



**BUSANA PESTA MALAM DENGAN SUMBER IDE UPACARA NGABEN
PADA PERGELARAN BUSANA *MOVITSME***

PROYEK AKHIR

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



Disusun Oleh :

Nurul Syarifah

15514134029

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



**BUSANA PESTA MALAM DENGAN SUMBER IDE UPACARA NGABEN
PADA PERGELARAN BUSANA *MOVITSME***

PROYEK AKHIR

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



Disusun Oleh :

Nurul Syarifah

15514134029

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

PENGESAHAN

BUSANA PESTA MALAM DENGAN SUMBER IDE UPACARA NGABEN PADA PERGELARAN BUSANA *MOVITSME*

Telah dipertahankan di depan Dewan Penguji Proyek Akhir Fakultas Teknik

Universitas Negeri Yogyakarta

Pada hari Kamis, tanggal 6 Juni 2018

dan telah memenuhi syarat guna memperoleh gelar

Ahli Madya Program Studi Teknik Busana

Susunan Penguji :

Nama	Jabatan	Tanda Tangan	Tanggal
Triyanto, M.A	Ketua Penguji		9 Juli 2018
Dr. Widiastuti, M.Pd	Sekretaris		9 Juli 2018
Dra. Enny Zuhni K, M.Kes	Penguji		9 Juli 2018

Yogyakarta, 10 Juli 2018

Dekan Fakultas Teknik

Universitas Negeri Yogyakarta



Dr. Widarto, M.Pd

NIP. 19631230 198812 1 001

PERSETUJUAN

Proyek akhir ini yang berjudul “Busana Pesta Malam Dengan Sumber Ide Upacara Ngaben Pada Pergelaran Busana *Movitsme*” ini telah disetujui oleh pembimbing untuk diujikan.

Yogyakarta, 28 Mei 2018

Pembimbing



Triyanto, M.A.

NIP. 19720208 199802 1 001

SURAT PERNYATAAN

Yang bertandatangan di bawah ini:

Nama Mahasiswa : NURUL SYARIFAH
NIM : 15514134029
Program Studi : TEKNIK BUSANA D3
BUSANA PESTA DENGAN SUMBER IDE
Judul Karya : UPACARA NGABEN DALAM PERGELARAN
BUSANA “*MOVITSME*”

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

Yogyakarta, 6 Juni 2018

Yang menyatakan,



(Nurul Syarifah)

NIM. 15514134029

PERSEMBAHAN

Proyek Akhir Ini Saya Persembahkan Untuk :

- Kedua orang tua tercinta yang memberi kasih sayang, semangat, doa, dan dukungan baik moril serta materil yang diberikan selama ini.
- Kedua adik saya yang selalu mendukung.
- Semua keluarga besar saya
- Almamater saya Universita Negeri Yogyakarta yang telah memeberi kesempatan untuk menimba ilmu.

MOTTO

“Sebuah mimpi dapat terwujud bukan karena keajaiban, melainkan karena keringat dan kerja keras.”

(Colin Powell)

ABSTRAK

BUSANA PESTA MALAM DENGAN SUMBER IDE UPACARA NGABEN PADA PERGELARAN BUSANA “MOVITSME”

Oleh :

NURUL SYARIFAH

15514134029

Proyek akhir ini mempunyai tujuan agar mahasiswa: 1) Menciptakan desain busana pesta dengan sumber ide kearifan lokal Upacara Ngaben; 2) Membuat busana pesta dengan sumber ide kearifan lokal Upacara Ngaben; 3) Menampilkan busana pesta malam dengan sumber ide kearifan lokal Upacara Ngaben dalam pergelaran busana dengan tema “*Movitsme*”.

Proses penciptaan desain busana pesta diawali dengan mengkaji tema “*Movitsme*”, kemudian memilih sumber ide kearifan lokal dari pulau Bali yaitu Upacara Ngaben. Pengembangan sumber ide menggunakan *transformasi*, dalam penciptaan desain busana disesuaikan dengan *trend fashion* 2018. *Neutradition* dengan sub tema *Constructivist* serta memperhatikan unsur dan prinsip desain. Proses pembuatan busana pesta melalui tiga tahap, yaitu: 1) Tahap persiapan diawali penciptaan desain busana kemudian desain kerja, pengambilan ukuran, pembuatan pola, perancangan bahan, 2) Tahap pelaksanaan meliputi peletakkan pola pada bahan, pemotongan bahan dan pemberian tanda jahitan, penjeluturan, evaluasi I, penjahitan, memasang hiasan dan evaluasi II, 3) evaluasi yaitu mengevaluasi kesesuaian tema dan kesesuaian desain dengan busana yang dihasilkan. Penampilan karya busana meliputi 3 tahap, yaitu: 1) Persiapan meliputi pembentukan panitia, menentukan tema, menentukan waktu dan tempat, menyusun anggaran, menyiapkan sarana yang menunjang gladi resik; 2) Pelaksanaan yaitu menyelenggarakan pergelaran busana dengan tema “*Movitsme*” yang diselenggarakan pada tanggal 11 April 2018 di Auditorium Universitas Negeri Yogyakarta yang menampilkan busana pesta dengan sumber ide Upacara Ngaben; 3) evaluasi meliputi evaluasi penampilan busana dari persiapan hingga pelaksanaan pergelaran busana.

Hasil proyek akhir berupa busana pesta dengan sumber ide kearifan lokal dari pulau Bali yaitu Upacara Ngaben. Busana yang dihasilkan menggunakan CAD pola sistem *So'en*. Bahan yang digunakan dalam pembuatan busana pesta adalah kain katun, kain maxmara, kain shifon, kain taveta dan kain tule. Warna bahan yang digunakan adalah putih dan merah. Hiasan berupa *swarovski* pada *origami* dan hiasan payet pada *slash quilting*. Busana tersebut diperagakan oleh peragawati profesional dan berciri tubuh tinggi 173 cm, langsing, berkulit sawo matang, berwajah oval, dan berambut panjang.

Kata Kunci : Busana Pesta Malam, Upacara Ngeben, *Movitsme*.

ABSTRACT

EVENING DRESS WITH IDEA SOURCE NGABEN CEREMONY IN MOVITSME FASHION SHOW

by :

NURUL SYARIFAH

15514134029

This final project aimed the student to be able to: 1) Create party dresses designs inspired by Ngaben ceremony; 2) Create party dresses inspired by Ngaben ceremony; 3) Hold a fashion show with "Movitsme" theme that shows Ngaben ceremony inspired party dresses.

The process of creating the party dresses began by reviewing the "Movitsme" theme and then selecting the source of local wisdom idea from West Bali which was Ngaben ceremony. Fashion trend of 2018 was considered in creating the dresses designs. *Neutrashion* with *Constructivist* sub theme as well as paying attention to the elements and design's principles. The process of creating the dresses went through three steps, which were: 1) Preparation began by creating the dress design then starting the making of the design, taking measurements, making patterns, designing materials and prices; 2) Implementation included placing the pattern to the material fabric, cutting and giving the stitching marks on the material, basting stitches, evaluation I, sewing, decorating, and evaluation II; 3) Evaluation which was evaluating the compatibility of the theme and the design with the dress created. The fashion show went through three steps, which were: 1) Preparation which was including forming the committees, setting a theme, setting the time and place, calculating the budget, preparing supporting facilities, and rehearsal; 2) Implementation which was holding a fashion show with "*Movitsme*" theme which was held on April 11 2018 in UNY Auditorium, showing the party dress inspired by Ngaben Ceremony; 3) Evaluation which was evaluating the performance of the fashion show from the preparation to the end of the show.

The result of this final project was the night party dress with the source of local wisdom idea from West Bali which was Ngaben Ceremony. The dress was created by using the CAD-based so'en construction patterning system. The materials that were used in creating the dress were catton fabric, maxmara fabric, shifon fabric, taveta fabric and tule fabric. The color of material used is white and red. Ornaments of swarovski on origamy and and sequin decoration on quilting slash. The outfit is exhibited by professional models and is 173 cm tall, slim, brown-skinned, oval-faced, and long-haired

Key words : Evening Dress, Ngaben Ceremony, *Movitsme*

KATA PENGANTAR

Puji syukur atas kehadiran Allah SWT yang telah melimpahkan rahmat dan hidayah-Nya yang telah memberikan banyak kesempatan, sehingga kami dapat menyelesaikan laporan Proyek Akhir dengan baik.

Laporan ini disusun guna melengkapi salah satu persyaratan dalam menyelesaikan Tugas Akhir bagi mahasiswa Program Studi D3 Teknik Busana, Jurusan Pendidikan Teknik Boga dan Busana, Fakultas Teknik, Dunia Industri dalam meningkatkan peran serta mahasiswa.

Dalam penyusunan laporan ini, kami menyadari sepenuhnya bahwa selesainya laporan Proyek Akhir ini tidak terlepas dari dukungan, semangat, serta bimbingan dari berbagai pihak, baik bersifat moril maupun materil, oleh karena-Nya, kami ingin menyampaikan ucapan terima kasih antara lain kepada :

1. Bapak Triyanto, M. A, selaku Dosen Pembimbing Proyek Akhir dan selaku Ketua Program Studi Teknik Busana Fakultas Teknik Universitas Negeri Yogyakarta.
2. Bapak Triyanto, M.A, selaku Ketua Penguji Tugas akhir yang telah berkenan menguji dalam Tugas Akhir
3. Ibu Dr. Widiastuti, S.Pd.,M.Pd, selaku Sekertaris Penguji Tugas akhir yang telah berkenan menguji dalam Tugas Akhir
4. Ibu Dra. Enny Zuhnikhayati, M.Kes, selaku Penguji utama Tugas akhir yang telah berkenan menguji dalam Tugas Akhir

5. Ibu Dra. Enny Zuhnikhayati, M.Kes, selaku Pembimbing Akademik yang selalu memberikan pengarahan dan motivasi kepada mahasiswa.
6. Ibu Dr. Mutiara Nugraheni, M.Si, selaku Ketua Jurusan PTBB Fakultas Teknik Universitas Negeri Yogyakarta.
7. Bapak Dr. Widarto, M.Pd, selaku Dekan Fakultas Teknik Univeritas Negeri Yogyakarta.
8. Bapak Prof. Dr. Sutrisna Wibawa, M.Pd. selaku Rektor Univeritas Negeri Yogyakarta.
9. Semua pihak yang telah memeberikan bantuan sampai terselenggaranya Proyek Akhir ini.
10. Semua teman Teknik Busana angkatan 2015 yang telah memeberikan dukungan dan kebersamaanya.

Penyusunan Laporan Proyek Akhir ini disusun dengan sebaik-baiknya, namun masih terdapat kekurangan didalam penyusunan laporan ini, oleh karena itu saran dan kritik yang sifatnya membangun dari semua pihak sangat diharapkan, tidak lupa harapan kami semoa Laporan Proyek Akhir ini dapat bermanfaat bagi pembaca serta dapat menambah ilmu pengetahuan bagi kami.

Yogyakarta, 01 Juni 2018

Nurul Syarifa

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL	i
LEMBAR PENGESAHAN	ii
LEMBAR PERSETUJUAN	iii
LEMBAR PERNYATAAN	iv
HALAMAN PERSEMBAHAN	v
MOTTO	vi
ABSTRAK	vii
ABSTRACT	vii
KATA PENGANTAR	ix
DAFTAR ISI	xi
DAFTAR TABEL	xvi
DAFTAR GAMBAR	xiv
LAMPIRAN	xvii
BAB I PENDAHULUAN	
A. Latar Belakang Penciptaan	1
B. Batasan Istilah	5
C. Rumusan Penciptaan	7
D. Tujuan Penciptaan	7
E. Manfaat Penciptaan	8
BAB II DASAR PENCIPTAAN KARYA	
A. Tema Penciptaan	10
B. Trend	10
C. Sumber Ide	19
1. Pengertian Sumber Ide	19
2. Penggolongan Sumber Ide	20
3. Sumber Ide Upacara Ngaben (Api)	21
4. Teori Pengembangan Sumber Ide	24
D. Desain Busana	26
1. Unsur Dan Prinsip Disain	26
2. Teknik Penyajian Gambar	45
3. Teknik Penyusunan Moodboard	57

E. Busana Pesta Malam	62
1. Deskripsi Busana Pesta	62
2. Bahan Busana Pesta	67
3. Pola Busana	69
4. Teknologi Busana	73
5. Hiasan Busana	77
F. Pergelaran Busana.....	79

BAB III KONSEP PENCIPTAAN KARYA

A. Konsep Penciptaan Disain.....	95
B. Konsep Pembuatan Busana Pesta.....	100
C. Konsep Penyelenggaraan Pergelaran.....	101

BAB IV PROSES, HASIL, DAN PEMBAHASAN

A. Proses	103
1. Persiapan Disain.....	103
2. Pengambilan Ukuran	112
3. Pembuatan Pola.....	113
4. Merancangan Bahan	131
5. Kalkulasi Harga.....	138
6. Pelaksanaa.....	141
7. Evaluasi Hasil.....	155
8. Pelaksanaan Pergelaran Busana.....	157
B. Hasil	182
1. Disain	182
2. Busana Pesta.....	185
3. Pergelaran Busana	186
C. Pembahasan.....	187
1. Pencipataan Disain Busana.....	187
2. Karya Busana	188
3. Penyelenggaraan Pergelaran Busana.....	189

BAB V SIMPULAN DAN SARAN

A. Kesimpulan	192
B. Saran	193

DAFTAR PUSTAKA	195
-----------------------------	------------

LAMPIRAN.....	198
----------------------	------------

DAFTAR TABLE

Tabel 01 . Kalkulasi Harga	139
Tabel 02 . Evaluasi <i>fitting</i> 1	144
Tabel 03 . Evaluasi <i>fitting</i> 1	155
Table 04 . Acara Grand Juri.....	174
Table 05 . Rundown Acara Gladi Bersih	176
Table 06 . Rundown Acara Peregeleran Busana	179

DAFTAR GAMBAR

Gambar 01. Mood <i>Constructivist</i>	14
Gambar 02. Upacara Ngaben.....	22
Gambar 03. Warna Primer	36
Gambar 04. Warna Sekunder.....	36
Gambar 05. Warna Tersier	37
Gambar 06. Warna Netral	37
Gambar 07. Warna Panas	38
Gambar 08. <i>Moodboard</i>	98
Gambar 09. <i>Moodboard</i>	104
Gambar 10. <i>Design Sketching</i> Tampak Depan.....	105
Gambar 11. <i>Presentation Drawing</i> Tampak Depan	106
Gambar 12. <i>Presentation Drawing</i> Tampak Belakang	107
Gambar 13. Disain Hiasan <i>Bustier</i>	108
Gambar 14. Disain Hiasan Ekor.....	109
Gambar 15. Gambar Kerja Busana Tampak Depan	110
Gambar 16. Gambar Kerja Busana Tampak Belakang	111
Gambar 17. Pola Dasar Badan Wanita Sistem So'En	114
Gambar 18. Pola Dasar Rok.....	117
Gambar 19. Pola Dasar Lengan.....	119
Gambar 20. Pola Dasar Gaun	120
Gambar 21. Pecah Pola Gaun Depan Sesuai dengan Desain	122
Gambar 22. Komponen Pola Gaun Depan	123
Gambar 23. Pecah Pola Gaun Belakang Sesuai Dengan Desain	124
Gambar 24. Komponen Pola Gaun Belakang.....	125
Gambar 25. Pola Lengan Panjang	126
Gambar 26. Pola Lengan Dolman	126
Gambar 27. Pecah Pola Ekor	127
Gambar 28. Pola Jadi Ekor.....	128
Gambar 29. Pola Ban Pinggang.....	129
Gambar 30. Pola <i>origamy</i>	130
Gambar 31. Rancangan Bahan Gaun Bahan Utama	132
Gambar 32. Rancangan Bahan Gaun (Vuring)	133
Gambar 33. Rancangan Bahan Ekor Bahan Maxmara (Bahan Utama)	134
Gambar 34. Rancangan Bahan Vuring Ekor	135
Gambar 35. Rancangan Bahan <i>Origamy</i>	136
Gambar 36. Rancangan Bahan Lengan Dolman	137
Gambar 37. Langkah Membuat <i>Origamy</i>	146
Gambar 38. Langkah Membuat <i>Origamy</i>	146
Gambar 39. Langkah Membuat <i>Origamy</i>	147

Gambar 40. Langkah Membuat <i>Origamy</i>	147
Gambar 41. Langkah Membuat <i>Origamy</i>	148
Gambar 42. Langkah Membuat <i>Origamy</i>	148
Gambar 43. Langkah Membuat <i>Origamy</i>	149
Gambar 44. Langkah Membuat <i>Origamy</i>	149
Gambar 45. Langkah Membuat <i>Origamy</i>	150
Gambar 46. Langkah Membuat <i>Origamy</i>	150
Gambar 47. Langkah Membuat <i>Origamy</i>	151
Gambar 48. Langkah Membuat <i>Origamy</i>	151
Gambar 49. Hasil Jadi <i>Origamy</i>	152
Gambar 50. Proses Pembuatan <i>Slash Quiting</i>	152
Gambar 51. Proses Pembuatan <i>Slash Quiting</i>	153
Gambar 52. Proses Pembuatan <i>Slash Quiting</i>	153
Gambar 53. Hasil <i>Slash Quiting</i>	154
Gambar 54. <i>fashion Illustration</i> Tampak Depan.....	183
Gambar 55. <i>fashion Illustration</i> Tampak Belakang.....	184
Gambar 56. Disain Backdrop	190
Gambar 57. Hasil Jadi Panggung	191

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 01. Susunan Panitia	199
Lampiran 02. Pengeluaran Dana	203
Lampiran 03. Susunan Acara Pergelaran Busana <i>Movitsme</i>	213
Lampiran 04. Foto Model Dan Desainer.....	214
Lampiran 05. Hasil Karya Tampak Depan	215
Lampiran 06. Hasil Karya Tampak Belakang	216
Lampiran 07. Hasil Karya Tampak Samping	217
Lampiran 08. Panggung.....	218
Lampiran 09. Pamflet Pagelaran	219
Lampiran 10. Logo <i>Movitsme</i>	220
Lampiran 11. Desain Amplop.....	220
Lampiran 12. Tiket	221
Lampiran 13. Desain Undangan	222

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Penciptaan

Hukum alam bumi berputar pada porosnya yang mengakibatkan terjadi sebuah pergantian waktu dari pagi, siang, sore dan malam, hal ini terjadi secara berlurang-ulang. Berputarnya bumi tidak sebatas untuk bergantinya waktu, melainkan mempengaruhi akan perubahan iklim yang ada di bumi. Dengan adanya perubahan iklim di bumi memberikan dampak yang sangat banyak terhadap makhluk hidup, salah satunya terhadap manusia. Manusia mendapatkan dampak yang sangat terlihat dalam kehidupannya akan perubahan iklim yang ada di bumi salah satunya dalam kebutuhan pokok yaitu busana. Busana yang digunakan oleh manusia akan selalu berubah sesuai dengan kondisi lingkungan dan kesempatan pemakainnya. Busana yang dibutuhkan manusia dapat dikategorikan menjadi beberapa kategori meliputi busana sehari-hari, busana pesta, busana kerja, dan busana rekreasi. Kategori busana yang bermacam-macam memiliki ciri khusus masing-masing mulai dari bahan, warna, model, dan hiasan busana.

Busana pesta adalah busana yang digunakan pada kesempatan yang istimewa, yang dibuat indah. Pesta menurut MGMP (1995 : 57) menurut sifatnya dibedakan menjadi 3 yaitu pesta biasa, pesta resmi perorangan, dan pesta resmikenegaraan. Menurut Enny Zuhny Khayati (1998) dan Sri Widarwati (1993)

Busana pesta dikelompokkan menjadi busana pesta pagi, pesta sore, pesta malam, pesta malam resmi, dan pesta malam gala. Perbedaan waktu dan suasana pesta berdampak akan perbedaan busana yang digunakan dari warna, bahan, desain busana, dan hiasan yang digunakan. Bahan yang digunakan dalam busana pesta pagi menggunakan bahan yang bersifat halus, lembut dan menyerap keringat, dan tidak berkilau, sedangkan pemilihan warna sebaiknya dipilih warna yang lembut tidak terlalu gelap, untuk pesta sore pemilihan bahan sebaiknya bertekstur agak lembut dengan warna bahan yang cerah atau warna yang agak gelap dan tidak mencolok. Busana pesta malam hari memiliki ciri khusus sendiri yaitu bahan yang bertekstur lebih halus dan lembut. Mode busana kelihatan mewah atau berkesan glamour. Warna yang digunakan lebih mencolok, baik mode ataupun hiasannya lebih mewah.

Tugas Akhir mahasiswa Teknik Busana D3 adalah pembuatan sebuah produk fashion berupa Busana Pesta yang akan di pamerkan atau dipagelarkan secara masal dalam satu angkatan. Penciptaan busana sangat banyak tahapnya salah satunya adalah mengkaji sebuah trend, menentukan sumber ide, pembuatan desain busana, pembuatan desain hiasan, pemilihan bahan, dan teknologi yang digunakan dalam pembuatan busana, namun tidak hanya sebatas itu adanya keterkaitan antara tema dan trend yang digunakan dalam suatu penciptaan busana. Pada Tugas Akhir mahasiswa angkatan 2015 menggunakan tema “ *Movitsme (Move To It's Me)* “ yang berarti bergerak menuju perubahan positif untuk menemukan jati diri. *Movitsme* adalah tindakan aktualisasi diri untuk menemukan karakter yang kuat dan terarah

sebagai kaum muda Indonesia yang ditunjukkan dalam sebuah fashion. Karya karya busana yang ditampilkan merupakan pencerminan karakter kaum milenial yang tercipta melalui racikan yang pas antara perkembangan trend dipadukan dengan budaya Indonesia yang ditorehkan dalam busana dengan sentuhan motif nusantara. Selain itu penciptaan busana dengan sumber ide kearifan lokal Indonesia untuk memperkental akan jati diri sebagai bangsa Indonesia yang akan diciptakan oleh mahasiswa Pendidikan Teknik Busana dan Teknik Busana.

Tema acara *Movitsme* mengacu pada trend 2018 yang digunakan yaitu *Neutrashion* yaitu pemimpin baru yang berani, perintis dari masyarakat muda yang tidak memiliki rasa takut untuk menciptakan sebuah karya. Selain itu membuat desainer untuk berfikir semua hal harus difikirkan dan di desain ulang. Tema *Neutrashion* kemudian sub tema *Constructivist* yang berarti mengambil gagasan tradisi dan mengubahnya. Seperti menjadi arsitek dari bidang bangun yang ada di sekitar lingkungan. Elemen pokok dari bidangan bangun dikonstruksikan ulang menjadi sebuah blok-blok sehingga hal yang klasik menjadi seperti baju. Pembaharuan terjadi tidak hanya melalui elemen desain yang tidak terduga. Proporsi yang tidak seimbang dan dan berlebihan membawa penampilan yang kuat sehingga meningkatkan style yang menuju hal yang lebih tinggi.

Penciptaan busana pesta yang berlandaskan tema *Movitsme* acara pagelaran busana yang mengangkat pencarian jati diri mahasiswa yang menekankan pada kearifan lokal yang dimiliki bangsa Indonesia, dengan

tujuan mendalami budaya yang beragam di Indonesia yang dituangkan kedalam sebuah karya berupa busana pesta.

Banyaknya budaya yang ada di Indonesia penulis mendapatkan sebuah kesempatan untuk meneliti kearifan lokal yang ada di provinsi Bali. Bali memiliki kebudayaan yang banyak dan kental. Di Bali sangat banyak akan adanya upacara dan kegiatan sakral. Salah satunya adalah Upacara Ngaben.

Upacara Ngaben merupakan upacara kremasi atau pembakaran mayat di Bali, puncak dari kegiatan upacara Ngaben adalah saat pembakaran mayat dimana mayat di dalam Vihara akan di bakar dengan kobaran api sampai menjadi abu. Kegiatan puncak upacara ini menginspirasi untuk menciptakan sebuah busana pesta yang dari sebuah kearifan lokal Indonesia. Busana pesta ini di buat untuk wanita remaja ataupun dewasa dengan kepribadian yang feminin. Busana pesta yang diciptakan memiliki pusat perhatian pada bagian slash yang membentuk seperti api yang menjadi acara puncak dalam upacara Ngaben. Selain itu terdapat hiasan bunga pada bagian ekor yang dibuat dengan teknik origami.

Macam-macam bentuk desain busana pesta malam dapat diciptakan melalui sebuah sumber ide. Sumber ide inilah yang akan membawa sebuah busana pesta malam terlihat unik dan menarik. Keunikan busana yaitu pada bentuk slash yang meliuk-liuk menyerupai api yang membakar tubuh sampai menjadi abu. Busana pesta berciri dibuat menggunakan bahan yang berkilau, namun penulis ingin menciptakan hal yang berbeda dari biasanya busana pesta yang diciptakan terbuat dari bahan katun yang tidak memiliki nilai kilau.

Warna yang dipilih dalam pembuatan busana ini menggunakan palet warna yang sesuai dengan sub tema *Constructivist*. Penggunaan warna dalam desain busana pesta malam adalah warna merah dan putih. Pemilihan kedua warna yang sangat berbeda dalam penciptaan busana pesta malam bertujuan untuk menarik pusat perhatian dari warna dasar busana yang menggunakan warna netra yang akan diberi warna yang berani yaitu merah pada bagian pusat perhatian dari busana pesta malam.

Berdasarkan latar belakang penciptaan busana pesta penulis menciptakan sebuah busana pesta dengan sub tema *Constructivist* yang menghasilkan busana pesta dengan desain rok span yang menggunakan satu buah lengan dan menggunakan ekor, dan menggunakan warna putih dan merah untuk hiasan busana. Penggunaan bahan dalam busana pesta menggunakan bahan katun yang bertekstur garis yang merupakan sebuah ciri dari sub tema *Constructivist*. Busana dengan judul *Un Fuoco* yang akan dipagelarkan dalam pagelaran busana *Movisme*.

B. Batasan Istilah

1. Busana Pesta Malam

Busana pesta malam adalah busana pesta yang dikenakan pada malam hari, baik yang bersifat resmi ataupun tidak resmi. Busana pesta malam menggunakan bahan yang bagus dan mewah dan menggunakan hiasan yang menarik sehingga kelihatan istimewa. Busana pesta malam ini dikenakan wanita remaja sampai dewasa antara umur 18-25 tahun. Pada usia dewasa

seseorang sudah selaknyanya mulai mempunyai kepribadian yang kuat dan mempunyai prinsip.

2. Sumber Ide Upacara Ngaben

Sumber ide adalah suatu yang dapat merangsang lahirnya suatu kreasi baru, baik gambar maupun bentuk. Sumber ide dapat dari segala sesuatu yang ada di alam baik berupa benda hidup ataupun benda mati. Salah satu sumber ide benda mati salah satunya hal yang menjadi puncak dari Upacara Ngaben yaitu pembakaran mayat. Dari hal ini dapat di ambil sebuah sumber ide yaitu api. Sebuah api yang ditujukan untuk mengkremsi jeanasah sehingga menjadi abu yang berarti akan menemukan peristirahatan terakhir di Moksha yaitu suatu keadaan dimana jiwa telah bebas dari reinkarnasi dan roda kematian

3. Pagelaran Busana *Movitsme*

Pagelaran busana merupakan suatu kegiatan yang memperkenalkan atau mempromosikan rancangan atau kreasi terbaru dari perancang yang diperagakan oleh model dengan tujuan tertentu. *Movitsme (Move To It's Me)* yang berarti bergerak menuju perubahan positif untuk menemukan jati diri. *Movitsme* adalah tindakan aktualisasi diri untuk menemukan karakter yang kuat dan terarah sebagai kaum muda Indonesia yang ditunjukkan dalam sebuah fashion. Karya karya busana yang ditampilkan merupakan pencerminan karakter kaum milenial yang tercipta melalui racikan yang pas antara

perkembangan trend dipadukan dengan budaya Indonesia yang ditorehkan dalam busana dengan sentuhan motif nusantara, sehingga maksud dari tema *Movitsme* yang bermaksud untuk menemukan jadi diri mahasiswa sebagai bangsa Indonesia yang memiliki banyak kekayaan budaya.

C. Rumusan Penciptaan

Berdasarkan uraian batasan istilah maka, permasalahan dalam penciptaan busana dapat dirumuskan sebagai berikut:

1. Bagaimana mencipta disain busana pesta malam dengan sumber ide Upacara Ngaben pada pergelaran busana *Movitsme* ?
2. Bagaimana membuat busana pesta malam dengan sumber ide Upacara Ngaben pada pergelaran busana *Movitsme* ?
3. Bagaimana menyelenggarakan pergelaran busana dengan tema *Movitsme* dan menampilkan busana pesta malam dengan sumber ide Upacara Ngaben yang berjudul *Un Fuoco*?

D. Tujuan Penciptaan

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

1. Dapat menciptakan disain busana pesta malam dengan sumber ide Upacara Ngaben pada pergelaran busana *Movitsme*.
2. Dapat membuat busana pesta malam dengan sumber ide Upacara Ngaben pada pergelaran busana *Movitsme*

3. Dapat menyelenggarakan pertunjukan busana dengan tema *Movitsme* dan menampilkan busana pesta malam dengan sumber ide Upacara Ngaben yang berjudul *Un Fuoco*

E. Manfaat Penciptaan

1. Bagi Mahasiswa
 - a. Menambah pengetahuan tentang pembuatan busana pesta malam.
 - b. Menerapkan kemampuan, keahlian, dan pengetahuan yang dimiliki dalam bentuk suatu karya nyata.
 - c. Mendorong dan melatih kreativitas dalam menciptakan karya-karya baru.
 - d. Menambah pengetahuan dan pengalaman dalam membuat acara pertunjukan busana.
2. Bagi Program Studi
 - a. Melahirkan lulusan baru yang profesional dalam bidang Fashion sehingga mampu bersaing di dunia luar.
 - b. Mensosialisasikan karya cipta mahasiswa Teknik Busana dan pendidikan Teknik Busana Universitas Negeri Yogyakarta.
 - c. Menjadi referensi mata kuliah yang dianjurkan dan menambah pengetahuan tentang pembuatan busana pesta malam, serta menambah pengetahuan luas tentang model busana.

3. Bagi Masyarakat

- a. Sebagai informasi masyarakat mengenai karya-karya mahasiswa program studi teknik busana
- b. Sebagai informasi masyarakat mengenai eksistensi program studi Teknik Busana Fakultas Teknik Universitas Negeri Yogyakarta.
- c. Memperoleh wawasan tentang berbagai macam busana dan perkembangannya

BAB II

DASAR PENCIPTAAN KARYA

A. Tema Penciptaan

Menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia tema disebut sebagai pokok pikiran dan dasar cerita. Sebelum menciptakan sebuah karya, hal yang terpenting yang dilakukan adalah penentuan tema. Tema besar pagelaran busana mahasiswa Teknik Busana D3 mengambil tema “*Movitsme*” yang merupakan hasil dari kajian terhadap trend 2018 *Spring/Summer*. *Movitsme* adalah kepanjangan dari *Move To It's Me* yang berarti bergerak menuju perubahan positif untuk menemukan jati diri. *Movitsme* adalah tindakan aktualisasi diri untuk menemukan karakter yang kuat dan terarah sebagai kaum muda Indonesia yang ditunjukkan dalam sebuah fashion. Karya karya busana yang ditampilkan merupakan pencerminan karakter kaum milenial yang tercipta melalui racikan yang seimbang antara perkembangan trend dipadukan dengan budaya Indonesia yang ditorehkan dalam busana dengan sentuhan motif nusantara. Selain itu penciptaan busana dengan sumber ide kearifan lokal Indonesia

B. Trend

1. Pengertian *Trend*

Trend merupakan suatu metode analisis yang ditunjukkan untuk melakukan suatu estimasi atau peramalan pada masa yang akan datang untuk melakukan peramalan dengan baik maka dibutuhkan berbagai macam informasi yang cukup banyak dan diamati dalam periode waktu yang relatif panjang, sehingga hasil analisis tersebut dapat mengetahui sampai berapa besar

fluktuasi yang terjadi dan fakto-faktor yang dapat memepengaruhi terhadap perubahan tersebut.

Menurut Prapti Karomah dkk (1988), trend adalah suatu aliran dalam dunia mode yang mengalami perubahan setiap satu tahun sekali. Secara teoritis, dalam analisis yang paling menentukan adalah kualitas keakuratan dari data-data yang diperoleh serta waktu atau periode dari data-data tersebut dikumpulkan. Jika data yang dikumpulkan tersebut semakin banyak maka semakin baik pula estimasi atau peramalan yang diperoleh.

2. *Fashion Trend Guidelines 2018*

Movitsme merupakan *trend* global tahun 2018 yang berarti bergerak mencari perubahan ke arah yang positif untuk menacari sebuah jati diri. Dengan banyaknya situs teknologi yang dapat di jangkau dengan mudah membuat seseorang dapat menuju ke dalam dua yaitu sisi positif dan negatif dengan hal ini manusia terutama di usia remaja akan selalu merasakan penasaran dan ingin selalu mencari tahu untuk memperkental akan jati diri sebagai bangsa Indonesia yang akan diciptakan oleh mahasiswa Pendidikan Teknik Busana dan Teknik Busana tentang siapakah dirinya apa kemampuan yang ia miliki, dengan hal ini tertuanglah ke dalam sebuah 4 tema yang masing-masing di tuangkan dalam bentuk, style, detail, dan warna.

Berdasarkan buku *Fashion Trend Spring/Summer 2018* dibagi menjadi 4 tema yaitu :

a. *Individualist*

Wanita *individualist* seperti seorang kurator seni (spesialis dalam seni yang diberikan jabatan kurator oleh sebuah institusi) juga selaku aktivis. Kombinasi karakter yang tidak umum, dia menghargai seni pada tingkat tinggi dan mempromosikan perubahan sosial melalui penggalangan dana industri dan fungsi sosial. Wanita merangkul aktivis politik dan mendorong perubahan dengan menggabungkan kearifan atau kebijaksanaan dengan kreativitas. Individualist terinspirasi oleh semua hal yang indah, namun kaum wanita mendorong batasan dengan percampuran tidak terduga antara karya seni dan struktur tiga dimensi di galerinya. Pencampuran kontemporer ini mengembangkan merk karyanya sendiri melalui gaya yang mewujudkan desain modern yang canggih dan ide yang berasal dari sumber yang luas dan bermacam-macam dengan desain yang modern. Dari tema *individualist* terbagi menjadi dua sub tema yaitu :

1) *Remix*

Remix mendefinisikan “*artclectic*” galeri, yang menggabungkan setiap aspek dalam kehidupannya dengan cara yang tidak terduga. Sangat dihormati di dunia seni, *remix* adalah pemberontak dan memiliki *style peacock* (seorang pesolek dalam hal gaya berbusana) yang mencolok di kerumunan. *Remix* merangkum detail baru seperti hiasan busana (sulaman, rangkaian payet, dsb) atau metalik untuk sehari-hari, namun tetap terlihat merendah dengan baju daur ulang, jeans yang lebar pada

bagian kaki atau *slip dress* (gaun lurus dengan sengkeli dan kerung leher *sweetheart*).

2) *Alter Ego*

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

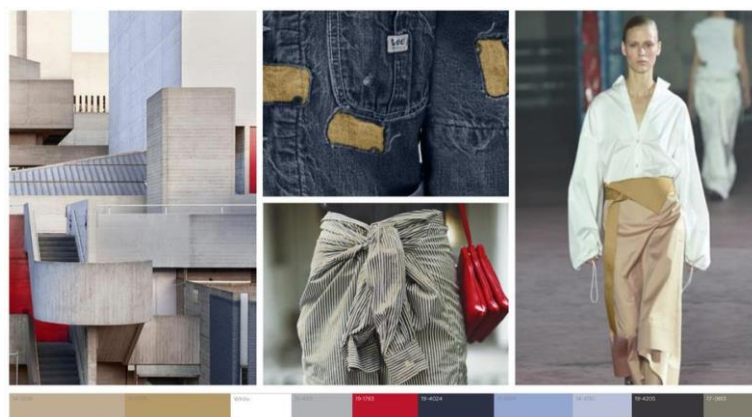
b. *Neuetradition*

Wanita *Neuetradition* adalah pemimpin baru yang berani, perintis dari masyarakat muda yang tidak memiliki rasa takut untuk membangun kembali kotanya. *Neuetradition* adalah filsuf dan pemikir, mengambil pandangan baru bahwa semua hal harus dipikir dan didesain ulang. *Neuetradition* medekonstruksi tiang tradisi, mengembangkan atau mengevolusi ethnic dan tradisi menjadi sesuatu yang baru dan fungsional, membuat intisari dari suatu keindahan mentah yang canggih. Filosofi *neuetradition* mempercayai pada kegunaan/pemanfaatan pemakaian ulang

(*reusing*) dan penemuan ulang segala hal mulai dari pengembangan ulang bangunan hingga rekonstruksi ulang jas berteknik jahit halus (*tailored suits*). Tema *Neutradition* terbagi menjadi dua sub tema yaitu :

1) *Constructivist*

Constructivist mengambil gagasan tradisi dan mengubahnya. Seperti menjadi arsitek dari lemari bajumu sendiri, gagasan dari seragam dan tempat kerja umum dibalik. Elemen pokok dari lemari pakaian dikonstruksi ulang seperti blok bangunan industri, memikirkan kembali hal klasik seperti baju. Pembaharuan datang tidak hanya melalui elemen desain yang tidak terduga, tapi dari semangat muda yang tak terelakkan seperti misalnya mengabungkan denim dengan pakaian bergaris. Proporsi yang tidak seimbang dan berlebihan membawa penampilan yang kuat sehingga meningkatkan retasan style klasik menuju hal yang lebih tinggi.



Gambar 1. Mood *Constructivist*

Sumber: *Fashion Trend Guidelines 2018*

2) *Mainland*

Mainland mengisyaratkan kembali ke kehidupan sederhana dengan berbagai cara. Wanita muda ini mungkin hanya wanita petani yang baik hatinya, sedang menjalankan bisnis keluarga, tapi sekarang perembuan melakukan hal yang disukai, salah satunya yaitu perusahaan desain furnitur baru yang menggunakan bahan-bahan yang telah lama ditinggal dengan cara-cara baru. Estetika tingginya berevolusi dari elemen yang dibuat dengan tangan seperti *quilting* (penggabungan dua lebih lapisan kain untuk menghasilkan bahan yang lebih tebal) dan bahan alami lainnya seperti linen atau chambray. *Mainland* masih menyukai paduan pakaian overall atau kulot, tetapi menghaluskan penampilan dengan blus berpita dan rok asimetris. Pertumbuhan dan perkembangan di lingkungan masyarakat dimana semangat kesederhanaan pedesaan hidup atau populer kembali dalam hirupan udara segar.

c. *Quest*

Sebagai fotografer profesional dan traveler yang bersemangat, wanita *Quest* gemar menjelajah, mengkhususkan diri untuk mempelajari suku-suku asing. Hidup nomaden, dengan gaya seperti orang *gipsi*. Wanita *Quest* percaya bahwa hidup adalah petualangan “dimana wanita harus menjalaninya tanpa rasa takut, mengizinkan wanita untuk bebas dan membiarkan keinginan untuk menuntun sesuai pilihan”.

Rumahnya adalah koleksi dari harta karunnya, cinderamata eklektik, dan kumpulan benda-benda langka. *Style* simple dan *easy going* (pembawaan yang rileks dan toleran), karakter yang memikat, mampu untuk mendapatkan akses ke tempat yang tidak diketahui dan menyingkap permata terpendam. Dalam tema *Quest* terdapat 2 sub tema yaitu :

1) *Electric Beats*

Gadis *Electric Beats* membawa tradisinya dengan bangga, menari pada irama ketukan drumnya sendiri. Warna-warna yang cerah, menonjolkan sisi positif dan keberanian dari *style*. *Trend* ini hidup dan terkenal di subkultur Afrika yang mencampurkan budaya tradisional dengan pandangan baru dan muda. Barang utama yang harus disertakan adalah sarung dengan bahan beraneka warna, detail manik dan rumbai, dan padu padan dengan kain-kain Ankara. 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.

2) *Medina*

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

motif cetak (*prints*), sementara fungsi untuk di padang gurun dan pelapisan (*layering*) sangat dipertimbangkan dengan celana kargo dan sweater tanpa lengan. Baik berjalan mendaki seperti melalui bukit pasir atau menjelajah melewati pasar-pasar di Timur Tengah, wanita Medina sangat kuat dalam rasa lokal.

d. *Sensory*

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

Dikelilingi oleh banyak adrenalin dan fantasi, sangat mudah untuk “bermimikri” diantara dunia-dunia, dan itulah poin utamanya. Tema *Sensory* terdapat dua sub tema yaitu :

1) *+Chill*

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

dan slip dresses. Busana santai dan faktor intim dengan cara melapis (layer) seperti atasan bra , atasan piyama dan jubah. Grafik seperti kilau seperti malfungsi layar (glitch iridescence) atau teori warna akan menambahkan kesan sensual pada penampilan yang memiliki kenyamanan sama seperti di rumah maupun di jalan.

2) *Catalys*

Catalys didefinisikan sebagai wanita yang kuat dan *powerful* yang menciptakan acara dengan suasana kota. *Catalys* adalah pengeksplorekstrim juga seorang yang suka bersiap (*prepper*), siap untuk sebuah kejutan ekstrim di dunia digital kita yang sedang meningkat. Gaya bertahan hidupnya memiliki tingkat seperti pengalaman bermain *video game* yang tinggi, dengan warna cerah yang kuat dan grafik-grafik distorsi realita. Bajunya di desain dengan fokus kegunaan, termasuk detail seperti tudung atau pengaman berupa tali yang dapat ditarik (*cinched drawstrings*) dan pemakaian seperti parka. Terdapat pula ikatan yang kuat dengan hal-hal atletik, seperti *sweatshirts* dan atasan bra olahraga dengan sumber daya yang melimpah, wanita muda *Catalys* adalah pelindung utama dunia digital dan fisik.

Berdasarkan Fashion Trend Guidelines 2018 mahasiswa mendapat tema *Neutrashion* dengan sub tema *Constructivist* untuk panduan dalam pembuatan sebuah busana Pesta Malam dengan kearifan sumber ide kearifan lokal yang ada di pulau Bali. Tema *Constructivist* yang memiliki ciri khusus yaitu kembali ke gaya model klasik yang berani dalam penggunaan bahan bergaris

yang penciptaan suatu busana dengan terinspirasi dari sebuah bangua yang memiliki volume. Tema *Constructivist* juga sebuah keberanian kaum muda untuk menciptakan sesuatu busana yang dan berbeda dari yang lainnya.

C. Sumber Ide

1. Pengertian Sumber Ide

Menurut Chodiyah dkk (1982) sumber ide adalah sesuatu yang dapat menimbulkan kreasi. Sedangkan menurut Widjiningsih (1982) sumber ide merupakan langkah awal yang harus diperhatikan sebelum membuat sebuah disain. Menurut Sri Widarwati (2000) sumber ide adalah segala sesuatu yang dapat menimbulkan ide seseorang untuk menciptakan disain ide baru Berdasarkan penjelasan tersebut sumber ide dapat diartikan sebagai segala sesuatu yang dapat merangsang atau menimbulkan suatu ide atau kreasi dalam pembuatan disain busana, dan merupakan langkah awal yang harus diperhatikan sebelum membuat sebuah disain.

Hal yang dapat dijadikan sumber ide, antara lain :

- a. Ciri khusus dari sumber ide, misalnya kimono Jepang dimana ciri khususnya terletak pada bagian lengan dan leher.
- b. Warna dari sumber ide, misalnya merah dari nyala api.
- c. Bentuk atau siluet dari sumber ide.
- d. Tekstur dari sumber ide misalnya pakaian wanita Bangkok bahannya terbuat dari sutra.

2. Penggolongan Sumber Ide

Menurut Chodiyah dan Wasry A. Mamdy (1982 : 172) secara garis besar sumber ide dapat dikelompokkan yaitu :

a. Sumber sejarah dan penduduk asli dunia

Golongan ini adalah pakaian daerah, pakaian nasional dari berbagai bangsa dan pakaian penduduk asli dari suatu daerah. Misalnya pakaian daerah dari negara Jepang yaitu kimono, pakaian tersebut dapat dijadikan sebagai sumber ide terutama yang menjadi ciri khas dari kimono.

b. Sumber alam sekitar

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

c. Pakaian kerja suatu profesi tertentu

Pengambilan sumber ide ini biasanya hanya pada profesi yang mempunyai ciri khas pakaian yang memang berbeda dengan yang lain, misalnya saja pakaian seragam TNI, pakaian seragam bengkel, pakaian seragam perawat, dan lain – lain.

d. Peristiwa penting

Pengambilan peristiwa penting sebagai sumber ide ini hanya suatu peristiwa yang besar dan biasanya mempunyai frekuensi penyelenggaraan minimal satu tahun sekali. Contoh peristiwa penting yang sering digunakan sebagai sumber

ide adalah peristiwa Olimpiade, SEA Games, hari Nasional, peristiwa tradisional, dan lain – lain.

Berdasarkan pendapat tersebut dapat ditarik kesimpulan bahwa dalam mencipta desain busana dapat diilhami dari berbagai sumber, mulai dari sejarah dan penduduk asli dunia, alam sekitar, pakaian kerja atau profesi tertentu, dan peristiwa penting. Penciptaan desain ini sumber ide yang diambil dari peristiwa penting yaitu upacara Ngaben di Bali. Upacara Ngaben banyak berbagai acara dan ritual yang dilaksanakan dan dapat di ambil untuk dijadikan menjadi sebuah sumber ide dalam busana. Penciptaan busana ini mengambil sumber ide dari puncak acara upacara ngaben yaitu pembakaran mayat (kremasi), disini diambil sebuah sumber ide yaitu nyalanya kobaran api yang besar yang membakar tubuh mayat sampai menjadi abu.

3. Sumber Ide Upacara Ngaben (Api)

Ngaben merupakan upacara kremasi atau pembakaran jenazah di Bali Indonesia. Upacara adat Ngaben merupakan sebuah ritual yang dilakukan untuk mengirim jenazah pada kehidupan mendatang.

Upacara ini, jenazah diletakkan dengan posisi seperti orang tidur. Keluarga yang ditinggalkan pun akan beranggapan bahwa orang yang meninggal tersebut sedang tertidur. Upacara Ngaben, tidak ada air mata karena mereka menganggap bahwa jenazah hanya tidak ada untuk sementara waktu dan menjalani reinkarnasi atau akan menemukan peristirahatan terakhir di Moksha yaitu suatu keadaan

dimana jiwa telah bebas dari reinkarnasi dan roda kematian. Upacara Ngaben ini juga menjadi simbol untuk menyucikan roh orang yang telah meninggal.



Gambar 2 . Upacara Ngaben

www.pusakapusaka.com

Berdasarkan ajaran agama Hindu, jasad manusia terdiri dari badan halus (roh atau atma) dan badan kasar (fisik). Badan kasar dibentuk oleh lima unsur yang dikenal dengan Panca Maha Bhuta. Kelima unsur ini terddiri dari pertiwi (tanah), teja (api), apah (air), bayu (angin), dan akasa (ruang hampa). Lima unsur ini menyatu membentuk fisik dan kemudian digerakkan oleh roh, jika seseorang meninggal, yang mati sebenarnya hanya jasad kasarnya saja sedangkan rohnya tidak, oleh karena itu, untuk menyucikan roh tersebut, perlu dilakukan upacara Ngaben untuk memisahkan roh dengan jasad kasarnya.

Tentang asal usul kata Ngaben sendiri ada beberapa pendapat. Ada yang mengatakan bahwa Ngaben berasal dari kata beya yang berarti bekal. Ada yang berpendapat dari kata ngabu yang berarti menjadi abu. Selain itu, ada pula yang mengatakan bahwa Ngaben berasal dari kata Ngapen yakni penyucian dengan api. Berdasarkan kepercayaan Hindu, dewa Brahwa atau dwa pencipta dikenal sebagai

dewa api. Oleh karena itu, upacara ini juga bisa dianggap sebagai upaya untuk membakar kotoran yang berupa jasad kasar yang masih melekat pada roh dan mengembalikan roh pada Sang Pencipta.

Bagi masyarakat di Bali Ngaben adalah momen bahagia karena dengan melaksanakan upacara ini, orang tua atau anak-anak telah melaksanakan kewajiban sebagai anggota keluarga. Upacara ini selalu disambut dengan suka cita tanpa isak tangis, mereka percaya bahwa isak tangis justru hanya menghambat perjalanan roh mencapai nirwana. Hari yang sesuai untuk melakukan upacara Ngaben biasanya didiskusikan dengan para tetua atau orang yang paham. Tubuh jenazah akan diletakkan di dalam sebuah peti. Peti ini diletakkan di dalam sebuah sarcophagus yang berbentuk lembu atau diletakkan di sebuah wadah berbentuk vihara. Wadah ini terbuat dari kertas dan kayu. Bentuk vihara atau lembu ini dibawa menuju ke tempat kremasi melalui suatu prosesi. Prosesi tersebut tidak berjalan pada satu jalan lurus karena bertujuan untuk menjauhkan roh jahat dari jenazah.

Puncak Upacara adat Ngaben adalah prosesi pembakaran keseluruhan struktur yakni Lembu atau vihara tadi berserta dengan jenazah. Prosesi Ngaben biasanya memerlukan waktu yang cukup lama. Bagi jenazah yang masih memiliki kasta tinggi, ritual ini bisa dilakukan selama 3 hari. Namun, untuk keluarga yang kastanya rendah, jenazah harus dikubur terlebih dahulu baru kemudian dilakukan Ngaben.

Upacara Ngaben di Bali biasanya dilakukan secara besar-besaran seperti sebuah pesta dan memakan biaya yang banyak. Oleh sebab itu, tidak sedikit orang

yang melakukan upacara Ngaben dalam selang waktu yang lama setelah kematian. Saat ini, masyarakat Hindu di Bali banyak yang melakukan upacara Ngaben secara massal untuk mengemat biaya. Jadi, jasad orang yang sudah meninggal dimakamkan untuk sementara waktu sambil menunggu biayanya mencukupi. Namun, bagi keluarga yang mampu, Upacara adat Ngaben bisa dilakukan secepatnya.

4. Teori Pengembangan Sumber Ide

Teori pengembangan sumber ide menurut Dharsono Sony Kartika (2004) dapat dibagi menjadi 4, yaitu :

“Dharsono Sony Kartika (2004).Seni Rupa Modern.Bandung : Rekaya Sains.”

a. Stilisasi

Merupakan cara penggambaran untuk mencapai bentuk keindahan dengan cara menggunakan obyek atau benda yang digambar, yaitu dengan cara menggayakan disetiap kontur pada obyek atau benda tersebut. Contoh : pengambilan ornamen motif batik, tatah sungging, lukisan tradisional dan lain-lain. Proses stilisasi ini dapat dilakukan dengan menambahkan detail, pada setiap perubahan sehingga semakin lama detailnya semakin rumit.

b. Distorsi

Adalah penggambaran bentuk yang menekankan pada pencapaian karakter, dengan cara menyangatkan wujud-wujud tertentu pada benda atau obyek yang digambar. Contoh : karakter wajah gatut kaca dn berbagai wajah topeng lainnya.

c. Transformasi

Adalah penggambaran bentuk yang menekankan pada pencapaian karakter dengan memindahkan (trans) wujud atau figur dari obyek lain ke obyek yang digambarkan. Contoh : penggambaran manusia berkepala binatang atau sebaliknya

d. Disformasi

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

Berdasarkan keterangan diatas dapat diambil kesimpulan bahwa dalam pengambilan sumber ide hendaknya tidak ditampilkan atau diaplikasikan pada keseluruhan busana tetapi hanya dibagian-bagian tertentu saja terutama yang akan dijadikan pusat perhatian dari busana tersebut. Selain itu dalam pengambilan sumber ide apabila dilakukan perubahan atau pengembangan harus diperhatikan pengembangan sumber ide yang diterapkan sehingga tidak menghilangkan ciri khas dari sumber ide yang diambil. Busana pesta malam ini sumber ide api (upacara ngaben) yang diambil mengalami perubahan secara transformasi yaitu terjadi perubahan bentuk yang berupa slash yang berbentuk meliuk-meliuk berwarna merah yang berbeda dengan aslinya tetapi tidak menghilangkan ciri dari sumber ide sebenarnya.

D. Desain Busana

Desain adalah suatu rancangan atau gambaran suatu obyek atau benda, dibuat berdasarkan susunan dan garis, bentuk, warna, dan tekstur (Sri Widarwati, 1993 : 2). “Desain adalah suatu rancangan atau gambaran suatu obyek atau benda, di buat berdasarkan susunan dari garis, bentuk, warna, dan tekstur” (Chodiyah dan Wisri A. Mamdy, 1982 : 6). “disain adalah suatu rancangan atau gambaran suatu obyek atau benda, di buat berdasarkan susunan dari garis, bentuk, warna, dan tekstur” (Widjiningsih, 1982 : 1). Berdasarkan pengertian di atas dapat disimpulkan bahwa diasain adalah susunan dari garis, bentuk, warna, dan tekstur dari suatu benda yang akan dibuat menjadi suatu rancangan atau gambaran dari benda tersebut untuk dapat menciptakan suatu busana.

1. Unsur dan Prinsip Disain

Pembuatan suatu disain busana harus juga memperhatikan unsur-unsur dan prinsip disain, sebab suatu disain akan terlihat lebih baik apabila antara unsur dan prinsip terjadi suatu kombinasi atau kesatuan yang selaras, sehingga disain busana yang diciptakan akan lebih mudah dipahami dan analisis oleh msemua kalangan.

a. Unsur Desain

“Unsur-unsur desain adalah segala sesuatu yang dipergunakan untuk menyusun suatu rancangan” (Sri Widarwati, dkk, 2000: 7). Menurut Chodiyah dan Wisri A. Mamdy (1982), unsur-unsur desain adalah garis, arah, ukuran, bentuk, nilai gelap terang, warna, dan tekstur. Sedangkan menurut Soekarno & Lanawati Basuki (2004: 9), “unsur pada rancangan

adalah pengetahuan yang diperlukan untuk membuat atau menciptakan desain busana”. Mode busana selalu berganti setiap tahunnya, sehingga muncullah *trend mode* dari tahun ke tahun. Berdasarkan uraian di atas dapat disimpulkan bahwa unsur-unsur desain adalah garis, arah, ukuran, bentuk, nilai gelap terang, warna, dan tekstur yang disusun untuk menciptakan suatu desain busana. Menurut Chodiyah dan Wisri A. Mamdy (1982) dalam bukunya *Disain Busana* yang dikutip oleh Sri Widarwati, dkk (2000), yaitu:

1) Garis

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

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

- a) Sambungan bagian-bagian pakaian tersebut, seperti garis pinggang, garis leher, garis sambungan lengan pada badan, garis sambungan pada sisi dan sebagainya.
- b) Detail, dekorasi, dan *trimming* pada pakaian. Misalnya, lipatanlipatan jarum (*tucks*), kup (*dart*), garis-garis lengkung (*scallops*), merupakan garis pola. Selain itu kerut-kerut dan *ruffles* juga merupakan garis.
- c) Hiasan aplikasi, tusuk-tusuk mesin, dan lain-lain.

Macam-macam garis mempunyai sifat yang memberi pengaruh pada perbandingan badan di antaranya:

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

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

- (1) Membatasi bentuk strukturnya, yang disebut siluet.
- (2) Membagi bentuk strukturnya ke dalam bagian-bagian pakaian untuk menentukan model pada pakaian.
- (3) Memberikan arah dan pergerakan model untuk menutupi kekurangan pada bentuk tubuh (Soekarno & Lanawati Basuki, 2004:

Berdasarkan penjelasan di atas dapat disimpulkan bahwa, garis adalah hasil goresan dari titik satu ke titik yang lainnya di atas permukaan yang digunakan untuk mengungkapkan emosi dan perasaan seseorang sesuai arah dan tujuannya.

Selain itu dalam dunia fashion garis dapat diterapkan berupa garis hias busana, misalnya garis empire, garis magstop, dan garis lainnya. Macam-macam garis di antaranya garis vertikal, garis horisontal, garis diagonal, garis lengkung, garis bentuk V, dan garis patah.

2) Arah

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

Menurut, sifat-sifat arah garis di antaranya:

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

Berdasarkan penjelasan di atas dapat disimpulkan bahwa, benda atau bahan dapat dirasakan adanya suatu arah tertentu, seperti mendatar, tegak lurus, atau menyerong. Arah mampu menggerakkan rasa. Unsur arah pada benda dan bahan dapat terlihat dan terasa yang sering dimanfaatkan

oleh perancang busana. Unsur arah pada model pakaian dan corak bahan pakaian dapat digunakan untuk mengubah kesan penampilan bentuk tubuh, seperti bentuk pendek berkesan tinggi dan gemuk berkesan ramping.

3) Bentuk

Bentuk mempunyai kemampuan untuk menciptakan suatu perasaan serta reaksi bagi yang melihatnya” (Hartatiati Sulistio, 2005: 11). Menurut Soekarno & Lanawati Basuki (2004: 12), “unsur bentuk terdapat beberapa macam bentuk dasar geometris, seperti segi empat, persegi panjang, segitiga, kerucut, lingkaran, dan silinder”.

Sedangkan menurut Sri Widarwati, dkk (2000: 10), “unsur bentuk ada dua macam yaitu bentuk dua dimensi dan tiga dimensi. Bentuk dua dimensi adalah bidang datar yang dibatasi oleh garis, sedangkan bentuk tiga dimensi adalah ruang yang bervolume dibatasi oleh permukaan”.

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

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

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

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

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

4) Ukuran

Ukuran adalah dimensi benda yang menyangkut ruang dan dimensi manusia (Atisah Sipahelut dan Petrus Sumadi, 1991). Menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia (1992) ukuran adalah panjang, lebar, luas, besar sesuatu. Sedangkan menurut Arifah A.Riyanto (2003) ukuran dalam sebuah desain busana dapat mempengaruhi hasil desain.

Sehingga dari beberapa pengertian dapat dijelaskan bahwa ukuran adalah salah satu unsur yang terpenting dalam desain busana yang digunakan untuk menentukan panjang pendeknya suatu garis dan bentuk sehingga tercapai satu kesatuan yang harmonis antara desain dengan si pemakai desain tersebut.

Ukuran pada suatu busana juga digunakan untuk menentukan panjang rok. Ada delapan macam ukuran panjang rok menurut Goet Poespo (dalam tugas akhir Winanda R P), yaitu antara lain:

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

Besar kecilnya ukuran pada suatu busana harus diperhatikan keseimbangannya karena ukuran yang berbeda pada suatu disain dapat menimbulkan perhatian dan dapat menghidupkan suatu disain tetapi dapat pula menimbulkan ketidakserasian apabila ukurannya tidak sesuai.

Menurut Chodiyah dan Wisri A. Mamdy (1982) rok mini merupakan model pakaian yang mempunyai panjang rok 10 – 15 cm di atas lutut.

Sebagai contohnya, bila seseorang memiliki tubuh pendek kurus sebaiknya gunakan rok mini agar kaki terlihat lebih panjang dan memberikan kesan lebih tinggi.

5) Nilai Gelap Terang

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

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

6) Warna

Warna adalah corak rupa seperti merah, biru, kuning dan sebagainya (Prapti Karomah, 1990). Warna membuat segala sesuatu menjadi menarik dan indah. Oleh karena itu dalam berbagai bidang seni rupa, pakaian, hiasan, tata ruang, dan yang lain warna memiliki peranan penting (Wijiningsih, 1982: 6). Kehadiran unsur warna orang dapat terlihat dan melalui unsure warna orang dapat mengungkapkan suasana hati atau watak benda yang dirancang (Atisah Sipahelut dan Petrussumadi, 1991: 29). Warna adalah kesan yang pertama kali ditangkap oleh mata. Dalam disain, warna difungsikan untuk membuat daya tarik tersendiri. Pemilihan kombinasi warna yang tepat akan memberi kesan yang menarik dan indah (Sri Widarwati, 1993:12). Jadi, yang dimaksud dengan warna adalah corak rupa yang memiliki daya tarik dan memegang peranan penting dalam berbagai bidang.

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

- a) Warna primer adalah warna yang terdiri dari warna merah, kuning dan biru yang belum mengalami pencampuran.
- b) Warna sekunder adalah warna yang dihasilkan dari dua warna primer yang dicampur dengan dengan jumlah yang sama. Misalnya: biru dan kuning menjadi hijau, merah dan kuning menjadi jingga, merah dan biru menjadi ungu.

- c) Warna penghubung adalah warna yang dihasilkan dari dua warna sekunder yang dicampur dengan jumlah yang sama.
- d) Warna asli adalah warna primer dan sekunder yang belum dicampur warna putih atau hitam.
- e) Warna panas dan warna dingin, yang termasuk warna panas adalah warna merah, jingga, kuning dan kuning jingga, sedangkan yang termasuk warna dingin meliputi warna hijau, biru muda, biru, biru ungu dan ungu. Warna dingin akan kelihatan menjauh, lebih kecil, sehingga seseorang akan kelihatan lebih kecil dari keadaan yang sebenarnya apabila menggunakan busana dengan warna-warna panas mempunyai sifat mendorong, misalnya seseorang memakai warna merah lombok akan kelihatan lebih besar dibandingkan dengan yang memakai baju biru dengan besar tubuh yang sama.
- f) Kombinasi warna adalah perpaduan antara warna-warna yang terdapat di dalam lingkaran warna.

Adapun diagram warna menurut Brewster adalah sebagai berikut :

(1) Warna Primer

Merupakan warna dasar yang tidak merupakan campuran dari warnawarna lain. Warna yang termasuk dalam golongan warna primer adalah merah, biru, dan kuning.



Gambar 3 . Warna Primer

Sumber

<http://satriavalentino.blogspot.co.id/2012/08/teori-warna.html>

(2) Warna Sekunder

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



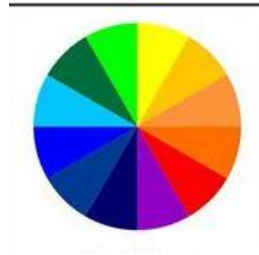
Gambar 4 . Warna Sekunder

Sumber

<http://irfanjulio.blogspot.co.id/2012/07/teori-warna-brewster.html>

(3) Warna Tersier

Merupakan campuran salah satu warna primer dengan salah satu warna sekunder. Misalnya warna jingga kekuningan didapat dari pencampuran warna kuning dan jingga.



Gambar 5 . Warna Tersier

Sumber

https://www.kompasiana.com/yayatehe/mencoba-memahami-makna-ungu_54f386c0745513a22b6c77fb#&gid=1&pid=1

(4) Warna Netral

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



Gambar 6 . Warna Netral

Sumber

<http://vectorpic.com/kombinasi-warna.html>

(5) Warna panas dan dingin

Lingkaran warna primer hingga tersier bisa dikelompokkan menjadi dua kelompok besar, yaitu kelompok warna panas dan warna dingin. Warna panas dimulai dari kuning kehijauan hingga merah. Sementara warna dingin dimulai dari ungu kemerahan hingga hijau. Warna panas akan

menghasilkan sensasi panas dan dekat. Sementara warna dingin sebaliknya. Suatu karya seni disebut memiliki komposisi warna harmonis jika warna-warna yang terdapat di dalamnya menghasilkan efek hangat-sedang.



Gambar 7 . Warna Panas

Sumber

<http://hadiyantohunter.blogspot.co.id/2013/06/pengelompokan-warna-dalam-coreldraw.html>

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

7) Tekstur

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

dan bentuk mempunyai suatu tekstur atau sifat permukaan, selain dapat dilihat juga dapat dirasakan, misalnya sifat permukaan yang kaku, lembut, kasar, halus, tebal, tipis, dan tembus terang”.

b. Prinsip-prinsip Desain

“Prinsip-prinsip desain adalah suatu cara menggunakan dan mengkombinasikan unsur-unsur desain menurut prosedur tertentu”. Sedangkan menurut Soekarno & Lanawati Basuki (2004: 28), “prinsip-prinsip desain adalah cara yang dilakukan dalam menyusun atau menata unsur-unsur busana sehingga menjadi rancangan suatu bentuk dan model busana”. Prinsip-prinsip desain adalah cara menggunakan dan mengkombinasikan unsur-unsur dasar menurut prosedur tertentu (Sri Ardiati Kamil, 1986). Menurut Widjiningsih (1982: 11), Berdasarkan pendapat di atas dapat disimpulkan bahwa, prinsip-prinsip desain adalah suatu cara yang dilakukan dalam mengkombinasikan, menata, dan menyusun unsur-unsur busana sesuai dengan prosedur tertentu sehingga menjadi rancangan baru.

Adapun prinsip-prinsip desain yang perlu diketahui, yaitu:

1) Keselarasan (keserasian)

“Keselarasan adalah kesan antara bagian dalam suatu busana atau kesesuaian antar unsur pada suatu susunan/komposisi” (Soekarno & Lanawati Basuki, 2004: 29). Kesatuan melalui pemilihan dan susunan objek dan ide-ide. Dengan ide-ide akan dihasilkan desain busana yang baik atau menarik. Suatu desain dikatakan menarik apabila perbandingannya baik,

keseimbangannya baik, mempunyai sesuatu yang menarik perhatian, dan mempunyai irama yang tepat. Keselarasan adalah kesatuan diantara macam-macam unsur desain walaupun berbeda tetapi membuat tiap-tiap bagian itu kelihatan bersatu. Ada beberapa hal yang harus diperhatikan untuk mencapai keselarasan, di antaranya:

a) Selaras dalam garis dan bentuk

Keselarasan garis dan bentuk pada busana misalnya bebe dengan kerah bulat, begitu pula sakunya dengan bentuk membulat pada sudutnya.

Suatu desain busana dapat juga memiliki keserasian dalam bentuk pada hiasanya, misalnya dengan mengikuti garis leher, garis lengan, atau garis kelim.

(1) Keserasian dalam tekstur

Tekstur yang kasar tidak dapat dikombinasikan dengan tekstur yang halus. Tekstur dalam model juga harus serasi. Model kerut-kerut dari bahan *voile* lebih sesuai dari pada bahan yang agak kaku dan tebal.

(2) Keserasian dalam warna

Pedoman yang baik untuk membuat kombinasi warna dalam busana, tidak lebih dari tiga warna bahkan dua warna sudah cukup. Agar lebih baik hasilnya menggunakan standar kombinasi warna.

Berdasarkan uraian di atas dapat disimpulkan bahwa, prinsip desain keselarasan adalah kesan kesesuaian antara bagian dalam suatu busana, atau kesesuaian antara unsur pada suatu susunan atau komposisi.

2) Perbandingan Proporsi

“Perbandingan dalam busana digunakan untuk menampakkan lebih besar atau lebih kecil, dan memberi kesan adanya hubungan satu dengan yang lain yaitu pakaian dan si pemakainya” (Codiya & Wisri A. Mamdy, 1982: 28).

Menurut Sri Ardiati Kamil (1986: 62), “proporsi adalah prinsip tentang hubungan antar bagian *design* secara menyeluruh”. Sedangkan menurut Hartatiati Sulistio (2005:8), “penggunaan perbandingan di dalam busana untuk menunjukkan adanya hubungan antara pakaian dan si pemakai serta untuk memperlihatkan kesan lebih besar atau lebih kecil”.

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

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

Menurut Arifah A. Riyanto (2003: 52 – 56), perbandingan proporsi pada desain busana dapat dilakukan pada tingkat-tingkatan sebagai berikut:

- a) Proporsi pada tingkatan pertama yaitu proporsi pada satu bagian, seperti membandingkan panjang ke lebar dalam satu benda proporsi segi empat, bujur sangkar atau parabola.

- b) Proporsi yang kedua yaitu proporsi di antara bagian-bagian desain, seperti proporsi dalam satu model rok dan blus atau celana dengan kemeja *sporthem*, proporsi ini dapat berupa proporsi warna yang dikombinasikan dengan warna lain dan dapat juga berupa proporsi lengan dengan tubuh keseluruhan.
- c) Proporsi yang ketiga yaitu proporsi dari keseluruhan bagian suatu desain busana. Misalnya dengan membandingkan keseluruhan busana dengan adanya warna yang gelap dan terang yang polos dengan yang bercorak.
- d) Proporsi yang keempat yaitu tatanan busana dengan berbagai pelengkap, seperti pada bentuk dan ukuran suatu desain dan pelengkap ketika sebuah busana dikenakan.

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

3) Keseimbangan

“Keseimbangan (*balance*) adalah pengaturan unsur-unsur desain secara baik sehingga serasi dan selaras pada pakaiannya” (Widjiningsih, 1994: 19). Menurut Chodiyah A. Mamdy (1982: 29), “keseimbangan digunakan untuk memberikan perasaan ketenangan dan kestabilan. Pengaruh ini dapat dicapai dengan mengelompokkan bentuk dan warna yang dapat menimbulkan perhatian yang sama pada sisi kiri dan kanan”.

Ada dua cara untuk memperoleh keseimbangan (Sri Widarwati, dkk, 2000: 17), di antaranya:

a) Keseimbangan simetri

Jika unsur bagian kiri dan kanan suatu desain sama jaraknya dari pusat. Misalnya kerah, saku garis-garis hias atau hiasan sama jaraknya dari pusat.

b) Keseimbangan asimetri

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

Berdasarkan penjelasan di atas dapat disimpulkan bahwa, keseimbangan merupakan pengaturan unsur-unsur desain secara baik sehingga serasi dan selaras.

4) Irama

“Irama adalah bentuk gerakan yang dapat mengalihkan pandangan mata dari bagian satu ke bagian yang lain dengan cara menggunakan asas desain yang berulang-ulang sedara teratur” (Hartatiati Sulistio, 2005: 21). Menurut Sri Ardiati Kamil (1986: 21), “irama (*ritme*) adalah penggunaan elemen *design* yang berulang-ulang dengan teratur”. Sedangkan menurut Soekarno & Lanawati Basuki (2004: 30), “irama dalam desain merupakan kesan gerak yang menimbulkan kesan selaras atau tidaknya suatu busana”.

Ada empat macam cara untuk menghasilkan irama dalam desain busana (Sri Widarwati, dkk, 2000: 17-21), yaitu

a) Pengulangan

Suatu cara untuk menghasilkan irama adalah pengulangan garis. Irama yang dihasilkan dengan pengulangan garis antara lain pengulangan garis lipit, renda-renda, dan kancing yang membuat jalur. Selain pengulangan garis dapat juga dicapai pengulangan dalam warna atau bentuk.

b) Radiasi

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

c) Peralihan ukuran

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

d) Pertentangan

Pertemuan antara garis tegak lurus dan garis mendatar pada lipit-lipit atau garis hias adalah contoh pertentangan atau kontras. Kain berkotak-kotak atau lipit-lipit juga merupakan contoh pertentangan.

Berdasarkan pendapat di atas dijelaskan bahwa, irama merupakan pergerakan yang dapat mengalihkan pandangan mata dari suatu bagian ke bagian lain.

5) Pusat Perhatian

“Pusat perhatian merupakan bagian yang lebih menarik dari bagian-bagian yang lainnya” (Arifah A. Riyanto, 2003: 65). Menurut Hartatiati Sulistio

(2005: 23), “pusat perhatian dimaksudkan untuk memberi tekanan dalam membentuk klimaks suatu desain”.

Desain busana harus mempunyai satu bagian yang lebih menarik dari bagian-bagian lainnya, dan disebut sebagai pusat perhatian. Pusat perhatian pada busana dapat berupa kerah yang indah, ikat pinggang, lipit pantas, kerutan, bros, syal, warna, dan lain-lain. Pusat perhatian ini hendaknya ditempatkan pada suatu yang baik dari si pemakai (Sri Widarwati, dkk, 2000: 21). Pengertian di atas dapat disimpulkan bahwa, pusat perhatian adalah sesuatu yang lebih menarik dari bagian-bagian lain yang diletakkan pada bagian busana untuk dapat menarik perhatian bagi yang melihat.

2. Teknik Penyajian Gambar

“Dalam menampilkan desain busana, desainer hendaknya tidak mengabaikan kenyataan yang sebenarnya sehingga dapat menghasilkan gambar yang ideal, proporsional, dan menarik” (Soekarno dan Lanawati Basuki, 2004: 2). “Banyak cara untuk menampilkan gambar desain busana, tetapi perancang busana dapat memilih salah satu cara yang paling cocok dan serasi sesuai dengan tujuan yang ingin dicapai”. Sedangkan menurut Sri Widarwati, dkk (2000: 72), “teknik penyajian gambar adalah cara menyelesaikan gambar desain busana yang telah diciptakan di atas tubuh sehingga bagian-bagian gambar tersebut dapat terlihat”. Bagian-bagian tersebut, antara lain:

a) Bahan dan permukaan tekstil serta warna yang dipakai.

- b) Hiasan pada pakaian yang dijahitkan.
- c) Teknik penyelesaian yang digunakan dalam busana.

Adapun tujuan dari penyajian gambar adalah sebagai berikut:

- a) Sebagai alat untuk menggambarkan ide si pemakai yang akan menjadi gambaran tentang sebuah busana yang diinginkan.
- b) Sebagai bahan agar apa yang ingin diciptakan sesuai dengan keinginannya, dapat dimengerti oleh orang lain dan dapat diselesaikan atau diwujudkan dalam bentuk busana yang sebenarnya.

Menurut Sri Ardiati Kamil (1986) dalam bukunya *Fashion Design* yang dikutip oleh Hartatiati Sulistio (2005), ada beberapa teknik penyajian gambar, yaitu:

a) *Design Sketching* (Menggambar Sketsa)

“*Design sketching* atau desain sketsa adalah desain yang dibuat untuk mengembangkan ide-ide dan menerapkannya pada kertas secepat mungkin” (Sri Widarwati, dkk, 2000: 72). Menurut Soekarno dan Lanawati Basuki (2004: 2) , “*design sketching* adalah suatu garis besar atau *outline* dari rancangan mode menggunakan pensil, pena atau alat tulis lain”. Sedangkan menurut Sri Ardiati Kamil (1986: 36), “maksud dari *design sketching* atau menggambar sketsa ialah untuk mengembangkan ide-ide dan menerapkannya pada kertas secepat mungkin.

Ada beberapa hal yang harus diperhatikan dalam menggambar sketsa, yaitu:

- 1) Gambar sketsa harus jelas, tidak menggunakan detail detail yang tidak berguna. Misalnya tangan, kaki serta kepala tidak perlu digambar lengkap.
- 2) Dapat dibuat langsung di atas kertas.
- 3) Sikap atau *pose* lebih bervariasi, memperlihatkan segi-segi yang menarik dari desain.
- 4) Menggambar semua detail bagian busana seperti kerah, lengan, saku dan hiasan pada kertas *sheet*.
- 5) Pengembangan gambar dikerjakan di atas kertas *sheet* yang sama, dimungkinkan terjadi perubahan siluet atau variasi pada detail.
- 6) Jangan menghapus apabila timbul ide baru. Jadi, dalam kertas *sheet* terdapat beberapa model.
- 7) Memilih desain yang disukai.

Berdasarkan pendapat di atas dapat disimpulkan bahwa, *design sketching* adalah desain yang dibuat untuk mengembangkan ide-ide dan menerapkannya pada kertas.

b) *Production Sketching*.

“*Production sketching* adalah desain busana yang ditampilkan dengan sikap yang jelas, menghadap ke depan dilengkapi dengan gambar bagian belakang” (Soekarno & Lanawati Basuki, 2004: 4). Sedangkan menurut Arifah A. Riyanto (2003: 139), “*production sketching* adalah suatu desain yang akan digunakan untuk tujuan produksi *garment*”. “*Production*

sketching adalah suatu sketsa yang akan digunakan untuk tujuan produksi suatu busana” (Sri Widarwati, dkk, 2000: 75).

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

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

Berdasarkan penjelasan di atas dapat disimpulkan bahwa, *production sketching* adalah sketsa yang digunakan untuk tujuan produksi suatu busana, sehingga detail busana dapat terlihat jelas, serta pembuatan desain tersebut digambar menghadap ke depan dan belakang.

c) *Presentation Drawing*.

“*Presentation drawing* adalah suatu sajian gambar atau koleksi yang ditujukan kepada pelanggan atau *buyer*” (Sri Widarwati, dkk, 2000: 77).

Menurut Arifah A. Riyanto (2003: 144), “*presentation drawing* adalah desain model busana yang digambar lengkap dengan warna atau corak kain pada suatu *pose* tubuh tertentu yang dapat dilihat pada bagian muka dan belakang”. Sedangkan menurut Hartatiati Sulistio (2005: 43), “*presentation*

drawing berupa sketsa desain dengan diberi sedikit keterangan tentang detail pakaian tersebut”.

d) *Fashion Illustration*.

“*Fashion Illustration* adalah menggambar busana dengan proporsi tubuh panjang yang biasanya untuk dewasa 8 kali tinggi kepala, tetapi menggambar dengan cara ilustrasi menjadi 10 hingga 11 tinggi kepala” (Arifah A. Riyanto, 2003: 247). Menurut Soekarno & Lanawati Basuki, 2004: 3), “desain *illustration* adalah desain busana yang tidak menampilkan detail busana dengan jelas, tetapi lebih menekankan kepada jatuhnya bahan pakaian pada tubuh, siluet, keindahan, dan keluwesan desain”. Seorang *fashion illustrator* bertugas membuat suatu ilustrasi untuk suatu promosi desain dan biasanya bekerja untuk suatu majalah, koran, buku, dan lainlain. *Fashion illustration* harus dibuat semenarik mungkin agar menarik perhatian masyarakat. Sedangkan menurut Sri Ardiati Kamil (1986: 44), “*fashion illustration* adalah suatu gambar fashion yang dimaksud untuk tujuan promosi suatu desain”.

Dapat disimpulkan bahwa, *fashion illustration* adalah suatu sajian gambar dengan tujuan mempromosikan suatu desain dengan ukuran untuk dewasa yang biasanya 8 kali tinggi kepala menjadi 10 sampai dengan 11 kali tinggi kepala.

e) *Three Dimention Drawing*.

“*Three dimention drawing* merupakan suatu sajian gambar yang menampilkan ciptaan desain busana dengan bahan sebenarnya dibuat dalam

tiga dimensi” (Sri Widarwati, dkk, 2000: 79). *Three dimention drawing* biasanya digunakan untuk mempromosikan bahan atau jenis kain tekstil yang baru dari sutau industri. Selain itu, *three dimention drawing* juga digunakan oleh sebuah butik maupun rumah produksi untuk mempromosikan hasil karyanya. Menurut langkah-langkah menggambar tiga dimensi sebagai berikut:

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

- i) Memasukkan sejumlah kapas agar berkesan timbul dan tampak lebih menarik. Penambahan kapas menyesuaikan bentuk tubuh dan model.
- j) Memberi lapisan kertas yang kuat untuk menutupi dan merapikan sajian gambar pada bagian buruk

Disimpulkan bahwa, *three dimention drawing* merupakan suatu cara untuk mencipta suatu busana dengan menggunakan bahan sebenarnya dengan cara tiga dimensi.

f) Desain Hiasan (*Decorative Design*)

“Desain hiasan adalah bagian-bagian dalam bentuk struktur yang tujuannya untuk mempertinggi keindahan desain strukturnya seperti kerah, renda, sulaman, lipit, anyaman, dan lain-lain” (Sri Widarwati, dkk (2000: 2). Menurut Widjningsih (1992: 2), “desain hiasan pada desain busana adalah bagian-bagian dalam bentuk struktur yang tujuannya untuk mempertinggi keindahan desain strukturnya”. Sedangkan menurut Arifah A. Riyanto (2003: 72), “desain hiasan juga dapat diartikan sebagai desain dekoratif yaitu suatu desain yang dibuat untuk memperindah desain struktur baik sebagai hiasan saja maupun mempunyai fungsi ganda”.

Pendapat di atas dapat disimpulkan bahwa, desain hiasan merupakan desain yang digunakan untuk memperindah suatu benda dengan tujuan mempertinggi keindahan dalam suatu desain strukturnya.

“Dalam menampilkan desain busana, desainer hendaknya tidak mengabaikan kenyataan yang sebenarnya sehingga dapat menghasilkan gambar yang ideal, proporsional, dan menarik” (Soekarno dan Lanawati

Basuki, 2004: 2). “Banyak cara untuk menampilkan gambar desain busana, tetapi perancang busana dapat memilih salah satu cara yang paling cocok dan serasi sesuai dengan tujuan yang ingin dicapai”. Sedangkan menurut “teknik penyajian gambar adalah cara menyelesaikan gambar desain busana yang telah diciptakan di atas tubuh sehingga bagian-bagian gambar tersebut dapat terlihat”. Adapun tujuan dari penyajian gambar adalah sebagai berikut:

- a) Sebagai alat untuk menggambarkan ide pemakai yang akan menjadi gambaran tentang sebuah busana yang diinginkan.
- b) Sebagai bahan agar apa yang ingin diciptakan sesuai dengan keinginannya, dapat dimengerti oleh orang lain dan dapat diselesaikan atau diwujudkan dalam bentuk busana yang sebenarnya.

Menurut Sri Ardiati Kamil (1986) dalam bukunya *Fashion Design* yang dikutip oleh Hartatiati Sulistio (2005), ada beberapa teknik penyajian gambar, yaitu:

(1) *Design Sketching* (Menggambar Sketsa)

“*Design sketching* adalah suatu garis besar atau *outline* dari rancangan mode menggunakan pensil, pena atau alat tulis lain”. Sedangkan menurut Sri Ardiati Kamil (1986: 36), “*Design sketching* atau desain sketsa adalah desain yang dibuat untuk mengembangkan ide-ide dan menerapkannya pada kertas secepat mungkin” (Sri Widarwati, dkk, 2000: 72). Menurut Soekarno dan Lanawati Basuki (2004: 2) “maksud dari *design sketching* atau menggambar sketsa ialah untuk

mengembangkan ide-ide dan menerapkannya pada kertas secepat mungkin.

Ada beberapa hal yang harus diperhatikan dalam menggambar sketsa, yaitu:

- a) Gambar sketsa harus jelas, tidak menggunakan detail detail yang tidak berguna. Misalnya tangan, kaki serta kepala tidak perlu digambar lengkap.
- b) Dapat dibuat langsung di atas kertas.
- c) Sikap atau *pose* lebih bervariasi, memperlihatkan segi-segi yang menarik dari desain.
- d) Menggambar semua detail bagian busana seperti kerah, lengan, saku dan hiasan pada kertas *sheet*.
- e) Pengembangan gambar dikerjakan di atas kertas *sheet* yang sama, dimungkinkan terjadi perubahan siluet atau variasi pada detail.
- f) Jangan menghapus apabila timbul ide baru. Jadi, dalam kertas *sheet* terdapat beberapa model.
- g) Memilih desain yang disukai.

Berdasarkan pendapat di atas dapat disimpulkan bahwa, *design sketching* adalah desain yang dibuat untuk mengembangkan ide-ide dan menerapkannya pada kertas.

(2) *Production Sketching*.

“*Production sketching* adalah suatu sketsa yang akan digunakan untuk tujuan produksi suatu busana” (Sri Widarwati, dkk, 2000: 75).

“*Production sketching* adalah desain busana yang ditampilkan dengan sikap yang jelas, menghadap ke depan dilengkapi dengan gambar bagian belakang” (Soekarno & Lanawati Basuki, 2004: 4). Sedangkan menurut Arifah A. Riyanto (2003: 139), “*production sketching* adalah suatu desain yang akan digunakan untuk tujuan produksi *garment*”.

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

- a) Semua detail harus digambarkan dengan jelas dan disertai dengan keterangan.
- b) Sikap atau *pose* depan dan belakang dengan proporsi yang sebenarnya.
- c) Penempatan kup, saku, kancing, dan lain sebagainya harus lebih teliti.
- d) Desain bagian belakang harus ada.
- e) Apabila terdapat detail yang rumit harus digambar tersendiri.

Berdasarkan penjelasan di atas dapat disimpulkan bahwa, *production sketching* adalah sketsa yang digunakan untuk tujuan produksi suatu busana, sehingga detail busana dapat terlihat jelas, serta pembuatan desain tersebut digambar menghadap ke depan dan belakang.

(3) *Presentation Drawing*.

“*Presentation drawing* adalah suatu sajian gambar atau koleksi yang ditujukan kepada pelanggan atau *buyer*” (Sri Widarwati, dkk, 2000:

77). Menurut Arifah A. Riyanto (2003: 144), “*presentation drawing* adalah desain model busana yang digambar lengkap dengan warna atau corak kain pada suatu *pose* tubuh tertentu yang dapat dilihat pada bagain muka dan belakang”. Sedangkan menurut Hartatiati Sulistio (2005: 43), “*presentation drawing* berupa sketsa desain dengan diberi sedikit keterangan tentang detail pakaian tersebut”.

(4) *Fashion Illustration*.

“*Fashion Illustration* adalah menggambar busana dengan proporsi tubuh panjang yang biasanya untuk dewasa 8 kali tinggi kepala, tetapi menggambar dengan cara ilustrasi menjadi 10 hingga 11 tinggi kepala” (Arifah A. Riyanto, 2003: 247).

Menurut Soekarno & Lanawati Basuki, 2004: 3), “desain *illustration* adalah desain busana yang tidak menampilkan detail busana dengan jelas, tetapi lebih menekankan kepada jatuhnya bahan pakaian pada tubuh, siluet, keindahan, dan keluwesan desain”. Seorang *fashion illustrator* bertugas membuat suatu ilustrasi untuk suatu promosi desain dan biasanya bekerja untuk suatu majalah, koran, buku, dan lain-lain. *Fashion illustration* harus dibuat semenarik mungkin agar menarik perhatian masyarakat. Sedangkan menurut Sri Ardiati Kamil (1986: 44), “*fashion illustration* adalah suatu gambar fashion yang dimaksud untuk tujuan promosi suatu desain”.

Dapat disimpulkan bahwa, *fashion illustration* adalah suatu sajian gambar dengan tujuan mempromosikan suatu desain dengan ukuran

untuk dewasa yang biasanya 8 kali tinggi kepala menjadi 10 sampai dengan 11 kali tinggi kepala.

(5) *Three Dimention Drawing*.

“*Three dimention drawing* merupakan suatu sajian gambar yang menampilkan ciptaan desain busana dengan bahan sebenarnya dibuat dalam tiga dimensi” (Sri Widarwati, dkk, 2000: 79). *Three dimention drawing* biasanya digunakan untuk mempromosikan bahan atau jenis kain tekstil yang baru dari sutau industri. Selain itu, *three dimention drawing* juga digunakan oleh sebuah butik maupun rumah produksi untuk mempromosikan hasil karyanya.

Menurut langkah-langkah menggambar tiga dimensi sebagai berikut:

- a) Menggambar desain busana di atas proporsi tubuh yang lengkap.
- b) Menyelesaikan gambar (memberi warna).
- c) Memotong pada bagian-bagian tertentu, misalnya pada panjang bahu sampai batas panjang lengan atas dan bawah, sisi badan kanan dan kiri. Untuk bagian lubang leher, lubang lengan dan batas bawah rok tidak dipotong. Bagian ini diselesaikan dengan penyelesaian jahitan yang sesungguhnya.
- d) Menggunting bahan sesuai model ditambah 1 cm untuk penyelesaian gambar. Pada bagian tertentu ditambah beberapa centi meter untuk penyelesaian jahitan.
- e) Menjahit dan menyelesaikan kerung leher, lubang lengan, bagian bawah rok, dan melengkapinya sesuai model.

- f) Memberi lem pada bagian-bagian yang nantinya tertutup bahan.
- g) Menempelkan kapas sebagian agar tidak mengenai bahan.
- h) Memasukkan bahan pada bagian yang terpotong, kemudian lem pada bagian buruk (sebaliknya).
- i) Memasukkan sejumlah kapas agar berkesan timbul dan tampak lebih menarik. Penambahan kapas menyesuaikan bentuk tubuh dan model.
- j) Memberi lapisan kertas yang kuat untuk menutupi dan merapikan sajian gambar pada bagian buruk (Sri Widarwati, dkk, 2000: 79).

Disimpulkan bahwa, *three dimention drawing* merupakan suatu cara untuk mencipta suatu busana dengan menggunakan bahan sebenarnya dengan cara tiga dimensi.

3. Teknik Penyusunan *Mood Board*

Secara definisi yang dikemukakan oleh Suciyanti (2009:217-224), *mood board* dapat diartikan sebagai alat atau media papan yang digunakan oleh desainer untuk membantu mereka mendapatkan ide yang baik dari apa yang klien mereka carai. Papan tersebut pada dasarnya berupa kolase barangseperti foto, kliping, perca kain, dan sampel warna. *Mood board* digunakan oleh berbagai kalangan desainer seperti diidang *fashion* dan desain *interior*.

Sebuah *mood board* biasanya memilki gmbar Desain Busana sebagai fokus utama papan tersebut, namun media tersebut mungkin juga memuat kliping majalah atau gambar lain dari apa yang menginspirasi desainer seperti

gambar gelombang laut untuk desain gaun sutra biru tua.
(<http://www.wisegeek.com/what-is-a-mood-board.html>).

Menurut Maharani Sukolo (2009:145) mengistilahkannya sebagai *Mood*, yaitu kumpulan gambar, photo, warna bahkan objek yang disusun menyatu untuk memvisualisasikan sebuah tema atau ide koleksi, sebuah *mood board* adalah jenis desain poster yang di dalamnya terdiri dari gambar, teks, dan sampel objek dalam komposisi yang dikehendaki oleh pencipta *mood board*. Desainer menggunakan *mood board* guna mengembangkan konsep desain mereka dan untuk berkomunikasi dengan anggota lain dari tim desain

Berdasarkan pengertian tersebut di atas, *mood board* dapat juga diartikan sebagai media yang berbentuk bidang gambar, yaitu sebuah karya seni rupa yang memuat komposisi gambar dan huruf yang pengaplikasiannya di tempel di dinding-dinding atau permukaan datar lainnya dengan sifat mencari perhatian mata sekuat mungkin karena itu biasa dibuat dengan warna-warna kontras dan kuat.

Mood board sebagai media pembelajaran memberikan pengalaman melalui lambang-lambang visual berupa gambar sehingga *mood board* memberikan pemahaman mengenai desain yang akan dibuat. Proses mendesain terdiri dari beberapa langkah, diantaranya adalah pembuatan *mood board* itu sendiri. *Mood board* berperan sebagai media petunjuk untuk menciptakan sebuah karya (Suciyanti, 2009: 217-224)

Bagi seorang desainer maupun orang yang belajar dibidang busana dan kriya tekstil, media pembelajaran memiliki peran yang sangat penting. *Mood*

board termasuk jenis media pembelajaran visual. *Mood board* berfungsi untuk mewujudkan sebuah ide yang masih bersifat abstrak menjadi konkret, dimulai dari mencari berbagai sumber inspirasi berupa potong-potongan gambar, warna, dan jenis benda yang dapat menggambarkan ide yang ingin diwujudkan, dilanjutkan dengan membuat desain model beserta prototipenya hingga merealisasikan menjadi sebuah produk atau karya busana dan kriya tekstil. *Mood board* merupakan bagian dari media pembelajaran desain, untuk itu perlu diketahui seberapa penting *mood board*, mulai dari pengertian, fungsi, cara membuat, dan wujud *mood board*.

Karya dari seorang desainer dapat terwujud melalui proses yang panjang. Proses tersebut dapat ditinjau dari nilai-nilai pembelajaran dalam menciptakan karya yaitu *mood board* sebagai medianya. *Mood board* merupakan sebuah benda atau sarana berupa papan atau bidang datar lainnya dengan berbagai bentuk (persegi, bulat, lonjong, segitiga, dan lain sebagainya) yang didalamnya berisi kesimpulan gambar-gambar, warna, dan jenis benda yang dapat menggambarkan ide yang ingin diwujudkan oleh seorang desainer. (<http://www.wisegeek.com/what-is-a-mood-board.html>)

Mood board yang dibuat para desainer merupakan analisis visual menggunakan guntingan-guntingan gambar yang dapat diperoleh dari media cetak (majalah dan koran), internet, maupun gambar-gambar karya desainer tersebut.

Menurut Suciwati (2009: 219) *Mood board* berfungsi untuk :

- a. Memberikan gambaran mengenai tujuan dan manfaat yang akan diperoleh dari karya yang dibuat.
- b. Merumuskan berbagai macam ide yang semula bersifat abstrak menjadi sebuah desain karya yang konkret.
- c. Sebagai media pembelajaran.
- d. Sebagai media perencanaan pada kegiatan industri khususnya industri busana dan kriya tekstil, seperti butik, industri garmen, atau industri kriya tekstil.

Manfaat *mood board* menurut Trazy & Adrian Grandon, (2009: 32) adalah :

- a. Membantu mengarahkan proses desain dari awal hingga terciptanya karya. Dimulai dari penentuan tema atau judul, mencari dan mengumpulkan gambar-gambar yang sesuai dengan tema atau judul dan membuat produk hingga menjadi karya.
- b. Membantu mengembangkan kemampuan *kognitif* atau pengetahuan, karena dengan membuat *mood board* desainer dapat mengembangkan kemampuan imajinasinya.
- c. Melatih kemampuan *afektif* atau emosional dalam proses pembuatan desain melalui *mood board* sebagai media.
- d. Melatih ketrampilan psikomotor (motorik) desainer atau orang yang belajar dibidang busana dalam menyusun potongan-potongan gambar, membuat desain dan menciptakan karya.

Mood board sebagai media pembelajaran memberikan pengalaman melalui lambang-lambang visual berupa gambar sehingga *mood board*

memberikan pemahaman mengenai desain yang akan dibuat. Proses mendesain terdiri dari beberapa langkah, diantaranya adalah pembuatan *mood board* itu sendiri.

Tujuan dari pembuatan *mood board* adalah untuk menentukan tujuan, arah dan panduan dalam membuat karya cipta bertema, sehingga proses kreativitas yang dibuat tidak menyimpang dari tema yang telah ditentukan. Konsep *mood board* dibuat dengan menuangkan ide-ide atau sumber gagasan sesuai dengan tema serta tujuan dari pembuat karya tersebut. Berbagai tema dapat diangkat sebagai sumber ide atau gagasan dalam proses berkreasi, yaitu dengan mengambil tema berdasarkan *trend* yang ada pada masa dahulu, masa kini, dan yang akan datang. Selain dari itu tema juga dapat diambil dari kebudayaan tradisional, modern, etnik, ataupun budaya kontemporer. Tahapan kegiatan yang dilakukan dalam pembuatan *mood board* diantaranya :

- a. Menentukan tema dan karakter karya yang akan diangkat.
- b. Pengayaan busana yang sedang *trend (image style)*.
- c. Warna yang akan digunakan dalam pembuatan desain busana (*image colour*).
- d. Corak bahan bila akan mengangkat corak tertentu pada koleksi yang akan dibuat.
- e. Mengumpulkan materi berupa gambar yang akan dijadikan sebagai elemen penyusunan *mood board*.
- f. Mempersiapkan alat dan bahan yang diperlukan, seperti kertas berukuran 40 x 40 cm atau 30 x 50 cm, lem kertas, alat tulis dan alat menggambar, gunting

kertas, serta potongan gambar-gambar yang memiliki keterkaitan satu sama lain dalam satu tema.

- g. Langkah selanjutnya susun elemen pembuatan *mood board* berdasarkan tema yang telah ditentukan.

E. Busana Pesta

1. Deskripsi Busana Pesta

a. Pengertian

Busana pesta adalah busana yang dikenakan pada kesempatan pesta, dimana pesta tersebut dibagi menurut waktunya yakni pesta pagi, pesta siang dan pesta malam (Prapti Karomah dan Sicilia Sawitri, 1998: 10). Menurut menurut Enny Zuhni Khayati (1998: 3) busana pesta adalah busana yang dikenakan pada kesempatan pesta baik pagi hari, siang hari dan malam hari. Sedangkan menurut Chodiyah dan Wisri A. Mamdy (1982: 166) busana pesta adalah busana yang dikenakan pada kesempatan pesta, biasanya menggunakan bahan yang berkualitas tinggi dengan hiasan dan perlengkapan yang bagus dan lengkap sehingga kelihatan istimewa. Jadi dari pengertian di atas dapat disimpulkan bahwa busana pesta adalah busana yang dikenakan pada kesempatan pesta baik pesta pagi, pesta siang, pesta sore maupun pesta malam hari, dimana busana yang dikenakan lebih istimewa dibandingkan dengan busana sehari-hari, baik dari segi bahan, teknik jahit, desain maupun hiasannya.

b. Penggolongan Busana Pesta

Busana pesta ada dua macam, yaitu undangan resmi (upacara kenegaraan, serah terima jabatan, wisuda, dan upacara akhad nikah) dan undangan tidak resmi (selamatan, syukuran, ulang tahun, dan perpisahan) (Prapti Karomah, 1990). Menurut Enny Zuhni Khayati (1998), busana pesta malam adalah busana yang dipakai pada kesempatan pesta dari waktu matahari terbenam sampai waktu berangkat tidur, baik yang bersifat resmi maupun tidak resmi. Busana pesta malam dikelompokkan menjadi lima (Enny Zuhni Khayati, 1998), yaitu:

1) Busana pesta malam

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

2) Busana pesta malam resmi

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

3) Busana pesta pagi atau siang

Busana pesta pagi atau siang adalah busana yang dikenakan pada kesempatan pesta antara pukul 09.00 – 15.00. Busana pesta ini terbuat dari bahan yang bersifat halus, lembut, menyerap keringat, dan tidak berkilau,

sedangkan pemilihan warna sebaiknya dipilih warna yang lembut tidak terlalu gelap. Model busana cenderung lebih sederhana dibandingkan busana pesta malam. Pelengkap busana yang digunakan biasanya berupa sepatu hak tinggi, tas tidak berkilau, dan perhiasan yang digunakan tidak berlebihan.

4) Busana pesta sore

Busana pesta sore adalah busana yang dikenakan pada kesempatan sore menjelang malam. Pemilihan bahan sebaiknya bertekstur agak lembut dengan warna bahan yang cerah atau warna yang agak gelap dan tidak mencolok

5) Busana pesta malam

Busana pesta malam adalah busana yang dikenakan pada kesempatan pesta malam hari. Pemilihan bahan yaitu yang bertekstur lebih halus dan lembut. Model busana kelihatan mewah atau berkesan *glamour*. Warna yang digunakan lebih mencolok, baik model ataupun hiasannya lebih mewah.

Berdasarkan uraian di atas dapat disimpulkan bahwa busana pesta malam adalah busana yang digunakan pada kesempatan malam hari dengan menggunakan bahan yang berkualitas dan hiasan pelengkap yang bagus.

c. Karakteristik Busana Pesta

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

1) Model atau siluet busana pesta

“Siluet busana pesta adalah struktur pada desain busana yang mutlak harus dibuat dalam suatu desain” (Sri Widarwati, dkk, 1993). “Siluet adalah garis sisi luar atau garis sisi bayangan luar dari sebuah model busana atau pakaian yang dapat dikelompokkan menjadi garis bayangan luar atau siluet (*silhouette*) A, I, H, Y, S, T, O, X, V” (Arifah A. Riyanto, 2003). Berdasarkan uraian di atas disimpulkan bahwa siluet yang digunakan dalam busana pesta malam adalah siluet S, yang pada bagian atas dan bawah pinggang lebih besar dari pada bagian pinggang.

2) Bahan busana pesta

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

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

3) Warna Bahan

Warna dapat mencerminkan perasaan hati seseorang yang mengenakan busana. Warna yang gelap akan berkesan mengecilkan tubuh, sedangkan warna terang akan memberikan kesan gemuk. Untuk

pemakaian yang berkulit gelap disarankan memakai baju yang mempunyai unsur kekuningan. Wanita dewasa disarankan memakai warna pastel, hijau, biru karena warna-warna ini menimbulkan kesan dewasa, anggun, dan tenang.

Warna busana dan warna kulit mempunyai hubungan yang sangat erat. “Pemilihan warna bahan untuk pesta malam sebaiknya dipilih warna yang agak tua, misalnya hitam, biru tua, coklat tua, merah, dan lain-lain” (Prapti Karomah, 1990).

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

4) Tekstur Bahan Busana

Menurut Sri Widarwati, dkk (2000: 14), “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). Pengertian tekstur tidak saja terbatas pada keadaan permukaan benda, tetapi juga menyangkut kesan yang timbul dalam perasaan dari apa yang terlihat pada permukaan benda. Tekstur busana ikut berperan dalam penampilan suatu busana.

Untuk mendapatkan keselarasan dalam tekstur maka perlu diketahui macam-macam tekstur. Macam-macam tekstur antara lain halus, licin, berkilau, kusam, kasar, dan lain-lain. Tekstur bahan untuk

busana pesta malam biasanya lembut, bahan melangsai, berkilau, dan menggunakan bahan yang berkualitas

Berdasarkan pengertian di atas dapat disimpulkan bahwa, tekstur yang digunakan untuk busana pesta malam adalah tekstur yang halus, licin berkilau, dan menggunakan bahan yang berkualitas, karena busana pesta merupakan busana yang beda dari busana-busana yang lain.

2. Bahan Busana

Menurut Chodiyah dan Wisri A. Mamdy (1982) busana pesta malam biasanya menggunakan bahan yang bagus dan hiasan yang menarik sehingga kelihatan istimewa. Sedangkan menurut Sri Widarwati (1993), dan bahan yang digunakan untuk busana pesta antara lain : beledu, kain renda, lame, sutra, lurik, dan sebagainya. Bahan lain yang dapat digunakan untuk membuat busana pesta salah satunya adalah kain katun bertekstur garis. Oleh karena penyusun menggunakan 3 bahan yaitu katun bertekstur garis, tule, dan maxmara.

Kain katun adalah bahan kain yang diperoleh dari serat halus yang menyelubungi biji tanaman kapas. Serat kapas pada tahap berikutnya dapat diproses dengan cara dipintal menjadi helaian benang katun sebelum ditenun menjadi lembaran kain katun. Serat kapas adalah bahan dasar yang sangat bernilai, karena dalam proses produksinya hanya menyisakan sekitar 10% berat kotor. Lebih lanjut dalam pemrosesan kain katun, serat kapas harus dibersihkan dari unsur lemak, lilin dan protein, sehingga dapat diperoleh

kapas murni atau polimer selulosa alami. Struktur selulosa alami yang unik, membuatnya memiliki keunggulan istimewa sebagai bahan utama kain katun. Sifatnya adalah dapat menyerap keringat, kuat dan awet, sehingga menjadi bahan kain yang sangat diminati banyak orang.

Kain tulle termasuk dari salah satu kain yang ringan dan berbentuk jala dengan lubang kecil. Sebutan lain kain ini adalah kain tille. Kain tulle dibuat dari berbagai serat, seperti sutra, nilon, dan rayon. Kain tulle banyak digunakan untuk kerudung, gaun (terutama gaun pernikahan), dan kostum balet.

Kain tulle memiliki beragam warna dan jenis, mulai dari yang kaku dan yang lembut. Ada pula kain tulle yang memiliki hiasan berupa taburan glitter dan manik-manik sehingga memberikan efek berkilau pada kain tulle tersebut.

Nama tulle berasal dari nama sebuah kota di wilayah tengah selatan Perancis. Kota Tulle terkenal sebagai pusat produksi sutra renda dan pada abad ke-18, dan awal adanya kain tulle kemungkinan berasal dari dalam kota Perancis ini. Kain tulle mulai dikenal setelah menjadi salah satu bahan utama kostum balet di Perancis.

Hal yang membuat kain tulle menarik adalah struktur kain tulle yang diambil dari struktur bentuk Bobbinet. Bobbinet diciptakan di Britania pada awal 1800-an, yang dibuat dengan melilitkan benang pakan di sekitar benang lungsi sehingga menciptakan desain heksagonal yang kuat. Bentuk ini tidak akan berubah karena benang telah terlilit dengan tegangan tertentu. Kain tulle

yang dihasilkan memiliki karakteristik yang sangat ringan, kuat dan tahan lama.

Bahan kain Maxmara adalah kain yang mirip dengan kain Satin. Namun, kain Maxmara memiliki tekstur yang lebih lembut, adem dan nyaman di kulit. Bahan kain Maxmara tergolong kain yang tidak bikin gerah ketika dipakai. Kain Maxmara termasuk kain yang licin, ringan, jatuh dan tidak transparan. Kain Maxmara jika diraba akan terasa lembut dan jika dilihat lebih seksama, serat kainnya lebih rapi dan lebih baik daripada kain Satin.

Satu lagi karakteristik yang dimiliki kain Maxmara adalah kainnya berkilau, namun terkesan lebih doff dan tidak glossy. Dapat dikatakan, bahwa kilapnya bahan Maxmara ini memang pas dan bagus dipandang.

3. Pola Busana

Pola dasar adalah pola yang dibuat dengan menggunakan ukuran dan sistematika tertentu. Sedangkan yang dimaksud dengan pola busana adalah pola pengembangan dari pola dasar sesuai model yang diinginkan. Menurut Widjiningsih (1994:3), “pola konstruksi adalah pola yang diperhitungkan secara matematis dan digambarkan pada kertas sehingga tergambar bentuk badan muka dan belakang, rok, lengan, kerah, celana kulot, dan sebagainya yang masih dapat diubah menjadi pola yang dikehendaki”. Pola konstruksi dapat dibuat untuk semua jenis bentuk badan dengan berbagai perbandingan. Ada beberapa metode dalam pembuatan pola, di antaranya:

a. Pengambilan Ukuran

Pada proses pembuatan pola terlebih dahulu harus mengambil ukuran badan. Dalam pengukuran badan harus dilakukan dengan teliti dan tepat agar pembuatan busana terlihat bagus dan sesuai dengan ukuran. Sebelum mengambil ukuran sebaiknya mengikatkan *ban veter* pada bagian dada, pinggang, dan panggul agar mendapatkan ukuran yang tepat. Apabila desain busana yang dibuat berupa *bustie* maka di bagian atas dada dan bawah dada diikat menggunakan *ban veter* secara melingkar.

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

a) Ukuran Pola Badan

- 1) Lingkar leher diukur sekeliling batas leher dan badan dengan meletakkan jari telunjuk di lekuk leher.
- 2) Panjang bahu diukur dari batas leher ke puncak lengan.
- 3) Lingkar badan diukur sekeliling badan atas yang terbesar melalui puncak payudara, kemudian ke ketiak terus ke belakang. Letak meteran di belakang harus datar dari ketiak sampai ketiak, diukur pas dahulu kemudian ditambah 4 cm atau 4 jari.
- 4) Lingkar pinggang diukur dari sekeliling pinggang (pas dahulu), kemudian ditambah 1 cm atau 1 jari. Tambahan ini untuk pola badan atas, tetapi untuk celana boleh kurang 1 cm.
- 5) Lingkar panggul diukur pada badan bawah yang terbesar, pas dahulu kemudian tambah 4 cm atau 4 jari. Diambil pada ketinggian dua jari di atas puncak pantat, meteran terlihat datar.

- 6) Lebar muka diukur pada pertengahan jarak bahu terendah ketiak dari batas lengan kanan sampai kiri.
 - 7) Panjang muka diukur dari lekuk leher di tengah muka ke bawah sampai di bawah *ban veter* pinggang.
 - 8) Lebar punggung diukur pada pertengahan jarak bahu terendah dan ketiak, dari batas lengan kiri sampai batas lengan kanan.
 - 9) Panjang punggung diukur dari tulang leher yang menonjol di tengah belakang lurus ke bawah sampai di bawah *ban veter* pinggang
 - 10) Panjang sisi diukur dari batas ketiak, di mana diletakkan mistar sebagai batas, sampai di bawah *ban veter* pinggang dikurangi 2, 3, atau 4 cm, tergantung besarnya lubang lengan yang dikehendaki.
 - 11) Tinggi dada diukur dari bawah *ban veter* pinggang tegak lurus ke atas sampai puncak payudara.
 - 12) Lebar dada beberapa sistem konstruksi pola dasar wanita memerlukan ukuran ini, yaitu mengukur jarak dari puncak payudara yang satu ke puncak yang disebelahnya.
- b) Ukuran Pola Lengan
- 1) Lingkar lubang lengan diukur sekeliling lubang lengan, pas dahulu lalu ditambah 4 atau 6 cm untuk konstruksi pola pada lengan.
 - 2) Panjang lengan luar diukur dari bahu terendah/ puncak lengan ke bawah.
 - 3) Tinggi kepala lengan diukur dari bahu terendah ke batas lengan atas yang tersebar, umumnya 12 atau 14 cm.

- 4) Lingkar bawah lengan diukur sekeliling besarnya tempat lengan berhenti pas dahulu, kemudian ditambah 2 atau 3 cm.

c) Ukuran Pola Rok

- 1) Panjang rok muka

Diukur dari bawah *ban vetar* pinggang di tengah muka lurus ke bawah sampai di lantai, karena rata. Kemudian ukur beberapa panjang yang dikehendaki dikurangi dari lantai.

- 2) Panjang rok sisi

Diukur sampai lantai dahulu, kemudian dikurangi dengan angka yang sama. Umumnya panjang rok sisi 1 atau 2 cm lebih panjang dari pada ukuran di tengah muka.

- 3) Panjang rok belakang

Diukur pada tengah belakang dari bawah *ban vetar* ke lantai dahulu, kemudian dikurangi dengan angka yang sama, umumnya tengah belakang kurang 1 cm dari tengah depan.

b. Metode Atau Sistem Pembuatan Busana

Menurut Widjiningih (1994: 3), metode pembuatan pola ada dua macam, yaitu:

- a) Draping

“Draping adalah cara membuat pola dengan meletakkan kertas tela sedemikian rupa di atas badan seseorang atau boneka *manequin* yang akan dibuat busana dari tengah muka menuju ke sisi dengan bantuan jarum pentul” (Widjiningih, 1994).

b) Konstruksi Pola

“Konstruksi pola 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” (Widjiningsih, 1994: 3). Dalam pembuatan konstruksi pola tergantung pada sistem menggambar pola yang digunakan serta berhubungan erat pada ukuran-ukuran yang diambil. Pola konstruksi kemudian berkembang menjadi bermacam-macam sistem yaitu pola *Dan Kaerts, Charmant, Mayneke, Cuppens, Dressmaking, Soen, Wielsma Frans Wiener*, dan *Muhawa* (M. H. Wancik, 2000).

4. Teknologi Busana

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

a. Teknologi Penyambungan (Kampuh)

Kampuh adalah kelebihan jahitan atau tambahan jahitan untuk menghubungkan dua bagian dari busana yang dijahit (Nanie Asri Yulianti, 1993 : 4). Sedangkan menurut Soekarno (2000 : 138), kampuh adalah jahitan yang terdiri satu bagian atau lebih dari pakaian. Berdasarkan kedua pendapat tersebut dapat diambil kesimpulan kampuh adalah tambahan jahitan yang terdiri satu bagian atau lebih yang berfungsi untuk

menghubungkan dua bagian dari dua busana yang dijahit. Kampuh terdiri dari dua macam, yaitu:

1) Kampuh Buka

Kampuh buka adalah kampuh yang kelebihan jahitannya dibuka. Agar kampuhnya rapi, dapat dirapikan dengan cara antara lain kampuh buka yang diselesaikan dengan dirompok, kampuh buka yang diselesaikan dengan dijahit tepi tirsanya, kampuh buka yang diselesaikan dengan digunting zig-zag, kampuh buka yang diselesaikan dengan tusuk balut, kampuh buka yang diselesaikan dengan tusuk feston

2) Kampuh Tutup

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

b. Teknologi *Interfacing*

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

c. Teknologi *Facing*

Facing sebagai penyelesaian bagian lapel kerah, lapisan lidah pada bagian muka dan sebagai hiasan jika menggunakan warna lain (kombinasi warna)

dari busananya (Nannie Asri Yulliatri, 1993). Sedangkan menurut Sicilia Sawitra (1997 :21) Facing adalah lapisan yang tampak dari luar, misalnya

d. Teknologi *Interlining*

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

e. Teknologi *Lining*

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

f. Teknologi *Pengepresan*

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

Untuk mendapatkan hasil yang sempurna pada busana tailoring harus dilakukan pengepresan berulang-ulang. Cara mengepres disini adalah dengan penyetrakaan. Alat-alat yang digunakan untuk melakukan pengepresan antara lain: papan pres (papan seterika), papan lengan, bantalan *tailor (Tailor's Ham)*, kain pengepres, seterika uap minimal 1100 watt, roll untuk kampuh/ *seam roll* (Sicilia Sawitri, 1997 : 70-72). Langkah-langkah pengepresan menurut M.H. Wanchik(2000) yaitu sebagai berikut:

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

Pengepresan sangat berpengaruh terhadap penampilan busana, dengan pengepresan yang baik maka hasil jahitan suatu busana akan

terlihat lebih rapi dan baik jatuhnya. Oleh sebab itu, tiap proses menjahit, sebaiknya kampuh dipres dengan rapi.

5. Hiasan Busana Pesta

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

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

4. Pemilihan *garniture* juga disesuaikan dengan kondisi tubuh (bentuk badan) yang perlu ditonjolkan dan bentuk badan yang justru perlu disembunyikan.
5. Pemilihan *garniture* juga harus disesuaikan dengan keadaan kenangan keluarga: yang indah tidak harus mahal (tergantung kreativitas seseorang).

Dilihat dari bahannya secara garis besar hiasan busana digolongkan menjadi (Enny Zuhni Khayati, 1998):

1. Hiasan dari benang
2. Hiasan dari kain
3. Hiasan dari logam
4. Hiasan dari kayu
5. Hiasan dari plastik/ mika
6. Macam-macam renda
7. Hiasan dari bahan istimewa, meliputi:
 - a) *Gim*, yaitu sejenis per yang sangat lembut berbentuk spiral dari logam berlapis.
 - b) *Ribbing*, yaitu sejenis bahan dari *tricot* atau kaos yang biasanya digunakan sebagai hiasan atau detail busana.
 - c) *Breading*, yaitu hiasan berupa tali, bentuknya hampir menyerupai tali *cord* tetapi lebih padat.
 - d) Hiasan *Prada*, yaitu usaha atau rekayasa manusia untuk mendapatkan warna kuning keemasan atau putih keperakan. Pada proses pewarnaan atau pencelupan batik atau tekstil kerajinan.

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

Berdasarkan penjelasan di atas dapat disimpulkan bahwa, desain hiasan busana adalah segala sesuatu yang menghiasi busana dengan pemilihan dan penempatan hiasan yang tepat agar terlihat menarik. Desain hiasan busana merupakan bagian-bagian dalam bentuk busana yang tujuannya untuk mempertinggi keindahan desain busana.

F. Gelar Busana

1. *Style* Pergelaran

Besar atau kecil sebuah event layak mendapat sentuhan istimewa. Jika ingin dikenang perbedaan harus dibubuhkan sebagai torehan kenangan di hati para audienns. Dan untuk semua itu, konsep adalah suatu langkah awal yang harus dibuat (Dini W 2009). Dalam pengembangan konsep ini ada faktor-faktor yang harus diingat adalah: (a) jabarkan visi misi, yaitu untuk apa event ini diadakan. (b) kenali audiensnya, yaitu siapakah orang yang anda tuju untuk event ini. (c)

catat segala kemungkinan, yaitu catat segala kemungkinan yang terjadi ketika event berlangsung, hal ini berkaitan dengan teknis.

Tempat pagelaran dapat dilakukan didalam ruangan (*indoor*) maupun di luar ruangan (*out door*). Kebutuhan tempat dapat disesuaikan dengan bentuk pagelaran. Jika memang tempat pagelaran direncanakan untuk menampung penonton yang banyak/ secara massal (bentuk konser), dapat dilakukan di luar ruangan. Sedangkan jika memang penonton dibatasi dengan tiket maupun dengan undangan (musik chamber atau musik kamar), pagelaran dapat dilakukan didalam ruangan.

a. Tata Letak Panggung

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

- 1) Waktu bagi model untuk masuk ke area pertunjukan dari ruang ganti hingga pergantian tempat.
- 2) Tinggi, ukuran dan bentuk yang berkaitan dengan ruang dan visibilitas. Panggung merupakan suatu ruang yang secara mendasar merupakan sarana penentu dalam mencapai tujuan dari sebuah pagelaran. Jenis dan tempat pagelaran merupakan salah satu hal yang
- 3) penting (Soegeng Toekiyo, 1990:24). Berdasarkan pengertian diatas panggung merupakan tempat yang mendasar dalam suatu pagelaran

dan tempat untuk mempertunjukan sesuatu kepada penonton. Menurut Bastomi (1985:5) panggung dibedakan menjadi tiga macam yaitu :

a) Panggung Arena

Panggung ini disajikan pada tempat yang letaknya sama tinggi atau lebih rendah dari penonton. Dalam konsep panggung tersebut penonton duduk melingkari panggung sehingga penonton dapat sangat dekat dengan panggung dan model. Model dapat terlihat dari berbagai sisi maka panggung ini dibuat dalam sebuah ruangan, bentuk panggung arena adalah bulat dan membutuhkan kreatifitas yang tinggi agar set dekorasi dapat sesuai dengan tema namun tidak menghalangi pandangan dari penonton. Set penataan panggung arena digunakan dalam pertunjukan sirkus, adapun pertunjukan busana yang menggunakan panggung model ini namun masih jarang ditemukan.

b) Panggung Tertutup (*Proscenium*)

Panggung tertutup adalah tempat pertunjukan yang hanya dapat dilihat dari arah depan dan diberi dinding atau bingkai, bingkai atau korden inilah yang arah model dengan penonton yang menyaksikan pementasan dalam satu arah. Dengan pemisahan ini maka pergantian tata panggung dapat dilakukan tanpa sepengetahuan penonton.

Set penataan panggung tertutup sering pula digunakan dalam pertunjukan drama, namun banyak juga yang menggunakannya dalam pertunjukan busana.

c) Panggung Terbuka

Merupakan tata panggung tanpa adanya dinding keliling. Berbagai variasi dapat digunakan untuk memperlihatkan pertunjukan di tempat terbuka (*outdorr*), di dalam ruangan (*indorr*) atau ditempat yang landai dimana penonton berada di area yang lebih bawah dari panggung tersebut. Pada panggung jenis ini paling sering digunakan dalam acara *Fashion Show* dimana dalam panggung ini terdapat area *background* dimana model keluar dan masuk, dan penonton dapat lebih jelas melihat busana yang diperagakan oleh model. *Catwalk* sangat bervariasi menurut tinggi dan ukurannya, dalam menentukannya perlu dipertimbangkan :

- (a) Pemilihan tempat untuk masuk ke area *background* dari ruang ganti (*dressing area*).
- (b) Berjalan di *catwalk* sesuai rute.
- (c) Tinggi, ukuran dan bentuk sangat berhubungan dengan jarak pengelihat dan pendengaran penonton.

Catwalk dibuat dalam berbagai bentuk, namun bentuk yang umum digunakan yaitu T, I, H, Y, U atau Z. Dalam pagelaran busana dengan tema *Movitsme* ini menggunakan tata panggung terbuka dengan bentuk panggung T.

2. *Lighting*

a. Pengertian Lighting

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

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

- (1) lighting sebagai peneranga yaitu fungsi lighting yang hanya sebatas untuk menerangi panggung beserta unsur-unsurnya agar terlihat saat pagelaran
- (2) lighting sebagai pencahayaan yaitu berfungsi sebagai unsur artistik saat pagelaran yang bermanfaat untuk membentuk dan mendukung suasana sesuai tuntutan tema pagelaran.

b. Unsur –Unsur lighting

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

- 1) Tersedianya peralatan dan perlengkapan yang cukup lampu, kabel, holder, dan beberapa peralatan yang berhubungan dengan lighting dan listrik.
- 2) Tata letak dan titik fokus. Tata letak yaitu penempatan lampu sedangkan titik fokus adalah area jatuhnya cahaya, penempatan lampu dalam pagelaran di atas dan di area depan panggung sehingga titik fokus tepat berada di daerah panggung.

3) Keseimbangan warna yaitu keserasian panggung warna cahaya yang dibutuhkan.

4) Pengusaan alat dan perlengkapan yaitu pemahaman mengenai sifat karakter cahaya dari perlengkapan tata cahaya sangat berhubungan dengan listrik.

c. Istilah dalam tata cahaya

- 1) Lampu adalah sumber cahaya yang memiliki beberapa macamtipe lampu seperti par 38, hologen,spot, follow, focus light,dll
- 2) Holder yaituudukan lampu yang berfungsi untuk meletakkan lampu pada saat pagelaran
- 3) Kabel yaitu penghantar listrik
- 4) Dimmer adalah piranti untuk megatur intensitas cahaya
- 5) Main light cahaya yang berfungsi untuk menerangi panggung secara keseluruhan.
- 6) Foot light adalah lampu untuk menerangi bagian bawah panggung
- 7) Wing light adalah lampu untuk menerangi bagian sisi panggung
- 8) Back light adalah lampu untuk menerangibagian belakang panggung biasanya ditempatkan pada panggung bagian belakang
- 9) Upper light adalah lampu untuk menerangi bagian tengah panggung biasanya ditempatkan di atas panggung
- 10) Tools peralatan pendukung tata cahaya seperti, circuit *breaker*(sekring), tang gunting, isolator, solder, palu, tespen, cutter, avometer, saklar, stopcontact.

d. Kualitas Pencahayaan

Kualitas cahaya menjadi beberapa bagian penting dalam perencanaan tata cahaya, agar seluruh area pagelaran dapat tersorot dengan baik. Intensitas cahaya dapat diatur kekuatannya dapat memberikan nuansa tersendiri sesuai dengan tema pagelaran yaitu *Movitsme*. Menurut Adi Model (2009), pembuatan pencahayaan (*lighting*) yang baik akan dapat membuat objek utama tampak menonjol dari objek-objek lain di sekelilingnya.

Cahaya memiliki beberapa karakteristik, yaitu:

- 1) *Standard reflector*, lampu yang hanya dipasang *standard reflector* akan membuat cahaya yang jatuh menjadi sangat keras dan terarah.
- 2) *Softbox*, menghasilkan cahaya yang lembut dan halus.
- 3) *Silver umbrella*, lampu yang dipasang *silver umbrella* memiliki karakteristik yang cukup keras, tapi penyebarannya cukup lebar dan merata.
- 4) *White umbrella*, cahaya dengan *white umbrella* karakteristinya agak lebih lembut dibandingkan *silver umbrella*.
- 5) *Transparent umbrella*, hasilnya mirip dengan *softbox*, yaitu cahaya yang halus.
- 6) *Snoot*, cahaya yang dihasilkan karakteristiknya sangat keras dan arah jatuhnya cahaya sangat sempit atau terarah.
- 7) *Honeycomb*, cahaya akan disaring dan menyebabkan lebih halus jatuhnya pada objek. Arah jatuhnya cukup sempit dan terarah.
- 8) *Beauty dish*, pencahayaan dengan menggunakan *beauty dish* cukup halus dan merata. Arahnya tetap terkonsentrasi tapi penyebarannya luas.

- 9) *Ringflash*, cahaya yang dihasilkan oleh *ringflash* cukup keras dan penyebarannya merata. *Ringflas* juga menghasilkan gambar yang nyaris tidak ada bayangan, karena penyebaran cahaya persis dari tengah-tengah.
- 10) *Standard flash dengan filter*, cahaya yang jatuh akan berubah warnanya sesuai dengan filter yang digunakan. Biasanya *filter* digunakan untuk *background* atau *rim light*.

e. Tata Panggung

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

Menurut Sujawi Bastomi (1985: 5) menyatakan bahwa tempat dalam pagelaran atau panggung dibedakan menjadi tiga macam yaitu:

1) Arena

Panggung arena adalah pertunjukan yang disajikan ditempat yang letaknya sama tinggi dengan penonton atau lebih rendah dari penonton. Penontonnya 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 menuntut kreatifitasnya untuk mewujudkan set dekorasi yang sesuai dengan tema.

2) Panggung Tertutup (*Proscenium*)

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

Dengan pemisahan ini maka pergantian tata panggung dapat dilakukan tanpa sepengetahuan penonton. Panggung *Proscenium* sudah lama digunakan dalam dunia pertunjukan dan pagelaran. Jarak yang sengaja diciptakan untuk memisahkan model dan penonton ini dapat digunakan untuk menyajikan cerita seperti apa adanya. Pemisahan ini dapat membantu efek artistik yang diinginkan terutama dalam gaya realisme. Tata panggung ditentukan oleh adanya jarak dan pandangan satu arah dari penonton.

3) 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.

4) Panggung (*cat walk/stage*)

adalah menjadi pusat perhatian, karena pada tempat itulah peragawati memperagakan busana. Panggung (*cat walk/stage*) tidak harus berupa panggung, namun sebaiknya pandangan penonton sejajar dengan ketinggiannya, sehingga para peragawati dapat dilihat dari ujung kaki sampai rambut. Pada umumnya lebar panggung (*cat walk/stage*) sekitar 1,5 meter, bentuk atau panjangnya disesuaikan dengan besar ruangan. Harus diperhatikan juga tempat penonton dan hiasan sekitar Panggung (*cat walk/stage*) jangan sampai menghalangi pandangan penonton. Bila panggung (*cat walk/stage*) terdiri dari sambungan meja atau carpet perhatian khusus pada sambungan-sambungan, baik meja maupun carpet karena hal ini akan membahayakan peragawati (jangan sampai tersandung atau jatuh). Warna carpet biasanya hijau tua, merah hati, coklat, biru tua (tidak mencolok). Panggung (*cat walk/stage*) dibuat dalam berbagai bentuk, tetapi bentuk yang paling umum digunakan yaitu T, I, X, H, Y, U atau Z. Pada umumnya bentuk berbentuk “T”, maksudnya supaya memberikan keleluasaan kepada model untuk berjalan di atas panggung (*cat walk/stage*) yang arah jalan model tidak tertuju pada satu arah saja.

5) Latar Panggung (*background*)

Latar panggung (*background*) yang dimaksud ialah latar belakang panggung yang diberi logo tema pagelaran busana dan logo *sponsorship*. Tujuan dari latar panggung (*background*) panggung adalah untuk

meningkatkan produk yang ditampilkan baik dengan pengaturan mencolok *empahasing* barang dengan yang disajikan dan untuk menempatkan logo atau sponsor dan tema suatu pagelaran. Selain itu, sebagai penutup tempat persiapan model dan pintu masuk model.

Berdasarkan uraian di atas dapat disimpulkan bahwa latar panggung (*background*) merupakan bagian belakang panggung yang berfungsi selain sebagai tempat untuk menyajikan logo, sponsor, dan tema juga sebagai tempat untuk persiapan para peragawati yang akan tampil.

3. Proses Penyelenggaraan Pergelaran Busana

Pagelaran dapat berhasil dengan baik apabila mendapat persiapan yang matang (<http://lirikindonesia.html>) Untuk dapat mencapai keberhasilan yang optimal maka diperlukan adanya suatu persiapan yang meliputi: (a) Menentukan Tujuan Pergelaran; (b) Menentukan Fungsi Pergelaran; (c) Pembentukan panitia; (d) Menentukan Tema; (e) Membuat Proposal; (f) Menyusun Acara Pagelaran; (g) Mempersiapkan Sarana Pendukung.

a) Menentukan Tujuan pagelaran

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

b) Fungsi Pergelaran

Pagelaran mempunyai fungsi baik secara langsung maupun tidak langsung. Manfaat yang langsung adalah sarana untuk berkreasi diri. Sedangkan manfaat tidak langsung nya adalah dapat untuk mengembangkan dan menambah kehalusan budi pekerti. Fungsi pagelaran secara umum adalah sebagai berikut:

- 1) Sebagai sarana pengembangan bakat.
 - 2) Sebagai media ekspresi.
 - 3) Sebagai media apresiasi.
 - 4) Sebagai media komunikasi
- c) Pembentukan Panitia

Dalam menyelenggarakan pagelaran busana diperlukan suatu organisasi. Organisasi ini dapat diartikan dalam arti statis dan arti dinamis. Dalam arti statis organisasi dapat diartikan sebagai wadah, sedangkan dalam arti dinamis organisasi dipandang sebagai suatu sistem atau kegiatan yang dilakukan oleh pimpinan untuk merumuskan tujuan, mengadakan pembagian kerja ke dalam, melimpahkan wewenang dan tanggung jawab kepada masing-masing organisasi yang menjadi bawahannya (Ibnu syamsi, 1984).

Peragaan busana memerlukan sebuah kepanitiaan yang terbagi ke dalam beberapa divisi yang memiliki tugas masing-masing. Adapun syarat-syarat agar pembentukan kepanitiaan berjalan dengan baik (Ibnu Syamsi, 1984) adalah :

- 1) Setiap anggota diberi tahu tugas dan kedudukan dalam proses pengambilan keputusan atau dalam pemecahan masalah.
- 2) Setiap anggota disadarkan akan keterikatan untuk menjalankan tugasnya dalam kepanitiaan sampai selesai.
- 3) Anggota panitia hendaknya dilatih bekerja sama dalam satu proses kegiatan dan memiliki kemahiran mengadakan hubungan antar pribadi yang baik.
- 4) Anggota panitia tidak boleh merasakan adanya perbedaan antara atasan dan bawahan tetapi merupakan tim yang sama kedudukannya.
- 5) Ketua panitia harus mempunyai jiwa kepemimpinan yang tinggi yang mampu menggerakkan kerja sama antar anggotanya.
- 6) Jadwal dan pembahasan supaya diberitahukan sebelumnya kepada para anggota.
- 7) Bantuan dan dukungan hendaknya diberikan oleh pimpinan yang akan mengatur pelaksanaan keputusan yang telah dibuat panitia.
- 8) Anggota seharusnya memupuk hubungan yang lebih baik lagi antara satu anggota dengan anggota yang lain.

Susunan dalam panitia pagelaran meliputi mahasiswa mahasiswa yang memiliki tugas dan fungsi masing-masing sesuai dengan struktur kepanitiaan yang akan dibentuk.

d) Menentukan Tema

Penentuan tema bisa didasarkan pada jenis peristiwa monumental seperti, ulang tahun sekolah, perpisahan sekolah, dan lain sebagainya. Karena

tema adalah ide dasar pokok pagelaran, maka setidaknya sebelum mengadakan pagelaran, perlu adanya analisa latar belakang terjadinya peristiwa yang dapat diangkat menjadi tema dengan persyaratan sebagai berikut:

- 1) Aktual
- 2) Singkat dan jelas
- 3) Waktunya terbatas

(<http://senturi09.wordpress.com/2010/12/22/menyusun-rencanakerjamenentukan-temamembuat-proposal-pergelaran/>)

e) Membuat Proposal

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

- 1) Nama kegiatan, yang dimaksud adalah judul atau nama apa yang dipakai dalam pertunjukan.
- 2) Latar belakang, yaitu dasar apa yang digunakan sehingga program pertunjukan tersebut dapat terlaksana.
- 3) Dasar pemikiran, yaitu memuat hal – hal surat – surat keputusan atau program yang akan dipakai sebagai dasar acuan dalam kegiatan.
- 4) Pelaksanaan, yaitu memuat waktu kapan dilaksanakan hari, tanggal, waktu, dan tempat.

- 5) Pelaksana, yaitu memuat susunan kepanitiaan.
 - 6) Anggaran, yaitu memuat rencana anggaran yang akan digunakan selama pertunjukan berlangsung.
 - 7) Acara, yaitu memuat susunan acara yang akan ditampilkan.
 - 8) Lain – lain, dapat diisi dengan surat – surat yang mendukung pelaksanaan.
 - 9) Penutup, berisi kata penutupan dari proposal tersebut. Di akhiri proposal dibubuhi tanda tangan kedua panitia dan instansi
- f) Menyusun Jadwal Pertunjukan dan Susunan Acara

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

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

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

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

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

- 1) Keindahan dan kerapian tempat.
- 2) Kenyamanan dan keamanan, baik untuk peserta, panitia, maupun penonton dan nilai artistik yang tinggi.

BAB III

KONSEP PENCIPTAAN, KARYA, DAN PERGELARAN

A. Konsep Penciptaan Disain

Penciptaan sebuah disain busana dibutuhkan langkah-langkah penciptaan dari trend, tema, sub tema, *style*, *look*, dan sumber ide. Penciptaan busana pesta dengan tema pergelaran busana yang akan dilaksanakan yaitu *Movitsme* (*Move To It's Me*). Tema berarti bergerak menuju perubahan positif untuk menemukan jati diri. *Movitsme* adalah tindakan aktualisasi diri untuk menemukan karakter yang kuat dan terarah sebagai kaum muda Indonesia yang ditunjukkan dalam sebuah fashion. Tema *Movitsme* di terapkan dalam pengambilan sebuah sumber ide yang mengambil ke arifah lokal di Bali berupa Upacara Ngaben. Konsep tema yang diambil berkaitan dengan *trend forecasting* tahun 2018/2019 yaitu *Movitsme* yang merupakan pencarian diri seseorang dalam perkembangan jaman. Tema *Neutradition* adalah pemimpin baru yang berani, perintis dari masyarakat muda yang tidak memiliki rasa takut untuk membangun kembali kotanya.

Pada sub tema *Constructivist* mengambil gagasan tradisi dan mengubahnya. Pembaharuan datang tidak hanya melalui elemen desain yang tidak terduga, tapi dari semangat muda yang tak terelakkan seperti misalnya dengan pakaian bergaris. Sub tema *Constructivist* yang terinspirasi dari kearifan lokal Indonesia penulis mengambil sumber ide kobaran api dalam sebuah ritual upacara Ngaben. Sumber ide kobaran api dalam upacara Ngaben di terapkan pada busana pada bagian hiasan *slash quilting* bustier yang berbentuk liukkan kobaran api dengan warna

merah, orange, dan kuning dari bahan shifon yang di *slash quilting quilting* sehingga menghasilkan serabut-serabut dari serat kain yang menggabarkan sebuah api. Disain busana yang di ciptakan berupa dress dengan bustier dan berlengan satu dengan bahan tule. Disain yang diciptakan dengan memperhatikan tema, tren, sub tema dan sumber ide akan diwujudkan dalam bentuk gambar dengan membuat *mood board* terlebih *style* maka akan didapat suatu disain yang bersifat simple namun tetap terlihat kuat, tegas, dan tenang. Disain dibuat untuk wanita memiliki postur tubuh tinggi dan langsng , serta usai 18-25 tahun yang berkepribadian kuat. Disain dibuat menggunakan ekor yang dihiasi origami dengan bentuk kotak dan menimbulkan bentuk bunga jika terlihat dari atas. Disain yang dibuat untuk pemakai (model) sesuai penerapan style dengan karakteristik menggunakan warna netral untuk warna dasar busananya, busana terkesan unik dan menggunakan hisana busana maupun maupun *accessories* dengan warna merah dan putih yang menunjukkan kesan unik.

Mengembangkan suatu sumber ide kobaran api upacara Ngaben tersebut maka dibuat *mood board*. Bagi seorang desainer maupun orang yang belajar di bidang busana dan kriya tekstil, media pembelajaran memiliki peran yang sangat penting. *Mood board* termasuk jenis media pembelajaran visual. *Mood board* berfungsi untuk mewujudkan sebuah ide yang masih bersifat abstrak menjadi kongkrit, dimulai dari mencari berbagai sumber inspirasi berupatang potong-potongan gambar, warna, dan jenis benda yang dapat menggabarkan ide yang ingin diwujudkan, dilanjutkan dengan membuat disain model beserta *prototype*, hingga merealisasikan menjadi sebuah produk atau karya busana dan kriya tekstil. *Mood*

board merupakan bagian dari media pembelajaran disain, untuk itu perlu diketahui seberapa pentingnya *moodboard*, mulai dari pengertian, fungsi dan manfaat, cara membuat, dan mewujudkan *moodboard*.

Karya dari seorang desainer dapat terwujud melalui prose yang panjang. Dari proses tersebut dapat ditinjau nilai-nilai pembelajaran dalam menciptakan karya, yaitu *moodboard* sebagai medianya. *Moodboard* merupakan sebuah benda atau sarana berupa papan atau bidang datar lainnya dengan bentuk (persegi, bulat, lonjong, segitiga, dan lain sebagainya) yang didalamnya berisi kumpulan gambar-gambar, warna, dan jenis benda yang dapat menggabarkan ide yang ingin diwujudkan oleh seorang desainer.

Mood board yang dibuat para desainer merupakan analisis visual menggunakan guntingan-guntingan gambar yang dapat diperoleh dari media cetak (majalah dan koran), internet, maupun gambar-gambar karya desainer tersebut. Kemajuan ilmu pengetahuan dan teknologi, khususnya teknologi informasi sangat berpengaruh terhadap penyusunan dan implementasi strategis pembelajaran. Melalui kemajuan tersebut, berbagai media dapat digunakan sesuai dengan kebutuhan dan tujuan pembelajaran. *Moodboard* sebagai media yang digunakan desainer dalam proses membuat karya memberikan peran yang sangat penting. *Moodboard* memberikan gambaran yang lebih jelas mengenai karya yang akan dibuat desainer.

Mood board berfungsi untuk :

1. Memberikan gambaran mengenai tujuan dan manfaat yang akan diperoleh dari karya yang dibuat.

2. Merumuskan berbagai macam ide yang semula bersifat abstrak menjadi sebuah disain karya yang kongkrit.
3. Sebagai media pembelajaran.
4. Sebagai media perencanaan pada kegiatan industri khususnya industri busana dan kriya tekstil.

Media pembelajaran menanamkan konsep dasar akan suatu hal dengan benar, nyata dan tepat. Selain itu, media pembelajaran memberikan pengalaman menyeluruh dari yang bersifat kongkret sampai yang kongkret. Melalui *mood board* sebagai media pembelajaran, desainer dan orang yang belajar dibidang busna dan kriya tekstil dapat menyajikan bahan pelajaran yang bersifat abstrak menjadi kongkret agar mudah dipahami.



Gambar 8 . *Mood board*

Sesuai pengaruh yang tergambar dari *moodboard* di atas adalah ketegasan, unik, kemewahan, dan kekokohkan. Penerapan unsur-unsur disain yang diwujudkan dalam penciptaan disain busana pesta malam yaitu garis yang digunakan dalam disain busana adalah garis-garis tegas vertikal, horizontal, dan diagonal. Garis-garis ini berkesan tegas, kokoh dan kuat yang sesuai dengan karakter dari tema yang diambil. Arah garis ini merupakan garis lurus ke atas (vertikal) memberi kesan langsing dan pemakai terlihat lebih tinggi.

Busana pesta terdiri dari *two pieces* yaitu bagian *dress* dan ekor, bagian *dress* menggunakan rok span yang terdapat belahan pada bagian depan sebelah kiri dan bagian badan atas berupa bustier. Sedangkan bagian yang kedua berupa ekor dengan hiasan origami. Warna yang digunakan adalah warna-warna netral dan warna panas dari sub tema *Constructivist*. Warna-warna tersebut adalah kombinasi warna merah dan putih. Tekstur yang digunakan termasuk tekstur yang tidak terlalu kak dan tebal karena menggunakan kain katun pada *dress* yang memberi kesan tegas. Selain itu ada pula penggunaan kain Maxmara yang memiliki tekstur halus, berkilau, dan melangsai yang digunakan pada bagian ekor. Selain bahan katun dan maxmara juga menggunakan bahan tule yang digunakan pada bagian lengan dan punggung pada busana pesta.

Selain unsur disain , penerapan prinsip-prinsip disain yang diwujudkan dalam penciptaan disain busana pesta malam yaitu keselarasan warna putih pada kain katun dan putih pada kain maxmara. Keseimbangan dalam busana adalah keseimbangan asimetris, yaitu keseimbangan warna dan bentuk yang berat hanya pada sebelah kanan atau kiri saja. Pengulangan yang terdapat pada warna yaitu

warna detail hiasan *slash quilting* pada dan pada origami. Pusat perhatian busana pesta malam ini terletak pada bentuk api yang diwujudkan dengan teknik *slash quilting* dan hiasan payet.

B. Konsep Pembuatan Busana Pesta

Dari sumber ide dan *trend spring/summer 2018*, dengan tema *Neutrashion* dengan sub tema *Constructivist*, serta suasana pengaruh yang tercermin maka dapat diwujudkan disain busana pesta untuk remaja dengan sumber ide kobaran api Upacara Ngaben yang sesuai dengan *trend, look, style*, tema, waktu dan kesempatan pakai tanpa meninggalkan batasan berbusana pesta yang benar.

Konsep pembuatan busana ini adalah adi busana, yaitu busana dengan teknik tingkat tinggi dan sebagian besar pengerjaannya menggunakan tangan. Metode pembuatan pola busana ini menggunakan konstruksi pola busana sistem *So-en* karena pola ini mudah diaplikasikan kedalam macam-macam busana dan nyaman digunakan. Bahan untuk membuat busana harus menyesuaikan dengan disain yang dibuat, pemilihan bahan yang tepat dan berkualitas akan membuat busana yang dbuat menjadi busana yang indah dan nyaman di pandang. Penulis memilih bahan yang bertekstur garis untuk busana pesta malam. Bahan bertekstur di terapkan pada *dress*, bahan yang dipilih tidak memiliki nilai kilau. Warna yang dipilih adalah warna yang telah ditetapkan sesuai disain yang dibuat yaitu warna netral dan warna panas. Teknik pemotongan adalah secara satu persatu.

Teknologi busana menggunakan teknik *interfacing* berperekat. Teknologi pelapis tenik lekat yaitu teknik pemasangan anatara bahan utama dengan *lining*

dijahit menjadi satu menggunakan bahan errow. Penyelesaian pada busana dengan disum pada kelim busana bagian lengan. Hiasan busana yang digunakan dalam pembuatan busana pesta malam adalah ritsliting, *slash quilting*, origami, payet, manik-manik, dan origami yang menggunakan warna bergradasi dari tua muda yang menunjukkan kesan unik.

C. Konsep Penyelenggaraan Pergelaran

Pergelaran busana dengan tema *Movitsme* diselenggarakan dalam rangka ujian praktik mata kuliah Karya Inovasi Produk Fashion jenjang S1 dan Tugas Akhir jenjang D3. Pergelaran busana diselenggarakan di dalam ruang (*indoor*) dengan pertimbangan agar penonton lebih fokus pada acara pergelaran busana, menghindari cuaca yang tidak menentu seperti hujan dan angin yang dapat merusak penataan panggung. Panggung pergelaran busana berbentuk T agar memberikan keleluasaan peragaan busana, selain itu pengunjung dapat melihat detail busana yang diperagakan dan arah dari peragaan busana tidak tertuju pada satu arah saja. Pemilihan lighting saat pergelaran yaitu menggunakan *standard flash* dengan *filter* cahaya yang jatuh akan berubah warnanya sesuai dengan *filter* yang digunakan *softbox*, menghasilkan cahaya yang lembut dan halus. Satu *lighting* digunakan untuk menyorot yaitu polo spot, *lighting* yang akan menyorot model dan busana langsung *lighting* terletak di balkon (*moving head*), penggunaan 4 *lighting* diletakkan dibagian lantai panggung (*parlead*), 4 *lighting* diletakkan pada bagian depan panggung yang berada pada bagian kanan dan kiri. Musik pada pergelaran ini menggunakan musik *beat* yang sesuai dengan tema pergelaran agar

memudahkan para model mengatr langkahnya dan agar menghidupkan suasana *pergelaran*. Latar belakang panggung diberi lolo dari tema besar *pergelaran* busana *Movitsme* dan logo UNY. Penataan kursi penonton disesuaikan dengan kondisi ruang *pergelaran* busana. *Pergelaran* busana diselenggarakan di Auditorium Universita Negeri Yogyakarta dengan pertimbangan lokasi yang terjangkau.

BAB IV

PROSES, HASIL, DAN PEMBAHASAN

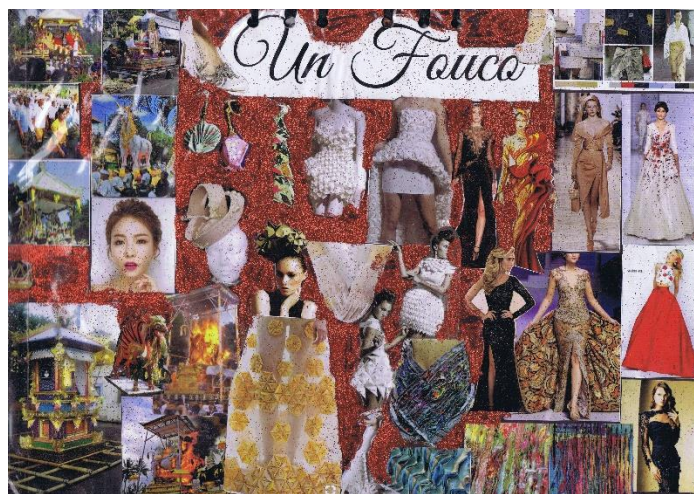
A. Proses

1. Persiapan Disain

Langkah pertama yang harus dilakukan dalam pembuatan suatu disain adalah mencari inspirasi atau sumber ide, sumber ide yang dipilih dalam pembuatan busana pesta ini adalah api dalam upacara Ngaben di Bali. Kobaran api dalam upacara Ngaben merupakan ritual puncak dalam acara kremasi (pembakaran mayat). Langkah selanjutnya yang harus dilakukan adalah mencari referensi sebanyak-banyaknya mengenai sumber ide. Sumber ide di tungkan ke dalam sebuah *moodboard*, yaitu kumpulan inspirasi berbentuk gambar yang meliputi sumber ide, *trend*, *style*, unsur dan prinsip disain yang akan digunakan dalam pembuatan disain busana. Gambar-gambar yang akan ditempel berupa warna-warna yang akan digunakan, siluet busana, hiasan busana, *accessories* dan bahan yang akan digunakan.

Alat dan bahan yang digunakan untuk membuat *moodboard* antara lain: mencari gambaryang menjadi inspirasi dalam pembuatan disain, kertas karton ukuran A3, kertas manila ukuran A3, lem kertas, gunting kertas, papan pemingkai, dan plastik mika. Sedangkan alat dan bahan yang digunakan untuk membuat disain adalah : kertas gambar ukuran A4 dan A3, pensil, penghapus, cat air, snoman, bolpoin, dan pensil warna.

Moodboard yang telah dibuat, kemudian dibuat, kemudian dibuat *design sketching*, yaitu sketsa gambar yang sederhana atau *out line* dari sketsa gambar dengan menggunakan pensil (tanpa warna). Setelah proses tersebut selesai, langkah selanjutnya adalah pembuatan *presentation drawing* dan gambar disain hiasan. *Presentation drawing* adalah suatu sajian gambar atau koleksi yang ditujukan kepada pelanggan.

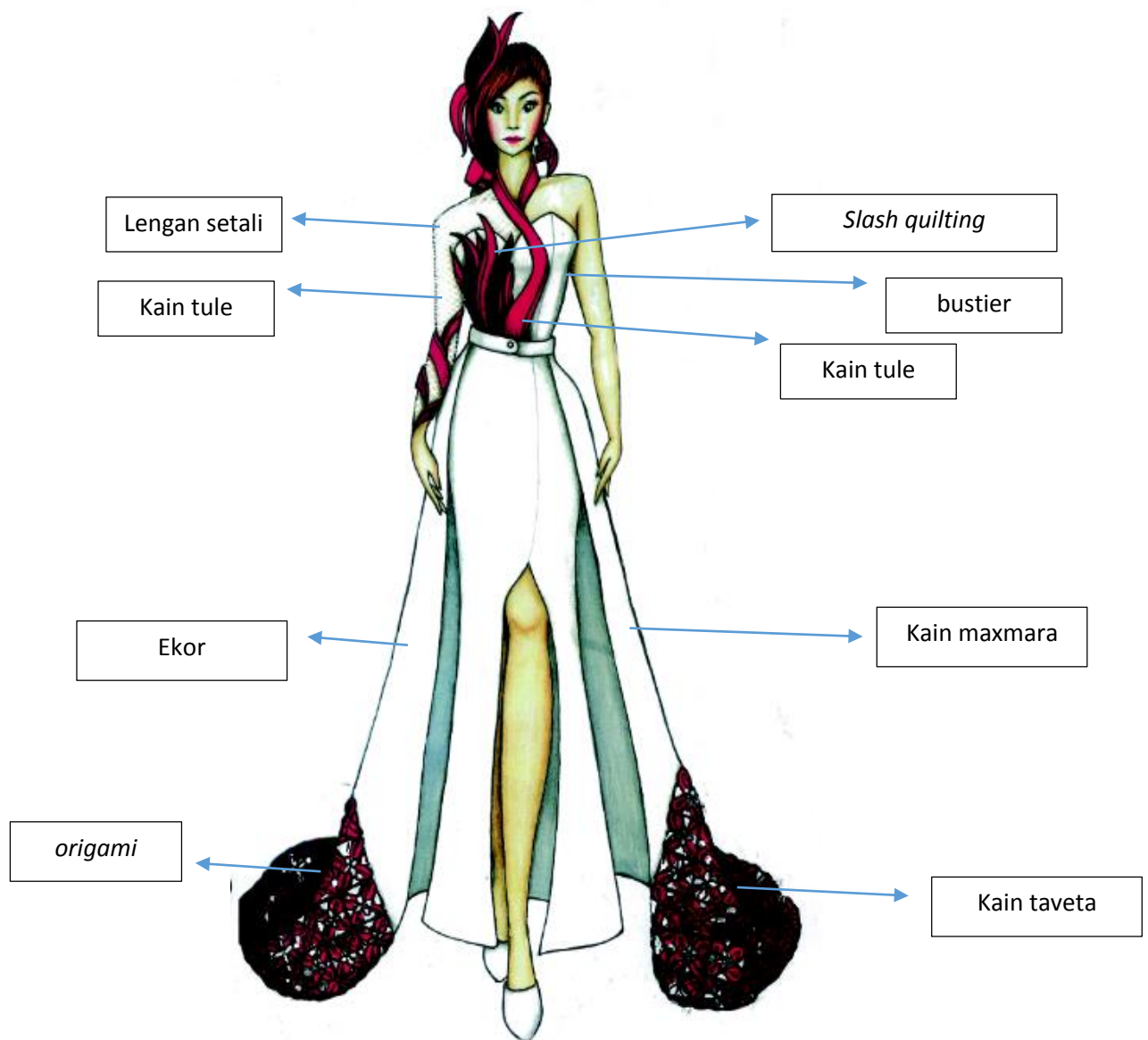


Gambar 9 . *Mood board*

Setelah alat dan bahan serta *moodboard* disiapkan kemudian penulis membuat disain busana pesta yang disajikan dalam bentuk *design sketching*, *presentation drawing*, dan disain hiasan. *Design sketching* berisi tentang ide-ide sepiantas yang dituangkan dalam kertas yang memungkinkan untuk menemukan ide disain yang sesungguhnya. Langkah selanjutnya membuat *presentation drawing* yaitu *design sketching* busana tampak depan dan belakang, dengan memberikan keterangan detail pada disain dan menempelkan contoh bahan.

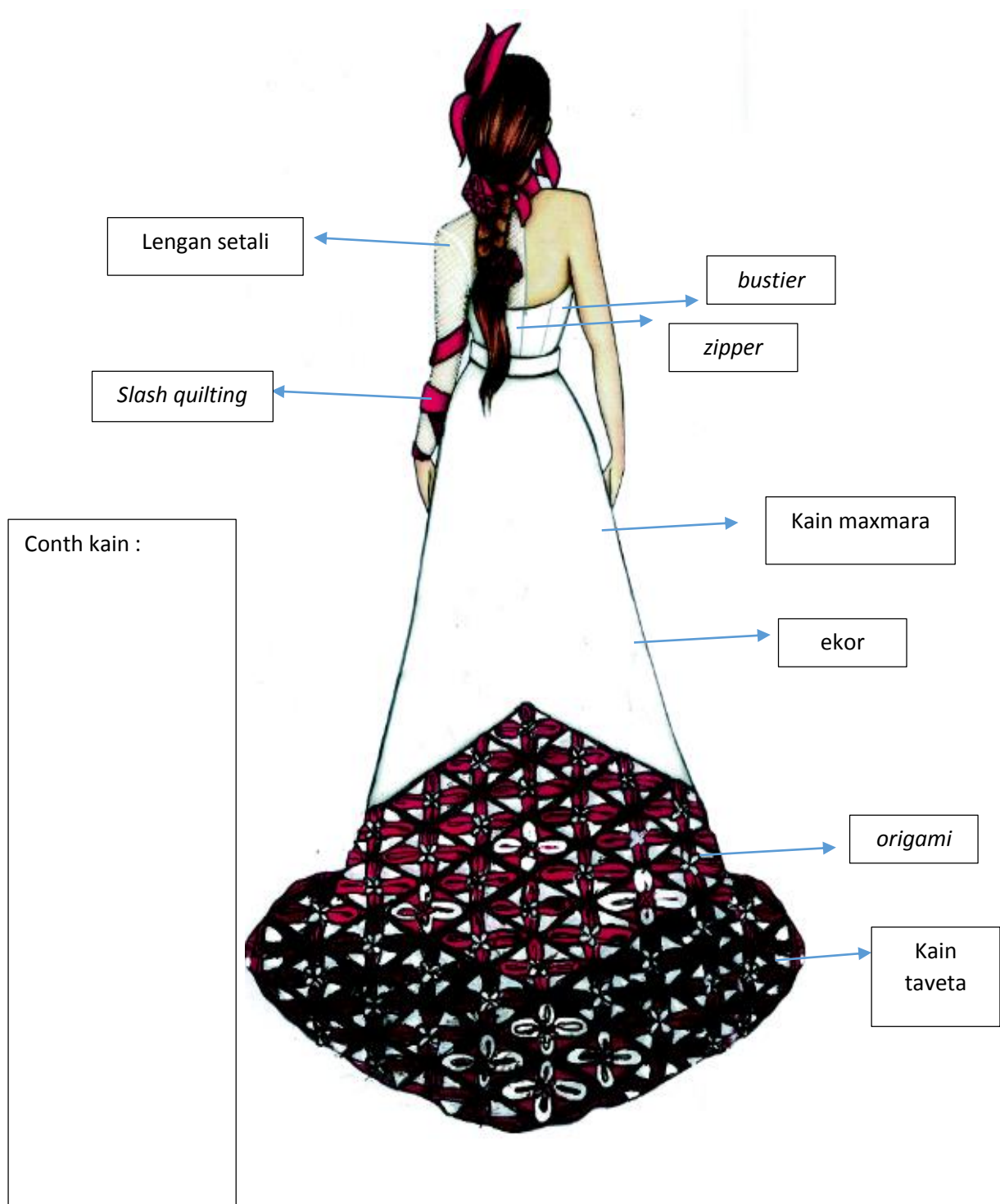


Gambar 10 . *Design Sketching Tampak Depan*



Gambar 11 . *Presentation Drawing* Tampak Depan

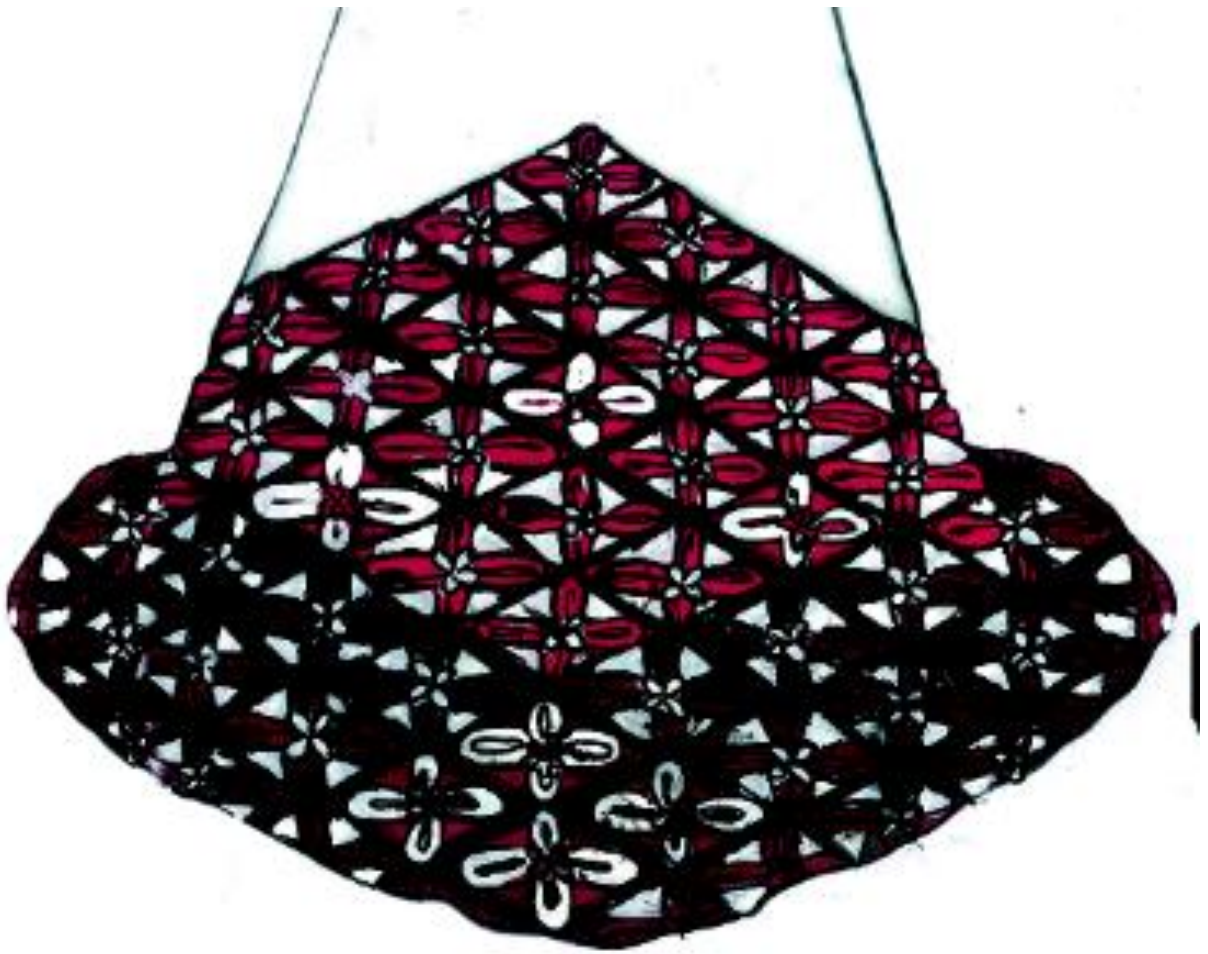
Contoh kain:



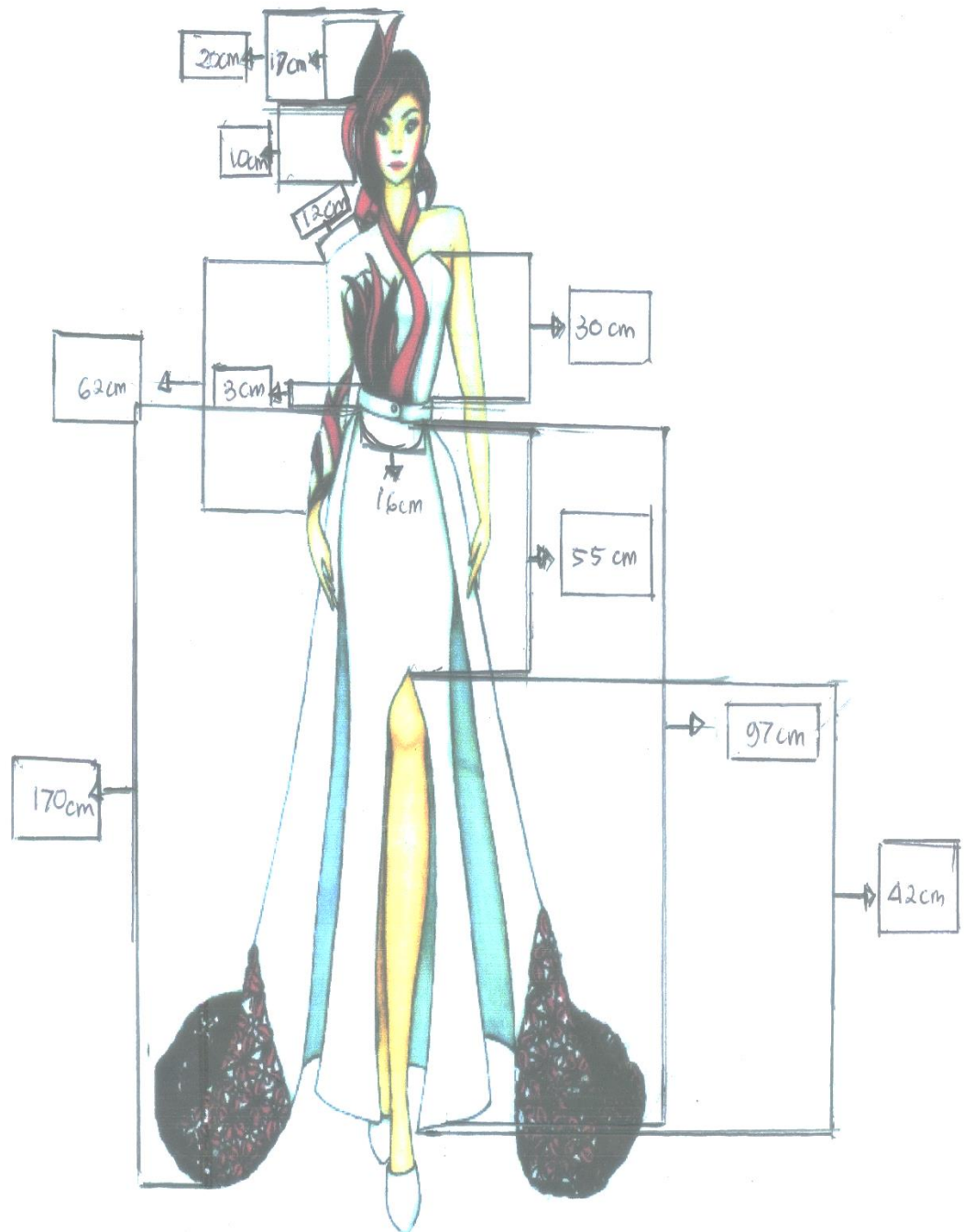
Gambar 12 . *Presentation Drawing* Tampak Belakang



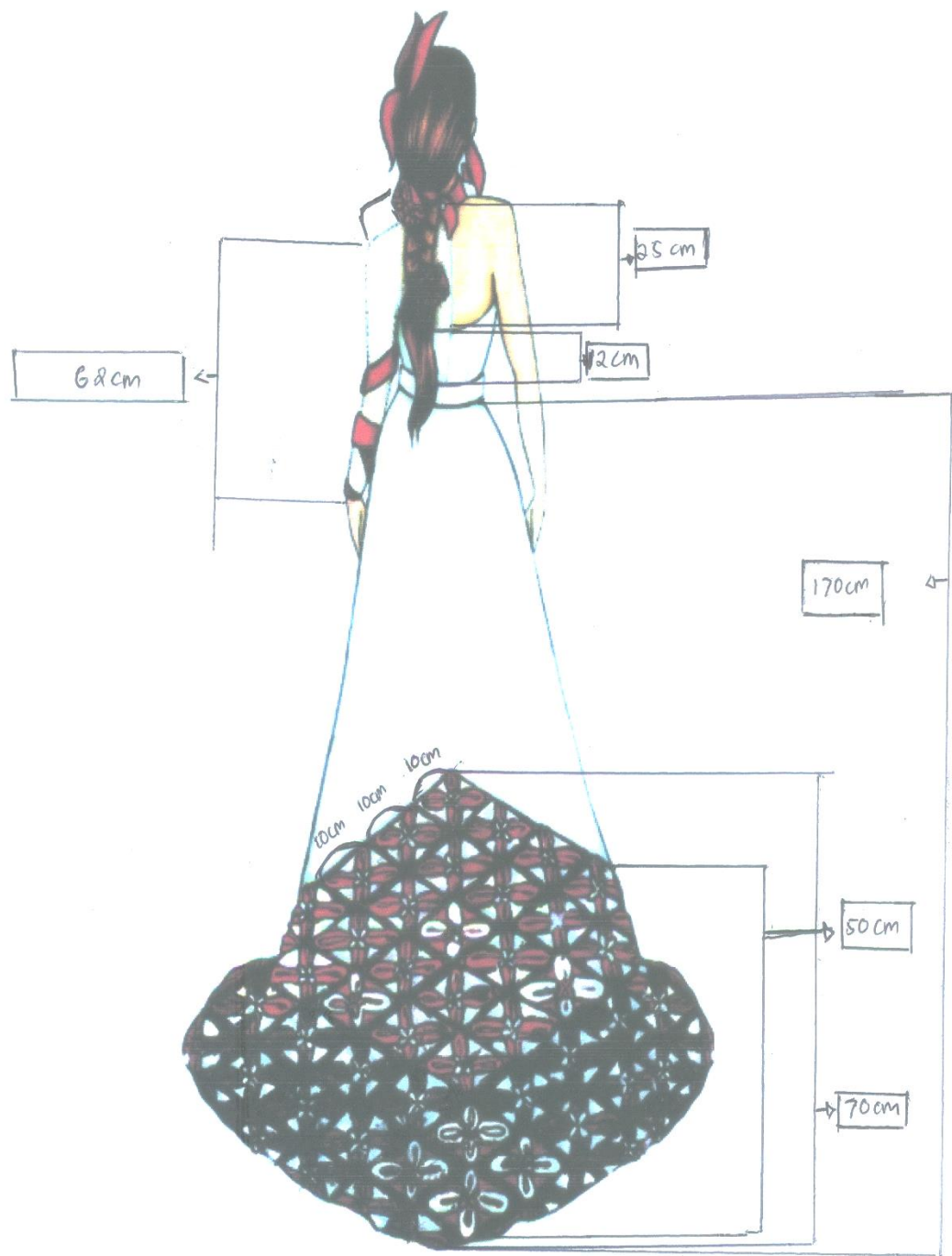
Gambar 13. Disain Hiasan *Bustier*



Gambar 14 . Disain Hiasan Ekor



Gambar 15 . Gambar Kerja Busana Tampak Depan



Gambar 16. Gambar Kerja Busana Tampak Belakang

2. Pengambilan Ukuran

Pengambilan ukuran dilaksanakan supaya busana yang dikenakan sesuai dengan model dan nyaman untuk dikenakan serta menentukan peletakkan hiasan maupun pembuatan garis hias agar letak hiasan maupun garis hias lebih rapi dan sesuai yang diinginkan. Pengukuran dilakukan dengan menggunakan penterbuan dan meteran. Sebelum melakukan pengukuran, terlebih dahulu memerhatikan busana dan barang-barang yang dikenakan model. Ukuran yang diperlukan dalam pembuatan busana pesta untuk dengan sumber ide api Upacara Ngaben adalah :

- | | |
|--------------------------|-----------|
| a. Lingkar Leher | : 36 cm |
| b. Lingkar Badan | : 84 cm |
| c. Lingkar Pinggang | : 67 cm |
| d. Lingkar Panggul | : 98 cm |
| e. Lebar Muka | : 31 cm |
| f. Panjang Muka | : 33,5 cm |
| g. Lebar Punggung | : 38 cm |
| h. Panjang Punggung | : 37 cm |
| i. Panjang Bahu | : 14 cm |
| j. Panjang Sisi | : 17 cm |
| k. Lingkar Kerung Lengan | : 39 cm |
| l. Panjang Lengan | : 62 cm |
| m. Panjang Ekor | : 160 cm |

- n. Tinggi puncak : 13 cm
- o. Lingkar Bawah Lengan : 16 cm
- p. Panjang Belahan Rok : 55 cm
- q. Tinggi Panggul : 23 cm

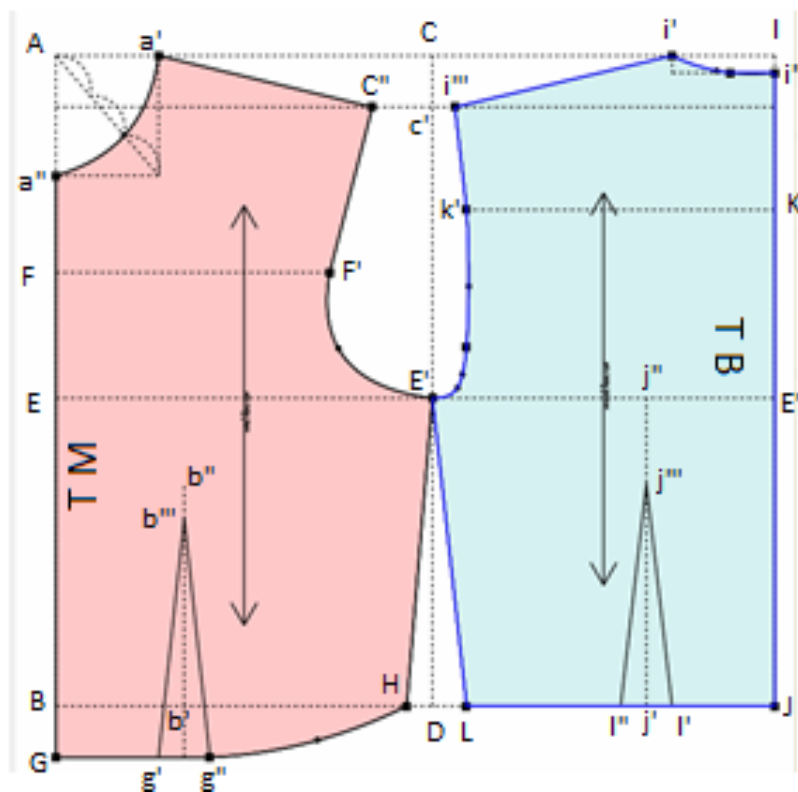
3. Pembuatan Pola Busana

Pembuatan pola busana pesta dengan sumber ide api upacara Ngaben ini menggunakan pola konstruksi dengan sistem CAD. Pembuatan pola yang baik, harus memperhatikan beberapa hal-hal berikut :

- a. Pengambilan ukuran harus dilakukan dengan cermat dan teliti dengan menggunakan penterbuan sebagai pembantu.
- b. Penggunaan garis lengkung harus luwes, dan dapat dibantu dengan penggaris lengkung.
- c. Perhitungan dan pemecahan pola harus cermat. Untuk menggambar pola kecil digunakan skala 1: 4

Pola yang digunakan untuk pembuatan busana pesta malam dengan sumber ide api pada upacara Ngaben yaitu :

a. Pola Dasar Badan Wanita



Gambar 17 . Pola Dasar Badan Wanita Sistem So'En

Skala 1:1

Keterangan Pola Dasar Waniata Sistem So'En

1) Keterangan Pola Badan Bagian Depan

A-C = $\frac{1}{4}$ lingkar badan + 1 cm

A-B = panjang punggung + 1 $\frac{1}{2}$ cm

B-D = A-C

D-C = A-B

A-a¹ = $\frac{1}{6}$ lingkar leher + $\frac{1}{2}$ cm

a¹-a² = $\frac{1}{6}$ lingkar leher + 1 $\frac{1}{2}$ cm

C-c¹ = 4 $\frac{1}{2}$ cm

a''- c'' = panjang bahu

A-E = $\frac{1}{2}$ panjang punggung + 1 $\frac{1}{2}$ cm

F = $\frac{1}{2}$ a²-E

F-F' = $\frac{1}{2}$ lebar muka

Hubungkan c²-f'-e'

B-bⁱ = $\frac{1}{2}$ jarak dada

b'-b² = tinggi puncak

B³-b⁴ = 2 cm

B-G = 3 cm

b'-g¹ = 1 $\frac{1}{2}$ cm

b'-g² = 1 $\frac{1}{2}$ cm

G-H = $\frac{1}{4}$ lingkar pingang + 1 cm - (B-d¹)

Hubungkan H-E'

2) Keterangan Pola Badan Bagian Belakang

C-I = $\frac{1}{4}$ lingkaran badan – 1 cm

D-J = C-H

I-J = C-D

I-i¹ = $\frac{1}{6}$ lingkaran leher + $\frac{1}{2}$ cm

I-i² = 1 $\frac{1}{2}$ cm

i¹-i³ = lebar bahu

i²-K = 8 cm

K-k¹ = $\frac{1}{2}$ lebar punggung

Hubungkan h³-k¹-E'

J-j' = jarak dada

Tarik garis lurus sampai garis lurus E'-E''

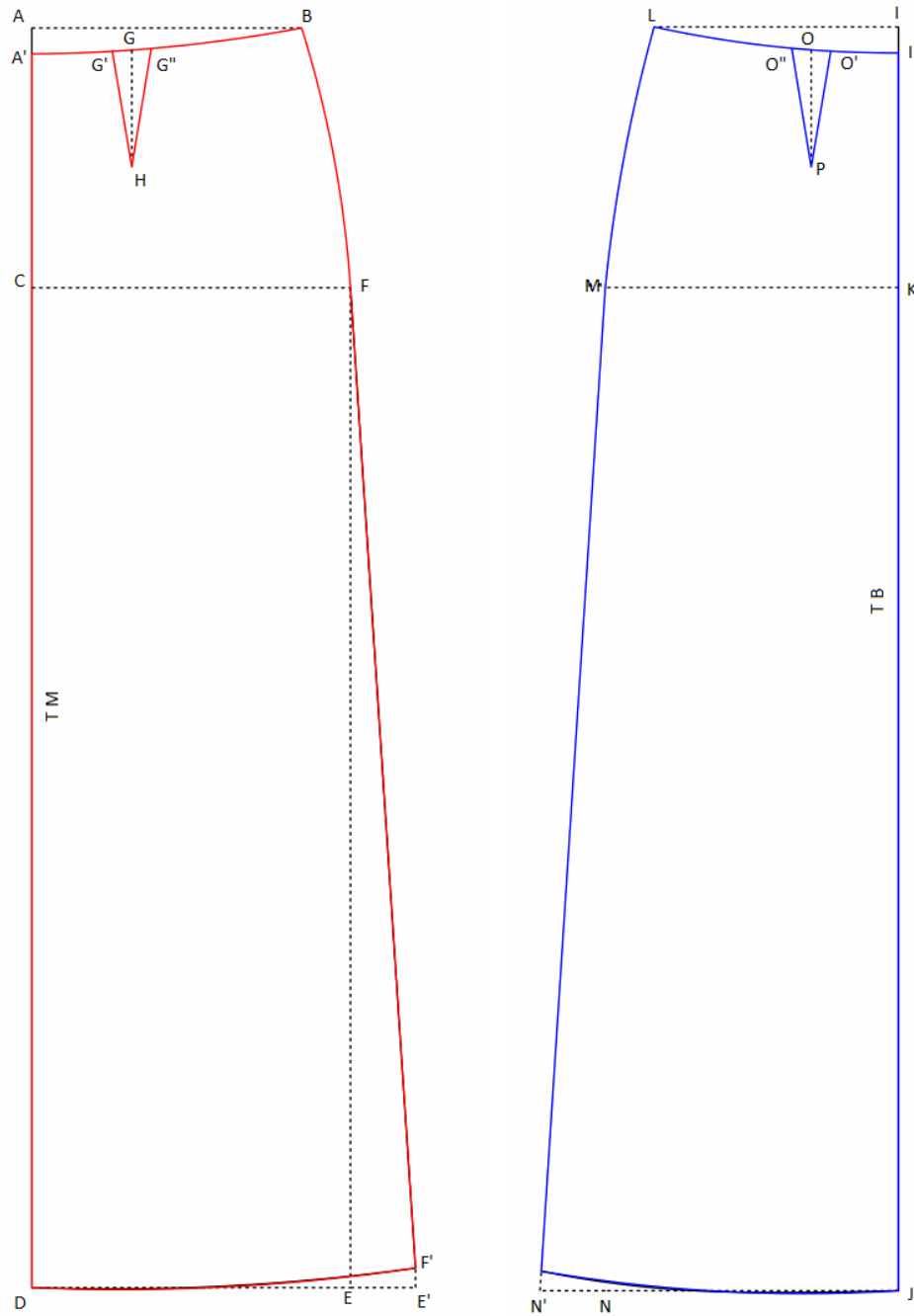
j¹-j³ = 5 cm

L²-L³ = $\frac{1}{4}$ lingkaran punggung – 1 cm (I-I¹)

j'-I¹ = 1 $\frac{1}{2}$ cm

j'-I² = 1 $\frac{1}{2}$ cm

b. Pola Dasar Rok



Gambar 18 . Pola Dasar Rok

Skala 1:1

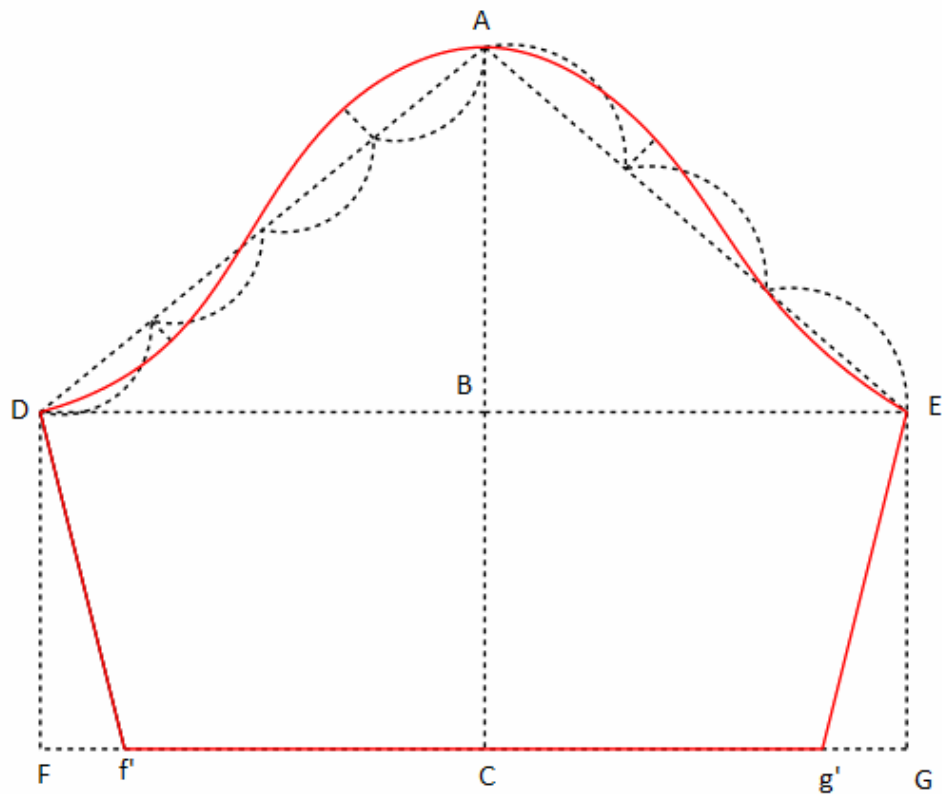
Keterangan Pola Dasar Rok Bagian Depan

$A - A'$	= turun 1.5 cm
$A' - B$	= $\frac{1}{4}$ lingkaran pinggang + 1 cm + kupnat
$A' - C$	= tinggi panggul
$A' - D$	= panjang rok
$C - F$	= $\frac{1}{4}$ lingkaran panggul + 1 cm
$E - E'$	= 5 cm
$E' - F'$	= naik 1 cm
$A' - G$	= $\frac{1}{10}$ lingkaran pinggang + 1 cm
$G' - G''$	= lebar kupnat 3 cm
$G - H$	= panjang kupnat

Keterangan Pola Dasar Rok Bagian Belakang

$I - I'$	= turun 1.5 cm
$I' - J$	= $\frac{1}{4}$ lingkaran pinggang - 1 cm + kupnat
$I' - K$	= tinggi panggul
$I' - L$	= panjang rok
$K - M$	= $\frac{1}{4}$ lingkaran panggul - 1 cm
$N - N'$	= 5 cm
$N' - M'$	= naik 1 cm
$I' - O$	= $\frac{1}{10}$ lingkaran pinggang + 1 cm
$O - O' - O''$	= lebar kupnat 3 cm
$O - P$	= panjang kupnat

c. Pola Dasar Lengan



Gambar 19. Pola Dasar Lengan

Skala 1:1

Keterangan Pola Dasar Lengan

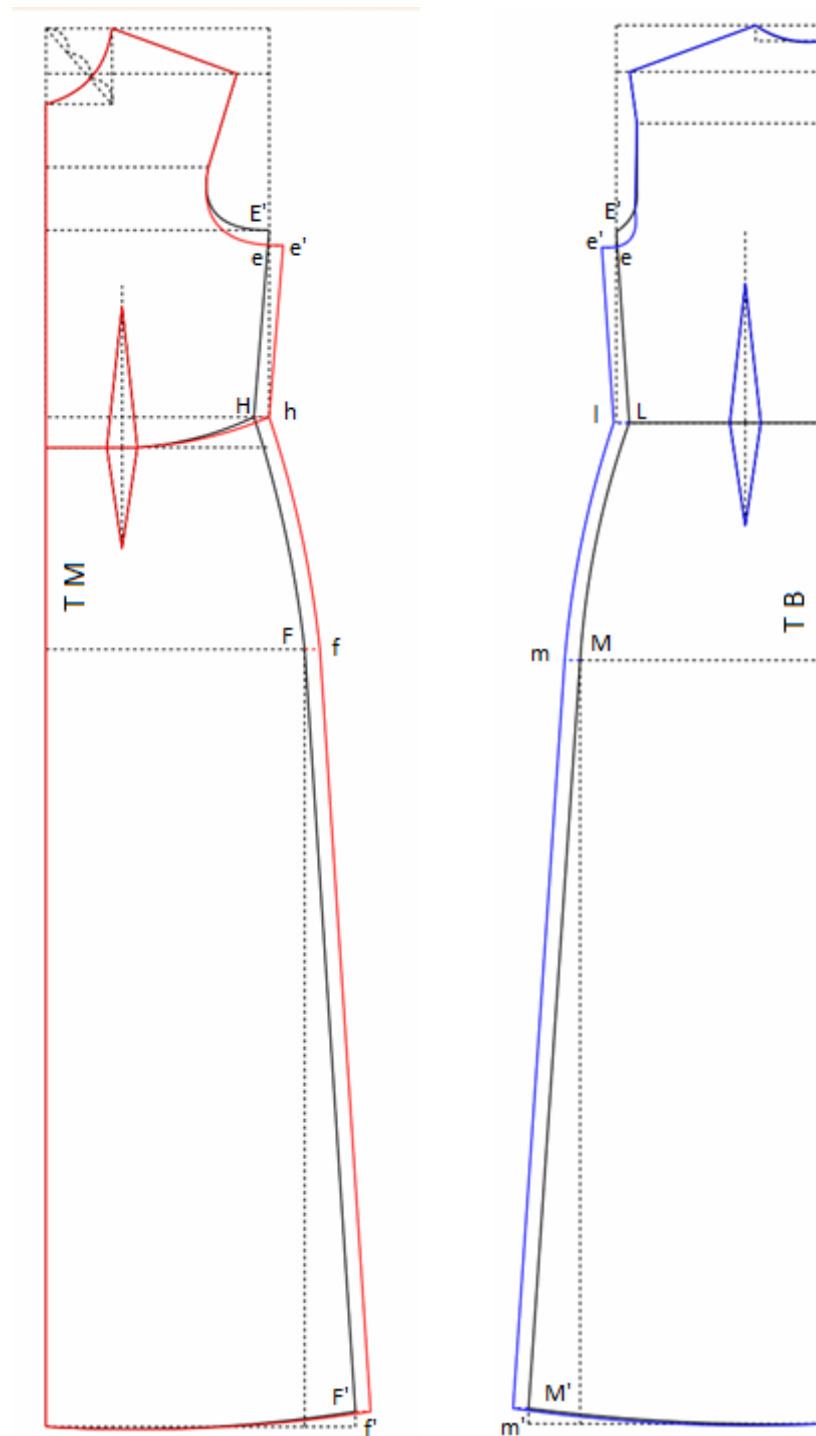
A – B = tinggi puncak

A – C = panjang lengan

A – E : A – D = $\frac{1}{2}$ lingkaran lengan

C – F : C – G = $\frac{1}{2}$ lingkaran lengan bawah

d. Membuat Pola Dasar Gaun



Gambar 20 . Pola Dasar Gaun

Skala 1:1

Keterangan pola dasar gaun bagian depan :

- 1) Langkah pertama yang dilakukan adalah mengutip pola dasar badan wanita dan mengutip pola dasar rok bagian depan dan belakang.
- 2) Membuat garis siku sebagai ancuan untuk meletakkan kutipan pola dasar badan dan pola dasar rok.
- 3) Setelah terdapat pola dasar badan dan pola dasar rok tersusun seperti di atas langkah selanjutnya membuat perubahan menjadi pola dasar gaun melalui beberapa tahap sebagai berikut :

$E - e$: turun 1,5 cm

$e - e'$: keluar 1,5 cm

$H - h$: keluar 1,5 cm

$F - f$: keluar 1,5 cm

$F' - f'$: keluar 1,5 cm

Keterangan pola dasar gaun bagian belakang :

- 1) Langkah yang dilakukan sama seperti membuat pola dasar gaun bagian depan untuk tahap pertama sampai ke-3. Selanjutnya membuat perubahan menjadi pola dasar gaun melalui beberapa tahap sebagai berikut :

$E - e$: turun 1,5 cm

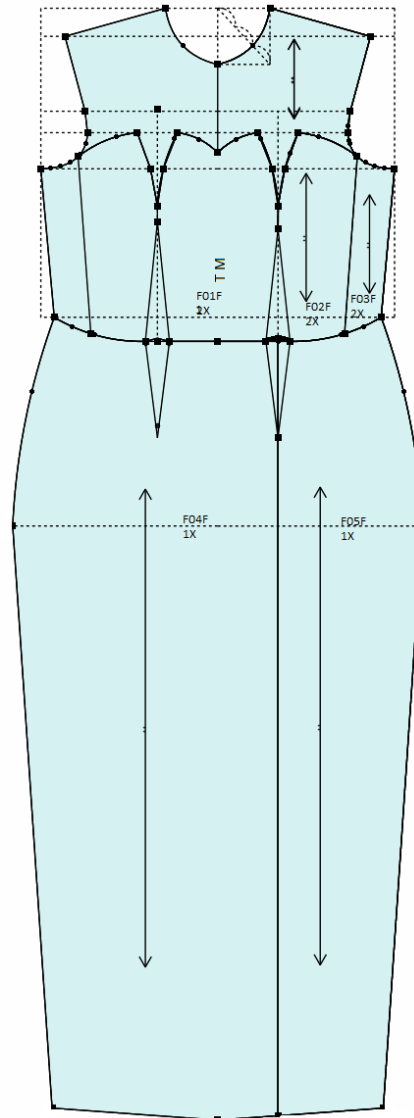
$e - e'$: keluar 1,5 cm

$L - l$: keluar 1,5 cm

$M - m$: keluar 1,5 cm

$M' - m'$: keluar 1,5 cm

e. Pecah Pola Gaun



Gambar 21. Pecah Pola Gaun Depan Sesuai Dengan Desain

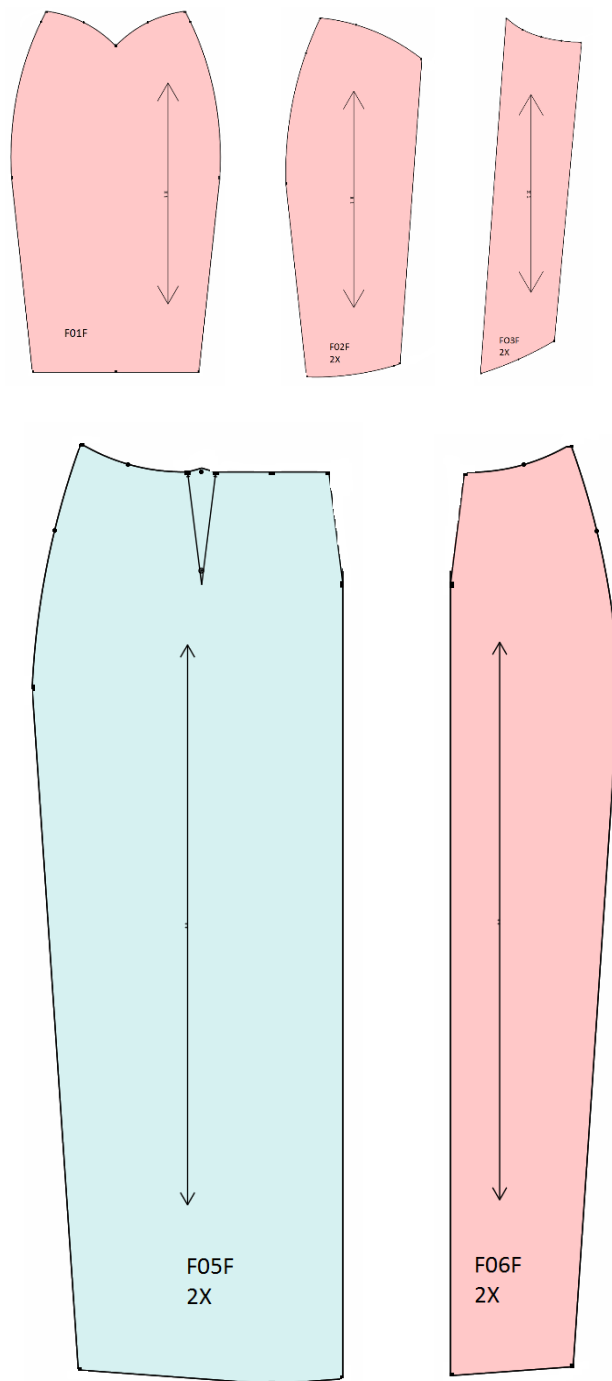
Skala 1:1

Keterangan :

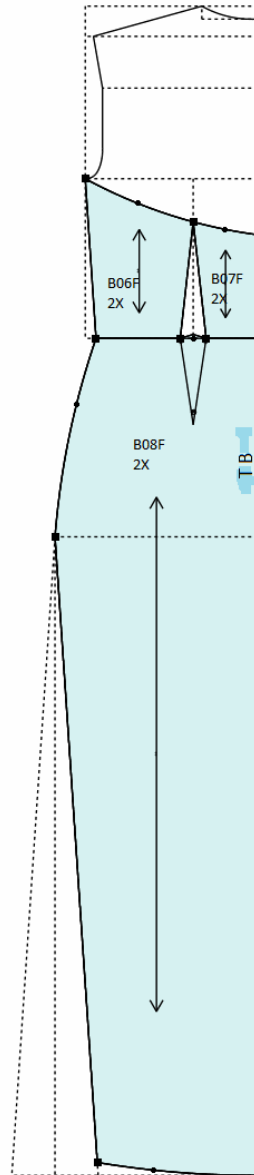
F = *Front*

01 = Pola No 1

F = *Fabric*



Gambar 22.Komponen Pola Gaun Depan



Gambar 23. Pecah Pola Gaun Belakang Sesuai Dengan Desain

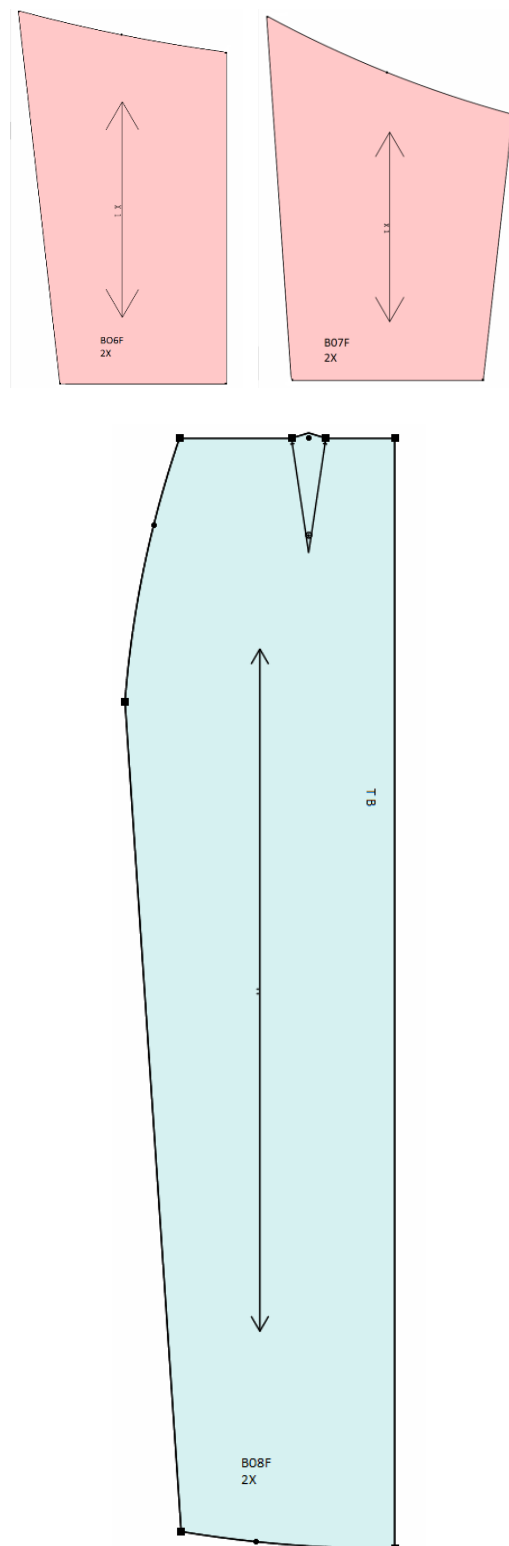
Skala 1:1

Keterangan Kode :

B = *Back*

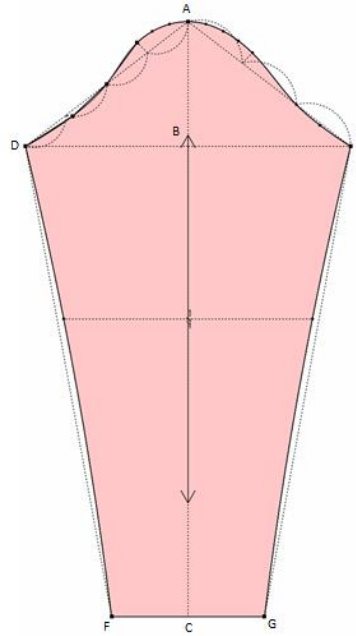
06 = Pola No 06

F = *Fabric*



Gambar 24. Komponen Pola Gaun Belakang

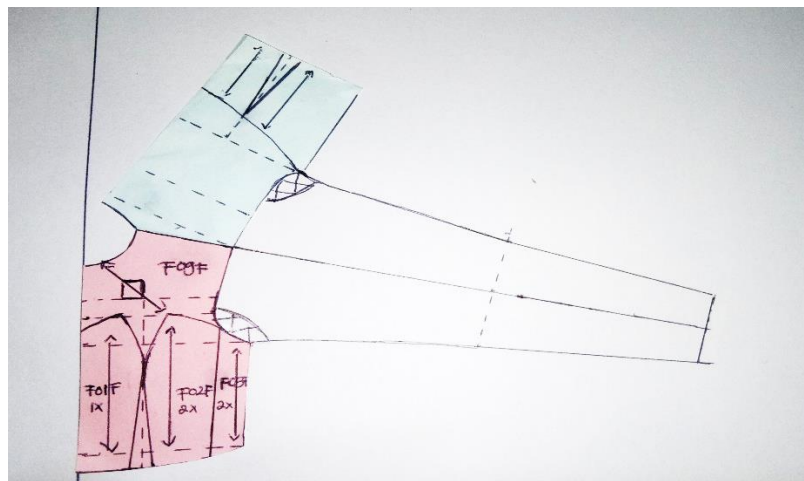
f. Pola Lengan Panjang



Gambar 25. Pola Lengan Panjang

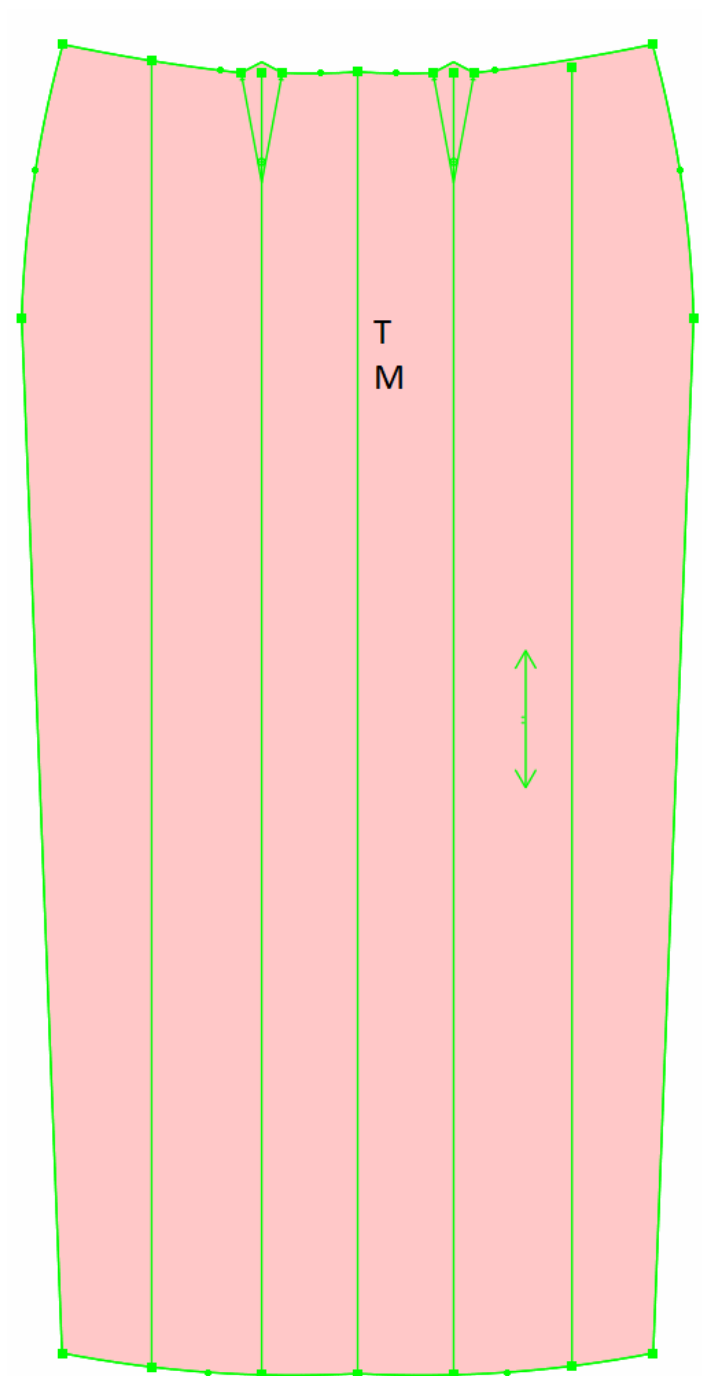
Skala 1:1

g. Pola Lengan Dolman



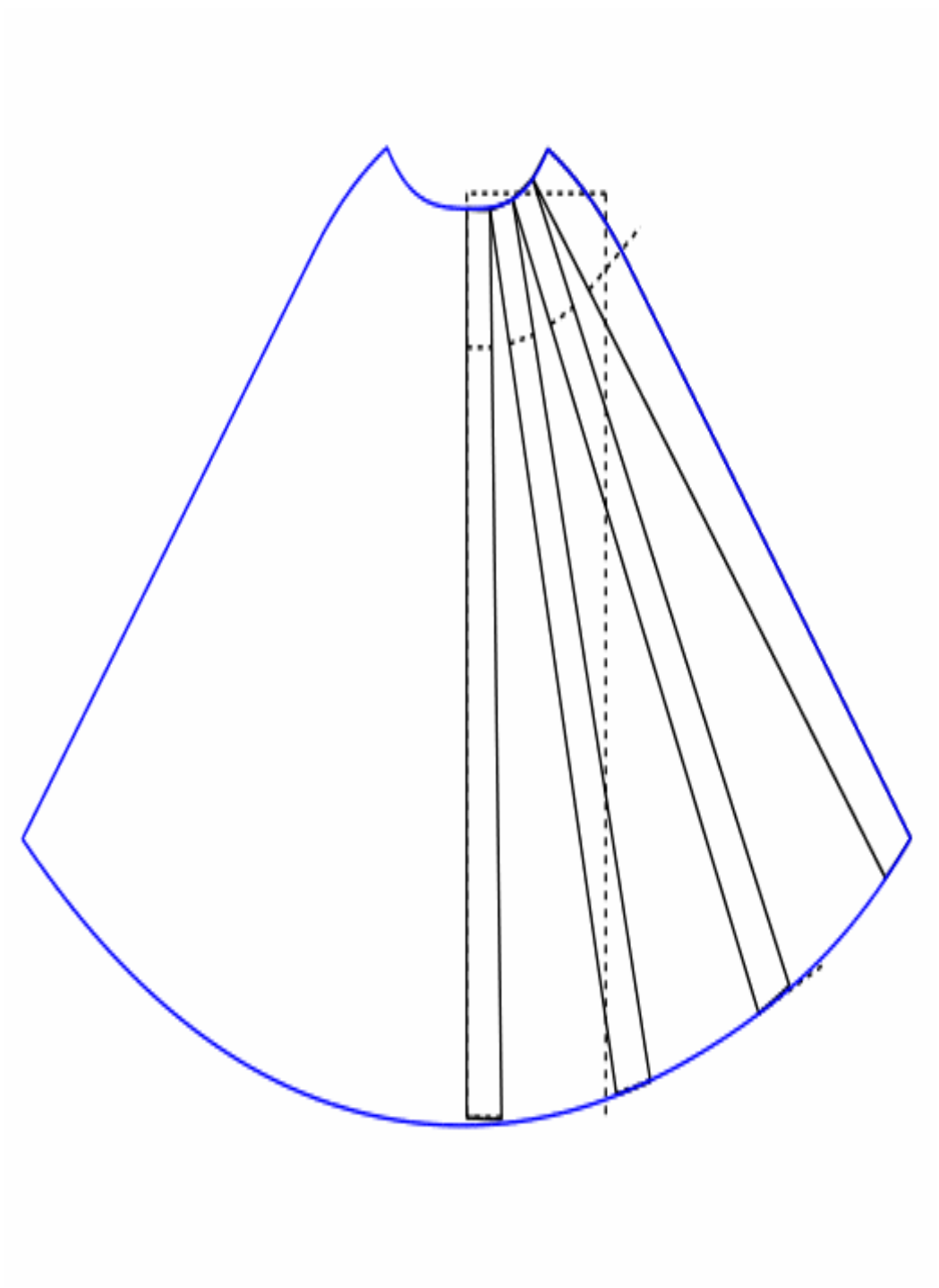
Gambar 26. Pola Lengan Dolman

Skala 1:1

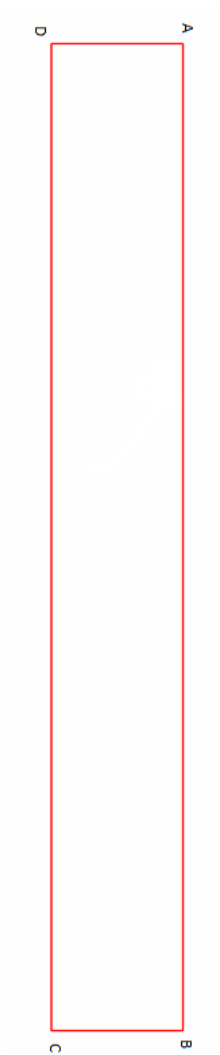
h. Pecah Pola Ekor

Gambar 27. Pecah Pola Ekor

Skala 1: 1



Gambar 28 .Pola Jadi Ekor

i. Pola Ban Pinggang

Gambar 29. Pola Ban Pinggang

Skala 1: 1

Keterangan pola ban pinggang :

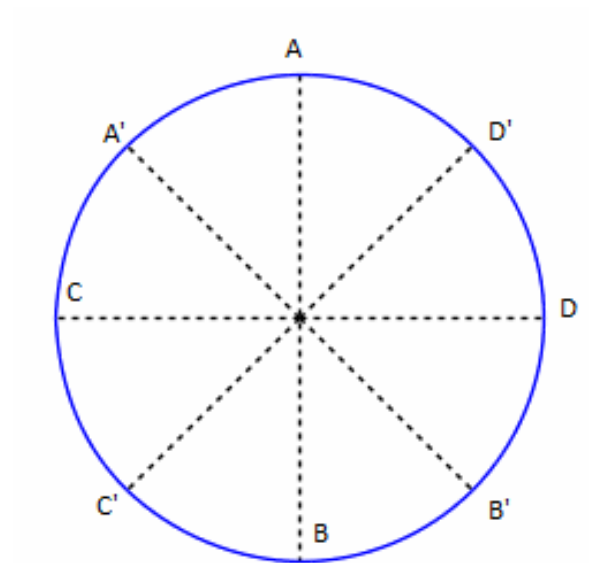
A – B : lingkaran pinggang + 6 cm

B – C : 8 cm

A – D : 8 cm

C – D : A – B

j. Pola Origami



Gambar 30. Pola *origami*

Skala 1: 1

Keterangan Pola *Origami* :

A – B : 20 cm

C – D : 20 cm

A' – B' : 20 cm

C' – D' : 20cm

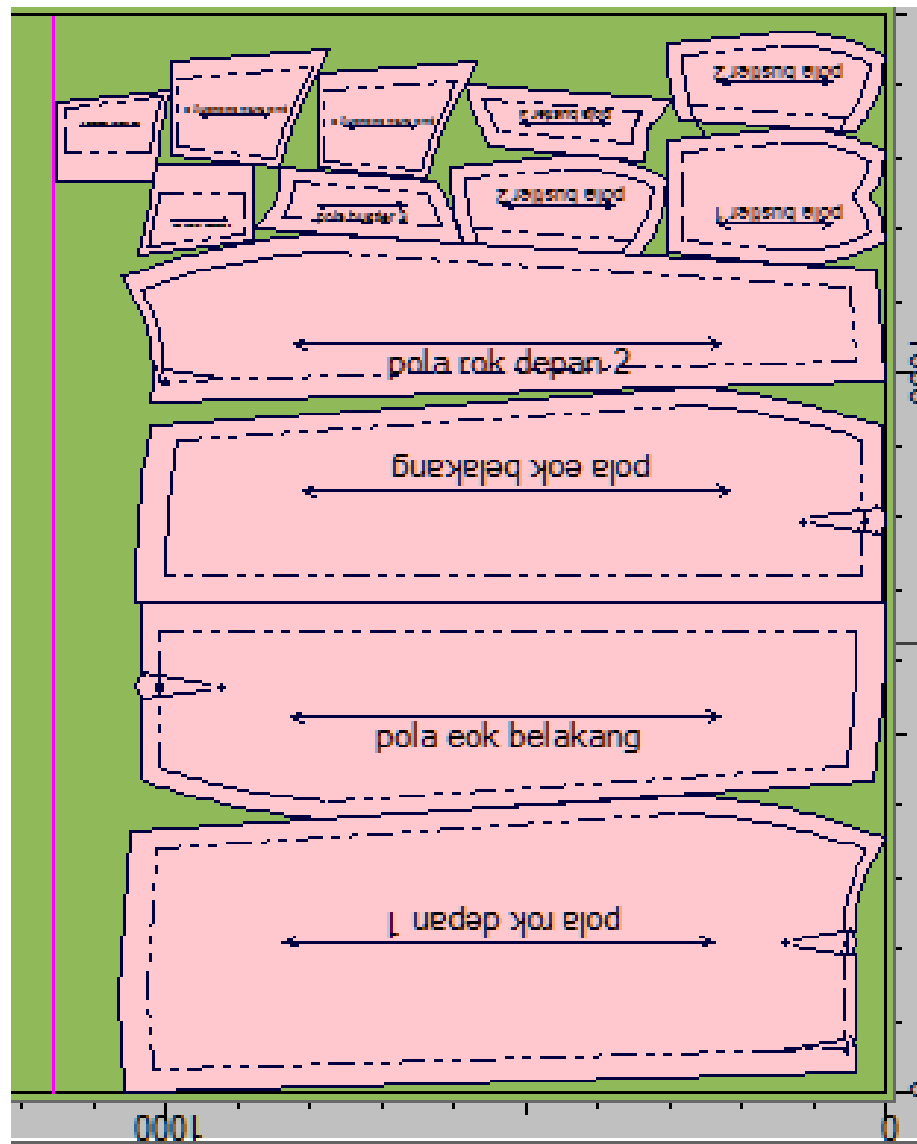
4. Merancangan Bahan

Merancang bahan adalah merancang seberapa kebutuhan bahan yang diperlukan untuk suatu model busana tertentu sekaligus dapat mengetahui letak potongan-potongan yang diperlukan sesuai dengan modelnya.

Adapun langkah merancang bahan yaitu :

Arah serat kain harus diperhatikan

- a. Menyiapkan pola dan kertas payung dengan ukuran skala 1 : 4
- b. Meletakkan pola diatas kertas payung dan menghitung banyaknya bahan yang diperlukan untuk tiap pola, lengkap dengan kampuh dan kelim.
- c. Mengukur berapa banyaknya bahan yang perlukan.

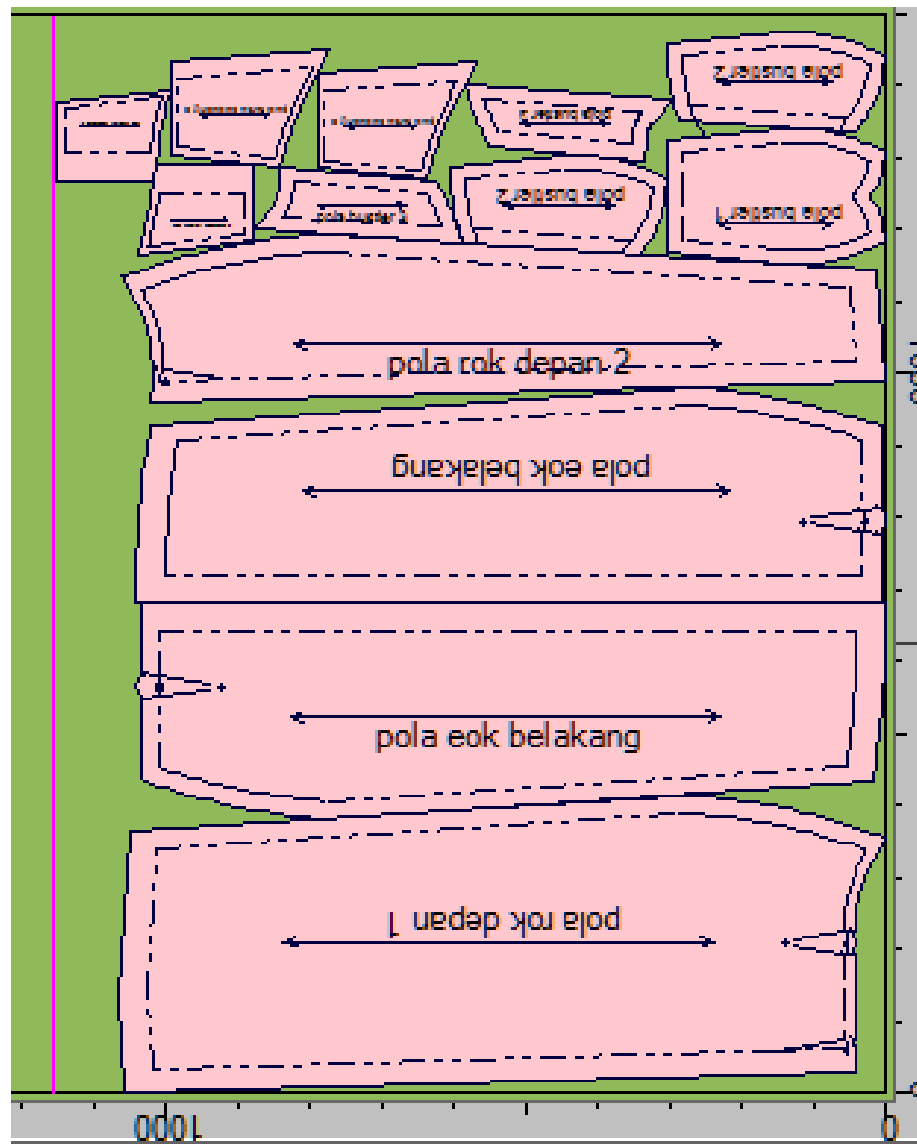


Gambar 31. Rancangan Bahan Gaun Bahan Utama

Kebutuhan Bahan :

Lebar = 150 cm

Panjang= 125 cm

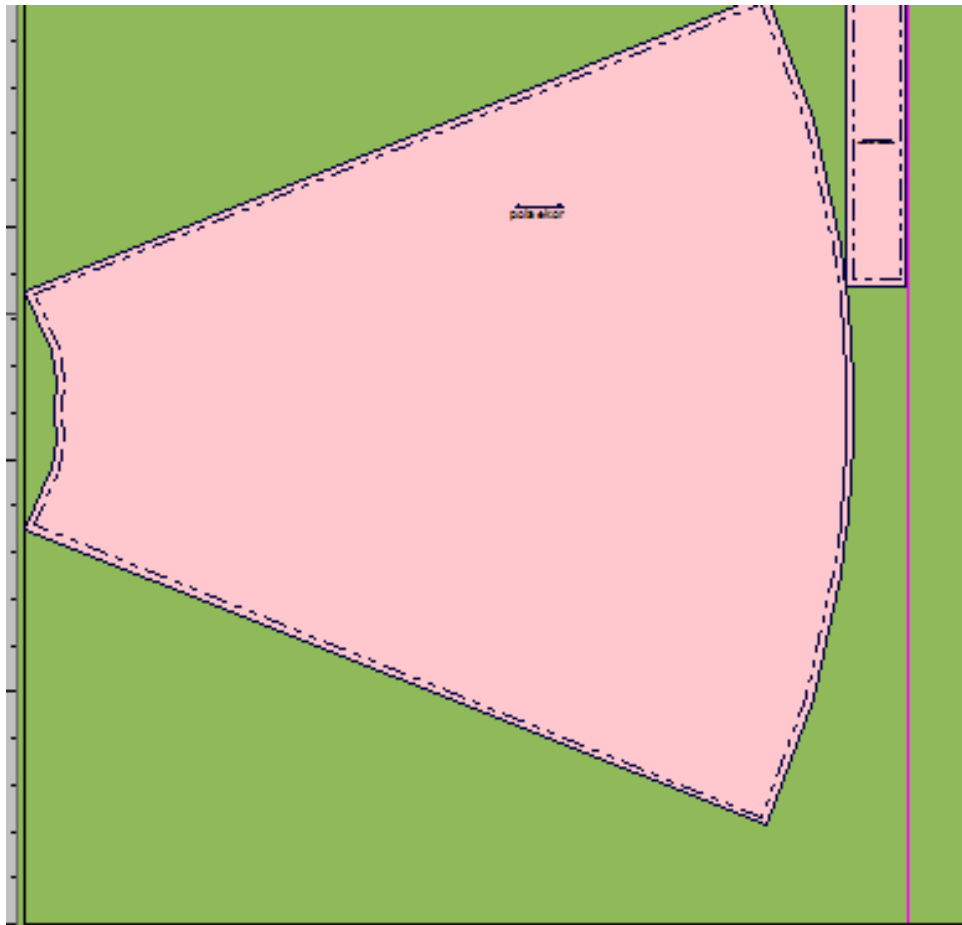


Gambar 32. Rancangan Bahan Gaun (Vuring)

Kebutuhan Bahan :

Lebar = 150 cm

Panjang= 125 cm

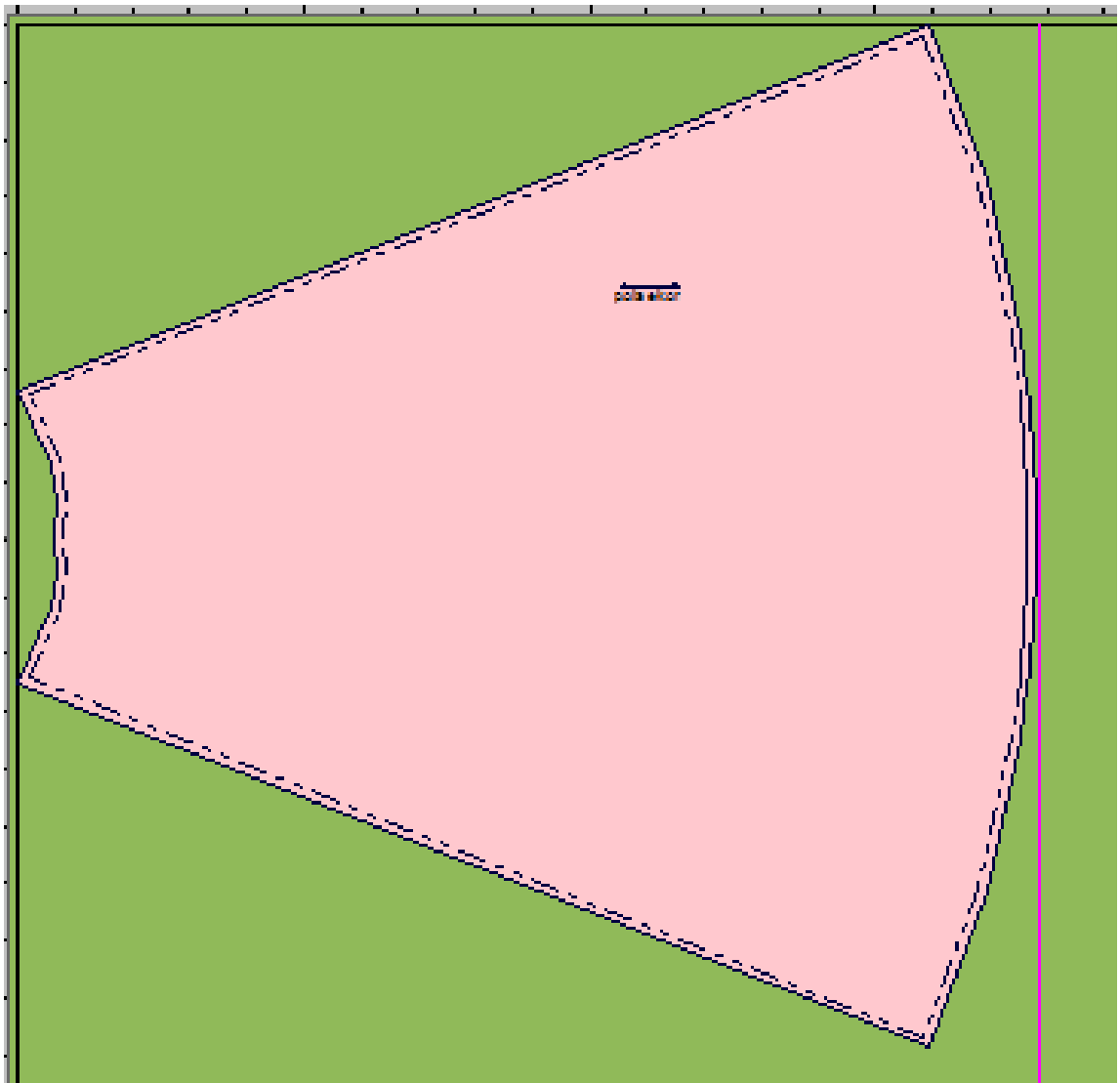


Gambar 33. Rancangan Bahan Ekor Bahan Maxmara (Bahan Utama)

Kebutuhan Bahan :

Lebar = 150 cm

Panjang= 200 cm

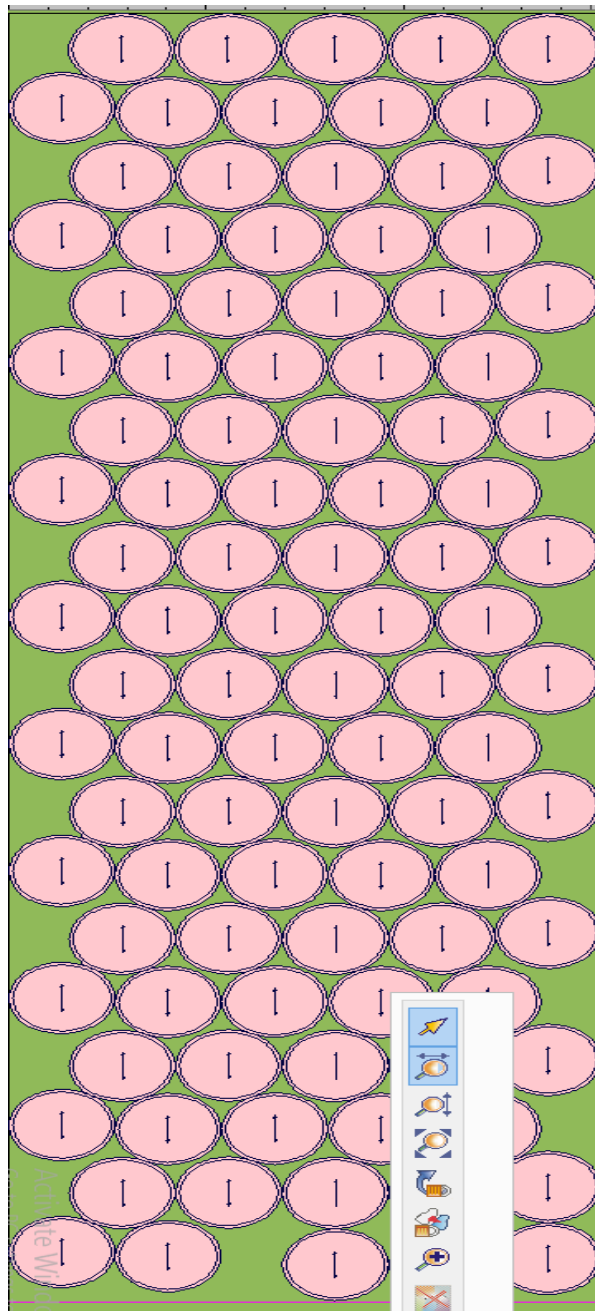


Gambar 34. Rancangan Bahan Vuring Ekor

Kebutuhan Bahan :

Lebar = 150 cm

Panjang= 200 cm



Gambar 35. Rancangan Bahan Origami

Kebutuhan Bahan :

Lebar = 150 cm

Panjang= 175 cm



Gambar 36. Rancangan Bahan Lengan Dolman

Kebutuhan bahan

Lebar = 150 cm

Panjang = 75 cm

5. Kalkulasi Harga

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

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

Berikut ini adalah daftar rancangan harga busana pesta dengan sumber ide api pada Upacara Ngaben :

Tabel 1 . Kalkulasi Harga

No	Nama Barang	Kebutuhan	Haraga @	Jumlah
	Bahan Utama			
1	Kain Katun Motif	2 m	87.000/m	Rp 174.000,-
2	Kain Shifon	5 m	16.000/m	Rp 80.000,-
3	Kain Kavali	4 m	30.000/m	Rp 120.000,-
4	Kain Tule	1 m	10.000/m	Rp 10.000,-
	Bahan Pembantu			
5	Kain Katun Polos	1 m	20.000/m	Rp 20.000,-
6	Kain Velvet	6 m	18.000/m	Rp 108.000,-
	Bahan Tambahan			
7	Morigula	5 m	15.000/m	Rp 75.000,-
8	Vislin	5 m	4.000/m	Rp 20.000,-
9	Vislin Sutera	5 m	7.500/m	Rp 37.500,-
10	M33	0,25 m	18.000/m	Rp 4.500,-
11	Benang Jahit	2 bj	1.500/bj	Rp 3.000,-
12	Filsofik	1 bj	15.000/bj	Rp 15.000,-
13	Kancing Tindas	4 pcs	300/bj	Rp 1.200,-
14	Kancing Bungkus	1 pcs	500/bj	Rp 500,-
15	Zipper	1 pcs	5.500/bj	Rp 5.500,-
16	Hak kait kecil	1 lsn	1.000/lsn	Rp 1.000,-
17	Kup BH	1 psg	3.500/psg	Rp 3.500,-

18	Kawat	1 rol	3.500/rol	Rp 3.500,-
22	Jepit Rambut	2 pcs	500/pcs	Rp 1.000,-
	Bahan Hiasan			
19	Swarovski	90 pcs	1000/pcs	Rp 90.000,-
20	Manik-manik	3 lsn	18.000/lsn	Rp 48.000,-
21	Payet	2 bks	3.500/bks	Rp 7.000,-
TOTAL				Rp 828.200,-

6. Pelaksanaan

Proses pelaksanaan merupakan suatu tindak lanjut dari segala sesuatu yang telah dipersiapkan sebelumnya. Adapun beberapa hal yang harus dilaksanakan dalam proses pembuatan busana pesta malam dengan sumber ide Api dalam upacara Ngaben adalah sebagai berikut :

a. Peletakkan Pola Pada Bahan

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

Ada beberapa hal yang perlu diperhatikan dalam meletakkan pola pada bahan :

- 1) Semua tanda jahitan ada pada tiap-tiap sisi, seperti tengah muka dan tengah belakang.
- 2) Arah benang panjang dari bagian kiri harus sama dengan bagian kiri.
- 3) Corak bahan harus sama antara bagian kiri dan bagian kanan, serta berjalan terus pada sisi, demikian pula corak searah harus diperhatikan.
- 4) Lebar kampuh untuk semua bagian adalah 1 - 2.5 cm sedangkan untuk kelim selebar 2,5 cm – 5 cm.
- 5) Lapisan seperti saku, ban pinggang, depun ataupun serip diperkirakan letaknya setelah pola besar diletakkan.

- 6) Sebelum meletakkan pola diatas bahan licin seperti sifon, tule, dan sebagainya sebaiknya disematkan dulu di selembat kertas tipis hingga rata.

b. Pemotongan Bahan Dan Pemberian Tanda Jahit

Setelah diletakkan pada bahan, langkah selanjutnya adalah pemberian kampuh, tanda jahitan serta kelim. Pemberian tanda kampuh berkisar 1,5 cm – 2,5 cm, sedangkan pada belahan ritsleting (*zipper*) sebesar 3 – 4 cm. Pemotongan dilakukan setelah semua bagian pola diberi tanda kampuh. Kemudian setelah bahan dipotong diberi tanda jahitan yaitu dengan cara merader tepat pada garis luar pola.

c. Penjelujuran

Sebelum bahan busana dijahit dengan mesin, terlebih dahulu dijelujur dengan tangan, hal ini untuk menghindari terjadinya kesalahan saat penjahitan. Selain itu penjelujuran juga diperlukan untuk mengetahui jatuhnya bahan pada tubuh model apakah sudah pas pada saat pengepasan (*fitting*) 1. Apabila mungkin terjadi kesalahan atau ketidaktepatan pada ukuran, maka masih bisa untuk bisa diperbaiki.

Langkah – langkah penjelujuran adalah sebagai berikut :

1) Menjelujur Pada Bagian Gaun

- a) Penempelan bahan pelapis pada bagian bustier bahan utama menggunakan pelang morigulan (kain pasir) dan bahan vuring menggunakan bahan vislin

- b) Menjelujur bagian potong-potongan bustier bahan utama dan bahan vuring.
 - c) Menjelujur kupnat bagian rok.
 - d) Menjelujur sisi rok
 - e) Menjelujur tengah belakang rok
 - f) Menjelujur rok dengan bustier
 - g) Menjelejur sisi lengan stali sampai dengan badan
 - h) Menyatukan bahan utama dengan bahan vuring bagian atas dengan menjepit bahan tule
 - i) Menjelujur menjadi satu pada bagian belahan rok depan.
 - j) Menjeluju *zipper*
 - k) Menjelujur kelim bawah gaun dan lengan
 - l) Pemasangan hiasan *slash quilting*
 - m) Menyeterika bahan disetiap proses yang dikerjakan dengan menggunakan alas kain basah di letakkan di atas bahan.
- 2) Menjelujur Pada Bagian Ekor
- a) Menjelujur sekelilinnng ekor bahan utama dengan bahan vuring.
 - b) Menjelujur ban pinggang
 - c) Pemasangan hiasan origami dengan bentuk segitiga dan dengan peletakkan warna yang bergradasi

d. Evaluasi proses (*fitting*) 1

Evaluasi 1 adalah evaluasi yang dilakukan saat *fitting* 1 setelah proses penjelujuran selesai. Evaluasi ini dilakukan untuk mengetahui letak kesalahan jika ada, mengetahui bagian yang harus ditambahkan atau dikurangi dan yang harus diperbaiki. Selain itu evaluasi 1 juga dimasukkan tidak adanya bekas jahitan yang terlalu banyak jika ada kesalahan ukuran yang tidak tepat dan mengetahui letak hiasan tepat dan seperti yang diharapkan atau sesuai dengan disain.

Tabel 2 . Evaluasi *fitting* 1

Aspek Yang Dievaluasi	Hasil Evaluasi	Cara Mengatasi
Gaun	Pada bagian mungkum bustier terlalu tinggi atau besar	Pada saat proses penjahitan sebaiknya pada bagian mungkum di kurangi pada lengkung sebanyak 1,5 cm.
Ekor	-	-

e. Proses Menjahit Busana Pesta

1) Menjahit Pada Bagian Gaun

- a) Menjahit bagian potong-potongan bustier bahan utama dan bahan vuring.
- b) Menjahit kupnat bagian rok.
- c) Menjahit sisi rok

- d) Penyelesaian sisi rok dengan dirompok
 - e) Menjahit tengah belakang rok
 - f) Menjahit rok dengan bustier
 - g) Penyelesaian kampuh pinggang dengan kampuh balik semu
 - h) Menjahit sisi lengan stali sampai dengan badan dengan kampuh balik
 - i) Menyatukan bahan utama dengan bahan vuring bagian atas dengan menjepit bahan tule
 - j) Mengesum menjadi satu bagian vuring dan bahan utama
 - k) Menjahit *zipper* pada bahan utama, sedangkan pada bagian vuring di sum
 - l) Mengesum kelim bawah vuring yang disatukan dengan bahan utama, tetapi sebelumnya diberi filosofik.
 - m) Pemasangan hiasan *slash quilting*
 - n) Menyeterika bahan disetiap proses yang dikerjakan dengan menggunakan alas kain basah di letakkan di atas bahan.
- 2) Menjahit Pada Bagian Ekor
- a) Menjahit sekeliling ekor bahan utama dengan bahan vuring.
 - b) Menjahit ban pinggang
 - c) Pemasangan hiasan origami dengan bentuk segitiga dan dengan peletakkan warna yang bergradasi

3) Proses Pembuatan Hiasan Origami

- a) Potong kain berbentuk lingkaran dengan ukuran diameter 20 cm.



Gambar 37. Langkah Membuat Origami

- b) Pemotongan bahan pelapis yaitu vislin sutera



Gambar 38. Langkah Membuat Origami

c) Pengepresan bahan pelapis



Gambar 39. Langkah Membuat Origami

d) Menjahit lingkaran dan di sisakan 2 cm untuk bagian untuk membalik



Gambar 40. Langkah Membuat Origami

- e) Menutup lubang tempat membalik dengan di sum dan lingkaran di pres supaya rapi dan mudah di bentuk.
- f) Temukan pusat lingkaran lagi. Buka lingkaran dan lipat satu sisi 1 1/2 inci sesuai gambar. Lakukan hal yang sama untuk keempat sisi dan pasang di tempatnya.



Gambar 41. Langkah Membuat Origami

- g) Kemudian lakukan lipatan lain dalam arah yang berlawanan membuat bentuk persegi seperti gambar di bawah ini.



Gambar 42. Langkah Membuat Origami

- h) Temukan titik di mana kedua lipatan bergabung (lihat gambar) dan buat tusukan. Lakukan hal yang sama untuk keempat sudut.



Gambar 43. Langkah Membuat Origami

- i) temukan titik tengah antara dua sudut dan buat tusukan. Lakukan hal yang sama di semua sisi.



Gambar 44. Langkah Membuat Origami

- j) lihat sudutnya ambil kedua sisi kain dan lipat sesuai gambar. Lipat sisi-sisinya, masukkan jari di bukaan untuk memberinya bentuk dan tarik di sudut ke arah luar untuk membentuk kain ke dalam bentuk. Lakukan ini beberapa kali untuk mendapatkan lipatan yang tepat. Lakukan ini untuk keempat sudut.



Gambar 45. Langkah Membuat Origami

- k) Balik persegi sehingga jarum yang mengidentifikasi titik pusat menjadi di bagian bawah.



Gambar 46. Langkah Membuat Origami

- l) Ambil satu sudut untuk bertemu pusat dan jaeum



Gambar 47. Langkah Membuat Origami

- m) membuat jahitan di sudut dilakukan hal yang sama untuk semua sudut.



Gambar 48. Langkah Membuat Origami

- n) pemasangan swarovski pada titik tengah bunga origami

o) hasil jadi origami



Gambar 49. Hasil Jadi Origami

4) Proses Pembuatan Hiasan *Slash quilting*

- a) Langkah pertama menyiapkan 4 lembar kain yang akan digunakan untuk membuat *slash quilting*
- b) Tumpuk dengan rapi dan semat dengan jarum pentul supaya tidak bergeser-geser.



Gamabar 50. Proses pembuatan *slash quilting*

- c) Jahit bentuk sesuai dengan pola yang telah dibuat untuk mematikan serat supaya serat kain tidak ketarik-tarik saat proses menjahit.
- d) Jahit slash dengan mengikuti bentuk pola dengan jarak 1 sepatu atau 0,5 cm



Gamabar 51. Proses pembuatan *slash quilting*

- e) Setelah semua terjahit sela antara jahitan tidas I dengan yang lainnya yang sebersar 0,5 cm di potong pada tengah-tengahnya. Proses ini di lakukan smapai semua jeda terpotong. Tetapi kain paling bawah tidak terpotong. Setelah kain terpotong langkar yang dilakukan adalah mengusap-usap permukaan kain dengan rotasi berputar sampai serabut slash terlihat, langkah ini dilakukan dengan menggunakan tangan.



Gamabar 52. Proses pembuatan *slash*

f) Hasil jadi *slash quilting*



Gambar 53. Hasil *slash quilting*

f. Hasil evaluasi *fitting* II

Evaluasi II adalah evaluasi yang dilakukan saat *fitting* II setelah proses penjelujuran selesai. Evaluasi ini dilakukan untuk mengetahui letak kesalahan jika ada, mengetahui bagian yang harus ditambahkan atau dikurangi dan yang harus diperbaiki. Selain itu evaluasi II juga dimasukkan tidak ada kesalahan ukuran yang tidak tepat dan mengetahui letak hiasan tepat dan seperti yang diharapkan atau sesuai dengan disain.

Tabel 3 . Evaluasi *fitting* 1

Aspek Yang Dievaluasi	Hasil Evaluasi	Cara Mengatasi
Gaun	Pada bagian panggul terlalu sempit	Pada saat proses penjahitan sebaiknya pada bagian sisi rok bagian panggul di besarkan sebanyak 1,5 cm.
	Pada bagian bahan tule tidak perlu menggunakan jahitan bahu dan kerung lengan	Diganti menggunakan pola lengan setali dan memebri belahan pada lengan dan diberi kancing tinds.
Ekor	-	-

7. Evaluasi Hasil

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

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

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

8. Penyelenggaraan Pergelaran Busana

Gelar busana merupakan kegiatan yang diselenggarakan untuk memamerkan atau memperkenalkan suatu kreasi terbaru dari perancang yang diperagakan oleh seorang peragawan dan peragawati atau model profesional. Pelaksanaan gelar busana melalui tiga tahapan yaitu persiapan, pelaksanaan, dan evaluasi.

a. Persiapan

Persiapan yang dilakukan untuk Pergelaran Busana 2018 dengan tema *Movitsme* antara lain :

1) Pembentukan Panitia.

Pembentukan panitia merupakan salah satu persiapan dalam menyelenggarakan pergelaran busana dengan tema *Movitsme*. Pembentukan panitia bertujuan agar semua kegiatan dapat berjalan lancar dan sesuai harapan. Pergelaran ini diikuti oleh 102 mahasiswa angkatan 2015, yang terdiri dari mahasiswa jenjang D3 dan S1. Tanggung jawab dalam penyelenggaraan pergelaran dapat ditanggung bersama dalam sebuah kepanitiaan sehingga akan terbentuk suatu kerjasama sesuai dengan tujuan [pergelaran. Adapun komponen kepanitiaan dalam pergelaran busana terdiri dari : Ketua, Sekretaris, Bendara, Sie Sponsorship, Sie Humas, Sie Publikasi, Sie Acara, Sie Backstage And Floor, Sie Dokumentasi, Sie Dekorasi, Sie Model, Sie Keamanan, Sie Booklet, Sie Juri, Sie Perkap, Sie Konsumsi, dan Sie Make Up.

Setiap sie panitia mempunyai tugas dan tanggung jawabnya masing-masing yaitu :

a. Ketua

1) Ketua 1 merangkap Ketua Umum

Tugas :

- a) Bertanggungjawab atas berlangsungnya seluruh acara.
- b) Mengkoordinasi seluruh kegiatan dalam kepanitiaan pergelaran busana, serta bertanggungjawab atas segala kelancaran penyelenggaraan acara.

- c) Memimpin seluruh panitia sesuai dengan ketentuan-ketentuan dan kebijaksanaan yang telah diputuskan.
- d) Memutuskan rumusan konsep secara detail dan mendistribusikan tugas kepada seluruh panitia.
- e) Mengarahkan dan mengawasi pelaksanaan seluruh kegiatan.
- f) Mencari alternative pemecahan masalah dan membuat keputusan.
- g) Meminta laporan kepada setiap sie.
- h) Bersama sekretaris membuat LPJ seluruh kegiatan.
- i) Bertanggungjawab terhadap setiap rapat inti dan anggota.
- j) Keputusan berada di ketua umum/1.
- k) Koordinasi kepada coordinator setiap sie/devisi.
- l) Bekerjasama dengan ketua 2 dan 3.

2) Ketua 2

Tugas :

- a) Bertanggungjawab kepada ketua 1.
- b) Mengkoordinasi berlangsungnya seluruh rapat.
- c) Motivator bagi seluruh sie/devisi.
- d) Koordinasi kepada seluruh sie untuk mengerjakan tugas dengan baik.
- e) Menjalankan tugas ketua 1 jika ketua umum/1 tidak dapat melaksanakan tugasnya.
- f) Bekerjasama dengan ketua 1 dan 3.

3) Ketua 3

Tugas :

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

b. Sekretaris

1) Sekretaris 1

- a) Mencatat dan sebagai pengingat segala keputusan atau kebijaksanaan rapat yang telah ditetapkan dalam rapat.
- b) Membuat segala proposal yang dibutuhkan, bekerjasama dengan sie yang bersangkutan.
- c) Bertanggungjawab kepada ketua panitia.
- d) Membuat stampel kepanitiaan.

2) Sekretaris 2

Tugas :

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

- c) Mengarsip segala surat yang diterima dan dikeluarkan.
- d) Bertanggungjawab kepada ketua panitia.

3) Sekretaris 3

Tugas :

- a) Pengadaan undangan dan sertifikat yang dibutuhkan dari semua konten acara.
- b) Sebagai koordinator dalam pembuatan laporan pertanggungjawaban (LPJ) seluruh kegiatan.
- c) Bertanggungjawab kepada ketua panitia.

c. Bendahara/ Keuangan

1) Bendahara 1

Tugas :

- a) Membuat rancangan anggaran biaya (RAB) seluruh kebutuhan acara.
- b) Mengatur/mengkoordinasi segala kebutuhan biaya (masuk dan keluar).
- c) Pembuat keputusan kebutuhan biaya.
- d) Membawa/menyimpan seluruh uang dan memiliki rekening kepanitiaan.
- e) Bertanggungjawab kepada ketua panitia.

2) Bendahara 2

Tugas :

- a) Mengatur keluar masuknya uang dari berbagai sumber pendapatan dan pengeluaran.
- b) Mencatat segala pemasukan dan pengeluaran dari berbagai sumber.
- c) Meminimalisir/mengoreksi biaya yang dikeluarkan.
- d) Bertanggungjawab terhadap ketua panitia.

3) Bendahara 3

Tugas :

- a) Mengatur denda/ sanksi keuangan dalam kepanitiaan.
- b) Menyimpan segala nota/bukti pembayaran (keluar/masuk)
- c) Mengatur pembuatan LPJ keuangan dalam kepanitiaan.
- d) Bertanggungjawab kepada ketua panitia.

d. Sie/Devisi

1) Sie Sponsorship

- a) Membuat list sponsor.
- b) Mencari kontak sponsor yang dituju.
- c) Mengatur dan membuat proposal sponsor.
- d) Mencari dana yang dibutuhkan dengan etika yang baik.
- e) Pandai dalam bernegosiasi.
- f) Mempelajari semua hal yang dapat memikat hati sponsor atau donator.
- g) Mengatur jadwal dengan pemberi sponsor.

- h) Mengatur surat-surat yang berhubungan dengan sponsorship (tanda terima, MoU, dsb.)
- i) Berperilaku baik, sopan, ramah, murah senyum, dan berpenampilan menawan.
- j) Bertanggungjawab atas logo sponsor

2) Sie Humas dan penerima tamu

- a) Mengajukan proposal dan surat-menyurat kepada jajaran dekanat dan jurusan.
- b) Membuat list tamu undangan.
- c) Membuat surat pemberitahuan orangtua/wali mahasiswa atas keberadaan acara.
- d) Distribusi undangan.
- e) Memastikan kehadiran para tamu.
- f) Memberikan informasi kepada media terkait.
- g) Recruitment panitia tambahan.
- h) Mengatur among tamu.
- i) Mendekor meja tamu berkoordinasi dengan sie dekorasi.
- j) Mempersilakan tamu yang datang.
- k) Menyediakan daftar tamu.
- l) Memohon sambutan jajaran pejabat untuk keperluan booklet.

- m) Mengkoordinasi seluruh hal yang berhubungan dengan masyarakat di luar kepanitiaan.
- n) Berperilaku baik, sopan, ramah, murah senyum, dan berpenampilan menarik.

3) Sie Acara

- a) Membuat konsep acara.
- b) Mengatur dan memimpin seluruh kegiatan yang berhubungan dengan acara.
- c) Membuat susunan acara (run down) secara detail dan spesifik (memuat waktu, acara, pengisi acara, perlengkapan dan tempat).
- d) Mengatur waktu, tempat, dan membagi tugas masing-masing anggota sie acara.
- e) Mengurus MC (mencari, mendampingi, membuat draft MC, wardrobe MC, dll).
- f) Mengatur pengisi acara.
- g) Mengkoordinasi pihak yang beroperasi pada saat dilaksanakan.
- h) Mensosialisasikan update draft susunan acara secara detail dan spesifik kepada setiap divisi yang terkait.
- i) Mengatur gladi kotor, gladi bersih bersama seluruh peserta dan kepanitiaan.

- j) Mengatur jadwal latihan.
- k) Mengurus music yang digunakan di setiap acara (welcome greetings, catwalk, awarding, music jeda, dsb).
- l) Berkoordinasi kepada seluruh devisi yang terkait dengan acara.

4) Sie Juri

- a) Mencari juri yang kompeten.
- b) Membuat draft penilaian.
- c) Mengatur penjurian (briefing juri, pendampingan, mengatur fee juri, sertifikat, dll).
- d) Menghitung jumlah penilaian.
- e) Membuat peraturan penilaian (proses dan hasil, dosen 50% juri 50%).
- f) Melakukan MoU dengan para juri.
- g) Mendesain trophi, membuat dan mendistribusikan trophy.
- h) Membuat berita acara penjurian.
- i) Menyediakan hand bouquet (buket bunga) dan bunga meja.

5) Sie Publikasi

- a) Membuat media publikasi (poster, leaflet, teaser, segala media promo).
- b) Membantu pembuatan media publikasi yang dibutuhkan oleh devisi yang lain.

- c) Membuat logo acara.
- d) Menyampaikan informasi kepada public tentang seluruh acara.
- e) Mempublikasikan acara dengan berbagai cara yang memungkinkan.
- f) Menjadi admin pada segala media social.
- g) Sebagai desainer grafis (membuat tiket, undangan , logo, poster, spanduk, dsb).
- h) Ticketing (membuat, mengkoordinasikan, mengatur jadwal jaga stand penjualan tiket, mengkoordinasi penyebaran tiket, dll).
- i) Menentukan perijinan tempat diadakannya publikasi.
- j) Bertanggungjawab mengatur pada uang penjualan tiket sebelum disetor ke bendahara.

6) Sie Booklet

- a) Desainer booklet dan mencari percetakan booklet.
- b) Pandai bernegosiasi.
- c) Merencanakan pembiayaan pembuatan booklet.
- d) Mencari photographer untuk booklet.
- e) Bertanggungjawab atas seluruh isi booklet (cover, sambutan-sambutan, ukuran booklet, konten, deskripsi, list logo sponsor, dll)

- f) Membuat jadwal foto booklet.
- g) Membuat dan mengatur goodiebag.

7) Sie Dokumentasi

- a) Menyiapkan alat dokumentasi sesuai kebutuhan foto, video, dll.
- b) Mencari fotografer dan videographer professional.
- c) Berkoordinasi dengan sie booklet.
- d) Mengedit hasil liputan yang diperoleh menjadi lebih bagus.
- e) Mendokumentasikan seluruh spot yang berhubungan dengan sponsor.
- f) Mengkoordinasikan hasil dokumentasi kepada pihak yang membutuhkan.
- g) Berkoordinasi kepada sie publikasi untuk mempublikasikan seluruh kegiatan.
- h) Mendokumentasikan seluruh kegiatan.
- i) Menyiapkan giant screen, dan layar televise di back stage.
- j) Membuat video opening, dsb.

8) Sie Back Stage dan Floor Manager

- a) Mengatur jalannya acara di depan dan belakang panggung.
- b) Mengatur plotting tempat depan dan belakang panggung.
- c) Mengatur keluar masuk jalannya model.
- d) Mengatur peminjaman cermin dan mengatur kursi model.

- e) Menyiapkan urutan nama model dan susunan acara di backstage.
- f) Mengatur situasi yang ada di backstage dan di venue.
- g) Bekerjasama dengan sie humas untuk mengatur flow seluruh tamu.
- h) Mengkondisikan keadaan seluruh venue (kursi, fotografer, dll).

9) Sie Dekorasi

- a) Mengkonsep dekorasi dan lay out venue acara.
- b) Mendesain dekorasi stage dan me-lay out seluruh venue acara.
- c) Membuat desain photo booth.
- d) Mengatur sound system, lighting.
- e) Mencari pihak yang berhubungan dengan dekorasi, stage, sound system dan lighting.
- f) Dapat bernegosiasi dengan baik.

10) Sie Keamanan

- a) Mengatur seluruh keamanan pada seluruh rangkaian acara (rapat, latihan, photo booklet, dsb).
- b) Membuat lay out parker pada saat acara berlangsung.
- c) Mengurus perijinan keamanan kepada sinas-dinas terkait.
- d) Mengatur keamanan cuaca.
- e) Mengatur kartu parkir.
- f) Mengatur keamanan backstage dan seluruh venue.

- g) Mengatur kedisiplinan (denda).
- h) Tegas dalam mengatur keamanan.
- i) Mencari pihak yang kompeten dalam keamanan sebagai panitia tambahan.

11) Sie Konsumsi

- a) Mengatur segala kegiatan yang membutuhkan makanan, minuman dan snack di saat yang dibutuhkan.
- b) Mencari sponsor konsumsi yang hemat tapi bagus.
- c) Dapat menegosiasikan dengan baik.
- d) Dapat mengatur pemilihan makanan/snack yang baik untuk disajikan.
- e) Mengatur distribusi konsumsi.
- f) Membuat jadwal kebutuhan konsumsi.

12) Sie Model

- a) Mengatur pembagian kelompok tampil.
- b) Mengatur blocking.
- c) Mengatur jadwal latihan berkoordinasi dengan sie acara.
- d) Mengatur urutan model.
- e) Presensi dan menata model.
- f) Mengatur pembagian tiap sesi.
- g) Bekerjasama dengan sie make up dan hair do jilbab.
- h) Membuat nomor tampil model.

- i) Mengumpulkan desain busana yang akan dikenakan saat fashion show.
- j) Bekerjasama dengan backstage mengatur keluar masuknya model.

13) Sie Make Up, Hair Do dan Jilbab

- a) Mencari sponsor make up, hair do, dan jilbab dengan harga terjangkau tetapi bagus.
- b) Mengatur rencana make up, hair do dan jilbab.
- c) Mampu bernegosiasi dengan baik.
- d) Mengatur jadwal make up, hair do, dan jilbab pada saat foto booklet dan acara berlangsung.
- e) Mengatur alur make up model
- f) Menyampaikan maksud dan tujuan kepada perias dengan baik, benar dan tepat.

14) Sie Perlengkapan

- a) Mengurus peminjaman tempat acara berlangsung.
- b) Mengatur segala perlengkapan yang dibutuhkan pada serangkaian acara.
- c) Pengadaan cermin saat latihan.
- d) Pengadaan sound system pada saat latihan.
- e) Pengadaan/penyewaan kursi, cermin, steamer meja, standing hanger, penyediaan nampan, taplak, panggung-panggung kecil, dsb.

- f) Memenuhi segala kebutuhan setiap sie yang masuk dalam ranah perlengkapan acara

2) Penentuan Tema

Tema yang diambil dalam pergelaran busana 2018 adalah *Movitsme* yang merupakan kepanjangan dari *Move To It's Me* yang berarti bergerak menuju perubahan positif untuk menemukan jati diri. *Movitsme* adalah tindakan aktualisasi diri untuk menemukan karakter yang kuat dan terarah sebagai kaum muda Indonesia yang ditunjukkan dalam sebuah fashion.

Karya karya busana yang ditampilkan merupakan pencerminan karakter kaum milenial yang tercipta melalui racikan yang seimbang antara perkembangan *trend* dipadukan dengan budaya Indonesia yang ditorehkan dalam busana dengan sentuhan motif nusantara.

3) Sumber Dana

Penyelenggaraan pergelaran 2018 dengan tema *Movitme* ini tidak dapat berjalan apabila tidak didukung dana finansial yang mencukupi. Setiap mahasiswa yang mengikuti pergelaran diwajibkan membayar uang iuran pokok sebesar Rp 1.200.000,00 dan penjualan 1.000 tiket VVIP, VIP, dan Reguler. Masing-masing seharga Rp 50.000,00 untuk VVIP, Rp 40.000,00 untuk VIP, dan Rp 35.000,00 untuk Reguler. Jumlah nominal itu ditentukan melalui perhitungan perkiraan anggaran

diputuskan serta disetujui saat rapat. Selain dari yang dana iuran dan dana penjualan tiket pertunjukan ini juga mendapat dana dari sponsor, dan beberapa sumber lain yang akan dirinci pada lembar lampiran. Adapun sponsor dalam pertunjukan busana 2018 yaitu : UNY, Sanggar PTBB, Singer, Pamper Studio, Indo Hose, Aya Bakery, Make Over, Nuansa Decoration, Suci Odis, Fajar Copy Paste, Batik Huza, Toko Bunga Sudirham, Toko Bunga Mawar, Anton Photo, Toko Kembang Ratnasari, Moviebox, Rumah Produksi Dwi Warna, Puspo Florist, Toko Bunga Bu Amad, Adele, Amara Flanel, Melly Glow, D'gejrot Kemek, Petra, Laseca, Yaseera, New Exotic, dan Zupparella.

4) Dewan Juri

Juri yang menilai penilaian gantung :

a) Juri Butik

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

b) Juri Garment

- (1) Dr. Widiastuti
- (2) Adam Jerusalem, Ph.d
- (3) Sri Handayani, M.Pd
- (4) Sugiyem, M.Pd
- (5) Dra. Sri Emy Yuli Suprihatin, M.Si
- (6) Afif Ghurub Bestari, M.Pd
- (7) Triyanto, M.A
- (8) Widyabakti Sabatari, M.Sn
- (9) Pratiwi sundarini M.Ikom

Juri yang menilai pertunjukan dengan tema *Movitsme* adalah :

c) Juri Butik

- (9) Phillip Iswardono
- (10) Ramadhani A Khadir
- (11) Agung Purwandono

d) Juri Garment

- (10) Goet poespo
- (11) Pratiwi sundarini M.Ikom
- (12) Ani Srimulani

5) Waktu dan tempat pelaksanaan

Pertunjukan busana ini diselenggarakan dalam rangka ujian mata kuliah Karya Inovasi Produk Fashion untuk jenjang S1 dan Tuga

Akhir atau Proyek Akhir untuk jenjang D3. Pergelaran busana 2018 ini diselenggarakan pada hari Rabu 11 April 2018 di Auditorium UNY dari pukul 18.00-selesai.

6) Pelaksanaan

Ada beberapa tahapan pelaksanaan penyelenggaraan pergelaran busana yaitu :

a) Penilaian Gantung

Penilaian gantung merupakan penilaian karya busana mahasiswa. Penilaian ini disebut penilaian gantung karena pada saat ini hasil karya mahasiswa dinilai secara gantung (dipasang) pada *mannequin*. Penilaian dilaksanakan pada tanggal 25 Maret 2018 bertempat di gedung KPLT FT UNY lantai 3.

b) *Grand* Juri

Grand juri merupakan bagian dari pergelaran busana, dilaksanakan pada hari Minggu 8 April 2018 di gedung KPLT FT UNY lantai 3 dan 2. Pembagian tempat untuk lantai 2 di ruang sidang dipergunakan untuk penilaian garment, sedangkan lantai 3 dipergunakan untuk penilaian butik. *Grand* juri merupakan penilaian oleh dewan juri sebelum busana dipergelarkan.

Table. Rundown 4 . 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	
10.10 – 10.30	Presentasi Sesi 1	
10.30 – 10.50	Presentasi Sesi 2	
10.50 - 11.10	Presentasi Sesi 3	
11.10 – 11.30	Presentasi Sesi 4	
11.30 – 11.50	Presentasi Sesi 5	
11.50 – 12.20	Istirahat	
12.20 – 12.40	Presentasi Sesi 6	
12.40 – 13.00	Presentasi Sesi 7	
13.00 – 13.10	Penutupan	
13.10 – selesai	Briefing Juri dan Dosen	

c) Gladi bersih

Gladi bersih dilaksanakan sebelum pertunjukan busana dimulai.

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

Table 5 . Rundown Acara Gladi Bersih

Susunan Acara Gladi Bersih Movitsme			
Jam	Kegiatan	Keterangan	
16.00 – 16.30	Kedatangan pengisi acara dan persiapan gladi		
16.30 – 17.45	Gladi Pengisi Acara	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	1. Bapak Rektor UNY/ Bapak Dekan FT/ Ketua Jurusan PTBB 2. Ketua Panitia	-
	Apresiasi Dosen Pembimbing		

	Apresiasi Juri		-
	Fashion Show I (Kelas A)	a. Butik Kelas A b. 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)	a. Butik Kelas D b. Garment Kelas D	
	Karnaval	Karnaval FT UNY	
	Fashion Show IV (Dosen)		
	Song Performance	Silaen Sisters (1 Lagu)	
	Doorprize		-
	Awarding		
	Penutup		

d) Pergelaran Busana

Acara Pergelaran Busana Proyek Akhir dilaksanakan pada Rabu, 11 April 2018 yang bertempat di Auditorium UNY. Persiapan acara dilakukan dua sebelum acara berlangsung yaitu pada tanggal 10 April 2018. Persiapan acara meliputi loading barang, persiapan panggung (*stage*) beserta dekorasinya dan penataan. Peragaan busan 2018 menampilkan busana yang diperagakan dinilai oleh juri yang kompeten dibidangnya.

Table 6 . Rundown Acara Peregeleran Busana

Susunan Acara Puncak Movitsme		
Jam	Kegiatan	Keterangan
18.00 - selesai	Open Gate	
18.00 – 18.10	Video Opening	
18.10 - 18.20	Song Performance Opening	MC : Fian Arditya
18.20 – 18.35	Sambutan-sambutan	
18.35 - 18.45	Apresiasi Dosen Pembimbing	
18.45 - 18.55	Apresiasi Juri	
18.55 – 19.30	Fashion Show I (Kelas A)	3. Butik Kelas A 4. 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)	c. Butik Kelas D d. 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	

7) Evaluasi

Evaluasi Tugas Akhir “ *Movitsme* “ 2018 dilaksanakan pada tanggal 11 April 2018 bertempat di Auditorium UNY. Hasil evaluasi tersebut meliputi :

- a) Evaluasi persiapan yaitu kurang koordinasi antara panitia, kurang kesiapan panitia, dan kurang kekompakan antar panitia.
- b) Evaluasi pelaksanaan yaitu gladi bersih mengalami kemoloran waktu dan kurangnya komunikasi antar panitia, dan adanya beberapa model yang berhalangan hadir, serta pembawa acara tidak bisa mengikuti gladi bersih.
- c) Evaluasi hasil yaitu terlalu cepat waktu yang ditentukan untuk pergantian antar model satu dengan yang lain, walaupun pada awalnya mengalami hambatan namun pertunjukan dapat berjalan dengan baik, dan kerja sama dengan desainer dan pengisi acara mengalami kesalahan dalam penyebutan salam hormat kepada rektor dan wakil rektor 1 yang tidak tersebut. Dan adanya kesalahan dalam penyebutan nama desainer yang tampil.

B. Hasil

1. Disain

Disain busana pesta dengan sumber ide api pada Upacara Ngaben dengan tema *Neutrashion* dan sub tema *Constructivist* serta dengan konsep *New Look* Sedangkan untuk *style* yang digunakan adalah menggunakan *Arty off-beat* ditungkan dalam disain *fashion illustration*, dalam ukuran A4 yang mencerminkan ketegasan, kekuatan dari dalam diri manusia, diwujudkan dalam kombinasi warna netral dan dan panas yang terdapat pada palet warna yang terdapat pada sub tema *Constructivist*.



Gambar 54. *fashion Illustration* Tampak Depan



Gambar 55. *fashion Illustration* Tampak Belakang

2. Busana Pesta

Hasil busana yang diciptakan adalah busana pesta dengan sumber ide Api pada Upacar Ngaben. *Trend* yang di ambil adalah *trend spring/summer* 2018 dengan tema *Neutradition* dan sub tema *Constructivist* yang bercirikan unik dan klasik. Unsur Api pada upacara Ngaben terwujudkan pada busana ini dalam hiasan slash dengan bentuk liukkan kobaran api dalam puncak upacara Ngaben. Kesan tegas tetuang pada garis siluet busana dan penggunaan warna netral dan pengunaan tekstur kain yang bergaris vertikal. Kesan mewah dan unik ditunjukkan dengan swarovski dan payet yang terletak pada hiasan *origami* pada ekor dan *slash quilting quilting* pada *bustier*.

Detail pada busana ini adalah bentuk *slash quilting quilting* pada *bustier* yang berbentuk seperti kobaran api. Jenis bahan yang digunakan untuk membuat busana adalah kain katun, maxmara, taveta, errow, shifon, velvet, dan tule. Warna yang dipilih adalah putih dan merah yang terdapat pada komponen palet warna sub tema *Constructivist*. Tekstur bahan busana yang digunakan bertekstur lemas dan melangsai pada kain katun dan maxmar. Serta bertekstur bergaris dan tidak berkilau pada kain katun. Hiasan yang digunakan pada busana ini terletak pada bagian *slash quilting* di bustier yang diletakkan di atas garis jahitan *slash quilting* seta penggunaan swarosvki yang digunakan pada bagian tengah origami yang berbntuk bunga. Hiasan ritsliting pada gaun dan kanncing pada ban pinggang ekor memebri kesan kuat dan kokoh.

3. Peregeleran Busana

Hasil pergelaran busana *Movitsme* telah telaksana pada hari Rabu, 11 April 2018. Busana yang telah dibuat ii diperagakan oleh seorang model dengan no urut 46 pada sesi ke-2. Peregeleran busana ini dihadiri oleh beberapa tamu undangan dan penonton serta masyarakat luas yang telah memebeli tiket pergelaran busana *Movitsme*. Kejuaraan diperoleh dari masing-masing kelas yaitu Teknik Busana D3 dan Pendidikan Teknik Busana S1. Kejuaraanya yaitu I, II, III juara perkelas butik dan garment, best favorit, best teknologi, juara umum, dan best design. Kejuaraan yang di peroleh pada acara *Movitsme* meliputi sebagi berikut :

- a. Juara 1 Butik Kelas A : Adel
- b. Juara 2 Butik Kelas A : Onggres
- c. Juara 3 Butik Kelas A : Muhammad Ali
- d. Juara 1 Garment Kelas A : laili
- e. Juara 2 Garment Kelas A : feбри
- f. Juara 3 Garment Kelas A : mei har
- g. Juara 1 Kelas B : tiara fadilah
- h. Juara 2 Kelas B : nalurita limansari
- i. Juara 3 Kelas B : niken yazuli
- j. Juara Harapan 1 Kelas B : okta helmida indriyani
- k. Juara Harapan 2 Kelas B : nurul hikmah huri'in

- l. Juara Harapan 3 Kelas B : robiatul alfi
- m. Juara 1 Butik Kelas D : yohana
- n. Juara 2 Butik Kelas D : mutia
- o. Juara 3 Butik Kelas D : dewi
- p. Juara 1 Garment Kelas D : laila
- q. Juara 2 Gament Kelas D : kunia
- r. Juara 3 Garment Kelas D : tifa
- s. Juara Best Disain Butik : bitah
- t. Juara Best Disain Garment: laili
- u. Juara Teknologi Butik : yohana
- v. Juara Teknologi Garment : lisa
- w. Juara Favorite : yohana
- x. Juara Umum : laila

C. Pembahasan

1. Penciptaan Disain Busana

Penciptaan disain busana harus sesuai dengan tema besar pergelaran 2018 yaitu *Movitsme* yang mengacu pada tema *Trend Forecasting* 2018 yaitu *spring/summer*. Penciptaan disain diperlukan adanya penghayatan dan pemahaman dari makna yang terkandung dalam tema yang diangkat. Penciptaan diasain diawali dengan mengamati dan menetapkan sumber ide, kemudian dituangkan dalam bentuk *moodboard* yang lebih mudah dipahami

supaya disain dengan sumber ide yang dipilih. Setelah itu membuat *design sketching*, *production sketching*, dan *fashion illustration*.

2. Karya Busana

Tahapan yang dilalui setelah pembuatan disain busana adalah merealisasikan disain dalam bentuk busana melalui beberapa proses. Proses pembuatan busana meliputi pengambilan ukuran model, pembuatan pola dasar, pecah pola, rancangan bahan dan harga, pemotongan bahan, pemberian tanda jahitan, penjelujuran, *fitting* I, penjahitan, pemasangan hiasan, *fitting* II, penilaian gantung dan *grand juri*. *Fitting* I dilakukan pada saat busana masih dalam tahap dijelujur dengan tujuan setelah dievaluasi dapat diperbaiki secara langsung dalam proses penjahitan dan tidak meninggalkan bekas jahitan yang salah.

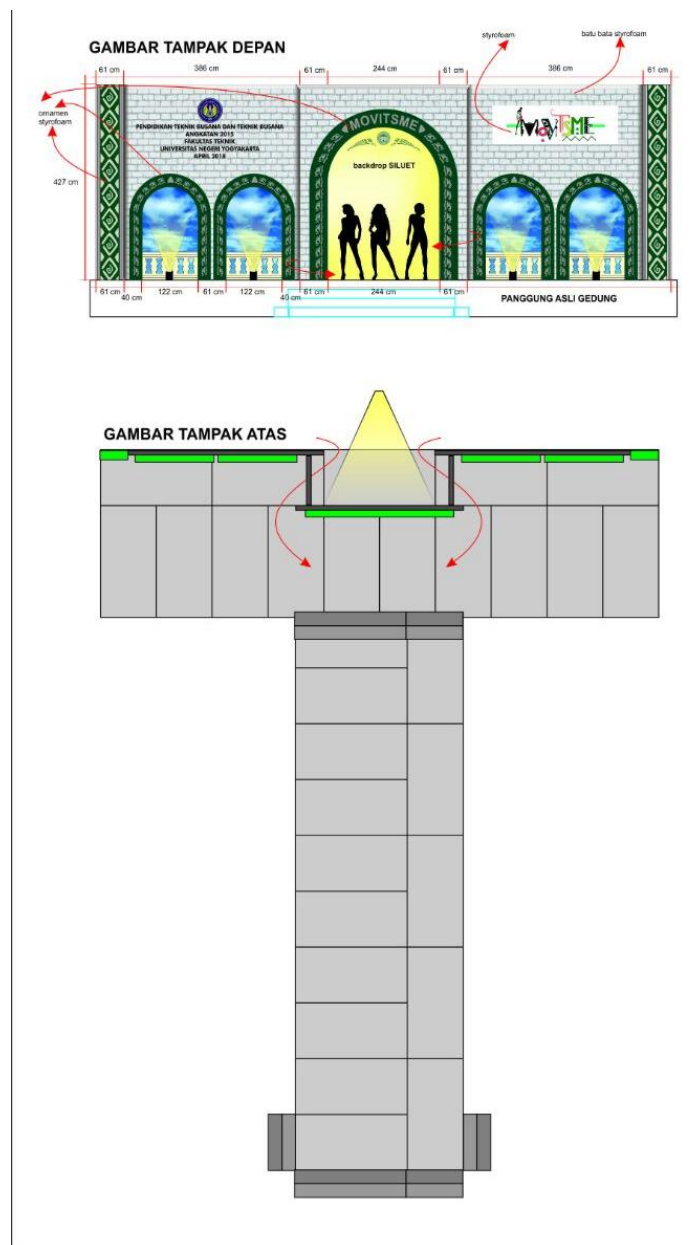
Setelah mengetahui kesalahan pada saat *fitting* I busana pola dibenarkan dan dilanjutkan pada proses penjahitan busana sampai dengan penyelesaian dan pelengkap busana dan dilanjutkan *fitting* II. Pada saat *fitting* II minimal tahap penjahitan sudah mencapai 90 % dari total pembuatannya. Setelah tahapan *fitting* II selesai tahapan selanjutnya adalah penilaian gantung. Penilaian gantung sendiri dilakukan dengan cara memasang busana yang dibuat pada *mannequin*. Aspek yang dinilai meliputi teknologi jahit, hiasan dan jatuhnya bahan. Bersamaan dengan penilaian gantung juga dilakukan penilaian *moodboard* sebagai visualisasi gagasan konsep oleh para dosen pembimbing.

Setelah penilaian gantung selesai tahapan selanjutnya adalah *grand* juri. Proses *grandi* juri ini dilakukan oleh juri dari pihak luar yaitu Ir. Ramadhani A. Kadir, Phillip Iswardono, Agung Purwandono, S.sos, yang merupakan juri untuk Butik, sedangkan untuk Garment yaitu Goet Poespo, Pratiwi Sundarini, dan Ani Srimulyani. Proses *grand* jurisendiri dilakukan dengan cara desainer mempresentasikan kepada para juri mengenai hasil karya busana. Aspek penilaian meliputi, *look*, kesesuaian busana dengan disain, *trend*, dan konsep busana.

3. Penyelenggaraan Pergelaran Busana

Pergelaran busana adalah suatu serangkaian kegiatan peragaan busana yang menampilkan busana-busana yang diperagakan oleh model dan diselenggarakan oleh seseorang atau suatu instansi tertentu pergelaran busana *Movitsme* ini dilaksanakan dalam 3 tahap yaitu : persiapan, pelaksanaan, dan evaluasi. Terbentuknya suatu organisasi kepanitian guna melancarkan dan menyuskan acara tersebut. Pergelaran busana ini diselenggarakan pada hari Rabu, 11 April 2018 yang bertempat di Auditorium UNY. Pergelaran Busana ini diikuti oleh 102 mahasiswa yang terdiri dari Teknik Busana D3 dan Pendidikan teknik Busana S1. Acara *Fashion Show* ini terdiri dari 3 sesi. Busana pesta dengan judul *Un Fuoco* tampil pada sesi ke-2 dengan no urut 46 yang di peragakan oleh model dengan nama Dian. Setelah pelaksanaan dilakukan tahapan selanjutnya adalah evaluasi. Hal ini dilakukan untuk mengatasi beberapa masalah yang

belum terselesaikan dengan mempelajari kekurangan dapat dijadikan sebagai pembelajaran dan memperbaiki di acara selanjutnya.



Gambar 56. Disain Backdrop



Gambar 57. Hasil Jadi Panggung

BAB V

SIMPULAN DAN SARAN

A. Simpulan

Berdasarkan rumusan masalah dari hasil pembahasan dalam pembuatan busana pesta malam dengan sumber ide Api pada Upacara Ngaben dalam pergeleran busana *Movitsme*, maka dapat diambil kesimpulan sebagai berikut:

1. Penciptaan disaian busana pesta malam dengan sumber ide Api pada Upacara Ngaben dalam pergeleran busana *Movitsme* dilakukan melalui proses mengkaji tema *Movitsme*, mengkaji sumber ide, mengkaji *look* dan *style*, mengkaji *trend forecasting* 2018, mengkaji disaian busana, mengkaji busana pesta, mengkaji bahan busana, pembuatan *moodboard*, pembuatan *design sketching* dan *presentation drawing*.
2. Pembuatan busana pesta malam dengan sumber ide Api pada Upacara Ngaben dalam pergeleran busana *Movitsme* ini melalui tahap persiapan, pelaksanaa, dan evaluasi. Tahap persiapan meliputi pembuatan gambar kerja, pengambilan ukuran, pembuatan pola, pemotongan bahan, dan pemberian tanda jahitan, penjelujuran, evaluasi I, penjahitan, dan evaluasi II, serta hasil yang dilakukan selama dalam proses pembuatan busana. Busana yang diciptakan menggunakan *New Look* sedangkan untuk *style* yang digunakan adalah menggunakan *Arty off-beat*, dengan menggunakan bahan katun bergaris dan mazmara,tule, kavali, dan shifon. Busana pesta malam terdiri dari 2 piecess yaitu gaun dan ekor.

3. Penyelenggaraan pergelaran busana pesta malam dengan sumber ide Api pada Upacara Ngaben dalam pergelaran busana *Movitsme* ini ada tiga tahap yaitu persiapan yang meliputi pembentukan panitia, menentukan tema, menentukan tujuan, menentukan waktu dan tempat, menyiapkan sarana penunjang, dan menentukan anggaran dan tahap pelaksanaan yaitu menampilkan busana pesta malam dengan sumber ide Api dalam pergelaran *Movitsme* pada tanggal 11 April 2018 di Auditorium Universitas Negeri Yogyakarta yang diikuti oleh 102 mahasiswa Teknik Busana dan Pendidikan Teknik busana Universitas Negeri Yogyakarta. Kemudian tahap evaluasi hasil mulai dari persiapan hingga pelaksanaan gelas busana.

B. Saran

1. Menciptakan suatu desain busana pesta perlu menentukan sumber ide yang sesuai dengan tema karena akan mempermudah dalam pembuatan desain busana. Penerapan sumber ide harus tepat sasaran, tidak menyimpang dari tema atau judul yang diambil serta memahami tentang penerapan unsur desain, prinsip desain, dan karakteristik yang akan diambil.
2. Dalam pembuatan busana pesta, hendaknya benar-benar cermat dan teliti saat melakukan proses pengambilan ukuran, dikarenakan dapat mempengaruhi bentuk dan jatuhnya busana pada tubuh pemakai.

Sebelum proses penjahitan harus diawali dengan proses penjelujuran sehingga akan memepermudah dalam proses penjahitan dan menghasilkan jahitan yang rapi. Perlu proses pengepresan setelah setiap proses penjahitan pada bagian sambungan. Proses pengepresan harus di alas dengan kain yang basah supaya kualitas bahan tidak rusak saat terkena panas seterika secara langsung.

3. Pnyelenggaraan Pergelaran Busana

- a. Proses penyelenggaraan pertunjukan diperlukan adanya penanggung jawab tentang satu divisi yang mengurus tentang MOU pada setiap kegiatan atau hal – hal keperluan yang menyangkut tentang kegiatan, dan sebaiknya ada pengawas atau pembimbing yang lebih berpengalaman tentang pengurusan perjanjian seperti dari dosen.
- b. Selalu adanya laporan setiap persidha pada setiap rapat supaya adanya evaluasi tentang setiap kegiatan yang telah dilakukan persidha.
- c. Pada saat gladi ersih perlunya keseriusan dan kehadiran semua pihak hal ini disebabkan karena untuk menganalisis saat gladi bersidha pada posisi atau tugas masing-masing apakah masih ada yang perlu diperbaiki atau tidak.

DAFTAR PUSTAKA

Adi Model (2009). *ligthing For Fashion Outdoor Lighting*. Jakarta: Elex Media Komputindo

Fashion Trend Guidelines 2018

Atisah Sipahhelut, (1991): *Dasar-dasar Desain* Jakarta : Departemen Pendidikan dan Kebudayaan

Arifah A. Riyanto. (2003). *Desain Busana*. Bandung: Yogyakarta

BDA Design Trend Reaearch. (2012). *Vistualuse* Jakarta : APPMI

Chodijah dan Moh. Alim Zaman. (2001). *Desain Model Tingkat Dasar* Jakarta: Meutia Cipta Sarana

Chodijah dan Wisri A Mamdy, 1982. *.Desain Busana Bandung*: CV Rosda Bandung.

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

Dian Mediani (2003) *Pelatihan SDM Desain Pakaian Jadi*

Enny Zuhni Khayati, 1998. *Pembuatan busana III*. Yogyakarta: IKIP Yogyakarta

Enny Zuhni Khayati. (tanpa tahun) *Tampil Lebih Menarik Dengan Assesories* Yogyakarta : FPTK IKIP Yogyakarta.

Ernawati ,dkk (2008) *Tata Busana SMK jilid I*. Jakarta. Direktorat Pembinaan Sekolah Menengah Kejuruan.

Ernawati ,dkk (2008) *Tata Busana SMK jilid II*. Jakarta. Direktorat Pembinaan Sekolah Menengah Kejuruan.

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

Goet Poespo, (2009). *A to Z Istilah Busana* : Yogyakarta

Sri widarwati. (1993). *Disain Busana I*. Yogyakarta: Universitas Negeri Yogyakarta

Sri widarwati, (2000). *Disain Busana II*. Yogyakarta: Jurusan Pendidikan Kesejahteraan fakultas Teknk Universitas Negeri Yogyakarta.

Sri Widarwati, Widyabakti Sabatari & Sicillia Sawitri. (1996). *Disain Busana II*. Yogyakarta : Universitas Negeri Yogyakarta.

Sugeng Toekiyo M. (1990). *Teknik Panggung*. Yogyakarta: IKIP Yogyakarta.

Soekarno. (2002), *Buku Penentuan Membuat Pola Busana Tingkat Dasar*. Jarkarta: PT Gramedia Pustaka Utama

Sulasmi Darmaprawira W.A (2002). *Warna Teori Dan Kreativitas Penggunaanya*. Bandung : ITB

Widjiningsing. (1982). *Desain Hiasan Dan Lenan Umah Tangga*. Yogyakarta: IKIP Yogyakarta

Widjiningsih. Sri Wisdiati & Enny Zuhny Khayati. (1994). *Konstruksi Pola Busana*. Yogyakarta : IKIP Yogyakarta.

Prapti Karomah & Sicilia Sawin. (1998). *Pegetahuan Membuat Disain Ilustrasi Busana*. Jakarta: Kawan Pustaka

Sumber dari internet :

<https://id.m.wikipedia.org>

www.pusakapusaka.com

<http://satriavalentino.blogspot.co.id/2012/08/teori-warna.html>

<http://irfanjulio.blogspot.co.id/2012/07/teori-warna-brewster.html>

https://www.kompasiana.com/yayatehe/mencoba-memahami-makna-ungu_54f386c0745513a22b6c77fb#&gid=1&pid=1

<http://vectorpic.com/kombinasi-warna.html>

<http://hadiyantohunter.blogspot.co.id/2013/06/pengelompokan-warna-dalam-coreldraw.html>

L
A
M
P
I
R
A
N

Lampiran 1. Susunan Panitia

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

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

58		Febriyani Listyaningsih (A)
59		Nurul Hikmah Hurin'in (B)
60		Zulaifah Azizah Mimraatun (B)
61		Lis Mar'atus Solikhah (D)
62		Agustin Nur Isnaeni (D)
63	SIE DEKORASI	Ong Grace Quarissa Hadinata (A)
64		Windy Claudya Septianti (A)
65		Yumita Maulidian (B)
66		Yulita Triana Amanda (D)
67		Yohana (D)
68		Yopi Aryansyah (D)
69	SIE KEAMANAN	Dana Ayu Yonanda (A)
70		Istriyani (A)
71		Elsa Silviananda Alfani (A)
72		Niken Yazuli Budiyaningrum (B)
73		Khalisha Afifah Setiyanto (B)
74		Melinda Anissa Puspita (D)
75		Miladiah Susanti (D)
76	SIE KONSUMSI	Afifah Putri Cahyani (A)
77		Adelina Prabandari (A)
78		Mei Haryanti (A)
79		Olivia Gemma Putri (B)
80		Marhaenna Hasnaningtyas (B)
81		Laila Nur Rohmah (D)
82		Sekar Rahma dewi (D)
83		Fera Bahari (D)
84	SIE MODEL	Rizqi Nuraiza Nugroho (A)
85		Miftahul Jannah (A)
86		Diah Syintia Hanum (A)
87		Tiara Fadhilah (B)

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

Lampiran 2. Pengeluaran Dana

ANGGARAN IURAN MAHASISWA MANAGEMENT PERAGAAN 2017**RANCANGAN ANGGARAN MP ANGKATAN 2017****PENGELUARAN**

DEVISI	KETERANGAN	QTY	SATUAN	JUMLAH	TOTAL ANGGAR AN
SEKERTARIS					
	Stempel	1	Rp 75.000,00	Rp 75.000,00	
	Print LPJ			Rp 150.000,00	
	Print Berkas			Rp 250.000,00	
	Sertifikat	250	Rp 2.500,00	Rp 625.000,00	
	TOTAL				Rp 1.100.000,00
BENDAHARA					
	-	-	-	-	Rp -
HUMAS					
	Bolpoint	4	Rp 2.000,00	Rp 8.000,00	
	Pulsa			Rp 52.000,00	
	Label	2	Rp 5.000,00	Rp 10.000,00	
	Cetak label	2	Rp 5.500,00	Rp 11.000,00	
	Jilid hard cover (buku tamu)			Rp 11.000,00	
	Print buku tamu	15	Rp 1.500,00	Rp 22.500,00	
	Plastik kemas undangan	1	Rp 22.500,00	Rp 22.500,00	
	KSR dan P3K			Rp 50.000,00	
	Print foto tamu	15	Rp 500,00	Rp 7.500,00	
	Kain			Rp 200.000,00	

	TOTAL				Rp 394.500,00
ACARA					
	Fee MC grand juri	2	Rp 100.000,00	Rp 200.000,00	
	Fee Tari			Rp 600.000,00	
	Fee Pengiring Musik			Rp 550.000,00	
	Karnaval			Rp 1.000.000,00	
	fee MC Movitsme			Rp 1.000.000,00	
	Materai			Rp 21.000,00	
	Print Quecard			Rp 5.000,00	
	Band Pengiring			Rp 200.000,00	
	Print Rundown + Mou			Rp 20.000,00	
	TOTAL				Rp 3.596.000,0 0
SPONSORSHIP					
	Proposal			Rp 300.000,00	
	Print tanda terima	60	Rp 500,00	Rp 30.000,00	
	Print Surat Pengantar	60	Rp 500,00	Rp 30.000,00	
	Scane Warna	1	Rp 1.000,00	Rp 1.000,00	
	Print Warna (MOU)	100	Rp 500,00	Rp 50.000,00	
	Kertas payung	1	Rp 30.000,00	Rp 30.000,00	
	Isolasi	1	Rp 800,00	Rp 800,00	
	Transportasi	10	Rp 20.000,00	Rp 200.000,00	
	Uang pulsa		Rp 150.000,00	Rp 150.000,00	
	Print surat donatur	60	Rp 500,00	Rp 30.000,00	
	TOTAL				Rp 821.800,00
BOOKLET					

	Booklet	1000	Rp 20.000,00	Rp 20.000.000,00	
	Godie Bag	1000	Rp 3.500,00	Rp 3.500.000,00	
	Background			Rp 150.000,00	
	Fotographer			Rp 1.025.000,00	
	TOTAL				Rp 24.675.000,00
DOKUMENTASI					
	Videographer + 2 TV	2		Rp 2.700.000,00	
	Foto	102		Rp 850.000,00	
	Cetak Foto	102		Rp 300.000,00	
	Screen Lcd			Rp 600.000,00	
	Edit Video, Baterai			Rp 400.000,00	
	TOTAL				Rp 4.850.000,00
KEAMANAN					
	Pawang hujan			Rp 200.000,00	
	Cetak kartu parkir			Rp 160.000,00	
	TOTAL				Rp 360.000,00
MODEL					
	Model (Koreo, Musik, Backtage model)	102	Rp 550.000,00	Rp 55.500.000,00	
	Print dan perlengkapan			Rp 500.000,00	
	TOTAL				Rp 56.000.000,00
MAKE UP AND HAIR DO					
	Make Up Make Over	35	Rp 150.000,00	Rp 5.250.000,00	
	Perlengkapan Make Up			Rp 500.000,00	

	TOTAL				Rp 5.750.000,00
PERKAB					
	Sewa Tempat			Rp 2.000.000,00	
	Sewa HT			Rp 300.000,00	
	Sewa Meja dan Kursi			Rp 3.000.000,00	
	Jasa Angkut			Rp 200.000,00	
	TOTAL				Rp 5.500.000,00
KONSUMSI					
PEMOTRETAN BOOKLET	Panitia inti	105	Rp 8.000,00	Rp 840.000,00	MAKAN BERAT (SIANG)
	panitia tambahan	15	Rp 8.000,00	Rp 120.000,00	
	Satpam	7	Rp 8.000,00	Rp 56.000,00	
	lain –lain	5	Rp 8.000,00	Rp 40.000,00	
	Model	37	Rp 10.000,00	Rp 370.000,00	
	Dosen	25	Rp 10.000,00	Rp 250.000,00	
	Fotografer	3	Rp 10.000,00	Rp 30.000,00	
	Koreografer	3	Rp 10.000,00	Rp 30.000,00	
	make up	6	Rp 10.000,00	Rp 60.000,00	SNACK
	Model	37	Rp 5.000,00	Rp 185.000,00	
	Dosen	25	Rp 5.000,00	Rp 125.000,00	
	Fotografer	3	Rp 5.000,00	Rp 15.000,00	
	Koreografer	3	Rp 5.000,00	Rp 15.000,00	
	lain-lain	7	Rp 5.000,00	Rp 35.000,00	
	make up	71	Rp 5.000,00	Rp 355.000,00	
	Ongkos Antar			Rp 25.000,00	

	Trasbag	5	Rp 3.900,00	Rp 19.500,00	LAIN- LAIN
	sedotan	3	Rp 1.800,00	Rp 5.400,00	
	air 240 ml	4	Rp 18.000,00	Rp 72.000,00	
	air 600 ml	3	Rp 36.000,00	Rp 108.000,00	
	TOTAL			Rp 2.380.900,00	
PENILAIAN GANTUNG	Panitia inti	103	Rp 5.000,00	Rp 515.000,00	SNACK
	panita tambahan	15	Rp 5.000,00	Rp 75.000,00	
	Satpam	7	Rp 5.000,00	Rp 35.000,00	
	240 ml	3	Rp 18.000,00	Rp 54.000,00	LAIN- LAIN
	Tresbag	5	Rp 3.900,00	Rp 19.500,00	
	TOTAL			Rp 698.500,00	
GRAND JURI	model	37	Rp 5.000,00	Rp 185.000,00	SNACK
	Koreografer	3	Rp 5.000,00	Rp 15.000,00	
	make up dan hair do	6	Rp 5.000,00	Rp 30.000,00	
	Panitia inti	103	Rp 8.000,00	Rp 824.000,00	MAKAN BERAT (SIANG)
	panitia tambahan	20	Rp 8.000,00	Rp 160.000,00	
	Satpam	7	Rp 8.000,00	Rp 56.000,00	
	Model	37	Rp 8.000,00	Rp 296.000,00	
	Koreo	3	Rp 8.000,00	Rp 24.000,00	
	make up	6	Rp 8.000,00	Rp 48.000,00	
	Juri	4	Rp 10.000,00	Rp 40.000,00	
	Buah	1	Rp 100.000,00	Rp 100.000,00	LAIN- LAIN
	240 ml	4	Rp 18.000,00	Rp 72.000,00	
	600 ml	3	Rp 36.000,00	Rp 108.000,00	

	Trasbag	5	Rp 3.900,00	Rp 19.500,00	
	TOTAL			Rp 1.977.500,00	
H-2	Dekor	8	Rp 10.000,00	Rp 80.000,00	MAKAN BERAT (SORE)
	Air 600ml	1	Rp 36.000,00	Rp 36.000,00	
	TOTAL			Rp 116.000,00	
H-1	Panitia inti	103	Rp 8.000,00	Rp 824.000,00	MAKAN BERAT (SIANG)
	panitia tambahan	70	Rp 8.000,00	Rp 560.000,00	
	Satpam	7	Rp 8.000,00	Rp 56.000,00	
	Model	37	Rp 8.000,00	Rp 296.000,00	
	Dekor	15	Rp 8.000,00	Rp 120.000,00	
	Dosen	5	Rp 10.000,00	Rp 50.000,00	
	Koreografer	3	Rp 10.000,00	Rp 30.000,00	
	Model	37	Rp 5.000,00	Rp 185.000,00	SNACK
	Dosen	15	Rp 5.000,00	Rp 75.000,00	
	Koreografer	3	Rp 5.000,00	Rp 15.000,00	
	Satpam	7	Rp 5.000,00	Rp 35.000,00	
	lain-lain	5	Rp 5.000,00	Rp 25.000,00	
	Air 240 ml	5	Rp 18.000,00	Rp 90.000,00	LAIN- LAIN
	Air 660 ml	4	Rp 36.000,00	Rp 144.000,00	
	Tresbag	1	Rp 50.000,00	Rp 50.000,00	
	TOTAL			Rp 2.555.000,00	
Hari H PELAKSANAAN	Mc	2	Rp 8.000,00	Rp 16.000,00	MAKAN BERAT (PAGI)
	Dosen	5	Rp 8.000,00	Rp 40.000,00	
	lain-lain (crew stage dekor)	6	Rp 8.000,00	Rp 48.000,00	

model + koreografer	40	Rp 8.000,00	Rp 320.000,00	
pengisi acara	20	Rp 8.000,00	Rp 160.000,00	
panitia inti	103	Rp 8.000,00	Rp 824.000,00	
panitia tambahan	70	Rp 8.000,00	Rp 560.000,00	
Satpam	10	Rp 8.000,00	Rp 80.000,00	
Dosen	5	Rp 10.000,00	Rp 50.000,00	
panitia inti	103	Rp 8.000,00	Rp 824.000,00	MAKAN BERAT (SIANG)
panitia tambahan	70	Rp 8.000,00	Rp 560.000,00	
Satpam	10	Rp 8.000,00	Rp 80.000,00	
model + koreografer	40	Rp 8.000,00	Rp 320.000,00	
pengisi acara	20	Rp 8.000,00	Rp 160.000,00	
MC	2	Rp 8.000,00	Rp 16.000,00	
Dosen + koreografer	10	Rp 10.000,00	Rp 100.000,00	SNACK
Tiket	1035	Rp 10.000,00	##### ##	
Juri	3	Rp 10.000,00	Rp 30.000,00	
pengisi acara	20	Rp 10.000,00	Rp 200.000,00	
model + koreografer	40	Rp 10.000,00	Rp 400.000,00	
MC	2	Rp 10.000,00	Rp 20.000,00	
lain-lain	35	Rp 10.000,00	Rp 350.000,00	LAIN- LAIN
Air 600 ml	1	Rp 36.000,00	Rp 36.000,00	
Air 240 ml	7	Rp 18.000,00	Rp 126.000,00	
Air 330 ml	32	Rp 29.000,00	Rp 928.000,00	
Trashbag	1	Rp 50.000,00	Rp 50.000,00	
Sedotan	26	Rp 1.700,00	Rp 44.200,00	

	Print			Rp 600.000,00	
	TOTAL			##### ##	
	TOTAL				Rp 25.020.100,00
BACKSTAGE AND FLOOR MANAGER					
	ATK (klip, staples 2, spidol besar 4, lakban 2, selotip kecil 3, selotip besar 1, gunting 2)			Rp 75.000,00	
	Fotokopi schedule, denah venue, jobdesc			Rp 45.000,00	
	Print flow, print warna (VVIP, dosen, undangan)			Rp 50.000,00	
	Peniti, karet gelang			Rp 40.000,00	
	TOTAL				Rp 210.000,00
JURI					
	Tropi	24	Rp 150.000,00	Rp 3.600.000,00	
	Vandel	5	Rp 100.000,00	Rp 500.000,00	
	Print papan pemenang	24		Rp 200.000,00	
	Fotocopy, materai dan sertifikat			Rp 150.000,00	
	Bolfen dan stopmap, stabilo			Rp 140.000,00	
	Sterofoam			Rp 200.000,00	
	TOTAL				Rp 4.790.000,00
DEKORASI					
	Dekorasi panggung			Rp 15.000.000,00	
	Sewa panggung dan catwalk			Rp 12.500.000,00	
	Lighting			Rp 5.000.000,00	
	Sound			Rp 3.000.000,00	

	Photobooth			Rp 2.500.000,00	
	Sewa genset			Rp 2.000.000,00	
	TOTAL				Rp 40.000.000,00
PUBLIKASI					
	Cap bantal, number			Rp 90.000,00	
	Cetak sample			Rp 75.000,00	
	Sample plastik kemas			Rp 20.000,00	
	Plastik kemas			Rp 120.000,00	
	Co card			Rp 380.000,00	
	Tali dan tempat co card			Rp 150.000,00	
	Transportasi			Rp 120.000,00	
	Cetak tiket, undangan, pamflet			Rp 800.000,00	
	Cetak banner			Rp 180.000,00	
	TOTAL				Rp 1.935.000,00
TOTAL PENGELUARAN				Rp 175.002.400,00	

KETERANGAN PENJUALAN TIKET DAN JUMLAH KURSI

Pendapatan tiket	Harga Satuan	Jumlah Kursi	Total
VVIP	Rp 50.000	334	Rp 16.700.000,00
Regular	Rp 30.000	192	Rp 5.760.000,00
VIP	Rp 40.000	438	Rp 17.520.000,00
JUMLAH		964	Rp 39.980.000,00

Kursi VVIP undangan dan sponsor	Rp 50.000	126	Rp 6.300.000,00
JUMLAH KURSI		1090	

Sisa Uang MP Rp
15.485.000,00

Bantuan Jurusan Rp
3.500.000,00

IURAN

TOTAL ANGGARAN - PENDAPATAN
TIKET - SISA UANG MP - BANTUAN Rp 116.037.400,00
JURUSAN/ JUMLAH MAHASISWA **Rp**
1.137.621,57

IURAN MAHASISWA YANG MENGIKUTI MP 2017 Rp
1.200.000,00
IURAN MAHASISWA YANG TIDAK MENGIKUTI Rp
MP 2017 1.350.000,00

Lampiran 3. Susunan Acara Pergelaran Busana *Movitsme*

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



Lampiran 4. Foto Model Dan Desainer



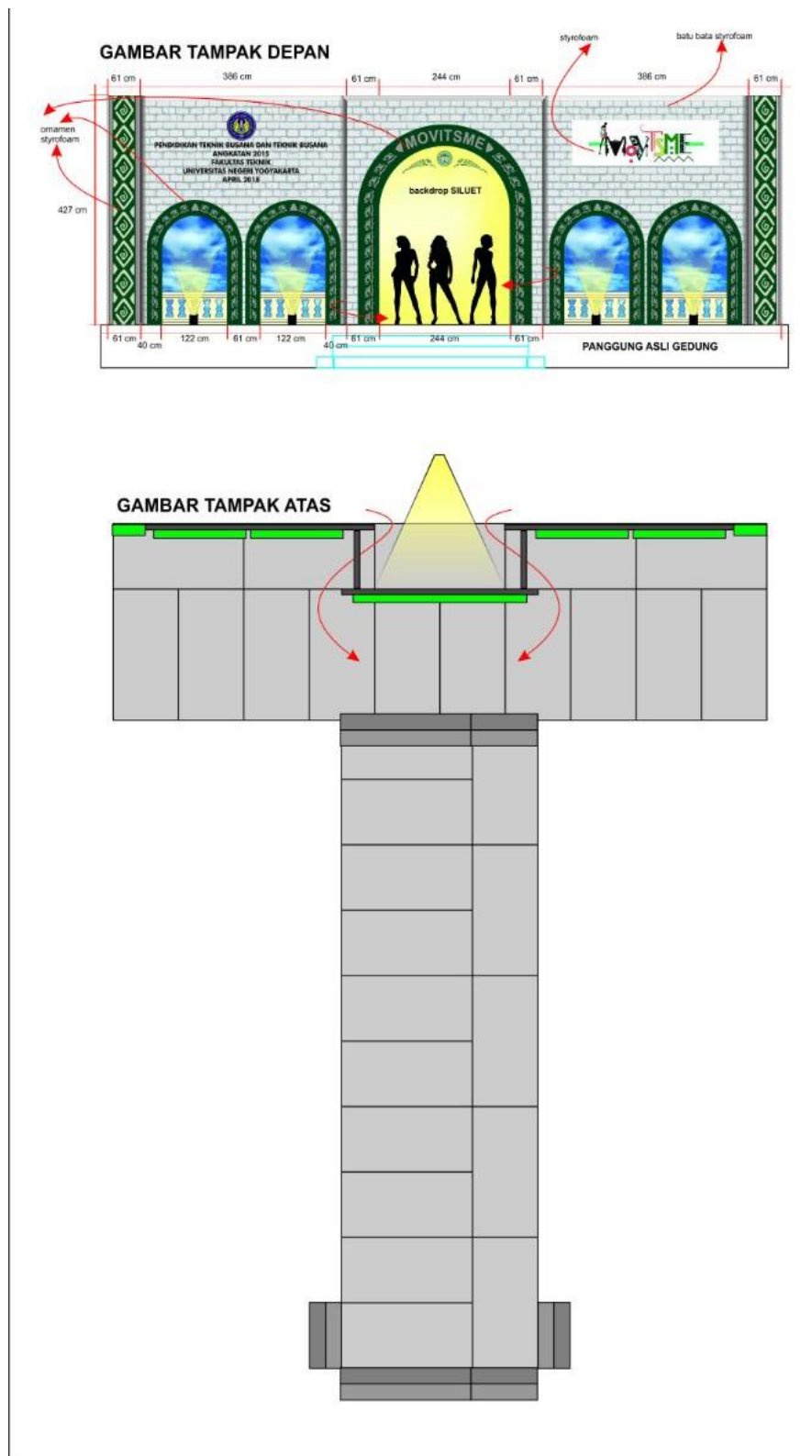
Lampiran 5. Hasil Karya Tampak Depan



Lampiran 6. Hasil Karya Tampak Belakang



Lampiran 7. Hasil Karya Tampak Samping



Lampiran 8. Panggung

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

**11
Apr
'18**

PROUDLY PRESENT
THE ANNUAL FASHION SHOW

MOVIE TIME

**FASHION
SHOW**

VVIP 50 K
VIP 40 K
Reguler 30K

Dress Code
**80's Style/
all about green**

Ticket Booth : PTBB FT UNY
(Jam Kerja : 09.00-16.00 WIB)
CP : Maulyda (0838-4908-1361)
Tias (0812-9792-7059)

AUDITORIUM UNY
18.00- Selesai

GUEST STAR

SAMUDRA SULTAN SYARIF QASIM KK.

SILAH SISTERS

TIM KARHWAL FT UNY

MC

FIANI ARDITYA

MAKE OVER **SINGER** **MOVIE BOX** **indo hose** **JOE SATY** **GMCA** **STUDIOS** **INDONESIA**

Lampiran 9. Pamflet Pergelaran



Lampiran 10. Logo *Movitsme*



Lampiran 11.

Desain Amplop



LAMPIRAN 12. DESIGN TIKET



FASHION SHOW

Persembahan Mahasiswa Pendidikan Teknik
Busana dan Teknik Busana Angkatan 2015 dalam
Tugas Akhir dan Karya Inovasi Produk Fashion Tahun 2015
Mengusung Tema "Move to It's Me"

Performance by :

Mahasiswa :
Pendidikan Teknik Busana 2015
Teknik Busana 2015

Special Performance :




SILVER SISTERS SANGRETTA JUSTIN DUTTA GUNDI

Susunan Acara

Jam	Kegiatan	Keterangan
8.00 – 08.30	Akhiran Busana	Pembukaan
08.30 – 09.00	Good Day	
09.00 – 09.30	Seni Performance	MC : Tere Andika
09.30 – 10.00	Seni Performance	1. Dimphe Hendri UNY 2. Polina Pratiwi 3. Shaki Rizki A 4. Gernard Salda A
10.00 – 10.30	Fashion Show Produk K1	
10.30 – 11.00	Tari Gendang Korpri	Tim Tari Gendang Korpri
11.00 – 11.30	Fashion Show Produk K2	Tugas Akhir K2 Bus 15
11.30 – 12.00	Seni Performance	Silva Rizki D Liana
12.00 – 12.30	Penampilan Busana K3	1. Shaki Rizki D 2. Gernard Salda D
12.30 – 13.00	Kontes	Penampilan Busana K3
13.00 – 13.30	Fashion Show Produk K4	Penampilan Busana K4
13.30 – 14.00	Seni Performance	Silva Rizki D Liana
14.00 – 14.30	Awarding	
14.30 – 15.00	Penutup	

11 APRIL 2018

AUDITORIUM UNY

Sponsored By :





LAMPIRAN 13. DESAIN UNDANGAN