



BUSANA PESTA DENGAN SUMBER IDE PARANG SALAWAKU PADA
PERGELARAN BUSANA MOVITSME

PROYEK AKHIR

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



Oleh :

Niken Yazuli Budiyaningrum

15514134026

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

LEMBAR PENGESAHAN

BUSANA PESTA DENGAN SUMBER IDE PARANG SALAWAKU PADA PERGELARAN BUSANA *MOVITSME*

Oleh:

Niken Yazuli Budiyaningrum

NIM. 15514134026

Telah dipertahankan di depan Dewan Pengaji Proyek Akhir Fakultas Teknik

Universitas Negeri Yogyakarta Pada hari jum'at, tanggal 20 Juli 2018

dan telah memenuhi syarat guna memperoleh gelar

Ahli Madya Progam Studi Teknik Busana

Nama

Jabatan

TTD

Tanggal

Dr. Sri Wening, M.Pd.

Ketua Pengaji

25 Juli 2018

Sugiyem, M.Pd.

Sekretaris

26 Juli 2018

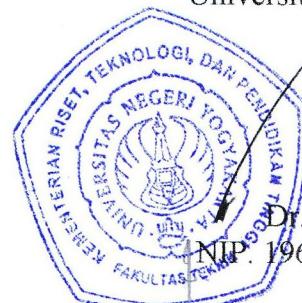
Dr. Emy Budiastuti, M.Pd.

Pengaji

26 Juli 2018

Yogyakarta, juli 2018

Dekan Fakultas Teknik
Universitas Negeri Yogyakarta



Dr. Widarto, M.Pd
NIP. 19631230 198812 1 001

LEMBAR PERSETUJUAN

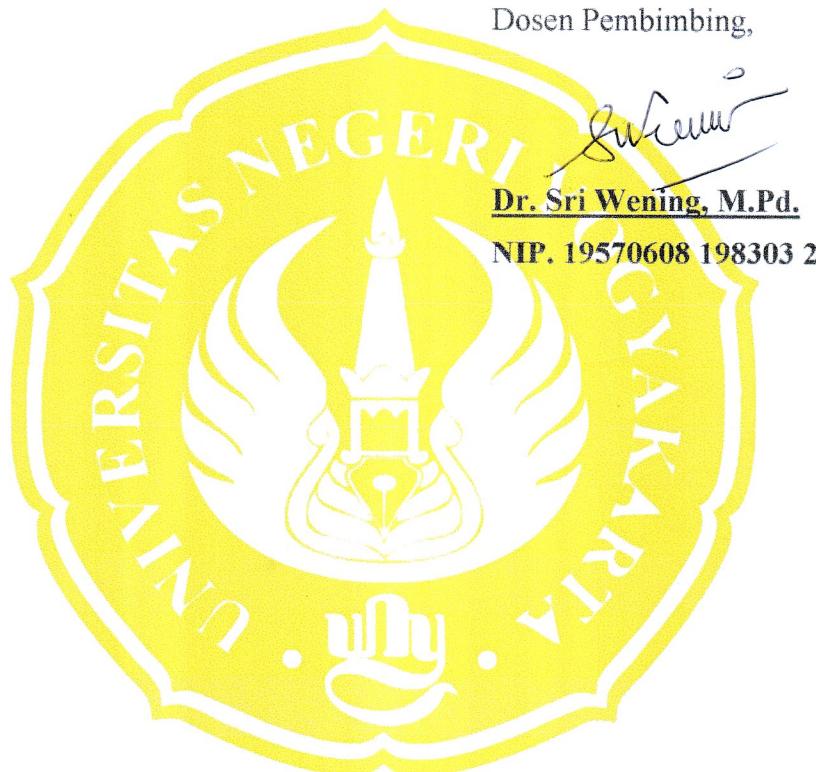
Proyek Akhir ini berjudul **BUSANA PESTA DENGAN SUMBER IDE PARANG SALAWAKU PADA PERGELARAN BUSANA MOVITSME** ini telah disetujui oleh pembimbing untuk diujikan.

Yogyakarta, Juli 2018

Dosen Pembimbing,


Dr. Sri Wening, M.Pd.

NIP. 19570608 198303 2 002



LEMBAR PERNYATAAN

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

Yogyakarta, Juli 2018

Yang menyatakan,



Niken Yazuli Budiyaningrum

NIM. 15514134026

LEMBAR PERSEMBAHAN

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

1. Bapak, Ibu (Untung, Siyami), dan Adek (Mia) yang tercinta yang telah mendukung serta membantu baik dalam dukungan psikis maupun materi serta doa.
2. Teman-teman satu kelas Teknik Busana B 2015, (firqo, kikik, alfi, lia, mita, tiara, indri, iin, lim, indah, nat, kalisa, fifi, fresi, dani, hasna, tyas, oliv, ipeh, mba nim, zul, dila, widya, atik, rahma) terimakasih kebersamaan kalian selama 3 tahun ini.
3. Almamater Universitas Negeri Yogyakarta yang memberikan tempat untuk belajar dan menjadikan penyusun sebagai manusia yang cendikia, mandiri dan cerdas.

MOTTO

Hidup itu perlu diisi oleh nilai-nilai ibadah,
peluang dan tantangan
Bukan hanya cita-cita semata

ABSTRAK
**BUSANA PESTA DENGAN SUMBER IDE PARANG SALAWAKU PADA
PERGELARAN BUSANA *MOVITSME***

Oleh :
Niken Yazuli Budiyaningrum
15514134026

Proyek Akhir ini bertujuan yaitu 1) Mencipta Desain Busana Pesta Dengan Sumber Ide Parang Salawaku. 2) Membuat Busana Pesta Dengan Sumber Ide Parang Salawaku, 3) Menampilkan Busana Pesta Malam Untuk Wanita Remaja Dengan Sumber Ide Parang Salawaku Pada Pagelaran Busana *Movitsme*.

Proses penciptaan busana diawali dengan 1) Penciptaan desain meliputi : mengkaji referensi(tema, trend, sumber ide), moodboard, membuat sketsa (Desain *Sketching, Production sketching, presentation drawing, fashion illustration*) 2) Pembuatan busana pesta meliputi tahapan : (a) persiapan : pembuatan serta analisis gambar kerja, pengambilan ukuran, pembuatan pola busana, merancang bahan dan menghitung kalkulasi harga, pemilihan bahan, (b) pelaksanaan meliputi : peletakan pola pada bahan, pemotongan bahan, pemberian tanda jahitan, menyambung bagian-bagian busana, menghias busana, (c) evaluasi meliputi : evaluasi proses fitting I dan fitting II, evaluasi hasil kesesuaian akhir dengan konsep desain awal. 3) Menampilkan hasil busana meliputi tahapan : (a) persiapan meliputi : pembentukan panitia, penentuan tema, menerapkan management pergelaran busana (tujuan, sumber dana, waktu, dan merancang tata panggung, *lighting*, (b) pelaksanaan meliputi : penilaian juri eksternal, menata panggung, *lighting*, pelaksanaan pergelaran busana, (c) evaluasi meliputi : kesesuaian perencanaan dengan pelaksanaan pergelaran

Hasil dari Proyek Akhir adalah : 1) Terciptanya desain busana pesta yang terdiri dari gaun midi dress, hiasan pinggang berupa lipit yang melingkar dari tengah muka ke tengah belakang, detail pada bagian obi dengan teknik slash quilting. 2) Busana pesta dengan menggunakan bahan utama satin dan hiasan dengan batu Kristal. 3) Hasil busana pesta dengan sumber ide parang salawaku ditampilkan dalam pergelaran busana dengan tema *Movitsme* pada tanggal 11 April 2018 dengan nomor urut ke-62 di Auditorium UNY dan mendapat juara 3 kelas B.

Kata Kunci : Busana Pesta malam, Parang Salawaku, Pagelaran Busana *Movitsme*

ABSTRACT
PARTY DRESS WITH SOURCE IDE PARANG SALAWAKU
ON THE FASHION SHOW OF MOVITSME

By :
Niken Yazuli Budiyaningrum
15514134026

This final project aims are 1) Creating Design Party Dress with sources idea Parang Salawaku. 2) Making Party Dress with sources idea Parang Salawaku. 3) Showing Party Dress with sources idea Parang Salawaku at *Movitsme* fashion show.

The process of creations begins with: 1) Creating Design includes: reviewing reference (theme, trend, source of idea), moodboard, making sketsa (Design Sketching, Production sketching, presentation drawing, fashion illustration. 2) The making of party dress includes: (a) preparation of : drawing and analysis of production sketching, sizing, pattern making, designing materials and calculating price calculations, material selection. (b) implementation include: laying of pattern on materials, cutting materials, stitching marks, sewing parts of party dress, decorate of party dress. (c) evaluation includes: evaluation of fitting process 1 and fitting 2, evaluation of final conformity result with initial design concept. 3) Showing the dress includes: (a) preparation of: establishment of the committee, determining the theme, applying fashion performance management (objectives, funding sources, timing, and designing stage, lighting), (b) implementation include: external jury assessment, lighting, the performance of fashion show, (c) evaluation includes: suitability of planning with the implementation of performance.

The result of final project are: 1) Created a party dress design consisting of a midi dress, a pleated waistline curl that is circular from the center of the face to the center of the back, detail on the obi with a slash quilting technique. 2) Party dress using satin main material and embellishment with crystal stone. 3) the result of party dress with the source ide Parang Salawaku is shown in the fashion show with theme Movitsme on April 11, 2018 with serial number 62 in the Auditorium UNY and got the champion 3 for class B.

Keywords: Party dress, Parang Salawaku, Movitsme Fashion Show

KATA PENGANTAR

Segala puji bagi Allah SWT pencipta seluruh alam semesta yang telah memberikan rahmat dan hidayah-Nya, sehingga penulis mampu menyelesaikan laporan Proyek Akhir yang berjudul” Busana Pesta Malam dengan Sumber Ide Parang Salawaku pada Pagelaran Busana *Movitsme*” Dengan baik tanpa suatu halangan apapun, laporan Proyek Akhir ini sebagai salah satu syarat untuk memperoleh gelar Diploma.

Penulis menyadari bahwa dalam penyelesaian laporan Proyek Akhir ini masih terdapat banyak kesalahan dan kekurangan, akan tetapi semoga segala usaha yang telah dilakukan dapat bermanfaat bagi semua, sebagai ilmu yang bermanfaat dan barokah. Dalam pembuatan laporan ini berkat bantuan allah SWT dan tidak lepas dari bantuan berbagai pihak. Penulis mengucapkan terimakasih kepada :

1. Ibu Dr. Sri Wening, M. Pd. selaku dosen pembimbing Proyek Akhir yang telah banyak memberikan bimbingan selama pelaksanaan Proyek Akhir
2. Bapak Triyanto, MA selaku Ketua Koordinator Program Studi Teknik Busana Fakultas Teknik Universitas Negeri Yogyakarta
3. Ibu Dr. Emy Budiaستuti, M. Pd. Selaku Penguji dalam Ujian Proyek Akhir
4. Ibu Sugiyem, M. Pd. Selaku Sekretaris Penguji dalam Ujian Proyek Akhir
5. Ibu Dr. Mutiara Nugraheni, selaku Ketua Jurusan Pendidikan Teknik Boga dan Busana Fakultas Teknik Universitas Negeri Yogyakarta.
6. Bapak Dr. Widarto, M.Pd. selaku Dekan Fakultas Teknik Universitas Negeri Yogyakarta.

7. Seluruh dosen pengampu Proyek Akhir yang memberikan bekal ilmu dan pengetahuan
8. Nadya Sellynda selaku model yang membawakan karya ini dengan baik dalam Pergelaran Busana *Movitsme*
9. Seluruh pihak yang telah membantu hingga Proyek Akhir ini dapat terselesaikan dengan baik

Dalam proses penyusunan laporan ini masih jauh dari kesempurnaan baik materi maupun cara penulisannya. Namun penulis telah berupaya dengan segala kemampuan dan pengetahuan yang dimiliki sehingga dapat selesai dengan baik. Oleh karena itu penulis dengan rendah hati dan dengan tangan terbuka menerima masukan, saran dan usul guna menyempurnakan laporan.

Yogyakarta, Juni 2018

Penulis

Niken Yazuli Budiyaningrum

DAFTAR ISI

LEMBAR PENGESAHAN	ii
LEMBAR PERSETUJUAN	iii
LEMBAR PERNYATAAN	iv
HALAMAN PERSEMBERHAN	v
MOTTO	vi
ABSTRAK	vii
KATA PENGANTAR	ix
DAFTAR ISI.....	xi
DAFTAR TABEL.....	xiii
DAFTAR GAMBAR	xv
DAFTAR LAMPIRAN.....	xvi
BAB I PENDAHULUAN.....	
A. Latar Belakang	1
B. Batasan Istilah.....	3
C. Rumusan Penciptaan	6
D. Tujuan Penciptaan.....	6
E. Manfaat	7
BAB II DASAR PENCIPTAAN KARYA.....	9
A. Tema penciptaan.....	9
B. Trend.....	10
C. Sumber Ide.....	16
1. Pengertian Sumber Ide.....	17
2. Penggolongan Sumber Ide.....	17
3. Sumber Ide.....	18
4. Pengembangan Sumber Ide	21
5. Prinsip Penyusunan <i>Moodboard</i>	23

D. Desain Busana	24
1. Unsur dan Prinsip Desain	25
2. Teknik Penyajian Gambar	39
E. Busana Pesta	42
1. Deskripsi Busana Pesta.....	42
2. Pola Busana	44
3. Bahan Busana	50
4. Teknologi Busana	51
5. Hiasan Busana	56
F. Pergelaran Busana	59
 BAB III KONSEP PENCIPTAAN KARYA	76
A. Konsep Desain.....	76
B. Konsep Pembuatan Busana	85
C. Konsep Pergelaran Busana	86
 BAB IV PROSES, HASIL, DAN PEMBAHASAN.....	91
A. Proses.....	91
B. Hasil.....	142
C. Pembahasan	150
 BAB V KESIMPULAN DAN SARAN.....	153
A. Kesimpulan	153
B. Saran.....	154
 DAFTAR PUSTAKA	156

DAFTAR TABEL

Tabel 1. Kalkulasi harga	119
Tabel 2. Evaluasi 1	123
Tabel 3. Evaluasi II	126

DAFTAR GAMBAR

Gambar 1. Parang Salawaku	80
Gambar 2. Penerapan konsep pada desain	84
Gambar 3. Moodboard	93
Gambar 4. Desain <i>Sketching</i>	94
Gambar 5. Desain <i>Presentasi drawing</i> tampak depan	95
Gambar 6. Desain <i>Presentasi drawing</i> tampak belakang	96
Gambar 7. Hiasan busana.....	97
Gambar 8. Desain kerja bagian depan	99
Gambar 9. Desain kerja bagian belakang.....	100
Gambar 10. Desain kerja hiasan di pinggang	101
Gambar 11. Desain hiasan obi	101
Gambar 12. Desain kerja hiasan	102
Gambar 13. Pola dasar badan sistem So-En skala 1:8	104
Gambar 14. Pola dasar rok sistem So-En skala 1:8	106
Gambar 15. Pola gaun.....	108
Gambar 16. Pecah pola gaun bagian depan sesuai dengan desain	109
Gambar 17. Hasil pecah pola gaun bagian depan	110
Gambar 18. Pola gaun bagian belakang.....	111
Gambar 19. Pola hiasan pinggang.....	112
Gambar 20. Pola obi.....	112
Gambar 21. Rancangan bahan utama.....	115

Gambar 22. Rancangan bahan furing.....	116
Gambar 23. Rancangan bahan tille kotak-kotak	117
Gambar 24. Rancangan bahan hiasan pinggang	118
Gambar 25. Fashion <i>illustration</i>	143
Gambar 26. Hasil busana tampak depan.....	145
Gambar 27. Hasil busana tampak belakang	146
Gambar 28. Hasil busana tampak samping	147
Gambar 29. Hasil busana ditampilkan pada pergelaran <i>Movitsme</i>	149

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1 Hasil Karya Tampak Depan
Lampiran 2 Hasil Karya Tampak Belakang.....
Lampiran 3 Foto Model bersama Desainer.....
Lampiran 4 Desain Panggung
Lampiran 5 Tiket VVIP
Lampiran 6 Tiket VIP
Lampiran 7 Tiket Reguler
Lampiran 8 Pamflet Pergelaran.....
Lampiran 9 Susunan panitia.....

BAB 1

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Kebutuhan manusia akan busana yaitu untuk memenuhi kenyamanan dan keindahan dalam berbusana. Seiring dengan perkembangan kebudayaan dan peradaban manusia terus mengalami perubahan dalam dunia mode, sehingga dibutuhkan rancangan busana yang sesuai dengan karakteristik pemakai, trend yang sedang terjadi, penerapan unsur dan prinsip desain serta kesempatan.

Perkembangan busana yang sedang trend di masyarakat dapat memotivasi seseorang atau masyarakat untuk memilih sesuai dengan model yang diinginkan. Menempatkan busana menjadi sesuatu yang penting dan dapat mengangkat drajat seseorang. Namun realitanya kesadaran untuk berbusana sesuai dengan kesempatan masih terlihat kurang diperhatikan khususnya dalam berbusana untuk kesempatan pesta. Berkaitan dengan beberapa masalah mengenai busana pesta ini maka mendorong penyusun untuk menciptakan busana pada kesempatan pesta malam. Dahulu, menghadiri acara resmi lebih memilih untuk mengenakan busana tradisional seperti baju adat dan kebaya. Berbeda dengan sekarang untuk menghadiri pesta resmi seperti pesta resepsi pernikahan , lebih memilih yang dirasa lebih praktis pemakaianya. Hal ini merupakan tantangan desainer agar menciptakan suatu karya yang lebih kreatif, sehingga dalam pembuatan suatu desain busana pesta, penuangan ide kreatif sangat diperlukan untuk

menciptakan suatu desain. Ide dapat diambil dari berbagai hal, misalnya kebudayaan Indonesia.

Tema yang diusung dalam pergelaran busana dalam rangka Tugas Akhir atau Proyek Akhir dan Karya Inovasi Produk Fashion yaitu *Movitsme*. *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 muda Indonesia yang ditunjukkan dalam sebuah fashion show. Karya-karya busana yang ditampilkan merupakan pencerminan karakter kaum milenial yang tercipta melalui racikan yang pas antara perkembangan trend dipadukan dengan budaya Indonesia yang ditorehkan dalam busana dengan sentuhan motif nusantara.

Budaya Indonesia yang penulis ambil yaitu obor pattimura dari Maluku. Obor pattimura yaitu upacara untuk mengenang jasa pahlawan Thomas pattimura atas keberaniannya melawan belanda. Di dalam obor pattimura terdapat tarian khas Maluku yaitu tari cakalele. Dalam upacara adat tari cakalele biasanya di bawakan secara berpasangan oleh 30 penari laki-laki dan perempuan. Kostum penari laki-laki mengenakan pakaian adat warna merah yang melambangkan keberanian dari sifat laki-laki Maluku yang pantang menyerah. Pakaian itu terdiri dari penutup kepala atau tualipa, selempang atau salebutu dan ikat pinggang atau goronamabiliku. Sedangkan untuk kostum penari perempuan mengenakan pakaian adat sederhana, dilengkapi dengan sapu tangan atau lenso. Penari cakalele selalu dilengkapi

dengan peralatan perang berupa parang atau semarang dan perisai atau salawaku. Parang berarti pisau besar biasanya memiliki ukuran jauh lebih besar dari pisau dan lebih pendek dari pada pedang, Salawaku yaitu perisai. Perisai merupakan alat yang digunakan untuk melindungi diri dan menangkis serangan senjata lawan. Parang ditangan kanan penari melambangkan keberanian sementara salawaku ditangan kiri melambangkan perjuangan untuk mendapatkan keadilan.

Penulis mengambil sumber ide Parang salawaku karena tertarik dengan dari keunikannya yaitu terdapat ukiran ukiran bermakna khusus yang terbuat dari kulit kerang laut. Ukiran atau motif tersebut melambangkan keberanian, karena symbol ini bisa membuat penggunanya semakin memiliki keberanian yang sama ketika berperang melawan musuh.

Sejalan dengan perkembangan trend, penulis menciptakan karya yang sesuai dengan trend 2018 yang terbagi menjadi 4 trend yaitu *Individualis*, *Neutradition*, *Quest*, dan *Sensory*. Masing-masing memiliki 2 sub trend *stories*. Penulis mengambil salah satu trend yaitu *Sensory* dan sub trend *+Chill*. Wanita *Sensory* mendefinisikan masyarakat yang terobsesi pada teknologi, yang menjadi peningkatan paralel pada dunia virtual. Rahasia dari kesuksesannya adalah kemudahan untuk berubah ke kepribadian lain. *Chill* adalah sebuah pendekatan yang nyaman ke musim semi dimana menyoroti busana dalam sebagai busana luar. Musim panas membangkitkan jiwa dengan palet nudes.

Berdasarkan acuan diatas maka perlu adanya karya nyata tentang busana pesta dengan sumber ide parang salawaku pada pergelaran busana *Movitsme* yang menerapkan trend yang sedang terjadi, menerapkan unsur dan prinsip desain, mengutamakan kesempatan dan kenyamanan pemakaianya, serta karakteristik pemakaianya.

B. Batasan Istilah

Batasan istilah yang digunakan untuk membatasi pengertian-pengertian dari judul agar penulis tidak menyimpang dari tujuan penulisan laporan ini.

1. Busana Pesta

busana pesta merupakan busana yang dikenakan saat acara pesta baik itu pesta pagi siang maupun pesta pada malam hari. Pemilihan bahan yang bertekstur labih halus dan lembut. Mode busana kelihatan mewah atau berkesan glamour. Warna yang digunakan lebih mencolok, baik mode ataupun hiasannya lebih mewah.

2. Sumber Ide

Sumber ide adalah segala sesuatu yang dapat menimbulkan ide seseorang untuk menciptakan desain ide baru (Sri Widarwati, 2000). Ide baru tersebut dapat diperoleh melalui berbagai obyek benda-benda yang ada di lingkungan seseorang berada maupun dari peristiwa nasional maupun internasional.

3. Parang Salawaku

Parang salawaku yaitu sepasang senjata dari Maluku yang terdiri dari parang (pisau panjang) dan salawaku (perisai). Senjata parang terbuat dari bahan besi yang keras berukuran 90 sampai 100 cm. Sedangkan salawaku merupakan perisai bermotif. Namun tak sembarang motif yang bisa digunakan, biasanya hanya motif yang melambangkan keberanian. Karena symbol ini bisa membuat penggunanya semakin memiliki keberanian yang sama ketika berperang melawan musuh.

4. Pergelaran Busana Movitsme

Pergelaran busana adalah parade busana yang dikenakan oleh peragawati. Pagelaran adalah pameran mode yangasalnya 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

Berdasarkan pengertian batasan istilah diatas maka maksud dari judul penulis yaitu busana yang dikenakan pada kesempatan pesta Dengan menggunakan senjata khas Maluku yaitu Parang Salawaku sebagai sumber ide dari busana pesta ini. Busana ini di tampilkan pada suatu pergelaran busana dengan tema *Movitsme* yang berarti bergerak menuju perubahan yang positif untuk menemukan jati diri yaitu melalui karya busana pesta ini.

C. Rumusan Penciptaan

Berdasarkan batasan istilah diatas, maka permasalahan yang akan dibahas adalah sebagai berikut :

1. Bagaimana mencipta desain Busana Pesta Dengan Sumber Ide Parang Salawaku?
2. Bagaimana proses pembuatan Busana Pesta Dengan Sumber Ide Parang Salawaku?
3. Bagaimana menampilkan Busana Pesta Dengan Sumber Ide Parang Salawaku dalam Pergelaran busana *Movitsme*?

D. Tujuan Penciptaan

Sesuai dengan rumusan masalah diatas, maka tujuan yang ingin dicapai dari penulis Proyek Akhir adalah mehasiswa dapat :

1. Mencipta desain Busana Pesta Dengan Sumber Ide Parang Salawaku.
2. Membuat Busana Pesta Dengan Sumber Ide Parang Salawaku.

3. Menampilkan Busana Pesta Dengan Sumber Ide Parang Salawaku dalam Pagelaran Busana *Movitsme*.

E. Manfaat

1. Bagi Penulis
 - a. Mendorong dan melatih untuk lebih kreatif dalam menciptakan karya-karya baru.
 - b. Menambah pengetahuan tentang pembuatan busana pesta malam.
 - c. Menambah pengetahuan mengenai kearifan lokal di Indonesia.
 - d. Menerapkan kemampuan, keahlian dan pengetahuan yang dimiliki kedalam bentuk suatu karya nyata.
 - e. Menambah pengalaman menampilkan suatu karya pada pagelaran busana.
 - f. Menambah pengetahuan dalam membuat acara pagelaran busana.
2. Bagi Universitas atau Program Studi
 - a. Sebagai referensi dalam menciptakan desain baru dari sumber ide kearifan lokal di Indonesia.
 - b. Melahirkan desainer-desainer baru yang professional sehingga mampu bersaing di dunia luar.

- c. Mensosialisasikan karya cipta mahasiswa Teknik Busana Universitas Negeri Yogyakarta kepada masyarakat dan dunia industri busana.

3. Bagi Masyarakat

- a. Memperoleh informasi bahwa mahasiswa Teknik Busana Universitas Negeri Yogyakarta mampu menciptakan hasil karya busana yang dapat diterima oleh pengamat mode maupun kalangan masyarakat umum.
- b. Memperoleh pengetahuan dan mengingatkan kembali mengenai kearifan lokal yang ada di Indonesia.
- c. Memperoleh pengetahuan dalam menciptakan dan menghias busana khususnya busana pesta malam.
- d. Memperoleh informasi mengenai trend busana 2018.

BAB II

DASAR PENCIPTAAN KARYA

Dasar-dasar penciptaan karya Busana Pesta Malam Untuk Wanita Remaja Dengan Sumber Ide Parang Salawaku Pada Pergelaran *Movistme* ini berdasarkan beberapa tahapan. Untuk masing-masing akan dijelaskan dibawah ini.

A. Tema Penciptaan

Tema adalah pandangan hidup yang tertentu atau perasaan tertentu mengenai kehidupan atau rangkaian kehidupan atau rangkaian nilai-nilai tertentu yang membentuk atau membangun dasar atau gagasan utama dari suatu karya sastra. Tema yang diangkat pada kesempatan ini yaitu *Movitsme*. *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 muda Indonesia yang ditunjukkan dalam sebuah fashion show. Karya-karya busana yang ditampilkan merupakan pencerminan karakter kaum milenial yang tercipta melalui racikan yang pas antara perkembangan trend dipadukan dengan budaya Indonesia yang ditorehkan dalam busana dengan sentuhan motif nusantara.

Tujuan adanya tema penciptaan yaitu akan sangat mempengaruhi bentuk siluet, warna, dan busana yang akan diciptakan. Untuk dapat menciptakan tema pergelaran maka perlu dilakukan sebuah pengkajian mengenai trend forcase yang sedang berlangsung saat itu.

Penentuan tema bisa dari berbagai trend zaman dulu dan masa kini yang dikembangkan dilingkungan. Selain itu tema yang akan diangkat oleh seorang desaigner dapat diambil dari kebudayaan tradisional, modern, etnik maupun budaya kontemporer. Sebagai contoh yang diambil dari keragaman karya budaya bangsa Indonesia, maka tema yang diusung juga tentang karya budaya Indonesia, yaitu peragaan busana Jogja Fashion Week 2017 yang digelar tanggal 23-27 Agustus 2017, dengan tema yang diangkat yaitu kain tenun asli Indonesia. Jogja Fashion Week mengangkat bukan hanya kain-kain yang berasal dari jogja saja, namun akan memperlihatkan keragaman kain-kain yang berasal dari Indonesia.

B. Trend

Menurut Sri Widarwati, dkk (2000) kecenderungan akan suatu gaya busana tertentu disebut dengan *trend*. Dalam kehidupan *fashion* ditandai dengan perubahan-perubahan yang terjadi dalam kurun waktu tertentu. Perubahan yang mendasar pada mode merupakan bagian yang penting dan menyatu dengan masyarakat. Kehidupan *fashion* juga dipengaruhi oleh keadaan dan kondisi ekonomi, social, dan peran.

Berikut ini langkah-langkah dalam mengikuti trend (Sri Widarwati, dkk 2000) sebagai berikut :

- 1) Mengamati sebanyak mungkin gaya mutakhir dari sumber manapun, misalnya majalah, surat kabar, TV, butik-butik dan sebagainya.

- 2) Melihat kesamaan atau keseragaman dari sumber tentang garis, apakah cenderung feminism, maskulin, sederhana dan sebagainya, juga siluet atau garis luarnya.
- 3) Memperhatikan detail-detail yang ada : bentuk kerah, variasi kancing, bentuk lengan serta bagian-bagian busana yang lain.
- 4) Memperhatikan jenis bahan, motif dan warna yang indah.
- 5) Menarik kesimpulan tentang gambaran keseluruhan gaya mutakhir yang sedang terjadi.

Trend erat kaitannya dengan perkembangan zaman, trend muncul dan bergantian seiring perkembangan zaman. Trend juga dipengaruhi oleh orang-orang yang mahir dibidangnya. Dalam masyarakat sekarang, trend menyebar dengan sangat cepat berkat kecanggihan teknologi dan internet, dimana semua hal dapat kita akses dalam genggaman tangan kita. Trend yang sering terjadi di masa sekarang merupakan hal-hal yang berbeda dan unik, setiap manusia cenderung ingin tampil beda dan unik, hal inilah yang membuat trend terus ada dan berkembang.

Didalam Fashion Trend Guidelines 2018 ini terdapat empat tema dan delapan sub tema, yaitu sebagai berikut : (Fashion Snoop, 2017)

1. INDIVIDUALIST

Wanita individualist menghargai seni dan mendorong perubahan dengan menggabungkan kearifan/kebijaksanaan dengan kreativitas. Individualist mendorong batasan dengan pencampuran tidak terduga antara karya seni dan struktur tiga dimensi digalerinya.

Trend Stories INDIVIDUALIST :

1) REMIX

Remix yang menggabungkan setiap aspek dalam kehidupannya dengan cara tidak terduga. Sangat dihormati di dunia seni, wanita remix merangkum detail baru seperti hiasan busana (sulaman, payet, dsb) atau metalik untuk sehari-hari, namun tetap terlihat merendah dengan baju daur ulang, jeans yang lebar pada bagian kaki atau slip dress. Ketika seni mengelilinginya, wanita remix membuat suatu pernyataan dengan percampuran media dan motif cetak (prints) ekspresionis (menunjukkan dunia hanya dari perspektif subjektif .

2) ALTER EGO

Wanita alter ego memiliki banyak minat dan karakter khusus yang tidak umum/berkesan unik yang tergabung pada hiruk pikuk (pencampuran tidak senada, terkesan kasar) dari gaya yang tinggi. Penampilannya adalah ketidakcocokan penyedia seni dengan nostalgia tahun 80an, Media campuran dan detail yang tak terduga membuktikan bahwa wanita alter ego selangkah lebih maju dari permainan warna.

2. NEUETRADITION

Wanita neutradition adalah pemimpin baru yang berani, perintis dari masyarakat muda yang tidak memiliki rasa takut untuk membangun kembali kotanya. Neutradition medekonstruksi tiang tradisi, mengembangkan ethnic dan tradisi menjadi sesuatu yang baru dan fungsional, membuat intisari dari suatu keindahan mentah yang canggih. Filosofi neutradition

mempercayai pada pemanfaatan pemakaian ulang dan penemuan ulang segala hal mulai dari pengembangan ulang bangunan hingga rekonstruksi ulang jas berteknik jahit halus (tailored suits).

Trend Stories NEUETRADITION :

1) CONSTRUCTIVIST

Konstruktivist mengambil gagasan tradisi dan mengubahnya. Seperti menjadi arsieck 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, misalnya menggabungkan denim dengan pakaian bergaris.

2) MAINLAND

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

3. QUEST

Sebagai fotografer profesional dan traveler yang bersemangat, Quest gemar menjelajah, mengkhususkan diri untuk mempelajari suku asing. Hidup nomaden, dengan gaya seperti orang gipsi. quest percaya bahwa hidup adalah petualangan “dimana quest harus menjalaninya tanpa rasa takut, mengijinkan untuk bebas dan membiarkan hasrat berkelana memimpinmu”. Dengan style tanpa susah payah dan easy going (pembawaan yang rileks dan toleran), karakter yang memikat.

Trend Stories QUEST :

1) ELECTRIC BEATS

Gadis electric beats membawa tradisinya dengan bangga, menari pada irama ketukan drumnya sendiri. Warna-warna yang cerah, menonjolkan sisi positif dan keberanian dari 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, Motif cetak dan motif pola dengan tangan merupakan hal yang penting untuk mengekspresikan gadis yang menghargai akar budayanya dengan tujuan yang ia miliki sendiri.

2) MEDINA

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

motif ubin (tile) dan daun (paisley), ketika kerajinan tradisional seperti sulaman atau rumbai juga dijelajahi. Barang seperti jubah atau gaun midi merupakan hal yang sesuai untuk pengekspresian motif cetak (prints), sementara fungsi untuk di padang gurun dan pelapisan (layering) sangat dipertimbangkan dengan celana kargo dan sweater tanpa lengan.

4. SENSORY

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

Trend Stories SENSORY :

1) CHILL

+Chill adalah sebuah pendekatan yang nyaman ke musim semi dimana menyoroti busana dalam sebagai busana luar. Musim panas membangkitkan jiwa dengan palet nudes baru dikombinasikan dengan warna yang menyala cantik. 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 iridescent) atau teori warna akan menambahkan kesan sensual pada penampilan yang memiliki kenyamanan sama seperti di rumah maupun di jalan

2) CATALYST

Catalyst didefinisikan sebagai wanita yang kuat dan powerful yang menciptakan acara dengan suasana kota. Catalyst adalah pengeksplor ekstrim juga seorang yang suka bersiap (prepper), siap untuk kejutan ekstrim di dunia digital yang sedang meningkat. Gaya hidupnya warna cerah yang kuat dan grafik distorsi realita. Bajunya di desain dengan fokus kegunaan, termasuk detail seperti tudung atau pengaman berupa tali yang dapat ditarik dan pemakaian seperti parka. Terdapat pula ikatan yang kuat dengan hal-hal atletik, seperti sweatshirts dan atasan bra olahraga.

Contoh penerapan trend pada desain misalnya, koleksi busana pesta dari desainer tertentu memiliki ciri khas yaitu bahan utama sarung dengan beraneka warna serta manik-manik atau salah satu dari koleksi tersebut terdapat kain motif cetak (printing) itu merupakan penerapan trend *Quest* dengan sub trend *Electric Beats* dengan kata kunci barang utama yang harus disertakan adalah sarung dengan bahan beraneka warna, detail manik dan rumbai, dan padu padan dengan kain-kain Ankara serta motif cetak.

C. Sumber Ide

Sumber ide merupakan salah satu hal yang harus diperhatikan dalam pembuatan desain busana, untuk itu penulis akan mengkaji lebih dalam tentang

apa itu sumber ide, penggolongan sumber ide, serta pengembangan sumber ide.

Berikut uraiannya :

1. Pengertian Sumber Ide

Menurut Sri Widarwati (2000: 58) Sumber ide adalah segala sesuatu yang dapat menimbulkan seseorang untuk menciptakan suatu ide baru. Dalam menciptakan suatu desain yang baru, seorang perancang busana dapat melihat dan mengambil berbagai objek yang disajikan sebagai sumber ide, obyek tersebut dapat berupa benda-benda yang ada disekitar lingkungan.

Dari penjelasan diatas dapat ditarik kesimpulan bahwa sumber ide merupakan segala sesuatu yang terdapat di lingkungan sekitar yang dapat menimbulkan inspirasi bagi seseorang untuk menciptakan desain baru, dalam hal ini adalah berupa desain busana. Pengambilan sumber ide dalam pembuatan suatu desain harus jelas terlibat, sehingga orang akan dapat dengan mudah mengenali sumber ide hanya dengan melihat busananya saja.

2. Penggolongan Sumber Ide

Menurut Chodiyah dan Wisri A. mamdy (1982: 172) yang dikutip oleh Sri Widarwati (2000: 58) Ada beberapa macam sumber ide yang dapat dikelompokkan menjadi tiga, yaitu :

- 1) Sumber ide dari pakaian penduduk dunia atau pakaian daerah-daerah tertentu di Indonesia
- 2) Sumber ide dari benda-benda alam, seperti bentuk dan warna dari tumbuh-tumbuhan, binatang, gelombang laut, bentuk awan, dan bentuk-bentuk benda geometris.

- 3) Sumber ide dari peristiwa-peristiwa nasional, maupun internasional, misalnya pakaian olahraga dari peristiwa Asean Games, ide dari pakaian upacara 17 agustus.

Menurut Chodiyah dan Wisri A. Mandy (1982: 172), yang dikutip oleh Sri Widarwati (2000: 59) hal-hal yang dapat dijadikan sumber ide, antara lain:

- 1) Ciri khusus dari sumber ide, misalnya busana pesiar putri sultan yang menggunakan cape.
- 2) Warna dari sumber ide misalnya bunga mawar, dengan warnanya yang khas.
- 3) Bentuk atau siluet dari sumber ide misalnya, Rumah Gadang.
- 4) Tekstur dari sumber ide pakaian wanita Bangkok misalnya, bahannya terbuat dari sutera.

3. Sumber Ide Parang Salawaku

Sumber ide merupakan suatu langkah awal bagi seorang desainer untuk menciptakan suatu busana. Dimana sumber ide tersebut diperlukan untuk merangsang lahirnya suatu kreasi yang baru. Akan tetapi, perbedaan cara pandang setiap orang yang berbeda akan membuat karya yang dihasilkan berbeda pula walaupun dengan sumber ide yang sama.

Busana pesta malam ini awalnya terinspirasi dari kearifan lokal dari daerah Maluku. Di Maluku memiliki banyak kearifan lokal, salah satunya yaitu obor pattimura di puncak gunung saniri, pulau saparua, kabupaten

Maluku Tengah. Obor pattimura yaitu upacara yang merekonstruksi bagaimana seorang kapten pattimura untuk melakukan perlawanan dengan pihak belanda. Menggunakan senjata parang salawaku kapten pattimura dengan berani yang tinggi melawan belanda. Dipuncak gunung saniri serombongan pemuda dan ketua adat mengadakan upacara tersebut. 2 ranting kering di gesek-gesekkan hingga keluar asap dan terbentuklah api. Api hasil gesekan kayu tadi dibagikan kepada seluruh warga dan kemudian dibawa kembali menyeberangi laut dan di arak menuju kota.

Didalam upacara adat obor pattimura terdapat tarian cakalele. Tari cakalele adalah tarian tradisional khas Maluku. Dalam upacara adat tari cakalele biasanya di bawakan secara berpasangan oleh 30 penari laki-laki dan perempuan. Kostum penari laki-laki mengenakan pakaian adat warna merah yang melambangkan keberanian dari sifat laki-laki Maluku yang pantang menyerah. Pakaian itu terdiri dari penutup kepala atau tualipa, selempang atau salebutu dan ikat pinggang atau goronamabiliku. Sedangkan untuk kostum penari perempuan mengenakan pakaian adat sederhana, dilengkapi dengan sapu tangan atau lenso. Penari cakalele selalu dilengkapi dengan peralatan perang berupa parang atau semarang dan perisai atau salawaku. Parang berarti pisau besar biasanya memiliki ukuran jauh lebih besar dari pisau dan lebih pendek dari pada pedang, Salawaku memiliki arti perisai. Perisai merupakan alat yang digunakan untuk melindungi diri dan menangkis serangan senjata lawan. Parang ditangan kanan penari

melambangkan keberanian sementara salawaku ditangan kiri melambangkan perjuangan untuk mendapatkan keadilan.

Hal yang membuat senjata ini unik iyalah terdapat ukiran ukiran bermakna khusus yang terbuat dari kulit kerang laut. Ukuran Parang dan Salawaku sangat bervariasi tergantung postur badan sang penari. Senjata Parang tersebut terbuat dari bahan besi yang keras berukuran 90 sampai 100 cm. tetapi ukuran ini bisa disesuaikan dengan tinggi badan si pemakai sehingga ukurannya beragam. Kepala parang tersebut dari kayu keras seperti kayu besi atau kayu Gupasa, seperti halnya gagang parang. Sedangkan Salawaku terbuat dari kayu, sebagai penghias dilapisi pernak-pernik khusus yang diberi motif dan bahannya dari kulit kerang. Itu artinya Salawaku merupakan perisai bermotif. Biasanya hanya motif yang melambangkan keberanian, karena symbol ini bisa membuat penggunanya semakin memiliki keberanian yang sama ketika berperang melawan musuh.

Untuk itu penulis menciptakan suatu karya nyata yang berjudul “ Pa Salku (Parang Salawaku) ”. Bagi orang Maluku perang melambangkan martabat bangsa Maluku yang harus dijaga sampai mati. Salawaku yang digunakan biasanya dihiasi dengan motif tertentu yang dibuat berdasarkan hitungan tertentu sehingga mampu menangkis serangan musuh. Dalam pementasan penari cakalele selalu membawa parang atau tameng atau salawaku.

4. Pengembangan Sumber Ide

Menurut Dharsono Sony Kartika (2004), “perubahan wujud dibedakan menjadi empat yaitu stilisasi, distorsi, transformasi dan deformasi”.

a) Teori *Stilisasi*

Stilasi merupakan cara penggambaran untuk mencapai bentuk keindahan dengan cara menggunakan obyek atau benda yang digambar, yaitu dengan menggayaikan disetiap kontur pada obyek atau benda tersebut. Contoh : pengambilan ornament motif batik, lukisan tradisional. Proses *stilasi* ini dapat dilakukan dengan mengubah detail, pada setiap perubahan sehingga semakin lama detailnya semakin rumit.

b) Teori *Distorsi*

Distorsi adalah penggambaan bentuk yang menekankan pada pencapaian karakter, dengan cara mengangkat wujud-wujud tertentu pada benda atau obyek yang digambarkan. Contoh :karakter wajah Gatot kaca dan wujud topeng-topeng lainnya.

c) Teori *Transformasi*

Trensformasi adalah penggambaran bentuk yang menekankan pada pencapaian karakter, dengan cara memindahkan (trans ➔ pindah) wujud atau figur dari obyek lain ke obyek yang digambar. Sehingga dapat dijelaskan bahwa transformasi merupakan perubahan bentuk tanpa meninggalkan ciri khasnya

sehingga karakter asli masih dapat dikendalikan. Contoh penggambaran manusia berkepala binatang atau sebaliknya.

d) Teori *Deformasi*

Deformasi merupakan penggambaran bentuk yang menekankan pada interpretasi karakter, dengan cara mengubah bentuk obyek dengan cara menggambarkan obyek tersebut dengan hanya sebagian yang dianggap mewakili, atau pengambilan unsur tertentu yang mewakili karakter hasil interpretasi yang sifatnya sangat hakiki.

Berdasarkan penjelasan di atas dapat disimpulkan bahwa, sumber ide adalah segala sesuatu yang terdapat di alam, pakaian penduduk dunia, peristiwa penting Nasional ataupun Internasional, dan dari pakaian kerja yang dapat diambil ciri-cirinya yang digunakan untuk menciptakan suatu desain busana baru.

Pembuatan busana pesta malam ini penulis menerapkan konsep pengembangan sumber ide secara *Deformasi* yang merupakan penggambaran bentuk yang menekankan pada interpretasi karakter, dengan cara menggambarkan obyek tersebut dengan sebagian yang dianggap mewakili atau pengambilan unsur tertentu dari hasil interpretasi yang sifatnya sangat hakiki, atau mengembangkan sumber ide dengan cara mengubah menggunakan prinsip pengurangan atau penyederhanaan bentuk, detail, dan hiasannya sehingga menjadi lebih simple.

5. Prinsip Penyusunan Moodboard

a) Pengertian *Moodboard*

Menurut Suciayati (2009: 217-224) yang dikutip oleh Afif Ghurub Bestari, *Moodboard* dapat diartikan sebagai alat atau media yang digunakan oleh desainer untuk membantu mereka mendapatkan ide yang baik dari apa yang klien mereka cari. *Moodboard* adalah analisis trend yang dibuat oleh desainer dengan mempergunakan guntingan-guntingan gambar yang diperoleh dari majalah (*style magazine*) maupun gambar-gambar desain karya desainer.

Berdasarkan pendapat diatas maka dapat disimpulkan bahwa moodboard merupakan analisis trend visual sebagai media pembelajaran bagi desainer atau orang dalam bidang busana maupun kriya tekstil yang menyajikan dan membahas fakta atau permasalahan yang akan dikaji secara deskriptif analisis.

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

etnik ataupun budaya kontemporer. Media *moodboard* dikerjakan diatas kertas berukuran 40 cm x 40 cm atau 30 cm x 50 cm (*landscape*), dengan isi materi yaitu sebagai berikut :

- a. Tema dan karakter yang akan diangkat
- b. Penggayaan busana yang sedang trend (*image style*)
- c. Warna yang akan digunakan dalam pembuatan desain busana
- d. Corak bahan, bila akan mengangkat corak tertentu pada koleksi yang akan dibuat.

Moodboard memiliki beberapa fungsi diantaranya yaitu :

- a) Sebagai media pembelajaran
- b) Memberikan gambaran mengenai tujuan dan manfaat yang akan diperoleh dari karya yang dibuat
- c) Sebagai media perencanaan pada kegiatan industry khususnya industry busana dan tekstil, seperti butik, garment, atau industry kriya tekstil

D. Desain Busana

Menurut Sri Widarwati (2000 : 2), desain merupakan suatu rancangan atau gambaran suatu obyek yang dibuat berdasarkan susunan garis, bentuk, warna, dan tekstur. Menurut Widjiningsih (1982: 1). Desain adalah suatu rancangan gambar yang nantinya dilaksanakan dengan tujuan tertentu yang berupa susunan dari garis, bentuk, warna, dan tekstur.

Dari uraian di atas dapat disimpulkan bahwa desain merupakan bentuk rumusan dari suatu proses pemikiran, pertimbangan dan

perhitungan yang dituangkan dalam wujud gambar yang menjadi dasar dalam pembuatan busana yang dibuat dengan tujuan tertentu yang berdasarkan garis, bentuk, siluet, warna, tekstur.

Dalam menghasilkan desain busana terdapat beberapa hal yang harus diperhatikan, yaitu unsur dan prinsip desain serta teknik penyajian gambar. Berikut akan diuraikan secara rinci.

1. Unsur dan Prinsip Desain

Desain merupakan hasil akhir dari sebuah proses pemikiran kreatif, pemikiran, dan perhitungan yang dibuat berdasarkan susunan dari gabungan unsur-unsur dan prinsip-prinsip desain. Berikut ini adalah unsur-unsur desain dan prinsip-prinsip desain yang digunakan dalam membuat suatu desain, di antaranya:

a) Unsur-unsur Desain

“Unsur-unsur desain adalah segala sesuatu yang dipergunakan untuk menyusun suatu rancangan” (Sri Widarwati, dkk, 2000: 7). Mode busana selalu berganti setiap tahunnya, sehingga munculah trend mode dari tahun ke tahun. Berdasarkan uraian di atas dapat disimpulkan bahwa unsur-unsur desain adalah garis, arah, ukuran, bentuk, nilai gelap terang, warna, dan tekstur yang disusun untuk menciptakan suatu desain busana.

Menurut Chodiyah dan Wisri A. Mamdy (1982) yang dikutip oleh Sri Widarwati, dkk (2000: 7), yaitu:

a. Garis

“Garis merupakan unsur tertua yang digunakan untuk mengungkapkan emosi dan perasaan seseorang” (Sri Widarwati, dkk, 2000: 7). Menurut Widjiningsih (1982: 2) garis adalah unsur yang dapat digunakan untuk mewujudkan emosi, dan dengan garis itu pula dapat menggambarkan sifat sesuatu.

Menurut Chodiyah dan Mamdy (1982: 8) yang dikutip oleh Sri Widarwati, dkk, (2000: 8) garis dalam desain busana mempunyai fungsi sebagai berikut :

- 1) Membatasi bentuk strukturnya (siluet)
- 2) Membagi bentuk struktur menjadi bagian-bagian yang merupakan hiasan dan menentukan model.
- 3) Menentukan periode suatu desain busana (siluet, periode empire, dan princes)
- 4) Memberi arah dan pergerakan.

Contoh penerapan unsur garis pada suatu desain busana pesta yaitu busana dengan garis lurus maka akan memberikan kesan ketegangan, kepastian,kekakuan dan ketegasan.

b. Arah

Menurut Sri Widarwati (2000 : 8) Masing-masing arah memberikan pengaruh yang berbeda terhadap si pengamat. Setiap unsur garis mempunyai arah, dimana arah tersebut terdiri dari empat macam, yaitu: Arah mendatar, arah tegak, arah miring ke

kanan, arah miring ke kiri (Widjiningsih, 1982: 4). Pada setiap benda yang ada disekitar kita dapat diamati 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, tetapi sebaiknya menggunakan unsur dengan arah vertikal misalnya garis prinses. Begitu pula sebaliknya untuk bentuk tubuh yang kurus dianjurkan memakai unsur arah mendatar.

Berdasarkan penjelasan diatas dapat disimpulkan bahwa, arah adalah sesuatu yang digunakan untuk mengubah sifat dari garis yang berupa arah mendatar, horisontal serta diagonal dan biasanya dimanfaatkan untuk memberikan kesan tertentu pada busana yang diciptakan. Pada busana pesta malam untuk remaja ini unsur arah yang digunakan adalah unsur arah horisontal.

Setiap garis mempunyai arah, dimana arah tersebut ada 4 macam (Widjiningsih, 1982) yaitu :

1. Mendatar (horizontal) memberikan kesan tenang, tentram, pasif dan menggambarkan sifat berhenti.

2. Tegak lurus (vertical) memberikan kesan agung, stabil, kokoh, kewibawaan dan menggambarkan kekuatan. Garis vertical juga mempunyai sifat meniggikan serta melambangkan keluhuran.
3. Miring kekiri
4. Miring kekanan atau diagonal memberikan kesan lincah, gembira serta melukiskan pergerakan perpindahan dan dinamis. Pengaruh garis diagonal akan tampak melebar, sehingga makin mendatar bentuk diagonalnya akan tampak lebih lebar.

Contoh penerapan arah dalam unsur-unsur desain yaitu suatu desain busana menggunakan sedikit corak garis pada bagian rok yaitu menggunakan garis diagonal. Garis diagonal memberikan kesan lincah, gembira serta memberikan dampak melebarkan.

c. Bentuk

Unsur bentuk ada dua macam yaitu bentuk dua dimensi dan tiga dimensi. Bentuk dua dimensi adalah bentuk bidang datar yang dibatasi oleh garis. Sedangkan bentuk tiga dimensi adalah ruang yang bervolume yang dibatasi oleh permukaan (Sri Widarwati, 1993). Bentuk adalah suatu bidang yang menjadi apabila kita menarik satu garis dan menghubungi sendiri permulaanya (Widjiningsih 1982: 4).

Berdasarkan jenisnya bentuk terdiri atas bentuk naturalis atau bentuk organik, bentuk geometris, bentuk dekoratif dan bentuk abstrak. Bentuk naturalis adalah bentuk yang berasal dari

bentuk - bentuk alam seperti tumbuh-tumbuhan, hewan, dan bentuk-bentuk alam lainnya. Bentuk geometris adalah bentuk yang dapat diukur dengan alat pegukur (penggaris, meteran) dan mempunyai bentuk yang teratur. Sedangkan bentuk dekoratif merupakan bentuk yang sudah dirubah dari bentuk asli melalui proses stilasi atau stilir yang masih ada ciri khas bentuk aslinya.

Menurut beberapa pendapat yang diuraikan di atas bentuk adalah bidang yang dibatasi sebuah permukaan dan garis yang berbentuk geometris dan bebas (naturalis, abstrak, atau dekoratif). Apabila diterapkan dalam pembuatan busana, bentuk – bentuk tersebut dapat berupa bentuk kerah, bentuk lengan, bentuk saku, bentuk hiasan, dan lain - lain

Contoh penerapan bentuk dalam unsur-unsur desain yaitu pada suatu desain busana menggunakan bentuk variasi kerah V-neck. Bentuk kerah V-neck memberikan kesan meninggikan. Kerah jenis ini juga bisa menyamarkan lebar bahu dan juga membuat leher terlihat lebih tinggi.

d. Tekstur

Tekstur adalah sifat permukaan dari suatu benda yang dapat dilihat dan dirasakan (Sri Widarwati,1993: 14). Tekstur adalah sifat permukaan dari suatu garis, bidang maupun bentuk (Widjiningsih, 1982: 5).

Berdasarkan pendapat di atas tekstur adalah permukaan suatu benda yang berupa permukaan dari sebuah garis, bidang maupun bentuk yang dapat dilihat dan dirasakan. Pembuatan busana pesta memilih bahan tidak dibatasi sesuai dengan selera pemakainya. Pemilihan tekstur bahan yang tepat tentunya dapat mempengaruhi penampilan seseorang. Misalnya yang berkilau dan bahan trasparan akan memberi kesan menggemukkan, sehingga bahan yang berkilau atau trasparan sebaiknya disarankan untuk seseorang yang mempunyai tubuh kurus.

Contoh penerapan tekstur pada unsur-unsur desain yaitu desain busana pesta menggunakan bahan satin bridal. Bahan tersebut kaku, tebal dan memberikan kesan mewah.

e. Ukuran

Setiap garis dan bentuk mempunyai ukuran yang berbeda-beda, dengan adanya ukuran panjang pendek garis dan besar kecil benda menjadi berbeda (Sri Widarwati, 2000 : 10). Ukuran adalah sesuatu yang diterapkan dalam garis dan bentuk yang dapat mempengaruhi hasil suatu desain (Arifah A. Riyanto, 2003). Ukuran merupakan salah satu unsur yang mempengaruhi desain pakaian ataupun benda lainnya (Ernawati, 2008 : 204).

Berdasarkan uraian di atas, 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.

Contoh penerapan ukuran pada unsur-unsur desain busana, misalnya dalam menata busana untuk orang yang bertubuh mungil sebaiknya tidak menggunakan tas atau aksesoris yang berukuran besar karena akan terlihat tidak seimbang.

f. Value (gelap terang)

Nilai gelap terang adalah suatu sifat warna yang menunjukkan apakah warna mengandung hitam atau putih (Sri Widarwati, 1993: 10). Nilai gelap terang menyangkut bermacam - macam tingkatan atau jumlah gelap terang yang terdapat pada suatu desain (Widjiningsih, 1982: 5). Nilai gelap terang berhubungan dengan warna yaitu dari warna gelap sampai warna yang paling terang dan untuk sifat terang digunakan warna putih (Arifah A, Riyanto, 2003: 47). Sebuah benda dapat

terlihat disebabkan adanya cahaya, baik cahaya alam maupun cahaya buatan. Jika diamati pada suatu benda terlihat bahwa tidak semua 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 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.

Contoh penerapan gelap terang pada unsur-unsur desain, misalnya menentukan sebuah desain busana pesta untuk seseorang yang memiliki kulit putih, maka warna bahan yang dipilih yaitu warna-warna terang atau netral.

g. Warna

Warna memiliki daya tarik tersendiri, meskipun busana telah memiliki garis desain yang baik tetapi pemilihan warnanya tidak tepat, maka akan tampak tidak serasi (Sri Widarwati, 2000: 12). Warna membuat sesuatu kelihatan lebih indah dan menarik oleh karena itu dalam berbagai bidang seni rupa, pakaian, hiasan, tata ruang dan yang lain warna memegang peranan penting (Widjiningsih, 1982).

Menurut Sri Widarwati, dkk (2000: 12) ada beberapa hal yang harus diketahui yang berhubungan dengan warna, antara lain :

- a. Warna Primer, terdiri dari warna merah, kuning, dan biru yang belum mengalami percampuran.
- b. Warna sekunder, bila dua warna primer dicampur dengan jumlah yang sama, misalnya biru dengan kuning menjadi hijau, merah dengan kuning menjadi jingga, merah dengan biru menjadi ungu.
- c. Warna penghubung, bila dua warna sekunder dicampur dalam jumlah yang sama.
- d. Warna asli, warna primer dan sekunder yang belum dicampur putih atau hitam.
- e. Warna panas dan dingin, yang termasuk warna panas yaitu merah, jingga, kuning jingga, sedangkan warna dingin yaitu hijau, bitu hijau, biru, biru ungu, dan ungu.

Menurut Chodiyah (1981: 101) yang dikutip oleh Widjiningsih (1982: 22) pandangan tentang warna terdapat pada 5 lapangan :

- a. Lapangan fisiologi yaitu menyelidiki bagaimana dapat melihat bermacam-macam warna.
- b. Lapangan ilmu kimia, yaitu mempelajari sifat-sifat kimiawi bahan-bahan warna asli dan buatan.

- c. Lapangan ilmu alam, yaitu mempelajari arti warna yang berhubungan dengan panjang gelombang dan intensitasnya.
- d. Lapangan ilmu jiwa yaitu mempelajari bagaimana seseorang dipengaruhi oleh warna satu dengan warna yang lainnya.
- e. Orang-orang yang bekerja dengan pigmen yaitu orang yang mencampur celup dan cat

Contoh penerapan warna pada unsur-unsur desain, misalnya desain busana untuk seseorang yang lincah, agresif, gembira serta senang dalam menonjolkan dirinya maka menggunakan bahan dasar dengan warna merah, kuning atau warna panas lainnya.

b) Prinsip Desain

Prinsip-prinsip desain adalah suatu cara untuk menyusun unsur-unsur sehingga tercapai perpaduan yang memberi efek tertentu (Sri Widarwati, 2000 : 15). Prinsip desain adalah suatu cara penggunaan dan pengombinasian unsur-unsur desain menurut prosedur-prosedur tertentu (Widjiningsih, 1982 : 9).

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.

Ada 6 prinsip desain yaitu :

1) Harmoni (Keselarasan)

Harmoni atau keselarasan adalah suatu prinsip dalam seni yang menimbulkan kesan adanya kesatuan melalui pilihan dan susunan obyek, (Widjiningsih, 1982 : 10). Keselarasan adalah kesatuan diantara macam-macam unsur walaupun berbeda tetapi membuat tiap bagian itu tetap kelihatan bersatu (Sri Widarwati, 1993 : 15). Aspek dalam harmoni atau keselarasan adalah sebagai berikut:

(a) Keselarasan dalam garis dan bentuk

Keselarasan dalam garis dan bentuk misalnya beberapa 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 yakni tidak lebih dari 3 warna.

Contoh penerapan harmoni (keselarasan) pada prinsip-prinsip desain, misalnya busana pesta dengan bahan utama satin bridal maka tekstur bahan kombinasinya harus sama yaitu kaku.

2) Proporsi

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). Proporsi adalah hubungan satu dengan yang lain dalam satu susunan (Widjiningsih, 1982: 13).

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. Apabila dalam pembuatan busana, prinsip ini tidak diperhatikan maka busana yang diciptakan akan menjadi kurang menyenangkan.

Contoh penerapan proporsi pada prinsip-prinsip desain, misalnya dalam pembuatan busana pesta untuk seseorang yang kurus, jangan gunakan motif garis vertical karena akan memberikan kesan tambah kurus.

3) Balance (Keseimbangan)

Keseimbangan memberikan perasaan ketenangan dan kestabilan. Pengaruh ini dapat dicapai dengan mengelompokkan bentuk dan warna yang dapat menimbulkan perhatian yang sama pada kiri dan kanan (Sri Widarwati, 2000: 17)

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

- a) keseimbangan formal adalah keseimbangan dari obyek bagian kiri sampai kanan, tengga 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.

Menurut penjelasan dari beberapa pendapat di atas keseimbangan adalah pengaturan unsur yang sesuai sehingga serasi dan selaras.

Contoh penerapan keseimbangan pada prinsip-prinsip desain, misalnya dalam pembuatan busana bagian atas dengan potongan simetri maka bentuk hiasan juga simetri, atau bentuk bawahan yang simetri.

4) **Irama**

Irama adalah suatu pergerakan pandangan yang dapat mengalihkan pandangan mata dari suatu bagian ke bagian yang lain (Sri Widarwati,1993: 17). Sedangkan menurut Widjiningsih (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

Contoh penerapan irama pada prinsip-prinsip desain, misalnya dalam pembuatan rok dengan lipit hadap maka jarak antara lipit satu dengan yang lain sama, dan kedalaman lipit tersebut juga disamakan akan mendapatkan irama atau suatu pergerakan yang teratur.

5) **Aksen / *Center of Interest***

Disain busana harus mempunyai suatu bagian yang disebut lebih menarik dari bagian-bagian lainnya, dan ini

disebut dengan perhatian (Sri Widarwati, 1993: 21).

Menurut Widjiningsih (1982: 20) untuk menciptakan melalui penggunaan warna, garis, bentuk dan ukuran yang kontras serta pemberian hiasan.

Sesuai dengan uraian yang telah dijelaskan, bisa disimpulkan bahwa pusat perhatian adalah bagian busana yang lebih menonjol dibandingkan bagian lainnya yang dapat berupa warna, garis, bentuk dan ukuran yang kontras serta dalam pemberian hiasan

Contoh penerapan aksen pada prinsip-prinsip desain, misalnya busana pesta dengan potongan garis pinggang dan dihiasi dengan manik-manik dengan warna kontras, maka aksen busana tersebut terdapat di garis pinggang yang dihiasi manik-manik.

2. 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 :

1) 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.

2) 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.

3) 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 25 cm.

4) Fashion Ilustration (Ilustrasi Desain Busana)

Fashion Ilustration (Ilustrasi Desain Busana) adalah suatu sajian gambar fashion yang dimaksudkan untuk tujuan proporsi suatu desain. Seorang fashion ilustrator 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.

5) Three Dimention Drawing (Gambar Tiga Dimensi)

Three Dimention Drawing (Gambar Tiga Dimensi) merupakan sajian gambar yang menampilkan suatu desain busana dengan bahan yang sesungguhnya. Dibuat dalam 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 empat teknik penyajian gambar dalam laporan ini. Pertama berupa design sketching, dimana terdapat desain bagian – bagian busana yang kemudian dikembangkan menjadi satu kesatuan dalam suatu desain busana pesta malam rancangan penyusun. Kedua berupa production sketching yaitu berupa gambar kerja busana dan gambar kerja hiasan Busana. 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. Penyajian gambar yang terakhir yaitu berupa *Fashion illustration*.

3. Busana Pesta

Di dalam pembuatan busana pesta terdapat beberapa hal yang harus diperhatikan, untuk itu penulis akan mengkaji lebih dalam tentang apa itu busana pesta, bahan busana pesta, pola busana, teknologi busana serta hiasan busana. Berikut uraiannya :

1) Deskripsi 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 Sicilia Sawitri (1998 : 10) busana pesta adalah busana yang dikenakan untuk menghadiri suatu pesta, pesta tersebut dibagi menurut waktunya yaitu pesta pagi, siang dan malam. Dari pendapat tersebut dapat disimpulkan bahwa busana pesta merupakan busana yang dikenakan saat acara pesta baik itu pesta pagi siang maupun pesta pada malam hari.

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 (1988 : 10)

busana pesta pagi atau siang dapat memakai busana Barat atau Timur atau busana Nasional. Busana pesta pagi dipilih warna yang cerah, berkesan lembut, bahan yang menyerap keringat dan pemilihan warna lebih muda tetapi tidak berkilau. Menurut (Enny Zuhni Khayati, 1998 : 2) busana pesta pagi atau siang adalah busana yang digunakan pada acara pesta 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

Menurut Enny Zuhni Khayati, (1998 : 9), busana pesta sore adalah busana yang dipakai pada sore menjelang malam. Menurut Prapti Karomah (1998 : 9), mendefinisikan untuk busana pesta sore pemilihan bahan sebaiknya bertekstur lembut dengan warna 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, 1986 : 10). Berdasarkan uraian diatas, busana pesta malam adalah busana yang digunakan pada kesempatan malam hari dengan menggunakan bahan yang berkualitas dan hiasan pelengkap.

2) Pola Busana

Pola busana terdiri dari beberapa bagian yaitu pola badan (blus), lengan, kerah, rok, kulot dan celana yang masing-masing dapat diubah sesuai dengan model yang dikehendaki (Widjiningsih, 1994:1). Kualitas pola sendiri dipengaruhi beberapa hal misalnya ketepatan pengambilan ukuran, kemampuan untuk menentukan 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. Terdapat dua teknik pembuatan pola diantaranya adalah :

1) Pola teknik konstruksi

Pola konstruksi adalah pola yang dibuat berdasarkan ukuran bagian-bagian badan yang diperhitungkan matematis dan digambar pada kertas sehingga tergambar bentuk badan muka dan belakang, rok, lengan, kerah (Widjiningsih dkk, 1994 : 3). Pembuatan pola

konstruksi lebih rumit dari pada pola standar 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.

Kelebihan dari pola konstruksi (Widjiningsih, 1994:4) :

- a) Bentuk pola sesuai dengan bentuk badan seseorang.
- b) Besar kecilnya lipit lebih sesuai dengan besar kecilnya payudara seseorang.
- c) Perbandingan bagian-bagian dari model lebih sesuai dengan besar kecilnya bentuk badan si pemakai.

Kekurangan dari pola konstruksi (Widjiningsih, 1994:4) :

- a) Menggambarnya tidak mudah.
- b) Memerlukan waktu yang lebih lama
- c) Membutuhkan banyak latihan.

Hal-hal yang perlu diperhatikan untuk memperoleh konstruksi pola yang baik, diantaranya :

- a) Cara mengambil ukuran harus tepat dan cermat.
- b) Cara menggambar bentuk tertentu seperti garis leher, kerung lengan harus landai dan tidak ada keganjilan.
- c) Perhitungkan pecahan dari ukuran yang ada dalam konstruksi harus dikuasai secara teliti.

2) Pola teknik drapping

Drapping adalah cara membuat pola ataupun busana dengan meletakkan kertas tela sedemikian rupa di atas badan seseorang yang dibuatkan busananya mulai dari tengah muka menuju kesisi dengan bantuan jarum pentul (widjiningsih dkk, 1994 : 3). Untuk mempermudah pembuatan pola, model dapat diganti dengan dressform atau boneka jahit yang ukurannya sama atau mendekati ukuran model. Sebelum membuat pola dengan teknik drapping, 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) Blaco / bahan dasar yang dipakai untuk mendrapping.

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

- a. Pengambilan Ukuran

Proses pembuatan pola busana diperlukan banyak persiapan diantaranya pengambilan ukuran. Mengambil ukuran dimulai dari bagian muka kemudian kebagian belakang. Berikut cara mengambil ukuran badan (widjiningsih dkk, 1994 :6-9) :

1. Lingkar badan (lb) atau besar atas (ba)

Diukur sekeliling badan atas yang terbesar, melalui puncak dada, ketiak, letak sentimeter pada badan belakang harus datar dari ketiak sampai ketiak. Diukur pas dahulu kemudian ditambah 4 cm atau diselakan 4 jari.

2. Lingkar Pinggang (l. pi)

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

3. Lingkar leher (l.l)

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

4. Lebar Muka (lm)

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

5. Tinggi dada

Diukur dari bawah ban peter di pinggang tegak lurus ke atas sampai dipuncak buah dada.

6. Lebar dada (ld) atau jarak payudara

Diukur jarak dari kedua puncak buah dada. Ukuran ini tergantung dari BH yang dipakai.

7. Lebar punggung (l. pu)

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

8. Panjang Punggung (p. pu)

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

9. Lebar bahu (l. bh)

Diukur pada batas leher dibelakang daun telinga ke puncak lengan atau bahu yang terendah.

10. Panjang sisi (p. ss)

Diukur dari pinggang bagian sisi sampai ketiak.

11. Ukuran control/uji

Diukur dari tengah pinggang muka menuju bahu terendah melewati puncak dada dan berakhir pada pinggang tengah belakang.

Cara mengambil ukuran lengan (Widjiningsih, 1994/1995 : 10) :

1. Lingkar kerung lengan (l k l)

Diukur sekeliling lubang lengan, pas dahulu ditambah 2 cm jika tanpa lengan, dan ditambah 4 cm untuk lubang lengan yang akan dipasangkan lengan.

2. Lingkar pangkal lengan (lpl)

Diukur sekeliling pangkal lengan.

3. Tinggi kepala lengan (tkl) atau tinggi pundak

Diukur dari pertengahan lengan sampai tulang lengan atas.

4. Panjang lengan

Diukur dari bahu terendah sampai panjang lengan yang dikehendaki.

Cara mengambil ukuran rok (Widjiningsih, 1994 : 11) :

1. Lingkar pinggang diukur seperti yang telah diterangkan pada pola badan.

2. Lingkar panggul (l.pa)

Diukur sekeliling badan bawah yang terbesar, diukur pas kemudian ditambah 4-6 cm. bila perut yang diukur besar (hamil) maka yang diukur bagian yang lurus dengan perut.

3. Tinggi panggul (t. pa)

Diukur dari ban peter pinggang sampai batas lingkar panggul.

4. Panjang rok

Diukur dari pinggang sampai sepanjang yang dikehendaki.

5. Tinggi duduk

Diukur dari pinggang sampai alas duduk ditambah 3 cm. untuk kulot dan celana diperlukan tinggi duduk.

3) Bahan Busana

Busana pesta merupakan busana yang dikenakan pada kesempatan pesta. Dalam pemilihan busana pesta harus memperhatikan waktu pelaksanaan pesta, dapat berupa pesta pagi, siang sore, atau malam. Menurut Sri Widarwati (2000: 7) busana pesta dibuat dari bahan yang bagus dan menarik sehingga kelihatan istimewa.

Bahan yang biasanya dipilih untuk kesempatan pesta adalah yang memberikan kesan mewah dan pantas untuk dipakai ke pesta, misalnya : sutra, taf, beludru dan sejenisnya. Tetapi hal itu juga harus menyesuaikan kesempatan. Pembuatan busana pesta malam untuk remaja ini menggunakan bahan yang mempunyai efek berkilau yaitu satin dan printing satin bridal sehingga akan memberikan kesan elegan bagi pemakainya. Warna yang digunakan untuk kesempatan busana pesta malam sebaiknya dipilih dengan warna yang agak tua seperti hitam, coklat tua merah, biru tua, dan sebagainya (Prapti Karomah, 1990). Berdasarkan uraian di atas warna yang cocok untuk kesempatan busana pesta malam untuk remaja, yaitu warna-warna gelap untuk itu penyusun menggunakan bahan dasar warna abu-abu, dan dikombinasikan dengan warna hitam.

Tekstur adalah sifat dari permukaan benda yang dapat dilihat dan dirasakan. Tektur bahan yang dipakai busana pesta dapat dipilih bahan yang berkilau, lembut, melangsai, kaku, tebal, tipis, dan lain –lain

yang tentunya disesuaikan dengan kondisi pemakai dan pada kesempatan pesta yang akan dihadiri. Salah satu contoh tekstur bahan yang dapat menjadi pilihan dalam pembuatan busana pesta adalah satin yang mempunyai tekstur lembut, melangsai, dan berkilau.

4) Teknologi Busana

Teknologi busana adalah suatu cara atau teknik pembuatan busana agar hasilnya menarik dan nyaman dipakai (Nanie Asri Yuli, 1993). 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. 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. Kampuh terdiri dari beberapa macam, yaitu :

1) Kampuh buka

Menurut Nanie Asri Yuliati (1993: 4) kampuh buka diselesaikan dengan diobras. Macam – macam kampuh yaitu :

f) Kampuh buka diselesaikan dengan cara obras

g) Kampuh buka diselesaikan dengan cara dijahit tepi

- h) Kampuh buka diselesaikan dengan cara dirompok
 - i) Kampuh buka diselesaikan dengan gunting zig zag
 - j) Kampuh buka diselesaikan dengan tusuk balut
 - k) Kampuh buka diselesaikan dengan tusuk festoon
- 2) Kampuh tutup

Kampuh ini disebut kampuh tutup karena kelebihan jahitan dari dua bagian kain yang tidak terbuka tetapi menjadi satu, Nanie Asri Yulianti, (1993). Macam – macam kampuh tutup adalah sebagai berikut :

- a) Kampuh balik

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

- b) Kampuh pipih

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

c) Kampuh perancis

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

d) Kampuh sarung

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

b. Teknologi Interfacing

- 1) Interfacing (Lapisan dalam) yaitu sepotong bahan pembentuk biasanya dipotong sama serupa dengan lapisan singkap dan pemakainya (Goet Poespo, 2005 : 59).
- 2) 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). Interfacing tidak berperekat, 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. 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 / tiras. Lapisan singkap bisa dipotong baik pada lajur benang yang sama dengan bagian yang harus dilapisi atau dengan bahan berlajur benang serong (Goet Poespo, 2005 : 68). Bahan yang digunakan untuk facing menurut Nanie Asri Yulianti (1993) adalah sewarna dengan bahan pokok. Berbeda warnanya dengan bahan busana, perlu diingat kombinasi warna harus sesuai dengan busananya.

d. Teknologi Interlining

Interlining merupakan pelapis antara, yang membantu membentuk siluet pakaian. Interlining sering digunakan pada bagian-bagian pakaian seperti lingkar leher, kerah, belahan tengah muka, ujung bawah pakaian, bagian pundak pada jas, pinggang dan lain-lain (Ernawati, 2008 : 183). Interlining banyak jenisnya, diantaranya 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 ada yang tebal seperti untuk pengeras kerah dan pengeras pinggang. Interlining yang relatif tipis dapat digunakan untuk melapisi belahan tengah muka, saku, deppun leher, kerah dan lain-lain. Ada dua jenis interlining yaitu

- 1) Kain keras / turbines : Jenis ini biasanya digunakan pada bagian kerah dan ban pinggang.
- 2) Kain kapas / Fisilin : Jenis ini biasanya digunakan untuk melapisi belahan, bagian tengah muka pada kemeja, lapisan rumah kancing, dan lain – lain.

e. Teknologi Lining

Lining merupakan bahan pelapis berupa kain yang melapisi bahan utama sebahagian maupun seluruhnya (Ernawati : 2008, 182). Bahan lining sering jugadisebut dengan furing. Bahan lining yang sering dipakai diantaranya yaitu kain ero, kain abutai, kain saten, 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

f. Teknologi Pengepresan

Menurut (Sacilia Sawitri, 1997), pengepresan merupakan suatu cara agar kampuh terlihat lebih rapi dan pipih. Pengepresan

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

5. Hiasan Busana

Disain hiasan adalah desain terpakai yang dapat diterapkan pada berbagai pakaian anak maupun dewasa (Widjiningsih, 1982: 1). Sedangkan menurut Enny Zuhni Khayati (1998 : 17), “*garniture*/ hiasan busana memiliki pengertian segala sesuatu yang dihasilkan pada busana agar busana tersebut memiliki nilai atau *value* yang tinggi, terutama nilai keindahan”. Hiasan busana atau *garniture* merupakan salah satu unsur busana yang tidak kalah penting, karena pemilihan hiasan busana yang kurang tepat dapat merusak penampilan busana secara keseluruhan.

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

- a) Gambar dipilih sesuai nuansa dan karakteristik busana pokoknya.
- b) *Garniture* busana sebaiknya juga disesuaikan dengan usia pemakai.

- c) Disesuaikan dengan suasana dan kesempatan garniture yang berwarna emas sangat cocok untuk kesempatan pesta (nuansa yang tidak sedang terbuka).
- d) Pemilihan *garniture* juga disesuaikan dengan kondisi tubuh (bentuk badan) yang perlu ditonjolkan dan bentuk badan yang justru perlu disembunyikan.
- e) Pemilihan *garniture* juga harus disesuaikan dengan keadaan kenangan keluarga, yang indah tidak harus mahal (tergantung kreativitas seseorang).

Dilihat dari bahannya secara garis besar hiasan busana digolongkan menjadi : ([Enny Zuhni Khayai, 1998](#))

- a. Hiasan dari benang
- b. Hiasan dari kain
- c. Hiasana dari logam
- d. Hiasan dari kayu
- e. Hiasan dari plastic / mika
- f. Macam-macam renda
- g. Hiasan dari bahan istimewa seperti :
 - 1. *Gim*, yaitu sejenis per yang sangat lembut berbentuk spiral dari logam berlapis.
 - 2. *Ribbing*, yaitu sejenis bahan dari *tricot* atau kaos yang biasanya digunakan sebagai hiasan atau detail busana.

3. *Breading*, yaitu hiasan berupa tali, bentuknya hampir menyerupai tali *cord* tetapi lebih padat.
4. Hiasan *prada*, yaitu usaha atau rekayasa menusia untuk mendapatkan warna kuning keemasan atau putih keperakan. Pada proses pewarnaan atau pencelupan batik atau textile kerajinan.
5. Manik-manik, yaitu butiran atau lempengan yang bagian tengahnya memiliki lubang kecil yang berguna untuk meletakkan barang yang dihias. Manik-manik dibagi menjadi dua macam, yaitu : manik-manik yang bernuansa tradisional dan *kontemporer* modern, contoh manik-manik yang tergolong tradisional antara lain batu alam, karang, tulang, biji-bijian, kayu, tempurung. Sedangkan yang termasuk ke dalam jenis manik-manik modern yaitu mutiara, payet, *hallon*, parrel, batu *manikam*, dan bentuk bebas.

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

4. Pergelaran Busana

Menampilkan busana dalam suatu pergelaran terdapat beberapa hal yang harus diperhatikan, untuk itu penulis akan mengkaji lebih dalam

tentang apa itu pergelaran busana, tujuan pergelaran busana, konsep pergelaran busana, serta proses menampilkan busana. Berikut uraiannya :

1. Pengertian pergelaran busana

Pagelaran adalah pameran mode yangasalnya ingin memamerkan ide-ide hasil rancangan para perancang mode busana (Sri Widarwati, 2000). Dari pendapat di atas dapat disimpulkan bahwa pergelaran busana adalah pameran atau parade busana yang dikenakan oleh peragawati untuk memamerkan hasil rancangan busana para perancang mode atau diartikan sebagai salah satu usaha dalam bidang pemasaran busana.

2. Tujuan Pergelaran Busana

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

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

Adapula manfaat yang bisa didapat dari mengadakan peragaan busana antara lain :

- 1) Sebagai wahana belajar keorganisasian dalam bentuk kepanitiaan pagelaran busana.
- 2) Melahirkan desainer-desainer muda yang profesional di bidangnya.
- 3) Memperkenalkan sebuah hasil karya perancang busana kepada masyarakat. (Sri Widarwati, 1995:45)

Tujuan dari pagelaran busana dengan tema “*Movitsme*” adalah :

- 1) Sebagai sarana untuk mempromosikan hasil karya mahasiswa Teknik Busana Fakultas Teknik Universitas Negeri Yogyakarta.
- 2) Mendidik para mahasiswa program studi Teknik Busana baik formal maupun non formal dalam rangka menampilkan kreasinya dan memupuk rasa percaya diri

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.

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).

3. Konsep Pergelaran Busana

a) Style pagelaran

Besar atau kecil sebuah event layak mendapat sentuhan istimewa. Jika ingin dikenang perbedaan harus dibubuhkan sebagai tanda kenangan di hati para audiens. Pengembangan konsep ini ada faktor-faktor yang harus diingat : a) jabarkan visi misi, yaitu untuk apa event ini diadakan. b) kenali audiensnya, yaitu siapakah orang yang dituju untuk event ini. c) catat segala kemungkinan, yaitu catat segala kemungkinan yang terjadi ketika event berlangsung, hal ini berkaitan dengan teknis.

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

b) Tata letak panggung

Tata letak panggung bervariasi baik dalam tinggi, ukuran dan bentuk ketika memilih jenis panggung tertentu, dalam perencanaan pertunjukan yang harus memperhatikan :

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

Panggung merupakan suatu ruang yang secara mendasar merupakan sarana penentu dalam mencapai tujuan dari sebuah pagelaran. Jenis dan tempat pagelaran merupakan salah satu hal yang **penting**. Berdasarkan pengertian diatas panggung merupakan tempat yang mendasar dalam suatu pagelaran dan tempat untuk mempertunjukkan sesuatu kepada penonton.

c) **Lighting**

1) Pengertian Lighting

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

Fungsi dari cahaya yaitu:

1. lighting sebagai peneranga yaitu fungsi lighting yang hanya sebatas untuk menerangi panggung beserta unsur-unsurnya agar terlihat saat pagelaran
2. lightigng sebagai pencahayaan yaitu berfungsi sebagai unsur artistik saat pagelaran yang bermanfaat untuk membnetuk dan mendukung susana sesuia tuntutan tema pagelaran.

2) Unsur –Unsur lighting

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

- a. Tersedianya peralatan dan perlengkapan yang cukup lampu, kabel, holder, dan beberapa peralatan yang berhubungan dengan lighting dan listrik.
- b. Tata latak adan titik fokus. Tata letak yaitu penempatan lampu sedangkan titik fokus adalah area jatuhnya cahaya, penempatan lampu dalam pagelaran di atas dan di area

depan panggung sehingga titik fokus tepat berada di daerah panggung.

- c. Keseimbangan warna yaitu keserasian panggung warna cahaya yang dibutuhkan.
- d. Penggunaan alat dan perlengkapan yaitu pemahaman mengenai sifat karakter cahaya dari perlengkapan tata cahaya sangat berhubungan dengan listrik.

3) Istilah dalam tata cahaya

- a. Lampu adalah sumber cahaya yang memiliki beberapa macam tipe lampu seperti par 38, hogen, spot, follow, focus light,dll
- b. Holder yaitu dudukan lampu yang berfungsi untuk meletakan lampu pada saat pagelaran
- c. Kabel yaitu pengantar listrik
- d. Dimmer adalah piranti untuk megatur intensitas cahaya
- e. Main light cahaya yang berfungsi untuk menerangi panggung secara keseluruhan.
- f. Foot light adalah lampu untuk menerangi bagian bawah panggung
- g. Wing light adalah lampu untuk menerangi bagian sisi panggung

- h. Back light adalah lampu untuk menerangi bagian belakang panggung biasanya ditempatkan pada panggung bagian belakang
- i. Upper light adalah lampu untuk menerangi bagian tengah panggung biasanya ditempatkan di atas panggung. Tools peralatan pendukung tata cahaya seperti, circuit breaker(sekring), tang gunting, isolator, solder, palu, tespen, cutter, avometer, saklar, stopcontact.

4). Kualitas Pencahayaan

Kualitas cahaya menjadi beberapa bagian penting dalam perencanaan tata cahaya , agar seluruh area pagelaran dapat tersorot dengan baik. Intensitas cahaya dapat diatur kekuatanya 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 dipasangi 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 karakteristinya 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

d) Tata panggung

Panggung adalah tempat pertunjukan. Persyaratan tempat pada umumnya berbentuk suatu ruangan yang datar, terang, dan mudah dilihat dari tempat penonton.

a). Arena

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

b.) Panggung Tertutup (Proscenium)

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

Panggung Proscenium sudah lama digunakan dalam dunia

pertunjukan dan pagelaran. Jarak yang sengaja diciptakan untuk memisahkan model dan penonton ini dapat digunakan untuk menyajikan cerita seperti apa adanya. Pemisahan ini dapat membantu efek artistik yang diinginkan terutama dalam gaya realisme. Tata panggung ditentukan oleh adanya jarak dan pandangan satu arah dari penonton.

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.

d). Panggung (cat walk/stage)

cat walk menjadi pusat perhatian, karena pada tempat itulah peragawati memperagakan busana. Panggung (cat walk/stage)tidak harus berupa panggung, namun sebaiknya pandangan penonton sejajar dengan ketinggiannya, sehingga para peragawati dapat dilihat dari ujung kaki sampai rambut. Pada umumnya lebar panggung (cat walk/stage) sekitar 1,5 meter, bentuk atau panjangnya disesuaikan dengan besar ruangan. Harus diperhatikan juga tempat penonton dan hiasan sekitar Panggung (cat walk) jangan sampai menghalangi pandangan penonton.

Bila panggung (cat walk/stage) terdiri dari sambungan meja atau carpet perhatian khusus pada sambungan-sambungan, baik meja maupun carpet karena hal ini akan membahayakan pergawati (jangan sampai tersandung atau jatuh). Warna carpet biasanya hijau tua, merah hati, coklat, biru tua (tidak mencolok). Panggung (cat walk/stage) dibuat dalam berbagai bentuk, tetapi bentuk yang paling umum digunakan yaitu T, I, X, H, Y, U atau Z. Pada umumnya bentuk berbentuk “T”, maksudnya supaya memberikan keleluasaan kepada model untuk berjalan di atas panggung.

e) . Latar Panggung (background)

Latar panggung (background) yang dimaksud ialah latar belakang panggung yang diberi logo tema pagelaran busana dan logo sponsorship. Tujuannya yaitu untuk meningkatkan produk yang ditampilkan baik dengan pengaturan mencolok empahasing barang dengan disajikan dan untuk menempatkan logo atau sponsor dan tema suatu pagelaran. Selain itu, sebagai penutup tempat persiapan model dan pintu masuk model.

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

4. Proses Pergelaran Busana

Pagelaran dapat berhasil dengan baik apabila mendapat persiapan yang matang Untuk dapat mencapai keberhasilan yang optimal maka diperlukan adanya suatu persiapan yang meliputi:

a) Menentukan Tujuan pergelaran

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

b) Fungsi Pergelaran

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

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

(c) Pembentukan Panitia

Dalam menyelenggarakan pergelaran busana diperlukan suatu organisasi. Organisasi ini dapat diartikan dalam arti statis dan arti dinamis. Dalam arti statis organisasi dapat diartikan sebagai wadah, sedangkan dalam arti dinamis organisasi dipandang sebagai suatu sistem atau kegiatan yang dilakukan oleh pimpinan untuk merumuskan tujuan, mengadakan pembagian kerja ke dalam, melimpahkan wewenang dan tanggung jawab kepada masing-masing organisasi yang menjadi bawahannya (Ibnu syamsi, 2004). 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, 2004) adalah :

1. Setiap anggota diberi tahu tugas dan kedudukan dalam pengambilan keputusan atau dalam pemecahan masalah.
2. Setiap anggota disadarkan akan keterikatan untuk menjalankan tugasnya dalam kepanitiaan sampai selesai.
3. Anggota panitia hendaknya dilatih bekerja sama dalam satu proses kegiatan dan memiliki kemahiran mengadakan hubungan antar pribadi yang baik.
4. Anggota panitia tidak boleh merasakan adanya perbedaan antara atasan dan bawahan tetapi merupakan tim yang sama kedudukannya.

5. Ketua panitia harus mempunyai jiwa kepemimpinan yang tinggi, mampu menggerakkan kerja sama antar anggotanya.
6. Jadwal dan pembahasan supaya diberitahukan sebelumnya kepada para anggota.B
7. Tuntunan dan dukungan hendaknya diberikan oleh pimpinan yang akan mengatur pelaksanaan keputusan yang telah dibuat panitia.
8. Angota seharusnya memupuk hubungan yang lebih baik lagi antara satu anggota dengan anggota yang lain.

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

Pergelaran busana yang diselenggarakan oleh mahasiswa Program Studi Pendidikan Teknik Busana dan Teknik Busana Fakultas Teknik Universitas Negeri Yogyakarta ini membentuk panitia dengan jumlah yang cukup banyak dan terbagi dalam banyak sie antara lain :

- | | |
|-------------------------|---------------------|
| a. Ketua I, II | f. Sie Keamanan |
| b. Sekretaris I, II | g.Sie Penerima Tamu |
| c. Bendahara I, II, III | h.Sie Konsumsi |
| d. Sie Sponsor | i. Sie Dekorasi |
| e. Sie Perlengkapan | j. Sie Model |

Pembentukan panitia tersebut bertujuan untuk mempermudah koordinasi dan meringankan tugas dalam pergelaran busana.

d) Menentukan Tema

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

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

Pergelaran busana yang diselenggarakan oleh mahasiswa Program Studi Pendidikan Teknik Busana dan Teknik Busana Fakultas Teknik Universitas Negeri Yogyakarta menentukan “Movitsme” sebagai tema besar dari pergelaran busana ini.

e) Membuat Proposal

Setelah tema terbentuk, kemudian menyusun proposal yang memiliki berfungsi sebagai sumber pencarian dana, pemahaman program dan rencana pelaksanaan. Proposal memiliki arti sebagai rencana yang dituliskan dalam bentuk rancangan kerja. Bentuk isi proposal terdiri dari:

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

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

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

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

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

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

Setelah acara telah selesai disusun, kemudian yang diperlukan sebelum waktu pergelaran adalah menata tempat yang akan digunakan. Penataan ruang melibatkan seksi perlengkapan dan dekorasi bekerja sama dengan anggota anggota yang lain.

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

BAB III

KONSEP PENCIPTAAN KARYA

Konsep penciptaan dan menampilkan hasil karya melalui 3 tahapan yaitu :

Konsep Desain, Konsep Pembuatan Busana, dan Konsep Penyelenggaraan Pergelaran Busana. Untuk selanjutkan akan diuraikan dibawah ini.

A. Konsep Desain

Dalam menciptakan busana, seorang perancang terlebih dahulu harus mengkaji berbagai hal yang berhubungan dengan busana yang akan dibuat. Berikut tahapan-tahapan dalam membuat busana pesta yang berjudul “Busana Pesta Dengan Sumber Ide Parang Salawaku Dalam Pergelaran Busana *Movitsme*“

1. Penerapan konsep Tema

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 muda Indonesia yang ditunjukkan dalam sebuah fashion show. Karya-karya busana yang ditampilkan merupakan pencerminan karakter kaum milenial yang tercipta melalui racikan yang pas antara perkembangan trend dipadukan dengan budaya Indonesia yang ditorehkan dalam busana dengan sentuhan motif nusantara.

Alasan dari tema *movitsme* ini supaya kaum muda Indonesia bergerak menuju perubahan positif dengan menjunjung tinggi serta menjaga kebudayaan Indonesia.Tema *movitsme* akan memberi kesan kepada si pemakai yaitu karakter milenial melalui perpaduan trend kini dan budaya indonesia.sebagai wujud integritas bangsa Indonesia.

Penerapan tema *movitsme* dituangkan dalam hiasan pinggang yang kaku, karena *movitsme* merupakan sebuah karakter diri yang kuat dan terarah sebagai kaum muda Indonesia.

2. Penerapan konsep Trend

Dalam menciptakan konsep desain busana pesta malam penulis mengetahui dan mengkaji *trend* yang disesuaikan dengan tema pagelaran yaitu *Movitsme* dan mengacu pada Fashion Trend Guidelines 2018. Dalam trend ini terdapat empat tema yang terdiri dari *Individualist*, *Neutradition*, *Quest*, dan *Sensory*. *Trend* yang digunakan penulis sebagai acuan pembuatan desain busana pesta malam yaitu *Sensory+Chill*. Wanita *Sensory* mendefinisikan masyarakat yang terobsesi pada teknologi, yang menjadi peningkatan paralel pada dunia virtual. Rahasia dari kesuksesannya adalah kemudahan untuk berubah ke kepribadian lain. Wanita *sensory* sepenuhnya merangkul fantasi sains fiksi dan terobsesi dengan teori baru teleportasi. Semua hal mengenai lingkungan sekitarnya memancarkan realitas ekstrim, warna yang bersifat hydra-charged yang mulus (slick) hingga bahan dengan fungsi teknologi (performance tech material) di rumah dan kantornya. Menggambarkan tema *Sensory* ditampilkan bentuk yang

lebih spesifik yaitu sub tema *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.

Alasan dari penerapan trend *Sensory+chill* dalam desain penulis yaitu masyarakat yang terobsesi dengan teknologi seperti halnya dengan wanita Sensory. Wanita tersebut sepenuhnya merangkul fantasi fiksi serta bahan dengan fungsi kinerja di rumah dan kantornya.

Busana santai seperti atasan piyama dan jubah. Grafik seperti kilau akan menambahkan kesan sensual pada penampilan yang memiliki kenyamanan sama seperti di rumah maupun di jalan.

Penerapan trend *sensory+chill* dituangkan pada bentuk busana yaitu midi *dress* tanpa lengan karena kata kunci dari *sensory+chill* adalah busana rumah tetapi bisa digunakan diluar rumah atau perjalanan.

3. Penerapan konsep Sumber Ide

Sumber ide yang penulis ambil senjata khas Maluku yaitu Parang Salawaku. Hal yang membuat senjata ini unik iyalah terdapat ukiran ukiran bermakna khusus yang terbuat dari kulit kerang laut. Ukuran Parang dan Salawaku sangat bervariasi tergantung postur badan sang penari. Senjata Parang tersebut terbuat dari bahan besi yang keras berukuran 90 sampai 100 cm. tetapi ukuran ini bisa disesuaikan dengan tinggi badan si pemakai sehingga ukurannya beragam. Kepala parang tersebut dari kayu keras seperti kayu besi atau kayu Gupasa, seperti halnya gagang parang. Sedangkan

Salawaku terbuat dari kayu, sebagai penghias dilapisi pernak-pernik khusus yang diberi motif dan bahannya dari kulit kerang. Itu artinya Salawaku merupakan perisai bermotif, tak sembarangan motif yang bisa digunakan. Biasanya hanya motif yang melambangkan keberanian, karena symbol ini bisa membuat penggunanya semakin memiliki keberanian yang sama ketika berperang melawan musuh. Untuk itu penulis menciptakan suatu karya nyata yang berjudul “ Pa Salku (Parang Salawaku) ”. Salawaku yang digunakan biasanya dihiasi dengan motif tertentu yang dibuat berdasarkan hitungan tertentu sehingga mampu menangkis serangan musuh. Dalam pementasan penari cakalele selalu membawa parang atau tameng atau salawaku.

Alasan dari penulis mengambil sumber ide parang salawaku ini dilihat dari keunikannya yaitu terdapat ukiran ukiran bermakna khusus yang terbuat dari kulit kerang laut. Ukiran atau motif tersebut melambangkan keberanian, karena symbol ini bisa membuat penggunanya semakin memiliki keberanian yang sama ketika berperang melawan musuh.

Parang salawaku ini merupakan senjata khas Maluku, apabila dituangkan dalam sebuah desain busana maka akan memberi kesan tegas kepada pemakainya seperti tajamnya bilang parang dan motif salawaku yang melambangkan keberanian.

Penerapan sumber ide pada busana pesta malam ini terdapat pada hiasan pinggang berupa lipit menggunakan kain brindal printing dengan motif yang terdapat pada Salawaku atau perisai. Motif tersebut memiliki makna yaitu dapat menambah keberanian dalam menghadapi perang.



Gambar 1. parang salawaku

4. Penerapan Unsur dan Prinsip Desain

a. Unsur-unsur Desain

1) Garis

Garis merupakan unsur tertua yang digunakan untuk mengungkapkan emosi dan perasaan seseorang” (Sri Widarwati, dkk, 2000: 7) Dalam desain penulis menerapkan unsur garis, yaitu pertama garis lurus, memberi kesan memanjangkan bagi si pemakai yang diterapkan pada badan, garis sambungan pada sisi gaun. Kedua garis diagonal, memberi kesan melebarkan yang diterapkan pada garis leher, dan garis sambungan bahu. Ketiga siluet adalah A yang tercermin dari gaun berupa A-line.

2) Arah

Setiap unsur garis mempunyai arah, dimana arah tersebut terdiri dari empat macam, yaitu: Arah mendatar, arah tegak, arah miring ke kanan, arah miring ke kiri (Widjiningsih, 1982) Dalam desain penulis mengarah ke diagonal, memberi kesan lincah pada pemakainya yang diterapkan pada garis leher gaun.

3) Bentuk

Bentuk adalah bidang yang dibatasi sebuah permukaan dan garis yang berbentuk geometris dan bebas (naturalis, abstrak, atau dekoratif).

Dalam desain penulis penerapan bentuk terdapat pada bentuk penyusunan hiasan dengan menerapkan bentuk geometris, yaitu bentuk yang dapat diukur dengan penggaris atau meteran dan mempunyai bentuk teratur.

4) Tekstur

Tekstur adalah sifat permukaan dari suatu garis, bidang maupun bentuk (Widjiningsih, 1982: 5). Dalam desain penulis menggunakan bahan utama berupa satin dengan permukaan bahan yang halus dan berkilau, memberi kesan mewah.

5) Ukuran

Setiap garis dan bentuk mempunyai ukuran yang berbeda-beda, dengan adanya ukuran panjang pendek garis dan besar kecil benda menjadi berbeda (Sri Widarwati, 1993 : 10). Unsur ukuran yang digunakan adalah ukuran rok midi, memberi kesan meninggikan.

6) Value (gelap terang)

Nilai gelap terang menyangkut bermacam-macam tingkatan atau jumlah gelap terang yang terdapat pada suatu desain (Widjiningsih, 1982: 5). Penerapan nilai gelap terang pada desain

penulis yaitu desain busana pesta untuk seseorang yang memiliki kulit putih, maka warna bahan yang dipilih oleh penulis yaitu warna-warna netral.

7) Warna

Warna membuat sesuatu kelihatan lebih indah dan menarik oleh karena itu dalam berbagai bidang seni rupa, pakaian, hiasan, tata ruang dan yang lain warna memegang peranan penting (Dra Widjiningsih, 1982). unsur warna yang dipilih bukan warna yang cerah melainkan warna netral yaitu abu-abu dan hitam karena sesuai dengan model yang mempunyai kulit putih.

b. Prinsip-prinsip Desain

1) Harmoni (keselarasan)

Harmoni atau keselarasan adalah suatu prinsip dalam seni yang menimbulkan kesan adanya kesatuan melalui pilihan dan susunan obyek serta ide-ide, (Dra. Widjiningsih, 1982 : 10). keselarasan dalam desain penulis yaitu antara warna hitam pada kain tille dengan warna hitam yang terdapat pada hiasan pinggang.

2) Proporsi

Proporsi adalah hubungan satu dengan yang lain dalam satu susunan (Widjiningsih, 1982: 13). Dalam desain penulis bentuk dasar busana berupa piyama dengan midi dress sudah sesuai dengan proporsi model.

3) Keseimbangan

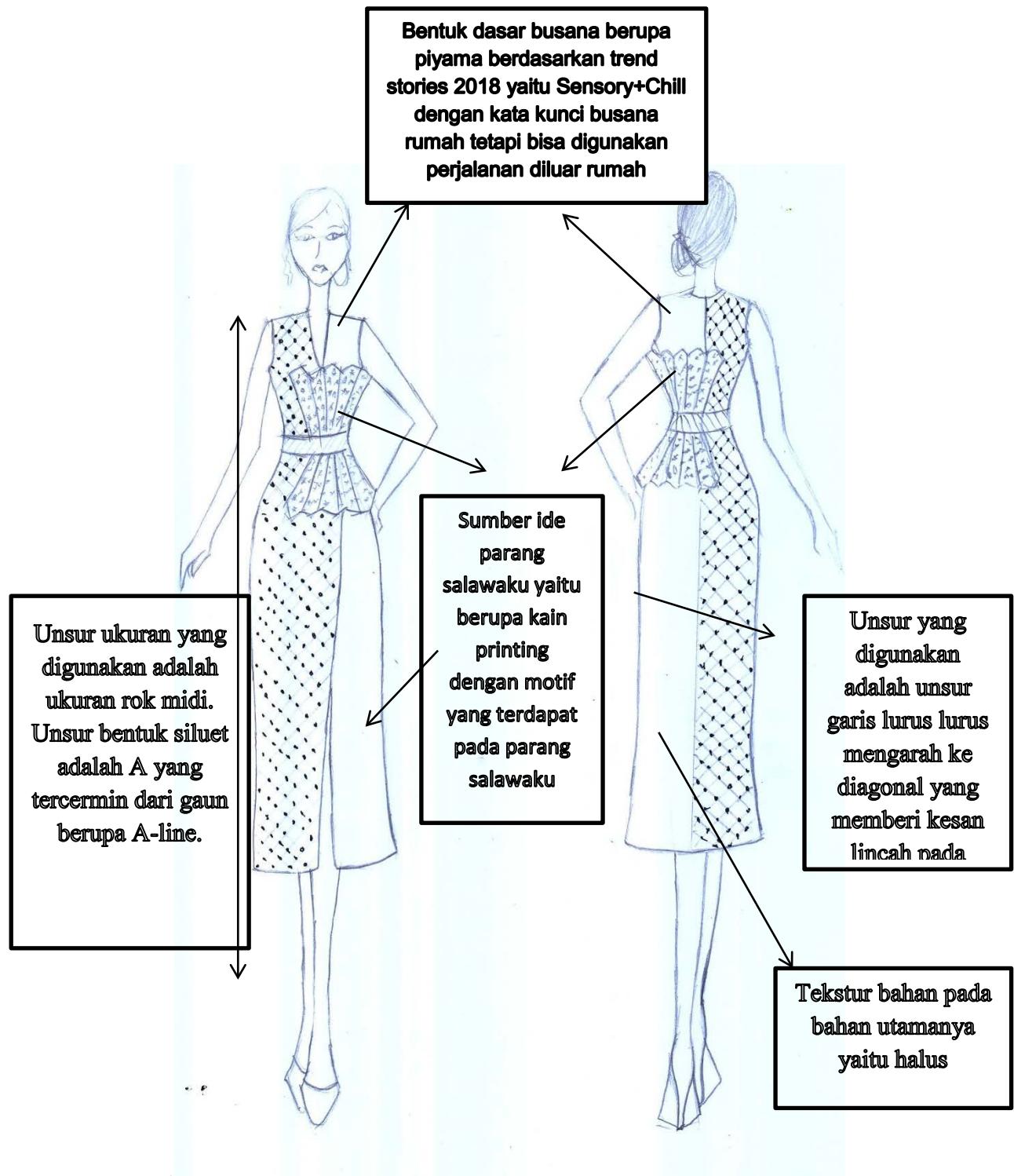
Balance atau keseimbangan adalah hubungan yang menyenangkan antara bagian-bagian dalam suatu desain sehingga menghasilkan susunan yang menarik. Keseimbangan yang terletak pada busana dasar yaitu berupa piyama dipadukan dengan hiasan lipit pada pinggang.

4) Irama

Menurut Widjiningsih (1982: 17) dalam seni irama dapat diartikan sebagai suatu bentuk pergerakan dalam desain tersebut berirama. Prinsip irama yang digunakan yaitu pengulangan bentuk secara teratur yang terdapat pada lipit hiasan pinggang.

5) Aksen

Menurut Widjiningsih (1982: 20) untuk menciptakan melalui penggunaan warna, garis, bentuk dan ukuran yang kontras serta pembarian hiasan. Aksen terdapat pada kain tulle motif kotak-kotak yaitu di persilangan diberi manik-manik jenis Kristal yang menambah kesan *elegant* busana tersebut.



Gambar 2. Penerapan konsep pada desain

B. Konsep Pembuatan Busana

Busana ini berkonsep pada kepraktisan serta keunikan disesuaikan dengan trend yang saat ini sedang terjadi. Hal ini diwujudkan dari menganalisis desain busana dan membuat *Production Sketching* setelah itu pengambilan ukuran yang dilakukan sebelum membuat pola. Dalam mengambil ukuran disesuaikan dengan busana yang akan dibuat. Pengambilan ukuran ini harus dilakukan dengan teliti dan cermat agar ukuran yang didapatkan sesuai dengan si pemakai. Lalu pembuatan pola busana pesta malam dengan sumber ide Parang Salawaku ini disesuaikan dengan desain busana yang akan dibuat. Proses pembuatan pola dilakukan dengan cermat dan teliti karena pola yang baik dan benar merupakan kunci kesuksesan dari pembuatan busana. Pembuatan pola busana pesta mala mini menggunakan metode pola konstruksi dengan sistem So – En yang di mulai dari pembuatan pola dasar kemudian pecah pola sesuai dengan model busana yang akan dibuat dan merancang bahan agar mengetahui kebutuhan bahan yang akan digunakan hal ini dilakukan guna untuk menghemat bahan.

Sementara itu pemilihan bahan busana juga dikonsep agar sesuai dengan tema *Movtsme*. Bahan busana pesta malam ini menggunakan bahan dasar berupa satin dengan warna abu-abu karena disesuaikan dengan kesempatan pesta yaitu malam hari. Warna abu-abu ini berdasarkan trend warna yaitu *Sensory+Chill*. Pada salah satu sisi badan dilekatkan tille motif kotak-kotak berwarna hitam kemudian di setiap persilangan diberi manik-manik jenis Kristal guna untuk menyeimbangkan kilau dengan salah satu sisi

yaitu bahan satin. Bagian pinggang diberi hiasan pinggang yaitu motif printing Salawaku dengan warna dasar hitam dan warna putih untuk motif Salawaku dengan kain satin bridal yaitu berupa selembaran kain yang dilipit. Bagian obi dengan teknik *slasquilting* menggunakan kain siffon enam lapis dan tiga warna yaitu hitam, putih, dan abu-abu.

Dalam pembuatan busana pesta malam ini menggunakan teknologi jahit Adibusana, dengan teknik penyelesaian kampuh buka dan sum sembunyi. Penyelesaian kelim di sum sembunyi. Pada setiap proses menjahit dilakukan pressing untuk menghasilkan busana yang rapi dan halus. Pemilihan bahan *interface* adalah berperekat yaitu m33 pada lipih hiasan pinggang.

Hiasan buasana digunakan untuk memperindah busana agar busana mempunyai nilai keindahan yang tinggi. Pada pembuatan busana pesta mala mini, hiasan busana disesuaikan dengan konsep awal. Hiasan berupa manik-manik Kristal yang terdapat pada persilangan kain tile motif kotak-kotak secara teratur guna untuk menambah kesan gemerlap atau kilaunya dapat menyeimbangi bahan satin yang tidak dilekatkan dengan kain tile motif kotak-kotak.

C. Konsep Pergelaran Busana

Pergelaran yang dikonsep dengan pelaksanaan indoor memilliki tujuan untuk memperkenalkan hasil karya busana yang telah diciptakan oleh seseorang kepada masyarakat. Dalam menyelenggarakan suatu pergelaran

busana tentu harus memiliki konsep yang matang sehingga pagelaran busana akan berjalan dengan baik dan lancar.

Konsep pergelaran ini diselenggarakan dalam rangka Tugas Akhir atau Proyek Akhir dan Karya Inovasi Produk Fashion, bertempat di Auditorium Universitas Negeri Yogyakarta pada hari Rabu, 11 April 2018 yang bersifat tertutup atau indoor karena disesuaikan dengan konsep penggung menggunakan siluet model dengan menggunakan *lighting* diawali kemunculan karya busana. Pergelaran busana ini menggunakan program sponsor bersama yaitu panitia penyelenggara bekerjasama lebih dari satu sponsor ditambah dengan iuran dari semua panitia. Proses awal dalam memulai kegiatan ialah dengan pembentukan panitia hal ini agar semua yang terlibat dalam suatu event pergelaran mengetahui apa saja yang perlu diperhatikan dan dilakukan.

Dalam pergelaran busana dengan tema *Movitsme*, terdapat beberapa hal yang perlu diperhatikan dan dilakukan saat mendekati pergelaran yaitu berupa menata kursi penonton sesuai dengan bagian-bagian tamu yang akan datang dan tamu undangan pada acara pergelaran. Membuat panggung untuk memperagakan busana.

Hal lain yang perlu diperhatikan yaitu koreografer. Koreografer digunakan untuk membuat atau menyusun gerakan model diatas panggung agar terlihat menarik dan rapi. Dalam pergelaran ini desainer di ikut sertakan tampil diatas panggung. Koreografer dalam pergelaran *Movitsme* ini disiapkan oleh pihak agensi.

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

Dalam membuat sebuah pergelaran busana yang baik maka diperlukan segala persiapan dengan matang. Hal pertama yang harus dipersiapkan adalah tema dari pergelaran tersebut. Sebuah tema akan mempengaruhi banyak komponen pergelaran yang lainnya, seperti desain panggung, *back drop*, *lighting*, bahkan berhubungan dengan busana yang akan ditampilkan. Dalam pergelaran karya busana mahasiswa Pendidikan Teknik Busana dan Teknik Busana angkatan 2015 ini memiliki tema yaitu *Movitsme*, dengan mengacu pada trend fashion 2018/2019. Langkah selanjutnya adalah menentukan komponen-komponen penting lainnya pada sebuah pergelaran yaitu sebagai berikut :

a. **Style**

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

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

b. Lighting

Lighting adalah penataan peralatan pencahayaan, *lighting* berfungsi untuk menerangi panggung untuk mendukung pergelaran. Dengan tata cahaya pula suatu pergelaran dapat lebih artistic. Seorang penata cahaya perlu mempelajari pengetahuan dasar dan penguasaan cahaya. Pengetahuan dasar tersebut selanjutnya dapat diterapkan dan dikembangkan dalam penataan cahaya untuk kepentingan artistic dalam panggung.

Di dalam pergelaran *Movitsme* konsep pencahayaan yang berfungsi sebagai *artistic* dan pencahayaan focus yang digunakan untuk memfokuskan pandangan audien. Pencahayaan yang berfungsi artistik diletakan pada dua sisi venue yaitu kanan dan kiri, pada tengah *backstate* yang digunakan untuk membentuk siluet model diatas panggung sebelum tampil. Sedangkan pencahayaan yang digunakan untuk memfokuskan perhatian diletakkan pada dua sisi kanan dan kiri panggung, yang digunakan untuk menyorot tulisan pada dua sisi backdrop dan pencahayaan yang terletak didepan panggung, sehingga perhatian dapat focus pada busana yang dikenakan oleh model.

c. Tata panggung

Panggung merupakan sarana yang mendasar dalam mencapai tujuan dari sebuah pergelaran. Pada kesempatan pergelaran *Movitsme* ini jenis panggung yang digunakan adalah jenis panggung tertutup, karena pergelaran dilaksanakan di dalam sebuah gedung yaitu

Auditorium Universitas Negeri Yogyakarta dan penontonnya juga terbatas karena dibatasi dengan adanya jumlah tiket.

d. Catwalk

Catwalk merupakan bagian terpenting dari sebuah fashion show yang bentuknya berupa lajur yang menjadi pusat perhatian utama pada ruangan pergelaran busana. Panggung fashion show atau catwalk adalah salah satu alternatif yang biasa digunakan pada saat pergelaran berlangsung dengan cara berjalan diatasnya dan memperagakan mode yang ingin ditunjukan.

Bentuk panggung catwalk memanjang dan memotong ruang, yang dimaksud agar memungkinkan bagi para model untuk berjalan tepat dihadapan penonton. Dalam pergelaran *movitsme* bentuk catwalk yang diterapkan adalah bentuk panggung dengan menyerupai huruf T.

BAB IV

PROSES, HASIL, DAN PEMBAHASAN

Di dalam bab ini penulis akan menguraikan secara detail tentang bagaimana proses penciptaan , hasil busana, dan pembahasan. Berikut adalah penjelasannya.

A. Proses

Proses pembuatan busana pesta dengan sumber ide Parang Salawaku ini meliputi tiga proses dalam pembuatannya, dimulai dari persiapan, pelaksanaan, hingga evaluasi hasil produk. Lebih detailnya akan diuraikan dibawah ini.

1. Proses Penciptaan Desain

Dalam proses penciptaan desain penulis akan menguraikan bagaimana menciptakan desain dengan beberapa tahapan, meliputi pencarian referensi, moodboard dan desain. Berikut akan diuraikan secara rinci.

a. Pencarian Referensi

Proses penciptaan desain busana yang perlu diperhatikan yaitu, pertama yang harus dilakukan adalah mencari referensi atau sumber ide. Pencarian refensi dimulai dari mengkaji tema, trend, yang sedang terjadi serta mengkaji teori dari beberapa referensi dengan membaca buku atau mencari informasi di internet. Dari beberapa sumber atau referensi tersebut selanjutnya yaitu petik atau ambil salah satu referensi yang akan dijadikan patokan atau landasan dalam menciptakan desain. Setelah mendapatkan sumber yang akan dijadikan landasan selanjutnya yaitu

mencari sumber ide. Sumber ide diambil dari kebudayaan Indonesia dengan tujuan agar kebudayaan Indonesia tetap ada dan tidak tercemar dengan budaya asing. Jika mengkaji sumber ide dirasa sudah cukup maka langkah selanjutnya yaitu pembuatan moodboard.

b. Moodboard

Moodboard adalah wadah dalam menuangkan ide-ide atau segala sesuatu yang berhubungan desain berfungsi mematangkan sebuah konsep, pemilihan bahan, dan bentuk busana. Isi dari moodboard yaitu meliputi sumber ide, tema, dan gambar pencetus sumber inspirasi lainnya yang dapat memberikan gambaran yang lebih jelas mengenai disain yang akan digambar oleh desainer. Moodboard dikerjakan di atas kertas berukuran A3, dengan isi/materi sebagai berikut :

- 1) Sumber ide/inspirasi
- 2) Trend dan karakter karya yang diangkat
- 3) Penggayaan busana (*image style*)
- 4) Warna yang akan digunakan dalam pembuatan desain busana pesta (*image colour*)
- 5) Corak bahan, bila mengangkat corak tertentu pada koleksi yang akan dibuat.

Berikut ini merupakan *moodboard* dengan trend *Sensory*, sub trend *+Chill* serta sumber ide parang salawaku guna mempermudah penciptaan desain busana pesta malam untuk wanita remaja dengan sumber ide parang salawaku pada pagelaran busana *Movitsme*.



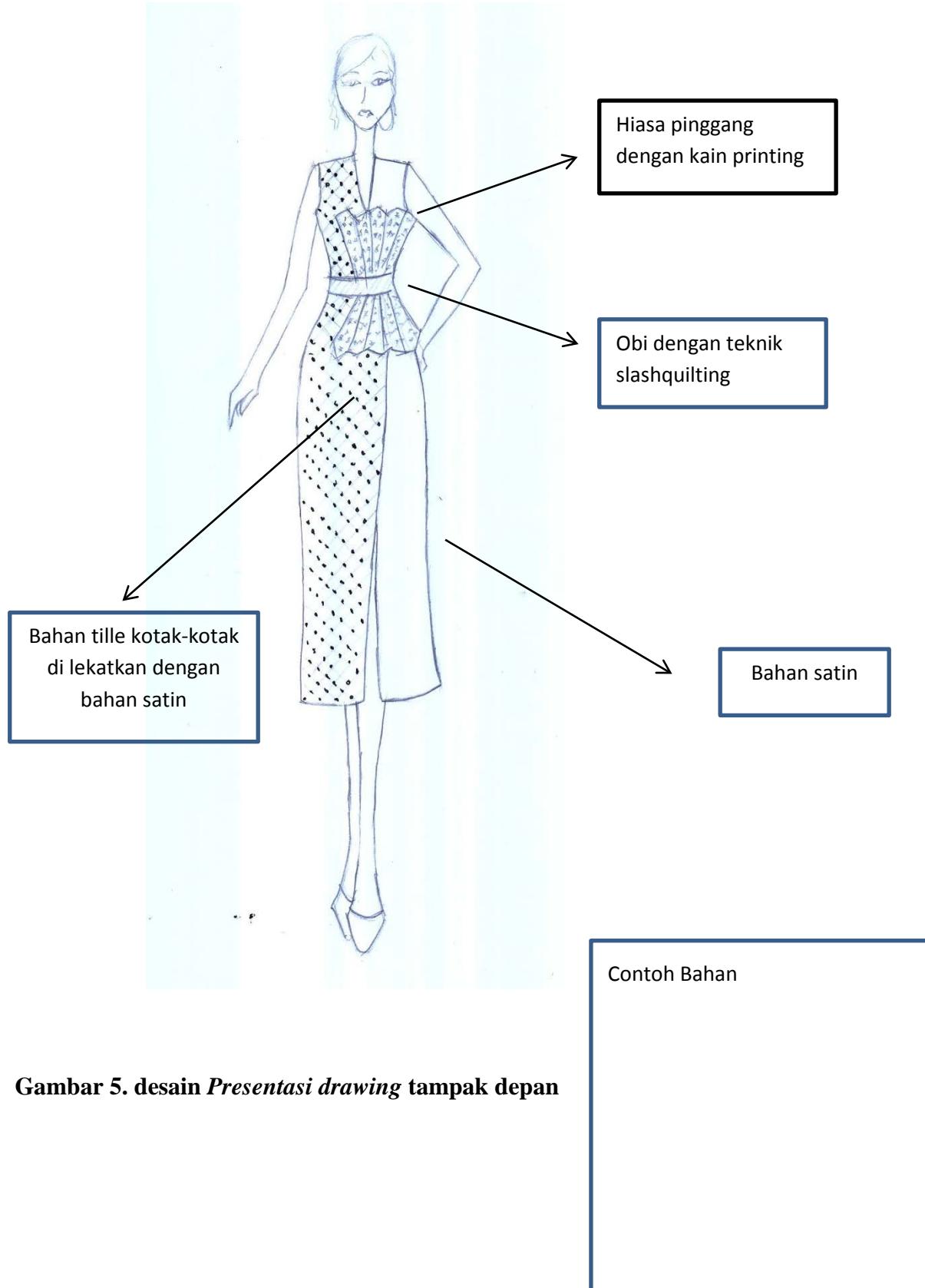
Gambar 3. Foto moodboard

c. Desain

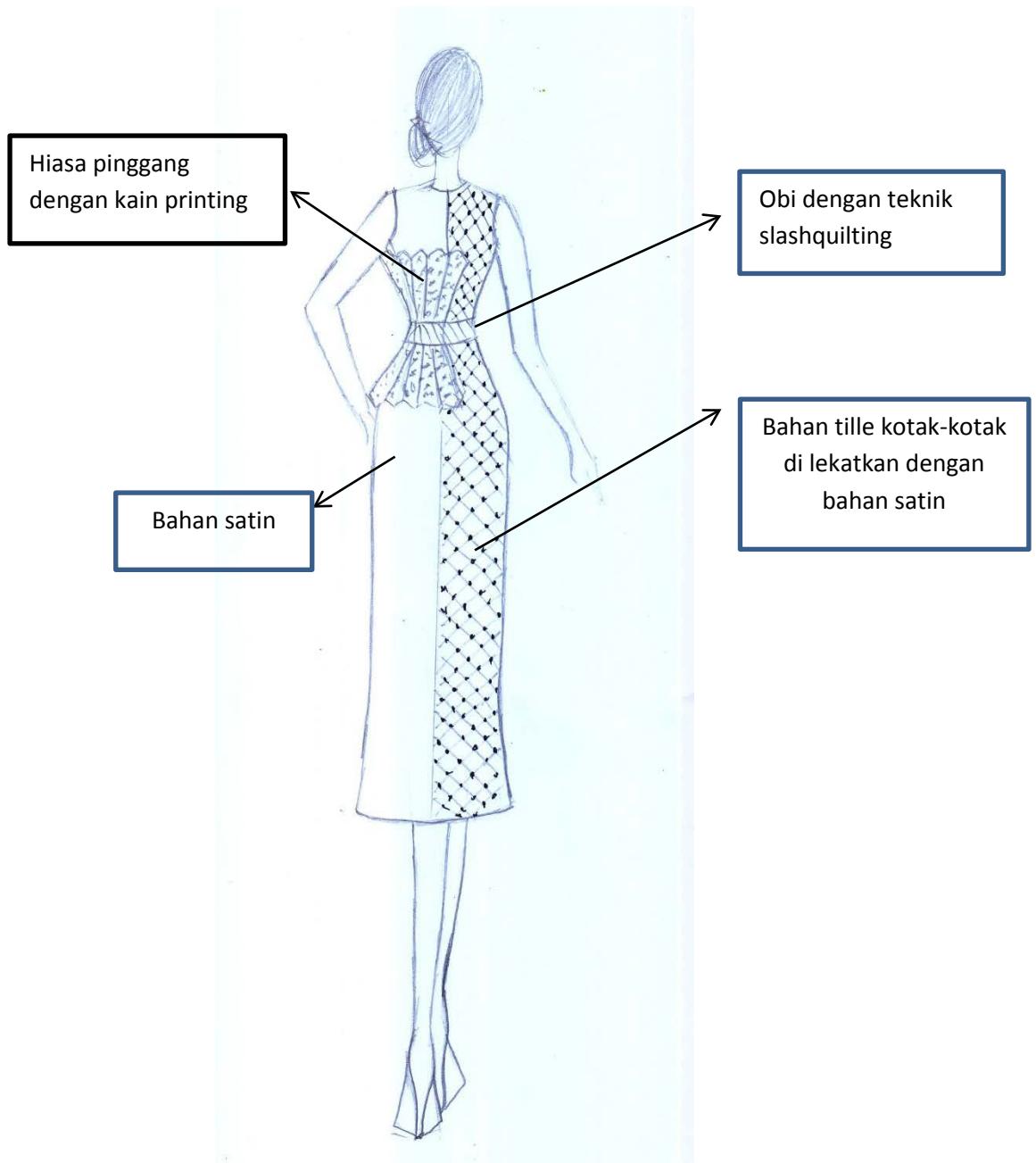
Menurut Sri Widarwati (1996: 72) dalam gambar atau membuat sketsa untuk menciptakan desain pakaian ada beberapa teknik penyajian. Teknik penyajian gambar adalah teknik – teknik yang digunakan untuk menggambar atau membuat sketsa – sketsa untuk menciptakan desain busana yaitu meliputi desain *sketching*, *presentation drawing*, dan dituangkan dalam bentuk *fashion illustration*.



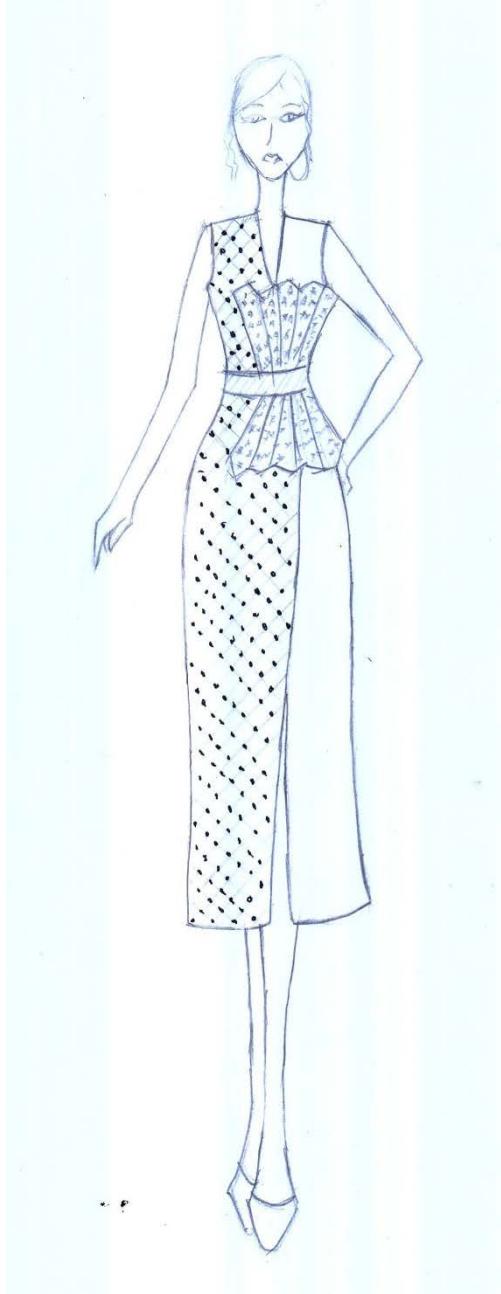
Gambar 4. desain Sketching



Gambar 5. desain *Presentasi drawing* tampak depan



Gambar 6. desain *Presentasi drawing* tampak belakang



Gambar 7. hiasan busana

2. Proses Pembuatan Busana

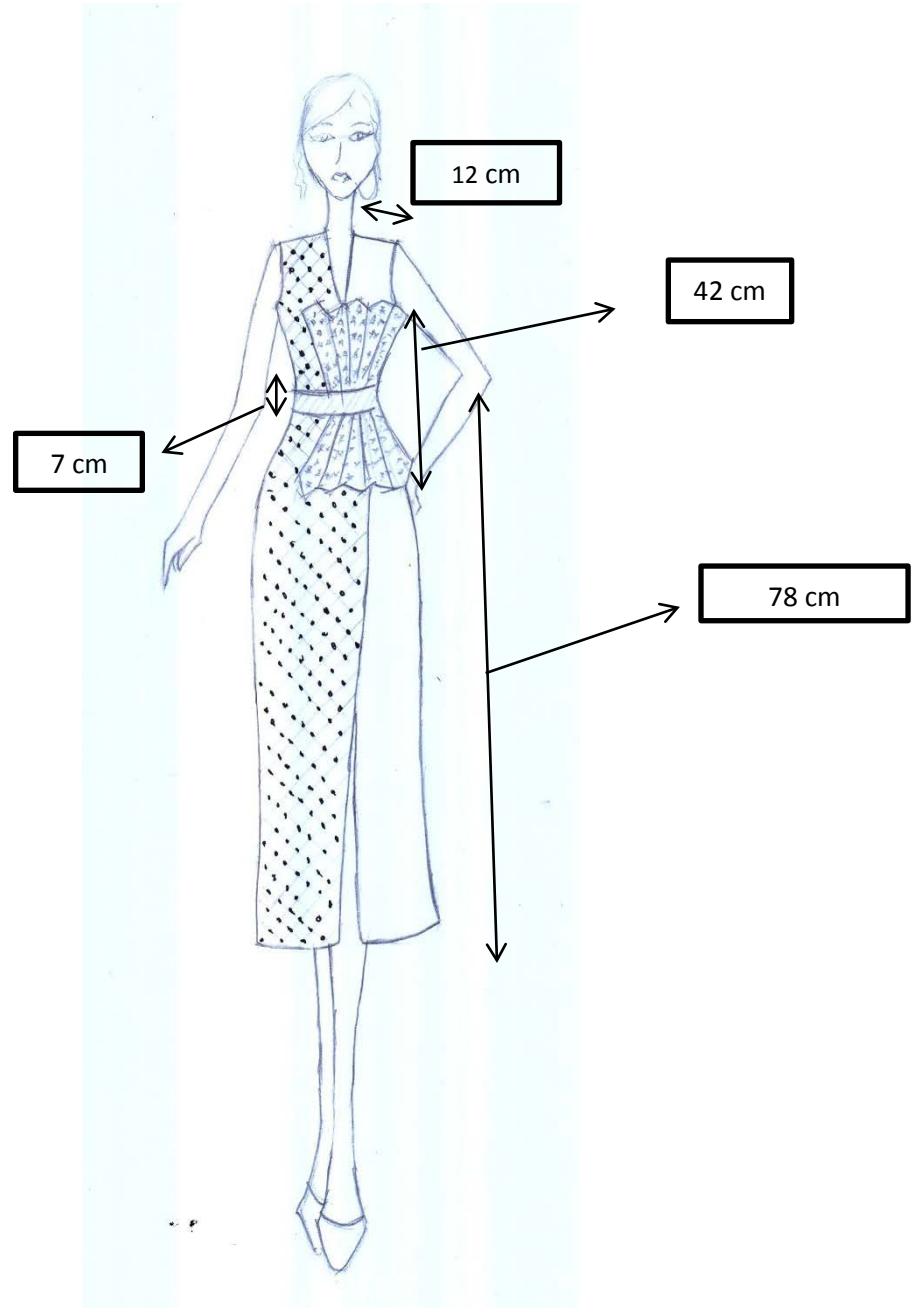
Proses pembuatan busana yang baik maka harus dimulai dengan perencanaan yang baik pula. Perencanaan tersebut meliputi proses menentukan metode atau cara lain untuk membuat busana dan tahap penyelesaian agar hasil yang dicapai dapat sesuai dengan tujuan yang diharapkan.

Proses pembuatan busana pesta malam ini meliputi tiga tahap, pertama yaitu persiapan yang meliputi pembuatan gambar kerja, pengambilan ukuran, pembuatan pola, merancang bahan dan harga. Kedua yaitu pelaksana yang meliputi meletakkan pola pada bahan, pemotongan dan pemberian tanda jahitan, penjelujuran, dan penyambungan, evaluasi proses 1, penjahitan, evaluasi proses 2. Ketiga yaitu evaluasi yang meliputi keseluruhan, untuk mengetahui tingkat keberhasilan kegiatan.

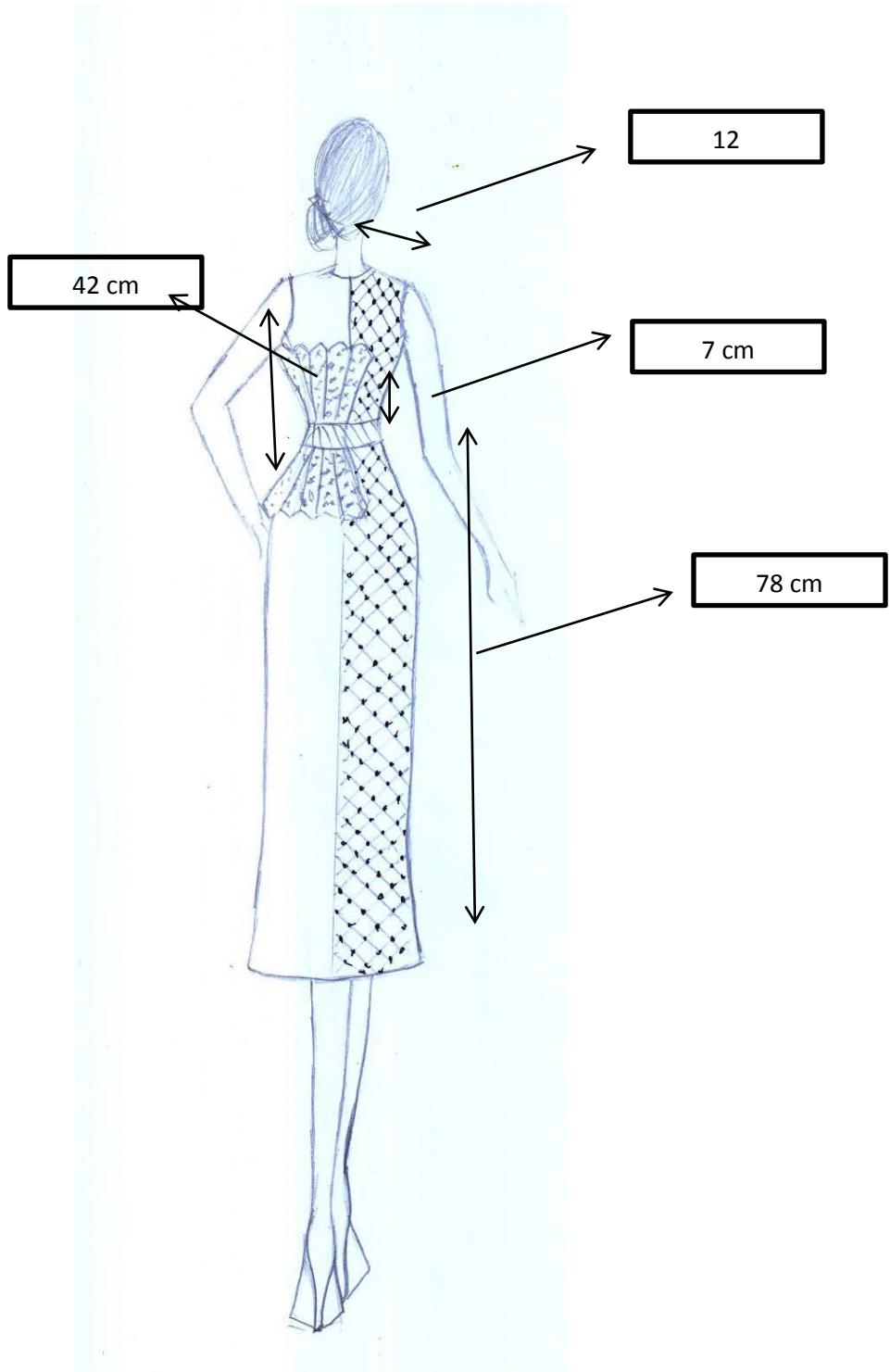
a. Persiapan

1) Pembuatan gambar kerja (gambar kerja busana, hiasan, dan pelengkap)

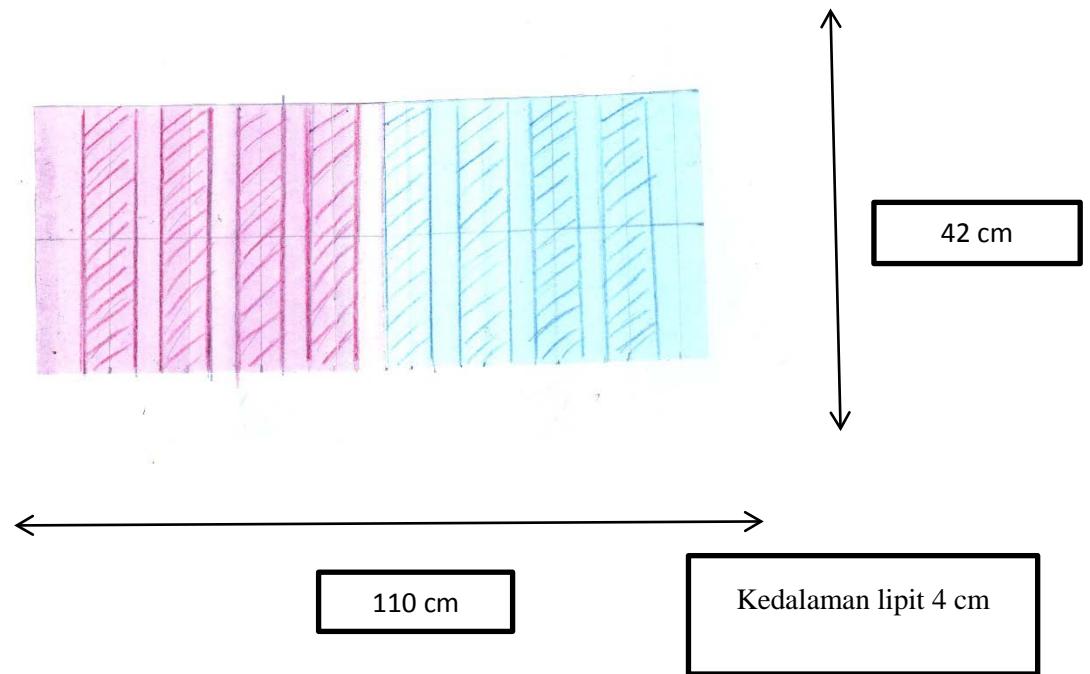
Pembuatan desain kerja pada proses pembuatan busana adalah membuat desain menggambar detail-detail busana secara lengkap, yang disertai dengan keterangan-keterangan pada bagian busana agar mencapai hasil kerja yang sempurna. Tujuan membuat desain kerja adalah untuk memberikan petunjuk pedoman dalam membuat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



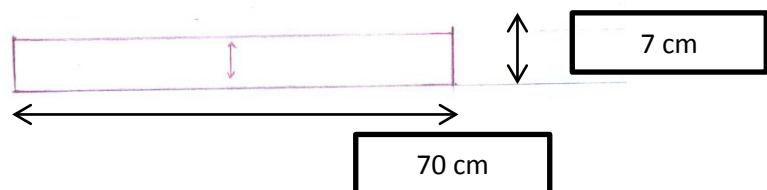
Gambar 8. Desain kerja Bagian depan



Gambar 9. Desain kerja bagian belakang



Gambar 10. Desain kerja hiasan pinggang



Gambar 11. Desain hiasan Obi

Kain siffon 6 lapis yang terdiri dari 3 warna, dengan teknik slasquilting

Hiasa dengan manik-manik jenis Kristal, dipasang di setiap persilangan pada kain tulle kotak-kotak, di bagian depan pada sisi kanan dan belakang sisi kanan.



Gambar 12. Desain kerja hiasan

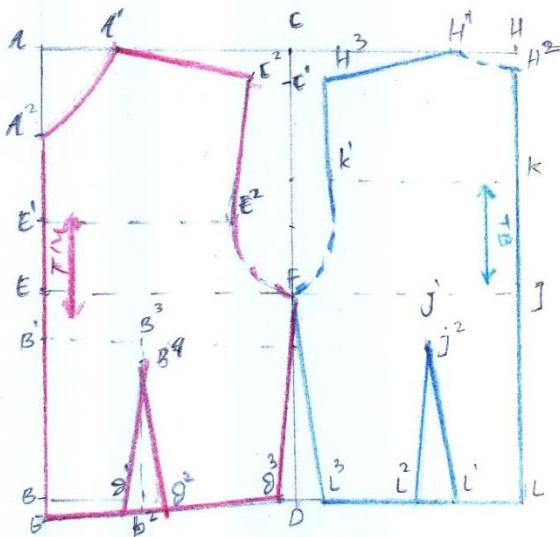
2) Pengambilan ukuran

Pengambilan ukuran dilakukan sebelum pembuatan pola. hasil pengukuran yang diperlukan dalam pembuatan busana pesta malam untuk wanita remaja ini antara lain:

Lingkar Badan	: 84 cm
Lingkar Pinggang	: 69 cm
Lingkar Panggul	: 92 cm
Tinggi panggul	: 22 cm
Panjang Muka	: 35 cm
Panjang Punggung	: 38 cm
Lebar Muka	: 40 cm
Panjang Sisi	: 21 cm
Panjang bahu	: 12 cm
Jarak Dada	: 16 cm
Tinggi Dada	: 18 cm
Kerung Lengan	: 40 cm
Panjang Rok dari pinggang	: 78 cm

3) Pembuatan pola busana

Pola pembuatan pola busana untuk wanita ini menggunakan pola so-en dengan skala 1:6, adapun pola yang digunakan dalam proses pembuatan busana pesta ini adalah sebagai berikut :



Gambar 13. Pola Dasar Badan sistem So-en Skala 1:8

(widjiningsih, 1994:22)

Keterangan pola badan depan

A-C : 1/4 Lebar Badan + 1

A-B : Panjang Punggung + $1^{1/2}$

B-D : A-C

D-C : A-B

A-a¹ : 1/6 Lingkar Leher + 1/2

A-a² : 1/6 Lingkar Leher + 1

a¹-c¹ : LB

A-E : 1/2 Panjang Punggung + $1^{1/2}$

C-c¹ : 4.5 cm

E¹ : 1/2 antara a²-E

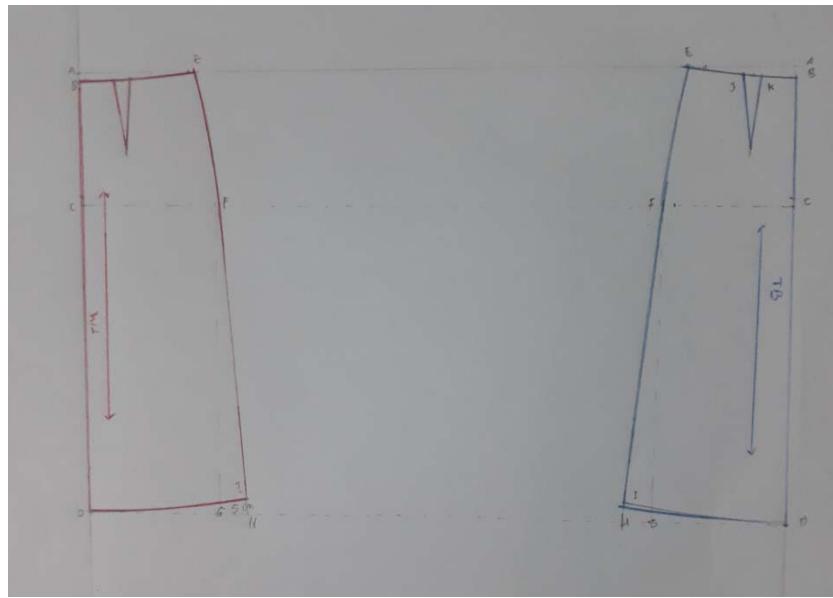
E^1-e^2	: 1/2 Lebar Dada
c^2-e^2-F	: hubungkan
$B-b^1$: 1/2 Tinggi Puncak
B^1-b^2	: 1/2 Jarak Dada
D^1-d^2	: $1^{1/2}$ cm
B^3-b^4	: 2 cm
D^1-d^3	: $(1/4 \text{ Lingkar Pinggang} + 1) - (B-b^2)$
$B-G$: 3 cm.

Keterangan pola badan Belakang :

$C-H$: 1/4 Lingkar Badan – 1
H^2-K	: 8 cm
$H-h^1$: 1/6 Lingkar Leher + $\frac{1}{2}$
H^1-h^2	: Lebar Bahu
$K-k^1$: 1/2 lebar Punggung
$J-j^1$: 8 cm
J^1-j^2	: 5 cm

Tarik Garis Siku

$L-l^1$: 1/2 ($L-l^2$)
L^2-l^3	: $(1/4 \text{ Lingkar Pinggang} - 1 \text{ cm}) - (L-l^1)$



Gambar 14. Pola Dasar Rok Sistem So-En skala 1:8

(widjiningsih, 1994)

Keterangan pola dasar rok depan :

A-B : turun 2 cm

B-C : tinggi panggul

B-D : panjang rok

A-E : $\frac{1}{4}$ lingkar pinggang + 1 cm + 3 cm

C-F : $\frac{1}{4}$ lingkar panggul + 2 cm

D-G : C-F

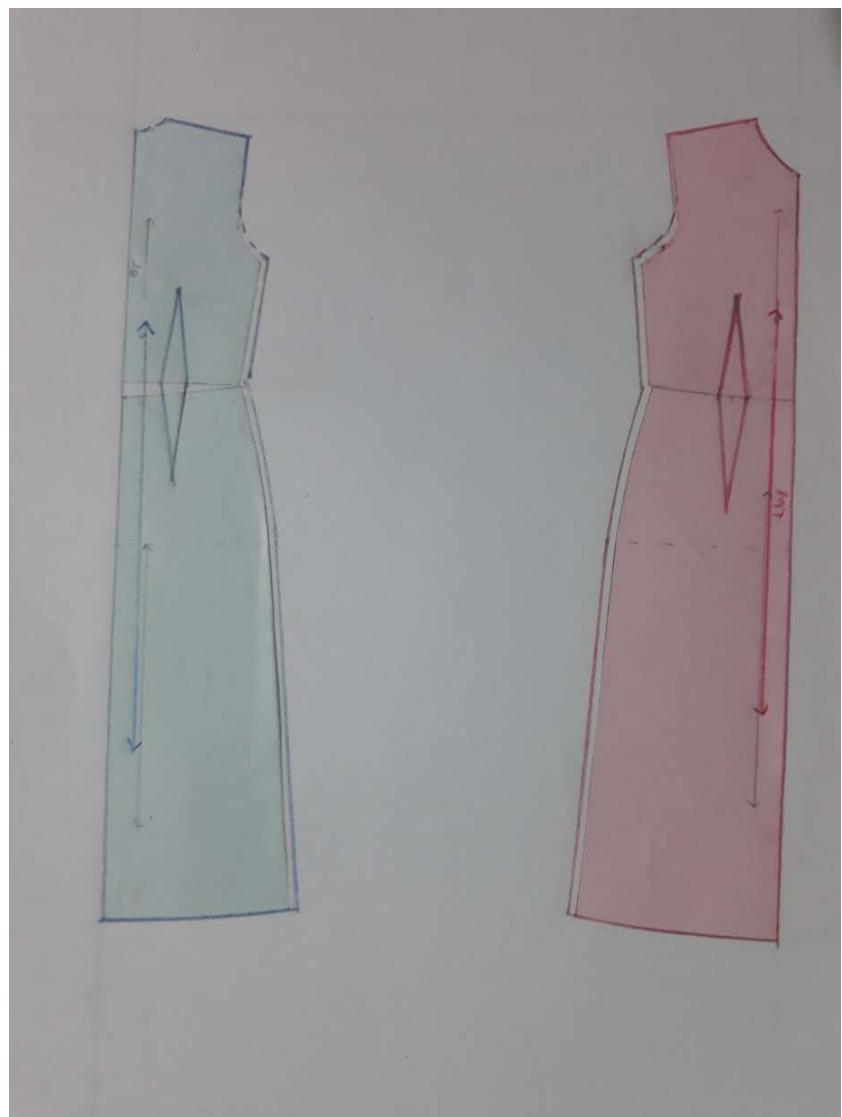
G-H : 5 cm

Lebar kup 3 cm, panjang kup 12 cm

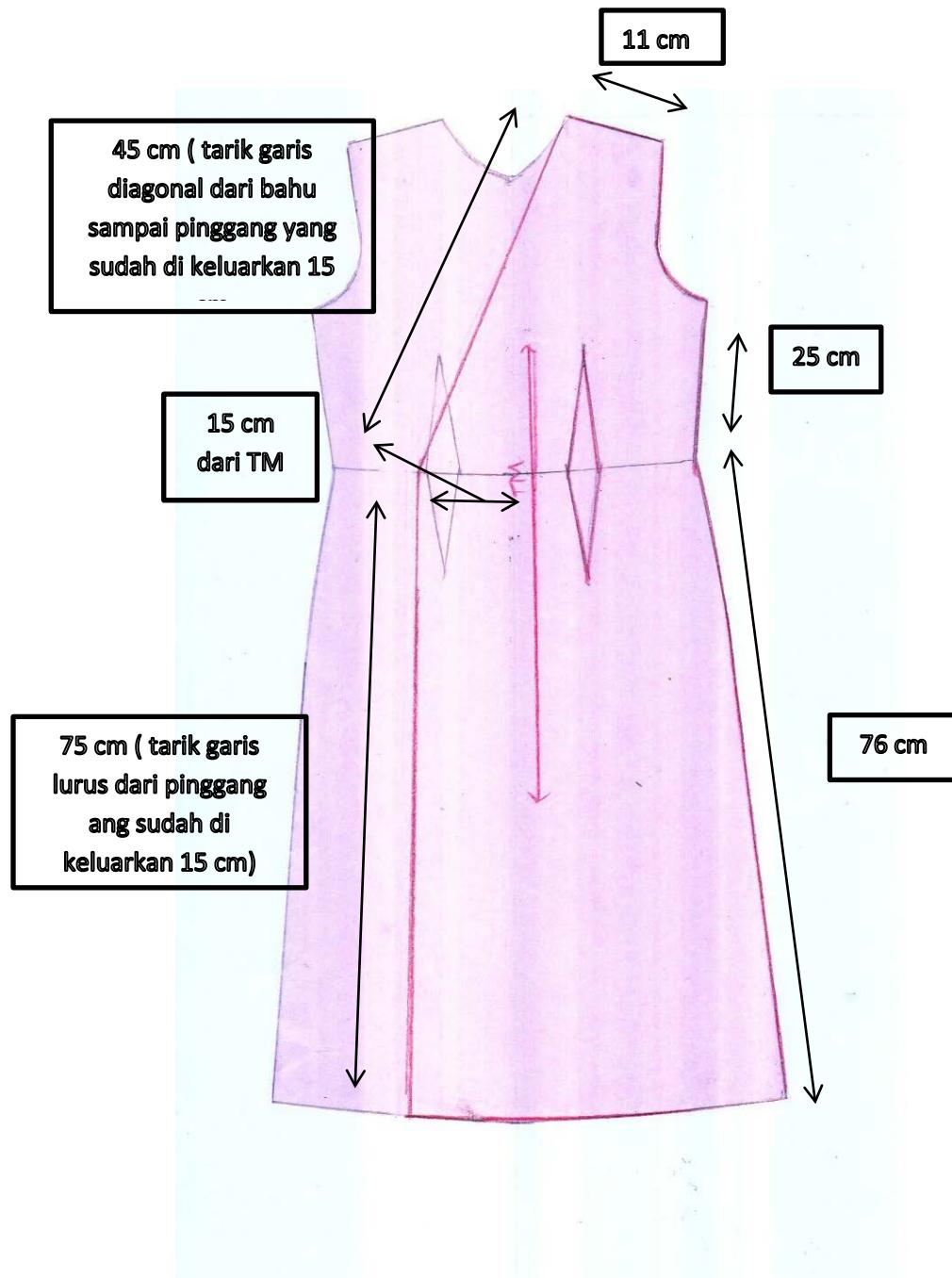
Keterangan pola dasar rok belakang :

- A-B : turun 2 cm
- B-C : tinggi panggul
- B-D : panjang rok
- A-E : $\frac{1}{4}$ lingkar pinggang - 1 cm + 3 cm
- C-F : $\frac{1}{4}$ lingkar panggul - 2 cm
- D-G : C-F
- G-H : 5 cm

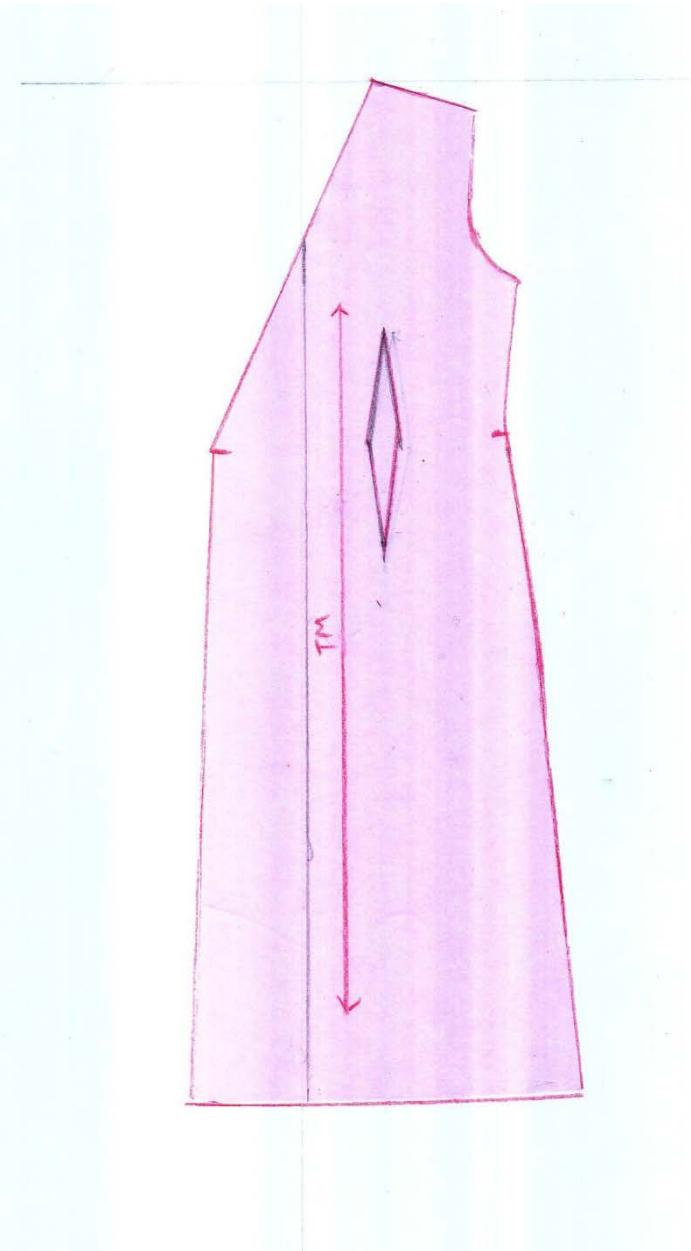
Lebar kup 3 cm, panjang kup 12 cm



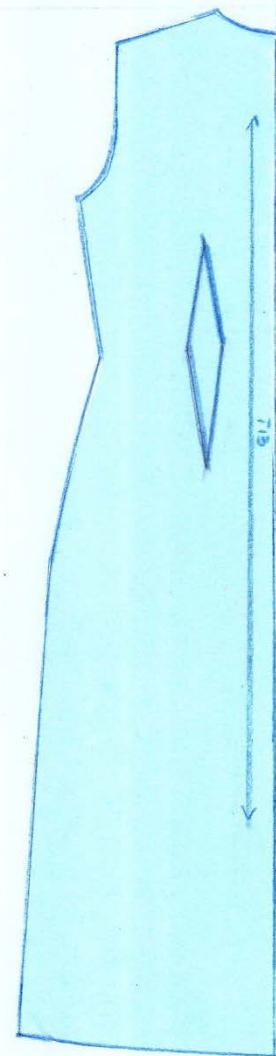
Gambar 15. pola gaun



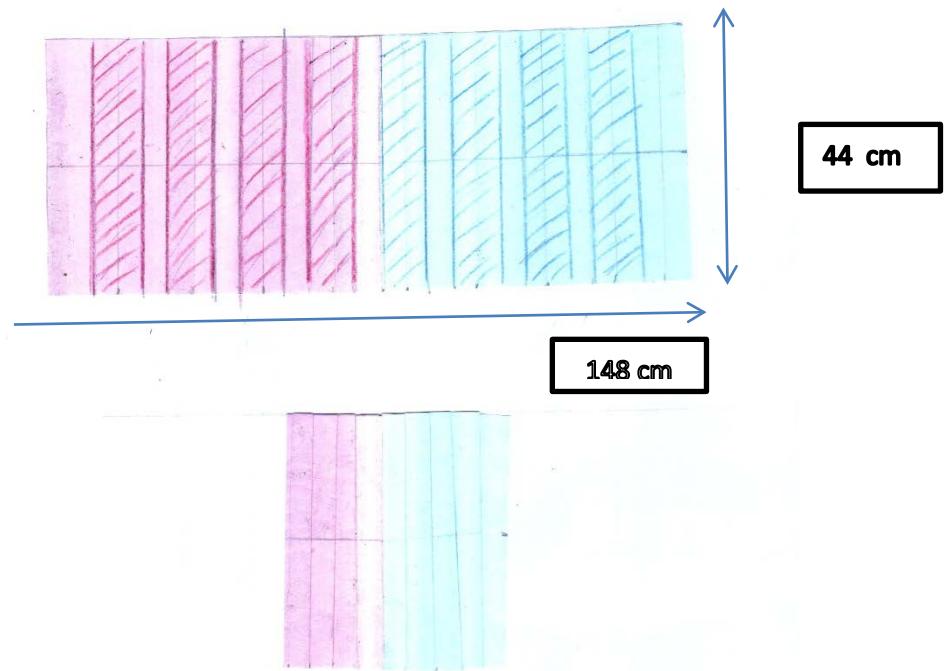
Gambar 16. pecah pola gaun bagian depan sesuai dengan desain



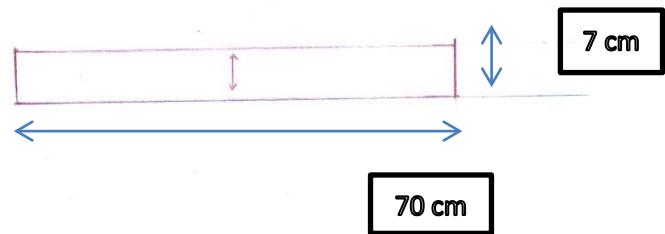
Gambar 17. Hasil pecah Pola Gaun Bagian Depan



Gambar 18. Pola Gaun Bagian Belakang



Gambar 19. pola hiasan pinggang



Gambar 20. Pola Obi

4) Perancangan Bahan

Merancang bahan adalah meletakkan pola busana dalam ukuran skala pada kertas bahan, sesuai dengan lebar atau arah serat pada bahan yang sesungguhnya. Rancangan bahan bertujuan agar meminimalkan dan mengetahui seberapa banyak bahan yang diperlukan untuk suatu mode busana.

1. Merancang bahan secara global

Memperkirakan jumlah kebutuhan bahan dengan menghitung jumlah panjang masing-masing pola yang sudah diubah ditambah perkiraan jumlah tambahan kampuh dan kelim.

2. Merancang bahan secara terperinci

Merancang bahan dengan menggunakan pola-pola kecil pada kertas sampul yang di misalkan sebagai kain yang di ukur selebar yang diperlukan.

Hal-hal yang perlu diperhatikan dalam merancang bahan adalah sebagai berikut :

1. Arah serat pola harus sesuai dengan arah serat kain.
2. Peletakan pola dimulai dari pola yang besar, kemudian pola terkecil.
3. Dalam meletakkan pola pada kain harus diatur sedemikian rupa agar tidak boros.

4. Untuk bahan bermotif, sebaiknya diperlukan arah bagian atas dan bagian bawah motif.

Bahan-bahan yang digunakan dalam membuat busana pesta untuk kesempatan malam ini, yaitu :

1. Bahan Satin

Bahan ini digunakan pada busana pesta malam sebagai bahan utama atau longdress bersiluet A.

2. Bahan tile motif kotak

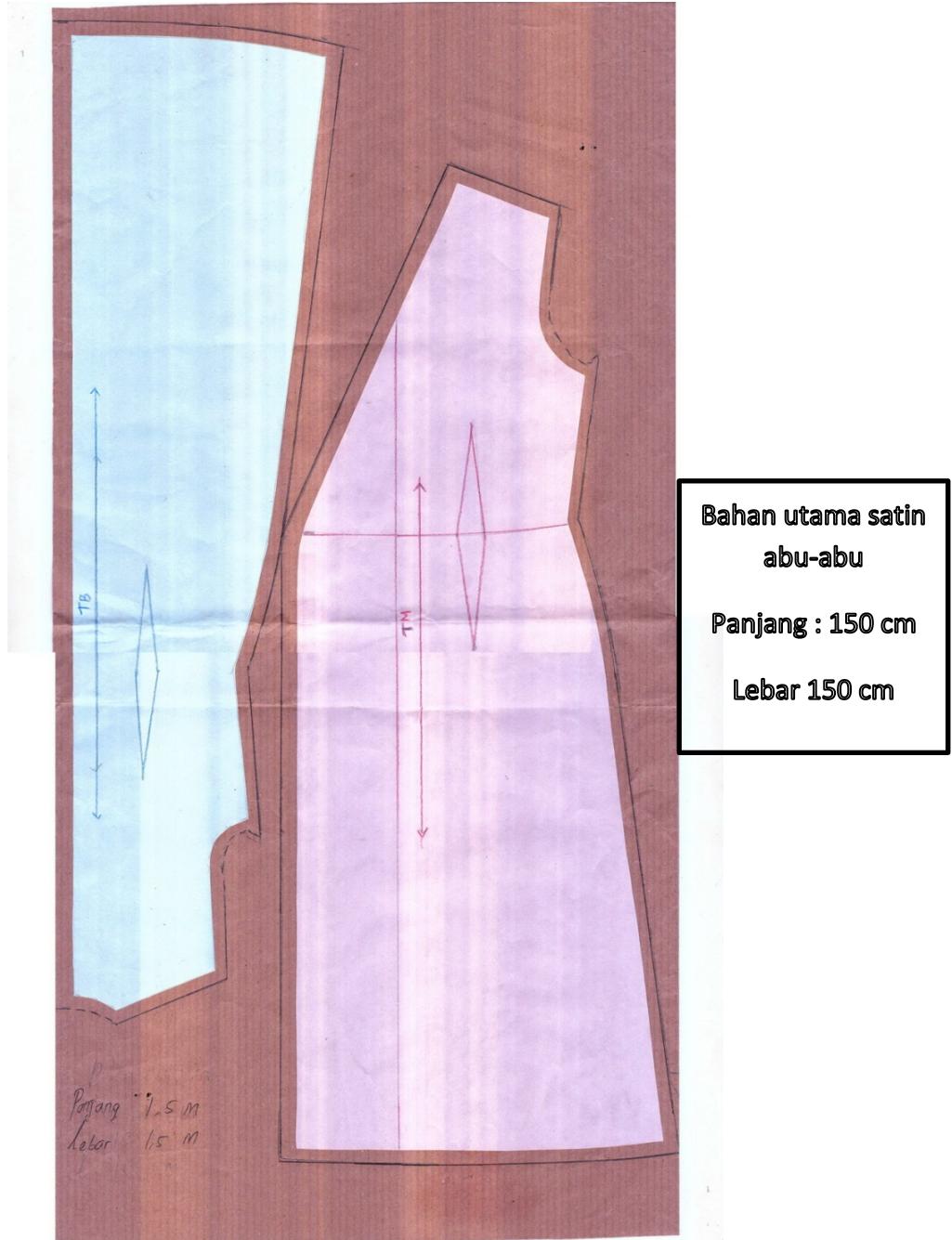
Bahan ini dilekatkan dengan bahan utama atau satin tetapi pada salah satu sisi, yaitu sisi kanan.

3. Bahan Satin Bridal

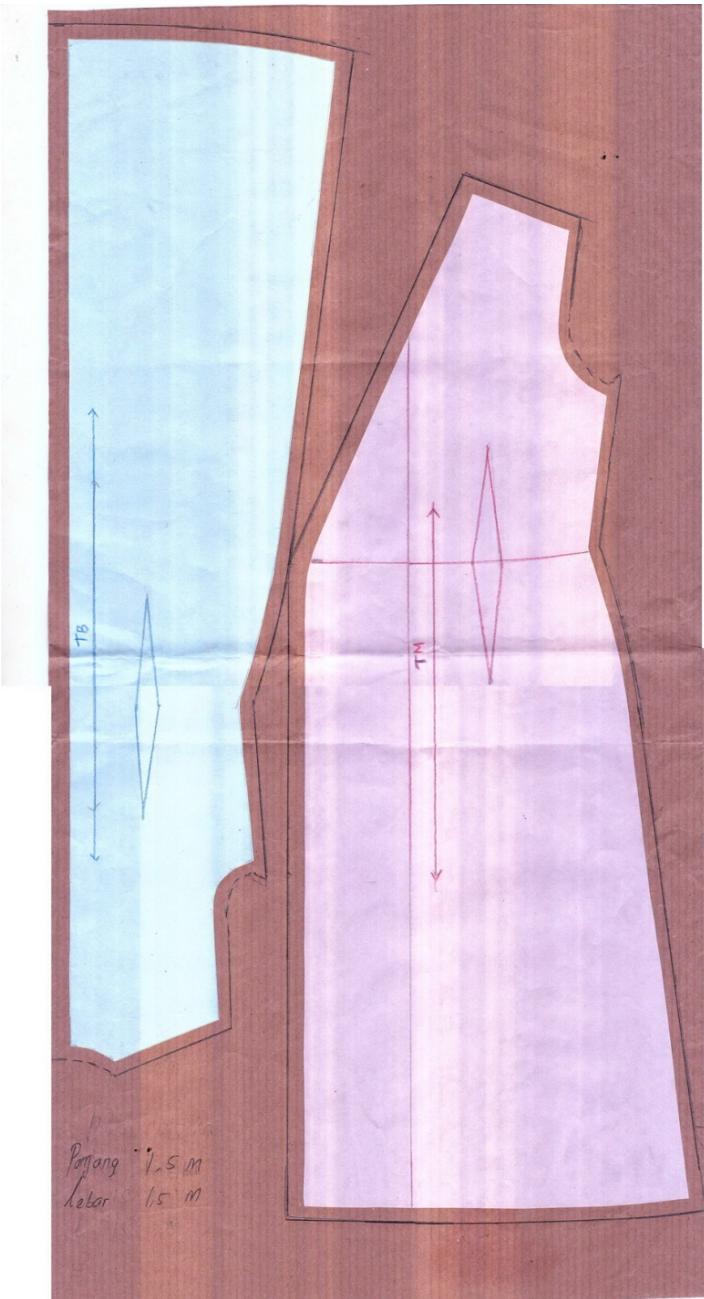
Bahan ini digunakan untuk bahan printing yaitu dengan motif yang terdapat pada sumber ide yaitu parang salawaku.

4. Bahan siffon

Bahan ini digunakan sebagai obi menggunakan teknik slassquilting Dengan 6 lapis kain siffon dan 3 warna yaitu hitam, putih, dan abu-abu.



Gambar 21. Rancangan bahan Utama

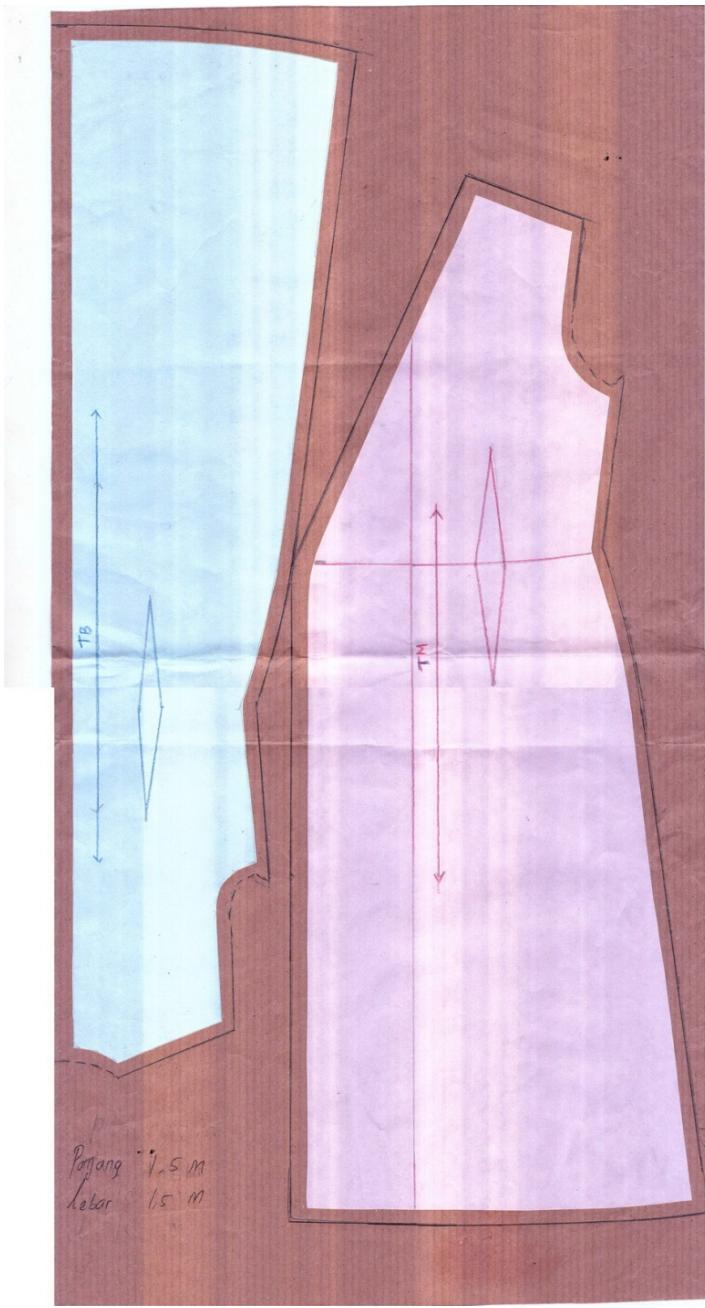


Bahan furimg satin
abu-abu

Panjang : 150 cm

Lebar 150 cm

Gambar 22. Rancangan Bahan furing



Bahan tille kotak-kotak
Panjang : 150 cm
Lebar: 80 cm

Gambar 23 , rancangan bahan tille kotak-kotak



Printing satin bridal
Panjang: 150 cm
Lebar: 75 cm

Gambar 24. rancangan bahan hiasan di pinggang

5) Kalkulasi Harga

Kalkulasi harga adalah mencatat dan menjumlah semua bahan yang dibutuhkan dalam membuat suatu busana. Kalkulasi harga bertujuan untuk meminimalkan dan mengetahui besar biaya yang dikeluarkan dalam suatu model busana. Hal-hal yang perlu diperhatikan dalam membuat kalkulasi harga, adalah :

- a. Mencantumkan nama bahan, banyaknya bahan yang dibutuhkan, harga satuan, jumlah total dan harga total dari bahan-bahan yang dibutuhkan.

- b. Nama barang disesuaikan dengan jenis bahan apa yang akan digunakan misal bahan pokok, bahan pembantu atau bahan tambahan.
- c. Dalam menentukan jumlah harga disesuaikan dengan jumlah barang yang digunakan.
- d. Semua bahan dircatat agar perhitungan biaya dapat lebih tepat

Tabel 1 Kalkulasi Harga

No	Nama Barang	Kebutuhan	Harga/@	Jumlah
1	Kain Satin	3 m	20.000/m	Rp 60.000,-
2	Kain tille kotak-kotak	1,5 m	90.000/m	Rp 135.000,-
3	Kain Printing	1,5 m	110.000/m	Rp 165.000,-
4	Kain Shiffon	2,5 m	16.000/m	Rp 40.000,-
5	Kain Katun Polos	0,25 m	20.000/m	Rp 5.000,-
6	Vislin	1 m	4.000/m	Rp 4.000,-
7	M33	1 m	18.000/m	Rp 18.000,-
8	Benang Jahit	2 bj	1.500/m	Rp 3.000,-
9	Kancing Cetit	6 bj	500/bj	Rp 3.000,-
10	Kancing Kait	4 bj	500/bj	Rp 2.000,-
11	Manik-manik Kristal	10 bungkus	18.000/bungkus	Rp 180.000,-
TOTAL				Rp 615.000,-

6) Penyusutan Bahan

Tujuan dari penyusutan bahan untuk busana pesta dengan sumber ide Parang Salawau yaitu agar setelah busana dijadikan maka tidak akan berubah bentuk atau dimensi (ukuran) setelah mengalami proses pencucian (Radies Saleh dkk, 1992:70). Sebelum bahan dipotong menurut pola, bahan terlebih dahulu disusutkan dengan cara direndam pada air bersih selama kurang lebih 1-4 jam kemudian diangin-anginkan pada tempat yang teduh atau tidak terkena sinar matahari secara langsung tanpa mengalami proses pemerasan. Setelah bahan kering kemudian bahan disetrika pada bagian buruk kain dengan arah memanjang.

b. Pelaksanaan

Pelaksanaan merupakan bentuk tindak lanjut dalam pembuatan busana yaitu berupa persiapan dan termasuk pengorganisasian berupa tinda lanjut yang harus dilaksanakan. Ada beberapa hal yang dilaksanakan dalam proses pembuatan busana pesta malam dengan sumber ide Parang Salawaku.

1) Peletakan pola pada bahan

Dalam penataan pola busana pesta harus dengan teliti agar tidak terjadi kesalahan dalam pemotongan. Meletakkan pola pada bahan dimulai dari pola yang besar ke pola yang kecil, misalnya bahan polos untuk pembuatan gaun dimulai dari peletakan dress bagian depan, kemudian dress bagian belakang.

Setelah pola diletakkan pada kain maka dibantu dengan jarum pentul untuk setiap sudut pola. Setelah itu diberi tanda kampuh menggunakan kapur jahit. Penggunaan kapur jahit harus memilih warna yang senada dengan warna kain agar kain tidak terlihat kotor.

2) Pemotongan bahan dan pemberian tanda jahitan

Pada proses pembuatan busana pesta malam untuk wanita ini pemotongan dilakukan mulai bahan utama terlebih dahulu dari pola yang terbesar menggunakan gunting kain yang tajam agar tidak merusak serat kain, diatas meja potong atau dilantai yang lebar dan datar. Pemotongan pola dilakukan setelah pengecekan tata letak pola, Sedangkan pemberian tanda jahitan menggunakan karbon jahit, hal ini dimaksudkan untuk mempermudah dalam penjahitan karena tanda tersebut tidak mudah hilang. Kampuh-kampuh yang digunakan pada bagian sisi besarnya 2-2,5 cm, pada bagian lengkung sebesar 2 cm, pada bagian kelim 3 cm.

3) Penjelujuran

Penjelujuran dilakukan pada saat tahap proses atau fitting pertama. Hal ini dilakukan untuk menghindari kesalahan dalam menjahit dan juga untuk mengetahui jatuhnya bahan pada tubuh model. adapun langkah-langkah penjelujuran adalah sebagai berikut :

1. Melekatkan bahan dasar busana yaitu kain polos dengan kain tille kotak-kotak dengan dijelujur besar atau renggang agar saat menjelujur atau menjahit perbagian tidak geser.
2. Menjelujur bahu bahan utama, bahan utama polos ketemu dengan bahan polos, sedangkan bahan yang dilekatkan dengan tille maka ketemu dengan bahan yang dilekatkan dengan tille juga.
3. Menjelujur sisi dress bahan utama, teknik sama dengan menjelujur bahu.
4. Menjelujur bahu furing bahu dan sisi
5. Membuat tali yang akan diletakkan pada bagian kesua sisi pinggang
6. Menyatukan bahan utama dengan furing dengan di jelujur
7. Menjelujur bagian bawah atau kelim dress.
8. melipit bagian hiasan pinggang
9. membuat Obi dengan teknik slassquiting
10. menyambung Obi dengan hiasan pinggang

4) Evaluasi proses 1

Evaluasi proses 1 merupakan pengepasan busana pada tubuh model yang sudah dalam bentuk busana tetapi masih berupa jelujuran. Fitting 1 bertujuan untuk melihat kekurangan

pada busana saat dipakai oleh model dan kenyamanan pada busana. Aspek yang diamati dalam evaluasi ini adalah jatuhnya busana pada badan dan teknologi yang digunakan dalam pembuatan busana.

Tabel 2 Evaluasi 1

Aspek yang di evaluasi	evaluasi	Cara mengatasinya/gatasi
panjang gaun	Terlalu panjang	bawah gaun dipotong 3 cm
hiasan pinggang	melorot	Diberi kancing cetit, dikancingkan dengan Obi

5) **Penjahitan**

Setelah pengepasan atau fitting 1 dilakukan dan mengetahui kekurangan pada busana serta melakukan perbaikan, maka langkah selanjutnya adalah penjahitan. Penjahitan dilakukan untuk menyambung setiap bagian hingga membentuk busana. Penjahitan dilakukan menggunakan mesin jahit dan juga manual menggunakan tangan. Hal ini dilakukan agar hasilnya menjadi rapi, kuat, dan maksimal. Langkah-langkah penjahitan dan penyelesaiannya yaitu :

1. Menjahit gaun
 - a. Menjahit kupnat bagian depan dan belakang
 - b. Melekatkan tile kotak-kotak dengan bahan utama di salah satu sisi yaitu sisi kanan dengan dijelujur renggang.
 - c. Menyambung tengah belakang
 - d. Menjahit bahu
 - e. Menjahit sisi
 - f. Menyatukan bahan utama dengan furing dari muka bagian kiri melewati kerung leher sampai muka bagian kanan.
 - g. Pressing
 - h. Sum kelim
 - i. Pressing
2. Menjahit hiasan pinggang
 - a. Menyambung bahan utama dengan vuring yaitu baik ketemu baik. Sisakan beberapa cm untuk membalikkan.
 - b. Kemudian dibalik
 - c. Pengepresan sambil di lipit dengan hasil jadi lebar lipit 4 cm

3. Menjahit slassquilting
 - a. Menjahit teknik slasquilting, jarak jahitan yaitu 1 cm
 - b. Potong bagian tengah-tengah jahitan
 - c. Menyambung dengan vuring
 - d. Kemudian dibalik
 - e. Pengepresan
 - f. Jahitan yang sudah digunting kemudian disikat agar serat kain keluar untuk memunculkan efek bulu-bulu
 - g. Satukan Obi slassquilting dengan hiasan pinggang menggunakan kancing cetit

6) **Menghias busana**

Hiasan busana memiliki pengertian segala sesuatu yang dihiaskan pada busana agar busana tersebut memiliki nilai yang lebih tinggi terutama pada nilai keindahannya. Hiasan busana merupakan unsur yang tidak kalah penting dengan unsur yang lainnya. Hiasan yang digunakan pada busana pesta malam wanita remaja ini yaitu manik-manik berupa Kristal yang berwarna hitam. Peletakkan hiasan Kristal ini diletakkan pada setiap persilangan kain tille motif kotak-kotak. Penyelesaian hiasan busana dengan cara sum sembunyi.

7) Evaluasi proses II

Tabel 3 Evaluasi II

Aspek yang dievaluasi	evaluasi	mengatasi
hiasan	Bagian belakang tanpa manik-manik sehingga dari sisi kelihatan berbeda dengan bagian depan	Bagian belakang diberi manik-manik seperti bagian depan
Panjang gaun	Panjang antara kanan dan kiri tidak sama	Bagian kanan di naikkan 1 cm
Bagian TM	Furing kelihatan sedikit dari depan	Saat pengepressan bahan utama dimasukkan sedikit ke bagian furing

8) Evaluasi

Hasil busana yang diciptakan adalah busana pesta malam untuk wanita remaja dengan sumber ide Parang Salawaku. Trend yang diambil yaitu trend 2018 dengan *Sensory + chill*.

Unsur senjata Parang Salawaku pada busana ini terdapat pada hiasan pinggang yaitu berupa lipit dengan motif printing. Motif tersebut yaitu salah satu motif yang terdapat pada perisai senjata atau Salawaku. Motif tersebut menggambarkan ketegasan, semangat, serta keberanian dalam menghadapi perang dengan belanda pada masa itu. Bahan satin berwarna abu-abu pada gaunnya menggambarkan tajamnya bilah Parang atau pedang, yaitu pedang yang digunakan pada saat perang.

Hiasan Kristal dipasang pada sisi kanan bertujuan selain untuk memperindah yaitu juga untuk menyeimbangi kilau antara kilau satin dengan bahan tile motif kotak-kotak.

Jenis bahan yang digunakan untuk membuat busana pesta ini antara lain yaitu satin, satin bridal, dan siffon. Warna yang dipilih adalah warna netral yaitu hitam, abu-abu, dan putih yang dapat memberi kesan elegan. Teksture dari bahan busana yang digunakan adalah tekstur bahan halus seperti satin, kaku dan tebal seperti satin bridal yang memberikan efek tegas. Hiasan yang digunakan pada busana pesta malam wanita remaja ini yaitu manik-manik jenis Kristal yang kilaunya dapat menyeimbangi dengan kilau satin, manik-manik ini berwarna hitam dan dipasang di setiap persilangan kain tile motif kotak-kotak.

c. Pergelaran Busana

Menampilkan busana dalam suatu gelar busana, agar acara dapat berlangsung dengan baik maka harus ada perencanaan yang matang. Perencanaan yang matang tersebut meliputi tiga tahapan, pertama yaitu persiapan yang meliputi pembentukan panitia, pemberian tugas, menentukan tema, menentukan waktu dan tempat, serta merancang anggaran dana yang akan digunakan. Kedua yaitu pelaksanaan yang meliputi tentang seluruh pelaksanaan acara pergelaran dari awal pembukaan sampai dengan selesainya acara. Ketiga yaitu evaluasi yang meliputi evaluasi kelebihan dan

kekurangan pada saat pelaksanaan pergelaran busana dari tahap persiapan sampa tahap akhir.

a. Persiapan

Pergelaran busana ini merupakan suatu rangkaian yang diselenggarakan untuk mempertunjukan atau memamerkan hasil kreasi baru yaitu busana pesta malam yang dirancang oleh para desainer, diharapkan pergelaran ini dapat diterima oleh masyarakat dengan tujuan mempromosikan busana yang diperagakan oleh pragawati. Pergelaran busana ini sendiri diikuti oleh mahasiswa Pendidikan Teknik Busana S1 dan Teknik Busana D3 baik regular maupun non regular. Ada beberapa tahapan dalam pelaksanaan gelar busana ini, yaitu sebagai berikut :

1) Pembentukan Panitia

Pembentukan panitia bertujuan agar pergelaran busana dapat terlaksana dengan baik dan lancar. Panitia yang terbentuk dalam pergelaran busana 2018 ini yaitu semua mahasiswa Program Studi Pendidikan Teknik Busana S1, Teknik Busana D3 angkatan 2015 dan beberapa kakak tingkat angkatan 2014 dan 2013 yang berjumlah 102 Tanggung jawab pergelaran dapat ditanggung bersama dalam sebuah kepanitiaan sehingga akan terbentuk suatu kerjasama sesuai dengan tujuan pergelaran itu sendiri.

2) Penentuan Tema

Tema yang di ambil dalam pergelaran busana tahun 2018 ini adalah “*Movitsme*”. 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 muda Indonesia yang ditunjukkan dalam sebuah fashion show. Karya-karya busana yang ditampilkan merupakan pencerminan karakter kaum milenial yang tercipta melalui racikan yang pas antara perkembangan trend dipadukan dengan budaya Indonesia yang ditorehkan dalam busana dengan sentuhan motif nusantara.

3) Sumber Dana

Penyelenggaraan pergelaran busana 2018 tidak dapat berjalan dengan lancar apabila tidak didukung dana finansial yang mencukupinya. Penentuan anggaran diputuskan bersama dalam sebuah pertemuan atau rapat dengan beberapa pertimbangan. Anggaran yang ditentukan meliputi anggaran dana pokok sebesar Rp 1.200.000,- per mahasiswa, selain dana-dana tersebut terdapat beberapa dana yang berasal dari sanggar busana, dana iklan dari booklet, sponsor, dan sisa MP. Adapun jumlah pemasukan keseluruhan yaitu Rp 179.132.000,-

4) Dewan juri

Grand juri dinilai dari pihak luar yang telah ditunjuk untuk menilai karya yang telah diciptakan. Berikut ini dewan juri yang digunakan pada pergelaran busana ini sebanyak 6 orang, 3 orang

sebagai juri garment dan 3 lainnya sebagai juri butik, yaitu sebagai berikut :

Juri Garment :

1. Goet Poespo
2. Pratiwi Sundarini M.Ikom
3. Ani Srimulyani

Juri Butik :

1. Philip Iswardono
2. Ramadhani A Khadir
3. Agung Purwandono

5) Waktu dan Tempat Pelaksanaan

Tempat dan waktu pelaksanaan ditetapkan berdasarkan banyak pertimbangan dari beberapa pilihan tempat. Dalam memilih tempat pergelaran busana yaitu melalui serangkaian proses panjang mulai dari mengusulkan nama-nama tempat, survey sesuai usulan tempat. Penyelenggaraan pergelaran busana 2018 dengan tema *Movitsme* ini diselenggarakan tiga tahapan, adapun rinciannya yaitu sebagai berikut:

1. Gladi kotor

Hari/tanggal : Senin, 9 April 2018

Waktu : 15.30 WIB - selesai

Tempat : Auditorium UNY

2. Gladi bersih

Hari/tanggal : Selasa, 10 April 2018

Waktu : 18.30 WIB - selesai

Tempat : Auditorium UNY

3. Pergelaran busana

Hari/tanggal : Rabu, 11 April 2018

Waktu : 18.00 WIB - selesai

Tempat : Auditorium UNY

b. Pelaksanaan

Ada beberapa tahapan yang dilakukan sebelum pergelaran busana dilaksanakan. Adapun tahapan-tahapan tersebut meliputi :

1) Penilaian Gantung

Penilaian gantung merupakan bagian dari pergelaran busana yaitu proses penilaian sebelum busana di peragakan diatas catwalk yang dilaksanakan pada hari **Minggu, 25 Maret 2018** di gedung KPLT FT UNY lantai 3. Pada penilaian gantung busana dikenakan oleh mannequeen dan dinilai oleh dosen-dosen jurusan Pendidikan Teknik Busana dan Teknik Busana. Aspek yang dinilai meliputi *Moodboard*, teknik jahit, hiasan busana, dan lain-lain.

2) Grand Juri

Rangkaian acara sebelum penyelenggaraan pergelaran busana yang lainnya yaitu *Grand juri*. *Grand juri* dilaksanakan setelah penilaian gantung, yang dilaksanakan pada **Minggu, 1**

April 2018 di gedung KPLT FT UNY lantai 3. Pelaksanaan grand juri busana dikenakan oleh pragawati dan desainer mempresentasikan konsep busana pesta malam dengan sumber ide parang salawaku yang penulis ciptakan. Aspek yang dinilai berupa desain, *look* busana saat dipakai oleh model, kesesuaian desain dengan *trend* dan lain-lain.

Adapun juri yang menilai adalah dari pihak luar, antara lain

Juri Garment :

1. Goet Poespo
2. Pratiwi Sundarini M.Ikom
3. Ani Srimulyani

Juri Butik :

1. Philip Iswardono
2. Ramadhani A Khadir
3. Agung Purwandono

3) Gladi Bersih

Gladi bersih dilaksanakan sebelum pergelaran busana dimulai. Gladi bersih ini bertujuan untuk latihan terakhir sebelum acara dimulai, guna meminimalisir resiko adanya kesalahan saat acara berlangsung. Gladi bersih ini dilaksanakan pada Selasa, 10 April 2018 Yang diikuti oleh semua panitia inti dan panitia tambahan pergelaran busana..

4) Pergelaran Busana

Pergelaran busana 2018 dengan tema “*Movitsme*” diselenggarakan pada hari Rabu, 11 April 2018 bertempat di gedung Auditorium Universitas Negeri Yogyakarta, acara dimulai pada pukul 18.00 WIB. Pergelaran busana ini menampilkan karya dari 102 mahasiswa yang terdiri dari mahasiswa Pendidikan Teknik Busana S1 dan Teknik Busana D3, yang terbagi menjadi 3 sesi dan setiap sesinya terbagi menjadi 2 konsentrasi yaitu garment dan butik. Dalam pergelaran ini penulis mendapat sesi 2 dengan nomor urut tampil 62.

c. Tahap Evaluasi

Setelah melalui tahapan-tahapan pelaksanaan pergelaran busana maka perlu adanya evaluasi untuk mengetahui kekurangan serta hambatan. Pada dasarnya pergelaran berlangsung dengan baik. Akan tetapi ada beberapa hal yang masih kurang dan perlu di evaluasi untuk keberhasilan yang akan datang, yaitu :

1) Devisi

a. Konsumsi

Kendala :

1. Konsumsi kurang mengecek makanan yang akan diberikan sehingga ada yang mendapat makanan yang sudah tidak enak

2. Konsumsi kurang tegas kepada panitia untuk jam makan, sehingga panita makan di jam yang kurang sesuai yang mengakibatkan makanan kurang baik
3. Kurangnya koordinasi kepada sie lain mengenai panitia tambahan, dan acara sehingga makanan berlebihan
4. Kurangnya jam bertemu baik panitia tambahan maupun panitia inti
5. Kurangnya kesadaran semua pihak tentang sampah, sehingga seolah sampah hanya tanggung jawab konsumsi

Solusi

1. Konsumsi harus mengecek makanan yang akan diberikan sehingga tidak ada yang mendapat makanan yang sudah tidak enak
2. Konsumsi harus tegas kepada panitia untuk jam makan, sehingga panita makan di jam yang sesuai sehingga makanan di makan dalam keadaan baik
3. Harus lebih koordinasi kepada sie lain mengenai panitia tambahan, dan pengisi acara sehingga makanan tidak berlebih
4. Perbanyak jam bertemu baik panitia tambahan maupun panitia inti
5. Harus lebih tegas dan mengingatkan bahwa sampah adalah tanggung jawab semua sie

b. Publikasi

Kendala :

1. Penjualan tiket per sie banyak yang tidak laku
2. Kurangnya koordinasi mengenai uang penjualan tiket per sie
3. Sie lain meminta tolong kepada publikasi mendadak
4. Penjualan tiket masih tersisa banyak
5. Adanya miskomunikasi dari yang menitipkan tiket di *ticketbooth* pada hari H

Solusi :

1. Harus sampai habis tetapi tidak dibeli sendiri tetapi dijual
2. Setiap uang tiket yang sudah laku langsung diserahkan kepada publikasi
3. Meminta tolong jauh hari dan tentukan deadline
4. Meningkatkan promosi penjualan tiket di berbagai media dan pemilihan hari yang tepat dalam menyelenggarakan acara.
5. Harus lebih didata lagi mengenai penitipan tiket baik yang sudah bayar maupun belum.

c. Backstage and Floor

Kendala :

1. Kurang koordinasi dengan among tamu, sehingga banyak pengunjung yang duduk tidak sesuai ticket yang dibeli

2. Among tamu kurang koordinasi dengan ticketing, sehingga pengunjung VVIP overload dan kursi tidak mencukupi (jumlah kursi yang disediakan sudah sesuai dengan tiket yang dibuat)
3. Kursi sponsor banyak yang kosong karena banyak sponsor yang tidak datang.
4. Kursi penonton VIP di bagian atas (depan regular) kosong dibagian tengah, karena tidak ada jalan untuk lewat dan tempat kursi VIP terlalu mepet dengan tembok pembatas.

Solusi :

1. Perlu koordinasi yang baik antar semua bagian yang bertugas
2. Perlu koordinasi yang baik antara semua bagian yang bertugas
3. Konfirmasi ulang semua tamu / undangan
4. VIP diletakkan dibawah saja, karena jika diatas dan dimundurkan 1 tingkat agar tidak mepet tembok, bagian panggung sudah tidak terlihat 100%. Jika tetap ingin diletakkan diatas, jumlah kursi VIP dikurangi sehingga ada jalan untuk lewat.

d. Booklet

Kendala :

1. Lamanya dalam pengeditan foto karena hanya beberapa dari anggota sie yang dapat mengedit foto
2. Kurang aktifnya partisipasi anggota sie dalam pembuatan dan konsultasi booklet
3. Sambutan-sambutan terutama dari kajur, dekan dan rector terhambat karena keterlambatan surat permohonan yang masuk.
4. Sambutan tektor tidak dapat dimasukkan ke dalam booklet karena kesalahan tanggal pada surat permohonan sehingga menyebabkan keterlambatan booklet pada percetakan

Solusi :

1. Meminta bantuan dari teman yang sudah ahli dalam pengeditan foto
2. Lebih ditingkatkan lagi partisipasinya dalam pembuatan booklet, termasuk mengedit foto, me-layout, editing akhir, dan konsultasi
3. Meminta sambutan lebih awal. Komunikasi antara sie Booklet, Humas, dan Sekretaris ditingkatkan.
4. Sekretaris meneliti kembali tanggal da nisi surat agar tidak terhambat permintaan sambutannya.

e. Dokumentasi

Kendala :

1. Saat fotografer memotret model di stage, rektor beranjak dari tempat duduk yang berada di depan stage, menganggu proses foto
2. Konsumsi untuk vendor tidak terurus
3. Kursi vvip kiri kanan panggung kosong, sehingga acara di foto terlihat sepi

Solusi :

1. Penempatan lokasi kursi rektor.
2. Membedakan mana konsumsi untuk vendor dan panitia
3. Menempatkan penonton vvip berbayar di kiri kanan panggung agar tidak terlihat sepi

f. Keamanan

Kendala :

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

Solusi :

1. Keamanan pintu masuk ruang panitia lebih ditegaskan karena ada yang bisa masuk tanpa membawa cocard.

2. Pastikan panitia inti dan tambahan datang tepat waktu.
3. Barang pribadi hendaknya diamankan sendiri sehingga tidak tertinggal pada saat acara telah selesai.
4. Panitia inti maupun tambahan hendaknya parkir pada tempat yang telah disediakan.

g. Dekorasi

Kendala :

1. Ada miskomunikasi dengan sie dokumentasi masalah lighting yang dimaksud adalah par 62 atau 64 bukan par LED
2. Pengeluaran tidak terduga
3. Konsumsi untuk pekerja dekorasi sering terlambat,
4. Waktu penggerjaan diluar rencana
5. Bayangan yang “bocor” pada siluet panggung

Solusi :

1. Solusinya menambah unit menyesuaikan kebutuhan (otomatis penambahan biaya)
2. Cadangan biaya yang direncanakan berdasarkan evaluasi MP berfungsi dengan baik
3. Mengkoordinasi lebih lagi dengan sie konsumsi, jika terpaksa bisa membeli snack seperti: gorengan, roti bakar, dsb.

4. Mengkoordinasi dengan pihak vendor masalah jam kerja lebih lagi karena vendor sendiri yang molor dari jadwal.
5. Menutup layar siluet lebih lagi yang otomatis menambah biaya.

h. Humas

Kendala :

1. Jobdesk antar sie masih kurang jelas pembagiannya, sehingga masih sering terjadi misskom
2. Kurangnya waktu yang tepat untuk memngumpukan semua panitia tambahan sie untuk membahas teknis. Sehingga banyak panitia tambahan yang tidak paham tentang teknis among tamu
3. Beberapa panita tambahan masih kurang aktif

Solusi :

1. Dalam pembuatan jobdesc sebaiknya lebih di matangkan lagi
2. Sebelum hari H, diadakan pertemuan antara sie humas dengan sie yang membantu dalam among tamu seperti konsumsi, publikasi dll. Sehingga pada saat hari H semua orang uang bertugas menjadi among tamu, benar-benar paham akan job nya

3. Meningkatkan kekompakan antar panitia inti dan panitia tambahan

i. Model

Kendala :

1. Mulainya kepanitian TA/KIPF, tidak ada arahan dan kurangnya koordinasi.
2. Saat pemotretan sie model memiliki banyak kendala dengan kehadiran model yang tidak tepat waktu dan banyaknya model yang tidak bisa hadir.
3. Untuk memberikan informasi dengan model kurang efisien.
4. Karena acara ini bekerjasama dengan pihak luar, yaitu agensi model, terkadang informasi terbaru tidak langsung sampai ke seluruh panitia.

Solusi :

1. Adanya pengganti koordinator yang memberikan arahan serta koordinasi dengan timnya.
2. Model yang tidak hadir akan digantikan dengan model yang lain. Harus mulai koordinasi dengan agensi, selalu *update* dengan kegiatan acara, dan mememberikan informasi acara dan menanyakan informasi dan kepastian mengenai kehadiran model,

3. Untuk kedepannya dibuat grup untuk model beserta panitia sie model, sehingga semua urusan mengenai model dan lain sebagainya ditangani oleh sie model dan informasi yang didapatkan akan jadi lebih akurat.
4. diharapakan lebih mempermudah komunikasi dengan agensi dan panitinya. Maka dari itu dibuatkan grup komunikasi (seperti *whatsaap*) untuk panitia beserta model agensi.

B. Hasil

1. Desain Busana

Desain busana dibuat dengan mengkaji beberapa hal yaitu tema, *trend*, sumber ide dan lain-lain. Sebelum menghasilkan busana pesta malam wanita remaja dengan sumber ide Parang Salawaku dengan *sensory+chill* sebagai tema dan sub tema yang dituangkan dalam Fashion ilustrasi ukuran A4.



Gambar 25. Fashion Illustration

2. Busana

Hasil busana yang diciptakan adalah busana pesta malam untuk wanita remaja dengan sumber ide Parang Salawaku Unsur dari senjata Parang Salawaku pada busana ini terdapat pada hiasan pinggang yaitu berupa lipit dengan motif printing. Motif tersebut yaitu salah satu motif yang terdapat pada perisai senjata atau Salawaku. Kesan kuat dan kokoh dituangkan dalam hiasan pinggang tersebut dengan menggunakan kain kaku serta dilapisi dengan m33. Penambahan kesan mewah dan keindahan busana ini dilengkapi dengan manik-manik jenis Kristal sebagai hiasannya.

Jenis bahan yang digunakan untuk membuat busana pesta malam untuk wanita remaja ini adalah kain satin, satin bridal, dan siffon. Tekstur dari bahan yang digunakan adalah bertekstur halus, dan tebal, seperti bahan satin yang halus. Hiasan busana ini menggunakan manik-manik Kristal yang berwarna hitam dan dipasang di setiap persilangan pada kain tile.



Gambar 26. Hasil busana tampak depan



Gambar 27. Hasil busana tampak belakang



Gambar 28. Hasil busana tampak samping

3. Pergelaran Busana

Hasil pergelaran busana *Movitsme* telah terlaksana pada hari Rabu, 11 April 2018. Busana yang telah dibuat ini diperagakan oleh seorang model dengan nomor urut tampil yaitu 63 pada sesi ke-2. Hasil karya penulis mendapat juara 3 untuk kelas B. pergelaran busana ini di ketuai oleh Nurul Isma Maula Teknik Busana D3 kelas B. Pergelaran busana ini dihadiri oleh beberapa tamu undangan dan penonton serta masyarakat luas yang telah membeli tiket pergelaran busana *Movistme*.



Gambar 29. Hasil busana ditampilkan pada pergelaran *Movitsme*

C. Pembahasan

1. Penciptaan Desain Busana

Penciptaan desain busana pesta dengan sumber ide Parang Salawaku ini perlu adanya kesesuaian tema dengan trend. Oleh sebab itu, diperlukan pemahaman tentang tema serta trend yang sedang terjadi. Pada pembuatan busana ini terinspirasi dari senjata Maluku yaitu Parang Salawaku pada upacara obor pattimura. Pengembangan sumber ide secara *Deformasi* merupakan penggambaran bentuk yang menekankan pada interpretasi karakter, dengan cara menggambarkan obyek tersebut dengan sebagian yang dianggap mewakili atau pengambilan unsur tertentu dari hasil interpretasi yang sifatnya sangat hakiki, atau mengembangkan sumber ide dengan cara mengubah menggunakan prinsip pengurangan atau penyederhanaan bentuk, detail, dan hiasannya. warna-warna yang digunakan sesuai dengan warna trend *stories*.

Busana pesta dengan sumber ide Parang Salawaku ini memiliki siluet “I” terdiri dari gaun midi *dress* dan hiasan yang terdapat di pinggang yaitu berupa lipit. hiasan busana terletak pada persilangan kain tulle kotak-kotak dengan manik-manik Kristal.

Dalam penciptaan desain penulis mengalami beberapa kendala karena disebabkan kurangnya mengkaji referensi tentang tema serta penerapannya sehingga hasil yang didapat kurang maksimal oleh karena itu perlunya dalam mengkaji beberapa referensi agar desain dapat maksimal.

2. Pembuatan Karya Busana

Busana pesta ini terdiri dari midi *dress* tanpa lengan dan tanpa kerah. Bagian kedua yaitu hiasan yang terdapat di pinggang yaitu berupa lipit dengan kain satin bridal printing motif Salawaku dan obi dengan teknik *sllassquilting* menggunakan bahan satin 6 lapis dengan 3 warna yaitu warna hitam, abu-abu, dan putih.

Berdasarkan Proses pembuatan karya busana terdapat beberapa kendala salah satunya yaitu bahan utama yang terlalu licin dan mudah kusut. Solusi dari penulis untuk mengatasi kendala tersebut yaitu dengan dijelujur terlebih dahulu dan setiap proses menjahit sebaiknya dipress agar jahitan lebih rapi serta tidak mudah kusut dan saat pengepressan sebaiknya gunakan alas agar bahan tidak mengkilap.

Pada saat proses pemasangan kancing, serat dari bahan utama yang mudah ketarik dan mudah membekas tusukan jarum, maka lebih berhati-hati dalam pengasangan kancing ataupun hiasan serta pengesuman dilakukan dengan hati-hati agar bahan utama tetap bersih.

Hasil bagian kedua yaitu hiasan yang terdapat di pinggang terlalu tinggi sehingga mengganggu ketiak dari model, maka untuk menghindari ketidaknyamanan tersebut sebaiknya hiasan pinggang di kurangi 2 cm bagian bawah ketiak agar model lebih leluasa dalam bergerak.

3. Pergelaran Busana

Penyelenggaraan pergelaran busana ini penulis menjadi panitia yaitu devisi keamanan. Kendala yang ditemui penulis sebagai devisi keamanan yaitu banyak barang yang berserakan di *backstate* sehingga pada saat *clean area* banyak barang yang tertinggal, maka solusi dari penulis yaitu barang pribadi hendaknya diamankan sendiri sehingga tidak ada barang yang tertinggal pada saat acara telah selesai karena apabila barang tersebut hilang, sudah tidak menjadi tanggungjawab dari devisi keamanan.

Pergelaran busana ini diselenggarakan pada hari Rabu, 11 April 2018 bertempat di Auditorium Universitas Negeri Yogyakarta. Pergelaran busana ini diikuti oleh 102 mahasiswa yang terdiri dari S1 Reguler, S1 Non Reguler dan D3. Acara fashion show terdiri dari 3 sesi. Dalam acara ini penulis mendapat urutan tampil di sesi 2 nomor 62 dan mendapat juara 3 kategori kelas B.

Kendala yang dihadapi saat menampilkan karya busana yaitu saat maju kejuaraan penulis beserta model salah block, dikarenakan tidak mengikuti gladi bersih, untuk solusinya yaitu ikuti setiap tahapan gladi bersih dan pahami block untuk setiap sesi beserta kejuaraan.

BAB V

KESIMPULAN DAN SARAN

A. Kesimpulan

Berdasarkan rumusan masalah dalam pembuatan busana pesta malam untuk wanita remaja dengan sumber ide Parang Salawaku dalam pergelaran busana *Movitsme* dapat diambil kesimpulan sebagai berikut :

1. Penciptaan desain busana pesta ini mengambil sumber ide Parang Salawaku yaitu sejata khas Maluku. Penciptaan desain busana dilakukan melalui proses mengkaji tema, mengkaji *trend*, mengkaji sumber ide, mengkaji unsur dan prinsip desain, membuat *moodboard*, pembuatan *design sketching* dan *presentation drawing* sehingga dihasilkan desain busana yang dituangkan dalam *fashion illustration*. Pengambilan sumber ide disesuaikan dengan tema *Movitsme* yaitu mengambil salah satu obyek pada budaya Indonesia yaitu Parang Salawaku. Busana pesta ini memiliki siluet “I” terdiri dari gaun midi *dress* dan hiasan yang terdapat di pinggang yaitu berupa lipit. hiasan busana terletak pada persilangan kain tille kotak-kotak dengan manik-manik Kristal.
2. Pembuatan busana pesta dengan sumber ide Parang Salawaku dalam pergelaran busana *Movitsme* ini melalui tiga tahap, yaitu persiapan, pelaksanaan, dan evaluasi. Tahap persiapan meliputi pembuatan gambar kerja, pengambilan ukuran, pembuatan pola, perancangan bahan dan kalkulasi harga. Tahap pelaksanaan meliputi pembuatan pola, pemotongan

dan pemberian tanda jahitan, penjelujuran, evaluasi 1, penjahitan, evaluasi 2, serta evaluasi hasil dilakukan selama dalam proses pembuatan busana, sehingga dihasilkan gaun midi *dress* menggunakan bahan utama satin dan hiasan yang yang terdapat di pinggang menggunakan kainsatin bridal yang di printing motif salawaku. Pada pembuatan busana pesta ini menggunakan teknologi jahit adi busana, dengan teknik penyambungan yaitu kampuh buka dan penyelesaian kelim sum sembunyi.

3. Penyelenggaraan pergelaran busana 2018 dengan tema *Movitsme* ini melalui tiga tahap, pertama yaitu persiapan, meliputi pembentukan panitia, menentukan tema dan tujuan, menentukan waktu dan tempat, menyiapkan sarana penunjang dan menentukan anggaran dana, sehingga menghasilkan pergelaran busana *Movitsme* pada hari Rabu, 11 April 2018 di Auditorium UNY pada pukul 18.00 WIB yang diikuti oleh 102 mahasiswa Pendidikan Teknik Busana S1 dan Teknik Busana D3 Universitas Negeri Yogyakarta. Tahap selanjutnya yaitu evaluasi kesesuaian antara konsep dengan pelaksanaan.

B. Saran

1. Saran dalam menciptakan desain busana dengan sumber ide Parang Salawaku yaitu :
 - a. Mengkaji lebih banyak referensi tentang tema, trend, sumber ide, dan konseptan busana.

2. Saran dalam pembuatan busana dengan sumber ide Parang Salawaku yaitu:
 - a. Lebih teliti dan hati-hati dalam memilih bahan busana agar busana yang dihasilkan sesuai dengan desain dan bentuknya juga bagus.
 - b. Setiap selesai melakukan tahapan menjahit sebaiknya kampuh di press agar hasil jahitan maksimal.
 - c. Dalam proses pengepressan lebih baik menggunakan alat agar saat di press kain tidak mengkilap.
 - d. Pemasangan hiasan dan pengesuman dilakukan dengan hati-hati karena teksture kain yang mudah membekas setelah tertusuk jarum, atau serat kain tertarik dan meninggalkan bekas.
3. Saran dalam pergelaran busana
 - a. Dalam penyelenggaraan gelar busana sebaiknya dilakukan persiapan yang matang sehingga mempermudah dalam pelaksanaannya, seperti pada pemilihan jabatan kepanitiaan dan pembagian tugas yang proporsional.
 - b. Koordinasi dan komunikasi harus diutamakan untuk meminimalisir kemungkinan terjadinya kesalahpahaman antar panitia, sehingga tugas yang dilaksanakan sesuai dengan tujuan yang akan dicapai.
 - c. Tingkatkan kerjasama tim sehingga tercipta kekompakkan guna kelancaran dan kesuksesan acara.

DAFTAR PUSTAKA

- Adimodel, (2009), *Lighting For Fashion*, Jakarta : PT Elex Media Komputindo.
- Afif Grub Bestari, (2015), *Pengaruh Penggunaan Media Moodboard Terhadap Pengetahuan Desain Busana Pada Mahasiswa Pendidikan Teknik Busana*, Yogyakarta : Pasca Sarjana Universitas Negeri Yogyakarta.
- Arifah A. Riyanto, (2003), *Teori Busana*, Bandung : Yapemdo.
- Chodiyah dan Wisri. A. Mamdy, (1982), *Disain Busana Untuk SMK/SMTK*, Jakarta : Departemen Pendidikan dan Kebudayaan.
- Dharsono Sony Kartika, (2004), *Seni Rupa Modern*, Bandung : Rekayasa Sains.
- Enny Zuhni Khayati, (1998), *Teknik Pembuatan Busana III*, Yogyakarta : FPTK IKIP Yogyakarta.
- Ernawati, dkk, (2008), *Tata Busana Untuk SMK Jilid I*, Jakarta : Direktorat Pembinaan Sekolah Menengah Kejuruan.
- Goet Poespo, (2005), *Panduan Teknik Menjahit*, Yogyakarta : Kanisius Yogyakarta.
- Ibnu Syamsi, (2004), *Efisiensi, Sistem, dan Prosedur Kerja*, Yogyakarta : Sinar Grafika Offset.
- Nanie Asri Yulianti, (1993), *Teknologi Busana*, Yogyakarta : IKIP Yogyakarta.
- Prapti Karomah, & Sicilia Sawitri, (1998), *Pengetahuan Busana*, Yogyakarta : IKIP Yogyakarta.
- Prapti Karomah, (1990), *Tata Busana Dasar*, Yogyakarta : IKIP Yogyakarta
- Sri Widarwati, (1993), *Desain Busana I*, Yogyakarta : Universitas Negeri Yogyakarta.

Sri Widarwati, (2000), *Disain Busana I*, Yogyakarta : Jurusan Pendidikan Kesejahteraan Keluarga Fakultas Teknik Universitas Negeri Yogyakarta.

Sri Widarwati, (2000), *Disain Busana II*, Yogyakarta : Jurusan Pendidikan kesejahteraan Keluarga Fakultas Teknik Universitas Negeri Yogyakarta.

Sri Widarwati, Sicilia Sawitri, Widyabakti Sabatari, (1996), *Desain Busana II*, Yogyakarta : IKIP Yogyakarta.

Widjiningsih, (1982), *Disain Hiasan Busana dan Lenan Rumah tangga*, Yogyakarta : IKIP Yogyakarta.

Widjiningsih, (1982), *Konstruksi Pola Busana*, Yogyakarta : IKIP Yogyakarta.

Sumber Internet :

Fashion Snoop, (2017), “Women Spring/Summer 2018 Trend Direction”

Diakses pada 23 Juni 2017 Pukul 12.30 PM, <http://ubmfashion.com>

Jelajah daerah, (2015), “acara obor pattimura”

Diakses pada 7 Januari 2018 pukul 08.27 PM, <http://beautiful-indonesia.umm.ac.id>

Saparua, (2009), “obor pattimura dipuncak gunung saniri”

Diakses pada 7 Januari 2018 pukul 08.50 PM, <https://news.okezone.com>

LAMPIRAN

Lampiran 1 Hasil Karya Tampak Depan



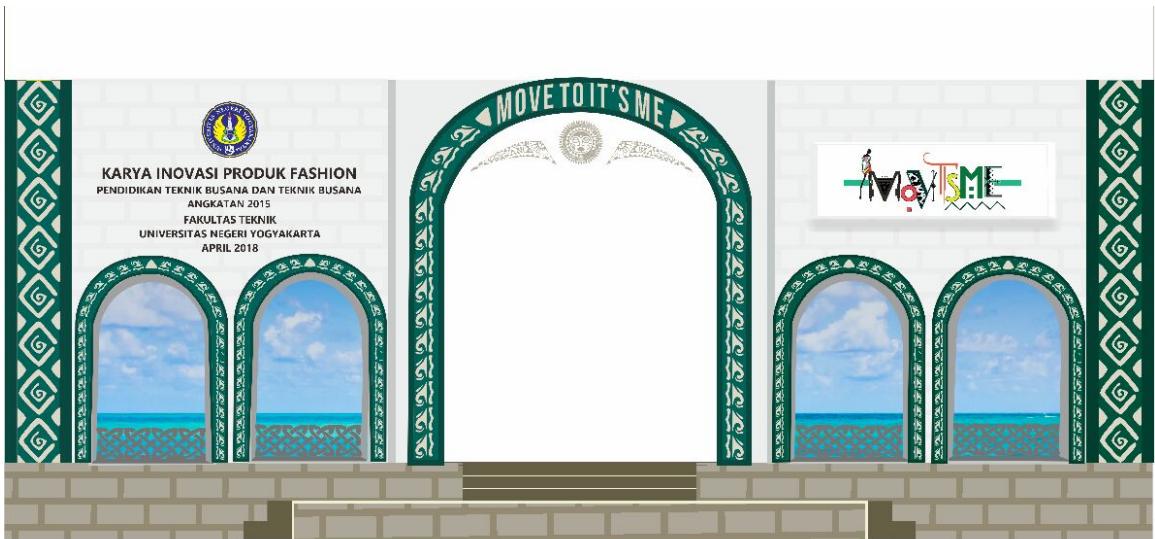
Lampiran 2. Hasil Karya Tampak Belakang



Lampiran 3 Foto Model Bersama Desainer



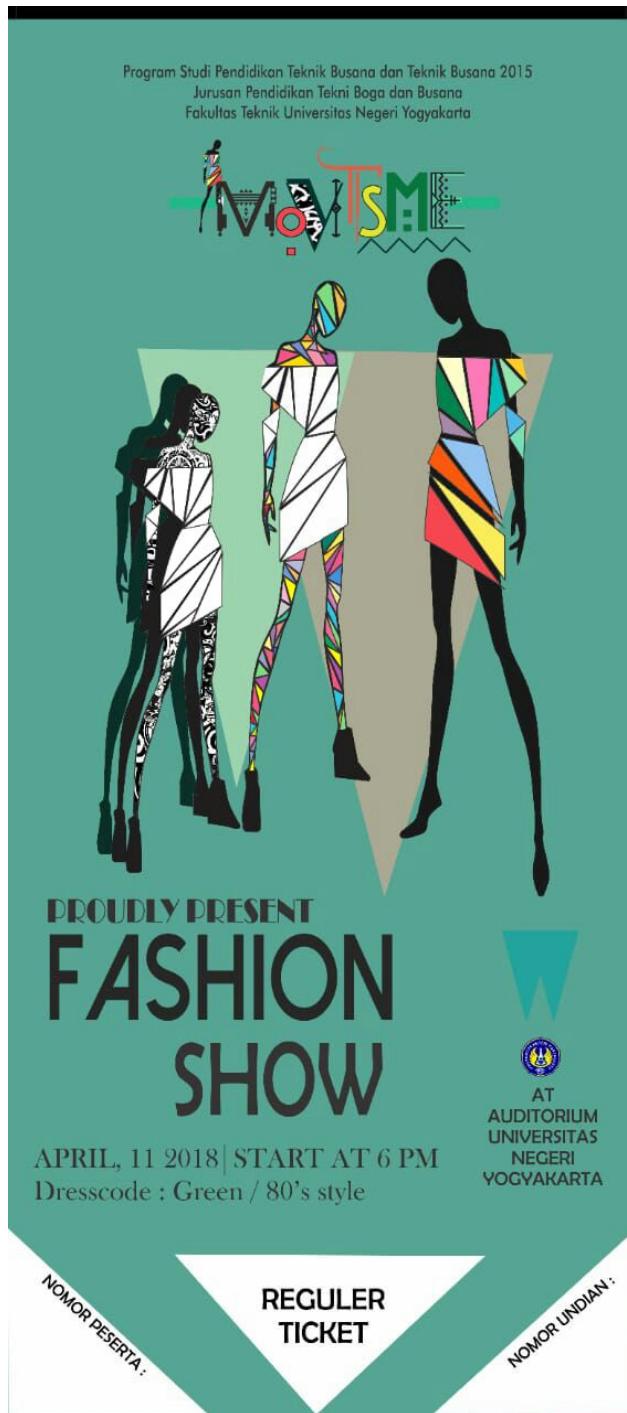
Lampiran 4 Desain Panggung



Lampiran 5 Tiket VVIP dan VIP



Lampiran 6 Tiket Reguler



Lampiran 7 Pamflet Pergelaran

Universitas Negeri Yogyakarta

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

MINTSME

FASHION SHOW

VVIP 50 K Dress Code
VIP 40 K 80's Style/
Reguler 30K all about green

Ticket Booth : PTBB FT UNY
(Jam Kerja : 09.00-16.00 WIB)

CP : Maulyda (0838-4908-1361)
Tias (0812-9792-7059)

AUDITORIUM UNY
18.00- Selesai

MAKE OVER SINGER
Nunama DECORATION JOGJA TV
LASECA indo hose Industrial Sewing Machines
MOVIEBOX SUKI ODIS
LASECA DOLL
SANGGAR BUSANA FTBB - FT - UNY

11 Apr '18

GUEST STAR

SANGGAR SULTAN SYARIF QASIM KK.

SILAEN SISTERS

TIM KARNAVAL FT UNY

MC

PIAN ARDITYA



Lampiran 8 Susunan panitia

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

24	SIE ACARA	Amani Yunita Fidi Hana (A)
25		Sylvia Martha Aprilia Silaen (A)
26		Arum Indriyani (A)
27		Robiatul Alfi (B)
28		Nalurita Limaran Sari (B)
29		Natasha Andjani (B)
30		Lathifa Haqi (D)
31		Ayu Utari Purnomo Putri (D)
32	SIE JURI	Zumratun Najati Sugito (A)
33		Rika Isputri (A)
34		Puput Puspita Giri (A)
35		Indah Nur Fitriani (B)
36		Siti Aisyah (D)
37		Isnaini Barokati (D)
38	SIE PUBLIKASI	Yunike Andriani (A)
39		Ujit Rindang Asmara (A)
40		Atik Alifah (B)
41		Freshi Kavita Sandy (B)
42		Hardiyanti Astari (B)
43		Maulyda Larasati Sumaryono (D)
44		Dewi Puspita Sari (D)
45	SIE BOOKLET	Fatimah Marti Astuti (A)
46		Bitah Nindya Ardani (A)
47		Nova Nada Ministry (B)
48		Maraditia Dwi Marinda (D)
49		Kun Mutiah Z. (D)
50	SIE DOKUMENTASI	Wilda Anggun Mutiarani (A)
51		M. Ali Mustamik (A)

52		Firqotunnajiyah (B)
53		Dany Dewi Rahayu (B)
54		Anne Azka Juwita (D)
55		Ratna Utaminingsih (D)
56	SIE BACKSTAGE & FLOOR	Naina Ifania (A)
57		Nita Dwi Lestari (A)
58		Febriyani Listyaningsih (A)
59		Nurul Hikmah Hurin'in (B)
60		Zulaifah Azizah Mimraatun (B)
61		Lis Mar'atus Solikhah (D)
62		Agustin Nur Isnaeni (D)
63	SIE DEKORASI	Ong Grace Quarissa Hadinata (A)
64		Windy Claudya Septianti (A)
65		Yumita Maulidian (B)
66		Yulita Triana Amanda (D)
67		Yohana (D)
68		Yopi Aryansyah (D)
69	SIE KEAMANAN	Dana Ayu Yonanda (A)
70		Istriyani (A)
71		Elsa Silviananda Alfani (A)
72		Niken Yazuli Budiyaningrum (B)
73		Khalisha Afifah Setiyanto (B)
74		Melinda Anissa Puspita (D)
75		Miladiah Susanti (D)
76	SIE KONSUMSI	Afifah Putri Cahyani (A)
77		Adelina Prabandari (A)
78		Mei Haryanti (A)

79		Olivia Gemma Putri (B)
80		Marhaenna Hasnaningtyas (B)
81		Laila Nur Rohmah (D)
82		Sekar Rahma dewi (D)
83		Fera Bahari (D)
84	SIE MODEL	Rizqi Nuraiza Nugroho (A)
85		Miftahul Jannah (A)
86		Diah Syintia Hanum (A)
87		Tiara Fadhilah (B)
88		Okta Helmida Indriyani (B)
89		Agisa Putri Ayuning Dewi (D)
90		Tiara Mutia (D)
91	SIE MAKE UP & HAIR DO	Dian Puspitasari Salawati (A)
92		Claratessa Isma Oktaviani (A)
93		Aldila Maharani (B)
94		Ervina Melinda Anggraeni (D)
95	SIE PERKAP	Zulfa Ash Habul Jannah (A)
96		Nur Indah Yuliana (A)
97		Rizka Nurjannah Sri Koryoga (A)
98		Martiana Rizky Sutrisno (B)
99		Rita Widya Utami (B)
100		Dwi Kurniasih (D)
101		Muthmainnah Nur Laili (D)