



**BUSANA PESTA COCKTAIL DENGAN SUMBER IDE GREBEG SELARONG
DALAM PERGELARAN BUSANA *MOVITSME***

PROYEK AKHIR

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



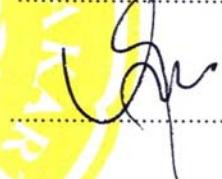
Disusun oleh:
Atik Alifah
15514134028

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

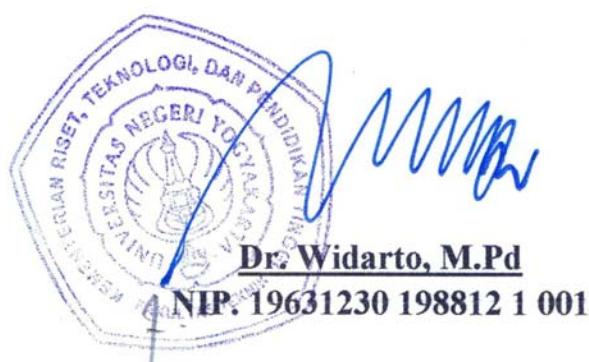
LEMBAR PENGESAHAN

Proyek Akhir dengan Judul “**BUSANA PESTA COCKTAIL DENGAN SUMBER IDE GREBEG GOA SELARONG DALAM PERGELARAN BUSANA MOVITSME**” Telah dipertahankan di depan dewan penguji Proyek Akhir Fakultas Teknik Universitas Negeri Yogyakarta dinyatakan Telah memenuhi persyaratan guna memperoleh Gelar Ahli Madya Program Studi Teknik Busana pada tanggal 25 Juni 2018 dan dinyatakan “**LULUS**”.

DEWAN PENGUJI

Nama	Jabatan	Tanda tangan	Tanggal
Kapti Asiatun, M.Pd	Ketua		23 Juli 2018
Sri Widarwati, M.Pd	Penguji		27 Juli 2018
Sugiyem, M.Pd	Sekretaris		27 Juli 2018

Yogyakarta, Juli 2018
Fakultas Teknik
Universitas Negeri Yogyakarta
Dekan,



LEMBAR PERSETUJUAN

Tugas Akhir yang berjudul “Busana Pesta Cocktail dengan Sumber Ide Goa Selarong Dalam Pergelaran Busana Movitsme” ini telah disetujui oleh pembimbing untuk disajikan.



SURAT PERNYATAAN

Dengan ini saya menyatakan bahwa saya Atik Alifah Prodi Teknik Busana 2015 dalam Proyek Akhir yang berjudul “Busana Pesta Cocktail dengan Sumber Ide Grebeg Selarong Dalam Pergelaran Busana Movitsme” ini tidak terdapat karya yang pernah diajukan untuk memperoleh gelar Ahli Madya atau gelar lainnya di suatu Perguruan Tinggi dan sepanjang sepengetahuan saya juga tidak terdapat karya atau pendapat yang pernah ditulis oleh orang lain, kecuali secara tertulis diacu dalam naskah ini disebutkan dalam daftar pustaka.

Yogyakarta, 07 Juni 2018

Yang menyatakan,



Atik Alifah

NIM. 15514134028

HALAMAN PERSEMBAHAN

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

- *Almarhum Bapak yang selalu menanamkan rasa kerja keras dan tanggungjawab terhadap apapun yang kita lakukan, dan ini merupakan cita-cita beliau semasa hidupnya untuk menuntaskan pendidikan hingga perguruan tinggi.*
- *Ibu dan adek-adek tercinta yang telah mendukung serta membantu baik dalam dukungan moril maupun materil serta do'a.*
- *Sahabat-sahabatku (Kirana, Ivony, Gelar, Dicky, Nia, tasya dan Novia) yang selama ini masih setia bersama selama 6 tahun menjadi teman berjuang dari sekolah menengah, hingga di perguruan tinggi masing-masing.*
- *Teman-teman satu kelas Teknik Busana D3 2015.*
- *Almamater Universitas Negeri Yogyakarta yang memberikan tempat untuk belajar dan menjadikan penyusun sebagai manusia yang cendekia, mandiri, dan bernurani.*

MOTTO

“Rahasia Kesuksesan Adalah Melakukan Hal yang Biasa Secara Tak Biasa”

(John D. Rockefeller Jr)

BUSANA PESTA COCKTAIL DENGAN SUMBER IDE GREBEG SELARONG
DALAM PERGELARAN BUSANA “MOVITSME”

Disusun Oleh:

Atik Alifah

NIM. 15514134028

ABSTRAK

Proyek Akhir ini mempunyai tujuan untuk 1) Menciptakan desain busana pesta cocktail dengan sumber ide karifan lokal Grebeg Selarong dalam pergelaran busana *Movitsme*; 2) Membuat busana pesta cocktail dengan sumber ide kearifan lokal Goa Selarong; 3) Menampilkan busana pesta cocktail dengan sumber ide kearifan lokal Grebeg Selarong dalam pergelaran busana dengan tema “*Movistme*”.

Proses penciptaan busana pesta diawali dengan, 1) Mengambil sumber ide Grebeg Selarong dengan ciri khusus bentuk pintu masuk Goa Selarong kemudian mengambil warna-warna dan bentuk gunungan sebagai ciri khas tradisi. Penciptaan diawali dengan mengkaji tema *Movitsme* lalu dipadukan dengan sumber ide.2) Tahap selanjutnya membuat *moodboard*. Proses pembuatan busana meliputi, a) Tahap persiapan diawali penciptaan desain busana kemudian pembuatan desain kerja busana, pengambilan ukuran, pembuatan pola, perancangan bahan dan harga. b) Tahap pelaksanaan meliputi peletakan pola pada bahan, pemotongan dan pemberian tanda jahitan, penjelujuran, pengepresan I, penjahitan, memasang hiasan dan pengepresan II c) Tahap Evaluasi yaitu mengevaluasi kesesuaian tema dan kesesuaian desain dengan busana yang dihasilkan 3) Penampilan karya busana meliputi 3 tahap, yaitu persiapan, pelaksanaan dan evaluasi. a) Pada tahap persiapan meliputi pembentukan panitia, penentuan tema, penentuan waktu dan tempat, serta penentuan anggaran. b) Tahap pelaksanaan yaitu menyelenggarakan pergelaran busana dengan tema “*Movitsme*”. c) Tahap Evaluasi meliputi penampilan busana dari persiapan hingga pelaksanaan pergelaran busana.

Hasil proyek akhir ini adalah terciptanya desain busana pesta cocktail dengan sumber ide Grebeg Selarong, yang disajikan dalam bentuk *Design Sketching* dan *Presentation Drawing*. Hasil busana pesta cocktail ini terdiri dari *two piece* yaitu: Gaun tanpa lengan dan outer. Detail hiasan menggunakan teknik patchwork dan payet mote pada outer bagian depan. Hasil akhir dari pembuatan busana ini kemudian diperagakan pada Pergelaran busana *Movitsme* pada hari Rabu, 11 April 2018 pukul 18.30 WIB bertempat di Auditorium Universitas Negeri Yogyakarta dengan judul “Caveola” dan tampil pada sesi kedua dengan nomor urut 55.

Kata Kunci : Busana pesta Cocktail, Goa Selarong, pergelaran busana, “Movitsme”

**COCKTAIL PARTY DRESSES INSPIRED FROM GREBEG SELARONG
TRADITION IN A FASHION SHOW *MOVITSME***

**Compiled By:
Atik Alifah
NIM. 15514134028**

ABSTRACT

This final project aimed the students to be able to 1) Created cocktail party dresses designs inspired by grebeg Selarong, 2) Create cocktail party dresses inspired by grebeg Selarong cave, 3) Hold a fashion show with "movitsme" theme that show Grebeg Selarong inspired party dresses.

The process of creating the party dresses began by reviewing the "*Movitsme*" 1) Take the source of the idea of a grebeg Selarong cave with a special form of the entrance of the cave then take the colors and shapes of the mount as a hallmark of tradition. Creation begins with reviewing the theme of Movitsme and then combined with the source of the idea. 2) The next step create a moodboard. The process of making clothing includes, a) Preparation began by creating the dress design then starting the making of the design, size taking, making patterns, designing materials and prices; b) Implementation included the laying of patterns on materials, cutting and giving the stitching marks on the material, basting stitches, pressing I, sewing, decorating, and pressing II c) Evaluation which was evaluating the compatibility of the theme and the design with the dress created. The fashion show went through three steps, which were: 1) Preparation which was including forming the committees, setting a theme, setting the time and place, calculating the budget, b)) Implementation which was holding a fashion show with "*Movitsme*". c) evaluation phase addresses the alignment of planning with the end result of the work product.

The results of this final project is the creation of designer fashion cocktail party with the idea of a grebeg Selarong cave, which is presented in the form of Design Sketching and Presentation Drawing. The results of this cocktail party dress consists of a two piece Dress: sleeveless and outer. Detail of the decoration using patchwork technique and sequin mote on the outer part of the future. The end result of the creation of this fashion then was exhibited at the Festival of fashion Movitsme on Wednesday, April 11, 2018 at 18.30 p.m is housed in the Auditorium of State University of Yogyakarta with the title "Caveola" and appeared in the second session with the number 55.

Keywords: Cocktail party dress, Selarong Cave, fashion show, "*Movitsme*"

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL	i
LEMBAR PENGESAHAN	ii
LEMBAR PERSETUJUAN	iii
LEMBAR PERNYATAAN KEASLIAN KARYA.....	iv
HALAMAN PERSEMBAHAN	v
MOTTO	vi
ABSTRAK (Indonesia, Inggris).....	vii
KATA PENGANTAR.....	ix
DAFTAR ISI.....	xi
DAFTAR GAMBAR.....	xiii
DAFTAR TABEL	xv
DAFTAR LAMPIRAN	xvi
BAB I PENDAHULUAN	
A. Latar Belakang	1
B. Batasan Istilah	3
C. Rumusan Penciptaan	4
D. Tujuan Penciptaan	5
E. Manfaat Penciptaan	5
BAB II DASAR PENCIPTAAN KARYA	
A. Tema.....	8
B. Trend Penciptaan.....	10
1. Pengertian Trend Stories	10
2. Trend Stories 2018	11
3. Trend Stories Alter Ego	16
C. Sumber Ide	17
1. Pengertian Sumber Ide	17
2. Penggolongan Sumber Ide	18
3. Sumber Ide Goa Selarong	19
4. Pengembangan Sumber Ide.....	22
D. Desain Busana.....	24
1. Pengertian Desain.....	24
2. Unsur dan Prinsip Desain.....	24
a. Unsur Desain.....	25
b. Prinsip Desain	34

3. Teknik Penyajian Gambar	41
4. Prinsip Penyusunan Moodboard	47
E. Busana Pesta	49
1. Deskripsi Busana Pesta Cocktail.....	49
a. Pengertian Busana Pesta Cocktail.....	49
b. Penggolongan Busana Pesta.....	51
2. Bahan Busana.....	62
3. Pola Busana	66
4. Teknologi Busana.....	71
5. Hiasan Busana.....	76
F. Pergelaran Busana.....	78
1. Pengertian Pergelaran Busana.....	78
2. Tujuan Pergelaran Busana.....	78
3. Tempat Penyelenggaraan Pergelaran Busana	80

BAB III KONSEP PENCIPTAAN KARYA

A. Konsep penciptaan desain	86
B. Konsep Pembuatan Busana	88
C. Konsep Penyelenggaraan Pergelaran	89

BAB IV PROSES, HASIL DAN PEMBAHASAN

A. Proses	92
1. Proses Penciptaan Desain.....	92
2. Pembuatan Busana	103
3. Penyelenggaraan Pergelaran Busana.....	141
B. Hasil	151
1. Desain.....	151
2. Busana	155
3. Pergelaran Busana	157
C. Pembahasan.....	159
1. Pembuatan Desain Busana	159
2. Pembuatan Karya Busana	160
3. Penyelenggaraan Pergelaran Busana.....	163

BAB V KESIMPULAN DAN SARAN

A. Kesimpulan	166
B. Saran.....	167

DAFTAR PUSTAKA171

LAMPIRAN173

DAFTAR GAMBAR

Gambar 1. Sub Tema <i>Alter Ego</i>	17
Gambar 2. Foto Goa Selarong.....	2
Gambar 3. Moodboard	95
Gambar 4. Design <i>sketching</i>	96
Gambar 5. Presentation Drawing Tampak Depan.....	98
Gambar 6. Presentation Drawing Tampak Belakang.....	99
Gambar 7. Desain Hiasan outer	101
Gambar 8. Hiasan gaun	102
Gambar 9. Gambar detail hiasan	102
Gambar 9. Desain Kerja outer Tampak Depan	104
Gambar 10. Desain Kerja outer Tampak Belakang	105
Gambar 11. Desain Kerja Gaun Tampak Depan.....	106
Gambar 12. Desain Kerja Gaun Tampak Belakang	107
Gambar 13. Desain Kerja Hiasan.....	108
Gambar 14. Pola dasar badan sistem <i>So'en</i> skala 1 : 4.....	110
Gambar 15. Pola dasar rok sistem <i>So'en</i> skala 1 : 4	112
Gambar 16. Pecah Pola Gaun Depan	114
Gambar 17. Pecah Pola Gaun Belakang 1 : 4	116
Gambar 18. Pecah Pola Outer Depan 1 : 4	117
Gambar 19. Mengubah Pola Cape Skala 1 : 4	118
Gambar 20. Pola Outer Belakang Skala 1 : 4	119
Gambar 21. Mengubah pola vuring bahan Outer.....	120
Gambar 22. Mengubah pola vuring bahan Gaun	118
Gambar 23. Marker Bahan Gaun	122
Gambar 24. Marker Bahan Outer.....	123

Gambar 25 . Marker Bahan cape	123
Gambar 26. Marker bahan patchwork.....	124
Gambar 27. Marker Bahan furing gaun	124
Gambar 28. Marker bahan furing outer.....	125
Gambar 29. <i>Fashion Illustration</i>	154
Gambar 30. Foto Model saat di Catwalk	156
Gambar 31. Foto model saat di catwalk.....	158

DAFTAR TABEL

Tabel 1. Kalkulasi Harga.....	127
Tabel 2. Evaluasi Fitting I.....	132
Tabel 3. Evaluasi Fitting II	139
Tabel 4. Persiapan acara.....	147
Tabel 5. Susunan acara gladi bersih.....	148
Tabel 6. Susunan Acara Pergelaran Busana Movitsme 2018	150

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1. Susunan Kepanitiaan <i>Movitsme</i>	174
Lampiran 2. Desain <i>Backdrop</i> Panggung <i>Movitsme</i>	177
Lampiran 3. Hasil <i>Backdrop</i> Panggung <i>Movitsme</i>	178
Lampiran 4. Logo Acara <i>Movitsme</i>	178
Lampiran 5. Desain Tiket.....	179
Lampiran 6. Desain Pamflet.....	179
Lampiran 7. Desain Undangan.....	179
Lampiran 8. Desain Amplop	180
Lampiran 9. Desain Co card Panitia	180
Lampiran 10. Desain Banner	180
Lampiran 11. Model Saat Tampil pada Pergelaran Busana <i>Movitsme</i> tampak Depan .	181
Lampiran 12. Model saat tampil pada pergelaran busana <i>Movitsme</i> tampak belakang	182
Lampiran 13. Model saat tampil pada pergelaran busana <i>Movitsme</i> tampak samping .	183
Lampiran 13. Model dan Desainer saat tampil pada pergelaran busana <i>Movitsme</i>	184

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Saat ini perkembangan teknologi untuk mempermudah segala sesuatu yang membantu pekerjaan masyarakat. Namun, perkembangan pada *trend fashion* saat ini lebih banyak berkiblat pada *trend fashion* dari barat yang belum tentu sesuai dengan perkembangan trend fashion saat ini. Masyarakat lebih mengutamakan menggunakan busana dengan hiasan yang mewah dan ramai sehingga terkesan *glamour*. Padahal di zaman yang serba modern ini banyak sekali cara untuk memperbarui penampilan yang lebih mengutamakan keindahan dan kesan *glamour* pada busana tersebut, tanpa meninggalkan rasa nyaman pada saat dikenakan.

Busana pesta merupakan busana yang biasanya dibuat lebih istimewa dibanding dengan busana lainnya, baik dalam hal bahan, hiasan, maupun teknik jahitannya. Busana pesta banyak menggunakan warna-warna yang berkilau baik bahan ataupun dengan hiasannya yang mewah. Teknologi busana yang dipilih adalah teknologi adi busana sehingga menghasilkan busana yang berkualitas tinggi. Tekstur bahan yang dipakai adalah yang bertekstur halus dan lembut.

Perkembangan busana pada zaman sekarang, mahasiswa dituntut untuk menciptakan karya yang pada saat digunakan pemakai tampil lebih sempurna. Mulai dari karakter, kondisi fisik, suasana, dan kesempatan saat mengenakan perlu menggunakan pemilihan kain, warna dan tekstur yang

tepat, sehingga dihasilkan busana yang tidak hanya indah dipandang tetapi juga nyaman saat dikenakan. Sesuai dengan kompetensi lulusan Fakultas Teknik mengenai Tugas Akhir, mahasiswa Teknik Busana mampu untuk membuat karya yang innovatif dan kreatif tetapi tetap mempu membuat busana yang indah dan nyaman. Untuk itu, karya baru dari kreasi Proyek Akhir yang dibatasi tema pergelaran dan tema yang dipilih adalah *Individualist* dengan sub tema *Alter Ego* yang kemudian di kembangkan dengan sumber ide Grebeg Goa Selarong.

Pada kesempatan ini tema yang dipilih untuk memamerkan Busana yang diciptakan sesuai dengan *Event* pada pagelaran busana Tugas Akhir dan Teknik Busana 2015 yaitu: “*MOVITSME*” merupakan singkatan dari “*Move To It’s Me*” yang dapat diartikan sebagai suatu pergerakan menuju aku. Tugas Akhir dan Karya Inovasi Produk Fashion “*MOVITSME*” kali ini telah melewati beberapa proses dalam rangkaian acara “*MOVITSME*”. Penciptaan busana yang diangkat dari Trend Forcasting 2018/ 2019 ini memiliki 4 tema besar yaitu: Individualist, Neuetradition, Quest, dan Sensory. Dari keempat tema di atas masing-masing terdapat beberapa konsep.

Pada pagelaran ini tema yang diambil sangat membangun semangat bagi orang muda untuk dapat mengasah kreatifitasnya dalam mewujudkan karya busana yang mengacu pada Trend yang sesuai. Dari tema ini memunculkan ide yang bisa menjadi konsep awal dalam penciptaan suatu karya busana dengan sumber ide “*Goa Selarong*” . *Goa*

selarong merupakan ciri khas dari Tradisi Grebeg Selarong yang merupakan peringatan pindahnya pangeran Diponegoro ke Goa Selarong untuk melakukan perang gerilya. Keunikan Goa Selarong yang ada di Daerah Bantul ini merupakan tempat persembunyian Pangeran Diponegoro saat perang melawan Belanda bersama para prajurit. Bentuk Goa Selarong seperti Goa pada umumnya, hanya saja di Goa Selarong ini terdapat 2 Goa yang berdampingan berbentuk kotak persegi panjang *Goa Kakung* dan *Goa Putri*. *Kakung* dalam bahasa jawa berarti laki-laki yang digunakan untuk Pangeran Diponegoro mengatur strategi, dan *Putri* berarti Perempuan yang digunakan Raden Ayu Ratnaningsih istri pangeran.

B. Batasan Istilah

Agar penulisan laporan tugas akhir ini tidak menyimpang dari tujuan maka penulis membatasi pengertian dari judul diatas:

1. Busana pesta cocktail

Busana yang dipakai pada acara-acara setengah resmi yang dikenakan pada pesta malam hari untuk dikenakan remaja usia 15-18 tahun. Detail busana menggunakan bentuk pintu Goa sehingga selaras dengan implementasi sumber ide Grebeg Goa Selarong.

2. Sumber Ide

Sumber ide adalah sesuatu yang dapat merangsang lahirnya kreasi baru. Dapat diperoleh dengan mengambil salah satu bagian yang menjadi ciri khas sumber ide.

3. Grebeg Goa Selarong

Merupakan ciri khas dari Tradisi Grebeg Selarong yang merupakan peringatan pindahnya pangeran Diponegoro ke Goa Selarong untuk melakukan perang gerilya. Keunikan Goa Selarong terletak pada pintu masuk goa yang berbentuk kotak persegi panjang dan berdampingan.. Busana ini mengambil bentuk siluet Goa Selarong sebagai titik sumber ide utamanya

4. Pergelaran Busana *Movitsme*

“ *Move* ” artinya adalah perpindahan atau pergerakan. Merupakan sebuah proses lanjutan atau pergerakan sebuah karya yang bersumber ide dari kearifal Lokal di Indonesia. “ *It’s Me* ” merupakan adalah aku. Yaitu sebagai identitas diri kita dalam mengembangkan sumber ide yang dipadukan dengan Trend Forcasting 2018 / 2019.

Movitsme merupakan percampuran antara mengangkat kearifan-kearifan lokal di indonesia yang diwujudkan sesuai dengan trend fashion dunia saat ini dan dikembangkan dengan kreasi masing-masing mahasiswa agar siap bersaing dalam pasar global tanpa meninggalkan identitas diri sebagai masyarakat Negara Kesatuan Republik Indonesia.

C. Rumusan Penciptaan

1. Bagaimana mencipta desain busana pesta cocktail untuk remaja dengan sumber ide Goa Selarong?
2. Bagaimana membuat busana pesta cocktail untuk remaja dengan sumber ide Goa Selarong?

3. Bagaimana menampilkan busana Pesta malam untuk remaja dengan sumber ide Goa Selarong dan menyelenggarakan pada pergelaran busana *Movitsme*.

D. Tujuan Penciptaan

Sesuai dengan rumusan masalah diatas tujuan yang akan dicapai:

1. Menciptakan desain busana pesta cocktail remaja dengan sumber ide Goa Selarong pada pergelaran busana “*movitsme*”.
2. Membuat busana pesta cocktail remaja dengan sumber ide Goa Selarong.
3. Menampilkan busana pesta cocktail remaja dengan sumber ide Goa Selarong dan menyelenggarakan pergelaran pada pergelaran busana “*movitsme*”.

E. Manfaat Penciptaan

1. Bagi penulis
 - a. Mengembangkan kreatifitas penulis dalam menuangkan suatu ide-ide baru.
 - b. Menambah pengetahuan tentang pembuatan busana pesta cocktail.
 - c. Menimbulkan motivasi pada diri penulis dimasa yang akan datang untuk menciptakan suatu karya yang lebih baik.
 - d. Menerapkan kemampuan, keahlian pengetahuan yang dimiliki oleh penulis dalam karya nyata.
 - e. Melatih penulis untuk menampilkan karyanya kepada masyarakat melalui pagelaran busana dengan tema “*Movitsme*”.

- f. Sarana belajar berorganisasi dan bertanggungjawab dalam bentuk kepanitian peragaan busana.
 - g. Melatih kreatifitas penulis dalam membuat busana pesta untuk pesta semi formal atau cocktail dengan kemampuan yang dimiliki mulai dari mendesain busana sampai hasil akhir dimana busana tersebut siap untuk dipamerkan..
 - h. Menambah wawasan didalam menciptakan suatu busana pesta cocktail untuk remaja yang mempunyai ciri khas dan karakter perancangnya.
2. Bagi Program Studi
- a. Menunjukkan kepada masyarakat akan keberadaan Program Studi Teknik Busana Fakultas Teknik, Universitas Negeri Yogyakarta.
 - b. Melahirkan desainer-desainer muda yang berbakat dan dapat menjadi inspirasi baru di bidang busana.
 - c. Melahirkan tenaga kerja yang terampil dan siap untuk diterima masyarakat sebagai tenaga kerja yang mampu bekerjasama dengan baik.
3. Bagi Masyarakat
- a. Memperoleh referensi bahwa di Teknik Busana Fakultas Teknik, Universitas Negeri Yogyakarta terdapat desainer-desainer muda berbakat yang dapat direkrutmen sebagai tenaga kerja.
 - b. Mengetahui keberadaan Perguruan Tinggi di Yogyakarta yang memiliki jurusan Pendidikan Teknik Boga dan Busana pada

umumnya dan Teknik Busana sebagai wadah untuk mengembangkan ketrampilan dalam bidang busana.

- c. Mendapatkan berbagai alternatif pilihan desain busana, terutama busana pesta yang sesuai dengan Trend Forecasting 2018/2019.

BAB II

DASAR TEORI PENCIPTAAN KARYA

A. TEMA PENCIPTAAN

Dalam merancang sebuah karya busana langkah awal yang harus diambil adalah menentukan keseluruhan tema. Tema akan sangat mempengaruhi bentuk Siluet, warna, jenis busana yang akan diciptakan. Tema busana dapat diambil dari berbagai hal dan dari berbagai aspek kehidupan. Baik tentang alam, benda mati, benda hidup atau peristiwa-peristiwa penting lainnya yang tengah terjadi dengan maksud dan tujuan tertentu.

Menurut Hendra Yuliawan (2006 : 559), tema adalah isi sebuah cerita. Syarat tema yang baik yaitu :

1. Menarik perhatian

Tema yang menarik bertujuan untuk memunculkan rasa ingin tahu bagi pembaca.

2. Tema dikenal atau diketahui dengan baik

Pengetahuan umum yang berhubungan dengan tema tersebut sudah dimiliki oleh pengarang supaya lebih mudah dalam pembuatan karya.

3. Bahan-bahan atau sumber-sumber dapat diperoleh.

Sebuah tema yang baik harus memiliki sebuah wadah untuk memberikan informasi kepada para pembaca, memberikan informasi yang jelas tentang karya atau karangannya.

4. Tema harus bermanfaat

Tema yang memberikan manfaat adalah tema yang dapat memberi inspirasi bagi seseorang. Tidak hanya kalangan lingkungan sekitar, namun juga seluruh masyarakat umum untuk membuat karya.

Tema menurut Wikipedia Ensiklopedia merupakan suatu gagasan pokok atau ide pikiran tentang suatu hal, salah satunya dalam membuat suatu tulisan. Di setiap tulisan pastilah mempunyai sebuah tema, karena dalam sebuah penulisan dianjurkan harus memikirkan tema apa yang akan dibuat. Dalam menulis cerpen, puisi, novel, karya tulis, dan berbagai macam jenis tulisan haruslah memiliki sebuah tema. Jadi jika diandaikan seperti sebuah rumah, tema adalah fondasinya. Tema juga hal yang paling utama dilihat oleh para pembaca sebuah tulisan. Jika temanya menarik, maka akan memberikan nilai lebih pada tulisan tersebut.
[\(https://id.wikipedia.org/wiki/Tema\)](https://id.wikipedia.org/wiki/Tema)

Pada pergelaran busana 2018 kali ini mengangkat tema “*Movitsme*”, singkatan dari kata “*Move To Its Me*” yang artinya adalah pergerakan menuju aku. Movitsme merupakan sarana pengokohan jati diri dalam berkarya dengan kearifan lokal di era globalisasi yang dipicu adanya sistem pasar bebas yang memudahkan semua produk luar negeri masuk dalam pasar dalam negeri dengan keunggulanya sehingga mengakibatkan ketidakstabilan dalam mengkonsumsi produk dalam negeri. Oleh sebab itu kita sebagai mahasiswa harus siap untuk menstabilkan dan meningkatkan rasa cinta terhadap produk dalam negeri.

Jadi dapat disimpulkan bahwa Tema *Movitsme* merupakan percampuran atau pergerakan antara mengangkat kearifan-kearifan lokal di indonesia yang diwujudkan sesuai dengan trend fashion dunia saat ini dan dikembangkan dengan kreasi masing-masing mahasiswa agar siap bersaing dalam pasar global tanpa meninggalkan identitas diri sebagai masyarakat NKRI.

B. TREND PENCIPTAAN

1. Pengertian *Trend*

Dalam menciptakan sebuah desain busana tidak lepas dari pengaruh *trend* yang sedang atau akan terjadi. Hal ini akan membuat busana yang diciptakan menjadi lebih baik menarik dan mengikuti perkembangan jaman sehingga dapat menarik perhatian masyarakat untuk mengenakan sebuah karya busana.

Menurut Prapti Karomah dan Sicilia Sawitri (1986) *trend* adalah suatu aliran dalam dunia mode yang mengalami perubahan setiap tahun. Sedangkan menurut Sri Widarwati (2000) *Trend Mode* adalah kecenderungan akan suatu gaya tertentu. Dalam kehidupan *fashion* ditandai dengan perubahan-perubahan yang terjadi dalam kurun waktu tertentu. Perubahan mendasar pada *mode* merupakan bagian yang penting dan menyatu dengan masyarakat. Oleh karena itu selain apa yang sudah disebut diatas, kehidupan *fashion* juga dipengaruhi oleh keadaan dan kondisi ekonomi, socia dan peran.

Trend menurut Wikipedia Ensiklopedia merupakan suatu metode analisis yang ditunjukkan melakukan suatu estimasi atau peramalan pada masa yang akan datang. Untuk melakukan peramalan dengan baik maka dibutuhkan berbagai macam informasi atau data yang cukup banyak dan diamati dalam periode waktu yang relatif cukup panjang, sehingga hasil analisis tersebut dapat mengetahui sampai berapa besar fluktuasi yang terjadi dan faktor-faktor apa saja yang memengaruhi terhadap perubahan tersebut.

Secara teoritis, dalam analisis runtun waktu atau *time series* hal yang paling menentukan adalah kualitas dan keakuratan dari data-data yang diperoleh, serta waktu atau periode dari data-data tersebut dikumpulkan. Jika data yang dikumpulkan tersebut semakin banyak maka semakin baik pula estimasi atau peramalan yang diperoleh. Sebaliknya, jika data yang dikumpulkan semakin sedikit maka hasil estimasi atau peramalannya akan semakin jelek.

https://id.wikipedia.org/wiki/Analisis_tren

2. *Trend Stories 2018*

Busana yang dibuat dan diciptakan mulai dari menciptakan sebuah desain busana pasti tidak akan pernah terlepas dari pengaruh trend yang sedang terjadi. Hal ini akan membuat busana yang dibuat atau dirancang menjadi menarik dengan model busana baru, sehingga menarik perhatian masyarakat. *Trend* adalah kecenderungan akan suatu gaya tertentu atau

lazim. Dalam kehidupan fashion ditandai dengan perubahan-perubahan yang terjadi dalam kurun waktu tertentu. Perubahan yang mendasar pada mode merupakan bagian penting dan menyatu dengan masyarakat. Pada tahun ini menggunakan fashion *trend guidelines* 2018.

Fashion *trend guidelines* 2018 di bagi menjadi 4 macam, yaitu :

1. Individualist

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

Tema Individualist dibagi lagi menjadi 2 sub tema, yaitu :

a. Remix

Remix mendefinisikan “*artlectic*” galeri, yang mengabungkan setiap aspek dalam kehidupannya dengan cara yang tidak terduga. Sangat dihormati di dunia seni, dia adalah pemberontak dan memiliki *style peacock* (seorang pesolek dalam hal gaya berbusana) yang mencolok di kerumunan. Dia merangkum detail baru seperti hiasan busana sulaman, rangkaian payet, dsb.

b. Alter Ego

Wanita alter ego memiliki banyak minat dan karakter khusus yang tidak umum/berkesan unik yang tergabung pada hiruk pikuk (pencampuran tidak senada, terkesan kasar) dari gaya yang tinggi. Penampilannya adalah ketidakcocokan penyedia seni dengan nostalgia tahun 80an.

2. Neutradition

Wanita neutradition adalah pemimpin baru yang berani, perintis dari masyarakat muda yang tidak memiliki rasa takut untuk membangun kembali kotanya. Dia adalah filsuf dan pemikir, mengambil pandangan baru bahwa semua hal haru dipikir dan didesain ulang. Dia medekonstruksi tiang tradisi, mengembangkan/mengevolusi ethnic dan tradisi menjadi sesuatu yang baru dan fungsional.

Tema Neutradition dibagi lagi menjadi 2 sub tema, yaitu :

a. Construktivist

Construktivist mengambil gagasan tradisi dan mengubahnya. Seperti menjadi arsiek dari lemari bajumu sendiri, gagasan dari seragam dan tempat kerja umum dibalik. Elemen pokok dari lemari pakaian dikonstruksi ulang seperti blok bangunan industri, memikirkan kembali hal klasik seperti baju.

b. Mainland

Mainland mengisyaratkan kembali ke kehidupan sederhana dengan berbagai cara. Wanita muda ini mungkin hanya wanita

petani yang baik hatinya, sedang menjalankan bisnis keluarga, tapi sekarang dia melakukan hal yang dia suka, salah satunya yaitu perusahaan desain furnitur baru yang menggunakan bahan-bahan yang telah lama ditinggal dengan cara-cara baru.

3. Quest

Sebagai seorang fotografer profesional dan pelancong yang bergairah, wanita Quest adalah seorang penjelajah yang rajin, yang mengkhususkan diri dalam studi suku-suku asing. Dia meninggalkan gaya hidup nomaden dan dia percaya bahwa hidup adalah petualangan di mana Anda harus berjalan tanpa takut, membiarkan diri Anda bebas dan membiarkan pemerintahan wanderlust Anda. Rumahnya adalah koleksi harta karunnya, souvenir *electric*, dan berbagai benda langka.

Tema Quest dibagi lagi menjadi 2 sub tema, yaitu :

a. Electric Beats

Gadis Electric beats menggunakan warna-warna yang cerah, menonjolkan sisi positif dan keberanian dari stylenya. Trend ini hidup dan terkenal di subkultur Afrika yang mencampurkan budaya tradisional dengan pandangan baru dan muda. Barang utama yang harus disertakan adalah sarung dengan bahan beraneka warna, detail manik dan rumbai, dan padu padan dengan kain-kain Ankara.

b. Medina

Medina mengingatkan pada foto ikonik dari Talitha Getty di Moroko. Bohemian dihati, ini adalah impian dari warisan eksotis dan kebudayaan yang dimewahkan. Perjalanan dan suku-suku menginspirasi motif ubin (*tile*) dan daun (*paisley*), ketika kerajinan tradisional seperti sulaman atau rumbai juga dijelajahi.

4. Sensory

Wanita Sensory mendefinisikan masyarakat kita yang terobsesi pada teknologi, yang menjadi peningkatan paralel pada dunia virtual. Rahasia dari kesuksesannya adalah kemudahan untuk berubah ke kepribadian lain. Dia sepenuhnya merangkul fantasi sains fiksi dan terobsesi dengan teori baru teleportasi. Semua hal mengenai lingkungan sekitarnya memancarkan realitas ekstrim, warna yang bersifat *hydra-charged* yang mulus (*slick*).

Tema Sensory dibagi lagi menjadi 2 sub tema, yaitu :

a. +Chill

+Chill adalah sebuah pendekatan yang nyaman ke musim semi dimana menyoroti busana dalam sebagai busana luar. Musim panas membangkitkan jiwa dengan palet nudes baru dikombinasikan dengan warna yang menyala cantik. Jersey katun, terry atau velour sangat cocok untuk kaos-kaos boxy (cenderung persegi, penuh), sweatshirt dan slip dresses. Busana santai dan

faktor intim dengan cara melapis (layer) seperti atasan bra , atasan piyama dan jubah.

b. Catalys

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

3. Trend Stories *Alter Ego*

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



Gambar 1. Sub Tema *Alter Ego*

Berdasarkan kajian diatas, dapat diketahui bahwa dalam penciptaan busana yang penulis buat ini mengacu pada *fashion trend guideline* 2018. *Fashion trend* 2018 ini dibagi menjadi 4 tema yang berbeda dimana tema tersebut masih terbagi menjadi beberapa sub trend. Dalam penulisan ini penulis menggunakan tema *Individualis* dengan sub trend *Alter Ego* dimana ciri khas dari trend ini mengacu pada trend 80an. Warna yang digunakan juga menggunakan warna-warna yang tidak senada sehingga terkesan kasar tetapi tetap terlihat unik.

C. SUMBER IDE

1. Pengertian Sumber Ide

“Sumber ide adalah segala sesuatu yang dapat menimbulkan ide seseorang untuk menciptakan desain baru” (Sri Widarwati, 1993 : 58)

Menurut (Widjiningsih,1990 : 70) “Sumber ide adalah segala sesuatu yang dapat merangsang lahirnya suatu kreasi”. Sedangkan menurut

(Chodiyah dan Wisri A.Mamdy, 1982 : 171), “Sumber ide adalah sesuatu yang dapat merangsang lahirnya kreasi baru”.

Hal-hal yang dapat dijadikan sumber ide menurut Sri Widarwati,1993) antara lain :

- a) Ciri khusus dari sumber ide, misalnya kimono Jepang, dimana ciri khususnya terletak pada lengan dan leher.
- b) Warna dari sumber ide, misalnya bunga matahari yang berwarna kuning.
- c) Bentuk atau siluet dari sumber ide, misalnya sayap burung merak.
- d) Tekstur dari sumber ide pakaian wanita Bangkok, misalnya bahannya terbuat dari sutera.

Dari pendapat diatas dapat disimpulkan bahwa sumber ide merupakan sesuatu yang dapat menimbulkan suatu ide baru untuk dapat menciptakan suatu karya melalui ide-ide yang ada. Dalam menciptakan suatu desain yang baru, seorang perancang busana harus dapat mengambil berbagai objek untuk dijadikan sumber ide. Objek sumber ide ini dapat muncul berupa benda-benda yang pada peristiwa itu penting dan dapat dijadikan sumber ide kita.

2. Penggolongan Sumber Ide.

Menurut (Chodiyah dan Wisri A. Mamdy 1982 : 172) , sumber ide dapat dikelompokkan menjadi 3 yaitu :

- a. Sumber ide dari benda-benda alam. Seperti bentuk dan warna dari tumbuh-tumbuhan, binatang, gelombang laut, bentuk awan dan bentuk benda geometris.
- b. Sumber ide dari peristiwa-peristiwa penting nasional maupun internasional. Seperti PON, Asean Games, ataupun Proklamasi Kemerdekaan RI 17 Agustus dan lain-lain.
- c. Sumber ide dari penduduk dunia atau pakaian daerah penduduk di Indonesia. Seperti kebaya jawa, kimono jepang, pakaian penduduk cina dan lain-lain.

Dari ketiga kelompok tersebut hanya diambil bagian-bagian tertentu saja yang diambil dari ciri khas tidak keseluruhan.

Cara mengambil sumber ide menurut Chodiyah dan Wisri A. Mamdy(198: 172) antara lain :

- a) Ciri khusus dari sumber ide, misalnya kimono Jepang, dimana ciri khususnya terletak pada lengan dan leher.
- b) Warna dari sumber ide, misalnya bunga matahari yang berwarna kuning.
- c) Bentuk atau siluet dari sumber ide, misalnya sayap burung merak.
- d) Tekstur dari sumber ide pakaian wanita Bangkok, misalnya bahannya terbuat dari sutera.

Berdasarkan pendapat diatas dapat dijelaskan bahwa sumber ide yang penulis gunakan ini termasuk sumber ide dari benda-benda alam, karena sumber ide penulis adalah Grebeg Selarong dengan mengambil ciri khasnya yaitu Goa Selarong. Untuk pengambilan sumber ide penulis menggunakan bentuk dan siluet, karena penulis menggunakan bentuk Goa Selarong yang berbentuk unik dan tetap terlihat unsur tradisionalnya.

3. Sumber Ide Goa Selarong

Banyak sekali perang perjuangan kemerdekaan yang terjadi sebelum Indonesia merdeka, salah satu perang melawan penjajah adalah perang Diponegoro yang berlangsung tahun 1825 – 1830 atau selama lima tahun perang. Pangeran Diponegoro yang juga putera Sri Sultan Hamengkubuwono III ini memilih goa selarong untuk membuat strategi melawan belanda sang penjajah. Tegalrejo adalah daerah

tempat tinggal Pangeran Diponegoro, tapi beliau lebih memilih untuk mengasingkan diri di Goa Selarong ketika Belanda menapakkan kaki dan mengusik kehidupan tempat tinggalnya.

Pangeran Diponegoro mulai menggerakkan perang melawan belanda dengan dibantu oleh para bangsawan keraton. Setelah lama perang berkecamuk akhirnya tempat persembunyian pangeran Diponegoro diketahui oleh Belanda, dan Pangeran Diponegoro pun diasinka di Manado. Walaupun begitu goa di pertukitan kapur ini tetap mempunyai nilai-nilai historis dan karisma tersendiri di mata Wisatawan.

Dari sub tema *Alter Ego* memunculkan ide yang bisa menjadi konsep awal dalam penciptaan suatu karya busana dengan sumber ide “*Goa Selarong*” . *Goa selarong* merupakan ciri khas dari Tradisi Grebeg Selarong. Pada perang Jawa yang terjadi pada tahun 1825 sampai 1830 selalu identik dengan sosok pejuang berkuda dengan sorban putih dan senjata keris, yaitu Pangeran Diponegoro. Sejarah perjuangan beliau tidak bisa dilepaskan dengan keberadaan tempat keramat yang satu ini, yaitu Goa Selarong. Pada masa tersebut, Goa Selarong menjadi salah satu tempat penting bagi beliau, tempat ini tidak hanya digunakan sebagai persembunyian melainkan untuk mengatur strategi perang dengan pihak Kolonial.

Bentuk Goa Selarong seperti Goa pada umumnya, hanya saja bentuk **Goa Selarong** seperti sebuah cekungan yang lebarnya hanya

sekitar 3 m dengan tinggi sekitar 2 m, dalamnya sekitar 3 m. Goa Selarong memiliki dua Goa yang berdampingan, yaitu *Goa Kakung* atau *Goa Lanang* (Goa yang digunakan Pangeran Diponegoro untuk menyusun strategi dan sembunyi Pangeran Diponegoro) dan *Goa Putri* atau *Goa Lanang* (perempuan bekas tampat tinggal RA Ratnaningsih, istri Sang Pangeran). Kata Selarong berasal “ Selo” yang berarti batu dan “ rong” artinya lobang.

Goa yang terletak diwilayah Kembang Putihan, Guwosari, Pajangan Bantul Yogyakarta ini berada di perbukitan kapur setinggi kurang lebih 35 meter dengan dipenuhi pepohonan yang lebat. Letak goa Selarong ini sangat curam dengan kemiringan sekitar 45 derajat, untuk mencapai lokasinya, harus meniti anak tangga sejauh kurang lebih 400 meter. (<http://wisata-yogyakarta.com/goa/menguak-misteri-goa-selarong/>)

Berikut adalah foto Goa Selarong yang merupakan sumber ide dari pembuatan Karya Proyek Akhir penulis.



(<http://wisataindonesia77.blogspot.co.id/2014/04/obyek-wisata-goa-selarong-bantul.html>)

Gambar 2. Goa Selarong

Berdasarkan pernyataan dan gambar Goa diatas, Goa Selarong merupakan bagian dari Tradisi Grebeg Selarong yang termasuk kearifan lokal di Jawa yaitu di daerah Bantul Yogyakarta. Goa ini memiliki keunikan yang terletak pada bentuknya yang kotak, tingginya sedang dan tidak dalam. Untuk ukuran Goa pada umumnya Goa ini tidak besar dan tidak dalam, akan tetapi mampu untuk menampung puluhan orang didalamnya.

4. Pengembangan Sumber Ide

Pengembangan sumber ide adalah perubahan bentuk sesuai dengan selera ataupun latar belakang perancangnya. Pengembangan bentuk sumber ide menurut (Dharsono Sony Kartika, 2004) mengungkapkan bahwa ada beberapa teknik mengubah atau mengolah wujud obyek penciptaan karya, antara lain sebagai berikut:

a. Stilasi

Stilasi merupakan cara penggambaran untuk mencapai bentuk keindahan dengan cara menggunakan obyek benda yang digambar, yaitu dengan cara meniru di setiap kontur pada obyek atau benda tersebut. Contoh: penggambaran ornamen, motif batik, lukisan tradisional, dll. Proses stilasi ini dapat dilakukan dengan menambahkan detail pada setiap perubahan sehingga semakin banyak detailnya semakin terlihat rumit.

b. Distorsi

Distorsi merupakan penggambaran bentuk yang menekankan pada penciptaan karakter, dengan cara menyangatkan wujud-wujud tertentu pada benda atau obyek yang digambar. Contoh karakter wajah Gatot Kaca dan berbagai wajah topeng lainnya.

c. *Transformasi*

Transformasi adalah penggambaran bentuk yang menekankan pada pencapaian karakter dengan cara memindahkan wujud atau figur dari obyek lain ke obyek yang digambar. Transformasi lebih berkecenderungan untuk memindahkan bentuk satu ke bentuk lainnya sehingga terjadi suatu perubahan atau pergeseran. Contoh: penggambaran manusia berkepala binatang atau sebaliknya.

d. *Deformasi*

Deformasi merupakan 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, dalam pengambilan sumber ide yang penulis gunakan adalah pengembangan *Distorsi*, dimana penulis menggunakan karakter Goa Selarong yang berbentuk kotak dengan garisnya yang tegas, sehingga penulis dapat mengaplikasikannya pada bentuk cape. Hasil karya penulis tersebut dibuat seperti dua Goa aslinya yang berdampingan. Pengambilan sumber ide apabila dilakukan pengembangan atau perubahan, harus diperhatikan pengembangan sumber ide yang diterapkan sehingga tidak menghilangkan ciri khas dari sumber ide yang diambil.

D. Desain Busana

1. Pengertian Desain

Desain berasal dari bahasa inggris *design* yang berarti “gambar desain, rencana atau reka rupa”. Dalam bidang busana atau *fashion*, desain dihasilkan melalui pemikiran, pertimbangan, perhitungan, kepekaan cita rasa seni serta kecenderungan *trend* yang diwujudkan dalam bentuk gambar diatas bidang misalnya kertas dan papan (Afif Ghurub Bestari, 2011 : 4). Desain adalah suatu rancangan atau gambaran suatu objek atau benda. Dibuat berdasarkan susunan garis, bentuk, warna dan tekstur. Dalam pembuatan desain perlu diketahui dan dipelajari. (Sri Widarwati, 2000 : 2). Menurut Ernawati, dkk (2008: 195) desain merupakan pola rancangan yang menjadi dasar pembuatan suatu benda seperti busana.

Kesimpulan uraian diatas adalah, bahwa desain merupakan bentuk rumusan suatu proses pemikiran, pertimbangan, perhitungan dan gagasan seorang desainer yg dituangkan dalam wujud karya dua dimensi atau gambar, yang merupakan pengalihan ide atau gagasan perancang kepada orang lain. Dapat dikatakan pula bahwa setiap busana adalah hasil perwujudan akhir sebuah proses desain busana.

2. Unsur dan Prinsip Desain

Dalam pembuatan desain busana harus juga memperhatikan unsur-unsur dan prinsip desain, sebab suatu desain akan terlihat lebih baik apabila antara unsur dan dan prinsip terjadi suatu kombinasi atau

kesatuan yang selaras sehingga desain busana yang diciptakan akan lebih mudah dipahami dan dianalisis oleh semua kalangan.

a. Unsur Desain

Unsur desain merupakan unsur-unsur yang digunakan untuk mewujudkan sebuah desain sehingga orang lain dapat membaca desain tersebut. “Unsur desain adalah segala sesuatuyang digunakan untuk menyusun suatu ranangan.” (Sri Widarwati 1993 : 7). Pendapat lain ada yang mengatakan bahwa “ Unsur desain atau elemen desain yaitu segala sesuatu yang disusun untuk mendapatkan desain” (Prapti Karomah dan Sicilia S, 1986 : 35). Pendapat lain ada juga yang menyatakan bahwa Unsur desain adalah pengetahuan yang diperlukan untuk membuat atau menciptakan suatu desain busana yang unsur-unsur desain meliputi

1) Garis

“Garis adalah penghubung dua buah titik”, (Afifah A. Riyanto, 2003 : 28). “Garis adalah unsur yang dapat dipergunakan untuk mewujudkan emosi, dan dengan garis pula dapat menggambarkan sifat sesuatu”, (Widjiningsih, 1982 : 3). “Garis merupakan unsur tertua yang digunakan manusia untuk mengungkapkan emosi atau perasaan.” (Chodiyah dan Wisri A. Mamdy, 1982 : 8).

Berdasarkan pengertian diatas, Garis adalah penghubung dua buah titik yang dipergunakan untuk mewujudkan dan menggambarkan emosi.

Menurut (Chodiyah dan Wisri A. Mamdy, 1982) dalam desain busana unsur garis mempunyai fungsi sebagai berikut :

- a) Membatasi bentuk strukturnya (siluet)
- b) Membagi bentuk strukturnya dalam bagian-bagian yang merupakan hiasan dan menentukan mode.
- c) Memberi arah dan pergerakan.

Dalam desain busana, garis memiliki fungsi membatasi bentuk struktur atau siluet. Garis pada pakaian dapat terjadi karena model yang dibuat seperti garis hias. Contoh garis empire, princess, garis yoke dan garis pada torso.

Garis dapat dibedakan berdasarkan: arah, cara membuat dan bentuk. Berdasarkan arahnya garis dapat dikelompokkan menjadi 3, yaitu :

- a) Garis Vertikal

Garis arah vertikal adalah garis yang arahnya bergerak dari atas ke bawah atau dari utara ke selatan. Garis vertikal ini sifatnya memanjangkan dan merampingkan sehingga tampak lebih kurus dan tinggi.

b) Garis Horizontal

Garis arah horizontal mempunyai sifat tenang, pasif dan stabil. Garis arah horizontal juga mempunyai pengaruh terhadap si pemakai, yaitu memberi kesan menggemukkan, melebarkan, dan membesarakan. Garis horizontal cocok dipakai untuk orang dengan bentuk tubuh kurus tinggi. Apabila dipakai akan kelihatan lebih gemuk dan berisi.

c) Garis Diagonal

Garis diagonal adalah garis miring ke kiri atau ke kanan, mempunyai sifat bergerak, dinamis dan bervariasi sesuai derajat kemiringannya. Apabila derajat kemiringannya ke arah vertikal, maka akan memberi kesan meninggikan, demikian sebaliknya. Garis diagonal mempunyai pengaruh yang lembut, lincah dan gembira pada si pemakai. Garis diagonal dapat dipakai oleh orang kurus dan gemuk karena dapat memberi kesan meninggikan, menggemukkan tergantung dari derajat kemiringannya.

Sumber:<https://ilmuseni.com/seni-rupa/seni-grafis/unsur-desain-grafis>

2) Arah

”Setiap garis mempunyai arah yaitu mendatar (horizontal), tegak lurus (vertikal) dan miring ke kiri dan miring ke kanan (diagonal)” (Sri Widarwati, 2000 : 8). Menurut (Arifah A. Riyanto, 2003 : 32) ”Antara garis dan arah saling

berkaitan, karena semua garis mempunyai arah vertikal, horizontal, diagonal dan lengkung". Menurut Widjingsih (1982 :

4) setiap arah memberi kesan yang berbeda yaitu :

- a) Arah mendatar atau horizontal memberi kesan tenang, tentram, dan pasif.
- b) Arah tegak lurus atau vertikal memberi kesan agung, kokoh, stabil dan berwibawa.
- c) Arah diagonal memberi kesan lincah, gembira dan melukiskan gerak perpindahan yang dinamis.

Berdasarkan penjelasan di atas dapat disimpulkan bahwa arah dan garis sangat berkaitan. Dapat dikatakan demikian karena garis memiliki arah vertikal, horizontal, diagonal dan lengkung, misalnya garis dengan arah vertikal memberi kesan agung, kokoh atau garis diagonal yang memberikan kesan lincah dan lain sebagainya.

3) Bentuk

Setiap benda mempunyai bentuk. Bentuk adalah hasil hubungan dari beberapa garis yang mempunyai area atau bidang dua dimensi (smooth). Apabila bidang tersebut disusun dalam suatu ruang, maka terjadilah bentuk tiga dimensi atau form. Jadi, bentuk dua dimensi adalah bentuk perencanaan secara lengkap untuk benda atau barang datar (dipakai untuk benda yang memiliki ukuran panjang dan lebar), sedangkan tiga dimensi adalah yang memiliki panjang, lebar dan tinggi. "Unsur bentuk ada dua macam yaitu bentuk dua dimensi dan bentuk tiga dimensi. Bentuk dua

dimensi adalah bidang datar yang dibatasi oleh garis, sedangkan bentuk tiga dimensi adalah ruang yang bervolume dibatasi oleh permukaan". (Sri Widarwati, 1993 : 10).

Menurut Arifah A. Riyanto (2003 : 242) bentuk dibedakan menjadi lima yaitu :

- a) Bentuk segi empat dan segi panjang.
- b) Bentuk segitiga dan kerucut.
- c) Bentuk lingkaran dan setengah lingkaran.
- d) Bentuk yang mempunyai sisi dan ruang.
- e) Bentuk sebagai hiasan.

Berdasarkan penjelasan di atas dapat disimpulkan bahwa bentuk ada dua macam yaitu bentuk dua dimensi dan bentuk tiga dimensi. Bentuk dua dimensi dibatasi dengan garis misalnya gambar desain busana, sedangkan bentuk tiga dimensi mempunyai volume.

4) Ukuran

Menurut Prapti Karomah (1990 : 10) "Ukuran adalah ukuran-ukuran bagian busana. Ukuran yang kontras (berbeda) pada suatu desain dapat menimbulkan perhatian dan menghidupkan suatu desain, tetapi dapat pula menghasilkan ketidakserasan apabila ukuran tidak sesuai"(Widjiningsih, 1982 :5).

Menurut Sri Widarwati (2000 : 10) Ukuran digunakan untuk menentukan panjang rok. Ada lima ukuran panjang rok yaitu :

- 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.
- e) Longdress : rok yang panjangnya sampai lantai / tumit.

Menurut Goet Poespo (2005) ada delapan macam ukuran yang panjang rok yaitu :

- a) Peplum yaitu ukuran paling pendek dari variasi panjang rik, umumnya panjang peplum ini dihubungkan dengan busana bagian atas.
- b) Macro yaitu rok yang panjangnya hanya cukup untuk menutupi bgaian pantat.
- c) Mini yaitu rok yang panjangnya sampai pertengahan paha.
- d) Kini yaitu rok yang panjangnya sampai lutut.
- e) Midi yaitu rok yang panjangnya sampai pertengahan betis.
- f) *Maxi* yaitu rok yang panjangnya di ats pergelangan kaki.
- g) *Ankle* yaitu rok yang panjangnya sampai mata kaki.
- h) *Floor* yaitu rok yang panjangnya sampai mata lantai.

Berdasarkan penjelasan di atas dapat disimpulkan bahwa ukuran dapat menentukan panjang pendek dan besar kecil bentuk yang dapat menghidupkan desain, tetapi juga dapat menghasilkan ketidakserasanian.

5) Nilai Gelap Terang

”Nilai gelap terang adalah suatu sifat warna yang menunjukkan apakah warna mengandung hitam dan putih” (Sri Widarwati 2000 : 10). ”Untuk sifat gelap digunakan warna hitam dan untuk sifat terang digunakan warna putih”. Menurut Widjiningsih (1982 : 6), penggunaan nilai gelap terang yang

harmonis tergantung pada penempatan bidang yang baik dan hubungan yang baik antara bentuk-bentuk. Apabila sebuah bidang kecil berisi warna terang berada pada sebuah bidang yang lebar berwarna gelap, akan tampak ketidak harmonisan, jadi nilai gelap sangat mempengaruhi keserasian berbusana.

Berdasarkan penjelasan di atas dapat disimpulkan bahwa untuk menghasilkan nilai gelap terang yang harmonis harus disesuaikan pada penempatan bidang yang baik karena sangat mempengaruhi keserasian dalam berbusana.

6) Warna

Warna termasuk unsur yang sangat menonjol. Dengan adanya warna, suatu benda dapat dilihat keindahannya. Selain itu, warna juga dapat mengungkapkan suasana perasaan desainer atau karakter gambar busana yang dirancang. Warna dapat menunjukkan sifat, karakter dan citra yang berbedabeda. Warna memiliki variasi yang sangat banyak, misalnya warna muda, warna tua, warna terang, warna gelap, warna lembut dan warna menyala. Dalam dunia busana ada beberapa istilah untuk warna, misalnya warna panas, warna dingin, warna lembut, warna ringan, warna sedih, warna muram dan warna riang. Inilah yang disebut dengan karakter warna (Afif Ghurub Bestari, 2011:14).

Menurut Sri Widarwati (2000:12) , warna memiliki daya tarik tersendiri. Meskipun busana telah memiliki garis desain yang baik tetapi pemilihan warnanya tidak tepat, maka akan tampak tidak serasi. Pemilihan kombinasi warna yang tepat akan memberikan kesan yang menarik.

Kesimpulan dari uraian di atas, warna merupakan ungakapan suasana hati seorang perancang atau desainer busana yang di tuangkan dalam hasil rancangan busananya (pemilihan warna bahan) melalui warna.

Menurut Prapti Karomah (1990) warna dibedakan menjadi tiga macam yaitu :

- a) Warna primer adalah warna yang merupakan dasar dari semua warna. Misalnya warna merah, biru dan kuning.
- b) Warna sekunder adalah campuran diantara warna primer. Misalnya warna violet, hijau dan jingga.
- c) Warna tertier adalah campuran warna primer dengan warna sekunder. Misalnya warna biru, hijau, biru violet, merah jingga dan lain-lain.

Menurut Sri Widarwati (2000 : 14), terdapat berbagai kombinasi warna yaitu :

- a) Kombinasi warna *analogous* yaitu perpaduan dua warna yang letaknya berdekatan di dalam lingkaran warna. Misalnya kuning dan hijau, biru dengan biru ungu, merah dengan merah jingga dan lain-lain.
- b) Kombinasi warna *monochromatis* yaitu perpaduan dari satu warna tetapi berbeda tingkatannya. Misalnya biru tua dengan biru muda, merah tua dengan merah muda, dan lain-lain.
- c) Kombinasi warna komplemen (pelengkap) terdiri dari dua warna yang letaknya berseberangan di dalam lingkaran warna. Misalnya biru dengan jingga, ungu dengan kuning, hijau dengan merah.

- d) Kombinasi warna segitiga terdiri dari tiga warna yang jaraknya sama di dalam lingkaran warna. Misalnya merah, biru, kuning.

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.

7) 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 : 14). Menurut Widjiningsih (1982 : 5) ”Tekstur adalah sifat permukaan dari garis, bidang maupun bentuk”. Menurut Chodiyah 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. Menurut Achmad Haldani, tekstur adalah istilah untuk merujuk pada sifat dari suatu permukaan, yaitu dalam hal ini kain. Permukaan dapat bersifat licin, polos, kasar atau bergelombang.

Menurut Sri Widarwati (1993), untuk mengetahui tekstur bahan dapat dilakukan dengan tiga cara yaitu :

- a) Diraba : licin, lemas, tipis, dan tebal.
- b) Dilihat : kusam, berkilau, tembus terang, kasar, bermotif, dan berbulu.
- c) Diraba dan dilihat : kaku.

Berdasarkan beberapa pendapat di atas disimpulkan tekstur adalah sifat permukaan dari garis, bidang maupun bentuk yang dapat dilihat dan dirasakan.

Bahan mempunyai berbagai macam tekstur diantaranya adalah tekstur bahan berkilau yang memberikan kesan menggemukkan bagi si pemakai, karena bahan yang berkilau dapat memantulkan cahaya. Tekstur bahan kusam memberikan kesan mengurangi ukuran suatu obyek. Bahan yang polos lebih melangsingkan daripada bahan yang bercorak. Corak yang besar dari suatu bahan juga akan memberikan efek lebih gemuk daripada bahan dengan corak yang kecil.

b. Prinsip Desain

"Prinsip-prinsip desain meliputi kesatuan, pusat perhatian, keseimbangan, perbandingan dan irama " (Prapti Karomah, 1990). Menurut Widjiningsih (1982 : 11), "Prinsip-prinsip desain adalah suatu cara menggunakan dan mengkombinasikan unsur-unsur desain menurut prosedur tertentu". Sedangkan menurut Sri Widarwati (2000 : 15) "Prinsip-prinsip desain adalah suatu cara untuk menyusun unsur-unsur sehingga tercapai perpaduan yang memberi efek tertentu"

Berdasarkan beberapa pendapat di atas dapat disimpulkan bahwa prinsip-prinsip desain adalah suatu cara yang meliputi kesatuan, pusat perhatian, keseimbangan, perbandingan dan irama sesuai prosedur sehingga terjadi perpaduan yang memberi efek tertentu.

Adapun prinsip-prinsip desain menurut Sri Widarwati (2000 : 15-21) adalah sebagai berikut :

1) Keselarasan (Keserasian)

”Suatu desain dikatakan baik apabila, perbandingannya baik, keseimbangan baik, mempunyai sesuatu yang menarik perhatian dan mempunyai irama yang tepat. Keselarasan adalah suatu masa dalam seni yang mencerminkan kesatuan melalui pemilihan dan susunan obyek dan ide-ide” (Chodiyah dan Wisri A. Mamdy, 1982 : 25). Sedangkan menurut Sri Widarwati (2000 : 15) ”Keselarasan adalah kesatuan diantara macam-macam unsur desain walaupun berbeda tetapi membuat tiap-tiap bagian kelihatan bersatu”.

Hal-hal yang harus diperhatikan untuk mencapai keselarasan dalam garis dan bentuk adalah :

- a. Keserasian dalam tekstur.
- b. Keserasian dalam warna.

Berdasarkan penjelasan di atas dapat disimpulkan bahwa keselarasan adalah keserasian dan kesesuaian antara bagian yang

satu dengan bagian yang lain dalam suatu benda yang mencerminkan kesatuan melalui pemilihan dan susunan obyek serta ide-ide.

Desain yang baik perlu memiliki keselarasan antara macam-macam unsur desain yaitu selaras antara garis dan bentuk, selaras dalam tekstur dan selaras dalam warna sehingga merupakan suatu kesatuan desain yang harmonis. Dengan adanya keharmonisan dalam suatu desain maka bagian-bagian yang terdapat pada desain tidak terpisah-pisah, tetapi merupakan suatu kelompok atau kesatuan yang terikat dan nyaman dilihat.

2) Perbandingan (Proporsi)

”Perbandingan digunakan untuk menampakkan lebih besar atau lebih kecil, dan memberi kesan adanya hubungan satu dengan yang lain yaitu pakaian dan pemakainya” (Sri Widarwati 2000 : 17). Menurut Prapti Karomah (1990), ”Perbandingan adalah bagaimana cara menempati satu unsur dengan unsur lainnya dalam perbandingan yang baik agar tercapai suatu keselarasan yang menyenangkan penglihatan dan perasaan serta menambah kesan tampak indah”.

Sedangkan menurut Widjiningsih (1982:13) ”Proporsi adalah hubungan suatu bagian dengan bagian yang lain dalam suatu susunan”.

Untuk memperoleh proporsi yang baik harus diperhatikan hal-hal sebagai berikut :

- a) Mengetahui bagaimana menciptakan hubungan jarak yang baik agar memperoleh susunan yang menyenangkan.
- b) Harus dapat membuat perubahan dalam rupa sesuai dengan yang diinginkan agar memperoleh ukuran dan bentuk yang baik.
- c) Supaya dipertimbangkan apakah ukuran itu dapat dikelompokkan bersama-sama dengan baik. (Prapti Karomah, 1990)

Pada dasarnya perbandingan proporsi pada desain busana dapat dilakukan pada satu sampai empat tingkatan seperti dikemukakan oleh Arifah A. Riyanto (2003 : 52-56) :

- a) Proporsi pada tingkatan pertama yaitu proporsi pada satu bagian, seperti membandingkan panjang ke lebar dalam satu benda proporsi segi empat, bujur sangkar atau parabola.
- b) Proporsi yang kedua yaitu proporsi diantara bagian-bagian desain, seperti proporsi dalam satu model rok dan blus atau celana dengan kemeja sporthem, proporsi ini dapat berupa proporsi warna yang dikombinasikan dengan warna lain dan dapat juga berupa proporsi lengan dengan tubuh keseluruhan.
- c) Proporsi yang ketiga yaitu proporsi dari keseluruhan bagian suatu desain busana. Misalnya dengan membandingkan

keseluruhan busana dengan adanya warna yang gelap dan terang yang polos dengan yang bercorak.

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

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

Proporsi bisa terlihat pada perbandingan bahan yang polos dengan bahan tembus terang atau bahan yang polos dengan bahan yang mempunyai motif atau bercorak.

3) Keseimbangan (*Balance*)

”Keseimbangan atau balance adalah pengaturan susunan unsur-unsur desain busana secara baik sehingga serasi dan selaras pada pemakainya. Suatu keseimbangan akan terwujud apabila penggunaan unsur-unsur seperti garis, bentuk, warna dan yang lain dalam suatu desain dapat memberi rasa puas” (Widjiningsih, 1982).

‘Ada dua cara untuk memperoleh keseimbangan yaitu keseimbangan simetri dan keseimbangan asimetri’ (Sri Widarwati, 1993 : 17). Keseimbangan simetri tercipta jika unsur bagian kanan dan kiri suatu desain sama jaraknya dari pusat. Sedangkan

keseimbangan asimetri tercipta jika unsur-unsur bagian kanan dan kiri jaraknya dari pusat tidak sama.

Dari beberapa pendapat di atas dapat disimpulkan bahwa keseimbangan atau *balance* adalah pengaturan unsur-unsur desain secara baik sehingga serasi dan selaras.

4) Irama

"Irama adalah pergerakan yang dapat mengalihkan pandangan mata dari suatu bagian ke bagian lain" (Sri Widarwati, 2000 : 17). Menurut Enny Zuhni Khayati (1998 : 3) "Irama adalah suatu keteraturan dengan sendirinya merupakan suatu yang ajeg atau monoton dan statis".

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

- a) Pengulangan adalah suatu cara yang digunakan untuk menghasilkan irama melalui pengulangan garis.
- b) Radiasi adalah garis pada pakaian yang memancar dari pusat perhatian menghasilkan irama.
- c) Peralihan ukuran adalah pengulangan dari ukuran besar ke ukuran kecil atau sebaliknya.
- d) Pertentangan adalah pertemuan antara garis tegak lurus dan garis mendatar pada lipit-lipit atau garis hias.

Irama dapat berupa warna yang diulang, lipit-lipit yang diulang, garis yang bertentangan seperti garis vertikal dan garis horizontal, ukuran besar, kecil dan lain sebagainya.

(<https://www.blogernas.com/2016/08/pengertian-irama-pada-prinsip-desain.html>.)

5) Pusat Perhatian

Desain busana harus mempunyai satu bagian yang lebih menarik dari bagian yang lainnya, dan ini disebut pusat perhatian. Pusat perhatian pada busana dapat berupa kerah, ikat pinggang, kerutan, bros, syal warna dan lain-lain. Pusat perhatian ini hendaknya ditempatkan pada suatu yang baik dari si pemakai (Sri Widarwati, 2000 : 21). Menurut Prapti Karomah (1990), tekanan atau pusat perhatian dapat berupa :

- a) Kumpulan atau kelompok hiasan pada busana misalnya bentuk kerah yang indah, lipit pantas, kerutan dan lain-lain.
- b) Hiasan berupa pita atau kembang, bros, ikat pinggang, syal dan lain-lain.
- c) Warna-warna yang kontras dan bentuk-bentuk yang berbeda.
- d) Pusat perhatian ini hendaknya ditempatkan pada suatu yang baik dari si pemakai busana.

Dari pengertian di atas dapat disimpulkan bahwa pusat perhatian adalah sesuatu yang diletakkan pada bagian busana yang dapat menarik perhatian bagi yang melihat. Dalam rancangan busana ini penyusun meletakkan pusat perhatian pada cape yang terdapat dua buah kotak dengan dikelilingi motif payet berbentuk

pagar, karena yang menjadi ciri khas dari Grebeg Selarong adalah adanya Goa Selarong tersebut.

3. Teknik Penyajian Gambar

Banyak cara untuk menampilkan gambar desain busana, tetapi perancang busana dapat memilih salah satu cara yang paling cocok dan serasi sesuai dengan tujuan yang ingin dicapai. Menurut Sri Widarwati (1993 : 72) teknik penyajian gambar adalah cara menyelesaikan gambar desain busana yang telah diciptakan di atas tubuh sehingga bagian-bagian gambar tersebut dapat terlihat, bagian-bagian tersebut antara lain :

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

Adapun tujuan dari penyajian gambar adalah sebagai berikut :

- a. Sebagai alat untuk menggambarkan ide si pemakai yang akan menjadi gambaran tentang sebuah busana yang diinginkan.
- b. Sebagai bahan agar apa yang ingin diciptakan sesuai dengan keinginanya, dapat dimengerti oleh orang lain dan dapat diselesaikan atau diwujudkan dalam bentuk busana yang sebenarnya.(<https://www.slideshare.net/FirmanPebrizal/lkdk-3-penyajian-gambar>)

Dari penjelasan di atas dapat disimpulkan bahwa teknik penyajian gambar adalah suatu cara penyelesaian desain busana yang bertujuan untuk memberikan penjelasan tentang desain yang dibuat.

Menurut Sri Widarwati (1993 : 72), dalam membuat atau menggambar sketsa-sketsa untuk menciptakan desain pakaian, ada beberapa teknik penyajian gambar yaitu :

1. *Design Sketching* (Menggambar Sketsa)

Design sketching atau desain sketsa adalah desain yang dibuat untuk mengembangkan ide-ide dan menerapkannya pada kertas secepat mungkin (Sri Widarwati, 1996 : 72). *Design sketching* adalah suatu garis besar atau outline dari rancangan mode menggunakan pensil, pena atau alat tulis lain.

Maksud dari *design sketching* atau menggambar sketsa adalah untuk mengembangkan ide-ide dan penerapannya pada kertas secepat mungkin. Dalam design sketching ini kita harus dapat mengembangkan *style* dengan cara kita sendiri. Menurut Sri Widarwati (1992 : 72) ada beberapa hal yang harus diperhatikan dalam menggambar sketsa yaitu :

- 1) Gambar sketsa harus jelas, tidak menggunakan detail detail yang tidak berguna. Misalnya tangan, kaki serta kepala tidak perlu digambar lengkap.
- 2) Dapat dibuat langsung di atas kertas

- 3) Sikap atau *pose* lebih bervariasi, memperlihatkan segi-segi yang menarik dari desain.
- 4) Menggambar semua detail bagian busana seperti kerh, lengan, saku dan hiasan pada kertas sheet.
- 5) Pengembangan gambar dikerjakan di atas kertas *sheet* yang sama, dimungkinkan terjadi perubahan siluet atau variasi pada detail.
- 6) Jangan menghapus apabila timbul ide baru. Jadi dalam kertas sheet terdapat beberapa model.
- 7) Memilih desain yang disukai.
Dari pendapat di atas dapat disimpulkan bahwa *design sketching* adalah desain yang dibuat untuk mengembangkan ide-ide dan menerapkannya pada kertas.

2. *Production Sketching*.

Production sketching adalah suatu sketsa yang akan digunakan untuk tujuan produksi suatu busana (Sri Widarwati, 1996 : 75). Sedangkan menurut Arifah A. Riyanto (2003 : 139) *production sketching* adalah suatu desain yang akan digunakan untuk tujuan produksi *garment*.

Ada beberapa hal yang perlu diperhatikan dalam *production sketching* yaitu :

- 1) Semua detail harus digambarkan dengan jelas dan disertai dengan keterangan.
- 2) Sikap atau *pose* depan belakang dengan proporsi yang sebenarnya.
- 3) Penempatan kup,saku, kancing, dan lain sebagainya harus lebih teliti.
- 4) Desain bagian belakang harus ada.

5) Apabila terdapat detail yang rumit harus digambar tersendiri.

Berdasarkan penjelasan di atas dapat disimpulkan bahwa *production sketching* adalah sketsa yang digunakan untuk tujuan produksi suatu busana, sehingga detail busana harus tergambar jelas.

3. *Presentation Drawing.*

Presentation drawing adalah suatu sajian gambar atau koleksi yang ditujukan kepada pelanggan atau *buyer* (Sri Widarwati, 1996 : 77). Sedangkan menurut Arifah A. Riyanto (2003 : 144) *presentation drawing* adalah desain model busana yang digambar lengkap dengan warna atau corak kain pada suatu pose tubuh tertentu yang dapat dilihat pada bagian muka dan belakang. Ada beberapa hal yang perlu diperhatikan adalah sebagai berikut :

- 1) Proporsi tubuh lengkap.
- 2) Membuat gambar model busana bagian belakang.
- 3) Memberi keterangan pada kertas kerja dengan jelas dan lengkap.
- 4) Memberi keterangan pada kertas kerja dengan jelas dan lengkap.
- 5) Memberi detail model dengan jelas.
- 6) Menempelkan contoh bahan disebelahnya atau pada bagian bawah desain.

Dari penjelasan diatas dapat disimpulkan bahwa *presentation drawing* merupakan suatu sajian gambar atau koleksi yang ditunjukkan kepada pelanggan (buyer).

4) *Fashion Illustration.*

Fashion Illustration adalah menggambar busana dengan proporsi tubuh panjang yang biasanya untuk dewasa 8 kali tinggi kepala, tetapi menggambar dengan cara ilustrasi menjadi 10 hingga 11 tinggi kepala (Arifah A. Riyanto, 203 : 247). Seorang *fashion illustrator* bertugas membuat suatu ilustrasi untuk suatu promosi desain dan biasanya bekerja untuk suatu majalah, koran, buku dan lain-lain. *Fashion illustration* harus dibuat semenarik mungkin agar menarik perhatian masyarakat.

Dari pengertian di atas dapat disimpulkan bahwa *fashion illustrator* adalah suatu sajian gambar dengan tujuan promosi suatu desain dengan ukuran untuk dewasa yang biasanya 8 kali tinggi kepala menjadi 10 sampai dengan 11 kali tinggi kepala.

5) *Three Dimention Drawing.*

Three Dimention Drawing merupakan suatu sajian gambar yang menampilkan ciptaan desain busana dengan bahan sebenarnya dibuat dalam tiga dimensi (Sri Widarwati : 1993). *Three dimention drawing* biasanya digunakan untuk mempromosikan bahan atau jenis kain tekstil yang baru dari sutau industri. Selain itu *three*

dimension drawing juga digunakan oleh sebuah butik maupun rumah produksi untuk mempromosikan hasil karyanya.

Langkah-langkah menggambar tiga dimensi sebagai berikut.

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

- j. Memberi lapisan kertas yang kuat untuk menutupi dan merapikan sajian gambar pada bagian buruk

Dari pengertian di atas dapat disimpulkan bahwa *three dimention drawing* merupakan suatu cara untuk mencipta suatu busana dengan menggunakan bahan sebenarnya dengan cara tiga dimensi.

4. Prinsip Penyusunan Moodboard

Pengertian moodboard menurut Menurut (Suciati, 2008), *moodboard* merupakan sebuah benda atau sarana berupa papan atau bidang datar lainnya dengan berbagai bentuk (persegi, bulat, lonjong, segitiga dan lain sebagainya) yang di dalamnya berisi kumpulan gambar-gambar, warna dan jenis benda yang dapat menggambarkan ide yang ingin diwujudkan oleh seorang desainer.

Sedangkan menurut Wikipedia, Ensiklopedia *moodboard* adalah salah satu tipe poster yang mengandung gambar, teks dan contoh-contoh dari suatu objek. Semua itu dibuat dalam sebuah kreatifitas oleh sang pembuat *moodboard*. *Moodboard* merupakan bagian dari media pembelajaran desain, untuk itu perlu diketahui seberapa pentingnya *moodboard* mulai dari pengertian, fungsi, manfaat, cara membuat dan wujud *moodboard* menurut. Dapat disimpulkan bahwa moodboard adalah sebuah papan yang mengandung gambar-gambar untuk menunjang terciptanya suatu desain.

Fungsi dari *moodboard* adalah, sebagai berikut :

- a. Menurut Suciati (2008), moodboard sebagai media pembelajaran bagi desainer atau orang yang belajar dibidang busana dan kriya tekstil, dapat menyajikan dan membahas fakta atau permasalahan yang dikaji secara deskriptif analisis.
- b. Desainer atau orang yang belajar di bidang fashion menggunakan media *moodboard* untuk mengembangkan konsep desain mereka dan untuk berkomunikasi dengan anggota tim desain lain (wikipedia)
- c. *Moodboard* berfungsi untuk mewujudkan sebuah ide yang masih bersifat abstrak menjadi konkret, dimulai dari mencari berbagai sumber inspirasi berupa potongan-potongan gambar, warna dan jenis benda yang dapat menggambarkan ide yang ingin diwujudkan, dilanjutkan dengan membuat desain model beserta prototipenya, hingga merealisasikannya menjadi sebuah produk atau karya busana dan kriya.

Jadi, Fungsi / tujuan dari pembuatan *moodboard* adalah untuk menentukan tujuan, arah dan panduan dalam membuat karya cipta, sehingga proses kreativitas yang dibuat tidak menyimpang dari tema yang telah ditentukan. Konsep *moodboard* dibuat dengan menuangkan ide-ide atau sumber gagasan sesuai dengan tema serta tujuan dari pembuatan karya tersebut. Konsep *moodboard* dibuat berdasarkan sub tema

pembuatan karya, yaitu *Alter Ego* dengan kearifan lokal di jawa yang bersumber ide Grebeg Selarong dan diberi nama “ Caveola”.

E. Busana Pesta

1. Deskripsi Busana Pesta Cocktail

a. Pengertian Busana Pesta

Busana pesta adalah busana yang digunakan pada kesempatan pesta, dimana busana tersebut dibagi menurut waktunya yaitu pagi, siang, malam (Prapti Karomah dan Sicilia S, 1998:8-9). Menurut Enny Zuhny Khayati (1998) busana pesta malam adalah busana yang dipakai pada kesempatan pesta dari waktu matahari terbenam sampai waktu berangkat tidur, baik yang bersifat resmi maupun tidak resmi. Menurut Sri Widarwati (1993:70) busana pesta adalah busana yang dibuat dari bahan yang bagus dan hiasan yang menarik sehingga kelihatan istimewa.

Dari pengertian di atas dapat disimpulkan busana pesta adalah busana yang dikenakan untuk acara pesta baik dalam pesta resmi maupun tidak resmi yang di buat lebih istimewa di bandingkan dengan busana lainnya, baik dalam hal desain, bahan, hiasan maupun teknik dalam penjahitan.

b. Busana Pesta Cocktail

Busana coktail adalah busana malam yang diidentifikasi oleh panjangnya. Hal ini dapat dilihat apabila panjangnya dari

atas lutut hanya beberapa inci di atas pergelangan kaki. Istilah ini cocok untuk berbagai gaya – tanpa lengan, lengan panjang, polos, dicetak, dipasang atau longgar. Istilah ” cocktail dress” diciptakan pada tahun 1935, meskipun ” pesta cocktail” telah dilaksanakan jauh sebelum itu. Busana cocktail disarankan pakaian untuk sejumlah kesempatan, dari pesta cocktail senama, high-end restoran dan pernikahan.

Pada 1920-an, Larangan mulai berlaku di Amerika. Orang-orang menemukan cara kreatif untuk mendapatkan alkohol dan menikmatinya. Itu juga sekitar waktu ini ketika pakaian wanita mulai transisi. Panjang, rok ketat memberi jalan untuk hemlines pendek. Pertemuan di speakeasies dan di rumah satu sama lain membuat *dresscode* baru yang tidak terlalu formal atau terlalu santai. Pesta cocktail memiliki merasa lebih santai, dan muncul dalam gaun malam panjang untuk pesta di mana satu berbaur dan berjalan sekitar tidak akan melakukan.

(<http://kutubuku.web.id/1710/definisi-gaun-cocktail>)

Berdasarkan pengertian diatas dapat disimpulkan bahwa busana pesta cocktail adalah busana yang digunakan pada kesempatan pesta setengah resmi dengan memperhatikan model, panjang dan warnnya. Pada kesempatan ini penulis membuat busana pesta cocktail dengan panjang rok dibawah lutut dan

menggunakan warna-warna terang sehingga cocok untuk digunakan untuk remaja.

c. Penggolongan Busana Pesta

1) Waktu

a. Busana Pesta Pagi

Busana pesta pagi adalah busana pesta yang dikenakan pada kesempatan pagi hari antara pukul 09.00-15.00. Dalam pemilihan busana pesta pagi atau siang dipilih bahan yang memiliki sifat halus, lembut, bahan tidak terlalu tebal, menyerap keringat dan warna cenderung lebih muda atau cerah, tidak memilih bahan dengan warna yang menyilaukan. Busana pesta pagi adalah busana yang digunakan pada kesempatan pagi atau siang hari baik yang dikenakan pada waktu matahari bersinar (Enny Zuhni Khayati, 1998:12). Menurut Prapti Karomah (1990), busana pesta pagi atau siang hari adalah busana pesta yang dikenakan pada pesta pagi atau siang hari sebaiknya memilih bahan yang agak lembut, bahan tidak terlalu tebal, menyerap keringat dan pemilihan warna yang tidak terlalu gelap.

b. Busana Pesta Sore

Busana pesta sore adalah busana pesta yang dipakai pada kesempatan sore hari menjelang malam. Dalam bahan

sebaiknya bertekstur agak lembut dengan warna yang agak terang dan mencolok atau lebih gelap serat tidak mengenakan perhiasan yang berkilau. Busana pesta sore adalah busana pesta yang dikenakan baik pada kesempatan yang bersifat resmi maupun tidak resmi pada sore hari (Enny Zuhni Khayati, 1998:2). Menurut Prapti Karomah (1990) busana pesta sore adalah busana pesta yang dikenakan pada sore hari, pemilihan 74 bahan sebaiknya yang bertekstur lembut dengan warna-warna yang agak gelap tapi tidak mencolok.

Berdasarkan pendapat di atas, dapat disimpulkan bahwa busana pesta sore adalah busana pesta yang dikenakan pada pesta sore hari dengan bahan yang berwarna cerah tapi tidak mencolok. Untuk memilih busana pesta sore dapat dipilih model leher yang agak terbuka, model berpita, strook atau *frilled* renda draperi. Warna bahan atau corak dapat dipilih yang terang tidak mencolok atau gelap dengan hiasan yang agak menonjo, serta bahan yang lebih baik dari bahan untuk pesta siang, sedangkan pemilihan aksesoris dan milineris sama dengan untuk pesta siang.

c. Busana Pesta Malam

Busana pesta malam biasanya memilih bahan yang bertekstur lebih halus dan lembut jika dibandingkan pada pemilihan busana pesta siang hari atau sore hari (Prapti Kromah, 1990). Menurut Enny Zuhni Khayati (1998:3) busana pesta malam adalah busana pesta yang dikenakan pada malam hari waktu matahari terbenam sampai waktu berangkat tidur, baik yang bersifat resmi maupun tidak resmi. Sedangkan menurut Chodiyah (1982:166) busana pesta malam adalah busana pesta yang menggunakan bahan berkualitas tinggi dengan hiasan pelengkap sehingga kelihatan istimewa.

Berdasarkan pendapat di atas dapat disimpulkan bahwa busana pesta malam adalah busana yang dikenakan pada kesempatan pesta malam hari dengan pemilihan bahan yang bertekstur lebih halus dan lembut. Mode busana kelihatan mewah atau berkesan glamour dan Warna yang digunakan lebih mencolok, baik mode ataupun hiasannya lebih mewah.

d. Sifat

Menurut Enny Zuhni Khayati (1998) berdasarkan sifatnya busana pesta malam dibagi menjadi 2 bagian yaitu:

a. Busana Pesta Malam Resmi

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

b. Busana Pesta Malam Gala

Busana pesta malam gala adalah busana pesta yang dipakai pada malam hari untuk kesempatan pesta, dengan ciri-ciri mode terbuka, glamour, mewah. Misalnya : Backlees (punggung terbuka), busty look (dada terbuka), decolette look (leher terbuka) dan lain-lain.

e. **Usia**

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

- a. Busana bayi
- b. Busana usia kana-kanan (balita)
- c. Busana usia anak-anak
- d. Busana usia remaja
- e. Busana usia masa tua

Busana pesta juga dapat di kelompokkan menurut batasan usia :

1) Busana pesta anak

Busana pesta anak adalah busana yang dipakai anak usia 6-11 tahun. Bahan yang digunakan juga menggunakan bahan yang khusus untuk anak maksudnya adalah bahan yang aman untuk kulit anak tersebut. Busana anak lebih meriah karena penggunaan renda dan warna-warna yang beragam.

2) Busana pesta menginjak remaja

Busana pesta yang dipakai pada usia 12-17 tahun. Busana yang masih terlihat sedikit kanak-kanak, tetapi juga tetap ada kombinasi yang sedikit mewah atau glamor.

3) Busana pesta dewasa

Busana pesta dewasa adalah busana yang dipakai pada usia 18- 22 tahun. Busana pesta untuk dewasa berbeda dengan busana pesta anak, karena untuk busana pesta dewasa naham yang dipakai terkesan mewah dan glamour.

Berdasarkan pendapat pada kesempatan ini penulis membahas busana usia remaja usia remaja yang berada pada usia 12-17 tahun. Pada usia remaja seseorang bisa berpenampilan glamor meskipun kurang dari kesan dewasa. Pemilihan warna pada hasil karya penulis ini sesuai untuk remaja yaitu berwarna merah muda dan silver yang berkilau.

c. Karakteristik dari busana pesta

Untuk menghasilkan sebuah busana pesta yang bagus dan bermututinggi perlu mempertimbangkan karakteristik dari busana pesta tersebut. Karakteristik busana pesta antara lain :

1) Siluet Busana Pesta

Menurut Sri Widarwati (1993) siluet busana pesta adalah struktur pada desain busana yang mutlak harus dibuat dalam suatu desain. Siluet adalah garis luar (bayangan) suatu busana (Sicilia Sawitri, 1994:57).

Penggolongan siluet dibagi beberapa macam :

a) Bentuk dasar

Penggolongan siluet menurut bentuk dasar dibedakan menjadi 3, yaitu:

- (1) Siluet lurus atau pipa (*straigh/tabular*)
- (2) Siluet lonceng (*bell-shape/bouffant shilouette*)
- (3) Siluet menonjol (*bustle shilouette*)

b) Pengaruh tekstur

Siluet berdasarkan pengaruh tekstur dibedakan menjadi 2 yaitu siluet tailor dan siluet draperi.

c) Kesan usia

Berdasarkan kesan usia, siluet dibedakan menjadi 2 yaitu siluet dengan kesan gadis remaja (*flapper*

shilouette) dan siluet dengan kesan dewasa (mature shilouette)

- d) Bermacam huruf

Berdasarkan bentuk huruf siluet dibedakan menjadi siluet A, H, I, T, Y, S, X, O, dan L.

- e) Bentuk yang ada di alam

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

- (1) Siluet *hourglass* yaitu mengecil dibagian pinggang.

Siluet ini masih dibedakan lagi menjadi 3 yaitu :

- (2) Siluet *geometrik* yaitu siluet yang bentuknya berupa garis lurus dari atas ke bawah tidak membentuk tubuh.

Siluet geometrik dibedakan menjadi 4 yaitu siluet persegi panjang (*rectangle*), siluet trapesium (*trapeze*), siluet taji (*wedge*), dan siluet tunik (*T shape*)

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

(4) Siluet *pant* (celana)

Menurut Sri Widarwati (1993) busana pesta seringkali terbuka bagian atas, seperti model *decollate*, *strapless/bustle*, *backless*, dan lain-lain.

Berdasarkan pengertian diatas dapat diambil kesimpulan bahwa penerapan siluet pada desain busana menggunakan siluet H yang pada bagian atas sedikit terbuka dengan menggunakan cape untuk menutup bagian dada agar tidak terlihat begitu fulgar.

2) Bahan Busana Pesta

Bahan yang digunakan untuk busana pesta biasanya dipilih bahan-bahan yang berkualitas tinggi dan mampu menimbulkan kesan mewah. Bahan-bahan tersebut antara lain bahan yang tembus terang seperti bahan brokat, tile, organdi, sifon dan lain – lain (Enny Zuhni Khayati, 1998:2). 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 4 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.

3) Warna Busana Pesta

Warna yang digunakan dalam pembuatan busana pesta biasanya kelihatan mewah dan gemerlap, untuk busana pesta malam biasanya menggunakan warna-warna mencolok/cerah, warna-warna yang lembut, seperti ungu, biru muda, dan putih serta warna-warna tua/gelap, seperti merah menyala dan biru gelap (Prapti Karomah dan Sicilia Sawitri, 1998). Sedangkan menurut Sri Widarwati (1993) pemilihan warna busana pesta berbeda, harus disesuaikan dengan kesempatan pestanya. Pada umumnya warna yang digunakan untuk busana pesta malam adalah yang mengandung unsur merah, hitam, keemasan, perak, atau warna-warna yang mengkilap.

4) Tekstur Bahan Busana Pesta

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, 1993 : 14). Tekstur terdiri dari bermacam-macam yaitu tekstur kaku, tekstur kasar dan halus, tekstur lemas, tekstur tembus

terang, tekstur mengkilap dan kusam (Arifah A Riyanto, 2003 : 47). Menurut Enny Zuhni Khayati (1998) tekstur bahan untuk busana pesta biasanya lembut, licin, mengkilap/kusam, tidak kaku dan tidak tebal dan juga memberikan kesan nyaman pada waktu dikenakan.

5) Bahan Busana Pesta

Bahan yang digunakan untuk busana pesta biasanya dipilih bahan-bahan yang berkualitas tinggi dan mampu menimbulkan kesan mewah. Bahan-bahan tersebut antara lain bahan yang tembus terang seperti bahan brokat, tile, organdi, sifon dan lain – lain (Enny Zuhni Khayati, 1998:2). 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 4 hal yang perlu diperhatikan dalam pemilihan bahan busana yaitu :

- e) Memilih bahan sesuai dengan desain.
- f) Memilih bahan sesuai dengan kondisi si pemakai.
- g) Memilih bahan sesuai dengan kesempatan.
- h) Memilih bahan sesuai dengan keuangan keluarga.

6) Warna Busana Pesta

Warna yang digunakan dalam pembuatan busana pesta biasanya kelihatan mewah dan gemerlap, untuk busana pesta malam biasanya menggunakan warna-warna mencolok/cerah, warna-warna yang lembut, seperti ungu, biru muda, dan putih serta warna-warna tua/gelap, seperti merah menyala dan biru gelap (Prapti Karomah dan Sicilia Sawitri, 1998). Sedangkan menurut Sri Widarwati (1993) pemilihan warna busana pesta berbeda, harus disesuaikan dengan kesempatan pestanya. Pada umumnya warna yang digunakan untuk busana pesta malam adalah yang mengandung unsur merah, hitam, keemasan, perak, atau warna-warna yang mengkilap.

7) Tekstur Bahan Busana Pesta

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, 1993 : 14). Tekstur terdiri dari bermacam-macam yaitu tekstur kaku, tekstur kasar dan halus, tekstur lemas, tekstur tembus terang, tekstur mengkilap dan kusam (Arifah A Riyanto, 2003 : 47). Menurut Enny Zuhni Khayati (1998) tekstur bahan untuk busana pesta biasanya lembut, licin,

mengkilap/kusam, tidak kaku dan tidak tebal dan juga memberikan kesan nyaman pada waktu dikenakan.

2. Bahan Busana

Untuk membuat busana yang berbeda dari pasaran dari segi kualitasnya, maka kita harus pintar dalam memilih bahan tekstil. Hal-hal yang perlu diperhatikan saat memilih bahan Menurut Eny Zuhni Khayati (1998):

Ada empat hal yang perlu diperhatikan dalam pemilihan bahan busana, antara lain:

- a) Memilih bahan sesuai dengan model desain
- b) Memilih bahan sesuai dengan kondisi pemakai
- c) Memilih bahan sesuai dengan kesempatan pemakai
- d) Memilih bahan sesuai dengan kondisi keuangan

Sedangkan menurut Prapti Karomah dan Sicilia Pratiwi (1980:54), pengaruh sifat permukaan bahan terhadap bentuk tubuh antara lain:

- 1) bahan tebal lebih banyak memberi tekanan pada tubuh seseorang bertambah menjadi tambah besar.
- 2) Bahan licin dan berkilau akan membuat seseorang bertambah menjadi lebih besar.
- 3) Bahan yang lunak dan kusam akan membuat seseorang menjadi kecil
- 4) Bahan yang kaku dan berklau akan memberi kesan bertambah besar.

Macam-macam bahan yang biasanya di gunakan dalam membuat busana pesta :

a. Kain thaisilk

Kain Thaisilk yang dikenal pula dengan sebutan kain sutera Thailand merupakan salah satu jenis bahan kain istimewa yang memiliki karakteristik mengkilat, tipis, lembut dan tidak kaku sehingga akan terasa sangat nyaman saat dikenakan. Disisi lain kain thaisilk juga memiliki kesan mewah karena pilihan warnanya sangat beragam, mulai dari hitam, putih, coklat, merah maroon, dan lain sebagainya. Untuk macam jenis pakaian yang cocok menggunakan Kain thaisilk adalah sebagai bahan utama pembuatan celana, blouse, bustier, dan masih banyak lagi. Penggunaan material berkualitas seperti thaisilk pada celana maupun blouse dipercaya mampu memberikan kesan lebih formal pada tampilan pemakainya.

Jadi dapat disimpulkan bahan kain yang lembut dan tidak kaku tetapi tetap terkesan nyaman dan mewah saat dipakai adalah kain thaisilk.

b. Kain Jacquard

Kain jacquard sendiri ada beberapa macam. Sekarang ada mesin tenun jacquard teknologi timbul. Yang membuat kain ini semakin cantik dan mewah. Yaitu dengan teknik finishing kerut atau timbul. Â Kain jacquard jenis ini dinamakan Jacquard Wrinkle Embossed. Karena mewah dan fleksible,

kain jenis ini biasanya dijadikan busana pengantin, baju muslimah, gaun malam, maupun dress.

Selain itu ada juga jenis Jacquard quilting. Dimana memiliki serat yang lebih tebal dan lebih padat juga kliatan glossy. Ditambah dengan motif emboss (timbul) menjadikannya kelihatan sangat mewah. Biasanya digunakan sebagai bahan springbed. Terbuat dari 100% cotton. Dingin, lembut, tidak berbulu tapi kelihatan mewahnya. Bukan cuma untuk springbed saja, bahan ini juga tetap bisa digunakan sebagai bahan pakaian biasa.

c. Kain Velvet

Kain satin velvet merupakan jenis kain poliester yang memiliki permukaan lembut dan cenderung jatuh. Jenis kain yang biasa digunakan untuk membuat gamis, rok panjang, hijab, maupun dress ini secara keseluruhan memiliki tampilan yang sangat mewah dan elegan. Tekstur satin velvet pada dasarnya terbilang cukup halus dan sedikit lebih tebal jika dibandingkan dengan bahan satin biasa. Karena lebih tebal kainnya jadi lebih stabil dan tidak mudah berubah bentuk setelah dipotong.

Sepintas kain satin velvet ini sebenarnya hampir mirip dengan kain satin roberto cavalli, baik dari kehalusan dan corak garis lurus di belakang kainnya. Tetapi serat satin

roberto cavalli umumnya cenderung lebih halus, lebih lembut, tidak terlalu mengkilap.

d. Kain Cavally

Kain satin roberto cavalli, hampir mirip dengan velvet., baik dari kehalusan dan corak garis lurus di belakang kainnya. Tetapi serat satin roberto cavalli umumnya cenderung lebih halus, lebih lembut, tidak terlalu mengkilap. Disamping itu bahan roberti cavalli, juga dikenal lebih menyerap keringat sehingga akan terasa sangat nyaman saat digunakan di negara tropis. Perbedaannya akan terasa jika dipegang dan digunakan.

Kain satin roberto cavalli yang banyak dimanfaatkan untuk membuat baju tidur wanita, gamis, dan gaun pesta ini rata-rata memiliki harga jual yang lebih mahal dibanding dengan kain satin velvet maupun satin silk (<https://fitinline.com/article/read/perbedaan-kain-satin-velvet-dan-satin-roberto-cavalli/>)

Jadi dapat dsimpulkan bahwa pada Proyek Akhir ini memilih kain Jacquard sebagai bahan utama pada gaun, dan kain thaisilk sebagai bahan utama outer. Pemilihan kedua bahan tersebut berdasarkan kesempatan pemakaian pada malam hari agar terlihat berkilau dan terang.

3. Pola Busana

Menurut Widjiningsih (19944) pola busana terdiri dari beberapa bagian, yaitu pola badan (bus), lengan kerah, rok, kulot dan celana yang masih bisa diubah sesuai model yang dikehendaki. Sebelum membuat pola, terlebih dahulu dilakukan pengambilan ukuran terhadap tubuh model.

Menurut Tamimi dalam Ernawati dkk (2008) mengemukakan pola merupakan jiplakan bentuk badan yang biasa dibuat dari kertas, yang nanti dipakai sebagai contoh untuk menggunting pakaian seseorang, jiplakan bentuk badan ini disebut pola dasar. Selanjutnya Porrie Muliawan dalam buku karangan Ernawati dkk (2008), pengertian pola dalam bidang jahit menjahit maksudnya adalah potongan kain atau kertas yang dipakai sebagai contoh untuk membuat pakaian.

Kesimpulan dari uraian di atas adalah, bahwa pola dapat diartikan sebagai potongan kertas atau jiplakan dari badan yang dipakai untuk contoh saat menggunting bahan. Adapun tahapan sebelum pembuatan pola diantaranya sebagai berikut :

a. Cara Mengambil Ukuran

Menurut Porrie Muliawan, (1983:2-4). Cara pengambilan ukuran yaitu dengan mengikatkan tali ban atau peter ban maupun ban elastik kecil pada pinggang, sebagian badan atas dan bawah.

Bagian-bagian tubuh yang diukur diantaranya adalah sebagai berikut :

1) Lingkar leher

Diukur sekeliling batas leher dengan meletakkan jari telunjuk di lekuk leher.

2) Lingkar badan

Diukur sekeliling badan, melalui puncak dada, ketiak letak sentimeter pada badan belakang harus datar dari ketiak sampai ketiak.

3) Lingkar pinggang

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

4) Lingkar panggul

Diukur sekeliling panggul, melalui bagian panggul yang terbesar ditambah 2 cm sebelah puncak pantat dengan sentimeter datar.

5) Lebar punggung

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

6) Tinggi panggul

Diukur dari bawah ban pinggang sampai ban di panggul.

7) Panjang punggung

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

8) Panjang sisi

Diukur dari batas kerung lengan dan dikurangi 2-3 cm.

9) Lebar muka

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

10) Panjang muka

Diukur dari lekuk leher di tengah muka ke bawah sampai ban pinggang.

11) Tinggi dada

Diukur dari bawah ban pinggang tegak lurus ke arah puncak dada.

12) Panjang bahu

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

13) Lingkar lubang lengan

Diukur sekeliling lubang lengan pas dahulu, kemudian ditambah 2-4 cm

14) Panjang lengan

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

15) Lebar dada

Diukur dari jarak kedua puncak dada.

Berdasarkan perntaan diatas, penulis menggunakan sistem pola So'en karena menggunakan pola custom model dan menggunakan ukuran-ukuran seperti yang ditulis oleh Porrie Muliawan, (1983:2-4).

b. Macam-macam Sistem Pembuatan Pola

Macam-macam sistem pembuatan pola busana wanita diantaranya adalah sebagai berikut :

1) Pola Busana Sistem So'en

Pola busana sistem So'en adalah pola yang dibuat badan muka dan belakang digambarkan bersatu dengan pola badan muka sebelah kanan. Berikut adalah kelebihan dan kekurangan pembuatan pola dengan sistem So'en.

Kelebihan :

- a) Lipit kup satu di pinggang dan besar. Baik untuk orang gemuk dan untuk membuat mantel.
- b) Leher muka menghadap ke kanan jika dipakai karena penutupnya di sebelah kanan.

Kekurangan

- a) Model jahitan pinggang, pinggangnya harus diperiksa supaya letaknya datar.
- b) Menggunakan 3 ukuran badan.
- c) Bila ukuran tidak benar maka semua pecahan yang ada pada konstruksi ini menjadi salah (Porrie Muliawan 1983:110).

2) Pola Busana Sistem *Meyneke*

Pola dasar wanita sistem meyneke adalah sistem pembuatan pola badan muka dan belakang digambar berdampingan. Pola Busana Sistem Meyneke terdapat kekurangan dan kelebihan dari pola tersebut diantaranya adalah sebagai berikut :

Kelebihan

Lipit kup di bahu dibuat cukup besar sesuai dengan besar bentuk payudara yaitu selisih antara lingkar badan dan lebar bahu. Berdasarkan penelitian, hasil kup busana dengan pola ini baik sekali.

Kekurangan

Jatuhnya garis bahu agak ke belakang. Walaupun begitu, apabila diperbaiki pekerjaannya sangat mudah. Untuk itu pakailah ukuran kontrol (Porrie Muliawan 2000:6).

3) Pola Busana Sistem Dressmaking

Pola sistem *dressmaking* adalah pola yang digambar dengan badan muka dan belakang terpisah. Pembuatan pola ini dimulai dari bagian leher. Adapun kekurangan dan kelebihan pembuatan pola dengan sistem ini, diantaranya adalah sebagai berikut :

Kelebihan

Lipit kup cukup untuk orang kurus dan sedang. Letak lipit kup langsung ada di sisi tempat yang umum disukai. Duduk baju dari hasil konstruksi ini cukup baik.

Kekurangan

Untuk orang yang buah dadanya besar ruang untuk orang yang buah dadanya besar ruang untuk buah dada kurang (Porrie Muliawan 2000:8).

4. Teknologi Busana

Teknologi busana adalah suatu cara pembuatan busana agar hasilnya menarik dan nyaman dipakai (Nanie Asri Yuliaty 1993). Teknik menjahit yang benar dapat mempengaruhi kualitas dari hasil (produk) busana, disamping pola yang baik dan ukuran yang tepat serta desain yang bagus semua merupakan suatu kesatuan dari proses pembuatan busana, salah satu diantaranya tidak benar maka tidak akan tercapai produk yang berkualitas baik. Untuk membuat suatu busana agar mendapatkan hasil yang optimal, teknik yang

dipakai harus di sesuaikan dengan desain busana dan juga disesuaikan dengan bahan dasar (pabrik) yang dipakai.

Ada beberapa teknik menjahit busana yang perlu disesuaikan dengan desain agar kita dapat memilih dan menerapkan teknik yang tepat dan sesuai dengan busana yang akan dibuat (Ernawati, 2008 : 101). Macam-macam teknik penjahitan busana , yaitu :

a. Teknologi Penyambungan

Untuk menyatukan bagian-bagian dari potongan kain pada pembuatan busana seperti menyatukan bahu muka dengan bahu belakang, sisi kiri muka dengan sisi kanan belakang dsb, sisa sambungan disebut dengan kampuh. Teknik menjahit sambungan supaya hasilnya kuat, maka setiap penyambungan baik diawal atau pun diakhir tusukan harus dimatikan, agar tidak mudah lepas yaitu dengan cara menjahit mundur maju atau dengan cara mengikatkan ke dua ujung benang. Pemakaian kampuh disesuaikan dengan kegunaan yang lebih tepat. Kampuh (teknik menggabungkan) ada bermacam-macam antara lain:

1) Kampuh buka

Kampuh buka adalah kampuh yang dibuat dengan cara memadukan bagian baik dua lembar kain lalu dijahit dan bagian tepinya disetik kecil, disom atau dapat pula dirompok

pada tepi kampuhnya tergantung jenis bahannya (M.H Wancik, 1992).

Macam – macam kampuh menurut Nanie Asri Yulianti, (1993) terdiri dari :

- a) Kampuh buka diselesaikan dengan cara obras,
- b) Kampuh buka diselesaikan dengan cara dijahit tepi,
- c) Kampuh buka diselesaikan dengan cara dirompok,
- d) Kampuh buka diselesaikan dengan gunting zig zag,
- e) Kampuh buka diselesaikan dengan tusuk balut, dan
- f) Kampuh buka diselesaikan dengan tusuk feston.

2) Kampuh tutup

Kampuh ini disebut kampuh tutup karena kelebihan jahitan dari dua bagian kain yang tidak terbuka tetapi menjadi satu. Macam –macam kampuh tutup menurut M. H. Wancik (1992) adalah sebagai berikut :

- a) Kampuh balik

Kampuh balik adalah kampuh yang dibuat dengan memadukan bagian buruk dua lembar kain lalu dijahit pinggir sekali kira – kira 5 milimeter saja kemudian dibalik dan ditindas selebar 7 milimeter.

- b) Kampuh pipih

Kampuh pipih adalah kampuh yang dibuat pertama – tama dengan cara melipat pinggiran 2 lembar kain,

pinggir kain yang 1 dikelim hingga menutupi pinggiran yang lain dan dijahit tindas, kemudian sisa kain keliman direbahkan menutup lagi keliman yang bertiras yang telah dijahit, lalu dijahit tindas lagi hingga jahitan tindasnya kelihatan dua, tetapi disisi yang lainnya hanya terlihat satu tindasan.

b. Teknologi Interfacing

Interfacing adalah bahan yang digunakan untuk memberikan bentuk pada busana agar busana tampak rapi (Sicilia Sawitri, 1993). Pemilihan dan penempatan *interfacing* pada busana sangat menentukan penampilan busana secara keseluruhan. *Interfacing* sebaiknya sesuai dengan bahan luar, kesesuaian antara tebal tipis bahan, kesesuaian warna, pemeliharaan bahan luar dan ketepatan menempatkan bahan pelapis sesuai tujuan.

Ada dua macam cara pemasangan *interfacing* yaitu :

- a) *Interfacing* dengan pelekat adalah *interfacing* yang dipasangkan dengan cara direkatkan dengan menggunakan setrika.
- b) *Interfacing* tanpa perekat adalah *interfacing* yang dipasangkan dengan cara direkatkan menggunakan tusuk pike atau setikan penahan secara keseluruhan menikuti bentuknya.

Berdasarkan penjelasan di atas dapat disimpulkan *interfacing* adalah bahan yang digunakan untuk memberikan

bentuk busana agar tampak rapi dan bahan yang digunakan disesuaikan dengan bahan utama.

c. Teknologi Facing

Lapisan singkap (facing) dipergunakan pada penyelesaian pinggiran kasar / tiras. Lapisan singkap bisa dipotong baik pada lajur benang yang sama dengan bagian yang harus dilapisi atau dengan bahan berlajur benang serong (Goet Poespo, 2005: 68). Bahan yang digunakan untuk facing menurut Nanie Asri Yulianti (1993) adalah sewarna dengan bahan pokok. Berbeda warnanya dengan bahan busana, perlu diingat kombinasi warna harus sesuai dengan busananya.

d. Teknologi Interlining

Interlining merupakan pelapis antara, yang membantu membentuk siluet pakaian. Interlining sering digunakan pada bagian-bagian pakaian seperti lingkar leher, kerah, belahan tengah muka, ujung bawah pakaian, bagian pundak pada jas, pinggang dan lain-lain (Ernawati, 2008 : 183). Interlining banyak jenisnya, diantaranya ada yang mempunyai lem atau perekat dan ada yang tidak berperekat. Interlining yang mempunyai lem atau perekat biasanya ditempelkan dengan jalan disetrika pada bahan yang akan dilapisi. Begitu juga dengan ketebalannya. Interlining ini ada yang tebal seperti untuk pengeras kerah dan pengeras pinggang. Interlining yang relatif tipis dapat digunakan untuk melapisi

belahan tengah muka, saku, deppun leher, kerah dan lain-lain.

Ada dua jenis interlining yaitu :

1) Kain keras / turbines

Jenis ini biasanya digunakan pada bagian kerah dan ban pinggang.

2) Kain kapas / Fisilin

Jenis ini biasanya digunakan untuk melapisi belahan, bagian tengah muka pada kemeja, lapisan rumah kancing, dan lain – lain.

e. Teknologi Pengepresan

Menurut (Sicilia Sawitri, 1997), pengepresan merupakan suatu cara agar kampuh – kampuh terlihat lebih rapi dan pipih. Pengepresan dilakukan setipa kali selesai menjahit dengan menggunakan setrika dengan suhu yang sesuai dengan bahan busananya. Ada tiga tingkatan dalam proses penyetrikaan atau pengepresan yaitu : sebelum pemotongan, sebelum penjahitan yang disebut under pressing.

Kunci untuk memperoleh suatu “penampilan ahli” adalah menyetrika bahan setiap mulai menjahit kemudian disetrika lagi bilamana pakaian sudah selesai dijahit (Goet Poespo, 2005 : 21).

5. Hiasan Busana

Membuat Hiasan Busana adalah suatu usaha memperindah kain sebagai bahan busana dengan motif atau ragam hias yang indah

dan menarik. Motif atau ragam hias tersebut diselesaikan dengan berbagai macam tusuk hias, benang hias, pita-pita, manik-manik atau hiasan yang lain agar permukaannya menjadi lebih indah.

Berikut ini macam-macam hiasan manik-manik menurut Enny Zuhni Khayati (1998:17-18) yaitu berupa butiran atau lempengan yang bagian tengahnya lubang kecil yang berguna untuk merekatkan kain yang akan dihiasi adalah sebagai berikut :

- a. Monte atau mutiara adalah jenis manik-manik yang bentuknya bulat dan ukurannya bervariasi
- b. Pasiran yaitu jenis manik-manik yang bentuknya bulat kecil-kecil agak pipih dan tengahnya berlubang.
- c. Payet atau ketep yaitu jenis manik-manik yang bentuknya lempengan pipih bulat dan tengahnya berlubang. Bentuknya bervariasi seperti ketep bunga, daun, binatang, dll.
- d. Hallon yaitu jenis manik-manik yang bentuknya panjang menyerupai lidi di bagian tengah terdapat lubang kecil, ukuran panjangnya bermacam-macam dari 0,3 – 6 cm.

Dapat diambil kesimpulan bahwa dalam mempuat karya laporan ini penulis menggunakan bahan Thaisilk dan Kain Jaquard dengan kombinasi kain velvet dan Cavalli. Untuk teknologi busana, penulis menggunakan kampuh buka dan furing melekat dengan bahan utama. Kemudian untuk hiasan busana penulis menggunakan monte dan

pasiran yang disusun pada outer bagian sisi depan kanan dan kiri membentuk motif warna gunungan.

F. PERGELARAN BUSANA

1. Pengertian Pergelaran Busana

Menurut Arifah A. Riyanto gelar busana yang dilakukan oleh para desainer atau pengusaha untuk mempromosikan atau menunjukkan hasil produk kepada masyarakat.

Menurut Sri Widarwati (2000:45), yang dimaksud dengan pergelaran busana adalah pameran mode busana, yang asalnya adalah ingin memamerkan ide-ide hasil rancangan para perancang mode busana. Asal mula pagelaran busana ini datangnya dari negara barat seperti Roma, London, Paris, di mana para perancang mode terkenal di dunia saat ini berasal dari kota-kota tersebut dianggap sebagai pusat mode dunia.

2. Tujuan Pergelaran Busana

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

1. Untuk mempromosikan suatu hasil karya atau kreasi terbaru dari perancang.

2. Sebagai sarana hiburan.
3. Mengumpulkan dana bagi badan social seperti panti asuhan, panti jompo dan lain-lain.

Menurut Harpini Kadarsan tujuan pergelaran busana yaitu selain sebagai promosi, juga dapat menarik kunjungan masyarakat ramai sehingga berminat untuk mengunjungi dan memesan pakaian pada pencipta busana

Penyelenggaraan pameran dapat diselenggarakan dua macam yaitu:

- 1). Program Non Sponsor

Di sini penyelenggaraan pameran semata-mata dilakukan oleh pihak penyelenggara sendiri tanpa kerja sama dengan pihak lain. Keuntungan penyelenggaraan program non sponsor ini ialah kita dapat menggunakan bahan tekstil, maupun pemilihan warna, dll menurut selera si pencipta desain. Kita tidak terikat oleh siapa-siapa. Keberatannya ialah segala pengeluaran atau ongkos ditanggung oleh pihak penyelenggara sendiri.

- 2). Program Sponsor

Dalam hal ini pameran busana dilaksanakan bersama antara pihak desainer dengan pihak lain.

- a) Sponsor tunggal yaitu pihak desainer bekerja sama dengan satu sponsor saja, misalnya produsen sepatu atau tas dll.

b) Sponsor bersama yaitu pihak desainer bekerja sama dengan lebih dari satu sponsor misalnya dengan produsen sepatu, sebuah restoran atau hotel, salon kecantikan dll. Jelas bahwa usaha para sponsor itu tidak sama bidangnya. Dalam hal ini sponsor bersama ini biasanya ada sponsor utama dan beberapa sponsor tambahan. Keuntungan program sponsor ialah bahwa biaya keuangan dapat diperoleh oleh para sponsor tersebut dalam arti penggunaan bahan tekstil yang dipakai dalam pameran hiasan. Keberatan dalam hal ini adalah pihak penyelenggara tidak boleh menolak barang yang disodorkan oleh pihak sponsor. Dalam undangan-undangan iklan atau pengumuman, nama-nama sponsor perlu dicantumkan dan tanggung jawab atas penyelenggaraan ini bukan tanggung jawab sponsor melainkan tanggung jawab penyelenggara (Sri Ardiati Kamil 1986:92-93).

3. Tempat Penyelenggaraan Pameran Busana

Tempat penyelenggaraan *show* juga memegang peranan penting. Kita harus memperhatikan siapa yang akan kita undang. Apakah kedudukan sosial para undangan itu sama. Selain itu tempat penyelenggaraan pameran juga bergantung kepada macam pakaian yang akan kita pamerkan. Untuk memilih tempat show kita perlu mencari tempat yang dapat menampung jumlah penonton yang hadir. Jadi jumlah penonton menentukan besar gedung yang dipilih. Sebaiknya tempat tersebut dapat menyediakan tempat

parkir mobil, mempunyai *podium* atau panggung dan dilengkapi dengan piano atau organ untuk mengiringi pameran busana.

a. **Struktur organisasi suatu pameran busana**

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

- 1) Ketua Panitia yaitu orang yang bertanggung jawab terhadap keseluruhan penyelenggaraan gelar busana.
- 2) Wakil Ketua yaitu orang yang bertanggung jawab membantu ketua dari penyelenggaraan busana.
- 3) Sekretaris dari humas yaitu orang yang bertanggung jawab terhadap semua bendahara yaitu undangan, surat menyurat dan segala hal yang berhubungan dengan masyarakat.
- 4) Bendahara yaitu orang yang bertugas membuat anggaran biaya serta membukukan segala pengeluaran dan pemasukan uang dalam penyelenggaraan gelar busana.
- 5) *Annoucer* yaitu orang yang bertanggungjawab atas gelar busana, biasanya segala hal yang berhubungan dengan peragawati.
- 6) Penanggung jawab peragawati dan ruang rias yaitu orang yang mengurus segala hal yang berhubungan dengan peragawati.

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

b. Tahapan gelar busana

1) Persiapan

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

a) Tempat peragaan

Untuk peragaan busana pilihlah tempat yang sesuai dengan tema cara. Selain itu pertimbangan juga beberapa jumlah pengunjung, jenis pakaian yang akan diperagakan, serta sarana dan prasarana yang disediakan oleh tempat tersebut.

b) Peragawati

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

c) Pengaturan suara (*Sound System*)

Sound system digunakan untuk musik pengiring. Dalam pelaksanaan sebaiknya disediakan terpisah dengan *sound system* untuk pembawa acara.

d) *Lighting*

Dalam penyelenggaraan busana ini menggunakan *lighting*. Karena *lighting* adalah pencahayaan yang baik dan sangat penting untuk mengatur suasana acara dan untuk menonjolkan tema acara. *Lighting* berfungsi sebagai penerangan dan untuk menyorot pergelaran busana pada model yang berjalan data *catwalk*. *Lighting* yang digunakan dalam peragaan busana *Movitsme* adalah:

- (1). *Moving head* merupakan salah satu unsur *equipment* terpenting dalam penataan cahaya karena dapat menghasilkan nuansa cahaya yang glamour dan mewah dari lampu tersebut termasuk kedalam Golongan *lighting* efek. Sifat *moving head* dapat bergerak atau Spot keberbagai arah dengan beberapa gabungan warna dasar.
- (2). Lampu parlet merupakan lampu yang menyorot atau bersifat spot, disanggah dengan *threepot* atau bisa juga dipretel tergantung dengan kebutuhan pengguna.
- (3). *Follow spot* merupakan lampu yang berarti dapat mengikuti objek yang dituju seperti pada event *wedding party*.

Warna atau tata lampu dalam pergelaran busana adalah warna primer seperti hijau, putih, dan biru dimana warna tersebut akan ditindih dan menghasilkan warna putih, selain memberikan kesan bersih putih dan *modern internasional stage* dengan warna putih

bersih, selain memberikan kesan bersih juga para penonton dapat melihat detail lebih jelas.

2) Pelaksanaan

Pada saat pelaksanaan hal yang harus diperhatikan adalah bagaimana cara mengatur ketepatan waktu dan kesuksesan acara. Mulai dari control sound, konsumsi, dan ticketing. Namun, acara tidak akan berjalan sesuai rencana tanpa ada yang membawakan acara. Jadi, harus memperhatikan MC dan di *briefing* terlebih dahulu agar tidak ada *miss communication*.

3) Evaluasi

Selama acara berlangsung hal yang diperhatikan ketika saat mengecek kartu parkir, kelengkapan barang-barang sewa, kebersihan tempat dan ketertiban panitia inti dan panitia tambahan agar tidak terjadi ketidakadilan.

c. Follow up

Suatu pameran busana dapat dikatakan berhasil dengan sukses kalau tujuan *show* itu tercapai. Yang jelas bahwa tujuan *show* itu berhasil. Kalau tujuan pameran itu ialah untuk promosi bahan tekstil, accessories, pola baju, dll itu berhasil dengan bukti bahwa banyak pengunjung show yang berminat untuk membelinya. Karena *follow up*nya ialah umpamanya dengan publikasi berupa artikel tentang *show* itu surat-surat kabar. Dengan demikian bagian

humas harus aktif dan pandai mendekati pers dan wartawan (Sri Ardiati Kamil 1986:98).

Berdasarkan pengertian diatas dapat disimpulkan bahwa pergelaran busana merupakan sebuah ajang mempromosikan atau menunjukkan hasil produk kepada masyarakat dengan tujuan untuk menarik perhatian masyarakat sehingga hasil pameran karya kita dilihat oleh masyarakat. Dalam sebuah pergelaran busana tidak lepas dari pekerjaan orang-orang dibalik layar atau panitia penyelenggara, *lighting* atau tata cahaya dalam sebuah pertunjukan juga sangat penting agar dapat membangun atmosfir para pelaku seni atau pertunjukan yang sedang melakukan pentas diatas panggung.

BAB III

KONSEP PENCIPTAAN KARYA DAN PERGELARAN

A. Konsep Penciptaan Desain

Proses penciptaan desain busana pesta setengan resmi untuk kesempatan malam dengan sumber ide tertentu perlu memperhatikan beberapa hal, antara lain sumber ide yang diambil harus sesuai dengan tema, desain yang dibuat sesuai dengan konsep dari pengambilan sumber ide tersebut, serta penerapan unsur dan prinsip desain.

Movitsme merupakan singkatan dari Move To It's Me yang berarti bergerak menuju perubahan positif untuk menemukan jati diri. Movitsme adalah 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. Sesuai dengan tema Gelar Busana 2018 yaitu “Movitsme” busana pesta untuk kesempatan malam ini penulis mengambil sumber ide Goa Selarong yang terletak di Kompleks Wisata Goa Selarong Pajangan Bantul.

Hal yang dilakukan pertama kali dalam mencipta desain yaitu mengkaji tema, yaitu tema pergelaran dan tema *trend Guideline* 2018 yang dipilih. Tema pergelaran yaitu *Movitsme* dan tema yang dipilih adalah *Individualist* dengan sub tema trendnya *Alter Ego*. Hasil kajian

tema tersebut dituangkan dalam sebuah *Desain Sketching* yang mengandung unsur dan prinsip desain dengan mengimplementasikan sumber ide Grebeg Goa Selarong. Pengembangan sumber ide menggunakan cara *Distorsi* dimana penulis menggunakan karakter Goa Selarong yang berbentuk kotak dengan garisnya yang tegas, sehingga penulis dapat mengaplikasikannya pada bentuk cape.

Implementasi unsur desain yang terdapat pada karya ini adalah garis horizontal pada pinggang untuk memberi kesan tenang dan garis diagonal pada gaun bagian bawah untuk memberi kesan meninggikan. Implementasi unsur warna menggunakan warna yang sesuai dengan trend dan sub tema yang menggunakan warna tidak senada tetapi terlihat perpaduan yang klasik dan unik. Untuk gaun berwarna silver metalik, karena apabila dipakai pada malam hari dan terkena sinar lampu maka gaun akan terlihat mewah. Untuk outer menggunakan bahan Thaisilk yang mempunyai karakteristik mengkilat, tipis, lembut dan tidak kaku sehingga akan terasa sangat nyaman saat dikenakan. Implementasi unsur bentuk busana yaitu siluet H dan implementasi unsur tekstur terdapat pada bahan Jacquard dan thaisilk yang masing-masing mempunyai tekstur yang berbeda.

Perwujudan prinsip desain mengimplementasikan prinsip keserasian atau harmoni yang dapat dilihat dari bentuk garis *patchwork* yang dihasilkan yaitu bentuk garis vertikal, horizontal dan diagonal. Termasuk dalam bentuk garis geometris yang dipadukan dengan bentuk

keseimbangan asimetris antara kiri dan kanan pada outer. Garis yang ditimbulkan dari aplikasi bawah gaun mempertegas garis dari potongan dipinggang sampai bawah lutut. Implementasi *Center of Interest* atau Pusat perhatian terletak dibagian atas outer yang merupakan sambungan *Shoulder cape* yang berbentuk dua goa.

B. Konsep Pembuatan Busana

Pembuatan busana pesta Cocktail ini juga akan dikonsep agar busana yang diciptakan sesuai dengan tujuan pembuatan. Konsep dimulai dari menganalisis desain busana dan membuat *Production Sketching* dan *presentation drawing*. Pembuatan busana pesta cocktail ini menggunakan metode pola konstruksi dengan sistem pola So En yang terdapat dalam buku Widjiningsih tahun 1994. Sistem So En ini menggunakan skala 1: 4 dimulai dari pembuatan pola dasar kemudian pecah pola sesuai model busana yang akan dibuat dan perancangan bahan agar mengetahui kebutuhan bahan yang akan digunakan dan agar bahan tidak boros.

Setelah itu pengambilan ukuran yang dilakukan sebelum membuat pola. Dalam mengambil ukuran disesuaikan dengan busana yang akan dibuat, dan pengambilan ukuran ini harus dilakukan dengan teliti dan pas agar ukuran yang didapatkan sesuai atau pas dengan si pemaki. Proses pembuatan pola sangat diutamakan karena pola yang baik dan benar merupakan kunci kesuksesan dari pembuatan busana. Sementara itu pemilihan bahan busana juga dikonsep sesuai dengan tema “Movitsme”. Bahan pada busana pesta cocktail ini menggunakan bahan Jacquard warna

silver dan Thaisilk berwarna merah muda. Tekstur dan warna bahan busana pesa cocktail ini dipilih karena menyesuaikan dengan tema *Individualist*, sub tema *Alter Ego Trend fashion* 2018/2019.

Teknologi penyambungan pada busana pesta malam cocktail ini diselesaikan dengan teknologi jahit Adi busana agar hasil jahitan rapi dan halus. berupa kampuh buka. Setelah itu diselesaikan dengan soom yang menempel dengan Furing seperti Jas dan rok span. Agar permukaan bahan utama tetap terlihat indah maka bahan *Interfacing* yang dipilih harus tepat.

Proses pressing dilakukan dengan cara mengepres mulai dari sebelum pemotongan, sebelum penjahitan sampai setelah busana selesai dijahit. Tujuannya agar mematikan tiras kampuh yang sudah selesai dijahit

Teknik penyajian gambar yang digunakan untuk melengkapi laporan Proyek Akhir ini yaitu teknik penyajian *Design Sketching, fashion illustration, presentation drawing*, digambar dengan menyajikan gambar tampak depan dan disertai contoh bahan.

Hiasan dengan pita dan headpiece pada bagian gaun dan kepala yang diberi hiasan korsase dari kain. Untuk pita diaplikasikan pada kombinasi list gaun yang berwarna silver. Hiasan pada busana terdapat pada cape dan outer sisi depan kanan kiri menggunakan payet monte, pasiran dan hallon dengan sentuhan pita warna silver.

C. Konsep Penyelenggaraan Pergelaran Busana

Pergelaran yang dikonsep dengan pelaksanaan *indoor* memiliki persiapan dan tujuan untuk memerkenalkan hasil karya busana yang telah

diciptakan oleh seorang kepada masyarakat. Dalam menyelenggarakan suatu pergelaran busana tertentu harus memiliki konsep yang matang sehingga pergelaran busana akan berjalan dengan baik serta lancar. Konsep pergelaran busana ini mengambil tema *Movitsme (Move To It's Me)* yang berarti bergerak menuju perubahan positif untuk menemukan jati diri. Pada pagelaran *Movitsme* menampilkan karya busana dari 102 mahasiswa jenjang D3 dan S1 Teknik Busana dan Pendidikan Teknik Busana Fakultas Teknik Universitas Negeri Yogyakarta. Konsep pergelaran ini diselenggarakan dalam rangka Proyek Akhir mahasiswa jenjang D3 angkatan 2015 dan Karya Inovasi Produk Fashion Mahasiswa S1 angkatan 2015, bertempat di Auditorium Universitas Negeri Yogyakarta pada hari Jum'at, 11 April 2018 dengan program sponsor bersama panitia penyelenggara bekerjasama dengan lebih dari satu sponsor ditambah dengan iuran dari seluruh panitia.

Sesuai dengan tujuan pergelaran menurut Sri Ardiati Kamil (1986) yaitu untuk memberi hiburan, maka dalam pergelaran ini dikombinasikan dengan pameran tata rambut ataupun *make up*. Dalam hal ini penyelenggaraan pameran busana bekerjasama dengan perusahaan alat-alat kecantikan. Akan tetapi, nama-nama sponsor perlu dicantumkan dan tanggung jawab atas penyelenggaraan ini bukan tanggung jawab sponsor melainkan tanggung jawab penyelenggara.

Penyelenggaraan pergelaran busana ini menggunakan konsep pergelaran *in door*, agar penonton lebih fokus dalam melihat busana yang

diperagakan. Selain itu jika cuaca sedang hujan acara tetap berlangsung. Untuk bagian tata panggung dan penataan dekorasi ruangan juga harus diperhatikan agar pengambilan gambar atau foto dari balkon lebuh mudah serta hasil fotonya juga bagus dan jelas. Untuk bentuk panggung yang digunakan yaitu bentuk panggung T. Dibagian tengah panggung terdapat *background* logo *Movitsme* dengan bentuk artistik bangunan eropa yang juga terdapat celah yang kemudian digunakan untuk siluet pragawati atau model. Untuk warna yang digunakan dibagian panggung yaitu Hijau Tosca, hitam dan warna-warna pastel. Penggunaan *lighting* juga digunakan untuk menyorot model atau pragawati saat tampil agar lebih fokus. Penggunaan musik dengan irama sedang dan tidak terlalu cepat cocok digunakan untuk mengiringi dalam peragaan busana pesat cocktail tersebut.

Tahap evaluasi yaitu mengevaluasi mulai dari persiapan dan proses pelaksanaanya serta melaporkan pertanggung jawabanya terhadap acara dari mulai persiapan dan pelaksanaan serta melaporkan anggaran yang telah digunakan.

BAB IV

PROSES, HASIL DAN PEMBAHASAN

A. PROSES

1. Proses Penciptaan Desain Busana

a. Pencarian Inspirasi

Busana yang diciptakan terinspirasi dari Goa Selarong yang menggunakan sub tema Alter Ego dengan kecenderungan wanita Alter ego memiliki gaya yang menggunakan warna-warna kontras tetapi terkesan lebih mewah dan indah. Warna-warna yang digunakan menggunakan warna panas dan netral sehingga terkesan lebih tegas dan kuat. Proses pembuatan busana pesta cocktail dengan sumber ide goa selarong ini meliputi beberapa tahap atau proses dalam pembuatanya. Berawal dari persiapan, pelaksanaan, sampai evaluasi hasil produk busana.

Poses penciptaan suatu desain busana terdapat beberapa hal yang perlu diperhatikan. Pertama adalah mencari inspirasi atau sumber ide. Jika sudah mendapatkan sumber ide maka langkah selanjutnya adalah membuat desain busana dari pengembangan sumber ide tersebut. Pencarian inspirasi atau sumber ide dimulai dari mengkaji tema, *trend* yang sedang berlangsung atau sedang terjadi, dan mengkaji teori dari beberapa referensi buku dengan cara membaca dan mencari informasi dari majalah, sosial media seperti instagram, internet dan lain-lain.

Setelah mendapatkan sumber ide maka langkah selanjutnya untuk mewujudkan sebuah desain tersebut dalam sebuah busana pesta malam yaitu dibutuhkan alat serta bahan untuk membuatnya. Alat yang digunakan yaitu alat-alat menjahit seperti gunting, penggaris pola, mesin jahit, dll. Bahan yang digunakan adalah seperti kertas pola, benang jahit, hiasan busana, bahan utama seperti kain, bahan tambahan seperti bahan pelapis, furing dsb.

b. Papan Inspirasi atau *Moodboard*

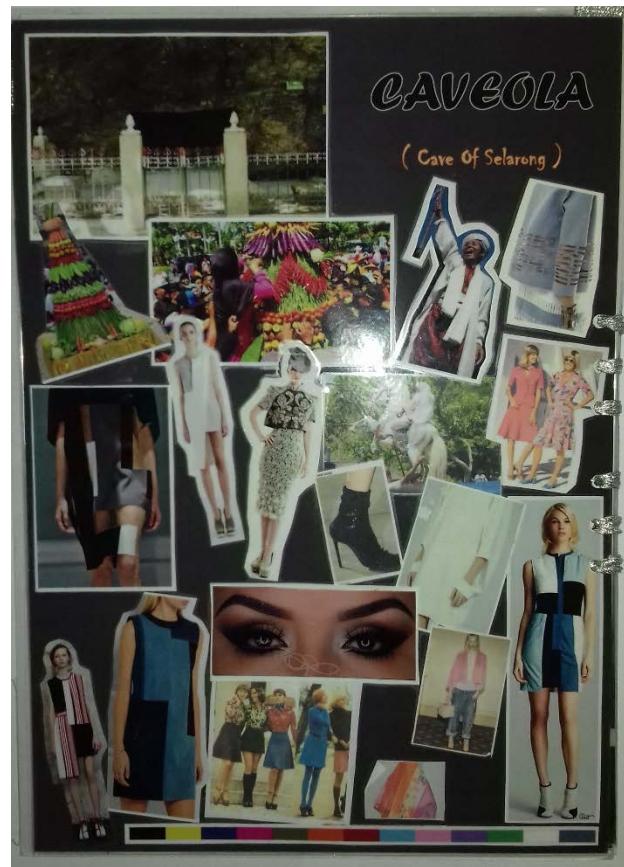
Sumber ide ini yang sudah diperoleh kemudian dikumpulkan dan dituangkan dalam sebuah moodboard. Moodboard adalah papan inspirasi yang merupakan sarana yang berbentuk papan atau bidang datar (persegi, bulat, lonjong, segitiga, dst yang didalamnya berisi kumpulan-kumpulan gambar, warna atau jenis benda yang dapat menggambarkan ide seorang desainer dalam mewujudkan sebuah karya. Moodboard yang dibuat para desainer merupakan analisa trend visual menggunakan guntingan-guntingan gambar yang diperoleh dari berbagai media seperti media cetak (majalah, dan koran), internet maupun gambar-gambar karya desainer tersebut menentukan tema yang akan digunakan. Moodboard yang dibuat terdiri dari sumber ide,bahan dasar, pelengkap, dan aksesoris.

Adapun isi materinya sebagai berikut :

- 1) Sumber ide atau inspirasi

- 2) *Trend* yang sedang berlangsung
- 3) Gaya busana sesuai dengan *trend*
- 4) Warna yang akan digunakan dalam pembuatan busana tersebut
- 5) Bahan yang akan digunakan dalam pembuatan busana
- 6) *Accessories* yang digunakan dalam busana tersebut seperti gelang, anting, hiasan rambut, dll.
- 7) Hiasan tambahan seperti payet dan manik-manik

Berikut ini merupakan *Moodboard* dengan sub Trend Individualis sub tema Alter Ego sebagai kumpulan dari inspirasi-inspirasi agar mempermudah penciptaan desain busana dengan judul busana “Cave Of Selarong atau Caveola” dengan sumber inspirasi Goa Selarong.



Gambar 6. Moodboard

2. Penyajian Gambar

1) Desain Sketsa (*Design Sketching*)

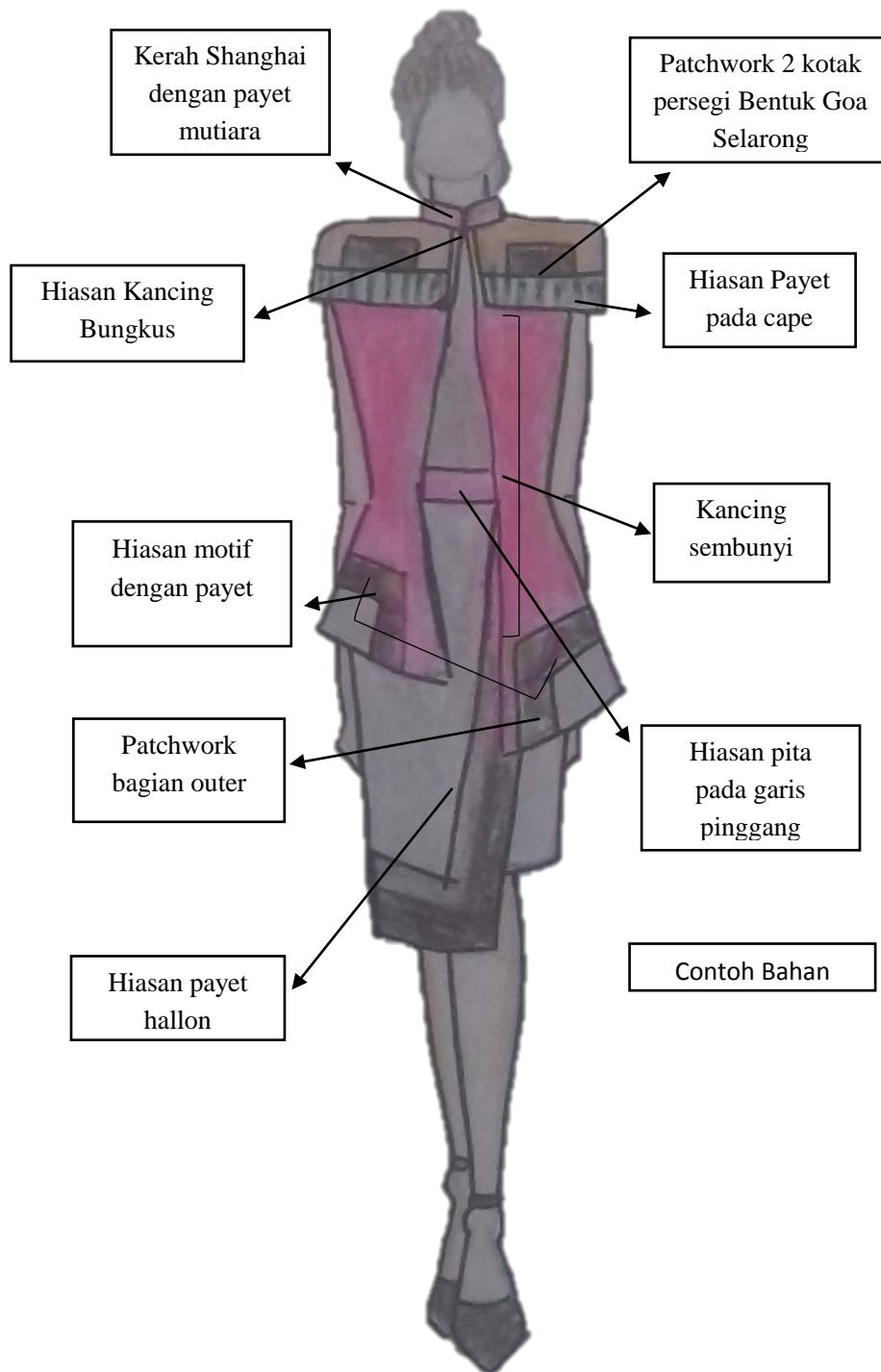
Setelah membuat moodboard, langkah selanjutnya dalam penciptaan busana pesta cocktail adalah membuat *design sketching*. *Design sketching* ini berisi bagian-bagian busana yang menjadi inspirasi awal dalam menciptakan busana. Berikut design sketching dan presentation drawing busana pesta malam cocktail dengan sumber ide Goa Selarong.



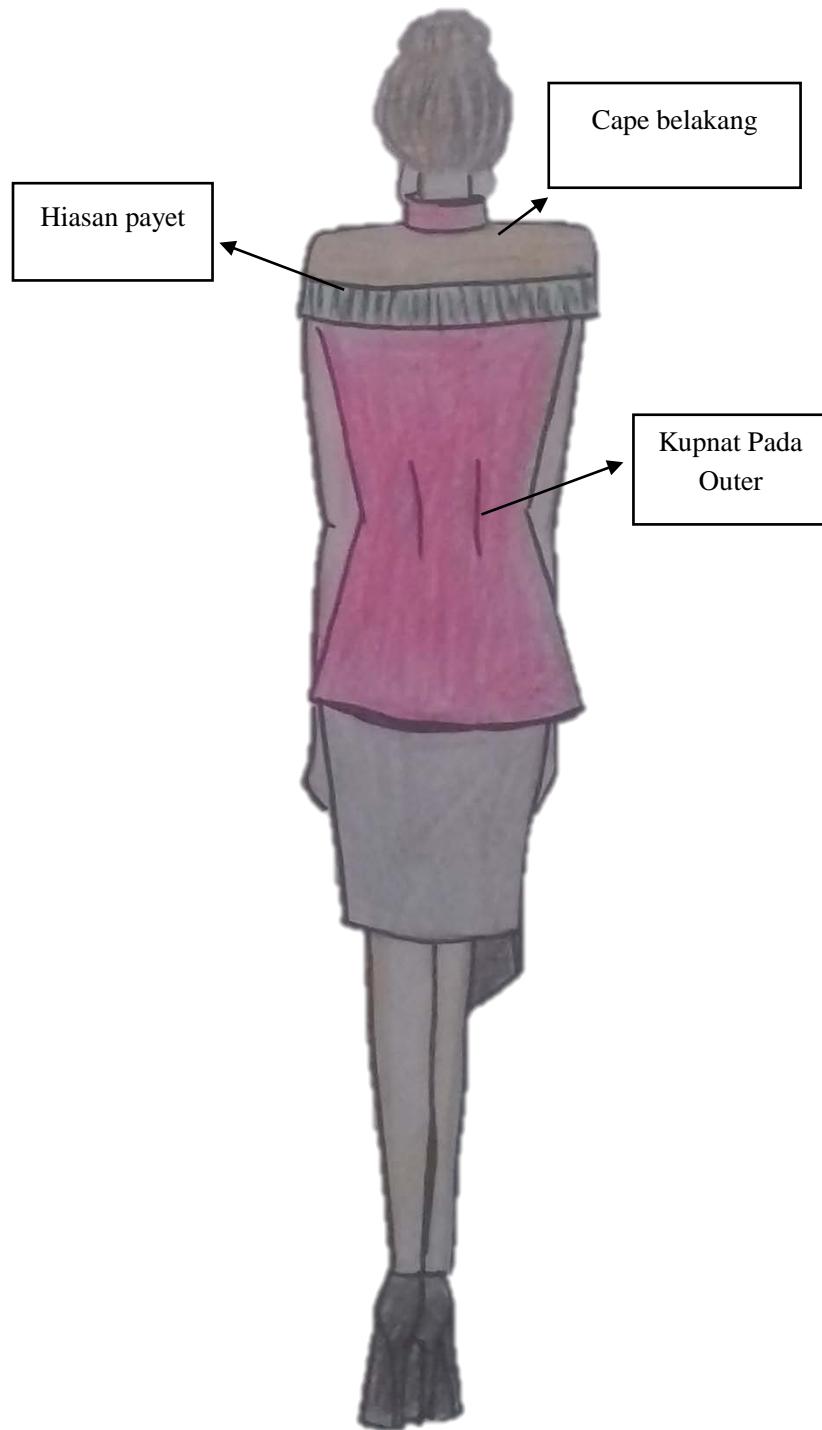
Gambar 7. Design *sketching*

2) Desain Presentasi (*Presentation drawing*)

Presentation drawing atau penyajian gambar adalah desain busana yang digambar lengkap dengan detailnya disertai dengan warna atau corak (motif) bahan pada suatu pose tubuh tertentu yang dapat dilihat desain tampak depan serta desain tampak belakang. Penyajian gambar juga disertai contoh potongan bahan dengan ukuran 3 cm x 3 cm.



Gambar 8. Presentation Drawing Tampak Depan



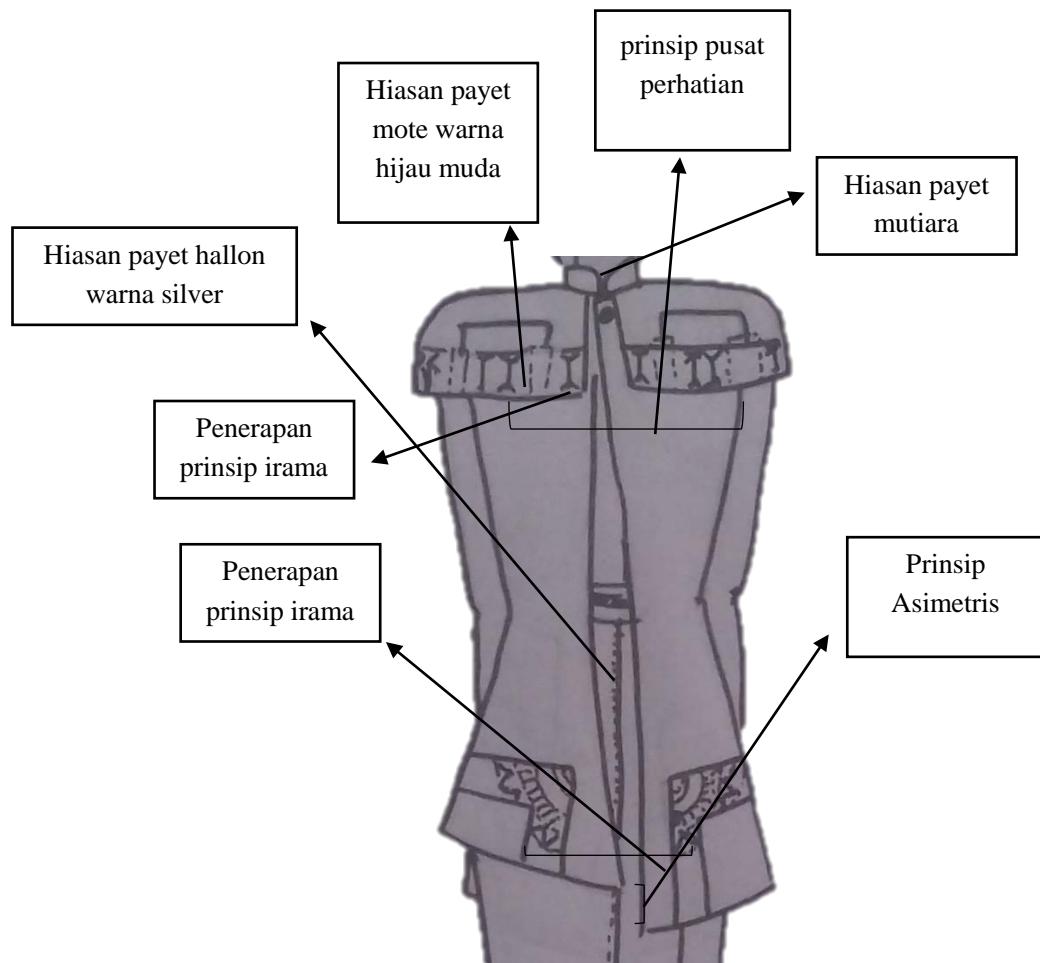
Gambar 9. Presentation Drawing Tampak Belakang

3) Desain Hiasan

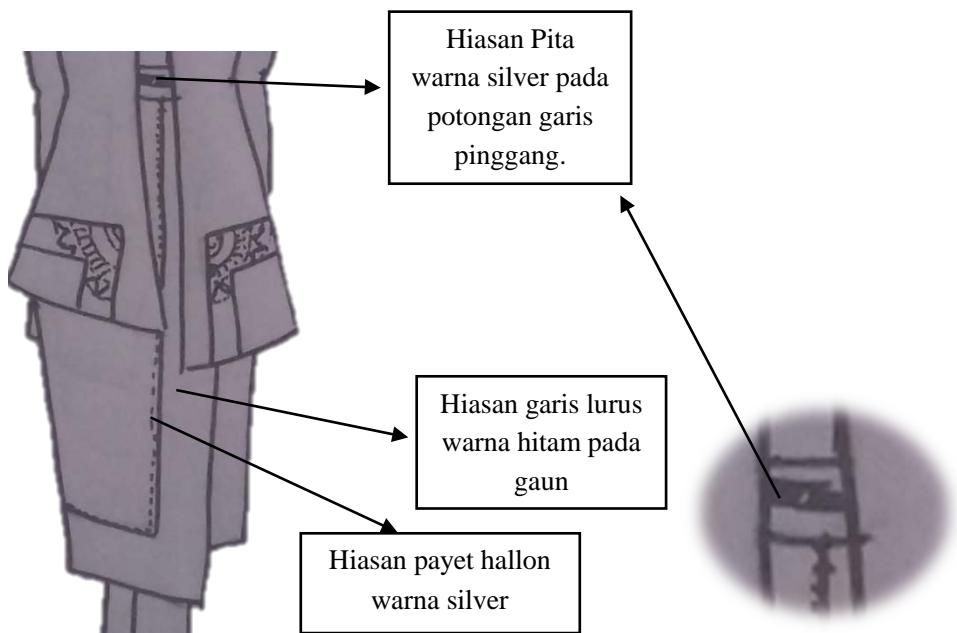
Desain hiasan adalah desain yang memperindah permukaan desain strukturnya. Desain hiasan yang digunakan pada busana pesta cocktail tersebut adalah payet hallon dan payet mote pada bagian badan outer depan dan cape, bagian garis potongan *patchwork* gaun menggunakan payet hallon dan pada bagian aplikasi gaun di bagian bawah dengan menggunakan pita silver.

Hiasan pada busana pesta cocktail dengan sumber ide Goa selarong tersebut juga menerapkan unsur dan prinsip desain hiasan. Prinsip harmoni didapat dari penyusunan unsur-unsur yang menjadikan hiasan tersebut serasi dengan bahan busana tersebut. Hiasan payet mote dengan ukuran kecil terlihat proporsional untuk menghias bagian bahan outer. Pemasangan hiasan tersebut seimbang antara bagian kanan dan kiri dan terlihat simetris pada bagian outer depan dan bagian cape tersebut. Irama yang ditimbulkan dari pemasangan hiasan payet mote secara berulang-ulang dan teratur serta aplikasi pada bagian gaun bawah, bagian cape. selain itu dari bagian-bagian *patchwork*. Pusat perhatian dari hiasan tersebut terletak pada bagian hiasan outer dan bagian *patchwork*. Hiasan payet hallon dan payet mote menyatu dengan outer dan gaun tersebut, karena gaun dan gaun

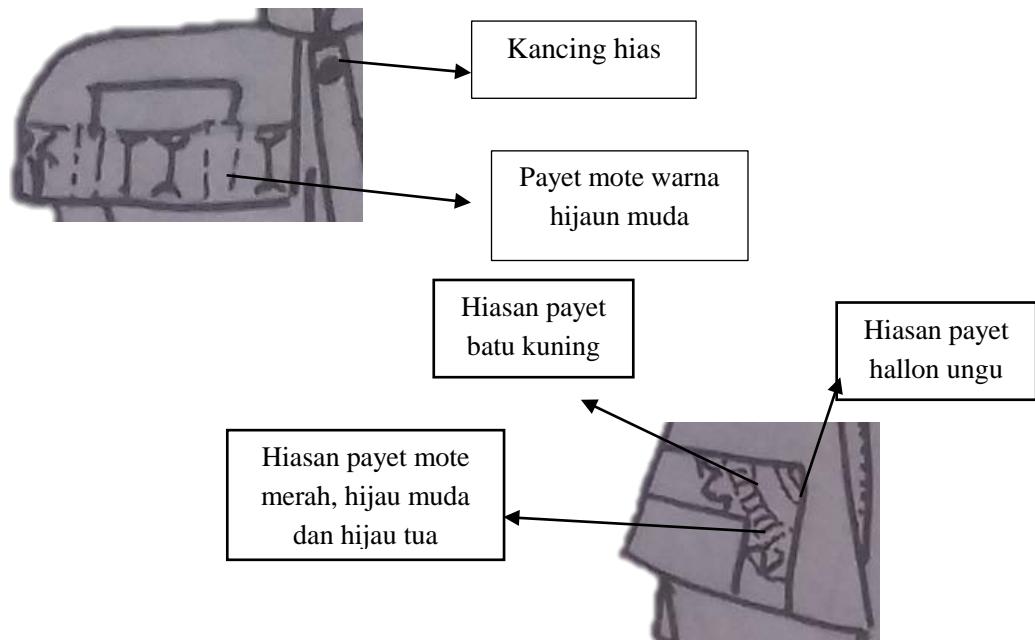
tersebut menggunakan teknik *patchwork* yang menghasilkan bentuk-bentuk geometris persegi, dapat diimbangi dengan hiasan yang berbentuk geometris seperti payet hallon dan payet mote sehingga membentuk kesatuan.



Gambar 10. Desain Hiasan outer



Gambar 11. Hiasan gaun



Gambar 12. Gambar Detail Hiasan

2. Pembuatan Busana

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

Proses pembuatan busana pesta untuk kesempatan malam ini meliputi tiga tahap pengerjaan diantaranya, persiapan, pelaksanaan dan evaluasi. Persiapan meliputi pembuatan gambar kerja, pengambilan ukuran pembuatan pola, merancang bahan dan harga serta penyusunan bahan. Pelaksanaan meliputi meletakkan pola pada bahan, pemotongan dan pemberian tanda jahitan, penjelujuran, dan penyambungan, evaluasi proses I, penjahitan dan evaluasi tahap II. Sedangkan evaluasi meliputi keseluruhan untuk mengetahui tingkat keberhasilan kegiatan persiapan pelasanaan.

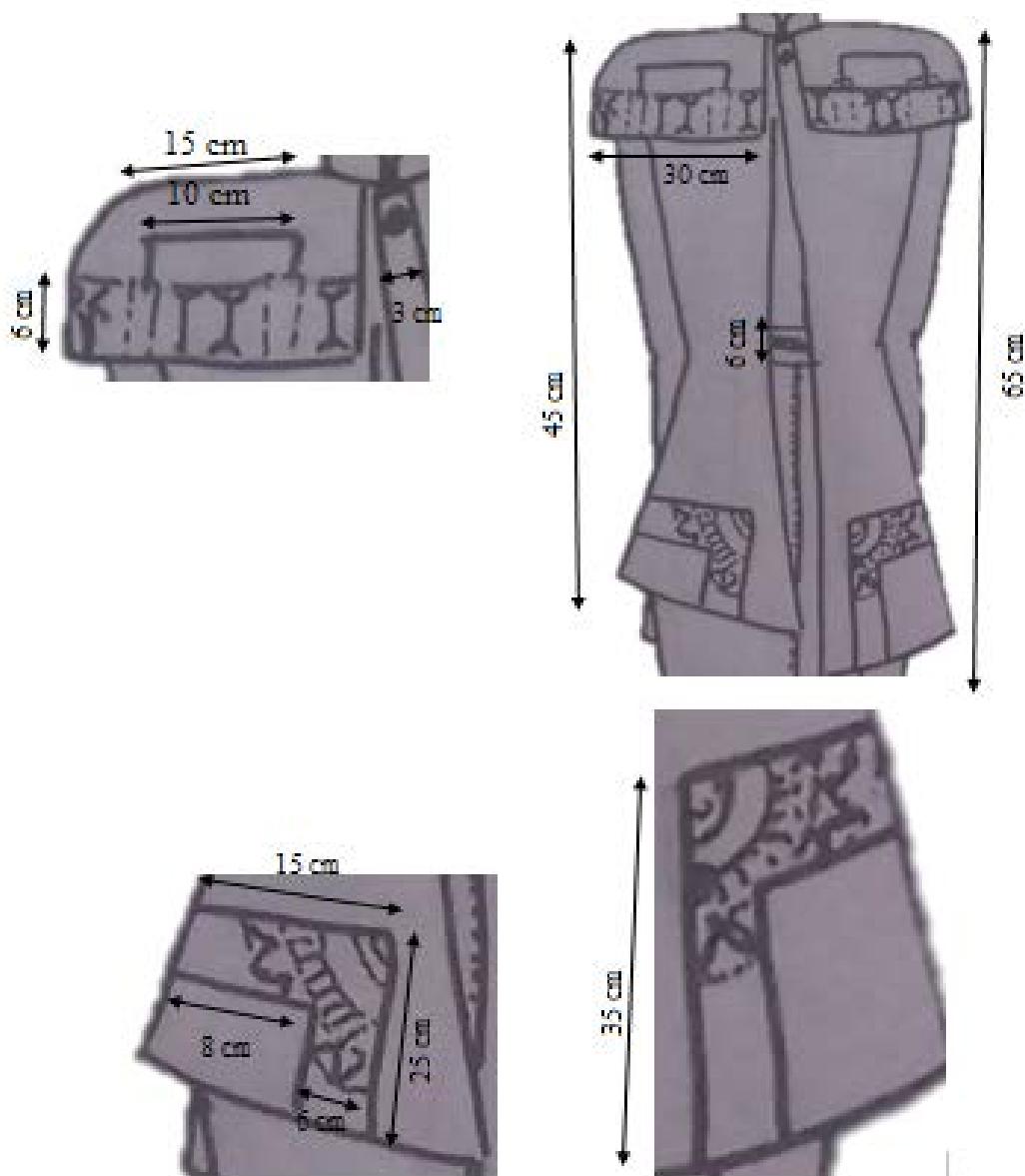
1) Persiapan

Persiapan yang dilakukan pada proses pembuatan busana pesta untuk kesempatan malam dengan sumber ide Goa Selarong, meliputi:

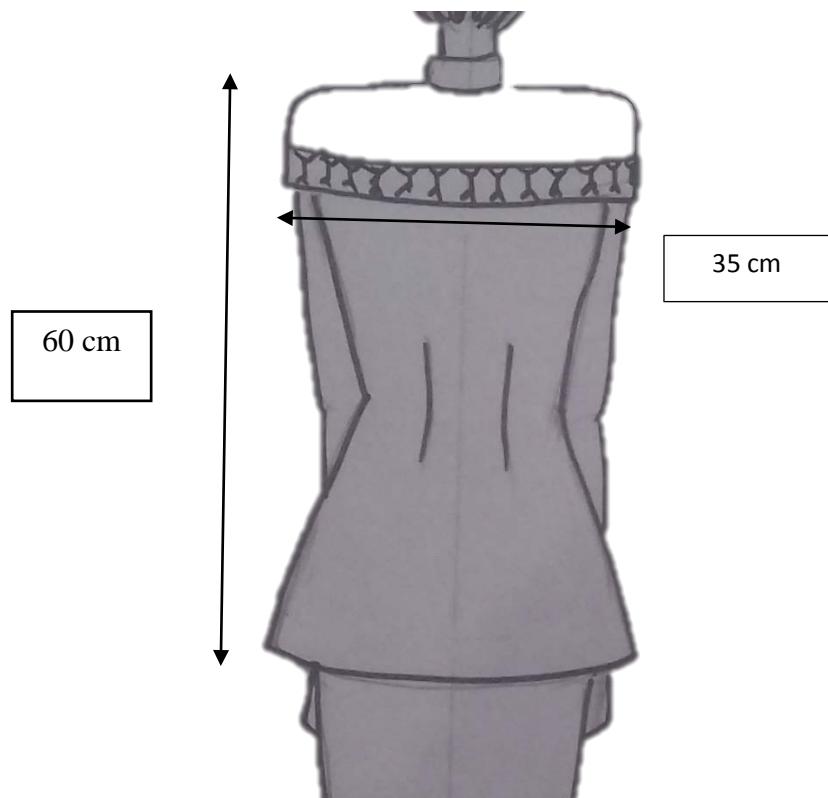
a. Pembuatan Gambar Kerja Busana

Pembuatan desain kerja pada proses pembuatan busana adalah membuat desain dengan menggambar detail-detail busana secara lengkap disertai dengan keterangan pada bagian-bagian busana agar mencapai hasil kerja yang sempurna. Tujuan

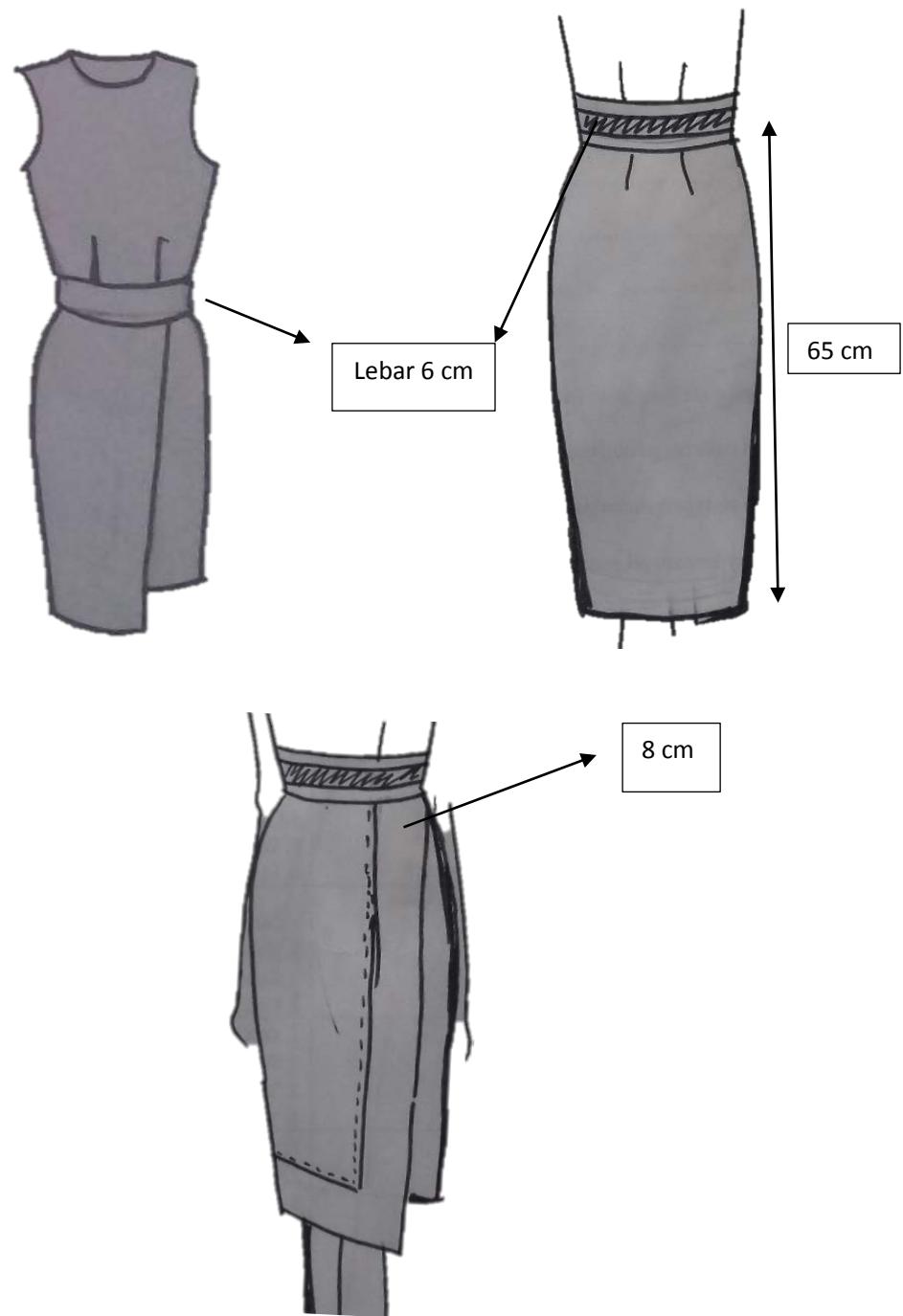
membuat dalam pembuatan busana. Desain kerja untuk penciptaan busana pesta malam ini adalah :



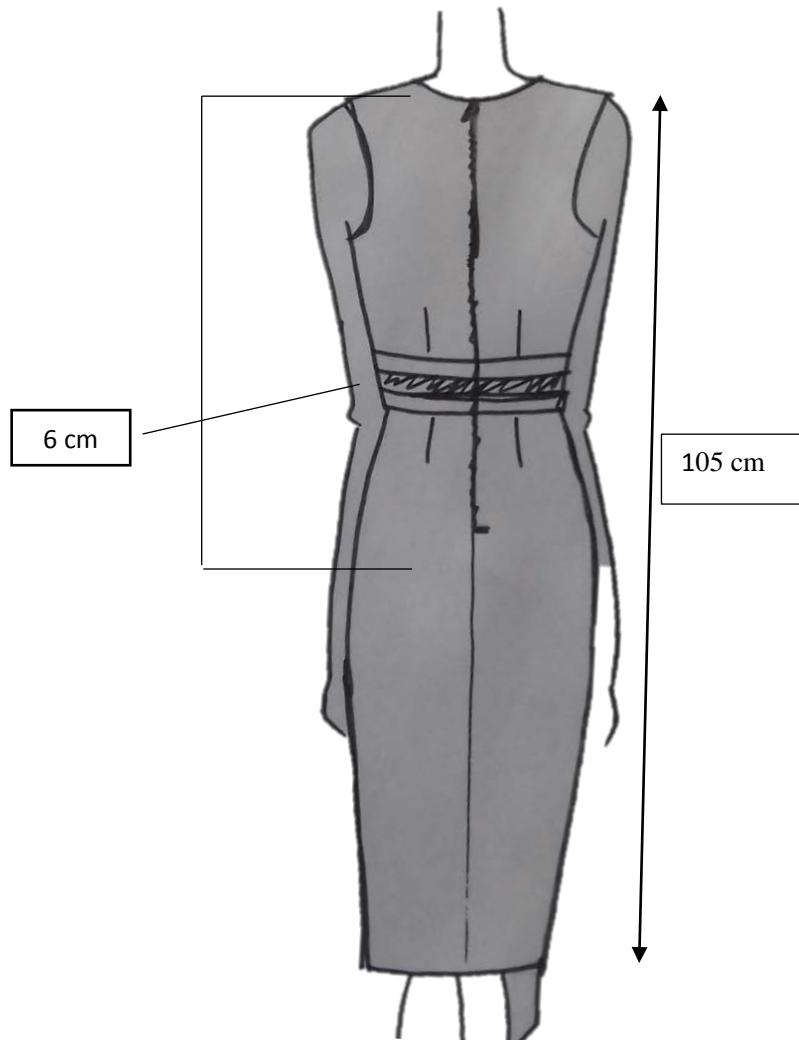
Gambar 13. Desain Kerja Outer Depan



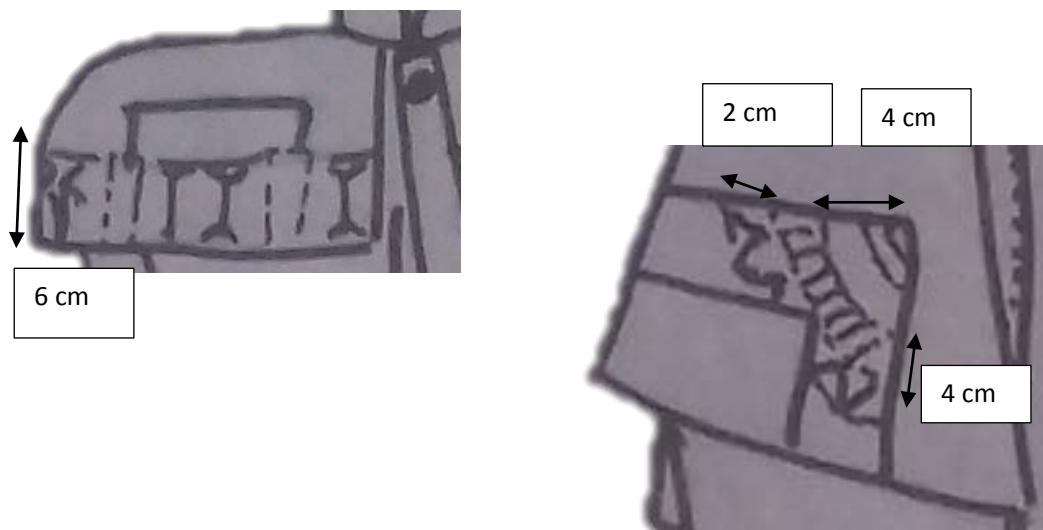
Gambar 14. Desain Kerja Outer Belakang



Gambar 15. Desain Kerja Gaun Tampak Depan



Gambar 16. Desain Kerja Gaun Tampak Belakang



Gambar 17. Desain Kerja Hiasan

b. Pengambilan Ukuran

Pengambilan ukuran dilakukan sebelum membuat pola.

Dalam mengambil ukuran disesuaikan dengan busana yang akan dibuat. Untuk membuat busana pesta malam ini diperlukan ukuran sebagai berikut

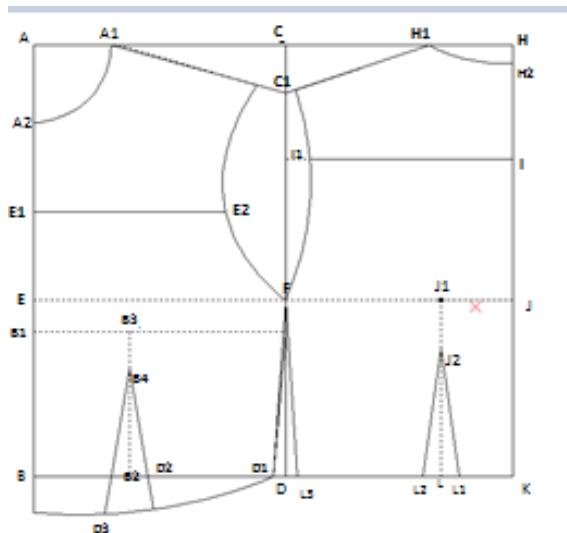
Lingkar Badan	:	82	Cm
Lingkar Pinggang	:	66	Cm
Lingkar Panggul	:	96,5	Cm
Lingkar Leher	:	36	Cm
Lingkar Kerung Lengan	:	40,5	Cm
Lingkar Bawah Rok	:	78	Cm
Lebar Muka	:	30	Cm
Lebar Punggung	:	35	Cm
Lebar Bahu atau Panjang Bahu	:	12	Cm
Jarak Dada	:	16	Cm
Tinggi Puncak Dada	:	17	Cm
Tinggi Panggul	:	18	Cm
Panjang Muka	:	32	Cm
Panjang Punggung	:	40	Cm
Panjang Outer dari Pinggang	:	30	Cm
Panjang Gaun dari pinggang	:	65	Cm
Tinggi Cape	:	11	Cm

c. Pembuatan Pola Busana

Pembuatan pola badan menggunakan sistem So En 1: 4

Pola Dasar Badan Sistem So En

Skala 1: 4



Gambar 18. Pola dasar badan sistem *So'en* skala 1 : 4

(Widjiningsih dkk, 1994)

Keterangan Pola dasar Badan :

Bagian Depan :

$$A - C = B - D = \frac{1}{4} \text{ Lingkar badan} + 1$$

$$A - B = D - C = \text{Panjang Punggung} + 1$$

$$A - A1 = \frac{1}{6} \text{ Lingkar leher} + \frac{1}{2} \text{ cm}$$

$$A - A2 = \frac{1}{6} \text{ Lingkar leher} + 1 \text{ cm}$$

C – C 1 = 4,5 cm

A1 – C2 = Lebar bahu

A – E = $\frac{1}{2}$ Panjang Punggung + 1,5 cm

E1 = $\frac{1}{2}$ A2 – E

E1 – E2 = $\frac{1}{2}$ Lebar dada

Hubungkann C2 – E2 – F

B – B1 = Tinggi puncak

B – B2 = $\frac{1}{2}$ Jarak payudara

B3 – B4 = 2 cm

D1 – D3 = $\frac{1}{4}$ Lingkar pinggang + 1 (B- D2)

Bagian Belakang :

J – J1 = 8 cm

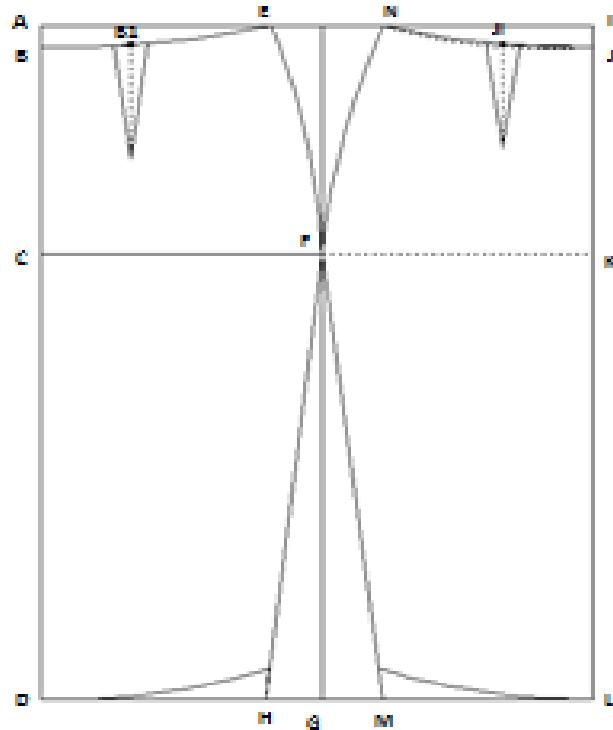
J1 – J2 = 5 cm

L – L1 = 1 $\frac{1}{2}$ = L – L2

L2 – L3 = $\frac{1}{4}$ Lingkar pinggang – 1 cm-1 – L1

Pola Dasar Rok Sistem So En

Skala 1: 4



Gambar 19. Pola dasar rok sistem *So'en* skala 1 : 4

(Widjiningsih dkk, 1994)

Keterangan Pola Rok depan :

A – B = Turun 2 cm

B – C = Tinggi panggul / 18

B – D = Pj Rok Muka / 65

A – E = $\frac{1}{4}$ lingkar pinggang + 3 kup + 1

C – F = $\frac{1}{4}$ lingkar panggul + 2

$$D - G = C - F$$

$$G - H = 4 \text{ cm}$$

Keterangan Pola Rok Belakang :

$$I - J = 2 \text{ cm}$$

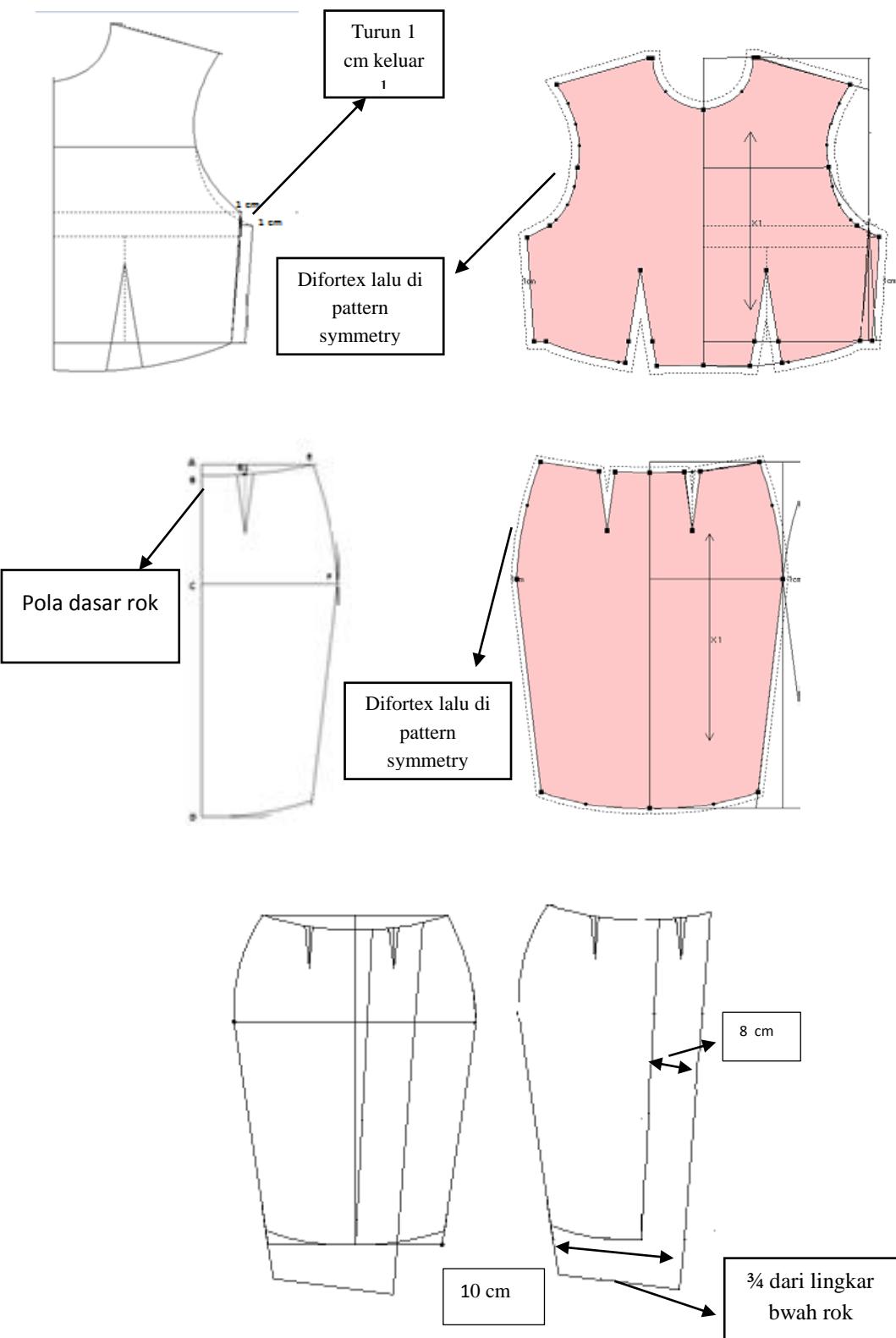
$$J - K = 18 \text{ cm}$$

$$J - L = Pj \text{ rok}$$

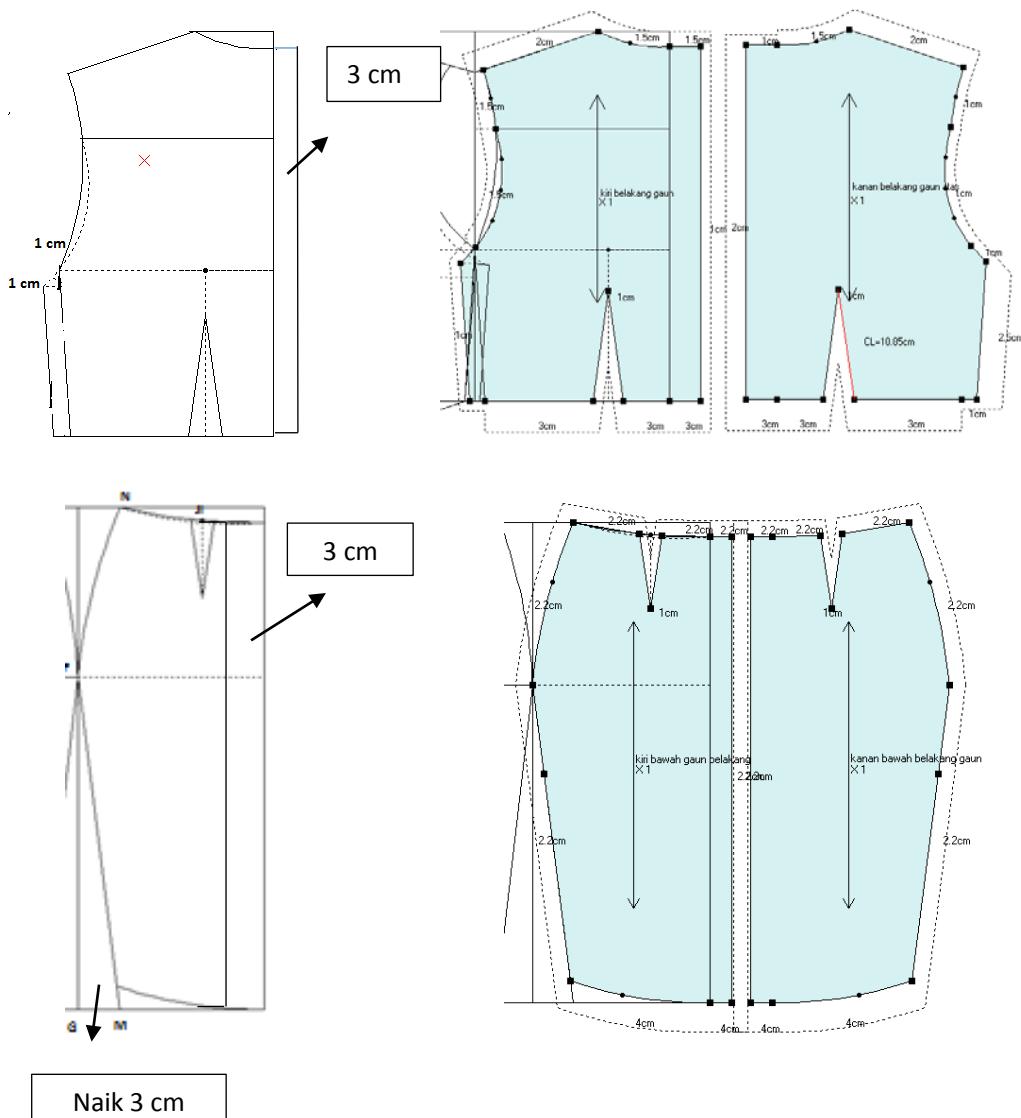
$$J - J1 = 8 \text{ cm}$$

$$K - F = \frac{1}{4} \text{ lingkar pinggang} - 2 \text{ cm}$$

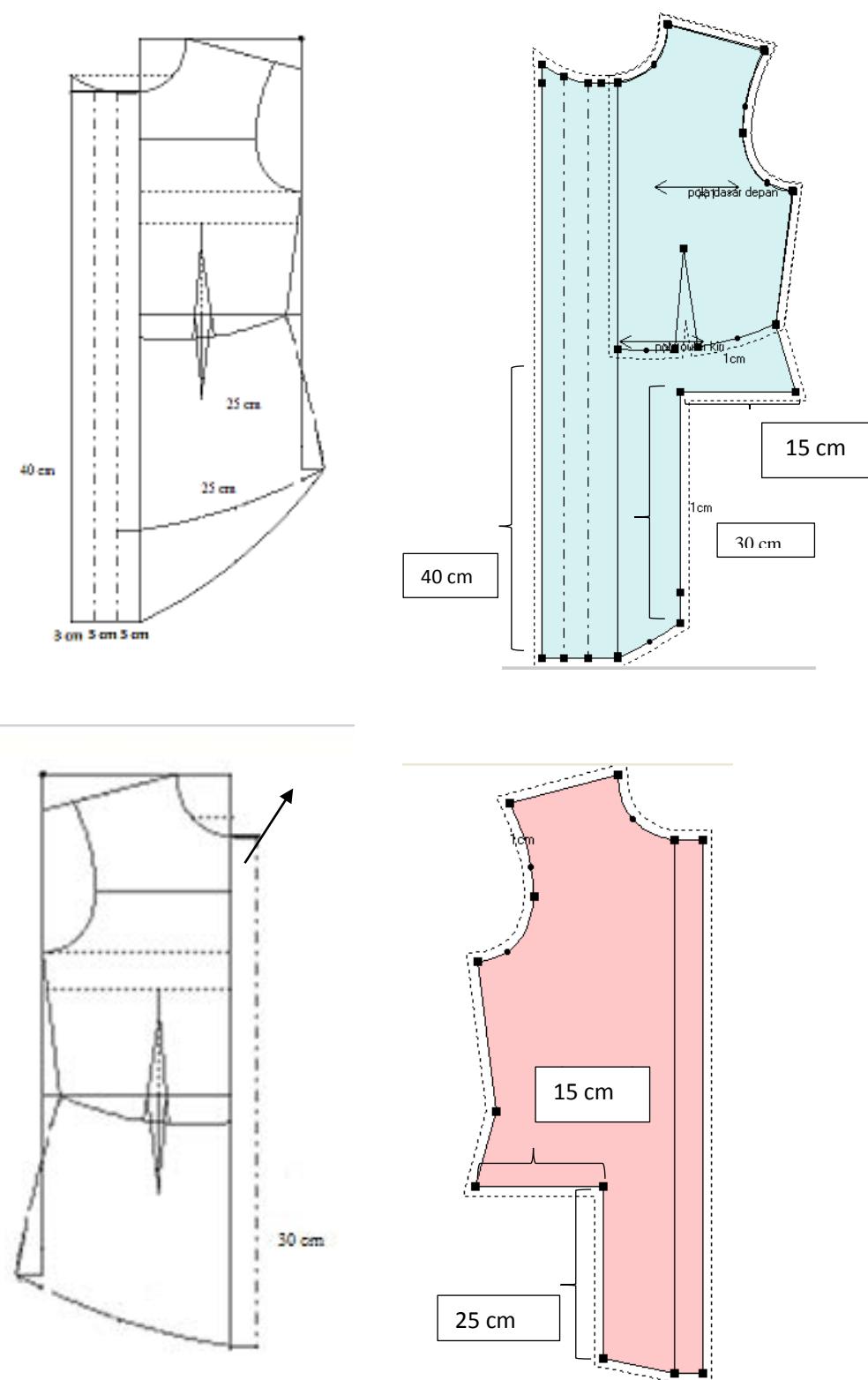
$$I - N = L - M$$



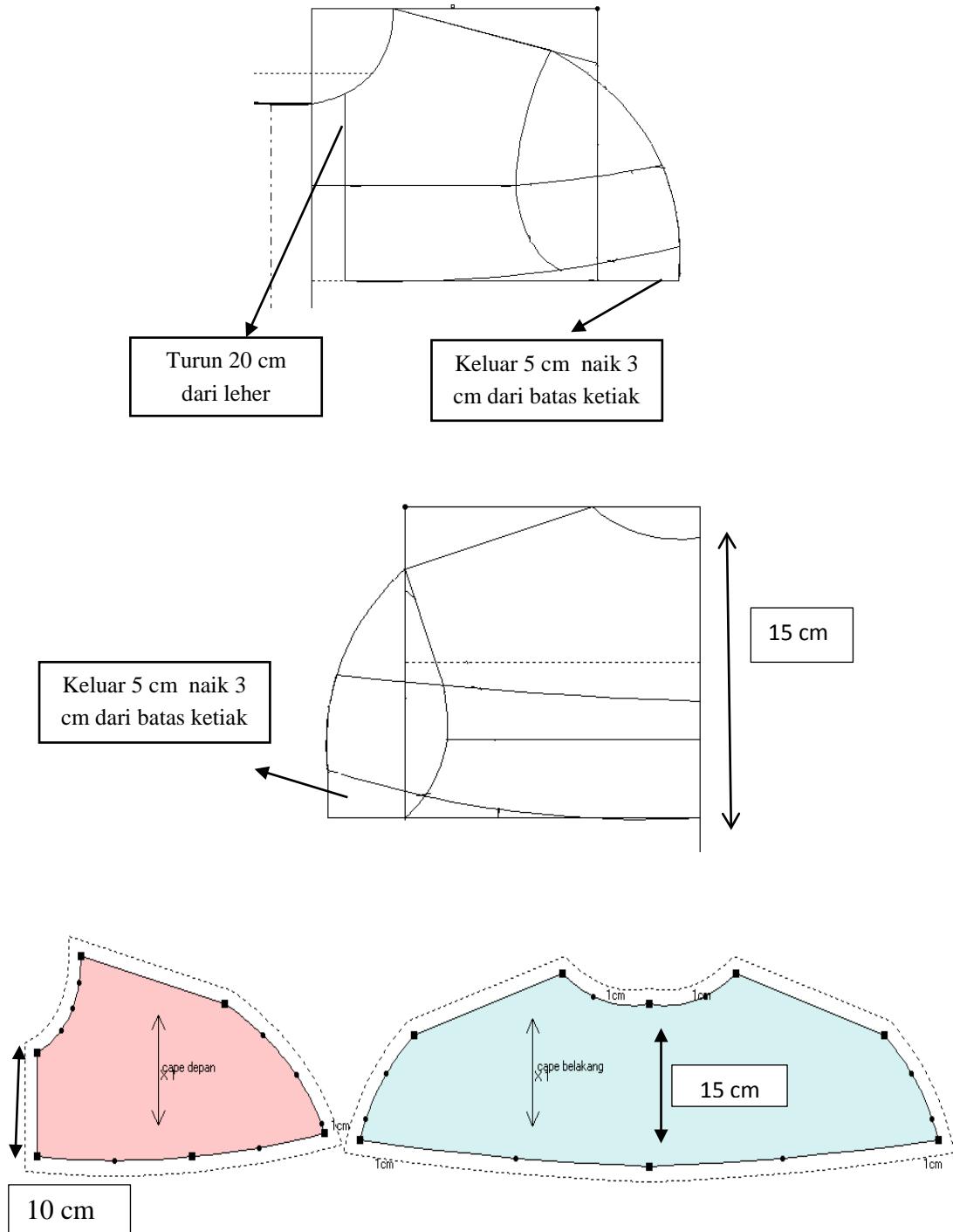
Gambar 20 Pecah Pola Gaun Depan skala 1 : 4



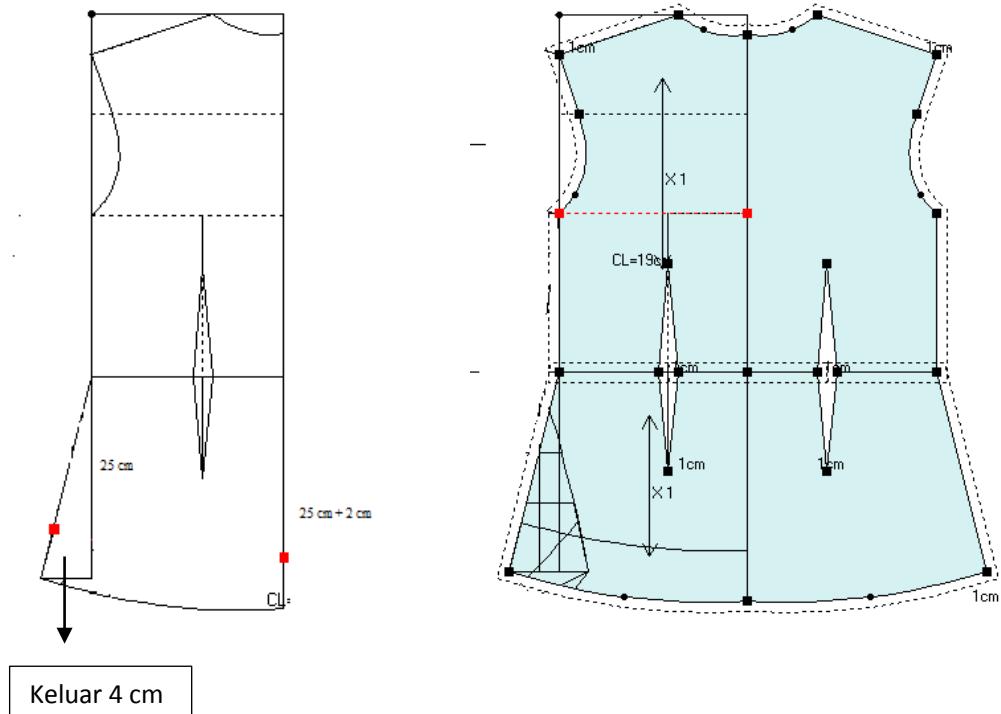
Gambar 21. Pecah Pola gaun belakang 1 : 4



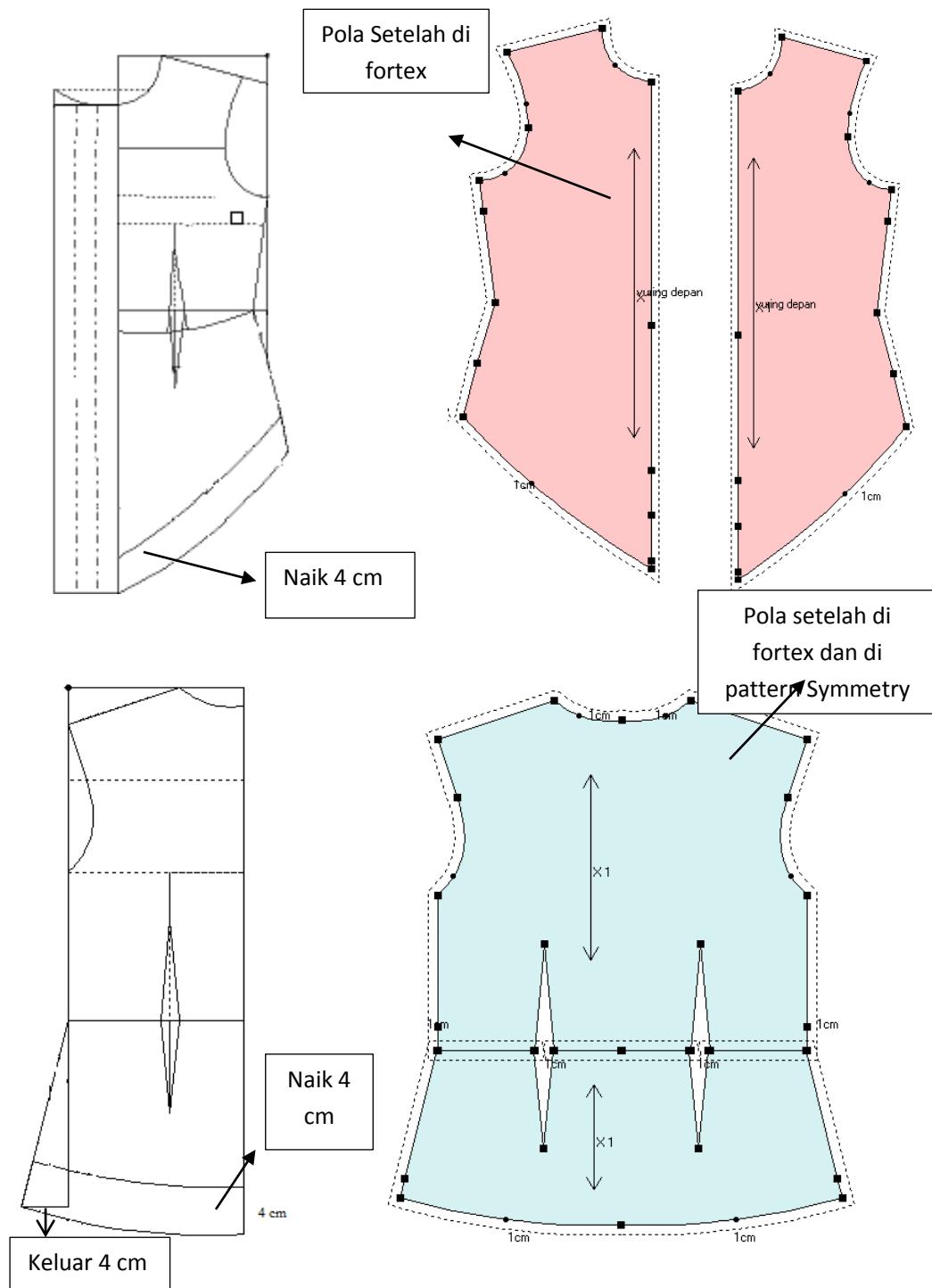
Gambar 22. Pecah Pola Outer depan 1 : 4



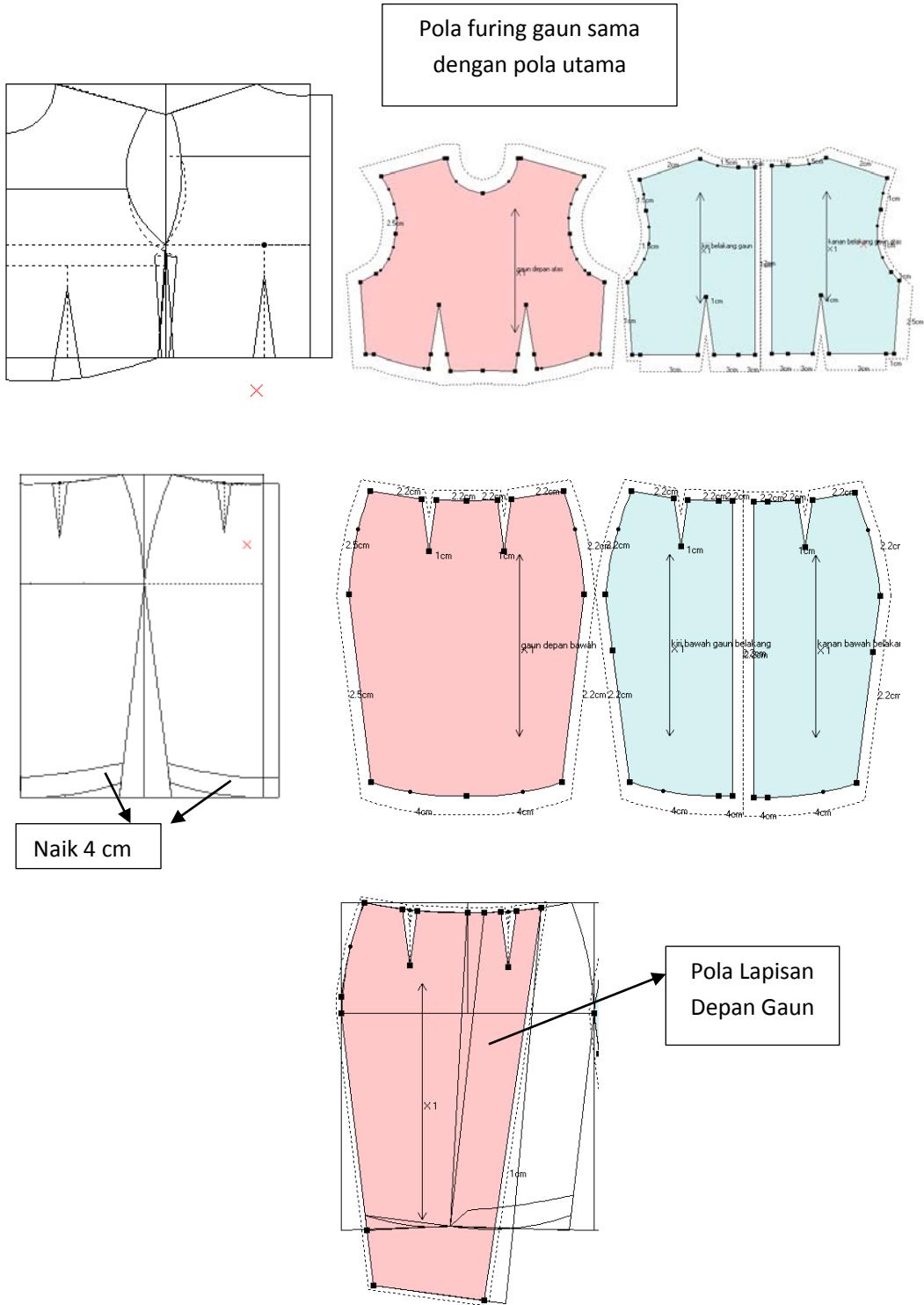
Gambar 23. Mengubah Pola Cape Skala 1 : 4



Gambar 24. Pola Outer Belakang 1 : 4



Gambar 25. Mengubah pola vuring bahan outer



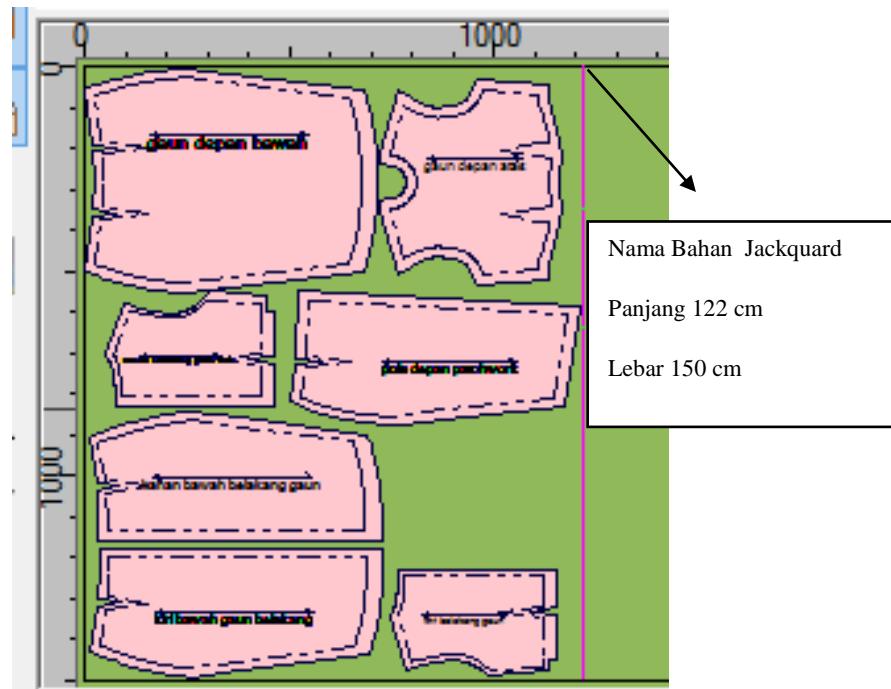
Gambar 26. Mengubah pola furing bahan Gaun

d. Perancangan Bahan

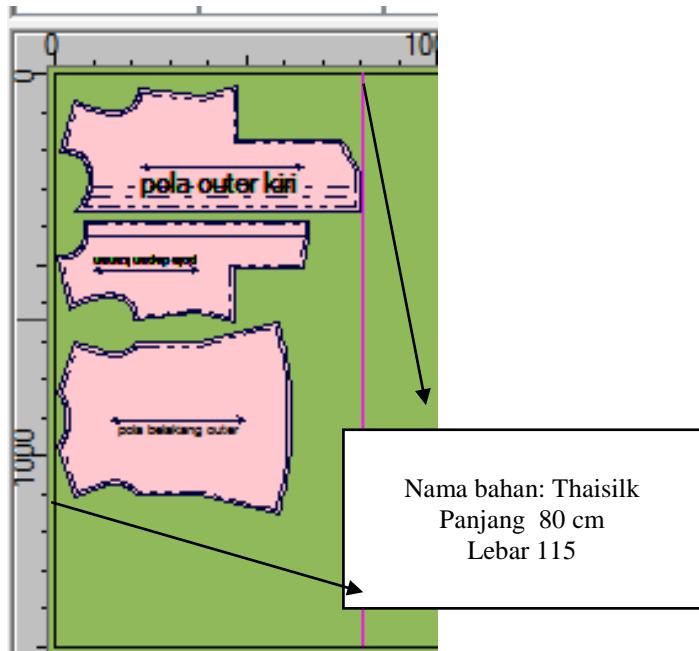
Merancang bahan adalah meletakkan pola busana dalam ukuran skala kecil pada kertas payung atau marker sesuai dengan ukuran lebar bahan sesungguhnya maupun arah serat pada bahan yang digunakan. Rancangan bahan digunakan untuk mengetahui jumlah bahan yang dibutuhkan dalam pembuatan busana serta meminimalisir atau mengurangi pengeluaran agar tidak sia-sia. Dalam merancang kebutuhan bahan, pola tersebut dapat ditambahkan kampuh agar kebutuhan bahan dapat diketahui lebih pasti. Hal-hal yang perlu diperhatikan dalam merancang bahan adalah :

- (1) Perhatikan arah serat pada pola sesuai dengan arah serat pada bahan atau kain
- (2) Saat meletakkan pola mulai dari bagian pola yang besar dahulu kemudian pola yang kecil.
- (3) Untuk bahan motif, bahan kotak-kotak atau bahan garis perlu diperhatikan arah motif. Selain itu untuk bahan bertekstur perlu juga diperhatikan bagian baik bahan dan bagian buruk bahan agar tidak terbalik atau tertukar bagianya.

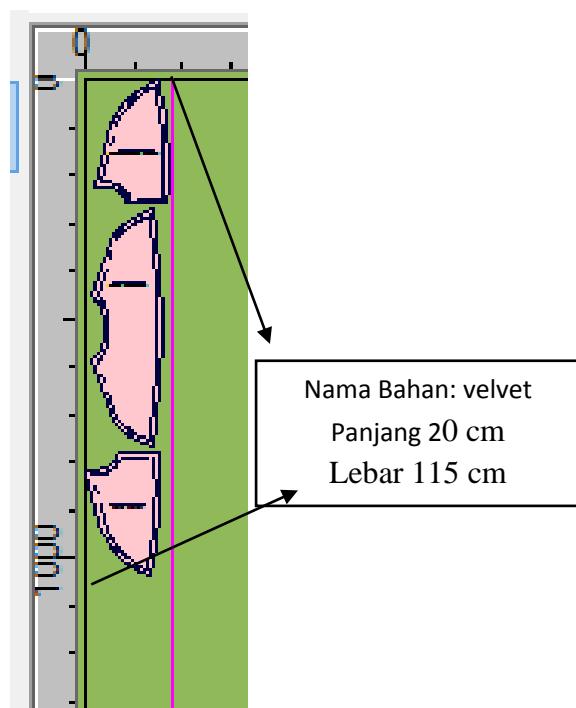
- (4) Perhatikan desain busana sebagai pedoman bagian-bagian mana saja yang menggunakan bahan kain A atau menggunakan bahan B agar tidak salah atau terlewatkan.
- (5) Tanda pola dan ukuran kampuh juga perlu diteliti dan diperhatikan agar ukuran kampuh sesuai tidak kebesaran maupun tidak kekecilan.



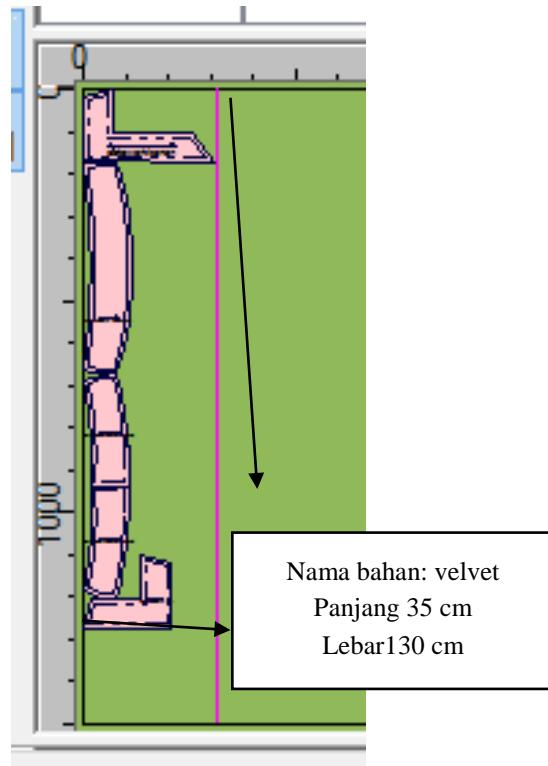
Gambar 27. Marker Bahan Gaun Jacquard



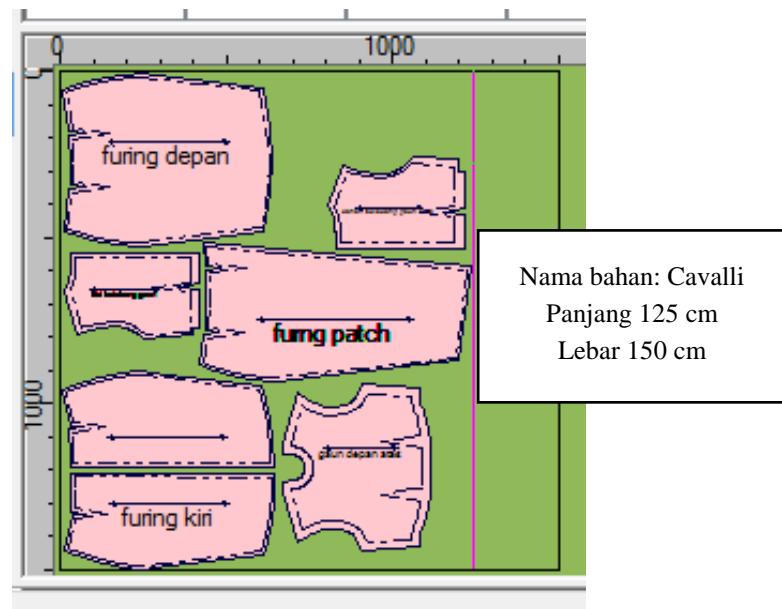
Gambar 28. Marker Bahan Outer



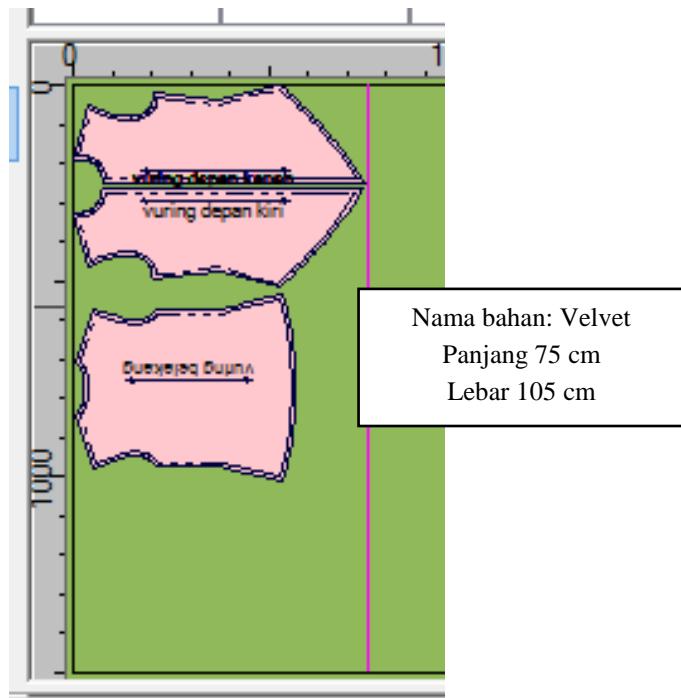
Gambar 29 . Marker Bahan Cape



Gambar 30. Marker bahan *Patchwork*



Gambar 32. Marker Bahan furing Gaun



Gambar 31. Marker bahan furing Outer

e. Kalkulasi Harga

Kalkulasi harga adalah mencatat kebutuhan dan menjumlah seluruh bahan yang dibutuhkan dalam pembuatan busana. Kalkulasi harga bertujuan untuk mengetahui jumlah biaya yang dibutuhkan dalam memenuhi kebutuhan bahan yang digunakan dalam pembuatan busana, sehingga meminimalisir pengeluaran biaya. Beberapa hal penting yang perlu diperhatikan dalam membuat kalkulasi harga yaitu :

- (1) Menyertakan nama bahan, banyaknya bahan yang dibutuhkan atau diperlukan, harga satuan, jumlah total, harga total dari keseluruhan bahan.

- (2) Bahan pokok dan bahan tambahan dibedakan dan dikelompokkan masing-masing.
- (3) Menentukan jumlah harga sesuai dengan jumlah barang.
- (4) Semua bahan yang dibutuhkan sebaiknya dicatat dan ditelii ulang aga kebutuhan bahan yang diinginkan sesuai tidak ada yang kurang dan tepat. Perancangan harga merupakan langkah yang dilakukan untuk memperkirakan seberapa besar biaya yang akan dikeluarkan dalam pembuatan busana setelah diketahui panjang bahan.

Tabel 1. Kalkulasi Harga

Nama Bahan	Jumlah	Harga Satuan	Jumlah Harga
A. Bahan Pokok			
1. Jacquard Silver	1,5 m	Rp. 125.000,-	Rp. 187.500,-
2. Thaisilk	1 m	Rp. 22.000,-	Rp. 22.000,-
3. Cavalli	1 m	Rp. 24.000,-	Rp. 24.000,-
4. Satin Hitam Polos	0,5 m	Rp. 20.000,-	Rp. 10.000,-
5. Satin Coklat Muda	0,5 m	Rp. 20.000,-	Rp. 10.000,-
6. Velvet	1 m	Rp. 17.000,-	Rp. 17.000,-
B. Bahan Tambahan			
1. Kain pasir	1 m	Rp. 15.000,-	Rp. 15.000,-
2. Viselin Sutra	1 m	Rp. 13.000,-	Rp. 13.000,-
3. Tricot	1 m	Rp. 15.000,-	Rp. 15.000,-
C. Bahan Pembantu			
1. Benang	5 buah	Rp. 1.500,-	Rp. 7.500,-
2. Rit jepang 60 cm	1 buah	Rp. 10.000,-	Rp. 10.000,-
3. Kancing bungkus besar	1 buah	Rp. 8.000,-	Rp. 8.000,-
4. Kancing bungkus kecil	5 buah	Rp. 500,-	Rp. 500,-
5. Kancing cethit transparan	1 buah	Rp. 1.000,-	Rp. 1.000,-
6. Bando Rambut	1 buah	Rp. 400,-	Rp. 400,-
7. Lem tembak	1 bungkus	Rp. 5.000,-	Rp. 5.000,-
8. Kain keras strimin	0,25 cm	Rp. 27.000,-	Rp. 6.750,-
9. Bunga hias jadi	2 buah	Rp. 5000,-	Rp. 10.000,-
10. Pita Silver	2 buah	Rp. 3000,-	Rp. 6.000,-
11. Rumbai renda hitam	1,5 m	Rp. 10.000,-	Rp. 15.000,-
12. Rumbai Renda abu-abu	1 m	Rp. 10.000,-	Rp. 10.000,-
D. Pelengkap Busana			
1. Payet hallon silver	1 bungkus	Rp. 3.000,-	Rp. 3.000,-
2. Payet hallon ungu	1 bungkus	Rp. 3.000,-	Rp. 3.000,-
3. Payet mote merah	1 bungkus	Rp. 3.000,-	Rp. 3.000,-
4. Payet mote hijau	3 buah	Rp. 3.000,-	Rp. 9.000,-
5. Payet mote hijau besar	1 bungkus	Rp. 5.000,-	Rp. 10.000,-
6. Payet mutiara merah muda	1 bungkus	Rp. 3000,-	Rp. 3.000,-
7. Payet batu kuning	2 renteng	Rp. 7000,-	Rp. 14.000,-
5. Anting	1 pasang	Rp. 6.500,-	Rp. 6.500,-
		Total	Rp. 435.150,-

Analisa harga jual

Biaya tenaga kerja (50% x biaya produk) $0,5 \times \text{Rp. } 435.150,-$: Rp. 217.575,-

Biaya aus mesin (10% x biaya produk) $0,1 \times \text{Rp. } 435.150,-$: Rp. 435.150,-

Keuntungan (30% x biaya produk) $0,3 \times \text{Rp. } 435.150,-$: Rp. 130.545,-

Jumlah kebutuhan : Rp. 435.150,-

Total : Rp. 1.218.420,-

Jadi untuk harga jual busana pesta malam ini adalah Rp. 1.218.420,- dibulatkan menjadi Rp. 1.219.000,-

2) Pelaksanaan

a. Peletakan Pola pada Bahan

Peletakkan pola pada bahan dimulai dari pola yang paling besar sampai pola yang paling kecil. Misalnya pada pembuatan busana pesta cocktail ini bagian pola yang diletakkan dahulu adalah pola gaun bagian bawah berupa potongan-potongan ukuran sedang yang diletakkan pada bahan Jacquard. Kemudian bagian badan gaun dan bagian penutup muka bagian bawah gaun dst. Jika bagian pola-pola yang besar sudah tertata semua, dilanjutkan pola yang kecil. Misalnya bagian depun leher,

bagian aplikasi, bagian potongan lengan, dst sampai semua pola tertata rapi.

b. Pemotongan Bahan dan Pemberian tanda jahitan

Pola yang sudah diletakkan pada bahan disemat dan diberi tanda kampuh agar mempermudah pada proses selanjutnya yaitu proses pemotongan bahan. Pemberian tanda kampuh pada bahan sesuai dengan kebutuhan, dengan menggunakan kapur jahit (tipis-tipis). Ukuran kampuh pada bagian sisi yaitu berukuran 2-2,5 cm, untuk bagian lengkung 1-1,5 cm kemudian pada bagian kelim berukuran 3 cm. Bagian pola yang dipotong terlebih dahulu adalah bagian pola yang besar sampai pola yang terkecil. Pemotongan bahan yaitu menggunakan gunting yang tajam agar tidak menimbulkan tiras pada bahan atau merusak bahan.

Bahan dipotong di atas meja potong atau di lantai karena medianya lebih luas sehingga mempermudah ruang gerak saat memotong bahan. Bagian-bagian yang sudah dipotong diberi tanda jahitan menggunakan karbon jahit dan rader, seperti tanda batas kampuh, tanda bagian pinggang, dan bagian-bagian tanda pola lainnya yang penting.

c. Penjelujuran

1. Bagian gaun

(1) Mengepres kain pasir pada bagian aplikasi *patchwork*

- (2) Menjahit bagian aplikasi *patchwork* pada penutup muka bagian gaun.
- (3) Menjahit bagian-bagian kupnat.
- (4) Menyambung bagian badan depan dan belakang.
- (5) Menyambung bagian-bagian potongan gaun bagian bawah depan dan belakang.
- (6) Memasang aplikasi *patchwork* pada bagian bawah gaun.
- (7) Menjahit bagian sisi depan dan belakang bagian bawah gaun.
- (8) Menyambung bagian badan atas dan gaun bagian bawah dengan dijelujur.
- (9) Menjelujur rit jepang bagian atas dengan panjang rit 60 cm.
- (10) Menjelujur bagian belahan bawah
- (11) Menjelujur tengah belakang.
- (12) Mengepres bahan vliselin untuk bagian depun pada bahan lining.
- (13) Menjahit bagian-bagian kupnat.
- (14) Menjahit bagian depun dengan bahan lining.
- (15) Menyambung bagian badan dan gaun bawah (depan dan belakang) dengan dijelujur.
- (16) Menyambung bagian bawah gaun bahan lining.
- (17) Menyambung tengah belakang dengan dijelujur.
- (18) Menyambung bahan utama dengan bahan lining pada gaun.

(19) Menjelujur bagian rit, belahan dan bagian kerung lengan,

2. Bagian Outer

- (1)** Mengepres bagian viselin sutra pada *patchwork* depan kanan dan kiri outer.
- (2)** Menjahit bagian aplikasi *patchwork*
- (3)** Menjahit bagian kupnat
- (4)** Menyambung bagian badan depan dan belakang dengan menjelujur.
- (5)** Menyambung kerah *shanghai*
- (6)** Membuat lubang kancing pada outer

d. Evaluasi Proses I

Ada beberapa hal yang diamati dalam fitting I adalah :

- a) Jatuhnya busana pada saat dipakai model atau pragawati.
- b) Kesesuaian busana dengan desain yang telah dibuat.
- c) Penampilan keseluruhan dari busana tersebut.

Adapun hasil evaluasi proses fitting I adalah sebagai berikut :

Tabel 2. Evaluasi Fitting I

Aspek yang dievaluasi	Hasil Evaluasi	Cara Mengatasi
Outer	Bagian depan outer kurang menempel ke badan	Mengecilkan bagian pinggang 2 cm kiri 2 cm kanan agar terlihat pas di badan
	Untuk kerah <i>shanghai</i> terlalu panjang	Mengurangi panjang kerah
	Jatuhnya outer kurang terlihat bentuk asimetrisnya	Menaikkan sisi bagian kanan agar terlihat perbedaanya
	Bagian kerung lengan sempit	Menurunkan bagian bawah ketiak atau sisi 3 cm
	Bagian badan belakang menggelembung pada bagian bawah	Bagian leher dan bagian kelim bawah diperbaiki
Gaun	Gaun bagian lingkar bawah terlalu lebar	Mengurangi 4 cm dari sisi kiri dan 4 cm dari sisi kanan
	Bagian belahan terlalu kebawah	Menaikkan 5 cm dari belahan semula
	Bagian leher terlalu sempit	Menurunkan bagian leher 4 cm

e. Penjahitan

Adapun proses menjahit busana pesta cocktail ini adalah :

a) Menjahit Outer

- (1) Menjahit Outer Mengepres viselin pada seluruh bagian *patchwork*.
- (2) Menjahit semua bagian kupnat.
- (3) Menjelujur bagian badan depan (disamakan) kemudian dijahit.
- (4) Menjahit bagian badan depan sisi kanan.
- (5) Menjahit atau menggabungkan bagian-bagian potongan pada bagian utama kemudian dipress.
- (6) Menjahit atau menggabungkan bagian bahu badan depan dan belakang.
- (7) Menjahit bagian sisi.
- (8) Menjahit renggang pada bagian kerung lengan, kemudian dijahit.
- (9) Menjahit atau menggabungkan bagian lining atau furing badan.
- (10) Menggabungkan bagian furing dengan bahan utama dengan cara disum.
- (11) Memasang kancing cethit transparan pada bagian leher.
- (12) Bagian kampuh kerung lengan diselesaikan dengan cara dirompok.

- (13) Bagian kampuh selain kerung lengan diselesaikan dengan kampuh dibuka dan dipress.
- (14) Setiap langkah penjahitan dilakukan proses pengepresan.
- (15) Bagian bagian kampuh yang berbentuk lengkung seperti bagian leher kampuh ditipiskan dan digunting kecil.
- (16) Bagian furing dan bahan utama diselesaikan dengan penyelesaian furing lekat.

b) Menjahit Gaun

- (1) Mengepres vliselin pada bagian depun leher dan lengan.
- (2) Menjahit bagian-bagian kupnat badan dan kupnat bagian bawah.
- (3) Menjahit bagian bahu dan bagian sisi badan.
- (4) Menjahit bagian-bagian potongan aplikasi *patchwork*
- (5) Menjahit aplikasi *patchwork* tadi ke bagian bawah depan gaun.
- (6) Menjahit bagian potongan-potongan gaun bagian depan dan belakang dijelujur terlebih dahulu.
- (7) Menjelujur bagian sisi disamakan terlebih dahulu kemudian dijahit.
- (8) Menyambung bagian bawah.
- (9) Menyambung bagian pinggang dijelujur dahulu kemudian dijahit.
- (10) Menjahit bagian tengah belakang, sisakan untuk rit bagian atas dan belahan bagian bawah.

- (11) Menjelujur rit jepang bagian atas dan bagian bawah kemudian dijahit.
- (12) Menjahit bagian depun leher dan bagian depun lengan (depan dan belakang) dengan bahan lining badan.
- (13) Menjahit bagian-bagian kupnat bagaihan badan atas dan bagian bawah.
- (14) Menjahit bagian lining badan depan dan belakang (bahu dan sisi).
- (15) Menjahit bagian sisi gaun.
- (16) Menyambung bagian bawah.
- (17) Menjahit bagian pinggang bahan lining dengan cara dijelujur dahulu kemudian dijahit.
- (18) Menjahit bagian tengah belakang bahan lining, sisakan untuk belahan bagian bawah rit dan bagian atas.
- (19) Menjahit atau menggabungkan bagian depun leher bahan utama dengan bahan lining dijelujur dahulu kemudian dijahit.
- (20) Menjahit atau menggabungkan bagian depun lengan bahan utama dengan bahan lining dijelujur dahulu kemudian dijahit.
- (21) Mengesum bagian rit atas dan bagian belahan rit bawah dengan sum sembunyi.
- (22) Mengesum bagian kelim bawah dengan penyelesaian furing lekat.
- (23) Bagian kampuh selain kerung lengan diselesaikan dengan cara kampuh dibuka dan dipress. Untuk sambungan bawah gaun bahan utama dan furing dengan cara di sum lekat.

- (24) Setiap langkah penjahitan dilakukan proses pengepresan.
- (25) Bagian bagian kampuh yang berbentuk lengkung seperti bagian leher dan bagian depun kampuh ditipiskan dan digunting kecil.

c) Menjahit Cape

- (1) Menjahit dengan bahan utama cape pada bagian *patchwork*.
- (2) Mengepress lapisan bahan utama dengan tricot.
- (3) Menjahit semua sisi bagian bawah kemudian di sum dari tengah muka.
- (4) Menyambung bagian cape dengan bagian leher outer
- (5) Menjahit bagian kerah dengan badan yang sudah disatukan tadi. Namun sebelumnya sudah si cekris terlebih dahulu.
- (6) Mengepres bagian permukaan cape

f. Menghias Busana

a) Hiasan Outer

- (1) Pada bagian depan sisi kanan dan kiri dihias menggunakan payet batu warna kuning dengan cara disusun melingkar mengikuti bentuk potongan *patchwork* dengan jumlah tatanan lingkar 7 dan disusun mengerucut.
- (2) Selanjutnya disusun payet hijau kecil mote disusun melingkar dengan jumlah tatanan 5 lingkar.

- (3) Susunan selanjutnya dengan menggunakan payet hallon warna ungu dibentuk lonjong memanjang ke atas agar seperti bentuk terong.
- (4) Tatanan selanjutnya warna merah dengan menggunakan mote warna merah dengan jumlah tatanan lingkar 4 tingkat.
- (5) Untuk kaki-kaki gunungan digambarkan dengan tatanan mote hijau besar membentuk segitiga piramida yang disusun sebagai lining. Kemudian diisidengan tatanan payet hijau muda yang disusun di dalamnya.
- (6) Memasang hiasan payet mutiara pada kerah.

b) Hiasan Gaun

- (1) Memayet bagian sambungan antara aplikasi *patchwork* dengan bahan utama dengan menggunakan payet hallon warna silver. Disusun dengan cara memanjang atau digunakan sebagai lining agar garis potongan terlihat lebih tegas.
- (2) Menjelujur atau mengesum pita warna silver pada bagian aplikasi *patchwork* agar terlihat lebih mewah saat terkena sinar lampu di atas stage.

(3) Membuat hiasan garis pinggsng ysng di fungsikan sebagai hiasan pengganti ikat pinggang dengan cara disum.

c) Hiasan Cape

(1) Membentuk motif pagar secara mengeliling pada bagian bawah cape dengan menggunakan mote warna hijau.

(2) Membuat bentuk pintu disisi depan kanan kiri dengan menggunakan payet hallon warna silver.

g. Evaluasi Proses II atau fitting II

Pada saat proses pengepasan kedua atau fitting II, busana tersebut harus sudah jadi total 75% dari keseluruhan hasil jadi busana tersebut. Adapun halhal yang diamati dalam proses fitting II yaitu :

- a) Teknik jahit yang digunakan.
- b) Rapi atau tidaknya jahitan.
- c) Hasil busana sesuai dengan desain.
- d) Jatuhnya busana pada tubuh model atau pragawati.
- e) Hiasan pada busana.
- f) Aksesoris yang digunakan.

Di bawah ini adalah hasil dari evaluasi dari proses fitting II yaitu :

Tabel 3. Evaluasi Fitting II

Aspek yang Dievaluasi	Hasil Evaluasi	Cara Mengatasi
Outer	Pada bagian kerah tidak boleh ditindis akan tetapi di sum.	Dilepas tindihanya dan di ganti dengan sum.
	Bagian badan depan tidak boleh menggunakan kancing hias	Mengganti dengan kancing bungkus.
	Bagian tengah muka tidak boleh di jahit akan tetapi di sum.	Mendedel jahitan pada bagian tengah muka kemudian di sum.
Gaun	Bagian aplikasi bawah bentuk <i>patchwork</i> belum diberi hiasan	Memberi hiasan dengan payet hallon warna silver pada bagian pinggir aplikasi
	Bagian lingkar bawah rok kebesaran	Mengurangi pada bagian sisi kanan dan kiri
	Bagian pengepresan kurang rapi.	Mengepres kembali gaun agar lebih rapi.

<i>Accessories</i>	<i>Accessories</i> atau hiasan bagian kepala, anting bagian telinga.	Membuat <i>accessories</i> untuk kepala, untuk bagian anting menggunakan anting bunga. Untuk hiasan kepala menggunakan bando yang sudah ditempel dengan aplikasi hiasan bunga.
--------------------	--	--

3) Evaluasi Hasil

Tujuan dari evaluasi hasil adalah untuk mengetahui tingkat keberhasilan kegiatan yang sudah dilaksanakan.

Adapun evaluasi yang dilakukan antara lain sebagai berikut :

- a) Pengambilan ukuran sebaiknya tidak hanya dilakukan satu kali.
- b) Sebaiknya saat mengukur bagian-bagian tubuh model yang perlu ditandai agar tidak bergeser seperti lingkar badan, lingkar pinggang, lingkar panggul dll, diberi tanda dengan veter ban atau tali.
- c) Saat mengambil ukuran, model sebaiknya menggunakan pakaian yang pas atau tidak longgar agar ukuran sesuai (pas) dengan tubuh model.

d) Pada setiap selesai proses menjahit sebaiknya disertai dengan proses pressing agar jahitan lebih rapi dan jatuhnya busana lebih pas dan hasilnya licin.

3. Penyelenggaraan Pergelaran Busana

a. Persiapan

Setiap adanya penyelenggaraan suatu acara tahap pertama yang dilakukan adalah persiapan. Pada tahap persiapan penyelenggaraan pergelaran busana, ada beberapa hal yang perlu diperhatikan yaitu sebagai berikut :

1) Pembentukan Panitia Pergelaran

Pembentukan panitia bertujuan agar pergelaran busana dapat terlakasana dengan baik, sukses dan berjalan sesuai rencana. Panitia yang terbentuk dalam pergelaran busana 2018 dengan tema “*MOVITSME*”, adalah mahasiswa Program Studi Pendidikan Teknik Busana S1 Reguler, Pendidikan Teknik Busana S1 Non Reguler dan Teknik Busana D3 angkatan 2015, beberapa kakak tingkat angkatan 2014 dan 2013 yang berjumlah 102 mahasiswa dan panitia tambahan sejumlah 70 mahasiswa.

2) Menentukan Tema

Pada kesempatan ini mahasiswa Universitas Negeri Yogyakarta, Fakultas Teknik, Jurusan Pendidikan Teknik Boga dan

Busana, Program Studi Pendidikan Teknik Busana danTeknik Busana Angkatan 2015 mengadakan pagelaran busana Proyek Akhir dengan mengambil tema “Movitsme”. “ *Move* ” artinya adalah perpindahan atau pergerakan. Merupakan sebuah proses lanjutan atau pergerakan sebuah karya yang bersumber ide dari kearifan Lokal di Indonesia. “ *It’s Me* ” merupakan adalah aku. Yaitu sebagai identitas diri kita dalam mengembangkan sumber ide yang dipadukan dengan Trend Forcasting 2018 / 2019. “MOVITSME” merupakan singkatan “Move To It’s Me” yang dapat diartikan sebagai suatu pergerakan menuju aku.

Tugas akhir dan Karya Inovasi Produk Fashion “ MOVITSME ” kali ini sebagai sarana pengokohan jati diri dalam berkarya dengan kearifan lokal di Era Globalisasi yang dipicu adanya Sistem Pasar Bebas yang memudahkan semua produk luar negeri masuk dalam pasar dalam negeri dengan segala keunggulannya sehingga mengakibatkan ketidakstabilan dalam mengkonsumsi produk dalam negeri.

3) Sumber Dana

Penentuan anggaran diputuskan bersama sesuai dengan kesepakatan bersama dengan beberapa pertimbangan. Anggaran yang telah ditentukan meliputi anggaran dana pokok dari setiap mahasiswa yaitu terdiri 2 macam yaitu untuk mahasiswa angkatan

2015 Rp. 1.200.000,- dan untuk mahasiswa yang mengulang mata kuliah Proyek Akhir atau Karya Inovasi Produk Fashion adalah Rp. 1.350.000,-. Selain dana tersebut terdapat beberapa dana yang berasal dari sponsor maupun sumber lain diantaranya adalah sisa Manajemen Peragaan, denda kehadiran, dll.

4) Dewan Juri

Pada saat *Grand Juri* penilaian dilakukan oleh pihak luar yang telah ditentukan atau ditunjuk untuk menilai hasil karya mahasiswa yang mengikuti Proyek Akhir untuk D3 dan Karya Inovasi untuk S1. Berikut ini daftar nama dewan juri yang ditunjuk untuk menilai hasil karya mahasiswa Proyek Akhir untuk D3 dan Karya Inovasi untuk S1 sebanyak enam orang dibagi menjadi 2. Untuk pembagian juri berdasarkan kelas Garment dan Butik. Untuk pembagiannya adalah sebagai berikut :

Kelas Butik :

- a) Philip Iswardono
- b) Ramadhani Abdul Kadir Sastraatmaja
- c) Agung Purwandono

Kelas Garment :

- d) Goet Poespo
- e) Pratiwi Sundarini M. Ikom
- f) Ani Sri Mulyani

5) Menentukan Waktu dan Tempat

Waktu dan tempat pelaksanaan pergelaran busana ditetapkan berdasarkan banyak pertimbangan. Dalam menentukan tempat dipertimbangkan dari sisi kenyamanan tempat, nego harga, fasilitas, letak strategis tempat tersebut, finansial dari kepanitiaan, dll. Dari beberapa pertimbangan, tempat yang dipilih untuk penyelenggaraan pergelaran busana adalah di Auditorium UNY alasannya selain tempatnya yang strategis adalah menyesuaikan dengan finansial dari kepanitiaan. Untuk waktu yang ditentukan adalah sesuai kesepakatan dan menyesuaikan jadwal senggang dari Auditorium UNY yaitu hari Rabu, tanggal 11 April 2018.

b. Pelaksanaan

Pada tahap pelaksanaan terbagi atas beberapa proses atau tahapan lagi, yaitu sebagai berikut :

1) Pelaksanaan Penilaian Gantung

Pada pelaksanaan penilaian gantung merupakan proses penilaian sebelum busana diperagakan di atas panggung atau *catwalk* yang dilaksanakan pada hari Rabu, 11 April 2018 di gedung KPLT FT UNY lantai 3. Pada saat penilaian gantung busana beserta *accessories* dikenakan pada *dummy* atau

dressfoam ditata sesuai nomor atau urut nomor berjajar dan kemudian dinilai oleh dosen-dosen busana.

2) Grand Juri

Grand juri adalah proses penilaian sebelum busana diperagakan di atas panggung atau *catwalk* yang dilaksanakan pada hari Minggu, 8 April 2018 di gedung KPLT FT UNY lantai 2 sayap timur untuk kelas Garmen. Dan untuk kelas butik di gedung KPLT lantai 3. Pada saat grand juri, busana beserta *accessories* dikenakan oleh model atau pragawati. Desainer mempresentasikan konsep busana pesta malam dengan sumber Goa Selarong yang telah penulis ciptakan dengan membawa modboard. Pada saat desainer membacakan konsep, pragawati berjalan sambil memamerkan atau memperagakan busana yang dikenakannya.

3) Gladi Bersih

Gladi bersih dilaksanakan dua kali yaitu pada tanggal 10 April 2018 yang diikuti seluruh panitia inti, panitia tambahan, model atau pragawati dan *performing art* (pengisi acara) Proyek Akhir dan Karya Inovasi Produk. Kemudian gladi bersih ke dua dilaksanakan pada tanggal 11 April 2018 yang diikuti oleh seluruh panitia inti dan panitia tambahan

Proyek Akhir dan Karya Inovasi Produk, MC (*Master of Ceremony*) dan musik (bintang tamu atau pengisi acara). Berikut adalah susunan acara persiapan dan gladi bersih pergelaran busana *Movitsme*.

Persiapan Acara Selasa, 10 April 2018

Tabel 4. Persiapan acara

No.	Waktu	Kegiatan
1.	06.30 – 07.00	Kumpul Presensi
2.	07.00 – 07.45	Briefing Semua
3.	07.30 – 12.00	Loading Barang <ul style="list-style-type: none"> - Stage - Musik Dan Lighting - Dekorasi Ruang - Kursi Penonton - Lobby - Photobooth - Standing Hanger - Meja Registrasi
4.	12.00 – 13.00	ISHOMA (bergantian)
5.	13.00 – 14.00	Briefing Koor
6.	13.00 – 15.00	Melanjutkan Loading Barang
7.	15.00 – 15.30	ISHO
8.	15.30 – 18.00	Loading Wardrobe
9.	18.00 – 18.30	ISHOMA
10.	18.30 – 20.30	GR Fashion Show I, II dan III
11.	20.30 – 20.35	GR Tari
12.	23.35 – 21.30	GR Performing Karnaval
13.	21.30 – 22.00	Evaluasi dan Review kekurangan tiap sie
14.	22.00	Pulang

Gladi Bersih Rabu, 11 April 2018

Tabel 5. Susunan acara gladi bersih

No.	Waktu		Kegiatan	
1.	05.30 – 06.00		Kumpul dan Presensi	
2.	06.00 – 07.00		Briefing	
3.		08.00		GR musik
4.		10.15		GR MC
5.	07.00 – 12.00		Menyelesaikan kebutuhan setiap sie	
6.		12.00 – 16.30		Make Up model
7.	12.00 – 13.00		ISHOMA (bergantian)	
8.	13.00 – 15.00		Melengkapi kekurangan	
9.		15.00 – 17.30		Persiapan individu
10.	15.00 – 15.30		ISHO	
11.	15.30 – 17.30		Makan	
12.	17.30		Semua sudah siap (clear area)	

4) Penyelenggaraan Pergelaran Busana

Pergelaran busana 2018 dengan tema “*Movitsme*” diselenggarakan pada hari Rabu, tanggal 11 April 2018 bertempat di Auditorium Universitas Negeri Yogyakarta menggunakan stage atau panggung dan acara dimulai pada pukul 18.00 WIB berakhir pada pukul 21.50 WIB. Agar acara pergelaran busana 2018 dapat berjalan dengan lancar maka panitia mempersiapkan seluruh perlengkapan satu hari sebelum hari H acara. Busana yang ditampilkan terdiri dari dua macam busana pesta, yaitu busana pesta konvensional dan busana pesta muslim. Busana yang ditampilkan oleh penulis adalah busana pesta cocktail konvensional yang dibawakan oleh pragawati dengan nomor urut 55 bernama Kathryn Liza M tarigan Sibero. Pergelaran busana ini diikuti oleh 102 mahasiswa yang terdiri dari mahasiswa S1 Reguler, S1 Non Reguler Dan D3. Berikut ini adalah susunan acara pergelaran busana dengan tema “*Movitsme*”

Tabel 6. Susunan Acara Pergelaran Busana Movitsme 2018

Susunan Acara Puncak Movitsme		
Jam	Kegiatan	Keterangan
18.10 – 18.20	Apresiasi Dosen Pembimbing	
18.25 - selesai	Open Gate	
18.30 - 18.40	Song Performance	MC : Fian Arditya
	Opening	
18.40 – 18.55	Sambutan-sambutan	1. Bapak Rektor UNY 2. Ketua Panitia
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	

c. Tahap Evaluasi

Setelah melalui tahapan – tahapan pelaksanaan pergelaran busana maka perlu adanya evaluasi untuk mengetahui kekurangan serta hambatan. Ada beberapa hal yang masih kurang dan perlu adanya evaluasi untuk keberhasilan acara yang akan datang. Selama acara berlangsung hal yang diperhatikan ketika saat mengecek kartu parkir, kelengkapan barang-barang sewa, kebersihan tempat dan ketertiban panitia inti dan panitia tambahan agar tidak terjadi ketidakadilan.

Setelah acara selesai, banyak panitia yang melarikan diri atau pulang terlebih dahulu. Akibatnya banyak panitia yang tidak ada pada saat bersih-bersih pada saat acara telah selesai. Hambatan yang terjadi yaitu kurang adanya koordinasi antara koor dengan sie nya, untuk itu banyak pekerjaan yang masih belum bisa diselesaikan pada saat itu dan harus diselesaikan pagi harinya.

B. Hasil

1. Hasil Pembuatan Desain Busana

Desain busa pesta cocktail dengan sumber ide goa selarong tersebut terdiri dari dua bagian atau *two pieces*. Pada bagian pertama yaitu terdiri dari gaun yang panjang dibawah lutut dengan potongan di bagian pinggang. Gaun tersebut menggunakan jahitan *patchwork* dibagian bawah gaun. *Patchwok* tersebut terinspirasi dari siluet goa yang tegas. Pada bagian kedua adalah Outer atau blus luaran yang bisa

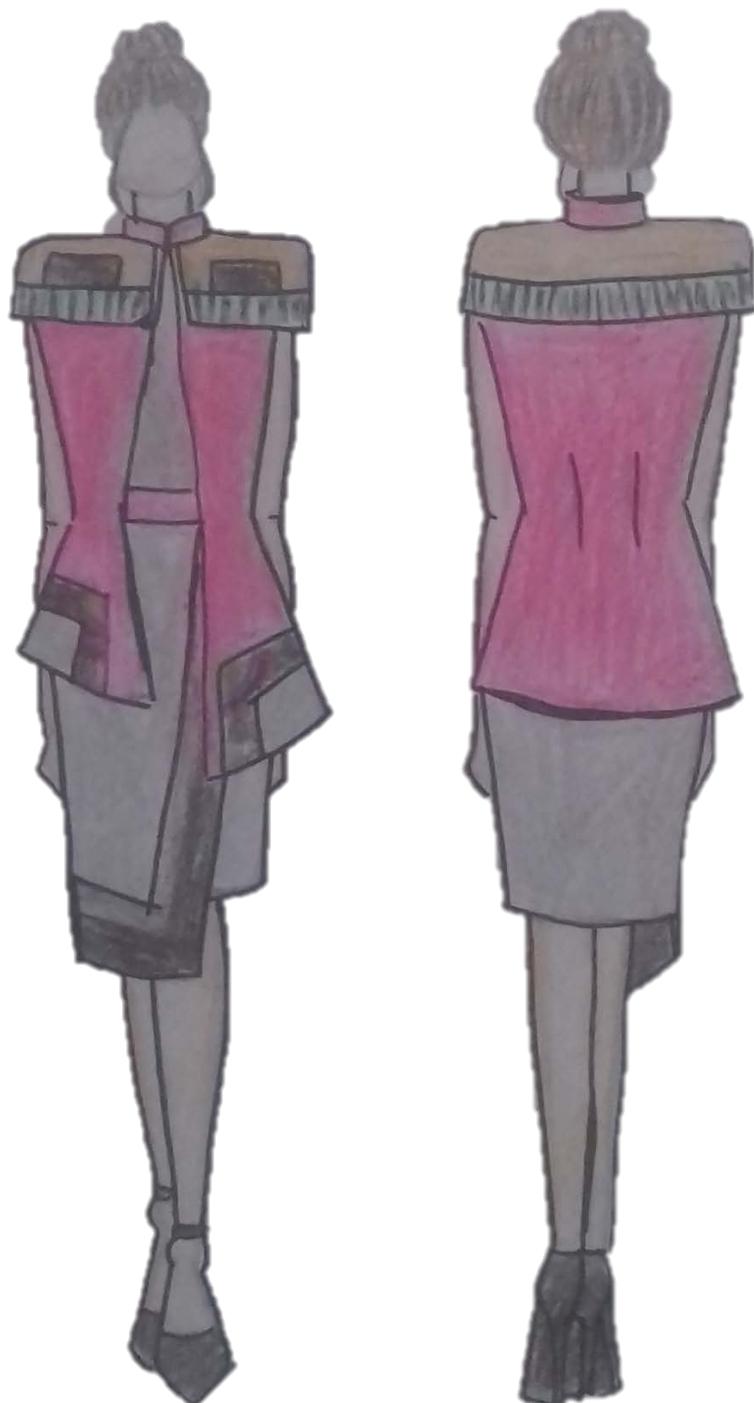
berguna sebagai blus dan outer. Pada outer menggunakan kancing sembunyi, alasanya karena agar seperti pada jaman dahulu sebagai ciri khas pangeran Diponegoro yang menggunakan Jubah panjang warna putih sebagai pakaian luar. Namun, jika kancing dikaitkan akan berubah fungsi menjadi pakaian atasan atau blus yang berbentuk Asimetris yang menggunakan kancing sembunyi. Bentuk goa yang unik berbentuk kotak dimunculkan dengan Teknik *Patchwork* yang diberi motif menggunakan payet berbentuk pagar sehingga menyerupai bentuk Goa. Pada bagian bawah blus terdapat teknik *patchwork* yang diberi payet warna-warna gunungan, karena tujuan masyarakat mengadakan Grebeg ini selain mengenang pangeran juga memohon kepada sang pencipta agar selalu memberikan limpahan hasil buminya. Keunggulan dari sumber ide ini terdapat pada bagian *patchwork* baju bagian bahu yang diberi motif pagar dengan payet. Juga pada bagian *patchwork* depan bawah baju yang diberi motif macam-macam warna gunungan.

Warna-warna yang digunakan pada desain busana pesta cocktail tersebut menggunakan warna yang tidak senada tetapi terlihat perpaduan yang klasik dan unik. Untuk gaun berwarna silver metalik, arena apabila dipakai pada malam hari dan terkena sinar lampu, maka gaun akan terlihat mewah. Untuk pakaian luar menggunakan bahan Thaisilk yang mempunyai karakteristik mengkilat, tipis, lembut dan tidak kaku sehingga akan terasa sangat nyaman saat dikenakan. Disisi lain kain thaisilk juga memiliki kesan mewah karena pilihan warnanya sangat

beragam, mulai dari hitam, putih, coklat, merah maroon, dan lain sebagainya.

Untuk pilihan warna pun menggunakan warna yang sesuai dengan trend dan sub tema. Agar membuat busana terlihat lebih tegas dan berkilau, maka digunakan pita warna silver yang membuat busana terlihat lebih mewah saat diperagakan.

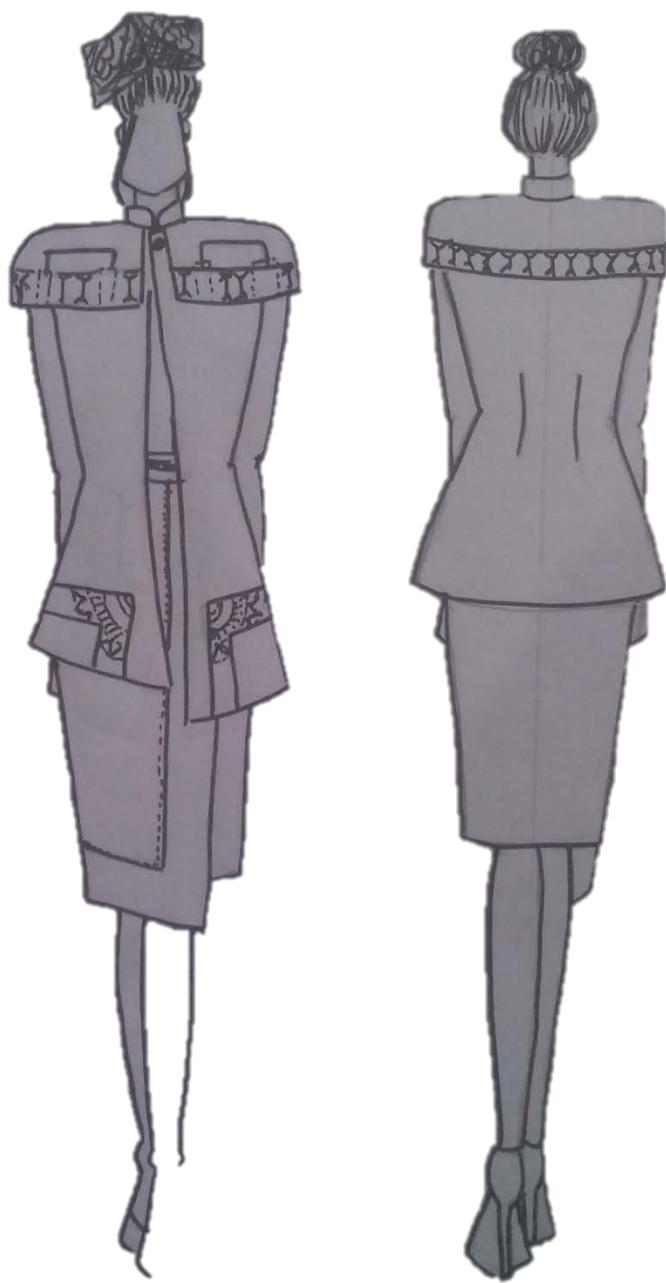
Untuk menciptakan gambar desain busana yang lebih menarik diperlukan suatu prinsip-prinsip desain. Keserasian atau harmoni dari busana pesta cocktail tersebut dapat dilihat dari bentuk garis-garis *patchwork* yang dihasilkan yaitu bentuk garis vertikal, horizontal dan diagonal yang termasuk dalam bentuk garis geometris dan dipadukan dengan bentuk keseimbangan yang asimetris antara kiri dan kanan. Garis yang ditimbulkan dari aplikasi bawah gaun mempertegas garis dari potongan dipinggang sampai bawah lutut. Pusat perhatian terletak dibagian atas outer yang merupakan sambungan *Shoulder cape* yang berbentuk dua goa, juga di bagian sisi kanan kiri outer yang membentuk motif macam-macam gunungan dengan menggunakan mote.



Gambar 33. *Fashion Illustration*

2. Hasil Pembuatan Karya Busana

Busana pesta cocktail untuk wanita remaja usia 15- 18 tahun ini dengan sumber ide rumah Eropa klasik terdiri dari dua bagian. Bagian pertama yang terdiri dari outer dengan tambahan cape, potongan lurus di atas panggul, bentuk lengan tidak nampak dari luar karena tertutup oleh capek, outer ini dibuat dengan memadukan bahan kain jacquard bertekstur dengan bahan thaisilk polos dan menggunakan bahan furing kain velvet dan bahan utama. Pada bagian kedua yaitu terdiri dari potongan gaun panjang dibawah lutut tanpa menggunakan lengan, potongan gaun pada bagian pinggang, menggunakan belahan pada bagian bawah gaun yaitu di samping kanan, menggunakan tambahan penutup muka gaun dari garis pinggang sampai bawah lutut lebih panjang sedikit dibandingkan dengan lingkar gaun sebenarnya. memadukan bahan kain jacquard tekstur dan menggunakan bahan furing yaitu kain cavalli. Busana pesta cocktail dengan sumber ide Goa Selarong tersebut juga menggunakan tambahan hiasan payet hallon pada bagian potongan gaun untuk menambah kesan elegan.



Gambar 34. *Presentation Drawing*

3. Pergelaran busana

Penyelenggaraan pergelaran busana *Movitsme* singkatan dari *Move To It's Me* adalah suatu rangkaian kegiatan peragaan busana yang menampilkan hasil karya busana mahasiswa yang diperagakan oleh model atau pragawati. Pergelaran busana diselenggarakan pada hari Rabu tanggal 11 April 2018 pukul 18.00-selesai, terdiri dari mahasiswa D3 angkatan 2015 mahasiswa S1 Reguler dan Non Reguler angkatan 2015, S1 angkatan 2014 dan 2013. Dalam pergelaran ini memperebutkan kategori kejuaraan yaitu juara 1, 2 dan 3 dari masing-masing kelas dan konsentrasi, *best desain*, *best technology*, favorit dan juara umum.

Busana yang ditampilkan oleh penulis pada saat pergelaran busana yaitu busana pesta cocktail. Acara peragaan busana dibagi menjadi tiga sesi yaitu sesi pertama untuk *Fashion Show* Program Studi Pendidikan Teknik Busana Kelas A Butik dan Garmen, sesi kedua *Fashion Show* Program Studi Pendidikan Teknik Busana Kelas B Butik dan sesi ketiga atau terakhir yaitu *Fashion Show* Program Studi Teknik Busana Kelas D Butik dan Garmen. Dalam pergelaran busana ini, penulis mendapat giliran tampil pada sesi kedua dengan nomor urut 55, busana diperagakan oleh pragawati atau model bernama Kathryn Liza.



Gambar 35. Foto model saat di Catwalk

C. Pembahasan

1. Pembuatan Desain Busana

Penciptaan desain busana pesta cocktail untuk wanita remaja dengan sumber ide Goa Selarong ini perlu adanya kesesuaian tema dengan desain busana yang akan dirancang dengan tema pergelaran busana yang diselenggarakan. Oleh sebab itu, diperlukan suatu pemahaman dari *trend* dengan tema yang digunakan agar tercipta suatu desain busana yang serasi.

Pada kesempatan ini pergelaran busana mengambil tema “Movitsme”. “Move” artinya adalah perpindahan atau pergerakan. Merupakan sebuah proses lanjutan atau pergerakan sebuah karya yang bersumber ide dari kearifan Lokal di Indonesia. “It’s Me” merupakan adalah aku. Yaitu sebagai identitas diri kita dalam mengembangkan sumber ide yang dipadukan dengan Trend Forcasting 2018 / 2019. “MOVITSME” merupakan singkatan “Move To It’s Me” yang dapat diartikan sebagai suatu pergerakan menuju aku.

Pemilihan tema movitsme tersebut karena pada saat karya ini dipergunakan trend fashion yang sedang berkembang saat ini adalah Trend-trend yang mengacu pada trend busana dari barat, dan trend yang penulis pilih merupakan trend *Alter Ego* yang merupakan penggambaran dari wanita-wanita yang fashion nya mengacu pada trend 80 an. Untuk itu penulis mengangkat sumber ide dari kearifan lokal di jawa yaitu Grebeg

Selarong agar terdapat keseimbangan antara trend busana dengan ciri khas negara Indonesia yang kaya akan kearifan lokal.

Konsep pengambilan sumber ide ini juga bisa diperkuat dengan teknik pembuatan busana yaitu dengan manipulasi kain atau *manipulating fabric*. Teknik yang digunakan penulis adalah teknik jahit sambung atau *patchwork*. Bahan-bahan yang digunakan seperti Thaisilk dan jacquard juga menambah kesesuaian dengan tema yang dipilih.

Desain busana pesta malam dengan sumber ide goa selarong ini memiliki ciri khusus yang digunakan dalam pembuatan busana ini adalah gaun dengan penggerjaannya yang menggunakan teknik jahit sambung atau *patchwork* dengan potongan-potongan yang berbentuk kotak. Teknik penambahan mote dan payet menambah kesan unik sesuai dengan trend penciptaan busana yaitu Individualist dengan sub trend *Alter Ego* yang menggunakan warna-warna ekstrim atau percampuran warna yang tidak senada.

Penciptaan desain busana pesta malam ini juga memperhatikan unsur dan prinsip desain. Unsur dan prinsip tersebut diterapkan pada penciptaan desain busana pesta cocktail dengan sumber ide goa selarong.

2. Pembuatan Karya Busana

Busana pesta cocktail ini terdiri dari gaun dibawah lutut dan outer dengan cape. Pada bagian outer ada tambahan cape yang di hiasi dengan payet mote dan hallon membentuk motif pagar. Ditambah dengan hiasan kancing sembunyi yang kancing pertama dibuat agar berfungsi sebagai

hiasan. Pada kesempatan ini penulis menggunakan bahan yang berwarna kontras akan tetapi masih mengunggulkan kesan yang unik dan klasik. Pada gaun terdapat hiasan ikat pinggang yang dipasang dengan teknik sum, karena menempel dengan gaun.

Setelah melalui tahap mendesain, langkah selanjutnya adalah mewujudkan desain busana tersebut dalam bentuk karya busana. Pembuatan busana tersebut terdiri dari tiga tahap yaitu dimulai dari persiapan, pembuatan busana dan penyelesaian. Dalam proses pembuatan busana dibutuhkan waktu yang cukup lama karena dibutuhkan ketelitian. Untuk mengatasi ketidaksempurnaan pada busana yang dibuat maka diadakan fitting I dan fitting II. Tahap persiapan meliputi pembuatan gambar kerja desain, pengambilan ukuran, pembuatan pola busana, merancang bahan dan kalkulasi harga. Pada tahap ini tingkat kesulitan yang dihadapi adalah pembuatan pola yang sudah dipecah dalam pola *patchwork* yaitu berupa potongan-potongan dengan ukuran yang sudah ditentukan. Untuk mengatasi kesulitan tersebut, pada saat pembuatan pola sesuai desain dibuat untuk ukuran dicatat kemudian pemberian kode pola agar tidak tertukar.

Tahap pembuatan karya ini penulis pertama melakukan persiapan. Dimana penulis mepersiapkan Desain, pola dan bahan. Pemilihan bahan disesuaikan dengan kebutuhan dan kualitas sehingga tidak terkesan sama dengan busana-busana yang ada di pasaran atau toko-toko.

Tahap pelaksanaan terdiri dari peletakan pola pada bahan, pemotongan bahan dan pemberian tanda jahitan, penjelujuran, evaluasi fitting I, penjahitan, menghias busana dan evaluasi fitting II. Pada tahap pelaksanaan terdapat beberapa kesulitan, diantaranya adalah pada saat penjahitan. Kesulitannya adalah saat menyambung bagian-bagian *patchwork* tersebut agar menghasilkan suatu bentuk gaun dengan hasil yang teknik jahit yang halus. Solusi dari masalah tersebut adalah bagian bagian potongan dijelujur dahulu agar jatuhnya potongan dapat membentuk sudut yang sama, kemudian jika sudah disamakan dijahit, setelah dijahit kampuh ditipiskan kemudian dipress agar hasilnya rapi dan halus. Tahap pelaksanaan harus dilakukan secara runtut, karena pembuatan busana pesta dengan teknologi adi busana memerlukan penggeraan dan perencanaan yang matang.

Selanjutnya evaluasi yang menguraikan kesesuaian hasil karya dengan desain dan konsep. Tahap selanjutnya adalah penilaian gantung, dilakukan dengan memasang busana pada manequin. Aspek yang dinilai meliputi teknologi jahit, hiasan busana, dan jatuhnya busana. Penilaian gantung dilakukan oleh dosen. Penilaian selanjutnya adalah grand juri oleh pihak luar. Proses penilaian dilakukan dengan cara busana diperagakan oleh model kemudian desainer mempresentasikan konsep penciptaannya bersamaan dengan grand juri juga dilakukan penilaian *moodboard* sebagai visualisasi gagasan konsep desain oleh dosen.

Setelah busana selesai dibuat busana pesta cocktail dengan sumber ide Goa Selarong siap untuk diperagakan.

Beberapa evaluasi dan solusi dalam pembuatan busana pesta cocktail dengan sumber ide Goa Selarong antara lain :

- a. Pada proses fitting I panjang gaun kurang panjang, solusinya adalah ditambah 2 cm dari kampuh bawah.
- b. Outer terlalu polos, solusinya pada bagian kerah dan *patchwork* ditambah payet agar terlihat lebih rame.
- c. Pada saat fitting I bagian kerung lengan kekecilan, solusinya pada bagian sisi diturunkan dan bagian kampuh lengan dikurangi.
- d. Hiasan payet mote untuk outer masih kurang, solusinya ditambah untuk hiasannya.

3. Penyelenggaraan Pergelaran Busana

Pergelaran busana ini dimulai pada pukul 18.00 WIB pada hari Rabu tanggal 11 April 2018 dengan penjualan tiket on the spot, kemudian menayangkan video sponsor, kemudian welcome greeting MC, penampilan tari dan MC muncul, pemberian c Cinderamata untuk juri, kemudian sambutan dari Rektor, Dekan, Ketua Jurusan dan Ketua Panitia. Untuk acara *Fashion Show* dibagi dalam tiga sesi, untuk sesi pertama yaitu *Fashion Show* kelas A Butik dan Garmen Pendidikan Teknik Busana, sesi kedua kelas B Teknik Busana dan sesi ketiga kelas D Butik dan Garmen Pendidikan Teknik Busana. Pada setiap pergantian

fashion show diisi dengan *performing Tari Zapin*, karnaval FT Uny dan penampilan musik dari Silaen Sister . Untuk acara akhir yaitu *awarding*, pengambilan voting juara dan pembagian *doorprize* untuk penonton.

Pada saat proses persiapan penyelenggaraan pergelaran banyak yang hal yang dilakukan diluar job desk, sehingga proses persiapan kurang maksimal akibat kurang koordinasi.

Pada saat pelaksanaan semua berjalan sesuai dengan tugas masing-masing dibantu dengan panitia tambahan yang rela dan dengan sigap melayani tamu yang datang.

Evaluasi untuk proses pergelaran yaitu perlu adanya kesadaran setiap panitia untuk sigap membantu panita lain yang memerlukan bantuan. Agar semua selalu siap pada tugasnya, maka diperlukan pikiran yang fokus dalam melakukan acara tiap acaranya.

Pergelaran busana ini mengangkat tema *Movitsme* dimaksudkan agar mahasiswa dapat menampilkan hasil karyanya agar lebih dikenal masyarakat. Pergelaran busana yang diselenggarakan pada Rabu, 11 April 2018 pada pukul 18.00 WIB – selesai di Gedung Auditorium Universitas Negeri Yogyakarta berjalan dengan lancar, akan tetapi ada beberapa evaluasi diantaranya adalah acara yang diselenggarakan tidak tepat waktu karena kurangnya koordinasi yang baik antar panitia, sisanya konsumsi banyak, *breffig* panitia tidak tepat waktu, dll. Solusi dari masalah tersebut adalah dibutuhkan koordinasi yang baik antar panitia yang baik.

Pergelaran busana dengan tema *Movitsme* ini menampilkan karya dari 102 mahasiswa yang terdiri dari busana pesta malam konvensional dan busana pesta malam muslimah dari angkatan 2014, 2013 dan 2015 Pendidikan Teknik Busana dan Teknik Busana. Busana pesta Cocktail yang berjudul Caveola ini tampil pada sesi kedua dengan No. Urut. 55 diperagakan oleh model bernama Kathryn Liza M Tarigan Sibero.

BAB V

KESIMPULAN DAN SARAN

A. KESIMPULAN

Berdasarkan rumusan masalah dan hasil pembahasan busana pesta cocktail dengan sumber ide goa selarong dapat diambil kesimpulan sebagai berikut:

1. Penciptaan desain busana pesta malam dengan sumber goa selarong melalui beberapa tahapan seperti mengkaji tema pergelaran yaitu: *Movitsme*, mencari dan menerapkan sumber ide goa selarong, Mengkaji *trend forecasting* 2018/2019, membuat *moodboard*, menyusun unsur dan prinsip desain yang disajikan dalam desain *sketching*, *presentation drawing*, *production sketching*, *fashion illustration* dan detail hiasan menggunakan payet mote yang merupakan penggambaran dari warna-warna gunungan dari hasil bumi seperti kacang panjang, terong dan lain-lain.
2. Pembuatan busana pesta cocktail dengan sumber ide goa selarong melalui tiga tahap yaitu Persiapan meliputi pengambilan ukuran, pembuatan pola, merancang dan menghitung kalkulasi harga, pemilihan bahan. Pelaksanaan meliputi peletakan pola pada bahan, pemotongan bahan dan pemberian tanda jahitan, menyambung bagian-bagian busana, menghias busana. Evaluasi meliputi evaluasi proses fitting I dan fitting II, evaluasi hasil memastikan kesesuaian antara desain dengan hasil. *Movitsme*, trend

3. Penyelenggaraan pergelaran busana dengan tema *Movitsme* atau *Move To Its Me* melalui proses pergelaran busana yang melalui tiga tahap yaitu Persiapan meliputi pembentukan panitia, penentuan tema pergelaran, menerapkan management pergelaran busana (tujuan, sumber dana, waktu dan merancang tata panggung, *lighting*, musik dan GR). Pelaksanaan meliputi penilaian juri eksternal, menata panggung, *lighting*, musik, pelaksanaan pergelaran dan pemilihan busana favorit penonton. Evaluasi meliputi kesesuaian perencanaan dengan pelaksanaan pergelaran.

B. SARAN

Dalam pembuatan busana pesta cocktail dengan sumber ide Grebeg Goa selarong ini mengalami beberapa kesulitan. Adapun saran-saran yang dapat disampaikan agar menjadi lebih baik yaitu sebagai berikut :

1. Dalam menciptakan desain hendaknya perlu mematangkan konsep dan keterkaitan tema pergelaran, tema yang dipilih dan dengan sumber ide. Menentukan sumber ide yang sesuai dengan trend sebaiknya lebih dalam karena akan mempermudah dalam pembuatan desain busana.
2. Saat proses pembuatan busana sebaiknya jika pola sudah diubah sesuai desain, untuk para pembaca sebaiknya pola diberi kode agar tidak bingung saat memotong pola (terutama jika banyak potongan-potongan atau sambungan seperti *patchwork*).

3. Pada saat penyelenggaraan busana yang baik sebaiknya dibutuhkan persiapan dan perancangan yang matang, karena diperlukan adanya komunikasi dan kerjasama yang baik antar panitia inti maupun panitia tambahan. Serta harus bertanggung jawab atas tugas dan kewajiban yang telah diamanahkan sehingga pergelaran akan berjalan dengan lancar.

DAFTAR PUSTAKA

- Afif Ghurub Bestari, . (2011). *Menggambar Busana Dengan Teknik Kering.* Yogyakarta : KTSP
- Arifah A Riyanto. (2003). *Teori Busana.* Bandung : Yapemdo.
- Chodiyah & Wisri A. Mamdy. (1982). *Desain Busana Untuk SMKK/SMTK.* Jakarta: Departemen Pendidikan dan Kebudayaan.
- Dharsono Sony Kartika. (2004). *Seni Rupa Modern.* Bandung : Rekayasa Sains.
- Enny Zuhni Khayati. (1998). *Pembuatan Busana III.* Yogyakarta : FPTK IKIP Yogyakarta
- Ernawati, Izweni & Weni Nelmira. (2008). *Tata Busana.* Jilid 1. Jakarta :
- Goet Poespo. (2009). *A to Z Fashion.* Yogyakarta : PT Gramedia Pustaka Utama.
(2009). *Tailoring.* Yogyakarta : PT Gramedia Pustaka Utama.
- Goet Poespo. (2005). *Panduan Teknik Menjahit.* Yogyakarta: Kanisius Yogyakarta.
- Kadarsan, Harpini dkk. (1979).*Tata Busana 3.* Jakarta: Dikmenjur.
- M.H. Wancik. (2003). *Bina Busana.* Jakarta: PT. Gramedia Pustaka Utama.
- Nanie Asri Yuliati. (1993). *Teknologi Busana.* Yogyakarta : IKIP Yogyakarta.
- Porrie Muliawan. (1985). *Konstruksi Pola Busana Wanita.* Jakarta : PT BPK Gunung Mulia.
- _____. (2000). *Analisa Pecah Model Busana Wanita.* Jakarta : PT BPK Gunung Mulia.
- _____. (2006). *Dasar-dasar Teknik Menjahit.* Jakarta : PT BPK Gunung Mulia.
- Prapti Karomah. (1990).*Tata Busana Dasar.* Yogyakarta: IKIP Yogyakarta.
- Prapti Karomah dan Sicilia Sawitri. (1986). *Pengetahuan Busana.* Yogyakarta : FPTK IKIP Yogyakarta.
- Sicilia Sawitri dan Prapti Karomah. (1998). *Pengetahuan Busana.* Yogyakarta

- Sicilia Sawitri.1997. *Illustrasi mode*. Yogyakarta: IKIP Yogyakarta.
- Sri Ardiati Kamil. (1986). *Fashion Design*. Jakarta : CV Baru IKAPI.
- Sri Widarwati. (1996). *Disain Busana I*. Yogyakarta : IKIP Yogyakarta.
- Sri Widarwati. (2000). *Disain Busana I*. Yogyakarta : Jurusan PKK FT UNY
- Sri Widarwati, Widyabakti Sabatari dan Sicilia Sawitri. (1996). *Disain Busana II*. Yogyakarta : Jurusan PKK FT UNY.
- Suciati, R. (2008). Belajar dan Pembelajaran 2. Jakarta: Universitas Terbuka
- Widjiningsih, Sri Wisdiati, Eny Zuhni Khayati. (1994). *Konstruksi Pola Busana*. Yogyakarta : IKIP Yogyakarta
- Widjiningsih.(1990). *Desain Hiasan Dan Lenan Rumah Tangga*. Yogyakarta: IKIP Yogyakarta.
- Yuliawan, Hendra. (2006). *Kamus Lengkap Bahasa Indonesia*, Surakarta: Pustaka Mandiri.
- www.google.com, <https://id.wikihow.com/Berpakaian-untuk-Pesta-Bertema-Tahun-80-an> Diakses tanggal 1 Juni 2018 pukul 16.30 WIB
- www.google.com, <http://kutubuku.web.id/1710/definisi-gaun-cocktail> Diakses tanggal 14 Juni 2018 pukul 18.30 WIB
- www.google.com<https://teaterku.wordpress.com/2010/03/24/tata-panggung/> Diakses pada tanggal 14 Juni 2018 pukul 19.00 WIB
- www.google.com<http://wisata-yogyakarta.com/goa/menguak-misteri-goa-selarong/> Diakses pada tanggal 15 Juni 2018 pukul 08.00 WIB
- www.google.com<http://kbbi.co.id/arti-kata/gerak> Diakses pada tanggal 1 Juli 2018 pukul 15.45 WIB
- www.google.com<https://www.blogernas.com/2016/08/pengertian-irama-pada-prinsip-desain.html> Diakses pada tanggal 28 Juni 2018 pukul 21.30 WIB
- www.google.com<https://www.slideshare.net/FirmanPebrizal/lkdk-3-penyajian-gambar> Diakses pada tanggal 29 Juni 2018 pukul 21.00 WIB
- www.google.comhttps://id.wikipedia.org/wiki/Analisis_tren Diakses pada tanggal

LAMPIRAN

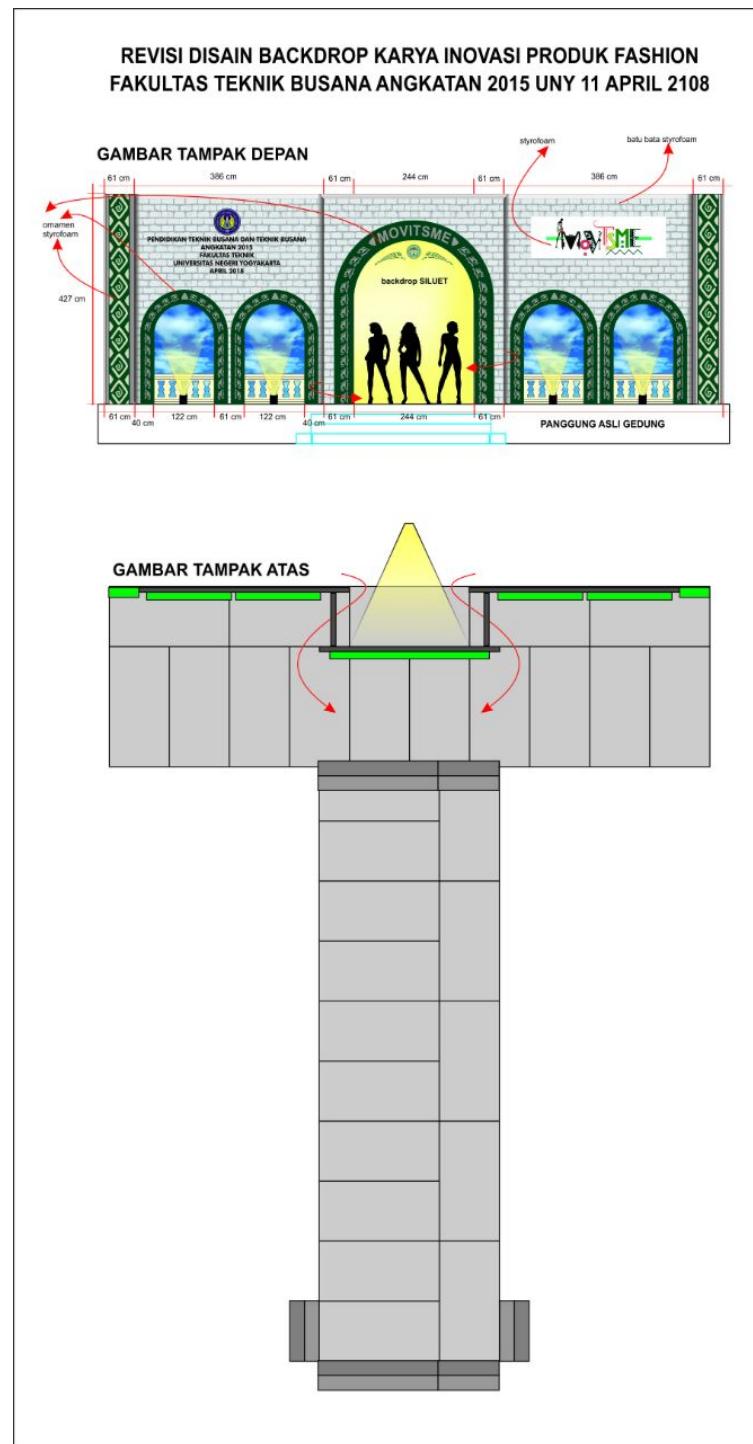
Susunan Panitia Pergelaran Busana *Movitsme*

No.	Struktur Kepanitiaan	Nama Panitia
1.	Ketua	1. Nurul Isma Maula 2. Laila Rohimatul Hasanah 3. Kurnia Widhiastuti
2.	Sekretaris	1. Herdita Mei Arumsari 2. Gofane Dewi Oktalia 3. Atika Sari
3.	Bendahara	1. Karima Asri Hidayah 2. Alifia Gismaya Dewanti 3. Miftahul Annisa Nur Fitria
4.	Sie. Sponsor	1. Ikhsania Okta Rana 2. Nur Septiani Ayuningtyas 3. Rahamaningrum Yogyandari 4. Angkin Anindita 5. Alya Iasha Danasari
5.	Sie. Humas Dan Among Tamu	1. Latifahni Nur Laila 2. Nadya Ummu Nashibah 3. Meilanza Wardah Hasanah 4. Nurul Syarifah 5. Lisa Ayu Wulandari 6. Firmanindya Maulana
6.	Sie. Acara	1. Lathifa Haqi 2. Ayu Utari Putri Purnomo 3. Robiatul Alfi 4. Nalurita Limaran Sari 5. Natasha Andjani 6. Amani Yunita Fidi Hana 7. Arum Indriyami 8. Sylvia Martha Aprilia Silaen
7.	Sie. Juri	1. Zumratun Najati Sugito 2. Rika Isputri 3. Puput Puspita Giri 4. Indah Nur Firiyani

		5. Siti Aisyah 6. Isnaini Barokati
8.	Sie. Publikasi	1. Freshi Kavita Sandy 2. Atik Alifah 3. Hardiyanti Astari 4. Yunike Andriani 5. Ujit Rindang Asmara 6. Maulyda Larasati Sumaryono 7. Dewi Puspita Sari
9.	Sie. Booklet	1. Kun Mutiah Z 2. Maraditia Dwi Marinda 3. Nova Nada Ministry 4. Fatimah Marti Astuti 5. Bitah Nindya Ardani
10.	Sie. Dokumentasi	1. Anne Azka Juwita 2. Ratna Utaminingsih 3. Firqatunnajiyah 4. Dany Dewi Rahayu 5. Wilda Anggun Mutiarani 6. M. Ali Mustamik
11.	Sie. Backstage dan Floor Manager	1. Nurul Hikmah Hurin'in 2. Zulaifah Azizah Mimraatun 3. Agustin Nur Isnaeni 4. Nita Dwi Lestari
12.	Sie. Dekorasi	1. ONG Grace Q.H 2. Windy Claudya Septiani 3. Yulita Tri 4. Yohana Madya
13.	Sie. Keamanan	1. Miladiah Susanti 2. Melinda Annisa Puspita 3. Khalisha Afifah Setiyanto 4. Niken Yazuli Budyaningrum 5. Dana Ayu Yonanda 6. Istriyani 7. Elsa Silviananda Alfani
14.	Sie. Konsumsi	1. Afifah Putri Cahyani 2. Adelina Prabandari 3. Marhaenna

		Hasnaningtyas 4. Olivia Gemma Putri 5. Laila Nur Rahmah 6. Sekar Rahma Dewi 7. Dyah Syintia Hanum
15.	Sie. Model	1. Rizqi Nuraiza Nugroho 2. Miftahul Jannah 3. Tiara Fadhilah 4. Okta Helmida Indriyani 5. Yunita Maulidian 6. Agisa Putri Ayuning Dewi 7. Tiara Mutia
16.	Sie. Make Up dan Hair do	1. Ervina Melinda Anggraeni 2. Aldila Maharani 3. Diah Puspita 4. Claratessa Isma Oktaviani
17.	Sie. Perlengkapan	1. Zulfa Ash Habul Jannah 2. Nur Indah Yuliana 3. Rizka Nurjanah Sri Koryoga 4. Martiana Rizky Sutrisno 5. Rita Widya Utami 6. Dwi Kurniasih

Lampiran 1. Susunan Kepanitiaan *Movitsme*



Lampiran 2. Desain *Backdrop Panggung Movitsme*



Lampiran 3. Hasil *Backdrop Panggung Movitsme*



Lampiran 4. Logo Acara *Movitsme*



Lampiran 5. Desain Tiket



Lampiran 6. Desain Pamflet



Lampiran 7. Desain Undanga



Lampiran 8. Desain Amplop



Lampiran 9. Desain Co card Panitia



Lampiran 10. Desain Banner



Lampiran 11. Model Saat Tampil pada Pergelaran Busana *Movitsme* tampak Depan



Lampiran 12. Model saat tampil pada pergelaran busana *Movitsme* tampak belakang



Lampiran 13. Model saat tampil pada pergelaran busana *Movitsme* tampak samping



Lampiran 13. Model dan Desainer saat tampil pada pergelaran busana *Movitsme*