



**BUSANA PESTA MALAM MUSLIMAH DENGAN SUMBER IDE
UPACARA ADAT BA'AYUN MULUD DARI KALIMANTAN
DALAM PERGELARAN BUSANA "MOVITSME"**

PROYEK AKHIR

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



**Oleh :
RAHMANINGRUM YOGYANDARI
15514134031**

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

HALAMAN PENGESAHAN

Proyek akhir ini berjudul **BUSANA PESTA MALAM DENGAN SUMBER IDE AYUNAN PADA UPACARA ADAT BA'AYUN MULUD DARI KALIMANTAN DALAM PERGELARAN BUSANA "MOVITSME"** ini telah diujikan di depan Dewan Penguji Proyek Akhir Fakultas Teknik Universitas Negeri Yogyakarta pada tanggal 11 April 2018 dan dinyatakan lulus.

Dewan penguji :			
Nama	Jabatan	Tanda Tangan	Tanggal
1. Dra. Sri Widarwati, M.Pd	Ketua		07 Juni 2018
2. Moh. Adam Jerusalem, Ph.D	Sekretaris		07 Juni 2018
3. Dr. Emy Budiastuti	Penguji		07 Juni 2018

Yogyakarta, 11 April 2018

Fakultas Teknik

Universitas Negeri Yogyakarta

Dekan

Dr. Widarto, M.Pd

NIP. 19631230 198812 1 001

HALAMAN PERSETUJUAN

Proyek akhir yang berjudul **BUSANA PESTA MALAM DENGAN SUMBER IDE AYUNAN PADA UPACARA ADAT BA'AYUN MULUD DARI KALIMANTAN DALAM PERGELARAN BUSANA "MOVITSME"** ini telah disetujui oleh pembimbing untuk diujikan.

Yogyakarta, 30 Mei 2018

Dosen Pembimbing



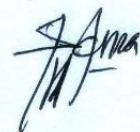
Dra. Sri Widarwati, M.Pd
19610622 198702 2 001

SURAT PERNYATAAN

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

Yogyakarta, 11 April 2018

Yang menyatakan,



Rahmaningrum Yogyandari
NIM. 15514134031

PERSEMBAHAN

Berkat ridho Allah SWT yang telah memberikan rahmat dan hidayah-Nya sehingga penulisan laporan Proyek Akhir ini dapat saya selesaikan sesuai dengan rencana. Oleh karena itu karya Proyek Akhir ini saya persembahkan untuk :

1. Ibu, Ayah dan keluargaku, terimakasih atas limpahan cinta dan kasih sayang, doa, semangat dan selalu memberikan dukungan baik secara materi dan moral.
2. Kepada Ibu Sri Widarwati yang selalu membimbingku dengan kesabaran.
3. Teman-temanku kelas B jurusan D3 Busana angkatan 2018 yang telah berjuang bersama-sama baik suka maupun duka.
4. Para sahabatku yang senantiasa menjadi penyemangat dan menemani disetiap hariku, karna sahabat merupakan salah satu sumber kebahagiaan di saat kita sedih.
5. Almamaterku Universitas Negeri Yogyakarta.

MOTTO

“Tidak ada masalah yang tidak bisa di selesaikan selama

ada komitmen bersama untuk menyelesaikan”

“Hai orang-rang yang beriman, jadikanlah sabar dan

sholatmu sebagai penolongmu, sesungguhnya allah

beserta orang-orang yang sabar”

(Al-Baqoroh: 153)

ABSTRAK

BUSANA PESTA MALAM MUSLIMAH DENGAN SUMBER IDE UPACARA ADAT BA’AYUN MULUD DARI KALIMANTAN DALAM PERGELARAN BUSANA “ MOVITSME”

Oleh :

Rahmaningrum Yogyandari

15514134031

Proyek akhir ini bertujuan untuk 1) menciptakan disain busana pesta malam dengan sumber ide upacara Ba’ayun Mulud pada pergelaran busana dengan tema *Movitsme*, 2) membuat busana pesta malam dengan sumber ide upacara Ba’ayun Mulud pada pergelaran busana dengan tema *Movitsme*, 3) menyelenggakan pergelaran busana dengan tema *Movitsme* yang menampilkan busana pesta malam dengan sumber ide upacara Ba’ayun Mulud.

Proses pembuatannya 1) proses penciptaan disain, meliputi: a) mengkaji *trend* 2018, mencari dan menetapkan sumber ide, *style*, *look*, b) membuat *moodboard* untuk membuat disain busana pesta dengan mengkaji unsur dan prinsip disain, 2) proses pembuatan busana pesta, meliputi: a) tahap persiapan meliputi; menggambar desain kerja, pengambilan ukuran, pembuatan pola kecil dan besar, merancang bahan dan mengkalkulasi harga, b) tahap pelaksanaan meliputi; meletakkan pola pada bahan, *cutting*, pemberian tanda jahitan, penjeluran dan penjahitan, c) tahap evaluasi, meliputi; evaluasi proses I, evaluasi proses II, dan evaluasi hasil dengan menunjukkan karya busana sesuai dengan konsep awal, 3) proses pergelaran busana meliputi : a) tahap persiapan meliputi; pembentukan panitia, pembentukan tema pergelaran, penilaian gantung, *grand juri*, dan gladi bersih, b) tahap pelaksanaan meliputi; penataan panggung, musik dan *lighting*, menerapkan manajemen pergelaran busana, pemilihan juara favorit dan evaluasi.

Hasil proyek akhir ini 1) terciptanya disain busana pesta malam dengan sumber ide ayunan pada upacara Ba’ayun Mulud, dengan *siluet* busana bentuk A, dan *style electric beats* yang menggunakan hiasan payet mote, anyaman, dan rumbai-rumbai, 2) busana terdiri dari dua bagian yaitu bolero lengan panjang dengan hiasan mote di tengah bolero membentuk motif *sasirangan* dan hiasan rumbai-rumbai di bawah badan depan bolero, dan dres panjang dengan rok setengah lingkar tanpa lengan, 3) pergelaran busana dengan tema *Movitsme* yang menampilkan 102 busana pesta malam dari mahasiswa pendidikan teknik busana dan teknik busana UNY angkatan 2018 pada hari Rabu, 11 April 2018, pukul 18.00 WIB di Auditorium Universitas Negeri Yogyakarta. Karya penyusun tampil pada kelompok butik Teknik Busana sesi ke-2, nomor urut 69. Hasil pergelaran ini berjalan lancar dan di sambut positif oleh orang-orang dan penonton.

Kata kunci : Busana pesta malam, Upacara Baayun Mulud, Movitsme

ABSTRACTS

**EVENING PARTY DRESS MOESLIMAH WITH THE IDEA A THE
CEREMONY OF THE MADE FROM KALIMANTAN IN *MOVITSME*
FASHION SHOW**

Arranged By:

Rahmaningrum Yogyandari

15514134031

This final project aims to 1) create a night party fashion design with the source of Ba'ayun Mulud ceremonial idea at a fashion show with the theme of Movitsme; 2) to make a night party dress with the source of Ba'ayun Mulud ceremonial idea at fashion show with Movitsme theme 3) held a fashion show with a Movitsme theme featuring evening party dresses with the source of the Ba'ayun Mulud ceremonial idea.

The process of manufacture 1) the creation process of the design, including: a) reviewing the trend of 2018, locating and setting the source of ideas, style, look, b) creating moodboard to create party fashion design by reviewing design elements and principles, 2) party party making process, : a) the preparation stage includes; drawing work design, sizing, making small and large patterns, designing materials and calculating prices; b) implementation stage includes; put pattern on material, cutting, stitching, spraying and suturing, c) evaluation phase, covering; evaluation of process I, evaluation of process II, and evaluation of results by showing the work of clothing in accordance with the initial concept; 3) the process of fashion performance includes: a) the preparation stage includes; establishment of committee, formation of performance theme, hanging judgment, grand jury, and rehearsal, b) implementation stage includes; stage arrangement, music and lighting, applying fashion show management, favorite championship selection and evaluation.

The result of this final project 1) the creation of the party party fashion design with the source of the swing idea at the Ba'ayun Mulud ceremony, with the silhouette of the A shape, and the electric beats style which use the sequin decoration of mote, woven and tassel, 2) two parts of the long-sleeved bolero with the mote in the middle of bolero forming sassy shades and tasselings under the front of the bolero, and long dress with a sleeveless skirt, 3) a fashion show with a Movitsme theme featuring 102 evening party dresses from student of fashion engineering education and fashion technique UNY force 2018 on Wednesday, April 11, 2018, at 18.00 pm in Yogyakarta State University Auditorium. The work of the authors appeared in the group of fashion boutiques Technique 2nd session, serial number 69. The results of this performance went well and was greeted positively by people and audience.

Keywords: **evening party dress, Baayun Mulud Ceremony , Movitsme**

KATA PENGANTAR

Puji syukur atas kehadirat Allah SWT, yang telah melimpahkan Rahmat dan Hidayah-Nya sehingga Proyek Akhir dengan judul “Busana Pesta Malam dengan Sumber Ide Ayunan pada Upacara Adat Ba’ayun Mulud Dari Kalimantan dalam Pergelaran Busana “Movitsme” ini dapat terselesaikan dengan baik. Proyek Akhir diajukan untuk memenuhi sebagian persyaratan untuk memperoleh gelar Ahli Madya Program Studi Teknik Busana.

Keberhasilan pembuatan Proyek Akhir ini karena dukungan dan bimbingan dari pihak-pihak lain yang membantu dalam penyusunan Proyek Akhir, untuk itu penyusun mengucapkan terima kasih kepada :

1. Ibu Sri Widarwati, M.Pd selaku Dosen Pembimbing Proyek Akhir dan Ketua Pengaji yang telah membimbing, mengarahkan dan meluangkan waktunya untuk membimbing dalam penyusunan proyek akhir ini.
2. Moh. Adam Jerusalem, P.hd selaku Sekertaris Pengaji dalam Proyek Akhir ini.
3. Ibu Dr. Emy Budiaستuti selaku Pengaji dalam Proyek Akhir ini.
4. Bapak Triyanto, M.Sn. selaku Ketua Program Studi Teknik Busana Fakultas Teknik Universitas Negeri Yogyakarta.
5. Ibu Dr. Mutiara Nugraheni selaku Ketua Jurusan Pendidikan Teknik Boga dan Busana Fakultas Teknik Universitas Negeri Yogyakarta.
6. Ibu Dra. Enny Zuhni Khayati. M.Kes. selaku Dosen Penasehat Akademik yang telah membantu dan memberikan pengarahan selama studi.
7. Bapak Dr. Widarto, M.Pd. selaku Dekan Fakultas Teknik Universitas Negeri Yogyakarta.

8. Seluruh dosen pengampu mata kuliah Proyek Akhir.
9. Seluruh Dosen dan Staff Jurusan Pendidikan Teknik Boga dan Busana yang telah memberikan bantuan selama perkuliahan.
10. Seluruh pihak yang telah membantu dalam penyusunan Proyek Akhir ini yang tidak dapat penyusun sebutkan satu persatu.

Demikian laporan Proyek Akhir ini disusun. Penyusun berharap semoga kebaikan beliau mendapat balasan dari Allah SWT dan laporan Proyek Akhir ini dapat bermanfaat bagi penyusun khususnya, serta bagi pembacanya.

Yogyakarta, 11 April 2018

Penyusun

DAFTAR ISI

SAMPUL	i
PENGESAHAN	ii
PERSETUJUAN	iii
PERNYATAAN	iv
PERSEMBAHAN	v
MOTTO	vi
ABSTRAK	vii
ABSTRACTS	viii
KATA PENGANTAR	ix
DAFTAR ISI	xi
DAFTAR TABEL	xiv
DAFTAR GAMBAR	xv
DAFTAR LAMPIRAN	xvii
BAB I PENDAHULUAN	1
A. Latar Belakang Penciptaan	1
B. Batasan Istilah	4
C. Rumusan Penciptaan	6
D. Tujuan Penciptaan.....	6
E. Manfaat.....	7
BAB II DASAR PENCIPTAN KARYA	9
A. Tema Penciptaan	9
B. <i>Trend</i> Penciptaan	9
1. Individualist	10
2. Neutradition	11
3. Quest	12
4. Sensory	12
C. Sumber Ide	13
1. Pengertian Sumber Ide	13
2. Penggolongan Sumber Ide	14

3. Pengembangan Sumber Ide	15
4. Sumber Ide Ba'ayun Mulud	16
D. Disain Busana	19
1. Unsur-Unsur Disain	19
2. Prinsip-Prinsip Disain	22
3. Prinsip Penyusunan Moodboard	23
4. Teknik Penyajian Gambar	24
E. Busana Pesta	28
1. Deskripsi Busana Pesta	28
2. Pola Busana Pesta	35
3. Bahan Busana pesta	38
4. Teknologi Busana Pesta.....	41
5. Hiasan Busana Pesta.....	47
F. Pergelaran Busana	50
1. Pergelaran Busana	50
2. Koreografi.....	51
3. Tata Panggung	51
4. Tata Lighting	53
5. Tata Suara	54
6. Tahab Pergelaran Busana	55
7. Kepanitiaan Pergelaran	56
BAB III KONSEP PENCIPTAAN KARYA DAN PERGELARAN	58
A. Konsep Penciptaan Disain.....	58
B. Konsep Pembuatan Busana	67
C. Konsep Penyelenggaraan Pergelaran Busana	74
BAB IV PROSES HASIL DAN PEMBAHASAN	78
A. Proses	78
1. Proses Penciptaan Disain.....	78
2. Pembuatan Busana.....	87
3. Menyelenggarakan Pergelaran Busana.....	118
B. Hasil	134
1. Disain	134

2. Busana.....	135
3. Menyelenggarakan Pergelaran Busana.....	136
C. Pembahasan	138
1. Hasil Penciptaan Disain.....	138
2. Karya Busana.....	140
3. Penyelenggaraan Pergelaran Busana	143
BAB V KESIMPULAN DAN SARAN	145
A. Kesimpulan	145
B. Saran.....	146
DAFTAR PUSTAKA	148
LAMPIRAN	150

DAFTAR TABEL

Tabel 1. Kalkulasi Harga (Rancangan Harga)	107
Tabel 2. Evaluasi Fitting I	112
Tabel 3. Evaluasi Fitting II	117
Tabel 4 .Susunan Acara Grand Juri.....	124
Tabel 5. Gladi Bersih <i>Movitsme</i>	126
Tabel 6. Kejuaraan Program Studi Pendidikan Teknik Busana Kelas A	137
Tabel 7. Kejuaraan Program Studi Pendidikan Teknik Busana Kelas B	137
Tabel 8. Kejuaraan Program Studi Pendidikan Teknik Busana Kelas D	137
Tabel 9. Kejuaraan Umum.....	138

DAFTAR GAMBAR

Gambar 1. <i>Trend Guidelines 2018 / 2019</i>	10
Gambar 2. Prosesi Upacara Adat Ba'ayun Mulud	18
Gambar 3. Papan inspirasi / <i>moodboard</i>	63
Gambar 4. <i>Design Sketching</i>	64
Gambar 5. <i>Design Presentation</i> Tampak Depan.....	65
Gambar 6. <i>Design Presentation</i> Tampak Belakang.....	66
Gambar 7. Desain Pesentasi Hiasan Tengah Badan Bolero.....	67
Gambar 8. <i>Moodboard</i>	80
Gambar 9. <i>Design Sketching</i>	81
Gambar 10. <i>Design Presentation</i> Tampak Depan	83
Gambar 11. <i>Design Presentation</i> Tampak Belakang	84
Gambar 12. Disain Kerja Hiasan Bolero Tampak Depan.....	86
Gambar 13. Disain Kerja Hiasan Rumbai-Rumbai	86
Gambar 14. Disain Kerja Hiasan Kepala (bandana)	86
Gambar 15. Disain Kerja Bolero Tampak Depan	88
Gambar 16. Disain Kerja Bolero Tampak Belakang	89
Gambar 17. Disain Kerja Dress Tampak Depan	90
Gambar 18. Disain Kerja Dress Tampak Belakang	91
Gambar 19. Disain Kerja Hiasan Kepala (bandana)	92
Gambar 20. Pola Dasar Sistem <i>So-en</i> , Skala 1:4	94
Gambar 21. Pecah Pola Badan Dress, skala 1: 4	96
Gambar 22. Pola Dasar Rok ½ Lingkar, skala 1: 4	96

Gambar 23. Pecah Pola Rok ½ Lingkar	97
Gambar 24. Pecah Pola Badan Bolero, skala 1: 4	97
Gambar 25. Hasil Pecah Pola Tengah Badan Bolero, skala 1: 4	98
Gambar 26. Hasil Pecah Pola Sisi Badan Bolero, skala 1: 4	98
Gambar 27. Pola dasar lengan, skala 1: 4	98
Gambar 28. Pecah pola lengan, skala 1:4	99
Gambar 29. Rancangan Bahan Bolero	100
Gambar 30. Rancangan Bahan Vuring Bolero	101
Gambar 31. Rancangan Bahan Tengah Depan Bolero	102
Gambar 32. Rancangan Bahan Dres	103
Gambar 33. Rancangan Bahan Vuring Dres	104
Gambar 34. Rancangan Bahan Rok Dres	105
Gambar 35. Rancangan Bahan Vuring Rok Dres	105
Gambar 36. Disain Busana Tampak Depan Dan Belakang	134

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1. Susunan Acara Puncak <i>Movitsme</i>	151
Lampiran 2. Daftar Panitia Inti Pergelaran Busana <i>Movitsme</i>	152
Lampiran 3. Rincian Anggaran Pemasukan Pergelaran Busana <i>Movitsme</i>	154
Lampiran 4. Rincian Anggaran Pengeluaran Pergelaran Busana <i>Movitsme</i>	155
Lampiran 5. Disain Logo Acara.....	155
Lampiran 4. Disain Tiket VVIP, VIP Dan Regular	156
Lampiran 5. Disain Pamflet	156
Lampiran 6. Disain Undangan	156
Lampiran 7. Disain Amplop.....	157
Lampiran 8. Disain Cocard Panitia	157
Lampiran 9. Disain Banner	157
Lampiran 10. Model saat tampil pada Pergelaran Busana <i>Movitsme</i> tampak depan	158
Lampiran 11. Model saat tampil pada Pergelaran Busana <i>Movitsme</i> tampak samping	159
Lampiran 12. Model saat tampil pada Pergelaran Busana <i>Movitsme</i> tampak belakang	160
Lampiran 13. Model dan Disainer saat tampil pada Pergelaran Busana <i>Movitsme</i>	161

BAB I

PENDAHULUAN

A. LATAR BELAKANG PENCIPTAAN

Busana pesta memiliki keistimewaan tersendiri dibandingkan dengan busana yang lain. Busana pesta merupakan busana yang dikenakan untuk menghadiri pesta waktu pagi, siang, sore maupun malam. Keistimewaan dari busana pesta adalah disain dirancang lebih menarik dengan model busana yang bervariasi, kualitas bahan lebih unggul, warna lebih menarik, teknik jahitan halus dan dilengkapi dengan aksesoris pelengkap busana pesta tersebut.

Seiring dengan perkembangan zaman, busana pesta malam untuk wanita dari tahun ke tahun mulai berkembang. Maka diperlukan adanya seorang disainer yang kreatif untuk mewujudkan busana pesta yang mengikuti berkembangnya *trend* saat ini. Melalui ide-ide kreatif yang dituangkan dalam gambar, akan mewujudkan disain – disain busana pesta yang baru. Ide yang tertuang menumbuhkan disain yang berbeda dengan yang lain namun tetap dalam garis bawah *trend* tahun 2018, yaitu identik dengan pakaian muslim yang *simple* dan tetap *elegant* untuk menggunakan baju pesta malam ini. Ide-ide yang tercipta itu membuat masyarakat terutama wanita mendapatkan disain yang modern atau kekinian yang selalu *up to date*.

Kesempatan pembuatan busana pesta malam ini mengangkat tema *Movitsme*. *Movitsme* merupakan singkatan dari *move to its 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 akan ditampilkan merupakan pencerminan karakter kaum *milenial* yang tercipta melalui racikan yang pas antara perkembangan *trend* dipadukan dengan budaya Indonesia yang ditorehkan dalam bahasa dengan sentuhan *etnic* nusantara. Orang-orang yang melihat akan tertarik dan tetap bangga menggunakan kain-kain nusantara untuk *style* pakaian yang mereka gunakan.

Pembuatan busana pesta malam dengan tema pergelaran *movitsme* dipilih karena mengacu pada *Fashion Trend Guidelines 2018*. Tema tersebut, di dalamnya terdapat beberapa *Fashion Snoops* dan di dalamnya lagi terdapat juga beberapa *Trend Stories*. Busana pesta malam saat ini saya mengangkat *Fashion Snoops Quest* dengan *Trend Stories Electric Beats*. *Fashion Snoops Quest* memiliki *style* yang rilexs dan bertoleransi. *Trend Stories Quest Electric Beats* memiliki ciri yang menggunakan warna-warna cerah, menonjolkan sisi positif dan keberanian dari stylenya.. Barang utama yang harus disertakan adalah sarung dengan bahan beraneka warna, detail manik dan rumbai, dan memadupadankan 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. Memilih *Trend Stories Quest Electric Beats* karena

didalamnya terdapat keunikan sendiri dengan menggunakan hiasan rumbai- rumbai dan hiasan mote pada busana yang akan dibuatnya.

Sumber ide yang digunakan ini, mengacu konsep awal dalam penciptaan awal karya busana. Karena tema yang digunakan menjunjung nilai ke nusantaraan, maka saya mengambil sumber ide dari sebuah upacara adat. Upacara adat diambil dari Pulau Kalimantan yang bernama Ba'ayun Mulud. Rumbai-rumbai yang pada dasarnya juga digunakan oleh masyarakat Kalimantan. Sumber ide ini yang berperan adalah adanya ayunan untuk menidurkan bayi saat upacara berlangsung. Orang-orang yang tinggal di Pulau Kalimantan khususnya Kalimantan Selatan agar selalu mengikutkan anaknya pada upacara ini karena menurut orang Kalimantan Selatan upacara ini penting untuk menolak bala anak-anak dari kecil sekaligus untuk merayakan maulid Nabi Muhammad SAW.

Busana ini diciptakan untuk busana pesta malam wanita. Karena ciri busana pesta malam yang memakai bahan bertekstur lebih halus dan lembut. Mode busana ini juga kelihatan mewah atau berkesan *glamour* dan warna yang digunakan lebih mencolok. Busana ini digunakan untuk wanita dewasa kisaran umur 21-25 dengan sentuhan klasik, modern dan kekinian. Pada usia dewasa seseorang sudah mulai mempunyai kepribadian yang mantap, jadi pemilihan busana, warna busana tetap sesuai dengan kepribadian masing- masing.

Busana yang penulis ciptakan diperagakan pada pergelaran busana dengan diperagakan oleh model profesional yang bernama Puput Aridhijayati

(puput). Tema yang diangkat pada pergelaran busana ini, yaitu *Movitsme* yang diselenggarakan pada tanggal 11 April 2018 dan bertempat di Auditorium Universitas Negeri Yogyakarta.

B. BATASAN ISTILAH

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

1. Busana Pesta Malam Muslimah

Busana pesta malam adalah busana yang digunakan / dipakai pada kesempatan pesta di waktu malam (terbenamnya matahari sampai waktu akan tidur) baik dalam pesta resmi maupun tidak resmi yang dibuat lebih istimewa dibandingkan dengan busana lainnya, baik dalam hal disain, bahan, hiasan maupun teknik dalam penjahitan. Busana muslimah adalah busana yang menutup aurat sesuai dengan syariat islam. Busana pesta malam biasanya menggunakan bahan dengan tekstur lebih halus dan lembut, disain dan hiasannya juga terlihat mewah dan cenderung glamor dan warna yang digunakan akan terlihat mencolok. Busana pesta malam ini diciptakan untuk kaum *milineal* dengan usia 17-37 tahun.

2. Sumber Ide Upacara Ba'ayun Mulud

Upacara Ba'ayun Mulud dilaksanakan untuk merayakan Maulid Nabi Muhammad SAW oleh suku Banjar (orang asli Kalimantan Selatan). Upacara ini diberlakukan untuk anak-anak usia

0-5 tahun dan biasanya menggunakan ayunan untuk menidurkan anak-anak tersebut. Tujuan tradisi ini adalah anak-anak Banjar jika sudah besar nanti mengikuti ketauladanan Nabi Muhammad SAW dan berbakti kepada kedua orang tua. Tradisi ini biasanya dilakukan di masjid. Peralatan dan bahan-bahan yang diperlukan dalam Ba'ayun Mulud adalah ayunan yang dibuat dari kain sarung wanita atau (*tapih bahalai*) yang pada ujungnya diikat dengan tali/pengait. Kain ayunan terdiri dari tiga lapis. Lapisan paling atas adalah kain *sarigading* atau *sasirangan* (kain tenun khas Banjar). Ayunan dihias dengan janur pohon nipah atau pohon enau dan pohon kelapa, buah pisang, kue cucu, kue cincin, ketupat denga segala bentuk, dan hisan lainnya. Baayun mulud memiliki syarat upacara yang disebut *piduduk*. Piduduk terdiri dari 3,5 liter beras, 1 gula merah, garam untuk anak laki-laki dan sedikit garam ditambah minyak goreng untuk anak perempuan

3. Tema yang digunakan *Movitsme*

Movitsme itu sendiri adalah singakatan dari *move to its* yang mempunyai arti melangkah menuju perubahan yang positif untuk menemukan jati diri. *Movitsme* adalah tindakan perubahan dari diri sendiri untuk menemukan sifat asli kita sendiri sebagai pemuda bangsa Indonesia yang dipresentasikan dalam sebuah *fashion show*. Karya karya dari anak bangsa ini ditampilkan dalam bentuk busana yang mencerminkan sifat diri sendiri yang berdiri dari paduan perkembangan

trend dengan budaya Indonesia dan dengan sentuhan kain motif-motif nusantara.

4. Usia Dewasa

Busana ini digunakan untuk kalangan dewasa atau usia dewasa.

Usia yang selayaknya orang sudah mempunyai kepribadian masing-masing. Pemilihan busana yang disesuaikan dengan tempat dan waktu, dan pemilihan warna baju juga disamakan tetapi tetap harus melihat kesempatan busana itu dipergunakan. Usia dewasa ini sekitar umur 21-25 tahun.

C. RUMUSAN PENCIPTAAN

1. Bagaimana mencipta disain busana pesta malam dengan sumber ide upacara Ba’ayun Mulud pada pergelaran busana dengan tema *Movitsme*?
2. Bagaimana membuat busana pesta malam dengan sumber ide upacara Ba’ayun Mulud pada pergelaran busana dengan tema *Movitsme*?
3. Bagaimana menyelenggakan pergelaran busana dengan tema *Movitsme* yang menampilkan busana pesta malam dengan sumber ide upacara Ba’ayun Mulud?

D. TUJUAN PENCIPTAAN

Tujuan yang akan di capai :

1. Mahasiswa mampu menciptakan disain busana pesta malam dengan sumber ide upacara Ba’ayun Mulud pada pergelaran busana dengan tema *Movitsme*.

2. Mahasiswa mampu membuat busana pesta malam dengan sumber ide upacara Ba’ayun Mulud pada pergelaran busana dengan tema *Movitsme*.
3. Mahasiswa dapat menyelenggakan pergelaran busana dengan tema *Movitsme* yang menampilkan busana pesta malam dengan sumber ide upacara Ba’ayun Mulud.

E. MANFAAT

1. Bagi Penulis

- a. Mengembangkan kreativitas penulis untuk menuangkan ide-ide kreatif dalam membuat/menciptakan suatu karya busana.
- b. Membangun motivasi diri pada penulis dimasa yang akan datang untuk membuat/menciptakan suatu karya yang berbeda maupun lebih baik.
- c. Melatih penulis untuk menampilkan hasil karyanya kepada masyarakat melalui pergelaran busana dengan tema *Movitsme*.
- d. Sebagai sarana untuk belajar berorganisasi dan bertanggung jawab dalam bentuk kepanitiaan peragaan busana.
- e. Menambah pengalaman penulisan karya ilmiah guna mempertanggung jawabkan hasil yang telah dicapai, yaitu pembuatan busana pesta malam dengan sumber ide upacara adat Ba’ayun Mulud.

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 profesional dalam bidang *fashion*.
- c. Mensosialisasikan karya cipta mahasiswa teknik busana Universitas Negeri Yogyakarta kepada masyarakat dan dunia industri busana.

3. Bagi Masyarakat

- a. Mengetahui keberadaan Universitas Negeri Yogyakarta yang memiliki Jurusan Pendidikan Teknik Boga dan Teknik Busana sebagai wadah untuk mengembangkan ketrampilan dalam bidang *fashion*.
- b. Memperoleh referensi bahwa di Program Studi Teknik Busana, Fakultas Teknik Universitas Negeri Yogyakarta terdapat disainer-disainer muda berbakat yang dapat direkrut sebagai tenaga ahli.
- c. Memperoleh wawasan tentang berbagai macam model busana pesta karya mahasiswa Program Studi Pendidikan Teknik Busana dan Teknik Busana.
- d. Mengetahui perkembangan *trend* dalam bidang busana.

BAB II

DASAR PENCIPTAAN KARYA

A. TEMA PENCIPTAAN

Tema merupakan salah satu unsur yang sangat penting di dalam terselenggaranya sebuah acara. Tema adalah pokok pikiran atau dasar cerita yang dipercakapkan, dipakai sebagai dasar mengarang, mengubah sajak, dan sebagainya (KBBI, 2010). Tema berkaitan erat dengan fokus atau pun dasar yang dipakai oleh penyelenggara untuk mengembangkan sebuah acara dan dipakai oleh disainer untuk membuat disain busana yang ingin ditampilkan. Setiap disain busana biasanya dibuat dengan berdasarkan tema tertentu dan seluruh aktivitas didalam acara juga didasari oleh tema tersebut.

Menciptakan sebuah karya hal terpenting dan utama yang dilakukan adalah menentukan tema. Keseluruhan tema, akan sangat mempengaruhi bentuk, *siluet*, warna dari busana yang diciptakan. Sumber ide yang digunakan untuk sebuah tema busana dapat diambil dari berbagai hal dan aspek kehidupan, baik tentang alam atau peristiwa-peristiwa penting yang sedang terjadi dengan maksud serta tujuan tertentu. Kesimpulannya bahwa tema merupakan hal yang penting sebagai pedoman untuk membuat sumber ide dan merancang suatu desain busana.

B. TREND PENCIPTAAN

Membuat atau menciptakan sebuah disain busana pasti tidak akan pernah terlepas dari pengaruh *trend* yang sedang terjadi. Busana yang akan dibuat atau

dirancang menggunakan model busana yang baru, sehingga akan menarik perhatian masyarakat. Menurut Widarwati, S., (1996:23) *Trend* merupakan suatu gambaran besar atau gerakan dalam pola pikir mode. Kecenderungan akan suatu gaya tertentu atau lazim disebut dengan *trend* (Widarwati, S., 1996:22). Dalam kehidupan fashion ditandai dengan perubahan-perubahan yang terjadi dalam kurun waktu tertentu. Perubahan yang mendasar pada mode merupakan bagian penting dan menyatu dengan masyarakat. Pada tahun ini menggunakan *Fashion Trend Guidelines* 2018/2019.



Gambar 1. *Trend Guidelines* 2018/2019

(Dokumentasi : <http://www.ubmfashion.com>)

Fashion Trend Guidelines 2018/2019 di bagi menjadi 4 macam, yaitu :

1. *Individualist*

Individualist adalah seseorang seperti seorang kurator seni (spesialis dalam seni yang diberikan jabatan kurator oleh sebuah institusi)

juga selaku aktivis. Kombinasi karakter yang tidak umum, dia menghargai seni pada tingkat tinggi dan mempromosikan perubahan sosial melalui penggalangan dana industri dan fungsi sosial. Yang tergolong dalam *Individualist* adalah :

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.

b. *Alter Ego*

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.

2. *Neutradition*

Neutradition adalah pemimpin baru yang berani, perintis dari masyarakat muda yang tidak memiliki rasa takut untuk membangun kembali kotanya.

a. *Construktivist*

Construktivist mengambil gagasan tradisi dan mengubahnya. Seperti menjadi arsieks dari lemari bajumu sendiri, gagasan dari seragam dan tempat kerja umum dibalik.

b. Mainland

Mainland mengisyaratkan kembali ke kehidupan sederhana dengan berbagai cara.

3. Quest

Quest adalah seorang penjelajah yang rajin, yang mengkhususkan diri dalam studi suku-suku asing. *Quest* tinggal gaya hidup nomaden, dengan bakat gipsi.

a. Electric Beats

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

b. Medina

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

4. Sensory

Sensory mendefinisikan masyarakat kita yang terobsesi pada teknologi, yang menjadi peningkatan paralel pada dunia virtual. Rahasia dari kesuksesannya adalah kemudahan untuk berubah ke kepribadian lain.

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.

b. Catalys

Catalys adalah pengeksplor ekstrim juga seorang yang suka bersiap (prepper), siap untuk sebuah kejutan ekstrim di dunia digital kita yang sedang meningkat.

Kesimpulannya adalah *trend* merupakan suatu gambaran besar tentang busana yang akan dibuat maupun digunakan pada tahun tertentu. Kesempatan tahun ini menggunakan *Fashion Trend Guidelines* 2018/2019.

C. SUMBER IDE

1. Pengertian Sumber Ide

Sumber ide menurut Widarwati, S., (2000: 58) adalah segala sesuatu yang dapat menimbulkan ide seseorang untuk menciptakan desain ide baru yang dapat diperoleh melalui berbagai obyek benda-benda yang ada di lingkungan. Sumber ide adalah segala sesuatu, yang terwujud, yang digunakan untuk mencapai hasil (KBBI: 2001).

Sumber ide merupakan langkah awal dalam proses penciptaan, melalui ide tersebut proses penciptaan berjalan. Dalam menemukan sumber ide perlu adanya perenungan, pengamatan dan penghayatan terhadap lingkungan sekitar yang diperoleh secara sengaja dan dikembangkan menjadi sebuah karya (Sugiyanto., : 2005)

Ketiga pendapat tersebut dapat disimpulkan bahwa sumber ide adalah segala sesuatu yang dapat digali untuk menciptakan desain ide baru berupa apa saja yang ada disekitar manusia.

2. Pengolongan Sumber Ide

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

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

Menurut Widarwati, S., (2000:59) hal-hal yang dapat dijadikan sumber ide, antara lain :

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

Kesimpulannya maka kelompok sumber ide tersebut tidak perlu diambil secara keseluruhan, melainkan dapat diambil pada bagian-bagian tertentu yang dianggap menarik untuk dijadikan sebagai sumber ide dari seorang perancang busana dalam menciptakan model busana yang baru, misalnya kekhususan atau keistimewaan dari sumber ide tersebut.

3. Pengembangan Sumber Ide

Pengembangan Sumber Ide menurut Kartika, D. S, Nanang G. P., (2004: 42) ada beberapa teknik mengubah atau mengolah wujud obyek penciptaan karya, yaitu lewat *stilisasi*, *distorsi*, *transformasi*, dan *disformasi*.

a. *Stilisasi*

Stilisasi merupakan cara penggambaran untuk mencapai bentuk keindahan dengan cara menggayaikan obyek dan atau benda yang digambar, yaitu dengan cara menggayaikan disetiap kontur pada obyek atau benda tersebut. Contoh: penggambaran ornamen motif batik, tatah sungging, lukisan tradisional dll.

b. *Distorsi*

Distorsi adalah penggambaran bentuk yang menekankan pada pencapaian karakter, dengan cara menyangatkan wujud-wujud tertentu pada benda atau obyek yang digambar. Contoh: karakter wajah Gathut Kaca dan berbagai wajah topeng lainnya.

c. *Transformasi*

Transformasi adalah penggambaran bentuk yang menekankan pada pencapaian karakter dengan memindahkan (*trans*) wujud atau *figure* dari obyek lain ke obyek yang digambar. Contoh: penggambaran manusia berkepala binatang atau sebaliknya.

d. Disformasi

Disformasi merupakan penggambaran bentuk yang menekankan pada interpretasi karakter, dengan cara mengubah bentuk obyek dengan cara menggambarkan sebagai saja yang lebih dianggap mewakili. Proses *disformasi* dapat dilakukan dengan cara mengurangi bagian-perbagian dari detail obyek sehingga menghasilkan desain yang semakin sederhana.

Berdasarkan pernyataan di atas dapat diambil kesimpulan bahwa mengenai pengembangan sumber ide yaitu teknik yang dilakukan untuk mengubah atau menciptakan suatu karya melalui metode *stilisasi*, *distorsi*, *transformasi* dan *disformasi*. *Stilisasi* merupakan metode dengan cara menambah suatu objek, *distorsi* merupakan metode dengan cara mengurangi suatu objek, *transformasi* merupakan metode dengan mengubah wujud suatu objek, dan *disformasi* merupakan metode mengubah bentuk dengan cara mengurangi detail obyek.

4. Sumber Ide Ba’ayun Mulud

Menurut Zulfa Jamalie., (2014:251) Ba’ayun Anak adalah salah satu simbol pertemuan antara tradisi dan ajaran agama. Mengayun anak, jelas sebuah tradisi lokal yang dilakukan oleh masyarakat Banjar dan Dayak secara turun temurun dari dulu hingga sekarang untuk menidurkan anak-anak. Sedangkan memberi nama anak, berdoa, membaca shalawat, ataupun membaca al-Quran, dan silaturrahmi merupakan anjuran dan perintah agama. Kedua ritus, secara harmoni telah bersatu dalam kegiatan Baayun

Anak, yang bahkan secara khusus dilaksanakan pada bulan Rabiul Awal sebagai peringatan sekaligus penghormatan atas kelahiran Nabi Muhammad SAW. Inilah dialetika agama dan budaya, budaya berjalan seiring dengan agama dan agama datang menuntun budaya.

Waktu dan tempat kegiatan upacara Ba'ayun Mulud. Sebagai upacara yang dilaksanakan untuk mengungkapkan rasa syukur atas kelahiran Nabi Muhammad SAW, maka waktu pelaksanaan untuk upacara Baayun Maulid hanya dilaksanakan satu kali dalam setahun, yakni pada bulan maulid, bertepatan dengan tanggal kelahiran Nabi Muhammad SAW, yakni 12 Rabiul Awal. Apabila pada tanggal 12 Rabiul Awal. Tempat pelaksanaan upacara Baayun Maulid dipusatkan di Masjid, yakni di halaman luar masjid. Hal ini bertujuan agar anak-anak yang menjadi peserta Baayun Maulid selalu dekat dan terikat dengan masjid sebagai pusat peribadatan dan peradaban umat Islam serta tidak melupakan ibadah shalat dan persatuan umat yang telah dilaksanakan di masjid. Selain itu, masjid juga dianggap sebagai tempat suci yang harus selalu dijaga kebersihannya, sehingga bermula dari sini diharapkan anak-anak yang mengikuti upacara Baayun Maulid memiliki dan selalu menjaga hatinya agar selalu suci dan bersih.

Alat dan perlengkapan kegiatan. Perlengkapan yang harus disediakan antara lain ayunan, hiasan atau kembang ayunan, *wadai* atau kue tradisional khas Banjar, *piduduk*, *tangga manisan* (tebu), dan lain-lain. Ayunan biasanya terdiri dari tiga lembar kain panjang wanita (tapih bahalai), dua lembar terbuat dari kain *sasirangan* atau batik dan satu lembar kain kuning.

Tapih bahalai tersebut kemudian diikat sisi kanan dan sisi kirinya dengan tali yang digantungkan pada sebatang pipa besi atau batang bambu yang telah dibentangkan dalam beberapa baris (yang disesuaikan dengan jumlah peserta) di halaman masjid. Kemudian, ayunan tersebut juga dihiasi dengan anyaman terbuat dari janur (daun kelapa muda yang berwarna kuning) dinamakan janur kumbuh yang berbentuk macam-macam, seperti payung singgasana, patah kangkung, rantaian kembang sarai, pagar tigarun, tangga putri (maksudnya tangga Putri Junjung Buih), tangga pangeran (maksudnya tangga Pangeran Samudera atau Sultan Suriansyah), sapit udang, dan ular-ularan. Bagian tengahnya diikat dan dihiasi dengan kain selendang atau kerudung panjang yang berfungsi sebagai penutup. Ayunan, melambangkan suatu tradisi khas kedaerahan (lokal) atau budaya khas dari kehidupan masyarakat (Dayak-Banjar); piduduk melambangkan berbagai hal yang berhubungan dengan kehidupan sehari-hari, seperti kecukupan bahan pangan, ikatan kekerabatan, lambing usaha atau etos bekerja, dan lain-lain.



Gambar 2. Prosesi Upacara Adat Ba'ayun Mulud

(Dokumentasi : Zulfa Jamalie., (2014:246))

D. DISAIN BUSANA

Desain merupakan pola rancangan yang menjadi dasar pembuatan suatu benda seperti busana. Desain dihasilkan melalui pemikiran, pertimbangan, perhitungan, cita, rasa, seni serta warna (Ernawati, Izwerni, Nelwira, W., 2008: 195). Desain adalah suatu penataan atau penyusunan berbagai garis, bentuk, warna, dan figure yang diciptakan agar mengandung nai-nlai keindahan (Suhersono, H., 2005: 11). Desain berasal dari bahasa inggris *design* yang berarti rancangan, rencana, atau reka rupa desain bermakna mencipta, memikir, atau merancang (Al-Firdaus., 2010: 48).

1. Unsur-unsur Desain

Menurut Bestari, A.G., (2011: 11) adapun unsur desain meliputi :

a. Garis

1) Garis lurus

Garis lurus mempunyai sifat kaku serta memberi kesan kukuh dan keras. Namun dengan adanya arah, maka sifat garis dapat berubah seperti berikut ini,

- Garis lurus tegak memberikan kesan keluruhan.
- Garis lurus mendatar memberikan kesan tenang.
- Garis lurus miring atau diagonal merupakan kombinasi sifat garis vertical dan horizontal yang mempunyai sifat lebih hidup (dinamis).

Garis lurus merupakan dasar untuk membuat garis patah dan bentuk-bentuk bersudut. Apabila diperhatikan dengan seksama, tiap-tiap garis data memberikan kesan yang berbeda.

2) Garis lengkung

Garis lengkung memiliki sifat luwes atau kadang-kadang bersifat riang dan gembira. Dalam menggambar desain busana, garis mempunyai fungsi sebagai berikut:

- Membatasi bentuk struktur siluet.
- Membagi bentuk struktur ke dalam bagian-bagian busana untuk menentukan model busana.
- Memberikan arah dan pergerakan model untuk menutupi kekurangan bentuk tubuh, seperti garis *princess* dan garis *empire*.

Oleh karena garis bersifat fleksibel, garis lengkung dapat dibuat pada jarak terpanjang yang menghubungkan dua titik atau lebih. Garis lengkung ini berwatak lebih dinamis dan luwes.

b. Arah

Pada benda apapun, termasuk busana, dapat dilihat dan dirasakan adanya arah tertentu, misalnya mendatar, tegak lurus, dan miring. Secara nyata, arah dapat dilihat dan dirasakan keberadaannya. Arah 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. Pada bentuk tubuh gemuk, sebaiknya menghindari arah mendatar karena menimbulkan kesan melebarkan tubuh. Begitu pula dalam pemilihan model busana, garis hias yang digunakan berupa garis princess atau garis tegak lurus yang memberi kesan meninggikan atau merampingkan orang yang bertubuh gemuk tersebut.

c. Bentuk

Bentuk adalah hasil hubungan dari beberapa garis yang menghasilkan area atau bidang dua dimensi (*shape*). Apabila bidang tersebut disusun dalam suatu ruang, terjadi bentuk tiga dimensi adalah bentuk perencanaan secara lengkap untuk benda atau barang datang (dipakai untuk benda yang memiliki ukuran panjang dan lebar). Sedangkan bentuk tiga dimensi adalah bentuk perencanaan secara lengkap untuk benda atau barang datar yang memiliki panjang, lebar, dan tinggi. Teknik tiga dimensi terkait dengan volume atau isi. Dalam hal ini, sebuah busana merupakan bentuk tiga dimensi yang berarti memiliki ruang atau dapat diisi oleh tubuh pemakai.

d. Ukuran

Ukuran merupakan salah satu unsur yang sangat mempengaruhi desain busana atau benda lainnya. Unsur-unsur yang dipergunakan dalam suatu desain hendaknya diatur ukurannya dengan baik agar desain tersebut memunculkan kesimbangan dan keserasian. Apabila ukurannya tidak seimbang, desain yang dihasilkan akan terlihat kurang bagus atau kurang indah. Contohnya, busana untuk seseorang yang bertubuh kecil mungil sebaiknya tidak dipadukan dengan tas atau aksesori yang terlalu besar karena terlihat tidak seimbang.

e. Tekstur

Tekstur merupakan keadaan permukaan suatu benda atau kesan yang timbul dari apa yang terlihat pada permukaan benda. Tekstur ini dapat diketahui dengan cara melihat atau meraba. Setiap benda mempunyai permukaan yang berbeda-beda, ada yang halus dan ada yang kasar.

Tekstur 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. Tekstur yang bercahaya atau berkilau dapat membuat seseorang terlihat lebih besar (gemuk). Oleh karena itu, bahan tekstil yang bercahaya lebih cocok dikenakan oleh orang yang bertubuh kurus sehingga badan terlihat lebih berisi.

f. *Value*

Value adalah nilai gelap dan 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 seluruhnya diterpa oleh cahaya. Ada bagian yang terang dan ada bagian yang gelap. Keadaan ini yang menimbulkan adanya nilai atau kadar gelap dan terang pada permukaan benda. Nilai atau kadar gelap dan terang ini disebut dengan istilah *value*.

g. *Warna*

Warna termasuk unsur desain yang sangat menonjol. Dengan adanya warna, suatu benda dapat dilihat keindahannya. Selain itu, warna juga dapat mengungkapkan suasana perasaan desainer atau karakter gambar busana yang dirancang. Warna dapat menunjukkan sifat, karakter, dan citra yang berbeda-beda.

Dalam dunia busana, ada beberapa istilah warna, misalnya warna panas, warna dingin, warna lembut, warna ringan, warna sedih, warna muram, dan warna riang. Inilah yang disebut dengan karakter warna. Warna-warna pekat, tua, atau warna hitam memberikan kesan berat dan menyusutkan bentuk. Oleh karena itu, apabila kita mendesain busana untuk seseorang hendaknya disesuaikan dengan proporsi orang tersebut. Contohnya, orang yang bertubuh gemuk hendaklah dipilih warna yang tidak terlalu cerah atau warna-warna redup bahkan cenderung karena warna ini dapat merampingkan bentuk tubuh yang gemuk tersebut. Demikian juga sebaliknya, untuk orang yang berpostur kurus sebaiknya pilihlah warna yang cenderung terang atau bahkan menyala cemerlang.

Berdasarkan pernyataan diatas dapat diambil kesimpulan bahwa mengenai unsur desain merupakan konsep yang digunakan untuk menciptakan suatu desain meliputi; 1) garis merupakan pola yang diciptakan dan digunakan dalam desain, 2) arah merupakan garis yang terdapat pada desain, 3) bentuk merupakan bidang yang tersusun dalam suatu ruangan, 4) ukuran merupakan besar kecil bentuk dalam suatu desain, 5) tekstur merupakan sifat dari permukaan garis, 6) *value* merupakan dimensi gelap terangnya warna, 7) warna merupakan memberikan keindahan pada desain.

2. Prinsip-prinsip Desain

Menurut Bestari, A.G., (2011: 17) untuk dapat menciptakan desain yang lebih baik dan menarik perlu diketahui prinsip-prinsip desain, yaitu :

a. **Harmoni**

Harmoni adalah prinsip desain yang menimbulkan kesan adanya kesatuan melalui pemilihan dan susunan objek atau ide. Pengertian ini dapat dikatakan juga adanya keselarasan serta kesesuaian antara bagian yang satu dengan yang lainnya dipadukan. Dalam suatu bentuk, harmoni dapat dicapai melalui kesesuaian setiap unsur yang membentuknya.

b. **Proporsi**

Proporsi adalah perbandingan antara bagian yang satu dengan bagian yang lain yang dipadukan. Untuk mendapatkan yang menarik perlu diketahui bagaimana cara menciptakan hubungan jarak yang tepat atau membandingkan ukuran objek yang satu dengan objek yang dipadukan secara proporsional.

c. **Keseimbangan**

Keseimbangan(*Balance*) antarbagian dalam suatu desain sangat diperlukan untuk menghasilkan susunan yang menarik. Prinsip keseimbangan dalam desain terdiri atas dua hal, yaitu keseimbangan simetris dan asimetris.

d. **Irama**

Irama desain dapat dirasakan melalui efek visual. Irama menimbulkan kesan gerak gemulai yang menyambungkan dari bagian yang satu ke bagian yang lainnya 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 :

- 1) Pengulangan bentuk secara teratur.
- 2) Perubahan atau peralihan ukuran.
- 3) Melalui pancaran atau radiasi.

e. Pusat perhatian(aksen)

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

- 1) Apa yang akan dijadikan aksen.
- 2) Bagaimana menciptakan aksen.
- 3) Berapa banyak aksen yang dibutuhkan.
- 4) Dimana aksen ditempelkan.

f. Kesatuan (*Unity*)

Kesatuan (Unity) merupakan sesuatu yang memberikan kesan adanya keterpaduan tiap unsurnya. Hal ini tergantung pada bagaimana suatu bagian menunjang bagian yang lain secara selaras sehingga terlihat seperti sebuah benda yang utuh tidak terpisah-pisah.

Berdasarkan pendapat di atas maka dapat disimpulkan bahwa prinsip desain yang digunakan dalam menghasilkan karya sesuai dengan yang akan digunakan, hal yang diterapkan dalam prinsip; 1) Harmoni merupakan unsur paduan unsur-unsur berbeda, 2) Kesatuan merupakan adanya kesan keterpaduan tiap unsur, 3) Keseimbangan dalam penyusunan adalah keadaan atau kesamaan antara kekuatan yang saling berhadapan, 4) Irama desain dapat dirasakan melalui efek visual, 5) Pusat perhatian desain yang berupa aksen, 6) Proporsi adalah perbandingan antara bagian yang satu dengan bagian yang lain.

3. Prinsip Penyusunan *Moodboard*

Pengertian *moodboard* menurut Wikipedia, Ensiklopedia adalah salah satu tipe poster yang mengandung gambar, teks dan contoh-contoh dari suatu objek. Semua itu dibuat sesuai kreatifitas. “*Moodboard*

merupakan alat atau media papan yang digunakan oleh *fashion designer* untuk membantu mendapatkan sumber ide yang baik dalam membuat suatu busana” (Bestasi, A.G., Tesis).

Moodboard berperan sebagai petunjuk untuk menciptakan sebuah karya. Tujuan dan pembuatan *moodboard* adalah untuk menentukan tujuan, arah, dan paduan 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 atau gagasan, misalnya mengambil *trend* yang ada pada zaman dahulu, masa kini dan masa yang akan datang. Selain itu tema juga dapat diambil dari kebudayaan tradisional, modern, etnic ataupun yang lainnya.

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

4. Teknik Penyajian Gambar

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

a. Design Sketching

Menurut Widarwati, S., (2000:72) yang dimaksud *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 ini yaitu (Widarwati, S., 2000:72-73) :

- 1) Gambar sketsa harus jelas, tidak menggunakan detail-detail yang tidak berguna. Misalnya tangan, kaki dan kepala tidak perlu digambar lengkap.
- 2) Dapat dibuat langsung di atas kertas atau menggunakan kertas contoh proporsi tubuh.
- 3) Sikap (*pose*) lebih baik bervariasi, memperlihatkan segi-segi yang menarik dari disain.
- 4) Di atas kertas *sheet*, kita menggambar semua detail bagian busana seperti kerah, lengan, saku, hiasan dan lain-lain.
- 5) Pengembangan gambar dikerjakan di atas kertas *sheet* yang sama, mungkin ada perubahan *siluet* atau variasi pada detail-detail.
- 6) 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.
- 7) Memilih disain yang disukai. Kita awali dengan menggambar sketsa busana rumah, dari disain ini kita mencari variasi pada garis leher, model lengan, kerah dan model roknya. Akhirnya kita dapat menentukan disain mana yang kita pilih.

b. Production Sketching

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

- 1) Semua detail harus digambar dengan jelas dan disertai keterangan yang lengkap.

- 2) Sikap atau *pose* ke depan dan ke belakang dengan proporsi yang sebenarnya.
- 3) Hati-hati dalam penempatan kup, saku, kancing, jahitan dan sebagainya. Hal ini disebabkan karena berhubungan dengan busana yang akan diproduksi.
- 4) Disain bagian belakang harus ada.
- 5) Apabila ada detail yang rumit harus digambar tersendiri.
- 6) Harus disertai dengan keterangan tentang disain yang tidak dapat dijelaskan dengan gambar atau perlu suatu *production sheet*.

Seorang pembuat pola harus bisa membaca sketsa dan menganalisa dari sketsa disain yang ada, karena *production sketching* berperan sekali dalam membantu membuat pola. Suatu *production sheet* yang akan dipakai pada suatu industri, menguraikan dengan jelas segala keperluan untuk pembuatan pakaian, antar lain tentang bahan, *trimming*, contoh warna, *lining*, *interlining* dan lain-lain.

c. *Presentation Drawing*

Menurut Widarwati, S., (2000:77), “*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 :

- 1) Membuat sketsa disain dengan teliti pada kertas.
- 2) Membuat *sheet* bagian belakang (*back view*). Digambarkan di atas proporsi tubuh atau digambar sebagian (*flat*).
- 3) Beri sedikit keterangan tentang detail pakaian.
- 4) Menempelkan contoh bahan pada *sheet*, jangan terlalu besar cukup 2,5 cm x 2,5 cm.

d. *Fashion Illustration*

Menurut Widarwati, S., (2000:78), *Fashion Illustration* adalah suatu sajian gambar fashion yang dimaksudkan untuk tujuan promosi suatu disain. Seorang *fashion illustration* bertugas membuat suatu ilustrasi untuk suatu promosi sesuatu disain dan biasanya bekerja

untuk suatu majalah, koran, buku dan lain-lain. Untuk *fashion illustration* menggunakan proporsi tubuh 9 x atau 10 x tinggi kepala. Dalam hal ini kaki dibuat lebih panjang.

e. *Three Dimention Drawing*

Menurut Widarwati, S., (2000:79), “*Three Dimention Drawing* merupakan suatu sajian gambar yang menampilkan ciptaan disain busana dengan bahan sebenarnya.” Dibuat dalam tiga kenampakan (tiga dimensi). Langkah-langkah menggambar tiga dimensi :

- 1) Menggambar disain busana di atas proporsi tubuh yang lengkap.
- 2) Menyelesaikan gambar (memberi warna).
- 3) 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.
- 4) Menggunting bahan sesuai model ditambah 1 cm untuk penyelesaian gambar. Pada bagian tertentu ditambah beberapa cm untuk penyelesaian jahitan.
- 5) Menjahit dan menyelesaikan kerung leher, lubang lengan, bagian bawah rok dan melengkapinya sesuai model.
- 6) Memberi lem pada bagian-bagian yang nantinya tertutup bahan.
- 7) Menempelkan kapas sebagian, agar tidak mengenai bahan.
- 8) Memasukkan bahan pada bagian yang terpotong, kemudian lem pada bagian buruk (sebaliknya).
- 9) Memasukkan sejumlah kapas agar berkesan timbul dan tampak lebih menarik. Penambahan kapas menyesuaikan bentuk tubuh dan model.
- 10) Memberi lapisan kertas yang kuat untuk menutupi dan merapikan sajian gambar pada bagian buruk.

Kesimpulan dari seluruh teknik penyajian pembuatan disain ini adalah bahwa terdapat 5 teknik yang berurutan dan memiliki fungsi sendiri-sendiri. Yang dimulai dari tahap penuangan ide dengan menggambar di kertas menggunakan pensil dan yang berakhir dengan

gambar tiga dimensi, dimana gambar sudah seperti busana yang asli berbalut kain yang akan digunakan nantinya.

E. BUSANA PESTA

1. Deskripsi Busana Pesta

a. Pengertian Busana Pesta

Menurut Prapti Karomah dan Sicilia S., (1998:8-9). “Busana pesta adalah busana yang digunakan pada kesempatan pesta, dimana busana tersebut dibagi menurut waktunya yaitu pagi, siang, malam.”

Menurut Widarwati, S., (1993:70) “busana pesta adalah busana yang dibuat dari bahan yang bagus dan hiasan yang menarik sehingga kelihatan istimewa.” Menurut Khayati, E.Z., (1998) “busana pesta malam adalah busana yang dipakai pada kesempatan pesta dari waktu matahari terbenam sampai waktu berangkat tidur, baik yang bersifat resmi maupun tidak resmi.”

Ketiga pengertian di atas dapat disimpulkan busana pesta malam adalah busana yang dikenakan untuk acara pesta baik dalam pesta resmi maupun tidak resmi yang dibuat lebih istimewa dibandingkan dengan busana lainnya, baik dalam hal disain, bahan, hiasan maupun teknik dalam penjahitan.

b. Penggolongan Busana Pesta

Busana pesta dapat di kelompokkan menurut waktu penggunaannya:

1) Busana Pesta Pagi

Busana pesta pagi adalah busana yang digunakan pada kesempatan pagi atau siang hari baik yang dikenakan pada waktu matahari bersinar (Khayati, E.Z., 1998:12). Menurut Prapti Karomah (1990), busana pesta pagi atau siang hari adalah busana pesta yang dikenakan pada pesta pagi atau siang hari sebaiknya memilih bahan yang agak lembut, bahan tidak terlalu tebal, menyerap keringat dan pemilihan warna yang tidak terlalu gelap.

2) Busana Pesta Sore

Busana pesta sore adalah busana pesta yang dikenakan baik pada kesempatan yang bersifat resmi maupun tidak resmi pada sore hari (Khayati, E.Z., 1998:2). Menurut Prapti Karomah (1990) busana pesta sore adalah busana pesta yang dikenakan pada sore hari, pemilihan 74 bahan sebaiknya yang bertekstur lembut dengan warna-warna yang agak gelap tapi tidak mencolok.

3) Busana Pesta Malam

Busana pesta malam biasanya memilih bahan yang bertekstur lebih halus dan lembut jika dibandingkan pada pemilihan busana pesta siang hari atau sore hari (Prapti Kromah, 1990). Menurut Khayati, E.Z., (1998:3) “busana pesta malam adalah busana pesta yang dikenakan pada mlam hari waktu

matahari terbenam sampai waktu berangkat tidur, baik yang bersifat resmi maupun tidak resmi”.

a) Busana Pesta Malam Resmi

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

b) Busana Pesta Malam Gala

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

Berdasarkan ketiga golongan diatas, dapat disimpulkan bahwa busana dapat tergolong menjadi 3 waktu. Busana pesta pagi, pesta sore dan pesta malam. Busana pesta malam adalah busana yang dikenakan pada kesempatan pesta malam hari dengan pemilihan bahan yang bertekstur lebih halus dan lembut. Mode busana kelihatan mewah atau berkesan *glamour* dan Warna yang digunakan lebih mencolok, baik mode ataupun hiasannya lebih mewah.

Busana pesta dapat dikelompokkan menurut batasan usia :

1) Busana pesta anak

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

2) Busana pesta menginjak remaja

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

3) Busana pesta dewasa

Busana pesta dewasa adalah busana yang dipakai pada usia 18- 25 tahun. Busana pesta untuk dewasa berbeda dengan busana pesta anak, karena untuk busana pesta dewasa paham yang dipakai terkesan mewah dan glamour.

Jadi busana pesta juga dikelompokkan menurut usianya, yaitu yang pertama busana anak-anak sekitar 0bulan hingga 11 tahun, yang kedua 12-17 tahun, dan yang terakhir 18-25 tahun.

c. Karakteristik dari busana pesta

Menghasilkan sebuah busana pesta yang bagus dan bermutu tinggi perlu mempertimbangkan karakteristik dari busana pesta tersebut. Karakteristik busana pesta antara lain :

1) Siluet Busana Pesta

Menurut Widarwati, S., (1993) siluet busana pesta adalah struktur pada disain busana yang mutlak harus dibuat dalam suatu disain. Siluet adalah garis luar (bayangan) suatu busana (Sicilia Sawitri., 1994:57). Penggolongan siluet dibagi beberapa macam :

a) Bentuk dasar

Penggolongan siluet menurut bentuk dasar dibedakan menjadi 3, yaitu:

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

b) Pengaruh tekstur

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

c) Kesan usia

Berdasarkan kesan usia, siluet dibedakan menjadi 2 yaitu siluet dengan kesan gadis remaja (*flapper shilouette*) dan siluet dengan kesan dewasa (*mature shilouette*)

d) Bermacam huruf

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

Dapat disimpulkan bahwa siluet busana pesta adalah struktur pada disain busana yang mutlak harus dibuat dalam suatu disain.

Siluet busana dapat di golongkan menjadi 4, yaitu bentuk dasar, pengaruh tekstur, kesan usia, dan bermacam-macam huruf.

2) Bahan Busana Pesta

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

Sedangkan menurut Widarwati, S., (1993) bahan yang digunakan untuk busana pesta antara lain beledu, kain renda, lame, sutera, dan sebagainya. Busana pesta yang digunakan pada umumnya adalah bahan yang berkilau, bahan tembus terang, mewah dan mahal setelah dibuat. Menurut Khayati, E.Z., (1998:9) ada 4 hal yang perlu diperhatikan dalam pemilihan bahan busana yaitu :

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

3) Warna Busana Pesta

Warna yang digunakan dalam pembuatan busana pesta biasanya kelihatan mewah dan gemerlap, untuk busana pesta malam biasanya menggunakan warna-warna mencolok/erah,

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

4) Tekstur Bahan Busana Pesta

Tekstur adalah sifat permukaan dari suatu benda yang dapat dilihat dan dirasakan. Sifat-sifat permukaan tersebut antara lain: kaku, lembut, kasar, halus, tebal, tipis, dan tembus terang (transparan) (Widarwati, S., 1993:14). Tekstur terdiri dari bermacam-macam yaitu tekstur kaku, tekstur kasar dan halus, tekstur lemas, tekstur tembus terang, tekstur mengkilap dan kusam (Arifah A Riyanto., 2003 : 47). Menurut Khayati, E.Z., (1998) tekstur bahan untuk busana pesta biasanya lembut, licin, mengkilap/kusam, tidak kaku dan tidak tebal dan juga memberikan kesan nyaman pada waktu dikenakan.

Dapat ditarik kesimpulan bahwa tekstur bahan dapat dicek dengan cara bahan diraba permukaannya dan akhirnya akan merasakan tekstur yang akan digunakan untuk membuat suatu busana.

2. Pola Busana Pesta

Manusia memiliki kebutuhan pokok, salah satunya adalah busana (pakaian), baik busana untuk anak-anak maupun untuk orang dewasa. Busana yang bermacam-macam model itu dibuat menggunakan pola busana. Pola busana dapat dibuat menggunakan dua cara yaitu secara draping dan pola konstruksi. Menurut Widjiningsih dkk., (1994:3) “Draping adalah cara membuat pola ataupun busana dengan meletakan kertas tela sedemikian rupa di atas badan seseorang yang akan dibuatkan busananya mulai dari tengah muka menuju kesisi menggunakan jarum pentul.” Menurut Widjiningsih dkk., (1994:3) “Pola konstruksi adalah pola yang dibuat berdasarkan ukuran dari bagian-bagian badan yang diperhitungkan secara sistematis dan digambar pada kertas sehingga tergambar bentuk badan muka dan belakang, rok, lengan, kerah, dan sebagainya.

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

a. Macam-macam Sistem Pembuatan Pola

Macam-macam sistem pembuatan pola busana wanita menurut Porrie Muliawan., (1983:110) diantaranya adalah sebagai berikut :

1) Pola Busana Sistem So’en

Pola busana sistem So’en adalah pola yang dibuat badan muka dan belakang digambarkan bersatu dengan pola badan

muka sebelah kanan. Berikut adalah kelebihan dan kekurangan pembuatan pola dengan sistem So'en.

Kelebihan :

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

Kekurangan

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

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 pailah ukuran kontrol

3) Pola Busana Sistem *Dressmaking*

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

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

Kekurangan: Untuk orang yang buah dadanya besar ruang untuk orang yang buah dadanya besar ruang untuk buah dada kurang.

b. Cara Mengambil Ukuran

Menurut Porrie Muliawan., (1983:2-4). Cara pengambilan ukuran yaitu dengan mengikatkan tali ban atau peter ban maupun ban elastik kecil pada pinggang, sebagian badan atas dan bawah. Bagian-bagian tubuh yang diukur diantaranya adalah sebagai berikut :

- 1) Lingkar leher
Diukur sekeliling batas leher dengan meletakkan jari telunjuk di lekuk leher.
- 2) Lingkar badan
Diukur sekeliling badan, melalui puncak dada, ketiak letak sentimeter pada badan belakang harus datar dari ketiak sampai ketiak.
- 3) Lingkar pinggang
Diukur sekeliling pinggang pas dahulu kemudian ditambah 1 cm atau diselakan 1 jari.
- 4) Lingkar panggul
Diukur sekeliling panggul, melalui bagian panggul yang terbesar ditambah 2 cm sebelah puncak pantat dengan sentimeter datar.
- 5) Lebar punggung
Diukur 9 cm di bawah tulang leher yang menonjol atau pertengahan jarak bahu terendah dari ketiak dari batas lengan kiri sampai batas lengan kanan.
- 6) Tinggi panggul
Diukur dari bawah ban pinggang sampai ban di panggul.
- 7) Panjang punggung
Diukur dari tulang leher yang mernonjol di tengah belakang lurus ke bawah sampai di bawah ban pinggang.
- 8) Panjang sisi
Diukur dari batas ketiak di bawah ban dikurangi 2-3 cm.
- 9) Lebar muka
Diukur pada 5 cm di bawah lekuk leher atau pertengahan jarak bahu terendah dan ketiak dari batas lengan kanan sampai batas lengan kiri.
- 10) Panjang muka
Diukur dari lekuk leher di tengah muka kebawah sampai ban pinggang.
- 11) Tinggi dada
Diukur dari bawah ban pinggang tegak lurus ke arah puncak dada.
- 12) Panjang bahu
Diukur pada belakang daun telinga dari batas leher ke puncak lengan atau bahu terendah.
- 13) Lingkar lubang lengan
Diukur sekeliling lubang lengan pas dahulu, kemudian ditambah 2-4 cm
- 14) Panjang lengan
Diukur dari puncak lengan ke bawah lengan sampai tulang pergelangan tangan yang menonjol.
- 15) Lebar dada
Diukur dari jarak kedua puncak dada.

3. Bahan Busana Pesta

Memilih bahan busana harus mempertimbangkan jenis atau model busana, tujuan dan aktivitas dalam pemakaian serta karakteristik pemakai. Bahan utama busana adalah bahan tekstil berupa kain yang menjadi bahan pokok busana. Bahan kain yang diperdagangkan beragam jenis dan kualitasnya, dimensinya dan ketebalannya. Kain adalah lembaran tekstil yang merupakan bahan utama untuk pembuatan garmen yang dapat diperoleh dengan cara menenun(*weaving*), merajut(*knitting*), dan *non woven* (Noor Fitrihana, M.Eng &Widiastuti, M.Pd, 2011:30).

Macam–macam bahan yang biasanya digunakan dalam membuat busana pesta :

a. Kain Tenun

Jenis kain tenun diperoleh dengan cara menenun atau menyilang (*weaving*) benang lusi (*warp*) yaitu benang yang sejajar dengan pinggir kain dan benang pakan (*weft, filling*) yaitu benang yang tegak lurus terhadap pinggir kain(Noor Fitrihana, M.Eng &Widiastuti, M.Pd, 2011:30). Cara perawatan kain Tenun :

- 1) Kenali terlebih dahulu jenis kain tenunnya. Apabila kain tenun terbuat dari benang sutera sebaiknya dicuci dengan menggunakan *dry clean*. Sedangkan jika kain tenun terbuat dari bahan lain seperti katun, maka cucilah dengan menggunakan tangan.
- 2) Ujilah kekuatan pewarnanya dengan cara memasukkan ke dalam air kemudian digoyang-goyangkan. Jika air tersebut cepat keruh

sebaiknya kain tenun dicuci dengan *dry clean*. Namun jika airnya hanya sedikit keruh, maka tidak perlu menggunakan sistem *dry clean*.

- 3) Saat mencuci kain tenun sebaiknya jangan direndam. Cukup dikucek sedikit dan dibilas. Gunakan shampoo dan hindari penggunaan deterjen karena dapat merusak warnanya.
- 4) Usahakanlah untuk tidak memeras kain tenun, agar struktur benangnya tidak mudah patah dan kain tenun bisa lebih awet.
- 5) Jemurlah kain tenun di tempat yang teduh dan diangin-anginkan di tempat terbuka. Karena jika terkena sinar matahari secara langsung, maka zat pewarnanya akan cepat pudar.
- 6) Ketika anda menyetrika, hindari kain katun menempel langsung dengan logam besi setrika. Sebaiknya lapisi terlebih dahulu dengan kain pelapis.
- 7) Untuk menyimpan kain tenun, sebaiknya digulung dan dibungkus dengan kertas. Karena jika dilipat, akan menimbulkan bekas lipatan yang tidak mudah hilang. Kertas pembungkus juga bisa sebagai pelindung debu. Jangan lupa untuk rutin mengeluarkan kain tenun dari lemari agar terkena udara segar.

b. Kain Satin

Satin adalah jenis kain yang ditenun dengan menggunakan teknik serat filamen sehingga memiliki ciri khas permukaan yang mengkilap dan licin. Bagian dalam atau belakang

permukaan satin sebaliknya tidak licin dan tidak mengkilap. Satin digemari terutama karena membuat si pemakai terlihat glamor, sensual dan lebih feminim.

Contoh Satin yang digunakan adalah Satin Bridal atau *Duchesse*. Untuk orang yang memutuskan membuat dres dari bahan satin, maka jenis ini adalah pilihan yang bagus. Sering kali jenis kain ini digunakan untuk membuat baju dres pengantin. Kata *Duchesse* merupakan bahasa peranci yang berarti bangsawan, beberapa juga ada yang menyebut dengan istilah satin bridal.

Kelebihan dan Kekurangan : Agak berat, kaku dan mengkilau.

Cara perawatan kain satin :

- 1) Jangan memakai cincin atau memiliki kuku yang kelewat panjang saat ingin mencuci dengan tangan, untuk menghindari permukaan tekstur kain sutra yang mudah tersangkut.
- 2) Saat proses menyetrika harus dengan temperatur yang tidak terlalu panas dan selalu dialasi dengan kain putih agar tidak meninggalkan tanda bekas setrika pada permukaan kain.
- 3) Simpan selalu busana berbahan dasar sutra di tempat bersuhu lembap dan bungkus dengan plastik untuk menghindari sengatan serangga.
- 4) Saat menyemprotkan parfum atau wewangian pada busana berbahan satin, beri jarak sekitar 50 – 70 cm untuk menghindari

bahan kimia dalam parfum yang dapat meninggalkan bekas noda.

4. Teknologi Busana Pesta

Teknologi busana adalah suatu cara pembuatan busana agar hasilnya menarik dan nyaman dipakai (Nanie Asri Yuliati., 1993:25). Teknik menjahit yang benar dapat mempengaruhi kualitas dari hasil (produk) busana, disamping pola yang baik dan ukuran yang tepat serta disain 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 disain busana dan juga disesuaikan dengan bahan dasar (pabrik) yang dipakai. Menurut Ernawati., (2008 : 101) ada beberapa macam teknik penjahitan busana , yaitu :

a. Teknologi Penyambungan (kampuh)

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

yang lebih tepat. Kampuh (teknik menggabungkan) ada bermacam-macam antara lain:

1) Kampuh buka

Kampuh buka adalah kampuh yang dibuat dengan cara memadukan bagian baik dua lembar kain lalu dijahit dan bagian tepinya disetik kecil, disom atau dapat pula dirompok pada tepi kampuhnya tergantung jenis bahannya (Wancik, M.H., 1992).

Macam – macam kampuh:

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

2) Kampuh tutup

Kampuh ini disebut kampuh tutup karena kelebihan jahitan dari dua bagian kain yang tidak terbuka tetapi menjadi satu. Macam –macam kampuh tutup menurut Wancik, M. H., (1992:83) adalah sebagai berikut :

- a) Kampuh balik

Kampuh balik adalah kampuh yang dibuat dengan memadukan bagian buruk dua lembar kain lalu dijahit pinggir

sekali kira – kira 5 milimeter saja kemudian dibalik dan ditindas selebar 7 milimeter.

b) Kampuh pipih

Kampuh pipih adalah kampuh yang dibuat pertama – tama dengan cara melipat pinggiran 2 lembar kain, pinggir kain yang 1 dikelim hingga menutupi pinggiran yang lain dan dijahit tindas, kemudian sisa kain keliman direbahkan menutup lagi keliman yang bertiras yang telah dijahit, lalu dijahit tindas lagi hingga jahitan tindasnya kelihatan dua, tetapi disisi yang lainnya hanya terlihat satu tindasan.

3) Kampuh perancis

Kampuh perancis adalah kampuh yang dibuat dengan cara melipat pinggiran kain sekaligus menutup dua, lalu dijahit tindas 1 kali dengan hasil jadi kampuh adalah 7 – 8 milimeter.

4) Kampuh sarung

Kampuh sarung adalah kampuh yang dibuat dengan cara melipat pinggiran kain 1 lalu dijahit tindas diatas pinggiran kain 2, kemudian pinggiran kain 2 yang masih bertiras dikelim lalu dijahit tindas, jadi kedua pinggiran kain terlihat 2 tindasan jahitan.

Kesimpulannya kampuh merupakan sisa kain di pola sesudah di jahit. Untuk teknik penyambungan antara potongan kain satu dengan

kain satunya dapat dilakukan dengan berbagai macam cara. Yang biasa digunakan adalah kampuh buka dengan di obras dan jika menggunakan teknik halus menggunakan kampuh buka dengan di rompok.

b. Teknologi Menggunakan Bahan Pelapis

Bahan pelapis (*underlyning*) adalah bahan yang ditambahkan pada pembuatan busana berupa kain yang terletak dibawah atau dibelakang bahan utama (Noor Fitrihana, M.Eng &Widiastuti, M.Pd, 2011:57). Bahan pelapis berfungsi untuk membentuk, menopang kain, menjaga tetap kuat dari gesekan, lipatan, tekanan dan tahan rendaman. Pembuatan bahan pelapis di golongkan menjadi 4 jenis, yaitu 9 Noor Fitrihana, M.Eng &Widiastuti, M.Pd, 2011:57-59) :

- 1) Lapisan bawah (*underlining*), adalah bahan pelapis yang terletak dibagian bawah (bagian buruk) bahan utama pakaian (*garment fabric*) biasa disebut lapisan bawah atau lapisan pertama. Pada umumnya lapisan bawah dimaksud untuk :
 - a) Memperkuat bahan utama busana secara keseluruhan
 - b) Memperkuat kelim & bagian-bagian busana
 - c) Mencegah bahan tipis agar tidak tembus pandang
 - d) Menjadikan sambungan bagian-bagian busana atau kamph tidak kelihatan dari luar.
- 2) Lapisan dalam (*Interfacing*), adalah bahan pelapis yang lebih kokoh dari lapisan bawah yang dipergunakan untuk menguatkan

dan memlihara bentuk pakaian. Biasanya dipergunakan pada bagian kerah, manset, saku, dll. Fungsi bahan *interfacing* :

- a) Memperbaiki bentuk pada busana seperti, kerah, saku, garis leher.
 - b) Membuat kaku, licin, dan rata pada bagian-bagian busana.
 - c) Menstabilkan dan memberi bentuk tertentu pada bagian tertentu seperti ujung dan detail pada busana.
 - d) Memperkuat dan mencegah bahan renggang.
- 3) Lapisan antara (*Interlining*), adalah bahan pelapis lembut dan ringan yang diletakkan diantar interfacing dan lining pada suatu pakaian untuk memberikan rasa hangat selama dikenakan. Bisana untuk lengan baju dan bagian badan dari jaket atau mantel.
 - 4) Bahan pelapis (*Lining*) atau biasa disebut dengan furing, adalah bahan pelapis yang memberikan penyelesaian yang rapi, rasa nyaman, kehangatan, kehalusan terhadap kulit, biasanya disebut bahan pelapis terakhir (furing) karena merupakan penyelesaian terakhir pada pembuatan busana untuk menutupi bagian dalamnya. Fungsi *lining* adalah :
 - a) Menutup bagian dalam kontruksi bagian dalam busana agar tampak rapi
 - b) Menahan bentuk dan jatuhnya busana
 - c) Pengganti *petty coat* (rok dalam)

- d) Agar bahan tipis tidak tembusa pandang
- e) Sebagai pelapis bahan berbulu atau kasar sepeti wol
- f) Untuk memberi rasa nyaman (sejuk, hangat) pada saat dikenakan
- g) Memudahkan pakaian untuk dipakai atau dilepas.

c. Teknologi Pengepresan

Pengepresan merupakan suatu cara agar kampuh – kampuh terlihat lebih rapi dan pipih. Pengepresan dilakukan setipa kali selesai menjahit dengan menggunakan setrika dengan suhu yang sesuai dengan bahan busananya. Ada tiga tingkatan dalam proses penyetrikaan atau pengepresan yaitu : sebelum pemotongan, sebelum penjahitan yang disebut under pressing. Kunci untuk memperoleh suatu “penampilan ahli” adalah menyetrika bahan setiap mulai menjahit kemudian disetrika lagi bilamana pakaian sudah selesai dijahit (Goet Poespo., 2005 : 21).

Produk pakaian yang berkualitas, ditentukan oleh tahapan dan teknik yang dilakukan dalam proses pembuatan pakaian tersebut. Tahap pengepresan merupakan salah satu tahapan yang menentukan bagus tidaknya kualitas pakaian tersebut. Proses pengepresan pada umumnya dapat dibagi kedalam dua tipe, yaitu pengepresan antara (*under pressing*) dan pengepresan akhir (*top pressing*).

- 1) Proses pengepressan awal yaitu proses pengepressan yang dilakukan setelah proses cutting.
- 2) Pengepresan antara (*under pressing*) merupakan tahap pengepresan yang dilakukan disela-sela proses menjahit baju, dikerjakan dengan tujuan untuk mempermudah proses jahit dan adapun alat pres yang digunakan adalah strika / strika uap dan meja fakum.
- 3) Pengepresan akhir (*toppressing*) merupakan tahap pengepresan yang dilakukan setelah pakaian selesai dibuat. Pengepresan akhir dapat dikerjakan dengan alat setrika press dan untuk garmen yang memproduksi pakaian skala besar bisa menggunakan “*stream doily* atau *stream tunnel*”.

Teknik pengepresan ini sangat penting karena akan membuat busana dibuat terlihat rapi dan pas. Pengepresan dilakukan setiap langkah penjahitan dan sesuai kebutuhan untuk membuat busana rapi.

5. Hiasan Busana Pesta

Membuat Hiasan Busana adalah suatu usaha memperindah kain sebagai bahan busana dengan motif atau ragam hias yang indah dan menarik. Motif atau ragam hias tersebut diselesaikan dengan berbagai macam tusuk hias, benang hias, pita-pita, manik-manik atau hiasan yang lain agar permukaannya menjadi lebih indah.

- a. Hiasan menggunakan manik-manik

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

- 1) Monte atau mutiara adalah jenis manik-manik yang bentuknya bulat dan ukurannya bervariasi
 - 2) Pasiran
 - 3) Payet atau ketep
 - 4) Hallon
- b. Hiasan busana dilihat dari segi bahannya dapat digolongkan menjadi
- 1) Hiasan dari benang, contohnya antara lain anyaman, sulaman, renda dan bahan bordir. Contoh benang yang digunakan adalah benang nilon. Benang nilon merupakan jenis benang sintetis. Benang ini terbuat dari plastik yang kuat dan elastis. Benang digunakan untuk menjahit bahan-bahan sintetis dan tidak digunakan untuk bahan yang halus, bisa digunakan juga untuk membuat hiasan, seperti anyaman.
 - 2) Hiasan dari kain, dibuat dari bahan yang sama dengan bahan pokoknya atau dari bahan lain (kombinasi).
- c. Hiasan menggunakan anyaman
- Anyaman merupakan seni yang mempengaruhi kehidupan dan kebudayaan masyarakat Melayu(KBBI : 2018). Menganyam bermaksud proses menjaringkan atau menyilangkan bahan-bahan dari

tumbuh-tumbuhan untuk dijadikan satu rumpun yang kuat dan boleh digunakan. Tidak hanya bahan dari tumbuhan, benang-benang sintetis yang sudah jadi pun bisa digunakan untuk membuat anyaman sebagai hiasan. Macam-macam anyaman :

1) Anyaman Datar

Jenis anyaman ini dibuat datar pipih dan lebar. Anyaman datar biasanya digunakan sebagai bilik rumah tradisional, tikar, pembatas ruangan dan barang-barang hias lainnya.

2) Anyaman Tiga Dimensi

Ayaman ini merupakan pengembangan bentuk dari anyaman tradisional yang memiliki bentuk sederhana tetapi sudah lebih dikembangkan dan ditekankan pada nilai seni dan fungsionalitasnya yang lebih tinggi. Misalnya, tas, kursi, tempat wadah-wadah, dan lampu lampion.

3) *Macrame*

Macrame merupakan seni keahlian tangan menyimpul bahan dengan dibantu oleh alat pengait misalnya jarum. Dengan teknik makreme, pengrajin dimungkinkan untuk dapat membentuk sambungan dan menciptakan pola-pola baru yang lebih bagus. Benda anyaman yang dibentuk melalui macrame diantaranya adalah taplak meja, keset kaki, dan bentuk suvenir.

d. Hiasan menggunakan renda

Renda adalah kerawang dibuat dari benang dirajut yang biasa dipasang ditepi baju, kain, bantal dan sebagainya.

Kesimbulannya bahwa hiasan busana adalah suatu usaha memperindah kain sebagai bahan busana dengan motif atau ragam hias yang indah dan menarik. Hiasan pada busana terdapat berbagai macam, misalnya menggunakan manik-manik, menggunakan anyaman, menggunakan renda, dan dapat pula menggunakan pola pada salah satu bagian busana tersebut.

F. PERGELARAN BUSANA

1. Pergelaran busana

Dalam kata pergelaran terkandung arti bahwa hal atau benda yang dipertunjukan bersifat dinamis atau ada pergerakan. Dalam kata pergelaran ada unsur tindakan yang dilakukan dalam rangka menggelar hal yang dipertunjukan. Pergelaran adalah suatu kegiatan dalam pertunjukan hasil karya seni kepada orang banyak pada tempat tertentu (Nugraha, T., 2009:29). Pergelaran menurut Nurhadiat, D. (1994: 121:76) pergelaran adalah pertunjukan atau tontonan yang disaksikan oleh masyarakat umum. Pergelaran dapat berupa pertunjukan di atas panggung atau pameran yang diselenggarakan di dalam ruangan.

Berdasarkan ketiga pendapat dapat disimpulkan pergelaran adalah suatu kegiatan pertunjukan yang disaksikan oleh masyarakat umum, untuk mendapat tanggapan atau penilaian.

2. Koreografi

Pergelaran busana adalah kolaborasi apik banyak orang. Di panggung, model mengambil alih lampu sorot, berbalut busana terkini kreasi disainer mereka tampil cantik. Namun, dibalik glamor catwalk, ada sosok yang berjasa besar membuat sebuah fashion show berjalan lancar. Tanpa sosok itu, fashion show bisa berubah kacau. Model bertabrakan, penataan waktu yang tidak pas, ataupun alur show yang acak adul. Sosok itu adalah koreografer. Orang yang merancang koreografi disebut sebagai koreografer (KBBI:2018).

Jadi koreografi adalah penataan waktu, alur show, panggung yang menarik, penonton yang telihat rapi, dan berjasa juga pada jalannya suatu acara.

3. Tata Panggung

Seni pertunjukan panggung dikenal dengan istilah *stage* melingkupi pengertian seluruh panggung. Jika penggung merupakan tempat yang tinggi agar karya seni yang diperagakan diatasnya dapat terlihat oleh penonton (Padmodarmaya, P., 1988 : 35).

Tata panggung berarti suatu tempat pertunjukan yang sengaja dipersiapkan bersama fasilitas perlengkapannya, termasuk peralatan pencahayaan (Martono, H., 2010: 1). Tata panggung menurut Dwi Arini, S. H, Oetopo, A., Setiawati, R., (2008 : 96) panggung adalah tempat, waktu, dan suasana terjadinya suatu adegan. Panggung harus bisa menggambarkan tempat adegan itu terjadi di sungai, di rumah

sakit, di kantin atau dimana saja. Penataan panggung harus mengesankan waktu zaman dahulu, zaman sekarang, tengah hari, senja dini hari atau kapan saja.

Berdasarkan pendapat di atas, maka pengertian tata panggung adalah sebuah tempat pertunjukkan agar karya seni yang ditampilkan dapat dilihat oleh penonton. Semua adegan dilaksanakan di panggung, maka panggung harus bisa menggambarkan setting tempat, waktu, dan suasana yang dikendaki.

Menurut Sujawi Bastomi., (1985: 5) tempat dalam pergelaran atau panggung dapat di bedakan menjadi :

a. Panggung Tertutup (Proscenium)

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

b. Panggung Terbuka

Panggung terbuka adalah tanpa pertunjukan tanpa dinding keliling. Berbagai variasi dapat digunakan untuk memproduksi pertunjukan ditempat terbuka misalnya di tanah lapang, beranda rumah, pendopo, tengah-tengah gedung, atau dapat diadakan

disebuah tempat yang landai dimana penonton berada dibagian bawah tempat tersebut.

c. Panggung Arena

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

4. Tata Lighting

Tata cahaya adalah sebagai sesuatu metode atau system yang diterapkan pada pencahayaan yang didasari demi menunjang kebutuhan seni pertunjukan dan penonton (Martono, H., 2010: 1). Tata cahaya menurut Santoso, E., (2008: 331) cahaya adalah unsur artistik yang paling penting dalam pertunjukan teater. Tanpa adanya cahaya maka penonton tidak akan dapat menyaksikan apa-apa. Tata cahaya menurut Nursantara, Y., (2006: 54) tata lampu adalah pengaturan cahaya di panggung atau saat pengambilan adegan dalam

pembuatan film. Posisi lampu dan intensitas cahaya yang digunakan dengan keadaan yang dikehendaki.

Berdasarkan ketiga pendapat diatas, maka pengertian tata pencahayaan atau *lighting* adalah salah satu unsur penting dalam pementasan. Bukan hanya sebagai penerang saja tetapi memberikan pencahayaan agar objek atau subjek bias terlihat lebih jelas.

Di dalam pencahayaan menurut Nursantara, Y., (2006: 55) dalam pementasan dapat dibagi menjadi lima, yaitu :

- a. *Front light* adalah cahaya dari depan panggung sehingga penonton dapat melihat wajah model dengan jelas.
- b. *Over head* adalah cahaya dari atas kepala yang mengenai area panggung.
- c. *Back light* adalah cahaya dari belakang model agar model tidak telihat menempel pada background.
- d. *Side light* adalah cahaya dari samping kiri dan kanan.
- e. *Cyclorama* adalah cahaya dari atas dan lantai panggung yang memberikan efek suasana.

5. Tata suara

Tata suara menurut Nursantara, Y., (2006: 58) terdiri dari pengaturan pengeras suara, musik pengiring, dan suara-suara alam agar lebih mendukung. Musik dalam pertunjukan drama adalah untuk mendukung suasana, misal penggambaran kesedihan, ketakutan, kemarahan, dan lain-lain (Dwi Arini, S. H, Oetopo, A., Setiawati, R,

2008: 243). Sedangkan tata suara menurut Santoso, E, Subagiyono, H., Mardiyanto, H., (2008: 416) merupakan suatu usaha untuk mengatur, menematkan dan memanfaatkan berbagai sumber suara sesuai dengan etika dan estetika untuk tujuan tertentu, misalnya pidato, penyaran, *recording*, dan pertunjukan teater.

Berdasarkan ketiga pendapat dapat disimpulkan tata suara adalah peranan penting untuk mendukung pada sebuah pertunjukan

6. Tahap Pergelaran Busana

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

a. Tahap Persiapan

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

b. Tahap Pelaksanaan

- 1) Penilaian Gantung, adalah dimana penilaian busana yang dibuat dengan digantung atau dipasangkan pada boneka atau manekin.

- 2) *Grand Juri*, adalah penilaian busana yang ditampilkan sesuai dengan ukuran busana atau langsung diperagakan oleh model, dengan desainer membacakan sedikit cerita tentang baju yang dibuat.
 - 3) *Gladi Bersih*, adalah latihan terakhir yang dilaksanakan ditempat pagelaran, seolah-olah sedang melaksanakan pagelaran. Hal ini bertujuan agar pemain dapat menguasai pentas.
 - 4) Pagelaran
- c. Tahap evaluasi
- 1) Evaluasi
 - 2) Pembuatan Laporan

Pergelaran busana tahapan perencanaan sangatlah penting karena akan mempengaruhi kelancaran dalam pergelaran itu berlangsung. Dalam tahap ini, juga dilihat dan diamati oleh banyak orang dari kerja tim kepanitiaan. Apabila dalam tahap perencanaan semua sudah jelas dan sesuai dengan porsinya masing-masing maka sesibuk apapun tim kepanitiaan pasti bisa berjalan dengan baik dan profesional.

7. Kepanitiaan Pergelaran

Menurut Sri Ardianti Kamil (1986;2) panitia pergelaran terdiri dari ketua, wakil ketua, sekretaris dan humas, bendahara, *annouecer*, penanggung jawab peragawati dan ruang rias, penanggung jawab

ruangan. Adapun tugas dari masing – masing panitia adalah sebagai berikut :

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

BAB III

KONSEP PENCIPTAAN KARYA DAN PERGELARAN

A. KONSEP PENCIPTAAN DISAIN

Pergelaran busana hasil dari Tugas Akhir dan Karya Inovasi Produk Fashion Teknik Busana ini mempunyai tema *Movitsme*. *Movitsme* adalah singkatan dari *Move To It's Me*, yang diartikan sebagai perubahan positif untuk menemukan jati diri. Tema ini sangatlah tepat digunakan karena mahasiswa Pendidikan Teknik Busana dan Tata Busana merupakan kaum *millenial* yang selalu haus dalam mencari, mengembangkan dan mengaktualisasi diri dalam sebuah karya busana. Sebagai kaum *millenial* yang lahir sekitar tahun 1980-2000an dan sekitar berumur 17-37. Pergelaran ini mahasiswa dituntut untuk menuangkan kreativitasnya dalam membuat karya busana. Karya-karya yang ditampilkan perpaduan antara budaya Indonesia (sentuhan motif nusantara) dan tetap mengikuti perkembangan *trend* saat ini.

Mode busana yang sedang digemari masyarakat saat ini, terutama pecinta *mode* menginginkan suatu disain busana pesta yang unik dan kekinian. Maka pada pergelaran busana malam ini, mengambil *trend guildline* tahun 2018/2019, yang mempunyai 4 *trend* besar, yaitu : *Individualist*, *Neuetradition*, *Quest*, dan *Sensori*. Untuk memenuhi ciri dari tema *Movitsme* di atas, saya memilih *Trend Quest* yang pembawaan dari *stylenya* dengan *rilexs* tidak bersusah payah. *Trend Electric Beats* diambil

dari *trend* besarnya *Trend Quest* karena menggunakan hiasan batu-batu atau manik-manik dan rumbai-rumbai dari benang yang menarik seperti orang Kalimantan. *Trend Electric Beats* ini memiliki ciri dengan menggunakan warna-warna yang cerah, menonjolkan sisi positif dan keberanian dari *stylenya*.

Sehubungan dengan tema dan *trend* yang saya ambil, karya tugas akhir busana pesta malam muslimah yang saya ciptakan ini mengambil sumber ide dari sebuah upacara adat. Mengambil sumber ide tersebut karena tema yang saya ambil sangatlah menjunjung tinggi nilai kenusantaraan yang nantinya supaya orang-orang tidak melupakan budaya indonesia dan tetap mengembangkan budaya indosenia agar tidak diambil oleh negara lain. Upacara adat yang diambil adalah Upacara Adat dari Kalimantan, yang setara dengan hiasan-hiasan yang akan digunakan sesuai dengan *Trend Electric Beats* yang saya ambil. Sumber ide sebuah upacara adat Ba'ayun Mulud yang setiap tahun diperingati untuk menolak bala seorang anak kecil orang Kalimantan. Sumber ide ini mengambil bentuk salah satu alat yang digunakan saat upacara. Alat yang digunakan pasa saat upacara ini berlangsung yaitu ayunan. Ayunan yang identik dengan bentuk trapesium yang terbalik, dari atas yang tumpul ikatan kedua jarik dengan jarak renggang dan ke bawah sedikit meruncut selebar bayi karena bawah untuk menidurkan sebuah bayi. Ayunan biasanya diberi hiasan pernak-pernik makanan/ sesaji dan hiasan dari janur-janur.

Disain busana pesta malam muslimah ini menggunakan sumber ide Upacara Adat Ba’ayun Mulud “Ayunan” yang terdiri dari dua bagian atau *two piece*. Pada bagian pertama adalah dres tanpa lengan yang panjang sampai bawah mata kaki dengan potongan di pinggang. Karena dibawah mata kaki agar kaki yang menggunakan hak tinggi tetap tertutup dan tetap menjaga *auratnya* yang menunjukkan ciri dari *sub tema electric beats* seorang gadis yang menonjolkan sisi positif. Pada bagian kedua yaitu berupa bolero lengan panjang dengan potongan kanan dan kiri dibagian depan yang berbentuk trapesium sebagai wujud dari sumber ide yang diambil dari Upacara Adat Ba’ayun Mulud yaitu bentuk dari ayunan tersebut. Potongan di kanan kiri yang diberi ritsliting emas agar mudah untuk memakainya dan dapat dijadikan hiasan yang sama dengan warna ayunan di Upacara Adat Ba’ayun Mulud berwarna kuning. Tengah bolero dengan menggunakan bahan *satin bridal* yang diberi hiasan menggunakan hiasan manik-manik / *mote* dan membentuk motif *sasirangan* yang menggunakan motif *kambang kacang* (sebuah keakraban) dan *hiris gagatas* (*bungas* / cantik) dengan dibentuk sesuai kreativitas penulis. Bawah bagian bolero depan yang menggunakan tenun diselipkan dengan rumbai-rumbai dari benang *nilon* kecil-kecil yang tetap mengangkat *sub tema electric beats*.

Warna-warna yang digunakan pada disain busana pesta malam muslimah dengan sumber ide ayunan pada Upacara Adat Ba’ayun Mulud ini sesuai dengan pallet warna pada *sub tema electric beats* yaitu biru,

merah, kuning, hitam, dan putih. Menggunakan warna kuning dihiasan depan bolero yang melambangkan warna sumber ide ayunan. Perpaduan bahan untuk busana pesta malam muslimah dengan sumber ide ayunan tersebut menggunakan bahan yang berbeda dapat dilihat dari jenis bahan dan tekstur bahannya sesuai dengan tema pergelaran *Movitsme*. Dengan bahan yang digunakan untuk bolero tersebut menggunakan kain tenun bermotif *sasirangan*, yang tetap mengangkat pulau Kalimantan sebagai pulau dari sumber ide yang penulis gunakan untuk membuat disain ini.

Pertimbangan sumber ide Upacara Adat Ba'ayun Mulud dengan mengambil bentuk suatu alat yang digunakan yaitu ayunan, *sub trend Electric Beats*, pada *trend Quest* dan tema pergelaran *Movitsme*, penulis menciptakan disain busana pesta malam muslimah. Pembuatan busana ini memperhatikan beberapa aspek unsur dan prinsip disain yang diterapkan dalam penciptaan disain busana pesta malam muslimah dengan sumber ide Upacara Adat Ba'ayun Mulud (ayunan).

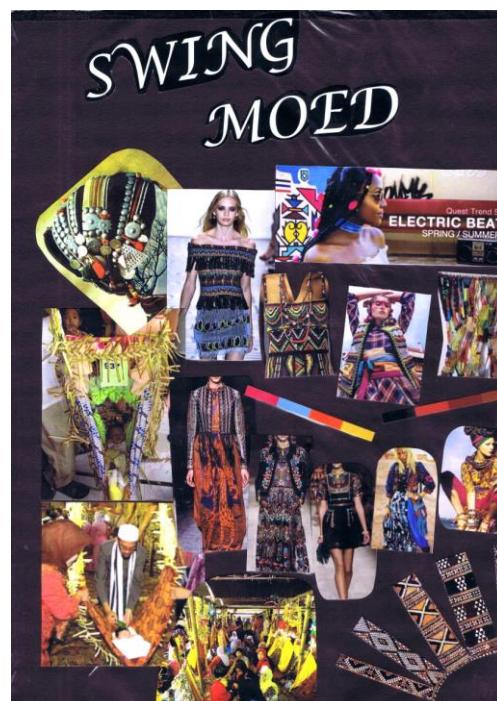
Pengembangan sumber ide yang saya gunakan adalah pengembangan sumber ide secara *deformasi* yaitu menyerupai bentuk obyek yang dipilih. Menggunakan siluet A juga digunakan untuk pembuatan disain busana ini, karena tubuhnya yang tinggi kecil atau kurus agar tidak terlihat kurus. Unsur dan prinsip disain juga digunakan dalam penciptaan disain busana pesta malam muslimah dengan sumber ide ayunan tersebut agar tercipta disain yang selaras dan serasi. Unsur garis yang digunakan yaitu perpaduan antara garis lurus dan miring atau

diagonal yang memberi kesan lebih hidup atau dinamis. Unsur arah, dapat dilihat dari potongan rit tampak depan bolero yang diagonal (miring) dan motif pada bahan tenun memberi kesan meninggikan atau merampingkan, karena arahnya *vertikal*. Unsur ukuran harus tepat di badan, tidak terlalu ketat, tetapi ada kelonggaran agar tidak terlihat bentuk badannya. Tetapi, untuk ukuran panjang tetap diukur sesuai disain agar terlihat seimbang dan selaras dipakai model. Unsur bentuk yang digunakan adalah pembentukan dari 2 garis pada tengah bolero yang membentuk bentuk trapesium terbalik. Bahan yang digunakan adalah bahan tenun dan satin *bridal*. Bahan tenun memiliki tekstur bahan yang kasar dan kaku sedangkan bahan satin *bridal* memiliki tekstur halus dan tebal. Nilai gelap terang pada saat mengkombinasikan warna juga digunakan dalam pembuatan disain busana pesta malam ini. Warna-warna yang digunakan pada pembuatan disain busana pesta malam muslimah ini adalah mengkombinasikan berbagai warna-warna sesuai palet warna di *Trend Electric Beats*. Tetapi, yang terlihat dengan menggabungan 2 warna panas dan dingin, yaitu warna merah dan biru muda.

Menciptakan gambar disain busana yang lebih baik dan menarik diperlukan suatu prinsip-prinsip disain. Keserasian atau harmoni dari busana pesta malam tersebut dapat dilihat dari garis-garis yang dihasilkan yaitu bentuk garis vertikal dan diagonal yang termasuk dalam bentuk garis geometris. Persamaan garis diagonal pada rit depan bolero dan garis motif tenun vertikal, yang disusun secara proporsional sehingga antara bagian

kanan dan kiri sama. Keseimbangan simetris / formal ini yang memberikan rasa tenang rapi pada bagian bolero yang sama bagian kanan dan kirinya. Aksen yang dibuat / pusat perhatian pada busana pesta malam muslimah yang dibuat penulis dengan menggunakan maik-manik / mote dan benang nilon yang sedikit di anyam dan biarkan untuk menjuntai ke bawah. Manik-manik / mote diletakkan pada tengah bolero dan rumbai-rumbai yang menggunakan bahan nilon diletakkan pada bawah bolero.

Konsep awal setelah mengetahui apa saja tema, *trend* dan sumber ide yang digunakan, maka perlu mencari-cari gambar yang akan digunakan atau menjadi tuntunan untuk membuat suatu desain busana. Gambar-gambar tersebut dibuat menjadi sebuah *Moodboard*, sebagai berikut :

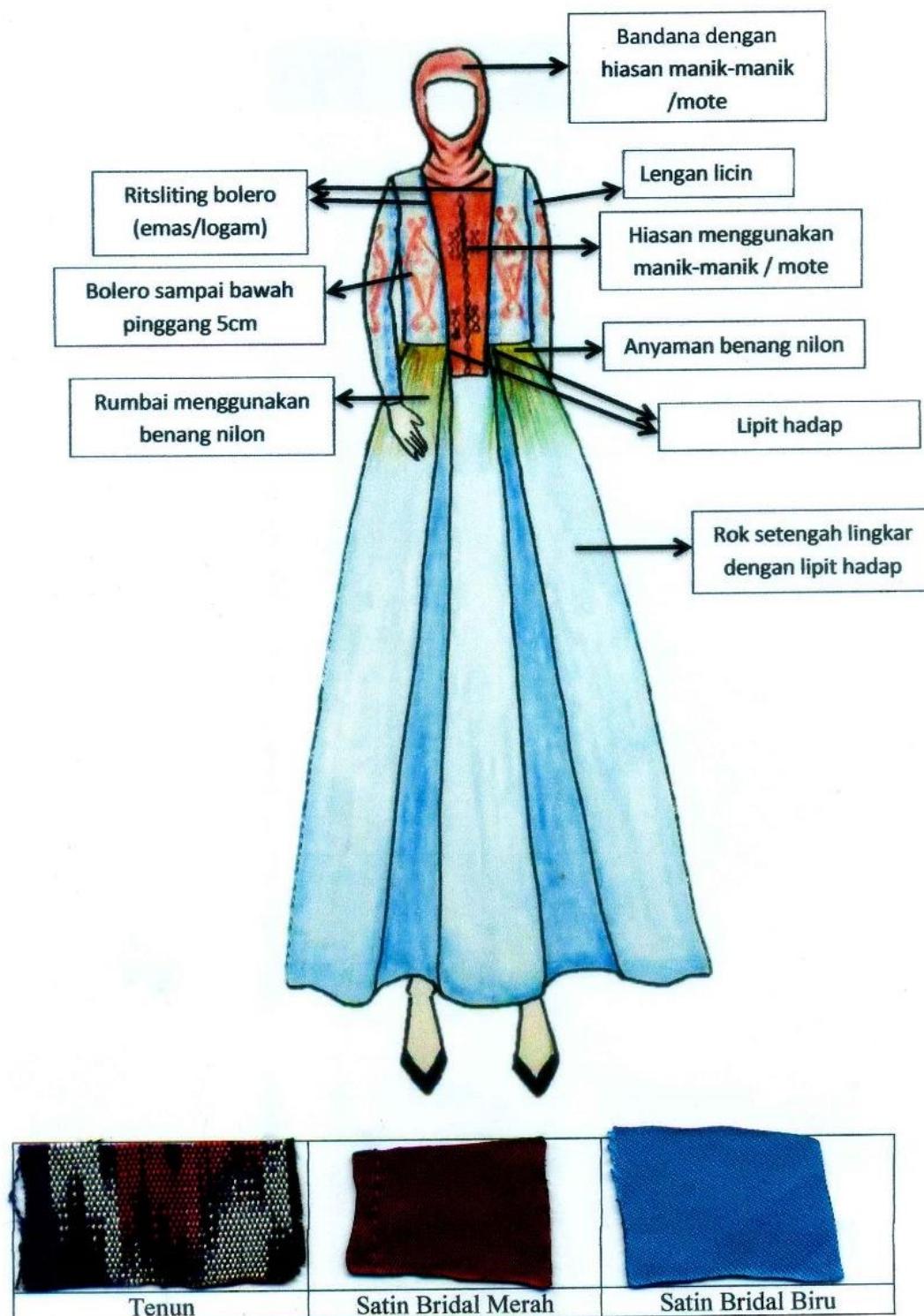


Gambar 3 . Papan inspirasi / *moodboard*
(Dokumentasi: Rahmaningrum Yogyandari, 2018)

Papan inspirasi / *moodboard* digunakan untuk menuangkan bentuk-bentuk busana yang nantinya akan dibuat *design sketching*.

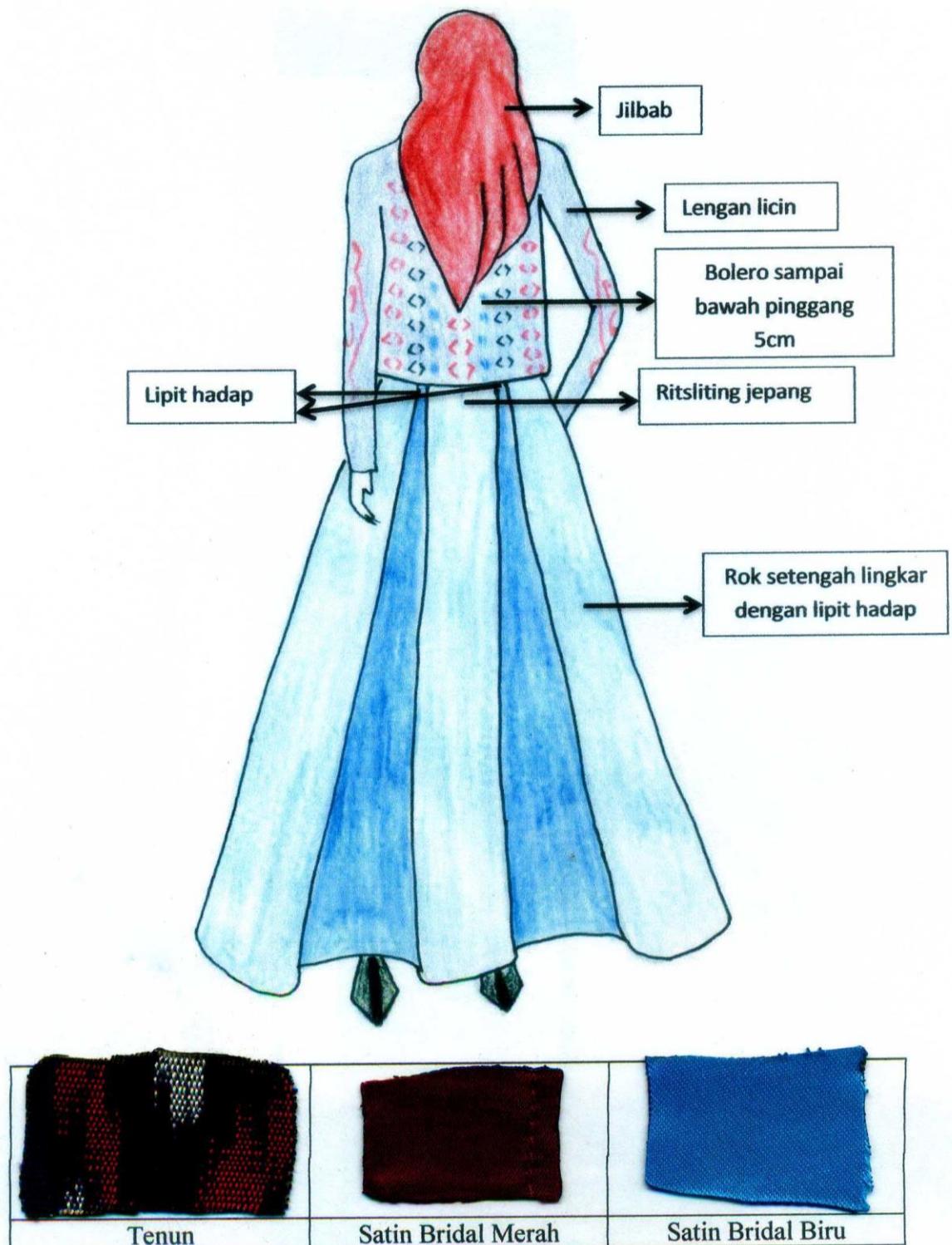


Gambar 4. *Design Sketching*
(Sketsa Rahmaningrum Yogyandari, 2018)



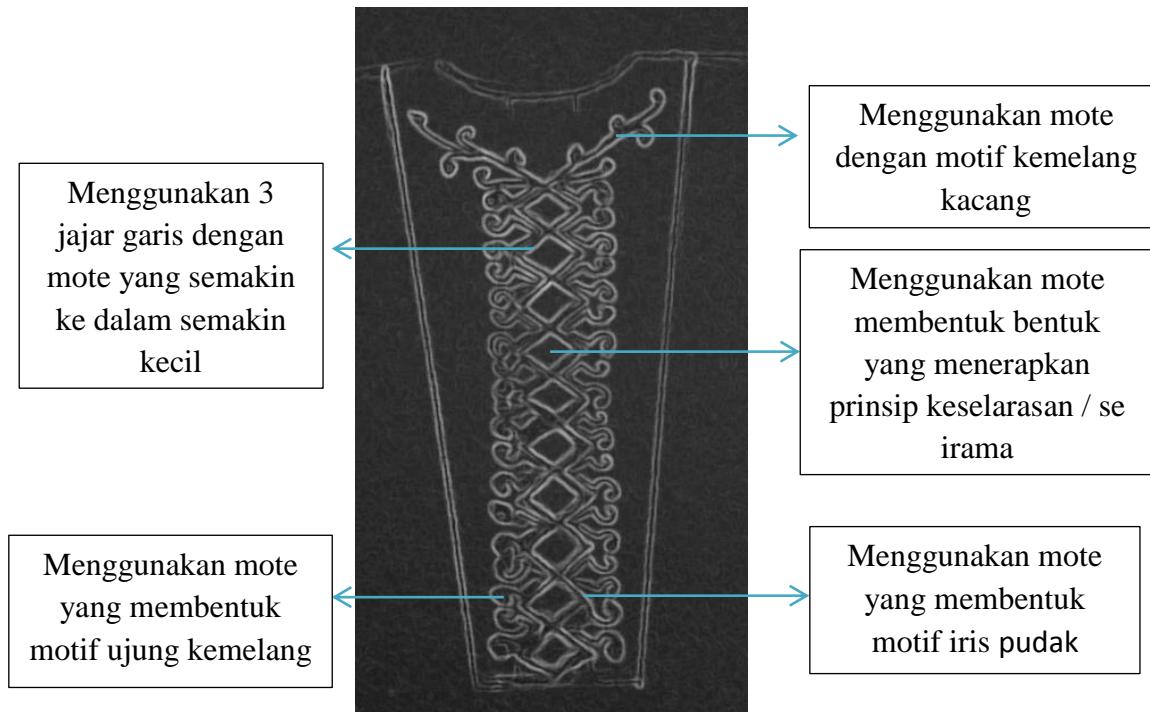
Gambar 5. Design presentation tampak depan

(Sketsa Rahmaningrum Yogyandari, 2018)



Gambar 6. *Design presentation* tampak belakang

(Sketsa Rahmaningrum Yogyandari, 2018)



Gambar 7. Desain Pesentasi Hiasan Tengah Badan Bolero
(Sketsa Rahmaningrum Yogyandari, 2018)

B. KONSEP PEMBUATAN BUSANA

Konsep busana pesta malam muslimah dengan sumber ide rumah ayunan dalam pergelaran busana dengan tema “*Movitsme*” ini dibuat dengan teknik jahitan adibusana (teknik jahit halus) dan *tailoring*. Digunakan teknik jahit adibusana ini karena akan ditampilkan di catwalk yang nantinya busana ini dapat menarik perhatian banyak orang. Karena jahitan adibusana biasanya dikatakan busana utama atau busana khusus karena busana dibuat khusus berdasarkan pesanan, dibuat tidak secara masal, sehingga akan nyaman dipakai, baik model maupun jenis kainnya. Jahitan adibusana diterapkan dibagian dres panjang dengan jahitan yang halus dan tanpa obrasan dipinggir kain. Jahitan yang kedua dengan metode

tailoring karena metode menjahit busana yang hasilnya lebih kuat untuk menjahit pada bagian bolero. Busana pesta malam muslimah dengan sumber ide ayunan tersebut cocok digunakan untuk wanita dewasa usia 21-25 tahun yang memiliki proporsi tubuh tinggi dan berat badan ideal.

Busana pesta malam muslimah ini, dibuat dengan memadukan bahan kain tenun dengan bahan satin *bridal* dan menggunakan bahan furing yaitu furing ero dan satin. Menggunakan kain tenun karena pada *Trend Electric Beats* terdapat garis bawah kain motif print dan di tema *Movitsme* terdapat garis bawah sentuhan nusantara, maka kain yang tepat adalah kain tenun dan biasanya juga digunakan oleh orang Kalimantan. *Style* busana pesta malam muslimah ini yaitu *style* elegan dan klasik. Kesan klasik dapat dilihat dengan penggunaan dres panjang yang dipadukan dengan bolero lengan panjang. Pemakaian bolero tersebut juga menambah kesan elegan karena terlihat berwibawa dan ingin dikagumi dengan tambahan hiasan maik-manik/ mote yang diaplikasikan dibagian tengah bolero. Untuk menghasilkan busana pesta malam muslimah yang indah, maka diperlukan konsep maupun tahapan-tahapan yang harus dilakukan, yaitu sebagai berikut :

1. Pengambilan Ukuran

Pengambilan ukuran sangat diperlukan dalam setiap pembuatan busana maupun kegiatan yang lain yang membutuhkan suatu ukuran. Sebelum membuat busana, hal yang perlu dilakukan adalah mengambil ukuran. Karena penulis menggunakan model dalam

pembuatan busana pesta malam tersebut, maka penulis harus mengukur terlebih dahulu ukuran badan model yang sesuai ukuran yang dibutuhkan dalam disain. Ukuran yang akan digunakan dalam pembuatan busana pesta malam dengan sumber ide ayunan tersebut, adalah ukuran model yang bernama Puput. Jangan lupa untuk mengikat pinggang dengan *pete ban*, karena pinggang salah satu patokan terpenting saat mengukur. Agar pas dan sama saat mengukur panjang muka, panjang punggung dan tidak usah untuk mengira-ngira tempat pengukuran pinggangnya.

2. Pembuatan Pola

Setelah mengambil ukuran model, langkah selanjutnya yang perlu dilakukan adalah membuat pola. Pola dibuat di selembaran kertas coklat terlebih dahulu, agar pas dan sesuai dengan disain. Jangan dilakukan langsung menggambar pola di kain, karena kalau salah akan mengotori kain dan susah menyamakan motif jika terdapat motif di kain. Sebelum pola di potong dari kertas penulis mengecek ukuran pola sesuai dengan ukuran model, agar tidak terdapat kesalahan. Pola digunakan pada saat memotong bahan, yaitu diletakkan diatas lembaran kain dengan disemat dengan menggunakan jarum pentul kemudian diberi tambahan kampuh untuk nantinya dijahit. Pembuatan pola busana pesta malam dengan sumber ide ayunan tersebut, menggunakan pola dengan sistem *So'en*. Penulis menggunakan pola dasar wanita sistem *So'en* karena busana pesta

yang dibuat tidak terdapat pemindahan kup dan kup hanya terdapat dibagian pinggang.

3. Teknologi Penyambungan Kampuh

Teknologi penyambungan kampuh yang akan digunakan dalam pembuatan busana pesta malam muslimah untuk wanita dengan sumber ide ayunan yaitu penyambungan kampuh terbuka dengan di rompok menggunakan *bisban* dengan menjahitkan pada bahan bagian baik dan di sum pada bahan bagian buruk pada bagian potongan yang lurus agar tidak menimbulkan tirus pada kain dan lebih rapi. Tetapi nanti pada vuring dres, tirus kain diselesaikan dengan jahit kecil dan tetap di kampuh buka. Kemudian pada bagian pinggang dan bagian sambungan bawah dres diselesaikan dengan kampuh kostum, karena pada bagian ini melingkar agar bagian ini lebih terlihat rapi. Untuk bagian kerung lengan dres panjang menggunakan rompok agar lebih rapi dan bagus. Kemudian pada bagian bolero karna tidak terlihat tirus di dalam hanya dibiarkan saja tirasnya dan di kampuh buka.

4. Teknologi Pelapisan

a. *Interfacing*

Sesuai dengan fungsi dari *interfacing* yaitu bahan yang dipergunakan untuk memberikan bentuk pada busana agar busana tersebut tampak lebih rapi. Bahan *interfacing* yang dipergunakan dalam pembuatan busana pesta malam muslimah ini adalah mori gula atau kain pasir dan viselin. Cara pemasangannya adalah

dengan cara ditekan atau biasa disebut dengan dipress menggunakan setrika dengan dibantu menggunakan semprotan air. Caranya yaitu dengan meletakkan lapisan *interfacing* di atas bahan yang akan dilapisi kemudian dibantu dengan air yang di semprotkan ke kain tadi, setelah itu ditekan atau dipress (tidak boleh digosok karena akan merusak kain lapisan *interfacing* tersebut).

Kain pasir atau mori gula digunakan untuk melapisi pada bagian badan depan bolero, yang akan dipasang manik-manik/mote, agar mote tidak mudah lepas dan kuat menempel di kain tersebut. Setelah mote ditempelkan, dilapisi menggunakan mori gula lagi, agar benang menempel dan depan terlihat lebih kaku, setelah menanggung beban mote yang berat. Viselin digunakan untuk melapisi bagian rit sliting pada bolero agar terlihat kaku dan dapat terlihat bagus setelah rit itu terpasang.

b. Lining

Lining pada pembuatan busana pesta malam dengan sumber ide ayunan tersebut, diantaranya adalah pada bagian bolero untuk depun leher dan depun lengan menggunakan *lining* bahan utama yaitu kain tenun warna biru tua, sedangkan pada tengah bolero yang menggunakan bahan satin *bridal* menggunakan *lining* satin *bridal* berwarna merah maroon, dan selain itu tetap menggunakan bahan vuring ero berwarna merah maroon. Bagian

badan dres menggunakan bahan *lining* vuring ero sewarna dengan bahan tambahan satin *bridal* biru muda, tetapi untuk depun leher dan kerung lengan tetap menggunakan bahan utama satin *bridal* biru muda. Pada bagian rok dres menggunakan *lining* satin berwarna biru yang sedikit tua, walaupun tidak sewarna tetapi jika tidak kelihatan tetap biru yang hanya saja sedikit gelap berada di dalam.

5. Teknik pengepresan

Suatu pembuatan busana akan terlihat rapi dan tepat jika terdapat teknik pengepresan. Teknik ini akan digunakan disetiap langkah menjahit busana. Pada busana muslimah pesta malam ini banyak menggunakan teknik pengepresan, dari proses mengepres awal yaitu proses mengepres yang dilakukan sebelum bahan dicutting dan setelah proses cutting. Di lanjut dengan proses pengepresan kedua atau biasa disebut dengan pengepresan antara (*under pressing*) yang dilakukan disela-sela proses menjahit baju. Pada busana ini mengepres kampuh bahu dan kampuh sisi (setelah bahu dan sisi disambungkan), mengepres lipit maupun kupnat, pengepressan lapisan (*interfacing*) pada bagian tengah belakang, depun, kerah dan sebagainya. Untuk yang terakhir mengepres pakaian yang sudah selesai dibuat. Pengepresan akhir ini dikerjakan dengan alat setrika press.

6. Hiasan Busana

Suatu busana akan lebih indah apabila dalam busana tersebut ditambahkan suatu hiasan busana. Dalam busana pesta malam muslimah ini, saya akan menggunakan hiasan manik-manik/ mote dan benang nilon karena untuk menambah kesan hidup dan menonjolkan bagian busana tersebut. Menggunakan tiga warna manik-manik/mote yang sama-sama dipayetkan pada bagian depan bolero yang berbentuk trapesium terbalik, atau pada kain satin *bridal*. Warna yang pertama warna merah digunakan untuk membentuk persegi miring atau yang lebih dikenal dengan belah ketupat kecil, lalu warna kedua yaitu warna kuning digunakan untuk melanjutkan membuat belah ketupat tersebut menjadi yang lebih besar. Warna kuning yang kedua digunakan membentuk seperti sulur, yang melingkari bagian kerung leher. Dan warna yang ke tiga adalah warna biru yang digunakan untuk membuat hiasan disisi belah ketupat besar yang berbentuk seperti 1 sulur ke kanan dan 1 sulur ke kiri. Untuk benang nilon digunakan membentuk rumbai-rumbai pada bawah bolero yang akan dianyam sedikit diatas agar dapat dijahitkan di bawah bolero depan, persis dibawah kain tenun. Menggunakan hiasan manik-manik/mote dan benang nilon karena hiasan tersebut sesuai dalam tema *trend forcasting* 2018 yaitu *fashion tren Guidelines* dengan sub tema yang penulis angkat yaitu, *Electric Beats*.

7. *Accessories*

Busana pesta akan terasa lebih lengkap apabila terdapat *accessories* pelengkap busana tersebut. *Accessories* atau hiasan tambahan pelengkap busana yang digunakan pada busana pesta malam ini hanya satu yaitu ikat kepala atau bisa dikatakan hiasan pada jilbab yang menggunakan manik-manik/mote sesuai dengan warna jilbab yang digunakan. Tidak menggunakan gelang karena busana ini sudah terlalu ramai dengan lengan berbahan tenun dan tidak menggunakan anting karena busana ini tertutup oleh jilbab. Pusat perhatian pada baju yang penulis buat ini sudah terdapat hiasan-hiasan sendiri, jika banyak *accessories* saya berfikir akan menghilangkan pusat perhatian dari baju ini.

C. Konsep Penyelenggaraan Pergelaran Busana

Sebelum membahas apa yang akan digunakan saat penyelenggaraan, yang paling penting adalah membahas sebuah tema. Karena nantinya tema tersebut yang akan digunakan untuk panduan penentuan alat-alat atau situasi yang akan digunakan. Contohnya untuk menentukan busana yang akan ditampilkan, bentuk panggung, tata cahaya (*lighting*), dan masih banyak lainnya. Pilihan untuk pergelaran busana tahun 2018 adalah dengan mengambil tema *Movitsme (Move To It's Me)* yang akan mengacu dengan *trend guildline* atau *trend* 2018/2019.

Kedua membahas panitia penyelenggaraan. Karena suksesnya acara adalah kekompakan dan kematangan dalam membuat konsep penyelenggaraan. Panitia yang ikut pergelaran sejumlah 102 orang dan terbagi menjadi berbagai macam sie, dan ternyata kurang untuk memenuhi berbagai macam persiapan. Maka, setiap sie membuka oprek atau penambahan sie dari luar dengan persetujuan bersama berapa orang yang akan masuk disetiap sie. Karena kebutuhan sie yang berbeda-beda dan tugas yang berbeda maka tetap dalam permusyawarahan.

Setelah membahas tema dan panitia yang sudah fix maka perlu dipersiapkan :

1. Anggaran

Setiap acara akan membutuhkan dana / anggaran maka perlu diadakan pencarian sponsor. Pencarian sponsor ntuk meringankan dana yang akan dibutuhkan. Selain dari dana sponsor, panitia yang ikut dalam pergelaran juga membayar dengan jumlah yang sudah diperkirakan dengan benda hara. Tetapi, sponsor juga aktiv agar pendanaan terdapat kelancaran tanpa suatu kekurangan pada akhirnya. Dana tersebut juga mengalir untuk pembelian hadiah atau *doorprize* untuk memeriahkan saat acara berlangsung.

2. Tempat dan Tanggal

Penyelenggaraan busana tentu mencari tempat yang strategis dan menarik orang agar orang juga tertarik untuk melihatnya kalau tempat juga mendukung. Tetapi difikirkan pula dalam anggaran dana dengan

berapa hari atau jam pergelaran membutuhkan persiapan dan saat hari H tersebut. Pergelaran itu diadakan dalam ruangan (*in door*) atau luar ruangan (*out door*). Nanti akan adanya tiket atau tidak, jika ada tiket mungkin lebih baik dalam pengawasan adalah menggunakan pergelaran di dalam ruangan (*in door*). Pertimbangkan juga kalau terjadi hujan dan strategi dokumentasi yang lebih enak diambil. Jikala tempat sudah ada, cara hari kosong untuk tempat tersebut yang nantinya persiapan tidak keburu-buu dan tidak bertele-tele.

Tempat yang tidak jauh dengan komplek atau kampus dan harga yang paling miring akhirnya ditetapkan di Auditorium Universitas Negeri Yogyakarta pada hari Rabu, 11 April 2018. Banyak pertimbangan bagus untuk suatu pergelaran busana yang digunakan dengan pergelaran di dalam ruangan (*in door*) agar mudah untuk mengawasi masuk keluarnya orang, jika terjadi hujan juga tetap aman.

3. Tata panggung dan pencahayaan

Bagian tata panggung dan penataan dekorasi ruangan juga harus diperhatikan agar pengambilan gambar atau foto dari balkon lebih mudah serta hasil fotonya juga bagus dan jelas.

Bentuk panggung yang digunakan yaitu bentuk panggung tertutup. Karena agar orang tertuju pada busana *fashion show* yang muncul atau keluar dari depan, tidak terlihat busana-busana lain yang berada di belakang layar. Dibagian tengah panggung terdapat *background* dan tulisan *Movitsme* dengan bentuk lengkungan

kemudian untuk *siluet* pada logo tersebut adalah pragawati atau model. Pada sisi kanan kiri terdapat bentukan yang sama yaitu lengkungan tetapi lebih kecil dari pada yang di tengah dengan gambar pemandangan, disebelah kanan di atasnya terdapat tulisan Pendidikan Teknik Busana dan Teknik Busana Angkatan 2015 Universitas Negeri Yogyakarta dan disebelah kiri terdapat logo dari *Movitsme*. Penggunaan *lighting* juga digunakan untuk menyorot model atau pragawati saat tampil agar lebih fokus. Warna tata lampu dalam pergelaran adalah warna-warna primer seperti merah, biru dan hijau dimana warna tersebut akan ditindih dan menghasilkan warna putih, didalam pergelaran ini mengambil suasana bersih putih dan modern international *stage* dengan warna putih sehingga dengan warna putih memberi kesan yang bersih dan dapat menampilkan jelas busana yang akan ditampilkan.

4. Pembuatan Desain Tiket, Pamflet, Banner dan Logo

Persiapan yang sebelumnya dilakukan untuk pergelaran adalah pembuatan tiket, pamflet, banner dan logo. Konsep yang digunakan untuk membuat desain logo, tiket, paflet, dan banner adalah bentuk sketsa orang berbusana dengan nama *movitsme* dan menggunakan warna yang sesuai dengan konsep *movitsme* itu sendiri yaitu beraneka ragam warna. Tata peletakkannya menurut kreativitas sie publikasi yang bertugas membuat desain-desain tersebut, karena masih terdapat kata-kata yang dimasukkan ke dalam desain tersebut.

BAB IV

PROSES, HASIL DAN PEMBAHASAN

A. PROSES

1. Proses Penciptaan Disain Busana

a. Pencarian Inspirasi

Pembuatan busana yang baik, perlu dilakukan perencanaan untuk menentukan cara atau langkah pembuatan busana tersebut dan tahap penyelesaiannya agar hasil yang diinginkan dapat tercapai serta sesuai dengan tujuan yang diharapkan. Proses pembuatan busana pesta malam muslimah dengan sumber ide ayunan ini meliputi beberapa tahap atau proses dalam pembuatannya. Berawal dari persiapan, pelaksanaan, sampai evaluasi hasil produk busana.

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

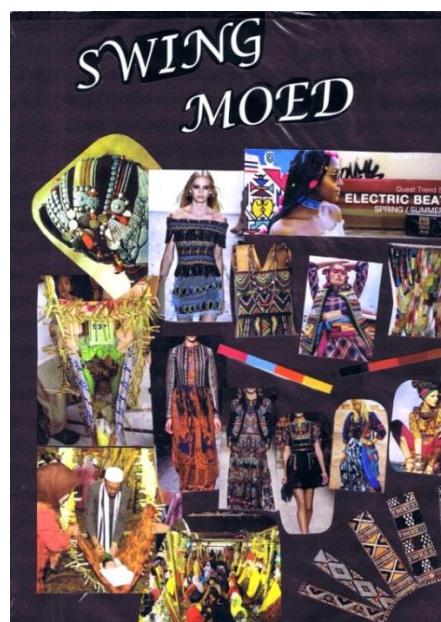
Tema yang digunakan adalah perpaduan antara budaya lokal dan *trend* masa kini maka penulis menggunakan sumber ide dari

sebuah upacara adat. Untuk menentukan pulau yang digunakan penulis memilih sub tema yang diambil sesuai *Trend Guidelines* adalah *Electric Beats*. Penulis berfikir bisa setara dengan orang-orang dari Kalimantan, karena yang menggunakan hiasan batu-batuan dan rumbai-rumbai sesuai dengan sub tema *Electric Beats*. Penulis akhirnya memilih untuk membuat busana pesta malam muslimah ini dengan sumber ide dari sebuah upacara adat dari Kalimantan. Langkah selanjutnya memilih upacara adat dari Kalimantan. Dari beberapa upacara yang penulis bisa simpulkan dan dapat dijadikan pedoman pembuatan busana malam muslimah ini adalah upacara adat dari Kalimantan Selatan yaitu upacara adat Ba’ayun Mulud. Upacara ini diambil karena dilaksanakan berlangsung dengan hari memperingati Maulid Nabi Muhammad SAW, agar orang-orang selalu ingat dan selalu memperingatinya. Upacara ini juga sebagai upacara tolak bala bagi anak-anak di Kalimantan Selatan. Penulis masih menggali lagi tentang upacara ini dan berakhir dengan mengambil alat yang digunakan saat upacara, sebagai fokus sumber ide busana pesta malam muslimah ini. Alat yang digunakan ini adalah sebuah ayunan. Karena nanti ayunan, menurut penulis dapat diambil bentuknya dan yang nantinya ditambah dengan hiasan-hiasan seperti hiasan ayunan pada upacara tersebut. Hiasan-hiasan tersebut juga bisa dilambangkan dengan hiasan yang sesuai dengan *Trend Electric Beats*.

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

b. Papan Inspirasi atau *Moodboard*

Sumber ide yang sudah diperoleh kemudian dikumpulkan dan dituangkan ke dalam sebuah *moodboard* yang meliputi sumber ide, tema, *trend*, dan sumber inspirasi lainnya yang dapat memberikan gambaran atau disain yang akan digambar oleh disainer. *Moodboard* dibuat dalam kertas berukuran A3 = 27,5 cm x 41,5 cm.



Gambar 8. *Moodboard*
(Dokumentasi: Rahmaningrum Yogyandari, 2018)

c. Penyajian Gambar

Membuat disain busana pesta malam muslimah dengan sumber ide ayunan perlu beberapa tahap untuk pembuatan disainnya, yaitu sebagai berikut :

1) Disain Sketsa (*Design Sketching*)

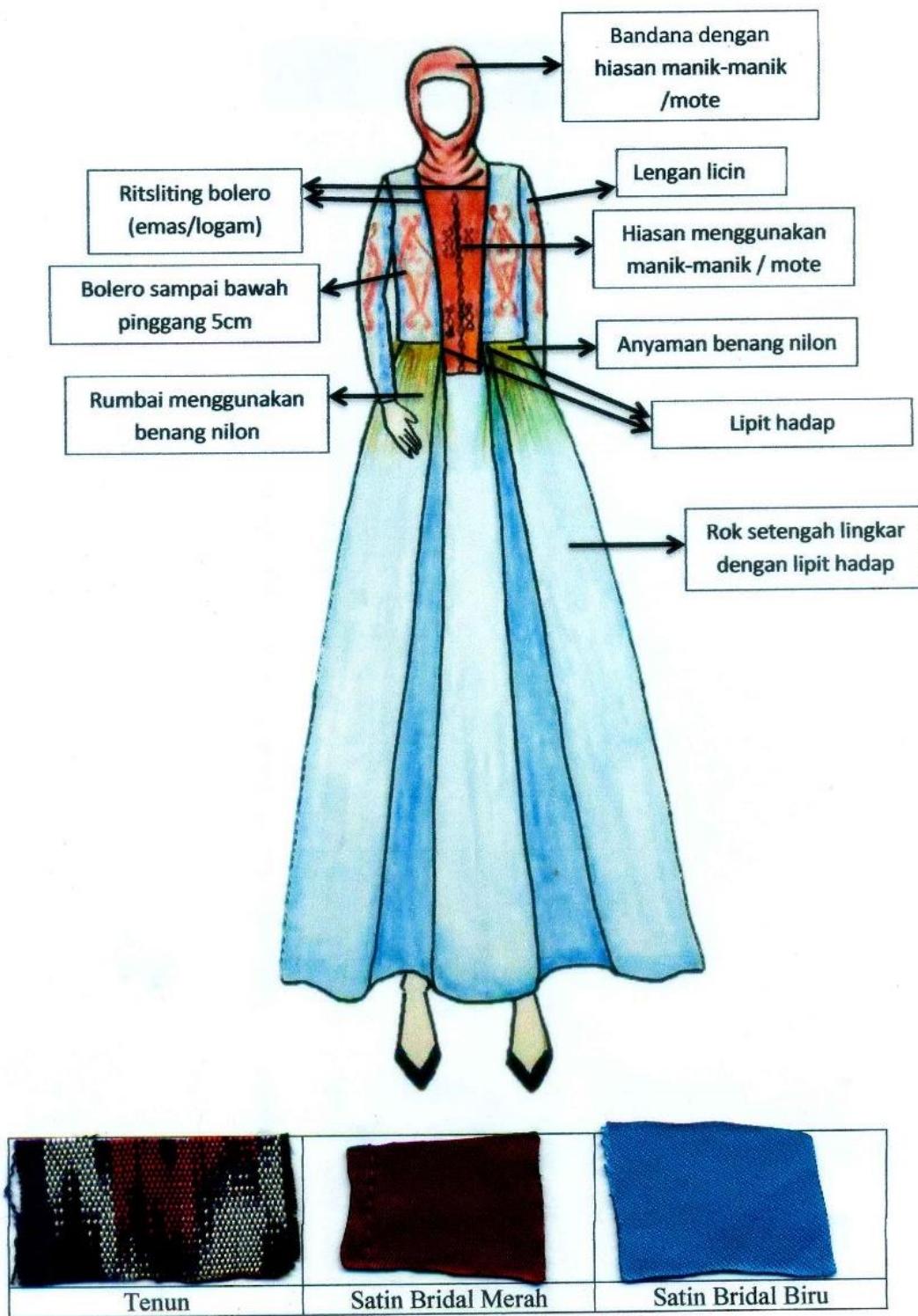
Disain Sketsa (*Design Sketching*) pada pembuatan disain busana pesta malam muslimah dengan sumber ide ayunan adalah sebagai berikut.



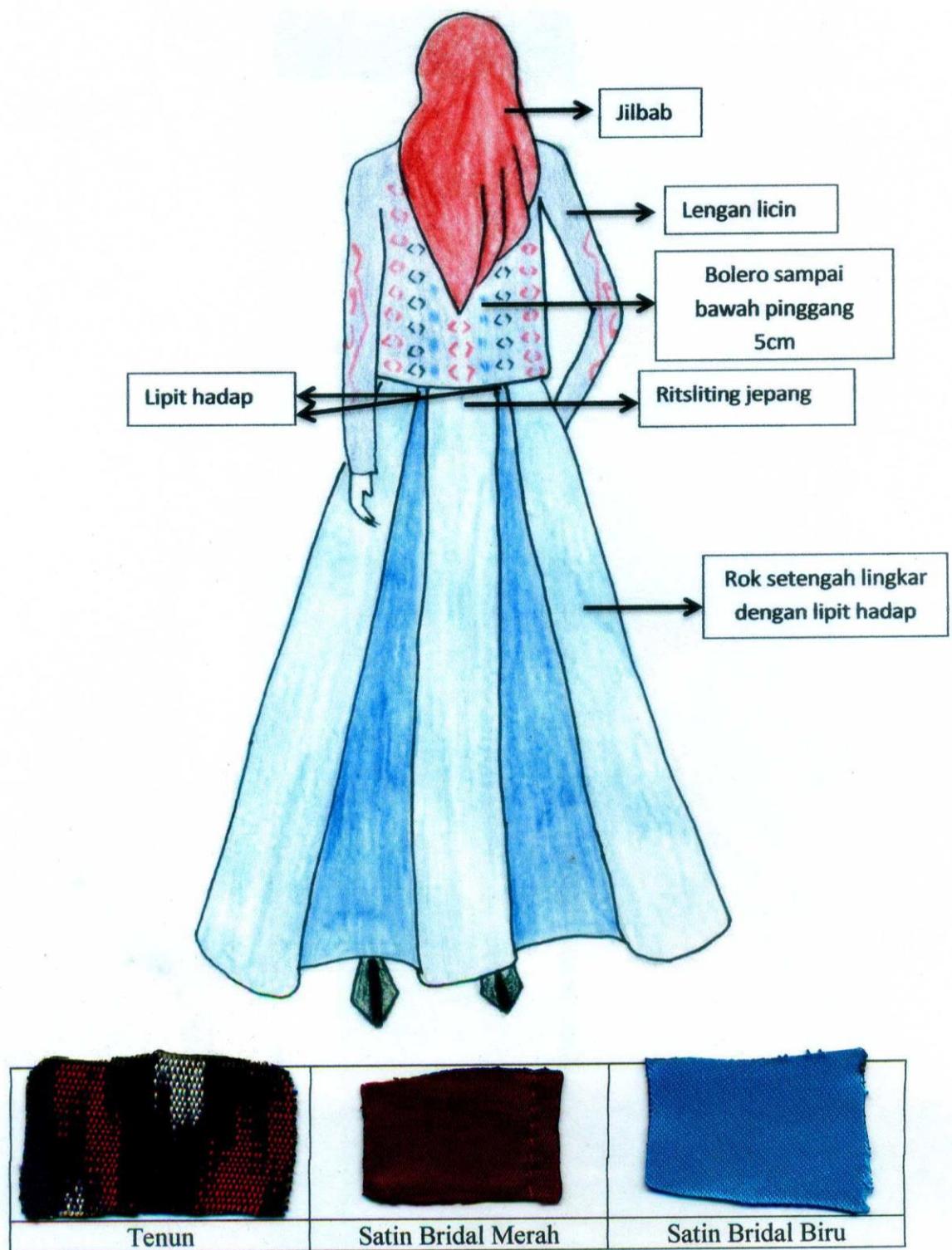
Gambar 9. *Design Sketching*
(Sketsa Rahmaningrum Yogyandari, 2018)

2) Disain Sajian Busana (*Presentation drawing*)

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

Gambar 5. *Design presentation* tampak depan

(Sketsa Rahmaningrum Yogyandari, 2018)



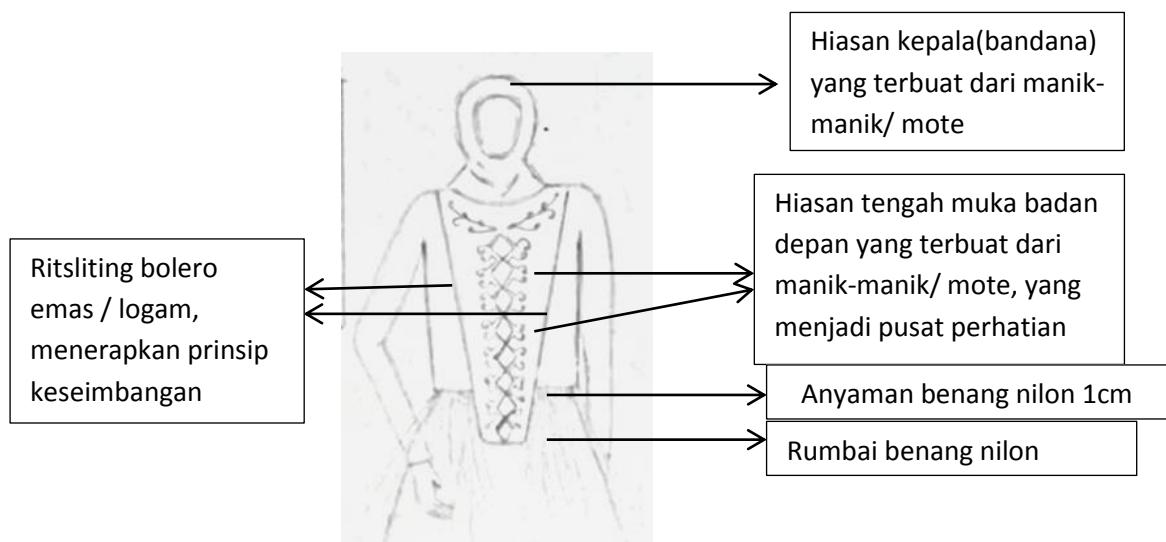
Gambar 6. *Design presentation* tampak belakang

(Sketsa Rahmaningrum Yogyandari, 2018)

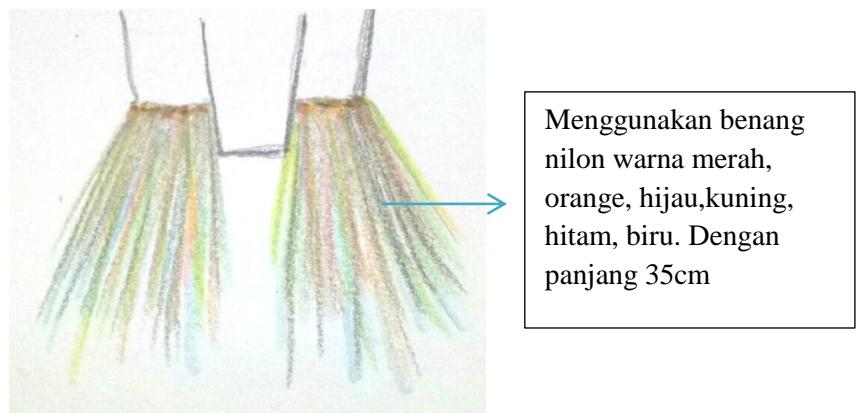
3) Disain Hiasan

Disain hiasan adalah disain yang memperindah permukaan disain strukturnya. Disain hiasan yang digunakan pada busana pesta malam tersebut adalah manik-manik/ mote pada tengah bolero depan yang menggunakan bahan satin *bridal* dan benang nilon yang di rumbai-rumbai tetapi dianyam sedikit bagian atas agar mudah di jahit pada bawah bolero depan yang menggunakan bahan tenun.

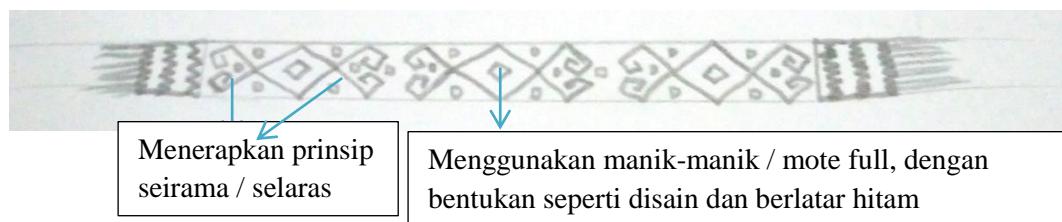
Hiasan pada busana pesta malam dengan sumber ide ayunan tersebut juga menerapkan unsur dan prinsip disain hiasan. Prinsip harmoni didapat dari penyusunan unsur-unsur yang menjadikan hiasan tersebut serasi dengan bahan busana tersebut. Hiasan manik-manik/ mote dengan ukuran kecil terlihat proporsional untuk menghias bagian bahan satin *bridal* dengan ukuran yang tidak begitu besar, yang untuk membentuk suatu motif. Pemasangan hiasan tersebut seimbang antara bagian kanan dan kiri dan terlihat simetris pada bagian depan bolero. Pusat perhatian dari hiasan tersebut terletak pada bagian depan bolero dan bawah bolero. Hiasan manik-manik/mote dan rumbai-rumbai dari benang nilon dengan sedikit anyaman menyatu dengan bolero.



Gambar 12. Gambar Kerja Hiasan Bolero Tampak Depan
(Sketsa Rahmaningrum Yogyandari, 2018)



Gambar 13. Gambar Kerja Hiasan Rumbai-Rumbai
(Sketsa Rahmaningrum Yogyandari, 2018)



Gambar 14. Gambar Kerja Kepala (bandana)
(Sketsa Rahmaningrum Yogyandari, 2018)

2. Pembuatan Busana

Pada proses pembuatan busana pesta malam dengan sumber ide ayunan terdapat beberapa tahapan yaitu sebagai berikut :

a. Persiapan

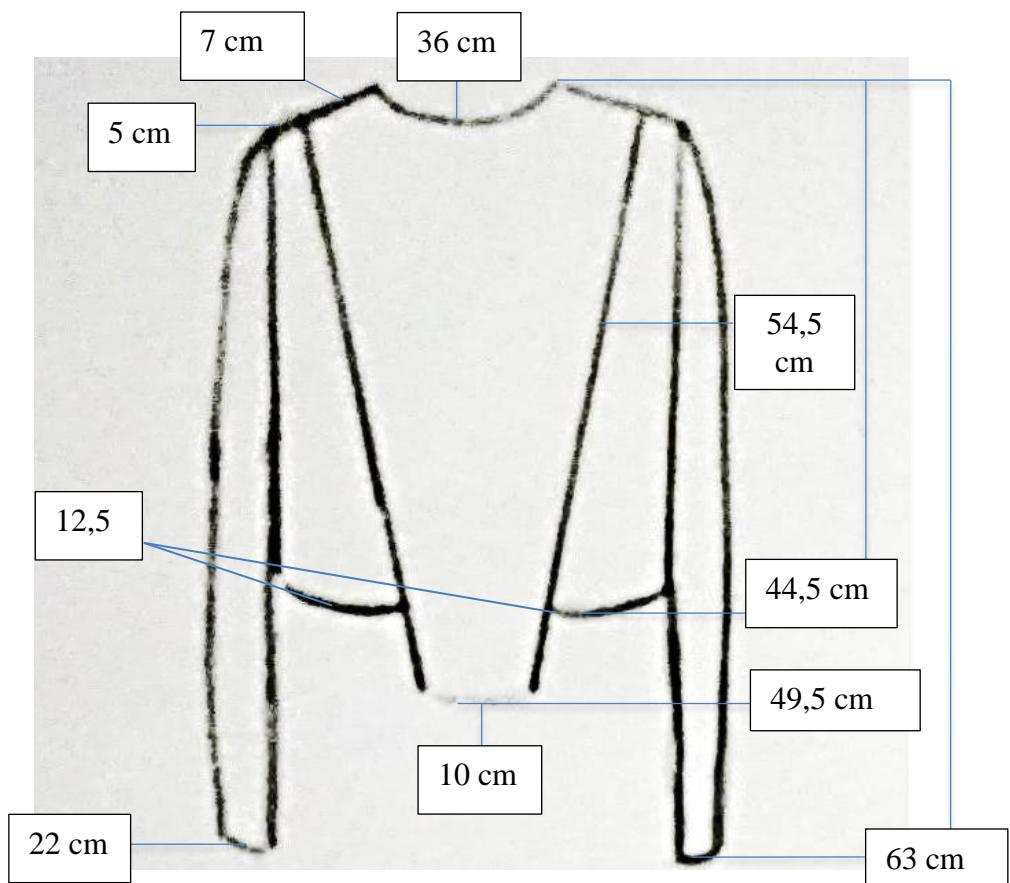
Pada tahap persiapan terdapat beberapa hal yang harus dilakukan yaitu :

1) Persiapan Proses Pembuatan

Pada tahap persiapan proses pembuatan busana pesta malam ini antara lain adalah sebagai berikut :

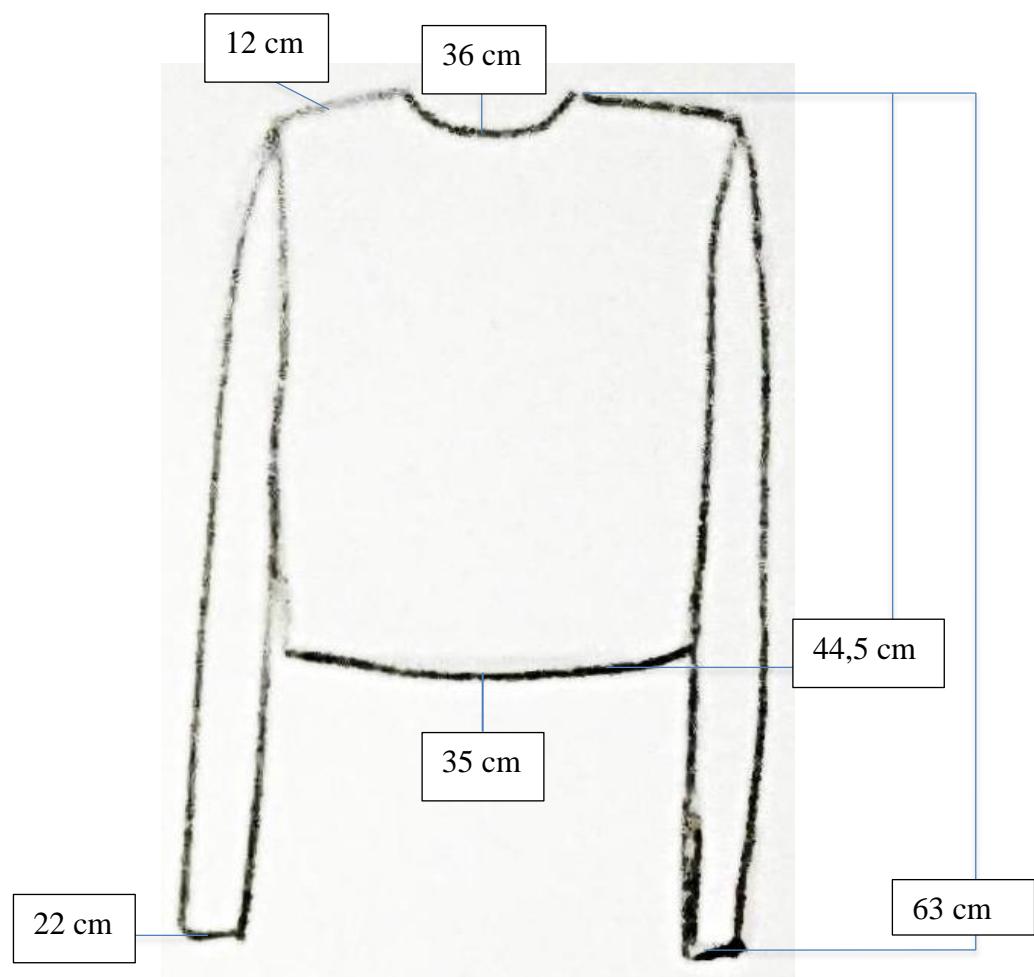
a) Pembuatan Gambar Kerja

Pembuatan gambar kerja busana dilakukan agar dapat menggambarkan desain busana tersebut serta detail-detail yang terdapat pada busana secara lengkap yang disertai dengan keterangan pada bagian busana, agar dapat diperoleh hasil yang maksimal. Pembuatan desain kerja adalah sebagai pedoman atau contoh pembuatan busana tersebut.



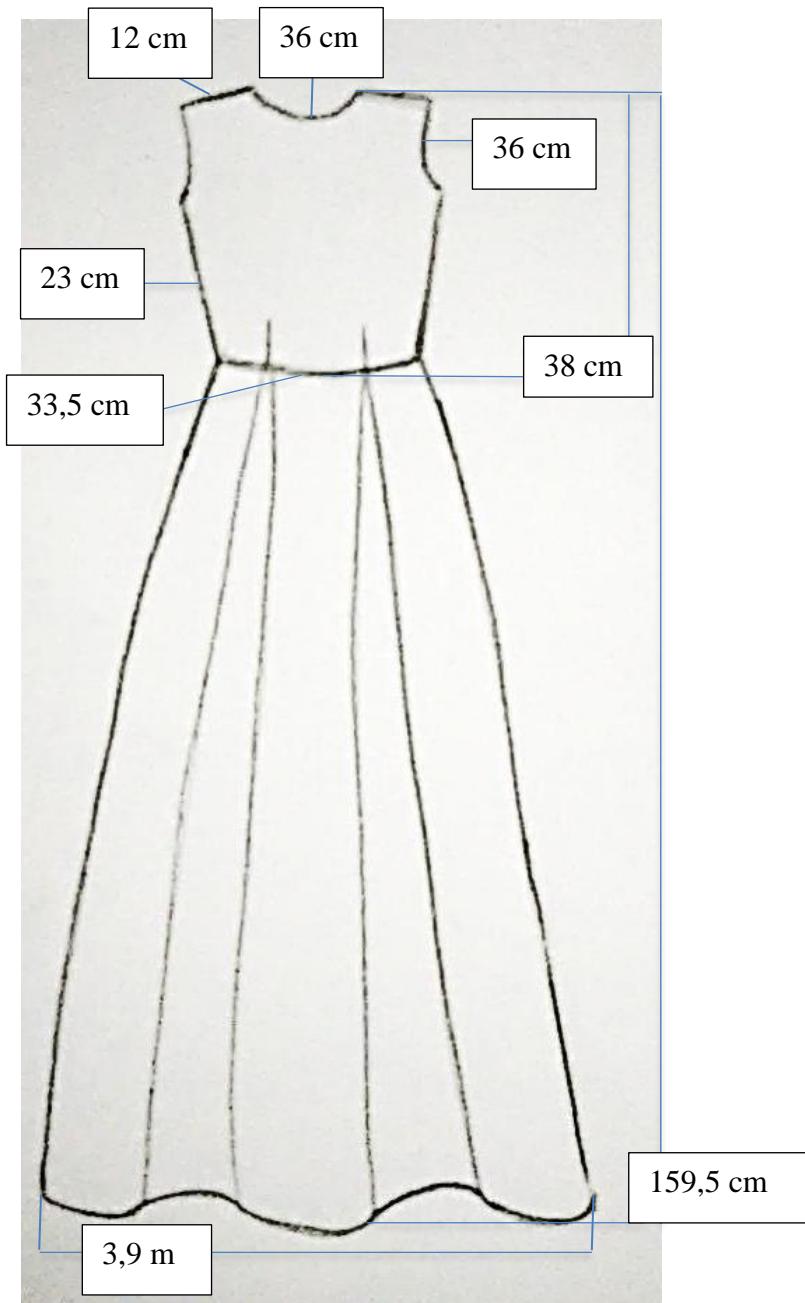
Gambar 15. Desain Kerja Bolero Tampak Depan

(Sketsa Rahmaningrum Yogyandari, 2018)

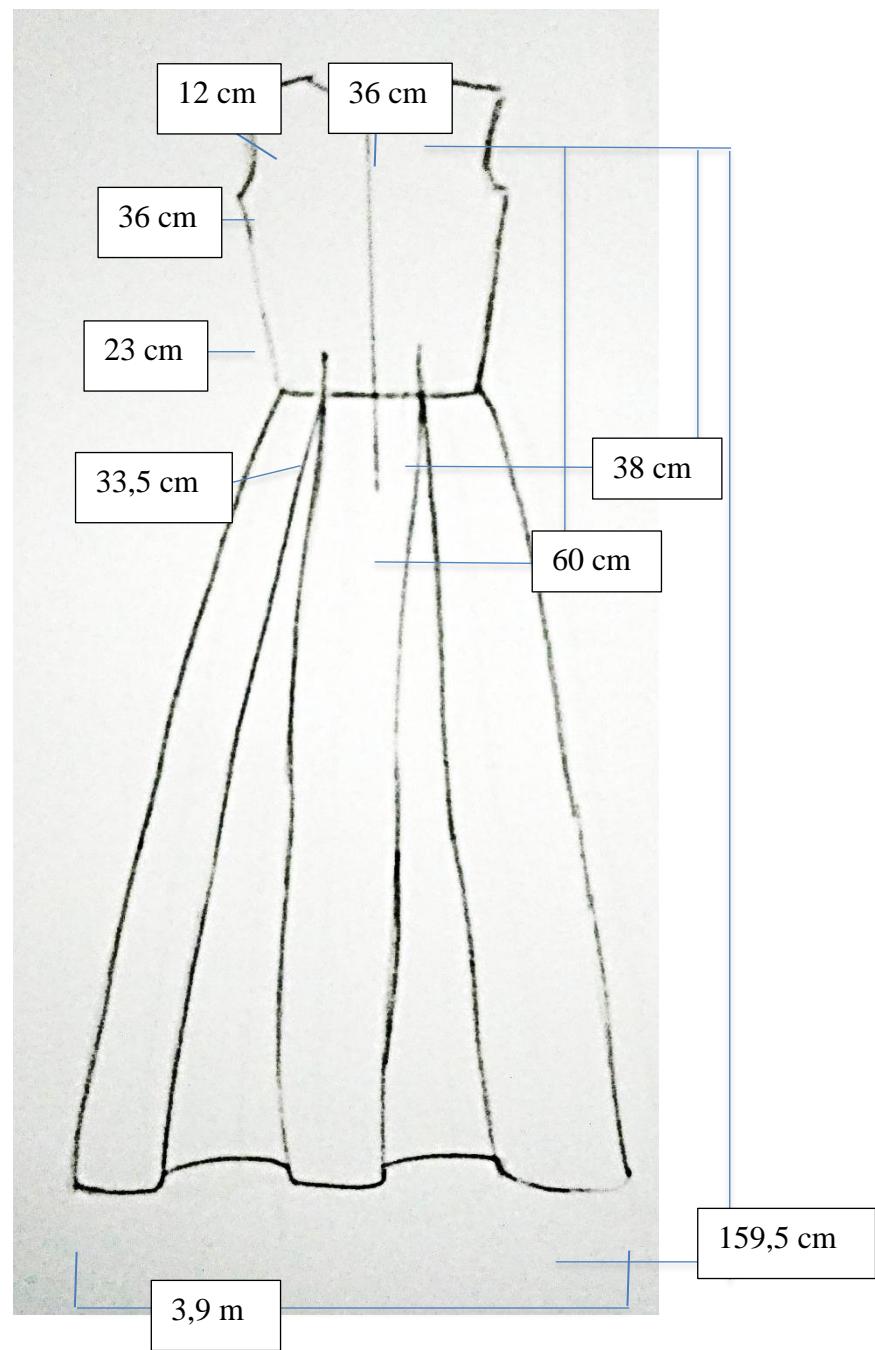


Gambar 16. Desain Kerja Bolero Tampak Belakang

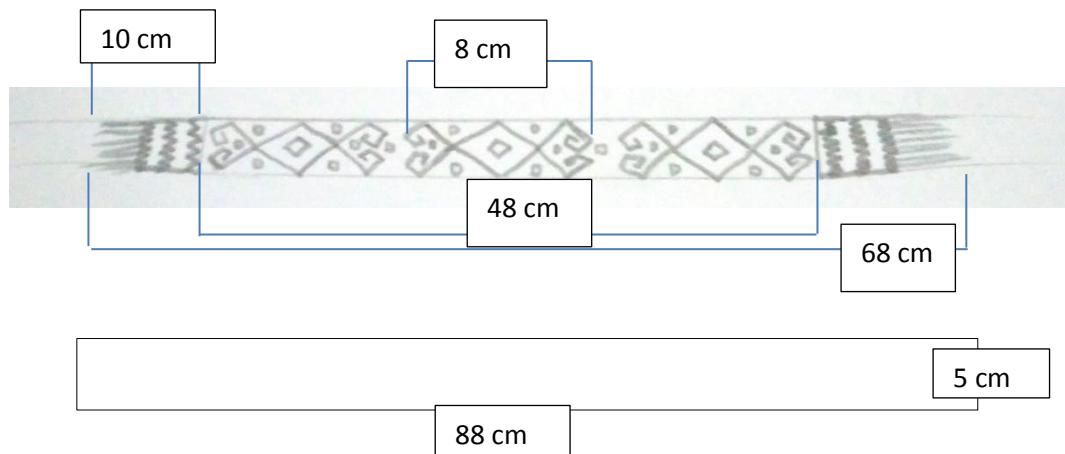
(Sketsa Rahmaningrum Yogyandari, 2018)



Gambar 17. Disain Kerja Dres Tampak Depan
(Sketsa Rahmaningrum Yogyandari, 2018)



Gambar 18. Disain Kerja Dress Tampak Belakang
(Sketsa Rahmaningrum Yogyandari, 2018)



Gambar 19. Disain Kerja Hiasan Kepala (bandana)
(Sketsa Rahmalingrum Yogyandari, 2018)

Pembuatan gambar kerja busana dilakukan agar dapat menggambarkan disain busana tersebut serta detail-detail yang terdapat pada busana secara lengkap yang disertai dengan keterangan pada bagian busana, agar dapat diperoleh hasil yang maksimal. Pembuatan disain kerja adalah sebagai pedoman atau contoh pembuatan busana tersebut.

b) Pengambilan Ukuran

Hasil pengukuran yang digunakan dalam pembuatan busana pesta malam tersebut diantaranya adalah sebagai berikut :

Lingkar Badan	:	85 cm
Lingkar Pinggang	:	67 cm
Lingkar Panggul	:	95 cm
Lingkar Leher	:	36 cm
Lingkar Kerung Lengan	:	36 cm
Lingkar Siku	:	24,5 cm

Lingkar Pergelangan Tangan : 19 cm

Lingkar Bawah Rok : 91 cm

Lebar Muka : 34 cm

Lebar Punggung : 35 cm

Lebar Bahu : 12 cm

Jarak Dada : 17 cm

Tinggi Puncak Dada : 16 cm

Tinggi Panggul : 18 cm

Panjang Muka : 39 cm

Panjang Punggung : 38 cm

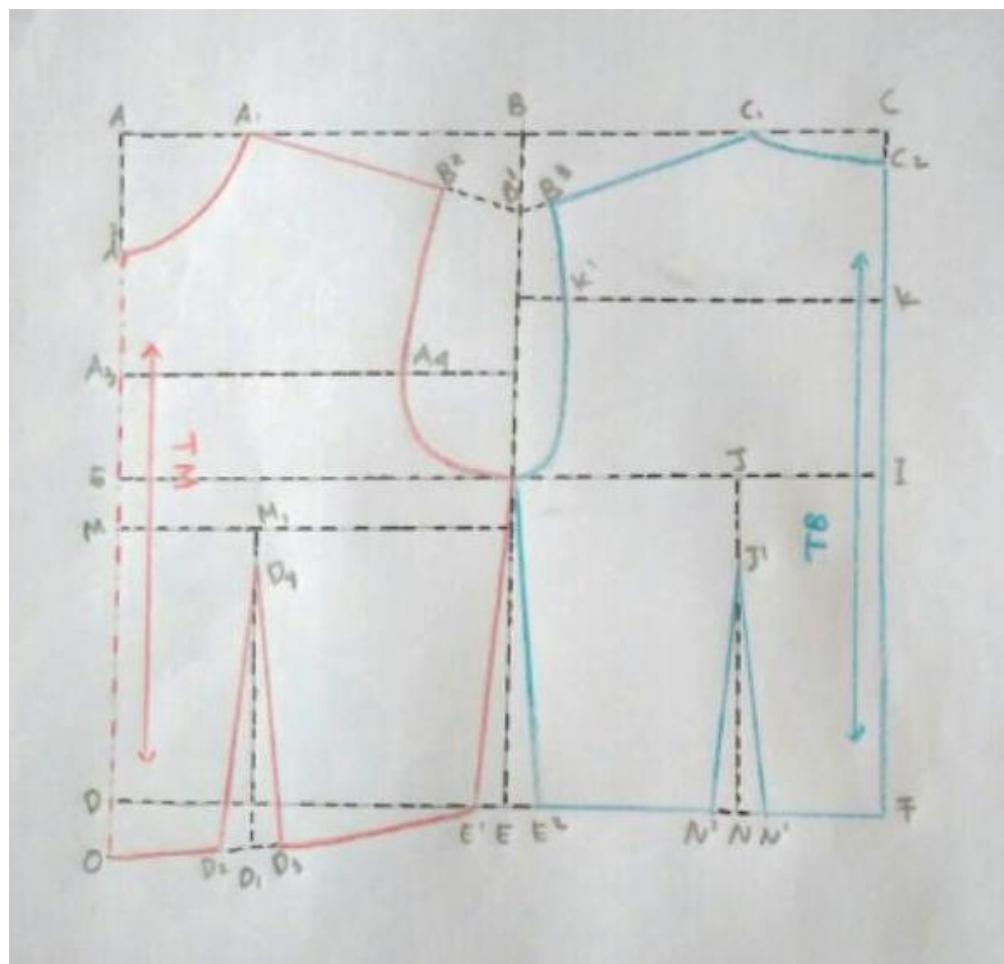
Panjang Lengan : 63 cm

Panjang Dres : 110 cm

Panjang Bolero : 50 cm

c) Pembuatan Pola Busana

Pada pola pembuatan busana pesta ini menggunakan pola sistem *So'en* dengan perbandingan skala 1 : 4. Adapun pola dasar sistem *So'en* yang telah dibuat adalah sebagai berikut :



Gambar 20. Pola Dasar Badan Sistem So-en , Skala 1:4
 (Sumber : Porrie Muliawan., 1983)

Keterangan Pola Dasar Badan Sistem So'en, Skala 1:4

Bagian Muka

$$AB = DE = \frac{1}{4} \text{ lingkar badan} + 1$$

$$AD = BE = \text{panjang punggung} + 1,5$$

$$A-A1 = \frac{1}{6} \text{ lingkar leher} + 0,5$$

$$A-A2 = A-A1 + 1$$

$$A-G = \frac{1}{2} \text{ panjang punggug} + 1,5$$

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

B-B1 = 4,5 cm

A1-B2 = lebar bahu

A2-A3 = 1/3 A-G

A3-A4 = ½ lebar dada

D-M = tinggi puncak

M-M1 = ½ jarak dada

M1-D4 = turun 2 cm

D-O = turun 3 cm

D1-D2 = D1-D3 = ½ kupnat (1,5cm)

O-D2 + D3-E1 = ¼ lingkar pinggang + 1

Bagian Belakang

AC-DF = ½ lingkar badan

BC = EF ¼ lingkar badan – 1

F-C = panjang punggung + 1,5 cm

C-C1 = 1/6 lingkar leher + 0,5

C- C2 = 1,5 cm

C1-B3 = lebar bahu

C2-K = 8 cm

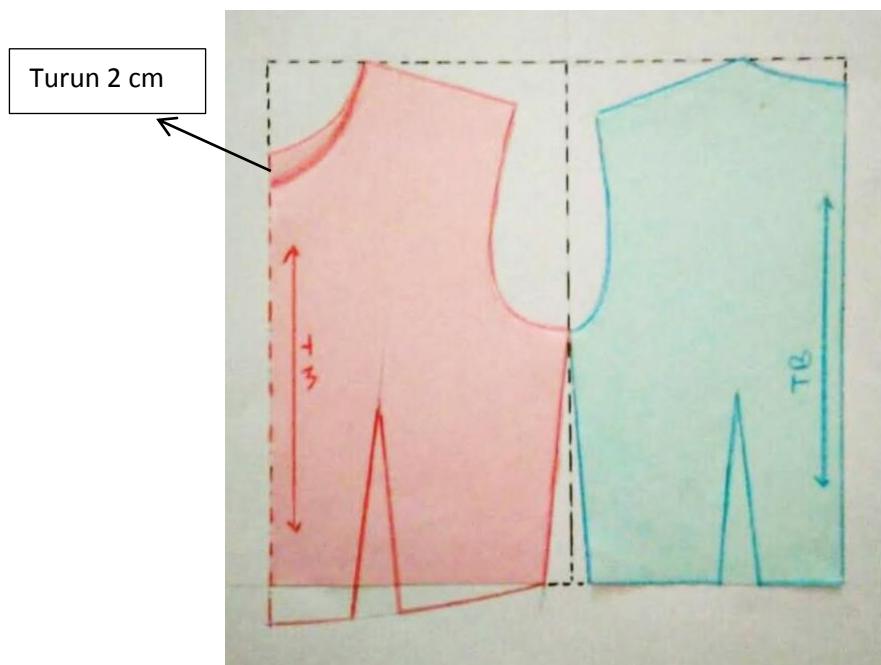
K-K1 = ½ lebar punggung

I-J = 8 cm

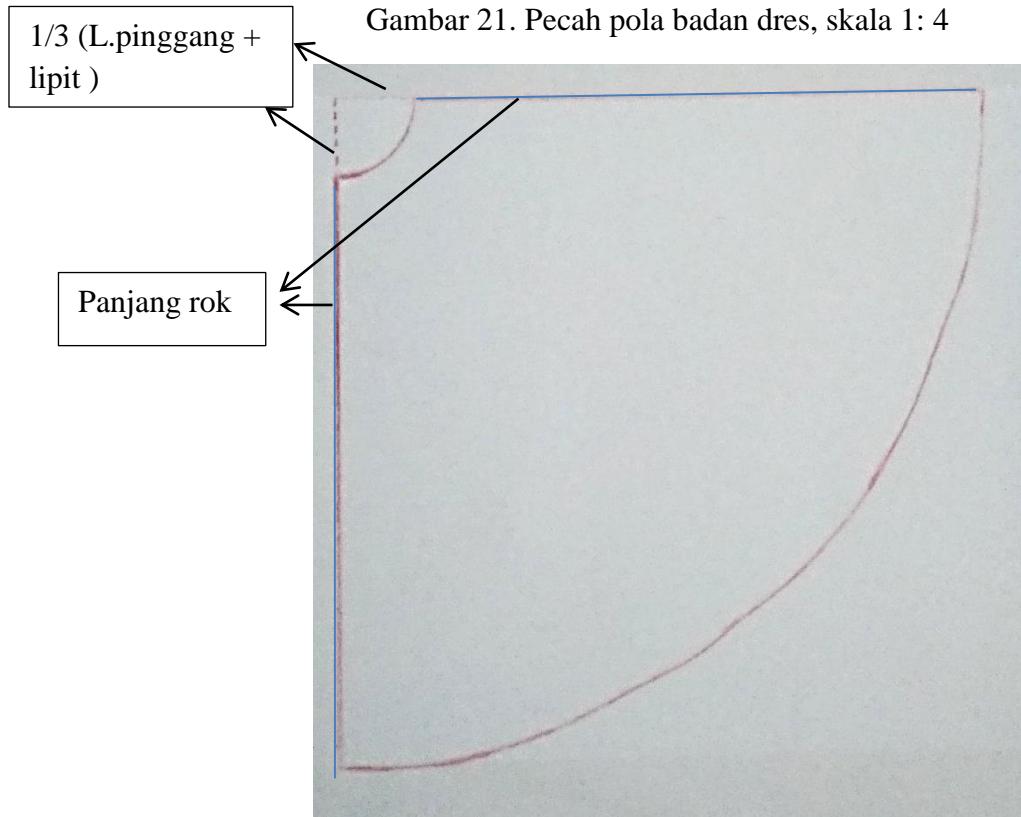
J-J1 = 5 cm

N-N1 = N-N2 = lebar kupnat (1,5 cm)

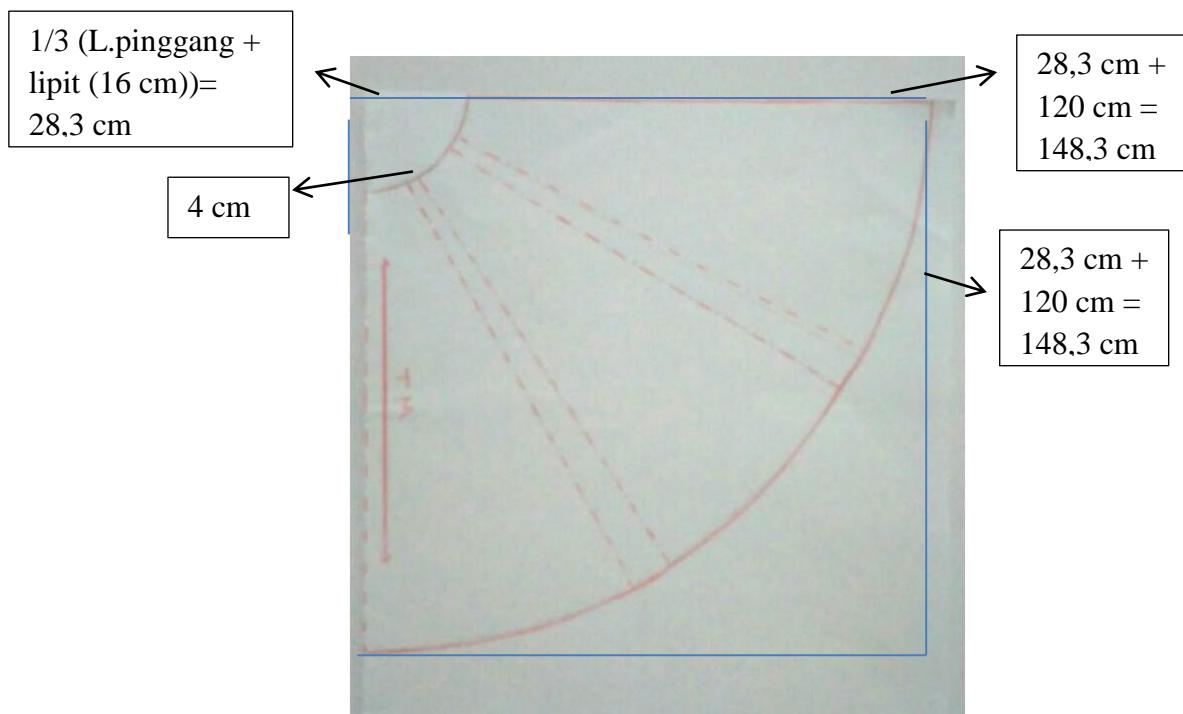
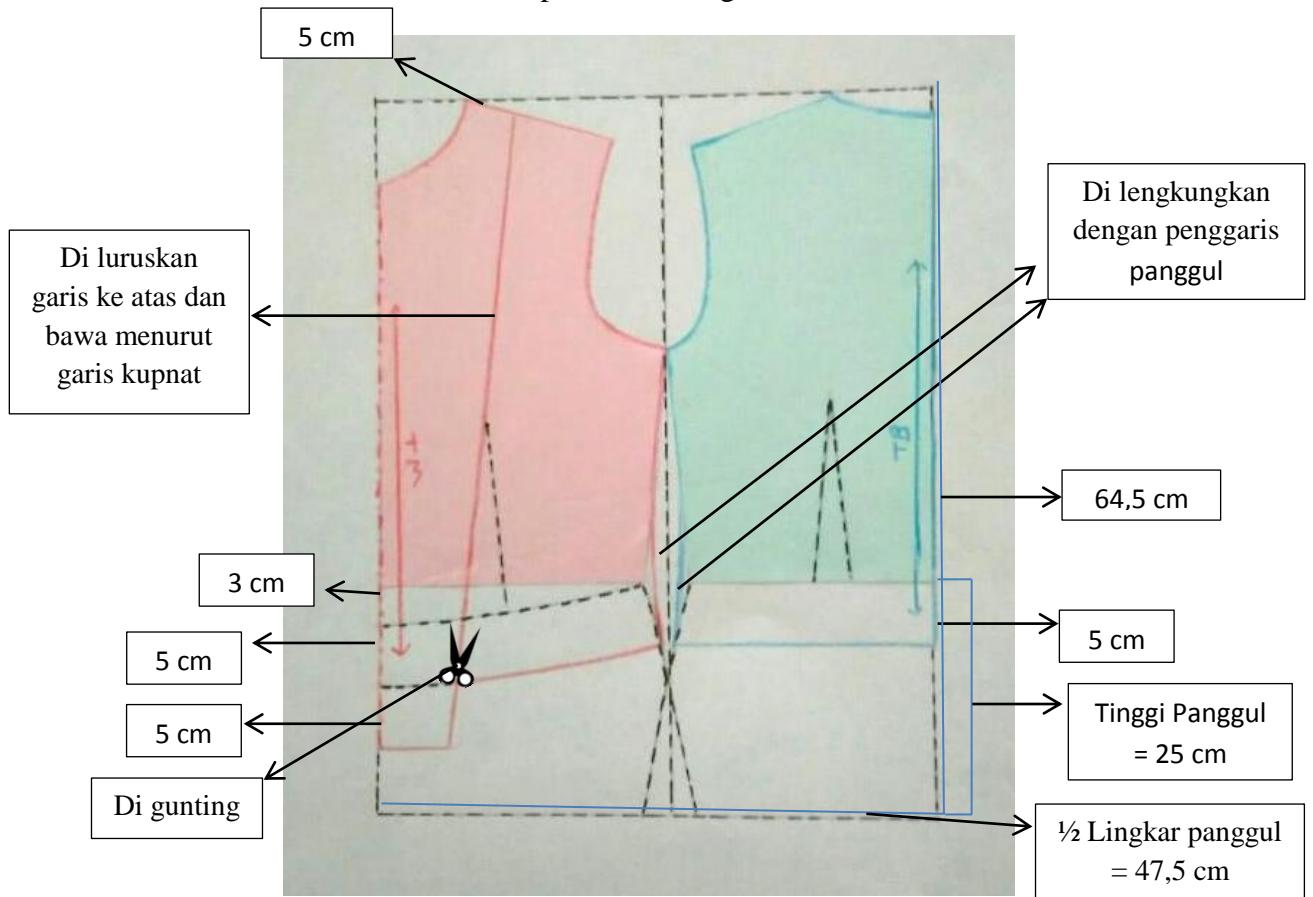
F-N1 + N2-E2 = ¼ lingkar pinggang -1



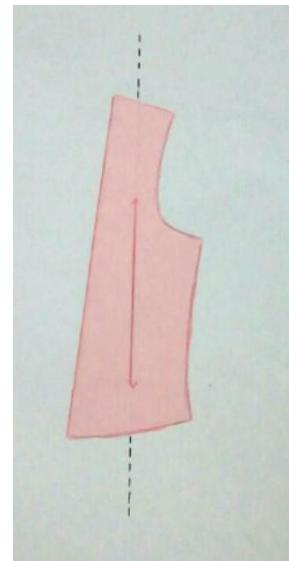
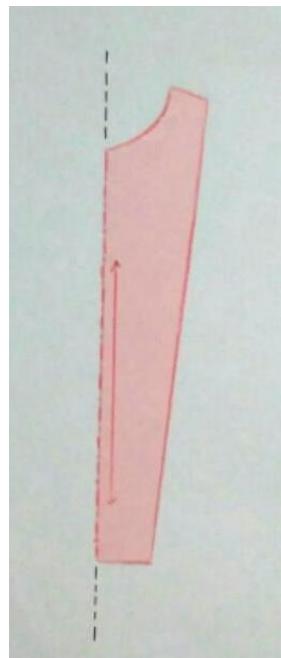
Gambar 21. Pecah pola badan dres, skala 1: 4



Gambar 23. Pola dasar rok $\frac{1}{2}$ lingkar, skala 1: 4
(Sumber : Porrie Muliawan., 1983)

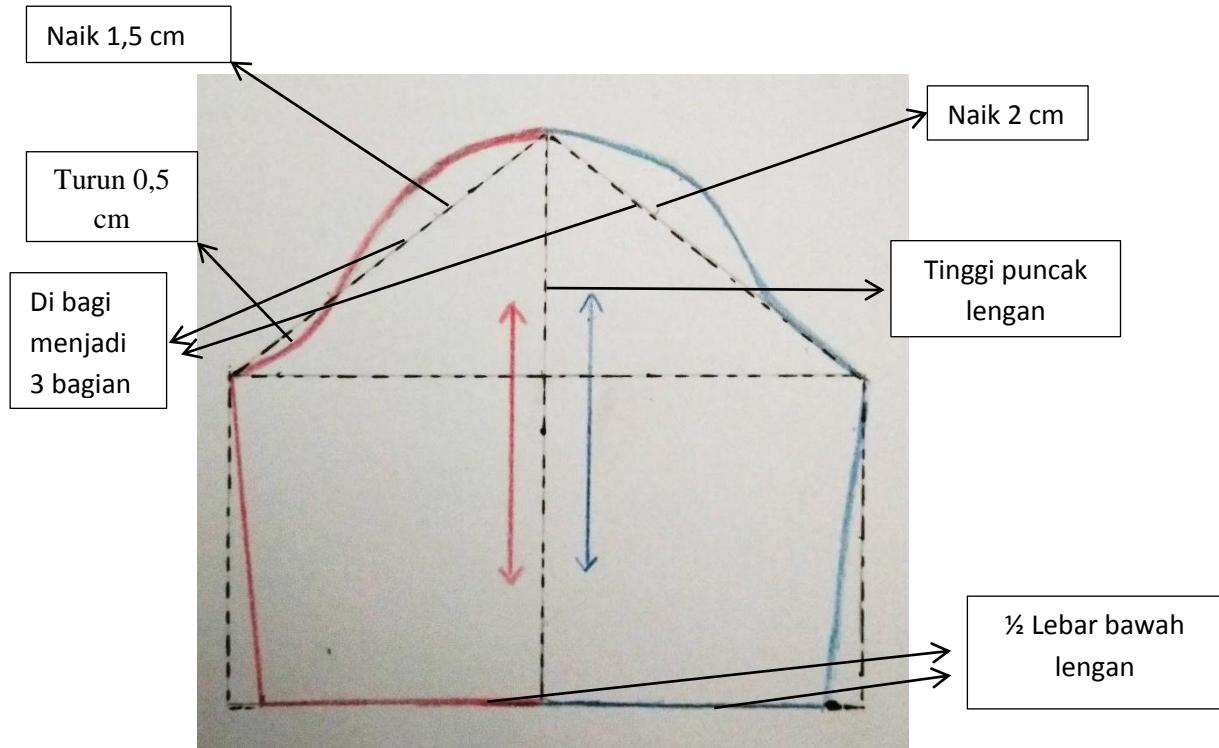
Gambar 23. Pecah pola rok $\frac{1}{2}$ lingkar, skala 1: 4

Gambar 24. Pecah pola badan bolero, skala 1: 4



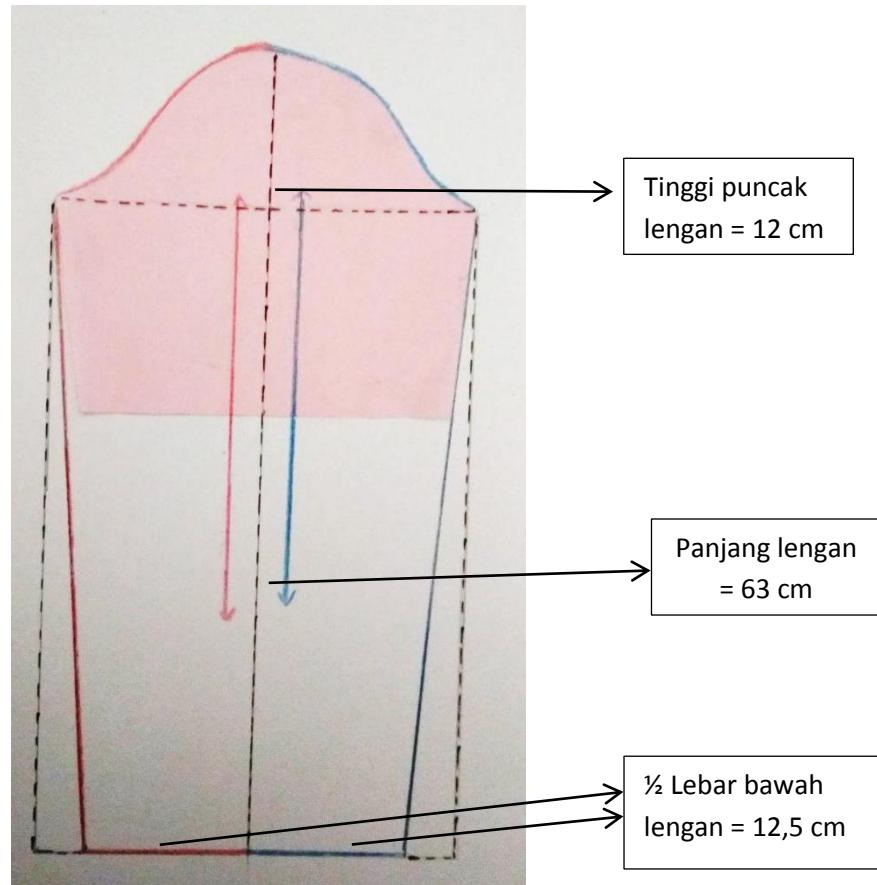
Gambar 26. Hasil Pecah Pola Sisi Badan Depan Bolero, skala 1: 4

Gambar 25. Hasil Pecah Pola Tengah Badan Depan Bolero, skala 1: 4



Gambar 27. Pola dasar lengan, skala 1: 4

(Sumber : Porrie Muliawan., 1983)



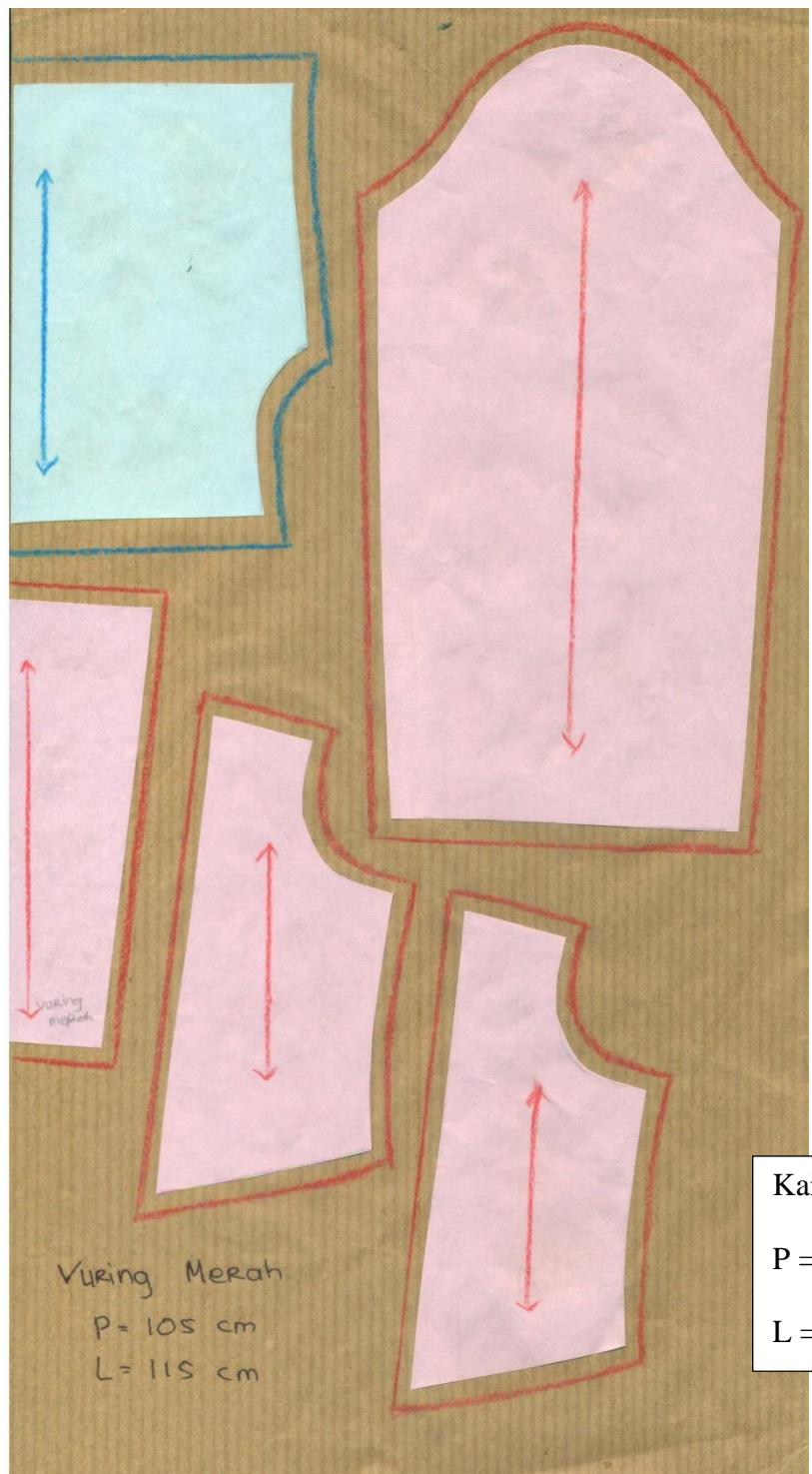
Gambar 28. Pecah pola lengan, skala 1: 4

d) Rancangan Bahan

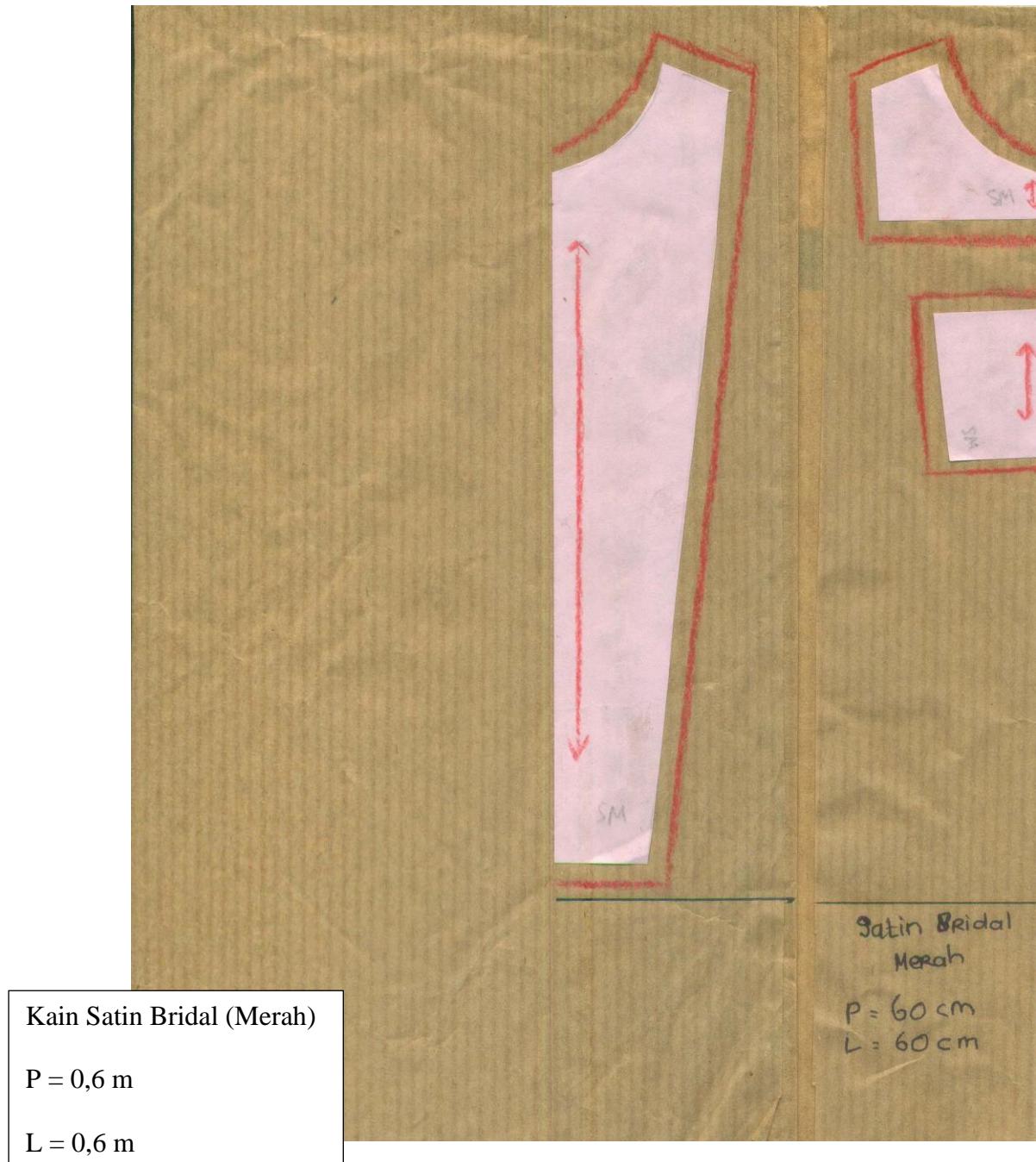
Merancang bahan adalah meletakkan pola busana dalam ukuran skala kecil pada kertas payung sesuai dengan ukuran lebar bahan sesungguhnya maupun arah serat pada bahan yang digunakan. Rancangan bahan digunakan untuk mengetahui jumlah bahan yang dibutuhkan dalam pembuatan busana serta meminimalisir atau mengurangi pengeluaran agar tidak sia-sia.



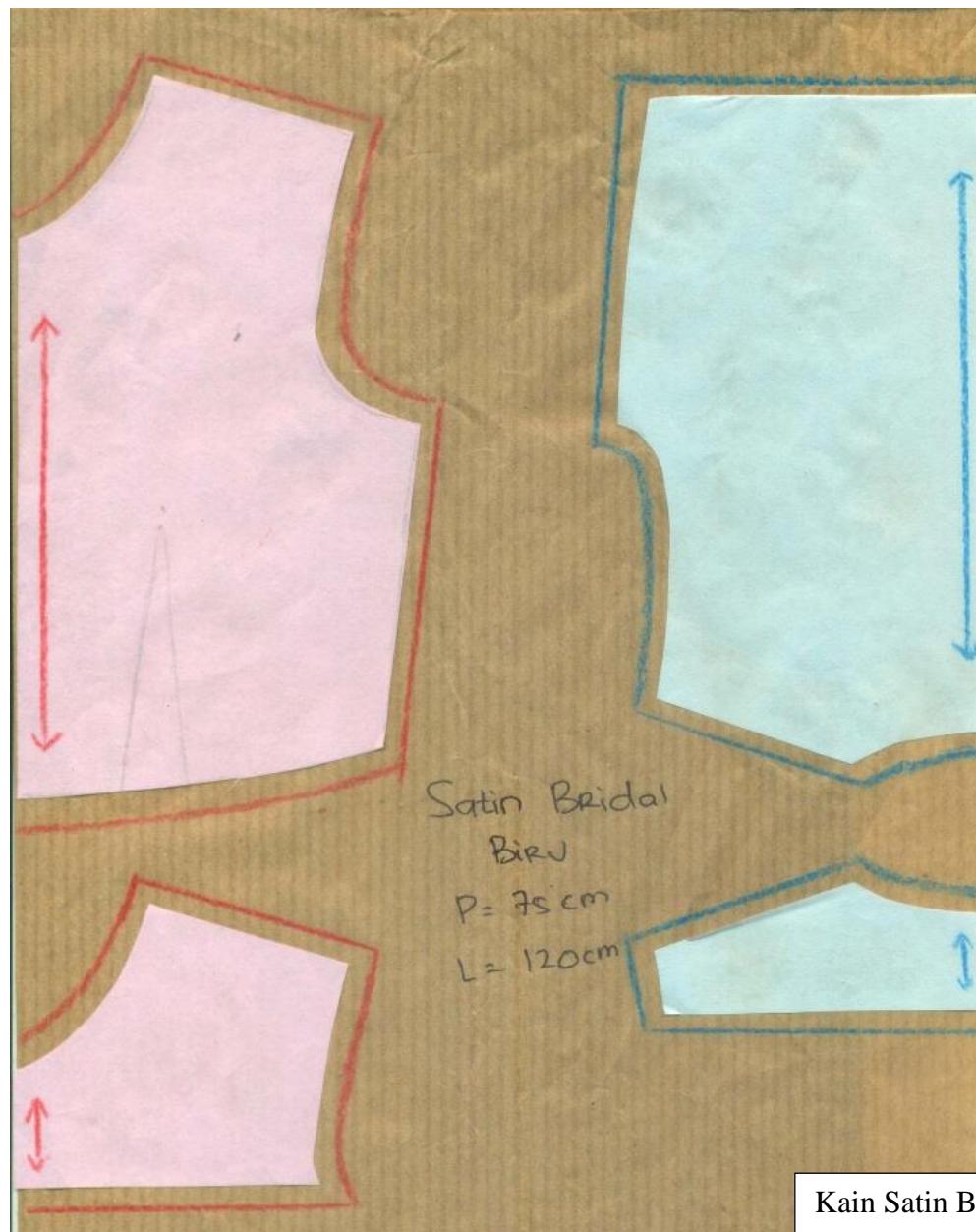
Gambar 29. Rancangan Bahan Bolero



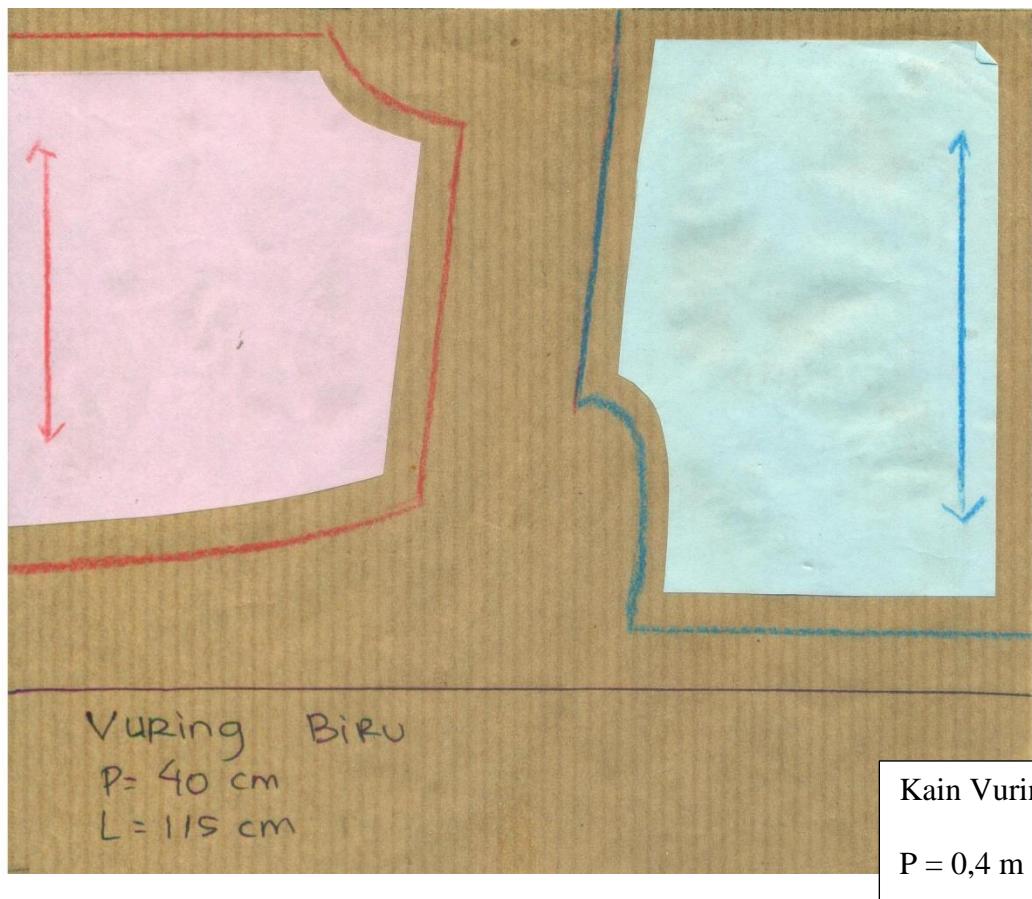
Gambar 30. Rancangan Bahan Vuring Bolero



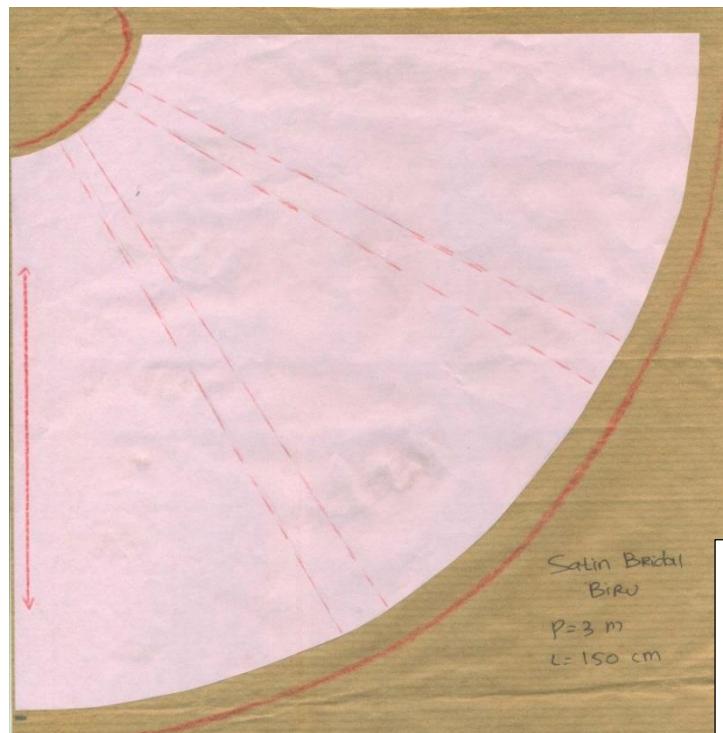
Gambar 31. Rancangan Bahan Tengah Depan Bolero



Gambar 32. Rancangan Bahan Dres

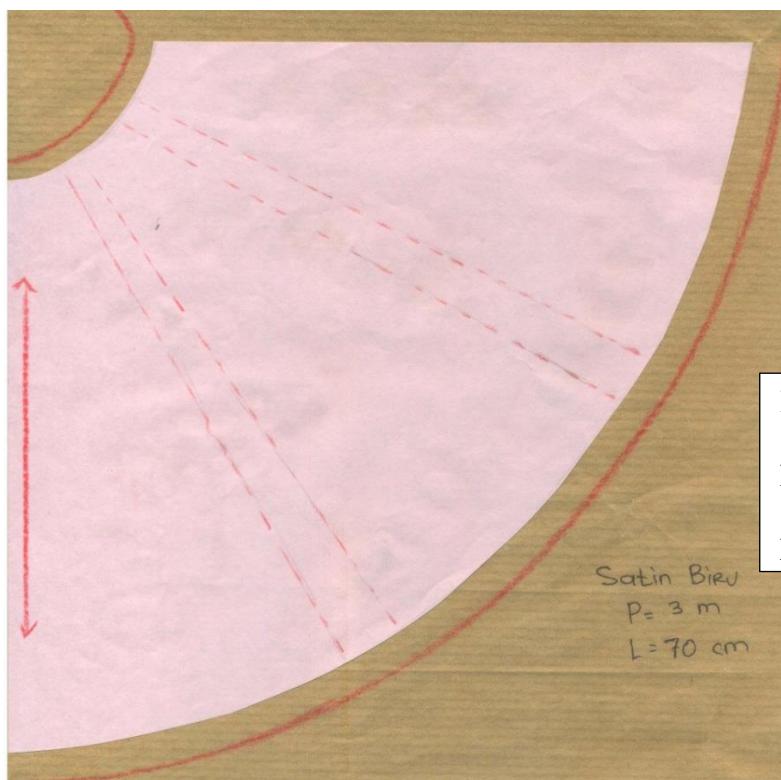


Gambar 33. Rancangan Bahan Vuring Dres



Kain Satin Bridal (Biru)
P = 3 m
L = 1,5 m

Gambar 34. Rancangan Bahan Rok Dres



Kain Satin (Biru)
P = 3 m
L = 1,5 m

Gambar 35. Rancangan Bahan Vuring Rok Dres

e) Kalkulasi Harga

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

- (1). Menyertakan nama bahan, banyaknya bahan yang dibutuhkan atau diperlukan, harga satuan, jumlah total, harga total dari keseluruhan bahan.
- (2). Bahan pokok dan bahan tambahan dibedakan dan dikelompokkan masing-masing.
- (3). Menentukan jumlah harga sesuai dengan jumlah.
- (4). Semua bahan yang dibutuhkan sebaiknya dicatat dan ditelii ulang agar kebutuhan bahan yang diinginkan sesuai tidak ada yang kurang dan tepat.

Tabel 1. Kalkulasi Harga

Nama Bahan	Jumlah Barang	Harga Satuan	Jumlah Harga
A. Bahan pokok			
1. Satin Bridal (biru)	3,75 m	Rp 35.000	Rp 131.250
2. Satin Bridal (merah)	0,6 m	Rp 35.000	Rp 21.000
3. Tenun	1 lembar	Rp 135.000	Rp 135.000
4. Satin (biru)	3 m	Rp 18.000	Rp 54.000
5. Furing ero(merah)	1,05 m	Rp 12.000	Rp 12.600
6. Furing ero (biru)	0,4 m	Rp 12.000	Rp 4.800
7. Velvet	1 m	Rp 23.000	Rp 23.000
B. Bahan tambahan			
1. Mori gula	0.75 m	Rp 16.000	Rp 12.000
2. vislin	0,5 m	Rp 6.000	Rp 3.000
C. Bahan Pembantu			
1. Rit jepang (50 cm)	1 buah	Rp 7.900	Rp 7.900
2. Rit bolero (60 cm)	2 buah	Rp 12.500	Rp 25.000
3. Benang	2 buah	Rp 1.500	Rp 3.000
D. Pelengkap busana			
1. Mote kuning	1 bungkus	Rp 5.500	Rp 5.500
2. Mote merah	1 bungkus	Rp 5.500	Rp 5.500
3. Mote biru	1 bungkus	Rp 5.500	Rp 5.500
4. Benang nilon merah	1 buah	Rp 5.200	Rp 5.200
5. Benang nilon biru	1 buah	Rp 5.200	Rp 5.200
6. Benang nilon hitam	1 buah	Rp 5.200	Rp 5.200
7. Benang nilon hijau	1 buah	Rp 5.200	Rp 5.200
8. Benang nilon orange	1 buah	Rp 5.200	Rp 5.200
9. Benang nilon kuning	1 buah	Rp 5.200	Rp 5.200
10. Bandana	1 buah	Rp 35.000	Rp 35.000
Jumlah			Rp 515.250

Analisa harga jual

Biaya tenaga kerja (50% x biaya produk)

0,5 x Rp. 515.250,- : Rp. 257.125,-

Biaya aus mesin (10% x biaya produk)

0,1 x Rp. 515.250,- : Rp. 51.525,-

Keuntungan (30% x biaya produk)

0,3 x Rp. 515.250,- : Rp. 154.575,-

Jumlah kebutuhan : Rp. 515.250,-

Total : Rp. 978.475,-

Jadi untuk harga jual busana pesta malam ini adalah Rp. 978.475,- dibulatkan menjadi Rp. 980.000,-

b. Pelaksanaan

1) Peletakkan Pola Pada Bahan

Peletakkan pola pada bahan dimulai dari pola yang paling besar sampai pola yang paling kecil. Misalnya pada pembuatan busana pesta malam ini bagian pola yang diletakkan dahulu adalah pola dres bagian bawah berupa rok setengah lingkar yang diletakkan pada bahan satin *bridal* dengan kain dilipat dari panjang ke ujung panjang tanpa memperhatikan arah serat agar dapat terpotong untuk rok setengah lingkar. Kemudian bagian badan dres, badan bolero, lengan bolero, dst dengan memperhatikan arah serat. Jika bagian pola-pola yang besar sudah

tertata semua, dilanjutkan pola yang kecil. Misalnya bagian depan leher dan lengan, bagian aplikasi, bagian potongan lengan, dst sampai semua pola tertata rapi, tetapi perhatikan arah serat, jika harus dipotong dengan kain yang serong, maka serongkan dulu kainnya.

2) Pemotongan dan Pemberian Tanda Jahitan

Pola yang sudah diletakkan pada bahan disemat dan diberi tanda kampuh agar mempermudah pada proses selanjutnya yaitu proses pemotongan bahan. Pemberian tanda kampuh pada bahan sesuai dengan kebutuhan, dengan menggunakan kapur jahit (tipis-tipis). Ukuran kampuh pada bagian sisi yaitu berukuran 2-2,5 cm, untuk bagian lengkung 1-1,5 cm kemudian pada bagian kelim berukuran 4 cm. Tetapi untuk bagian bolero cukup dengan kampuh yang kecil 1-1,5 cm agar terlihat rapi. Bagian pola yang dipotong terlebih dahulu adalah bagian pola yang besar sampai pola yang terkecil. Pemotongan bahan yaitu menggunakan gunting yang tajam agar tidak menimbulkan tiris pada bahan atau merusak bahan. Bahan dipotong di atas meja potong atau di lantai karena medianya lebih luas sehingga mempermudah ruang gerak saat memotong bahan. Bagian-bagian yang sudah dipotong diberi tanda jahitan menggunakan karbon jahit dan rader, seperti tanda batas kampuh, tanda bagian pinggang, dan bagian-bagian tanda pola lainnya yang penting.

3) Penjelujuran dan Penyambungan

a) Bagian Bolero

- (1). Mengepres bahan lapisan *mori gula* pada bahan satin *bridal* bagian tengah badan bolero.
- (2). Menyambung sisi lengan vuring.
- (3). Menyambung sisi lengan bahan utama
- (4). Menyambung bawah lengan vuring dengan lengan bahan utama
- (5). Menyambung bahu badan dan sisi vuring bolero
- (6). Menyambung bahu dan sisi bahan utama bolero
- (7). Menyambung kerung leher vuring dengan kerung leher bahan utama.
- (8). Menyambung kerung lengan dengan badan, vuring sendiri dan bahan utama sendiri.
- (9). Menyambung kerung leher badan depan vuring dengan bahan utama.
- (10). Menjelujur rit bolero.
- (11). Memasang hiasan anyaman bagian bawah bolero.
- (12). Menyambung bawah bolero vuring dengan bahan utama

b) Bagian Dres

- (1). Mengepres vislin pada bagian belakang badan tempat rit jepang.
- (2). Menjahit kupnat di vuring dan bahan utama.

- (3). Menjahit depun leher dengan vuring badan.
- (4). Menyambung bahu dan sisi badan vuring.
- (5). Menyambung bahu dan sisi badan bahan utama.
- (6). Menyambung kerung leher vuring dan bahan utama.
- (7). Menyambung kerung lengan vuring dan bahan utama.
- (8). Menyambung vuring badan dengan rok.
- (9). Menjahit lipit di rok.
- (10). Menyambung bahan utama badan dengan rok.
- (11). Menyambung sisi belakang rok vuring sendiri dan bahan utama sendiri.
- (12). Menjelujur ritsliting jepang , bagian belakang.
- (13). Menjelujur bagian bawah rok

4) Evaluasi Proses I (Fitting I)

Ada beberapa hal yang diamati dalam fitting I adalah :

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

Adapun hasil evaluasi proses fitting I adalah sebagai berikut :

Tabel 2. Evaluasi Fitting I

Aspek yang dievaluasi	Hasil Evaluasi	Cara mengatasi
Bolero	Pergelangan tangan dan kerung leher terlihat keluar dan tidak rapi.	Bagian vuring pergelangan tangan dan kerung leher diberi depun dan saat menjahit ditindis dari dalam.
	Kerung lengan yang terlihat mencekik (tidak sesuai raderan) yang dapat dilihat dari di dalam.	Benahi untuk melakukan penjelujuran sebelum menjahit nanti, perhatian tanda raderan.
	Kerung leher kurang turun 1 cm.	Mbenahi pola kerung leher lagi.
Dres	Kupnat badan dengan lipit rok yang tidak bertemu.	Mbenahi lipit rok dan kupnat badan agar ketemu.
	Bawah rok yang kepanjangan.	Mlipat lagi ujung bawah rok.
	Kerung leher kurang turun 1 cm.	Mbenahi pola kerung leher lagi.

5) Proses Menjahit

Adapun proses menjahit busana pesta malam ini adalah :

a) Bagian Bolero

- (1). Mengepres bahan lapisan *mori gula* pada bahan satin *bridal* bagian tengah badan bolero.
- (2). Menjahit depun lengan bawah dengan vuring lengan.(diselesaikan dengan kampuh buka dan tidak lupa di pres.)
- (3). Menjahit sisi lengan vuring (diselesaikan dengan kampuh buka dan tidak lupa di pres.)
- (4). Menjahit sisi lengan bahan utama (diselesaikan dengan kampuh buka dan tidak lupa di pres.)
- (5). Menjahit bawah lengan vuring dengan lengan bahan utama (bagian buruk berada di dalam).
- (6). Menjahit depun leher dengan vuring badan.(diselesaikan dengan kampuh buka dan tidak lupa di pres.)
- (7). Menjahit bahu badan dan sisi vuring bolero (diselesaikan dengan kampuh buka dan tidak lupa di pres.)
- (8). Menjahit bahu dan sisi bahan utama bolero.(diselesaikan dengan kampuh buka dan tidak lupa di pres.)

- (9). Menjahit kerung leher vuring dengan kerung leher bahan utama. (ditindis)
- (10). Menjahit kerung lengan dengan badan, vuring sendiri dan bahan utama sendiri.
- (11). Menjahit kerung leher badan depan vuring dengan bahan utama.
- (12). Menjahit rit bolero.
- (13). Menjahit memasang hiasan anyaman bagian bawah bolero.
- (14). Menjahit bawah bolero.(ditindis)
- (15). Bagian bawah badan depan bolero di sum.

b) Bagian dress

- (1). Mengepres vislin pada bagian belakang badan tempat rit jepang.
- (2). Menjahit kupnat di vuring dan bahan utama.
- (3). Menjahit depun leher dengan vuring badan.
- (4). Menjahit bahu dan sisi badan vuring. (diselesaikan dengan kampuh buka dan dijahit kecil).
- (5). Menjahit bahu dan sisi badan bahan utama. (diselesaikan dengan kampuh buka dan dirompok).
- (6). Menjahit kerung leher vuring dan bahan utama (ditindis), dan diselesaikan dengan gunting kecil-kecil.

- (7). Menjahit kerung lengan vuring dan bahan utama (ditindis), dan diselesaikan dengan gunting kecil-kecil.
- (8). Manjahit vuring badan dengan rok. (diselesaikan dengan kampuh kostum).
- (9). Menjahit bahan utama badan dengan rok. (diselesaikan dengan kampuh kostum).
- (10). Menjahit sisi belakang rok vuring sendiri dan bahan utama sendiri. (di selesaikan dengan dirompok).
- (11). Menjahit ritsliting jepang bagian luar(bahan utama).
- (12). Mengesum rit jepang bagian dalam (bahan vuring).
- (13). Menjahit bagian bawah rok dengan harnet lalu di sum.

6) Hiasan Busana

Hiasan busana ini terdapat pada tengah bolero dan bawah bolero. Untuk bagian tengah bolero yang berupa payetan mote, cara penggerjaannya :

- a) Membuat pola pada tengah badan bolero yang berbentuk trapesium terbalik.
- b) Mengisi pola dengan mote sesuai dengan warna.
 - (1).Bagian tengah belah ketupat dengan warna merah.
 - (2).Bagian pinggir belah ketupat dengan warna kuning.
 - (3).Bagian sisi belah ketupat yang di lanjutkan ukiran dengan warna biru muda.
 - (4).Bagian atas yang ukiran dengan warna kuning.

Untuk bagian bawah bolero berupa rumbai-rumbai, cara penggerjaannya :

- a) Potong-potong benang nilon dengan panjang \pm 50cm
- b) Anyam benang nilon seperti membuat macram sekitar dengan panjang 2 cm.
- c) Benang benang sisa macram dibiarkan menjuntai ke bawah, dan bagian bawah tidak di sama ratakan panjangnya.

7) Evaluasi Proses II (Fitting II)

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

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

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

Tabel 3. Evaluasi Fitting II

Aspek yang Dievaluasi	Hasil Evaluasi	Cara Mengatasi
Bolero	Dari pola hiasan payet mote terlalu full atau penuh	Mengurangi hiasan payet mote
	Bagian depan bolero yang di beri hiasan mote tidak halus terdapat gelombang.	Saat memasang mote jangan terlalu kencang menariknya.
	Pergelangan tangan yang menggelembung.	Ditambah dalam melakukan pengepresan.
Dres	Pada kerung leher dan kerung lengan tidak rapi.	Ditambah dalam melakukan pengepresan.
	Bawah rok yang tidak rapi.	Diulang dalam memotong bagian bawah.
Accessories	Belum adanya <i>Accessories</i> yang digunakan pada kepala.	Menambahkan bandana untuk hiasan kepala

8) Evaluasi Hasil

Tujuan dari evaluasi hasil adalah untuk mengetahui tingkat keberhasilan kegiatan yang sudah dilaksanakan. Adapun evaluasi yang dilakukan antara lain sebagai berikut :

- a) Pengambilan ukuran sebaiknya dilakukan lebih dari satu kali.
- b) Sebaiknya saat mengukur bagian-bagian tubuh model yang perlu ditandai agar tidak bergeser seperti lingkar badan, lingkar pinggang, lingkar panggul dll, diberi tanda dengan veter ban atau tali.
- c) Saat mengambil ukuran, model sebaiknya menggunakan pakaian yang pas atau tidak longgar agar ukuran sesuai (pas) dengan tubuh model.
- d) Pada setiap selesai proses menjahit sebaiknya disertai dengan proses pressing agar jahitan lebih rapi dan jatuhnya busana lebih pas dan hasilnya licin.

3. Menyelenggarakan Pergelaran Busana

a. Persiapan

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

1) Pembentukan Panitia Pergelaran

Pembentukan panitia bertujuan agar pergelaran busana dapat terlaksana dengan baik, sukses dan berjalan sesuai rencana.

Panitia yang terbentuk dalam pergelaran busana 2018 dengan tema “*Movitsme*”, adalah mahasiswa Program Studi Pendidikan Teknik Busana S1 dan Teknik Busana D3 angkatan 2015, beberapa kakak tingkat angkatan 2013 dan 2014 yang berjumlah 102 mahasiswa dan panitia tambahan sejumlah 75 mahasiswa.

2) Menentukan Tema

Tema yang diambil dalam pergelaran busana tahun 2018 ini adalah “*Movitsme*”. *Movitsme* adalah singkatan dari *Move To It's Me*, yang diartikan sebagai perubahan positif untuk menemukan jati diri. Tema ini sangatlah tepat digunakan karena mahasiswa Pendidikan Teknik Busana dan Tata Busana merupakan kaum millenial yang selalu haus dalam mencari, mengembangkan dan mengaktualisasi diri dalam sebuah karya busana. Sebagai kaum milenial yang lahir sekitar tahun 1980-2000an dan sekitar berumur 17-37. Dalam pergelaran ini mahasiswa dituntut untuk menuangkan kreativitasnya dalam membuat karya busana. Karya-karya yang ditampilkan perpaduan antara budaya Indonesia (sentuhan motif nusantara) dan tetap mengikuti perkembangan *trend* saat ini.

Pada pergelaran busana dengan tema *Movitsme* ini menampilkan 102 karya busana dengan teknik jahitan halus (butik) dan teknik jahit garmen. Warna-warna busana diambil sesuai dengan *Trend Guideline 2018/2019* dan sesuai *sub trend* yaitu *individualist*, *Neutradition*, *Quest*, dan *Sensoy*.

Trend ini mempunyai ciri antara lain sebagai berikut :

- a) Menonjolkan kesan banyak warna yang digunakan sesuai dengan *Trend Guildeline 2018/2019*
- b) Busana dikerjakan dengan teknik jahitan yang halus.
- c) Menonjolkan busana modern yang dipadukan dengan kain-kain motif nusantara.

3) Sumber Dana

Penentuan anggaran diputuskan bersama sesuai dengan kesepakatan bersama dengan beberapa pertimbangan. Anggaran yang telah ditentukan meliputi anggaran dana pokok dari setiap mahasiswa yaitu Rp 1.200.000,-. Selain dana tersebut terdapat beberapa dana yang berasal dari sponsor maupun sumber lain diantaranya adalah sisa Manajemen Peragaan, denda kehadiran, dll.

4) Dewan Juri

Pada saat penilaian gantung busana yang sudah selesai dilakukan oleh dosen-dosen dari kampus PTBB yang telah ditunjuk untuk menilai hasil karya mahasiswa yang mengikuti Proyek Akhir untuk D3 dan Karya Inovasi untuk S1. Berikut ini daftar nama dewan juri yang ditunjuk untuk menilai hasil karya mahasiswa Proyek Akhir untuk D3 dan Karya Inovasi untuk S1 bagian butik :

- a) Dr. Emy Budiastuti
- b) Sri Widarwati, M.Pd

- c) Afif Ghurub Bestari, M.Pd
- d) Kusminarko Warno, M.Pd
- e) Enny Zuhny Khayati, M.Kes
- f) Zvereva C.Z Gadi, M.Pd
- g) Kapti Asiatun, M. Pd
- h) Dr. Sri Wening

Untuk menilai hasil karya mahasiswa Karya Inovasi untuk S1 bagian garment :

- a) Dr. Widiastuti
- b) Adam Jerussalem, Ph.d
- c) Sri Handayani, M.Pd
- d) Sugiyem, M.Pd
- e) Emy Yuli Suprihatin
- f) Afif Ghurub Bestari, M.Pd
- g) Triyanto, M.A
- h) Widyabakti Sabatari, M.Sn

Pada saat *Grand Juri* penilaian dilakukan oleh pihak luar yang telah ditentukan atau ditunjuk untuk menilai hasil karya mahasiswa yang mengikuti Proyek Akhir untuk D3 dan Karya Inovasi untuk S1 .Berikut ini daftar nama dewan juri yang ditunjuk untuk menilai hasil karya mahasiswa Proyek Akhir untuk D3 dan Karya Inovasi untuk S1 bagian butik :

- a) Philip Iswardono.
- b) Ramadhani Abdul Kadir Sastraatmaja.

c) Agung Purwandono.

Untuk menilai hasil karya mahasiswa Karya Inovasi untuk S1 bagian garment :

- a) Goet poespo
- b) Pratiwi sundarini M.Kom
- c) Dra. RR. Ani Srimulyani.

5) Menentukan Waktu dan Tempat

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

b. Pelaksanaan

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

1) Penilaian Gantung

Pelaksanaan Penilaian Gantung pada pelaksanaan penilaian gantung merupakan proses penilaian sebelum busana diperagakan di atas panggung atau *catwalk* yang dilaksanakan pada hari minggu tanggal 25 maret 2018 di gedung KPLT FT UNY lantai 3. Pada saat penilaian gantung busana beserta *accessories* dikenakan pada *dummy* atau *dressfoam* ditata sesuai nomor atau urut nomor berjajar. Setelah itu, busana yang diperagakan di tinggal di lantai 3 dan semua mahasiswa turun di lantai 1. Di lantai 3 hanya ada dosen-dosen yang akan menilai.

2) *Grand Juri*

Grand juri adalah proses penilaian sebelum busana diperagakan di atas panggung atau *catwalk* yang dilaksanakan pada hari minggu, 08 April 2018 di gedung KPLT FT UNY lantai 3 bagian barat. Pada saat *grand* juri, busana beserta *accessories* dikenakan oleh model atau pragawati. Disainer mempresentasikan konsep busana pesta malam dengan sumber ide ayunan yang telah penulis ciptakan. Pada saat disainer membacakan konsep, pragawati berjalan sambil memamerkan atau memperagakan busana yang dikenakannya. Durasi presentasi yang di batasi dengan waktu \pm 1 menit.

Tabel 4 .Susunan Acara *Grand Juri*

Waktu	Acara	Keterangan
07.00- 08.00	Persiapan Tempat dan briefing panitia	KPLT lt 3
08.00 – 09.00	Kedatangan model dan persiapan tampil	
09.00 – 09.30	Kedatangan Juri	
09.30 – 10.00	Briefing Juri	Ruang Tamu Dekanat
10.00 - 10.10	Pembukaan	KPLT lt 3
10.10 – 10.30	Presentasi Sesi 1	KPLT lt 3
10.30 – 10.50	Presentasi Sesi 2	KPLT lt 3
10.50 - 11.10	Presentasi Sesi 3	KPLT lt 3
11.10 – 11.30	Presentasi Sesi 4	KPLT lt 3
11.30 – 11.50	Presentasi Sesi 5	KPLT lt 3
11.50 – 12.20	Istirahat	KPLT lt 3
12.20 – 12.40	Presentasi Sesi 6	KPLT lt 3
12.40 – 13. 00	Presentasi Sesi 7	KPLT lt 3
13.00 – 13.10	Penutupan	KPLT lt 3
13.10 – selesai	Briefing Juri dan Dosen	

3) Gladi Bersih

Gladi bersih dilaksanakan pada tanggal 10 April 2018 yang diikuti seluruh panitia inti, panitia tambahan, model atau pragawati dan *performing art* (pengisi acara) Proyek Akhir dan Karya Inovasi Produk. Berikut adalah susunan acara persiapan dan gladi bersih pergelaran busana *Movitsme*.

Persiapan Acara Selasa, 10 April 2018

Tabel 5. Gladi Bersih *Movitsme*

Jam	Kegiatan	Keterangan
16.00 – 16.30	Kedatangan pengisi acara dan persiapan gladi	
16.30 – 17.45	Gladi Pengisi Acara	<ol style="list-style-type: none"> 1. Song Performance MC 2. Silaens Sister's 3. Karnaval FT UNY 4. Tari Zapin
17.45 – 18.30	Ishoma	
18.30 - selesai	Gladi keseluruhan acara	
	Song Performance	MC : Fian Arditya
	Opening	
	Sambutan-sambutan	<ol style="list-style-type: none"> 1. Bapak Rektor UNY/ Bapak Dekan FT/ Ketua Jurusan PTBB 2. Ketua Panitia
	Apresiasi Dosen Pembimbing	
	Apresiasi Juri	
	Fashion Show I (Kelas A)	<ol style="list-style-type: none"> 1. Butik Kelas A 2. Garment Kelas A
	Tari Zapin Kreasi	Tari Zapin (riau)
	Fashion Show II (Kelas B)	Tugas Akhir Kelas B
	Song Performance	Silaen Sisters (1 Lagu)
	Fashion Show III (Kelas D)	<ol style="list-style-type: none"> 1. Butik Kelas D 2. Garment Kelas D
	Karnaval	Karnaval FT UNY
	Fashion Show IV (Dosen)	
	Song Performance	Silaen Sisters (1 Lagu)
	Doorprize	
	Awarding	
	Penutup	

4) Penyelenggaraan Pergelaran Busana

Pergelaran busana 2018 dengan tema “*Movitsme*” diselenggarakan pada hari Rabu tanggal 11 April 2018 bertempat di Auditorium Universitas Negeri Yogyakarta menggunakan *stage* atau panggung dan acara dimulai pada pukul 18.00 WIB berakhir pada pukul 22.00 WIB. Agar acara pergelaran busana 2018 dapat berjalan dengan lancar maka panitia mempersiapkan seluruh perlengkapan satu hari sebelum hari H acara. Busana yang ditampilkan terdiri dari dua macam busana pesta, yaitu busana pesta konvensional dan busana pesta muslim. Terdapat dua macam cara pembuatan busana, yaitu busana dibuat secara butik (jahitan halus) dan garmen. Busana yang ditampilkan oleh penulis adalah busana pesta malam muslim dan dibuat secara butik (jahitan halus) yang dibawakan oleh pragawati dengan nomor urut 69 bernama Puput. Pergelaran busana ini diikuti oleh 102 mahasiswa yang terdiri dari mahasiswa pendidikan teknik busan S1 Dan Teknik Busana D3.

c. Evaluasi

Setelah melalui tahapan – tahapan pelaksanaan pergelaran busana maka perlu adanya evaluasi untuk mengetahui kekurangan serta hambatan. Ada beberapa hal yang masih kurang dan perlu adanya evaluasi untuk keberhasilan acara yang akan datang yaitu sebagai berikut :

1) Ketua I, II, III

Evaluasi

- a) Koordinasi antar ketua masih kurang

Rekomendasi

- a) Harus lebih sering dilakukan pengecekan dan monitoring, saling koordinasi.

2) Bendahara I, II, III

Evaluasi

- a) Untuk penarikan iuran per mahasiswa masih kurang tepat waktu
- b) Uang denda ada yang belum dibayar.
- c) Terdapat beberapa pengeluaran di luar rancangan anggaran.
- d) Untuk menyusun laporan akhir bendahara terlalu susah dihubungi.

Rekomendasi

- a) Lebih ke pendekatan personal untuk masalah pembayaran iuran permahasiswa.
- b) Untuk membayar denda lebih dipertegas karena sudah kesepakatan bersama.
- c) Meminimalisir pengeluaran di luar rancangan anggaran.
- d) Harusnya terbuka dengan mahasiswa.

3) Sekertaris I, II, III

Evaluasi

- a) Untuk nama panitia tambahan tiap sie terdapat beberapa kesalahan.
- b) Catatan anggota panitia persie tidak mempunyai.

Rekomendasi

- a) Mendaftar ulang panitia tambahan tiap sie agar tidak terdapat kesalahan.
- b) Mendaftar dan mempunyai data anggota panitia persie, panitia inti dan tambahan.

4) Sie Acara

Evaluasi

- a) Acara yang dimulai kurang tepat waktu.
- b) Susunan jobdesk panitia persie tidak punya.

Rekomendasi

- a) Mundurnya acara dapat diisi dengan slide atau video dokumentasi dan sponsor saat awal acara secara berulang-ulang.
- b) Semua panitia sie acara harusnya mempunyai catatan jobdesk dan susunan acara saat pergelaran dari awal acara hingga akhir.

5) Sie Juri

Evaluasi

- a) Pengambilan vote belum rata.
- b) Penjelasan teknis presentasi penilaian belum jelas.

Rekomendasi

- a) Lebih adanya koordinasi pembagian panitia pengambilan vote di setiap titik.
- b) Perlu adanya penjelasan teknis presentasi.

6) Sie Dekorasi**Evaluasi**

- a) Insyallah baik-baik saja

7) Sie Dokumentasi**Evaluasi**

- a) Ada kekurangan foto .

Rekomendasi

- a) Data foto dari awal, semua momen sesudah dan sebelum sebaiknya tetap ada dokumentasi.

8) Sie Publikasi**Evaluasi**

- a) Kurang dalam penyebaran pamflet.
- b) Miskom antar anggota saat memflorkan di sosmed.

Rekomendasi

- a) Dari pencetakan tiket harusnya pamflet mulai di sebar.
- b) Tambahkan lagi kekompakan antar anggota.

9) Sie Sponsor Ship**Evaluasi**

- a) Jarak antara MP dan TA/PA terlalu dekat, sehingga dalam pencarian sponsor terkendala.

Rekomendasi

- a) Menambah dan memperbanyak kerjasama dengan pihak luar.

10) Sie Backstage & Floor

Evaluasi

- a) Untuk penataan kursi masih kekurangan panitia sehingga minta bantuan sie lain.

Rekomendasi

- a) Saling membantu untuk setiap sie apabila membutuhkan bantuan.

11) Sie Make Up

Evaluasi

- a) Pada saat pemotretan masalah penataan rambut masih terdapat kekurangan atau tidak sesuai.

Rekomendasi

- a) Memperbaiki penataan rambut untuk model saat hari H.

12) Sie Booklet

Evaluasi

- a) Lama dalam proses pengeditan foto.

Rekomendasi

- a) Kekompakan antar anggota dan pembagian tugas yang rata.

13) Sie Humas

Evaluasi

- a) Saat hari H acara terdapat miskom untuk masalah tamu undangan yang hadir

Rekomendasi

- a) Seharusnya dilakukan *brefing* panitia untuk masalah tamu undangan
- b) Koordinasi antar panitia agar tidak miskom

14) Sie Perkap

Evaluasi

- a) Permintaan perlengakapan yang kurang terlalu mendadak.
- b) Banyak perlengkapan pribadi yang tertinggal.

Rekomendasi

- a) Mengecek ulang kebutuhan tiap sie agar permintaan barang yang kurang tidak mendadak.
- b) Setiap barang pribadi sebaiknya selalu disimpan sendiri di dalam tas masing-masing setelah dipakai agar tidak tertinggal.

15) Sie Keamanan

Evaluasi

- a) Untuk masalah motor panitia masih terdapat beberapa motor yang tidak di parkir di parkiran panitia

Rekomendasi

- a) Lepih mempertegas panitia untuk tidak parkir sembarangan
- b) Kesadaran pribadi untuk parkir sesuai aturan

16) Sie Konsumsi

Evaluasi

- a) Terdapat sisa konsumsi karena banyak tamu undangan yang tidak datang
- b) Kelebihan makan siang karena banyak sie yang belum ambil sehingga numpuk di sore hari
- c) Banyak makan yang kebuang karena tidak tahu akan ada konsumsi.
- d) Subsidi air minum untuk backstage kurang banyak

Rekomendasi

- a) Bekerja sama dengan setiap sie untuk memastikan jumlah konsumsi agar snack dan nasi box tidak banyak kelebihan
- b) Di umumkan sebelumnya jika akan terdapat konsumsi.
- c) Memastikan subsidi air minum di backstage cukup

17) Sie Model

Evaluasi

- a) Permasalahan ukuran model karena pengukurannya yang tidak dilakukan oleh disainer mahasiswa sendiri sehingga menimbulkan kesalahan oleh mahasiswa
- b) Model yang tidak bisa datang saat acara dari awal harus dibicarakan sebelum hari H.

Rekomendasi

- a) Sebaiknya pengukuran model dilakukan oleh disainer mahasiswa itu sendiri supaya lebih akurat.

- b) Sebaiknya penandatanganan MOU dilakukan secepat mungkin sehingga *agency* dan model telah terikat dan dapat lebih disiplin serta memahami konsekuensi yang harus *agency* dan model tanggung ketika mereka tidak mematuhi tata tertib yang telah dibuat oleh panitia.

B. HASIL

1. Disain



Gambar 34. Disain Busana Tampak Depan Dan Belakang

(Sketsa Rahmaningrum Yogyandari, 2018)

Penciptaan suatu disain busana dibutuhkan adanya kesesuaian antara tema busana yang dirancang dengan tema pada pergelaran busana yang diselenggarakan. Proses penciptaan busana pesta malam dengan sumber ide tertentu perlu memperhatikan beberapa hal antara lain sumber ide yang digunakan sesuai dengan tema dari *trend* busana, disain busana yang dibuat sesuai dengan konsep dari pengambilan sumber ide yang digunakan dan perlu memperhatikan unsur dan prinsip disain yang ada. Sesuai dengan tema pergelaran busana 2018 *Movitsme* yang mengacu pada *Trend Guideline* 2018/2019 yang berarti banyak warna. Tema *trend* yang penulis ambil adalah *Quest* dengan sub tema *Electric Beats*. Tema ini lebih menonjolkan sisi positif dan keberanian dari stylenya. Barang utama yang harus disertakan adalah sarung dengan bahan beraneka warna, detail manik dan rumbai, dan padu padan dengan kain-kain Ankara. Motif cetak (print) dan motif pola dengan tangan merupakan hal yang penting untuk mengekspresikan gadis yang menghargai akar budayanya dengan tujuan yang ia miliki sendiri ni. Tetap dengan disain yang memadupadankan kain-kain/ motif nasional.

Disain tersebut juga dibuat berdasarkan penerapan unsur dan prinsip disain yang diterapkan pada disain busana pesta malam muslimah dengan sumber ide Ayunan sehingga menghasilkan disain yang unik, klasik dan modern sesuai dengan tema dan trend yang digunakan.

2. Busana

Busana pesta malam muslimah untuk wanita dengan sumber ide ayunan ini terdiri dari dua bagian. Bagian pertama yang terdiri dari bolero

dengan bolero bolak balik, terdapat dua potongan miring membentuk bentuk trapesium terbalik, dibagian depan pas potongan terdapat rit bolero, potongan bawah bolero lurus melingkar di bawah pinggang, bentuk lengan licin. Bolero ini dibuat dengan memadukan bahan tenun motif kalimantan dengan satin bridal polos dan menggunakan vuring ero di dalamnya. Pada bagian kedua berbentuk dres yang memanjang dengan rok setengah lingkar, yang tidak menggunakan lengan. Dres ini di buat menggunakan bahan satin bridal polos dengan vuring ero dan kain satin didalamnya. Busana pesta malam dengan sumber ide ayunan ini, unik, klasik dan modern karena menggunakan tambahan hiasan manik/manik mote yang berbentuk motif sasirangan (kalimantan) dan rumbai-rumbai dari benang nilon yang terdapat sedikit anyaman di atasnya.

3. Penyelenggaraan Pergelaran Busana

Penyelenggaraan pergelaran busana *Movitsme* singkatan dari *Move To It's Me* adalah suatu rangkaian kegiatan peragaan busana yang menampilkan hasil karya busana mahasiswa yang diperagakan oleh model atau pragawati. Pergelaran busana diselenggarakan pada hari Rabu tanggal 11 April 2018 pukul 18.00- selesai, terdiri dari mahasiswa Teknik Busana D3 angkatan 2015, mahasiswa Pendidikan Teknik Busana S1 2015 dan angkatan 2013-2014. Dalam pergelaran ini memperebutkan 24 kategori kejuaraan yaitu juara 1, 2 dan 3 dari masing-masing kelas S1, dan 1,2,3, harapan 1,2,3 untuk kelas D3, *best disain butik*, *best disain garment*, *best technology butik*, *best technology garment*, favorit dan juara umum yaitu sebagai berikut :

Kejuaraan Pergelaran Busana *Movitsme*

Tabel 6. Kejuaraan Program Studi Pendidikan Teknik Busana Kelas A

Kejuaraan	No.urut	Nama
Juara 1 Butik	8	Adelina Prabandari
Juara 2 Butik	14	Ong Grace Q. H
Juara 3 Butik	10	M. Ali Mustamik
Juara 1 Garment	37	Muthmainnah Nur Laili
Juara 2 Garment	35	Febriyani Listyaningsih
Juara 3 Garment	36	Mei haryanti

Tabel 7. Kejuaraan Program Studi Pendidikan Teknik Busana Kelas B

Kejuaraan	No.urut	Nama
Juara 1 Butik	65	Tiara Fadhillah
Juara 2 Butik	57	Nalurita Limaran Sari
Juara 3 Butik	62	Niken Yazuli B
Juara Harapan 1	64	Okta Helmida Indriyani
Juara Harapan 2	48	Nurul Hikmah Huri'in
Juara Harapan 3	63	Robialtul Alfi

Tabel 8. Kejuaraan Program Studi Pendidikan Teknik Busana Kelas D

Kejuaraan	No.urut	Nama
Juara 1 Butik	87	Yohana
Juara 2 Butik	74	Kunmutiah Zahrotun Nur
Juara 3 Butik	77	Dewi Puspita Sari
Juara 1 Garment	102	Laila Nur Rohmah
Juara 2 Garment	101	Kurnia Widhiastuti
Juara 3 Garment	93	Latifah Haqi

Tabel 9. Kejuaraan Umum

Kejuaraan	No.urut	Nama
Best Disain Butik	15	Bitah Nindya Ardani
Best Disain Garment	37	Muthmainnah Nur Laili
Best Teknologi Butik	87	Yohana
Best Teknologi Garment	88	Lisa Ayu Wulandari
Vote Favorite	87	Yohana
Juara Umum	102	Laila Nur Rohmah

Busana yang ditampilkan oleh penulis pada saat pergelaran busana yaitu busana pesta malam muslimah. Acara peragaan busana dibagi menjadi tiga sesi yaitu sesi pertama untuk *Fashion Show* Program Studi Pendidikan Teknik Busana Kelas A yang terdiri dari busana butik dan busana garment, sesi kedua *Fashion Show* Program Studi Teknik Busana Kelas B dan sesi ketiga atau terakhir yaitu *Fashion Show* Program Studi Pendidikan Teknik Busana Kelas D yang terdiri dari busana butik dan busana garment. Dalam pergelaran busana ini, penulis mendapat giliran tampil pada sesi ketiga dengan nomor urut 69, busana diperagakan oleh pragawati atau model bernama Puput.

C. PEMBAHASAN

1. Hasil Penciptaan Disain

Penciptaan disain busana pesta malam muslimah untuk wanita dengan sumber ide ayunan ini perlu adanya kesesuaian tema dengan disain busana yang akan dirancang dengan tema pergelaran busana yang diselenggarakan. Oleh sebab itu, diperlukan suatu pemahaman dari *trend*

dengan tema yang digunakan agar tercipta suatu disain busana yang serasi. Tema dari pergelaran ini adalah “*Movitsme*” diambil dari kata *Movitsme* singkatan dari *Move To Its Me* yang mempunyai arti pada masing-masing kata yaitu *Move* (perubahan), *To* (untuk), *It's*(adalah), *Me* (aku). Tema *Movitsme* atau *Move To Its Me* memiliki arti yang sesungguhnya yaitu perubahan yang positif untuk menemukan jati diri. Karena untuk mengokohkan 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 memperispikan diri untuk berani berkompetisi secara global dengan kekayaan dan kearifan lokal Indonesia yang diwujudkan sesuai dengan *trend fashion* dunia saat ini agar siap bersaing dalam pasar global tanpa meninggalkan identitas diri sebagai Negara Kesatuan Republik Indonesia. Dari tema *Movitsme* tersebut diwujudkan dalam sebuah *fashion show* karya busana pesta malam dengan sentuhan motif nusantara.

Konsep pengambilan sumber ide ini juga bisa diperkuat dengan pembuatan busana yang menggunakan sentuhan motif kain nusantara dan warna-warna yang banyak digunakan sesuai dengan trend yang diangkat pada disain busana ini. Tidak hanya itu bahan-bahan yang digunakan seperti tenun dan satin *bridal* juga menambah kesesuaian dengan tema dan trend yang dipilih.

Disain busana pesta malam dengan sumber ide ayunan ini memiliki ciri khusus yang digunakan dalam pembuatan busana ini adalah *dress* dengan penggerjaannya yang menggunakan teknik jahit halus (butik) dengan potongan di pinggang dan lipit hadap di rok setengah lingkar. Untuk bagian bolero terdapat potongan serong di badan bagian depan yang memperpadukan kain tenun biru tua, biru muda, merah maron dengan satin *bridal* polos merah maron yang menambah kesan keserasian dan tepat pada warna yang berada pada wana di sub tema *Trend Electric Beats* yang masuk dalam tema *Trend Quest* pada *Trend Quildeline 2018/2019*.

Penciptaan disain busana pesta malam ini juga memperhatikan unsur dan prinsip disain. Unsur dan prinsip tersebut diterapkan pada penciptaan disain busana pesta malam dengan sumber ide ayunan tersebut.

2. Karya Busana

Busana pesta malam ini terdiri dari dres panjang dan bolero. Bagian pertama dres tanpa lengan dengan menggunakan rok setengah lingkar. Bagian kedua yaitu bolero dengan versi bolero bolak balik dan potongan serong yang simetri di gabungkan menggunakan rit bolero 2 di badan kanan dan badan kiri. Bagian bolero ini menggunakan hiasan rumbai-rumbai benang nilon dan rit bolero yang emas juga dijadikan hiasan tersendiri karena yang berbentuk serong.

Langkah setelah mendesain adalah mewujudkan disain busana tersebut dalam bentuk karya busana. Pembuatan busana tersebut terdiri dari tiga tahap yaitu dimulai dari persiapan, pembuatan busana dan penyelesaian. Proses pembuatan busana dibutuhkan waktu yang cukup

lama karena dibutuhkan ketelitian. Untuk mengatasi ketidaksempurnaan pada busana yang dibuat maka diadakan fitting I dan fitting II. Tahap persiapan meliputi pembuatan gambar kerja disain, pengambilan ukuran, pembuatan pola busana, merancang bahan dan kalkulasi harga. Pada tahap ini tingkat kesulitan yang dihadapi adalah saat merancang bahan rok setengah lingkar. Karena rok yang begitu panjang dan terdapat lipit hadap di dalamnya. Solusi nya membuat pola pada kertas dahulu untuk mencoba baru diletakkan pada kain. Perlu di ingat jika memotong pola rok setengah lingkar atau satu lingkar, arah serat tidak perlu begitu diperhatikan.

Tahap pelaksanaan terdiri dari peletakan pola pada bahan, pemotongan bahan dan pemberian tanda jahitan, penjelujuran, evaluasi fitting I, penjahitan, menghias busana dan evaluasi fitting II. Pada tahap pelaksanaan terdapat beberapa kesulitan, diantaranya adalah pada saat penjahitan. Kesulitannya adalah penjahitan di rit sliting yang tidak boleh ditindas di luar dan dalam penjahitan berada di dalam bolero. Untuk mengatasi kesulitan tersebut, pada saat sebelum penjahitan dilakukan tahab penjelujuran terlebih dahulu agar tidak terbolak-balik dalam menjahit dan dapat terselesaikan akhir penjahitan yang terdapat lubang untuk di sum sembunyi membentuk jahitan seperti biasanya.

Selanjutnya evaluasi yang menguraikan kesesuaian hasil karya dengan disain dan konsep. Tahap selanjutnya adalah penilaian gantung, dilakukan dengan memasang busana pada manequin. Aspek yang dinilai meliputi teknologi jahit, hiasan busana, dan jatuhnya busana. Penilaian gantung dilakukan oleh dosen. Penilaian selanjutnya adalah grand juri

yang menilai oleh pihak luar. Proses penilaian dilakukan dengan cara busana diperagakan oleh model kemudian disainer mempresentasikan konsep penciptaannya bersamaan dengan grand juri juga dilakukan penilaian *moodboard* sebagai visualisasi gagasan konsep disain. Beberapa evaluasi dan solusi dalam pembuatan busana pesta malam dengan sumber ide ayunan antara lain :

- a) Pada fithing 1, bolero pada pergelangan tangan dan kerung leher terlihat keluar dan tidak rapi, solusinya Bagian vuring pergelangan tangan dan kerung leher diberi depun dan saat menjahit ditindis dari dalam.
- b) Pada Bolero kerung lengan yang terlihat mencekik (tidak sesuai raderan) yang dapat dilihat dari di dalam, solusinya membenahi untuk melakukan penjelujuran sebelum menjahit nanti, perhatian tanda raderan.
- c) Pada dres kerung leher kurang turun 1 cm, solusinya membenahi pola kerung leher lagi.
- d) Pada badan dres kupnat badan dengan lipit rok yang tidak bertemu, solusinya membenahi lipit rok dan kupnat badan agar ketemu dengan didelujur dahulu.
- e) Pada rok dres yang kepanjangan, solusinya Melipat lagi ujung bawah rok.
- f) Hiasan mote pada badan depan bolero yang terlalu full, solusinya untuk mengurangi hiasan mote.

- g) Bagian depan bolero yang diberi hiasan mote tidak halus terdapat gelombang, solusinya saat memasang mote jangan terlalu kencang menariknya.
- h) Pada pergelangan tangan bolero yang menggelembung dan kerung leher dan kerung lengan pada dres yang tidak rapi, solusinya menambah dalam melakukan pengepresan.
- i) Pada bawah rok dres yang tidak rapi/ tidak sama rata tingginya, solusinya mengulang dalam pemotongan bawah dan dilebarkan dan diukur.
- j) Untuk *Accessories* yang digunakan pada kepala belum ada, maka solusinya untuk menambah bandana dari hiasan mote agar serasi dengan hiasan pada badan.

3. Penyelenggaraan Pergelaran Busana

Pergelaran busana ini dimulai pada pukul 18.00 WIB pada hari Rabu tanggal 11 April 2018 dengan penjualan tiket *on the spot*, kemudian menayangkan video opening, kemudian sang *performance opening MC*, kemudian sambutan dari Rektor, Dekan, Ketua Jurusan PTBB dan Ketua Panitia, apresiasi dosen pembimbing, dan apresiasi juri. Untuk acara *Fashion Show* dibagi dalam tiga sesi, untuk sesi pertama yaitu *Fashion Show* kelas A Pendidikan Teknik Busana konsentrasi butik dan garment, sesi kedua kelas B Butik Teknik Busana dan sesi ketiga kelas D Pendidikan Teknik Busana konsentrasi butik dan garment. Pada pergantian *fashion show* sesi satu ke sesi kedua diisi dengan Tari Zapin Kreasi dan pergantian *fashion show* sesi kedua ke sesi ketiga diisi *Song Performance*

Silaen Sister satu lagu. Setelah itu pertunjukkan karnaval, *Fashion Show* yang ke empat dari busana buatan dosen, dan *Song Performance* Silaen Sister. Untuk acara akhir yaitu pembagian *doorprize* untuk penonton, *awarding* dan pengambilan voting juara.

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

Pergelaran busana dengan tema *Movitsme* ini menampilkan karya dari 102 mahasiswa yang terdiri dari busana pesta malam konvensional dan busana pesta malam muslimah dari angkatan 2013, 2014, dan 2015 Pendidikan Teknik Busana dan Teknik Busana. Busana pesta malam muslimah yang berjudul *Swing Moed* ini tampil pada sesi kedua dengan No. Urut. 69 diperagakan oleh model bernama Puput.

BAB V

KESIMPULAN DAN SARAN

A. KESIMPULAN

Berdasarkan rumusan masalah dan hasil pembahasan busana pesta malam dengan sumber ide ayunan dapat diambil kesimpulan sebagai berikut :

1. Penciptaan disain busana pesta malam muslimah dengan sumber ide ayunan melalui beberapa tahapan seperti mengkaji tema pergelaran yaitu *Movitsme*, mencari dan menerapkan sumber ide ayunan, Mengkaji *trend Guideline 2018/2019*, membuat *moodboard*, menyusun unsur dan prinsip disain yang disajikan dalam disain *sketching*, disain kerja, *presentation drawing*, *production sketching*, dan disain hiasan sesuai yang dipilih. Menggunakan pengembangan sumber ide *deformasi* dan menggunakan *siluet* busana A.
2. Pembuatan busana pesta malam dengan sumber ide ayunan melalui tiga tahap yaitu Persiapan meliputi pengambilan ukuran, pembuatan pola, merancang dan menghitung kalkulasi harga, pemilihan bahan. Pelaksanaan meliputi peletakan pola pada bahan, pemotongan bahan dan pemberian tanda jahitan, menyambung bagian-bagian busana, menghias busana. Evaluasi meliputi evaluasi proses fitting I dan fitting II, evaluasi hasil mewujudkan karya yang sudah diuraikan sesuai konsep yaitu dengan tema pergelaran *Movitsme*, *trend Quest*, tema *Movitsme* dan sub tema *Electric Beats* dan sumber ide ayunan.

3. Penyelenggaraan pergelaran busana dengan tema *Movitsme* atau *Move To It's Me* melalui proses pergelaran busana yang melalui tiga tahap yaitu Persiapan meliputi pembentukan panitia, penentuan tema pergelaran, menerapkan *management* pergelaran busana (tujuan, sumber dana, waktu dan merancang tata panggung, *lighting*, dan GR). Pelaksanaan meliputi penilaian gantung, *grand* juri, gladi bersih, menata panggung, *lighting*, pelaksanaan pergelaran dan pemilihan busana favorit penonton. Busana ini tampil pada sesi ke 2 dengan nomor urut 69 yang dibawakan oleh peragawati yang bernama Puput. Evaluasi meliputi kesesuaian perencanaan dengan pelaksanaan pergelaran.

B. SARAN

1. Pada saat mencipta desain busana pesta malam muslimah ini terlebih dahulu harus mengkaji *trend*, supaya desain yang dibuat sesuai dengan *trend* yang akan digunakan dan mengkaji juga sumber ide yang digunakan supaya mengetahui titik fokus sumber ide yang diambil, semua itu nantinya untuk memudahkan dalam menentukan unsur-unsur dan prinsip desain yang akan dituangkan kedalam desain.
2. Pada saat membuat busana pesta malam ini yang pertama harus diperhatikan adalah melakukan proses pengukuran model, sebaiknya pengukuran lebih teliti agar busana yang digunakan pas saat dipakai model dan semua ukuran diukur agar tidak melakukan beberapa kali pengukuran, yang kedua adalah dalam menjahit bagian bolero bolak balik, didelujur dahulu agar tidak salah / terbalik, yang ketiga saat pemasangan hiasan

pada busana berbentuk mote jangan terlalu kencang mengaitkan ke kain karna nanti akan tidak rata bergelembung.

3. Pada saat menyelenggarakan pagelaran persiapan waktu dimulai lebih awal atau dapat dimulai dari semester sebelumnya agar pergelaran busana lebih maksimal, apalagi dengan pencarian sponsor agar lebih banyak mendapatkan sponsor, dan dalam penyebaran sponsorship maxsimal 3 bulan sebelum acara berlangsung, dan jangan pantang menyerah selau dikontak-kontak terus jika belum mengasih kabar, terakhir pada saat GR seharusnya semua yang akan tampil harus datang, agar situasi dan kondisi acara juga akan dimengerti.

DAFTAR PUSTAKA

- Bastomi, S. (1985). *Nilai-nilai Pewayangan*. Semarang : Dahara Prize tt.
- Bestari,A.G. (2011). *Menggambar Proporsi Busana*. Yogyakarta: Intan Sejati
Bestasi, A.G. (Tesis).
- Chodiyah & Mamdy, W.A. (1982). *Desain Busana Untuk SMKK/SMTK*. Jakarta : Departemen Pendidikan dan Kebudayaan
- Dwi Arini, S. H, Oetopo, A. Setiawati, R. dkk. (2008). *Seni Budaya SMK*. Jakarta: Direktorat Pembinaan Sekolah Menengah Kejuruan.
- Ernawati, Izweni & Nelmira, W. (2008). *Tata Busana Jilid 1*. Jakarta : Direktorat Pembinaan.
- Firdaus, Al. (2010). *Inspirasi-Inspirasi Menakjubkan Ragam Kreasi Busana*. Jakarta: DIVA Press Anggota IKAPI Yogyakarta
- Fitrihana, N & Widihastuti. (2011). *Pengendalian Kualitas Busana*. Yogyakarta : FPTK IKIP Yogyakarta.
- Jamalie, Z. (2014). El-harakah vol.16 no.2. Kalimantan:UIN Antasari
- Kamil, S.A (1986). *Fashion Design*. Jakarta : CV Baru IKAPI.
- Kamus Besar Bahasa Indonesia.(2018). *Tema*. Diakses melalui kbbi.web.id pada tanggal 02 Juli 2018 pukul 19.02
- Karomah, P. (1990). *Tata Busana Dasar*. Yogyakarta: FPTK IKIP Yogyakarta
- Karomah, P & Sawitri, S. (1988). *Pengetahuan Busana*. Yogyakarta : FPTK IKIP Yogyakarta.
- Kartika,D.H & Nanang,G.P. (2004). *Pengantar Estetika*. Bandung:Rekayasa Sains.
- Khayati,E.Z. (1998).*Pembuatan Busana III*. Yogyakarta : FPTK IKIP Yogyakarta
- Martono, H. (2010). *Mengenal Tata Cahaya Seni Pertunjukan*. Yogyakarta: Multi Grafindo
- Nurhadiat, D. (1994). *Pendidikan Seni Rupa*. Jakarta: PT. Grasindo
- Nursantara, Y. (2006). *Seni Budaya Untuk SMA Kelas X*. Jakarta: PT. Gelora

AksaraPratama

- Padmodarmaya, P. (1988). *Tata dan Teknik Pentas*. Jakarta : Direktorat Jendral Pembinaan Pendidikan Dasar dan Menengah.
- Poespo, G. (2009). *A to Z Fashion*. Yogyakarta : PT Gramedia Pustaka Utama.
- _____. (2009). *Tailoring*. Yogyakarta : PT Gramedia Pustaka Utama.
- Porrie Muliawan.(1983). Kontruksi Pola Busana Wanita. Jakarta: PT BPK GunungMulia.
- Riyanto, A.A. (2003). *Teori Busana*. Bandung : Yapemdo.
- Santoso, E. (2008). *Seni Teater Jilid 2*. Jakarta: Direktorat Pembinaan Sekolah Menengah Kejuruan.
- Sugiyanto. (2005). *Pengertian Sumber Ide*. Diakses pada 1 Juli 2018, diakses dari laman www.psychologimania.com..
- Suhersono, H. (2005). *Desain Bordir Motif Geometris*. Jakarta :PT. Gramedia Pustaka Utama.
- Wancik, M.H. (1992). *Bina Busana :Pelajaran Menjahit Busana Wanita*. Jakarta: Gramedia Pustaka Utama.
- Widarwati, S. (1993). *Desain Busana I*. Yogyakarta : FPTK UNY
- _____. (2000). *Desain Busana I*. Yogyakarta : FPTK UNY
- Widarwati, S. dkk (1996). *Desain Busana II*. Yogyakarta : FPTK UNY
- Widjiningsih dkk. (1994). *Konstruksi Pola Busana*. Yogyakarta: FPTK IKIP Yogyakarta
- Wikipedia. (2018). *Moodboard*. Diakses melalui kbhi.web.id pada tanggal 20 April 2018 pukul 08.00
- Yuliati, N.A. (1993). *Teknologi Busana*. Yogyakarta : FPTK IKIP Yogyakarta
- U.B.M. *Trend Guidelines* 2018/2019. Diambil pada 19 April 2018, diakses dari laman <http://www.ubmfashion.com>

LAMPIRAN

Susunan Acara Puncak Movitsme		
Jam	Kegiatan	Keterangan
18.00 - selesai	Open Gate	
18.00 – 18.10	Video Opening	
18.10 - 18.20	Song Performance	MC : Fian Arditya
	Opening	
18.20 – 18.35	Sambutan-sambutan	1. Bapak Rektor UNY/ Bapak Dekan FT/ Ketua Jurusan PTBB 2. Ketua Panitia
18.35 - 18.45	Apresiasi Dosen Pembimbing	
18.45 - 18.55	Apresiasi Juri	
18.55 – 19.30	Fashion Show I (Kelas A)	1. Butik Kelas A 2. 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)	1. Butik Kelas D 2. 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 1. Susunan Acara Puncak *Movitsme*

NO	Struktur Kepanitiaan	Nama Panitia
1.	Ketua	1. Nurul Isma Maula 2. Laila Rohimatul Hasanah 3. Kurnia Widhiastuti
2.	Sekretaris	1. Herdita Mei Arumsari 2. Gofane Dewi Oktalia 3. Atika Sari
3.	Bendahara	1. Karima Asri Hidayah 2. Alifia Gismaya Dewanti 3. Miftahul Annisa Nur Fitria
4.	Sie Sponsorship	1. Ikhsania Okta Rana 2. Nur Septiani Ayuningtyas 3. Rahmaningrum Yogyandari 4. Angkin Anindita 5. Alya Iasha Danasari
5.	Sie Humas dan Among Tamu	1. Lathifani Nur Laila 2. Nadya Ummu Nashibah 3. Meilanza Wardah Hasanah 4. Nurul Syarifah 5. Lisa Ayu Wulandari 6. Firmanindya Maulana
6.	Sie Acara	1. Lathifa Haqi 2. Ayu Utari Putri Purnomo 3. Robiatul Alfi 4. Nalurita Limaran Sari 5. Natasha Andjani 6. Amani Yunita Fidi Hana 7. Arum Indriyani 8. Sylvia Martha Aprilia Silaen
7.	Sie Juri	1. Zumrotun Najati Sugito 2. Rika Isputri 3. Puput Puspita Giri 4. Indah Nur Fitriani 5. Siti Aisyah 6. Isnaini Barokati
8.	Sie Publikasi	1. Freshi Kavita Sandy 2. Atik alifah 3. Hardiyanti Astari

		4. Yunike Andriyani 5. Ujit Rindang Asmara 6. Maudyda Larasati Sumaryono 7. Dewi Puspita Sari
9.	Sie Booklet	1. Kun Mutiah Z 2. Maraditia Dwi Marinda 3. Nova Nada Ministry 4. Fatimah Marti Astuti 5. Bitah Nindya Ardani
10.	Sie Dokumentasi	1. Anne Azka Juwita 2. Ratna Utaminingsih 3. Firqotunnajiyah 4. Dany Dewi Rahayu 5. Wilda Anggun Mutiarani 6. M. Ali Mustamik
11.	Sie Backstage and Floor Manager	1. Nurul Hikmah Huri'in 2. Zulaifah Azizah Mimraatun 3. Agustin Nur Isnaeni 4. Nita Dwi Lestari
12.	Sie Dekorasi	1. Ong Grace Q.H 2. Windy Claudya Septiani 3. Yulita 4. Yohana
13.	Sie Keamanan	1. Miladiah Susanti 2. Melinda Annisa Puspita 3. Khalisa Afifah Setiyanto 4. Niken Yazuli Budiyaningrum 5. Dana Ayu Yohananda 6. Istriyani 7. Elsa Silviananda Alfani
14.	Sie Konsumsi	1. Afifah Putri Cahyani 2. Adelina Prabandari 3. Marhaenna Hasnaningtyas 4. Olivia Gemma Puti 5. Laila Nur Rohmad 6. Sekar Rahma Dewi 7. Dyah Syintia Hanum
15.	Sie Model	1. Rizki Nuraiza Nugroho 2. Miftahul Jannah 3. Tiara Fadhilah

		4. Okta Helmida Indriyani 5. Yumita Maulidian 6. Agisa Putri Ayuning Dewi 7. Tiara Mutia
16.	Sie Make Up dan Hair do	1. Ervina Melinda Anggraeni 2. Aldila Maharani 3. Diah Puspita 4. Claratessa Isma Oktaviani
17.	Sie Perlengkapan	1. Zulfa Ash Habul Jannah 2. Nur Indah Yuliana 3. Rizka Nurjanah Sri Koryoga 4. Martiana Rizky Sutisno 5. Rita Widya Utami 6. Dwi Kurniasih

Lam

Lampiran 2. Daftar Panitia Inti Pergelaran Busana *Movitsme*

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

Lampiran 3. Rincian Anggaran Pemasukan Pergelaran Busana *Movitsme*

DEVISI	PENGELUARAN
Sekretaris	Rp 259.000,00
Humas	Rp 376.600,00
Sponsorship	Rp 448.400,00
Publikasi	Rp 1.175.100,00
Boklet	Rp 28.053.500,00
Dokumentasi	Rp 3.550.000,00
Acara	Rp 3.350.000,00
Model	Rp 50.305.000,00
Make Up	Rp 6.270.000,00
Juri	Rp 3.489.600,00
Dekorasi	Rp 41.531.500,00
Konsumsi	Rp 23.530.100,00
Perkab	Rp 9.083.000,00
Keamanan	Rp 188.000,00
Bastage and Floor	Rp 207.300,00
Total	Rp 171.817.100,00

Lampiran 4. Rincian Anggaran Pengeluaran Pergelaran Busana *Movitsme*

Jadi, total pemasukan – pengeluaran = **Rp 179.132.000,00 - Rp 171.817.100,00**

= **Rp 7.314.900,00**



Lampiran 5. Disain Logo Acara

(Sumber: Sie Publikasi, 2018)



Lampiran 6. Disain Tiket VVIP, VIP Dan Regular
(Sumber: Sie Publikasi, 2018)



Lampiran 7. Disain Pamflet
(Sumber: Sie Publikasi, 2018)



Lampiran 8. Disain Undangan
(Sumber: Sie Publikasi, 2018)



Lampiran 9. Disain Amplop
(Sumber: Sie Publikasi, 2018)



Lampiran 10. Disain Cocard Panitia
(Sumber: Sie Publikasi, 2018)



Lampiran 11. Disain Banner
(Sumber: Sie Publikasi, 2018)



Lampiran 12. Model saat tampil pada Pergelaran Busana *Movitsme* tampak depan

(Sumber: Sie PDD, 2018)



Lampiran 13. Model saat tampil pada Pergelaran Busana *Movitsme* tampak samping
(Sumber: Sie PDD, 2018)



Lampiran 14. Model saat tampil pada Pergelaran Busana *Movitsme* tampak belakang

(Sumber: Sie PDD, 2018)



Lampiran 15. Model dan Disainer saat tampil pada Pergelaran Busana *Movitsme*
(Sumber: Sie PDD, 2018)