



**BUSANA PESTA MALAM DENGAN SUMBER IDE KOSTUM
SEKURA KAMAK DAN SEKURA BETIK LAMPUNG
DALAM PERGELARAN “MOVITSME”**

PROYEK AKHIR

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



disusun oleh :
NURUL ISMA MAULA
15514134027

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

LEMBAR PENGESAHAN

BUSANA PESTA MALAM DENGAN SUMBER IDE KOSTUM SEKURA KAMAK DAN SEKURA BETIK LAMPUNG DALAM PERGELARAN “MOVITSME”

Oleh :

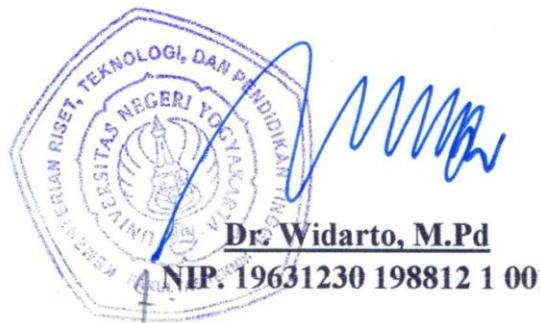
Nurul Isma Maula
15514134027

Telah dipertahankan di depan Dewan Penguji Proyek Akhir Fakultas Teknik
Universitas Negeri Yogyakarta pada tanggal 25 Juli 2018
Dan dinyatakan Telah Memenuhi Persyaratan Guna Memperoleh Gelar Ahli
Madya Program Studi Teknik Busana

No	Nama	Jabatan	Tanda Tangan	Tanggal
1.	Dra. Enny Zuhni Khayati, M. Kes.	Ketua Penguji		27-7-2018
2.	Mohammad Adam Jerusalem, Ph. D.	Sekretaris		27-7-2018
3.	Triyanto, M. A.	Penguji		27-7-2018

Yogyakarta, Juli 2018

Fakultas Teknik
Universitas Negeri Yogyakarta
Dekan,



LEMBAR PERSETUJUAN

Tugas Akhir dengan judul

BUSANA PESTA MALAM DENGAN SUMBER IDE KOSTUM SEKURA KAMAK DAN SEKURA BETIK LAMPUNG DALAM PERGELARAN “MOVITSME”

disusun oleh :

NURUL ISMA MAULA

15514134027

telah memenuhi syarat dan disetujui oleh Dosen Pembimbing
untuk dilaksanakan Ujian Akhir Tugas Akhir
bagi yang bersangkutan.

Yogyakarta, 20 Juli 2018
Dosen Pembimbing,


Dra. Enny Zuhni Khayati, M. Kes.
NIP. 19600427 198503 2 001

PERNYATAAN

Yang bertanda tangan dibawah ini :

Nama Mahasiswa : Nurul Isma Maula
NIM : 15514134027
Program Studi : Teknik Busana D3
Judul Karya : Busana Pesta Malam Dengan Sumber Ide Kostum Sekura
Kamak Dan Sekura Betik Lampung Dalam Pergelaran
“Movitsme”

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

Yogyakarta, 20 Juli 2018
Yang menyatakan,



Nurul Isma Maula
15514134027

MOTTO

“Seperti semut walaupun kecil dia selalu ada sepanjang sejarah, tidak seperti dinosaurus yang besar tapi punah karena tidak bisa beradaptasi dengan perubahan”

(Semar)

“Sesungguhnya bersama kesulitan ada kemudahan. Maka apabila engkau telah selesai dari suatu urusan, tetaplah bekerja keras untuk urusan yang lain. Dan hanya kepada Tuhanmu lah engkau berharap.”

(QS. Al-Insyirah:6-8)

PERSEMBAHAN

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

1. Mama, Papa dan Mas yang selalu mendoakan dan memberi dukungan baik secara materil dan moril.
2. Mas Eko Sodiq Mustofa. yang selalu membantu dan memberi dukungan serta bantuan baik secara materil dan moril.
3. Anak saya Fauzi Ahsan yang selalu memberikan nasehat dan motivasi serta ijin untuk ibu bersekolah.
4. Sahabat-sahabat di rumah dan di Yogyakarta yang selalu memberi dukungan, semangat, dan keceriaan selama ini.
5. Teman-teman Teknik Busana Angkatan 2015
6. Bapak dan Ibu Dosen yang selalu sabar membagikan ilmu dan pengetahuannya.
7. Teman-teman UKM Musik Sicma yang telah memberikan banyak hal baru dan pengalaman seru.
8. Almamater Universitas Negeri Yogyakarta yang memberikan tempat untuk belajar dan menjadikan penulis sebagai manusia yang Cendekia, Mandiri, dan Bernurani.

**BUSANA PESTA MALAM DENGAN SUMBER IDE KOSTUM
SEKURA KAMAK DAN SEKURA BETIK LAMPUNG
DALAM PERGELARAN “MOVITSME”**

**disusun oleh :
Nurul Isma Maula
15514134027**

ABSTRAK

Pembuatan Proyek Akhir ini bertujuan untuk : 1) menciptakan desain busana pesta malam dengan sumber ide Sekura Kamak dan Sekura Betik Lampung, 2) membuat busana malam dengan sumber ide Sekura Kamak dan Sekura Betik Lampung, 3) menyelenggarakan pergelaran busana dengan tema “Movitsme” dan menampilkan busana pesta malam dengan sumber ide Sekura Kamak dan Sekura Betik Lampung.

Proses penciptaan desain busana pesta malam adalah mengkaji tema Movitsme serta mengambil sumber ide Sekura Kamak dan Sekura Betik Lampung. Dituangkan dalam bentuk *moodboard* yang menghasilkan konsep desain dan pengembangan sumber ide secara deformasi dengan *style androgynous* dan bentuk *asymmetry dress* yang mengacu pada *Fashion Trend Guidelines* 2018 dengan mengambil konsep pada sub tema *Remix* dengan memperhatikan unsur dan prinsip desain. Proses pembuatan busana melalui tiga tahap yaitu : 1.) tahap persiapan, yang terdiri dari pembuatan desain kerja, pengambilan ukuran, pembuatan pola busana mulai dari pembuatan pola dasar, pecah pola, dan hasil pola sesuai dengan desain, rancangan bahan dan harga, penyiapan bahan, 2.) tahap pelaksanaan, yang terdiri dari meletakkan pola pada bahan, memotong bahan, memberi tanda jahitan, penjelujuran, *fitting I*, penjahitan, *fitting II*, pemasangan hiasan dan penyelesaian busana, 3.) tahap evaluasi membahas hasil karya busana secara keseluruhan. Penyelenggaraan pergelaran busana *Movitsme* melalui tiga tahap,yaitu : 1.) tahap persiapan meliputi menentukan tema dan konsep pergelaran, pembentukan panitia, menentukan tujuan pelaksanaan, menentukan waktu dan tempat penyelenggaraan, menentukan anggaran, dan gladi bersih, 2.) tahap pelaksanaan meliputi *grand jury*, penilaian gantung, dan penyelenggaraan pergelaran busana, 3.) tahap evaluasi yaitu mengevaluasi hasil dari keseluruhan proses pergelaran.

Hasil Proyek Akhir ini adalah 1.) desain busana yang diwujudkan dalam bentuk *design sketching*, *production sketching*, desain hiasan, *presentation drawing*, dan *fashion illustration*, 2.) pembuatan busana pesta malam dengan sumber ide Sekura Kamak dan Sekura Betik Lampung ini berupa *mini dress* dengan siluet Y, bentuk lengan fantasi, *asymmetry* pada bagian atas busana, dan *outer* berupa *half dress* menggunakan jahitan halus. Terdapat lipit hadap pada lengan, dan hiasan manik-manik metalik serta rantai besi pada *outer half dress*. Bahan yang digunakan yaitu kain tapis Lampung, kain sarung Lampung bergaris, kain *wool*, dan kain *blaco*, 3.) Pergelaran busana dengan tema *Movitsme* dilaksanakan pada hari Rabu, 11 April 2018 pukul 18.00 WIB bertempat di Auditorium Universitas Negeri Yogyakarta dan penulis mendapat urutan tampil No.52 pada sesi kedua dari 102 peserta dan diperagakan oleh model professional bernama Novi Indah.

Kata kunci : busana pesta malam, Sekura Kamak dan Sekura Betik, *Movitsme*

**EVENING DRESS USING SEKURA KAMAK AND SEKURA BETIK LAMPUNG
COSTUM AS THE INSPIRATION IN THE FASHION SHOW
“MOVITSME”**

**Arranged By :
Nurul Isma Maula
15514134027**

ABSTRACT

The final project is aimed to 1.) creating a evening dress design using Sekura Kamak and Sekura Betik Lampung Costum as the inspiration, 2.) making evening dress using Sekura Kamak and Sekura Betik Lampung Costum as the inspiration, 3.) organize fashion show with the theme of Movitsme and show evening dress using Sekura Kamak and Sekura Betik Lampung Costum as the inspiration.

The process of creating a evening dress design is to examine the theme of Movitsme and using Sekura Kamak and Sekura Betik Lampung Costum as the inspiration. Poured in the form of moodboard that produces the concept of design and development of the source of ideas deformed with androgynous style and look asymmetry dress that refers to the Fashion Trend Guidelines 2018 by taking the concept on the sub theme Remix with concern to the elements and principles desain. The fashion making process through three stages: 1.) preparation stage, which consists of making the design work, taking the size, making clothing patterns ranging from making archetypes, pattern breaks, and pattern results in accordance with the design, material design and price; 2.) implementation stage, which consists of laying the pattern on the material, cutting the material, stitching marks, jelly, fitting I, sewing, fitting II, installation of decoration and dressing; 3.) the evaluation stage discusses the whole works. Organizing the Movitsme fashion show through three stages: 1.) The preparatory stage involves determining the theme and concept of performance, forming the committee, determining the implementation objectives, determining the time and place of organizing, determining the budget, and rehearsal. 2.) Implementation stage includes grand jury, hanging assessment, and organizing fashion show. 3.) The evaluation stage is to evaluate the results of the whole process performances.

The result of this Final Project are 1.) fashion making design that poured in the form of design sketching, production sketching, decoration design, presentation drawing, and fashion illustration, 2.) the work of evening dress using Sekura Kamak and Sekura Betik Lampung Costum as the inspiration is in the form of mini dress with Y silhouette, fantasy sleeve, asymmetry on top of dress, and outer is half dress. Using fine stitching of tailings and tailoring, pleated faces, and metallic beading ornaments and iron chains on the outer half dress. Materials used are Lampung tapis fabric, striped sarong sarong fabric, wool fabric, and blaco fabric, 3) fashion show with the theme of Movitsme held on Wednesday, April 11th, 2018 at 18.00 pm held at the Auditorium Yogyakarta State University and the author got the sequence appear 52nd in the second session from 102 participants and displayed by a professional model named Novi Indah.

Keywords: evening dress, Sekura Kamak and Sekura Betik Costum Lampung, Movitsme

KATA PENGANTAR

Puji syukur atas kehadiran Allah SWT yang telah melimpahkan rahmat dan dan karunia-Nya sehingga Proyek Akhir dengan judul “Busana Pesta Malam Dengan Sumber Ide Kostum Sekura Kamak Dan Sekura Betik Lampung Dalam Pergelaran Movitsme” ini dapat terselesaikan dengan baik. Proyek Akhir diajukan guna memenuhi sebagian persyaratan untuk memperoleh gelar Ahli Madya Program Studi Teknik Busana.

Penulis menyadari sepenuhnya dalam penyusunan laporan Proyek Akhir ini banyak mendapatkan bimbingan, pengarahan, dan bantuan dari berbagai pihak. Oleh karena itu, dalam kesempatan ini penulis mengucapkan kepada semua pihak yang telah membantu dan membimbing demi kelancaran dalam pembuatan dan penulisan Proyek Akhir ini. Ucapan terimakasih penulis sampaikan kepada yang terhormat :

1. Ibu Enny Zuhni Khayati, M. Kes. selaku Dosen Pembimbing dan Ketua Pengaji Proyek Akhir yang telah banyak memberikan semangat, dorongan, dan bimbingan selama penyusunan Proyek Akhir ini.
2. Bapak Mohammad Adam Jerusalem, Ph. D. dan Bapak Triyanto, M. A. , selaku Sekretaris dan Pengaji yang sudah memberikan koreksi perbaikan secara komprehensif terhadap Proyek Akhir ini.
3. Ibu Dr. Mutiara Nugraheni selaku Ketua Jurusan Pendidikan Teknik Boga dan Busana Fakultas Teknik Universitas Negeri Yogyakarta.

4. Bapak Triyanto, M. A. selaku Ketua Program Studi Teknik Busana Fakultas Teknik Universitas Negeri Yogyakarta.
5. Bapak Dr. Widarto, M. Pd. Selaku Dekan Fakultas Teknik Universitas Negeri Yogyakarta.
6. Bapak Dr. Sutrisna Wibawa, M. Pd. Selaku Rektor Universitas Negeri Yogyakarta.
7. Seluruh Dosen Pengampu Mata Kuliah Proyek Akhir.
8. Seluruh Dosen Pengampu dan Staff Program Studi Teknik Busana yang telah membantu dan membimbing selama 3 tahun perkuliahan.
9. Seluruh pihak yang telah membantu dalam penyusunan laporan Proyek Akhir ini yang tidak dapat penulis sebutkan satu per satu.

Demikian laporan Proyek Akhir ini disusun. Penulis berharap semoga kebaikan beliau-beliau tersebut diatas mendapat balasan dari Allah SWT dan laporan Proyek Akhir ini dapat bermanfaat bagi penyusun khususnya dan bagi pembacanya.

Yogyakarta, Juli 2018

Penulis

DAFTAR ISI

LEMBAR PENGESAHAN	ii
LEMBAR PERSETUJUAN	iii
PERNYATAAN	iv
MOTTO	v
PERSEMBERAHAN	vi
ABSTRAK	vii
ABSTRACT	viii
KATA PENGANTAR	ix
DAFTAR ISI	xi
DAFTAR TABEL	xiii
DAFTAR GAMBAR	xiv
DAFTAR LAMPIRAN	xvi

BAB I	PENDAHULUAN	1
A.	Latar Belakang Penciptaan	1
B.	Batasan Istilah	6
C.	Rumusan Penciptaan	8
D.	Tujuan Penciptaan	9
E.	Manfaat Penciptaan	9
BAB II	DASAR PENCIPTAAN KARYA	11
A.	Tema Penciptaan	11
B.	Trend	13
C.	Sumber Ide	22
1.	Pengertian Sumber Ide	22
2.	Penggolongan Sumber Ide	23
3.	Sumber Ide	24
4.	Pengembangan Sumber Ide	26
D.	Desain Busana	28
1.	Pengertian Desain Busana	28
2.	Penggolongan Desain	29
3.	Unsur dan Prinsip Desain Busana	31
4.	Teknik Penyajian Gambar	48
5.	Prinsip Penyusunan <i>Moodboard</i>	53
E.	Busana Pesta	55
1.	Pengertian Busana Pesta	55
2.	Karakteristik Busana Pesta	55
3.	Bahan Busana Pesta	57

4.	Karakteristik Pemakai	58
5.	Style	59
6.	Bagian-bagian Busana	62
7.	Pola Busana	63
8.	Teknologi Busana	69
9.	Hiasan Busana	77
F.	Pergelaran Busana	80
1.	Pengertian Pergelaran Busana	80
2.	Tujuan Penyelenggaraan Pergelaran Busana	80
3.	Konsep Pergelaran	81
4.	Proses Penyelenggaraan Pergelaran Busana	86
BAB III	KONSEP PENCIPTAAN BUSANA	92
A.	Konsep Desain	92
B.	Konsep Pembuatan Busana	99
C.	Konsep Penyelenggaraan Pergelaran Busana	105
BAB IV	PROSES HASIL DAN PEMBAHASAN	115
A.	Proses Penciptaan Desain Busana	115
B.	Proses Pembuatan Busana	126
C.	Proses Pergelaran Busana	169
BAB V	KESIMPULAN DAN SARAN	181
A.	Kesimpulan	181
B.	Saran	183
	DAFTAR PUSTAKA	184
A.	Sumber Buku	184
B.	Sumber Jurnal	185
C.	Sumber Internet	185
	LAMPIRAN	186

DAFTAR TABEL

Tabel 01. Pengambilan Ukuran.....	119
Tabel 02. Rancangan Harga.....	158
Tabel 03. Evaluasi Proses 1	162
Tabel 04. Evaluasi Proses II.....	166

DAFTAR GAMBAR

Gambar 1. Palet Warna <i>Remix</i>	16
Gambar 2. Busana <i>Remix</i>	17
Gambar 3. Aksesoris <i>Remix</i>	17
Gambar 4. Sekura Batik Lampung	25
Gambar 5. Sekura Kamak Lampung.....	26
Gambar 6. Lingkaran Warna.....	38
Gambar 7. Warna Primer.....	39
Gambar 8. Warna Sekunder	39
Gambar 9. Kombinasi monokromatis	41
Gambar 10. Kombinasi analogus	42
Gambar 11. Kombinasi warna komplementer	42
Gambar 12. Tata Panggung Pergelaran “ <i>Movitsme</i> ”	113
Gambar 13. <i>Back Drop</i> dan <i>Catwalk</i>	114
Gambar 14. Palet Warna sub tema Alter Ego	116
Gambar 15. <i>Moodboard</i>	116
Gambar 16. <i>Design Sketching</i>	119
Gambar 17. <i>Presentation Drawing</i> Desain Tampak Depan	121
Gambar 18. <i>Presentation Drawing</i> Desain Tampak Belakang...	122
Gambar 19. <i>Presentation Drawing</i> Desain Tampak Depan Belakang.....	123
Gambar 20. Desain Hiasan Busana Tampak Depan	125
Gambar 21. Desain Hiasan Busana Tampak Belakang	125
Gambar 22. Desain Hiasan Busana Bagian Lengan	125
Gambar 23. Desain Kerja Tampak Depan	127
Gambar 24. Desain Kerja Tampak Belakang	128
Gambar 25. Pola Dasar Badan <i>Dress</i> Sistem Soen Skala 1:4	130
Gambar 26. Pola Dasar Badan <i>Outer</i> Sistem Soen Skala 1 : 4	132
Gambar 27. Pola Dasar Lengan Skala 1 : 4	134
Gambar 28. Pola Dasar Kerah Skala 1:4	135

Gambar 29. Pecah Pola Badan Depan <i>Dress</i> Sesuai Desain (Skala 1 : 4)	137
Gambar 30. Pecah Pola Badan Belakang <i>Dress</i> Sesuai Desain (Skala 1 : 4)	138
Gambar 31. Pecah Pola Dress Badan Depan Sesuai Desain (Skala 1 : 4)	139
Gambar 32. Pecah Pola Dress Badan Belakang Sesuai Desain (Skala 1 : 4)	140
Gambar 33. Pecah Pola Lengan (Skala 1 : 4)	141
Gambar 34. Pecah Pola Lengan Atas (Skala 1 : 4)	142
Gambar 35. Pecah Pola Lengan Lonceng Sesuai Desain (Skala 1:4)	143
Gambar 36. Pecah Pola Lengan Sesuai Desain (Skala 1:4)	143
Gambar 37. Pecah Pola <i>Half Dress</i> Sesuai Desain Bagian Depan (Skala 1 : 4)..	144
Gambar 38. Pecah Pola <i>Half Dress</i> Bagian Belakang (Skala 1 : 4)	145
Gambar 39. Hasil Pola <i>Mini Dress</i> Bagian Depan (Skala 1:4)	147
Gambar 40. Hasil Pola <i>Mini Dress</i> Bagian Belakang (Skala 1:4)	148
Gambar 41. Hasil Pola Lengan Kanan-Kiri (Skala 1:4)	149
Gambar 42. Hasil Pola Kerah	150
Gambar 43. Hasil Pola <i>Half Dress</i> Bagian Depan (Skala 1:4)	151
Gambar 44. Hasil Pola <i>Half Dress</i> Bagian Belakang (Skala 1:4)	152
Gambar 45. Rancangan Bahan Untuk Kain Tapis	154
Gambar 46. Rancangan Bahan Kain Sarung Lampung	155
Gambar 47. Rancangan Bahan <i>Wool</i> Warna Hijau Tua	156
Gambar 48. Rancangan Bahan Furing Kain Katun Warna Merah	156
Gambar 49. Rancangan Bahan Kain Blaco	157

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1. Rencana Anggaran Dana Kebutuhan Pergelaran Busana “ <i>Movitsme</i> ” 2018.....	186
Lampiran 2. Sumber Dana Pengeluaran Busana	186
Lampiran 3. Susunan Acara Pergelaran Busana “ <i>Movitsme</i> ” 11 April 2018.....	187
Lampiran 4. Logo Pergelaran <i>Movitsme</i>	188
Lampiran 5. Pamflet Pergelaran <i>Movitsme</i>	188
Lampiran 6. Undangan Pergelaran Movitsme	189
Lampiran 7. Undangan Pergelaran Movitsme	189
Lampiran 8. <i>ID Card</i> Panitia <i>Movitsme</i>	190
Lampiran 9. Desain <i>Goodie Bag</i> Pergelaran <i>Movitsme</i>	190
Lampiran 10. Tiket Pergelaran <i>Movitsme</i>	191
Lampiran 11. <i>Banner</i> Pergelaran <i>Movitsme</i>	191
Lampiran 12. Desain Panggung Pergelaran <i>Movitsme</i>	192
Lampiran 13. Model Dalam Pergelaran <i>Movitsme</i> Tampak Depan	193
Lampiran 14. Model Dalam Pergelaran <i>Movitsme</i> Tampak Serong Kanan	193
Lampiran 15. Model Dalam Pergelaran <i>Movitsme</i> Tampak Samping Kiri.....	194
Lampiran 16. Model Dalam Pergelaran <i>Movitsme</i> Tampak Belakang	194
Lampiran 17. Model dan <i>Desaigner</i> di Pergelaran <i>Movitsme</i>	195

BAB I

PENDAHULUAN

A. LATAR BELAKANG PENCIPTAAN

Semakin berkembangnya aktivitas seseorang berdampak pada sangat dibutuhkannya berbagai jenis busana yang sesuai untuk beragam aktivitas tersebut. Untuk menyesuaikan beragam keperluan tersebut, maka desainer menciptakan busana menurut kegiatan serta acara yang berbeda-beda sehingga tercipta desain busana yang bermacam-macam jenisnya. Sebagaimana salah satu tujuan dalam pembelajaran dikampus, bahwa mahasiswa harus dapat mengaplikasikan ilmu dan pengetahuannya di masyarakat. Oleh sebab itu, peril perwujudan yang nyata dari suatu desain agar dapat diketahui oleh masyarakat. Busana pesta ini dibuat sebagai perwujudan dari mata kuliah Proyek Akhir yang wajib ditempuh. Dalam hal ini mahasiswa diberi kesempatan untuk membuat busana pesta.

Busana pesta merupakan busana yang dikenakan pada kesempatan pesta, dimana pesta tersebut dibagi menurut waktunya yakni pesta pagi, pesta siang dan pesta malam. *Cocktail Dress* adalah model busana yang berasal dari Amerika yang popular di awal tahun 1920-an dan digunakan saat acara pesta cocktail (antara pukul 18.00-pukul 20.00). Bentuk gaun ini pendek (sampai selutut atau lebih), biasanya dibuat dari bahan wol ringan, satin, sutera, beledu, atau bahan mewah lainnya dengan tambahan border atau hiasan dekoratif lainnya. Busana pesta memiliki keistimewaan tersendiri

dibandingkan dengan busana-busana yang lain. Beberapa keistimewaan dari busana pesta adalah desain dirancang lebih menarik dengan model busana yang bervariasi, kualitas bahan lebih unggul, warna lebih menarik, menggunakan teknik jahitan halus, dan dilengkapi dengan aksesoris dan pelengkap busana pesta yang lain.

Busana pesta malam untuk wanita dewasa yang dibuat dari bahan kain khas atau kain tradisional daerah sudah banyak ditinggalkan karena dirasa kurang menarik dan kurang *up to date* di zaman sekarang ini. Masyarakat terutama kaum wanita menginginkan desain busana pesta malam yang lebih modern dan *up to date*. Oleh sebab itu, perlu diciptakannya desain busana pesta malam untuk wanita dewasa (usia 21-25 tahun) yang mengikuti trend fashion terbaru (2018) dengan sentuhan etnik, modern, dan *up to date*. Sehingga masyarakat akan tetap menikmati atau memakai busana yang sesuai dengan trend yang sedang berlangsung dengan tetap memiliki rasa cinta pada produk dalam negeri sekaligus untuk membantu memperkenalkan Indonesia pada dunia melalui fashonnya.

Dalam penciptaan karya Tugas Akhir ini penulis mengambil sumber ide Kostum Sekura Kamak Dan Sekura Betik Lampung dalam perayaan Pesta Sekura. Pesta Sekura dari lampung ini merupakan salah satu kearifan lokal daerah Lampung yang diwujudkan dengan menyelenggarakan sebuah pesta topeng untuk memperingati Hari Raya Idul Fitri. Dalam pesta topeng tersebut menampilkan berbagai karakter topeng dan dalam pesta topeng ini dibagi menjadi 2 jenis topeng atau sekura dalam bahasa Lampung, yaitu Sekura

Kamak dipakai oleh pria dewasa dan terbuat dari kayu atau pelepas pohon pinang yang dipahat, dan Sekura Betik dipakai oleh laki-laki remaja dan topengnya terbuat dari kain. Sekura Kamak berbusana rapih dan terkesan mahal dipakai oleh orang dewasa yang dianggap telah mapan secara pemikirannya dan Sekura Betik dengan busana apa adanya dan terkesan lebih sederhana serta urakan dipakai oleh para remaja yang lebih suka bermain dan bertindak sesuka hati. Terinspirasi dari busana yang dikenakan oleh Sekura Betik dan Sekura Kamak pada saat acara Pesta Sekura inilah penulis merancang sebuah busana pesta *cocktail* yang dibuat sesuai trend fashion terbaru (2018) dengan memberi sentuhan kain motif khas Lampung, yaitu kain tapis. Desain busana pesta cocktail ini berupa mini dress dan outer berbentuk half dress dengan setengah badan mencerminkan Sekura Kamak yang rapih dan mewah, sedangkan setengah badan lainnya mencerminkan Sekura Betik yang sederhana dan potongan busana yang seksi sebagai penggambaran sifat urakan. Kemudian kedua hal tersebut dibalut *outer half dress* dari kain wool tipis tapi tetap terlihat tegas dengan potongan melengkung dan asymmetry untuk menggambarkan sifat *feminine* seorang wanita

Desain busana pesta cocktail diwujudkan dalam bentuk busana pesta wanita yang berkesan maskulin namun tetap memberi kesan seksi dan sopan. Busana tersebut dijahit dengan menggunakan jahitan halus (75% penyelesaian jahitan tangan), karena pada kenyataannya sekarang banyak busana pesta malam untuk wanita dewasa yang dibuat dengan menggunakan

jahitan kasar atau madya. Busana pesta malam untuk wanita ini dibuat menggunakan jahitan halus sehingga tergolong dalam busana yang berkualitas tinggi. Melihat pada zaman sekarang masyarakat lebih menuntut busana-busana khususnya busana pesta malam yang memiliki tampilan lain dari yang lain dengan kualitas yang tinggi. Sehubungan dengan hal ini karya Proyek Akhir penulis dengan sumber ide Pesta Sekura dari Lampung ini dibuat dengan jahitan adibusana dan *tailoring*.

Pembuatan busana pesta malam dengan tema pergelaran “*Movitsme*” dipilih karena mengacu pada *Fashion Trend Guidelines* 2018/2019 yaitu *Movitsme*. Tema pergelaran busana “*Movitsme*” merupakan kepanjangan dari *Move To It’s Me* yang berarti bergerak menuju perubahan positif untuk menemukan jati diri. 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. Tampilan yang ditonjolkan dalam busana pesta malam dengan tema *Movitsme* adalah desain yang unik dan menarik dengan teknik jahitan tinggi (halus) dan menggunakan perpaduan warna kain sesuai dengan *trend stories* dan kombinasi kain tradisional yang menambah keindahan busana sesuai dengan trend dan tema pergelaran, serta menggunakan teknik *cutting* dan *manipulating fabric*.

Dengan diadakannya pergelaran busana *Movitsme* diharapkan dapat memberi referensi baru dalam bidang busana pesta malam dan *ready to wear*, sebagai ajang untuk menunjukkan kemampuan *soft skill* dan *hard skill*, serta

sebagai sarana belajar berorganisasi untuk menyelenggarakan suatu pergelaran busana. Untuk mensukseskan pergelaran busana ini, perlu adanya dana untuk keperluan dan kebutuhan dalam pergelaran busana. Dana tersebut didapatkan dari biaya pribadi atau iuran masing-masing mahasiswa dalam kepanitiaan pergelaran busana tersebut, selain itu dana didapatkan dari sponsor dan donatur agar acara dapat berjalan dengan lancar dan sukses. Pergelaran busana dengan tema *Movitsme* ini diadakan sesuai dengan konsep yang sudah direncanakan sejak awal. Karena pergelaran busana kali ini berbeda dari tahun-tahun sebelumnya, konsep acaranya pun berbeda. Dalam pergelaran busana *Movitsme* ini dibagi menjadi 2 konsentrasi yaitu busana pesta malam dan busana *ready to wear* (garment). Mahasiswa konsentrasi busana pesta malam membuat karya 1 busana pesta malam dan mahasiswa dengan konsentrasi garment membuat 2 karya busana *ready to wear*, jadi acara juga dibagi menjadi 2 yaitu ada peragaan busan dan pameran busana (1 busana *ready to wear* dipasang di *dressfoam*). Jadi konsep pergelaran menggunakan konsep pergelaran busana in door agar penonton lebih focus dalam melihat busana yang dipasang di *dressfoam* saat menuju ke area panggung dan melihat busana yang diperagakan oleh model, selain itu juga sebagai antisipasi jika cuaca hujan sehingga acara bisa tetap berlangsung. Menggunakan bentuk panggung T dan menggunakan background panggung dengan hiasan ornament khas daerah Indonesia Timur (NTT,NTB, Maluku,Papua,Sulawesi) serta didukung dengan *lighting* yang menarik berkolaborasi dengan *backsound* yang bagus.

B. BATASAN ISTILAH

Agar penulisan laporan Proyek Akhir ini tidak menyimpang dari tema maka penulis membatasi pengertian dari judul di atas, adapun batasan istilah dalam pembuatan laporan ini yaitu :

1. Busana Pesta Malam

Busana pesta malam adalah busana yang dikenakan pada kesempatan pesta dari waktu matahari terbenam sampai malam hari waktu tidur, baik bersifat resmi maupun tidak resmi. Busana pesta memiliki mutu tinggi, karena desain yang istimewa, dibuat menggunakan bahan yang berkualitas tinggi, hiasan yang lebih mewah, dan menggunakan teknik jahitan halus.

2. Sumber Ide Kostum Sekura Kamak dan Sekura Betik Lampung.

Busana pesta malam dengan sumber ide Kostum Sekura Kamak dan Sekura Betik ini adalah busana yang dikenakan pada kesempatan pesta di malam hari dan dikenakan oleh wanita dewasa usia 21-25 tahun. Sesuai dengan *Fashion Trend Guidelines 2018* dengan tema *Movitsme* dan sub tema *Individualist* serta *trend stories Remix* dalam pergelaran busana yang bertemakan Movitsme. Desain busana yang dirancang memilih sumber ide Kostum Sekura Kamak dan Sekura Betik Lampung. Sebuah kearifan lokal wilayah Lampung yang berupa pesta topeng untuk perayaan Hari Raya Idul Fitri. Dalam pesta sekura dapat dibedakan menjadi 2, yaitu Sekura Kamak dan Sekura Betik itu tadi. Sekura Kamak, dalam bahasa Lampung Kamak berarti kotor. Sekura Kamak biasa dipakai oleh orang dewasa dengan pakaian compang camping atau kotor dan memakai aksesoris yang membuat

penampilan mereka terlihat kotor seperti daun pisang kering atau bahan-bahan bekas lainnya. Topeng yang mereka gunakan biasanya terbuat dari kayu atau pelelah pohon pinang. Sekura Betik dalam bahasa Lampung betik berarti bagus atau baik. Sesuai dengan artinya, penampilan Sekura Betik lebih bersih dan lebih rapih dibandingkan dengan Sekura Kamak. Topeng yang digunakan biasanya menggunakan kain dan adapula yang menggunakan kacamata hitam sebagai aksesoris wajah, di bagian pinggang biasanya diberi tambahan kain-kain panjang sebagai hiasan busana dan dipakai oleh para remaja pria. Sesuai dengan *trend stories Remix* yang mendukung satu sama lain dengan sumber idenya, penulis berusaha merancang dan menciptakan sebuah karya busana mencolok dikerumunan tetapi tetap merendah dengan menggabungkan bahan kain Tapis khas Lampung dan kain daur ulang dari karung gandum (kain belaco). Penulis ingin memunculkan karakter dari Sekura Kamak dan Sekura Betik dalam karyanya, jadi setengah bagian memperlihatkan karakter Sekura Kamak yang kotor, tidak beraturan, dan sederhana. Sedangkan setengah lainnya memperlihatkan karakter Sekura Betik yang baik dan rapih. Ditambah dengan hiasan metalik berupa rantai besi dan manik-manik *stud* metalik pada busana serta perpaduan warna yang menarik sehingga menambah kesan ekspresionis si pemakai.

3. Pergelaran Busana Movitsme

Pergelaran busana Tugas Akhir dan Karya Inovasi Produk Fashion “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 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. Oleh sebab itu, untuk menstabilkan dan meningkatkan rasa cinta terhadap produk dalam negeri dan mempersiapkan diri untuk berani berkompetisi secara global dengan kekayaan dan kearifan lokal Indonesia dengan mencerminkan karakter milenial melalui perpaduan budaya dan trend terbaru dengan sentuhan kain motif nusantara.

C. RUMUSAN PENCIPTAAN

1. Bagaimana mencipta desain busana pesta malam dengan sumber ide Kostum Sekura Kamak dan Sekura Betik Lampung?
2. Bagaimana membuat busana pesta malam dengan sumber ide Kostum Sekura Kamak dan Sekura Betik Lampung?
3. Bagaimana menyelenggarakan pergelaran busana dengan tema *Movitsme* dan menampilkan busana pesta malam dengan sumber ide Kostum Sekura Kamak dan Sekura Betik Lampung?

D. TUJUAN PENCIPTAAN

Sesuai dengan rumusan masalah diatas, tujuan yang ingin dicapai adalah sebagai berikut :

1. Dapat mencipta desain busana pesta malam dengan sumber ide Kostum Sekura Kamak dan Sekura Betik Lampung.
2. Dapat membuat busana pesta malam dengan sumber ide Kostum Sekura Kamak dan Sekura Betik Lampung.
3. Dapat menyelenggarakan pergelaran busana dengan tema *Movitsme* dan menampilkan busana pesta malam dengan sumber ide Kostum Sekura Kamak dan Sekura Betik Lampung.

E. MANFAAT PENCIPTAAN

1. Bagi Penulis
 - a. Mengembangkan kreativitas penulis untuk menuangkan ide-ide kreatif dalam membuat/menciptakan suatu karya busana.
 - b. Membangun motivasi diri pada penulis di masa yang akan datang untuk membuat/menciptakan suatu karya yang berbeda dan lebih baik.
 - c. Menerapkan kemampuan, keahlian, dan pengetahuan yang dimiliki oleh penulis dalam suatu karya yang nyata.
 - d. Melatih penulis untuk menampilkan hasil karyanya kepada masyarakat melalui pergelaran busana dengan tema *Movitsme*.
 - e. Sebagai sarana untuk belajar berorganisasi dan bertanggung jawab dalam kepanitiaan pergelaran busana.

f. Menambah pengalaman penulisan karya ilmiah guna mempertanggung jawabkan hasil yang telah dicapai, yaitu pembuatan busana pesta malam dengan sumber ide Kostum Sekura Kamak dan Sekura Betik Lampung.

2. Bagi Program Studi

- a. Menunjukkan kepada masyarakat akan keberadaan Program Studi Teknik Busana, Fakultas Teknik, Universitas Negeri Yogyakarta.
- b. Melahirkan tenaga ahli yang terampil dan professional dalam bidang fashion.
- c. Mensosialisasikan karya cipta mahasiswa teknik busana Universitas Negeri Yogyakarta kepada masyarakat dan dunia *industry* busana.

3. Bagi Masyarakat

- a. Mengetahui keberadaan Universitas Negeri Yogyakarta yang memiliki Jurusan Pendidikan Teknik Boga dan Busana serta Program Studi Teknik Busana sebagai wadah untuk mengembangkan ketrampilan dalam bidang busana.
- b. Memperoleh referensi bahwa di Program Studi Teknik Busana, Fakultas Teknik Universitas Negeri Yogyakarta terdapat *designer - designer* muda berbakat yang dapat direkrut sebagai tenaga ahli.
- c. Memperoleh wawasan tentang berbagai macam model busana pesta dan *ready to wear* karya mahasiswa Program Studi Teknik Boga dan Busana.
- d. Mendapatkan berbagai alternatif pilihan desain busana yang *up to date*.

BAB II

DASAR PENCIPTAAN KARYA

A. TEMA PENCIPTAAN

Tema menurut Wikipedia (2017), merupakan suatu gagasan pokok atau ide pikiran tentang suatu hal, salah satunya dalam membuat sebuah karya. Dalam menciptakan sebuah karya hal terpenting dan utama yang dilakukan adalah menentukan tema. Tema akan sangat mempengaruhi bentuk, siluet, dan warna busana yang diciptakan. Sumber ide yang digunakan untuk sebuah tema busana dapat diambil dari berbagai hal dan aspek kehidupan, baik tentang benda mati atau benda hidup atau tentang peristiwa-peristiwa penting yang terjadi dengan maksud dan tujuan tertentu.

Pada kesempatan ini mahasiswa Jurusan Pendidikan Teknik Busana Dan Boga, Fakultas Teknik, Universitas Negeri Yogyakarta Angkatan 2015 mengadakan pergelaran busana Tugas Akhir dan Karya Inovasi Produk Fashion dengan mengambil tema *Movitsme*. *Movitsme* merupakan singkatan dari “*Move To It’s Me*” yang dapat diartikan sebagai bergerak menuju perubahan positif untuk menemukan jati diri. 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. Untuk meningkatkan rasa cinta terhadap produk dalam negeri dan mempersiapkan diri untuk berani berkompetisi secara global dengan kekayaan dan kearifan

lokal Indonesia yang mencerminkan karakter milenial melalui perpaduan budaya dan *trend* terbaru dengan sentuhan kain motif nusantara.

Penerapan tema *Movitsme* pada busana pesta malam dapat dilihat pada desain busana dan pembuatannya yang menggunakan perpaduan bahan yang berbeda tekstur dan warna. Penulis berusaha membuat sebuah karya busana pesta malam yang sesuai dengan *trend fashion* yang terbaru dan member sentuhan keindahan kain tradisional dari berbagai daerah di Indonesia. Sesuai dengan *trend stories Remix 2018*, busana yang dibuat mencoba untuk menggabungkan setiap aspek dalam kehidupan dengan cara yang tidak terduga. Sebuah busana yang ekspresionis (menunjukkan dunia hanya dari perspektif subjektif untuk menunjukkan efek emosional guna menimbulkan suasana/mood/ide), *streetwise* (cerminan dari kehidupan anak-anak muda di kota modern), dan *progressive* (perjuangan, kesetaraan yang tidak pernah berakhir) sehingga mencolok di kerumunan, tapi terlihat merendah dengan adanya campuran dari bahan daur ulang. Dikombinasikan dengan keindahan dan kemegahan kain tradisional/khas yang berasal dari daerah Lampung yaitu kain Tapis.

Penciptaan busana dalam pergelaran busana *Movitsme* ini mengacu pada *Fashion Trend Guidelines* 2018 yaitu *Movitsme* dengan menampilkan busana pesta malam dan busana *ready to wear* dengan kualitas tinggi yang dibuat dengan teknik *cutting* dan *manipulating fabric*. Busana pesta yang dikerjakan dengan teknik jahit halus (75% jahit tangan) dan busana *ready to wear* yang dikerjakan dengan teknik produksi *garment* dengan kualitas tinggi.

Pemilihan bahan yang bertekstur halus, kasar, kaku, timbul, dan lain sebagainya ditampilkan dalam *trend* ini, serta permainan warna bahan yang berani tetapi terlihat serasi dan seimbang.

B. TREND

Dalam membuat atau mencipta sebuah desain busana pasti tidak akan terlepas dari pengaruh *trend* yang sedang terjadi. Hal ini akan membuat busana yang akan dibuat dan dirancang menjadi lebih *up to date* atau sesuai dengan trend yang sedang terjadi, sehingga lebih menarik perhatian masyarakat. *Trend mode* adalah suatu kecenderungan akan suatu gaya busana tertentu. Dalam kehidupan fashion ditandai dengan perubahan-perubahan yang terjadi dalam kurun waktu tertentu. Perubahan yang mendasar pada mode merupakan bagian yang penting dan menyatu dalam masyarakat. Oleh karena itu kehidupan *fashion* juga dipengaruhi oleh keadaan dan kondisi ekonomi, sosial dan peran. Adapun yang ada disekitar kita dapat berpengaruh pada mode, ketenaran seseorang, popularitas suatu tempat, ilmu pengetahuan bahkan keadaan atau gaya hidup masyarakat saat ini dapat memunculkan sesuatu yang baru pada mode. Selain *trend* juga terdapat istilah *fad* yaitu sebuah gebrakan ekstrem dalam *trend* yang sangat populer namun hanya berlangsung tidak lama (Widarwati, 1996:22-24).

Dalam mengikuti kecenderungan *mode/trend* kita harus cermat. Setelah membaca, mengamati, menyerap dan mencerna kemudian menerapkannya sesuai dengan gaya pribadi masing-masing, selain itu juga

harus tetap memperhatikan nilai estetis sesuai dengan kondisi fisik pribadi seperti badan yang gemuk atau kurus, warna kulit yang cokelat atau kuning langsat dan lain sebagainya. Namun disisi lain tetap mengikuti norma-norma yang berlaku di negara Indonesia pada khususnya. Yang terpenting dalam setiap kecenderungan (*trend*) yang baru muncul adalah kita tidak perlu merasa harus mengikutinya dan sebaliknya jangan pula menghindari atau menerimanya dengan tergesa-gesa dan menterjemahkannya secara harfiah. Menurut Widarwati (1996 : 22) ada beberapa langkah yang perlu diambil dalam mengikuti kecenderungan (*trend*) yaitu :

1. Mengenal sebanyak mungkin gaya mutakhir dari berbagai sumber, majalah, televisi, surat kabar, butik-butik dan lain sebagainya.
2. Melihat kesamaan dan keseragaman secara garis besarnya, apakah cenderung feminin, maskulin, sederhana, bergaris tegas, lembut dan lain sebagainya.
3. Memperhatikan detail-detail yang ada seperti, bentuk kerah, lengan, dan bagian-bagian busana lainnya.
4. Memperhatikan jenis bahan, motif dan warna yang sedang *in*.
5. Menarik kesimpulan tentang gambaran keseluruhan gaya mutakhir busana yang sedang berjalan.

Trend dalam dunia *fashion* adalah sebuah suatu kecenderungan gaya penampilan atau berbusana pada suatu tempat dalam kurun waktu tertentu yang dipengaruhi oleh banyak faktor, contohnya seperti keadaan dan kondisi ekonomi, sosial dan peran, dan lain sebagainya.

Menurut buku Trend Guidelines 2018-2019 dengan tema Movitsme, Movitsme merupakan visualisasi dari sebuah masa dimana kita mulai kehilangan jati diri ditengah-tengah peradaban dan kemajuan teknologi yang berkembang dengan sangat pesat, serta berada dalam sistem pasar bebas dunia sehingga memungkinkan seseorang lebih tertarik dengan produk asing dari pada produk lokal dalam negeri karena lebih menarik dan lebih mudah didapat. Sehingga perlu adanya pengokohan jati diri dalam setiap karya yang dikeluarkan, agar keanekaragaman tetap terjaga dan berkembang sesuai dengan trend yang sedang berlangsung tanpa harus meninggalkan jati diri masing-masing. *Trend Movitsme* terbagi dalam beberapa tema, yaitu sebagai berikut :

1. INDIVIDUALIST

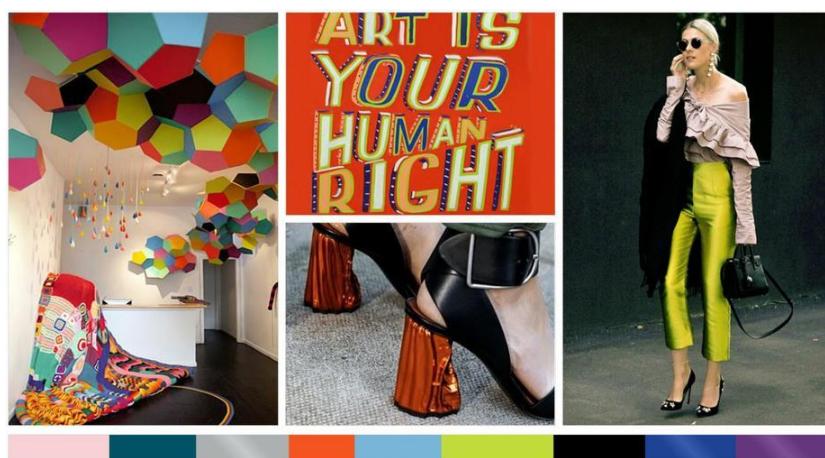
Individualist terinspirasi oleh semua hal yang indah, namun dia mendorong batasan dengan percampuran tidak terduga antara karya seni dan struktur tiga dimensi digalerinya. Pada pencampuran kontemporer ini dia mengembangkan merk dagangnya sendiri melalui gaya yang mewujudkan desain modern yang canggih dan ide yang berasal dari sumber yang luas dan bermacam-macam dengan desain yang modern. *Individualist* dibagi dalam 2 subtema, yaitu :

a. Remix

Remix mendefinisikan “*artclectic*” galeri, yang mengabungkan setiap aspek dalam kehidupannya dengan cara yang tidak terduga. Sangat dihormati di dunia seni, dia adalah pemberontak dan memiliki *style peacock* (seorang pesolek dalam hal gaya berbusana) yang mencolok di

kerumunan. Wanita *remix* merangkum detail baru seperti hiasan busana (sulaman, rangkaian payet, dsb) atau metalik untuk sehari-hari, namun tetap terlihat merendah dengan baju daur ulang, jeans yang lebar pada bagian kaki atau *slip dress* (gaun lurus dengan tali spaghetti dan kerung leher *sweetheart*). Ketika seni mengelilinginya, dia membuat suatu pernyataaan dengan percampuran media dan motif cetak (*prints*) ekspresionis (menunjukkan dunia hanya dari perspektif subjektif kemudian mengulik atau mengubah dengan radikal untuk menunjukkan efek emosional guna menimbulkan suasana/mood/ide) dalam lemari bajunya. *Edgy* (non-konvensional, tidak terduga, namun tetap keren), *streetwise* (pencerminan/refleksi dari kehidupan kota modern terutama anak-anak muda kota) dan *progressive* (perjuangan, kesetaraan yang tidak pernah berakhir, jika merujuk pada asal kata progresif), wanita remix berharap untuk menonjol di kerumunan.

Kata Kunci: *slip dress* dengan tali spaghetti, *streetwise*, hiasan metalik, progressif dan ekspresif.



Gambar 1. Palet Warna Remix



Gambar 2. Busana Remix



Gambar 3. Aksesoris Remix

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.

Kata Kunci: style 80'an, *mixed media construction*, *hoody*, percampuran warna tidak senada.

Warna:



2. *NEUETRADITION*

Neuetradition mendekonstruksi tiang tradisi, mengembangkan/mengevolusi *ethnic* dan tradisi menjadi sesuatu yang baru dan fungsional, membuat intisari dari suatu keindahan mentah yang canggih. Filosofi *neuetradition* mempercayai pada kegunaan/pemanfaatan pemakaian ulang (*reusing*) dan penemuan ulang segala hal mulai dari pengembangan ulang bangunan hingga rekonstruksi ulang. Neuetradition dibagi menjadi 2 subtema, yaitu :

a. *Constructivist*

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

Kata Kunci : *asymmetric skirt*, denim dan garis-garis, pembaharuan dari baju kerja, *wide leg pant*.

Warna:



b. *Mainland*

Mainland mengisyaratkan kembali kekehidupan sederhana dengan berbagai cara. Dia tumbuh dan berkembang di lingkungan masyarakat dimana semangat kesederhanaan pedesaan hidup/populer kembali dalam hirupan udara segar.

Kata Kunci: wanita pedesaan dan petani, dibuat dengan tangan, penggabungan dua lebih lapisan kain untuk menghasilkan bahan yang lebih tebal, bahan alami lainnya seperti linen atau chambray.

Warna:



3. *QUEST*

Wanita *Quest* gemar menjelajah, mengkhususkan diri untuk mempelajari suku-suku asing. Hidup nomaden, dengan gaya seperti orang *gipsi*. Dia percaya bahwa hidup adalah petualangan “dimana kamu harus menjalaninya tanpa rasa takut, mengijinkan dirimu untuk bebas dan membiarkan hasrat berkelana memimpinmu”. Quest ini dibagi menjadi 2 subtem a, yaitu :

a. *Electric Beats*

Tren ini hidup dan terkenal di subkultur Afrika yang mencampurkan budaya tradisional dengan pandangan baru dan muda. Barang utama yang harus disertakan adalah sarung dengan bahan beraneka warna, detail manik dan rumbai, dan padupa dan dengan kain-kain Ankara. Motif cetak (*print*) dan motif pola dengan tangan merupakan hal yang penting untuk

mengekspresikan gadis yang menghargai akar budayanya dengan tujuan yang ia miliki sendiri.

Kata Kunci: *large ruffle*, manik dan rumbai, kain dengan motif etnik, warna budaya Afrika.

Warna:



b. *Medina*

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

Kata Kunci: budaya Timur Tengah, jubah atau gaun midi, pengekspresian motif cetak (*print*), motif ubin (*tile*) dan daun (*paisley*), ketika kerajinan tradisional seperti sulaman atau rumbai.

Warna:



4. *SENSORY*

Wanita *Sensory* mendefinisikan masyarakat kita yang terobsesi pada teknologi, Dikelilingi oleh banyak adrenalin dan fantasi, sangat mudah untuk “bermimikri” diantara dunia-dunia, dan itulah poin utamanya. *Sensory* ini terbagi menjadi 2 subtema, 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.

Kata Kunci : Jersey katun, *terry* atau *velour* sangat cocok untuk kaos-kaos *boxy* (cenderung persegi, penuh), *sweatshirt*, *layer* dan *slip dresses*.

Warna:



b. Catalyst

Catalyst didefinisikan sebagai wanita yang kuat dan *powerful* yang menciptakan acara dengan suasana kota. Dia adalah pengeksplor ekstrim juga seorang yang suka bersiap (*prepper*), siap untuk sebuah kejutan ekstrim di dunia digital kita yang sedang meningkat. wanita muda *Catalyst* adalah pelindung utama dunia digital dan fisik.

Kata Kunci : warna cerah yang kuat dan grafik-grafik distorsi realita, bajunya di desain dengan fokus kegunaan, termasuk detail seperti tudung atau pengaman berupa tali yang dapat ditarik (*cinched drawstrings*), pemakaian seperti parka, *sweatshirts* dan atasan bra olahraga.

Warna:



Tema *Individualist* dan sub tema *Remix* merupakan tema yang diangkat ke dalam sebuah karya proyek akhir ini oleh penulis. Dapat disimpulkan bahwa tema *trend fashion individualist* dengan sub tema *remix* memiliki ciri khas gaya mode kekinian dan mencerminkan kehidupan anak-anak muda di kota yang ekspresif dan menonjol dikerumunan tetapi tetap merendah dengan adanya kombinasi bahan daur ulang yang dikombinasikan dengan warna-warna cerah. Pada kesempatan pembuatan karya busana ini warna yang digunakan dalam penciptaan busana pesta adalah warna merah, hijau tua, dan putih. Dikombinasikan dengan kain tradisional khas Lampung yaitu kain tapis Lampung, bergaris hitam-merah dan kemewahan sulaman benang emas bertemu dengan hiasan metalik warna *silver*. Perpaduan warna ini dipilih dengan alasan untuk mencerminkan sifat berani dan semangat dari anak muda modern yang *fashionable*, berani menggabungkan sesuatu yang berbeda untuk memperoleh sesuatu yang baru yang lebih menarik dan unik serta ingin menonjol dalam kerumunan tapi tetap menjunjung tinggi budaya timur dengan sentuhan kain tradisional dari Lampung.

C. SUMBER IDE

1. Pengertian Sumber Ide

Menurut Sri Widarwati (2000:53), sumber ide adalah segala sesuatu yang dapat menimbulkan ide seseorang untuk menciptakan desain baru. Dalam menciptakan suatu desain busana yang baru. Seorang

perancang busana dapat melihat dan mengambil berbagai obyek untuk dijadikan sebagai sumber ide. Obyek tersebut dapat berupa benda yang ada di lingkungan sekitar dimana seorang perancang busana tersebut berada dan atau peristiwa-peristiwa penting baik di tingkat nasional maupun internasional.

2. Penggolongan Sumber Ide

Sumber ide secara garis besar menurut Chodiyah dan Mamdy (1982:172), terdapat dikelompokkan menjadi 4, yaitu :

- a. Sumber ide dari penduduk dunia, atau pakaian daerah yang ada di Indonesia.
- b. Sumber ide dari benda-benda alam, seperti bentuk dan warna dari tumbuh-tumbuhan, binatang, gelombang air laut, bentuk-bentuk awan dan bentuk-bentuk geometris lainnya.
- c. Pakaian kerja suatu profesi tertentu. Pengambilan sumber ide ini biasnya hanya pada profesi yang mempunyai ciri khas pakaian yang memang berbeda dengan yang lain, misalnya saja pakaian seragam TNI, pakaian seragam bengkel, pakaian seragam perawat, dan lain-lain.
- d. Sumber ide dari peristiwa-peristiwa nasional maupun internasional, misalnya : pakaian olahraga saat PON (pecan Olahraga Nasional), SEA Games, pakaian atau seragam saat upacara peringatan Kemerdekaan RI (17 Agustus), dan lain sebagainya.

Dari ketiga kelompok sumber ide tersebut tidak perlu diambil secara keseluruhan, melainkan dapat diambil pada bagian-bagian tertentu saja yang dianggap menarik untuk dijadikan sumber ide dalam menciptakan model busana baru, misalnya kekhususan atau keistimewaan dari sumber ide tersebut (Sri Widarwati, 2000:59).

Penulis mengambil sumber ide dari penduduk dunia yaitu Indonesia dengan kearifan lokal yang ada di daerah Lampung, sebuah perayaan Pesta Sekura. Penulis mengambil keanekeragaman sekura (topeng) yang dipakai dalam perayaan pesta tersebut.

3. Sumber Ide

Sumber ide merupakan penuangan inspirasi dari tema yang digunakan. Kearifan lokal di Indonesia menjadi tema besar dalam pembuatan desain busana kali ini. Mengambil sumber ide dari kearifan-kearifan lokal yang ada di Indonesia yang diwujudkan dalam busana dengan mengacu pada trend terbaru 2018-2019, *Movitsme*. Tema pertama, yaitu *Individualist* dan *trend stories Remix*. Untuk sumber ide yang digunakan adalah Kostum Sekura Kamak dan Sekura Betik Lampung.



Gambar 4. Sekura Betik Lampung

Sumber : krakataunews.com

Alasan penulis memilih sumber ide Kostum Sekura Kamak dan Sekura Betik Lampung, karena warna dan tekstur kostum yang digunakan, serta karakter sekura yang ditunjukkan. Perayaan yang unik dan memiliki keistimewaan tersendiri karena memiliki filosofi yang menceritakan tentang peperangan serta silaturahmi. Beragam karakter topeng atau sekura dalam bahasa Lampung, dihadirkan dalam pesta sekura. Dalam pesta sekura dapat dibedakan menjadi 2, yaitu Sekura Kamak dan Sekura Betik itu tadi. Sekura Kamak, dalam bahasa Lampung Kamak berarti kotor. Sekura Kamak biasa dipakai oleh orang dewasa dengan pakaian compang camping atau kotordan memakai aksesoris yang membuat penampilan mereka terlihat kotor seperti daun pisang kering atau bahan-bahan bekas lainnya. Topeng yang mereka gunakan biasanya terbuat dari kayu atau pelepah pohon pinang. Sekura Betik dalam bahasa Lampung betik berarti bagus atau baik. Sesuai dengan artinya, penampilan Sekura Betik lebih bersih dan lebih rapih dibandingkan dengan Sekura Kamak. Topeng yang digunakan biasanya menggunakan kain dan

adapula yang menggunakan kacamata hitam sebagai aksesoris wajah, di bagian pinggang biasanya diberi tambahan kain-kain panjang sebagai hiasan busana. Dalam pesta topeng ini ditampilkan berbagai macam karakter wajah, seperti karakter wajah anak-anak, setan, dan masih banyak lagi karakter yang lain berkumpul menjadi satu dalam sebuah acara adat yang sudah turun temurun untuk memeriahkan Hari Raya Idul Fitri



Gambar 5. Sekura Kamak Lampung
Sumber : krakataunews.com

4. Pengembangan Sumber Ide

Pengembangan sumber ide adalah perubahan bentuk sesuai dengan selera maupun latar belakang perancangnya. Pengembangan bentuk sumber ide antara lain sebagai berikut :

a. Stilasi

Stilasi merupakan cara penggambaran untuk mencapai bentuk keindahan dengan cara menggunakan obyek benda yang digambar, yaitu cara meniru

di setiap kontur pada obyek atau benda tersebut. Contoh: penggambaran ornament, 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 bentukan yang menekankan pada ciptaan karate, dengan cara menyangatkan wujud-wujud tertentu pada benda atau obyek yang digambar. Contoh karate wajah gatot kaca dan berbagai wajah topeng lainnya

c. Transformasi

Transformasi adalah penggambaran bentuk yang menekankan pada pencapaian karakter dengan cara memindah wujud atau figure dari obyek lain ke obyek yang digambar. *Transformasi* lebih berkecenderungan untuk memindahkan bentuk satu lainnya sehingga terjadi 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 tersebut dengan hanya sebagai yang dianggap mewakili atau pengambilan unsur tertentu yang mewakili karate hasil interpretasi yang sifatnya sangat haki (Dharsono Sony : 2004)

Dari uraian di atas dapat disimpulkan bahwa, dalam pengambilan sumber ide sebaiknya tidak ditampilkan atau diaplikasikan pada keseluruhan busanan tetapi hanya pada bagian – bagian tertentu saja, terutama pada bagian yang akan dijadikan pusat perhatian dari busana tersebut. Selain itu pengambilan sumber ide apabila sumber ide yang diterapkan sehingga tidak menghasilkan cirri khas dari sumber ide yang diambil. Dalam busana pesta malam ini sumber ide yang diambil menggunakan pengembangan sumber ide deformasi dengan cara menggambarkan obyek tersebut dengan hanya sebagai yang dianggap mewakili atau pengambilan unsur tertentu yang mewakili karakter.

D. DESAIN BUSANA

1. Pengertian Desain Busana

Desain berasal dari bahasa inggris *design* yang artinya “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 datar misalnya kertas dan papan (Afif Ghurub Bestari, 2011 :4). Desain adalah suatu rancangan atau gambaran suatu objek atau benda. Dibuat berdasarkan sususnan dari garis, bentuk, warna dan objek atau benda. Dibuat desain busana pengetahuan mengenai unsur-unsur dan prinsip-prinsip desain perlu diketahui dan diperlajari (Sri

Widarwati, 1993:2). Menurut Ernawati, dkk (2008:195) desain merupakan pola rancangan yang menjadi dasar pembuatan suatu benda seperti busana.

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

2. Penggolongan Desain

Dalam bidang busana, desain dapat dikategorikan menjadi dua jenis, yaitu deesain struktur (*structural design*) dan desain hiasan (*decorative design*) (Afif Ghurub Bestari, 2011:5). Adapun uraian dari tiap- tiap jenis desain sebagai berikut :

a. Desain Struktur

Menurut Sri Widarwati (1993:2) desain struktur ialah desain berdasarkan bentuk, ukuran, warna, dan tekstur dari suatu benda. Desain dapat berbentuk benda yang memiliki tiga ukuran atau dimensi maupun gambaran dari suatu benda dan dikerjakan diatas kertas. Sedangkan menurut Widjiningsih (1982:1), desain struktur (*structural design*) ialah susunan dari, bentuk, warna tektur dari suatu benda yanag mempunyai ruang maupuun gamabar dari suatu benda (bagian-bagian benda yang akan dibuat) jadi, desain struktur adalah susunan dari garis sebagai pembentukan benda maupun gambar (desain). Desain struktur pada desain

busana mutlak harus dibuat dalam suatu desain dan disebut siluet. Siluet adalah garis luar bentuk suatu busana karena potongan atau pola serta adanya detail, seperti lipis, kerut, kelim dan kupnat. Berdasarkan bentuk akhir garis luar yang dipergunakan, siluet dapat dibedakan atas beberapa jenis yang diistilahkan dalam huruf sebagai berikut :

1) Siluet A

Siluet A merupakan busana yang didesain pada bagian atas kecil dan bagian bawah besar, baik panjang maupun pendek dengan lengan maupun tanpa lengan.

2) Siluet Y

Siluet Y merupakan busana yang didesain pada model bagian atas besar atau lebar dengan garis leher berbentu V (*V neckline*) dan bagian bawah (rok) mengecil atau menyempit.

3) Siluet I

Siluet I merupakan busanan yang mempunyai model bagian atas, bagian tengah, dan bagian bawah cenderung sama besar atau sama lebar. Namun, ada juga, yang pada bagian pinggang sedikit ramping.

4) Siluet X

Siluet X merupakan busana yang mempunyai model besar pada bagian atas, kecil pada bagian pinggang dan besar pada bagian bawah (rok) . Beberapa orang juga menyebutnya sebagai bawah (rok).

5) Siluet T

Siluet T merupakan busana yang mempunyai desain kecil pada bagian garis leher, besar pada lengan, dan kecil pada bagian bawah (rok).

6) Siluet L

Siluet L merupakan bentuk busana variasi 1, yaitu diberikan tambahan di bagian belakang dengan bentuk yang panjang atau *drapery*. Bentuk ini biasanya terlihat pada busana pengantin internasional gaun malam berekor.

b. Desain Hiasan

Menurut Widjiningsih (1982:1), desain hiasan adalah desain yang berfungsi untuk memperindah suatu benda yang akan dibuat.

Ada pun syarat desain hiasan untuk busana, antara lain sebagai berikut:

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

3. Unsur dan Prinsip Desain Busana

a. Unsur Desain

Suatu gambar desain tercipta melalui suatu proses berupa berupa totalitas berfikir yang mendukung ilmu seni rupa dengan unsur-unsur lain yang mendukung. Unsur desain merupakan unsur-unsur yang digunakan untuk memwujukan sebuah desain sehingga orang lain dapat membaca

desain tersebut. Yang dimaksud dengan unsur desain adalah unsur- unsur yang dapat dilihat secara langsung atau biasa disebut unsur visual (Afif Ghurub Bestari, 2011:11)

1. Garis

Garis merupakan unsur visual dua dimensi yang digunakan manusia dalam mengungkapkan perasaan atau emosi. Yang dimaksud dengan unsur garis ialah hasil goresan dengan benda keras di atas permukaan benda alam (tanah, pasir, daun, batang, pohon dan sebagainya) dan benda-benda buatan (kertas, dinding, papan dan sebagainya). Melalui goresan-goresan berupa unsur garis tersebut seseorang dapat berkomunikasi dan mengemukakan pola rancangannya kepada orang lain. (afif Ghurub Berstari, 2011:11)

Menurut Sri Widarwati (2000:7), garis merupakan unsur yang tertua yang digunakan untuk mengungkapkan emosi dan perasaan seorang. Dalam desain busana mempunyai fungsi sebagai berikut:

- a) Membatasi bentukan strukturnya (siluet).
- b) Membagi bentuk struktur menjadi bagian-bagian yang merupakan hiasan dan mementukan model, contoh : garis *empire*, garis *princess longtorso*, *yuke(pas)*.
- c) Menentukan periode suatu busana (siluet, periode *empire*, periode *princees*)
- d) Memberi arah dan pergerakan. Dari penjelasan di atas dapat disimpulkan bahawa garis merupakan visual yang digunakan

seseorang untuk mengungkapkan perasan emosinya yang dapat diwujudkan dalam sebuah desain. Ada empat jenis garis sebagai dasar dalam pembuatan bermacam – macam garis yaitu sebagai berikut :

a. Garis Lurus

Garis lurus adalah garis yang jarak antara ujung dan pangkalnya mengambil jarak yang paling pendek. Garis lurus merupakan dasar untuk membuat garis patah dan bentuk-bentuk bersudut. Apabila diperhatikan dengan baik, akan terasa bahwa macam-macam garis ini memberikan kesan yang berbeda pula. Kesan yang ditimbulkan garis ini disebut watak garis.

b. Garis Lengkung

Garis lengkung bersifat luwes, kadang-kadang bersifat gembira . Dalam bidang busana garis mempunyai fungsi :

- 1) Membatasi bentuk struktur atau siluet
- 2) *Membatasi bentuk struktur kedalam bagian pakaian untuk menentukan model pakaian*
- 3) Mememberikan arah dan pergerakan model untuk menutupi kekurangan bentuk tubuh , seperti garis *princes*, garis *empire*.

2. Bentuk

Bentuk adalah hubungan dari beberapa garis yang mempunyai area atau bidang dua dimensi (*shape*). Apabila bidang bidang tersebut disusun dalam suatu ruang, menjadi tiga demensi atau form. Jadi , bentuk dua demensi adalah bentuk perencanaan secara lengkap untuk benda atau

barang datar (dipakai untuk benda yang memiliki ukuran panjang, lebar dan tinggi. Teknik tiga dimensi terkait dengan volume dan isi. Dalam hal ini busana merupakan bentuk tiga dimensi yang berarti memiliki ruang atau diisi oleh tubuh pemakai.

Berdasarkan jenis, bentuk dibedakan atas bentuk naturalis, bentuk geometris, bentuk dekoratif dan bentuk abstrak. Bentuk naturalis adalah bentuk yang berasal dari bentuk – bentuk realis yang ada dalam, seperti tumbuhan, hewan dan bentuk – bentuk – bentuk alam lainnya. Bentuk geometris adalah bentuk yang diukur dengan alat pengukur dan mempunyai pengulangan bentuk yang teratur, misalnya bentuk segi empat, segi tiga, bujur sangkar, kerucut dan lingkaran. Sedangkan bentuk dekoratif merupakan bentuk yang sudah diubah dari bentuk asli melalui proses stilasi atau stilir tetapi masih ada cirri khas bentuk aslinya (Afif Ghurub Bestari,2011:13).

Bentuk-bentuk di dalam busana dapat berupa:

- a) Bentuk kerah
- b) Bentuk lengan
- c) Bentuk rok
- d) Bentuk saku
- e) Bentuk pelengkapan busana
- f) Motif (Sri Widarwati,2000:10)

Kesimpulan dari uraian diatas adalah beberapa garis dan jika garis tersebut digabung atau disatukan menghasilkan

menghasilkan atau membentuk bidang dua dimensi (*shape*), apabila bidang tersebut disusun dalam satu ruang, terjadilah bentuk tiga dimensi atau *from*

3. Arah

Pada benda apapun, termasuk busanan, dapat dilihat dan dirasakan adanya arah tertentu, misalnya mendatar, tegak lurus dan miring. Secara nyata arah ini dapat dilihat dan dirasakan keberadaannya. Arah ini sering dimanfaatkan dalam merancang benda dengan tujuan tertentu. Contohnya dalam gambar desain busana unsur arah pada motif kain dapat digunakan untuk mengubah penampilan dan bentuk tubuh pemakai (Afif Ghurub Bestari, 2011;12)

Menurut Sri Widarwati (2000;8)) setiap garis mempunyai arah yaitu :

- a) Mendatar (horizontal)
- b) Tegak Lurus (Vertikal)
- c) Miring ke kiri dan miring kekanan (diagonal)

Masing-masing arah memperikan pengaruh yang berbeda terhadap si pengamat. Dari penjelasan di atas dapat diambil kesimpulan bahwa, arah merupakan unsur yang digunakan pada desain maupun busana dan pada setiap masing-masing arah dapat mempengaruhi penampilan dan tubuh si pemakai.

4. Ukuran

Ukuran merupakan salah satu unsur yang sangat mempengaruhi desain busana atau benda lainnya. Unsur-unsur yang diperoleh dalam suatu memunculkan keseimbangan dan keserasian. Apabila ukurannya tidak seimbang, desain yang diahasilkan akan terlihat kurang bagus atau kurang indah (Afif Ghurub Bestari,2011:13).

Menurut parati Karomah dan Sicilia sawitri (1988:53) ukuran di dalam busana terdapat pada ukuran bagian bagian busana, misalnya ukuran lengan ukuran kerah, ukuran rok, ukuran saku, ukuran mangset dll.

5. Tekstur

Tekstur merupakan keadaan permukaan suatu benda atau kesan yang timbul dari apa yang terlihat pada permukaan benda. Tektur ini dapat diketahui dengan cara melihat atau meraba. Tektur pada kain akan terlihat berkilau, bercahaya, kusam, transparan, kaku dan lemas. Sedangkan dengan meraba akan diketahui apakah permukaan suatu benda kasar, halus tipis ,tebal atau licin (Afif Ghurub Bestari, 2011:13). ”Menururt Sri Widarwati (2000;14), tektur adalah sifat permukaan dari suatu benda yang dapat dilihat dan dirasakan“.

Dapat disimpulkan bahawa tektur merupakan sifat atau keadaan permukaan suatu yang dapat dilihat maupun diraba untuk dpat mengetahui tektur dari benda tersebut.

6. *Value* (Nilai)

Value (nilai) atau disebut juga niali gelap terang yaitu sifat warna yang menunjukkan apakah warna mengandung hitam dan putih (Sri Widarwatii, 2000:12)

Menurut Afif Ghurub Bestari, (2011:14), yang dimaksud dengan value adalah nilai gelap terang. Semua benda kasat mata hanya dapat terlihat karena adanya cahaya, baik cahaya alam maupun cahaya buatan. Apabila suatu benda diamati, akan terlihat bahwa bagian – bagian permukaan benda tidak selurunya diterpa oleh cahaya. Ada bagian yang terang dan ada bagian yang terang pada permukaan benda. Nilai atau kadar gelap dan terang pada permukaan benda. Nilai atau kadar gelap. Keadaan ini yang menimbulkan adanya nilai atau kadar gelap dan dengan istilah *value*.

Dapat disimpulkan bahwa Value atau Nilai. Yaitu nilai gelap terang suatu benda yang dapat dilihat karena adanya cahaya.

7. *Warna*

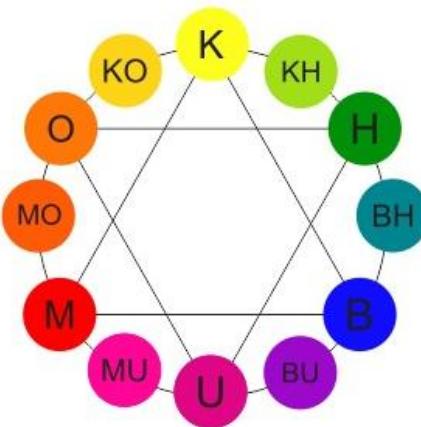
Warna termasuk unsur yang sangat menonjol. Dengan adanya warna, suatu benda dapat dilihat keindahannya. Selain itu, warna juga dapat mengukapkan suasana perasaan desainer atau karakter gambar busana yang dirancang. Warna dapat menunjukkan sifat , karakter dan citra yang berbeda-beda. Warna memiliki variasi 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, warna lembut , warna ringan , warna sedih, warna muram dan warna riang. Inilah yang disebut dengan karate warna (Afif Ghgurub Bestari 200112:14)

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 ungkapan suasana hati seorang perancang atau desainer busana yang dituangkan dalam hasil rancangan busananya (pemilihan warna bahan) melalui warna.

a) Pengelompokan warna

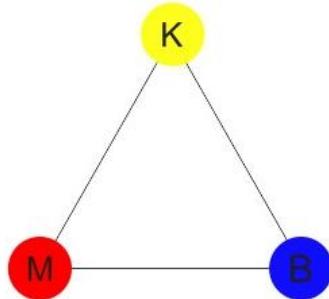


Gambar 6. Lingkaran Warna

Prang memiliki teori yang sederhana, Prang mengelompokkan warna menjadi lima bagian, yaitu warna primer, sekunder, intermediet, tersier dan kuarter (Afif Ghurub Bestari, 2011:14) :

- (1) Warna primer, yaitu disebut juga dengan warna dasar atau pokok karena warna ini tidak diperoleh dari pencampuran warna (hue) lain.

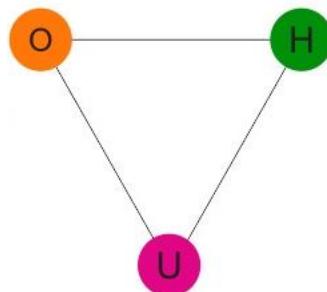
Warna primer terdiri atas warna merah, kuning dan biru.



Gambar 7. Warna Primer

(2) Warna Sekunder, yaitu warna hasil pencampuran dari dua warna primer.

Warna Sekunder terdiri atas warna orange, hijau, dan ungu.



Gambar 8. Warna Sekunder

(3) Warna Intermediet, warna yang diperoleh dengan dua cara, yaitu pencampuran warna primer dengan warna sekunder yang berdekatan dalam lingkaran warna pencampuran warna primer dengan perbandingan 1:2.

(4) Warna Tersier adalah warna yang terjadi apabila dua warna sekunder dicampur. Warna tersier ada tiga yaitu tersier biru, tersier merah dan tersier kuning.

(5) Warna kuarer adalah warna yang dihasilkan oleh pencampuran dua warna tersier. Warna kuarter ada tiga yaitu kuarter hijau, kuarter orange dan kuarter ungu (Afif Ghurub Bestari, 2011:15-16).

b) Pembagian Warna

Warna menurut sifatnya dapat dibagi atas bagian yaitu sifat panas dan dingin atau hue dari suatu warna, sifat terang dan gelap atau value warna serta sifat terang dan kusam atau intensitas dari warna.

(1) Warna yang Bersifat Panas dan Dingin atau Hue dari Suatu Warna.

Sifat panas dan dingin suatu warna sangat dipengaruhi oleh huenya. Hue merupakan suatu istilah yang dipakai untuk membedakan suatu warna dengan warna yang lainnya, seperti merah, kuning, biru dan lainnya. Perbedaan antara merah dan kuning ini adalah perbedaan huenya. Hue dari suatu warna mempunyai sifat panas dan dingin. Warna-warna panas adalah warna yang berada pada bagian kiri dalam lingkaran warna, yang termasuk dalam warna panas ini yaitu warna yang mengandung unsur merah, kuning dan jingga. Warna panas ini memberi kesan berarti, agresif, menyerang, membangkitkan, gembira, semangat dan menonjol. Sedangkan warna yang mengandung unsur hijau, biru, ungu disebut warna dingin. Warna dingin bersifat positif, tenggelam, meankolis serta kurang menarik perhatian.

(2) Warna yang Bersifat Terang dan Gelap atau Value Warna

Sifat terang dan gelap suatu warna disebut dengan value warna. Value warna ini terdiri atas beberapa tingkat. Untuk mendapatkan value ke

arah yang lebih tua dari warna aslinya disebut shade, dilakukan dengan penambahan warna hitam. Sedangkan untuk warna yang lebih muda disebut dengan tinta, dilakukan dengan penambahan warna putih.

- (3) Warna yang Bersifat Terang dan Kusam atau Intensitas dari Warna
- Sifat terang dan kusam suatu warna dipengaruhi oleh kekuatan warna atau intensitasnya. Warna-warna yang mempunyai intensitas kuat akan kelihatan lebih terang, sedangkan warna yang mempunyai intensitas lemah akan terlihat kusam (Afif Ghurub Bestari, 2011:16)

c) Kombinasi Warna

Dari berbagai warna yang sudah ada, besar kemungkinan belum ditemui warna yang diinginkan. Oleh sebab itu warna ini perlu dikombinasikan. Mengkombinasikan warna, berarti meletakkan dua warna atau lebih secara berjejer dan bersebelahan.

Jenis-jenis kombinasi warna dapat dikelompokkan atas :

- (1) Kombinasi monokromatis atau kombinasi satu warna yaitu kombinasi satu dengan value yang berbeda. Misalnya merah muda dengan merah, hijau muda dengan hijau tua, dll, seperti di bawah ini :



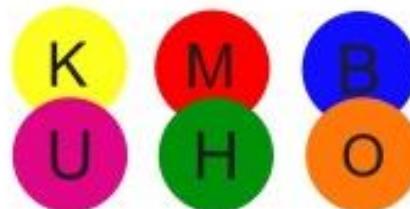
Gambar 9. Kombinasi monokromatis

- (2) Kombinasi analogus yaitu kombinasi warna yang berdekatan letaknya dalam lingkaran warna. Seperti merah dengan merah keorangean, hijau dengan biru kehijauan, dll.



Gambar 10. Kombinasi analogus

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



Gambar 11. Kombinasi warna komplementer

- (4) Kombinasi warna split komplementer yaitu kombinasi warna yang terletak pada semua titik membentuk huruf Y pada lingkaran warna. Misalnya kuning dengan merah keunguan dan bru keunguan. Biru dengan merah keorangean dan kuning keorangean, dan lain-lain.
- (5) Kombinasi warna double komplementer yaitu kombinasi sepasang warna yang berdampingan dengan sepasang komplementernya. Misalnya kuning orange dan biru ungu.

- (6) Kombinasi warna segitiga yaitu kombinasi warna yang membentuk segitiga dalam lingkungan warna. Misalnya merah, kuning, dan biru, orange. Hijau dan ungu.

Kombinasi warna Monokromatis dan kombinasi warna analogus di atas disebut kombinasi warna harmonis, sedangkan kombinasi warna komplementer, split komplementer, double komplementer dan segitiga disebut juga kombinasi warna kontras (Ernawati dkk, 2008:210-211).

b. Prinsip Desain

Untuk dapat menciptakan desain yang lebih baik dan menarik perlu diketahui tentang prinsip-prinsip desain. Menurut Sri Widarwati (2000:15), prinsip-prinsip desain adalah suatu cara untuk menyusun unsur-unsur sehingga tercapai perpaduan yang memberi efek tertentu.

Adapun prinsip-prinsip desain sebagai berikut (Ernawati dkk, 2008:211-213).

1) Harmoni

Harmoni adalah prinsip desain yang menimbulkan kesan adanya kesatuan melalui pemilihan dan susunan objek atau ide atau adanya keselarasan dan kesan kesesuaian antara bagian yang satu dengan bagian yang lain dalam suatu benda, atau antara benda yang satu dengan benda lain yang dipadukan.

2) Proporsi

Proporsi adalah perbandingan antara bagian yang satu dengan bagian yang lain yang dipadukan. Untuk medapatkan suatu susunan yang

menarik perlu diketahui bagaimana cara menciptakan hubungan jarak yang tepat atau membandingkan ukuran objek yang satu dengan objek dipadukan secara proposional.

3) Balance

Balance atau kesimbangan adalah hubungan yang menyenangkan antar bagian-bagian dalam suatu desain sehingga menghasilkan susunan yang menarik. Keseimbangan ada 2 yaitu :

(1) Keseimbangan simetris atau formal maksudnya yaitu sama antara bagian kiri dan kanan serta mempunyai daya tarik yang sama. Keseimbangan ini dapat memberikan rasa tenang, rapi, agung dan abadi.

(2) Keseimbangan simetris atau informal yaitu keseimbangan yang diciptakan engan cara menyusun beberapa objek yang tidak serupa tapi mempunyai jumlah perhatian yang sama. Objek ini dapat diletakkan pada jarak yang berbeda dari pusat perhatian. Keseimbangan ini lebih halus dan lembut serta menghasilkan variasi yang lebih banyak dalam susunannya.

4) Irama

Irama dalam desain dapat dirasakan melalui mata. Irama dapat menimbulkan kesan gerak gemulai yang menyambung dari bagian yang satu ke bagian yang lain pada suatu benda, sehingga akan membawa pandangan mata berpindah-pindah dari suatu bagian ke

bagian lainnya. Akan tetapi tidak semua pergerakan akan menimbulkan irama. Irama dapat diciptakan melalui :

- a. Pengulangan bentuk secara teratur
- b. Perubahan atau peralihan ukuran
- c. Melalui pancaran atau radiasi

5) *Aksen/center of interest*

Aksen merupakan pusat perhatian yang pertama kali membawa mata pada sesuatu yang penting dalam suatu rancangan. Ada beberapa hal yang perlu diperhatikan dalam menempatkan aksen :

- a. Apa yang akan dijadikan aksen
- b. Bagaimana menciptakan aksen
- c. Berapa banyak aksen yang dibutuhkan
- d. Dimana aksen ditempatkan

6) *Unity*

Unity atau kesatuan merupakan sesuatu yang memberikan kesan adanya keterpaduan tiap unsurnya. Hal ini tergantung pada bagaimana suatu bagian menunjang bagian yang lain secara selaras hingga terlihat seperti sebuah benda yang utuh tidak terpisah-pisah. Misalnya leher berbentuk bulat diberi krah yang berbentuk bulat pula dan begitu sebaliknya.

c. Penerapan Unsur dan Prinsip Desain

Dalam mendesain busana, unsur-unsur dan prinsip-prinsip desain hendaklah diperhatikan. Kedua elemen tersebut sangat menentukan bagaimana hasil desain busana yang kita buat. Dengan adanya unsur desain kita dapat melihat wujud dari desain yang kita buat dan dengan memperhatikan prinsip-prinsip desain, sebuah desain yang kita ciptakan dapat lebih indah dan sempurna. Pada desain busana setiap unsur atau karya yang kita tuangkan hendaklah mudah dibaca atau dipahami desainnya oleh orang lain dan sesuai dengan siapa orang yang akan memakainya. Hal ini penting karena setiap orang mempunyai bentuk tubuh yang tidak sama sehingga untuk menutupi kekurangan atau menonjolkan kelebihan seseorang dapat kita gunakan unsur-unsur dan prinsip-prinsip desain di atas. (Ernawati dkk, 2008:213)

a) Penerapan unsur-unsur desain pada busana

Garis merupakan unsur yang pertama yang sangat penting dalam desain karena dengan garis kita dapat menghasilkan sebuah rancangan busana yang menarik selain unsur-unsur desain lainnya. Garis busana yang perlu dipperhatikan yaitu berupa siluet pakaian atau garis luar pakaian dan .

b) Penerapan prinsip-prinsip desain pada busana

Setiap unsur-unsur desain disusun sedemikian rupa sehingga menghasilkan sebuah rancangan yang indah. Namun ini bukanlah pekerjaan yang mudah. Agar susunan setiap unsur ini indah maka

diperlukan cara-cara tertentu yang dikenal dengan prinsip-prinsip desain sebagaimana sudah dijelaskan terdahulu. Setiap prinsip ini tidak digunakan secara terpisah-pisah melainkan satu kesatuan dalam suatu desain. Prinsip-prinsip ini yaitu harmoni, proporsi, balance, irama, aksen dan unity.

Sebuah desain yang dirancang tentunya ada ide-ide yang ditonjolkan. Misalnya ide busana wanita dengan lipit-lipit. Maka agar busana tersebut terlihat harmoni (serasi) maka bagian busana hendaklah juga menggunakan lipit yang bisa dilihat tidak terlalu berlebihan. Janganlah menggunakan lipit pada rok kemudian kerut pada lengan, tentunya akan terlihat tidak harmoni. Begitu juga garis hias. Apabila kita menggunakan garis yang melengkung sebaiknya juga disesuaikan dengan garis leher atau bentuk kerah dan juga ujung bawah pakaian. Pilihlah kerah atau ujung bawah baju yang bagian ujungnya juga melengkung sehingga terlihat serasi.

Begitu juga dengan prinsip proporsi. Agar setiap bagian terlihat proposisional, susunlah setiap bagian tersebut dengan baik. Misalnya orang yang bertubuh kurus, jangan menggunakan motif yang membuatnya tambah kurus atau motif garis vertikal dan lain-lain. Penempatan setiap bagian juga perlu diperhatikan keseimbangannya (balance), misalnya keseimbangan simetris atau asimetris.

Irama pada desain juga perlu diperhatikan. Ada beberapa cara yang dapat digunakan untuk menentukan irama pada desain sebagaimana

sudah dijelaskan terdahulu. Kita dapat memilih salah satu irama dalam pakaian yang diinginkan misalnya ada pengulangan bentuk seperti ada rimpel kecil yang dibuat pada garis leher maka diberi perulangannya dengan membuat rimpel kecil juga pada ujung lengan. Kita bisa memilih salah satu irama yang diinginkan. Hal yang tidak kalah pentingnya adalah adanya kesatuan pada setiap unsur yang ada dalam desain (Ernawati dkk, 2008:214)

4. Teknik Penyajian Gambar

Menurut Sri Widarwati (2000:72), dalam menggambar atau membuat sketsa-sketsa untuk menciptakan desain pakaian ada beberapa teknik penyajian yaitu :

- a. *Design Sketching*
- b. *Production Sketching*
- c. *Presentation Drawing*
- d. *Fashion Illustration*
- e. *Three Dimention Drawing*

1) *Design Sketching* (Menggambar Sketsa)

Menurut Sri Widarwati (2000:72), *design sketching* atau menggambar sketsa ialah untuk mengembangkan ide-ide dan menerapkannya pada kertas secepat mungkin. Dalam *design sketching* ini, kita harus dapat mengembangkan *style* dengan cara kita sendiri. Ada beberapa hal yang harus diperhatikan dalam menggambar sketsa yaitu :

- a) Gambar sketsa harus jelas, tidak menggunakan detail-detail yang tidak berguna. Misalnya tangan, kaki dan kepala tidak perlu digambar lengkap.
- b) Dapat dibuat langsung di atas kertas atau menggunakan kertas contoh proporsi tubuh.
- c) Sikap (pose), lebih baik bervariasi, memperlihatkan segi-segi yang menarik dari desain.
- d) Di atas kertas *Sheet*, kita menggambar semua detail bagian busana seperti kerah, lengan, saku, hiasan dan lain-lain.
- e) Pengembangan gambar dikerjakan di atas kertas *sheet* yang sama, mungkin ada perubahan siluet atau variasi pada detail-detail.
- f) Jangan menghapus apabila timbul ide baru. Tinggalkan saja dan mulailah dengan model yang baru. Jadi dalam kertas sheet ini ada beberapa model dan detail-detail yang bervariasi.
- g) Memilih desain yang disukai. Kita awali dengan menggambar sketsa busana ramah, dari desain ini kita mencari variasi pada garis leher, model lengan, kerah dan model roknya. Akhirnya kita dapat menentukan desain mana yang kita pilih (Sri Widarwati, 2000:72-73)

2) ***Production Sketching (Sketsa Produksi)***

Menurut Sri Widarwati (2000:75), Production Sketching adalah suatu sketsa yang digunakan untuk tujuan produksi suatu busana. Oleh karena itu harus memperhatikan hal-hal berikut ini :

- a) Semua harus digambar dengan jelas dan disertai keterangan yang lengkap.
- b) Sikap atau pose ke depan dan ke belakang dengan proposi yang sebenarnya.
- c) Hati-hati dalam penempatan kup, saku, kancing, jahitan dan sebagainya.
- d) Hal ini disebabkan karena berhubungan dengan busana yang akan diproduksi.
- e) Desain bagian belakang harus ada.
- f) Apabila ada detail yang rumit harus digambar sendiri.
- g) Harus disertai dengan keterangan tentang desain yang tidak dapat dijelaskan dengan gambar atau suatu production sheet.

Menurut Sri Widarwati (2000:75), Production Sketching dimaksudkan untuk membantu para pembuat pola dalam menjalankan tugasnya jadi seorang pembuat pola harus bisa membaca sketsa dan menganalisa dari sketsa desain yang ada. Suatu production sheet yang akan dipakai pada suatu industri, menguraikan dengan jelas segala keperluan untuk pembuatan pakaian, antara lain tentang bahan, trimming, contoh warna, lining, interlining, dan lain-lain.

3) ***Presentation Drawing (Penyajian Gambar)***

Menurut Sri Widarwati (2000:75), *Presentation Drawing* adalah suatu sajian gambar atau koleksi yang ditunjukkan kepada pelanggan

(*buyer*). Oleh karena itu dalam penyajian dan pengaturannya (layout) harus memperhatikan hal-hal berikut:

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

4) *Fashion Illustration (Ilustrasi Desain Busana)*

Fashion Illustration adalah suatu sajian gambar fashion yang dimaksudkan untuk tujuan promosi suatu desain. Seorang Fashion Illustration bertugas membuat suatu ilustrasi untuk suatu promosi sesuatu desain dan biasanya bekerja untuk suatu majalah, koran, buku dan lain-lain.

Untuk *Fashion Illustration* menggunakan proposi tubuh 9 x atau 10 x tinggi kepala. Dalam hal ini kaki dibuat lebih panjang (Sri Widarwati, 2000:77-78).

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

Menurut Sri Widarwati (2000:79), *Three Dimention Drawing* merupakan suatu sajian gambar yang menampilkan ciptaan desain busana dengan bahan sebenarnya. Dibuat dalam tiga kenampakan (tiga dimensi).

Langkah-langkah dalam menggambar tiga dimensi :

- a) Menggambar desain busana di atas proporsi tubuh yang lengkap.
- b) Menyelesaikan gambar (memberi warna).
- c) Memotong pada bagian-bagian tertentu, misalnya pada panjang bahu sampai batas panjang lengan atas dan bawah, sisi badan kanan dan kiri. Untuk bagian lubang leher, lubang lengan dan batas bawah rok tidak dipotong. Bagian ini diselesaikan dengan penyelesaian jahitan yang sesungguhnya.
- d) Menggunting bahan sesuai model ditambah 1 cm untuk penyelesaian gambar. Pada bagian tertentu ditambah beberapa 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 tuuh dan model.
- j) Memberi lapisan ketas yang kuat untuk menutupi dan merapikan sajian gambar pada bagian yang buruk.

5. Prinsip Penyusunan *Moodboard*

Moodboard adalah analisis tren visual yang dibuat para desainer dengan mempergunakan kuntingan-kuntingan gambaran yang diperoleh dari majalah (style magazine) maupun gambar-gambar desain karya desainer.

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

Konsep moodboard dibuat dengan menuangkan ide – ide atau sumber gagasan sesuai dengan tema serta tujuan dari pembuatan karya tersebut. Berbagai tema dapat diangkat sebagai sumber ide / gagasan dalam proses berkreasi, yaitu dengan mengambil tema berdasarkan trend yang ada pada zaman dahulu, masa kini dan yang akan datang. Selain dari tema juga dapat diambil dari kebudayaan tradisional, modern, etnik maupun budaya kontemporer.

Media mood board dikerjakan di atas kertas berukuran 40 cm x 40 cm atau 30 cm x 50 cm (landscape), dengan isi / materi sebagai berikut :

1. Tema dan karakter karya yang akan diangkat
2. Penggayaan busana yang sedang tren (image style)
3. Warna yang akan digunakan dalam pembuatan desain busana (image colour)
4. Corak bahan, bila akan mengangkat corak tertentu pada koleksi yang akan dibuat.

Moodboard dengan judul “*Diversity In Sekura*” yang akan dijadikan panduan dalam pembuatan karya cipta desain busana pesta dengan sumber ide busana Pesta Sekura Dari Lampung.

Langkah-langkah pembuatan Moodboard :

- a. Menentukan tema desain busana yang akan dibuat. Setelah tema ditentukan, memulai mengumpulkan berbagai elemen penyusun mood board berupa berbagai gambar yang dapat menunjang terhadap tema pada mood board tersebut.
- b. Menyiapkan alat dan bahan yang diperlukan berupa :
 - 1) Kertas berukuran 40 cm x 40 cm atau 30 cm x 50 cm
 - 2) Gambar yang satu sama lain memiliki keterkaitan dalam satu tema
 - 3) Menyiapkan lem kertas
 - 4) Menyiapkan alat tulis dan alat gambar yang dapat mendukung estetika penampilan mood board.
 - 5) Menyiapkan gunting kertas
- c. Membuat Mood Board dari tema yang telah ditentukan, dengan cara menyusun elemen-elemen pembuatan mood board berdasarkan tema yang telah ditentukan.

E. BUSANA PESTA

1. Pengertian Busana Pesta

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

Kesimpulan dari uraian tersebut, busana pesta adalah busana yang dikenakan pada kesempatan pesta baik pagi hari, siang hari, dan malam hari, dimana busana yang dikenakan lebih istimewa dibandingkan dengan busana sehari-hari, baik dari segi bahan, teknik jahit, desain maupun hiasannya.

2. Karakteristik Busana Pesta

Busana pesta mempunyai beberapa karakteristik dilihat dari waktu dan jenis pestanya. Karakteristik tersebut antara lain sebagai berikut :

a. Busana Pesta Pagi/Siang

Busana pesta pagi atau siang adalah busana yang dikenakan pada kesempatan pesta antara pukul 09.00-15.00. Dapat memakai busana Barat atau Timur atau busana Nasional. Pada pesta perkawinan lebih baik memakai busana Nasional.

Untuk busana Barat :

- 1) Model dibuat lebih baik dari busana bepergian.

- 2) Warna muda atau cerah, jangan dipakai warna yang menyilaukan.
 - 3) Perlengkapan tas, sepatu tumit tinggi.
- b. Busana Pesta Sore

Busana pesta sore adalah busana yang dikenakan pada kesempatan sore menjelang malam. Untuk busana pesta sore karakteristiknya sebagai berikut :

 - 1) Bahan lebih baik daripada untuk pesta pagi atau siang.
 - 2) Warna lebih menyolok atau lebih gelap.
 - 3) Perhiasan jangan yang berkilau.
- c. Busana Pesta Malam

Busana pesta malam adalah busana pesta yang dipakai pada malam hari untuk kesempatan pesta. Busana pesta malam merupakan busana yang paling mewah, terutama bagi wanita.

 - 1) Bahan yang baik, warna gelap atau menyolok, berkilau dengan tenunan benang emas atau perak.
 - 2) Model : gaun pendek atau gaun panjang (long dress), *backlees* (punggung terbuka), *busty look* (dada terbuka), *decolette look* (leher terbuka)
 - 3) Perlengkapan : tas, sepatu (warna boleh berkilau).
- d. Busana Resmi

Busana resmi dikeakan pada upacara atau resepsi resmi yaitu misalnya acara kenegaraan. Busana resmi yang biasa digunakan oleh wanita

pada acara tersebut adalah kain dan kebaya (Prapti Karomah dan Sicilia Sawitri, 1998:10).

3. Bahan Busana Pesta

Tekstur adalah sifat permukaan dari garis, bidang maupun bentuk (Widjiningsih, 1982: 5). Sedangkan menurut Sri Widarwati (2000: 14) tekstur adalah sifat dari permukaan benda yang dapat dilihat dan dirasakan. Tektur bahan yang dipakai busana pesta dapat dipilih bahan yang berkilau, lembut, melangsai, kaku, tebal, tipis, dan lain –lain yang tentunya disesuaikan dengan kondisi pemakai dan pada kesempatan pesta yang akan dihadiri. Salah satu contoh tekstur bahan yang dapat menjadi pilihan dalam pembuatan busana pesta adalah sutra yang mempunyai tekstur lembut, melangsai, dan berkilau.

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

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

4. Karakteristik Pemakai

Pemilihan busana perlu diperhatikan bentuk tubuh kita. Ada beberapa bentuk tubuh yang harus kita ketahui yaitu :

a. Bentuk tubuh pendek kurus

Karakteristik busana untuk tubuh pendek kurus yaitu model busana rok cukup panjang, tidak terlalu mini, menggunakan kerut dan bentuk rok klok. Menggunakan celana bagian bawah jangan terlalu longgar. Menggunakan lengan puncak, garis leher bulat, ukuran kerah kecil atau sedang. Bahan yang digunakan yaitu bahan bermotif bunga kecil atau sedang dan jika motif bergaris yaitu berukuran sedang, tekstur bahan sedang, tebal, berkilau dan warna cerah.

b. Bentuk tubuh pendek gemuk

Karakteristik busana untuk tubuh pendek kurus adalah rok yang digunakan tidak terlalu span, jika menggunakan celana ukuran sedang. Menggunakan garis leher bentuk V atau U agak rendah ukuran kerah rebah sedang. Bahan yang dipilih yaitu bermotif bunga sedang, jika motif bergaris pilih motif garis kecil atau sedang, tekstur sedang, warna bahan gelap. Jika busana menggunakan garis hias pilih yang sederhana atau mengarah vertikal.

c. Bentuk tubuh tinggi kurus

Karakteristik busana untuk tubuh pendek kurus yaitu model rok agak panjang, jika memakai celana bagian bawah lebar. Menggunaan lengan pof, jika lengan panjang menggunakan manset bagian bawah, atau

dapat menggunakan lengan bishop. Bentuk garis leher bulat jangan terlalu rendah, model kerah berdiri atau lebar. Bahan motif bunga agak besar, jika motif bergaris agak lebar, tekstur bahan tebal, sedang dan berkilau, warna bahan cerah. Jika menggunakan garis hias, garis rias arah horizontal.

d. Bentuk tubuh tinggi gemuk

Karakteristik busana untuk tubuh pendek kurus adalah model rok panjang tidak terlalu suai, semi klok dan tidak berkerut jika menggunakan celana, bagian celana bawah sedang atau tidak terlalu longgar. Garis leher agak rendah, model kerah rebah tidak terlalu lebar, motif bahan sedang atau kecil, jika bergaris berukuran sedang atau kecil, tekstur bahan sedang jangan terlalu tebal atau berkilau. Garis hias yang digunakan yaitu gabungan garis vertikal dan horizontal.

e. Bentuk tubuh ideal

Untuk bentuk badan ideal dalam memilih busana tidak terlalu banyak mengalami kesulitan, karena semua model dapat terpilih (Prapti Karomah dan Sicilia Sawitri, 1998:3-5).

5. *Style*

Style atau gaya adalah karakteristik seseorang dalam mempresentasikan sesuatu. Gaya dalam lingkup pakaian adalah karakteristik penampilan bahan pakaian, kombinasi fitur-fiturnya yang membuatnya berbeda dengan pakaian lain. Menurut winarno dalam Sri

Widarwati (2000), ada 6 tipe yang dominan mengenai sifat seseorang diantaranya adalah :

a. Tipe Romantis

Sifatnya sensitif dan berperasaan halus, serta agak senang menonjolkan kewanitaannya.

b. Tipe Sportif

Sifatnya suka sewajarnya, suka bergaul, berpendirian keras.

c. Tipe Feminin Aktif

Berperasaan halus, tidak suka menolak yang keterlaluan.

d. Tipe Emansipasi

Sifatnya aktif, senang berdikari, sukses tak tergantung orang lain serta dalam berpakaian percaya diri.

e. Tipe *Elegant*

Sifatnya pasif, ingin dikagumi, berwibawa, bertipe pemimpin.

f. Tipe *Extravagance*

Tipe ini banyak dipengaruhi unsur panggung, bersifat demonstratif, kadang-kadang amat menyolok, dan aneh pada pandangan umum.

Sejalan dengan pendapat di atas Poppy Dharono dalam Sri Widarwati (2000), mengemukakan ada beberapa tipe gaya yaitu :

a. Tipe Dramatis

Tipe yang ekstrim, cocok dengan warna-warna yang eksotik dan bahan-bahan yang berkilau.

b. Tipe *Natural*

Wanita yang bertipe natural umumnya bersifat casual. Tipe ini selalu cocok dalam segala pakaian sportif, dan yang casual sampai yang anggun.

c. Tipe Gamin

Tipe ini mempunyai postur badan yang kecil dan berwajah bersih, membuatnya selalu seperti anak-anak. Simple dan bersih, serta detail yang ringkas pada bajunya akan memberi daya tarik tipe ini.

d. Tipe Romantik

Warna bertipe romantik harus selalu tampil feminim, baik gaya maupun jenis tekstil busananya. Material tekstil busananya harus lembut dan mewah serta mengkilat.

e. Tipe *Innocent*

Tipe ini lebih muda dari tipe romantik. Umumnya lembut dan romantik baik postur tubuh dan warna kulitnya. Gayanya feminim dan bedanya berlekuk indah. Menghindari tekstil yang berat berkilau dan jenis busana yang berimpel-impel.

f. Tipe *Androgynous*

Tipe ini sangat menyukai gaya yang maskulin tetapi unik. Cenderung tomboi dan ramah.

g. Tipe klasik

Warna tipe ini mempunyai postur tubuh yang baik, berajah tidak berlebihan. Cocok dengan gaya jas yang *tailored*, konservatif tetapi canggih dan selalu berdandan rapi.

6. Bagian-bagian Busana

a. Garis leher

Garis leher merupakan bentuk tertentu dan membedakan model dari suatu busana. Macam-macam garis leher diantaranya sebagai berikut :

1. Garis leher bulat
2. Garis leher segi empat
3. Garis leher U
4. Garis leher V
5. Garis leher sabrina
6. Garis leher Decollete
7. Garis leher heart
8. Garis leher camisole
9. Garis leher strapless, dll.

b. Kerah

Kerah yang dimaksud adalah bagian yang terpisah untuk menyelesaikan garis leher. Kerah dibedakan menjadi dua macam yaitu konstruksi dan nama populer pemakainya. Macam-macam kerah diantaranya adalah kerah sanghai, kerah rebah, kerah setali, kerah jas, kerah boord, dll.

c. Lengan

Macam-macam lengan berdasarkan hal tertentu sebagai berikut :

- 1) Konstruksi lengan, misalnya lengan jas, lengan licin.
- 2) Bentuk lengan, misalnya lengan tulip, lengan lonceng.
- 3) Panjang lengan, misalnya lengan pendek, lengan panjang, lengan 3/4.
- 4) Asal model/daerah negara, misalnya lengan philipina,
- 5) Nama populer, misalnya edwardian.

d. Rok

Rok adalah bagian busana yang dipakai di bagian bawah. Panjang rok dapat sampai di atas lutut (mini), dilutut (kini), di bawah lutut (midi), di atas pergelangan kaki (maxi), dan sampai lantai atau tumit (longdress). Macam-macam rok di antaranya adalah rok span atau suai, rok setengah lingkar, rok lingkar, ok kerut, rok lipit, dll.

e. Hiasan

Hiasan atau trimming berfungsi untuk mempermudah busana tetapi tidak menunjang fungsi pokok busana. Trimming dibuat dari bahan yang sama atau bahan lain yang serasi dengan busananya (Sri Widarwati, 2000:21-25).

7. Pola Busana

Menurut Porric 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. Selanjutnya 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.

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 :

Adapun ukuran-ukuran yang dibutuhkan dalam pembuatan busana (Porrie Muliawan, 2003: 78), di antaranya:

1. Ukuran Pola Badan

a. Lingkar leher

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

b. Panjang bahu

Panjang bahu diukur dari batas leher ke puncak lengan.

c. Lingkar badan

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

d. Lingkar pinggang

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

e. Lingkar panggul

Lingkar panggul diukur pada badan bawah yang terbesar, pas dahulu kemudian tambah 4 cm atau 4 jari. Diambil pada ketinggian dua jari di atas puncak pantat, meteran terlihat datar.

f. Lebar muka

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

g. Panjang muka

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

h. Lebar punggung

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

i. Panjang punggung

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

j. Panjang sisi

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

k. Tinggi dada

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

l. Lebar dada

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

2. Ukuran Pola Lengan

a. Lingkar Lubang Lengan

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

b. Panjang lengan luar

Diukur dari bahu terendah / puncak lengan ke bawah.

c. Tinggi kepala lengan

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

d. Lingkar bawah lengan

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

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

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

Kekurangan

Model jahitan pinggang, pinggangnya harus diperiksa supaya letaknya datar. Menggunakan 3 ukuran badan. 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 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 kurang (Porrie Muliawan 2000:8).

8. Teknologi Busana

Teknologi busana adalah suatu cara pembuatan busana agar hasilnya menarik dan nyaman dipakai (Nanie Asri Yuliati 1993). Teknik menjahit yang benar dapat mempengaruhi kualitas dari hasil (produk) busana, disamping pola yang baik dan ukurannya 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 disesuaikan dengan desain busana dan juga disesuaikan dengan bahan dasar (pabrik) yang dipakai. Berikutnya marilah kita lihat 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).

a. Teknik Jahitan

1) Adi Busana

Couture dalam bahasa perancis mempunyai arti menjahit atau sulam menyulam. Pada dunia fashion haute couture adalah desain dan pembuatan busananya bermutu tinggi. Di Indonesia busana yang dibuat dengan teknik haute couture biasa disebut dengan adibusana. Haute couture adalah suatu pengerjaan busana dengan membutuhkan waktu yang cukup lama dan membutuhkan biaya yang cukup mahal (Goet Poespo, 2009:155).

2) *Tailoring*

Tailoring adalah suatu metode menjahit busana yang hasilnya akan lebih kuat daripada menjahit secara tradisional. Biasanya diterapkan pada jahian untuk mantel , jas dan blazer. Dapat juga ditunjukkan dalam gaya mode busana pria (man taiored) dengan detail-detail kaku, bahan-bahan maskulin, gaya setelan jas pria (men's suit). Juga bisa diterapkan pada jahitan rok , gaun bahkan celana , semua bisa dikerjakan dengan menggunakan metode tailoring. Bentuk pada busana tailored merupakan hal yang membedakan dengan bentuk busana non tailored. Bahan pembentuk tak dapat diletakkan lagi. Dengan menggunakan bahan pembentuk pada busana selain kelihatan baik, busana tersebut juga akan tahan lama pemakaianya dibandingkan tanpa bahan pembentuk saama sekali (Goet Poespo, 2009:7-23).

a. Teknologi Penyambungan Kampusu

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 kampusu. Teknik menjahit sambungan supaya hasilnya kuat, maka setiap penyambungan baik di awal ataupun di akhir tusukan harus dimatikan, agar tidak mudah lepas yaitu dengan cara menjahit mundur maju atau dengan cara mengikatkan ke dua ujung benang. Pemakaian kampusu disesuaikan dengan kegunaan yang lebih tepat. Kampusu (teknik menggabungkan) ada bermacam-macam antara lain :

1. Kampuh terbuka

Kampuh terbuka yaitu kampuh yang tira sambungannya terbuka/dibuka, teknik penyelesaian tiras ini ada beberapa cara menurut Ernawati dkk (2008:105-106) yaitu :

- a) Kampuh terbuka dengan penyelesaian setikan mesin, penyelesaian tiras dengan cara melipat kecil pinggiran tiras dan setik dengan mesin sepanjang pinggiran tersebut.
- b) Kampuh terbuka dengan penyelesaian tusuk balut, yaitu penyelesaian tiras di sepanjang pinggiran tiras diselesaikan dengan tusuk balut.
- c) Kampuh terbuka yang diselesaikan dengan obras, yaitu penyelesaian di sepanjang pinggiran tiras diselesaikan dengan obras. Cara ini pada saat sekarang banyak di pakai terutama untuk busana wanita dan busana pria (celana pria).
- d) Kampuh terbuka diselesaikan dengan rombak (dijahit dengan kain serong tipis, dilipat dan disetik) ini hanya dipakai untuk busana yang dibuat dari bahan/kain tebal, Kegunaannya untuk menyambung (menjahit) bagian-bagian bahu, sisi badan, sisi rok, sisi lengan, sisi jas, sisi mantel, sisi celana, dan belakang celana.

2. Kampuh Balik

Kampuh balik yaitu kampuh yang dikerjakan dengan teknik membalikan dengan dua kali jahit dan dibalik. Pertama dengan menjahit bagian buruk menghadap bagian buruk (bagian baik) yang tertiras dengan lebar tiras dengan ukuran 3 mm, jika memungkinkan di buat lebih halus/kecil, kemudian

dibalikan dan di jahit dari bagian buruk menghadap bagian baik dengan pinggir tirasnya masuk kedalam, hasil kampuh ini paling besar 0,5 cm (Ernawati,dkk 2008:106).

3. Kampuh Pipih

Kampuh pipih yaitu yang mempunyai bekas jahitan pada satu sisi sebanyak dua setikan, dan sisi yang sebelahnya satu setikan, kampuh ini bisa dipakai untuk dua sisi (untuk bagian luar atau bagian bagian dalam yang mana keduanya sama-sama bersih). Teknik menjahit kampuh pipih, lipatkan kain yang pinggirannya bertiras 1,5 cm menjadi 0,5 cm ttp tirasnya dengan lipatan yang satu lagi. Kampuh ini dipakai untuk menjahit kain sarung, kemeja, celana, jaket, pakaian bayi, dll (Ernawati,dkk 2008:107).

4. Kampuh Kostum

Dipakai untuk menyelesaikan garis hias, lengan, dan pinggang.

b. Teknologi Interfacing

Interfacing adalah bahan yang dipergunakan untuk memberikan bentuk pada busana nampak rapi. Bagian yang perlu diberi interfacing adalah bagian kerah, punggung, dan lidah tengah muka. Interfacing ada dua jenis yaitu interfacing dengan perekat dan tanpa perekat.

c. Teknologi Lining

Lining adalah kain pelapis yang berfungsi sebagai pelapis busana dan penutup jahitan, sehingga nampak rapi dari bagian luar maupun bagian dalam. Lining biasanya disebut sebagai furing (Ernawati,dkk 2008:182).

d. Teknologi Penyelesaian Tepi Busana

Menjahit tepi pakain yang terdapat pada garis leher, kerung lengan, tepi kelim (bawah rok, blus, ujung lengan) dan sebagainya. Penyelesaian ini dapat berupa depun, serip, rombak dan lain-lain. Untuk lebih jelasnya dapat dilihat satu-persatu.

1) Teknik Mengelim

Menurut Ernawati,dkk (2008:108), mengelim/lebar kelim bervariasi sesuai dengan model serta jenis bagian busana yang akan di kelim. Untuk bagian bawah busana lebar kelim berkisar dari 1 sampai dengan 5 cm. Untuk gorden agar lebih seimbang lebar kelim 5 sampai dengan 7 cm dan ada juga yang lebih lebar besar dari itu, yang penting ada keseimbangan antara lebar, panjang/tinggi gorden tersebut. Kelim dapat dilakukan dengan tangan dan dengan mesin, supaya hasil yang didapatkan lebih indah dan bagus kelim dapat dikerjakan dengan tangan.

Untuk mengelim bagian bagian busana tersebut di atas, lebar kelim berkisar antara 3 sampai dengan 5 cm, caranya :

- a) Lipatkan pinggir rok sesuai lebar yang kita inginkan
- b) Tirasnya dilipatkan kedalam lebih kurang 1 cm dan dibantu dengan jelujuran
- c) Kemudian di sum dengan jarum, upayakan dalam lipatan betul-betul rata dan dijahit dengan jarum tangan. Mengelim/menusukkan benang kebahannya pada bagian bawah lebih kurang 3 helai benang, sehingga tidak kelihatan bekas tusukannya, cara ini dilakukan terus-menerus samapi

selesai. Supaya hasilnya kuat dan hasil tusukan tidak gampang lepas lebih kurang setiap 6 langkah tusukan dimatikan agar tidak lepas.

2) Teknik menjahit depun dan rompok

Menurut Ernawati,dkk (2008:108), menjahit depun, serip dan rompok umumnya dipakai untuk penyelesaian leher, kerung lengan, dan sebagainya, antara lain:

a) Depun

Depun yaitu lapisan menurut bentuk yang letaknya kedalam kelim depun dapat diartikan melapis/mengelim pinggiran kain dengan menggunakan kain lain yang sama bentuknya atau (sama sebangun), jika yang akan dilapisi bundar maka depunnya bundar juga, dan bila segi empat depunnya segi empat juga, Dengan lebar keliman 3 atau 4 cm atau sesuai keinginan tapi harus diseimbangkan, Caranya sebagai berikut :

- (1) Gunting depun sesuai dengan bentuk yang akan di depun (leher).
- (2) Letakan bagian baik depun berhadapan dengan bagian baik busana kemudian dijahit tepat pada garis pola dengan bantuan jarum pentul atau jelujuran.
- (3) Rapikan tiris dan digunting kecil sampai batas jahitan dengan jarak 1 sampai dengan 2 cm
- (4) Tindih dari atas depun dan arahkan tiris ke depan
- (5) Pinggir depun di som dengan mengobras terlebih dahulu atau melipatkan ke dalam 2 cm

b) Rompok

Menurut Ernawati,dkk (2008:114), rompok adalah penyelesaian pinggir pakaian dengan menggunakan kumai serong atau bisban. Rompok sering digunakan untuk menyelesaikan lingkar kerung lengan, garis leher dan sebagainya. Besarnya hasil rompok untuk lingkar kerung lengan adalah 0,5 sampai dengan 0,7 cm yang tampak dari bagian baik dan bagian buruk.

Menurut Ekawati,dkk (2008:115), Kumai serong didapat dengan menggunting bahan (kain) dengan arah serong (diagonal) dengan cara melipat bahan/kain dengan sudut 45 derajat dengan lebar lebih kurang 2,5 cm. Sedangkan bisban dapat dibeli di pasaran. Bisban tersedia dengan bermacam-macam warna.

c) Macam-macam Lipit

Macam-macam lipit diantaranya adalah sebagai berikut :

1) Lipit jarum

Lipit jarum ialah lipit-lipit kecil dibuat menurut arah benang tenunan dan disetik pada bagian luar bahan dan dibuat selalu dalam kelompok sebagai hiasan.

2) Lipit mati

Lipit yang menyerupai lipit jarum tetapi lebar 1 sampai 3 cm. Lipit mati ini umumnya dibuat pula dalam kelompok-kelompok.

3) Lipit pipih

Lipit pipih ialah satu lipit yang dilipat sebagai hiasan atau untuk menambah kelonggaran pada bagian bawah rok. Satu lipit terdiri dari tiga bagian yaitu :

- (a) Dalam lipit
 - (b) Lebar lipit
 - (c) Jarak lipit
- 4) Lipit sungkup
- Terdiri dari dua lipit pipih yang bertentangan.
- 5) Lipit hadap
- Terdiri dari dua lipit pipih yang berhadapan.
- 6) Lipit plissee
- Plissee bentuknya seperti lipit pipih searah dengan jarak lipit sama dengan labar lipit. Lipit-lipit ini umumnya kecil-kecil. Jadi untuk rok atau garis yang akan diplissee harus diperhitungkan tiga asal mula garis itu.
- 7) Lipit kipas
- Ialah satu tumpukan lipit-lipit pipih yang bagian atasnya merupakan satu lipit dan bagian bawah terbagi dalam beberapa lipit pipih.
- 8) Godet
- Ialah satu bagian di bawah rok yang ditambah dengan satu guntingan bahan untuk menambah lebar bawah rok atau menghias bawah rok. Tamabahan kain dapat berupa sebagian dari lingkaran atau kain serong atau bahan yang dilipat (Porrie Muliawan 2006:12-13).

9. Hiasan Busana

Hiasan busana adalah segala sesuatu yang dihiaskan pada busana agar busana tersebut memiliki nilai yang tinggi terutama nilai keindahannya.

Sri Widarwati, dkk (2000: 1), “desain hiasan adalah desain untuk memperindah desain strukturnya”. Menurut Widjiningsih (1982: 1), “desain hiasan busana atau *decorative design* adalah desain yang berfungsi untuk memperindah permukaan suatu benda (busana) sehingga terlihat lebih menarik”. Sedangkan menurut Enny Zuhni Khayati (1998: 17), “*garniture/hiasan* busana memiliki pengertian segala sesuatu yang dihasilkan pada busana agar busana tersebut memiliki nilai atau *value* yang tinggi, terutama nilai keindahannya”. Hiasan busana atau *garniture* merupakan salah satu unsur busana yang tidak kalah penting, karena pemilihan hiasan busana yang kurang tepat dapat merusak penampilan busana secara keseluruhan. Sebaiknya, penempatan dan pemilihan hiasan busana yang tepat dapat menunjang dan meningkatkan mutu serta keharmonisan penampilan busana secara keseluruhan.

Menurut Enny Zuhni Khayati (1998), dalam memilih *garniture* harus memperhatikan hal-hal sebagai berikut:

- a. Gambar dipilih sesuai dengan nuansa dan karakteristik busana pokoknya.
- b. *Garniture* busana sebaiknya juga disesuaikan dengan usia pemakai.
- c. *Disesuaikan* dengan suasana dan kesempatan: *garniture* yang berwarna emas sangat cocok untuk kesempatan pesta (suasana yang tidak sedang berduka).

- d. Pemilihan *garniture* juga disesuaikan dengan kondisi tubuh (bentuk badan) yang perlu ditonjolkan dan bentuk badan yang justru perlu disembunyikan.
- e. Pemilihan *garniture* juga harus disesuaikan dengan keadaan kenangan keluarga: yang indah tidak harus mahal (tergantung kreativitas seseorang). Dilihat dari bahannya secara garis besar hiasan busana digolongkan menjadi (Enny Zuhni Khayati, 1998):
- a. Hiasan dari benang
 - b. Hiasan dari kain
 - c. Hiasan dari logam
 - d. Hiasan dari kayu
 - e. Hiasan dari plastik/ mika
- f. Macam-macam renda
- g. Hiasan dari bahan istimewa, meliputi :
- 1) *Gim*, yaitu sejenis per yang sangat lembut berbentuk spiral dari logam berlapis.
 - 2) *Ribbing*, yaitu sejenis bahan dari *tricot* atau kaos yang biasanya digunakan sebagai hiasan atau detail busana.
 - 3) *Breading*, yaitu hiasan berupa tali, bentuknya hampir menyerupai tali *cord* tetapi lebih padat.
 - 4) Hiasan *Prada*, yaitu usaha atau rekayasa manusia untuk mendapatkan warna kuning keemasan atau putih keperakan. Pada proses pewarnaan atau pencelupan batik atau tekstil kerajinan.

5) Manik-manik, yaitu butiran atau lempengan yang bagian tengahnya memiliki lubang kecil yang berguna untuk melekatkan barang atau kain yang dihias. Manik-manik adalah hiasan yang berupa butiran atau lempengan yang bagian tengahnya berlubang kecil. Manik-manik dibagi menjadi dua macam, yaitu : manik-manik yang bernuansa tradisional dan *kontemporer* modern. Contoh manik-manik yang tergolong tradisional antara lain batu alam, karang, tulang, biji-bijian, kayu, tempurung. Sedangkan yang termasuk ke dalam jenis manik-manik adalah mutiara, payet, *hallon*, parel, batu, *manikam*, dan bentuk bebas.

Berdasarkan penjelasan di atas dapat disimpulkan bahwa, desain hiasan busana adalah segala sesuatu yang menghiasi busana dengan pemilihan dan penempatan hiasan yang tepat agar terlihat menarik.

Desain hiasan busana merupakan bagian-bagian dalam bentuk busana yang tujuannya untuk mempertinggi keindahan desain busana.

F. PERGELARAN BUSANA

1. Pengertian Pergelaran Busana

Gelar busana adalah pameran mode busana yang asalnya adalah ingin memamerkan ide – ide hasil rancangan para perancang mode busana (Sri Widarwati, 1996:45). Peragaan busana menurut Poppy Darsono merupakan ajang untuk memperkenalkan produk baru berupa busana dan pelengkap busana. Peragaan busana adalah parade busana yang dikenakan oleh model hidup atau peragawati (Sicilia Sawitri, 1985:12). Dari pengertian beberapa sumber diatas dapat disimpulkan bahwa gelar busana merupakan salah satu cara untuk memperagakan, memperkenalkan busana kepada khalayak umum atau masyarakat.

2. Tujuan Penyelenggaraan Pergelaran Busana

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

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

Tujuan dari pergelaran busana dengan tema “*MOVITSME*” (Move To It’s Me) adalah:

- a. Sebagai sarana untuk mempromosikan hasil karya mahasiswa Teknik Busana Fakultas Teknik Universitas Negeri Yogyakarta.
- b. Mendidik para mahasiswa program studi Teknik Busana dalam rangka menampilkan kreasinya dan memupuk rasa percaya diri.

3. Konsep Pergelaran

a. *Style* Pergelaran

Besar atau kecil sebuah event layak mendapat sentuhan istimewa. Jika ingin dikenang perbedaan harus dibubuhkan sebagai tahanan kenangan di hati para audienns. Dan untuk semua itu, konsep adalah suatu langkah awal yang harus dibuat (Dini W 2009). Dalam pengembangan konsep ini ada faktor-faktor yang harus diingat adalah: (a) jabarkan visi misi, yaitu untuk apa event ini diadakan. (b) kenali audiensnya, yaitu siapakah orang yang anda tuju untuk event ini. (c) catat segala kemungkinan, yaitu catat segala kemungkinan yang terjadi ketika event berlangsung, hal ini berkaitan dengan teknis. Tempat pergelaran dapat dilakukan didalam ruangan (*indoor*) maupun di luar ruangan (*out door*). Kebutuhan tempat dapat disesuaikan dengan bentuk pergelaran. Jika memang tempat pergelaran direncanakan untuk menampung penonton yang banyak/ secara massal (bentuk konser), dapat dilakukan di luar ruangan. Sedangkan jika memang penonton

dibatasi dengan tiket maupun dengan undangan (musik chamber atau musik kamar), pergelaran dapat dilakukan didalam ruangan.

b. Tata Letak Panggung

Menurut Corinth, dalam bukunya yang berjudul *Fashion Showmanship* (1970:7) menyatakan bahwa tata letak panggung bervariasi baik dalam tinggi, ukuran dan bentuk ketika memilih jenis panggung tertentu, dalam perencanaan pertunjukan harus memperhatikan dua poin yaitu :

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

Panggung merupakan suatu ruang yang secara mendasar merupakan sarana penentu dalam mencapai tujuan dari sebuah pergelaran. Jenis dan tempat pergelaran merupakan salah satu hal yang penting (Soegeng Toekiyo, 1990:24). Berdasarkan pengertian diatas panggung merupakan tempat yang mendasar dalam suatu pergelaran dan tempat untuk mempertunjukkan sesuatu kepada penonton. Menurut Bastomi (1985:5) panggung dibedakan menjadi tiga macam yaitu :

1) Panggung Arena

Panggung ini disajikan pada tempat yang letaknya sama tinggi atau lebih rendah dari penonton. Dalam konsep panggung tersebut penonton duduk melingkari panggung sehingga penonton dapat

sangat dekat dengan panggung dan model. Model dapat terlihat dari berbagai sisi maka panggung ini dibuat dalam sebuah ruangan, bentuk panggung arena adalah bulat dan membutuhkan kreatifitas yang tinggi agar set dekorasi dapat sesuai dengan tema namun tidak menghalangi pandangan dari penonton.

Set penataan panggung arena digunakan dalam pertunjukan sirkus, adapun pertunjukan busana yang menggunakan panggung model ini namun masih jarang ditemukan.

2) Panggung Tertutup (*Proscenium*)

Panggung tertutup adalah tempat pertunjukan yang hanya dapat dilihat dari arah depan dan diberi dinding atau bingkai, bingkai atau korden inilah yang arah model dengan penonton yang menyaksikan pegelaran dalam satu arah. Dengan pemisahan ini maka pergantian tata panggung dapat dilakukan tanpa sepengetahuan penonton. Set penataan panggung tertutup sering pula digunakan dalam pertunjukan drama, namun banyak juga yang menggunakannya dalam pertunjukan busana.

3) Panggung Terbuka

Merupakan tata panggung tanpa adanya dinding keliling. Berbagai variasi dapat digunakan untuk memperlihatkan pertunjukan di tempat terbuka (*outdorr*), di dalam ruangan (*indorr*) atau ditempat yang landai dimana penonton berada di area yang lebih bawah dari panggung tersebut. Pada panggung jenin ini paling sering

digunakan dalam acara *Fashion Show* dimana dalam panggung ini terdapat area *background* dimana model keluar dan masuk, dan penonton dapat lebih jelas melihat busana yang diperagakan oleh model.

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

Dalam pergelaran busana dengan tema “*MOVITSME*” ini menggunakan tata panggung terbuka dengan bentuk panggung T.

c. Lighting

a. Pengertian Lighting

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

Menurut Murgiyanto (1993:82) Fungsi dari cahaya dapat digolongkan menjadi dua yaitu:

1. Lighting sebagai penerangan yaitu fungsi lighting yang hanya sebatas untuk menerangi panggung beserta unsur-unsurnya agar terlihat saat pergelaran
2. Lighting sebagai pencahayaan yaitu berfungsi sebagai unsur artistik saat pergelaran yang bermanfaat untuk membentuk dan mendukung susana sesuai tuntutan tema pergelaran.

b. Unsur –Unsur lighting

Dalam tata cahaya ada beberapa unsur penting yang harus diperhatikan antara lain:

1. Tersedianya peralatan dan perlengkapan yang cukup lampu, kabel, holder, dan beberapa peralatan yang berhubungan dengan lighting dan listrik.
2. Tata letak dan titik fokus. Tata letak yaitu penempatan lampu sedangkan titik fokus adalah area jatuhnya cahaya, penempatan lampu dalam pergelaran di atas dan di area depan panggung sehingga titik fokus tepat berada di daerah panggung.
3. Keseimbangan warna yaitu keserasian panggung warna cahaya yang dibutuhkan.
4. Pengusaan alat dan perlengkapan yaitu pemahaman mengenai sifat kerakter cahaya dari perlengkapan tata cahaya sangat berhubungan dengan listrik..

c. Kualitas Pencahayaan

Kualitas cahaya menjadi beberapa bagian penting dalam perencanaan tata cahaya , agar seluruh area pergelaran dapat tersorot dengan baik. Intensitas cahaya dapat diatur kekuatanya dapat memberikan nuansa tersendiri sesuai dengan tema pergelaran yaitu “*Movitsme*”.

4. Proses Penyelenggaran Pergelaran Busana

Pergelaran dapat berhasil dengan baik apabila mendapat persiapan yang matang (<http://lirikindonesia.html>) Untuk dapat mencapai keberhasilan yang optimal maka diperlukan adanya suatu persiapan yang meliputi:

- a. Menentukan Tujuan Pergelaran
- b. Menentukan Fungsi Pergelaran
- c. Pembentukan panitia
- d. Menentukan Tema
- e. Membuat Proposal
- f. Menyusun Acara Pergelaran
- g. Mempersiapkan Sarana Pendukung.

a) Menentukan Tujuan pergelaran

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

b) Fungsi Pergelaran

Pergelaran mempunyai fungsi baik secara langsung maupun tidak langsung. Manfaat yang langsung adalah sarana untuk berkreasi diri. Sedangkan manfaat tidak langsung nya adalah dapat untuk

mengembangkan dan menambah kehalusan budi pekerti. Fungsi pergelaran secara umum adalah sebagai berikut:

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

c) Pembentukan Panitia

Dalam menyelenggarakan pergelaran busana diperlukan suatu organisasi. Organisasi ini dapat diartikan dalam arti statis dan arti dinamis. Dalam arti statis organisasi dapat diartikan sebagai wadah, sedangkan dalam arti dinamis organisasi dipandang sebagai suatu sistem atau kegiatan yang dilakukan oleh pimpinan untuk merumuskan tujuan, mengadakan pembagian kerja ke dalam, melimpahkan wewenang dan tanggung jawab kepada masing-masing organisasi yang menjadi bawahannya (Ibnu syamsi, 1994). Peragaan busana memerlukan sebuah kepanitiaan yang terbagi ke dalam beberapa divisi yang memiliki tugas masing-masing.

Pergelaran busana dengan tema “*Movitsme*” ini membentuk panitia dengan jumlah yang cukup banyak dan terbagi dalam banyak seie antara lain :

Ketua I, II, III	Sie Dekorasi
Sekretaris I, II, III	Sie Model
Bendahara I, II, III	Sie Backstage and Floor
Sie Sponsor	Sie Publikasi
Sie Acara	Sie Dokumentasi
Sie Perlengkapan	Sie Juri
Sie Keamanan	Sie Booklet
Sie Humas	Sie Make Up
Sie Konsumsi	

Pembentukan panitia tersebut bertujuan untuk mempermudah koordinasi dan meringankan tugas dalam penyelenggaraan pergelaran busana 2018 dengan tema “MOVITSME”.

d) Menentukan Tema

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

- a. Aktual
- b. Singkat dan jelas
- c. Waktunya terbatas

(<http://senturi09.wordpress.com/2010/12/22/menyusun-rencana-kerja-menentukan-tema-membuat-proposal-pergelaran/>)

e) Membuat Proposal

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

Bentuk isi proposal terdiri dari:

1. Nama kegiatan, yang dimaksud adalah judul atau nama apa yang dipakai dalam pergelaran.
2. Latar belakang, yaitu dasar apa yang digunakan sehingga program pergelaran tersebut dapat terlaksana.

3. Dasar pemikiran, yaitu memuat hal – hal surat – surat keputusan atau program yang akan dipakai sebagai dasar acuan dalam kegiatan.
4. Pelaksanaan, yaitu memuat waktu kapan dilaksanakan hari, tanggal, waktu, dan tempat.
5. Pelaksana, yaitu memuat susunan kepanitiaan.
6. Anggaran, yaitu memuat rencana anggaran yang akan digunakan selama pergelaran berlangsung.
7. Acara, yaitu memuat susunan acara yang akan ditampilkan.
8. Lain – lain, dapat diisi dengan surat – surat yang mendukung pelaksanaan.
9. Penutup, berisi kata penutupan dari proposal tersebut. Di akhiri proposal dibubuh tanda tangan kedua panitia dan instansi

f) Menyusun Jadwal Pergelaran dan Susunan Acara

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

1. Menyiapkan busana yang akan ditampilkan
2. Koordinasi terhadap model
3. Mengadakan *General Repetition* atau gladi bersih.
4. Melakukan checking akhir terhadap kesiapan pergelaran baik dari panitia, model serta tempat pergelaran.
5. Membuat draft penampilan atau susunan acara.

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

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

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

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

BAB III

KONSEP PENCIPTAAN KARYA

A. KONSEP DESAIN

Konsep desain merupakan sebuah kerangka penggambaran yang menerapkan metode dengan ide-ide yang baru sehingga menghasilkan suatu karya yang baru dan berbeda. Dalam menciptakan suatu karya dimulai dengan menentukan tema dan sumber inspirasi. Inspirasi dapat muncul dari berbagai hal misalnya dari sebuah benda, tempat, musik, film, tarian ataupun suatu keadaan, peristiwa penting dan pengalaman.

Dalam penciptaan busana pesta malam untuk wanita dewasa dengan sumber ide tertentu harus mempertimbangkan beberapa faktor agar diperoleh busana yang indah dan menarik. Dalam pembuatan desain harus memperhatikan sumber ide yang akan digunakan dengan mempertimbangkan unsur dan prinsip desain agar tercipta sebuah karya yang baik. Pemilihan sumber ide juga harus mempertimbangkan tema pergelaran yang diangkat. Dalam pergelaran busana mahasiswa Pendidikan Teknik Busana dan Teknik Busana yang diselegarkan pada tanggal 11 April 2018 tema yang diangkat adalah *Movitsme*. Sesuai dengan tema gelar busana 2018 yaitu *Movitsme* yang merupakan kepanjangan dari *Move To It's Me*, yang berarti bergerak menuju perubahan positif untuk menemukan jati diri. *Movitsme* adalah tindakan aktualisasi diri untuk menemukan sebuah karakter yang kuat dan terarah sebagai kaum muda Indonesia yang ditunjukkan dalam sebuah fashion show.

Karya-karya busana yang ditampilkan merupakan pencerminan karakter kaum milenial yang tercipta melalui racikan yang pas antara perkembangan trend dipadukan dengan budaya Indonesia yang ditorehkan dalam busana dengan sentuhan motif kain nusantara. Perwujudan tema ini dimaksudkan untuk mampu mengembangkan kreativitas serta inovasi dalam menciptakan suatu busana pesta malam.

Dalam menciptakan konsep desain busana pesta malam penulis harus mengetahui dan mengkaji *trend* yang disesuaikan dengan tema pergelaran yaitu *Movitsme* dalam pembuatan busana pesta malam. Mengacu pada *Fashion Trend Guidelines 2018* yaitu *Movitsme*. Dalam trend ini terdapat empat tema yang terdiri dari *Individualist, Neuetradition, Quest, dan Sesnsory*. Tema yang digunakan penulis sebagai acuan pembuatan busana pesta malam adalah *Individualist* yang memiliki ciri kombinasi karakter yang tidak umum, dan *Individualist* tersinspirasi oleh semua hal indah, namun mendorong batasan dengan percampuran tidak terduga antara karya seni dan struktur tiga dimensi. Dalam menggambarkan tema *Individualist* ditampilkan bentuk yang lebih spesifik yaitu sub tema *Remix* yang memiliki ciri pemberontak dan memiliki *style peacock* (seorang pesolek dalam hal gaya berbusana) yang mencolok di kerumunan. Dia merangkum detail baru seperti hiasan busana (sulaman, rangkaian payet, dsb) atau metalik untuk sehari-hari, namun tetap terlihat merendah dengan baju daur ulang. Sub tema ini dipilih karena keinginan untuk mencipta busana pesta malam untuk wanita yang *androgynous*, etnik, dan modern.

Dalam perwujudan karya busana pesta malam ini, sumber ide yang penulis pilih adalah Kostum Sekura Kamak dan Sekura Betik Lampung. Sumber ide kostum Sekura Kamak dan Sekura Betik penulis pilih dengan mengambil ciri khusus warna , tekstur, dan karakter yang ditampilkan oleh kostum Sekura Kamak dan Sekura Betik. Sekura Kamak dan Sekura Betik ini merupakan bagian dari sebuah kearifan lokal dari daerah Lampung yaitu sebuah perayaan pesta topeng yang diadakan untuk memeriahkan Hari Raya Idul Fitri dan sebagai sarana untuk bersilaturahmi. Perayaan ini bernama “Pesta Sekura”, sekura merupakan bahasa Lampung dari topeng. Dalam pesta sekura dapat dibedakan menjadi 2, yaitu Sekura Kamak dan Sekura Betik itu tadi. Sekura Kamak, dalam bahasa Lampung Kamak berarti kotor. Sekura Kamak biasa dipakai oleh orang dewasa dengan pakaian compang camping atau kotordan memakai aksesoris yang membuat penampilan mereka terlihat kotor seperti daun pisang kering atau bahan-bahan bekas lainnya. Topeng yang mereka gunakan biasanya terbuat dari kayu atau pelepas pohon pinang. Sekura Betik dalam bahasa Lampung betik berarti bagus atau baik. Sesuai dengan artinya, penampilan Sekura Betik lebih bersih dan lebih rapih dibandingkan dengan Sekura Kamak. Topeng yang digunakan biasanya menggunakan kain dan adapula yang menggunakan kacamata hitam sebagai aksesoris wajah, di bagian pinggang biasanya diberi tambahan kain-kain panjang sebagai hiasan busana.

Dari ciri khas Sekura Kamak dan Sekura Betik ini penulis jadikan sumber ide dalam membuat sebuah karya busana pesta malam dengan

memperhatikan penerapan unsur dan prinsip desain, penerapan tema *Movitsme*, dan mengemasnya sesuai *Fashion Trend Guidelines* 2018-2019 dengan Tema *Individualist* dan sub tema *Remix*. Busana pesta malam diwujudkan dalam bentuk *asymmetry dress* berupa *mini dress* dan *outer* berupa *half dress*. Mini dress dengan lengan lonceng *asymmetry* potongan di bagian siku dan *asymmetry* pada bagian atas badan sebelah kiri yang dibuat terbuka dengan *neckless* hingga di bagian bawah bahu. *Outer* atau luaran berupa *half dress* dengan bukaan kancing di bagian pinggang sebelah kanan dan garis garis lengkung, ditambah hiasan busana berupa manik-manik *stud* metalik di bagian atas dan rantai besi pada bahu sebelah kiri sebagai pengganti tali sekaligus sebagai hiasan busana. Bahan yang digunakan untuk busana pesta malam dengan sumber ide kostum sekura kamak dan sekura betik Lampung ini, yaitu : kain tapis lampung, kain sarung lampung, kain karung gandum (kain blaco), dan kain *wool*.

Style busana pesta malam dengan sumber ide kostum sekura kamak dan sekura betik Lampung ini adalah *androgynous*, dimana androgynous merupakan tipe yang sangat menyukai gaya maskulin tetapi unik, cenderung tomboy dan ramah. Banyak bentuk *asymmetry* yang dimunculkan sebagai gambaran kelembutan atau sifat *feminine* dari seorang wanita.

Penerapan sumber ide kostum Sekura Kamak dan Sekura Betik Lampung terdapat pada bentuk busana, dimana sisi kanan menggambarkan Sekura Betik dengan pakaianya yang rapih dan bersih, dengan perwujudan bentuk busana menggunakan kain yang lebih bagus, bentuk per bagiannya

lebih rapi dan teratur. Sedangkan sisi kiri menggambarkan Sekura Kamak yang kotor atau tidak beraturan dan lebih sederhana. Lebih sederhana disini dapat dilihat dari bentuk perbagianya yang lebih sederhana dan bahan atau kainnya juga lebih sederhana, yaitu didominasi oleh bahan daur ulang dari karung gandum atau kain blaco. Warna dan tekstur menggunakan kain khas Lampung, kain tapis berwarna merah dengan garis-garis hitam sebagai gambaran kostum yang digunakan para sekura.

Penerapan trend *Individualist* dengan sub tema *Remix* diwujudkan dalam bentuk busana pesta malam dengan *look cocktail party* berupa *mini dress* dan *half dress asymmetry*. *Mini dress* dengan lengan fantasi yang terdapat lipi-lipit menambah keunikan busana, dan *outer half dress* yang terinspirasi dari busana *slip dress* dengan hiasan manik-manik *stud* metalik, mata sapi, dan rantai besi. Keduanya dikemas dan ada sentuhan kain tradisional yang dikombinasikan dengan bahan daur ulang sebagai bentuk seorang wanita yang menonjol dikerumunan tapi tetap merendah atau ramah. Pertemuan antara warna gold dari kain tapis dan silver dari hiasan yang ada pada *half dress* menambah keunikan dari busana pesta malam dengan sumber ide kostum Sekura Kamak dan Sekura Betik Lampung.

Penerapan tema *Movitsme* dalam busana pesta malam dengan sumber ide kostum Sekura Kamak dan Sekura Betik Lampung ini ada pada bentuk busana pesta malam dengan *look cocktail party* sesuai dengan *trend fashion* terbaru, tetapi tetap mencerminkan dan menjunjung budaya bangsa Indonesia dengan sentuhan kain tradisional khas Lampung. Busana yang dibuat mengacu

pada *trend fashion* dunia ,tapi tidak melupakan jati dirinya sebagai bangsa Indonesia.

Setelah tema, sumber ide, dan trend diterapkan dalam desain busana, yang perlu dilakukan selanjutnya adalah menerapkan unsur dan prinsip desain. Penerapannya sebagai berikut;

a. Garis dan Arah

Garis merupakan unsur pertama yang sangat penting dalam sebuah desain.

Garis busana yang didominasi garis lurus yang bersifat sederhana dengan memperhatikan kualitas yang tinggi dan menggunakan garis luar busana berupa siluet Y. Implementasi unsur garis dan arah vertikal dan horizontal pada motif kain yang digunakan dan mempunyai sifat tegas atau kaku.

Dengan menggunakan kerah kemeja pada setengah bagian dan neckline pada setengah bagian lainnya memberikan kesan leher lebih panjang.

Dengan penggunaan garis lengkung pada kerah outer yang berupa half dress memberikan kesan lebih lembut dan feminim.

b. Tekstur

Unsur tekstur diterapkan pada saat pemilihan bahan, bahan yang dipergunakan adalah tiga bahan yang berbeda tekturnya, yaitu tekstur kaku dan halus.

c. Ukuran

Unsur ukuran di dalam busana terdapat pada ukuran bagian-bagian busana.

Ukuran dapat diterapkan antara bagian-bagian busana, busana dengan si

pemakai dan antara busana dengan kelengkapan busana ukuran dress dan outer termasuk dalam ukuran mini.

d. Bentuk

Penerapan unsur bentuk pada busana dapat berupa bagian-bagian busana. Pada busana mallam ini pengambilan bentuk busana berdasarkan pada subtrend Remix, antara lain : bentuk kerah-kerah kemeja, lengan lonceng potongan pada siku.

e. Warna

Unsur warna merupakan salah satu unsur desain yang sangat menonjol, karena dengan adanya warna benda atau desain dapat dilihat keindahannya. Busana pesta malam ini dibuat untuk kalangan wanita dewasa dengan style androgynous. Pemilihan warna busana menggunakan kombinasi warna Komplementer : Merah dan Hijau. Perpaduan antara warna panas dan warna dingin, diikuti dengan warna putih sebagai warna yang bersifat terang. Warna merah yang melambangkan semangat wanita dalam berindak positif dengan pancaran energi maskulin yang kuat dan dominan. Warna hijau melambangkan kesejukan seorang wanita. Warna putih berarti bersih, suci, melambangkan kesucian hati dan diri yang bersifat memaafkan. Begitu juga dengan prinsip proporsi, agar pada setiap bagian terlihat proposional, pada penyusunan bagian busana juga harus dilakukan dengan baik. Penempatan setiap bagian busana juga perlu diperhatikan keseimbangannya.

1. Keseimbangan pada busana pesta ini menggunakan keseimbangan asimetris
2. Pusat perhatian diletakkan pada bagian atas busana. Bagian atas mini dress dengan neckless setengah badan, lengan bagian atas dan bagian atas outer dengan hiasan manik metallik dan rantai besi.
3. Penerapan prinsip utama pada busana pesta ini terletak pengulangan garis pada motif kain dan peralihan ukuran pada lengan
4. Keseluruhan dari unsur-unsur dan prinsip menjadi Keselarasan dalam sebuah busana pesta malam untuk wanita dewasa yang ingin tampil dengan style androgynous.

B. KONSEP PEMBUATAN BUSANA

Konsep busana pesta malam dengan sumber ide Kostum Sekura Kamak dan Sekura Betik Lampung dalam pergelaran busana dengan tema “*Movitsme*” ini dibuat dengan teknik jahitan adibusana (teknik jahit halus) dan tailoring. Jahitan adibusana diterapkan di bagian dress dengan jahitan halus. Jahitan dengan sistem *tailoring* diterapkan pada pemasangan furing *dress* yang menghasilkan jahitan yang kuat dan rapi. Busana pesta malam tersebut cocok digunakan untuk wanita dewasa usia 21-25 tahun yang memiliki proporsi tubuh tinggi dengan berat badan ideal.

Busana pesta mala ini dibuat dengan memadukan bahan kain sarung lampung, kain tapis lampung, dan kain blaco (bekas karung gandum) dengan furing katun serta *outer* kain *wool*. *Style* busana pesta malam dengan sumber

ide Pesta Sekura Dari Lampung yang digunakan yaitu style sportif dan *androgynous*. Kesan sportif dapat dilihat dari panjang busana pesta malam yang dibuat diatas lutut untuk memudahkan si pemakai melakukan aktivitas atau pergerakan. Bentuk dress pendek dengan bukaan kancing di depan seperti kemeja memberi kesan *androgynous* (maskulin dan unik) dengan kerah setengah tegak dari tengah muka sampai belakang besambung dengan potongan pada bahu sebelah kiri (*neckless*), lengan fantasi pada potongan siku dengan lipit-lipit kecil serta kombinasi dari kain tapis dan kain blaco pada lengan atas sebelah kanan dan berbeda dengan lengan sebelah kiri yang menggunakan kain blaco hampir secara keseluruhan. Tidak hanya pemakai yang ingin terlihat sebagai pribadi yang ramah, busana yang dibuatpun juga ramah lingkungan karena menggunakan bahan kain bekas (gandum), yang dipertegas dengan menempatkan logo merk gandum pada kombinasi dress bagian bawah belakang. Penggunaan hiasan dan rantai metalik menambah kesan *streetwise* dalam busana pesta malam tersebut pada bagian *outernya*. Untuk menghasilkan busana pesta malam yang indah, maka diperlukan konsep dan tahapan-tahapan yang harus dilakukan, yaitu sebagai berikut :

1. Pengambilan Ukuran

Pengambilan ukuran sangat diperlukan dalam setiap pembuatan busana maupun kegiatan yang lain yang memerlukan suatu ukuran. Jika kita menggunakan objek seorang model dalam pembuatan busana pesta malam tersebut, maka kita harus mengukur terlebih dahulu badan

modelnya. Ukuran yang akan digunakan dalam pembuatan busana pesta malam dengan sumber ide Pesta Sekura Dari Lampung tersebut adalah ukuran badan seorang model yang bernama Novi Indah.

2. Pembuatan Pola

Setelah mengambil ukuran badan model sesuai dengan kebutuhan, hal yang perlu dilakukan selanjutnya adalah membuat pola. Pola diperlukan untuk kebutuhan memotong kain agar sesuai dengan desain yang dibuat. Pola dibuat menggunakan kertas payng yang kemudian dipotong sesuai garis pola dan diletakkan diatas kain dengan disematkan jarum pentul. Lalu kain dipotong sesuai dengan pola yang telah ditambahkan kampuh untuk nantinya dijahit. Untuk pembuatan pola busana pesta malam dengan sumber ide Pesta Sekura Dari Lampung ini penulis menggunakan pola dengan sistem So'en yang disederhanakan dari buku Widjiningsih. Penulis menggunakan pola dasar wanita sistem So'en karena busana pesta yang dibuat tidak terdapat perpindahan kup dank up hanya terdapat pada bagian pinggang.

3. Teknologi Penyambungan Kampuh

Teknologi penyelesaian kampuh yang digunakan dalam pembuatan busana pesta malam untuk wanita dengan sumber ide Pesta Sekura Dari Lampung ini menggunakan penyelesaian kampuh terbuka yang kemudian dilapisi furing hampir keseluruhan kecuali di bagian lengan bawah atau

lonceng lengan. Karena hampir keseluruhan berfuring, maka pemasangan furing menggunakan teknik tailoring agar jahitan kuat dan rapi. Untuk Bagian kerung lengan dan kelim bawah busana menggunakan penyelesaian soom sembunyi agar rapi. Pada bagian-bagian sambungan dan Bagian lengkungan kampuh hanya ditipiskan kemudian dibuka agar kampuh tidak terlihat tebal. Setelah menjahit perbagian harus melakukan press agar busana terlihat rapi.

4. Teknologi Pelapisan

a. Interfacing

Sesuai dengan fungsi dari interfacing yaitu sebagai bahan pelapis yang lebih kokoh dari lapisan bawah yang digunakan untuk menguatkan dan memelihara bentuk busana agar tampak lebih rapi. Bahan interfacing yang dipergunakan dalam pembuatan busana pesta malam ini adalah tricot, mori gula/kain pasir,kain keras (M33) dan horse hair. Cara pemasangannya adalah dengan cara bahan pelapis dipotong sesuai dengan kebutuhan lalu letakkan pada kain kemudian ditekan-tekan menggunakan setrika atau dipress. Bisa juga dengan bantuan kain yang dibasahi lalu letakkan diatas pelapis kemudian dipress (tidak boleh digosok karena akan merusak bahan pelapis tersebut). Untuk cara pemasangan horse hair dengan cara dijahit dibagian dalam busana dengan jahit jelujur.

Mori gula digunakan untuk melapisi bagian badah bawah dress dan Bagian atas outer, lalu tricot digunakan untuk melapisi bagian lengan atas

sebelah kanan (bagian lengan dengan kain tapis). Horse hair digunakan pada Bagian TM (tengah muka) dress. Kain keras digunakan pada bagian kerah dress.

b. Lining

Lining atau biasa disebut furing ini merupakan bahan pelapis yang memberikan penyelesaian yang rapi, rasa nyaman, kehangatan, kehalusan terhadap kulit pemakai. Furing juga merupakan penyelesaian terakhir pada pembuatan busana untuk menutupi bagian dalam busana. Lining pada pembuatan busana pesta malam dengan sumber ide Pesta Sekura Dari Lampung tersebut, diantaranya adalah lining dress menggunakan kain katun sewarna dengan kain utama yang digunakan, yaitu warna merah dan lining bagian lengan disamakan dengan kain utama lengan. Untuk outer lining menggunakan kain blaco atau kain karung gandum.

Untuk Bagian badan dress dan lengan sebelah kanan menggunakan lining yang sewarna dengan bahan utama, yaitu kain katun warna merah. Bagian lengan sebelah kiri menggunakan kain yang sama dengan kain utama lengan kiri, yaitu kain blaco putih. Untuk lining outernya menggunakan kain blaco dengan perbedaan warna dengan bahan utama outer yang menggunakan kain wool warna hijau tua.

5. Hiasan Busana

Suatu busana akan lebih indah apabila ditambahkan suatu hiasan, karena ini merupakan tujuan dari hiasan busana yaitu memperindah

busana. Dalam busana pesta ini, penulis menggunakan hiasan stud metalik, lubang besi, dan rantai besi untuk lebih menonjolkan busana ini sesuai dengan trend storiesnya, yaitu Remix. Hiasan-hiasan tersebut dipasang pada outernya saja. Penulis tidak memasang atau memberi hiasan pada busana utamanya, melihat sudah ada motif garis dan motif dari kain tapisnya yang berupa sulaman benang emas. Stud metalik dipasang ditepi atas outer bagian depan. Lubang besi dipasang di bagian badan depan dan belakang sebelah kiri sebagai tempat rantai besi, jadi rantai besi digunakan sebagai pengganti tali untuk menopang outer pda badan.

6. Aksesoris

Aksesoris merupakan pelengkap busana yang digunakan untuk melengkapi busana agar terlihat lebih indah atau bisa dibilang sebagai pemanis busana. Aksesoris bisa berupa kalung, gelang, anting, hiasan kepala, syal dan lain sebagainya. Pada busana pesta malam dengan sumber ide Pesta Sekura Dari Lampung ini, penulis menggunakan aksesoris berupa anting sebagai pelengkap busana. Anting yang dipilih berbentuk panjang dengan warna hijau tua agar sewarna dengan outer dress. Penulis memilih anting panjang karena bagian atas busana terbuka, sehingga anting yang menjulur ke bawah bisa seba pemanis si pemakai.

C. KONSEP PENYELENGGARAAN PERGELARAN BUSANA

Pergelaran busana ini mengambil tema Movitsme yang merupakan singkatan dari Move To It's Me, dalam pergelaran busana ini menampilkan karya dari 102 mahasiswa program studi Teknik Busana dan Pendidikan Teknik Busana, Fakultas Teknik Universitas Negeri Yogyakarta angkatan 2015. Pergelaran busana ini diselenggarakan dalam rangka Proyek Akhir untuk mahasiswa jenjang D3 Teknik Busana dan Karya Inovasi Produk Fashion untuk mahasiswa jenjang S1 Pendidikan Teknik Busana. Dimana dalam pergelaran busana tahun ini berbeda dari pergelaran busana tahun-tahun sebelumnya. Jika tahun-tahun sebelumnya pergelaran busana hanya difokuskan pada fashion show karya mahasiswa, pada tahun ini pergelaran busana Proyek Akhir dan Karya Inovasi Produk Fashion terbagi menjadi 2 konsep acara, yaitu fashion show dan pameran busana. Konsep acara dibagi menjadi dua tersebut, karena karya yang dikeluarkan mahasiswa dalam pergelaran busana Movitsme juga ada 2 jenis busana, yaitu busana butik dan busana garmen. Mahasiswa jenjang D3 Teknik Busana berkewajiban membuat busana butik dan mahasiswa jenjang S1 Pendidikan Teknik Busana dibagi menjadi 2 kelompok, sebagian membuat busana butik dan sebagian lainnya membuat busana garmen. Jadi secara keseluruhan mahasiswa terbagi menjadi 2 kelas besar, yaitu kelas butik dan kelas garmen. Setiap mahasiswa kelas butik berkewajiban membuat 1 busana pesta dengan penyelesaian butik atau jahit halus, dan mahasiswa kelas garmen berkewajiban membuat 2 busana ready to wear dengan kualitas tinggi setiap mahasiswanya. Karya busana dari

kelas garmen ini salah satu ditampilkan dalam fashion show bersama karya busana kelas butik dan satu lainnya dipasang pada dressfoam untuk diletakkan dalam pameran busana.

Pergelaran busana Proyek Akhir dan Karya Inovasi Produk Fashion Mahasiswa Teknik Busana dan Pendidikan Teknik Busana, Fakultas Teknik Universitas Negeri Yogyakarta angkatan 2015 diselenggarakan pada hari Rabu,tanggal 11 April 2018 dan bertempat di Auditorium Universitas Negeri Yogyakarta.Penyelenggaraan pergelaran busana ini menggunakan konsep in door, agar penonton bisa fokus dengan acara yang ditampilkan dan untuk menanggulangi jika cuaca hujan acara bisa tetap berlangsung. Dana untuk menyelenggarakan pergelaran busana ini diperoleh dari iuran mahasiswa, sponsor, dan donatur.

Tata panggung dan dekorasi ruangan sangat diperhatikan agar penonton nyaman selama acara berlangsung dari awal hingga akhir, serta hasil dokumentasi acara terutama dokumentasi karya baik foto maupun video bagus dan jelas. Untuk bentuk panggung yang digunakan sat fashion show menggunakan bentuk panggung T dengan background panggung dibelakang dan terdapat ruang siluet untuk model di tengah background tersebut. Dekorasi panggung dan ruangan didominasi oleh warna hijau dan putih serta motif-motif ornament Indonesia Bagian Timur, seperti : daerah NTT, NTB, Sulawesi, Maluku, dan Papua, tercetak untuk memperindah dekorasi panggung. Tidak ketinggalan penonton yang datang dalam pergelaran busana *Movitsme* ini juga dianjurkan dan diharapkan datang dengan dresscode yang

sudah ditentukan panitia yaitu warna hijau dengan gaya ala 90'an. Penataan dan penggunaan *lighting* juga sangat penting selama acara berlangsung, ini berguna untuk menyorot siluet model sebelum jalan di catwalk, saat model berjalan di catwalk, dan saat penampilan-penampilan yang lainnya. Lighting bekolaborasi dengan musik atau backsound yang sudah diatur sedemikian rupa agar acara dapat berlangsung dengan menarik dan megah.

Langkah selanjutnya adalah menentukan komponen-komponen penting lainnya pada sebuah pergelaran, berikut diantaranya :

a. *Style*

Penataan ruang melibatkan seksi perlengkapan, dekorasi, dan *back stage* dan *floor manager* dan bekerja sama dengan anggota-anggota yang lain. Sebuah penataan harus memiliki kaidah-kaidah, antara lain sebagai berikut :

1. Keindahan dan kerapihan tempat
2. Nilai artistik yang tinggi
3. Kenyamanan dan keamanan, baik untuk peserta, panitia maupun penonton

Tempat pergelaran dapat dilakukan di luar ruangan (*out door*) maupun di dalam ruangan (*in door*). Pemilihan tempat pergelaran disesuaikan dengan bentuk pergelaran, jika pergelaran direncanakan akan menampung banyak jumlah penonton maka pergelaran dilakukan diluar ruangan. Namun jika pengunjung pergelaran dibatasi dengan jumlah tiket maupun jumlah undangan, pergelaran dilakukan didalam ruangan (*in door*). Pada

kesempatan pergelaran busana yang diadakan oleh mahasiswa Pendidikan Teknik Busana dan Teknik Busana angkatan 2015 dilaksanakan di dalam ruangan (*in door*) karena jumlah pengunjung yang dibatasi dengan jumlah tiket.

Pergelaran busana atau *fashion show* adalah suatu parade yang diselenggarakan untuk memamerkan atau memperkenalkan busana yang dikenakan oleh boneka hidup (peragawan/peragawati) dengan tujuan tertentu.

Tujuan pergelaran busana diantaranya sebagai berikut :

1. Untuk mempromosikan hasil kreativitas dan inovasi dari perancang busana atau mempromosikan produk-produk tertentu dari suatu perusahaan baik itu tekstil, kosmetik, maupun garmen.
2. Menggalang dana sosial
3. Sarana hiburan atau selingan dari suatu acara atau pertemuan.

Pada kesempatan pergelaran busana mahasiswa angkatan 2015 ini bertujuan untuk mempromosikan hasil kreativitas dan inovasi dari mahasiswa Pendidikan Teknik Busana dan Teknik Busana kepada masyarakat.

Dalam sebuah penyelenggaran suatu pergelaran busana dapat dilakukan dengan dua cara, yaitu :

- a) Program Non Sponsor

Penyelenggaraan peragaan busana dilakukan oleh penyelenggara sendiri tanpa kerja sama dengan pihak lain. Dalam setiap program

memiliki kelebihan dan kekurangan masing-masing. Kelebihan dari penyelenggaraan dengan cara ini adalah penyelenggara dapat menggunakan bahan tekstil, pemilihan warna, dan lain-lainnya menurut selera desainer, dan tidak terkait dengan pihak manapun. Akan tetapi kekurangan dari cara ini adalah semua biaya penyelenggaraan peragaan busana ditanggung oleh penyelenggara dan desainer itu sendiri.

b) Program Sponsor

Penyelenggaraan peragaan busana dilakukan bersama antara desainer dengan pihak lain (sponsor). Sedangkan untuk kelebihan dari program sponsor ini adalah biaya dapat ditanggung bersama dengan pihak sponsor, tetapi kekurangannya adaalh tidak boleh menolak jenis barang yang diberikan oleh pihak sponsor, juga harus memberikan imbalan atau kontrapretasi sesuai dengan kesepakatan, misalnya pemasangan iklan dan lain-lain.

Pada pergelaran busana yang diselenggarakan oleh mahasiswa angkatan 2015 Program Studi Teknik Busana dan Pendidikan Teknik Busana Jurusan Pendidikan Teknik Boga dan Busana Fakultas Teknik Universitas Negeri Yogyakarta merupakan pergelaran busana program sponsor karena melibatkan banyak pihak dari luar untuk membantu dalam penyelenggaraan pergelaran ini. Pergelaran busana merupakan ujian dari Mata Kuliah Karya Inovasi Produk Fashion untuk Program Studi Pendidikan Teknik Busana S1 dan merupakan Proyek Akhir

untuk mahasiswa Teknik Busana D3. Selain itu *event* ini juga merupakan ajang untuk mengasah kreativitas mahasiswa dalam mencipta busana khususnya busana pesta malam sesuai dengan *fashion trend guidelines 2018* dan sebagai ajang promosi baik untuk mahasiswa itu sendiri maupun untuk program studi. Pergelaran busana yang diselenggarakan pada tanggal 11 April 2018 ini mengambil tema *Movitsme* dan bertempat di Auditorium Universitas Negeri Yogyakarta.

Dalam pergelaran busana tentu adanya sebuah kepanitiaan, agar *event* dapat berjalan dengan teratur mulai dari persiapan hingga pelaksanaan, serta ada rasa tanggung jawab dari masing-masing panitia. Adapun panitia penyelenggaraan pergelaran busana dengan tema *Movitsme* ini adalah mahasiswa Teknik Busana dan mahasiswa Pendidikan Teknik Busana beserta panitia tambahan dari dimahasiswa lain, baik itu dari program studi teknik busana atau dari program studi yang lainnya dan dengan bimbingan dosen panitia proyek akhir.

b. *Lighting*

Di dalam pergelaran dan penataan panggung hal yang sangat penting dan harus diperhatikan yaitu penerangan atau tata cahaya (*lighting*), pengertian dari *lighting* atau tata cahaya yaitu unsur atau tata artistik yang paling penting di dalam pergelaran busana, tanpa adanya cahaya maka penonton tidak dapat menyaksikan apa pun. Dengan tata cahaya pula suatu pergelaran atau pertunjukan dapat terlihat lebih artistik.

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

Dalam pergelaran *Movitsme* konsep pencahayaan terdapat dua, yaitu pencahayaan yang berfungsi sebagai *artistic* dan pencahayaan fokus yang digunakan untuk memfokuskan pandangan audien pada panggung atau sesuatu yang ditampilkan diatas panggung. Pencahayaan yang berfungsi *artistic* diletakkan pada dua sisi venue yaitu kanan dan kiri, pada lubang dari tengah panggung dan dibelakang *back stage* yang digunakan untuk membentuk siluet model diatas panggung sebelum tampil. Sedangkan pencahayaan yang digunakan untuk memfokuskan perhatian diletakkan pada dua sisi kanan dan kiri panggung yaitu yang digunakan untuk menyorot tulisan pada dua sisi back drop pencahayaan yang terletak didepan panggung yang berfungsi untuk menyorot model ketika berjalan diatas panggung, sehingga perhatian penonton dapat fokus pada busana yang dikenakan oleh model.

c. Tata Panggung

Pengertian dari tata panggung adalah tempat pertunjukan. Panggung merupakan suatu ruang yang secara mendasar merupakan sarana penentu dalam mencapai tujuan dari sebuah pergelaran. Pergelaran atau tata panggung dibedakan menjadi tiga macam, yaitu :

1) Arena

Penonton melingkar atau duduk mengelilingi panggung, sehingga penonton sangat dekat sekali dengan panggung dan model.

2) Panggung Tertutup (*Proscenium*)

Panggung tertutup adalah tempat pertunjukan yang hanya dapat dilihat dari depan dan diberi dinding atau bingkai. Bingkai yang dipasangi dinding atau korden inilah yang memisahkan arah model dengan penonton yang menyaksikan.

3) Panggung Terbuka

Panggung terbuka adalah sebuah tempat yang digunakan untuk pertunjukan tanpa ada sesuatu apa pun yang membatasinya. Pertunjukan biasanya dilakukan di lapangan, beranda rumah, pedopo dan sebagainya. Pada kesempatan pergelaran “*Movitsme*” ini jenis panggung yang digunakan adalah jenis panggung tertutup, karena pergelaran dilaksanakan di dalam sebuah gedung yaitu Auditorium Universitas Negeri Yogyakarta yang para penontonnya terbatas karena dibatasi dengan adanya jumlah tiket.



Gambar 12. Tata Panggung Pergelaran “Movitsme”

d. *Catwalk*

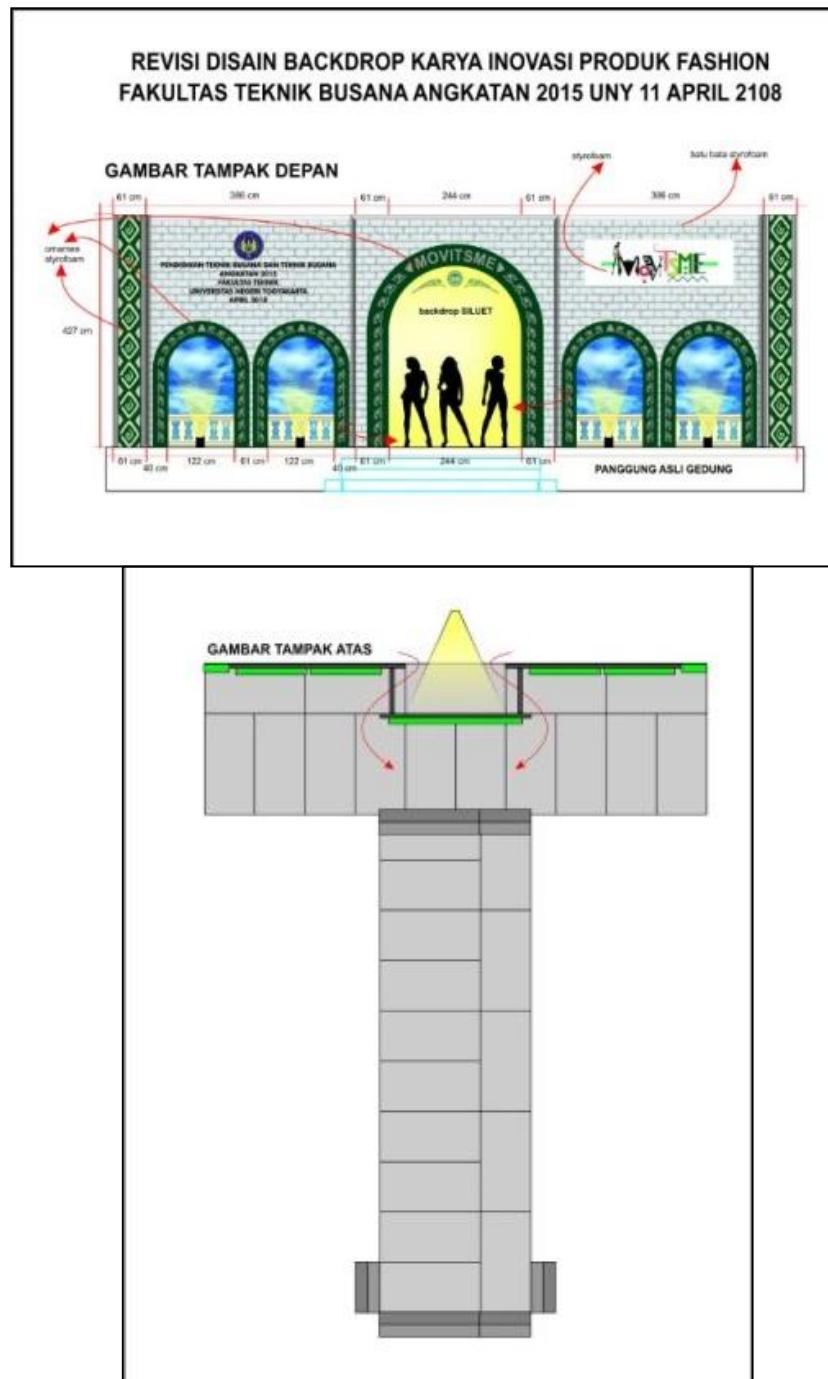
Panggung fashion show atau *catwalk* adalah salah satu alternatif yang biasa digunakan pada saat pergelaran berlangsung dengan cara berjalan diatasnya dan memperagakan mode yang ingin dipertunjukkan.

Catwalk merupakan bagian terpenting dari sebuah *fashion show* yang bentuknya berupa lajur yang menjadi pusat perhatian utama pada ruangan peragaan busana, dimana lajur tersebut para model berjalan memperkenalkan busana yang dikenakan.

Bentuk panggung *catwalk* memanjang dan memotong ruang, yang dimaksudkan agar memungkinkan bagi para model untuk berjalan tepat di hadapan penonton. Ketinggian panggung dapat sejajar dengan lantai maupun berupa *platform*.

Dalam pergelaran “*Movitsme*”, bentuk *catwalk* ditetapkan adalah bentuk panggung dengan bentuk *catwalk* menyerupai huruf “T”. Pemilihan bentuk *catwalk* tersebut berhubungan dengan judul pada peragaan yang

dilaksanakan yaitu “Movitsme”. Untuk *back drop* panggung yang digunakan berupa motif-motif yang ada dibagian Timur Indonesia seperti Kepulauan Nusa Tenggara, Sulawesi, Maluku dan Papua.



Gambar 13. *Back Drop* dan *Catwalk*

BAB IV

PROSES HASIL DAN PEMBAHASAN

B. PROSES PENCIPTAAN DESAIN BUSANA

1. Persiapan Pembuatan Desain Busana

Persiapan seorang desainer dalam pembuatan desain busana yang perlu dilakukan adalah membuat *moodboard*. *Moodboard* merupakan alat atau media papan yang digunakan oleh desainer untuk membantu dalam mendapatkan ide-ide yang baik.

Sebuah *moodboard* berfungsi untuk mewujudkan ide yang masih bersifat abstrak menjadi konkret, dimulai dari mencari berbagai sumber inspirasi berupa potongan-potongan gambar, warna, dan jenis benda lainnya yang dapat menggambarkan ide yang ingin diwujudkan, dilanjutkan dengan membuat desain model busana beserta prototipenya, hingga merealisasikannya pada produk atau karya busana. Pada dasarnya sebuah *moodboard* berupa kolase barang seperti foto, sketsa, kliping, perca kain, dan sampel warna.

Langkah awal dalam pembuatan *moodboard* yang digunakan untuk memudahkan dalam penciptaan desain karya busana ini adalah menentukan atau memilih tema yang akan diangkat menjadi sebuah karya. Dalam penciptaan karya busana ini, tema yang diangkat adalah *Individualist* dengan sub tema *Remix*, dimana kriterianya telah dijelaskan terlebih dahulu sebelumnya. Suasana pengaruh yang ingin dimunculkan

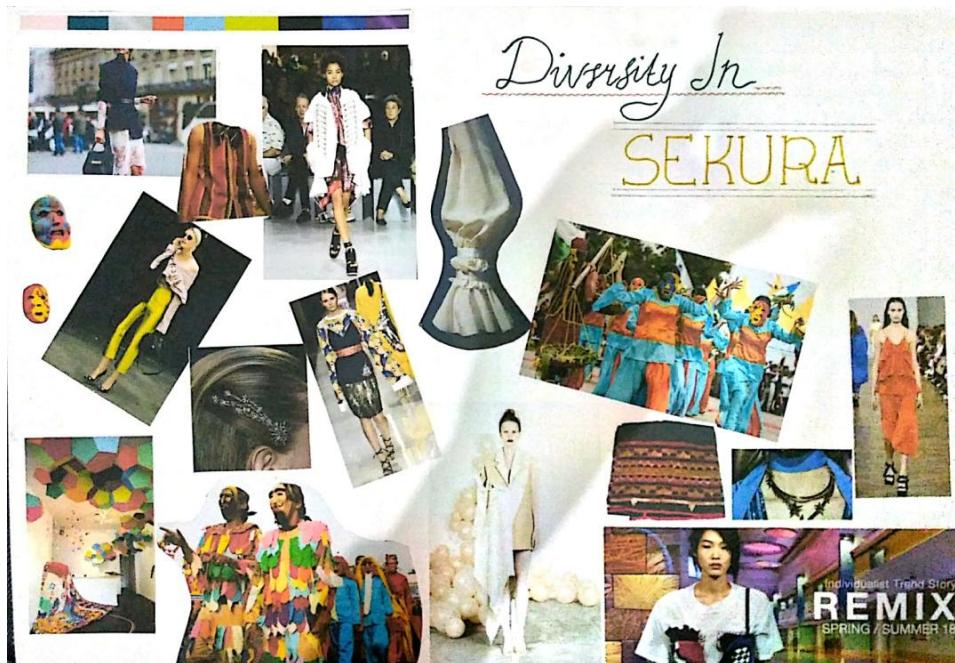
dalam desain karya busana ini adalah semangat anak muda kota di era globalisasi yang menangkap peradaban dari luar tapi tetap berpegang pada budaya negeri sendiri dengan percampuran warna cerah dan detail yang tak terduga. Sedangkan sumber ide yang digunakan adalah Kostum Sekura Kamak dan Sekura Betik Lampung. Dalam pemilihan palet warna pada *moodboard* disesuaikan dengan palet warna dalam sub tema *Remix*.



Gambar 14. Palet Warna sub tema *Alter Ego*

Sedangkan aksesories yang digunakan adalah berupa anting.

Berikut adalah *moodboard* dalam pembuatan desain busana pesta malam untuk dewasa dengan sumber ide Kostum Sekura Kamak dan Sekura Betik Lampung:



Gambar 15. *Moodboard*

2. Pelaksanaan Pembuatan Desain Busana

Setelah proses persiapan dilaksanakan yaitu berupa pembuatan *moodboard*, langkah selanjutnya adalah membuat beberapa desain *sketch* busana yang sesuai dengan sumber ide dan *trend* pada *moodboard* tersebut. Dari beberapa desain tersebut kemudian dipilih salah satu desain atau dapat juga dengan mengambil satu desain kemudian dikombinasikan dengan desain lainnya menjadi satu desain busana.

3. Hasil Pembuatan Desain Busana

Dalam menciptakan suatu desain busana terutama untuk desain busana perlu adanya kesesuaian antara desain busana yang telah dibuat dengan tema pergelaran busana yang akan diselenggarakan.

Tema umum yang akan diangkat dalam pergelaran busana ini adalah “*Movitsme*” yang merupakan singkatan dari “*Move To It’s Me*” yang memiliki arti bergerak menuju perubahan positif untuk menemukan jati diri. 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. Dalam pembuatan busana pesta malam untuk dewasa ini penyusun mengambil sumber ide Kostum Sekura Kamak dan Sekura Betik Lampung dengan ciri khusus yang diambil berupa warna dan tekstur kostum yang digunakan dalam perayaan serta karakter dari sekura betik dan kamak.

Dalam pembuatan busana pesta malam untuk dewasa ini mengacu pada karakteristik busana yang memiliki siluet Y, karena busana tersebut pada bagian atas lebar dan pada bagian bawahnya sempit. Sedangkan dari segi warna penyusun menggunakan warna merah, putih, dan hijau tua karena salah satu konsep pembuatan busana yang dibuat adalah menggambarkan keanekaragaman dalam hidup dan semangat anak kota untuk memunculkan sesuatu yang berbeda yang menonjol dalam kerumunan tapi tetap merendah.

Dari penuangan ide tersebut, perancang mencipta desain busana pesta malam untuk wanita dewasa dengan siluet “Y”, yang terdiri dari *mini dress* dan *outer* (luaran) berupa *half dress*. Detail hiasan terletak pada lengan kanan *mini dressnya*, berupa sulam benang emas (kain tapis) dan pada *outer half dress* yang berupa manis-manis *stud* metalik serta rantai besi. Bahan yang digunakan berupa kain tapis berwarna merah dengan garis-garis hitam untuk bagian badan *mini dress* dan untuk bagian lengan dikombinasikan dengan kain blaco berwarna putih, lalu kain wool berwarna hijau tua untuk bagian *outer* yang berupa *half dress*. Sedangkan untuk pelengkap busana tersebut berupa accessories yaitu anting-anting.

a. Penyajian Gambar

Untuk membuat desain busana pesta malam untuk wanita dewasa dengan sumber ide Kostum Sekura Kamak dan Sekura Betik Lampung perlu melalui beberapa tahap, yaitu sebagai berikut :

1) Sketsa Desain (*Design Sketching*)

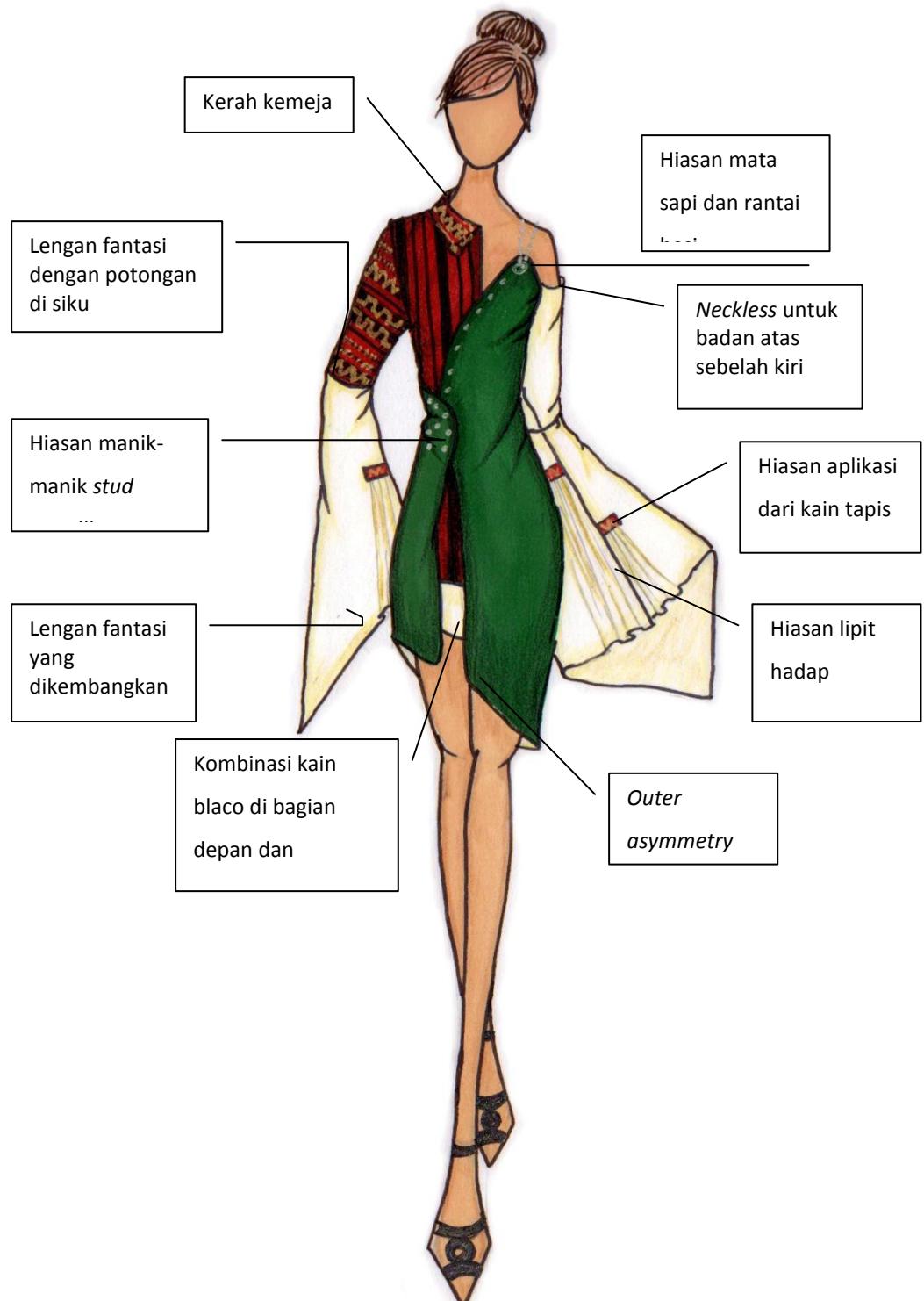
Sketsa Desain atau *Design Sketching* pada pembuatan busana pesta malam dengan sumber ide Kostum Sekura Kamak dan Sekura Betik Lampung adalah sebagai berikut.



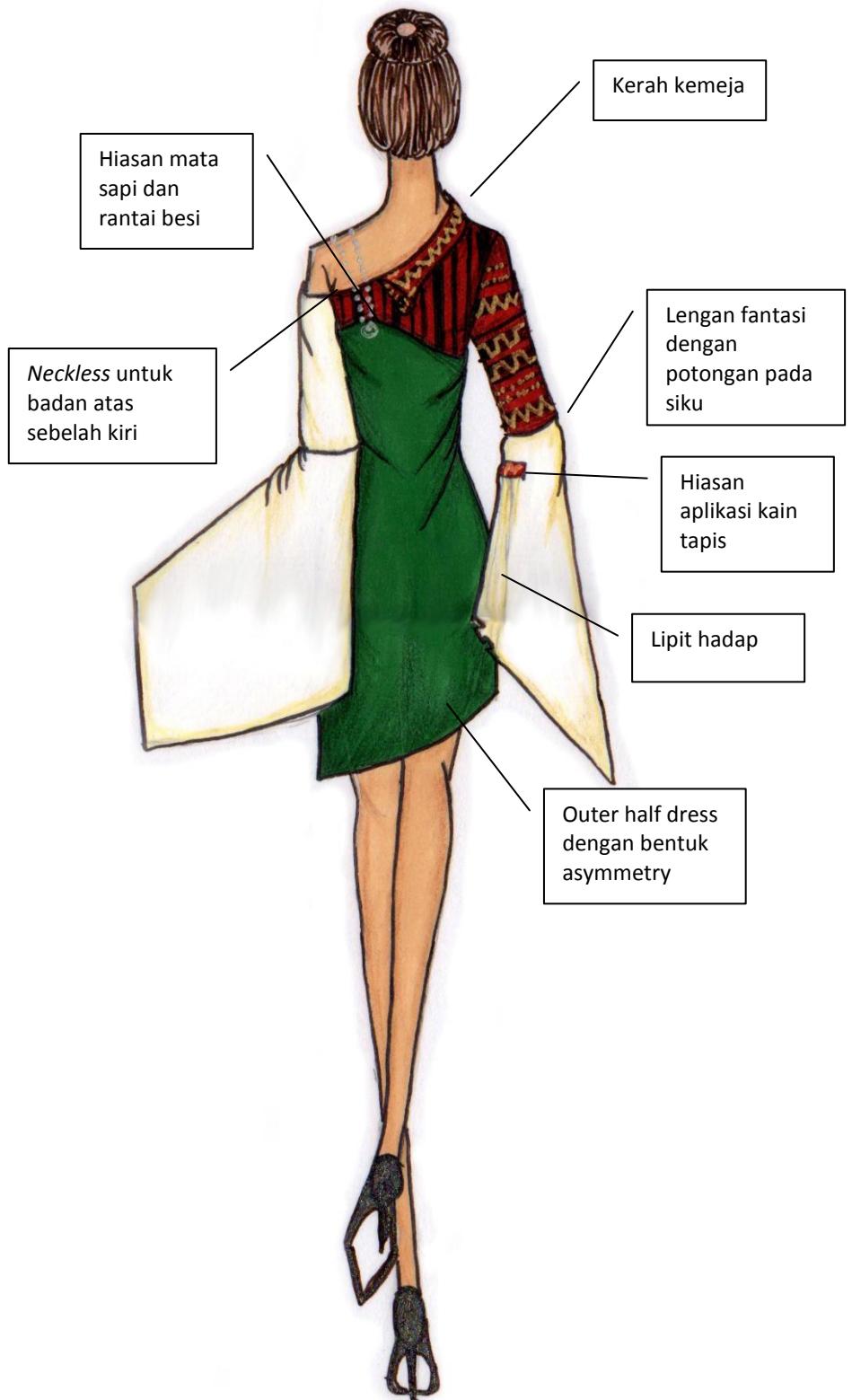
Gambar 16. Design Sketching

2) Penyajian Gambar (*Presentation Drawing*)

Penyajian Gambar atau *Presentation Drawing* adalah gambar desain busana yang digambar lengkap dengan detail busana dengan warna atau corak (motif) bahan pada suatu pose tubuh tertentu yang dapat dilihat dengan desain tampak depan dan desain tampak belakang. Penyajian gambar juga disertai contoh atau sample kain yang digunakan dengan ukuran 3cm x 3cm.



Gambar 17. Presentation Drawing Desain Tampak Depan



Gambar 18. Presentation Drawing Desain Tampak Belakang

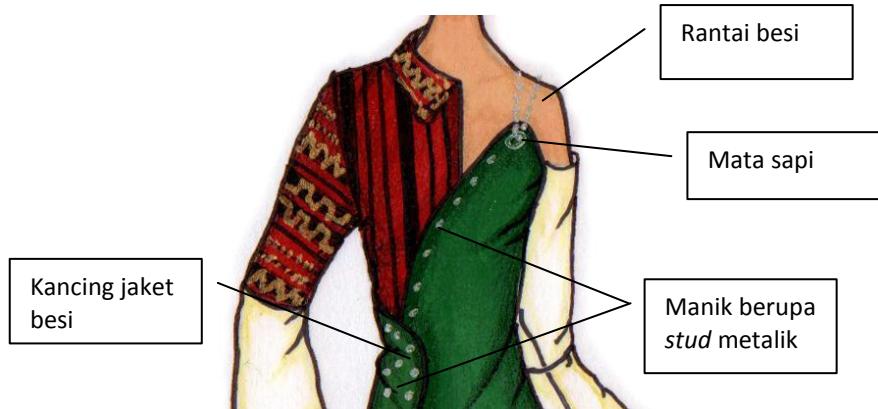


Gambar 19. Fashion Illustration Tampak Depan dan Belakang

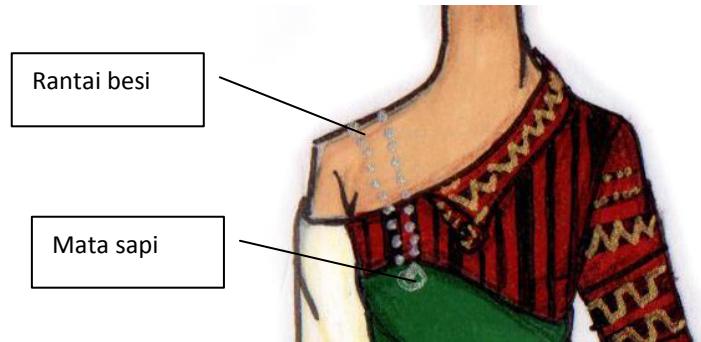
3) Desain Hiasan

Desain hiasan adalah desain yang memperindah struktur permukaan desain busananya. Hiasan busana yang digunakan dalam busana pesta malam tersebut adalah manik-manik *stud* metalik dan rantai besi pada *outer half dress* pada bagian depan dan belakang. Tidak terlalu banyak hiasan yang penulis gunakan, karena hiasan sulaman benang emas dari kain tapis sudah membuat busana terlihat mewah.

Hiasan pada busana pesta cocktail dengan sumber ide Kostum Sekura Kamak dan Sekura Betik Lampung tersebut juga menerapkan unsur dan prinsip desain. Prinsip harmoni didapat dari penyusunan unsur-unsur yang menjadikan hiasan tersebut serasi dengan bahan yang digunakan. Manik-manik berupa *stud* metalik berbentuk persegi, kancing jaket, dan mata sapi dipasang pada *outer half dress*. *Stud* metalik dipasang di sepanjang tepi atas *outer* dengan kancing jaket juga sebagai pengait sisi kanan dan sisi kiri, lalu mata sapi dipasang di depan dan belakang sebagai tempat rantai besi yang digunakan sebagai pengganti tali. Hiasan lainnya terdapat pada bagian lengan menggunakan teknik hiasan aplikasi yang menghasilkan bentuk persegi panjang dari kain tapis pada bagian lengan loncengnya untuk mengimbangi lipit hadap pada lengan sehingga membentuk kesatuan.



Gambar 20. Desain Hiasan Busana Tampak Depan



Gambar 21. Desain Hiasan Busana Tampak Belakang



Gambar 22. Desain Hiasan Busana Bagian Lengan

C. PROSES PEMBUATAN BUSANA

1. Persiapan Pembuatan Busana

Persiapan merupakan segala sesuatu yang dilakukan sebelum melakukan kegiatan-kegiatan dengan tujuan tertentu. Persiapan ini bertujuan untuk memudahkan proses suatu kegiatan, dalam hal ini adalah proses produksi busana yang akan dilakukan.

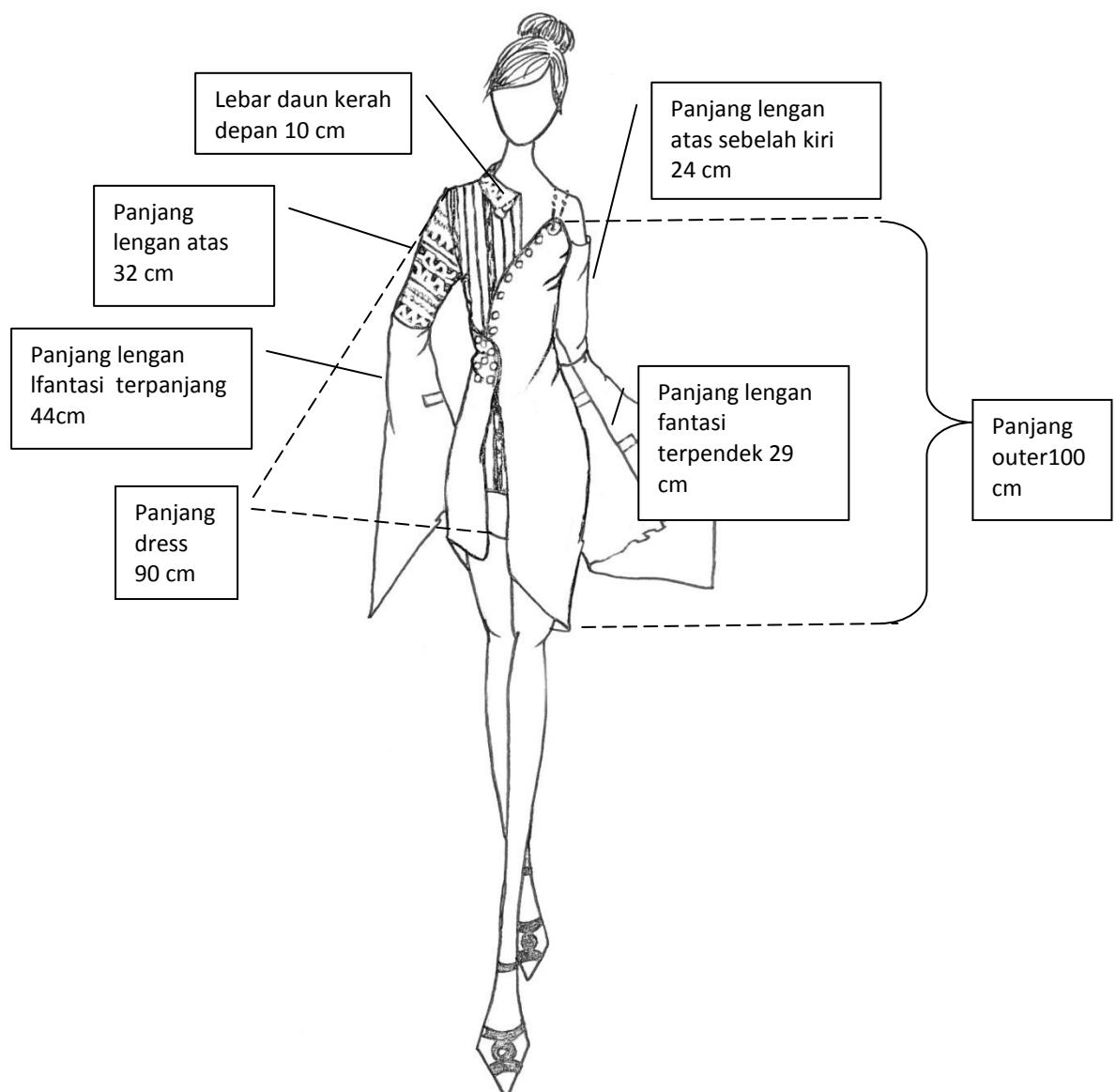
Dalam proses pembuatan busana yang baik biasanya dimulai dengan perencanaan yang baik dan matang. Persiapan tersebut meliputi proses menentukan metode atau cara yang baik untuk membuat busana hingga tahap penyelesaiannya agar hasil yang dicapai dapat sesuai dengan tujuan dan harapan yang diinginkan.

Perencanaan merupakan pemilihan sekumpulan kegiatan dan perumusan yang dilanjutkan dengan apa yang akan dilakukan, kapan, bagaimana, dan oleh siapa. Selain itu perencanaan juga diartikan dengan mengartikan dan memilih rangkaian tindakan-tindakan yang bertujuan untuk mencapai hal-hal yang hendak dicapai. Adapun tujuan dari perencanaan adalah sebagai berikut :

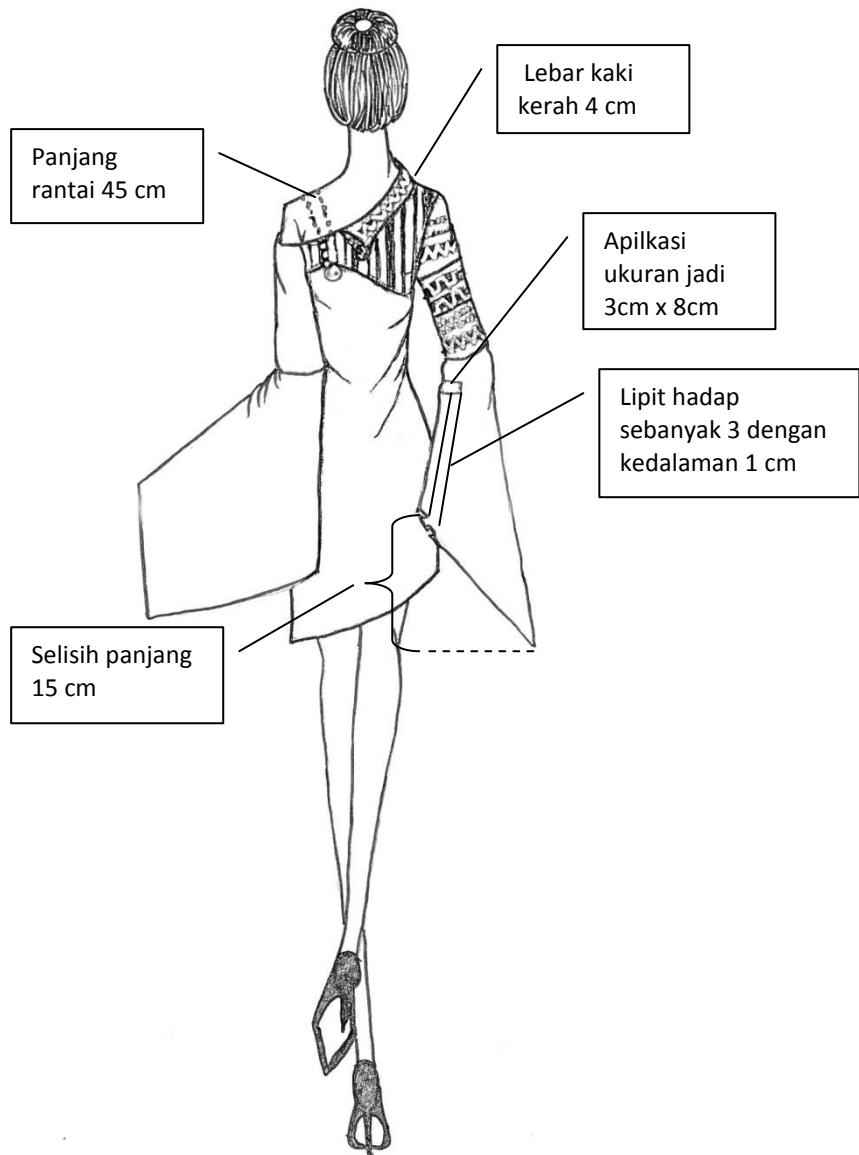
- a) Dapat menghindari terjadinya kesalahan.
- b) Dapat merumuskan langkah-langkah yang akan dilaksanakan.
- c) Dapat menghemat waktu.
- d) Dapat menentukan teknik yang baik dalam pembuatan busana dan pergelaran busana.

Proses persiapan pembuatan busana pesta malam untuk wanita dewasa dengan sumber ide Kostum Sekura Kamak dan Sekura Betik Lampung ini meliputi beberapa tahap diantaranya yaitu meliputi pengambilan ukuran, pembuatan pola, perancangan bahan dan harga serta persiapan bahan.

1) Pembuatan Gambar Kerja



Gambar 23. Desain Kerja Tampak Depan



Gambar 24. Desain Kerja Tampak Belakang

2) Pengambilan Ukuran

Pengambilan ukuran dilakukan sebelum pembuatan pola busana.

Dalam pengambilan ukuran disesuaikan dengan desain busana yang akan dibuat. Ukuran yang dibutuhkan dalam pembuatan busana pesta malam untuk wanita dewasa dengan sumber ide Kostum Sekura Kamak dan Sekura Betik Lampung akan dijelaskan selanjutnya.

Ukuran yang digunakan dalam pembuatan gaun adalah sebagai berikut :

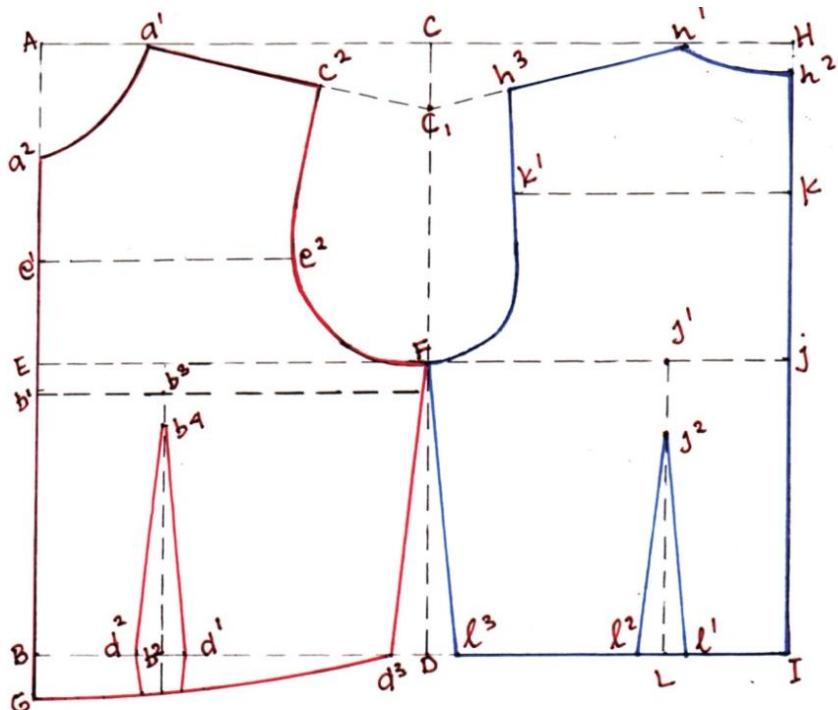
Tabel 01. Pengambilan Ukuran

No.	Keterangan	Ukuran
a)	Lingkar leher	39 cm
b)	Lingkar badan	88 cm
c)	Lingkar pinggang	74 cm
d)	Lingkar panggul	104 cm
e)	Panjang muka	31 cm
f)	Lebar muka	34 cm
g)	Panjang bahu	12 cm
h)	Tinggi puncak	17 cm
i)	Jarak payudara	17 cm
j)	Panjang punggung	39 cm
k)	Lebar punggung	36 cm
l)	Panjang lengan	61 cm
m)	Lingkar kerung lengan	45 cm
n)	Panjang dress	90 cm
o)	Tinggi panggul	25 cm
p)	Panjang outer	100 cm

3) Pembuatan Pola Dasar

Setalah pengambilan ukuran dilakukan, langkah selanjutnya adalah pembuatan pola dasar. Dalam pembuatan busana pesta malam dengan sumber ide Kostum Sekura Kamak dan Sekura Betik Lampung ini

penyusun menggunakan pola dasar sistem *Soen* dengan skala 1:4. Berikut adalah pola dasar yang dibuat.



Gambar 25. Pola Dasar Badan Dress Sistem Soen Skala 1:4

Keterangan Pola :

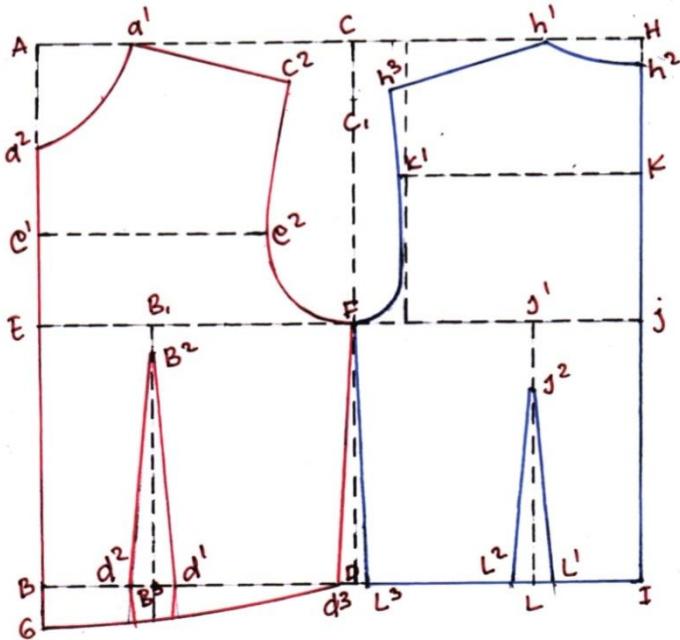
a) Pola Dasar Badan Bagian Depan

- 1) AC = $\frac{1}{2}$ lingkar badan + 12 cm + 1 cm
- 2) AB = panjang punggung + 1,5
- 3) BD = AC
- 4) DC = AB
- 5) Aa1 = $\frac{1}{6}$ lingkar leher + $\frac{1}{2}$
- 6) Aa2 = $\frac{1}{6}$ lingkar leher + 1
- 7) Cc1 = 4,5 cm
- 8) a1c2 = lebar bahu
- 9) AE = panjang punggung + 1,5
- 10) e1 = $\frac{1}{2} a'' - E$
- 11) e1e2 = $\frac{1}{2}$ lebar dada

- 12) Bb1 = tinggi puncak
- 13) b1b3 = $\frac{1}{2}$ jarak payudara = 9 cm
- 14) Bb2 = BB”
- 15) b3b4 = 2 cm
- 16) Bd3 = $\frac{1}{4}$ lingkar pinggang+1+3 = 23,5 cm
- 17) BG = 3 cm
- 18) b2 d2 = b2d1 = 1,5 cm

b) Pola Badan Belakang

- 1) CH = $\frac{1}{4}$ lingkar badan + 12 cm – 1 cm
- 2) DI = CH
- 3) HI = CD
- 4) h2K = 8 cm
- 5) Hh1 = $\frac{1}{6}$ lingkar leher + $\frac{1}{2}$
- 6) Hh2 = 2 cm
- 7) h1h3 = lebar bahu
- 8) Kk1 = $\frac{1}{2}$ lebar punggung
- 9) Jj1 = 8 cm
- 10) j1j2 = 5 cm
- 11) Ll1 = Ll2 = 1,5 cm
- 12) ll3 = $\frac{1}{4}$ lingkar pinggang – 1 cm + 3 cm



Gambar 26. Pola Dasar Badan Outer system Soen Skala 1 : 4

Keterangan Pola :

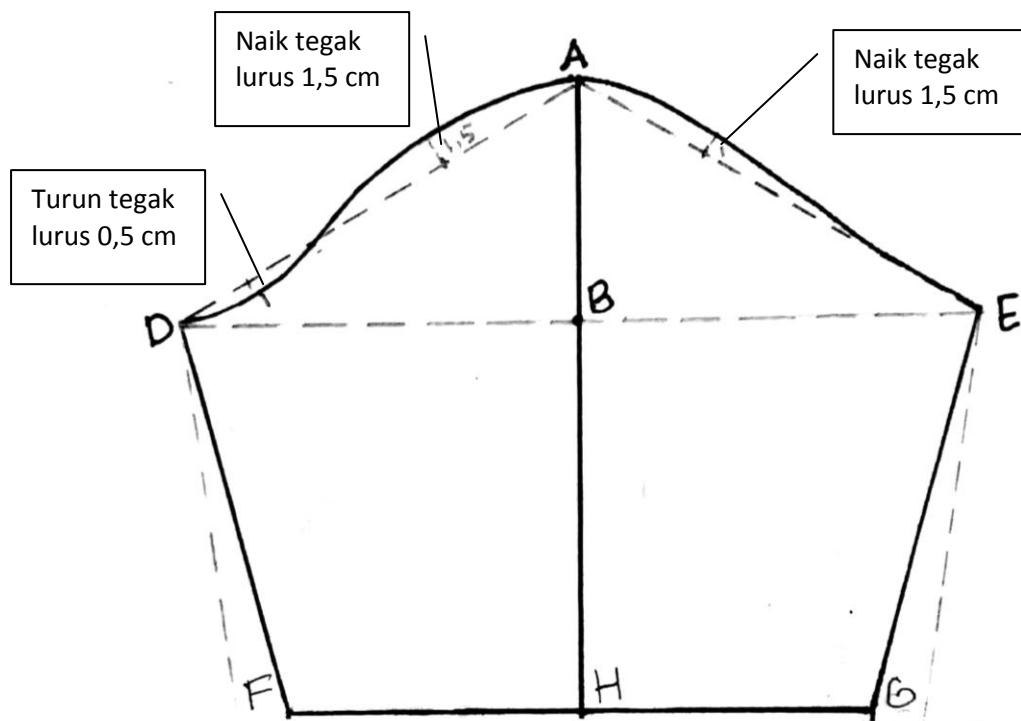
c) Pola Dasar Badan Bagian Depan

- 1) AC = $\frac{1}{2}$ lingkar badan + 1 cm
- 2) AB = panjang punggung + 1,5
- 3) BD = AC
- 4) DC = AB
- 5) Aa1 = $\frac{1}{6}$ lingkar leher + $\frac{1}{2}$
- 6) Aa2 = $\frac{1}{6}$ lingkar leher + 1
- 7) Cc1 = 4,5 cm
- 8) a1c2 = lebar bahu
- 9) AE = panjang punggung + 1,5
- 10) e1 = $\frac{1}{2} a'' - E$
- 11) e1e2 = $\frac{1}{2}$ lebar dada
- 12) Bb1 = tinggi puncak
- 13) b1b3 = $\frac{1}{2}$ jarak payudara = 9 cm

- 14) Bb2 = BB”
- 15) b3b4 = 2 cm
- 16) Bd3 = $\frac{1}{4}$ lingkar pinggang + 1 + 3 = 23,5 cm
- 17) BG = 3 cm
- 18) b2 d2 = b2d1 = 1,5 cm

d) Pola Badan Belakang

- 1) CH = $\frac{1}{4}$ lingkar badan – 1 cm
- 2) DI = CH
- 3) HI = CD
- 4) h2K = 8 cm
- 5) Hh1 = $\frac{1}{6}$ lingkar leher + $\frac{1}{2}$
- 6) Hh2 = 2 cm
- 7) h1h3 = lebar bahu
- 8) Kk1 = $\frac{1}{2}$ lebar punggung
- 9) Jj1 = 8 cm
- 10) j1j2 = 5 cm
- 11) Ll1 = Ll2 = 1,5 cm
- 12) ll3 = $\frac{1}{4}$ lingkar pinggang – 1 cm + 3 cm

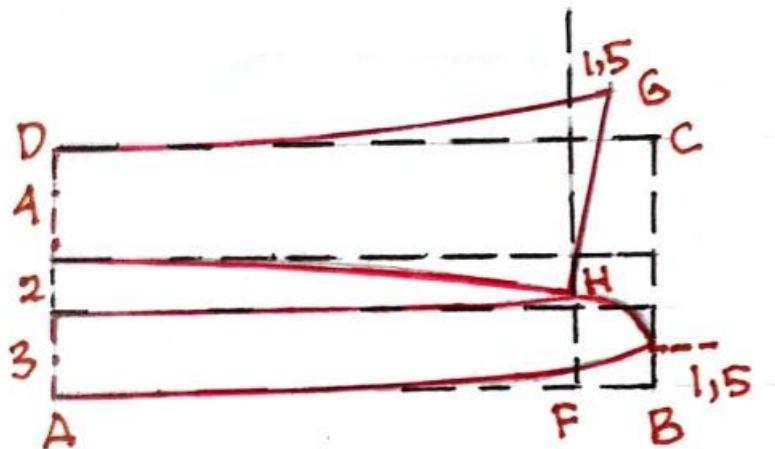


Gambar 27. Pola Dasar Lengan Skala 1 : 4

Keterangan Pola :

Pola Dasar Lengan

- 1) A – B = tinggi puncak lengan
- 2) A – C = panjang lengan
- 3) A – D = A – E = lingkar kerung lengan / 2 – 1 cm
- 4) A – D = A - E = dibagi 3
- 5) F – G = lingkar lubang lengan



Gambar 28. Pola Dasar Kerah Skala 1:4

Keterangan Pola :

Pola Kerah

- 1) A – B = Lingkar leher + 2cm(sesuai tempat kancing)
- 2) B – F = 3cm, tegak lurus ke atas
- 3) H - G = 7 cm

4) Pembuatan Pecah Pola Busana Sesuai Desain

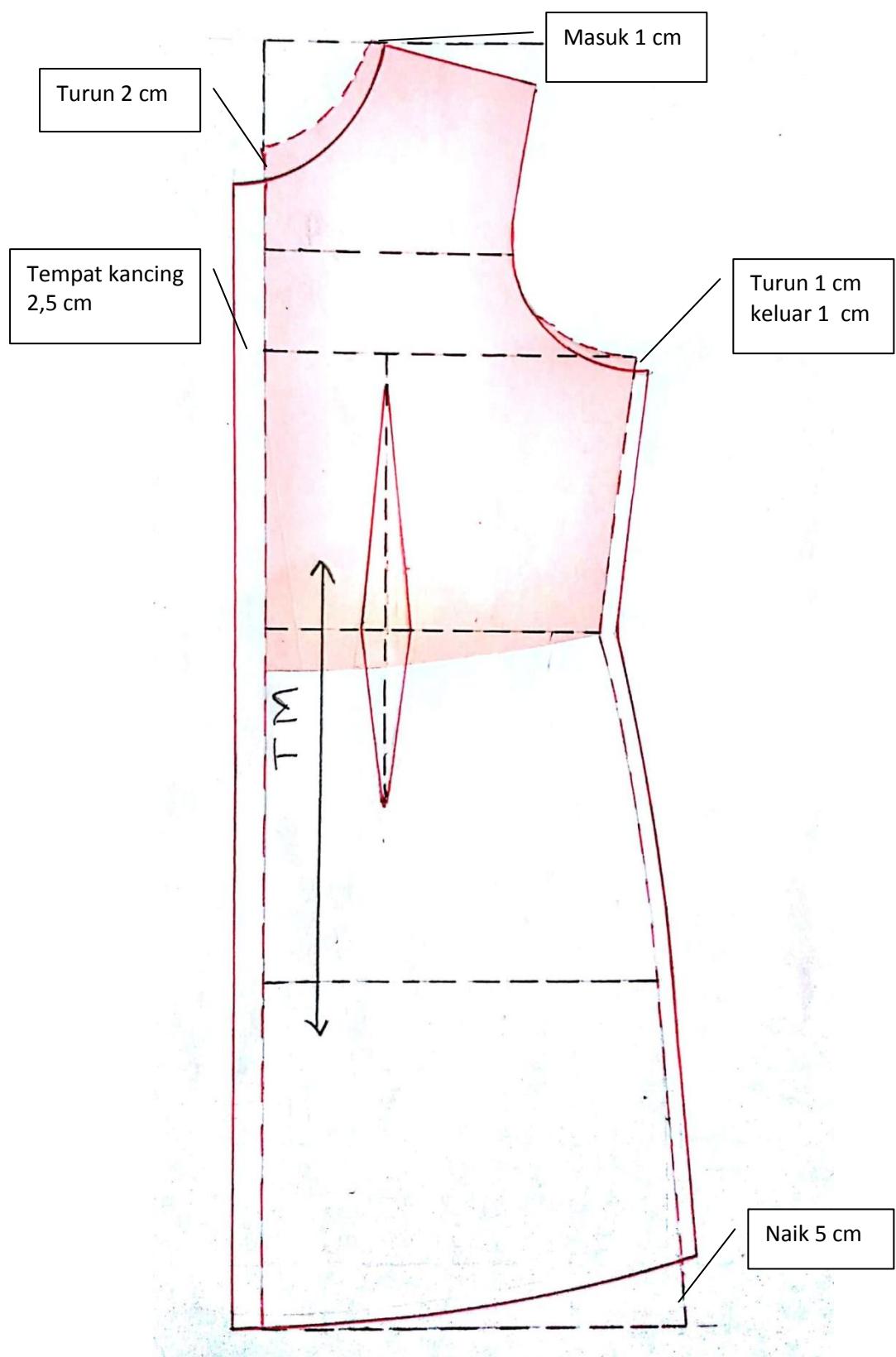
Pembuatan pecah pola busana merupakan langkah pengembangan dari pola dasar menjadi pola sesuai dengan desain busana. Hal – hal yang harus diperhatikan dalam pembuatan pola busana supaya diperoleh ola dasar yang baik antara lain :

- a) Pengambilan ukuran harus dilakukan secara tepat, teliti dan cermat serta menggunakan peter ban sebagai alat pembantu.

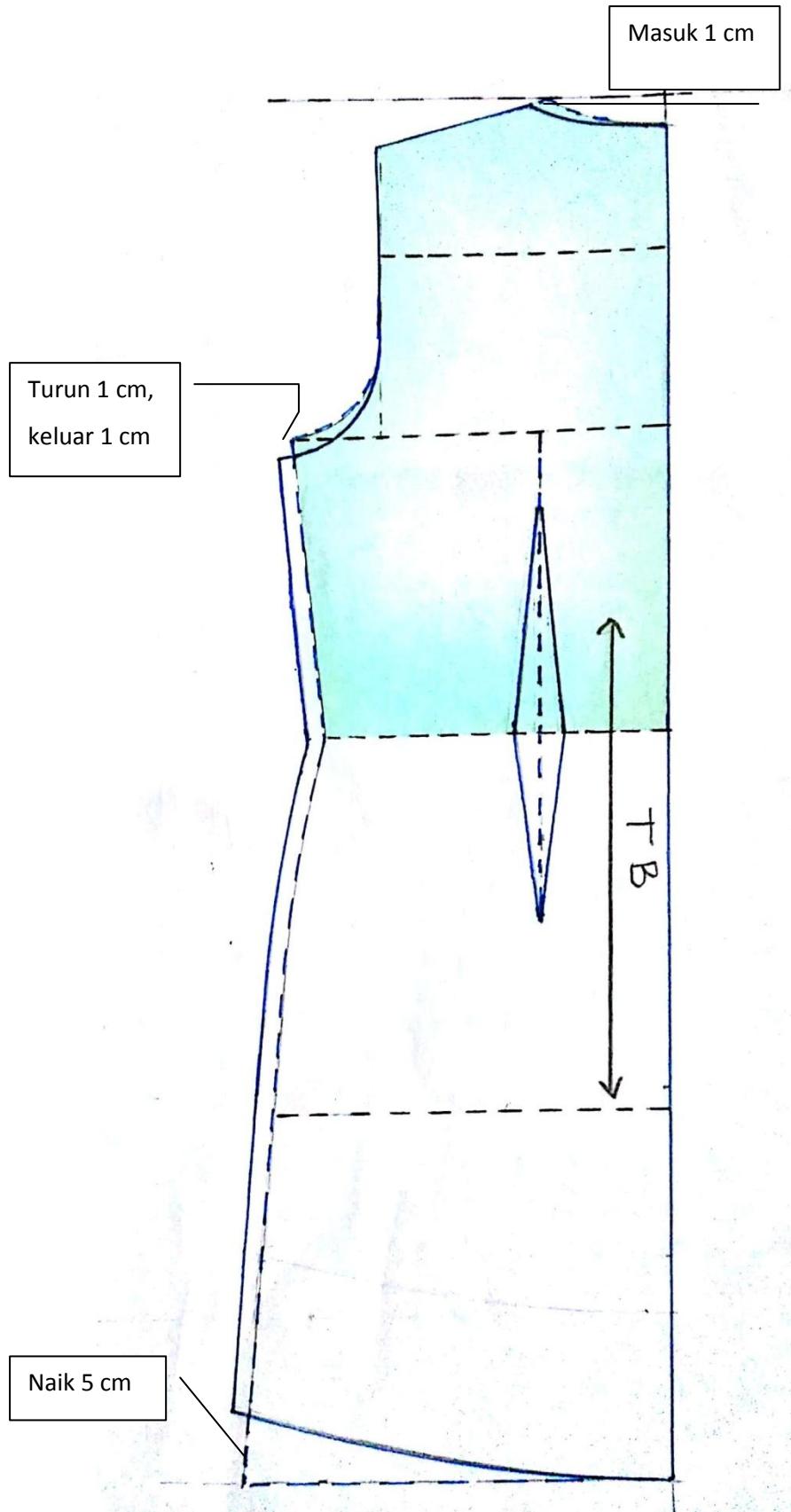
- b) Dalam menggambar garis lengkung harus luwes yang bisa dibantu dengan penggaris lengkung. Penggaris lengkung sangat dibutuhkan dalam pembuatan pola pada kerung leher, kerung lengan, dan garis panggul.
- c) Perhitungan pecahan harus cermat dan teliti.

Berikut adalah pecah pola busana pesta cocktail dengan sumber ide

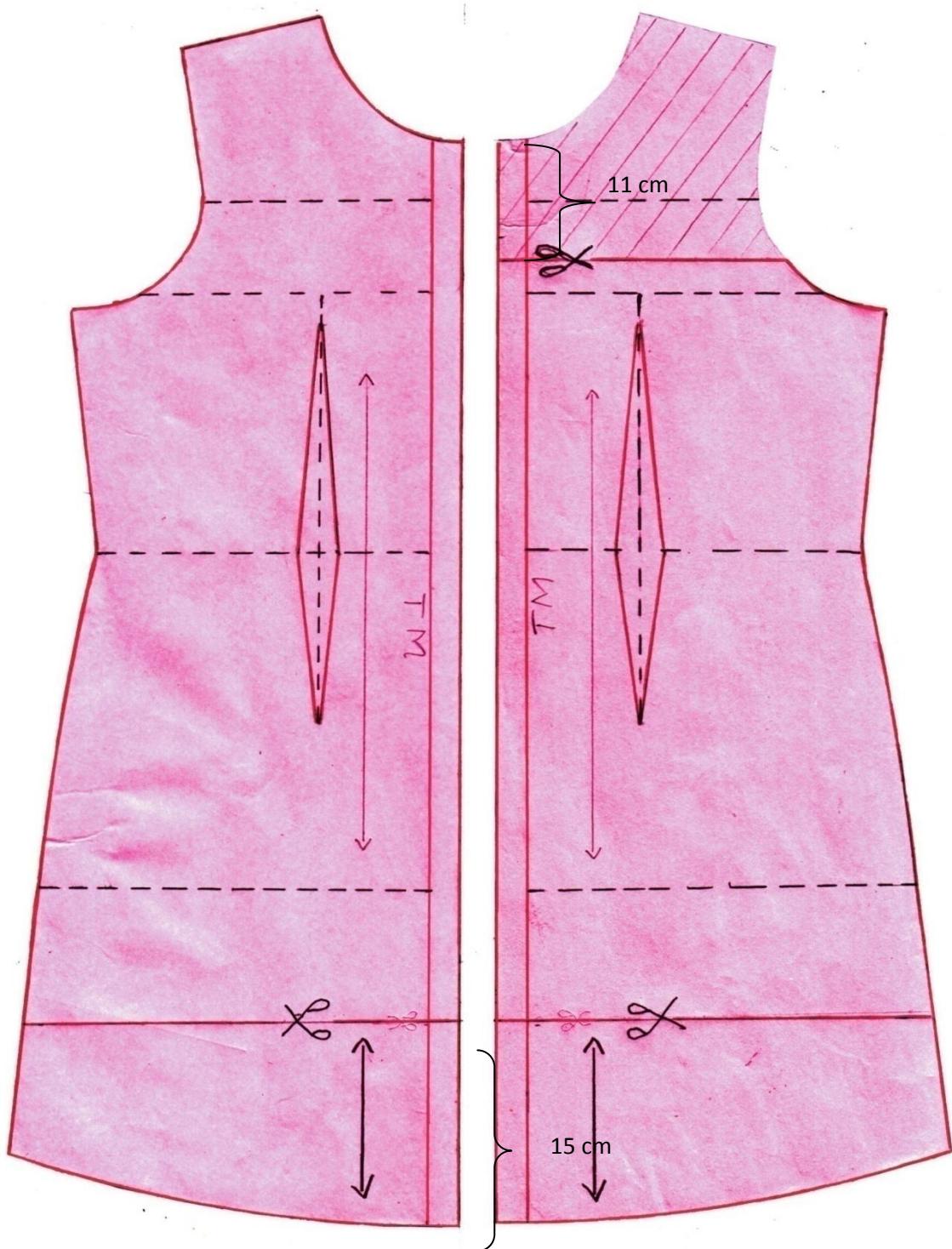
Pesta Sekura Lampung :



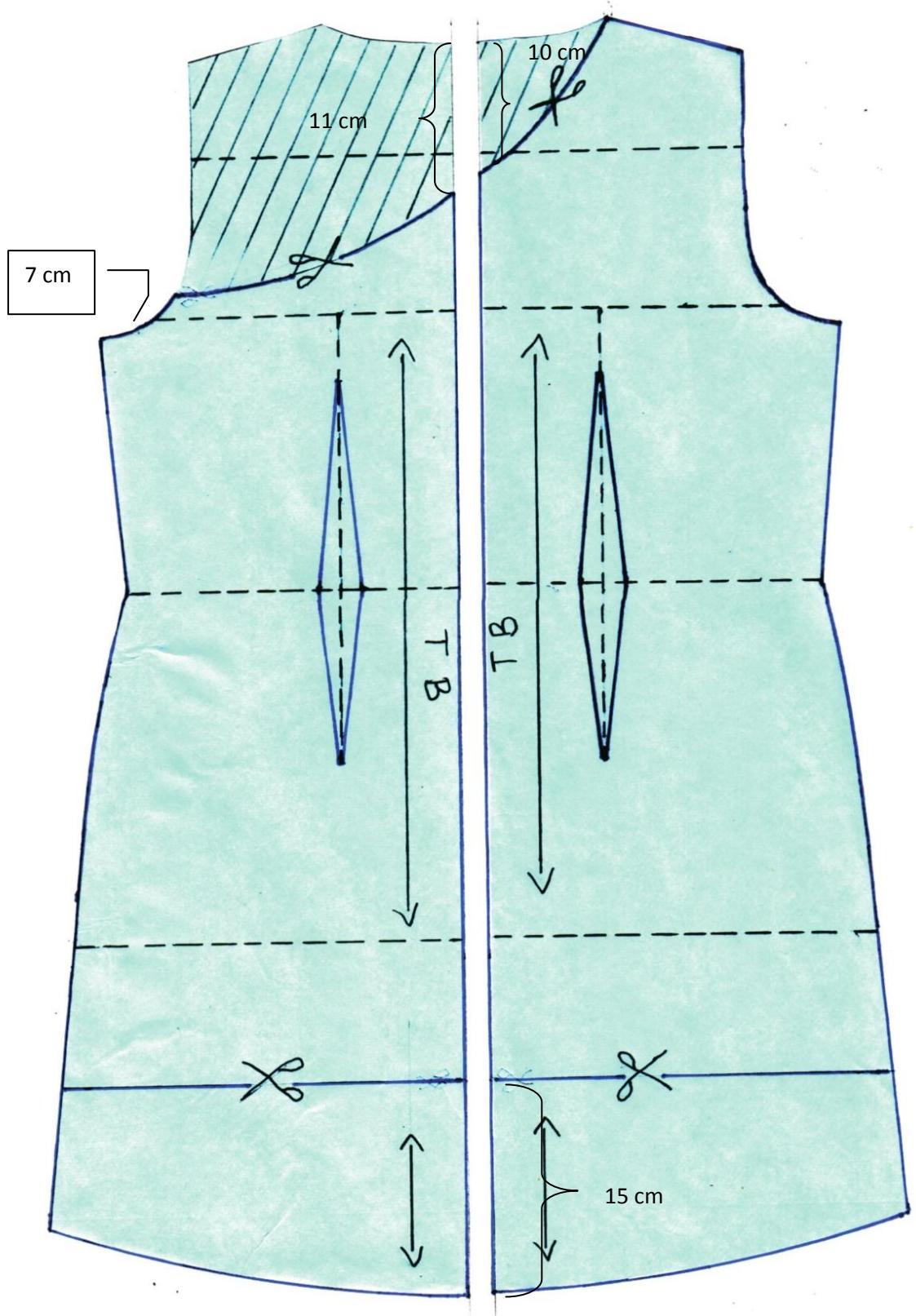
Gambar 29. Pecah Pola Badan Depan Dress Sesuai Desain (Skala 1 : 4)



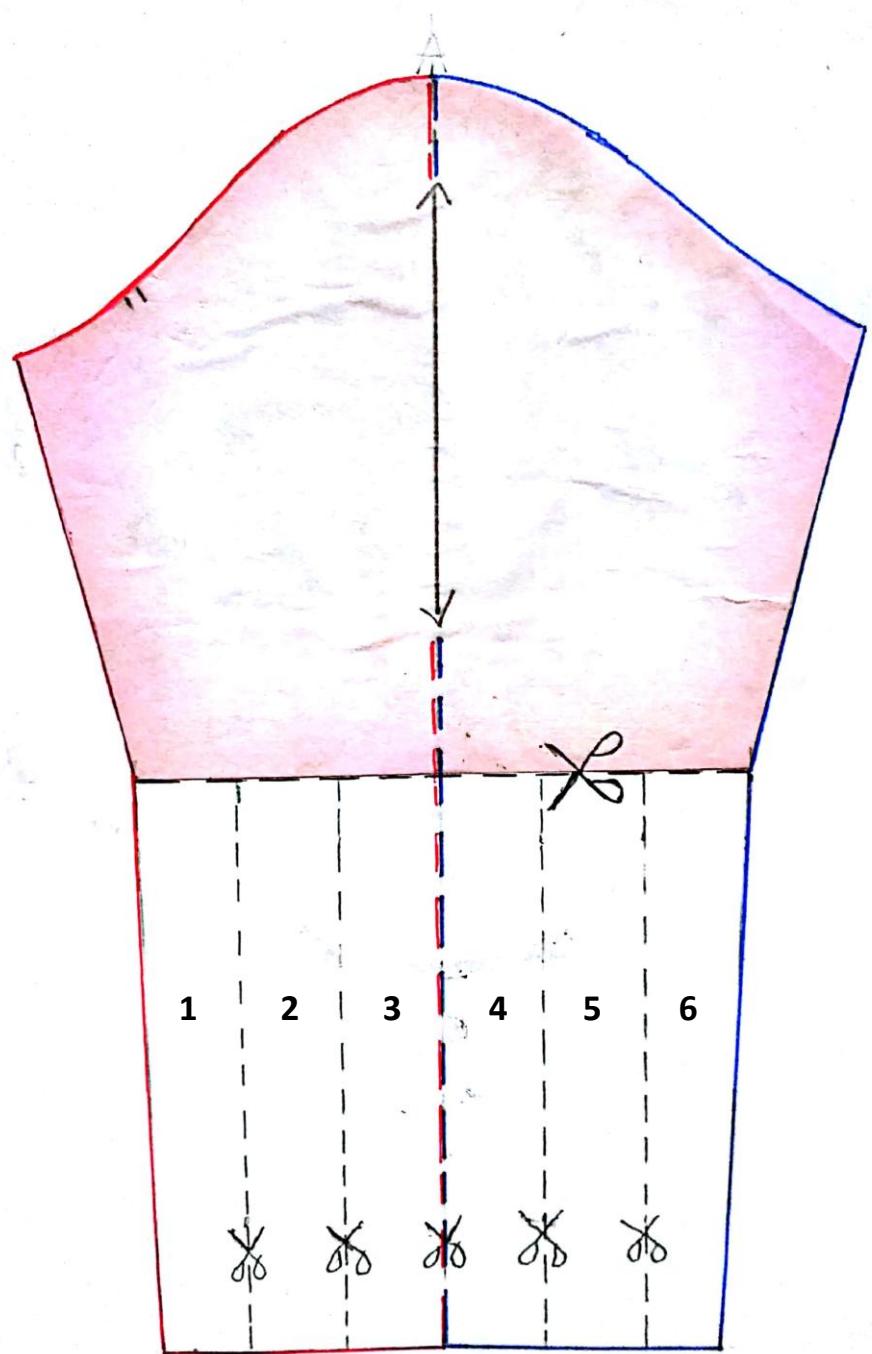
Gambar 30. Pecah Pola Badan Belakang Dress Sesuai Desain (Skala 1 : 4)



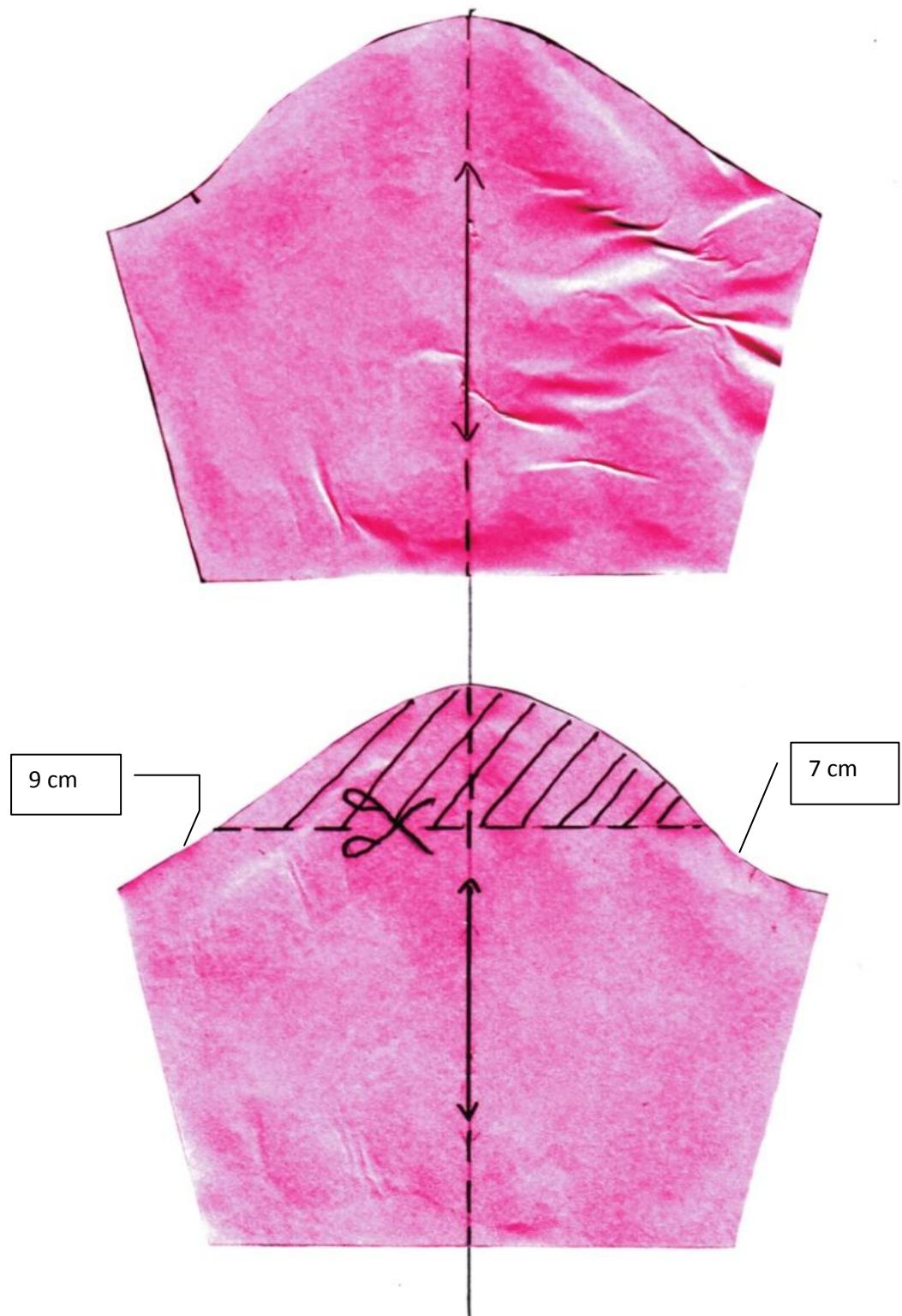
Gambar 31. Pecah Pola Dress Badan Depan Sesuai Desain (Skala 1 : 4)



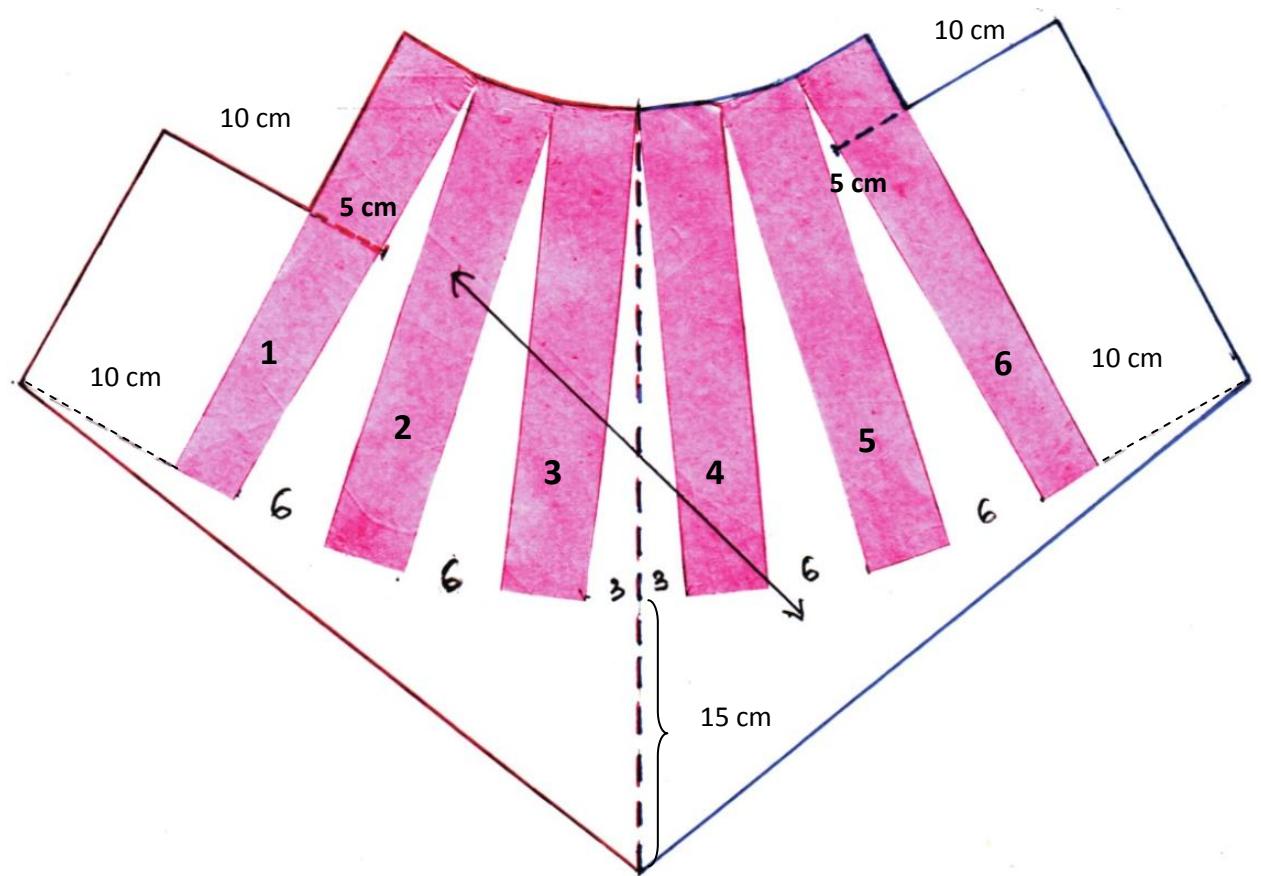
Gambar 32. Pecah Pola Dress Badan Belakang Sesuai Desain (Skala 1 : 4)



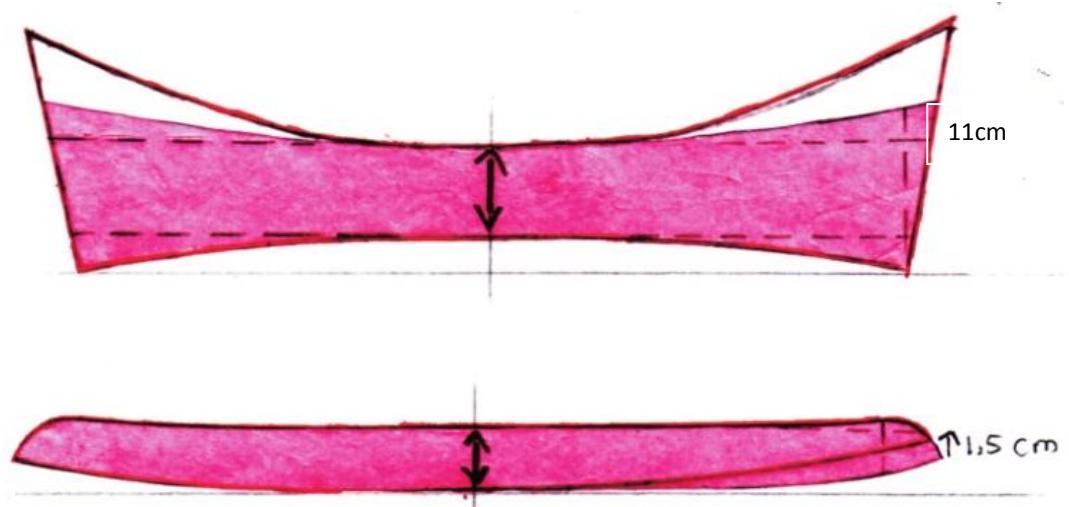
Gambar 33. Pecah Pola Lengan Fantasi (Skala 1:4)



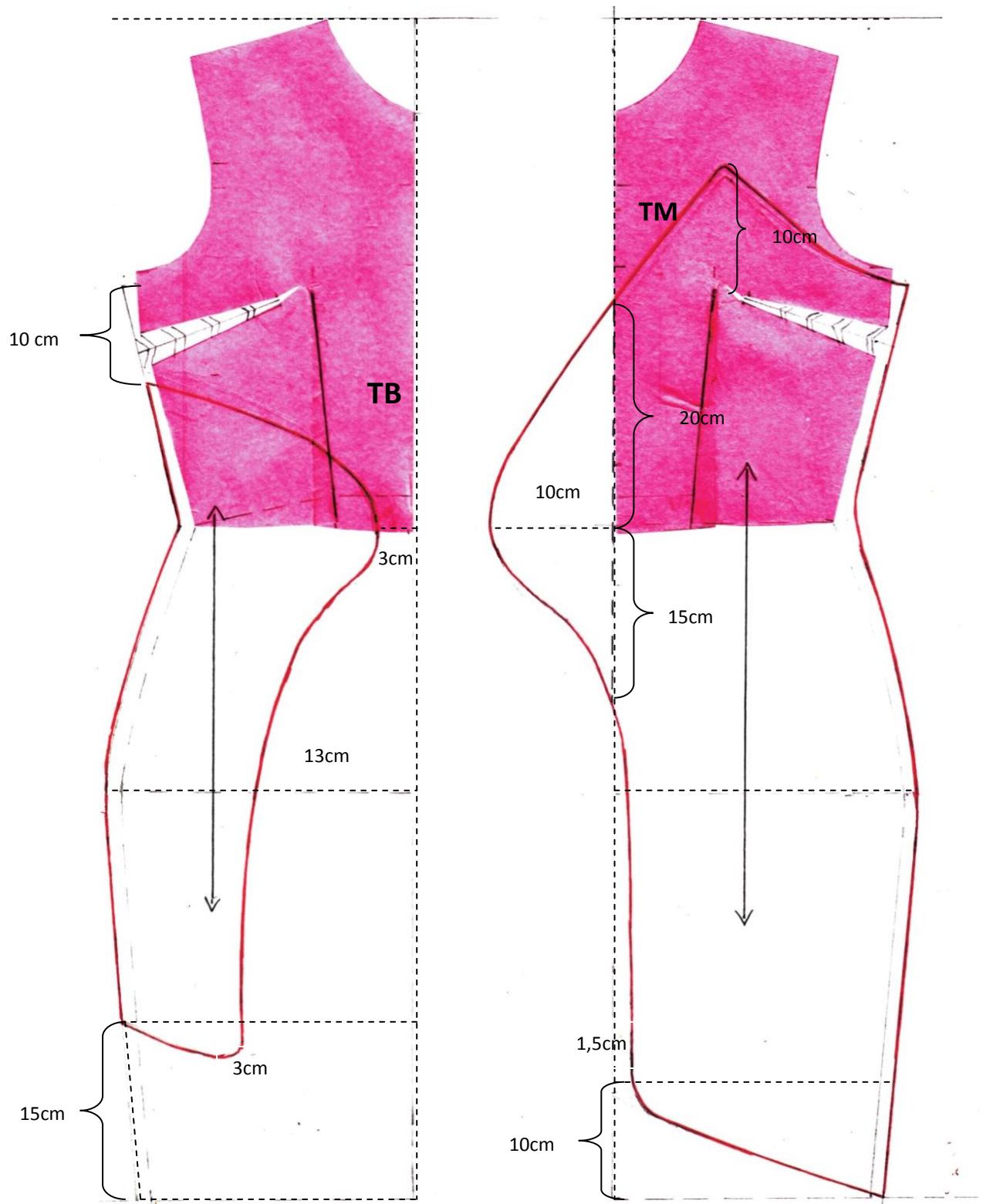
Gambar 34. Pecah Pola Lengan Atas (Skala 1 : 4)



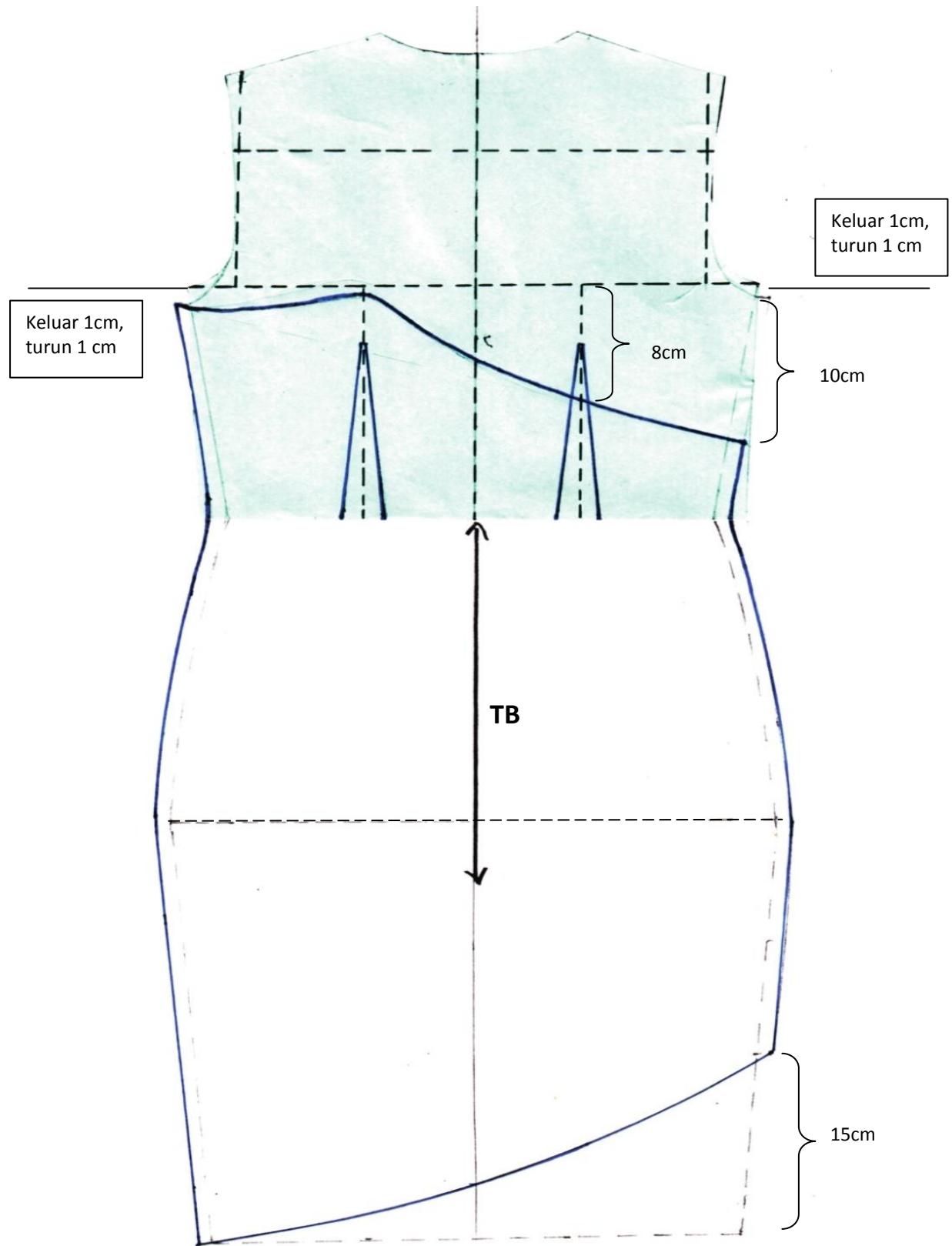
Gambar 35. Pecah Pola Lengan Fantasi Sesuai Desain (Skala 1:4)



Gambar 36. Pecah Pola Lengan Sesuai Desain (Skala 1:4)



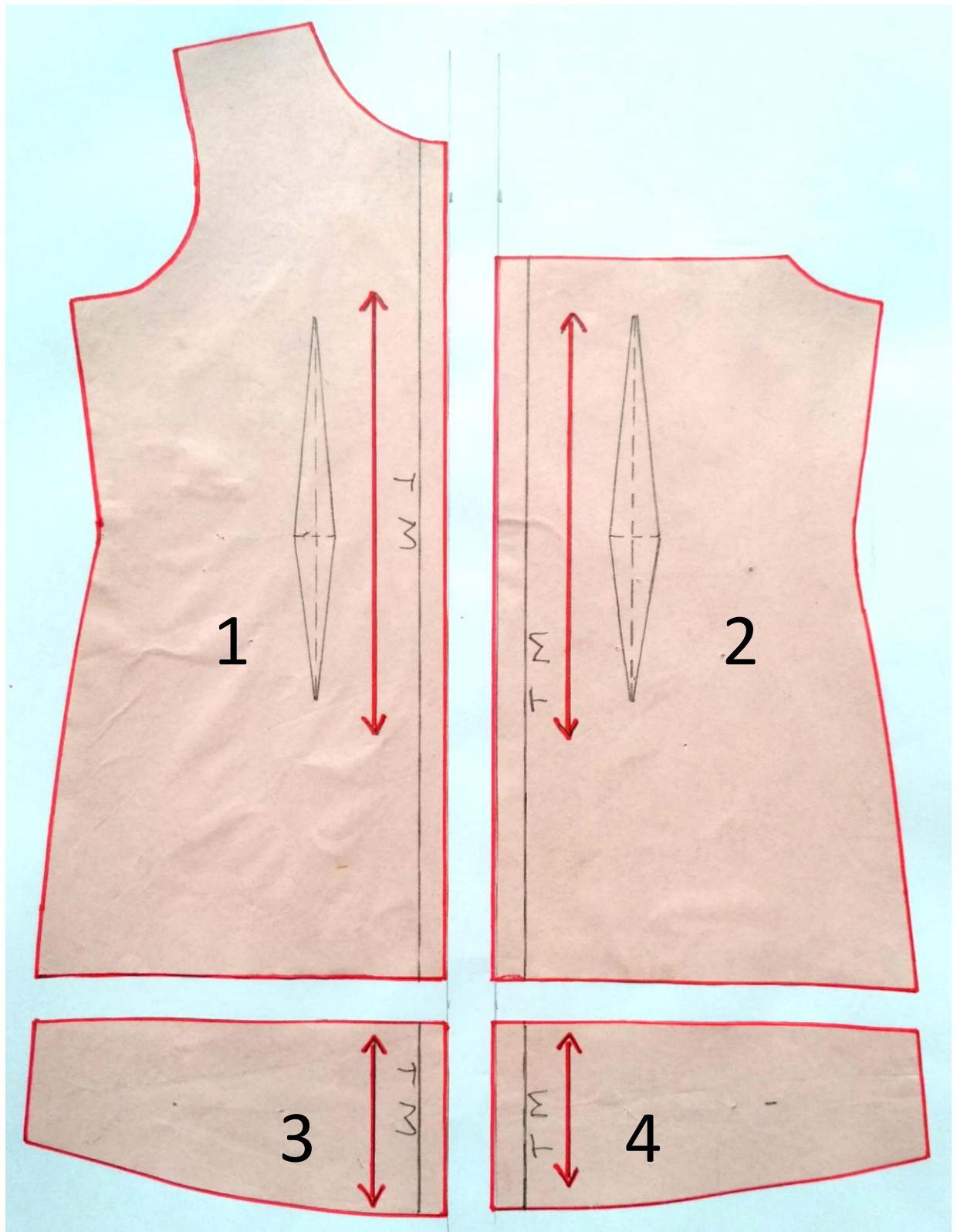
Gambar 37. Pecah Pola Half Dress Sesuai Desain Bagian Depan (Skala 1 : 4)



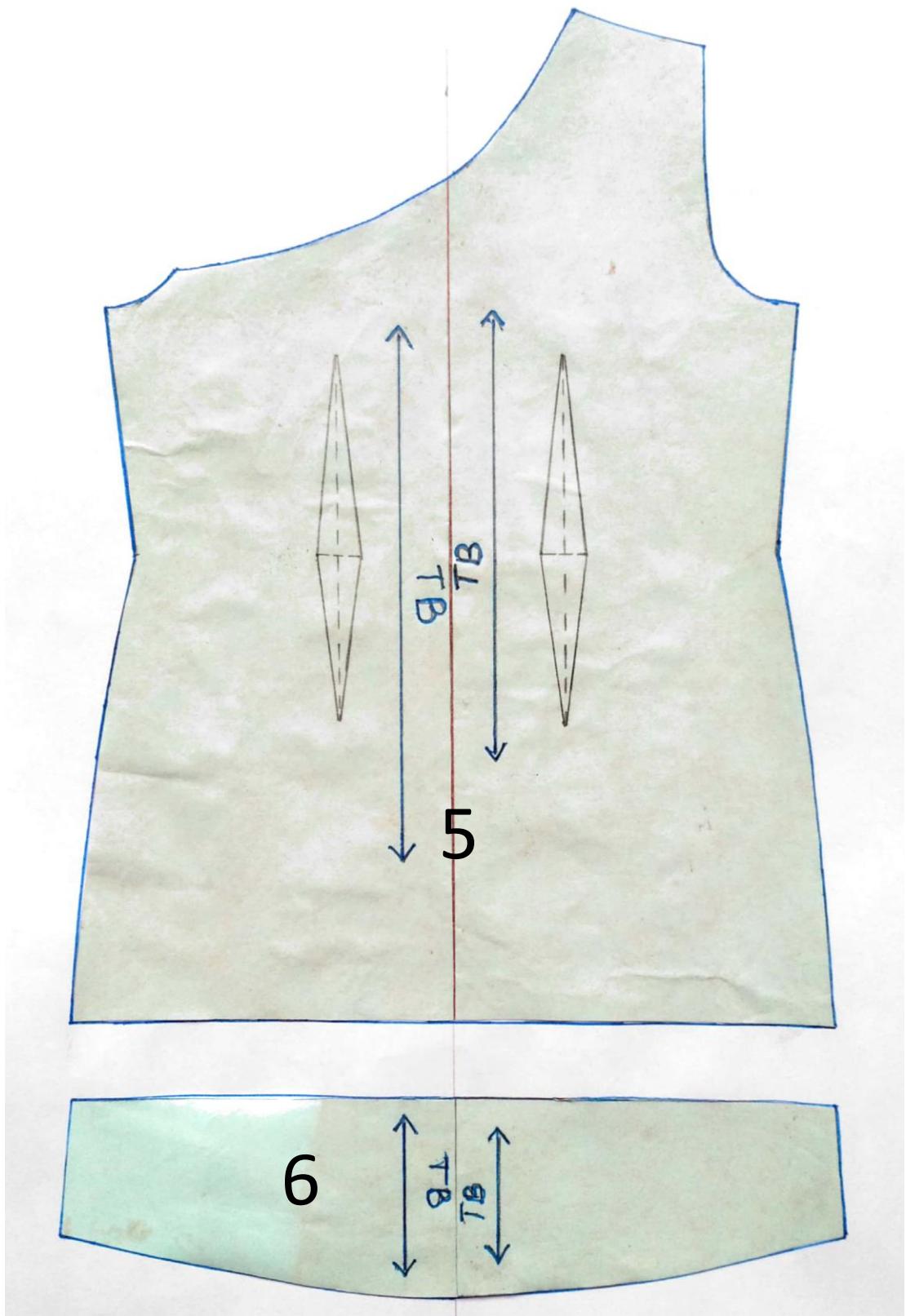
Gambar 38. Pecah Pola Half Dress Bagian Belakang (Skala 1 : 4)

5) Pembuatan Pola Jadi Busana Sesuai Dengan Desain

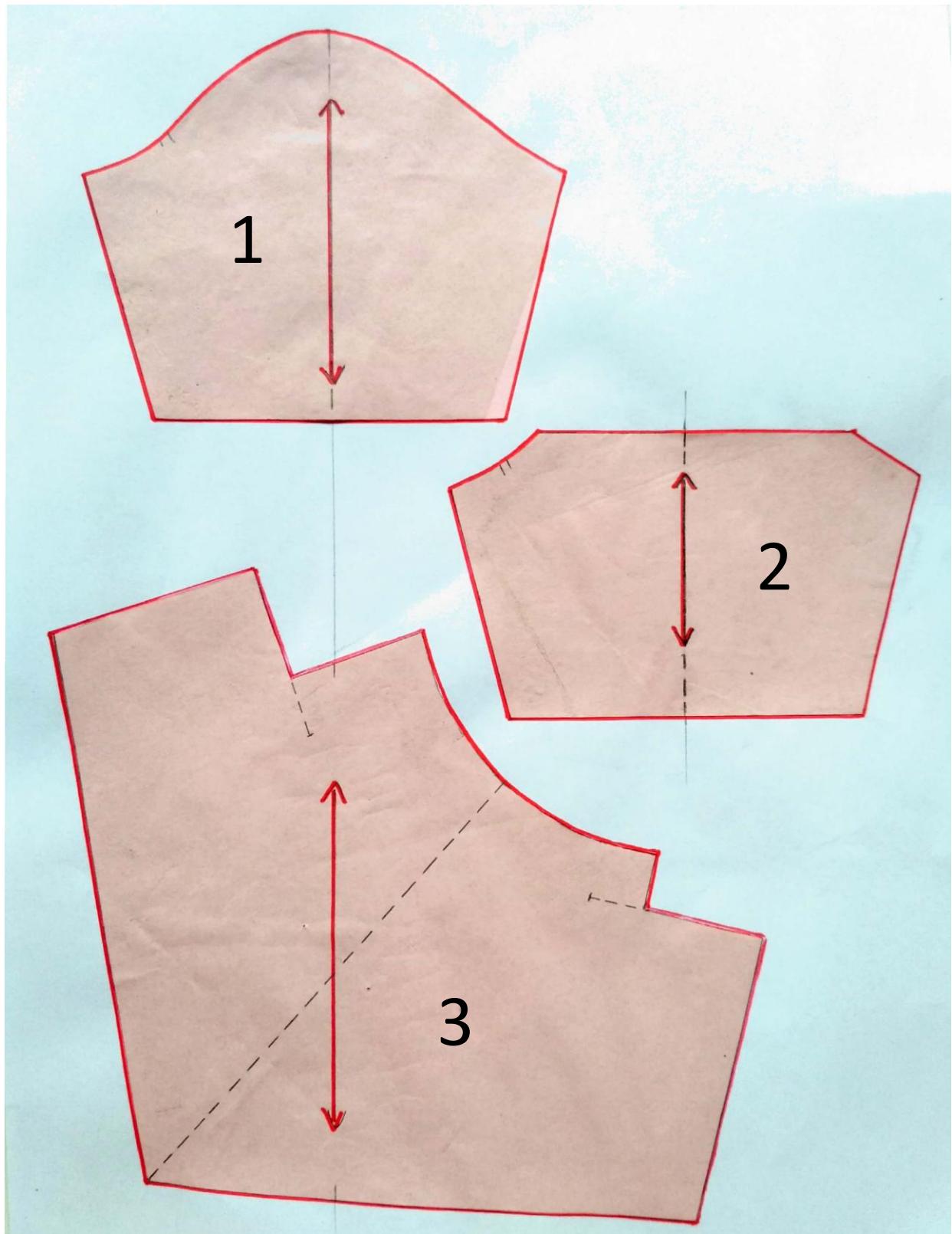
Dari pecah pola tersebut kemudian dibuat pola jadi busana sesuai dengan desain. Berikut adalah pola jadi busana pesta malam dengan sumber ide busana pesta sekura dari Lampung :



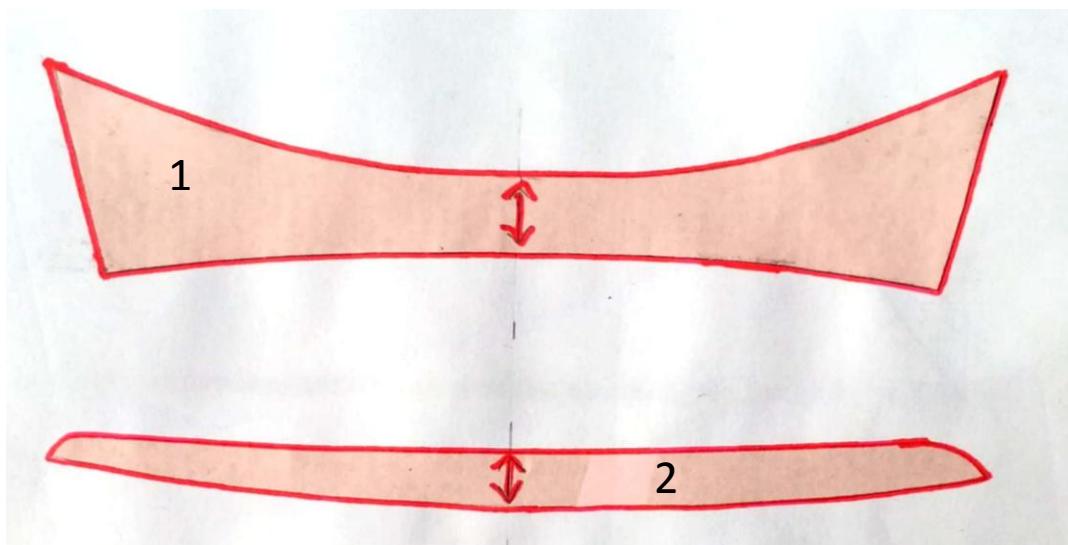
Gambar 39. Hasil Pola Mini Dress Bagian Depan (Skala 1:4)



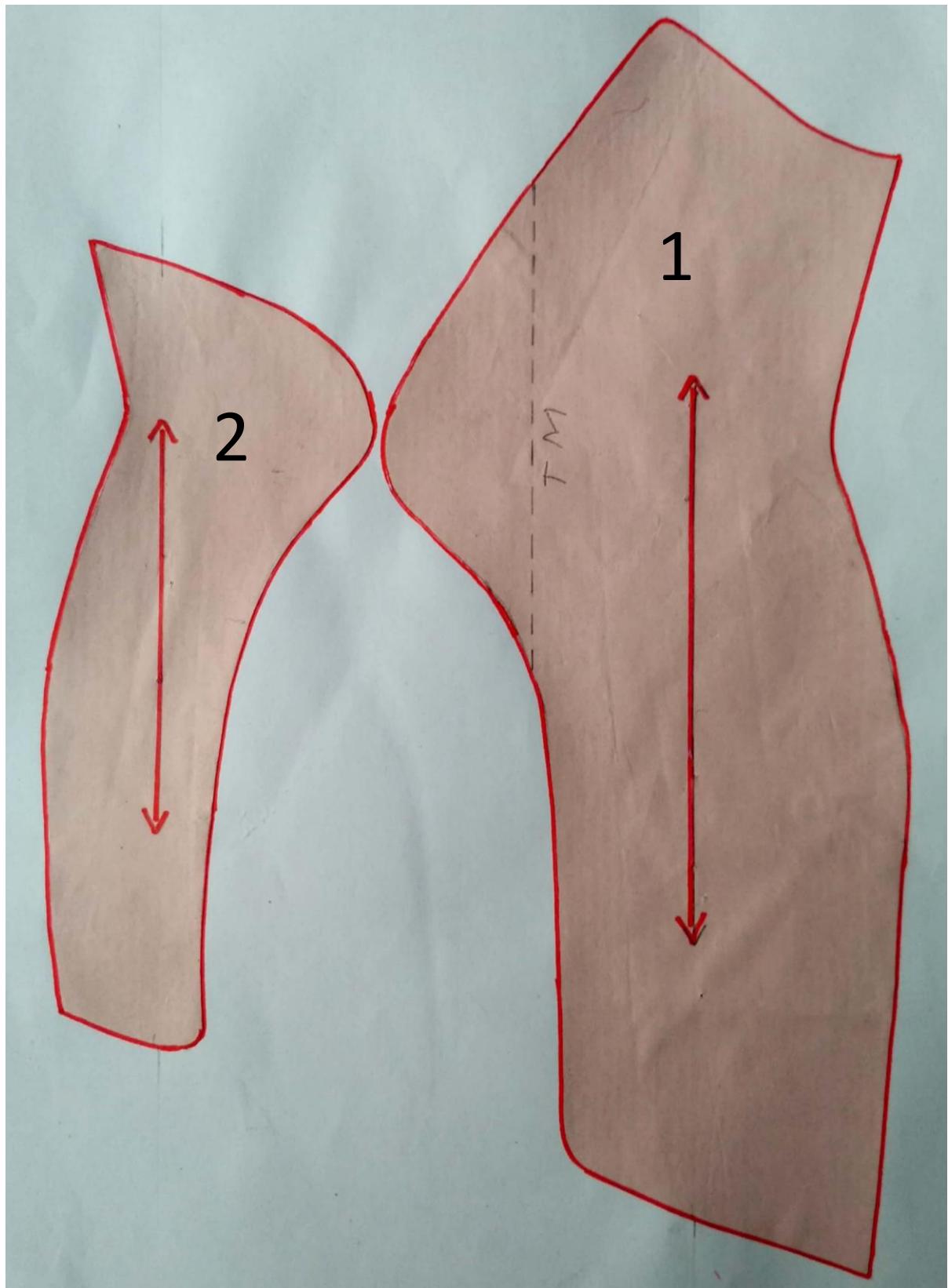
Gambar 40. Hasil Pola Mini Dress Bagian Belakang (Skala 1:4)



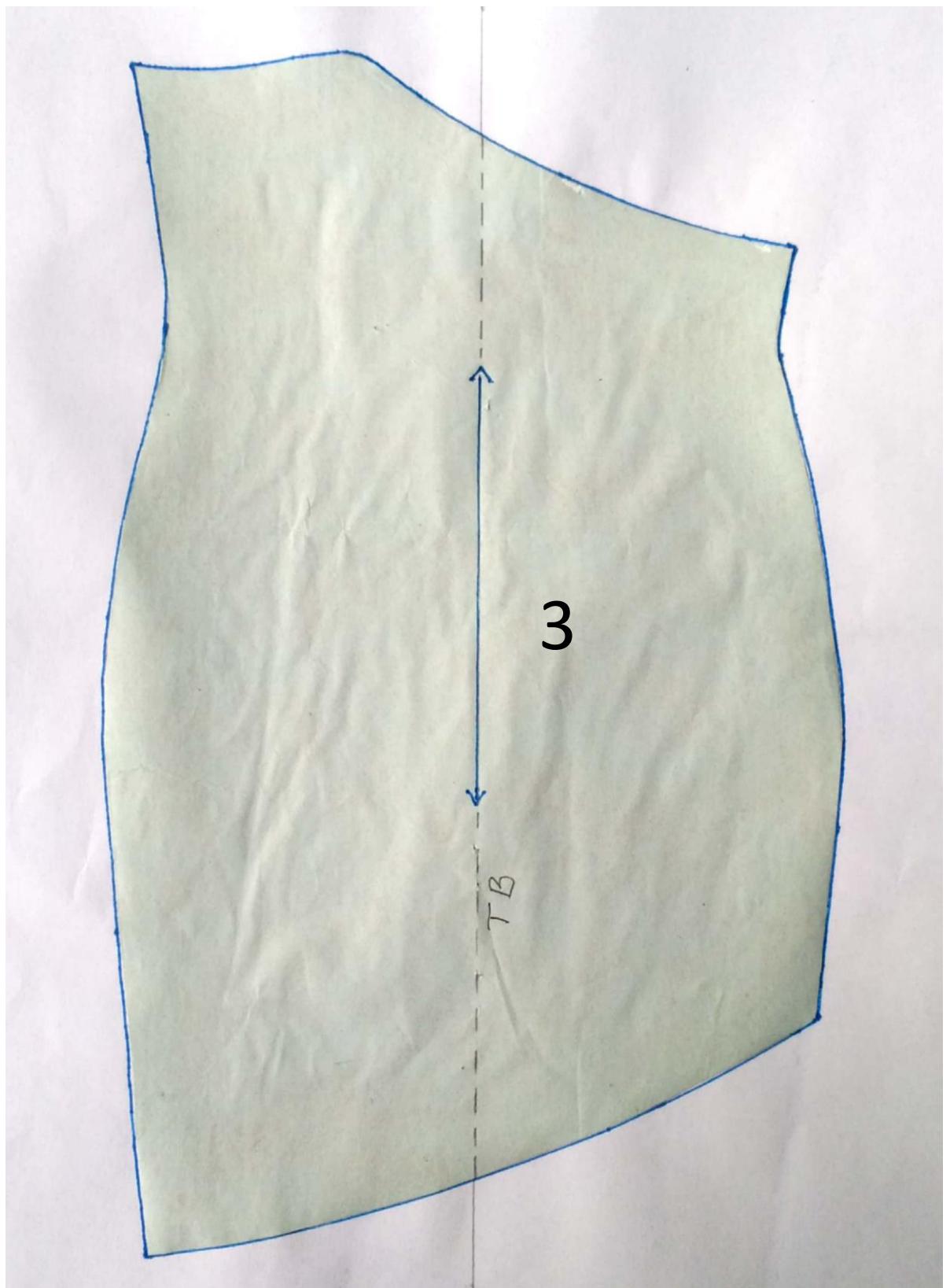
Gambar 41. Hasil Pola Lengan Fantasi Kanan-Kiri (Skala 1:4)



Gambar 42. Hasil Pola Kerah



Gambar 43 Hasil Pola Half Dress Bagian Depan (Skala 1:4)



Gambar 44. Hasil Pola Half Dress Bagian Belakang (Skala 1:4)

Teknik yang digunakan dalam pembuatan busana pesta ini adalah dengan teknik Adi Busana, dimana ciri dari busana yang dibuat dengan teknik ini salah satunya adalah pada bagian luar dalam busana sama-sama harus terlihat rapi.

6) Perancangan Bahan dan Harga

Perancangan bahan dan harga merupakan suatu kegiatan merancang seberapa cukupnya bahan yang dibutuhkan untuk membuat satu model busana sekaligus dapat mengetahui letak potongan-potongan yang diperlukan sesuai dengan modelnya. Perancangan bahan dan harga adalah memperkirakan banyaknya kebutuhan bahan yang akan digunakan serta banyaknya biaya yang dibutuhkan dalam membuat suatu busana.

Berikut adalah langkah untuk membuat rancangan bahan :

- a) Menyiapkan pola kecil dan kertas payung dengan skala yang akan digunakan, bisa menggunakan skala 1 : 4, 1 ; 6 dan 1 : 8.
- b) Meletakkan pola kecil diatas kertas payung yang ukurannya telah disesuaikan dengan panjang lebar kain yang akan digunakan.
- c) Mengukur berapa banyaknya kain yang dibutuhkan.

Dalam pembuatan rancangan bahan hal yang perlu diperhatikan antara lain :

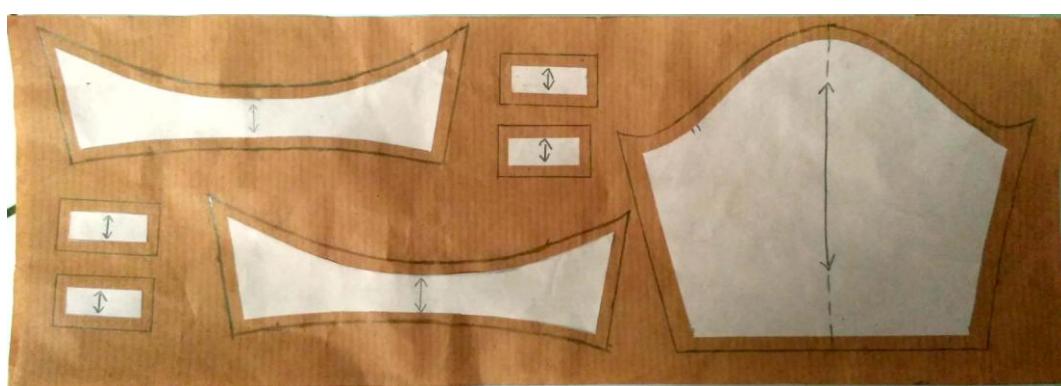
- a) Arah serat kain harus disesuaikan dengan arah serat pada pola.
- b) Peletakan pola pada bahan dilakukan dari pola yang terbesar kemudian ke pola yang terkecil.

- c) Untuk bahan yang bermotif sebaiknya diperhatikan arah atas dan bawah motif, apakah motif tersebut searah atau serak supaya motif kain tetap terjaga ketika sudah dibuat menjadi sebuah busana.

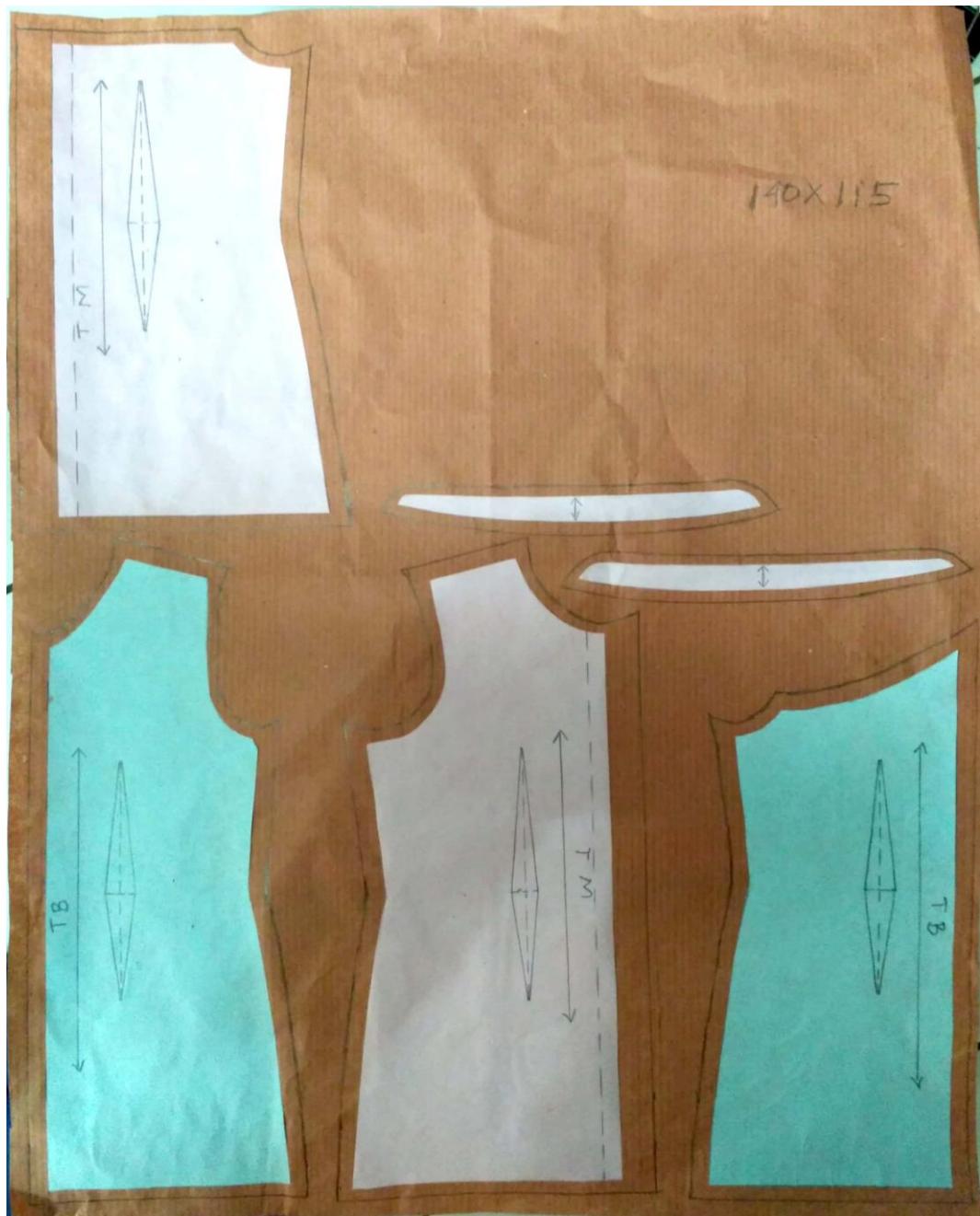
Ada beberapa keuntungan dari pembuatan rancangan harga dan bahan tersebut, diantaranya adalah sebagai berikut :

- a) Dapat mengetahui berapa banyaknya bahan yang diperlukan untuk membuat suatu busana, sehingga dapat menghemat bahan dan biaya karena telah direncanakan secara cermat.
- b) Rancangan bahan dapat digunakan sebagai pedoman pada saat meletakkan pola pada bahan yang sebenarnya, sehingga lebih efektif dan efisien.
- c) Menghemat waktu dalam meletakkan pola yang sebenarnya.
- d) Kemungkinan kesalahan dalam arah serat sangat kecil.

Berikut adalah rancangan bahan dan harga dari busana pesta cocktail dengan sumber ide Pesta Sekura Lampung.



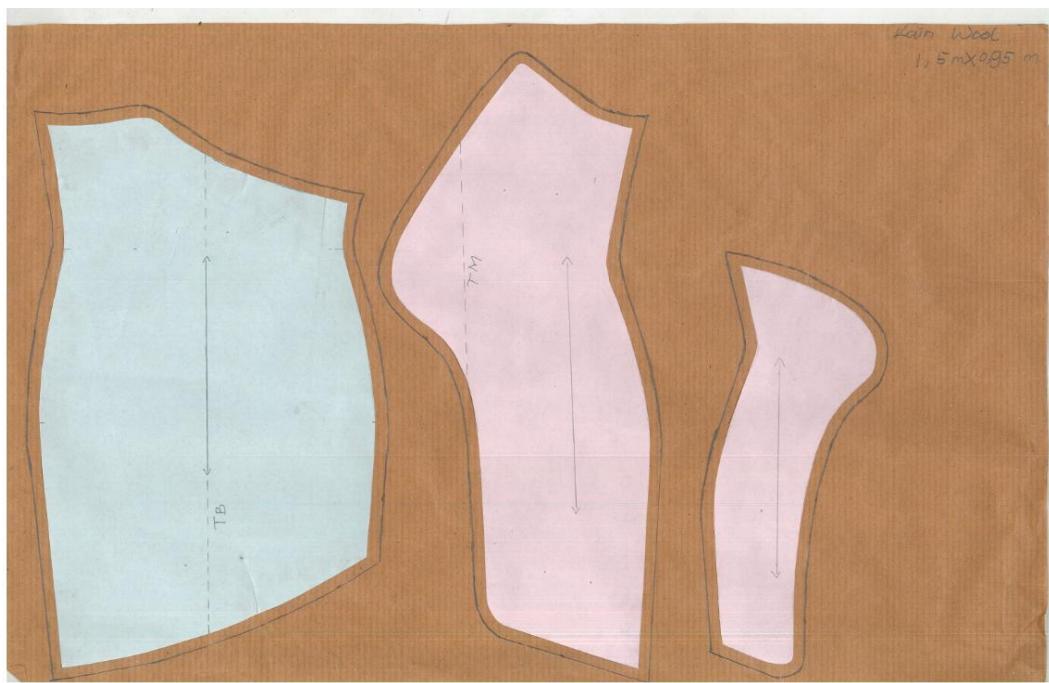
Gambar 45. Rancangan Bahan Untuk Kain Tapis



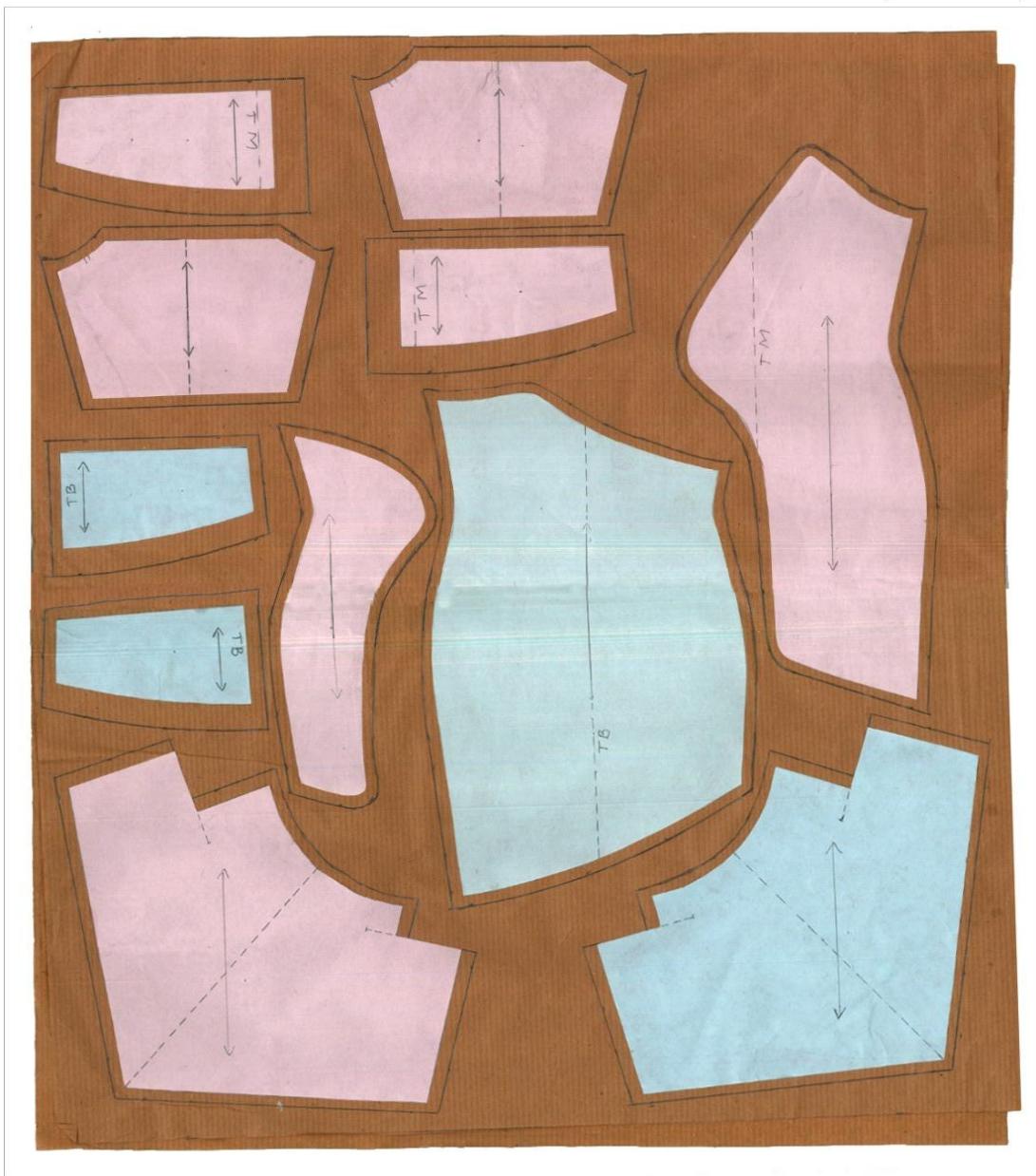
Gambar 46. Rancangan Bahan Kain Sarung Lampung



Gambar 47. Rancangan Bahan Wool Warna Hijau Tua



Gambar 48. Rancangan Bahan Furing Kain Katun Warna Merah



Gambar 49. Rancangan Bahan Kain Blaco

Setelah rancangan bahan selesai dibuat, maka langkah selanjutnya adalah menentukan rancangan harga berdasarkan rancangan bahan yang dibutuhkan.

Tabel 02. Rancangan Harga

No	Nama Barang	Kebutuhan	Harga @	Jumlah
1.	Kain Tapis Lampung	3 pcs	90.000/m	Rp 270.000
2.	Kain Sarung Lampung	1,5 m	80.000/m	Rp 120.000
3.	Kain Wool Warna Hijau Tua	1 m	100.000/m	Rp 100.000
4.	Kain Kain Blaco	1,7 m	13.000/m	Rp 22.100
5.	Karung Gandum	2 pcs	5.000/m	Rp 10.000
6.	Kain Furing (katun)	1,2 m	25.000/m	Rp 30.000
7.	Mori Gula	1 m	14.000/m	Rp 14.000
8.	M33	0,5 m	15.300/m	Rp 7.650
9.	Benang jahit	3 pcs	1.500/bj	Rp 4.500
10.	Mata Sapi	2 pcs	500/pcs	Rp 1.000
11.	Horse Hair	2 m	5.000/m	Rp 10.000
12.	Kancing	8 pcs	200/bj	Rp 1.600
13.	Manik-manik (stud metalik)	6 pcs	250/pcs	Rp 1.500
14.	Rantai Besi Kecil	1 m	10.000/bng ks	Rp 10.000
15.	Rantai Besi Sedang	1,5 m	12.000/m	18.000
16.	Kancing Jaket	3 pcs	1.000/pcs	Rp 3.000
17.	Vislin	0,25 m	4.000/m	Rp 1.000
	TOTAL			Rp 624.350

2. Persiapan Bahan

Dalam proses persiapan bahan yang perlu dilakukan adalah memilih dan menyiapkan bahan yang akan digunakan sebelum dilakukan proses selanjutnya. Dalam perwujudan karya busana ini bahan yang digunakan adalah kain tapis Lampung, kain sarung Lampung, kain karung gandum (kain

blaco), kain wool, dan kain katun untuk furing. Dalam pemilihan bahan kain sarung lampung dan kain tapis lampung dipilih bahan dengan tekstur untuk memperkuat dari konsep desain busana yang diinginkan dan mencerminkan daerah Lampung. Kain blaco atau biasa digunakan untuk karung gandum ini dipilih sebagai perwujudan sifat merendah dari si pemakai dan ramah lingkungan karena menggunakan bahan daur ulang. Pemilihan kain wool berwarna hijau tua untuk mempertegas dari karakter busana itu sendiri dan mencerminkan wanita yang tegas tanpa kehilangan sifat lembutnya sebagai seorang wanita.

3. Pelaksaan Pembuatan Busana

Proses pembuatan busana merupakan langkah lanjut dari proses pembuatan desain busana. Ada beberapa hal yang harus dilakukan dalam proses pembuatan busana pesta malam untuk wanita dewasa dengan sumber ide Kostum Sekura Kamak dan Sekura Betik Lampung.

a) Membuat pola ukuran sebenarnya

Sebelum menjahit terlebih dahulu membuat pola busana yang sesuai dengan model dan ukuran yang sebenarnya.

b) Memberi tanda pola

Memberi tanda pola pada kertas pola dengan pensil merah biru bertujuan untuk membedakan pola bagian depan dengan pola bagian belakang. Tanda pola yang tidak kalah penting adalah tanda tengah muka (TM) dan tengah belakang (TB), kupnat dan arah serat.

c) Peletakan pola pada bahan

Peletakan pola pada bahan merupakan langkah awal sebelum melakukan pemotongan bahan. Dalam peletakan pola busana hendaknya selalu memperhatikan tanda arah serta pada pola.

Berikut adalah beberapa hal yang harus dilakukan ketika meletakkan pola pada bahan :

- a. Membentangkan kain diatas meja atau tempat yang rata atau datar.

Kain ditata sampai rata dan tidak ada yang terlipat bila perlu tepi kain diberi jarum pentul supaya tidak mudah berubah posisi.

- b. Meletakkan pola-pola diatas kain, peletakkan pola dilakukan dari pola yang terbesar terlebih dahulu kemudian pola yang terkecil sesuai dengan rancangan bahan yang telah dibuat. Setelah seluruh pola tertata diatas kain barulah pola disemat dengan jarum pentul sambil memperhatikan arah-arah seratnya. Jika kain yang akan digunakan adalah kain bercorak, peletakkan pola harus lebih cermat lagi karena akan berpengaruh pada hasil jadi busana itu sendiri.

- c. Memberi kelebihan untuk jahitan (kampuh).

d) Pemotongan dan pemberian tanda jahitan

Pemotongan bahan dilakukan setelah semua pola tertata rapi pada bahan sesuai dengan rancangan bahan yang telah dibuat dan telah diberi kelebihan jahitan atau kampuh.

e) Merader atau memberi tanda pada kain

Setelah proses pemotongan kain, langkah selanjutnya adalah merader atau memindah tanda pola ke potongan kain yang telah dipotong, beberapa tanda yang harus dipindah adalah tanda kampuh atau jahitan, tanda kupnat, dan tanda-tanda penting lainnya jika ada. Pemindahan tanda pola tersebut dapat dilakukan dengan alat rader dan karbon jahit, kapur jahit atau dapat juga dengan cara dijelujur jika kain yang digunakan tidak dapat diberi tanda dengan rader dan karbon jahit.

f) Pemberian *Interfacing*

Pemberian *Interfacing* dilakukan dengan cara menempelkan bahan *interfacing* pada kain yang memerlukan bahan pelapis tersebut. Penempelan dilakukan menggunakan setrika. Agar *interfacing* dapat menempel dengan sempurna, pada saat menyetrika diberi air dan kemudian dilapisi dengan kain lain baru kemudian disetrika diatas kain lain tersebut hal ini bertujuan agar bahan utama tidak berubah warna karena proses penyetrikaan yang berulang-ulang.

g) Penjelujuran dan penyambungan

Sebelum bahan busana dijahit dengan mesin, terlebih dahulu dijelujur dengan tangan, hal ini untuk menghindari terjadinya kesalahan pada saat proses penjahitan. Selain itu penjelujuran juga diperlukan untuk mengetahui jatuhnya bahan pada tubuh model, apakah sudah sesuai atau belum. Pada proses penjelujuran ini hanya dapat dilakukan pada

bagian busana tertentu saja yang memang perlu proses pengepasan pada tubuh model.

h) Evaluasi Proses 1

Evaluasi proses 1 merupakan pengepasan busana pada tubuh model sebelum dilakukan proses penjahitan dengan mesin untuk mengetahui apakah busana yang dibuat sudah sesuai dengan desain busana yang dikehendaki, ukuran serta bentuk jatuhnya busana pada badan. Aspek yang diamati dalam pengepasan 1 antara lain adalah jatuhnya busana pada badan, ketepatan ukuran bagian busana pada tubuh model, dan penampilan secara keseluruhan. Berikut evaluasi pada proses 1 :

Tabel 03. Evaluasi Proses 1

Aspek yang Diamati	Hasil Pengamatan	Cara Mengatasinya
Mini Dress	Terlalu sempit pada bagian panggul ke bawah.	Menambah ukuran lingakar panggul dan ke bawah menyesuaikan
	Kup bagian badan depan terlalu tinggi	Tinggi kup dikurangi 2 cm
	Panjang lengan kurang	Panjang lengan ditambah 2 cm

i) Penjahitan

Setelah pengepasan dilakukan dan telah mengetahui kekurangan pada busana, langkah selanjutnya adalah melakukan perbaikan pada kekurangan tersebut dan melakukan proses penjahitan dengan mesin. Langkah menjahit busana pesta malam dengan sumber ide Kostum Sekura Kamak dan Sekura Betik Lampung adalah sebagai berikut :

(1) Menjahit *Mini Dress*

- (a) Menjahit kupnat
- (b) Menjahit bahu gaun bagian depan dengan bagian belakang, kana dan kiri.
- (c) Menjahit TB gaun yang kain sarung.
- (d) Sambung bagian TB bahan kombinas yaitu kain blaco
- (e) Lalu jahit sambungan bdan belakang atas dan bawah.
- (f) Pasang kombinasi kain blaco pada badan depan gaun.
- (g) Menjahit bagian sisi gaun kanan-kiri.
- (h) Press setiap sambungan tadi.
- (i) Pasang horse hair pada bagian tempat kancing.
- (j) Jahit bagian lengan bahan utama dengan bahan furing, sisihkan.
- (k) Jahit bagian bahu untuk bahan furing. Press.
- (l) Jahit bagian sisi bahan furing. Press.
- (m) Sambungkan furing pada bagian TM atau bagian dekan tempat kancing dengan bahan utama.

(n) Sambungkan lengan pada badan. Lengan bahan utama dengan badan bahan utama, lengan furing dengan badan furing. Lalu di press lagi. Lakukan pada sisi kanan dan kiri.

(o) Membuat erah, sisihkan

(p) Pasang kerah dengan badan lalu furingnya.

(q) Jahit untuk bagian badan atas,badan utama dengan furing, setelah itu di press lagi.

(r) Balik gaun melalui bagian bawah gaun.

(s) Kelim bagian bawah gaun dengan teknik *tailoring* menggunakan sum sembunyibuat lubang kancing dan pasang kancing

(t) Rapihkan gaun.

(2) Menjahit Lengan

(a) Gunting pada bagian yang sudah diberi tanda guntingan.

(b) Setelah itu bentuk lipit sehadap pada bagian yang dikembangkan sesuai dengan ukuran, lalu press lipit tersebut.

(c) Jahit dengan kampuh sekitar 1-2mm untuk menyambung bagian lipit dengan lengan atau pada bagian yang digunting tadi.

(d) Siapkan hiasan atau kombinasi kain tapis yang sudah dibentuk persegi panjang dengan hasil jadi ukuran 8x3cm.

(e) Lalu tempelkan pada jahitan sambungan lipit tadi untuk menutupi.

- (f) Jahit sisi lengan.
- (g) jahit sambungan lengan beserta furingnya.
- (h) Press dan rapihkan.

(3)Menjahit *Outer Half Dress*

- (a) Jahit sambungan badan pada bagian sisi kanan dan kiri pada bahan utama.
- (b) Pasangkan mori gula pada bagian badan atas sebelah kiri untuk membantu membentuk outernya.
- (c) Jahit sambungan badan pada bagian sisi kanan dan kiri pada bahan furing.
- (d) Sambungkan furing dengan badan utama. Baik bertemu baik. Jahit di seluruh tepi outer, tapi sisakan sekitar 10cm bagian jangan dijahit untuk mempermudah membalik kain.
- (e) Setelah kain dibalik sum sembunyi bagian yang belum dijahit tadi.
- (f) Press jahitan.
- (g) Pasang mata sapi, di depan dan dibelakang.
- (h) Lalu pasang kancing jaket beserta manik-manik stud metaliknya.
- (i) Saat pemasangan stud metalik, diusahakan jangan sampai menembus sampai ke furing untuk menjaga kerapian busana.
- (j) Pasang rantai besi pada mata sapi yang telah terpasang.
- (k) Press sekali lagi dan rapihkan.

j) Evaluasi Proses II

Pada tahap ini yaitu tahap dimana seluruh bagian busana telah dijahit, pada tahap ini hiasan busana berupa sulaman payet pada bagian rompi yang telah dipasang. Dalam evaluasi proses II ini bertujuan untuk mengetahui hal-hal sebagai berikut :

- (1) Teknik jahit yang digunakan.
- (2) Kerapihan jahitan.
- (3) Kesesuaian dengan desain yang telah dibuat.
- (4) Ketepatan ukuran pada tubuh model.
- (5) Kelengkapan hiasan pada busana.
- (6) Kelengkapan aksesories yang akan dipakai.

Dalam evaluasi proses II masih terdapat beberapa hal yang tampak kurang sempurna. Berikut adalah hasil evaluasi yang ke II :

Tabel 04. Evaluasi Proses II

Aspek yang Diamati	Hasil Pengamatan	Cara Mengatasi
<i>Mini Dress</i>	Bagian kaki kerah belakang kurang pas.	Pada saat pemasangan kerah, kaki kerah direndahkan 1-1,5 cm.
<i>Outer Half Dress</i>	Pengepresan pada sekeliling tepinya	Dilakukan kembali pengepresan ulang,

	<p>kurang maksimal.</p> <p>supaya hasilnya menjadi lebih rapi.</p> <p>Karena bahan utama dengan furing memiliki warna yang berbeda, jadi saat pengepresan harus sangat diperhatikan agar furing tidak terlihat di sepanjang tepi outer</p>
--	--

4. Hasil Pembuatan Busana

Evaluasi hasil merupakan penilaian busana secara keseluruhan pada busana yang telah dijahit, yaitu kesesuaian antara busana dengan tema dan sub tema dari *trend fashion guidelines 2018* yang diangkat dan kesesuaian desain dengan hasil jadi busana serta keserasian busana secara keseluruhan. Tahapan-tahapan dalam proses pembuatan busana pesta cocktail dengan sumber ide Kostum Sekura Kamak dan Sekura Betik Lampung ini dapat diselesaikan dengan baik dan sesuai dengan desain yang telah dibuat. Meskipun demikian secara keseluruhan masih terdapat beberapa kekurangan dalam pembuatan busana pesta malam ini. Evaluasi dari keseluruhan proses pembuatan busana ini diantaranya adalah adanya kesulitan dalam pembuatan desain busana dan sebagai solusinya

penyusun membuat beberapa sketsa desain untuk sebagai bahan pertimbangan yang dikonsultasikan kepada dosen pembimbing. Dalam pengepasan 1, ada beberapa bagian busana yang masih memerlukan perbaikan antara lain panjang lengan yang masih kurang,kup yang terlalu tinggi, dan bagian panggul ke bawah yang kurang dilebarkan lagi. Dari beberapa bagian yang masih kurang sempurna itu dapat diperbaiki dengan menambah panjang lengan sekitar 2-3 cm, menurunkan tinggi kup depan 2-3 cm, dan menambah lebar panggul ke bawah menyesuaikan. Pada pengepasan yang kedua, hal yang harus disempurnakan adalah pengepresan pada bagian *outer half dress* yang seharusnya pengepresan lebih rapi dan lebih halus. Sedangkan dari segi hiasan tidak ada perbaikan.

Setelah semua proses terlalui dengan baik, terciptalah busana pesta cocktail untuk wanita dewasa dengan sumber ide pesta sekura dari Lampung yang memiliki siluet Y, yang terdiri dari mini dress dan outer yang berupa half dress dengan hiasan manik-manik stud metalik. Pada akhirnya busana yang telah dibuat akan dinilai oleh dewan juri pada saat grand juri dan kemudian akan diperagakan dalam pergelaran busana “*Movitsme*” 2018.

D. PROSES PERGELARAN BUSANA

1. Persiapan Pergelaran Busana

Dalam menyelenggarakan suatu pergelaran busana, perlu adanya persiapan yang harus dilakukan, agar pergelaran yang akan dilaksanakan dapat sesuai dengan yang diinginkan. Berikut adalah beberapa persiapan yang dilakukan sebelum menyelenggarakan pergelaran “*Movitsme*” :

1) Pembentukan Panitia

Dalam suatu pergelaran busana, pembentukan kepanitiaan bertujuan untuk membagi tanggung jawab dalam urusan pergelaran agar pergelaran dapat berjalan sesuai dengan yang diharapkan. Dalam pergelaran busana 2018 dengan tema *Movitsme* ini pembentukan panitia terbentuk dari mahasiswa Program Studi Pendidikan Teknik Busana dan Teknik Busana yang berjumlah 102 mahasiswa. Dari 102 mahasiswa yang mengikuti pergelaran ini dibagi ke dalam beberapa divisi diantaranya adalah divisi humas, divisi perlengkapan, divisi *back stage and floor*, divisi dekorasi, divisi dokumentasi, divisi keamanan, divisi konsumsi, divisi publikasi, divisi *booklet*, divisi model, divisi acara, divisi juri, divisi *sponsorship*, divisi *make up and hair do* yang mana setiap divisi memiliki tugas dan tanggung jawab tersendiri yang sudah dijelaskan sebelumnya.

Secara garis besar setiap divisi mempunyai tugas dan tanggung jawab sebagai berikut :

- 1) Ketua umum bertugas dan bertanggung jawab mengkoordinasi seluruh panitia pergelaran busana.

- 2) Sekretaris bertugas dan bertanggung jawab mengurusi bidang kesekretarisan mulai dari pembuatan proposal hingga kebutuhan surat-surat yang dibutuhkan dalam pergelaran.
- 3) Bendahara bertugas dan bertanggung jawab atas semua anggaran biaya dan keuangan pergelaran busana, mulai dari perencanaan hingga pengeluaran dana untuk kebutuhan pergelaran.
- 4) Seksi acara bertugas dan bertanggung jawab atas jalannya acara pergelaran.
- 5) Seksi sponsor bertugas dan bertanggung jawab mencari sponsor untuk acara pergelaran.
- 6) Seksi perlengkapan bertugas dan bertanggung jawab mempersiapkan segala perlengkapan dan peralatan yang diperlukan dalam pergelaran busana.
- 7) Seksi dekorasi bertugas dan bertanggung jawab membuat dekorasi panggung dan *backdrop* panggung.
- 8) Seksi dokumentasi bertugas dan bertanggung jawab mendokumentasikan setiap acara dan jalannya acara pergelaran busana dari awal hingga akhir.
- 9) Seksi juri bertugas dan bertanggung jawab dari pemilihan juri dan segala sesuatu yang berhubungan dengan penilaian dalam acara pergelaran.
- 10) Seksi konsumsi bertugas dan bertanggung jawab untuk pengadaan setiap konsumsi yang berhubungan dengan acara.

- 11) Seksi keamanan bertugas dan bertanggung jawab untuk menjaga ketertiban dan keamanan dalam setiap acara.
- 12) Seksi *back stage and floor* bertugas dan bertanggung jawab mengatur dan menentukan penataan *venue* pergelaran busana.
- 13) Seksi publikasi bertugas dan bertanggung jawab menyiapkan desain *leaflet, pamphlet*, poster, spanduk, yang digunakan sebagai media promosi, serta tiket acara pergelaran busana.
- 14) Seksi model bertugas dan bertanggung jawab dengan segala sesuatu yang berhubungan dengan model untuk pergelaran busana.
- 15) Seksi humas bertugas dan bertanggung jawab dengan segala sesuatu yang berhubungan dengan orang-orang diluar kepanitiaan seperti birokrasi dan lainnya untuk kebutuhan surat, undangan dan lain-lain.
- 16) Sie *make up* dan *hair do* bertugas dan bertanggung jawab dengan segala sesuatu yang berhubungan dengan *make up* dan *hair do* yang digunakan dalam acara pergelaran busana.

2) Menentukan tema

Pergelaran *Movitsme (Move To It's Me)* yang berarti bergerak menuju perubahan positif untuk menemukan jati diri. *Movitsme* adalah tindakan aktualisasi diri untuk menemukan sebuah karakter yang kuat dan terarah sebagai kaum muda Indonesia yang ditunjukkan dalam sebuah fashion show.

Busana yang akan ditampilkan dalam pergelaran busana “*Movitsme*” ini adalah busana pesta malam dimana setiap mahasiswa diharuskan memasukkan unsur *trend fashion 2018* ke dalam setiap karyanya.

3) Menentukan Tujuan Pelaksanaan

Tujuan dari pelaksanaan pergelaran busana mahasiswa angkatan 2015 yang bertemakan “*Movitsme*” ini antara lain adalah :

- a. Sebagai ujian dari Mata Kuliah Karya Inovasi Produk Fashion untuk mahasiswa Program Studi Pendidikan Teknik Busana (S1) dan merupakan Proyek Akhir untuk mahasiswa Teknik Busana (D3).
- b. Memperkenalkan karya mahasiswa angkatan 2015 Program Studi Pendidikan Teknik Busana (S1) dan Program Studi Teknik Busana (D3) PTBB FT UNY kepada masyarakat luas.
- c. Sebagai bukti eksistensi baik dari mahasiswa maupun dari Program Studi khususnya dalam bidang mode.

4) Menentukan Waktu dan Tempat Penyelenggaraan

Pergelaran busana mahasiswa angkatan 2015 dengan tema “*Movitsme*” ini diselenggraakan pada hari Rabu, 11 April 2018 pada pukul 18.10 WIB bertempat di Auditorium Universitas Negeri Yogyakarta.

Pemilihan Auditorium Univeritas Negeri Yogyakarta sebagai tempat dilaksanakannya pergelaran busana dimaksudkan agar dapat mempermudah proses persiapan pergelaran busana mengingat lokasi

Auditorium yang masih terdapat di komplek lingkungan Universitas Negeri Yogyakarta. Selain itu Auditorium Universitas Negeri Yogyakarta juga memiliki gedung dan lokasi yang bagus dan cukup strategis.

5) Menentukan Anggaran

Langkah pertama dalam menentukan anggaran adalah dengan cara mengumpulkan data kebutuhan dana dari masing-masing divisi guna pelaksanaan pergelaran busana yang kemudian dijumlahkan menjadi satu, kemudian mencari dan menentukan sumber dana untuk pergelaran busana tersebut.

Pergelaran busana mahasiswa angkatan 2015 ini diikuti oleh Seratus Dua mahasiswa sebagai peserta yang masing-masing menampilkan satu karya busana pesta malam. Pergelaran busana ini memerlukan dana yang cukup besar.

Setelah mengetahui beberapa anggaran yang dibutuhkan untuk melaksanakan pergelaran, hal selanjutnya adalah bagaimana mengalokasikan anggaran yang tersedia. Mengalokasikan anggaran berarti melakukan pembagian dana secara sistematis berdasarkan keseluruhan anggaran yang dimiliki untuk melangsungkan pergelaran tersebut. Diharapkan dengan adanya dana yang tersedia tersebut dapat mencukupi sesuai dengan perencanaan sehingga penyelenggaraan pergelaran busana tersebut dapat berjalan dengan lancar.

6) Geladi Bersih

Geladi bersih merupakan pelatihan umum yang terakhir kali pada sebuah acara sebelum pelaksanaan atau pergelaran pada acara sesungguhnya. Dalam geladi bersih semua pengisi acara mengikuti dan mencoba melaksanaan acara sesuai dengan runtutan acara yang telah dirancang. Geladi bersih ini bertujuan untuk memastikan bahwa segala persiapan untuk acara yang sesungguhnya telah lengkap. Beberapa manfaat dari geladi bersih diantaranya adalah sebagai berikut :

- a. Dapat melihat gambaran secara detail acara yang akan dipertunjukkan.
- b. Dapat melihat kekurangan-kekurangan yang masih terjadi dan masih memiliki waktu untuk memperbaiki atau melengkapinya.
- c. Dapat mengetahui waktu yang dibutuhkan dalam acara tersebut nantinya, sehingga dapat melakukan penambahan atau pengurangan item acara.
- d. Sebagai sarana latihan, mencoba *sound system*, panggung dan kinerja masing-masing divisi dalam sebuah tim.

2. Pelaksanaan Pergelaran Busana

Pergelaran busana yang diselenggarakan pada hari Rabu, 11 April 2018 ini dimulai pada pukul 18.00 WIB di Auditorium Universitas Negeri Yogyakarta. Pergelaran busana ini menampilkan 102 karya busana

mahasiswa Pendidikan Teknik Busana dan Teknik Busana yang terbagi menjadi 3 sesi, dan setiap sesi nya terbagi menjadi 2 konsentrasi busana yaitu konsentrasi garmen, dan konsentrasi busana butik. Sesi pertama untuk mahasiswa kelas A (S1) konsentrasi butik dan garmen, sesi ke dua untuk mahasiswa kelas B (D3) konsentrasi butik, dan sesi ketiga untuk untuk mahasiswa kelas D (S1) konsentrasi butik dan garmen. Dalam pergelaran ini penyusun mendapatkan giliran tampil pada sesi ke dua dengan nomor urut 51.

Agar pelaksanaan pergelaran busana dapat berjalan dengan lancar, maka dibuat susunan acara pada satu hari sebelum acara dan pada hari pelaksanaan acara.

Busana yang ditampilkan dalam pergelaran busana ini telah melewati proses penilaian yang telah dilakukan oleh dewan juri pada saat penilaian gantung pada tanggal 25 Maret 2018 dan grand juri pada 8 April 2018. Dewan juri terdiri dari dosen PTBB, *designer*, pengusaha dibidang *fashion*, dan media percetakan.

Dalam pergelaran busana ini mahasiswa saling berlomba untuk memperebutkan 24 kategori juara, diantaranya adalah :

- 1) Juara umum
- 2) Juara *best teknologi butik*
- 3) Juara *best teknologi garmen*
- 4) *Best desain butik*
- 5) *Best desain garmen*

- 6) Juara *favorite*
- 7) Juara 1 S1 kelas A (butik)
- 8) Juara 2 S1 kelas A (butik)
- 9) Juara 3 S1 kelas A (butik)
- 10) Juara 1 S1 kelas A (garmen)
- 11) Juara 2 S1 kelas A (garmen)
- 12) Juara 3 S1 kelas A (garmen)
- 13) Juara 1 kelas B (butik)
- 14) Juara 2 kelas B (butik)
- 15) Juara 3 kelas B (butik)
- 16) Juara harapan 1 kelas B (butik)
- 17) Juara harapan 2 kelas B (butik)
- 18) Juara harapan 3 kelas B (butik)
- 19) Juara 1 kelas D (butik)
- 20) Juara 2 kelas D (butik)
- 21) Juara 3 kelas D (butik)
- 22) Juara 1 kelas D (garmen)
- 23) Juara 2 kelas D (garmen)
- 24) Juara 3 kelas D (garmen)

Berikut adalah dewan juri yang memberikan penilaian dalam pergelaran busana “*Movitsme*” 2018 yang dilaksanakan pada saat *grand juri* pada tanggal 8 April 2018 :

- a. Phillip Iswardono
- b. Ramadhani A Kadir
- c. Agung Purwandono
- d. Goet Puspo
- e. Pratiwi Sundarini, M.Ikom
- f. Dra. RR. Ani Srimulyani

Dari hasil rancangan busana yang telah ditampilkan pada pergelaran busana ini dari hasil penilain dewan juri, maka yang dihasilkan pada pergelaran busana “*Movitsme*” 2018 adalah :

- 1) Juara umum diraih oleh Laila Nur Rohmah
- 2) Juara *best teknologi butik* diraih oleh Yohana
- 3) Juara *best teknologi garmen* diraih oleh Lisa Ayu Wulandari
- 4) *Best desain butik* diraih oleh Bitah Nindya A.
- 5) *Best desain garmen* diraih oleh Muthmainnah Nur Laili
- 6) Juara *favorite* diraih oleh Yohana
- 7) Juara 1 S1 kelas A (butik) diraih oleh Adelina Prabandari
- 8) Juara 2 S1 kelas A (butik) diraih oleh Ong Grace Quarissa H.
- 9) Juara 3 S1 kelas A (butik) diraih oleh M. Ali Mustamik
- 10) Juara 1 S1 kelas A (garmen) diraih oleh Muthmainah Nur Laili
- 11) Juara 2 S1 kelas A (garmen) diraih oleh Febriyani Listyaningsih
- 12) Juara 3 S1 kelas A (garmen) diraih oleh Mei Haryanti
- 13) Juara 1 kelas B (butik) diraih oleh Tiara Fadhilah
- 14) Juara 2 kelas B (butik) diraih oleh Nalurita Limaran Sari

- 15) Juara 3 kelas B (butik) diraih oleh Niken Yazuli Budiyaningrum
- 16) Juara harapan 1 kelas B (butik) diraih oleh Okta Helmida Indriyani
- 17) Juara harapan 2 kelas B (butik) diraih oleh Nurul Hikmah Hurin'in
- 18) Juara harapan 3 kelas B (butik) diraih oleh Robiatul Alfi
- 19) Juara 1 kelas D (butik) diraih oleh Yohana
- 20) Juara 2 kelas D (butik) diraih oleh Kunmutiah Zahrotun Nur
- 21) Juara 3 kelas D (butik) diraih oleh Dewi Puspita Sari
- 22) Juara 1 kelas D (garmen) diraih oleh Laila Nur Rohmah
- 23) Juara 2 kelas D (garmen) diraih oleh Kurnia Widhiastuti
- 24) Juara 3 kelas D (garmen) diraih oleh Lathifah Haqi

3. Hasil Pergelaran Busana

Secara keseluruhan acara pergelaran busana dapat berjalan dengan baik dan lancar, meskipun ada beberapa hambatan atau kekurangan yang merupakan sebuah kewajaran dalam penyelenggaraan sebuah *event* ternama pergelaran busana. Adapun evaluasi dalam pergelaran busana “*Movitsme*” diantaranya adalah kekurangan koordinasi dan komunikasi antara beberapa sie yang mengakibatkan adanya beberapa revisi yang harus dilakukan yaitu dari sie publikasi pada saat hari H adanya *mis-komunikasi* dari yang menitipkan tiket di *ticketbooth*. Evaluasi Sie *backstage and floor* kurang koordinasi dengan among tamu, sehingga banyak pengunjung yang duduk tidak sesuai tiket yang dibeli. Among tamu kurang koordinasi dengan *ticketing*, sehingga pengunjung VVIP

overload dan kursi tidak mencukupi (jumlah kursi yang disediakan sudah sesuai dengan tiket yang dibuat). Kursi sponsor banyak yang kosong, karena dari pihak sponsor banyak yang tidak hadir. Kursi penonton VIP di bagian atas (depan regular) kosong dibagian tengah, karena tidak ada jalan untuk lewat dan tempat kursi VIP terlalu mepet dengan tembok pembatas. Evaluasi dari Sie Dokumentasi adalah kursi VVIP kiri kanan panggung kosong, sehingga acara di foto terlihat sepi.

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

Evaluasi Sie Konsumsi adalah kurangnya koordinasi kepada sie lain mengenai panitia tambahan, dan acara sehingga makanan berlebihan. Kurangnya kesadaran semua pihak tentang sampah, sehingga seolah sampah hanya tanggung jawab konsumsi

Evaluasi Sie Dekorasi adalah adanya miskomunikasi dengan sie dokumentasi masalah lighting yang dimaksud adalah par 62 atau 64 bukan par LED, terdapat bayangan yang “bocor” pada siluet panggung. Solusi nya adalah menambah unit menyesuaikan kebutuhan dan menutup layar siluet lagi. Dan secara otomatis terjadi pembengkakan biaya.

Evaluasi Sie Humas adalah masih terdapatnya misscom antara panitia tambahan dengan panitia inti. Dan panitia tambahan masih kurang aktif.

Evaluasi Sie Model adalah saat pemotretan sie model memiliki banyak kendala dengan kehadiran model yang tidak tepat waktu dan banyaknya model yang tidak bisa hadir. Karena acara ini bekerjasama dengan pihak luar, yaitu agensi model, terkadang informasi terbaru tidak langsung sampai ke seluruh panitia, sehingga diharapakan lebih memperbanyak komunikasi dengan agensi dan panitiannya. Maka dari itu dibuatkan grup komunikasi (seperti *whatsaap*) untuk panitia beserta model agensi.

BAB V

KESIMPULAN DAN SARAN

A. KESIMPULAN

Berdasarkan permasalahan dan hasil serta uraian di depan, maka dapat disimpulkan bahwa :

1. Penciptaan desain busana pesta malam untuk wanita dewasa ini mengambil sumber ide Kostum Sekura Kamak dan Sekura Betik Lampung. Penciptaan busana dengan sumber ide tertentu harus mempertimbangkan beberapa faktor agar diperoleh busana yang indah dan menarik. Dalam membuat desain busana harus memperhatikan sumber ide yang akan dipergunakan dengan mempertimbangkan unsur-unsur dan prinsip desain, agar tercipta karya yang baik. Pengambilan sumber ide ini disesuaikan dengan tema pergelaran busana “*Movitsme*” dengan mengambil ciri khusus dari sumber ide yaitu berupa warna dan tekstue busana kostum Sekura Kamak dan Sekura Betik Lampung. Busana pesta malam untuk wanita dewasa ini memiliki siluet “Y” yang terdiri dari mini dress dan *outer* berupa *half dress*. Bentuk lengan fantasi. Hiasan busana terletak pada outer berupa hiasan manik-manik *stud* metalik dan rantai besi sebagai pengganti tali bahu. Sebagai pelengkap busana digunakan *accessories* anting-anting untuk melengkapi penampilan dengan busana tersebut. Dan keseluruhan busana pesta malam tersebut untuk wanita dewasa yang berusia antara 21-25 tahun.

2. Proses pembuatan busana pesta malam untuk wanita dewasa dengan sumber ide Sekura Kamak dan Sekura Betik Lampung dilaksanakan melalui tiga tahap diantaranya adalah persiapan, yaitu : pembuatan desain busana berupa *design sketching*, *production sketching*, desain hiasan, *presentation drawing*, *dan fashion illustration*, pengambilan ukuran, pembuatan pola, merubah pola, merancang bahan dan harga serta menyiapkan bahan. Tahap pelaksanaan yaitu berupa peletakan pola-pola pada bahan, pemberian tanda jahitan, penjelujuran dan penyambungan, evaluasi proses I, penjahitan, pemberian hiasan, evaluasi proses II, kemudian evaluasi hasil secara keseluruhan.

Pada pembuatan busana pesta malam ini menggunakan teknik adi busana yang merupakan teknik menjahit dengan kualitas halus.

3. Penyelenggaran pergelaran busana 2018 dengan tema “*Movitsme*” dilaksanakan melalui tiga tahap yaitu proses persiapan, pelaksanaan, dan evaluasi. Tahap persiapan meliputi pembentukan panitia, penentuan tema, penentuan tujuan kegiatan, penentuan tempat, waktu pergelaran, anggaraan, dan geladi bersih. Tahap kedua yaitu pelaksanaan pergelaran busana yang diikuti oleh 102 mahasiswa yang masing-masing menampilkan satu rancangannya. Pergelaran busana ini dilaksanakan di Auditorium Universitas Negeri Yogyakarta pada hari Rabu, 11 April 2018 pada pukul 18.00 WIB sampai 22.00 WIB. Tahap yang ketiga yaitu evaluasi, tahap evaluasi dilakukan dengan mengambil keseluruhan hasil dari pergelaran busana.

B. SARAN

1. Dalam penciptaan desain busana agar waktu yang digunakan lebih singkat, perlu adanya pemahaman dari keterkaitan antara *trend*, tema, dan sumber ide. Hal tersebut dapat dilakukan dengan mengidentifikasi dan menganalisis karakteristik utama dari sumber ide yang diangkat kemudian diselaraskan dengan *trend* dan tema pergelaran.
2. Pengembangan dress pada bagian panggul terlalu lebar sehingga mengakibatkan dress terdapat lekukan atau terlipat saat dipakai bersama outer. Hal tersebut dapat diperbaiki dengan menambahkan lipitan pada bagian yg melengkuk tadi dengan cari disemat pentul .
3. Dalam pergelaran busana karya proyek akhir ini membutuhkan panitia tambahan yang direkrut dari mahasiswa angkatan sesudahnya. Panitia tambahan perlu memahami rangkaian kegiatan pergelaran mulai dari persiapan hingga pelaksanaan. Oleh karena itu perlu adanya koordinasi dengan panitia tambahan yang lebih intensif, seperti pertemuan rutin setiap sie dan adanya rapat besar yang diadakan secara berkala. Dengan demikian, panitia tambahan dapat lebih mendukung serangkaian acara, sehingga pergelaran dapat berjalan dengan lancar.

DAFTAR PUSTAKA

A. SUMBER BUKU

- Afif Ghurub Bestari. (2011), *Menggambar Busana Dengan Teknik Kering*. Yogyakarta : KTSP.
- Enny Zuhri Khayati. (1998), *Pembuatan Busana III*. Yogyakarta : FPTK IKIP Yogyakarta
- Goet Poespo. (2009). *A to Z Fashion*. Yogyakarta : PT Gramedia Pustaka
- Prapti Karomah dan Sicilia Sawitri. (1988). *Pengetahuan Busana*. Yogyakarta : FPTK IKIP Yogyakarta
- Chodiyah & Wisri A, Mamdy. (1982). *Desain Busana untuk SMKK/SMT*. Jakarta : Depdikbud
- Dharsono Sony Kartika. (2004). *Seni Rupa Modern*. Bandung Rekayasa Sains
- Porrie Mulliawan. (1983). *Konstruksi Pola Busana Wanita*. Jakarta : PT BPK Gunung Mulia
- Sri Ardiati Kamil. (1986). *Fashion Design*. Jakarta : CV Baru IKAPI
- Widjiningih. (1982). *Desain Hiasan dan Lenan Rumah Tangga*. Yogyakarta : IKIP Yogyakarta
- Sri Widarwati. (2000). *Disain Busana I*. Yogyakarta : Jurusan PKK FTUNY
- Sri Widarwati, Widyabakti Sabatari dan Sicilia Sawitri. (2000). *Disain Busana I*. Yogyakarta : Jurusan PKK FTUNY
- Soekarno. (2003). *Penuntun membuat pola busana tingkat dasar*. Jakarta : Gramedia Pustaka Utama
- Ibnu Syamsi . (1994). *Pokok-pokok Organisasi dan Manajemen*. Jakarta : Rineka. Cipta. Iskandar. 2008.
- Tim Penyusun. (2017). *Pedoman Penulisan Tugas Akhir*. Yogyakarta : Universitas Negeri Yogyakarta

B. SUMBER JURNAL

Afif Ghurub Bestari, Ishartiwi, (2016). *Pengaruh Penggunaan Mesia Mood Board Terhadap Pengetahuan Desain Busana pada Mahasiswa Pendidikan Teknik.*
<http://www.jounal.uny.ac.id/index.php/jitp>

Pratiwi Kusumowardhani. (1 Januari 2017). *Efisiensi Pelatihan Penerapan Fesyen dan Peluang Kerja pada Guru Menengah Kejuruan Busana dan Tekstil.*
Politeknik Negeri Media Kreatif Jakarta.
<http://www.polimedia.ac.id/index.php/kreator/article/view/15>

C. SUMBER INTERNET

Tradisi Sekura, Kemerahan Hari Raya di Balik Pesta Topeng
<https://www.indonesiakaya.com/jelajah-indonesia/detail/tradisi-sekura-kemerahan-hari-raya-di-balik-pesta-topeng>
di akses 30 Juni 2018, 08.12 AM.

Mahir Pola Busana Tingkat Lanjut
<https://books.google.co.id/books?isbn=6020323307>
di akses 30 Juni 2018, 09.28 AM.

Festival Sekura – Pesta Rakyat Lampung Barat (2017).
<http://rahmawatie.com/2017/05/festival-sekura-lampung-barat/>
di akses 30 Juni 2018, 09.41 AM.

www.google.com, <http://wikipedia.com/> ,
di akses 30 Juni 2018, 18.30 PM.

www.google.com, <http://krakataunews.com/> ,
di akses 30 Juni 2018, 19.07 PM.

LAMPIRAN

No.	Keperluan	Jumlah
1.	Kesekretariatan	Rp. 1.100.000,00
2.	Sie Sponsorship	Rp. 821.800,00
3.	Sie Konsumsi	Rp. 25.495.100,00
4.	Sie Perlengkapan	Rp. 5.500.000,00
5.	Sie Dekorasi	Rp. 40.000.000,00
6.	Sie Acara	Rp. 3.800.000,00
7.	Sie Publikasi	Rp. 1.935.000,00
8.	Sie Booklet	Rp. 19.675.000,00
9.	Sie Humas	Rp. 454.500,00
10.	Sie Make Up	Rp. 5.750.000,00
11.	Sie Juri	Rp. 4.790.000,00
12.	Sie Dokumentasi	Rp. 4.000.000,00
13.	Sie Model	Rp. 56.600.000,00
14.	Sie Keamanan	Rp. 360.000,00
15.	Sie Back Stage and Floor	Rp. 250.000,00
Total Keseluruhan		Rp. 170.531.400,00

Lampiran 1. Rencana Anggaran Dana Kebutuhan Pergelaran Busana
“Movitsme” 2018

URAIAN	JUMLAH
Dana Sisa Manajement Peragaan	Rp 15.485.000,00
Iuran Mahasiswa	Rp 122.400.000,00
Denda	Rp 1.347.000,00
Sponsor (Fresh Money)	Rp 5.150.000,00
Bantuan Sanggar PTBB	Rp 2.500.000,00
Batuan Jurusan	Rp 1.000.000,00
Penjualan Tiket	Rp 31.250.000,00
Total	Rp 179.132.000,00

Lampiran 2. Sumber Dana 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	

Lampiran 3. Susunan Acara Pergelaran Busana “Movitsme” 11 April 2018



Lampiran 4. Logo Pergelaran *Movitsme*



Lampiran 5. Pamflete Pergelaran *Movitsme*



Lampiran 6. Undangan Umum



Lampiran 7. Undangan *Invitation*



Lampiran 8. *ID Card Panitia Movitsme*



Lampiran 9. Desain *Goodie Bag* Pergelaran *Movitsme*



Lampiran 10. Tiket Pergelaran *Movitsme*



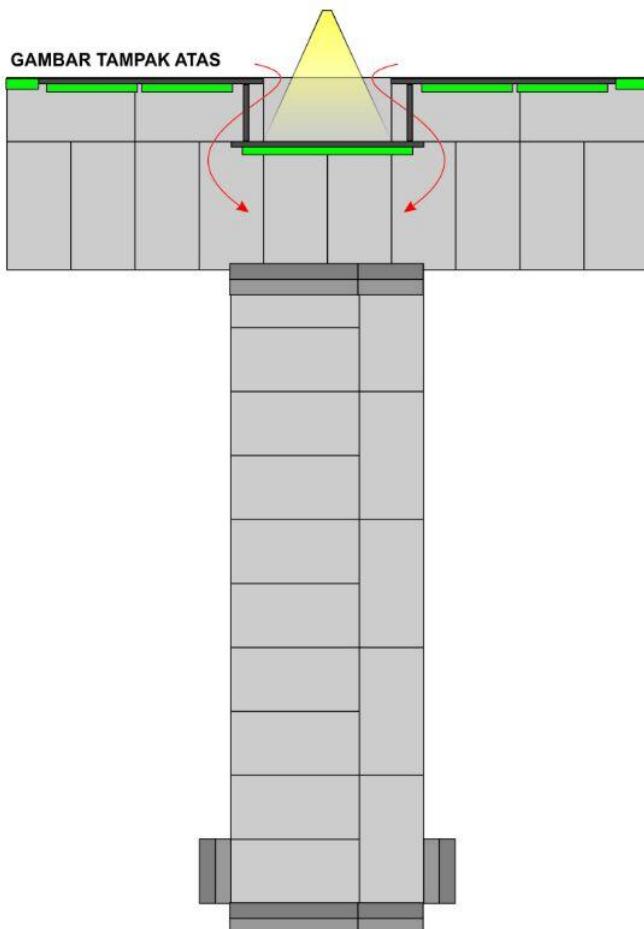
Lampiran 11. Banner Pergelaran *Movitsme*

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

GAMBAR TAMPAK DEPAN



GAMBAR TAMPAK ATAS



Lampiran 12. Desain Panggung Pergelaran *Movitsme*



Lampiran 13. Model Dalam Pergelaran *Movitsme* Tampak Depan



Lampiran 14. Model Dalam Pergelaran *Movitsme* Tampak Serong Kanan



Lampiran 15. Model Dalam Pergelaran *Movitsme* Tampak Samping Kiri



Lampiran 16. Model Dalam Pergelaran *Movitsme* Tampak Belakang



Lampiran 17. Model dan *Designer* di Pergelaran *Movitsme*