



**BUSANA PESTA *COCKTAIL* DENGAN SUMBER IDE
GUNUNGAN SESAJI PADA UPACARA *KASODO*
DALAM PERGELARAN BUSANA *MOVITSME***

PROYEK AKHIR

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



Oleh:
Marhaenna Hasnaningtyas
15514134022

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

PENGESAHAN

BUSANA PESTA *COCKTAIL* DENGAN SUMBER IDE GUNUNGAN SESAJI PADA UPACARA *KASODO* DALAM PERGELARAN BUSANA *MOVITSME*

Telah dipertahankan di depan Dewan Penguji Proyek Akhir Fakultas Teknik

Universitas Negeri Yogyakarta

Pada hari Rabu, tanggal 11 Juli 2018

dan telah memenuhi syarat guna memperoleh gelar

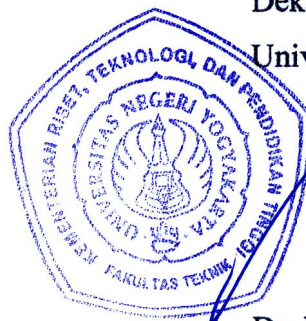
Ahli Madya Program Studi Teknik Busana

Susunan Penguji :			
Nama	Jabatan	Tanda Tangan	Tanggal
Afif Ghurub Bestari, S.Pd M.Pd.	Ketua Penguji		23 Juli 2018
Moh. Adam Järusalem, Ph.D	Sekretaris		23 Juli 2018
Sri Emy Yuli Suprihatin, M.Si	Penguji		23 Juli 2018

Yogyakarta, 24 Juli 2018

Dekan Fakultas Teknik

Universitas Negeri Yogyakarta




Dr. Widarto, M.Pd

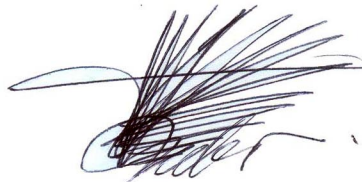
NIP. 19631230 198812 1 001

PERSETUJUAN

Proyek Akhir yang berjudul “Busana Pesta Cocktail Dengan Sumber Ide Gunungan Sesaji Pada Upacara Kasodo Dalam Pergelaran *Movitsme*” yang disusun oleh Marhaenna Hasnaningtyas, NIM 15514134022 ini telah disetujui oleh pembimbing untuk disajikan.

Yogyakarta, 5 Juli 2018

Dosen Pembimbing,

A handwritten signature in dark ink, featuring a large, stylized 'A' and 'G' that are interconnected, with a horizontal line extending to the right.

Afif Ghurub Bestari, S.Pd, M.Pd.

NIP. 197005232005011001

PERNYATAAN

Yang bertandatangan di bawah ini:

Nama Mahasiswa : Marhaenna Hasnaningtyas

NIM : 15514134022

Program Studi : Teknik Busana D3

Judul Karya : Busana Pesta Cocktail Dengan Sumber Ide Gunungan
Sesaji Pada Upacara Kasodo 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, 5 Juli 2018

Yang menyatakan,



Marhaenna Hasnaningtyas

15514134022

PERSEMBAHAN

Puji syukur kehadiran Allah SWT berkat ridho-Nya, laporan Proyek Akhir ini dapat terselesaikan dengan baik. Sehubungan dengan hal ini, saya ingin mengucapkan terimakasih kepada seluruh pihak yang telah memberikan masukan, saran, do'a dan semangat kepada saya untuk dapat menyelesaikan karya Proyek

Akhir ini. Oleh karena itu Karya Proyek Akhir ini saya persembahkan untuk :

1. Kedua orangtua yang selalu menyayangi, mendoakan serta memberi dukungan sepenuhnya selama kuliah serta dalam keberhasilan Proyek Akhir ini.
2. Kakakku yang telah menyayangi, mendoakan serta memberi dukungan sepenuhnya selama kuliah serta dalam keberhasilan Proyek Akhir ini.
3. Bapak Afif Ghurub Bestari, S.Pd, M.Pd. selaku Dosen Pembimbing yang telah memberi bimbingan, masukan dan saran demi terselesaikannya Laporan Proyek Akhir ini.
4. Sahabatku Agung, Nurul Syarifah, Alfi, Tias, Olivia, Atik, Rahma, Indah, Gofane, Niken, Lim, Iin, Kiki, Zulaifah, Freshi, Fifi, Natasha, Khalisa, Indri, Tiara, Mita, Firqotun, Widya, Nurul Isma, Dila, semoga kita semua menjadi orang yang sukses dan bermanfaat.
5. Almamaterku tercinta Universitas Negeri Yogyakarta yang telah memberi kesempatan untuk menimba ilmu.

MOTTO

Keberhasilan adalah kemampuan untuk melewati dan mengatasi dari satu kegagalan berikutnya tanpa kehilangan semangat.

-Winston Churchill

ABSTRAK
PEMBUATAN BUSANA PESTA COCKTAIL DENGAN SUMBER IDE
GUNUNGAN SESAJI
PADA UPACARA KASODO DALAM PERGELARAN BUSANA MOVITSME

Oleh:

Marhaenna Hasnaningtyas
NIM. 15514134022

Proyek Akhir ini mempunyai tujuan agar mahasiswa mampu: 1) mencipta desain busana pesta cocktail dengan sumber ide *Gunungan Sesaji pada Upacara Kasodo*; 2) membuat busana pesta cocktail dengan sumber ide *Gunungan Sesaji pada Upacara Kasodo*; 3) menyelenggarakan pergelaran busana dengan tema *Movitsme* dan menampilkan dengan sumber ide *Gunungan Sesaji pada Upacara Kasodo* yang bersub tema *Alter Ego*

Proses penciptaan busana pesta diawali dengan mengkaji tema “*Movitsme*”, kemudian memilih sumber ide kearifan lokal dari Jawa Timur yaitu *Gunungan Sesaji pada Upacara Kasodo*. Pengembangan sumber ide menggunakan konsep transformasi, dalam penciptaan desain busana disesuaikan dengan trend fashion 2018 yaitu trend *Spring / Summer*, tema *Individualist* dengan sub tema *Alter Ego* serta memperhatikan unsur dan prinsip desain. Proses pembuatan busana pesta melalui tiga tahap, yaitu: 1) tahap persiapan diawali pembuatan desain kerja busana, pengambilan ukuran, pembuatan pola, perancangan bahan dan harga; 2) tahap pelaksanaan meliputi peletakan pola pada bahan, pemotongan dan pemberian tanda jahitan, penjelujuran, evaluasi I, penjahitan, memasang hiasan dan evaluasi II; 3) Tahap 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 dan gladi resik; 2) pelaksanaan yaitu menyelenggarakan pagelaran busana dengan tema “*Movitsme*” yang diselenggarakan pada tanggal 11 April 2018 di Auditorium Universitas Negeri Yogyakarta yang menampilkan busana pesta dengan sumber ide *Gunungan Sesaji pada Upacara Kasodo*; 3) evaluasi meliputi evaluasi penampilan busana dari persiapan hingga persiapan pergelaran busana.

Hasil proyek akhir ini adalah 1) Desain busana yang diwujudkan ke dalam *design sketching, production sketching, desain hiasan, presentation drawing dan fashion illustration*; 2) Pembuatan busana pesta berupa busana pesta *cocktail* dengan sumber ide kearifan lokal dari Jawa Timur yaitu *Gunungan Sesaji pada Upacara Kasodo*. Bahan yang digunakan dalam pembuatan busana pesta adalah kain jaguard motif dan menggunakan bahan satin bridal untuk tekstur gunung yang di printing. Warna kain yang digunakan adalah gold, hitam dan warna-warna cerah pada tekstur gunung yaitu orange, hijau, merah, dan ungu. Hiasan busana berupa swaroski pada tekstur gunung; 3) Pergelaran busana dengan tema *Movitsme* dilaksanakan pada hari Rabu, 11 April 2018 pukul 18.00 WIB bertempat di Auditorium Universitas Negeri Yogyakarta dan busana pesta *cocktail* ini diperagakan oleh peragawati Firdanisa dengan nomer urut 60 dari 102 peserta.

Kata Kunci: Busana Pesta Cocktail, *Gunungan Sesaji, Fashion Show, Movitsme*.

ABSTRACTS
COCKTAIL PARTY DRESS WITH SOURCE IDEA GUNUNGAN SESAJI AT
MOVITSME FASHION SHOW

By:
Marhaenna Hasnaningtyas
NIM. 15514134022

This final project aimed the students to be able to: 1) Create party dresses designs inspired by *Gunungan Sesaji* at the *Kasodo* ceremony; 2) Create party dresses inspired by *Gunungan Sesaji* at the *Kasodo* ceremony; 3) Held a fashion show with the theme *Movitsme* and displays with the source of the idea *Gunungan Sesaji* at *Kasodo* ceremony with *Alter Ego* theme.

The process of creating the party dresses began by reviewing the "Movitsme" theme and then selecting the source of local wisdom idea from East Java which was *Gunungan Sesaji* at the *Kasodo* ceremony. Fashion trend of 2018 the trend *Spring / Summer* was considered in creating the dresses designs. Theme *Individualist* with *Alter Ego* 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 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 *Gunungan Sesaji* at the *Kasodo* ceremony; 3) Evaluation which was evaluating the performance of the fashion show from the preparation to the end of the show.

The final project result is 1) fashion design embodied into design sketching, production sketching, decoration design, presentation drawing and fashion illustration; 2) making party fashion in the form of cocktail party dress with the source of local wisdom idea from East Java that is *Gunungan Sesaji* at *Kasodo* Ceremony. The materials that were used in creating the dress were Jacquard fabric, and using a Bridal Satin fabric for texture *Gunungan* in printing. The colors of the materials that were used were gold, black and bright colors on the *Gunungan* texture of orange, green, red, and purple. The decorations that were used were Swarovski on *Gunungan* texture; 3) a fashion show with theme *Movitsme* was held on Wednesday, 11 April 2018 at 18.00 WIB held at Auditorium of Yogyakarta State University and this cocktail party fashion was exhibited by Firdanisa modeler with numbered sequence of 60 from 102 participants.

Key words : Cocktail Party Dresses, *Gunungan Sesaji*, Fashion Show, *Movitsme*

KATA PENGANTAR

Puji syukur atas kehadiran Allah SWT, yang telah melimpahkan Rahmat dan Hidayah-Nya sehingga Proyek Akhir dengan judul “ Busana Pesta Cocktail Dengan Sumber Ide Gunungan Sesaji Pada Upacara Kasodo Dalam Pergelaran Busana Movitsme” ini dapat terselesaikan dengan baik. Proyek Akhir diajukan untuk memenuhi sebagian persyaratan untuk memperoleh gelar Ahli Madya Program Studi Teknik Busana.

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

1. Bapak Afif Ghurub Bestari, S.Pd, M.Pd. selaku Dosen Pembimbing Mata Kuliah Proyek Akhir.
2. Sri Emy Yuli Suprihatin, M.Si. selaku Penguji dalam Proyek Akhir ini.
3. Moh. Adam Jarusalem, Ph.D. selaku Sekertaris Penguji dalam Proyek Akhir ini.
4. Bapak Triyanto, M.Sn. selaku Ketua Koordinator Program Studi Teknik Busana Fakultas Teknik Universitas Negeri Yogyakarta.
5. Ibu Dra Enny Zuhnikhayati, M.Kes, selaku Dosen Penasehat Akademik yang telah membantu dan memberikan pengarahan selama studi.
6. Seluruh dosen pengampu Proyek Akhir yang memberikan bekal ilmu dan pengetahuan.

7. Ibu Dr. Mutiara Nugraheni selaku Ketua Jurusan Pendidikan Teknik Boga dan Busana Fakultas Teknik Universitas Negeri Yogyakarta.
8. Bapak Dr. Widarto, M.Pd. selaku Dekan Fakultas Teknik Universitas Negeri Yogyakarta.
9. Bapak Prof. Dr. Sutrisna Wibawa, M.Pd. selaku Rektor Universitas Negeri Yogyakarta.
10. Seluruh Dosen Pengampu Mata Kuliah Proyek Akhir.
11. Seluruh Dosen dan Staff Jurusan Pendidikan Teknik Boga dan Busana yang telah memberikan bantuan selama perkuliahan.
12. Seluruh pihak yang telah membantu dalam penyusunan Proyek Akhir ini yang tidak dapat penyusun sebutkan satu persatu.

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

Yogyakarta, 5 Juli 2018

Penyusun,

Marhaenna Hasnaningtyas

DAFTAR ISI

HALAMAN SAMPUL.....	i
HALAMAN PENGESAHAN.....	ii
HALAMAN PERSETUJUAN	iii
HALAMAN PERNYATAAN.....	iv
HALAMAN PERSEMBAHAN	v
HALAMAN MOTTO	vi
ABSTRAK	vii
ABSTRACT	viii
KATA PENGANTAR.....	ix
DAFTAR ISI.....	xi
DAFTAR TABEL	xiv
DAFTAR GAMBAR.....	xv
DAFTAR LAMPIRAN	xviii
BAB I. PENDAHULUAN.....	1
A. Latar Belakang Penciptaan.....	1
B. Batasan Istilah	7
C. Rumusan Penciptaan	8
D. Tujuan Penciptaan.....	9
E. Manfaat Penciptaan.....	9
BAB II. DASAR PENCIPTAAN KARYA.....	11
A. Tema Penciptaan	11
B. Trend	12
C. Sumber Ide	25
1. Pengertian Sumber Ide	25
2. Sumber Ide Gunungan Sesaji Pada Upacara Kasodo.....	27

3. Pengembangan Sumber Ide.....	30
D. Desain Busana.....	31
1. Prinsip Penyusunan Moodboard	32
2. Unsur Dan Prinsip Desain.....	38
3. Teknik Penyajian Gambar.....	53
4. Desain Hiasan Busana.....	56
5. Desain Pelengkap Busana	57
E. Busana Pesta	59
1. Pengertian Busana Pesta	59
2. Penggolongan Busana Pesta.....	59
3. Karakteristik Pemakai	62
4. Style	64
5. Bagian – Bagian Busana	67
6. Pola Busana.....	72
7. Teknologi Busanan.....	77
F. Pergelaran Busana.....	87
1. Pengertian Gelar Busana.....	87
2. Tujuan Gelar Busana.....	87
3. Sarana Pendukung	89
4. Tahap Pagelaran Busana	97
5. Kepanitiaan Pagelaran.....	102

BAB III. KONSEP PENCIPTAAN KARYA DAN PERGELARAN.....106

A. Konsep Penciptaan Desain.....	106
B. Konsep Pembuatan Busana	110
C. Konsep Penyelenggaraan Pergelaran	115

BAB IV. PROSES, HASIL, DAN PEMBAHASAN.....117

A. Proses	117
1. Penciptaan Desain Busana	117
2. Pembuatan Busana	127
3. Penyelenggaraan Pergelaran Busana.....	162
B. Hasil	188
1. Desain.....	188
2. Busana	191
3. Penyelenggaraan Pergelaran Busana.....	192
C. Pembahasan.....	195
1. Hasil Penciptaan Desain.....	195

2. Karya Busana	196
3. Penyelenggaraan Pergelaran Busana.....	197
BAB V. SIMPULAN DAN SARAN	199
A. Simpulan	199
B. Saran.....	201
DAFTAR PUSTAKA	202
LAMPIRAN.....	205

DAFTAR TABEL

Tabel 1. Kalkulasi Harga.....	149
Tabel 2. Evaluasi Proses I (Fitting I)	156
Tabel 3. Evaluasi Proses II (Fitting II).....	161
Tabel 4. Grand Juri.....	182
Tabel 5. Susunan Acara Gladi Bersih	183
Tabel 6. Susunan Acara Pergelaran Busana <i>Movitsme</i> 2018	185
Tabel 7. Kejuaraan Program Studi Pendidikan Teknik Busana Kelas A	193
Tabel 8. Kejuaraan Program Studi Teknik Busana Kelas B	193
Tabel 9. Kejuaraan Program Studi Pendidikan Teknik Busana Kelas D	194
Tabel 10. Kategori Kejuaraan Lain	194

DAFTAR GAMBAR

Gambar 1. Tema <i>Individualist</i>	13
Gambar 2. Sub tema <i>Remix</i>	15
Gambar 3. Sub tema <i>Alter Ego</i>	16
Gambar 4. <i>Neuetradition</i>	17
Gambar 5. Sub tema <i>Constructivist</i>	18
Gambar 6. Sub tema <i>Mainland</i>	19
Gambar 7. Tema <i>Quest</i>	20
Gambar 8. Sub tema <i>Electric Beats</i>	21
Gambar 9. Sub tema <i>Medina</i>	22
Gambar 10. Tema <i>Sensory</i>	23
Gambar 11. Sub tema <i>+Chill</i>	24
Gambar 12. Sub tema <i>Catalyst</i>	25
Gambar 13. Gunungan Sesaji Pada Upacara Kasodo	29
Gambar 14. Garis Leher.....	68
Gambar 15. Bentuk Garis Leher	68
Gambar 16. Papan Inspirasi atau Moodboard.....	119
Gambar 17. Desain Sketching.....	121
Gambar 18. Presentation Drawing Desain Tampak Depan dan Belakang.....	123
Gambar 19. Proses Penciptaan Desain Gunungan Sesaji.....	125
Gambar 20. Desain Hiasan Busana (Bahan Yang Diprinting).....	126
Gambar 21. Hiasan Kepala (Bahan Yang Diprinting)	126

Gambar 22. Tekstur Pada Gaun	126
Gambar 23. Gambar Kerja Tampak Depan.....	128
Gambar 24. Gambar Kerja Tampak Belakang	129
Gambar 25. Desain Kerja Hiasan Kepala (Bahan Yang Diprinting)	130
Gambar 26. Pola Dasar Badan Sistem So'en	132
Gambar 27. Pola Rok Lingkar	135
Gambar 28. Pola Dasar Lengan	136
Gambar 29. Pola Cape Depan	136
Gambar 30. Pola Cape Belakang	137
Gambar 31. Pola Gaun Bagian Atas	138
Gambar 32. Pecah Pola Gaun Bagian Depan.....	139
Gambar 33. Pecah Pola Gaun Bagian Belakang	139
Gambar 34. Pola Depun Lengan Depan dan Belakang.....	140
Gambar 35. Pecah Pola Gaun Bagian Bawah	140
Gambar 36. Pecah Pola Lengan	141
Gambar 37. Pecah Pola Cape Depan.....	141
Gambar 38. Pecah Pola Cape Belakang.....	142
Gambar 39. Rancangan Bahan Gaun Bahan Jaguard Warna Kuning	143
Gambar 40. Rancangan Bahan Gaun Bahan Velvet (Lining) Warna Kuning.	144
Gambar 41. Rancangan Bahan Rok Bahan Jaguard Warna Hitam.	144
Gambar 42. Rancangan Bahan Rok Bahan Velvet (Lining) Warna Hitam	145
Gambar 43. Rancangan Bahan Lengan, Cape dan Tekstur Gunungan Bahan Satin Bridal (Printing)	146

Gambar 44. Rancangan Bahan Tekstur Gunungan (Diprinting).....	147
Gambar 45. Rancangan Bahan Lengan.....	147
Gambar 46. Rancangan Bahan Cape.....	148
Gambar 47. Desain Busana Tampak Depan	189
Gambar 48. Desain Busana Tampak Belakang	190

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1. Susunan Panitia Inti Pergelaran Busana <i>Movitsme</i>	206
Lampiran 2. Rincian Anggaran Pengeluaran Pergelaran Busana <i>Movitsme</i>	212
Lampiran 3. Desain <i>Backdrop</i> Panggung <i>Movitsme</i>	222
Lampiran 4. Hasil <i>Backdrop</i> Panggung <i>Movitsme</i>	223
Lampiran 5. Logo Acara <i>Movitsme</i>	224
Lampiran 6. Desain Tiket	224
Lampiran 7. Desain <i>Pamflet</i>	225
Lampiran 8. Desain Undangan	226
Lampiran 9. Desain <i>Banner</i>	226
Lampiran 10. Desain Amplop	227
Lampiran 11. Desain <i>Co Card</i> Panitia	228
Lampiran 12. Model Saat Tampil Pada Pergelaran Busana <i>Movitsme</i> Tampak Depan	229
Lampiran 13. Model Saat Tampil Pada Pergelaran Busana <i>Movitsme</i> Tampak Belakang	230
Lampiran 14. Model Saat Tampil Pada Pergelaran Busana <i>Movitsme</i> Tampak Samping Kiri	231
Lampiran 15. Model Saat Tampil Pada Pergelaran Busana <i>Movitsme</i> Tampak Samping Kanan	232
Lampiran 16. Model Dan Desainer Saat Tampil Pada Pergelaran Busana <i>Movitsme</i>	233

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Penciptaan

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

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. Pemilihan warna busana pesta berbeda, harus disesuaikan dengan kesempatan pestanya. Pada umumnya warna yang digunakan untuk busana pesta malam adalah yang mengandung unsur merah, hitam, keemasan, perak, atau warna-warna yang mengkilap. Bahan yang digunakan untuk busana pesta biasanya dipilih bahan-bahan yang berkualitas tinggi dan mampu

menimbulkan kesan mewah. Desainer memilih busana pesta karena desainnya dapat mewujudkan kreatifitas yang tinggi dan busana pesta paling banyak pilihan fariasinya, lebih cepat berkembang serta masyarakat lebih meminatinya.

Dalam pembuatan busana pesta tersebut penulis memilih busana pesta cocktail karena busananya digunakan untuk remaja agar tidak terlalu formal.

Cocktail dress adalah pakaian atau gaun perempuan yang elegan untuk acara-acara semi formal. Pertama kali muncul di Amerika Serikat, pada waktu alkohol dilarang keras, dan pesta-pesta dengan minuman keras pun pindah ke tempat yang lebih private, seperti rumah dan bar-bar. Di sana mereka dimanjakan dengan alkohol dan musik jazz. Agar lebih sesuai dengan pesta tersebut, ide pun bermunculan untuk menciptakan pakaian elegan yang tidak terlalu formal dengan detail sedikit lebih rumit dan lebih indah dari pakaian yang dikenakan sehari-hari yang akhirnya lahir dengan sebutan cocktail dress. Sekarang ini cocktail dress lebih sering terlihat dalam acara-acara apa pun, dari semi formal seperti pesta keluarga, tahun baru, anniversary, sampai acara formal pun masih cocok dan layak untuk dipakai. Cocktail dress cenderung lebih sederhana ketimbang gaun-gaun pesta malam yang formal. Potongannya sederhana dengan detail yang tidak terlalu rumit, biasanya tidak berlengan, panjangnya tidak sampai kebawah mata kaki dan terbuat dari bahan-bahan seperti sutra, velvet, jaguard, taffeta, atau pun lace, sehingga sangat identik dengan kesan elegan dan feminin.

Penciptaan busana pesta yang menarik harus mempertimbangkan beberapa hal. Pada Tugas Akhir kali ini menggunakan tema pertunjukan “Movitsme (*move to it's me*)” yang berarti pergerakan menuju saya sebagai jati diri orang Indonesia . Busana yang menampilkan sumber ide dari kearifan lokal yang ada di Indonesia. Sebagai desainer, dapat berpartisipasi mengangkat tema pertunjukan *Movitsme* dengan menciptakan desain busana yang menggambarkan suatu kearifan budaya dari daerah tertentu, sehingga antar desainer dapat bertukar pendapat mengenai budaya di Indonesia. Selain itu di era globalisasi sekarang ini masyarakat cenderung tertarik untuk mengenal hal-hal yang bersifat modern sehingga tidak sedikit masyarakat yang melupakan kebudayaannya sendiri. Sedangkan jika diteliti secara dalam heritage di Indonesia ini sangatlah beragam yang masing-masing mempunyai nilai tersendiri bagi masyarakat.

Tema tren yang digunakan yaitu Individualist. Wanita Individualist digambarkan sebagaimana kurator seni (spesialis dalam seni yang diberikan jabatan kurator oleh sebuah institusi) yang sekaligus juga sebagai aktivis. Kurator adalah pengurus atau pengawas institusi warisan budaya atau seni, misalnya museum, pameran seni, galeri foto, dan perpustakaan. Padanan yang tidak lazim, dikarenakan seorang wanita tersebut dapat menghargai seni pada tingkat tinggi sekaligus mempromosikan perubahan kecenderungan sosial melalui penggalangan dana, kemajuan industri dan fungsi sosial. Dia merangkul aktivis politik dan mendorong perubahan dengan menggabungkan kearifan/kebijaksanaan dengan kreativitas.

Individualist terinspirasi oleh semua hal yang indah, namun dia menabrak batasan dengan percampuran tidak terduga.

Tema trend Individualist terbagi menjadi 2 sub tema yaitu: Remix dan Alter Ego. Dari kedua sub tema tersebut penulis mengambil sub tema Alter Ego. Busana pesta dengan sub tema Alter Ego, Wanita Alter Ego memiliki banyak minat dan karakter khusus yang tidak umum atau berkesan unik yang tergabung pada hiruk pikuk (percampuran tidak senada, terkesan kasar) dari gaya yang tinggi. Penampilannya adalah ketidakcocokan kolektor seni dengan nostalgia tahun 80an, seperti terlihat melalui percampuran metalik dan warna cerah dan aksesorisnya. Media campuran dan detail yang tak terduga membuktikan bahwa dia selangkah lebih maju dari sekedar permainan warna. Keahlian serta kombinasi detail busana selalu berganti gaya dengan mulus dari penampilan satu ke penampilan berikutnya adalah bagian daya pikat utamanya.

Tugas akhir tahun ini penulis membuat sebuah karya yaitu busana pesta dengan sumber ide Gunungan Sesaji. Busana pesta ini terinspirasi dari sesaji Upacara Kasodo yang berupa gunung. Gunungan ini berupa hasil panen seperti sayuran dan buah-buahan. Upacara Kasodo berasal dari Jawa Timur tepatnya di Gunung Bromo. Upacara Kasada dilakukan Suku Tengger sebagai bentuk rasa syukur atas hasil ternak dan pertanian yang melimpah, memohon agar dijauhkan dari malapetaka, serta yang utama adalah sebagai peringatan pengorbanan Jaka Seger dan Rara Anteng, penguasa Suku Tengger di zaman dulu. Dalam upacara Kasada, masyarakat Suku Tengger

berkumpul dengan membawa hasil bumi dan peternakan yang ditata di tempat bernama ongkek (ongkek adalah suatu sesaji yang digunakan untuk melaksanakan serangkaian upacara Kasada yang dilaksanakan oleh Suku Tengger yang berada di wilayah Jawa Timur). Mereka berbondong-bondong membawa sesajen ini ke kawah Gunung Bromo untuk kemudian dilemparkan ke dalamnya. Untuk membedakan upacara-upacara dari daerah yang lain yaitu karena terdapat Suku Tengger yang masih ada pada zaman modern ini, para leluhur Suku Tengger mengungsi dan terisolasi di Pegunungan Tengger. Kondisi mereka yang tidak tersentuh oleh peradaban luar selama bertahun-tahun itulah yang kemudian berdampak pada kondisi sosial Suku Tengger. Berbeda dengan peradaban Jawa lainnya yang telah didominasi oleh ajaran Islam, Suku Tengger masih mempertahankan kepercayaan para leluhurnya dari Majapahit. Para leluhur Suku Tengger menganut aliran kepercayaan Siwa-Budha yang kemudian berkembang menjadi agama Hindu seperti yang dipegang oleh Suku Tengger kini. Oleh karena itu busana ini diberi judul *“For The Ancestors”* yang berarti “Untuk Leluhur”.

Macam-macam bentuk desain busana pesta dapat di ciptakan melalui sebuah sumber ide. Sumber ide inilah yang akan membawa sebuah busana pesta yang terlihat unik dan menarik. Bentuk gunung sesaji ini disusun bertingkat membentuk kerucut, dan pada bagian atas susunannya kecil lalu semakin kebawah akan membesar bentuknya. Dari situlah saya mengambil sudut pandang yang berbeda, yaitu jika sesaji gunung dilihat dari sudut atas akan membentuk lingkaran yang dari

tengah kecil lalu semakin keluar akan membesar. Desain busana dengan style 80-an dipadu-padankan dengan tekstur gunung yang beraneka-ragam dengan teknik *quilting dan bordir*. Busana ini termasuk busana pesta cocktail yang digunakan untuk remaja. Warna yang digunakan pada busana ini yaitu warna metalik emas dan hitam. Serta ditambah warna-warna cerah pada tekstur gunung dengan teknik *quilting dan bordir*, seperti warna orange, merah, ungu dan hijau. Bahan yang digunakan yaitu Jaguar bertekstur (berwarna emas dan hitam) sebagai bahan utamanya. Sedangkan untuk tekstur gunung menggunakan bahan Satin Bridal yang di printing. Dibutuhkan beberapa aspek agar pembuatan busana pesta dapat tercipta dengan unik dan menarik. Aspek-aspek tersebut adalah unsur dan prinsip desain busana yang akan memudahkan dalam suatu penciptaan busana. Sumber ide dapat diambil dari berbagai hal salah satunya dari acara upacara adat yang berupa Gunung Sesaji. Busana pesta yang telah dibuat dapat diperkenalkan kepada masyarakat melalui sebuah pertunjukan busana *Movitsme* dimana tema pertunjukan yang digelar meliputi keseluruhan busana pesta yang telah dirancang.

B. Batasan Istilah

1. Busana Pesta *Cocktail*

Cocktail dress adalah pakaian atau gaun perempuan yang elegan untuk acara-acara semi formal. *Cocktail dress* cenderung lebih sederhana dari pada gaun-gaun pesta malam yang formal. Saat ini model *cocktail dress* yang didesain tanpa lengan dengan panjang dress tidak dibawah mata kaki, lebih sering dikenakan pada pesta keluarga, pesta tahun baru, pesta ulang tahun. Busana pesta *cocktail* ini dikenakan oleh wanita remaja antara usia 13-20 tahun.

2. Sumber Ide Gunungan Sesaji

Sumber ide adalah segala sesuatu yang dapat menimbulkan ide seseorang untuk menciptakan desain ide baru dan merupakan langkah awal yang harus diperhatikan sebelum membuat sebuah desain. Gunungan sesaji ini berupa hasil panen seperti sayuran dan buah-buahan. Bentuk gunungan sesaji ini disusun bertingkat membentuk kerucut, dan pada bagian atas susunannya kecil lalu semakin kebawah akan membesar bentuknya. Dari situlah saya mengambil sudut pandang yang berbeda, yaitu jika sesaji gunungan dilihat dari sudut atas akan membentuk lingkaran yang dari tengah kecil lalu semakin keluar akan membesar.

3. Pergelaran Busana *Movitsme*

Pergelaran 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

pergerakan menuju saya sebagai jati diri orang Indonesia . Busana yang menampilkan busana yang bersumber ide dari kearifan lokal yang ada di Indonesia. Berdasarkan penjelasan yang dikemukakan, maka yang dimaksud dengan judul diatas adalah sebuah penciptaan disain dengan sumber ide *Gunungan Sesaji* yang diwujudkan dalam bentuk busana pesta yang digelar dalam pergelaran busana *Movitsme*.

C. Rumusan Masalah Penciptaan

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

1. Bagaimana mencipta disain busana pesta *cocktail* dengan sumber ide *Gunungan Sesaji Pada Upacara Kasodo* untuk pergelaran busana *Movitsme* ?
2. Bagaimana membuat busana pesta *cocktail* dengan sumber ide *Gunungan Sesaji Pada Upacara Kasodo* untuk pergelaran busana *Movitsme*?
3. Bagaimana menyelenggarakan pergelaran busana dengan tema *Movitsme* dan menampilkan dengan sumber ide *Gunungan Sesaji* pada *Upacara Kasodo* yang bersub tema *Alter Ego* ?

D. Tujuan Penciptaan

Tujuan yang ingin dicapai dari penulisan proyek akhir adalah:

1. Dapat mencipta disain busana pesta *cocktail* dengan sumber ide *Gunungan Sesaji Pada Upacara Kasodo* untuk pergelaran busana *Movitsme*.
2. Dapat membuat busana pesta *cocktail* dengan sumber ide *Gunungan Sesaji Pada Upacara Kasodo* untuk pergelaran busana *Movitsme*.
3. Dapat menyelenggarakan pergelaran busana dengan tema *Movitsme* dan menampilkan dengan sumber ide *Gunungan Sesaji* pada *Upacara Kasodo* yang bersub tema *Alter Ego*

E. Manfaat Penciptaan

1. Bagi Mahasiswa :
 - a. Menambah pengetahuan tentang pembuatan busana pesta.
 - b. Menerapkan kemampuan, keahlian, dan pengetahuan yang dimiliki oleh penulis dalam karya nyata.
 - c. Mendorong dan melatih penulis untuk lebih kreatif dalam berkarya dan mensosialisasikan karyanya kepada masyarakat.
 - d. Menambah pengetahuan dan pengalaman dalam membuat acara pergelaran busana.
2. Bagi Program Studi :
 - a. Melahirkan desainer-desainer baru yang professional sehingga mampu bersaing di dunia luar.

- b. Mensosialisasikan karya cipta mahasiswa Teknik Busana dan Pendidikan Teknik Busana Universitas Negeri Yogyakarta.
 - c. Menambah referensi tentang pembuatan busana pesta cocktail, serta pengetahuan yang lebih 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 terpenting yang dilakukan adalah penentuan tema. Tema besar pergelaran busana yang diambil adalah *Movitsme*. *Movitsme* yaitu berasal dari kata *move to it's me* yang berarti pergerakan menuju saya sebagai jati diri orang Indonesia. Busana yang menampilkan sumber ide dari kearifan lokal yang ada di Indonesia. Sebagai desainer, dapat berperan serta mengangkat tema *Movitsme* dengan menciptakan desain busana yang menggambarkan suatu kearifan budaya dari daerah tertentu, sehingga antar designer dapat bertukar pendapat mengenai budaya di Indonesia. Selain itu di era globalisasi sekarang ini masyarakat cenderung tertarik untuk mengenal hal-hal yang bersifat modern sehingga tidak sedikit masyarakat yang melupakan kebudayaannya sendiri, Sedangkan jika diteliti secara dalam heritage di Indonesia ini sangatlah beragam yang masing-masing mempunyai nilai tersendiri bagi masyarakat. Dengan adanya pagelaran ini diharapkan dapat mengingat dan melestarikan beberapa heritage yang kurang terekspose di kalangan masyarakat, serta memunculkan karakter diri mahasiswa untuk mengembangkan kreatifitas tanpa batas dalam menciptakan suatu karya, baik karya seni maupun karya teknologi yang akan berguna bagi pendidikan tentunya.

B. TREND

Menurut Prapti Karomah dkk (1988), *trend* adalah suatu aliran dalam dunia mode yang mengalami perubahan setiap setahun sekali. Menurut Muktiadji (2009), analisis trend bertujuan untuk mengetahui tendensi atau kecenderungan keadaan keuangan suatu perusahaan dimasa yang akan datang baik kecenderungan akan naik, turun maupun tetap. Teknik analisis ini biasanya digunakan untuk menganalisis laporan keuangan yang meliputi minimal 3 periode atau lebih. Analisis ini dimaksudkan untuk mengetahui perkembangan perusahaan melalui rentang perjalanan waktu yang sudah lalu dan memproyeksi situasi masa itu ke masa berikutnya. Berdasarkan data historis itu dicoba melihat kecenderungan yang mungkin akan muncul dimasa yang akan datang menggunakan metode angka indeks.

UBM Fashion adalah produsen utama acara perdagangan mode terkenal di dunia dimana industri fashion menghubungkan, berkomunikasi dan melakukan perdagangan sudah berkerjasama dengan peramal tren terkenal *Fashion Snoops* untuk memberikan tren wanita terbesar untuk musim semi atau musim panas 2018 (*women's trends for Spring / Summer 2018*). Menyingkap laporan tren interaktif dibawah dan lihatlah apa yang disediakan toko untuk tren wanita pada baju, aksesoris dan alas kaki untuk musim yang akan datang. Trend ini terbagi menjadi beberapa tema, yaitu:

a. *Individualist*

Wanita *individualist* adalah seorang kurator seni (spesialis dalam seni yang diberikan jabatan kurator oleh sebuah institusi) yang sekaligus juga sebagai aktivis. Kurator adalah pengurus atau pengawas institusi warisan budaya atau seni, misalnya museum, pameran seni, galeri foto, dan perpustakaan. Padanan yang tidak lazim, dikarenakan seorang wanita tersebut dapat menghargai seni pada tingkat tinggi sekaligus mempromosikan perubahan kecendrungan sosial melalui penggalangan dana, kemajuan industri dan fungsi sosial. Dia merangkul aktivis politik dan mendorong perubahan dengan menggabungkan kearifan/kebijaksanaan dengan kreativitas. Individualist terinspirasi oleh semua hal yang indah, namun dia menabrak batasan dengan percampuran tidak terduga.

Pada pencampuran kontemporer ini dia mengembangkan merk dagangnya sendiri melalui gaya yang mewujudkan desain modern yang canggih dan ide yang berasal dari sumber yang luas dan bermacam-macam.



Gambar 1. Tema *Individualist*

(Sumber: *Fashion Trend Guidelines* 2018)

Individualist dibagi menjadi dua sub tema, yaitu:

a) *Remix*

Remix mendefinisikan “*artclectic*” galeri, yang mengabungkan setiap aspek dalam kehidupannya dengan cara yang tidak terduga. Sangat dihormati di dunia seni, dia adalah pemberontak dan *style peacock* (seorang pesolek dalam hal gaya berbusana) yang mencolok di kerumunan. Dia merangkul detail baru seperti hiasan busana (sulaman, rangkaian payet, dan sebagainya) atau metalik untuk sehari, namun tetap terlihat merendah dengan baju daur ulang, jeans yang lebar pada bagian kaki atau slip dress (gaun lurus dengan tali spaghetti dan kerung leher sweetheart). Ketika seni mengelilinginya, dia membuat suatu pernyataan dengan percampuran media dan motif cetak (prints) ekspresionis (menunjukkan dunia hanya dari perspektif subjektif kemudian mengulik atau mengubah dengan radikal untuk menunjukkan efek emosional guna menimbulkan suasana/mood/ide) dalam lemari bajunya. Edgy (non-konvensional, tidak terduga, namun tetap keren), streetwise (pencerminan/refleksi dari kehidupan kota modern terutama anak-anak muda kota) dan progressive (perjuangan, kesetaraan yang tidak pernah berakhir, jika merujuk pada asal kata progresif), wanita remix meminta untuk menonjol di kerumunan.



Gambar 2. Sub tema *Remix*

(Sumber: *Fashion Trend Guidelines* 2018)

b) *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 kolektor seni dengan nostalgia tahun 80an, seperti terlihat melalui percampuran metalik dan warna cerah dan aksesorisnya. Media campuran dan detail yang tak terduga membuktikan bahwa dia selangkah lebih maju dari sekedar permainan warna. Dan keahlian serta kombinasi detail busana selalu berganti gaya dengan mulus dari penampilan satu ke penampilan berikutnya adalah bagian daya pikat utamanya.



Gambar 3. Sub tema *Alter Ego*

(Sumber: *Fashion Trend Guidelines* 2018)

b. Neutradition

Wanita *neutradition* adalah pemimpin baru yang berani, perintis dari masyarakat muda yang tidak memiliki rasa takut yang membangun kembali kotanya. Dia adalah filsuf dan pemikir, mengambil pandangan baru bahwa semua hal harus dipikir dan didesain ulang. Dia medekonstruksi tiang tradisi, mengembangkan/mengevolusi mereka menjadi sesuatu yang baru dan fungsional, membuat intisari dari suatu keindahan mentah yang canggih. Filosofi *neutradition* mempercayai pada kegunaan/pemanfaatan pemakaian ulang (*reusing*) dan penemuan ulang segala hal dari pengembangan ulang bangunan hingga rekonstruksi ulang jasjahit halus (*tailored suits*).



Gambar 4. Tema *Neuetradition*

(Sumber: *Fashion Trend Guidelines* 2018)

Neuetradition dibagi menjadi dua sub tema, yaitu:

a) *Constructivist*

Konstruktivist mengambil gagasan tradisi dan mengubahnya. Seperti menjadi arsiek dari lemari bajumu sendiri, gagasan dari seragam dan tempat kerja umum dibalik. Elemen pokok dari lemari pakaian dikonstruksi ulang seperti blok bangunan industri, memikirkan kembali hal klasik seperti baju. Pembaharuan datang tidak hanya melalui elemen desain yang tidak terduga, tapi dari semangat muda yang tak elakkan yang 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 5. Sub tema *Constructivist*

(Sumber: *Fashion Trend Guidelines* 2018)

b) Mainland

Mainland mengisyaratkan kembali ke kehidupan sederhana dengan berbagai cara. Wanita muda ini mungkin hanya wanita petani dihatinya, sedang menjalankan bisnis keluarga, tapi sekarang dia melakukan hal yang dia suka yaitu perusahaan desain furnitur baru yang menggunakan bahan-bahan yang 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. Dia masih menyukai pasangan pakaian overall atau kulot, tetapi dia menghaluskan penampilan dengan blus berpita dan rok asimetris. Dia tumbuh dan berkembang di lingkungan masyarakat dimana semangat kesederhanaan pedesaan hidup/populer kembali adalah hirupan udara segar.



Gambar 6. Sub tema *Mainland*

(Sumber: *Fashion Trend Guidelines* 2018)

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. Dia percaya bahwa hidup adalah petualangan dimana kamu harus menjalaninya tanpa rasa takut, mengizinkan dirimu untuk bebas dan membiarkan hasrat berkelana memimpinmu. Rumahnya adalah koleksi dari harta karunnya, cinderamata eklektik, dan kumpulan benda-benda langka. Dengan style tanpa susah payah dan *easy going* (pembawaan yang rileks dan toleran), karakter yang memikat, dia mampu untuk mendapatkan akses ke tempat yang tidak diketahui dan menyingkap permata terpendam.



Gambar 7. Tema *Quest*

(Sumber: *Fashion Trend Guidelines* 2018)

Quest dibagi menjadi dua sub tema, yaitu:

a) *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 stylenya. Tren ini hidup dan terkenal di subkultur Afrika yang mencampurkan budaya tradisional dengan pandangan baru dan muda. Barang utama yang harus disertakan adalah sarung dengan bahan beraneka warna, detail manik dan rumbai, dan sepasang dengan kain-kain Ankara. Motif cetak (print) dan motif pola merupakan hal yang penting untuk mengekspresikan gadis yang menghargai akar budayanya dengan tujuan yang ia miliki sendiri.



Gambar 8. Sub tema *Electric Beats*

(Sumber: *Fashion Trend Guidelines* 2018)

b) *Medina*

Medina mengingatkan pada foto ikonik dari Talitha Getty di Moroko. Bohemian dihati, ini adalah impian dari warisan eksotis dan kebudayaan yang dimewahkan. Perjalanan dan suku-suku menginspirasi motif ubin (tile) dan daun (*paisley*), ketika kerajinan tradisional seperti sulaman atau rumbai juga dijelajahi. Barang seperti jubah atau gaun midi merupakan hal yang sesuai untuk pengekspresian motif cetak (*prints*), sementara fungsi untuk di pandang gurun dan pelapisan (*layering*) sangat dipertimbangkan dengan celana kargo dan sweater tanpa lengan. Baik berjalan mendaki melalui bukit pasir atau menjelajah melewati pasar/bazar Arab, wanita Medina sangat merangkul rasa lokal.



Gambar 9. Sub tema *Medina*

(Sumber: *Fashion Trend Guidelines* 2018)

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. Dia sepenuhnya merangkul fantasi sains fiksi dan terobsesi dengan teori baru teleportasi. Semua hal mengenai lingkungan sekitarnya memancarkan realitas ekstrim, warna yang bersifat hydra-charged yang mulus (*slick*) hingga bahan dengan fungsi teknologi (*performance tech material*) di rumah dan kantornya. Dikelilingi oleh banyak adrenalin dan fantasi , sangat mudah untuk tersesat diantara dunia-dunia, dan itulah poin utamanya.



Gambar 10. Tema *Sensory*

(Sumber: *Fashion Trend Guidelines* 2018)

Sensory dibagi menjadi dua sub tema, yaitu:

a) *+Chill*

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



Gambar 11. Sub tema +*Chill*

(Sumber: *Fashion Trend Guidelines* 2018)

b) *Catalys*

Catalys didefinisikan sebagai wanita yang kuat dan powerful yang menciptakan acara dengan suasana kota. Dia adalah pengeksplosor ekstrim juga seorang yang suka bersiap (*prepper*), siap untuk sebuah bencana 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 barang 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.



Gambar 12. Sub tema *Catalyst*

(Sumber: *Fashion Trend Guidelines* 2018)

C. SUMBER IDE

1. Pengertian Sumber Ide

Menurut Sri Widarwati (2000) sumber ide adalah segala sesuatu yang dapat menimbulkan ide seseorang untuk menciptakan desain ide baru. Kemudian menurut Widjiningsih (2006) sumber ide adalah sesuatu hal yang dapat menimbulkan rangsangan akan lahirnya suatu kreasi. Menurut Sugiyanto, dkk (2005) mengungkapkan bahwa ide merupakan langkah awal dalam proses penciptaan, melalui ide tersebut proses penciptaan berjalan. Dalam menemukan sumber ide perlu adanya perenungann, pengamatan dan penghayatan terhadap lingkungan sekitar. Sumber ide diperoleh secara sengaja dan dikembangkan menjadi sebuah karya melalui pengolahan batin berdasarkan pengamatan terhadap lingkungan sekitar. Dari pendapat – pendapat tersebut dapat ditarik kesimpulan bahwa pengertian sumber ide adalah segala sesuatu yang terdapat di lingkungan

sekitar yang dapat menimbulkan inspirasi bagi seseorang untuk menciptakan sesuatu yang baru.

Menurut Chodijah dan Wisri A. Mamdy (1982: 172), pada dasarnya untuk menciptakan suatu desain busana dapat diilhami dari beberapa sumber yaitu :

a. Sumber Sejarah dan Penduduk Asli Dunia

Yang termasuk dalam 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.

2. Sumber Ide Gunungan Sesaji Pada Upacara Kasodo

Upacara Kasodo berasal dari Jawa Timur tepatnya di Gunung Bromo. Sesaji yang digunakan pada upacara tersebut salah satunya yaitu Gunungan sesaji. Gunungan ini berupa hasil panen seperti sayuran dan buah-buahan. Isi yang terdapat didalam gunungan sesaji yaitu labu kuning, wortel, apel hijau, tomat merah, cabai hijau, labu siam, tomat, terong ungu, sawi, wortel, kacang panjang. Bentuk gunungan sesaji berupa kerucut yang susunannya dari atas mengecil semakin kebawah melebar.

Menurut ceritera, asal mula upacara Kasada terjadi beberapa abad yang lalu. Pada masa pemerintahan Dinasti Brawijaya dari Kerajaan Majapahit. Sang permaisuri dikaruniai seorang anak perempuan yang diberi nama Roro Anteng, kemudian mendapat pasangan seorang pemuda dari kasta brahma bernama Joko Seger. Pada saat Kerajaan Majapahit mengalami kemunduran beberapa punggawa kerajaan dan beberapa kerabatnya memutuskan untuk pindah ke wilayah timur,

dan sebagian menuju di kawasan Pegunungan Tengger termasuk pasangan Rara Anteng dan Jaka Seger. Pasangan Rara Anteng dan Jaka Seger membangun pemukiman dan kemudian memerintah di kawasan Tengger dengan sebutan Purbowasesa Mangkurat Ing Tengger, maksudnya “Penguasa Tengger yang Budiman”. Nama tengger diambil dari akhir suku kata nama Rara Anteng dan Jaka Seger. Kata tengger berarti juga tenggering budi luhur atau pengenalan moral tinggi, simbol perdamaian abadi. Dari waktu ke waktu masyarakat Tengger hidup makmur dan damai, namun sang penguasa tidaklah merasa bahagia, karena setelah beberapa lama pasangan Rara Anteng dan Jaka Tengger berumahtangga belum juga dikaruniai keturunan. Kemudian diputuskanlah untuk naik ke puncak Gunung Bromo untuk bersemedi dengan penuh kepercayaan kepada Yang Maha Kuasa agar dikaruniai keturunan. Tiba-tiba ada suara gaib yang mengatakan bahwa semedi mereka akan terkabul namun dengan syarat bila telah mendapatkan keturunan, anak yang bungsu harus dikorbankan ke kawah Gunung Bromo. Pasangan Roro Anteng dan Jaka Seger menyanggupinya dan kemudian didatarkannya 25 orang putra-putri, namun naluri orangtua tetaplah tidak tega bila kehilangan putra-putrinya. Pendek kata pasangan Rara Anteng dan Jaka Seger ingkar janji, Dewa menjadi marah dengan mengancam akan menimpakan malapetaka, kemudian terjadilah prahara keadaan menjadi gelap gulita kawah Gunung Bromo menyemburkan api. Kesuma anak bungsunya lenyap dari pandangan terjilat api dan masuk ke kawah Bromo, bersamaan hilangnya Kesuma

terdengarlah suara gaib: “Saudara-saudaraku yang kucintai, aku telah dikorbankan oleh orangtua kita dan Hyang Widi menyelamatkan kalian semua. Hiduplah damai dan tenteram, sembahlah Hyang Widi. Aku ingatkan agar kalian setiap bulan Kasada pada hari ke-14 mengadakan sesaji kepada Hyang Widi di kawah Gunung Bromo”. Kebiasaan ini diikuti secara turun temurun oleh masyarakat Tengger dan setiap tahun diadakan upacara Kasada di Poten lautan pasir dan kawah Gunung Bromo. Upacara dilakukan pada tengah malam hingga dini hari setiap bulan purnama dibulan kasodo menurut penanggalan jawa. Poten merupakan sebidang tanah dilahan pasir sebagai tempat berlangsungnya upacara kasada. Sampai sekarang adat istiadat ini dilakukan secara turun menurun (<https://www.pegipegi.com/travel/mengenal-upacara-kasada-di-tengah-eloknya-gunung-bromo/>)



Gambar 13. Gunungan Sesaji Pada Upacara Kasodo

(Sumber:<http://djalatte.blogspot.co.id/2013/02/upacara-kasodo-dari-suku-tengger.html>)

3. Pengembangan Sumber Ide

Penerapan sumber ide pada desain agar bentuk ide dapat terlihat tanpa mengurangi keindahan desain perlu memahami perubahan bentuk. Perubahan bentuk tersebut menurut Dharsono Sony Kartika (2004) antara lain sebagai berikut:

a. Teori *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. Teori *Distorsi*

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

c. Teor *Transformasi*

Merupakan 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. Teori *Disformasi*

Merupakan penggambaran entuk 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.

Pada karya busana pesta *cocktail* dengan sumber ide Gunungan Sesaji pada Upacara Kasodo yang diambil adalah Teori *Transformasi*. Karena adanya perubahan dalam bentuk gunungan sesaji, yang awalnya berbentuk kerucut menjadi berbentuk bulat.

D. DESAIN BUSANA

Menurut Sri Widarwati (2000), desain busana adalah merupakan rancangan atau gambaran suatu obyek yang dibuat berdasarkan susunan garis, bentuk, warna dan tekstur. Dalam pembuatan desain busana pengetahuan mengenai unsur-unsur dan prinsip-prinsip desain perlu diketahui dan dipelajari. Desain busana erat hubungannya dengan mode atau fashion. Menurut Afif Ghurub Bestari (2011), desain adalah rancangan atau gambar desain yang terdiri atas garis, bentuk, ukuran, warna, tekstur dan nilai dari suatu benda yang dibuat dalam bentuk dua dimensi berdasarkan prinsip-

prinsip desain. Desain dihasilkan melalui pemikiran, pertimbangan, perhitungan, dan tidak meninggalkan dari alam, cita, rasa, serta kegemaran orang banyak. Hasilnya dituangkan dengan wujud gambar dan dapat dinikmati orang yang dapat melihatnya, sedangkan menurut Widjiningsih (1982) desain adalah suatu rancangan gambar yang nantinya dilaksanakan dengan tujuan tertentu yang berupa susunan dari garis, bentuk, warna dan tekstur. Menurut Porrie Muliawan (2002) hal yang harus diperhatikan dalam desain busana seperti: komposisi, kesatuan ide, proporsional, perwujudan ide (daya kreasi), dan penyelesaian gambar desain busana, pemberian warna sesuai dengan tekstur yang akan diterapkan.

Berdasarkan beberapa pendapat diatas dapat disimpulkan bahwa desain busana adalah suatu rancangan atau gambaran suatu obyek atau benda yang terdiri atas garis, bentuk, ukuran, warna, tekstur dan nilai dari suatu benda yang dibuat dalam bentuk dua dimensi berdasarkan prinsip-prinsip desain dan memperhatikan komposisi, kesatuan ide, proporsional, perwujudan ide (daya kreasi), dan penyelesaian gambar desain busana, pemberian warna sesuai dengan tekstur yang akan diterapkan.

Diperlukan wawasan dan pengetahuan agar dalam suatu desain busana dapat diwujudkan dengan baik. Pengetahuan tersebut antara lain pengetahuan tentang estetika dan etika busana, bahan dan pelengkap busana, kepribadian seseorang dan perkembangan mode busana.

1. Prinsip Penyusunan *Moodboard*

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

Sebuah *moodboard* biasanya memiliki gambar Desain Busana sebagai fokus utama dari 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 *moodboard* adalah jenis desain poster yang di dalamnya terdiri dari gambar, teks, dan sampel objek dalam komposisi yang dikehendaki oleh pencipta *moodboard*. Desainer menggunakan *moodboard* guna mengembangkan konsep desain mereka dan untuk berkomunikasi dengan anggota lain dari tim desain.

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

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

Bagi seorang desainer maupun orang yang belajar di bidang busana dan kriya tekstil, media pembelajaran memiliki peran yang sangat penting. *Moodboard* termasuk jenis media pembelajara visual. *Moodboard* berfungsi untuk mewujudkan sebuah ide yang masih bersifat abstrak menjadi konkret, dimulai dari mencari berbagai sumber inspirasi berupa potongan-potongan gambar, warna dan jenis benda yang dapat menggambarkan ide yang ingin diwujudkan, dilanjutkan dengan membuat desain model beserta prototipenya, hingga merealisasikannya menjadi sebuah produk atau karya busana dan kriya tekstil. *Moodboard* merupakan bagian dari media pembelajaran desain, untuk itu perlu diketahui seberapa penting *moodboard*, mulai dari pengertian, fungsi, manfaat, cara membuat dan wujud *moodboard*.

Karya dari seorang desainer dapat terwujud melalui proses 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 berbagai bentuk (persegi, bulat, lonjong, segitiga dan lain sebagainya) yang di dalamnya berisi kumpulan gambar-gambar, warna dan jenis benda yang dapat menggambarkan ide yang ingin diwujudkan oleh seorang desainer. (<http://www.wisegeek.com/what-is-a-mood-board.html>)

Moodboard 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) *Moodboard* 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 *moodboard* 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 keterampilan 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 lambing-lambang visual berupa 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.

Cara membuat *mood board* adalah:

- a. Menentukan tema atau judul.

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

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 pembuatan karya tersebut. Berbagai tema dapat diangkat sebagai sumber ide atau gagasan dalam proses berkreasi, yaitu dengan mengambil tema berdasarkan trend yang ada pada zaman 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. Penggayaan 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 penyusun *mood board*.
- f. Mempersiapkan alat dan bahan yang diperlukan, seperti kertas berukuran 40 cm x 40 cm atau 30 cm x 50 cm, lem kertas, alat tulis dan alat menggambar, gunting kertas, serta potongan gambar yang memiliki keterkaitan satu sama lain dalam satu tema
- g. Langkah selanjutnya susun elemen pembuatan mood board berdasarkan tema yang telah ditentukan.

2. Unsur dan Prinsip Desain

Dalam pembuatan desain busana harus memperhatikan unsur-unsur dan prinsip-prinsip desain, sebab suatu desain akan terlihat lebih baik apabila antara unsur dan prinsip terjadi suatu kombinasi atau kesatuan yang selaras, sehingga desain busana yang diciptakan akan lebih mudah dipahami dan dianalisis oleh semua kalangan.

1) Unsur Disain

Menurut Sri Widarwati (2000: 7) unsur-unsur busana adalah segala sesuatu yang dipergunakan untuk menyusun suatu rancangan. Sedangkan menurut Prapti Karomah dan Sicilia Sawitri (1986: 35) unsur-unsur desain adalah segala sesuatu yang disusun untuk mendapatkan desain. Berdasarkan uraian diatas bisa disimpulkan bahwa unsur adalah segala sesuatu yang

digunakan untuk membuat suatu rancangan karya seni/ desain sehingga dapat dibaca atau dimengerti oleh orang lain dalam hal ini adalah rancangan busana.

Adapun unsur-unsur yang diperlukan untuk membuat atau menciptakan suatu desain busana yaitu:

a. Garis

Garis merupakan unsur visual dua dimensi yang digunakan manusia dalam mengungkapkan perasaan atau emosi. Garis dibedakan menjadi dua macam yaitu:

a) Garis Lurus

Garis lurus mempunyai sifat kaku dan memberi kesan kokoh, sungguh-sungguh dan keras, namun dengan adanya arah sifat garis dapat berubah seperti :

- i. Garis lurus tegak memberikan kesan keluhuran.
- ii. Garis lurus mendatar memberikan kesan tenang.
- iii. Garis lurus miring/diagonal merupakan kombinasi dari sifat.
- iv. Garis vertikal dan horizontal yang mempunyai sifat lebih hidup (dinamis).

b) Garis Lengkung

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

- i. Membatasi bentuk struktur atau siluet.
- ii. Membagi bentuk struktur ke dalam bagian-bagian pakaian untuk menentukan model pakaian.
- iii. Memberikan arah dan pergerakan model untuk menutupi kekurangan bentuk tubuh, seperti garis *princes*, garis *empire* dan lain-lain.

Pada karya busana pesta *cocktail* dengan sumber ide Gunungan Sesaji pada Upacara Kasodo garis yang diambil adalah garis lurus pada bagian gaun atas dan garis lengkung pada bagian tekstur gunungan yang dibordir.

b. Arah

Pada benda apa pun, termasuk busana, dapat dilihat dan dirasakan adanya arah tertentu, misalnya mendatar, tegak lurus, miring dan sebagainya. Hal ini sering dimanfaatkan dalam merancang busana dengan tujuan tertentu. Misalnya arah biasanya digunakan untuk mensiasati kekurangan dari seseorang dalam mengenakan busana. Pada bentuk tubuh gemuk sebaiknya dihindari pemakaian dengan arah mendatar karena akan memberi kesan melebarkan. Begitu juga dalam pemilihan model busana, garis hias yang digunakan berupa garis *princess* atau garis tegak lurus yang memberi kesan meninggikan atau merampingkan orang yang bertubuh gemuk. Begitu pula sebaliknya untuk bentuk tubuh yang kurus dianjurkan memakai unsur arah yang mendatar agar terlihat lebih berisi.

Pada karya busana pesta *cocktail* dengan sumber ide Gunung Sesaji pada Upacara Kasodo arah yang diambil menggunakan garis princess, karena agar gaun tersebut terlihat pas *body* yang menambah jenjang pada prajawati.

c. Bentuk

Bentuk adalah hasil hubungan dari beberapa garis yang mempunyai area atau bidang dua dimensi (shape). Berdasarkan jenisnya bentuk terdiri sebagai berikut:

1. Bentuk naturalis adalah bentuk yang berasal dari bentuk - bentuk alam seperti tumbuh-tumbuhan, hewan, dan bentuk-bentuk alam lainnya.
2. Bentuk geometris adalah bentuk yang dapat diukur dengan alat pengukur (penggaris, meteran) dan mempunyai bentuk yang teratur.
3. Bentuk dekoratif merupakan bentuk yang sudah dirubah dari bentuk asli melalui proses stilasi atau stilir yang masih ada ciri khas bentuk aslinya. Bentuk-bentuk ini dapat berupa ragam hias pada sulaman atau hiasan lainnya yang mana bentuknya sudah tidak seperti bentuk sebenarnya.
4. Bentuk abstrak merupakan bentuk yang tidak terikat pada bentuk apapun tetapi tetap mempertimbangkan prinsip-prinsip desain.

Bentuk pada karya busana pesta *cocktail* dengan sumber ide Gunungan Sesaji pada Upacara Kasodo yang diambil adalah bentuk geometris. Tekstur gunungan sesaji termasuk bentuk geometris karena bentuknya yang bulat.

d. Ukuran

Ukuran merupakan salah satu unsur yang mempengaruhi desain pakaian ataupun benda lainnya. Ukuran adalah segala sesuatu yang digunakan untuk membedakan panjang pendek besar kecil suatu benda dan dapat mengatur keseimbangan sebuah benda serta mempengaruhi suatu desain busana. Unsur-unsur yang dipergunakan dalam suatu desain busana diatur ukurannya dengan baik agar desain tersebut memperlihatkan keseimbangan. Menurut Sri Widarwati (1993 : 10), ada 5 ukuran panjang rok antara lain :

- a) Mini : Rok yang panjangnya 10 – 15 cm di atas lutut.
- b) Kini : rok yang panjangnya sampai lutut.
- c) Midi : rok yang panjangnya 10 – 15 cm di bawah lutut.
- d) Maxi : rok yang panjangnya sampai pergelangan kaki.
- e) Longdress :gaun yang panjangnya sampai lantai / tumit.

Ukuran pada karya busana pesta *cocktail* dengan sumber ide Gunungan Sesaji pada Upacara Kasodo yang diambil adalah ukuran midi. Karena rok ukuran midi yaitu panjang gaunnya 15 cm di bawah lutut.

e. Tekstur

Tekstur adalah permukaan suatu benda yang berupa permukaan dari sebuah garis, bidang maupun bentuk yang dapat dilihat dan dirasakan.

Pemilihan tekstur bahan yang tepat tentunya juga dapat mempengaruhi penampilan seseorang. Misalnya saja yang berkilau dan bahan yang transparan akan memberi kesan menggemukkan, sehingga bahan yang berkilau atau transparan sebaiknya disarankan untuk seseorang yang mempunyai tubuh kurus.

Pada tekstur karya busana pesta *cocktail* dengan sumber ide Gunungan Sesaji pada Upacara Kasodo yang diambil adalah tekstur gunung sesaji yang memberikan permukaan kain tampak bertekstur, yaitu didalamnya menggunakan kain busa lapis lalu dilapisi kain jaguar lalu dijahit dan dibordir agar terkesan timbul.

f. Value

Yang dimaksud value yaitu nilai gelap dan terang. Semua benda kasat mata hanya dapat terlihat karena adanya cahaya, baik cahaya alam, maupun cahaya buatan. Sebuah benda dapat terlihat disebabkan adanya cahaya, baik cahaya alam maupun cahaya buatan. Jika diamati pada suatu benda terlihat bahwa tidak semua bagian bagian permukaan benda terkena oleh cahaya secara merata, ada bagian yang terang dan ada bagian yang

gelap. Hal ini menimbulkan adanya nada gelap terang pada permukaan benda yang sering disebut dengan istilah value atau nada gelap terang.

Berdasarkan pendapat di atas dapat disimpulkan bahwa nilai gelap terang adalah suatu sifat warna yang menunjukkan tingkatan warna dari warna tergelap (mengandung hitam) sampai terang (mengandung putih). Penerapan nilai gelap terang dalam sebuah busana terletak pada pemilihan warna bahan.

Pada karya busana pesta *cocktail* dengan sumber ide Gunungan Sesaji pada Upacara Kasodo yang diambil value adalah warna gelap pada warna hitam, sedangkan warna terang pada warna kuning dan warna dari tekstur gunungan yang terdiri dari orange, merah, hijau, dan ungu.

g. Warna

Warna dapat mengungkapkan perasaan desainer atau karakter gambar busana yang dirancang. Warna dapat menunjukkan sifat, karakter, dan citra yang berbeda-beda. Warna memiliki banyak variasi misalnya warna muda, warna tua, warna terang, warna gelap, warna lembut, dan warna menyala.

Menurut Erawati dkk (2008) teori warna dapat dikelompokkan menjadi :

1. Warna primer, warna ini disebut juga dengan warna dasar atau pokok, karena warna ini tidak dapat diperoleh dengan pencampuran warna (hue) lain. Warna primer ini terdiri dari merah, kuning dan biru.
2. Warna Sekunder, warna ini merupakan hasil pencampuran dari dua warna primer, warna sekunder terdiri dari orange, hijau dan ungu.
3. Warna intermediet, warna ini dapat diperoleh dengan dua cara yaitu dengan mencampurkan warna primer dengan warna sekunder yang berdekatan dalam lingkaran warna atau dengan cara mencampurkan dua warna primer dengan perbandingan 1 : 2. Ada enam macam warna intermediet yaitu : kuning hijau, biru hijau, biru ungu, merah ungu, merah orange, kuning orange.
4. Warna tertier. Warna tertier adalah warna yang terjadi apabila dua warna sekunder dicampur. Warna tertier ada tiga yaitu tertier biru, tertier merah dan tertier kuning.
5. Warna kwarter. Warna kwarter adalah warna yang dihasilkan oleh pencampuran dua warna tertier. Warna kwarter ada tiga yaitu kwarter hijau, kwarter orange dan kwarter ungu.

Menurut Ernawati dkk (2008) warna menurut sifatnya dapat dibagi atas 3 bagian yaitu :

1. Sifat panas dan dingin yang termasuk dalam warna panas ini yaitu warna yang mengandung unsur merah, kuning dan jingga. Warna panas ini memberi kesan berarti, agresif, menyerang, membangkitkan, gembira, semangat dan menonjol. Sedangkan warna yang mengandung unsur hijau, biru, ungu disebut warna dingin. Warna dingin lebih bersifat tenang, pasif, tenggelam, melankolis serta kurang menarik perhatian.
2. Sifat terang dan gelap suatu warna disebut dengan value warna. Value warna ini terdiri atas beberapa tingkat. Untuk mendapatkan value ke arah yang lebih tua dari warna aslinya disebut dengan shade, dilakukan dengan penambahan warna hitam. Sedangkan untuk warna yang lebih muda disebut dengan tint, dilakukan dengan penambahan warna putih.
3. Sifat terang dan kusam. Sifat terang dan kusam suatu warna dipengaruhi oleh kekuatan warna atau intensitasnya. Warna-warna yang mempunyai intensitas kuat akan kelihatan lebih terang sedangkan warna yang mempunyai intensitas lemah akan terlihat kusam.

Teori warna dikelompokkan pada karya busana pesta *cocktail* dengan sumber ide Gunung Sesaji pada Upacara Kasodo yang diambil adalah

warna primer, warna sekunder. Warna primer yaitu warna kuning pada gaun, dan warna sekunder yaitu warna orange, hijau dan ungu.

2) Prinsip Disain

Menurut Sri Widarwati (2000 : 15) prinsip-prinsip desain adalah suatu cara untuk menyusun unsur-unsur sehingga tercapai perpaduan yang memberi efek tertentu. Sedangkan menurut Widjningsih (1982 : 9) prinsip desain adalah suatu cara penggunaan dan pengombinasian unsur-unsur desain menurut prosedur-prosedur tertentu. Menurut uraian di atas maka dapat ditarik kesimpulan bahwa prinsip desain merupakan sebuah cara untuk mengkombinasikan unsur desain sesuai prosedur tertentu sehingga memberi perpaduan efek/dampak tertentu.

Adapun 6 prinsip desain yaitu :

a. Harmoni (keselarasan)

Keselaran adalah kesatuan diantara macam-macam unsur walaupun berbeda tetapi membuat tiap-tiap bagian itu tetap kelihatan bersatu (Sri Widarwati, 1993 : 15). Sedangkan menurut Widjningsih (1982 : 10) keselaran adalah suatu prinsip dalam seni yang menimbulkan kesan adanya kesatuan melalui pilihan dan susunan obyek serta ide-ide.

Menurut Sri Widarwati (1993) adapun aspek-apsek dalam prinsip harmoni atau keselaran adalah sebagai berikut:

a) Keselarasan dalam garis dan bentuk

Keselaran dalam garis dan bentuk misalnya bebe dengan kerah bulat begitu juga dengan sakunya juga berbentuk bulat pada bagian sudutnya.

b) Keselarasan dalam tekstur

Tekstur yang kasar tidak dikombinasikan dengan tekstur yang halus. Penerapan tekstur dalam desain juga harus serasi.

c) Keselarasan dalam warna

Penggunaan warna hendaknya tidak terlalu banyak agar tidak terkesan ramai. Pedoman yang baik dalam pemberian warna dalam busana yakni tidak lebih dari 3 warna.

Pada karya busana pesta *cocktail* dengan sumber ide Gunungan Sesaji pada Upacara Kasodo memiliki keselarasan yang baik. Pada keselarasan tekstur menggunakan bahan yang bertekstur kasar pada setiap gaun tersebut, dan keselarasan dalam warna juga menggunakan dua warna dominan yaitu *gold* dan hitam.

b. Proporsi

Menurut Widjiningasih (1982: 13) proporsi adalah hubungan satu dengan yang lain dalam satu susunan. Perbandingan digunakan untuk menampakkan lebih besar atau lebih kecil dan memberi kesan adanya hubungan satu dengan yang lainnya yaitu busana dengan pemakainya (Sri

Widarwati, 1993: 17). Menurut beberapa pendapat di atas dapat ditarik kesimpulan bahwa proporsi adalah hubungan antara satu dengan yang lainnya secara menyeluruh untuk menampakkan lebih besar kecilnya benda dalam susunan tertentu yang dipadukan guna mendapatkan keselarasan.

Pada karya busana pesta *cocktail* dengan sumber ide Gunung Sesaji pada Upacara Kasodo menggunakan proporsi yang sesuai, karena ketika prajawati memakai gaun tersebut terlihat indah.

c. *Balance* (Keseimbangan)

Penggunaan unsur seperti garis, warna, bentuk, dan lain-lain dalam suatu desain dapat memberikan rasa puas maka itu dikatakan mempunyai keseimbangan.

Keseimbangan ini secara garis besar dapat dikelompokkan menjadi 2, yaitu:

- a) Keseimbangan simetris merupakan keseimbangan yang tercipta dimana bagian yang satu sama dengan bagian yang lain. Keseimbangan ini dapat memberikan rasa tenang, rapi, agung dan abadi. Contohnya bagian kiri sama besar dengan bagian kanan atau bagian atas sama dengan bagian bawah.
- b) Keseimbangan asimetri (keseimbangan informal) merupakan keseimbangan yang dibuat dimana bagian yang satu tidak sama dengan bagian yang lain tetapi tetap menimbulkan kesan

seimbang. Objek ini dapat diletakkan pada jarak yang berbeda dari pusat perhatian. Keseimbangan ini lebih halus dan lembut serta menghasilkan variasi yang lebih banyak dalam susunannya. Misalnya bagian kanan atas dan kiri bawah yang diberi motif.

(<http://kiki-risqiseptianiw.blogspot.com/2014/03/unsur-desain-keseimbangan.html?m=1>)

Menurut Widjiningih (1982: 15) keseimbangan dapat dibagi menjadi tiga bagian yaitu :

- a) Keseimbangan Formal adalah keseimbangan dari obyek bagian kiri sampai kanan, tengah atau pusat desain dengan jarak yang sama.
- b) Keseimbangan Informal adalah keseimbangan dari obyek yang tidak mempunyai perhatian yang obyek bagiannya tidak sama dan diletakkan pada jarak yang berbeda dari pusat.
- c) Keseimbangan Abivious adalah keseimbangan dari obyek bagian kiri dan kanan tidak serupa tetapi keduanya mempunyai daya tarik yang sama.

Suatu keseimbangan dapat terwujud apabila penggunaan unsur-unsur desain seperti garis, bentuk, warna dan yang lain dalam satu desain dapat memberi rasa puas (Widjiningih, 1982: 15).

Pada karya busana pesta *cocktail* dengan sumber ide Gunungan Sesaji pada Upacara Kasodo keseimbangan yang dipakai yaitu keseimbangan asimetri (keseimbangan informal). Karena penempatan tekstur gunungan pada gaun lebih banyak disebelah kanan, sedangkan disebelah kiri lebih sedikit.

d. Irama

Menurut Sri Widarwati (1993: 17) irama adalah suatu pergerakan pandangan yang dapat mengalihkan pandangan mata dari suatu bagian ke bagian yang lain. Sedangkan menurut Widjiningasih (1982: 17) dalam seni irama dapat diartikan sebagai suatu bentuk pergerakan dalam disain tersebut berirama. Berdasarkan beberapa pendapat di atas bisa ditarik kesimpulan irama adalah suatu pergerakan yang teratur yang dapat mengalihkan pandangan mata dari satu bagian kebagian yang lainnya.

Pada karya busana pesta *cocktail* dengan sumber ide Gunungan Sesaji pada Upacara Kasodo iramanya yaitu para penonton dapat melihat bagian gaun atas dengan pas *body* serta adanya tekstur gunungan, dan pada bagian bawah menggunakan rok lingkaran pengembangan yang dilipit yang terlihat mengembang.

e. *Aksen / Center Of Interest*

Menurut Sri Widarwati (1993: 21) disain busana harus mempunyai suatu bagian yang disebut lebih menarik dari bagian-bagian lainnya, dan ini disebut dengan perhatian. Sedangkan menurut Widjiningasih (1982: 20) untuk menciptakan melalui penggunaan warna, garis, bentuk dan ukuran yang kontras serta pemberian hiasan. Berdasarkan beberapa pendapat di atas bisa ditarik kesimpulan pusat perhatian adalah bagian busana yang lebih menarik dibandingkan bagian lainnya yang dapat berupa warna, garis, bentuk dan ukuran yang kontras serta dalam pemberian hiasan.

Pada karya busana pesta *cocktail* dengan sumber ide Gunungan Sesaji pada Upacara Kasodo *center of interest* terdapat pada tekstur gunungan yang dihiasi dengan swaroski merah.

f. *Unity* atau Kesatuan

Unity atau kesatuan merupakan sesuatu yang memberikan kesan adanya keterpaduan tiap unsurnya (Ernawati, 2008 : 212). Kesatuan merupakan sesuatu yang dapat menunjang bagian yang lain yang akan memberikan sentuhan bahwa hal tersebut selaras dan tidak dapat dipisahkan. Kesatuan merupakan sesuatu yang memberikan kesan adanya keterpaduan tiap unsurnya. Hal ini tergantung pada bagaimana suatu bagian menunjang bagian yang lain secara selaras sehingga terlihat seperti

sebuah benda yang utuh tidak terpisah-pisah. Misalnya leher berbentuk bulat diberi kerah yang berbentuk bulat pula dan begitu juga sebaliknya.

Pada karya busana pesta *cocktail* dengan sumber ide *Gunungan Sesaji* pada *Upacara Kasodo unity* (kesatuan) yaitu pada bagian tekstur gunung juga berbentuk bulat, dan pada bagian rok merupakan rok lingkaran yang dikembangkan, semua itu memiliki keseimbangan didalam gaun tersebut.

3. Teknik Penyajian Gambar

Menurut Sri Widarwati (1996: 72) dalam gambar atau membuat sketsa untuk menciptakan desain pakaian ada beberapa teknik penyajian. Teknik penyajian gambar adalah teknik – teknik yang digunakan untuk menggambar atau membuat sketsa – sketsa untuk menciptakan desain busana, yang terdiri dari beberapa teknik yaitu :

a. *Design Sketching* (Menggambar Sketsa)

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

b. *Production Sketching* (Sketsa Produksi)

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

c. *Presentation Drawing* (Penyajian Gambar)

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

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

d. *Fashion Illustration* (Ilustrasi Desain Busana)

Fashion Illustration (Ilustrasi Desain Busana) adalah suatu sajian gambar *fashion* yang dimaksudkan untuk tujuan proporsi suatu desain. Seorang *fashion illustrator* bertugas membuat sebuah ilustrasi untuk promosi suatu desain dan biasanya bekerja untuk sebuah majalah, koran, buku, dan lain-

lain. Untuk *fashion illustration* menggunakan proporsi 9 atau 10 kali tinggi kepala. Dalam hal ini kaki dibuat lebih panjang.

e. *Three Dimention Drawing* (Gambar Tiga Dimensi)

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

Dari 5 macam teknik penyajian gambar yang dijelaskan di atas, penyusun menggunakan tiga teknik penyajian gambar dalam laporan ini. Penyajian gambar pertama berupa *Design Sketching*, dimana terdapat desain bagian – bagian busana yang kemudian dikembangkan menjadi satu kesatuan dalam suatu desain busana pesta malam rancangan penyusun. Penyajian gambar yang kedua berupa *Production Sketching* yaitu berupa gambar kerja busana dan gambar kerja hiasan busana. Penyajian gambar yang ketiga berupa *Presentation Drawing* dengan menggambar bagian depan dan belakang busana, dari sajian gambar ini penyusun menjelaskan bagian – bagian dari busana pesta malam yang dirancang.

4. Desain Hiasan Busana

Desain hiasan busana atau garnitur busana adalah segala sesuatu yang dihiaskan pada busana agar busana tersebut nampak lebih indah (Enny Zuhni Khayati, 1998 : 17). Disain hiasan adalah desain yang berfungsi untuk memperindah suatu benda (Widjiningsih, 1982: 1). Menurut Sri Widarawati (1993: 1) disain hiasan busana adalah bagian-bagian dalam bentuk struktur yang tujuannya untuk mempertinggikan keindahan desain strukturnya. Desain hiasan busana dapat berupa kerah, renda, pita, kancing hias, bisban, dan lain – lain.

Berdasarkan uraian di atas hiasan busana merupakan suatu bagian busana yang bertujuan untuk memperindah suatu disain sehingga desain tersebut memiliki nilai keindahan yang tinggi.

Untuk membuat desain hiasan yang baik perlu diperhatikan syarat – syarat sebagai berikut:

- a. Hiasan harus dipergunakan secara terbatas atau tidak berlebihan.
- b. Letak hiasan harus disesuaikan dengan bentuk strukturnya.
- c. Cukup ruang untuk latar belakang, yang memberikan efek kesederhanaan dan keindahan terhadap desain tersebut.
- d. Bentuk latar belakang harus dipelajari secara teliti dan sama indahnya dengan penempatan pola-pola pada benda tersebut.
- e. Hiasan harus cocok dengan bahan desain strukturnya dan sesuai dengan cara pemeliharannya.(Ernawati, 2008 : 201)

Keseimbangan dari hiasan juga perlu diperhatikan. Keseimbangan ini secara garis besar dapat dikelompokkan menjadi 2 yaitu:

- a) Keseimbangan Simetris merupakan keseimbangan yang tercipta dimana bagian yang satu sama dengan bagian yang lain. Contohnya bagian kiri sama besar dengan bagian kanan atau bagian atas sama dengan bagian bawah.
- b) Keseimbangan Asimetri (keseimbangan informal) merupakan keseimbangan yang dibuat dimana bagian yang satu tidak sama dengan bagian yang lain tetapi tetap menimbulkan kesan seimbang. Misalnya bagian kanan atas dan kiri bawah yang diberi motif.

Hiasan busana pada karya busana pesta *cocktail* dengan sumber ide Gunungan Sesaji pada Upacara Kasodo adalah tekstur gunungan yang dilekatkan diatas tektur gunungannya lagi.

5. Desain Pelengkap Busana

Pelengkap busana (*accessories*) adalah semua yang ditambahkan pada busana setelah mengenakan gaun, rok, blus, kain dan kebaya (Sri Widarwati, 1998 : 33). Pelengkap busana adalah sesuatu yang dipakai untuk melengkapi dalam berbusana, baik bersifat praktis atau untuk menambah keindahan saja (Prapti Karomah, 1990: 1). Sedangkan menurut Wasia Rusbani (1985: 177) yang dimaksud pelengkap busana adalah kelompok benda-benda yang biasa dikenakan

orang untuk melengkapi penampilannya atau melengkapi pakaian yang dikenakannya. Berdasarkan beberapa pendapat di atas maka dapat disimpulkan bahwa pelengkap busana adalah segala sesuatu yang digunakan untuk melengkapi atau menambah nilai keindahan dalam penampilan berbusana seseorang.

Menurut Sri Widarwati (1993) dilihat dari fungsinya pelengkap busana dapat dibagi menjadi dua kelompok yaitu:

a. Pelengkap Busana Praktis

Pelengkap busana praktis adalah pelengkap busana yang tidak hanya berfungsi untuk memperindah penampilan tetapi juga berfungsi sebagai pelindung bagi tubuh pemakai. Contohnya sepatu, topi, kaca mata, sarung tangan, kaos kaki, payung, dan lain – lain.

b. Pelengkap Busana Estetis

Pelengkap busana estetis adalah pelengkap busana yang fungsinya hanya untuk memperindah penampilan. Contohnya gelang, kalung, cincin, anting – anting, bros, selendang, dan lain – lain.

Pada karya busana pesta *cocktail* dengan sumber ide Gunung Sesaji pada Upacara Kasodo menggunakan pelengkap busana yaitu pelengkap busana praktis yang terdiri dari *high heels* (sepatu) dan *headpiece* (hiasan kepala). Serta pelengkap busana estetis yang berupa anting-anting.

E. BUSANA PESTA

1. Pengertian Busana Pesta

Busana pesta adalah busana yang dikenakan pada kesempatan pesta, baik pesta pagi, siang, sore ataupun malam hari (Enny Zuhni Khayati, 1998 : 3). Sedangkan menurut Prapti Karomah dan Sacilia Sawitri (1998 : 10) busana pesta adalah busana yang dikenakan untuk menghadiri suatu pesta, dimana pesta tersebut dibagi menurut waktunya yaitu pesta pagi, siang dan malam. Busana atau pakaian adalah segala sesuatu yang digunakan untuk menutupi dan menghias tubuh (Sri Widarwati, 1993: 1).

Dari pendapat – pendapat tersebut dapat disimpulkan bahwa busana pesta merupakan busana yang dikenakan saat acara pesta baik itu pesta pagi siang maupun pesta pada malam hari.

2. Penggolongan Busana Pesta

Menurut Prapti Karomah dan Sicillia Sawitri (1998), agar tidak salah dalam pemilihan jenis bahan yang akan dikenakan dalam suatu pesta maka perlu dibedakan menurut pemakainya dan waktu. Menurut kesempatan pakainya, busana pesta dapat dibedakan menjadi tiga, yaitu :

a. Pesta Pagi atau Siang

Menurut Prapti Karomah dan Sicilia Sawitri (1998 : 10) busana pesta pagi atau siang dapat memakai busana Barat atau Timur atau busana Nasional.

Pada pesta perkawinan lebih baik menggunakan busana Nasional. Busana pesta pagi dipilih warna yang cerah, berkesan lembut dengan bahan yang menyerap keringat dan pemilihan warna cenderung lebih muda tetapi tidak berkilau.

Sedangkan menurut (Enny Zuhni Khayati, 1998 : 2) busana pesta pagi atau siang adalah busana yang digunakan pada acara pesta yang diselenggarakan antara pukul 09.00 – 15.00. Busana yang dikenakan sehari – hari untuk berbagai kesempatan baik yang bersifat resmi maupun tidak resmi diwaktu matahari bersinar.

Berdasarkan uraian di atas busana pesta pagi atau siang hari adalah busana yang dikenakan pada kesempatan pesta pagi atau siang hari antara pukul 09.00 – 15.00, dengan bahan menyerap keringat dan warna yang tidak terlalu gelap.

b. Pesta Sore

Bahan yang digunakan lebih baik dari pada untuk busana pagi / siang. Warna yang dipilih lebih mencolok atau lebih gelap. Perhiasan jangan terlalu berkilau (Prapti Karomah dan Sacilia Sawitri, 1998 : 10). Sedangkan menurut Enny Zuhni Khayati, (1998 : 9), busana pesta sore adalah busana yang dipakai pada kesempatan sore menjelang malam.

Menurut Prapti Karomah (1998 : 9), mendefinisikan untuk busana pesta sore pemilihan bahan sebaiknya yang bertekstur agak lembut dengan warna – warna yang cerah atau warna yang agak gelap tetapi tidak mencolok.

Berdasarkan uraian di atas, busana pesta sore adalah busana yang dikenakan untuk kesempatan pesta pada sore hari dengan bahan yang bertekstur lembut dan dipadu warna gelap tetapi tidak mencolok.

c. Pesta Malam

Busana untuk pesta malam merupakan busana yang paling mewah, terutama bagi wanita (Prapti Karomah dan Sacilia Sawitri, 1998 : 10). Menurut Chodiyah dan Wisri A Mamdy (1982 : 171) busana pesta malam adalah busana yang dibuat dari bahan yang bagus dengan hiasan yang menarik sehingga kelihatan istimewa, yang dipakai pada malam hari.

Berdasarkan uraian diatas, busana pesta malam adalah busana yang digunakan pada kesempatan malam hari dengan menggunakan bahan yang berkualitas dan hiasan pelengkap yang bagus.

Pada karya busana pesta *cocktail* dengan sumber ide Gunung Sesaji pada Upacara Kasodo termasuk busana sore hari, karena warna yang digunakan yaitu warna cerah seperti warna *gold* dan warna gelap seperti warna hitam.

Menurut kesempatan pakainya busana pesta dapat digolongkan menjadi dua macam, (Prapti Karomah, 1990 : 9) yaitu :

a) Undangan resmi

Undangan resmi misalnya upacara kenegaraan di lapangan atau di dalam gedung, serah terima jabatan, wisuda diperguruan tinggi, upacara akad nikah, resepsi perkawinan, dan lain – lain.

b) Undangan tidak resmi

Undangan tidak resmi misalnya selamat, syukuran, ulang tahun, perpisahan dan lain – lain.

Busana pesta terdiri dari : gaun, blus, rok, busana Nasional dan busana daerah. Oleh sebab itu dalam pemilihannya perlu dibedakan busana acara resmi atau busana acara tidak resmi.

Pada karya busana pesta *cocktail* dengan sumber ide Gunung Sesaji pada Upacara Kasodo termasuk busana tidak resmi yaitu pada acara pesta ulang tahun dan digunakan untuk remaja.

3. Karakteristik Pemakai

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

a. Bentuk Tubuh Pendek Kurus

Karakteristik busana untuk tubuh pendek kurus adalah yaitu model busana rok cukup panjang, tidak terlalu mini, menggunakan kerut dan bentuk rok klok. Menggunakan celana bagian bawah jangan terlalu longgar.

Menggunakan lengan puncak, garis leher bulat, ukuran kerah kecil atau sedang. Bahan yang digunakan yaitu bahan bermotif bunga kecil atau sedang dan jika motif bergaris yaitu berukuran sedang, tekstur bahan sedang, tebal, berkilau dan warna cerah.

b. Bentuk Tubuh Pendek Gemuk

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

c. Bentuk Tubuh Tinggi Kurus

Karakteristik busana untuk tubuh tinggi kurus yaitu model rok agak panjang, jika memakai celana bagian bawah bawah lebar. Menggunakan lengan pof, jika lengan panjang menggunakan manset bagian bawah, atau dapat menggunakan lengan bishop. Bentuk garis leher bulat jangan terlalu rendah, model kerah berdiri atau lebar. Bahan motif bunga agak besar, jika motif bergaris agak lebar, tekstur bahan tebal, sedang dan berkilau, warna bahan cerah. Jika menggunakan garis hias, garis hias arah horizontal.

d. Bentuk Tubuh Tinggi Gemuk

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

e. Bentuk Tubuh Ideal

Untuk bentuk badan ideal dalam memilih busana tidak terlalu banyak mengalami kesulitan, karena semua model dapat terpilih (Prapti Karomah dan Sicilia Sawitri, 1988:3-5).

Pragawati yang memakai karya busana pesta *cocktail* dengan sumber ide Gunung Sesaji pada Upacara Kasodo adalah bentuk tubuh ideal, sehingga cocok dipakai untuk busana tersebut.

4. Style

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

lain. Menurut Winarno dalam Sri Widarwati (2000), ada 6 tipe yang dominan mengenai sifat seseorang diantaranya adalah :

a. Tipe Romantis

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

b. Tipe Sportif

Sifatnya suka sewajarnya, suka bergaul, berpendirian keras.

c. Tipe Feminin

Berperasaan halus, tidak suka menolak yang keterlaluan.

d. Tipe Emansipasi

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

e. Tipe Elegant

Sifatnya pasif, ingin dikagumi, berwibawa, bertipe pemimpin.

f. Tipe Extravagance

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

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

a) Tipe Dramatis

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

b) Tipe Natural

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

c) Tipe Gamin

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

d) Tipe Romantik

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

e) Tipe *Innocent*

Tipe ini lebih muda dari tipe romantik. Umumnya lembut dan romantic baik postur tubuh dan warna kulitnya. Gayanya feminin dan badannya berlekuk indah. Menghindari tekstil yang berat berkilauan dan jenis busana yang berimpel-rimpel.

f) Tipe *Androgynous*

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

g) Tipe Klasik

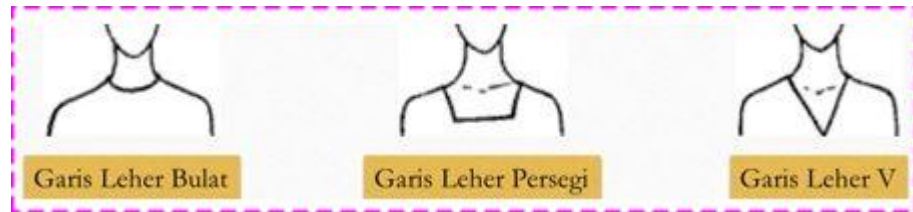
Wanita tipe ini mempunyai postur tubuh yang baik, berwajah tidak berlebihan. Cocok dengan gaya jas yang tailored, konservatif tetapi canggih dan selalu berdandan rapi.

Pada karya busana pesta *cocktail* dengan sumber ide Gunung Sesaji pada Upacara Kasodo termasuk tipe feminin karena busana tersebut gaun dengan lengan kupu-kupu seta dipakai untuk remaja.

5. Bagian – Bagian Busana

a. Garis Leher

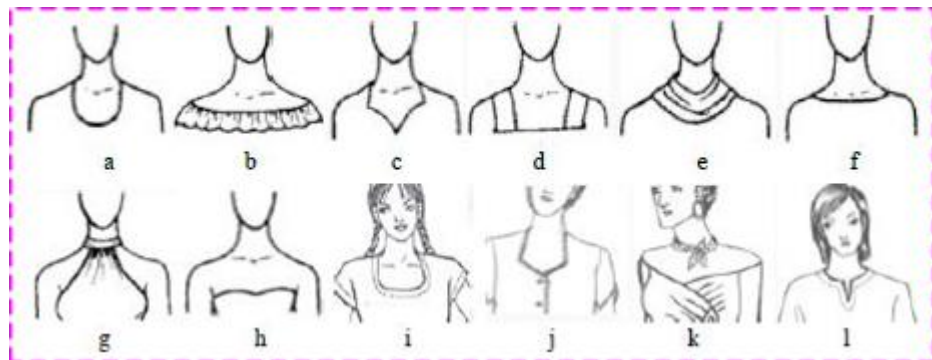
Garis leher adalah garis yang membentuk bagian leher pada sebuah pakaian tanpa kerah. Garis leher terbagi menjadi tiga macam bentuk dasar yaitu garis leher bulat, garis leher persegi, dan garis leher V. Garis leher bulat adalah garis leher yang berbentuk bulat dan cocok digunakan untuk wajah oval dengan leher yang panjang. Garis leher persegi adalah garis leher yang berbentuk persegi dan cocok digunakan untuk wajah bulat dengan leher pendek. Garis leher V adalah garis leher yang berbentuk huruf V dan cocok digunakan untuk semua bentuk wajah.



Gambar 14. Garis leher

Sumber: <https://bydnagallery.blogspot.com/2017/12/macam-macam-garis-leher.html>

Berikut ini adalah berbagai macam bentuk garis leher yang merupakan pengembangan dari ketiga bentuk dasar garis leher:



Gambar 15. Bentuk garis leher

Sumber: <https://bydnagallery.blogspot.com/2017/12/macam-macam-garis-leher.html>

Keterangan:

- Garis leher U adalah garis leher yang berbentuk huruf U.
- Garis leher *off shoulder* adalah garis leher terbuka melebar tanpa garis bahu dan turun sampai dibawah bahu.

- c. Garis leher *sweetheart* adalah garis leher yang berbentuk hati yang terbentuk dari 2 lengkung yang bertemu dibagian tengah.
- d. Garis leher *camisole* adalah garis leher tanpa bahu dan menggunakan ban atau tali yang lebar.
- e. Garis leher *cowl* adalah garis leher yang terbentuk dari sehelai kain yang dengan cara digunting serong dan didraperikan pada bagian depan.
- f. Garis leher *boat* adalah garis leher yang terbentuk dari garis horizontal atau garis yang melebar dengan menghubungkan dua titik bahu dengan kedalaman yang sama. Garis leher ini disebut juga dengan garis leher bateau.
- g. Garis leher *halter* adalah garis leher yang ditinggikan dan dapat berkerut atau tidak.
- h. Garis leher *strapless* adalah garis leher yang terbuka tanpa bahu dan tanpa tali, serta bentuknya yang menyerupai kemben.
- i. Garis leher tapal kuda adalah garis leher yang memiliki bentuk seperti tapal kuda ini memiliki bentuk rendah pada dada namun tidak terlalu melebar.
- j. Garis leher *diamond* adalah garis leher yang menyerupai bentuk garis leher hati, namun tidak membentuk lengkung pada bagian bawahnya.

- k. Garis leher *decolette* adalah garis leher berbentuk rata sampai bahu dan dada bagian tengahnya sangat rendah.
- l. Garis leher *slot* adalah garis leher yang diberi belahan tengah muka sekitar 10-12 cm.

Pada karya busana pesta *cocktail* dengan sumber ide Gunungan Sesaji pada Upacara Kasodo termasuk pada garis leher *Boat* (garis leher *bateau*) yaitu garis leher yang melebar dengan menghubungkan dua titik bahu (lebar bahu 3 cm) dengan kedalaman yang sama.

b. Kerah

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

c. Lengan

Macam-macam lengan berdasarkan hal tertentu adalah sebagai berikut:

- 1) Konstruksi lengan, misalnya lengan jas, lengan licin.
- 2) Bentuk lengan, misalnya lengan tulip, lengan lonceng, lengan kupu-kupu.

- 3) Panjang lengan, misalnya lengan pendek, lengan panjang, lengan $\frac{3}{4}$.
- 4) Asal model/daerah/negara, misalnya lengan philipina.
- 5) Nama populer, misalnya edwardian.

Pada karya busana pesta cocktail dengan sumber ide Gunung Sesaji pada Upacara Kasodo termasuk lengan yang pendek yaitu lengan kupu-kupu.

d. Rok

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

Pada karya busana pesta *cocktail* dengan sumber ide Gunung Sesaji pada Upacara Kasodo termasuk rok midi yaitu rok dibawah lutut. Rok tersebut termasuk rok lingkaran yang dikembangkan serta dilipit.

e. Hiasan

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

6. Pola Busana

Pola busana merupakan pola yang akan dipakai dalam pembuatan sebuah busana. Pola busana dibuat berdasarkan desain busananya. Akan tetapi sebelum dilakukan pembuatan pola busana diperlukan beberapa hal antara lain :

a. Pengambilan Ukuran

Dalam proses pembuatan pola busana diperlukan banyak persiapan diantaranya adalah pengambilan ukuran. Berikut adalah beberapa ukuran yang diperlukan dan cara pengambilan ukuran yaitu :

1) Lingkar badan I

Dilingkarkan dibawah ketiak tidak melalui puncak dada

2) Lingkar Badan II

Diukur melingkar melalui ketiak melewati puncak dada

3) Lingkar badan III

Diukur melingkar melalui ketiak di bawah dada

4) Lingkar pinggang

Dilingkarkan pada pinggang terkecil.

5) Lingkar panggul

Dilingkarkan pada bagian panggul yang terbesar.

6) Lingkar leher

Diukur melingkar pada pangkal leher atau pada lekuk leher.

7) Lingkar kerung lengan

Diukur melingkar pada pangkal lengan melalui ketiak.

8) Lebar muka

Diukur mendatar di bagian muka pada pertengahan kerung lengan dari kiri ke kanan.

9) Lebar punggung

Diukur mendatar di bagian belakang pada pertengahan kerung lengan dari kiri ke kanan.

10) Tinggi dada

Diukur dari pinggang keatas menuju puncak dada tertinggi.

11) Tinggi panggul

Diukur dari pinggang sampai panggul terbesar.

12) Tinggi duduk

Diukur dari pinggang sampai bagian datar saat duduk pada bidang datar(kursi).

13) Panjang muka

Diukur dari lekuk leher sampai pinggang bagian muka.

14) Panjang punggung

Diukur dari tulang leher bagian belakang / tengkuk sampai pinggang bagian belakang.

15) Panjang bahu

Diukur dari bahu tertinggi sampai bahu terendah.

16) Panjang lengan

Diukur dari bahu terendah sampai panjang lengan yang dikehendaki dengan posisi lengan sedikit ditekuk.

17) Lingkar pergelangan tangan

Diukur melingkar pada pergelangan tangan.

18) Panjang rok

Diukur dari pinggang ke bawah hingga lantai atau panjang yang diinginkan.

b. Metode / Sistem Pembuatan Pola Busana

Pola sangat penting artinya dalam pembuatan busana. Baik atau tidaknya busana yang dikenakan seseorang tergantung benar atau tidaknya dalam pembuatan pola busana. Kualitas pola sendiri dipengaruhi beberapa hal misalnya ketepatan pengambilan ukuran, kemampuan untuk menentukan garis-garis pola seperti kerung lengan, kerung leher, bentuk kerah dan lain – lain, ketelitian dalam memberikan tanda pola seperti bagian – bagian pola, tanda arah serat dan lain sebagainya. Menurut Tamimi (1982:133) mengemukakan pola merupakan jiplakan bentuk badan yang biasa dibuat dari kertas, yang nanti dipakai sebagai contoh untuk menggunting pakaian seseorang, ciplakan bentuk badan ini disebut pola dasar. Terdapat dua teknik pembuatan pola diantaranya adalah :

1. Pola Teknik Konstruksi

Pola konstruksi adalah pola dasar yang dibuat berdasarkan ukuran badan pemakai, dan digambar dengan perhitungan secara matematika sesuai dengan sistem pola konstruksi masing-masing (Ernawati, 2008 : 246). Pembuatan pola konstruksi lebih rumit dari pada pola standar disamping itu juga memerlukan waktu yang lebih lama, tetapi hasilnya lebih baik dan sesuai dengan bentuk tubuh pemakai.

Ada beberapa macam pola konstruksi antara lain : pola sistem Dressmaking, pola sistem So-en , pola sistem Charmant, pola sistem Aldrich, pola sistem Meyneke dan lain-lain sebagainya.

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

1) Pola Busana Sistem So'en

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

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

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

2) Pola Busana Sistem Meyneke

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

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

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

2. Pola Teknik Drapping

Menggambar pola dasar dengan teknik drapping adalah membuat pola sesuai dengan ukuran dan bentuk badan seorang model (Ernawati, 2008 : 255). Untuk mempermudah prosedur pembuatan pola, model dapat diganti

dengan dressform atau boneka jahit yang ukurannya sama atau mendekati ukuran model. Sebelum membuat pola dengan teknik drapping, terlebih dahulu dipersiapkan alat dan bahan yang diperlukan seperti :

- a) Dressform / boneka jahit
- b) Pita ukur / centimeter
- c) Jarum pentul
- d) Jarum tangan
- e) Penggaris
- f) Pensil dan kapur jahit
- g) Gunting kain
- h) Karbon jahit dan rader
- i) Tali kord
- j) Blaco / bahan dasar yang dipakai untuk mendrapping.

Pada karya busana pesta *cocktail* dengan sumber ide Gunungan Sesaji pada Upacara Kasodo menggunakan pola teknik kontruksi dan pola teknik drapping. Yaitu pada pola teknik kontruksi menggunakan sistem So'en pada bagian gaun, sedangkan pola teknik drapping terdapat pada saat pembuatan pola cape.

7. Teknologi Busana

Teknologi busana adalah suatu cara pembuatan busana agar hasilnya menarik dan nyaman dipakai (Nanie Asri Yuliati 1993). Teknik menjahit yang benar dapat mempengaruhi kualitas dari hasil (produk) busana, disamping pola yang baik dan

ukuran yang tepat serta desain yang bagus semua merupakan suatu kesatuan dari proses pembuatan busana, salah satu diantaranya tidak benar maka tidak akan tercapai produk yang berkualitas baik. Untuk membuat suatu busana agar mendapatkan hasil yang optimal, teknik yang dipakai harus disesuaikan dengan desain busana dan juga disesuaikan dengan bahan dasar (pabrik) yang dipakai. Berikutnya marilah kita lihat teknik menjahit busana yang perlu disesuaikan dengan desain agar kita dapat memilih dan menerapkan teknik yang tepat dan sesuai dengan busana yang akan dibuat (Ernawati, 2008 : 101).

a. Teknik Jahitan

1) Adi Busana

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

2) Tailoring

Tailoring adalah suatu metode menjahit busana yang hasilnya akan lebih kuat daripada menjahit secara tradisional. Tailoring biasanya diterapkan pada jahitan untuk mantel (coat), jas (jacket) dan

blazer. Tailoring dapat juga ditunjukkan dalam gaya mode busana pria (man tailored) dengan detail-detail kaku, bahan-bahan maskulin, gaya setelan jas pria (*men's suit*). Tailoring juga bisa diterapkan pada jahitan rok (*skirt*), gaun (*dress*) bahkan celana (*pants*), semua bisa dikerjakan dengan menggunakan metode tailoring. Bentuk pada busana tailored merupakan hal yang membedakan dengan bentuk busana non tailored. Bahan pembentuk tak dapat dielakkan lagi. Dengan menggunakan bahan pembentuk pada busana selain kelihatan baik, busana tersebut juga akan tahan lebih lama pemakaiannya dibandingkan tanpa bahan pembentuk sama sekali (Goet Poespo, 2009 : 7-23).

Pada karya busana pesta *cocktail* dengan sumber ide Gunungan Sesaji pada Upacara Kasodo menggunakan teknik jahit adibusana, karena menghasilkan hasil jahitan yang bermutu serta membutuhkan waktu yang cukup lama dan menggunakan biaya yang cukup mahal

Ada beberapa macam teknik dalam penjahitan busana , yaitu :

a. Teknologi Penyambungan / Kampuh

Menurut Nanie Asri Yulianti (1993), kampuh adalah kelebihan jahitan atau tambahan jahitan untuk menghubungkan dua bagian dari busana yang dijahit. Sedangkan menurut M.H Wancik (1992 : 76), kampuh adalah bagian pinggiran kain yang merupakan tempat untuk menggabungkan kain yang satu

dengan yang lain, lalu dijahit sesuai dengan garis pola atau rader. Jadi dapat disimpulkan bahwa kampuh merupakan kelebihan jahitan untuk menggabungkan dua bagian busana yang dijahit sesuai pola.

Pada karya busana pesta cocktail dengan sumber ide Gunungan Sesaji pada Upacara Kasodo kampuh yang digunakan yaitu kampuh buka dan kampuh tutup, yaitu sebagai berikut:

1) Kampuh Buka

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

- a) Kampuh terbuka dengan penyelesaian setikan mesin, penyelesaian tirus dengan cara melipat kecil pinggiran tirus dan disetik dengan mesin sepanjang pinggiran tersebut.
- b) Kampuh terbuka diselesaikan dengan rombak atau rompok (dijahit dengan kain serong tipis, dilipat dan disetik) ini hanya dipakai untuk busana yang dibuat dari bahan/kain tebal. Kegunaannya untuk menyambungkan (menjahit) bagianbagian bahu, sisi badan, sisi rok, sisi lengan, sisi jas, sisi mantel, sisi celana, dan belakang celana.

2) Kampuh tutup

Kampuh ini disebut kampuh tutup karena kelebihan jahitan dari dua bagian kain yang tidak terbuka tetapi menjadi satu.

- a) Kampuh Kostum adalah kampuh yang diselesaikan dengan mesin pada bagian buruk, kemudian tirasnya diselesaikan dengan tangan. Kegunaan kampuh kostum biasanya untuk menyelesaikan jahitan lengan, untuk menyelesaikan sambungan pinggang, dan lain sebagainya. Langkah kerja membuat kampuh kostum yaitu tambahan jahitan dijahit seperti kampuh terbuka terlebih dahulu lebarnya 2,5 cm. Kemudian kedua tepi kampuh sama-sama dilipat ke dalam 0,5 cm. Lalu diselesaikan dengan tusuk balut.

b. Teknologi *Interfacing*

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

- 1) Interfacing yang berperekat, cara merekatkannya dengan menggunakan setrika panas hingga menempel. Interfacing adalah bahan yang digunakan diantara pakaian dan lapisan singkap (*facing*). Kegunaan *Interfacing* adalah untuk memberikan kekuatan badan dan bentuk (Goet Poespo, 2005 : 11)

2) *Interfacing* tidak berpelekat, pada bagian buruk bahan diberi tusuk atau setikan penahan (pembantu). *Interfacing* adalah kain keras untuk bagian baju yang terlalu lemas jika dibuat tanpa bahan pelapis, misal seperti kerah, manset, belahan, dan lain – lain (M.H Wancik, 2000).

Dari pendapat diatas dapat ditarik kesimpulan bahwa teknologi interfacing adalah teknik penambahan untuk bagian-bagian baju yang terlalu lemas.

c. Teknologi *Facing*

Lapisan singkap (*facing*) dipergunakan pada penyelesaian pinggiran kasar / tirus. Lapisan singkap bisa dipotong baik pada lajur benang yang sama dengan bagian yang harus dilapisi atau dengan bahan berlajur benang serong (Goet Poespo, 2005 : 68).

Menurut Nannie Asri Yulianti (1993) *Facing* sebagai penyelesaian bagian lapel kerah, lapisan lidah pada bagian muka dan sebagai hiasan jika menggunakan warna lain (kombinasi warna) dari busananya. Bahan yang digunakan untuk *facing* menurut Nanie Asri Yulianti (1993) adalah sewarna dengan bahan pokok. Berbeda warnanya dengan bahan busana, perlu diingat kombinasi warna harus sesuai dengan busananya.

d. Teknologi *Interlining*

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

1) Kain keras / turbines

Jenis ini biasanya digunakan pada bagian kerah dan ban pinggang.

2) Kain kapas / Vliselin

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

Pada karya busana pesta *cocktail* dengan sumber ide Gunung Sesaji pada Upacara Kasodo menggunakan *Interlining* berperekat yaitu vliselin yang digunakan pada depun lengan.

e. Teknologi Lining

Lining merupakan bahan pelapis berupa kain yang melapisi bahan utama sebahagian maupun seluruhnya (Ernawati : 2008, 182). Bahan lining sering juga disebut dengan *furing*. Bahan *lining* yang sering dipakai diantaranya yaitu kain ero, kain abutai, kain satin, kain velvet dan lain-lain. Ada beberapa hal yang perlu diperhatikan dalam memilih bahan *lining* yaitu :

- 1) Jenis bahan utama
- 2) Warna bahan
- 3) Sifat luntur dan susut kain
- 4) Kesempatan pemakaian busana

Apabila dalam pengerjaan suatu busana memperhatikan hal – hal tersebut maka hasil yang didapat akan maksimal.

Pada karya busana pesta *cocktail* dengan sumber ide Gunungan Sesaji pada Upacara Kasodo menggunakan lining yaitu kain velvet. Semua lining harus disesuaikan dengan warna bahan utama.

f. Teknologi Pengepresan

Menurut (Sacilia Sawitri, 1997), pengepresan merupakan suatu cara agar kampuh – kampuh terlihat lebih rapi dan pipih. Pengepresan dilakukan setiap kali selesai menjahit dengan menggunakan setrika dengan suhu yang sesuai dengan bahan busananya. Ada tiga tingkatan dalam proses

penyetrikaan atau pengepresan yaitu : sebelum pemotongan, selama penjahitan dan setelah pakaian selesai dijahit. Kunci untuk memperoleh suatu “penampilan ahli” adalah menyetrika bahan setiap mulai menjahit kemudian disetrika lagi bilamana pakaian sudah selesai dijahit (Goet Poespo, 2005 : 21).

Untuk mendapatkan hasil yang sempurna pada busana tersebut harus dilakukan pengepresan berulang-ulang. Cara mengepres disini adalah dengan penyetrikaan. Langkah-langkah pengepresan menurut M.H. Wanchik(2000) yaitu sebagai berikut :

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

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

g. Hiasan Busana

Hiasan busana adalah segala sesuatu yang dihiaskan pada busana agar busana tersebut memiliki nilai yang tinggi terutama nilai keindahannya. Berikut ini macam-macam hiasan manik-manik menurut Enny Zuhni Khayati (1998:17-18) yaitu berupa butiran atau lempengan yang bagian tengahnya lubang kecil yang berguna untuk merekatkan kain yang akan dihiasi adalah sebagai berikut :

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

Pada karya busana pesta *cocktail* dengan sumber ide Gunungan Sesaji pada Upacara Kasodo menggunakan hiasan Swarovski yang diaplikasikan pada sekeliling pinggiran pada tekstur gunungan sesaji.

F. PERGELARAN BUSANA

1. Pengertian Gelar Busana

Menurut Sacilia Sawitri (1986 : 12) pagelaran busana adalah parade busana yang dikenakan oleh peragawati. Pagelaran adalah pameran mode yang asalnya ingin memamerkan ide-ide hasil rancangan para perancang mode busana (Sri Widarwati, 2000).

Dari pendapat di atas dapat disimpulkan bahwa pagelaran busana adalah pameran atau parade busana yang dikenakan oleh peragawati untuk memamerkan hasil rancangan busana para perancang mode. Atau dapat pula diartikan sebagai salah satu usaha dalam bidang pemasaran busana, pencipta model mengemukakan gagasan – gagasan baru yang diharapkan dapat diterima oleh masyarakat

2. Tujuan Gelar Busana

Penyelenggaraan gelar busana mempunyai tujuan – tujuan tertentu diantaranya :

- a. Mempromosikan hasil karya busana dari seorang desainer untuk diperagakan oleh seorang peragawati.

- b. Mengembangkan dan menyebarluaskan ilmu pengetahuan dan teknologi serta seni untuk meningkatkan taraf kehidupan masyarakat dan memperkaya kebudayaan nasional.
- c. Sebagai sarana hiburan dalam acara selingan suatu pesta atau pertemuan.
- d. Sebagai sarana promosi hasil karya desainer ataupun produk tertentu dari industri atau perusahaan.

Dalam penyelenggaraan gelar busana dapat dilakukan dengan 2 cara:

a) Program Non Sponsor

Gelar busana dengan Program Non Sponsor adalah penyelenggaraan Gelar Busana yang dilakukan oleh pihak penyelenggara tanpa kerja sama dengan pihak lain. Kelebihannya adalah pihak penyelenggara tidak terikat oleh pihak manapun sehingga penyelenggara dapat menentukan segala sesuatunya dengan bebas.

b) Program Sponsor

Gelar Busana dengan Program Sponsor adalah penyelenggaraan gelar busana yang dilakukan oleh pihak penyelenggara bekerjasama dengan pihak sponsor, baik sponsor tunggal maupun sponsor bersama.

Kelebihan gelar busana ini adalah pihak sponsor dapat ikut serta membantu dalam hal biaya penyelenggaraan gelar busana, dan mendapatkan kontra prestasi. Sedangkan pihak penyelenggara mendapatkan dana tambahan atau menerima segala bentuk bantuan yang diberikan oleh pihak sponsor.

3. Sarana Pendukung

a. Tata Letak Panggung

Didalam buku yang disusun oleh Corinth, Fashion Showmanship (1970: 7), menyatakan ukuran panggung bervariasi baik didalam ukuran dan tinggi ketika memutuskan pada jenis panggung yang digunakan, perencanaan pertunjukan harus memperhatikan dua point yaitu adalah :

- 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 penonton.

Panggung merupakan suatu ruang yang secara mendasar merupakan sarana penentu dalam mencapai tujuan dari sebuah pagelaran. Jenis dan tempat pagelaran merupakan salah satu hal penting (Soegeng Toekiyo, 1990: 24). Berdasarkan pengertian diatas dapat diambil kesimpulan bahwa panggung adalah tempat dalam pagelaran atau tempat untuk mempertunjukan sesuatu kepada penonton atau masyarakat. Menurut Sujawi Bastomi (1985: 5) menyatakan bahwa tempat dalam pagelaran atau panggung dibedakan menjadi tiga macam yaitu :

a) 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

b) 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.

c) 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. Panggung merupakan area background dimana model atau peragawati keluar dan masuk. Catwalk sangat bervariasi menurut tinggi dan ukurannya, untuk menentukannya perlu mempertimbangkan :

- i. Pemilihan tempat untuk masuk ke area background dari ruang ganti (dressing area).
- ii. Berjalan di catwalk sesuai rute.
- iii. Tinggi, ukuran dan bentuk sangat berhubungan dengan jarak penglihatan dan pendengaran penonton.

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

b. Lighting (Tata Cahaya)

Didalam pagelaran dan penataan panggung hal yang sangat penting dan harus diperhatikan yaitu penerangan atau tata cahaya (*Lighting*), pengertian dari *lighting* atau tata cahaya yaitu unsur atau tata artistik yang paling penting didalam pagelaran busana, tanpa adanya cahaya maka penonton tidak dapat menyaksikan apa-apa. Seorang penata cahaya perlu mempelajari pengetahuan dasar dan penguasaan tata cahaya. Pengetahuan dasar tersebut selanjutnya dapat diterapkan dan dikembangkan dalam penataan cahaya untuk kepentingan artistik dalam panggung. Berdasarkan pengertian diatas dapat diambil kesimpulan bahwa *lighting* adalah penguatan adegan dalam suatu pertunjukan atau pagelaran yang dapat diciptakan melalui daerah terang dan gelap secara dramatis.

Fungsi dari *lighting* menurut Murgiyanto (1983:89) tata cahaya atau *lighting* memiliki fungsi antara lain yaitu sebagai: (a) penerang yaitu dalam

pagelaran tata lighting memberikan penerangan secara menyeluruh dari area pagelaran maupun hanya memberi tekanan cahaya dan tidak secara menyeluruh yang disesuaikan secara dramatik; (b) penciptaan suasana hati atau jiwa yaitu dengan pengaturan cahaya diharapkan dapat menciptakan suasana termasuk ada perasaan atau efek kejiwaan yang diciptakan oleh model; (c) penguatan adegan yaitu menggunakan komposisi dengan cahaya sama dengan menggunakan cahaya sebagai elemen rancangan; (d) kualitas pencahayaan yaitu kualitas cahaya menjadi beberapa bagian penting dalam perencanaan tata cahaya, agar seluruh area pagelaran dapat tersorot dengan baik; (e) efek khusus dalam pementasan yaitu intensitas cahaya dapat diatur kekuatannya dapat memberikan nuansa tersendiri sesuai dengan tema pagelaran yaitu *Movitsme*. Didalam pencahayaan dalam pementasan dapat dibagi menjadi lima ,yaitu

- a) *Front Light* adalah cahaya dari depan panggung sehingga penonton dapat melihat wajah model dengan jelas.
- b) *Over Head* adalah cahaya dari atas kepala yang mengenai area panggung.
- c) *Back Light* adalah cahaya dari belakang model agar model tidak terlihat menempel pada background.
- d) *Side Light* adalah cahaya dari samping kiri dan kanan.

- e) *Cyclorama* adalah cahaya dari atas dan lantai panggung yang memberikan efek suasana. Dan warna tata lampu dalam pagelaran adalah warna-warna primer seperti merah, biru dan hijau dimana warna tersebut akan ditindih dan menghasilkan warna putih, didalam pagelaran ini mengambil suasana bersih putih dan modern international stage dengan warna putih sehingga dengan warna putih memberi kesan yang bersih.

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:

- a) *Standard reflector*, lampu yang hanya dipasang *standard reflector* akan membuat cahaya yang jatuh menjadi sangat keras dan terarah.
- b) *Softbox*, menghasilkan cahaya yang lembut dan halus.
- c) *Silver umbrella*, lampu yang dipasang *silver umbrella* memiliki karakteristik yang cukup keras, tapi penyebarannya cukup lebar dan merata.
- d) *White umbrella*, cahaya dengan *white umbrella* karakteristiknya agak lebih lembut dibandingkan *silver umbrella*.
- e) *Transparent umbrella*, hasilnya mirip dengan *softbox*, yaitu cahaya yang halus.

- f) *Snoot*, cahaya yang dihasilkan karakteristiknya sangat keras dan arah jatuhnya cahaya sangat sempit atau terarah.
- g) *Honeycomb*, cahaya akan disaring dan menyebabkan lebih halus jatuhnya pada objek. Arah jatuhnya cukup sempit dan terarah.
- h) *Beauty dish*, pencahayaan dengan menggunakan *beauty dish* cukup halus dan merata. Arahnya tetap terkonsentrasi tapi penyebarannya luas.
- i) *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.
- j) *Standard flash* dengan *filter*, cahaya yang jatuh akan berubah warnanya sesuai dengan filter yang digunakan. Biasanya *filter* digunakan untuk *background* atau *rim light*.

c. *Background*

Selain *lighting* terdapat juga yang berpeengaruh di dalam suatu pagelaran misalnya saja *background* panggung , tujuannya *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 atau pertunjukan. Tujuan dari *background* adalah untuk menunjukkan tingkatan produk busana atau tema dari busana yang dipagelarkan. Mungkin saja dihias dengan desainer, pedagang, atau beberapa bentuk dan logo sesuai dengan tema.

d. Tata Suara

Musik juga sangat berpengaruh didalam suatu pertunjukan dan pagelaran tanpa musik pertunjukan tidak sempurna dan terkesan tidak hidup. Tujuan dari pemberian musik di dalam pagelaran atau pertunjukan Busana adalah sebagai berikut ini: (a) Untuk memperkuat jiwa atau seni yang ada didalam suatu busana; (b) suasana didalam suatu pertunjukan; (c) memberikan pertolongan pada model didalam mengatur langkahnya sesuai dengan tempo lagu; (d) memeriahkan acara pagelaran.

e. Ruang Ganti

Ruang ganti harus besar sehingga cukup untuk menaruh rak baju, meja aksesoris, kursi, cermin, banyaknya model, dan beberapa orang yang berperan dalam pagelaran.

f. Susunan Tempat Duduk

- a) Tempat duduk bioskop
- b) Tempat duduk meja
- c) Tempat duduk kombinasi

g. Koreografer

Koreografer adalah orang yang menata koreografi untuk mengatur jalannya acara, misalnya saja mengatur orang supaya tertib. Terutama dalam sebuah acara atau pertunjukan.

h. Penataan Kursi Penonton

Pertunjukan busana ini juga membutuhkan penataan kursi yang baik, sebagai tempat duduk penonton. Pembagian tempat duduk penonton berdasarkan kondisi ruangan serta jumlah orang yang diperkirakan akan hadir dalam pertunjukan biasanya disesuaikan dengan jumlah tiket yang akan didistribusikan.

i. Penerima Tamu

Penerima tamu bisa juga disebut sebagai frontliner atau penyapa tamu. Biasanya orang yang dipilih untuk menjadi penerima tamu mempunyai kriteria ramah, sopan, bertanggung jawab, berdedikasi tinggi, mudah beradaptasi, sanggup bekerja dalam tim. Penerima tamu biasanya ada dalam setiap acara pertunjukan busana.

j. **Pembawa Acara**

Membawa acara adalah proses berbicara dengan cara mengatur susunan atau jalannya acara agar acara tersebut bisa berjalan dengan baik dan tersusun sistematis. Keberhasilan suatu pagelaran busana salah satunya dapat dilihat dari seberapa bisa seorang pembawa acara meng-handle kondisi saat acara berlangsung, sehingga penonton dapat mengikuti acara pagelaran busana.

4. Tahap Pagelaran Busana

Menurut Arifah A. Riyanto (2003) gelar busana merupakan kegiatan yang dilakukan oleh desainer atau pengusaha untuk mempromosikan atau menunjukkan hasil produksinya kepada masyarakat.

Dalam penyelenggaraan busana dapat dibagi menjadi tiga tahap :

a. **Tahap Persiapan**

1) **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 :

- a) Setiap anggota diberi tahu tugas dan kedudukan dalam proses pengambilan keputusan atau dalam pemecahan masalah.
- b) Setiap anggota disadarkan akan keterikatan untuk menjalankan tugasnya dalam kepanitiaan sampai selesai.
- c) Anggota panitia hendaknya dilatih bekerja sama dalam satu proses kegiatan dan memiliki kemahiran mengadakan hubungan antar pribadi yang baik.
- d) Anggota panitia tidak boleh merasakan adanya perbedaan antara atasan dan bawahan tetapi merupakan tim yang sama kedudukannya.
- e) Ketua panitia harus mempunyai jiwa kepemimpinan yang tinggi yang mampu menggerakkan kerja sama antar anggotanya.
- f) Jadwal dan pembahasan supaya diberitahukan sebelumnya kepada para anggota.

- g) Bantuan dan dukungan hendaknya diberikan oleh pimpinan yang akan mengatur pelaksanaan keputusan yang telah dibuat panitia.
- h) Anggota seharusnya memupuk hubungan yang lebih baik lagi antara satu anggota dengan anggota yang lain.

2) Penentuan 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:

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

3) Penentuan Waktu Dan Tempat Pelaksanaan

Dalam menentukan waktu dan tempat sebaiknya ditentukan pada hari libur dimana peluang seorang untuk menghadiri acara kemungkinannya besar dan lebih banyak dari hari biasa. Sedangkan dalam pemilihan tempat pertgelaran sbainya ditentukan sebuah tempat yang strategis dan kapasitas ruangnya mencukupi dan disesuaikan dengan tamu yang akan hadir.

4) Penentuan Anggaran

Setiap pertunjukan busana mempunyai kebutuhan yang harus dibeli ataupun disewa untuk memudahkan jalannya pertunjukan, oleh karena itu dibuatlah perencanaan anggaran. Perencanaan anggaran dibuat bertujuan agar dapat meminimalisir biaya yang harus dikeluarkan.

b. Tahap Pelaksanaan

- a) Persiapan pengisi acara
- b) Persiapan perlengkapan
- c) Kesiapan keamanan
- d) Kesiapan Kru, seperti: *show director, stage manager, sound engener, lighttingmen* dan seksi-seksi lainnya.

c. Tahap Evaluasi

- a) Evaluasi

Evaluasi sangat penting agar mengetahui kesalahan yang ada pada acara.

- b) Pembuatan Laporan

Dalam pertunjukan busana tahapan perencanaan sangatlah penting karena akan mempengaruhi kelancaran dalam pertunjukan itu

berlangsung. Oleh karena itu setiap tahapan yang berjalan harus sesuai tepat waktu dan pada saat pertunjukan sudah digelar semua permasalahan sudah terkendali/ tidak ada masalah lagi.

Pada tahap pelaksanaan ini merupakan saat diselenggarakannya pertunjukan busana. Dalam tahap ini, juga dilihat dan diamati oleh banyak orang dari kerja tim kepanitiaan atau EO (*Event Organizer*). Bila dalam tahap perencanaan semua sudah jelas dan sesuai dengan porsinya masing-masing maka sesibuk apapun tim kepanitiaan pasti bisa berjalan dengan baik dan profesional. Dalam tahap pasca produksi adalah tahapan pertanggungjawaban (dalam hal ini penyelenggara/mahasiswa kepada jurusan secara tertulis). Adapun hasil akhir dari pertunjukan busana tersebut mulai dari hal yang baik dan buruk juga harus dilaporkan. Dalam penyusunan laporan pertanggungjawaban tersebut tidak boleh ada kecurangan sedikitpun, harus sesuai dengan apa yang sudah dikerjakan oleh masing-masing mahasiswa yang menjabat sebagai EO (*Event Organizer*) atau tim kepanitiaan. Dalam sebuah pertunjukan busana, juga tidak boleh ketinggalan, yaitu Gladi Resik (GR) biasanya dilakukan satu hari atau beberapa jam sebelum pertunjukan / acara dimulai.

Meneruskan pendapat Ibnu Novel hafisz dikatakan ada bebarapa manfaat untuk yang diperoleh Gladi Resik (GR) (2007), yaitu:

- a) Dapat melihat gambaran detail acara yang akan dipertunjukkan
- b) Dapat melihat kekurangan- kekurangan yang yang masih terjadi dan masih memiliki waktu yang dibutuhkan untuk memperbaiki.
- c) Dapat mengetahui waktu yang dibutuhkan dalam acar nanti, sehingga dapat melakukan pengurangan dan penambahan item acara.
- d) Sebagai sarana latihan, mencoba song system, panggung dan kinerja masing-masing seksi dalam sebuah tim.

Meskipun Gladi Resik (GR) dalam teorinya terlihat mudah dan sederhana tetapi pada prakteknya, Gladi Resik (GR) harus tetap dipersiapkan jauh-jauh hari sebelumnya. Termasuk dalam pengisian acara misalnya dalam mengontak MC (Master of Ceremony), penari, model dan lain-lain. Kita sebagai EO (Event Organizer) juga sebagai tim utama dalam pergelaran busana jangan hanya mengontrak mereka saja, tetapi mereka juga harus mengikuti semua jadwal Gladi Resik (GR).

5. Kepanitiaan Pagelaran

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

Adapun tugas dari masing – masing panitia adalah sebagai berikut :

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

Dalam pagelaran busana yang diselenggarakan oleh mahasiswa Program Studi Pendidikan Teknik Busana dan Teknik Busana Fakultas Teknik Universitas Negeri Yogyakarta ini masuk dalam kategori pagelaran busana program sponsor. Hal ini dapat diamati dari banyaknya kerja sama dengan pihak – pihak lain baik yang bersangkutan langsung dengan acara maupun tidak langsung (pendukung). Pagelaran busana dengan tema “MOVITSME” ini membentuk panitia dengan jumlah yang cukup banyak dan terbagi dalam banyak bagian antara lain :

1. Ketua Panitia

- a. Ketua 1 (Merangkap Ketua Umum)
- b. Ketua 2
- c. Ketua 3

2. Sekretaris

- a. Sekretaris 1
- b. Sekretaris 2

3. Bendahara/ Keuangan

- a) Bendahara 1
- b) Bendahara 2

4. Bidang / Divisi

- a. Bidang Sponsorship
- b. Bidang Humas Dan Penerima Tamu

- c. Sie Acara
- d. Sie Juri
- e. Sie Publikasi
- f. Sie Booklet
- g. Sie Dokumentasi
- h. Sie Back Stage dan Floor Manager
- i. Sie Dekorasi
- j. Sie Keamanan
- k. Sie Konsumsi
- l. Sie Model
- m. Sie Make Up, Hair Do dan Jilbab
- n. Sie Perlengkapan

Pembentukan panitia tersebut bertujuan untuk mempermudah koordinasi dan meringankan tugas dalam penyelenggaraan pagelaran busana Movitsme 2018.

BAB III

KONSEP PENCIPTAAN KARYA DAN PERGELARAN

A. Konsep Penciptaan Desain

Penciptaan desain busana pesta cocktail dengan konsep penerapan tema pergelaran busana yang akan dilaksanakan yaitu “*Movitsme*” (*move to it's me*) yang berarti pergerakan menuju saya sebagai jati diri orang Indonesia . Busana yang menampilkan sumber ide dari kearifan lokal yang ada di Indonesia. Sebagai desainer, dapat berperan serta mengangkat tema pergelaran *Movitsme* dengan menciptakan desain busana yang menggambarkan suatu kearifan budaya dari daerah tertentu, sehingga antar desainer dapat bertukar pendapat mengenai budaya di Indonesia.

Konsep tema yang diangkat berdasarkan *trend Spring / Summer 2018*. *Trend spring / summer 2018* memiliki 4 tema yaitu : *Individualist*, *Neuetradition*, *Quest* dan *Sensory*. Tema yang ada pada masing masing kemudian diungkapkan dalam bentuk, style, detail, dan warna. Empat kecenderungan ini merespon berbagai tipe selera masyarakat. Penjabarannya diharapkan dapat memberi pilihan untuk dikembangkan lebih lanjut oleh pelaku usaha.

Tema tren yang digunakan yaitu *Individualist*. Wanita *Individualist* digambarkan sebagaimana kurator seni (spesialis dalam seni yang diberikan jabatan kurator oleh sebuah institusi) yang sekaligus juga sebagai aktivis. Kurator adalah pengurus atau pengawas institusi warisan budaya atau seni,

misalnya museum, pameran seni, galeri foto, dan perpustakaan. Padanan yang tidak lazim, dikarenakan seorang wanita tersebut dapat menghargai seni pada tingkat tinggi sekaligus mempromosikan perubahan kecendrungan sosial melalui penggalangan dana, kemajuan industri dan fungsi sosial. Wanita tersebut merangkul aktivis politik dan mendorong perubahan dengan menggabungkan kearifan/kebijaksanaan dengan kreativitas. *Individualist* terinspirasi oleh semua hal yang indah, namun dia menabrak batasan dengan percampuran tidak terduga.

Tema *trend Individualist* terbagi menjadi 2 sub tema yaitu: *Remix* dan *Alter Ego*. Dari kedua sub tema tersebut penulis mengambil sub tema *Alter Ego*. Busana pesta cocktail dengan sub tema *Alter Ego*, Wanita *Alter Ego* memiliki banyak minat dan karakter khusus yang tidak umum atau berkesan unik yang tergabung pada hiruk pikuk (percampuran tidak senada, terkesan kasar) dari gaya yang tinggi. Penampilannya adalah ketidakcocokan kolektor seni dengan nostalgia tahun 80an, seperti terlihat melalui percampuran metalik dan warna cerah dan aksesorisnya. Media campuran dan detail yang tak terduga membuktikan bahwa dia selangkah lebih maju dari sekedar permainan warna. Dan keahlian serta kombinasi detail busana selalu berganti gaya dengan mulus dari penampilan satu ke penampilan berikutnya adalah bagian daya pikat utamanya.

Sumber ide busana pesta *cocktail* ini terinspirasi dari sesaji Upacara *Kasodo* yang berupa gunungan. Gunungan ini berupa hasil panen seperti sayuran dan

buah-buahan. Bentuk sesaji gunung ini disusun bertingkat membentuk kerucut, dan pada bagian atas susunannya kecil lalu semakin kebawah akan membesar bentuknya. Dari situlah saya mengambil sudut pandang yang berbeda, yaitu jika sesaji gunung dilihat dari sudut atas akan membentuk lingkaran yang dari tengah kecil lalu semakin keluar akan membesar. Dari penjelasan tersebut termaksud dari teori Transformasi sehingga penggambaran bentuk yang menekankan pada pencapaian karakter dengan memindahkan (trans) wujud atau figure dari obyek lain ke obyek yang digambarkan, contohnya: penggambaran gunung sesaji yang berbentuk kerucut menjadi lingkaran.

Desain busana dengan style 80-an dipadu-padankan dengan tekstur gunung yang beraneka-ragam dengan teknik *quilting dan bordir*. Busana ini termasuk busana pesta cocktail yang digunakan untuk remaja berusia 13-20 tahun. Warna yang digunakan pada busana ini yaitu warna metalik emas dan hitam. Serta ditambah dengan warna-warna cerah pada tekstur gunung dengan teknik *quilting dan bordir*, seperti warna orange, merah, ungu dan hijau. Bahan yang digunakan yaitu Jaguar bertekstur (berwarna emas dan hitam) sebagai bahan utamanya. Sedangkan untuk tekstur gunung menggunakan bahan Satin Bridal yang di printing. Untuk bagian cape membentuk leher serta menggunakan bahan printing dengan tekstur gunungnya membentuk susunan seperti pada susunan Gunung Sesaji yang sebenarnya yaitu motif buah-buahan dan sayur-sayurannya bertingkat-tingkat mengikuti bentuk leher. Dan hiasan busana

menggunakan Swarovski berwarna merah yang diaplikasikan pada sekeliling pinggiran tekstur gunung yang sudah dibordir.

Penerapan unsur-unsur desain yang diwujudkan dalam penciptaan desain busana pesta cocktail yaitu garis yang digunakan dalam desain busana adalah garis lengkung dan garis lurus diagonal. Penempatan garis lengkung pada bagian tekstur gunung yang melekat di gaun dan dipertegas dengan bordir-an pada setiap motif buah-buahan dan sayur-sayuran. Kemudian penempatan garis lurus diagonal pada bagian atas sampai pinggang sehingga membentuk tekstur timbul. Busana pesta cocktail terdiri dari *one pieces*. Bentuk busana dari bagian atas membentuk pas badan hingga panggul ke-2, kemudian bagian bawah yaitu potongan pas panggul ke-2 menggunakan bentuk rok lingkaran (rok lingkaran yang dikembangkan) kemudian dilipit renggang. Kemudian bagian lengan menggunakan lengan kupu-kupu dengan bahan yang berbeda antarlengan kanan dan lengan kiri, untuk bagian lengan kanan menggunakan bahan satin bridal yang di printing dan bagian lengan kiri menggunakan bahan jaguard. Serta menggunakan cape yang berbentuk pas leher yang menggunakan tekstur gunung.

B. Konsep Pembuatan Busana

Konsep busana pesta cocktail dengan sumber ide Gunungan Sesaji pada Upacara Kasodo dalam pergelaran busana dengan tema “*Movitsme*” ini dibuat dengan teknik jahitan adibusana (teknik jahit halus). Busana pesta malam dengan sumber ide Gunungan Sesaji pada Upacara Kasodo tersebut cocok digunakan untuk wanita remaja yang memiliki proporsi tubuh tinggi dan berat badan ideal. Busana pesta cocktail ini, dibuat dengan bahan kain jaguar dan kain satin bridal yang diprinting serta menggunakan bahan *lining* atau bahan furing yaitu velvet. *Style* busana pesta cocktail dengan sumber ide Gunungan Sesaji pada Upacara Kasodo yang digunakan yaitu *style* tahun 1980-an. Kesan tahun 1980-an dapat dilihat pada gaun tersebut yaitu pada bagian atas potongan jahitan terletak dipanggul ke-2 yang dipadu-padankan dengan tekstur gunung yang beraneka-ragam dengan teknik *quilting dan bordir* serta bagian bawah menggunakan model rok midi (rok dibawah lutut) yang lebar, yaitu rok lingkaran yang dikembangkan lagi kemudian dilipit renggang. Untuk bagian lengan menggunakan lengan kupu-kupu. Dan hiasan busana menggunakan Swarovski berwarna merah yang diaplikasikan pada sekeliling pinggiran tekstur gunung. Untuk menghasilkan busana pesta cocktail yang indah, maka diperlukan konsep maupun tahapan-tahapan yang harus dilakukan, yaitu sebagai berikut :

1. Pengambilan Ukuran

Pengambilan ukuran sangat diperlukan dalam setiap pembuatan busana maupun kegiatan yang lain yang membutuhkan suatu ukuran. Sebelum membuat busana, hal yang perlu dilakukan adalah mengambil ukuran. Jika kita menggunakan model dalam pembuatan busana pesta *cocktail* tersebut, maka kita harus mengukur terlebih dahulu ukuran model. Ukuran yang akan digunakan dalam pembuatan busana pesta cocktail dengan sumber ide Gunungan Sesaji pada Upacara Kasodo tersebut, adalah ukuran model yang bernama Firdanisa.

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

- Lingkar Badan : 81 cm
- Lingkar Pinggang : 63 cm
- Lingkar Panggul : 89 cm
- Lingkar Leher : 38 cm
- Lingkar Kerung Lengan : 42 cm
- Lebar Muka : 31 cm
- Lebar Punggung : 36 cm
- Lebar Bahu atau Panjang Bahu : 12 cm
- Jarak Dada : 16 cm
- Tinggi Puncak Dada : 17 cm
- Tinggi Panggul : 22 cm

- Tinggi Leher : 9 cm
- Panjang Muka : 32 cm
- Panjang Punggung : 36 cm
- Panjang Lengan : 10 cm
- Panjang Gaun : 123 cm

2. Pembuatan Pola

Setelah mengambil ukuran model, hal yang perlu dilakukan adalah membuat pola. Pola digunakan pada saat memotong bahan, yaitu diletakkan di atas lembaran kain dengan disemat dengan menggunakan jarum pentul kemudian diberi tambahan kampuh untuk nantinya dijahit. Untuk pembuatan pola busana pesta *cocktail* dengan sumber ide Gunungan Sesaji pada Upacara *Kasodo* tersebut, menggunakan pola teknik kontruksi dengan sistem *So'en*. Penulis menggunakan pola dasar wanita sistem *So'en* karena busana pesta yang dibuat sederhana namun terdapat kupnat pada bagian pinggang yang dipindah menjadi kupnat sisi, serta terdapat garis *Princess*. Serta menggunakan pola teknik *drapping* pada bagian pola cape, karena bentuk pola cape harus pas dengan bentuk leher.

3. Teknologi Penyambungan Kampuh

Teknologi penyambungan kampuh yang digunakan dalam pembuatan busana pesta cocktail dengan sumber ide Gunungan Sesaji pada Upacara *Kasodo* yaitu penyambungan kampuh terbuka dengan dijahit kecil untuk bagian sisi rok,

kemudian pada bagian bahu, sisi badan, tengah belakang pada bagian rit dan potongan panggul diselesaikan dengan kampuh rompok. Untuk bagian kerung lengan menggunakan depun agar lebih rapi dan bagus.

4. Teknologi Pelapisan

a. *Interfacing*

Sesuai dengan fungsi dari *interfacing* yaitu bahan yang dipergunakan untuk memberikan bentuk pada busana agar busana tersebut tampak lebih rapi. Bahan interfacing yang dipergunakan dalam pembuatan busana pesta cocktail ini adalah vliselin. Caranya pemasangannya yaitu dengan meletakkan lapisan *interfacing* (vliselin) di atas bahan yang akan dilapisi kemudian ditekan atau dipress menggunakan setrika (tidak boleh digosok karena akan merusak kain lapisan *interfacing* tersebut). Vliselin digunakan untuk melapisi bagian depun leher gaun dan bagian depun lengan pada gaun.

b. *Lining*

Lining pada pembuatan busana pesta cocktail dengan sumber ide Gunungan Sesaji pada Upacara Kasodo yaitu menggunakan bahan velvet. Untuk lining pada bagian busana badan atas dan lengan menggunakan bahan velvet berwarna kuning, sedangkan untuk bagian bawah (rok) menggunakan bahan velvet berwarna hitam.

5. Hiasan Busana

Suatu busana akan lebih indah apabila dalam busana tersebut ditambahkan suatu hiasan busana. Dalam busana pesta cocktail ini, penulis menggunakan hiasan swarovski berbentuk bulat besar dan swarovski berbentuk bulat kecil yang berwarna merah yang diaplikasikan pada sekeliling pinggiran tekstur gunung untuk menambah kesan hidup dan menonjolkan bagian busana tersebut.

6. Accessorie

Busana pesta akan terasa lebih lengkap apabila terdapat accessories pelengkap busana tersebut. Accessories atau hiasan tambahan pelengkap busana yang digunakan pada busana pesta cocktail ini adalah anting-anting dan hiasan rambut (*headpiece*). Anting yang dipilih yaitu berwarna gold serta berbentuk geometris (lingkaran) karena menyesuaikan dengan busana yang digunakan

Pada bagian kepala juga menggunakan hiasan yang berbentuk tekstur gunung, yaitu terdiri dari 3 tekstur gunung yang digabungkan menjadi satu sesuai dengan bentuk yang diinginkan. Kemudian untuk bagian tekstur gunung yang besar diberi kawat agar dapat dibentuk bergelombang yang akan memberi kesan hidup. Serta ditambahkan hiasan swarovski berwarna merah yang diaplikasikan pada sekeliling pinggiran tekstur gunung pada *headpiece*.

C. Konsep Penyelenggaraan Pergelaran

Konsep pergelaran busana ini mengambil tema *Movitsme* merupakan singkatan dari (*move to it's me*) yang berarti bergerak menuju perubahan positif untuk menemukan jati diri. *Movitsme* adalah tindakan aktualisasi diri untuk menemukan sebuah karakter yang kuat dan terarah sebagai kaum mudan Indonesia yang ditunjukkan dalam sebuah *fashion show*. Karya-karya busana yang ditampilkan merupakan pencerminan karakter kaum milenial yang tercipta melalui racikan yang pas antara perkembangan trend dipadukan dengan budaya Indonesia yang ditorehkan dalam busana dengan sentuhan motif Nusantara.

Movitsme yang menampilkan karya busana dari 102 mahasiswa jenjang D3 dan S1 Teknik Busana dan Pendidikan Teknik Busana Fakultas Teknik Universitas Negeri Yogyakarta. Konsep pergelaran ini diselenggarakan dalam rangka Proyek Akhir Mahasiswa jenjang D3 angkatan 2015 dan Karya Inovasi Produk Fashion Mahasiswa jenjang S1 angkatan 2015. Tempat penyelenggaraan pergelaran busana akan dilaksanakan didalam ruangan (*indoor*) di Auditorium Universitas Negeri Yogyakarta pada hari Rabu, 11 April 2018.

Dekorasi tata panggung dan penataan kursi penonton pada pergelaran busana *movitsme*, sebagai berikut :

1. Tata panggung

Konsep tata panggung dalam pertunjukan busana ini berbentuk T adalah bentuk yang paling baik untuk menampilkan sebuah fashion dalam sebuah acara *fashion show*.

2. Area Penonton

Dalam penataan kursi penonton menyesuaikan dengan kondisi ruangan tempat berlangsungnya pertunjukan busana. Penataan kursi akan dibedakan antara kursi undangan, penonton VVIP, VIP dan reguler. Kursi undangan berada di bagian sisi kanan dan sisi kiri panggung dan ditandai dengan kain putih penutup kursi berwarna putih dan ada namanya, sedangkan untuk Kursi VIP berada di baris belakang kursi tamu undangan, untuk kursi VIP berada di bagian belakang VVIP, dan untuk kursi penonton reguler berada di tribun dibelakang kursi VIP auditorium Universitas Negeri Yogyakarta.

3. Konsep *Lighting*

Lighting (Pencahayaannya) pada pertunjukan busana ini menggunakan *par led*, *moving head* dan *follow spot*. Warna *lighting* yang digunakan adalah warna – warna yang mencolok sehingga saat *lighting* menyorot ke arah busana yang ditampilkan terlihat elegant dan eksklusif.

4. Konsep Musik

Jenis Musik yang digunakan saat berlangsungnya pertunjukan busana disesuaikan dengan busana yang sedang ditampilkan sehingga busana yang sedang diperagakan oleh model dapat dengan maksimal.

BAB IV

PROSES, HASIL, DAN PEMBAHASAN

A. PROSES

1. Penciptaan Desain Busana

a. Pencarian Inspirasi

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

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

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

b. Papan Inspirasi atau *Moodboard*

Sumber ide yang sudah diperoleh kemudian dikumpulkan dan dituangkan ke dalam sebuah moodboard yang meliputi sumber ide, tema, trend, dan sumber inspirasi lainnya yang dapat memberikan gambaran atau desain yang akan digambar oleh desainer. *Moodboard* dibuat dalam kertas berukuran A3 27,5 cm x 41,5 cm dengan isi materi sebagai berikut :

- a) Sumber ide atau inspirasi.
- b) Trend yang sedang berlangsung.
- c) Gaya busana sesuai dengan trend.
- d) Warna yang akan digunakan dalam pembuatan busana tersebut.
- e) Bahan yang akan digunakan dalam pembuatan busana.
- f) Accessories yang digunakan dalam busana tersebut seperti gelang, anting, hiasan rambut, dan lain-lain.

g) Hiasan tambahan seperti manik-manik.

Berikut ini merupakan *moodboard* dengan sub trend *Individualist* sub tema trend *Alter Ego* sebagai kumpulan dari inspirasi-inspirasi agar mempermudah penciptaan desain busana dengan judul busana “*For The Ancestors*” dengan sumber ide Gunungan Sesaji pada Upacara Kasodo.



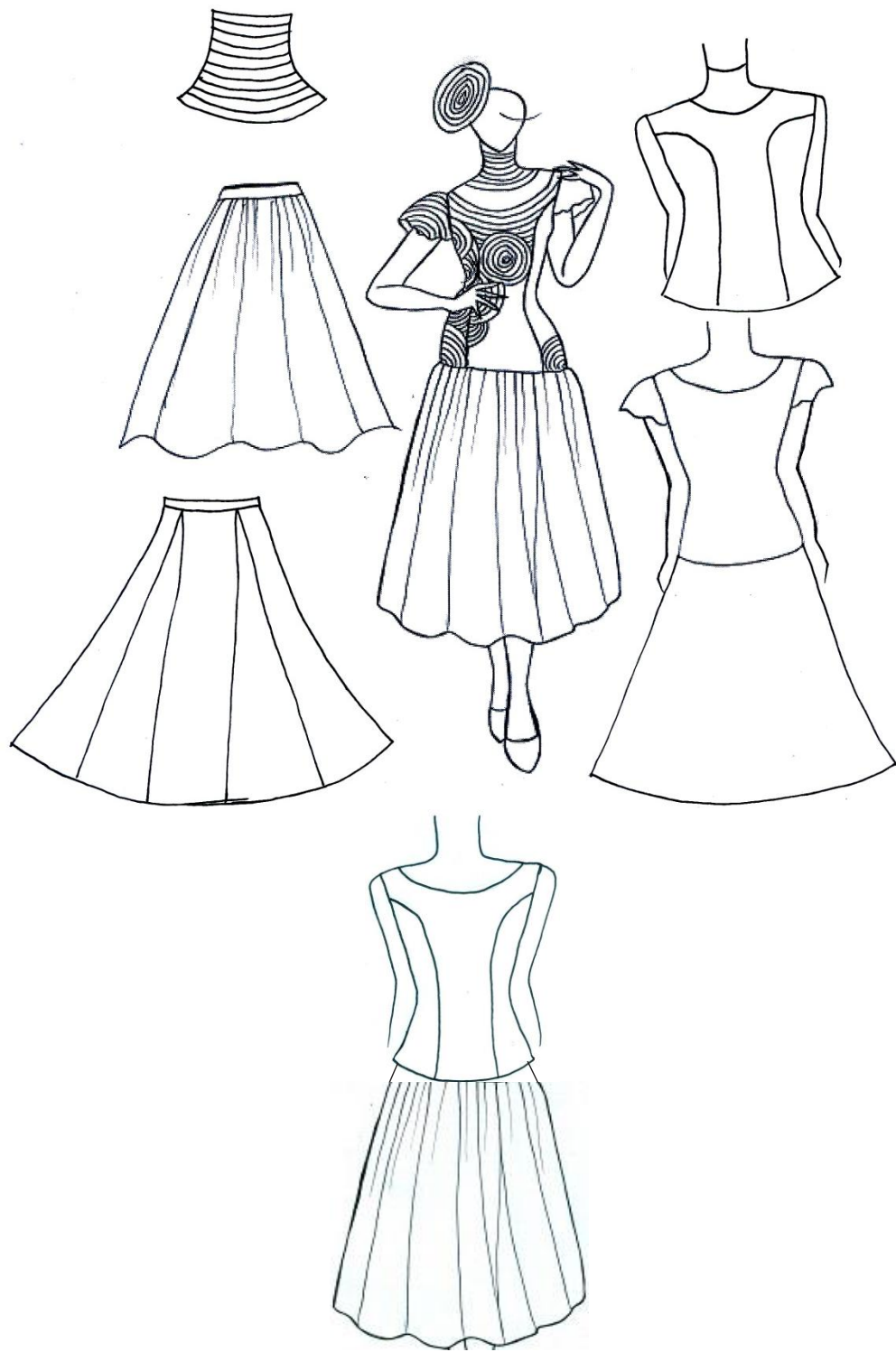
Gambar 16. Papan Inspirasi atau *Moodboard*

c. Penyajian Gambar

Untuk membuat desain busana pesta cocktail dengan sumber ide Gunungan Sesaji pada Upacara Kasodo perlu beberapa tahap untuk pembuatan desainnya, yaitu sebagai berikut :

a) Desain Sketsa (*Design Sketching*)

Desain Sketsa (*Design Sketching*) pada pembuatan desain busana pesta cocktail dengan sumber ide Gunungan Sesaji pada Upacara Kasodo adalah sebagai berikut.



Gambar 17. Desain *Sketching*

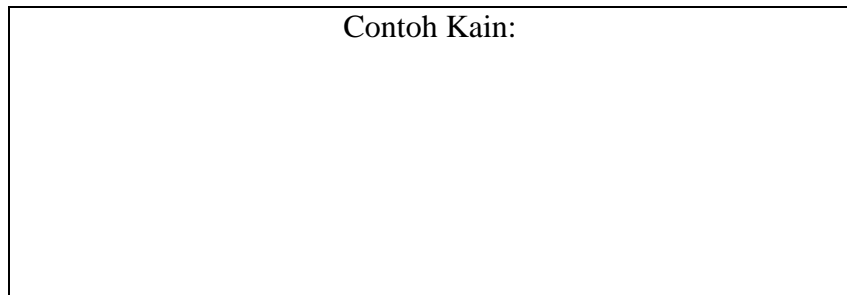
b) Desain Presentasi (*Presentation Drawing*)

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



Gambar 18. *Presentation Drawing* Desain Tampak Depan dan Belakang

Contoh Kain:

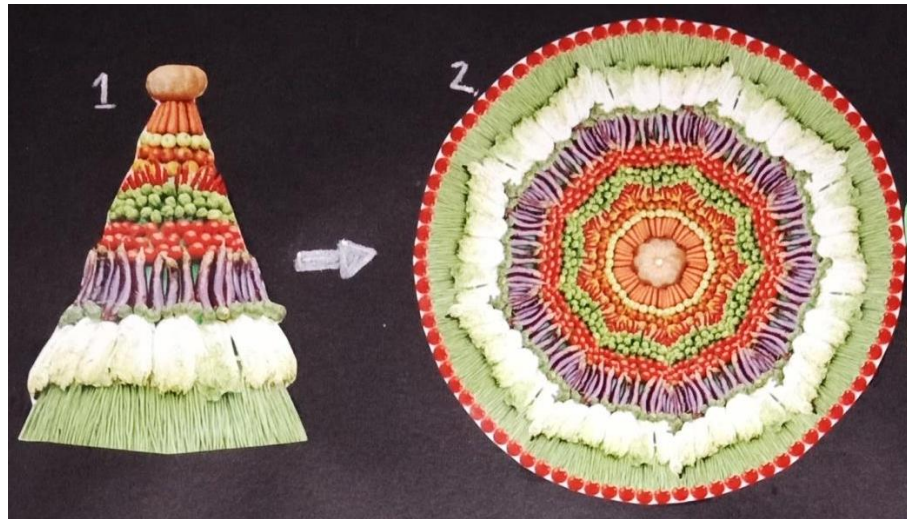


c) Desain Hiasan

Desain hiasan adalah desain yang memperindah permukaan desain strukturnya. Desain hiasan yang digunakan pada busana pesta cocktail tersebut adalah setiap tekstur gunungan diberi hiasan swarovski yang diaplikasikan pada pinggiran tekstur gunungan.

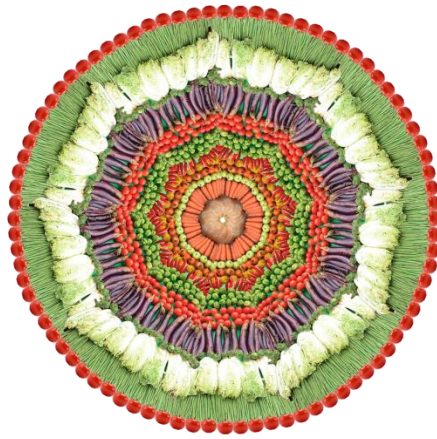
Hiasan desain busana pesta cocktail dengan sumber ide Gunungan Sesaji pada Upacara Kasodo tersebut juga menerapkan unsur dan prinsip desain hiasan. Prinsip harmoni didapat dari penyusunan unsur-unsur yang menjadikan hiasan tersebut serasi dengan bahan busana tersebut. Hiasan Swarovski disesuaikan dengan besar dan kecilnya tekstur gunungan tersebut. Jika tekstur gunungan besar maka memakai Swarovski yang besar, sedangkan jika tekstur gunungan kecil maka memakai Swarovski yang kecil. Warna Swarovski juga disesuaikan dengan warna tekstur gunung yang paling luar yaitu berwarna merah. Pemasangan hiasan Swarovski tersebut seimbang dan terlihat simetris yang berbentuk lingkaran pada bagian tekstur gunungan. Irama yang ditimbulkan dari pemasangan hiasan Swarovski secara berulang ulang dan teratur serta aplikasi pada gaun bagian depan dan belakang, selain itu digunakan juga untuk hiasan kepala. Pusat perhatian dari hiasan tersebut terletak pada bagian tekstur gunungan. Penempatan tekstur gunungan ini saling bertumpuk

satu sama lain dan ukurannya berbeda-beda. Untuk gaun depan dan belakang bagian kanan tekstur gunung lebih banyak dari yang bagian kiri.



Gambar 19. Proses Penciptaan Desain Gunungan Sesaji

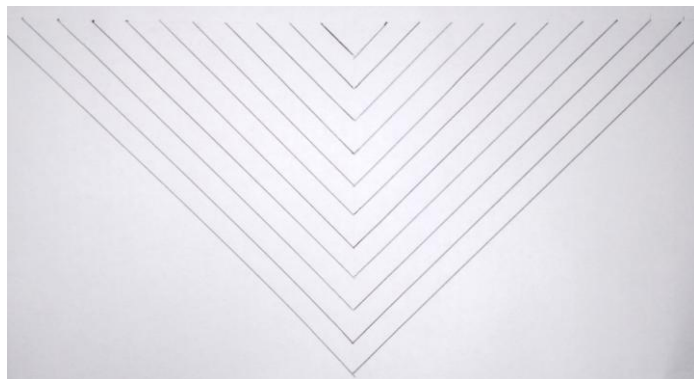
(Gambar no. 1 merupakan gunungan sesaji yang asli yaitu berbentuk kerucut. Kemudian saya mengambil sudut pandang yang berbeda, yaitu jika gunungan sesaji dilihat dari sudut pandang atas akan membentuk sebuah lingkaran)



Gambar 20. Desain Hiasan Busana (bahan yang diprinting)



Gambar 21. Hiasan Kepala (bahan yang diprinting)



Gambar 22. Tekstur Pada Gaun

2. Pembuatan Busana

Pada proses pembuatan busana pesta cocktail dengan sumber ide Gunungan Sesaji pada Upacara Kasodo terdapat beberapa tahapan yaitu sebagai berikut :

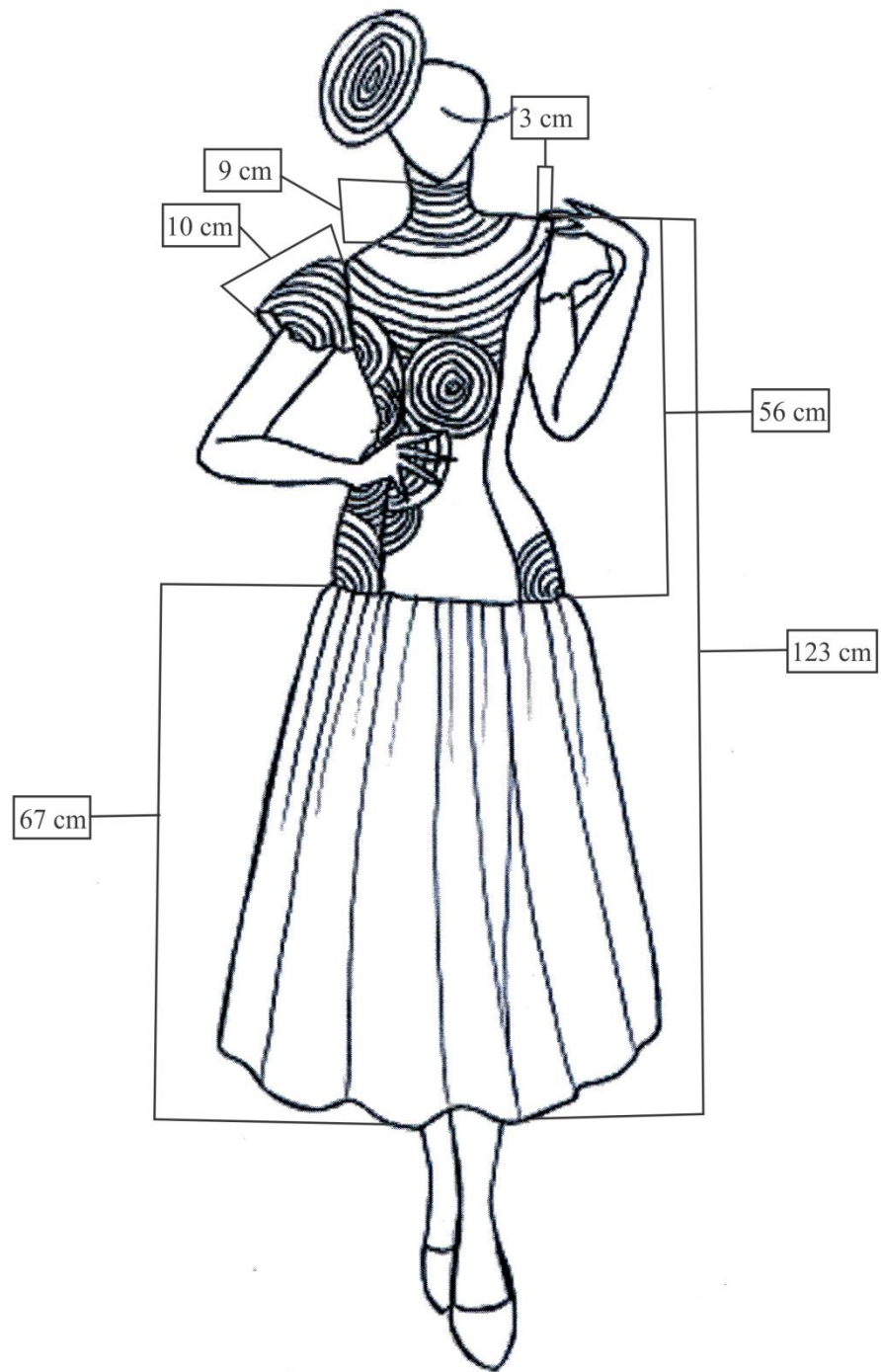
a. Persiapan

Pada tahap persiapan terdapat beberapa hal yang harus dilakukan yaitu :

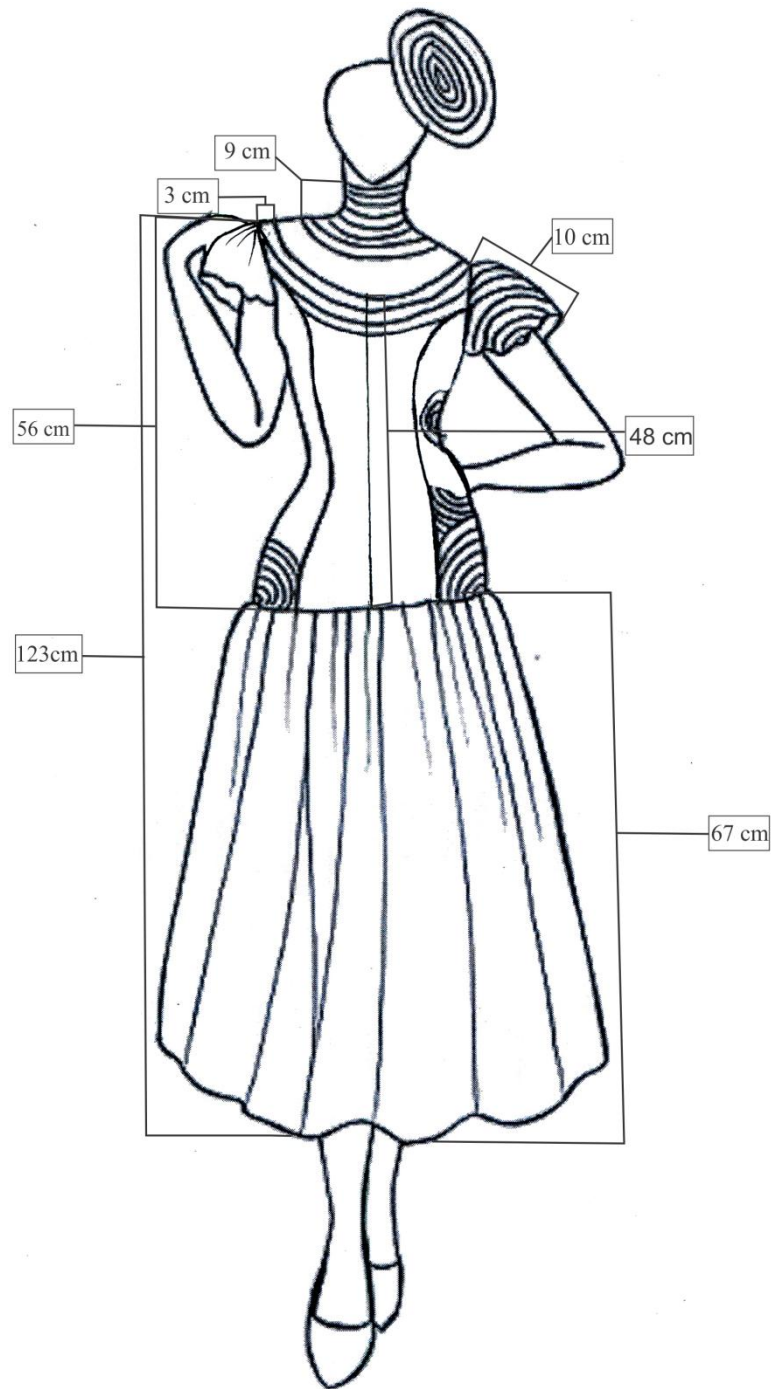
1) Persiapan Proses Pembuatan

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

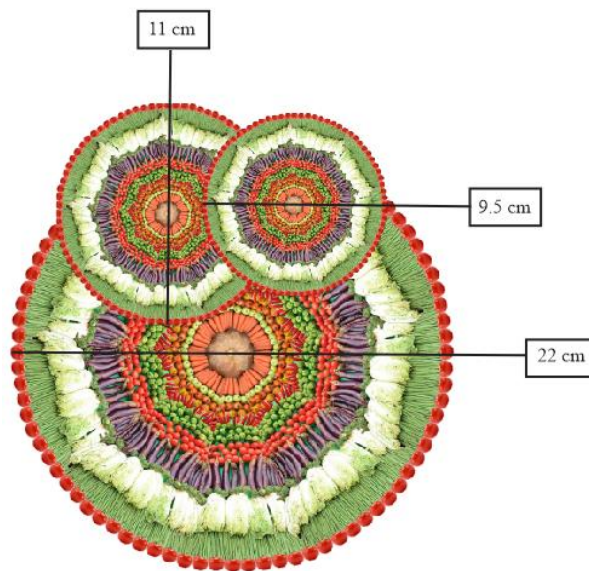
a) Pembuatan Gambar Kerja



Gambar 23. Gambar Kerja Tampak Depan



Gambar 24. Gambar Kerja Tampak Belakang



Gambar 25. Desain Kerja Hiasan Kepala (bahan yang diprinting)

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

b) Pengambilan Ukuran

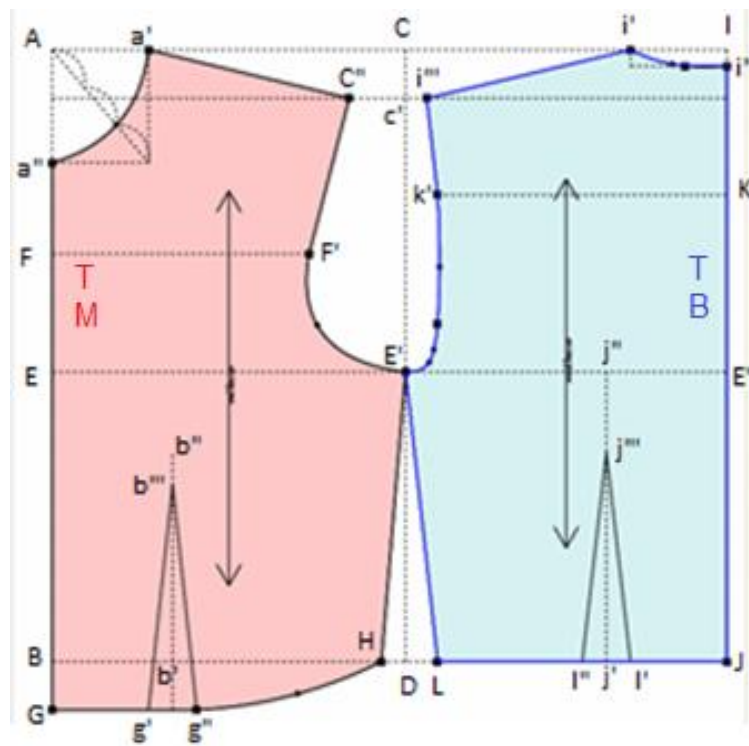
Hasil pengukuran yang digunakan dalam pembuatan busana pesta cocktail tersebut diantaranya adalah sebagai berikut :

Lingkar Badan	: 81 cm
Lingkar Pinggang	: 63 cm
Lingkar Panggul	: 89 cm
Lingkar Leher	: 38 cm
Lingkar Kerung Lengan	: 42 cm
Lebar Muka	: 31 cm
Lebar Punggung	: 36 cm
Lebar Bahu atau Panjang Bahu	: 12 cm
Jarak Dada	: 16 cm
Tinggi Puncak Dada	: 17 cm
Tinggi Panggul	: 22 cm
Tinggi Leher	: 9 cm
Panjang Muka	: 32 cm
Panjang Punggung	: 36 cm
Panjang Lengan	: 10 cm
Panjang Gaun	: 123 cm

c) Pembuatan Pola Busana

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

i. Pola Dasar Wanita



Gambar 26. Pola Dasar Badan Sistem So'en

Keterangan Pola Dasar Waniata Sistem So'En

1) Keterangan Pola Badan Bagian Depan

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

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

B-D = A-C

$$D-C = A-B$$

$$A-a^1 = 1/6 \text{ lingkar leher} + 1/2 \text{ cm}$$

$$a^1-a^2 = 1/6 \text{ lingkar leher} + 1 1/2 \text{ cm}$$

$$C-c^1 = 4 1/2 \text{ cm}$$

$$a''-c'' = \text{panjang bahu}$$

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

$$F = 1/2 a^2-E$$

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

Hubungkan $c^2-f''-e'$

$$B-b^1 = 1/2 \text{ jarak dada}$$

$$b'-b^2 = \text{tinggi puncak}$$

$$B^3-b^4 = 2 \text{ cm}$$

$$B-G = 3 \text{ cm}$$

$$b'-g^1 = 1 1/2 \text{ cm}$$

$$b'-g^2 = 1 1/2 \text{ cm}$$

$$G-H = 1/4 \text{ lingkar pingang} + 1 \text{ cm} - (B-d^1)$$

Hubungkan H-E'

2) Keterangan Pola Badan Bagian Belakang

$$C-I = 1/4 \text{ lingkar badan} - 1 \text{ cm}$$

$$D-J = C-H$$

$$I-J = C-D$$

$$I-i^1 = 1/6 \text{ lingkar leher} + 1/2 \text{ cm}$$

$$I-i^2 = 1 1/2 \text{ cm}$$

$$i^1-i^3 = \text{lebar bahu}$$

$$i^2-K = 8 \text{ cm}$$

$$K-k^1 = 1/2 \text{ lebar punggung}$$

Hubungkan h^3-k^1-E'

$$J-j' = \text{jarak dada}$$

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

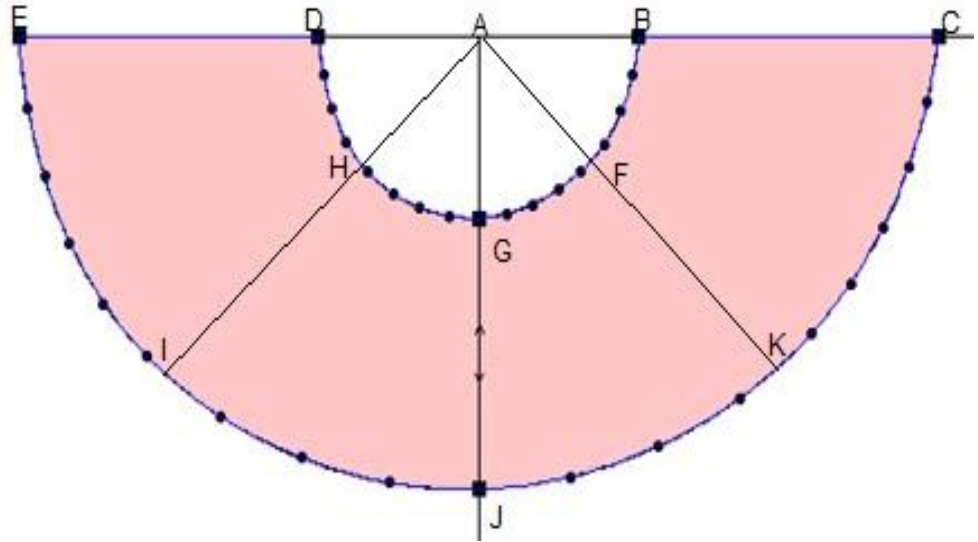
$$j^1-j^3 = 5 \text{ cm}$$

$$L^2-L^3 = 1/4 \text{ lingkar punggung} - 1 \text{ cm } (I-l^1)$$

$$j'-l^1 = 1 1/2 \text{ cm}$$

$$j'-l^2 = 1 1/2 \text{ cm}$$

ii. Pola Rok Lingk



Gambar 27. Pola Rok Lingk

Keterangan Pola Rok Lingk

Perhatikan jari-jari lingkaran pada gambar pola.

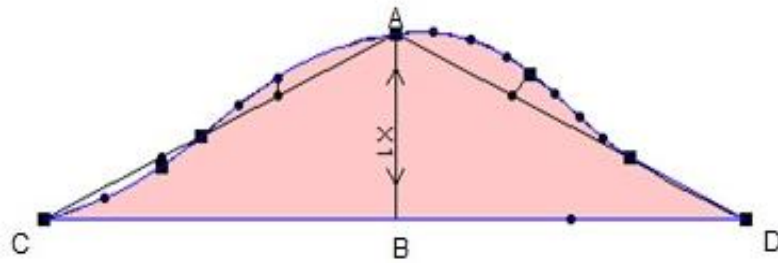
$A - B = A - D = \frac{1}{6}$ lingk pinggang dikurangi $\frac{1}{2}$ cm

$A - H = A - G = A - F = A - B$.

$B - C : D - E = \text{panjang rok}$.

$H - I = G - J = F - K = B - C$.

iii. Pola Lengan



Gambar 28. Pola Dasar Lengan

Keterangan Pola Dasar Lengan

A – B = panjang lengan

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

B – C : B – D = $\frac{1}{2}$ lingkaran lengan bawah

iv. Pola Cape



Gambar 29. Pola Cape Depan

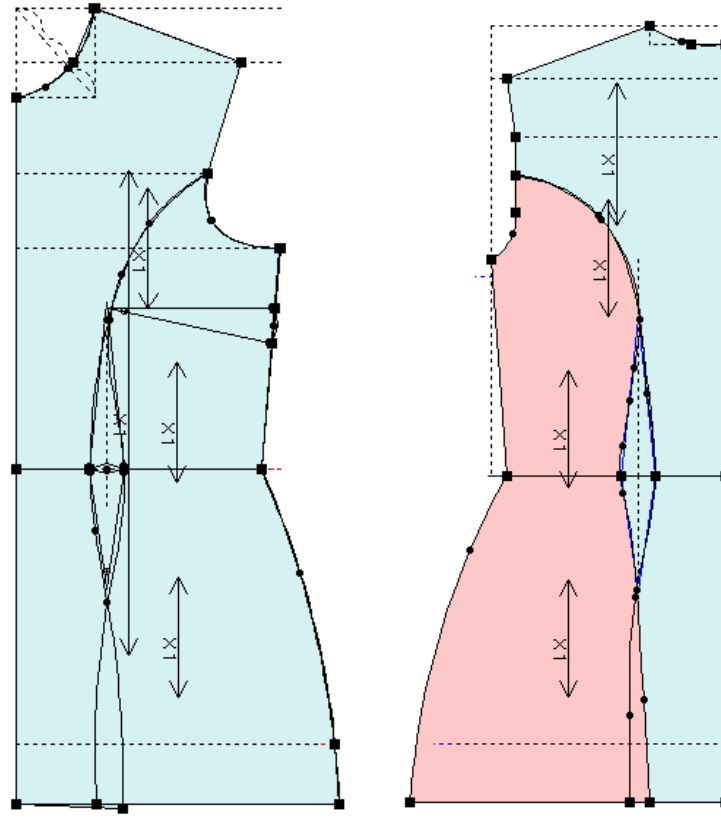


Gambar 30. Pola Cape Belakang

Keterangan Pola Cape

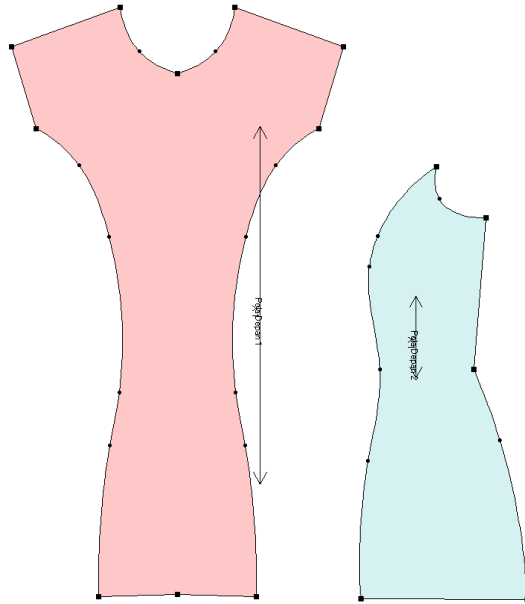
Pola cape dibuat dengan cara di drapping. Ukuran mannequin disamakan dengan ukuran model.

v. **Pola Gaun**

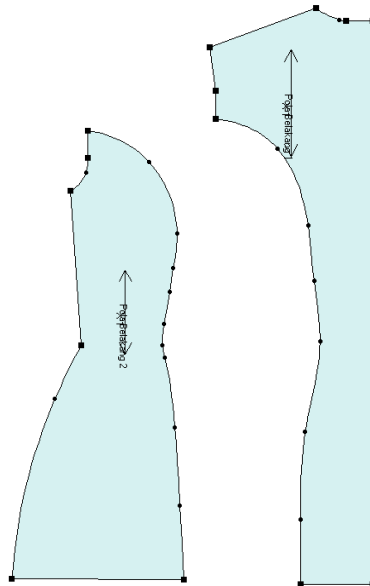


Gambar 31. Pola Gaun Bagian Atas

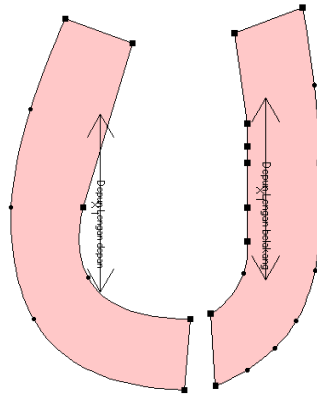
vi. Pecah Pola Gaun



Gambar 32. Pecah Pola Gaun Bagian Depan

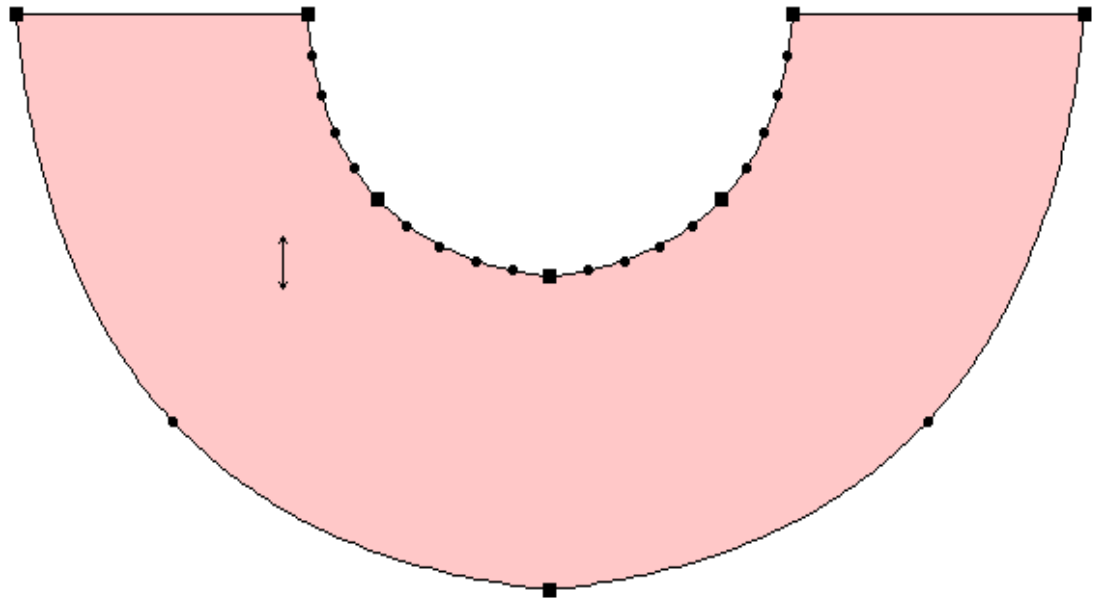


Gambar 33. Pecah Pola Gaun Bagian Belakang



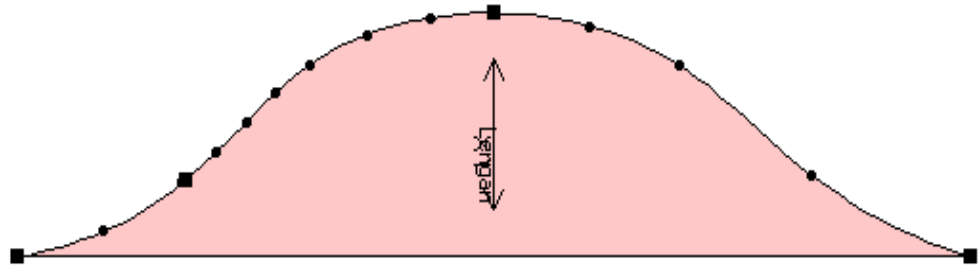
Gambar 34. Pola Depun Lengan Depan dan Belakang

vii. Pecah Pola Gaun Bagian Bawah



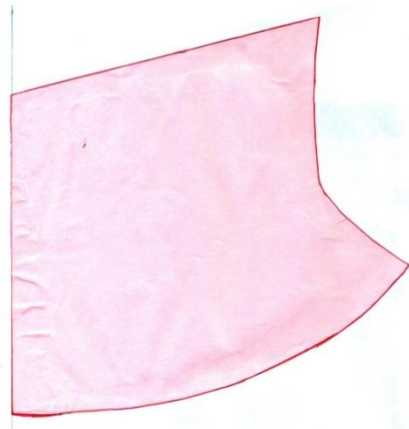
Gambar 35. Pecah Pola Gaun Bagian Bawah

viii. Pecah Pola Lengan

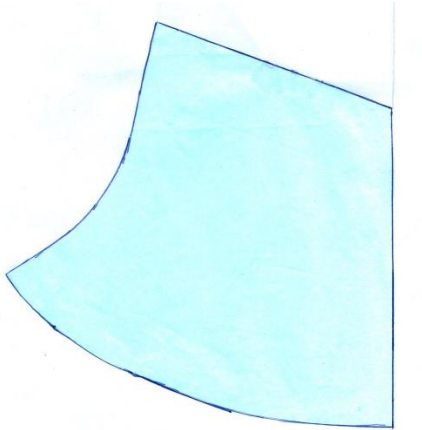


Gambar 36. Pecah Pola Lengan

ix. Pecah Pola Cape



Gambar 37. Pecah Pola Cape Depan



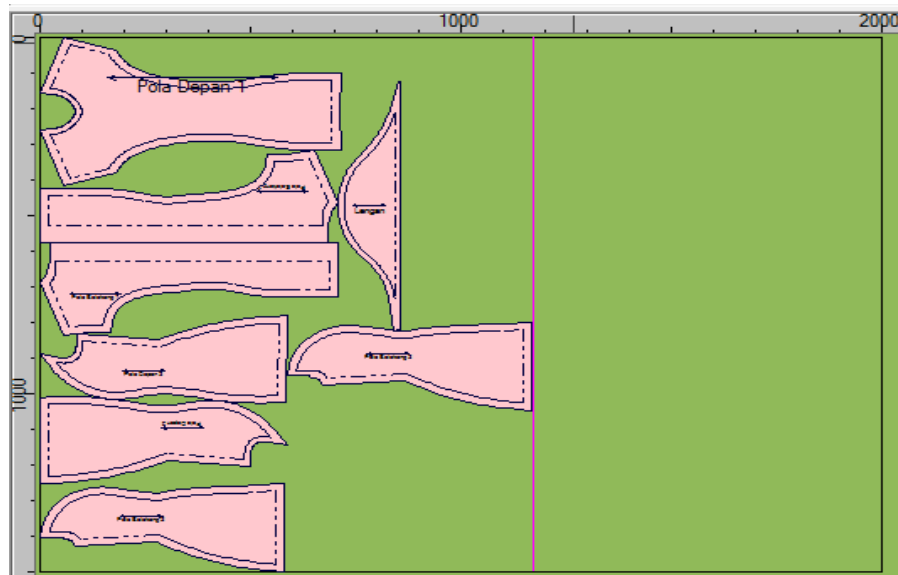
Gambar 38. Pecah Pola Cape Belakang

d) Rancangan Bahan

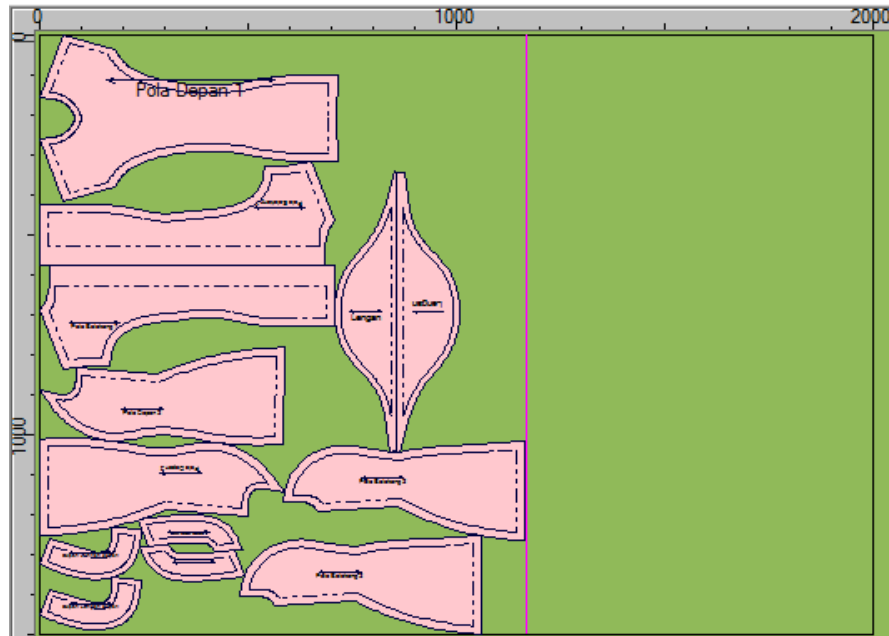
Merancang bahan adalah meletakkan pola busana dalam ukuran skala kecil pada kertas payung sesuai dengan ukuran lebar bahan sesungguhnya maupun arah serat pada bahan yang digunakan. Rancangan bahan digunakan untuk mengetahui jumlah bahan yang dibutuhkan dalam pembuatan busana serta meminimalisir atau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

1. Perhatikan arah serat pada pola sesuai dengan arah serat pada bahan atau kain.

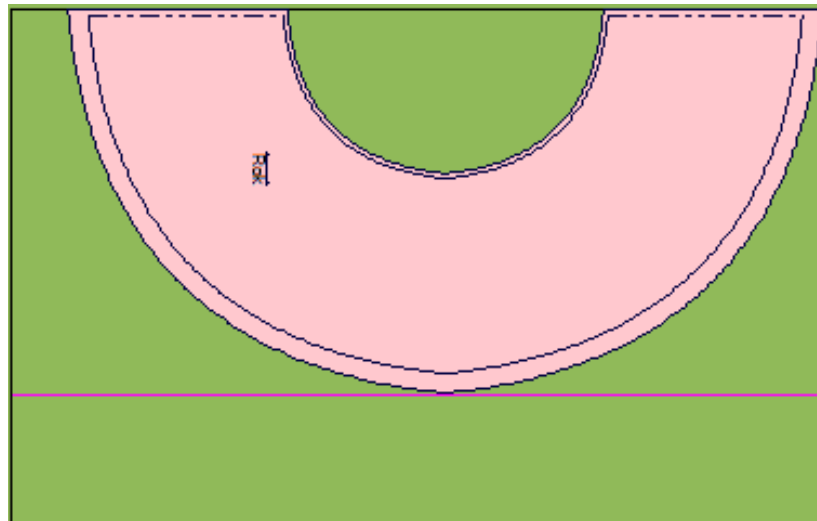
2. Saat meletakkan pola mulai dari bagian pola yang besar dahulu kemudian pola yang kecil.
3. Untuk bahan motif, bahan kotak-kotak atau bahan garis perlu diperhatikan arah motif. Selain itu untuk bahan bertekstur perlu juga diperhatikan bagian baik bahan dan bagian buruk bahan agar tidak terbalik atau tertukar bagiannya.
4. Perhatikan desain busana sebagai pedoman bagian-bagian mana saja yang menggunakan bahan kain A atau menggunakan bahan B agar tidak salah atau terlewatkan.
5. Tanda pola dan ukuran kampuh juga perlu diteliti dan diperhatikan agar ukuran kampuh sesuai tidak kebesaran maupun tidak kekecilan.



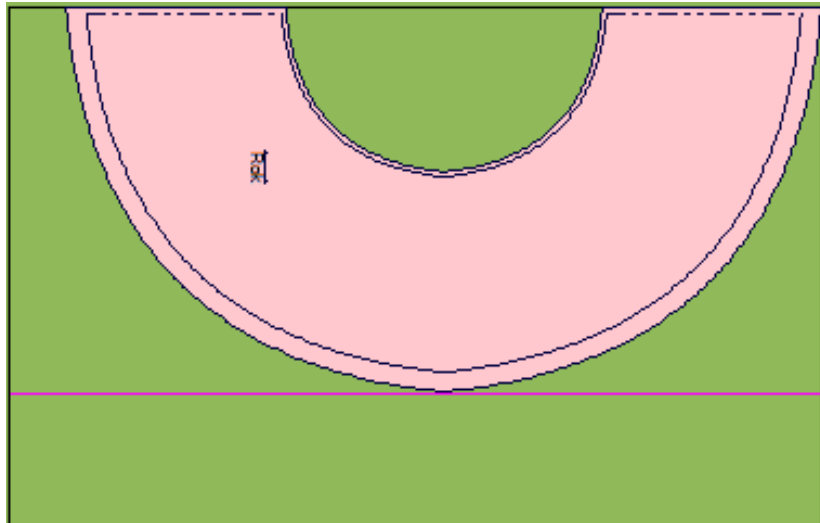
Gambar 39. Rancangan Bahan Gaun Bahan Jaguar Warna Kuning.



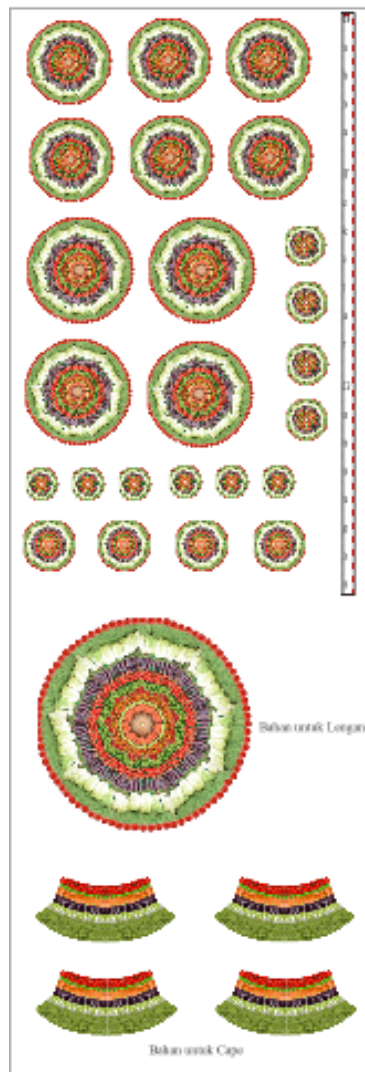
Gambar 40. Rancangan Bahan Gaun Bahan Velvet (Lining) Warna Kuning.



Gambar 41. Rancangan Bahan Rok Bahan Jaguar Warna Hitam.



Gambar 42. Rancangan Bahan Rok Bahan Velvet (Lining) Warna Hitam.

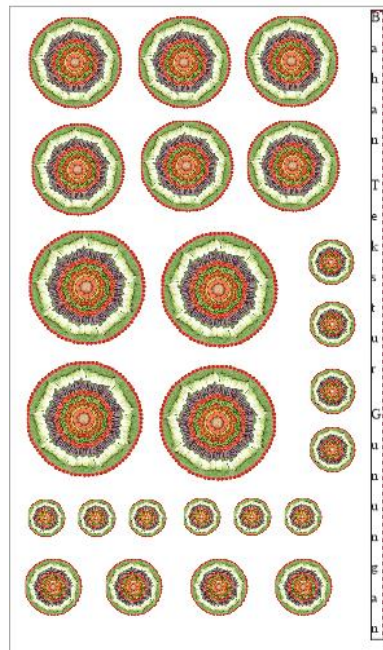


Gambar 43. Rancangan Bahan Lengan, Cape dan Tekstur Gunungan Bahan Satin

Bridal (*Printing*)

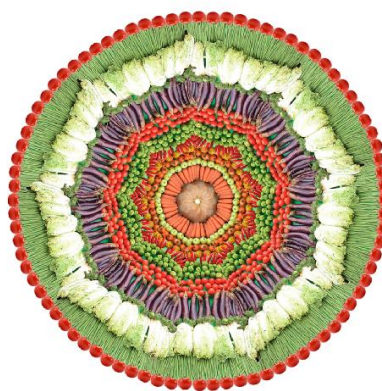
Keterangan: Bahan yang digunakan untuk printing yaitu bahan satin bridal.

Panjangnya 3 meter dan lebar 1,5 meter.



Gambar 44. Rancangan Bahan Tekstur Gunungan (Diprinting)

Keterangan: ukuran tekstur gunungan sesaji beranekaragam yaitu 10 cm, 12 cm, 15 cm, 24 cm, 30 cm,



Bahan untuk Lengan

Gambar 45. Rancangan Bahan Lengan (Diprinting)

Keterangan: ukuran berdiameter 60 cm



Bahan untuk Cape

Gambar 46. Rancangan Bahan Cape

e) **Kalkulasi Harga**

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

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

2. Bahan pokok dan bahan tambahan dibedakan dan dikelompokkan masing-masing.
3. Menentukan jumlah harga sesuai dengan jumlah barang.
4. Semua bahan yang dibutuhkan sebaiknya dicatat dan diteliti ulang agar kebutuhan bahan yang diinginkan sesuai tidak ada yang kurang dan tepat.

Tabel 1. Kalkulasi Harga

No.	Nama Bahan	Harga Satuan	Kebutuhan	Jumlah
	Bahan Utama			
1.	Kain Jaguar (Gold)	Rp. 55.000,-	1,5 M	Rp. 82.000,-
2.	Kain Jaguar (Hitam)	Rp. 55.000,-	4,5 M	Rp. 247.500,-
3.	Kain Satin Bridal Printing	Rp. 110.000,-	3 M	Rp. 330.000,-
4.	Kain Velvet (Gold)	Rp. 19.900,-	1,5 M	Rp. 28.850,-
5.	Kain Velvet (Hitam)	Rp. 19.900 ,-	4,5 M	Rp. 89.550,-
	Bahan Tambahan			
1.	Kain Busa Lapis	Rp. 16.500,-	2 M	Rp. 33.000,-
2.	Kain Keras Berperekat	Rp. 16.000,-	0,25 M	Rp. 4.000,-
3.	Fliselin	Rp. 4.000,-	0,25 M	Rp. 1.000,-
	Bahan Pembantu			
1.	Benang	Rp. 1.500 ,-	2 Buah	Rp. 3.000,-

2.	Zipper	Rp. 6.500 ,-	1 Buah	Rp. 6.500,-
3.	Hak Kait	Rp. 500,-	3 Pasang	Rp. 1.500 ,-
4.	Net	Rp. 4.000,-	4,5 M	Rp. 18.000,-
5.	Kawat Kecil	Rp. 6.500,-	1 Pax	Rp. 1.000,-
6.	Jepit Rambut	Rp. 4.500,-	1 Pax	Rp. 1.000,-
7.	Jasa Bordir	Rp. 170.000,-	-	Rp. 170.000,-
8.	Lem kain	Rp. 25.000,-	1 Buah	Rp. 25.000,-
	Pelengkap Busana			
1.	Hiasan Swaroski Besar	Rp. 13.500,-	3 Pax	Rp. 40.500,-
2.	Hiasan Swaroski Kecil	Rp. 5.500 ,-	7 Pax	Rp. 38.500,-
3.	Anting	Rp. 25.000,-	1 Pasang	Rp. 25.000,-
Jumlah				Rp 1.145.900,-

Analisa Harga Jual

Biaya tenaga kerja (50% x biaya produk)

$$0,5 \times \text{Rp } 1.145.900,- : \text{Rp. } 572.950,-$$

Biaya aus mesin (10% x biaya produk)

$$0,1 \times \text{Rp } 1.145.900,- : \text{Rp. } 114.590,-$$

Keuntungan (30% x biaya produk)

$$0,3 \times \text{Rp } 1.145.900,- : 343.770,-$$

Jumlah kebutuhan : Rp 1.145.900 ,-

Total : Rp. 2.177.210,-

Jadi untuk harga jual busana pesta malam ini adalah Rp. 2.177.210,-
dibulatkan menjadi Rp. 2.180.000,-

b. Pelaksanaan

1) Peletakkan Pola Pada Bahan

Peletakkan pola pada bahan dimulai dari pola yang paling besar sampai pola yang paling kecil. Misalnya pada pembuatan busana pesta cocktail ini bagian pola yang diletakkan dahulu adalah pola gaun bagian bawah berupa pola rok lingkaran (yang dikembangkan)

diletakkan pada bahan jaguar berwarna hitam. Kemudian bagian potongan-potongan gaun bagian atas, dan lengan sebelah kiri diletakkan pada bahan jaguar berwarna kuning. Lalu pola cape dan tekstur gunung diletakkan pada bahan satin bridal.

Jika bagian pola-pola yang besar sudah tertata semua, dilanjutkan pola yang kecil. Misalnya bagian depan lengan, bagian belakang tekstur gunung, dan bagian belakang cape, dst sampai semua pola tertata rapi.

2) Pemotongan dan Pemberian Tanda Jahitan

Pola yang sudah diletakkan pada bahan disemat dan diberi tanda kampuh agar mempermudah pada proses selanjutnya yaitu proses pemotongan bahan. Pemberian tanda kampuh pada bahan sesuai dengan kebutuhan, dengan menggunakan kapur jahit (tipis-tipis). Ukuran kampuh pada bagian sisi yaitu berukuran 2-2,5 cm, untuk bagian lengkung 1-1,5 cm kemudian pada bagian kelim bawah rok berukuran 5 cm karena menggunakan net. Bagian pola yang dipotong terlebih dahulu adalah bagian pola yang besar sampai pola yang terkecil. Pemotongan bahan yaitu menggunakan gunting yang tajam agar tidak menimbulkan tirus pada bahan atau merusak bahan. Bahan dipotong di atas meja potong atau di lantai karena medianya lebih luas sehingga mempermudah ruang gerak saat memotong

bahan. Bagian-bagian yang sudah dipotong diberi tanda jahitan menggunakan karbon jahit dan rader, seperti tanda batas kampuh, tanda bagian pinggang, dan bagian-bagian tanda pola lainnya yang penting.

3) Penjelujuran dan Penyambungan

a) Bagian Gaun

1. Mengepres kain fiselin depun untuk lengan.
2. Menyemat lalu menjlujur tekstur gunungan (satin bridal yang diprinting) diatas bahan jaguar sesuai dengan pola.
3. Menjahit kupnat bagian depan.
4. Setelah itu menyusun paling atas bahan jaguar (yang sudah disambung dengan tekstur gunungan), kemudian kain busa lapis yang sudah dipotong sesuai pola lalu dijlujur menjadi satu. Total potongan gaun bagian depan ada 3 pola, dan bagian belakang ada 4 pola.
5. Mennyambung 3 potongan pola pada bagian depan (garis princess).
6. Menyambung 4 potongan pola pada bagian belakang (garis princess). Pada bagian tengah belakang menjahit rit jepang.
7. Setelah bagian potongan depan dan belakang tersambung, lalu proses pembordiran pada gaun.

8. Kemudian menyambung bagian sisi badan dan bahu.
9. Menyambung bagian badan bahan utama dan bahan lining.
10. Menyambung badan bahan utama dengan lining pada bagian kerung lengan.
11. Menyambung lengan bahan utama dan lining dengan cara dijahit pada bagian bawah lengan, lalu dibalik kemudian disetrika agar rapi.
12. Menyambung lengan bahan utama dan bahan lining.
13. Menyambung kerung lengan dengan depun, kemudian kampuh di potong lalu depun disum pada bagian dalam gaun.
14. Menyambung bagian sisi rok.
15. Menyambung bagian tengah belakang rok.
16. Menjahit stik besar pada bagian sambungan atas rok, kemudian dikerut dan dilipit sesuai dengan lebar pada gaun bagian atas.
17. Kemudian menyambung gaun bagian atas dan rok.
18. Menjahit net.

b) Bagian Cape

1. Mengepres kain keras berperekat dengan potongan pola cape. Potongan pola cape ada 4 bagian, untuk bagian depan ada 2 dan bagian belakang ada 2.

2. Menyambung bagian 2 pola depan bahan dan menyambung bagian 2 pola belakang, untuk bahan satin bridal (printing tekstur gunung) dan bahan jaguar.
3. Lalu menyambung bagian sisi cape, untuk bahan satin bridal (printing tekstur gunung) dan bahan jaguar.
4. Menyambung atas, bawah dan sisi belakang kanan cape dari bahan satin bridal (printing tekstur gunung) dan bahan jaguar, kemudian dibalik dan dijahit pada bagian sisi belakang kiri cape.
5. Memasang hak kait.

c) Bagian Tekstur Gunung (bagian yang bisa di lepas)

1. Menyusun dengan susunan diatas bahan satin bridal (tekstur gunung yang diprinting), kain jaguar dan kain busa kemudian dijahit melingkar sesuai dengan pola. Sisakan sedikit celah untuk membalikinya.
2. Kemudian menggunting sisa-sisa kampuh dan membalikinya.
3. Menyambung sisa celah hingga membentuk lingkaran.
4. Lalu membordir tekstur gunung tersebut.

4) Evaluasi Proses I (Fitting I)

Evaluasi proses 1 merupakan pengepasan busana pada tubuh seseorang yang sudah dalam bentuk busana tetapi belum pas. Pengepasan 1 bertujuan untuk mengetahui sesuai dengan ukuran tubuh model dan kenyamanan pada busana tersebut, selain itu juga untuk mengetahui kekurangan pada busana saat dipakai oleh model.

Aspek yang diamati dalam evaluasi ini adalah jatuhnya busana pada badan dan teknologi yang digunakan dalam pembuatan busana.

Tabel 2. Evaluasi Proses I (Fitting 1)

Aspek Yang Dievaluasi	Hasil Evaluasi	Cara Mengatasi
Gaun	Bagian sisi atas kekecilan.	Membesarkan sisi masing-masing 2,5 cm.
	Bagian sisi panggul kebesaran.	Mengecilkan bagian sisi panggul 2 cm.
	Bagian lipit rok kurang besar.	Memperbaiki dengan cara menyusun lipit dengan rata.
Cape	Hasil printing (tekstur gunung) tidak sesuai.	Memperbaiki desain printing.
	Cape terkesan tebal karena menggunakan busa lapis.	Bahan busa lapis diganti dengan kain keras ber perekat agar terlihat tegak.

5) Proses Menjahit

a. Menjahit Gaun

Langkah-langkah menjahit gaun:

1. Memotong kain sesuai dengan pola yang sudah ditentukan.
2. Menjahit kain printing (gunungan) pada kain jaguad sesuai dengan pola.
3. Kemudian menjlujur setiap pecah pola dengan komposisi kain jaguad dan kain busa.
4. Menjahit garis princess pada bagian depan dan belakang untuk bahan utama dan bahan furing.
5. Untuk penyelesaian kampuh pada garis princess bahan furing menggunakan kampuh kostum.
6. Setelah dijahit lalu dibordir.
7. Lalu menjahit ritsliting pada bahan utama.
8. Kemudian menjahit sisi, dan bahu bagian bahan utama dan bahan furing.
9. Setelah itu dijahit antara bahan utama dan furing pada bagian ritsliting, dan garis leher.
10. Untuk penyelesaian kampuh sisi, dan bahu dengan kampuh rompok.

11. Menjahit pada bagian bawah lengan bahan utama dan bahan furing.
12. Lalu menjahit stik besar pada bagian atas lengan lalu dikerut.
13. Menjahit lengan ke badan.
14. Untuk penyelesaian kampuh lengan menggunakan depun.
15. Menjahit sisi-sisi rok.
16. Menjahit kecil kampuh sisi rok.
17. Menjahit rok ke badan.
18. Untuk penyelesaiann kampuh tengah badan bahan utama menggunakan kampuh rompok karena bahannya tebal (lapisan busa).
19. Sedangkan penyelesaian kampuh tengah badan bahan furing menggunakan kampuh kostum.
20. Menjahit net pada bagian bawah rok, kemudian dilipat dan di soom.
21. Setelah itu menghias swaroski pada bagian pinggir tekstur gunung.

b. Menjahit Cape

Langkah-langkah menjahit cape:

1. Memotong kain printing, kain jaguard dan kain keras berperekat sesuai dengan pola yang sudah ditentukan.
2. Mengepres kain printing dan kain keras berperekat menggunakan setrika.
3. Menjahit sisi bagian depan dan belakang bahan printing dan bahan jaguard.
4. menggabungkan dengan cara dijahit pada bagian bawah dan sisi belakang bahan printing dan jaguard.
5. Kemudian mengesoom pada bagian atas.
6. Memasang hak kait pada bagian belakang sisi atas, tengah dan bawah.

6) Hiasan Busana

a) Hiasan Aplikasi Gunungan Sesaji

Langkah-langkah menjahit hiasan gunungan yang lepasan:

1. Memotong kain printing (gunungan), kain jaguard, kain busa sesuai dengan pola.
2. Menyusun dengan susunan diatas bahan printing (gunungan), kain jaguard dan kain busa kemudian dijahit melingkar sesuai dengan pola. Sisakan sedikit celah untuk membaliknya.
3. Kemudian menggunting sisa-sisa kampuh dan membaliknya.

4. Setelah itu menghias swaroski pada bagian pinggir tekstur gunung.

b) Hiasan Kepala

Langkah-langkah membuat hiasan kepala:

1. Siapkan tekstur gunung ukuran 1 besar dan 2 kecil yang sudah jadi.
2. Kemudian mengesoom balut jepitan rambut pada tengah-tengah gunung belakang.
3. Lalu mengesoom balut kawat sekeliling tekstur gunung.
4. Menggabungkan gunung besar dan kecil dengan cara dijahit tangan.
5. Setelah itu dihias menggunakan swaroski sekeliling pinggir tekstur gunung.

7) Evaluasi Proses II (Fitting II)

Evaluasi II adalah evaluasi yang dilakukan saat fitting II setelah proses penjahitan selesai. Evaluasi ini dilakukan untuk mengetahui letak kesalahan jika masih ada, mengetahui bagian yang harus ditambah atau dikurangi dan yang harus diperbaiki. Selain itu evaluasi II juga dimaksudkan untuk mengetahui letak hiasan busana, sehingga pemasangan hiasan tepat dan seperti yang diharapkan.

Tabel 3. Evaluasi Proses II (Fitting II)

Aspek Yang Dievaluasi	Hasil Evaluasi	Cara Mengatasi
Gaun	Bagian panggul kebesaran.	Mengurangi pada bagian sisi panggul.
Hiasan Kepala	Pada hiasan kepala kurang bergelombang.	Menambah kawat kecil pada hiasan kepala agar dapat dibentuk bergelombang.

8) Evaluasi Hasil

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

- a) Pengambilan ukuran sebaiknya harus detail.
- b) Sebaiknya saat mengukur bagian-bagian tubuh model yang perlu ditandai agar tidak bergeser seperti lingkaran badan, lingkaran pinggang, lingkaran panggul dan lain-lain, diberi tanda dengan veterban atau tali.

- c) Saat mengambil ukuran, model sebaiknya menggunakan pakaian yang pas atau tidak longgar agar ukuran sesuai (pas) dengan tubuh model.
- d) Pada setiap selesai proses menjahit sebaiknya disertai dengan proses pressing agar jahitan lebih rapi dan jatuhnya busana lebih pas dan hasilnya licin.

3. Penyelenggaraan Pergelaran Busana

a. Persiapan

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

1) Pembentukan Panitia Pergelaran

Pembentukan panitia 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 Teknik Busana D3 dan Pendidikan Teknik Busana S1. Tanggung jawab dalam penyelenggaraan pergelaran busana dapat ditanggung bersama dalam sebuah kepanitiaan

sehingga akan terbentuk suatu kerjasama sesuai dengan tujuan pertunjukan. Adapun komponen kepanitiaan dalam pertunjukan busana terdiri dari: Ketua, Sekretaris, Bendahara, Sie Sponsorship, Sie Publikasi, Sie Acara, Sie *Backstage and Floor*, Sie Dokumentasi, Sie Booklet, Sie Konsumsi, Sie Juri, Sie Perlengkapan, Sie Dekorasi, Sie Model, dan Sie Keamanan.

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

a. KETUA PANITIA

a) Ketua 1 merangkap Ketua Umum

Tugas :

1. Bertanggungjawab atas berlangsungnya seluruh acara.
2. Mengkoordinasi seluruh kegiatan dalam kepanitiaan pagelaran busana, serta bertanggungjawab atas segala kelancaran penyelenggaraan acara.
3. Memimpin seluruh panitia sesuai dengan ketentuan-ketentuan dan kebijaksanaan yang telah diputuskan.
4. Memutuskan rumusan konsep secara detail dan mendistribusikan tugas kepada seluruh panitia.
5. Mengarahkan dan mengawasi pelaksanaan seluruh kegiatan.

6. Mencari alternative pemecahan masalah dan membuat keputusan.
7. Meminta laporan kepada setiap sie.
8. Bersama sekretaris membuat LPJ seluruh kegiatan.
9. Bertanggungjawab terhadap setiap rapat inti dan anggota.
10. Keputusan berada di ketua umum/1.
11. Koordinasi kepada coordinator setiap sie/devisi.
12. Bekerjasama dengan ketua 2 dan 3.

b) Ketua 2

Tugas :

1. Bertanggungjawab kepada ketua 1.
2. Mengkoordinasi berlangsungnya seluruh rapat.
3. Motivator bagi seluruh sie/devisi.
4. Koordinasi kepada seluruh sie untuk mengerjakan tugas dengan baik.
5. Menjalankan tugas ketua 1 jika ketua umum/1 tidak dapat melaksanakan tugasnya.
6. Bekerjasama dengan ketua 1 dan 3.

c) Ketua 3

Tugas :

1. Bertanggungjawab kepada ketua umum/1.

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

b. SEKRETARIS

a) Sekretaris 1

Tugas:

1. Mencatat dan sebagai pengingat segala keputusan atau kebijaksanaan rapat yang telah ditetapkan dalam rapat.
2. Membuat segala proposal yang dibutuhkan, bekerjasama dengan sie yang bersangkutan.
3. Bertanggungjawab kepada ketua panitia.
4. Membuat stampel kepanitiaan.

b) Sekretaris 2

Tugas :

1. Mengurus segala kebutuhan surat menyurat seluruh panitia.
2. Mengatur keluar masuknya segala surat yang dibutuhkan oleh seluruh panitia.

3. Mengarsip segala surat yang diterima dan dikeluarkan.
4. Bertanggungjawab kepada ketua panitia.

c) Sekretaris 3

Tugas :

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

c. BENDAHARA/ KEUANGAN

a) Bendahara 1

Tugas :

1. Membuat rancangan anggaran biaya (RAB) seluruh kebutuhan acara.
2. Mengatur/mengkoordinasi segala kebutuhan biaya (masuk dan keluar).
3. Pembuat keputusan kebutuhan biaya.
4. Membawa/menyimpan seluruh uang dan memiliki rekening kepanitiaan.
5. Bertanggungjawab kepada ketua panitia.

b) Bendahara 2

Tugas :

1. Mengatur keluar masuknya uang dari berbagai sumber pendapatan dan pengeluaran.
2. Mencatat segala pemasukan dan pengeluaran dari berbagai sumber.
3. Meminimalisir/mengoreksi biaya yang dikeluarkan.
4. Bertanggungjawab terhadap ketua panitia.

c) Bendahara 3

Tugas :

1. Mengatur denda/ sanksi keuangan dalam kepanitiaan.
2. Menyimpan segala nota/bukti pembayaran (keluar/masuk)
3. Mengatur pembuatan LPJ keuangan dalam kepanitiaan.
4. Bertanggungjawab kepada ketua panitia.

d. SIE / DEVISI

1) Sie Sponsorship

Tugas:

1. Membuat list sponsor.
2. Mencari kontak sponsor yang dituju.
3. Mengatur dan membuat proposal sponsor.

4. Mencari dana yang dibutuhkan dengan etika yang baik.
5. Pandai dalam bernegosiasi.
6. Mempelajari semua hal yang dapat memikat hati sponsor atau donator.
7. Mengatur jadwal dengan pemberi sponsor.
8. Mengatur surat-surat yang berhubungan dengan sponsorship (tanda terima, MoU, dsb.)
9. Berperilaku baik, sopan, ramah, murah senyum, dan berpenampilan menawan.
10. Bertanggungjawab atas logo sponsor.

2) Sie Humas dan Penerima Tamu

Tugas:

1. Mengajukan proposal dan surat-menyurat kepada jajaran dekanat dan jurusan.
2. Membuat list tamu undangan.
3. Membuat surat pemberitahuan orangtua/wali mahasiswa atas keberadaan acara.
4. Distribusi undangan.
5. Memastikan kehadiran para tamu.
6. Memberikan informasi kepada media terkait.
7. Recruitment panitia tambahan.

8. Mengatur among tamu.
9. Mendekor meja tamu berkoordinasi dengan sie dekorasi.
10. Mempersilakan tamu yang datang.
11. Menyediakan daftar tamu.
12. Memohon sambutan jajaran pejabat untuk keperluan booklet.
13. Mengkoordinasi seluruh hal yang berhubungan dengan masyarakat di luar kepanitiaan.
14. Berperilaku baik, sopan, ramah, murah senyum, dan berpenampilan menarik.

3) Sie Acara

Tugas:

1. Membuat konsep acara.
2. Mengatur dan memimpin seluruh kegiatan yang berhubungan dengan acara.
3. Membuat susunan acara (run down) secara detail dan spesifik (memuat waktu, acara, pengisi acara, perlengkapan dan tempat).
4. Mengatur waktu, tempat, dan membagi tugas masing-masing anggota sie acara.
5. Mengurus MC (mencari, mendampingi, membuat draft MC, wardrobe MC, dll).

6. Mengatur pengisi acara.
7. Mengkoordinasi pihak yang beroperasi pada saat dilaksanakan.
8. Mensosialisasikan update draft susunan acara secara detail dan spesifik kepada setiap divisi yang terkait.
9. Mengatur gladhi kotor, gladhi bersih bersama seluruh peserta dan kepanitiaan.
10. Mengatur jadwal latihan.
11. Mengurus music yang digunakan di setiap acara (welcome greetings, catwalk, awarding, music jeda, dsb).
12. Berkoordinasi kepada seluruh divisi yang terkait dengan acara.

4) Sie Juri

Tugas:

1. Mencari juri yang kompeten.
2. Membuat draft penilaian.
3. Mengatur penjurian (briefing juri, pendampingan, mengatur fee juri, sertifikat, dll).
4. Menghitung jumlah penilaian.
5. Membuat peraturan penilaian (proses dan hasil, dosen 50% juri 50%).
6. Melakukan MoU dengan para juri.
7. Mendesain trophi, membuat dan mendistribusikan trophy.

8. Membuat berita acara penjurian.
9. Menyediakan hand bouquet (buket bunga) dan bunga meja.

5) Sie Publikasi

Tugas:

1. Membuat media publikasi (poster, leaflet, teaser, segala media promo).
2. Membantu pembuatan media publikasi yang dibutuhkan oleh divisi yang lain.
3. Membuat logo acara.
4. Menyampaikan informasi kepada public tentang seluruh acara.
5. Mempublikasikan acara dengan berbagai cara yang memungkinkan.
6. Menjadi admin pada segala media social.
7. Sebagai desainer grafis (membuat tiket, undangan , logo, poster, spanduk, dsb).
8. Ticketing (membuat, mengkoordinasikan, mengatur jadwal jaga stand penjualan tiket, mengkoordinasi penyebaran tiket, dll).
9. Menentukan perijinan tempat diadakannya publikasi.
10. Bertanggungjawab mengatur pada uang penjualan tiket sebelum disetor ke bendahara.

6) Sie Booklet

Tugas:

1. Desainer booklet dan mencari percetakan booklet.
2. Pandai bernegosiasi.
3. Merencanakan pembiayaan pembuatan booklet.
4. Mencari photographer untuk booklet.
5. Bertanggungjawab atas seluruh isi booklet (cover, sambutan-sambutan, ukuran booklet, konten, deskripsi, list logo sponsor, dan lain-lain)
6. Membuat jadwal foto booklet.
7. Membuat dan mengatur goodiebag.

7) Sie Dokumentasi

Tugas:

1. Menyiapkan alat dokumentasi sesuai kebutuhan foto, video, dll.
2. Mencari fotografer dan videographer professional.
3. Berkoordinasi dengan sie booklet.
4. Mengedit hasil liputan yang diperoleh menjadi lebih bagus.
5. Mendokumentasikan seluruh spot yang berhubungan dengan sponsor.

6. Mengkoordinasikan hasil dokumentasi kepada pihak yang membutuhkan.
7. Berkoordinasi kepada sie publikasi untuk mempublikasikan seluruh kegiatan.
8. Mendokumentasikan seluruh kegiatan.
9. Menyiapkan giant screen, dan layar televise di back stage.
10. Membuat video opening, dsb.

8) Sie Back Stage dan Floor Manager

Tugas:

1. Mengatur jalannya acara di depan dan belakang panggung.
2. Mengatur plotting tempat depan dan belakang panggung.
3. Mengatur keluar masuk jalannya model.
4. Mengatur peminjaman cermin dan mengatur kursi model.
5. Menyiapkan urutan nama model dan susunan acara di backstage.
6. Mengatur situasi yang ada di backstage dan di venue.
7. Bekerjasama dengan sie humas untuk mengatur flow seluruh tamu.
8. Mengkondisikan keadaan seluruh venue (kursi, fotografer, dan lain-lain).

9) Sie Dekorasi

Tugas:

1. Mengkonsep dekorasi dan lay out venue acara.
2. Mendesain dekorasi stage dan me-lay out seluruh venue acara.
3. Membuat desain photo booth.
4. Mengatur sound system, lighting.
5. Mencari pihak yang berhubungan dengan dekorasi, stage, sound system dan lighting.
6. Dapat bernegosiasi dengan baik.

10) Sie Keamanan

Tugas:

1. Mengatur seluruh keamanan pada seluruh rangkaian acara (rapat, latihan, photo booklet, dsb).
2. Membuat lay out parker pada saat acara berlangsung.
3. Mengurus perijinan keamanan kepada sinas-dinas terkait.
4. Mengatur keamanan cuaca.
5. Mengatur kartu parkir.
6. Mengatur keamanan backstage dan seluruh venue.
7. Mengatur kedisiplinan (denda).
8. Tegas dalam mengatur keamanan.
9. Mencari pihak yang kompeten dalam keamanan sebagai panitia tambahan.

11) Sie Konsumsi

Tugas:

1. Mengatur segala kegiatan yang membutuhkan makanan, minuman dan snack di saat yang dibutuhkan.
2. Mencari sponsor konsumsi yang hemat tapi bagus.
3. Dapat menegosiasikan dengan baik.
4. Dapat mengatur pemilihan makanan/snack yang baik untuk disajikan.
5. Mengatur distribusi konsumsi.
6. Membuat jadwal kebutuhan konsumsi.

12) Sie Model

Tugas:

1. Mengatur pembagian kelompok tampil.
2. Mengatur blocking.
3. Mengatur jadwal latihan berkoordinasi dengan sie acara.
4. Mengatur urutan model.
5. Presensi dan menata model.
6. Mengatur pembagian tiap sesi.
7. Bekerjasama dengan sie make up dan hair do jilbab.
8. Membuat nomor tampil model.

9. Mengumpulkan desain busana yang akan dikenakan saat fashion show.
10. Bekerjasama dengan backstage mengatur keluar masuknya model.

13) Sie Make Up, Hair Do dan Jilbab

Tugas:

1. Mencari sponsor make up, hair do, dan jilbab dengan harga terjangkau tetapi bagus.
2. Mengatur rencana make up, hair do dan jilbab.
3. Mampu bernegosiasi dengan baik.
4. Mengatur jadwal make up, hair do, dan jilbab pada saat foto booklet dan acara berlangsung.
5. Mengatur alur make up model
6. Menyampaikan maksud dan tujuan kepada perias dengan baik, benar dan tepat.

14) Sie Perlengkapan

Tugas:

1. Mengurus peminjaman tempat acara berlangsung.
2. Mengatur segala perlengkapan yang dibutuhkan pada serangkaian acara.
3. Pengadaan cermin saat latihan.

4. Pengadaan sound system pada saat latihan.
5. Pengadaan/penyewaan kursi, cermin, steamer meja, standing hanger, penyediaan nampan, taplak, panggung-panggung kecil, dsb.
6. Memenuhi segala kebutuhan setiap sie yang masuk dalam ranah perlengkapan acara.

2) Menentukan Tema

Tema yang diambil dalam pergelaran busana tahun 2018 ini adalah “*Movitsme (move to it’s me)*” yang berarti pergerakan menuju saya sebagai jati diri orang Indonesia . Busana yang menampilkan sumber ide dari kearifan lokal yang ada di Indonesia. Sebagai desainer, dapat berpartisipasi mengangkat tema pergelaran *Movitsme* dengan menciptakan desain busana yang menggambarkan suatu kearifan budaya dari daerah tertentu, sehingga antar desainer dapat bertukar pendapat mengenai budaya di Indonesia. Selain itu di era globalisasi sekarang ini masyarakat cenderung tertarik untuk mengenal hal-hal yang bersifat modern sehingga tidak sedikit masyarakat yang melupakan kebudayaannya sendiri. Sedangkan jika diteliti secara dalam heritage di Indonesia ini sangatlah beragam yang masing-masing mempunyai nilai tersendiri bagi masyarakat.

3) Sumber Dana

Penyelenggaraan pergelaran busana 2018 dengan tema Movitsme ini tidak dapat berjalan apabila tidak didukung dana financial yang mencukupi. Setiap mahasiswa yang mengikuti pergelaran diwajibkan membayar uang iuran pokok sebesar Rp. 1.200.000 dan penjualan tiket sebanyak 1.000 baik tiket VVIP, VIP maupun Reguler. Masing-masing seharga Rp. 50.000, Rp. 40.000, dan Rp 30.000. Jumlah nominal itu ditentukan melalui perhitungan perkiraan anggaran diputuskan serta disetujui saat rapat. Selain dari yang tersebut diatas juga dari sponsor, sisa Manajemen Peragaan, denda kehadiran dan beberapa sumber lain yang akan dirinci pada lembar lampiran. Adapun sponsor dalam pergelaran 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

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

Juri Butik:

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

Juri Garmen

- a) Goet Poespo
- b) Pratiwi Sundarini M.Ikom
- c) Ani Srimulyani

5) Menentukan Waktu dan Tempat

Waktu dan tempat pelaksanaan pergelaran busana ditetapkan berdasarkan banyak pertimbangan. Dalam menentukan tempat dipertimbangkan dari sisi kenyamanan tempat, nego harga, fasilitas, letak strategis tempat tersebut, finansial dari kepanitiaan, dan lain-lain.

Dari beberapa pertimbangan, tempat yang dipilih untuk penyelenggaraan pergelaran busana adalah di Auditorium UNY alasannya selain tempatnya yang strategis adalah menyesuaikan dengan finansial dari kepanitiaan. Untuk waktu yang ditentukan adalah sesuai kesepakatan dan menyesuaikan jadwal senggang dari Auditorium UNY yaitu hari Rabu tanggal 11 April 2018.

b. Pelaksanaan

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

1) Pelaksanaan Penilaian Gantung

Pada pelaksanaan penilaian gantung merupakan proses penilaian sebelum busana diperagakan di atas panggung atau *catwalk* yang dilaksanakan pada hari Minggu, 25 Maret 2018 di gedung KPLT FT UNY lantai 3. Pada saat penilaian gantung busana beserta *accessories* dikenakan pada *dummy* atau *dressfoam* ditata sesuai nomor atau urutan nomor berjajar dan kemudian dinilai oleh dosen-dosen busana.

2) Grand Juri

Grand juri adalah proses penilaian sebelum busana diperagakan di atas panggung atau *catwalk* yang dilaksanakan pada hari Minggu, 8 April

2018 di gedung KPLT FT UNY lantai 3. Pada saat grand juri, busana beserta *accessories* dikenakan oleh model atau pragawati. Desainer mempresentasikan konsep busana pesta cocktail dengan sumber ide Gunungan Sesaji pada Upacara Kasodo yang telah penulis ciptakan. Pada saat desainer membacakan konsep, pragawati berjalan sambil memamerkan atau memperagakan busana yang dikenakannya.

3) Gladi Bersih

Gladi bersih dilaksanakan dua kali yaitu pada tanggal 10 April 2018 yang diikuti seluruh panitia inti, panitia tambahan, model atau pragawati dan *performing art* (pengisi acara) Proyek Akhir dan Karya Inovasi Produk. Kemudian gladi bersih ke dua dilaksanakan pada tanggal 11 April 2018 yang diikuti oleh seluruh panitia inti dan panitia tambahan Proyek Akhir dan Karya Inovasi Produk, *MC (Master of Ceremony)* dan musik (bintang tamu atau pengisi acara). Berikut adalah susunan acara persiapan dan gladi bersih pergelaran busana *Movitsme*.

Susunan Acara Grand Juri, 8 April 2018

Tabel 4. 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	

Susunan Acara Gladi Bersih, 10 April 2018

Tabel 5. Susunan 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		

4) Penyelenggaraan Pergelaran Busana

Pergelaran busana 2018 dengan tema “*Movitsme*” diselenggarakan pada hari Rabu tanggal 11 April 2018 bertempat di Auditorium Universitas Negeri Yogyakarta menggunakan stage atau panggung dan acara dimulai pada pukul 18.00 WIB. Agar acara pergelaran busana 2018 dapat berjalan dengan lancar maka panitia mempersiapkan seluruh perlengkapan satu hari sebelum hari H acara. Busana yang ditampilkan oleh penulis adalah busana pesta cocktail yang dibawakan oleh pragawati dengan nomor urut 60 bernama Firdanisa. Pergelaran ini diikuti oleh 102 mahasiswa angkatan 2015, yang terdiri dari mahasiswa Teknik Busana D3 dan Pendidikan Teknik Busana S1. Berikut ini adalah susunan acara pergelaran busana dengan tema “*Movitsme*” :

Susunan Acara Pergelaran Busana *Movitsme*, 11 April 2018

Tabel 6. Susunan Acara Pergelaran Busana *Movitsme* 2018

Susunan Acara Puncak <i>Movitsme</i>		
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)	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	

c. 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.
- d) Evaluasi penjualan tiket tidak laku semua.
- e) Evaluasi tentang keterlambatan snack, sehingga para panitia terburu-buru untuk memasukkan snack ke godiebag.

B. HASIL

1. Desain

Penciptaan suatu desain busana dibutuhkan adanya kesesuaian antara tema busana yang dirancang dengan tema pada pergelaran busana yang diselenggarakan. Proses penciptaan busana pesta cocktail dengan sumber ide tertentu perlu memperhatikan beberapa hal antara lain sumber ide yang digunakan sesuai dengan tema dari trend busana, desain busana yang dibuat sesuai dengan konsep dari pengambilan sumber ide yang digunakan dan perlu memperhatikan unsur dan prinsip desain yang ada. Sesuai dengan tema pergelaran busana 2018 *Movitsme* yang mengacu pada *Trend Spring / Summer* 2018. Tema *trend* yang penulis ambil adalah *Individualist* dengan sub tema *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 kolektor seni dengan nostalgia tahun 80an, seperti terlihat melalui percampuran metalik dan warna cerah dan aksesorisnya.



Gambar 47. Desain Busana Tampak Depan



Gambar 48. Desain Busana Tampak Belakang

2. Busana

Hasil busana yang diciptakan adalah busana pesta cocktail dengan sumber ide Gunungan Sesaji pada Upacara Kasodo. Trend yang diambil adalah *Trend Spring / Summer 2018*, Tema *trend* yang penulis ambil adalah *Individualist* dengan sub tema *Alter Ego*. Unsur Gunungan Sesaji pada busana ini terlihat dari tekstur gunungan pada gaun.

Desain busana dengan *style* 80-an dipadu-padankan dengan tekstur gunungan yang beraneka-ragam dengan teknik *quilting dan bordir*. *Style* 80-an yang terlihat dari busana pesta cocktail dengan sumber ide Gunungan Sesaji pada Upacara Kasodo terlihat pada potongan gaun pada garis panggul ke-2 dan bagian gaun bawah yang lebar akan memberi kesan klasik dan trend pada tahun tersebut. Busana ini termasuk busana pesta cocktail yang digunakan untuk remaja. Warna yang digunakan pada busana ini yaitu warna metalik emas dan hitam. Serta ditambah dengan warna-warna cerah pada tekstur gunungan dengan teknik *quilting dan bordir*, seperti warna orange, merah, ungu dan hijau. Bahan yang digunakan yaitu Jaguar bertekstur (berwarna emas dan hitam) sebagai bahan utamanya. Sedangkan untuk tekstur gunungan menggunakan bahan Satin Bridal yang di printing. Pada bagian leher menggunakan garis leher Sabrina dan untuk lengannya menggunakan lengan kupu-kupu. Untuk bagian cape membentuk leher serta menggunakan bahan printing dengan tekstur gunungannya membentuk susunan seperti pada

susunan Gunungan Sesaji yang sebenarnya yaitu motif buah-buahan dan sayur-sayurannya bertingkat-tingkat mengikuti bentuk leher. Dan hiasan busana menggunakan Swarovski berwarna merah yang diaplikasikan pada sekeliling pinggiran tekstur gunungan yang sudah dibordir.

3. Penyelenggaraan Pergelaran Busana

Hasil pergelaran busana *Movitsme* telah terlaksana pada hari Rabu pada tanggal 11 April 2018. Pergelaran Busana ini dihadiri oleh beberapa tamu undangan dan penonton serta masyarakat luas yang membeli tiket pergelaran Busana *Movitsme*. Kejuaraan diperoleh dari masing-masing kelas yaitu Teknik Busana D3 dan Pendidikan Teknik Busana S1. Busana yang ditampilkan oleh penulis pada saat pergelaran busana yaitu busana pesta cocktail. Acara peragaan busana dibagi menjadi tiga sesi yaitu sesi pertama untuk *Fashion Show* Program Studi Pendidikan Teknik Busana Kelas A, sesi kedua *Fashion Show* Program Studi Teknik Busana Kelas B dan sesi ketiga atau terakhir yaitu *Fashion Show* Program Studi Pendidikan Teknik Busana Kelas D. Dalam pergelaran busana ini, penulis mendapat giliran tampil pada sesi kedua dengan nomor urut 60, busana diperagakan oleh pragawati atau model bernama Firdanisa. Dalam pergelaran ini memperebutkan 24 kategori kejuaraan yaitu juara 1, 2 dan 3 dari masing-masing kelas, juara harapan 1,

harapan 2 dan harapan 3 dari masing-masing kelas, *best* desain, *best technology*, favorit dan juara umum yaitu sebagai berikut

Kejuaraan Pergelaran Busana *Movitsme*

Tabel 7. Kejuaraan Program Studi Pendidikan Teknik Busana Kelas A

Kejuaraan	No. Peserta	Nama
Juara 1 Butik		Adel
Juara 2 Butik		Ong
Juara 3 Butik		Ali
Juar 1 Garmen		Laili
Juara 2 Garmen		Febri
Juara 3 Garmen		Mei Har

Tabel 8. Kejuaraan Program Studi Teknik Busana Kelas B

Kejuaraan	No. Peserta	Nama
Juara 1		Tiara Fadhila
Juara 2		Nalurita Limaran Sari
Juara 3		Niken Zazuli B
Juara Harapan 1		Okta Helmida Indriani
Juara Harapan 2		Nurul Hikmah Hurin'in
Juara Harapan 3		Robiatul Alfi

Tabel 9. Kejuaraan Program Studi Pendidikan Teknik Busana Kelas D

Kejuaraan	No. Peserta	Nama
Juara 1 Butik		Yohana
Juara 2 Butik		Mutia
Juara 3 Butik		Dewi
Juar 1 Garmen		Laila
Juara 2 Garmen		Kurnia
Juara 3 Garmen		Tifa

Tabel 10. Kategori Kejuaraan Lain

Kejuaraan	No. Peserta	Nama	Kelas
Juara Favorit		Yohana	A
Juara Umum		Laila	D
Best Desain Butik		Bitah	A
Best Desain Garmen		Laili	D
Best Technology Butik		Yohana	A
Best Technology Garmen		Lisa	D

C. PEMBAHASAN

1. Hasil Penciptaan Desain

Penciptaan desain busana pesta cocktail untuk wanita dengan sumber ide Gunung Sesaji pada Upacara Kasodo ini perlu adanya kesesuaian tema dengan desain busana yang akan dirancang dengan tema pergelaran busana yang diselenggarakan. Oleh sebab itu, diperlukan suatu pemahaman dari trend dengan tema yang digunakan agar tercipta suatu desain busana yang serasi. Tema dari pergelaran ini adalah “Movitsme” (move to it’s me)” yang berarti pergerakan menuju saya sebagai jati diri orang Indonesia . Busana yang menampilkan sumber ide dari kearifan lokal yang ada di Indonesia. Sebagai desainer, dapat berpartisipasi mengangkat tema pergelaran Movitsme dengan menciptakan desain busana yang menggambarkan suatu kearifan budaya dari daerah tertentu, sehingga antar desainer dapat bertukar pendapat mengenai budaya di Indonesia. Selain itu di era globalisasi sekarang ini masyarakat cenderung tertarik untuk mengenal hal-hal yang bersifat modern sehingga tidak sedikit masyarakat yang melupakan kebudayaannya sendiri. Dari tema “Movitsme” tersebut diwujudkan dalam sebuah karya busana pesta cocktail.

Konsep tema yang diambil berkaitan dengan trend wanita terbesar untuk musim semi atau musim panas 2018 (women’s trends for Spring / Summer 2018). Menyingkap laporan tren interaktif dibawah dan lihatlah apa yang disediakan toko untuk tren wanita pada baju, aksesories dan alas kaki

untuk musim yang akan datang. Penciptaan desain diperlukan adanya penghayatan dan pemahaman dari makna yang terkandung dalam tema yang diangkat. Penciptaan desain diawali dengan mengamati dan menetapkan sumber ide yaitu Gunung Sesaji pada Upacara Kasodo, kemudian dituangkan dalam bentuk moodboard yang lebih mudah dipahami agar desain dengan sumber ide yang telah dipilih. Setelah itu membuat Design Sketching, Production Sketching, dan Fashion Illustration.

2. Karya Busana

Tahap yang dilalui setelah pembuatan desain busana adalah merealisasikan desain dalam bentuk busana melalui beberapa proses. Proses pembuatan busana meliputi pengambilan ukuran badan model, pembuatan pola dasar, pecah pola, rancangan bahan dan harga, pemotongan bahan, pemberian tanda jahitan, penjelujuran, *fitting* I, penjahitan, memasang hiasan, *fitting* II, penilaian gantung dan *grand juri*. *Fitting* I dilakukan pada saat busana masih jelujuran dengan tujuan jika setelah dievaluasi lalu lanjutkan dengan tujuan jika terdapat kesalahan ukuran dapat diperbaiki lagi tanpa merusak bahan. 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 tahap *fitting* II selesai tahap 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 tahap selanjutnya adalah *grand juri*. Proses *grand juri* ini dilakukan oleh juri dari pihak luar. Proses *grand juri* sendiri dilakukan dengan cara desainer mempresentasikan kepada para juri mengenai hasil karya busana. Aspek yang dinilai meliputi *look*, kesesuaian busana dengan desain dan juga trend, dan konsep busana.

3. Penyelenggaraan Pergelaran Busana

Pergelaran busana ini dimulai pada pukul 18.00 WIB pada hari Rabu tanggal 11 April 2018, kemudian menayangkan video sponsor, lalu *welcome greeting MC*, penampilan tari dan MC muncul, pemberian cinderamata untuk juri, kemudian sambutan dari Rektor, Dekan, Ketua Jurusan dan Ketua Panitia. Untuk acara *Fashion Show* dibagi dalam tiga sesi, untuk sesi pertama yaitu *Fashion Show* kelas A Pendidikan Teknik Busana, sesi kedua kelas B Teknik Busana dan sesi ketiga kelas D Pendidikan Teknik Busana. Untuk acara akhir yaitu *awarding*, pengambilan voting juara dan pembagian doorprize untuk penonton.

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

Pergelaran busana dengan tema *Movitsme* ini menampilkan karya dari 102 mahasiswa yang terdiri dari busana butik dan garmen Teknik Busana dan Pendidikan Teknik Busana. Busana pesta cocktail yang berjudul *For The Ancestors* ini tampil pada sesi kedua dengan No. Urut. 60 diperagakan oleh model bernama Firdanisa.

BAB V

SIMPULAN DAN SARAN

A. SIMPULAN

Berdasarkan rumusan masalah dan hasil pembahasan busana pesta cocktail dengan sumber ide Gunungan Sesaji pada Upacara Kasodo dapat diambil kesimpulan sebagai berikut:

1. Penciptaan desain busana pesta cocktail dengan sumber ide Gunungan Sesaji pada Upacara Kasodo melalui beberapa tahapan seperti mengkaji tema pergelaran yaitu *Movitsme*, mencari dan menerapkan sumber ide Gunungan Sesaji pada Upacara Kasodo, Mengkaji trend *Spring / Summer 2018*, membuat *moodboard*, menyusun unsur dan prinsip desain yang disajikan dalam desain *sketching*, *presentation drawing*, *production sketching*, *fashion illustration* dan desain hiasan sesuai yang dipilih.
2. Pembuatan busana terwujudnya busana pesta cocktail dengan sumber ide Gunungan Sesaji pada Upacara Kasodo melalui tiga tahap yaitu Persiapan meliputi pengambilan ukuran, pembuatan pola, merancang dan menghitung kalkulasi harga, pemilihan bahan. Pelaksanaan meliputi peletakan pola pada bahan, pemotongan bahan dan pemberian tanda jahitan, menyambung bagian-bagian busana, menghias busana. Evaluasi meliputi evaluasi proses *fitting I* dan *fitting II*, evaluasi hasil mewujudkan karya yang sudah diuraikan sesuai konsep yaitu dengan tema pergelaran *Movitsme*, trend *Spring / Summer*, tema

Individualist dan sub tema *Alter Ego*, dan sumber ide Gunungan Sesaji pada Upacara Kasodo.

3. Penyelenggaraan terlaksananya pergelaran busana dengan tema *Movitsme* atau *move to it's me* melalui proses pergelaran busana yang melalui tiga tahap yaitu Persiapan meliputi pembentukan panitia, penentuan tema pergelaran, menerapkan management pergelaran busana (tujuan, sumber dana, waktu dan merancang tata panggung, lighting, musik dan Gladi Resik). Menampilkan busana pesta cocktail dengan sumber ide Gunungan Sesaji pada Upacara Kasodo dalam pergelaran *Movitsme* pada tanggal 11 April 2018 di Auditorium Universitas Negeri Yogyakarta yang diikuti 102 mahasiswa Teknik Busana dan Pendidikan Teknik Busana Universitas Negeri Yogyakarta. Kemudian tahap evaluasi meliputi kesesuaian perencanaan dengan pelaksanaan pergelaran.

B. SARAN

1. Berdasarkan penciptakan 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. Berdasarkan pembuatan busana pesta, hendaknya benar-benar cermat dan teliti saat melakukan proses pengambilan ukuran akan mempengaruhi bentuk dan jatuhnya busana pada tubuh pemakai. Sebelum proses penjahitan harus diawali dengan proses penjelujuran, sehingga akan mempermudah dalam proses penjahitan dan menghasilkan jahitan yang rapi, proses pengepresan setelah menjahit bagian-bagian sambungan.
3. Pada pembuatan cape harus tepat ukuran, bentuk dan motif tekstur gunungan sesajinya. Karena bentuk cape seperti bentuk leher.
4. Penyelenggara Pergelaran Busana
 - a. Penyelenggara pergelaran busana dibutuhkan persiapan, perencanaan yang matang, koordinasi yang baik antar sie agar pergelaran busana dapat terselenggara dengan baik.
 - b. Setiap panitia pergelaran busana harus bertanggung jawab atas tugas dan kewajiban masing-masing.

DAFTAR PUSTAKA

A. Dari Buku

Afif Ghurub Bestari. (2011). *Menggambar Busana Dengan Teknik Kering*. Yogyakarta : KTSP.

Afif Ghurub Bestari. (2015). Tesis Pengaruh Penggunaan Media *Mood Board* Terhadap Pengetahuan Desain Busana Pada Mahasiswa Pendidikan Teknik Busana : UNY

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

Chodiyah & Wisri A. Mamdy. (1982). *Desain Busana Untuk SMKK/SMTK*. Jakarta : Departemen Pendidikan dan Kebudayaan.

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

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

Ernawati, Izweni & Weni Nelmira. (2008). *Tata Busana*. Jilid 1. Jakarta : Direktorat Pembinaan Sekolah Menengah Kejuruan, Direktorat Jenderal Manajemen Pendidikan Dasar dan Menengah Departemen Pendidikan

Goet Poespo. (2009). *A to Z Fashion*. Yogyakarta : PT Gramedia Pustaka Utama.

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

Porrie Muliawan. (1983). Konstruksi Pola Busana Wanita. Jakarta : PT BPK Gunung Mulia.

Prapti Karomah dan Sicilia Sawitri. (1998). Pengetahuan Busana. Yogyakarta : FPTK IKIP Yogyakarta.

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

Sri Widarwati. (2000). Disain Busana I. Yogyakarta : Jurusan PKK FT UNY.

Sri Widarwati, Widyabakti Sabatari dan Sicilia Sawitri. (2000). Disain Busana II. Yogyakarta : Jurusan PKK FT UNY.

Widjiningsih. (1982). Desain Hiasan Dan Lenan Rumah Tangga. Yogyakarta : IKIP Yogyakarta.

Widjiningsih . (2000). Konstruksi Pola Busana. Yogyakarta: IKIP Yogyakarta.

Widjiningsih. (1982). Desain Hiasan Dan Lenan Rumah Tangga. Yogyakarta : IKIP Yogyakarta.

B. Dari Internet

<https://www.pegipegi.com/travel/mengenal-upacara-kasada-di-tengah-eloknya-gunung-bromo/>

<https://www.goodnewsfromindonesia.id/2017/04/21/suku-tengger-keturunan-para-pengungsi-majapahit>

<http://djavallatte.blogspot.co.id/2013/02/upacara-kasodo-dari-suku-tengger.html>

<http://www.wisegeek.com/what-is-a-mood-board.html>

<http://www.wisegeek.com/what-is-a-mood-board.html>

<http://kiki-risqiseptianiw.blogspot.com/2014/03/unsur-desain-keseimbangan.html?m=1>

<https://bydnagallery.blogspot.com/2017/12/macam-macam-garis-leher.html>

<https://fitinline.com/article/read/cocktail-dress/>

<http://ramalanhariini.blogspot.co.id/2015/09/pengertian-busana-pesta.html>

<http://fashionayuk.blogspot.co.id/2015/09/gaun-pesta.html>

<https://id.wikipedia.org/wiki/Kurator>

<https://www.galinesia.com/2017/11/teori-analisis-trend-menurut-para-ahli.html#>

<https://id.wikipedia.org/wiki/Ongkek>

<http://www.psychologymania.com/2013/06/pengertian-sumber-ide.html>

<https://fitinline.com/article/read/mood-board--art-of-fashion/>

<http://www.galerikonveksi51.com/blog/jenis-jenis-kain/>

<http://dinaagustina09.blogspot.com/2012/06/prinsip-prinsip-desain-busana.html?m=1>

L

A

M

P

I

R

A

N

Susunan Panitia Pergelaran Busana *Movitsme*

No.	Struktur Kepanitiaan	Nama Panitia
1.	Ketua	1. Nurul Isma Maula 2. Laila Rohimatul Hasanah 3. Kurnia Widhiastuti
2.	Sekretaris	1. Herdita Mei Arumsari 2. Gofane Dewi Oktalia 3. Atika Sari
3.	Bendahara	1. Karima Asri Hidayah 2. Alifia Gismaya Dewanti 3. Miftahul Annisa Nur Fitria
4.	Sie. Sponsor	1. Ikhsania Okta Rana 2. Nur Septiani Ayuningtyas 3. Rahmaningrum Yogyandari 4. Angkin Anindita 5. Alya Iasha Danasari
5.	Sie. Humas Dan Among Tamu	1. Latifahni Nur Laila

		2. Nadya Ummu Nashibah 3. Meilanza Wardah Hasanah 4. Nurul Syarifah 5. Lisa Ayu Wulandari 6. Firmanindya Maulana
6.	Sie. Acara	1. Lathifa Haqi 2. Ayu Utari Putri Purnomo 3. Robiatul Alfi 4. Nalurita Limaran Sari 5. Natasha Andjani 6. Amani Yunita Fidi Hana 7. Arum Indriyami 8. Sylvia Martha Aprilia Silaen
7.	Sie. Juri	1. Zumratun Najati Sugito 2. Rika Isputri 3. Puput Puspita Giri 4. Indah Nur Firiyani 5. Siti Aisyah 6. Isnaini Barokati

8.	Sie. Publikasi	1. Freshi Kavita Sandy 2. Atik Alifah 3. Hardiyanti Astari 4. Yunike Andriani 5. Ujit Rindang Asmara 6. Maulyda Larasati Sumaryono 7. Dewi Puspita Sari
9.	Sie. Booklet	1. Kun Mutiah Z 2. Maraditia Dwi Marinda 3. Nova Nada Ministry 4. Fatimah Marti Astuti 5. Bitah Nindya Ardani
10.	Sie. Dokumentasi	1. Anne Azka Juwita 2. Ratna Utaminingsih 3. Firqatunnajiyah 4. Dany Dewi Rahayu 5. Wilda Anggun Mutiarani 6. M. Ali Mustamik
11.	Sie. Backstage dan Floor Manager	1. Nurul Hikmah Hurin'in

		2. Zulaifah Azizah Mimraatun 3. Agustin Nur Isnaeni 4. Nita Dwi Lestari
12.	Sie. Dekorasi	1. ONG Grace Q.H 2. Windy Claudya Septiani 3. Yulita Tri 4. Yohana Madya
13.	Sie. Keamanan	1. Miladiah Susanti 2. Melinda Annisa Puspita 3. Khalisha Afifah Setiyanto 4. Niken Yazuli Budiyaningrum 5. Dana Ayu Yonanda 6. Istriyani 7. Elsa Silviananda Alfani
14.	Sie. Konsumsi	1. Afifah Putri Cahyani 2. Adelina Prabandari 3. Marhaenna Hasnaningtyas

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

		Koryoga 4. Martiana Rizky Sutrisno 5. Rita Widya Utami 6. Dwi Kurniasih
--	--	--

Lampiran 1. Susunan Panitia Inti Pergelaran Busana *Movitsme*

REKAP DATA PEMASUKAN DAN PENGELUARAN ACARA TA KIPF "MOVITSME" TAHUN 2018				
PEMASUKAN				
URAIAN	JUMLAH	TOTAL		
Dana Sisa Manajemen Peragaan	Rp 15,485,000.00			
Iuran Mahasiswa	Rp 122,400,000.00			
Denda	Rp 1,347,000.00			
Sponsor (Fresh Money)	Rp 5,150,000.00			
Bantuan Sanggar PTBB	Rp 2,500,000.00			
Bantuan Jurusan	Rp 1,000,000.00			
Penjualan Tiket	Rp 31,250,000.00			
Total		Rp 179,132,000.00		
PENGELUARAN				
Uraian	Jumlah	Harga Satuan	Jumlah Harga	Total dan Keterangan
SEKRETARIS				
stopmap & label			Rp 70,000.00	
print, amplop, map			Rp 89,000.00	
cetak Lpj			Rp 100,000.00	

SUB TOTAL				Rp 259,000.00
BENDAHARA				
SUB TOTAL				Rp -
HUMAS				
Fotocopy			Rp 17,500.00	
Kain among tamu			Rp 300,000.00	
Fotocopy daftar tamu undangan			Rp 7,000.00	
Print stiker nama undangan			Rp 12,000.00	
Fotocopy			Rp 4,900.00	
Plastik kemas undangan			Rp 9,000.00	
Map Kertas dan Bolpoin			Rp 18,200.00	
KSR			Rp 8,000.00	
				Rp 376,600.00
SPONSORSHIP				
Print Proposal			Rp 366,000.00	
Print sample Proposal Tebal			Rp 29,600.00	
Prin MOU dan Surat-surat			Rp 13,800.00	
Kertas Coklat, isolasi, dan pita			Rp 39,000.00	
				Rp 448,400.00
PUBLIKASI				
Print Contoh Tiket & Pamflet			Rp 4,500.00	
Buku & Dompot Uang Tiket			Rp 7,800.00	

Print Tiket & Jasa Potong			Rp 199,400.00	
Print Pamflet & Ticket Booth			Rp 17,000.00	
Double Tape			Rp 4,400.00	
Print Tiket VVIP & Jasa Potong			Rp 82,500.00	
Plastik Tiket			Rp 49,000.00	
Kwitansi			Rp 6,000.00	
Print Contoh Pamflet			Rp 4,000.00	
Print contoh Pamflet II			Rp 4,000.00	
Print Pamflet			Rp 90,000.00	
Print Leaflet			Rp 120,000.00	
Foto Copy Surat Izin Pamflet			Rp 8,000.00	
Print Pamflet II			Rp 54,000.00	
Cetak Undangan & Amplop			Rp 182,500.00	
Cetak Cocard			Rp 12,000.00	
Beli Wadah Co Card & Tali			Rp 230,000.00	
Cetak Banner			Rp 100,000.00	
SUB TOTAL				Rp 1,175,100.00
BOOKLET				
Membeli kain furing tas untuk background foto booklet			Rp 114,000.00	
Sewa background foto			Rp 25,000.00	

Cetak sample booklet			Rp 120,000.00	
Fotografer Booklet			Rp 1,025,000.00	
Pembuatan paperbag			Rp 1,039,500.00	
Pembuatan goodiebag			Rp 1,750,000.00	
Percetakan booklet			Rp 23,980,000.00	
SUB TOTAL				Rp 28,053,500.00
DOKUMENTASI				
Fotografer			Rp 850,000.00	
Videografer			Rp 2,700,000.00	
SUB TOTAL				Rp 3,550,000.00
ACARA				
Fee MC Hari H			Rp 1,000,000.00	
MC Grand Juri			Rp 200,000.00	
Fee Tari			Rp 600,000.00	
Fee Pengisi Musik			Rp 550,000.00	
Fee Karnaval			Rp 1,000,000.00	
SUB TOTAL				Rp

				3,350,000.00
MODEL				
MOU dengan agensi model			Rp 50,300,000.00	
Print			Rp 5,000.00	
SUB TOTAL				Rp 50,305,000.00
MAKE UP				
Perlangkapan Make-up			Rp 600,000.00	
Make UP (Make Over)			Rp 5,670,000.00	
SUB TOTAL				Rp 6,270,000.00
JURI				
Copy, print, map			Rp 6,000.00	
print			Rp 3,000.00	
Print Warna			Rp 1,500.00	
Print dan copy			Rp 10,000.00	
copy			Rp 9,000.00	
Copy			Rp 14,000.00	
Print Copy			Rp 15,000.00	
Print Map			Rp 1,500.00	
Print			Rp 11,000.00	
Map batik, Bolpoint			Rp 68,600.00	
tropy			Rp 3,240,000.00	

			0	
Tape, map, gabus			Rp 58,200.00	
Print digital			Rp 38,800.00	
Ketas payung, cutter, solasi, print warna dan copy			Rp 13,000.00	
SUB TOTAL				Rp 3,489,600.00
DEKORASI				
Cetak MOU Dekorasi untuk dikonsultasikan			Rp 5,500.00	
Cetak MOU Dekorasi + Meterai tempel 6000			Rp 26,000.00	
Dekorasi <i>Backdrop</i> , Panggung dan <i>Catwalk</i>			Rp 16,000,000. 00	
<i>Photobooth</i>			Rp 3,000,000.0 0	
<i>Sound-System</i>			Rp 9,000,000.0 0	
<i>Lighting</i>			Rp 11,000,000. 00	
Genset			Rp 2,000,000.0 0	
Tambahan Dekorasi dan <i>lighting</i>			Rp 500,000.00	
SUB TOTAL				Rp 41,531,500.0 0
KONSUMSI				
nasi box (8000)	132	Rp 8,000.00	Rp 1,056,000.0 0	KONSUMSI FOTO BOOKLET
nasi box (10000)	74	Rp 10,000.00	Rp 740,000.00	

snack (5000)	71	Rp 5,000.00	Rp 355,000.00	
ongkos go car			Rp 25,000.00	
Trasbag	5	Rp 3,900	Rp 19,500.00	
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	
Snack	125	Rp 5,000.00	Rp 625,000.00	KONSUMSI GRAND JURI
Air	3	Rp 18,000.00	Rp 54,000.00	
Tresbag	5	Rp 3,900	Rp 19,500.00	
		Total	Rp 698,500.00	
Snack	46	Rp 5,000.00	Rp 230,000.00	KONSUMSI GRAND JURI
nasi box (8000)	176	Rp 8,000.00	Rp 1,408,000.00	
nasi box (10000)	4	Rp 10,000.00	Rp 40,000.00	
buah 100.000	1	Rp 100,000.00	Rp 100,000.00	
air 240 ml	4	Rp 18,000.00	Rp 72,000.00	
air 600 ml	3	Rp 36,000.00	Rp 108,000.00	
Tresbag	5	Rp 3,900	Rp 19,500.00	
		Total	Rp 1,977,500.00	
nasi box (10000)	8	Rp	Rp	

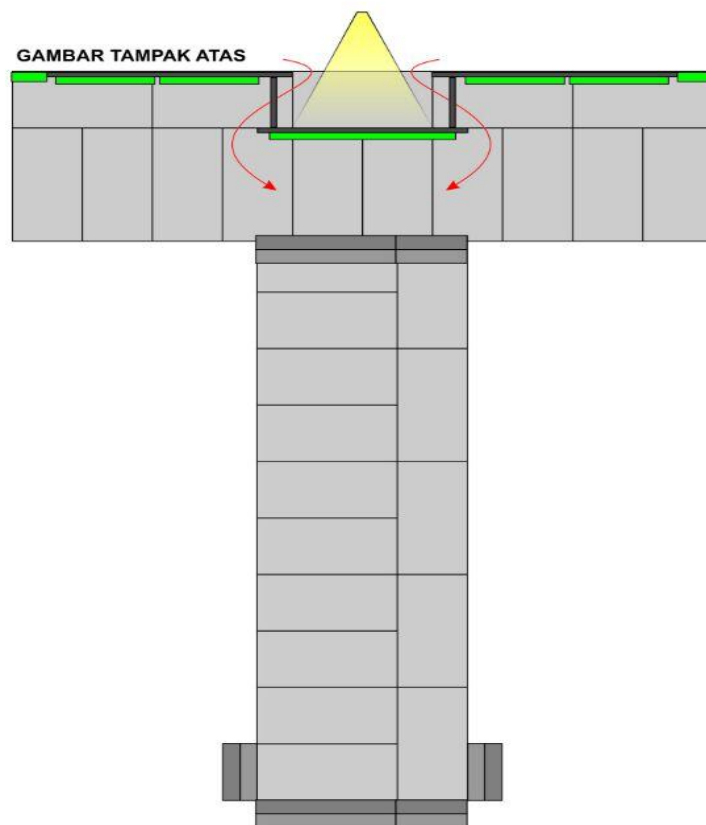
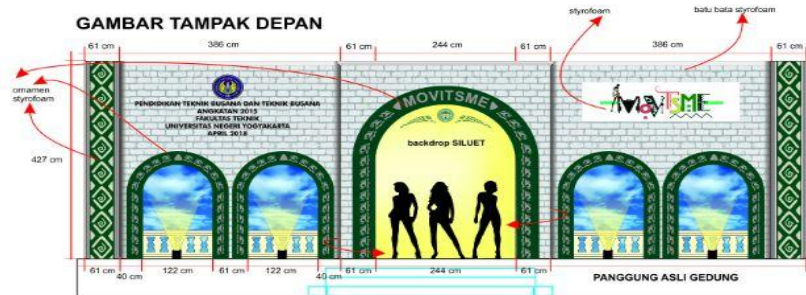
		10,000.00	80,000.00	KONSUMSI H-2 LOADING BARANG
air 600 ml	1	Rp 36,000.00	Rp 36,000.00	
		Total	Rp 116,000.00	
nasi box (8000)	222	Rp 8,000.00	Rp 1,776,000.00	KONSUMSI H-1 GLADI KOTOR
nasi box (10000)	8	Rp 10,000.00	Rp 80,000.00	
snack (5000)	67	Rp 5,000.00	Rp 335,000.00	
air 240 ml	5	Rp 18,000.00	Rp 90,000.00	
air 600 ml	4	Rp 36,000.00	Rp 144,000.00	
Tresbag	1	Rp 50,000.00	Rp 50,000.00	
		Total	Rp 2,475,000.00	
snack (8000)	73	Rp 8,000.00	Rp 584,000.00	KONSUMSI HARI ACARA FASHION SHOW MOVITSM E
nasi box (8000) olive	183	Rp 8,000.00	Rp 1,464,000.00	
nasi box (10000)	5	Rp 10,000.00	Rp 50,000.00	
nasi box (8000) catering	245	Rp 8,000.00	Rp 1,960,000.00	
nasi box (10000)	10	Rp 10,000.00	Rp 100,000.00	
snack A	898	Rp 10,000.00	Rp 8,980,000.00	
snack A	195	Rp 8,000.00	Rp 1,560,000.00	
Air 600 ml	1	Rp 36,000.00	Rp 36,000.00	
Air 240 ml	7	Rp	Rp	

		18,000.00	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	
		Total	Rp 15,882,200.00	
SUB TOTAL				Rp 23,530,100.00
PERKAB				
Dana Kebersihan KPLT (3 Hari)			Rp 550,000.00	
Dana Sewa Auditorium			Rp 1,500,000.00	
Peminjaman Kursi			Rp 3,719,000.00	
Peminjaman Live Video dan 2 Tv Plasma			Rp 2,700,000.00	
Peminjaman HT	15 HT + Earphone	Rp 10.00	Rp 150,000.00	
Peminjaman HT	17 HT	Rp 8,500.00	Rp 144,000.00	
Spot Light	8 unit	Rp 40,000.00	Rp 320,000.00	
SUB TOTAL				Rp 9,083,000.00
Print Karcis			Rp 28,000.00	
Minyak Kayu Putih			Rp 10,000.00	
Perlengkapan kamanan (bolpiont, lem, dst)			Rp 150,000.00	

SUB TOTAL				Rp 188,000.00
BACKSTAGE & FLOOR				
Lakban.			Rp 15,000.00	
Tali rafia			Rp 12,000.00	
Print			Rp 5,000.00	
Print.			Rp 38,000.00	
Print.			Rp 100,800.00	
Print.			Rp 27,000.00	
Lakban dan solasi kertas.			Rp 9,500.00	
SUB TOTAL				Rp 207,300.00
TOTAL PENGELUARAN				Rp 171,817,100. 00
SISA PENGELUARAN				Rp 7,314,900.00

Lampiran 2. Rincian Anggaran Pengeluaran Pergelaran Busana *Movitsme*

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



Lampiran 3. Desain *Backdrop* Panggung *Movitsme*



Lampiran 4. Hasil *Backdrop* Panggung *Movitsme*



Lampiran 5. Logo Acara *Movitsme*



Lampiran 6. Desain Tiket

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

PROUDLY PRESENT
THE ANNUAL FASHION SHOW

FASHION
SHOW

VVIP 50 K
VIP 40 K
Regular 30K

Dress Code
80's Style/
all about green

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

AUDITORIUM UNY
18.00- Selesai

11
Apr
'18

GUEST STAR

SANDORA SIRTAN SYARIF QASIM RIZKI

SILAM SISTERS

TIM KARHWAL PT UNY

MC

FIAN ARDITYA

Lampiran 7. Desain Pamflet



Lampiran 8. Desain Undangan



Lampiran 9. Desain Banner



Lampiran 10. Desain Amplop



Lampiran 11. Desain Co card Panitia



Lampiran 12. Model Saat Tampil Pada Pergelaran Busana *Movitsme* Tampak Depan



Lampiran 13. Model Saat Tampil Pada Pergelaran Busana *Movitsme* Tampak

Belakang



Lampiran 14. Model Saat Tampil Pada Pergelaran Busana *Movitsme* Tampak

Samping Kiri



Lampiran 15. Model Saat Tampil Pada Pergelaran Busana *Movitsme* Tampak

Samping Kanan



Lampiran 16. Model Dan Desainer Saat Tampil Pada Pergelaran Busana *Movitsme*