIP 40 K
Regular 30K

Dress Code
80's Style/
all about green

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

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

AUDITORIUM UNY
18.00- Selesai

11
Apr
'18

GUEST STAR

SANGGAR SULTAN SYARIF QASIM KK

SILAEN SISTERS

TIM KARNAVAL FT UNY

MC

FIAN ARDITYA

Lampiran 9 Susunan Panitia

**SUSUNAN KEPANITIAAN
MANAJEMEN PERAGAAN BUSANA 2017/2018**

NO	Jabatan	Nama
1	KETUA	Laila Rohimatul Khasanah (A)
2		Nurul Isma Maula (B)
3		Kurnia Widhiastuti (D)
4	SEKRETARIS	Herdita Mei Arumsari (A)
5		Gofane Dewi Okthalia (B)
6		Sri Atika Suri Permatasari (D)
7	BENDAHARA	Karima Asri Hidayah (D)
8		Alifia Gismaya Dewanti (B)
9		Miftahul Annisa Nur Fitria (A)
10	SIE SPONSORSHIP	Angkin Anindita (A)
11		Alya Iasha Danasari (A)
12		Rahmaningrum Yogyandari (B)
13		Ikhsania Okta Rana (D)
14		Nurseptiani (D)
15		Indigo Maharani (D)
16		Ummi Munadiroh (D)
17		Arum Shalikhah (D)
18	SIE HUMAS	Latifahni Nur Laila (A)
19		Nadiya Ummu Nashibah (A)
20		Meilanza Wardah Hasanah (A)
21		Nurul Syarifah (B)
22		Lisa Ayu Wulandari (D)
23		Firmanindya Maulina (D)
24	SIE ACARA	Amani Yunita Fidi Hana (A)

25		Sylvia Martha Aprilia Silaen (A)
26		Arum Indriyani (A)
27		Robiatul Alfi (B)
28		Nalurita Limaran Sari (B)
29		Natasha Andjani (B)
30		Lathifa Haqi (D)
31		Ayu Utari Purnomo Putri (D)
32	SIE JURI	Zumratun Najati Sugito (A)
33		Rika Isputri (A)
34		Puput Puspita Giri (A)
35		Indah Nur Fitriani (B)
36		Siti Aisyah (D)
37		Isnaini Barokati (D)
38	SIE PUBLIKASI	Yunike Andriani (A)
39		Ujit Rindang Asmara (A)
40		Atik Alifah (B)
41		Freshi Kavita Sandy (B)
42		Hardiyanti Astari (B)
43		Maullyda Larasati Sumaryono (D)
44		Dewi Puspita Sari (D)
45	SIE BOOKLET	Fatimah Marti Astuti (A)
46		Bitah Nindya Ardani (A)
47		Nova Nada Ministry (B)
48		Maraditia Dwi Marinda (D)
49		Kun Mutiah Z. (D)
50	SIE DOKUMENTASI	Wilda Anggun Mutiarani (A)
51		M. Ali Mustamik (A)
52		Firqotunnajiyah (B)
53		Dany Dewi Rahayu (B)
54		Anne Azka Juwita (D)

55		Ratna Utaminingsih (D)
56	SIE BACKSTAGE &FLOOR	Naina Ifania (A)
57		Nita Dwi Lestari (A)
58		Febriyani Listyaningsih (A)
59		Nurul Hikmah Hurin'in (B)
60		Zulaifah Azizah Mimraatun (B)
61		Lis Mar'atus Solikhah (D)
62		Agustin Nur Isnaeni (D)
63	SIE DEKORASI	Ong Grace Quarissa Hadinata (A)
64		Windy Claudya Septianti (A)
65		Yumita Maulidian (B)
66		Yulita Triana Amanda (D)
67		Yohana (D)
68		Yopi Aryansyah (D)
69	SIE KEAMANAN	Dana Ayu Yonanda (A)
70		Istriyani (A)
71		Elsa Silviananda Alfani (A)
72		Niken Yazuli Budiyaningrum (B)
73		Khalisha Afifah Setiyanto (B)
74		Melinda Anissa Puspita (D)
75		Miladiah Susanti (D)
76	SIE KONSUMSI	Afifah Putri Cahyani (A)
77		Adelina Prabandari (A)
78		Mei Haryanti (A)
79		Olivia Gemma Putri (B)
80		Marhaenna Hasnaningtyas (B)
81		Laila Nur Rohmah (D)
82		Sekar Rahma dewi (D)
83		Fera Bahari (D)

84	SIE MODEL	Rizqi Nuraiza Nugroho (A)
85		Miftahul Jannah (A)
86		Diah Syintia Hanum (A)
87		Tiara Fadhilah (B)
88		Okta Helmida Indriyani (B)
89		Agisa Putri Ayuning Dewi (D)
90		Tiara Mutia (D)
91	SIE MAKE UP & HAIR DO	Dian Puspitasari Salawati (A)
92		Claratessa Isma Oktaviani (A)
93		Aldila Maharani (B)
94		Ervina Melinda Anggraeni (D)
95	SIE PERKAP	Zulfa Ash Habul Jannah (A)
96		Nur Indah Yuliana (A)
97		Rizka Nurjannah Sri Koryoga (A)
98		Martiana Rizky Sutrisno (B)
99		Rita Widya Utami (B)
100		Dwi Kurniasih (D)
101		Muthmainnah Nur Laili (D)

Lampiran 10. Susunan Acara

Susunan Acara Puncak Movitsme		
Jam	Kegiatan	Keterangan
18.00 - selesai	Open Gate	
18.00 – 18.10	Video Opening	
18.10 - 18.20	Song Performance	MC : Fian Arditya
	Opening	
18.20 – 18.35	Sambutan-sambutan	1. Bapak Rektor UNY/ Bapak Dekan FT/ Ketua Jurusan PTBB 2. Ketua Panitia
18.35 - 18.45	Apresiasi Dosen Pembimbing	
18.45 - 18.55	Apresiasi Juri	
18.55 – 19.30	Fashion Show I (Kelas A)	a. Butik Kelas A b. Garment Kelas A
19.30 – 19.40	Tari Zapin Kreasi	Tari Zapin (riau)
19.40 – 20.10	Fashion Show II (Kelas B)	Tugas Akhir Kelas B
20.10 – 20.20	Song Performance	Silaen Sisters (1 Lagu)
20.20 – 20.55	Fashion Show III (Kelas D)	a. Butik Kelas D b. Garment Kelas D
20.55 – 21.05	Karnaval	Karnaval FT UNY
21.05 – 21.20	Fashion Show IV (Dosen)	
21.20 - 21.25	Song Performance	Silaen Sisters (1 Lagu)
21.25 - 21.35	Doorprize	
21.35 – 21.55	Awarding	
21.55 – 22.00	Penutup	