



**BUSANA PESTA MALAM DENGAN SUMBER IDE KEARIFAN LOKAL
SEREN TAUN DALAM PERGELARAN BUSANA *MOVITSME***

PROYEK AKHIR

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



**Disusun Oleh :
Robiatul Alfi
15514134003**

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

LEMBAR PENGESAHAN

BUSANA PESTA MALAM DENGAN SUMBER IDE KEARIFAN LOKAL SEREN TAUN DALAM PERGELARAN BUSANA MOVITSME

Oleh:

Robiatul Alfi
NIM: 15514134003

Telah dipertahankan di depan Dewan Penguji Proyek Akhir Fakultas Teknik

Universitas Negeri Yogyakarta

Pada hari Selasa, tanggal 5 Juni 2018

dan telah memenuhi syarat guna memperoleh gelar

Ahli Madya Program Studi Teknik Busana

Susunan Penguji

Nama	Jabatan	TTD	Tanggal
Dr. Widihastuti, M.Pd.	Ketua Penguji		19 Juli 2018
Sugiyem, M.Pd.	Sekretaris		19 Juli 2018
Dra. Enny Zuhni K., M.Kes.	Penguji		19 Juli 2018

Yogyakarta, 19 Juli 2018

Dekan Fakultas Teknik

Universitas Negeri Yogyakarta



Dr. Widarto, M.Pd

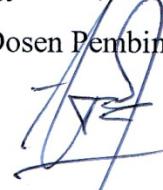
NIP. 19631230 198812 1 001

PERSETUJUAN

Proyek akhir yang berjudul "**BUSANA PESTA MALAM DENGAN SUMBER IDE KEARIFAN LOKAL SEREN TAUN DALAM PAGELARAN BUSANA “MOVITSME”**" yang disusun oleh Robiatul Alfi, NIM 15514134003 ini telah disetujui oleh pembimbing untuk diujikan.

Yogyakarta, 17 Mei 2018

Dosen Pembimbing,



Dr. Widihastuti, M.Pd
NIP. 1972111520003 2 001

SURAT PERNYATAAN

SURAT PERNYATAAN

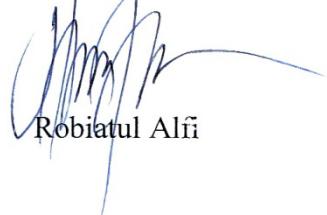
Yang bertandatangan di bawah ini:

Nama Mahasiswa : Robiatul Alfi
NIM : 15514134003
Program Studi : Teknik Busana
Judul Karya : Busana Pesta Malam dengan Sumber Ide Kearifan Lokal
Seren Taun dalam Pergelaran Busana “*Movitsme*”

Dengan ini saya menyatakan bahwa dalam Proyek Akhir ini benar – benar merupakan karya saya sendiri 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, Mei 2018

Yang Menyatakan,



Robiatul Alfi

PERSEMBAHAN

Berkat ridho Allah SWT yang telah melimpahkan ramat dan inayahnya sehingga penulisan laporan proyek akhir ini dapat diselesaikan dengan rencana. Oleh karena itu Laporan proyek akhir ini penulis persembahkan kepada :

1. Yang tercinta kedua orang tua Ayahanda Miftahudin dan Ibunda Sri Mahayanti yang telah mendukung baik dalam dukungan moril maupun materiel serta doa.
2. Adikku tercinta Muhammad Aktar Asyaidi yang selalu memberi semangat dan doa.
3. Ibu Dr. Widihastuti selaku dosen pembimbing proyek akhir yang selalu memberi semangat dan dorongan selama penulisan proyek akhir ini.
4. Teman – teman satu angkatan terutama D3 Teknik Busana yang selalu menyemangati dan memberi motivasi.
5. Almamater Universitas Negeri Yogyakarta.

MOTTO

“Mimpi tidak pernah menyakiti siapapun jika dia terus bekerja tepat di belakang mimpiya untuk mewujudkan semaksimal mungkin”. - F.W.Woolworth

“Orang – orang yang sukses telah belajar membuat diri mereka melakukan hal yang harus dikerjakan ketika hal itu memang harus dikerjakan, entah mereka menyukainya atau tidak”. – Ernest Newman

ABSTRAK

BUSANA PESTA MALAM DENGAN SUMBER IDE KEARIFAN LOKAL SEREN TAUN DALAM PERGELARAN BUSANA “MOVISTME”

Disusun Oleh:
Robiatul Alfi
NIM: 15514134003

Proyek akhir ini mempunya tujuan untuk; 1) Menciptakan desain busana pesta dengan sumber ide karifan lokal Seren Taun dalam pergelaran busana *Movitsme*; 2) Membuat busana pesta dengan sumber ide kearifan lokal Seren Taun; 3) Menampilkan busana pesta malam dengan sumber ide kearifan lokal Seren Taun dalam pergelaran busana dengan tema “*Movistme*”.

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

Hasil proyek akhir berupa; 1) Desain busana pesta malam bersiluet T dengan teknik *manipulating fabric*; 2) Busana yang dihasilkan menggunakan pola konstruksi sistem praktis. Bahan yang digunakan dalam pembuatan busana pesta adalah kain Mikado, kain Shimmer dan kain Organza. Warna bahan yang digunakan adalah silver, hitam dan hijau. Hiasan busana berupa *swarovski* pada *slash quilting*. 3) Busana tersebut diperagakan oleh peragawati professional, bertubuh langsing dengan tinggi badan 172 cm dan berkulit sawo matang.

Kata kunci : busana pesta malam, Seren Taun, pergelaran busana, *Movitsme*

ABSTRACT

SEREN TAUN INSPIRED NIGHT PARTY DRESSES IN “MOVITSME” FASHION SHOW

By :
Robiatul Alfi
NIM. 15514134003

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

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

The result of this final project was; 1) The design of party gown with siluet T by using manipulating fabric technique; 2) The gown that is produced with use construction practical system pattern. The materials that is used in this party gown is Mikado cloth, shimmer cloth and organza cloth. The color of the cloth that is used are silver, black and green. The accesori of the gown is swarovski in slash quilting; 3) This gown is were by professional model, who has slim and the height body. The hight of the model is 172 cm, also she has tanned skin.

Key words : night party dresses, *Seren Taun*, fashion show, *Movitsme*

KATA PENGANTAR

Puji syukur kehadirat Tuhan Yang Maha Esa yang telah memberikan limpahan anugerah dan kenikmatan sehingga penulis dapat menyelesaikan Proyek Akhir dengan judul “Busana Pesta Malam dengan Sumber Ide Kearifan Lokal Seren Taun dalam Pergelaran Busana *Movitsme*”.

Proyek akhir ini diajukan untuk memenuhi sebagian persyaratan untuk memperoleh gelar Ahli Madya Teknik Busana. Pelaksanaan Proyek Akhir hingga penulisan laporan ini, banyak bantuan dan dukungan yang diberikan dari berbagai pihak, untuk itu penulis menyampaikan terimakasih kepada:

1. Ibu Dr. Widihastuti, M.Pd. selaku dosen pembimbing serta ketua penguji proyek akhir yang telah memberikan semangat dan dorongan selama penulisan proyek akhir ini.
2. Ibu Sugiyem, M.Pd. selaku sekretaris penguji proyek akhir.
3. Ibu Enny Zuhni Khayati, M.Kes. selaku penguji proyek akhir serta penasihat akademik D3 Teknik Busana angkatan 2015.
4. Bapak Triyanto, M.A. selaku Ketua Program Studi Teknik Busana Universitas Negeri Yogyakarta.
5. Ibu Dr. Mutiara Nugraheni, M.Si. 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. Semua pihak, secara langsung maupun tidak langsung yang tidak dapat disebutkan di sini atas bantuan dan perhatiannya selama penulisan Proyek Akhir ini.

Penulis berharap semoga laporan proyek akhir ini dapat bermanfaat dan berguna bagi pembaca.

Yogyakarta, Mei 2018

Robiatul Alfi

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL	i
LEMBAR PENGESAHAN	ii
PERSETUJUAN	iii
SURAT PERNYATAAN	iv
PERSEMBAHAN	v
MOTTO	vi
ABSTRAK	vii
ABSTRACT	viii
KATA PENGANTAR	ix
DAFTAR ISI	xi
DAFTAR GAMBAR	xiii
DAFTAR TABEL	xvi
DAFTAR LAMPIRAN	xvii
BAB I PENDAHULUAN	
A. Latar Belakang Penciptaan	1
B. Batasan Istilah	5
C. Rumusan Penciptaan	6
D. Tujuan Penciptaan	6
E. Manfaat Penciptaan	7
BAB II DASAR PENCIPTAAN KARYA	
A. Tema Penciptaan	9
B. Trend	9
C. Sumber Ide	
1. Pengertian Sumber Ide	15
2. Penggolongan Sumber Ide	15

3. Sumber Ide	17
4. Pengembangan Sumber Ide	21
D. Desain Busana	
1. Unsur dan Prinsip Desain	23
2. Teknik Penyajian Gambar	45
3. Prinsip Penulisan <i>Mood Board</i>	48
E. Busana Pesta	
1. Deskripsi Busana Pesta	49
2. Bahan Busana	52
3. Pola Busana	56
4. Teknologi Busana	61
5. Hiasan Busana	66
F. Pergelaran Busana	70

BAB III KONSEP PENCIPTAAN KARYA

A. Konsep Penciptaan Desain	76
B. Konsep Pembuatan Busana	83
C. Konsep Penyelenggaraan Pergelaran dan Penampilan Busana	84

BAB IV PROSES, HASIL, DAN PEMBAHASAN

A. Proses	94
B. Hasil	164
C. Pembahasan	169

BAB V KESIMPULAN DAN SARAN

A. Kesimpulan	173
B. Saran	175

DAFTAR PUSTAKA **176**

LAMPIRAN **178**

DAFTAR GAMBAR

Gambar 1. Seren Taun	18
Gambar 2. Seren Taun	19
Gambar 3. Penyerahan Hasil Panen kepada Ketua Adat	19
Gambar 4. Penyimpanan Padi didalam Lumbung	20
Gambar 5. Payung Janur pada Upacara Seren Taun	20
Gambar 6. Nilai Gelap Terang	31
Gambar 7. Lingkaran Warna	32
Gambar 8. Warna Primer	32
Gambar 9. Warna Sekunder	33
Gambar 10. Warna Intermediet	33
Gambar 11. Kombiansi Monokromatis	35
Gambar 12. Kombinasi Analogus	36
Gambar 13. Warna Komplementer	36
Gambar 14. Kombinasi Warna Split Komplementer	37
Gambar 15. Kombinasi Warna Double Komplementer	37
Gambar 16. Pengembangan Sumber Ide dengan Konsep <i>Transformasi</i>	80
Gambar 17. <i>Design Sketching</i>	81
Gambar 18. <i>Presentation Drawing</i>	82
Gambar 19. Tata Letak Panggung Pergelaran Busana “ <i>Movitsme</i> ”	90
Gambar 20. Desain <i>Backdrop</i> Pergelaran Busana “ <i>Movitsme</i> ”	91
Gambar 21. Desain <i>Catwalk</i> Pergelaran Busana “ <i>Movitsme</i> ”	91
Gambar 22. Penataan Kursi Penonton Dan <i>Floor</i>	92

Gambar 23. <i>Mood Board</i>	96
Gambar 24. Gambar Kerja Badan Atas Tampak Depan	98
Gambar 25. Gambar Kerja <i>Layer</i>	98
Gambar 26. Gambar Kerja Rok Tampak Depan	99
Gambar 27. Gambar Kerja Badan Atas Tampak Belakang	100
Gambar 28. Gambar Kerja Rok Tampak Belakang	100
Gambar 29. Gambar Kerja Hiasan Busana <i>Slash Quilting</i> pada Badan	101
Gambar 30. Gambar Kerja Hiasan Busana Lipit Jarum pada Badan	101
Gambar 31. Gambar Kerja Hiasan Busana <i>Slash Quilting</i> pada Lengan	102
Gambar 32. Gambar Kerja Hiasan Busana Lipit Jarum pada Rok	102
Gambar 33. Pengambilan Ukuran pada Model	104
Gambar 34. Pola Dasar Wanita Sistem Soen	105
Gambar 35. Pola Dasar Rok	108
Gambar 36. Pola Dasar Gaun	110
Gambar 37. Pola Dasar Gaun sesuai Desain	110
Gambar 38. Pola Dasar Lengan	112
Gambar 39. Pola Krah <i>Clerical</i>	113
Gambar 40. Pecah Pola Gaun Sesuai Desain	114
Gambar 41. Pecah Pola Rok Bagian Depan	115
Gambar 42. Pecah Pola <i>Layer</i> Sesuai Desain	116
Gambar 43. Pecah Pola Lengan Sesuai Desain	117
Gambar 44. Pola Krah <i>Clerical</i> Sesuai Desain	117
Gambar 45. Pola Jadi Badan Atas Bagian Depan I	118
Gambar 46. Pola Jadi Badan Atas Bagian Depan II	118
Gambar 47. Pola Jadi Badan Atas Bagian Depan III	119

Gambar 48. Pola Jadi <i>Layer</i>	119
Gambar 49. Pola Jadi Rok Bagian Depan I	120
Gambar 50. Pola Jadi Rok Bagian Depan II	121
Gambar 51. Pola Jadi Badan Atas Bagian Belakang	122
Gambar 52. Pola Jadi Rok Bagian Belakang	123
Gambar 53. Pola Jadi Krah <i>Clerical</i>	124
Gambar 54. Pola Jadi Lengan I	124
Gambar 55. Pola Jadi Lengan II	124
Gambar 56. Rancangan Bahan Utama Kain Shimmer	125
Gambar 57. Rancangan Bahan Utama Kain Mikado Hitam	126
Gambar 58. Rancangan Bahan Utama Kain Mikado Silver	126
Gambar 59. Rancangan Bahan Utama Kain Organza	127
Gambar 60. Rancangan Bahan Utama Kain Sifon	127
Gambar 61. Rancangan Bahan Furing Kain Velvet Silver	128
Gambar 62. Rancangan Bahan Furing Kain Velvet Hitam	128
Gambar 63. Peletakan Pola pada Bahan	132
Gambar 64. Memotong Bahan	133
Gambar 65. Memberi Tanda Jahitan atau Merader	133
Gambar 66. Proses Menjahit	136
Gambar 67. Proses Menghias Busana	137

DAFTAR TABEL

Tabel 1. Rancangan Harga	140
Tabel 2. Evaluasi Proses I	135
Tabel 3. Kepanitiaan Pergelaran Busana “ <i>Movitsme</i> ”	140
Tabel 4. Rancangan Anggaran Pergelaran Busana “ <i>Movitsme</i> ”	156
Tabel 5. Susunan Acara Geladi Resik	161
Tabel 6. Susunan Acara Puncak Pergelaran Busana “ <i>Movitsme</i> ”	163

DAFTAR LAMPIRAN

Desain Tiket VVIP	178
Desain Tiket VIP	179
Desain Tiket Reguler	179
Desain Pamflett dan Leaflet	180
Hasil Karya Tampak Depan	181
Hasil Karya Tampak Samping	182
Hasil Karya Tampak Belakang	183
<i>Center of Interest</i>	184
Apresiasi Dosen Pembimbing pada Pergelaran Busana “ <i>Movitsme</i> ”	184
Model dan Desainer pada Pergelaran Busana “ <i>Movitsme</i> ”	185

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Penciptaan

Kebudayaan dan peradaban manusia mulai berkembang seiring dengan perilaku manusia dalam hal berbusana. Kini kebutuhan manusia akan busana lebih untuk memenuhi kenyamanan dan keindahan dalam berbusana. Seiring dengan perkembangan kebudayaan dan peradaban manusia busana terus mengalami perubahan dalam dunia mode, sehingga dibutuhkan busana dengan rancangan yang disesuaikan dengan usia, jenis, kesempatan dan untuk fungsi dari busana.

Busana juga berfungsi estetis sebagai penambah keindahan penampilan. Pemilihan busana dikatakan baik selain sesuai dengan kesempatan, juga harus sesuai dengan karakter si pemakai, dan sesuai dengan trend mode. Trend mode tersebut tercipta karena masyarakat yang semakin kreatif dalam menciptakan mode dan desain yang beranekaragam. Salah satu busana yang memiliki beragam bentuk siluet dan desain adalah busana pesta.

Busana pesta mempunyai keistimewaan tersendiri dibandingkan dengan busana-busana yang lainnya. Busana pesta merupakan busana yang dikenakan untuk menghadiri pesta pada waktu pagi, siang, sore maupun

malam hari. Keistimewaan dari busana pesta adalah selalu dibuat istimewa baik dari segi desain yang dirancang khusus, bahan dengan kualitas bagus, warna menarik dan menyolok, teknik jahit yang halus, serta aksesoris yang indah dan mewah melengkapi busana pesta tersebut.

Perkembangan busana di Indonesia terutama busana pesta malam berkembang dengan pesat, namun busana pesta selalu terkesan glamor dengan bahan yang berkualitas serta menggunakan hiasan pelengkap yang mencolok, padahal dalam menggunakan busana pesta tidak hanya bertolak pada fungsi dan tujuan utama dari busana itu sendiri, melainkan perlu mempertimbangkan usia, karakteristik, jenis kelamin, sumber ide serta trend mode yang sedang berlangsung. Hal ini memberi peluang dan kesempatan bagi para desainer serta produsen busana untuk lebih kreatif dalam berkarya. Sehingga dalam pembuatan suatu desain busana pesta, penuangan ide kreatif sangat diperlukan untuk menciptakan suatu desain. Ide dapat diambil dari berbagai hal, misalnya kearifan lokal di Indonesia.

Tema “*Movitsme*” merupakan tema pergelaran *fashion show* Proyek Akhir bagi mahasiswa Program Studi Teknik Busana 2015 dan Karya Inovasi Produk Fashion bagi mahasiswa Program Studi Pendidikan Teknik Busana 2015 untuk membuat karya busana pesta *high fashion*. *Movistme* merupakan singkatan dari *move to its me* yang berarti bergerak menuju perubahan positif untuk menemukan jati diri. *Movitsme* adalah tindakan aktualisasi diri untuk

menemukan sebuah karakter yang kuat dan terarah sebagai kaum muda Indonesia yang ditunjukkan dalam sebuah *fashion show*. Karya-karya busana yang ditampilkan merupakan perkembangan trend yang dipadukan dengan budaya Indonesia yang ditorehkan dalam busana dengan sentuhan motif nusantara. *Movistme* mengkhususkan busana yang diciptakan bersumber ide tentang kearifan lokal di berbagai provinsi di Indonesia.

Dengan tema “*Movistme*” penulis memilih sumber ide kearifan lokal dari provinsi Jawa Barat yaitu Seren Taun. Seren Taun adalah upacara adat panen padi masyarakat Sunda yang dilakukan setiap tahun, upacara ini berlangsung khidmat dan semarak di berbagai desa adat Sunda. Upacara adat sebagai syukuran masyarakat agraris ini diramaikan ribuan masyarakat sekitarnya, bahkan dari beberapa daerah di Jawa Barat. Penulis ingin memperlihatkan suatu karya yang mana Seren Taun dapat dieksplor menjadi busana pesta yang dapat dikenakan dalam kesempatan pesta malam hari.

Penulis mengambil sumber ide Seren Taun karena tertarik dengan serangkaian kegiatan yang dilaksanakan saat pelaksanaa Seren Taun terutama bentuk payung janur yang dijadikan inspirasi dalam pembuatan busana. Seren taun merupakan acara penyerahan hasil bumi berupa padi yang dihasilkan dalam kurun waktu satu tahun untuk disimpan ke dalam lumbung atau dalam bahasa Sunda disebut *leuit*. Ada dua *leuit*; yaitu lumbung utama yang bisa disebut *leuit sijimat*, *leuit ratna inten*, atau *leuit indung* (lumbung utama);

serta leuit pangiring atau *leuit leutik* (lumbung kecil). *Leuit indung* digunakan sebagai sebagai tempat menyimpan padi ibu yang ditutupi kain putih dan pare bapak yang ditutupi kain hitam. Padi di kedua *leuit* itu untuk dijadikan bibit atau benih pada musim tanam yang akan datang. Leuit pangiring menjadi tempat menyimpan padi yang tidak tertampung di *leuit indung*. Ada beberapa obyek yang menarik dalam kegiatan tersebut salah satunya adalah janur yang digunakan sebagai payung yang dipakai kaum wanita saat penyerahan padi kepada katua adat untuk disimpan didalam lumbung.

Sejalan dengan perkembangan trend, penulis menciptakan karya yang disesuaikan dengan trend 2018 adalah *Movistme* yang terbagi menjadi 4 trend stories yaitu *Individualis*, *Neuetradition*, *Quest* dan *Sensory*. Masing-masing *trend stories* memiliki 2 sub tema. *Individualis*; *Remix* dan *Alter Ego*, *Neuetradition*; *Constructivist* dan *Mainland*, *Quest*; *Electric Beats* dan *Medina*, *Sensory*; *+Chill* dan *Catalyst*. Penulis mengambil salah satu trend *Movistme* dengan trend stories *Individualis* dan sub tema *Alter Ego*. *Alter Ego* memiliki karakter khusus yang tidak umum atau berkesan unik yang tergabung pada hiruk pikuk (percampuran yang tidak senada) dari gaya yang tinggi. Penampilannya adalah ketidakcocokan penyedia seni dengan nostalgia tahun 80an, seperti terlihat melalui percampuran warna metalik dan warna cerah.

Dengan acuan tersebut, dalam Proyek Akhir ini penulis menciptakan busana pesta malam dengan sumber ide payung janur yang dibawa kaum

wanita pada saat upacara Seren Taun, dikenakan oleh wanita berusia 20 – 35 tahun dengan karakteristik wanita dewasa yang memiliki kepercayaan diri yang tinggi, serta menyesuaikan dengan sub tema *Alter Ego* yang memiliki karakter khusus yang tidak umum atau berkesan unik yang tergabung pada hiruk pikuk (percampuran yang tidak senada) dari gaya yang tinggi. Penampilannya adalah ketidakcocokan penyedia seni dengan nostalgia tahun 80an, seperti terlihat melalui percampuran warna metalik dan warna cerah.

B. Batasan Istilah

Gambaran mengenai pengertian judul “Busana Pesta Malam dengan Sumber Ide Kearifan Lokal Seren Taun dalam Pergelaran Busana *Movistme*” maka terdapat batasan istilah yaitu busana pesta yang digunakan pada kesempatan malam hari dengan menggunakan bahan yang berkualitas dan hiasan pelengkap yang bagus. Dengan mengangkat sumber ide kaerifan lokal Seren Taun yang merupakan upacara adat panen padi masyarakat Sunda yang dilakukan setiap tahun. Busana pesta malam ini digunakan untuk wanita dewasa berusia 20 – 35 tahun yang ditampilkan oleh peragwati dalam pergelaran busana *Movitsme*.

C. Rumusan Penciptaan

Berdasarkan judul di atas, maka permasalahan dalam pembuatan “Busana Pesta Malam dengan Sumber Ide Kearifan Lokal Seren Taun dalam Pergelaran Busana *Movistme*” dapat dirumuskan sebagai berikut:

1. Bagaimana menciptakan desain busana pesta malam dengan sumber ide kearifan lokal Seren Taun?
2. Bagaimana membuat busana pesta malam dengan sumber ide kearifan lokal Seren Taun?
3. Bagaimana menyelenggarakan pergelaran busana dengan tema “*Movistme*” yang menampilkan busana dengan sumber ide kearifan lokal Seren Taun?

D. Tujuan Penciptaan

Berdasarkan rumusan penciptaan di atas, maka tujuan yang hendak dicapai dari penulisan laporan Proyek Akhir ini adalah :

1. Menciptakan desain busana pesta malam dengan sumber ide kearifan lokal Seren Taun.
2. Membuat busana pesta malam dengan sumber ide kearifan lokal Seren Taun.

3. Menyelenggarakan pergelaran busana dengan tema movistme yang menampilkan busana pesta malam dengan sumber ide kearifan lokal Seren Taun.

E. Manfaat Penciptaan

1. Bagi Penulis
 - a. Menambah pengetahuan tentang pembuatan busana pesta wanita dewasa.
 - b. Mengasah kreatifitas dalam menciptakan ide dan karya baru.
 - c. Menambah pengetahuan tentang kearifan lokal di berbagai provinsi di Indonesia.
 - d. Menerapkan ilmu pengetahuan dan keterampilan yang telah dipelajari di Program Studi Teknik Busana Jurusan Pendidikan Teknik Boga dan Busana Fakultas Teknik Universitas Negeri Yogyakarta.
2. Bagi Program Studi
 - a. Menghasilkan tenaga non pendidikan yang kompeten dan siap bersaing dengan dunia luar.
 - b. Mensosialisasikan karya-karya yang diciptakan oleh para mahasiswa Program Studi Teknik Busana Universitas Negeri Yogyakarta kepada masyarakat umum dan dunia industri busana

3. Bagi Masyarakat

- a. Memperoleh informasi tentang kearifan lokal di Indonesia yang menjadi sumber ide busana mahasiswa Pendidikan Teknik Busana dan Teknik Busana Fakultas Teknik Universitas Negeri Yogyakarta.
- b. Mendapat desain-desain baru yang dapat dijadikan sumber inspirasi untuk menciptakan busana pesta.

BAB II

DASAR PENCIPTAAN KARYA

A. Tema Penciptaan

Movistme merupakan *fashion trend guidelines* atau pedoman trend fashion 2018 yang juga dijadikan tema besar pada acara pergelaran busana mahasiswa Pendidikan Teknik Busana dan Teknik Busana angkatan 2015.

Movistme merupakan singkatan dari *move to its me* yang berarti bergerak menuju perubahan positif untuk menemukan jati diri. Movitsme adalah tindakan aktualisasi diri untuk menemukan sebuah karakter yang kuat dan terarah sebagai kaum muda Indonesia yang ditunjukkan dalam sebuah *fashion show*. Karya-karya busana yang 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.

B. Trend

Dalam menciptakan sebuah desain busana tidak lepas dari pengaruh trend yang sedang atau akan terjadi. Hal ini akan membuat busana yang

dirancang menjadi lebih menarik dan tidak terlihat kuno sehingga dapat menarik perhatian masyarakat. Berikut beberapa *trend stories* pada tahun 2018:

1. *Individualist*

Individualist mempunyai ciri khas hal-hal yang indah dan berseni. Menggabungkan kearifan atau kebijaksanaan dengan kreativitas yang diwujudkan menjadi desain modern yang canggih dan ide yang berasal dari sumber yang luas dan bermacam-macam dengan desain yang modern.

a. *Remix*

Remix mendefinisikan “*artclectic*” galeri, yang mengabungkan setiap aspek dalam kehidupannya. Karakter busana yang mencolok atau metalik dengan hiasan busana seperti sulaman, rangkaian payet, dsb. Dengan ciri khas baju daur ulang dan jeans yang lebar pada bagian kaki atau *slip dress* (gaun lurus dengan tali *spaghetti* dan kerung leher *sweetheart*). Percampuran media dan motif cetak (*prints*), *style Edgy* (non-konvensional atau tidak terduga), *streetwise* (pencerminan/refleksi dari kehidupan kota modern terutama anak-anak muda kota).

b. *Alter Ego*

Alter ego memiliki karakter khusus yang tidak umum atau berkesan unik, pencampuran yang tidak senada. Penampilan nostalgia

tahun 80an, seperti terlihat melalui percampuran metalik dan warna cerah pada pakaian dan aksesorisnya serta kombinasi detail busana yang selalu berganti gaya dari penampilan satu ke penampilan berikutnya.

2. *Neutradition*

Neutradition mengambil pandangan baru bahwa semua hal harus dipikir dan didesain ulang. Medekonstruksi tiang tradisi, mengembangkan atau mengevolusi *ethnic* dan tradisi menjadi sesuatu yang baru dan fungsional, membuat intisari dari suatu keindahan mentah yang canggih. Filosofi neutradition mempercayai pada kegunaan atau pemanfaatan pemakaian ulang (*reusing*) dan penemuan ulang segala hal mulai dari pengembangan ulang bangunan hingga rekonstruksi ulang jas berteknik jahit halus (*tailored suits*).

a. *Constructivist*

Constructivist mengambil gagasan tradisi dan mengubahnya. Elemen pokok dari pakaian dikonstruksi ulang. Pembaharuan datang tidak hanya melalui elemen desain yang tidak terduga seperti misalnya mengabungkan denim dengan pakaian bergaris. Proporsi yang tidak seimbang dan berlebihan membawa penampilan yang kuat sehingga meningkatkan retasan style klasik menuju hal yang lebih tinggi.

b. *Mainland*

Mainland mengisyaratkan kembali ke kehidupan sederhana dengan berbagai cara. 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. Menyukai paduan pakaian *overall* atau kulot, blus berpita dan rok asimetris.

3. *Quest*

Quest gemar menjelajah, mengkhususkan diri untuk mempelajari suku-suku asing. Hidup nomaden, dengan gaya seperti orang *gipsi*. Dengan *style* tanpa susah payah dan *easy going* (pembawaan yang rileks dan toleran), karakter yang memikat, mampu untuk mendapatkan akses ke tempat yang tidak diketahui dan menyingkap permata terpendam

a. *Electric Beats*

Electric beats menonjolkan warna-warna yang cerah sebagai sisi positif dan keberanian dari stylenya. Trend ini hidup dan terkenal di subkultur Afrika yang mencampurkan budaya tradisional dengan pandangan baru dan muda. Barang utama yang harus disertakan adalah sarung dengan bahan beraneka warna, detail manik dan rumbai, dan padu padan dengan kain-kain Ankara. Motif cetak (*print*) dan motif

pola dengan tangan merupakan hal yang penting untuk mengekspresikan.

a. *Medina*

Medina menggambarkan ikonik dari Talitha Getty di Moroko.

Terinspirasi dari motif ubin (*tile*) dan daun (*paisley*), kerajinan tradisional seperti sulaman atau rumbai juga dimilikinya. 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. *Medina* sangat kuat dalam rasa lokal.

4. *Sensory*

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

a. *+Chill*

+Chill adalah sebuah pendekatan yang nyaman ke musim semi dimana menyoroti busana dalam sebagai busana luar. Musim panas membangkitkan jiwa dengan palet *nudes* baru dikombinasikan dengan warna yang menyala cantik. Jersey katun, terry atau velour sangat cocok untuk kaos-kaos *boxy*, *sweatshirt* dan *slip dresses*. Busana santai dan faktor intim dengan cara melapis (layer) seperti atasan bra , atasan piyama dan jubah. Grafik seperti kilau seperti malfungsi layar (glitch iridescence) atau teori warna akan menambahkan kesan sensual pada penampilan yang memiliki kenyamanan sama seperti di rumah maupun di jalan.

b. *Catalyst*

Catalyst didefinisikan sebagai wanita yang kuat dan *powerful* yang menciptakan acara dengan suasana kota. Warna cerah yang kuat dan grafik-grafik distorsi realita. Bajunya didesain dengan fokus kegunaan, termasuk detail seperti tudung atau pengaman berupa tali yang dapat ditarik (*cinched drawstrings*) dan pemakaian seperti parka. Terdapat pula ikatan yang kuat dengan hal-hal atletik, seperti *sweatshirts* dan atasan bra olahraga. Dengan sumber daya yang melimpah, wanita muda *Catalyst* adalah pelindung utama dunia digital dan fisik.

Diantara *trend stories* dan sub tema di atas, trend yang diangkat sebagai sumber acuan dalam perwujudan karya busana adalah trend *individualist* dengan sub tema *Alter Ego* yaitu pembuatan busana yang unik atau tidak umum seperti kembali ke tahun 80 an dengan percampuran warna metalik dan warna cerah.

C. Sumber Ide

1. Pengertian Sumber Ide

Menurut Sri Widarwati (2000: 58) sumber ide adalah segala sesuatu yang dapat menimbulkan seseorang untuk menciptakan suatu ide baru. 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 terlihat, sehingga orang akan dapat dengan mudah mengenali sumber ide hanya dengan melihat busananya saja.

2. Penggolongan Sumber Ide

Menurut Sri Widarwati (2000 : 58), secara garis besar sumber ide dapat dikelompokkan menjadi tiga, yaitu :

- a. Sumber ide dari penduduk dunia atau pakaian daerah penduduk di Indonesia, seperti kebaya Jawa, kimono Jepang, pakaian penduduk Cina, dan lain-lain.
- b. Sumber ide dari benda-benda alam, seperti bentuk dan warna dari tumbuh-tumbuhan, binatang, gelombang laut, bentuk awan dan bentuk benda geometris.
- c. Sumber ide dari peristiwa-peristiwa penting Nasional maupun Internasional, seperti PON, Olimpiade, Sea Games, Asean Games, ataupun Proklamasi Kemerdekaan RI 17 Agustus dan lain-lain.

Hal-hal yang dapat dijadikan sumber ide menurut Sri Widarwati (2000 : 59) antara lain:

- a. Ciri khusus dari sumber ide, misalnya kimono Jepang, dimana ciri khususnya terletak pada obi dan bentuk lengan.
- b. Warna dari sumber ide, misalnya bunga matahari yang bewarna kuning, warna merah pada bunga mawar.
- c. Bentuk atau siluet dari sumber ide, misalnya sayap burung merak.
- d. Tekstur dari sumber ide, misalnya wanita india memakai sari,pakaian wanita bangkok bahannya terbuat dari sutera.

Berdasarkan pendapat tersebut dapat ditarik kesimpulan bahwa dalam mencipta desain busana terdapat penggolongan sumber ide, mulai dari sejarah dan penduduk asli dunia, alam sekitar, dan peristiwa penting.

Pembuatan busana pesta malam ini penulis mengambil sumber ide dari

peristiwa penting Seren Taun yang laksanakan 1 tahun sekali, serta mengambil sumber ide payung janur yang akan diterapkan pada busana pesta malam yang akan diciptakan. Penulis mengambil bentuk dan warna dari sumber ide payung janur.

3. Sumber Ide Seren Taun

Sumber ide yang diambil dalam pembuatan busana pesta malam ini yaitu payung janur pada upacara Seren Taun. Seren taun adalah upacara adat panen padi masyarakat Sunda yang dilakukan setiap tahun.

Menurut Wikipedia istilah Seren Taun berasal dari kata dalam Bahasa Sunda *seren* yang artinya serah, seserahan, atau menyerahkan, dan *taun* yang berarti tahun. Jadi Seren taun bermakna serah terima tahun yang lalu ke tahun yang akan datang sebagai penggantinya. Seren taun merupakan sarana untuk bersyukur kepada Tuhan Yang Maha Esa atas segala hasil pertanian yang dilaksanakan pada tahun ini, seraya berharap hasil pertanian mereka akan meningkat pada tahun yang akan datang. Lebih spesifik lagi, upacara seren taun merupakan acara penyerahan hasil bumi berupa padi yang dihasilkan dalam kurun waktu satu tahun untuk disimpan ke dalam lumbung atau dalam bahasa Sunda disebut *leuit*. Ada dua *leuit*; yaitu lumbung utama yang bisa disebut *leuit sijimat, leuit ratna inten*, atau *leuit indung* (lumbung utama); serta leuit pangiring atau *leuit leutik* (lumbung

kecil). *Leuit indung* digunakan sebagai tempat menyimpan padi ibu yang ditutupi kain putih dan pare bapak yang ditutupi kain hitam. Padi di kedua *leuit* itu untuk dijadikan bibit atau benih pada musim tanam yang akan datang. Leuit pangiring menjadi tempat menyimpan padi yang tidak tertampung di *leuit indung*.

Rangkaian ritual upacara Seren taun berbeda-beda dan beraneka ragam dari satu desa ke desa lainnya, akan tetapi intinya adalah prosesi penyerahan padi hasil panen dari masyarakat kepada ketua adat. Padi ini kemudian akan dimasukkan ke dalam *leuit* (lumbung) utama dan lumbung-lumbung pendamping. Pemimpin adat kemudian memberikan *indung pare* (induk padi/bibit padi) yang sudah diberkati dan dianggap bertuah kepada para pemimpin desa untuk ditanam pada musim tanam berikutnya.



Gambar 1. Seren Taun

Sumber: <http://www.7jiwanusantara.com>



Gambar 2. Seren Taun

Sumber: <http://www.wacana.co/2012/05/seren-taun/>



Gambar 3. Penyerahan Hasil Panen Kepada Ketua Adat

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



Gambar 4. Penyimpanan Padi Di Dalam Lumbung

Sumber: <https://www.antarafoto.com>



Gambar 5. Payung Janur pada upacara Seren Taun

Sumber: <https://merahputih.com>

Bentuk payung janur dijadikan sebagai sumber ide karena merupakan salah satu obyek yang ada saat upacara Seren Taun. Janur

digunakan kaum wanita sebagai payung dan hiasan pada nampan untuk menaruh padi yang akan diserahkan kepada ketua adat kemudian dimasukkan ke dalam lumbung.

Menurut Dewabrata (2017) dari segi bahasa, kata janur berasal dari bahasa Arab yang berarti cahaya dari surga. Sama halnya dengan masyarakat Jawa yang mengartikan janur sebagai ‘sejating nur’ yang berarti cahaya sejati. Janur memiliki makna bahwa sejatinya manusia membutuhkan cahaya dari Tuhan Yang Maha Esa untuk dapat melihat jelas hal yang baik dan buruk.

Berdasarkan penjelasan diatas janur memiliki arti cahaya sejati, sehingga penulis mengambil sumber ide payung janur dalam pembuatan busana pesta malam dengan tujuan agar busana pesta malam ini memberikan cahaya bagi si pemakai.

4. Pengembangan Sumber Ide

Teori pengembangan sumber ide menurut Dharsono Sony Kartika (2017 : 39) dapat dibagi menjadi 4, yaitu:

- a. Teori Stilisasi merupakan cara penggambaran untuk mencapai bentuk keindahan dengan cara menggunakan obyek atau benda yang digambar, yaitu dengan cara menggayakan di setiap kontur pada obyek atau benda tersebut. Contoh: pengambilan ornamen motif batik, tatah

sungging, lukisan tradisional dan lain-lain. Proses stilisasi ini dapat dilakukan dengan menambahkan detail, pada setiap perubahan sehingga semakin lama detailnya semakin rumit.

- b. Teori Distorsi adalah penggambaran bentuk yang menekankan pada pencapaian karakter, dengan cara menyangatkan wujud-wujud tertentu pada benda atau obyek yang digambar. Contoh : karakter wajah gatut kaca dn berbagai wajah topeng lainnya.
- c. Teori Transformasi adalah penggambaran bentuk yang menekankan pada pencapaian karakter dengan memindahkan (trans) wujud atau figur dari obyek lain ke obyek yang digambarkan. Contoh: penggambaran manusia berkepala binatang atau sebaliknya.
- d. Teori Disformasi merupakan penggambaran bentuk yang menekankan pada interpretasi karakter, dengan cara mengubah bentuk obyek dengan cara menggambarkan sebagian saja yang lebih dianggap mewakili. Proses disformasi dapat dilakukan dengan cara mengurangi bagian-bagian dari detail obyek sehingga menghasilkan desain yang semakin sederhana.

Berdasarkan keterangan di atas dapat diambil kesimpulan bahwa dalam pengambilan sumber ide hendaknya tidak ditampilkan atau diaplikasikan pada keseluruhan busana tetapi hanya dibagian – bagian tertentu saja terutama yang akan dijadikan pusat perhatian dari busana

tersebut. Selain itu dalam pengambilan sumber ide apabila dilakukan perubahan harus diperhatikan pengembangan sumber ide yang diterapkan sehingga tidak menghilangkan ciri khas dari sumber ide yang diambil. Busana pesta malam ini sumber ide yang diambil mengalami perubahan secara *transforasi* yaitu terjadi perubahan bentuk yang berbeda dengan aslinya tetapi tidak menghilangkan ciri dari sumber ide sebenarnya.

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. Berdasarkan pendapat di atas, dapat diambil kesimpulan bahwa desain adalah suatu rancangan obyek atau gambaran yang dibuat berdasarkan susunan garis, bentuk, warna dan tekstur yang dapat dirasakan, dilihat, didengar dan diraba serta dapat ditunjukkan dalam kreativitas seseorang.

1. Unsur dan Prinsip Desain

a. Unsur Desain

Menurut Sri Widarwati (2000 : 7) unsur-unsur busana adalah segala sesuatu yang dipergunakan untuk menyusun suatu rancangan. Unsur tersebut selalu ada dalam setiap desain sejak zaman dahulu hingga kini, tetapi bentuk dan variasinya selalu berubah – ubah sesuai

dengan hal – hal yang disukai oleh masyarakat. Dan menurut Ernawati (2008 : 202) unsur desain merupakan unsur-unsur yang digunakan untuk mewujudkan desain sehingga orang lain dapat membaca desain tersebut.

Berdasarkan uraian di atas bisa disimpulkan bahwa unsur adalah segala sesuatu yang digunakan untuk membuat suatu rancangan karya seni / desain sehingga dapat dibaca atau dimengerti oleh orang lain dalam hal ini adalah rancangan busana.

Berikut merupakan unsur – unsur desain:

1) Garis

Menurut Sri Widarwati (2000 : 7) garis merupakan unsur yang paling tua yang digunakan manusia dalam mengungkapkan perasaan atau emosi. Sedangkan menurut Prapti Karomah dan Sicilia Sawitri (1988: 35) garis adalah himpunan atau kumpulan titik-titik yang yang ditarik dari titik satu ketitik lain, sesuai dengan arah dan tujuannya.

Berdasarkan beberapa pendapat di atas dapat ditarik kesimpulan yaitu garis merupakan kumpulan dari titik-titik yang digabungkan sesuai dengan arah dan digoreskan di atas permukaan

benda alam maupun buatan untuk mengungkapkan perasaan dan emosi seseorang.

Garis – garis yang dibuat selalu memberikan kesan tersendiri atau yang sering disebut dengan sifat / watak garis. Adapun sifat – sifat garis menurut Ernawati (2008:202) adalah sebagai berikut:

a) Sifat garis lurus

Garis lurus mempunyai sifat kaku dan memberi kesan kokoh, sungguh-sungguh dan keras, namun dengan adanya arah sifat garis dapat berubah seperti: (1) Garis lurus tegak memberikan kesan keluhuran (2) Garis lurus mendatar memberikan kesan tenang (3) Garis lurus miring/diagonal merupakan kombinasi dari sifat (4) garis vertikal dan horizontal yang mempunyai sifat lebih hidup (dinamis).

b) Sifat garis lengkung

Garis lengkung memberi kesan luwes, kadang-kadang bersifat riang dan gembira. Dalam bidang busana garis mempunyai fungsi : (1) Membatasi bentuk struktur atau siluet. (2) Membagi bentuk struktur ke dalam bagian-bagian pakaian untuk menentukan model pakaian. (3) Memberikan arah dan

pergerakan model untuk menutupi kekurangan bentuk tubuh, seperti garis princes, garis empire dan lain-lain.

2) Arah

Menurut Sri Widarwati (2000 : 8) setiap unsur garis mempunyai arah, yaitu; mendatar (horizontal), tegak lurus (vertical), miring ke kanan dan miring ke kiri (diagonal).

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 melebaran, 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 di atas 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.

3) Bentuk

Menurut Sri Widarwati (2000 : 10) 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. Sedangkan menurut Ernawati (2008 : 203) bentuk adalah hasil hubungan dari beberapa garis yang mempunyai area atau bidang dua dimensi (*shape*), apabila bidang tersebut disusun dalam suatu ruang maka terjadilah bentuk tiga dimensi atau *form*.

Menurut Ernawati (2008 : 203) 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. Bentuk-bentuk ini dapat berupa ragam hias pada sulaman atau hiasan lainnya yang mana

bentuknya sudah tidak seperti bentuk sebenarnya. Bentuk ini lebih banyak dipakai untuk menghias bidang atau benda tertentu. Bentuk abstrak merupakan bentuk yang tidak terikat pada bentuk apapun tetapi tetap mempertimbangkan prinsip-prinsip desain.

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.

4) Tekstur

Menurut Sri Widarwati (2000 : 14) tekstur adalah sifat permukaan dari suatu benda yang dapat dilihat dan dirasakan. Sedangkan menurut Ernawati (2008 : 2014) tekstur merupakan keadaan permukaan suatu benda atau kesan yang timbul dari apa yang terlihat pada permukaan benda. Tekstur dapat diketahui dengan cara melihat atau meraba. Dengan melihat akan tampak pemukaan suatu benda misalnya berkilau, bercahaya, kusam tembus terang, kaku, lemas, dan lain-lain. Sedangkan dengan meraba akan diketahui apakah permukaan suatu benda kasar, halus, tipis, tebal ataupun licin.

Berdasarkan pendapat - 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 terlalu dibatasi sesuai dengan selera pemakainya.

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

5) Ukuran

Menurut Sri Widarwati (2000 : 10) garis dan bentuk mempunyai ukuran yang berbeda-beda, dengan adanya ukuran panjang pendek garis dan besar kecil benda menjadi berbeda. Sedangkan menurut Ernawati (2008 : 204) ukuran merupakan salah satu unsur yang mempengaruhi desain pakaian ataupun benda lainnya

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 (2000 : 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.

Busana pesta untuk dewasa ini ukuran yang digunakan adalah Midi karena busana yang dibuat panjangnya 15 cm di bawah lutut.

6) *Value* (nada gelap terang)

Menurut Sri Widarwati (2000 : 10) nilai gelap terang adalah suatu sifat warna yang menunjukkan apakah warna mengandung hitam atau putih. Kemudian menurut Ernawati (2008 : 204) benda hanya dapat terlihat karena adanya cahaya, baik cahaya alam maupun cahaya buatan. Jika diamati pada suatu benda

terlihat bahwa bagian-bagian permukaan benda tidak diterpa oleh cahaya secara merata, ada bagian yang terang dan ada bagian yang gelap. Hal ini menimbulkan adanya nada gelap terang pada permukaan benda

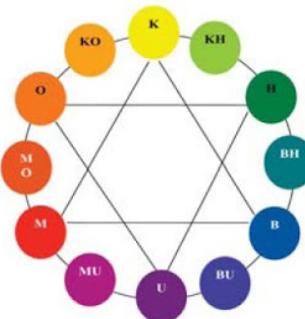


Gambar 6. Nilai Gelap Terang

Sumber: <http://dinaagustina09.blogspot.co.id>

7) Warna

Menurut Ernawati (2008 : 205) warna merupakan unsur desain yang paling menonjol dan dapat mengungkapkan suasana perasaan atau watak benda yang dirancang. Warna dapat menunjukkan sifat dan watak yang berbeda-beda dan mempunyai variasi yang sangat banyak. Misalnya warna panas, warna dingin, warna lembut, warna ringan, warna sedih, warna gembira dan sebagainya maka ini disebut juga dengan watak warna.



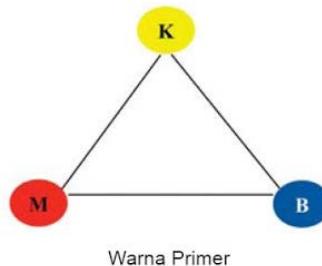
Lingkaran warna

Gambar 7. Lingkaran Warna

Sumber: <http://dinaagustina09.blogspot.co.id>

a) Menurut Ernawati dkk (2008) teori warna dapat dikelompokkan menjadi:

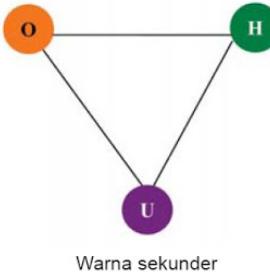
1. Warna primer, warna ini disebut juga dengan warna dasar atau pokok, karena warna ini tidak dapat diperoleh dengan pencampuran hue lain. Warna primer ini terdiri dari merah, kuning dan biru.



Gambar 8. Warna Primer

Sumber: <http://dinaagustina09.blogspot.co.id>

2. Warna Sekunder, warna ini merupakan hasil pencampuran dari dua warna primer, warna sekunder terdiri terdiri dari orange, hijau dan ungu.



Gambar 9. Warna Sekunder

Sumber: <http://dinaagustina09.blogspot.co.id>

3. Warna intermediet, warna ini dapat diperoleh dengan dua cara yaitu dengan mencampurkan warna primer dengan warna sekunder yang berdekatan dalam lingkaran warna atau dengan cara mencampurkan dua warna primer dengan perbandingan 1 : 2. Ada enam macam warna intermediet yaitu: kuning hijau, biru hijau, biru ungu, merah ungu, merah orange, kuning orange.



Gambar 10. Warna Intermediet

Sumber: <http://dinaagustina09.blogspot.co.id>

4. Warna tertier. Warna tertier adalah warna yang terjadi apabila dua warna sekunder dicampur. Warna tertier ada tiga yaitu tertier biru, tertier merah dan tertier kuning.
 5. Warna kquarter. Warna kquarter adalah warna yang dihasilkan oleh pencampuran dua warna tertier. Warna kquarter ada tiga yaitu kquarter hijau, kquarter orange dan kquarter ungu.
- b) Menurut Ernawati dkk (2008) warna menurut sifatnya dapat dibagi atas 3 bagian yaitu:
1. Sifat panas dan dingin yang termasuk dalam warna panas ini yaitu warna yang mengandung unsur merah, kuning dan jingga. Warna panas ini memberi kesan berarti, agresif, menyerang, membangkitkan, gembira, semangat dan menonjol. Sedangkan warna yang mengandung unsur hijau, biru, ungu disebut warna dingin. Warna dingin lebih bersifat tenang, pasif, tenggelam, melankolis serta kurang menarik perhatian.
 2. Sifat terang dan gelap suatu warna disebut dengan value warna. Value warna ini terdiri atas beberapa tingkat. Untuk mendapatkan value ke arah yang lebih tua dari warna aslinya disebut dengan shade, dilakukan dengan penambahan warna hitam. Sedangkan untuk warna yang

lebih muda disebut dengan tint, dilakukan dengan penambahan warna putih.

3. Sifat terang dan kusam. Sifat terang dan kusam suatu warna dipengaruhi oleh kekuatan warna atau intensitasnya.

Warna-warna yang mempunyai intensitas kuat akan kelihatan lebih terang sedangkan warna yang mempunyai intensitas lemah akan terlihat kusam.

c) Kombinasi warna untuk menambah suatu desain menjadi lebih indah, maka penggunaan warna tidak hanya satu macam saja namun dapat dikombinasikan menjadi beberapa warna. Menurut Ernawati (2008) kombinasi warna dapat dibagi menjadi enam yaitu:

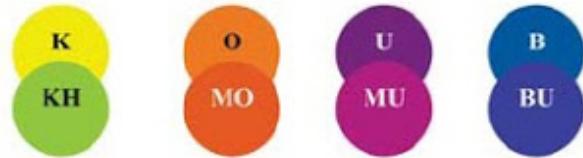
1. Kombinasi monokromatis atau kombinasi satu warna yaitu kombinasi satu warna dengan value yang berbeda. Misalnya merah muda dengan merah, hijau muda dengan hijau tua.



Gambar 11. Kombinasi Monokromatis

Sumber: <http://dinaagustina09.blogspot.co.id/>

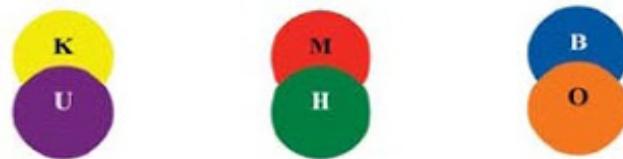
2. Kombinasi analogus yaitu kombinasi warna yang berdekatan letaknya dalam lingkaran warna. Seperti merah dengan merah keorenan, hijau dengan biru kehijauan



Gambar 12. Kombiansi Analogus

Sumber: <http://dinaagustina09.blogspot.co.id>

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

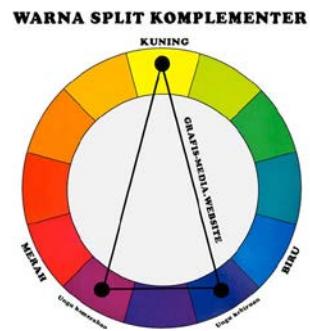


Gambar 13. Warna Komplementer

Sumber: <http://dinaagustina09.blogspot.co.id>

4. Kombinasi warna split komplementer yaitu kombinasi warna yang terletak pada semua titik yang membentuk segitiga pada lingkaran warna. Misalnya kuning dengan

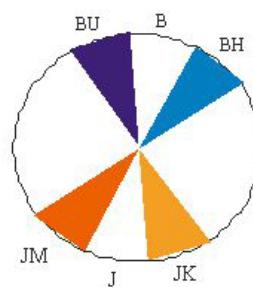
merah keunguan dan biru keunguan, Biru dengan merah keorenan dan kuning keorenan, dan lain-lain.



Gambar 14. Kombinasi Warna Split Komplementer

Sumber: <http://www.grafis-media.website>

5. Kombinasi warna double komplementer yaitu kombinasi sepasang warna yang berdampingan dengan sepasang komplementernya. Misalnya kuning orange dan biru ungu.



Gambar 15. Kombinasi Warna Double Komplementer

Sumber: <http://slideplayer.info/slide/2733299/>

6. Kombinasi warna segitiga yaitu kombinasi warna yang membentuk segitiga dalam lingkaran warna. Misalnya merah, kuning dan biru, orange. Hijau dan ungu. Kombinasi warna monokromatis dan kombinasi warna analogus di atas disebut kombinasi warna harmonis, sedangkan kombinasi warna komplementer, split komplementer, double komplementer dan segitiga disebut juga kombinasi warna kontras.

b. Prinsip Desain

Menurut Prapti Karomah dan Sacilia Sawitri (1988 : 69) selain unsur – unsur pokok yang harus diperhatikan dalam rancangan suatu busana, untuk mendapatkan hasil yang baik prinsip – prinsip desain juga perlu dipertimbangkan. Sedangkan menurut Sri Widarwati (2000 : 15) Prinsip - prinsip desain adalah suatu cara untuk menyusun unsur-unsur sehingga tercapai perpaduan yang memberi efek tertentu.

Menurut uraian di atas maka dapat ditarik kesimpulan bahwa prinsip desain merupakan sebuah cara untuk mengkombinasikan unsur desain sesuai prosedur tertentu sehingga memberi perpaduan efek/dampak tertentu.

Ada 6 prinsip – prinsip desain yaitu :

1) Harmoni (keselarasan)

Menurut Sri Widarwati (2000 : 15) keselarasan adalah kesatuan diantara macam-macam unsur walaupun berbeda tetapi membuat tiap-tiap bagian itu tetap kelihatan bersatu. Sedangkan menurut Ernawati (2008 : 211) harmoni adalah prinsip desain yang menimbulkan kesan adanya kesatuan melalui pemilihan dan susunan objek atau ide atas adanya keselarasan dan kesan kesesuaian antara bagian yang satu dengan bagian yang lain dalam suatu benda, atau antara benda yang satu dengan benda lain yang dipadukan. Kemudian menurut Prapti Karomah dan Sacilia Sawitri (1988 : 72) suatu busana akan tampak indah dan harmonis jika tiap – tiap bagian dalam busana tersebut saling berhubungan.

Menurut uraian di atas keselarasan adalah kesatuan unsur sebuah desain yang melalui susunan obyek yang diterapkan dalam garis, bentuk, warna dan tekstur. Menurut Sri Widarwati (2000 : 15) adapun aspek-apsek dalam prinsip harmoni atau keselarasan adalah sebagai berikut:

a) Keselarasan dalam garis dan bentuk

Keselarasan dalam garis dan bentuk misalnya beberapa 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 model juga harus serasi. Model kerut – kerut dari bahan voile lebih sesuai dari pada bahan yang agak kaku dan tebal.

c) Keselarasan dalam warna

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

2) Proporsi

Menurut Widjiningsih (1982 : 13) proporsi adalah hubungan satu dengan yang lain dalam satu susunan. Sedangkan menurut Sri Widarwati (2000 : 17) perbandingan digunakan untuk menampakkan lebih besar atau lebih kecil dan memberi kesan adanya hubungan satu dengan yang lainnya yaitu busana dengan pemakainya. Kemudian menurut Ernawati (2008 : 211) Proporsi

adalah perbandingan antara bagian yang satu dengan bagian yang lain yang dipadukan.

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.

3) *Balance* (keseimbangan)

Balance atau keseimbangan adalah hubungan yang menyenangkan antar bagian - bagian dalam suatu desain sehingga menghasilkan susunan yang menarik.

Menurut Ernawati (2008 : 212) keseimbangan ada 2 yaitu keseimbangan simetris (formal) dan keseimbangan asimetris (informal).

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

- a) Keseimbangan formal (*bisimetri*) adalah keseimbangan dari obyek bagian kiri sampai kanan, tengah atau pusat desain dengan jarak yang sama.
- b) Keseimbangan informal (*occult*) adalah keseimbangan dari obyek yang tidak mempunyai perhatian yang obyek bagiannya tidak sama dan diletakkan pada jarak yang berbeda dari pusat.
- c) Keseimbangan obvious 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 serasi.

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

4) Irama

Menurut Sri Widarwati (2000 : 17) irama adalah suatu pergerakan pandangan yang dapat mengalihkan pandangan mata dari suatu bagian ke bagian yang lain. Sedangkan menurut Widjiningsih (1982: 17) dalam seni irama dapat diartikan sebagai

suatu bentuk pergerakan dalam desain tersebut berirama.

Kemudian menurut Ernawati (2008 : 212) irama dalam desain dapat dirasakan melalui mata dan dapat menimbulkan kesan gerak gemulai yang menyambung dari bagian yang satu ke bagian yang lain pada suatu benda, sehingga akan membawa pandangan mata berpindah-pindah dari suatu bagian ke bagian lainnya.

Menurut Ernawati (2008 : 212) ada beberapa cara yang dapat dilakukan untuk menghasilkan suatu irama, yaitu:

- a) Pengulangan bentuk secara teratur
- b) Perubahan atau peralihan ukuran
- c) Melalui pancaran atau radiasi
- d) Melalui pertentangan

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.

5) Aksen / *Center Of Interest*

Menurut Ernawati (2008 : 212) aksen merupakan sesuatu yang pertama kali membawa mata pada hal yang penting dalam suatu rancangan atau yang sering disebut dengan *center of interest*

/ pusat perhatian. Sedangkan menurut Sri Widarwati (2000 : 20) desain busana harus mempunyai suatu bagian yang disebut lebih menarik dari bagian-bagian lainnya, dan ini disebut dengan perhatian. Kemudian menurut Widjiningsih (1982: 20) untuk menciptakan melalui penggunaan warna, garis, bentuk dan ukuran yang kontras serta pemberian hiasan.

Menurut Ernawati (2008, 212) ada beberapa hal yang perlu diperhatikan saat membuat aksen yaitu :

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

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

6) *Unity* atau kesatuan

Menurut Ernawati (2008 : 212) *unity* atau kesatuan merupakan sesuatu yang memberikan kesan adanya keterpaduan

tiap unsurnya. Kesatuan merupakan sesuatu yang dapat menunjang bagian yang lain yang akan memberikan sentuhan bahwa hal tersebut selaras dan tidak dapat dipisahkan

2. Teknik Penyajian Gambar

Menurut Sri Widarwati (2000 : 72) dalam gambar atau membuat sketsa untuk menciptakan desain pakaian ada beberapa teknik penyajian. Teknik penyajian gambar adalah teknik – teknik yang digunakan untuk menggambar atau membuat sketsa – sketsa untuk menciptakan desain busana, yang terdiri dari beberapa teknik yaitu:

a. *Design Sketching* (gambar sketsa)

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

b. *Production Sketching* (sketsa produksi)

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

c. *Presentation Drawing* (gambar presentasi)

Presentation Drawing (gambar presentasi) 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:

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

d. *Fashion Illustration* (ilustrasi busana)

Fashion Illustration (ilustrasi 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.

e. *Three Dimention Drawing* (gambar tiga dimensi)

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

Dari 5 macam teknik penyajian gambar yang dijelaskan di atas, penulis menggunakan tiga teknik penyajian gambar dalam laporan ini. Penyajian gambar pertama berupa *design sketching*, dimana terdapat desain bagian – bagian busana yang kemudian dikembangkan menjadi satu kesatuan dalam suatu desain busana pesta malam rancangan penulis. Penyajian gambar yang kedua berupa *production sketching* yaitu berupa gambar kerja busana dan gambar kerja hiasan busana. Penyajian gambar yang ketiga berupa *presentation drawing* dengan menggambarkan bagian depan dan belakang busana, dari sajian gambar ini penulis menjelaskan bagian – bagian dari busana pesta yang dirancang.

3. Prinsip Penulisan *Mood Board*

Mood Board dapat diartikan sebagai alat atau media papan yang digunakan oleh seorang desainer untuk membantu dalam mendapatkan ide yang baik. Sebuah *Mood Board* berfungsi untuk mewujudkan sebuah ide yang masih bersifat abstrak menjadi konkret, dimulai dari mencari berbagai sumber inspirasi berupa potongan – potongan gambar, warna, dan jenis benda yang dapat menggambarkan ide yang ingin diwujudkan, dan kemudian dilanjutkan dengan membuat desain model busana hingga merealisasikan pada produk atau karya busana. *Mood Board* pada dasarnya berupa kolase barang seperti foto, sketsa, kliping, perca kain dan sempel warna. Pembuatan *Mood Board* memiliki beberapa manfaat adalah sebagai berikut:

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

E. Busana Pesta

1. Deskripsi Busana Pesta

a. Pengertian Busana Pesta

Busana pesta adalah busana yang dipakai untuk menghadiri suatu pesta. Sedangkan menurut Prapti Karomah dan Sacilia Sawitri (1998 : 10) busana pesta adalah busana yang dikenakan untuk menghadiri suatu pesta, dimana pesta tersebut dibagi menurut waktunya yaitu pesta pagi, siang dan malam.

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

b. Penggolongan Busana Pesta

1) Waktu

a) Busana pesta pagi

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

b) Busana pesta sore

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

c) Busana pesta malam

Busana pesta malam adalah busana yang dikenakan pada kesempatan pesta malam hari. Pemilihan bahan yaitu yang bertekstur lebih halus dan lembut. Mode busana kelihatan mewah atau berkesan *glamour*. Warna yang digunakan lebih mencolok, baik mode ataupun hiasannya lebih mewah. Busana pesta malam dibagi menjadi 2, yaitu:

- Busana pesta malam resmi adalah busana yang dikenakan pada saat resmi, mode masih sederhana, biasanya berlengan tertutup sehingga kelihatan rapi dan sopan tetapi terlihat mewah.
- Busana pesta malam gala adalah busana pesta yang dipakai pada malam hari untuk kesempatan pesta, dengan mode terbuka & mewah, misal: *Backlees* (punggung terbuka), *busty look* (dada terbuka), *decolette look* (leher terbuka).

2) Usia

a) Usia anak –anak

Tidak hanya orang dewasa, anakpun memerlukan busana untuk pesta, misalnya pergi ke acara ulang tahun, ke gereja dan lain sebagainya. Busana pesta untuk anak sebaiknya dibuat dari bahan yang bagus dengan hiasan-hiasan yang menarik seperti renda-renda, biku-biku, sulaman, ataupun semok, sehingga busan ini tampil mewah dan istimewa. Bahan yang dapat dipilih untuk busana perta anak misalnya kain renda, volk rubia, silky, sutera, siffon dan tula. Bahan untuk busana pesta anak sebaiknya dipilih bahan dengan corak yang halus dan warna yang cerah atau warna-warna yang lembut.

b) Usia remaja

Busana pesta remaja dapat berupa gaun dengan warna lembut dan cerah. Menggunakan leher terbuka, berlengan atau tidak berlengan. Bahan yang dipilih dari bahan berkualitas dan bagus seperti bahan yang mengkilat.

c) Usia dewasa

Busana pesta untuk wanita dewasa dibedakan menjadi dua macam, yaitu :

- Busana pesta untuk undangan resmi adalah busana pesta untuk undangan resmi misalnya pada upacara kenegaraan

di lapangan atau di dalam gedung, misalnya wisuda perguruan tinggi, upacara akad nikah, resepsi pernikahan, dan lainnya.

- Busana pesta untuk undangan tidak resmi adalah busana pesta untuk undangan tidak resmi misalnya pada acara ulang tahun, acara perpisahan, dan lainnya.

2. Bahan Busana

Pemilihan bahan busana pesta harus memperhatikan karakteristik busana pesta yang akan dibuat. Sebuah busana pesta yang bagus dan bermutu tinggi perlu memperhatikan karakteristik dari busana pesta tersebut. Karakterik busana pesta antara lain:

a. Siluet Busana Pesta

Menurut Ernawati (2008 : 196) siluet adalah garis luar dari suatu pakaian, tanpa bagian-bagian atau detail seperti lipit, kerut, kelim, kup dan lain-lain. Dalam pembuatan busana pesta ada beberapa siluet busana yang dapat dipakai, antara lain:

- a) Siluet A merupakan pakaian yang mempunyai model bagian atas kecil, dan bagian bawah besar. Bisa juga tidak mempunyai lengan
- b) Siluet Y merupakan model pakaian dengan model bagian atas lebar tetapi bagian bawah atau rok mengecil.

- c) Siluet I Merupakan pakaian yang mempunyai model bagian atas besar atau lebar, bagian badan atau tengah lurus dan bagian bawah atau rok besar.
- d) Siluet S merupakan pakaian yang mempunyai model dengan bagian atas besar , bagian pinggang kecil dan bagian bawah atau rok besar.
- e) Siluet T merupakan pakaian yang mempunyai desain garis leher kecil, ukuran lengan panjang dan bagian bawah atau rok kecil.
- f) Siluet L merupakan bentuk pakaian variasi dari berbagai siluet, dapat diberikan tambahan dibagian belakang dengan bentuk yang panjang/*drapery*. Bentuk ini biasanya terlihat pada pakaian pengantin barat.

Berdasarkan kajian diatas busana pesta malam yang diciptakan penulis menggunakan siluet T.

b. Warna Busana Pesta

Pemilihan warna busana pesta berbeda, harus disesuaikan dengan kesempatan pestanya, antara lain:

- 1) Pesta pagi / siang menggunakan warna muda atau cerah, hindari menggunakan warna yang menyilaukan.
- 2) Pesta sore menggunakan warna lebih menyolok atau gelap.

- 3) Pesta malam menggunakan warna gelap atau mencolok, berkilau dengan tenunan benang emas atau perak.

Warna busana pesta malam yang digunakan warna gelap yaitu warna hitam dan warna mencolok warna hijau.

c. Tekstur Bahan Busana Pesta

Menurut Arifah A. Riyanto (2003) tekstur terdiri dari bermacam – macam yaitu tekstur kaku, tekstur kasar dan halus, tekstur lemas, tekstur tembus terang, tekstur megkilap dan kusam. Pada umumnya tekstur yang paling baik digunakan untuk busana pesta adalah tekstur yang disesuaikan dengan busana yang dirancang. Pada kesempatan ini penulis menggunakan bahan bertekstur mengkilap dan tembus terang yaitu kain shimmer, mikado dan organza.

d. Karakteristik Pemakai Berdasarkan Kepribadian

Menurut Ernawati (2008 : 29) Kepribadian merupakan suatu hal yang perlu diperhatikan dalam memilih busana. Ada beberapa tipe kepribadian yang sangat mempengaruhi dalam pemilihan busana tersebut, antara lain:

1) Tipe Feminin

Orang yang bertipe feminin memiliki sifat, lemah lembut, pemalu, suka menjauhkan diri dari perhatian umum, perasaannya

halus. Untuk orang yang bertipe feminin ini sangat cocok desain busana yang memakai garis lengkung, seperti; rok pias, rok kembang dan lain-lain. Warna busana yang cocok adalah warna yang telah dicampur dengan warna abu-abu, setiap warna yang dicampur dengan warna abu-abu maka hasilnya akan menjadi warna yang buram. Misalnya warna merah dicampur dengan warna abu-abu, maka warna merahnya menjadi merah redup. Warna kuning dicampur dengan warna abu-abu, maka warna kuningnya menjadi redup. Warna biru dicampur dengan warna abu-abu, maka warna birunya menjadi redup. Semua warna yang dicampur dengan warna abu-abu, cocok untuk orang yang bertipe feminin. Tekstur yang cocok untuk tipe feminin ialah tekstur yang lembut, halus dan ringan. Motif yang dipakai sebaiknya motif yang kecil - kecil.

2) Tipe Maskulin

Tipe maskulin adalah orang yang memiliki sifat terbuka, agresif, tenang, dan percaya diri. Untuk orang yang bertipe ini desain busana yang cocok adalah model yang tidak terlalu banyak variasi dan memakai garis yang tegas; seperti : memakai kerah minamora, kerah kemeja dan lain-lain. Warna - warna cerah sangat cocok untuk kepribadian maskulin. Tekstur sebaiknya dipilih yang tebal, berat dan bermotif. Motif geometris lebih cocok dipakai dari pada motif bunga-bunga.

3) Tipe Intermediet

Tipe intermediet umumnya mempunyai kepribadian diantara kedua tipe di atas. Desain busana yang cocok untuk orang yang bertipe intermediet adalah model yang memakai garis vertikal, garis horizontal dan garis diagonal. Pemilihan warna busana untuk orang yang berkepribadian seperti ini sebaiknya disesuaikan dengan warna kulit. Apabila warna kulitnya cerah, pilihlah warna panas. Untuk orang yang tenang hindari warna yang kontras dan sebaiknya memilih warna -warna dingin. Hindari memakai tekstur yang mengkilat dan tekstur yang terlalu halus.

Berdasarkan kajian di atas dapat diambil kesimpulan bahwa si pemakai busana pesta malam yang diciptakan penulis memiliki kepribadian tipe intermediet.

3. Pola Busana

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

a. Metode / Sistem Pembuatan Pola Busana

Pola sangat penting artinya dalam pembuatan busana. Baik atau tidaknya busana yang dikenakan seseorang tergantung benar atau

tidaknya dalam pembuatan pola busana. Kualitas pola sendiri dipengaruhi beberapa hal misalnya ketepatan pengambilan ukuran, kemampuan untuk menentukan garis – garis pola seperti kerung lengan, kerung leher, bentuk kerah dan lain – lain, ketelitian dalam memberikan tanda pola seperti bagian – bagian pola, tanda arah serat dan lain sebagainya. Menurut Ernawati (2008 : 246) pola busana merupakan suatu sistem dalam membuat busana. Sebagai suatu sistem tentu pola busana juga terkait dengan sistem lainnya. Jika pola busana digambar dengan benar berdasarkan ukuran badan seseorang yang diukur secara cermat, maka busana tersebut mestinya sesuai dengan bentuk tubuh sipemakai. Begitu pula sebaliknya, jika ukuran yang diambil tidak tepat, menggambar pola juga tidak benar, maka hasil yang didapatkan akan mengecewakan.

Terdapat dua teknik pembuatan pola diantaranya adalah:

1) Pola Teknik Konstruksi

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

dengan bentuk tubuh pemakai. Ada beberapa macam pola konstruksi antara lain : pola sistem *Dressmaking*, pola sistem *So-end* , pola sistem *Charmant*, pola sistem *Aldrich*, pola sistem *Meyneke* dan lain-lain sebagainya.

2) Pola Teknik Draping

Menurut Ernawati (2008 : 255) pola teknik drapping adalah menggambar pola dasar dengan teknik drapping adalah membuat pola sesuai dengan ukuran dan bentuk badan seorang model. Untuk mempermudah prosedur pembutan pola, model dapat diganti dengan dressform atau boneka jahit yang ukurannya sama atau mendekati ukuran model. Sebelum membuat pola dengan teknik drapping, persiapkan alat dan bahan yang diperlukan seperti

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

b. Pengambilan Ukuran

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

1) Lingkar badan I

Dilingkarkan di bawah ketiak tidak melalui puncak dada.

2) Lingkar Badan II

Diukur melingkar melalui ketiak melewati puncak dada.

3) Lingkar badan III

Diukur melingkar melalui ketiak di bawah dada.

4) Lingkar pinggang

Dilingkarkan pada pinggang terkecil.

5) Lingkar panggul

Dilingkarkan pada bagian panggul yang terbesar.

6) Lingkar leher

Diukur melingkar pada pangkal leher atau pada lekuk leher.

7) Lingkar kerung lengan

Diukur melingkar pada pangkal lengan melalui ketiak.

8) Lebar muka

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

9) Lebar punggung

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

10) Tinggi dada

Diukur dari pinggang ke atas menuju puncak dada tertinggi.

11) Tinggi panggul

Diukur dari pinggang sampai panggul terbesar.

12) Panjang muka

Diukur dari lekuk leher sampai pinggang bagian muka.

13) Panjang punggung

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

14) Panjang bahu

Diukur dari bahu tertinggi sampai bahu terendah.

15) Panjang lengan

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

16) Lingkar pergelangan tangan

Diukur melingkar pada pergelangan tangan.

17) Panjang rok

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

4. Teknologi Busana

Teknologi busana adalah cara atau teknik yang digunakan dalam pembuatan busana agar menghasilkan busana yang pas dan nyaman untuk dipakai. Di dalam pembuatan busana, teknik yang digunakan adalah sebagai berikut:

- a. Teknologi Penyambungan / Kampuh

Menurut Nanie Asri Yuliati (2000 : 4) kampuh adalah kelebihan jahitan untuk menghubungkan dua bagian dari busana yang dijahit. Sedangkan menurut Ernawati (2008 : 105) untuk menyatukan bagian-bagian dari potongan kain pada pembuatan busana seperti menyatukan bahu muka dengan bahu belakang, sisi kiri muka dengan sisi kanan belakang dsb, sisa sambungan disebut dengan kampuh.

Berdasarkan kutipan diatas dapat disimpulkan kampuh merupakan kelebihan jahitan untuk menggabungkan dua bagian busana yang dijahit sesuai pola. Kampuh terdiri dari beberapa macam, yaitu:

- 1) Kampuh Buka

Menurut Ernawati (2008 : 105) kampuh buka yaitu kampuh yang tiras sambungannya terbuka/di buka. Macam – macam kampuh menurut Nanie Asri Yuliati, (2000) terdiri dari :

- a) Kampuh buka diselesaikan dengan cara obras
 - b) Kampuh buka diselesaikan dengan cara dijahit tepi
 - c) Kampuh buka diselesaikan dengan cara dirompok
 - d) Kampuh buka diselesaikan dengan gunting zig zag
 - e) Kampuh buka diselesaikan dengan tusuk balut
 - f) Kampuh buka diselesaikan dengan tusuk festoon
- 2) Kampuh Tutup

Menurut Nanie Asri Yuliati (2000 : 6) kampuh ini disebut kampuh tutup karena kelebihan jahitan dari dua bagian kain yang tidak terbuka tetapi menjadi satu. Macam –macam kampuh tutup adalah sebagai berikut:

- a) 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 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 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 adalah kampuh yang dibuat dengan cara melipat pinggiran kain 1 lalu dijahit tindas di atas 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) pelapis yang terletak diseluruh bagian pakaian, tetapi biasanya digunakan pada bagian tertentu seperti krah, saku, dan manset agar. Pemasangan *interfacing* memiliki tujuan agar bagian – bagian baju tidak terlalu lemas. *Interfacing* yang berperekat, cara merekatkannya dengan menggunakan setrika panas hingga menempel.

2) Teknologi *Facing*

Lapisan singkap (*facing*) dipergunakan pada penyelesaian pinggiran kasar / tiras.. Bahan yang digunakan untuk *facing* adalaah sewarna dengan bahan pokok. Berbeda warnanya dengan

bahan busana, perlu diingat kombinasi warna harus sesuai dengan busananya.

3) Teknologi *Interlining*

Menurut Ernawati (2008 : 183) *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. *Interlining* banyak jenisnya, diantaranya ada yang mempunyai lem atau perekat dan ada yang tidak berperekat. *Interlining* yang mempunyai lem atau perekat biasanya ditempelkan dengan jalan disetrika pada bahan yang akan dilapisi. Begitu juga dengan ketebalannya. *Interlining* ini ada yang tebal seperti untuk pengeras kerah dan pengeras pinggang. *Interlining* yang relatif tipis dapat digunakan untuk melapisi belahan tengah muka, saku, deppun leher, kerah dan lain-lain. Ada dua jenis *interlining* yaitu:

a) Kain keras / *turbines*

Jenis ini biasanya digunakan pada bagian kerah dan ban pinggang

b) Kain kapas / Fisilin

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

4) Teknologi *Lining*

Menurut Ernawati (2008 : 182) *lining* merupakan bahan pelapis berupa kain yang melapisi bahan utama sebagian maupun seluruhnya. Bahan *lining* sering juga disebut 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:

- a) Jenis bahan utama
- b) Warna bahan
- c) Sifat luntur dan susut kain
- d) Kesempatan pemakaian busana

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

5) Teknologi Pengepresan

Menurut Ernawati (2008 : 147) pengepresan atau pressing yaitu melakukan proses penekanan agar bahan lebih rapi dan

berkualitas tinggi. Pressing merupakan proses penekanan dengan tujuan agar bahan lebih rapi dan berkualitas tinggi.

5. Desain Hiasan Busana

a. Deskripsi Desain Hiasan Busana

Menurut Widjiningsih (1982 : 1) desain hiasan busana merupakan desain terpakai yang dapat diterapkan pada berbagai pakaian anak maupun dewasa. Desain hiasan busana merupakan suatu bagian busana yang bertujuan untuk memperindah suatu desain sehingga desain tersebut memiliki nilai keindahan yang tinggi. Desain hiasan busana dapat berupa kerah, renda, pita, kancing hias, bisban, dan lain – lain.

Berdasarkan uraian di atas Untuk membuat desain hiasan yang baik perlu diperhatikan syarat – syarat sebagai berikut:

- 1) Hiasan harus dipergunakan secara terbatas atau tidak berlebihan.
- 2) Letak hiasan harus disesuaikan dengan bentuk strukturnya.
- 3) Cukup ruang untuk latar belakang, yang memberikan efek kesederhanaan dan keindahan terhadap desain tersebut.
- 4) Bentuk latar belakang harus dipelajari secara teliti dan sama indahnya dengan penempatan pola-pola pada benda tersebut.

- 5) Hiasan harus cocok dengan bahan desain strukturnya dan sesuai dengan cara pemeliharaannya.

Keseimbangan dari hiasan juga perlu diperhatikan.

Keseimbangan ini secara garis besar dapat dikelompokkan atas 2 yaitu keseimbangan simetris dan keseimbangan asimetris.

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

b. Hiasan Busana

- 1) Hiasan Lipit

Menurut Nanie Asri Yuliati (2000 : 11) lipit adalah salah satu bentuk yang dapat dipakai untuk hiasan pada pakaian maupun untuk memberi atau membuat bentuk pakaian menjadi lain. Lipit adalah lipatan pada kain yang dibuat secara teratur untuk memberi

kesan berbeda pada busana. Macam – macam lipit menurut Nanie Asri Yuliati (2000 : 11) ada 8, adalah sebagai berikut:

- a) Lipit jarum adalah lipit – lipit kecil dibuat menurut arah benang tenunan dan disetik pada bagian baik bahan dan dibuat selalu dalam kelompok.
- b) Lipit mati, lipit ini menyerupai lipit jarum tetapi lebar lipit 1 cm – 3 cm. lipit ini umumnya dibuat secara kelompok.
- c) Lipit pipih adalah suatu lipit yang dibuat sebagai hiasan atau untuk menambah kelonggaran pada bagian bawah rok.
- d) Lipit sungkup, terdiri dari dua lipit pipih yang bertentangan arahnya. Kedua lipit pipih yang bertentangan arah tersebut akan terjadi satu sungkup.
- e) Lipit hadap, dinamakan lipit hadap karena terdiri dari lipit pipih yang berhadapan. Lipit hadap ini merupakan kebalikan dari lipit sungkup.
- f) Lipit plisse, lipit ini hampir sama dengan lipit pipih searah dengan jarak lipit sama dengan lebar lipit. Lipit ini umumnya kecil – kecil.
- g) Lipit kipas merupakan tumpukan lipit pipih dimana bagian atas lipit dijadikan satu dan bagian bawah terbagi dalam beberapa lipit atau dibiarkan begitu saja.

h) Lipit godet adalah salah satu bagian dibawah rok yang ditambah dengan suatu guntingan bahan untuk menambah lebar bawah rok atau menghiasa bawah rok.

2) Hiasan *Slash Quilting*

Slash Quilting adalah dari kata *slash*: menyayat / mengiris dan *quilt*: selimut tebal/rangkap (Kamus Bahasa Inggris)

Slash Quilting adalah teknik menjahit beberapa lapisan kain dengan barisan jahitan yang teratur kemudian siantara jahitan tersebut namun tidak sampai pada kain paling bawah. Untuk mendapatkan kain agar berubah bentuk pada lapisan kain yang dipotong kemudian disikat secara halus.

Cara membuat *slash quilting* adalah sebagai berikut:

- Tumpuk kain minimal empat lembar, dengan ukuran sesuai dengan produk yang dibutuhkan
- Tumpukan kain tersebut dijahit berdasarkan garis jahit yang sudah ditentukan
- Tumpukan kain yang sudah dijahit kemudian di gunting diantara arah jahitan kecuali lapisan paling bawah karena berfungsi sebagai alas.
- Sikat hasil guntingan kearah diagonal arah garis jahitan.

Berdasarkan penjelasan diatas hiasan busana yang diterapkan pada pembuatan busana pesta malam ini adalah lipit jarum yang diterapkan pada krah, badan atas serta rok dan *slash quilting* yang diterapkan pada bagian badan atas dan lengan atas.

F. Pergelaran Busana

1. Pengertian Pergelaran Busana

Pergelaran adalah pameran mode yang asalnya ingin memamerkan ide-ide hasil rancangan para perancang mode busana (Sri Widarwati, 2000).

Pergelaran busana adalah pameran atau parade busana yang dikenakan oleh peragawati untuk memamerkan hasil rancangan busana para peranang mode. Atau dapat pula diartikan sebagai salah satu usaha dalam bidang pemasaran busana, pencipta model mengemukakan gagasan – gagasan baru yang diharapkan dapat diterima oleh masyarakat.

2. Sarana Pendukung

a. Tata Letak Panggung

Menurut Yuni Pratiwi dan Frida Siswiyanti (2014 : 171) panggung adalah media bagi aktor dalam melakukan aktifitas perannya (wadah dalam berekspresi) dihadapan penonton. Sebuah

panggung didesain atau ditata sesuai dengan kebutuhan dalam peran.

Berdasarkan penjelasan tersebut panggung merupakan suatu ruang yang secara mendasar merupakan sarana penentu dalam mencapai tujuan dari sebuah pergelaran.

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

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

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

b. Lighting

Suatu pergelaran dan penataan panggung hal yang sangat penting dan harus diperhatikan yaitu penerangan atau tata cahaya (*Lighting*), menurut Yuni Pratiwi dan Frida Siswiyanti (2014 : 180) tata cahaya berfungsi untuk membangun situasi, menyinari gerak pelaku, dan mempertajam ekspresi demi penciptaan karakter. Tujuan

dari pencahayaan ini adalah untuk mengarahkan imajinasi penonton ke situasi tertentu. *Lighting* atau tata cahaya yaitu unsur atau tata artistik yang paling penting di dalam pergelaran busana, tanpa adanya cahaya maka penonton tidak dapat menyaksikan apa-apa. Seorang penata cahaya perlu mempelajari pengetahuan dasar dan penguasaan tata cahaya. Pengetahuan dasar tersebut selanjutnya dapat diterapkan dan dikembangkan dalam penataan cahaya untuk kepentingan artistik dalam panggung. Berdasarkan pengertian di atas dapat diambil kesimpulan bahwa *lighting* adalah penguatan adegan dalam suatu pertunjukan atau pergelaran yang dapat diciptakan melalui daerah terang dan gelap secara dramatis.

Menurut Yuni Pratiwi dan Frida Siswiyanti (2014 : 180) pencahayaan dalam pementasan dapat dibagi menjadi lima , yaitu:

- 1) Lampu kaki pentas (*foot light*); diletakkan di kaki pentas.
- 2) Lampu frinsen (*frinsen light*); untuk mengimbangi sinar dari kaki pentas.
- 3) Lampu hersen (*hersen light*); lampu yang diletakkan di luar pentas untuk menyinari layar induk atau arah arena pentas.
- 4) Lampu spot (*spot light*); lampu ini difungsikan untuk menegaskan bentuk mimik, ekspresi pelaku, fokus insiden, atau menyinari seluruh pentas.

Warna tata lampu dalam pentas atau pergelaran adalah warna-warna primer seperti merah, biru dan hijau dimana warna tersebut akan ditindih dan menghasilkan warna putih, di dalam pergelaran ini mengambil suasana bersih putih dan modern international stage dengan warna putih sehingga dengan warna putih memberi kesan yang bersih.

c. *Background*

Selain *lighting* terdapat juga yang berpengaruh di dalam suatu pergelaran misalnya saja *background* panggung , tujuanya *background* panggung adalah untuk meningkatkan produk yang ditampilkan baik dengan pengaturan mencolok *empahasing* barang dengan yang disajikan dan untuk menempatkan logo atau sponsor dan tema suatu pergelaran atau pertunjukan.

d. Musik

Musik juga sangat berpengaruh di dalam suatu pertunjukan dan pergelaran tanpa musik pertunjukan tidak sempurna dan terkesan tidak hidup.

e. Ruang Ganti

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

f. Koreografer

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

g. Penataan kursi penonton

Pergelaran busana ini juga membutuhkan penataan kursi yang baik, sebagai tempat duduk penonton. Pembagian tempat duduk penonton berdasarkan kondisi ruangan serta jumlah orang yang diperkirakan akan hadir dalam pergelaran biasanya disamakan dengan jumlah tiket yang akan diedarkan.

h. Penerima tamu

Penerima tamu bisa juga disebut sebagai frontliner atau penyapa tamu. Biasanya orang yang dipilih untuk menjadi penerima tamu mempunyai kriteria ramah, sopan, bertanggung jawab,

berdedikasi tinggi, mudah beradaptasi, sanggup bekerja dalam team.

Penerima tamu biasanya ada dalam setiap acara pergelaran busana.

i. Pembawa acara

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

BAB III

KONSEP PENCIPTAAN KARYA

A. Konsep Penciptaan Desain

Penciptaan busana pesta malam untuk wanita dewasa harus mempertimbangkan beberapa faktor agar diperoleh busana yang indah dan menarik. Dalam pembuatan desain harus memperhatikan kesempatan pakai, unsur dan prinsip, sumber ide, dan trend.

Pembuatan busana pesta pada kesempatan ini penulis membuat busana pesta resmi waktu malam hari untuk wanita dewasa berusia 20 – 35 tahun diwujudkan dengan busana *one piece*. Bahan yang digunakan yaitu kain Mikado, Shimmer, Organza dan Sifon sebagai bahan utama serta kain Satin Velvet sebagai bahan furing.

Hal yang sangat penting dalam pembuatan desain adalah unsur dan prinsip, karena dapat memberikan pengaruh tertentu pada sebuah desain busana. Untuk itu penulis juga memperhatikan penerapan unsur dan prinsip pada pembuatan busana ini. Garis merupakan unsur pertama yang sangat penting dalam sebuah desain, Penerapan unsur garis pada busana ini adalah unsur garis lurus diagonal yang tercipta pada potongan badan atas busana. Garis siluet busana berupa siluet T. Penerapan unsur arah yang diterapkan

pada pembuatan busana pesta malam ini adalah arah diagonal dan vertical yang diterapkan pada teknik *manipulating fabric* pada bagian krah, badan atas, rok dan lengan. Penerapan unsur tekstur terletak pada busana siluet T yang menggunakan kain shimmer dan organza dengan tekstur sedikit lembut serta kain Mikado yang bertekstur kasar. Penerapan unsur ukuran pada busana pesta malam dengan sumber ide seren taun terletak pada ukuran panjang busana yaitu ukuran midi dimana panjang rok 15 cm di bawah lutut. Penerapan unsur nilai gelap terang terletak pada penggunaan warna hitam, silver dan hijau yang menyesuaikan palet warna sub teme *Alter Ego* dan warna dari sumber ide. Unsur desain selanjutnya adalah unsur warna, unsur warna merupakan salah satu unsur desain yang paling menonjol karena dengan adanya warna sebuah desain dapat terlihat keindahannya, pada pembuatan busana ini adalah unsur warna netral yaitu hitam dan warna dingin yaitu hijau.

Setiap unsur dalam sebuah desain busana disusun sedemikian rupa sehingga dapat menghasilkan rancangan busana yang indah dan sempurna. Agar susunan unsur tersebut terlihat indah maka dibutuhkan prinsip – prinsip untuk menatanya. Penerapan prinsip keselarasan pada pembuatan busana pesta malam ini terletak pada pemakaian warna hitam dan silver serta dikombinasikan dengan warna hijau. Selain itu prinsip keselarasan juga diperhatikan pada prinsip keseimbangan simetris terlihat pada lengan dan

busana tampak belanag, keseimbangan asimetris terletak pada bagian rok depan. Agar busana dapat terlihat lebih hidup maka dibutuhkan sebuah irama, penerapan prinsip irama pada pembuatan pesta malam ini terletak pada garis bagian lengan dan badan atas yang dilakukan secara berulang – ulang. Agar busana pesta yang diciptakan dapat terlihat indah dan menarik perlu adanya sebuah aksen, penerapan prinsip aksen pada busana terlatak pada bagian badan atas yaitu penerapan bentuk janur pada busana yang diwujudkan dengan teknik *manipulating fabric*, serta menggunakan manik – manik berupa *swarovski* yang diletakkan pada teknik *slash quilting* di bagian badan atas.

Pemilihan sumber ide juga harus mempertimbangkan tema pergelaran yang diangkat. Pergelaran busana mahasiswa Pendidikan Teknik Busana dan Teknik Busana yang diselenggarakan pada hari Rabu, tanggal 11 April 2018 tema yang diangkat adalah *Movitsme* yang juga merupakan *fashion trend guidelines* atau pedoman trend fashion 2018. Berdasarkan tema tersebut, diangkat *trend stories Individualist* dengan sub tema *Alter Ego*. Wanita *individualist* seperti seorang kurator seni juga selaku aktivis. Kombinasi karakter yang tidak umum, dia menghargai seni pada tingkat tinggi dan mempromosikan perubahan sosial melalui penggalangan dana industri dan fungsi sosial. Dia merangkul aktivis politik dan mendorong perubahan dengan menggabungkan kearifan/kebijaksanaan dengan kreativitas. Individualist terinspirasi oleh semua hal yang indah, namun dia mendorong

batasan dengan percampuran tidak terduga antara karya seni dan struktur tiga dimensi di galerinya. Sedangkan sub tema *Alter Ego* memiliki banyak minat dan karakter khusus yang tidak umum/berkesan unik yang tergabung pada hiruk pikuk dari gaya yang tinggi. Penampilannya adalah ketidakcocokan penyedia seni dengan nostalgia tahun 80an, seperti terlihat melalui percampuran metalik dan warna cerah di lemari pakaian dan aksesorisnya.

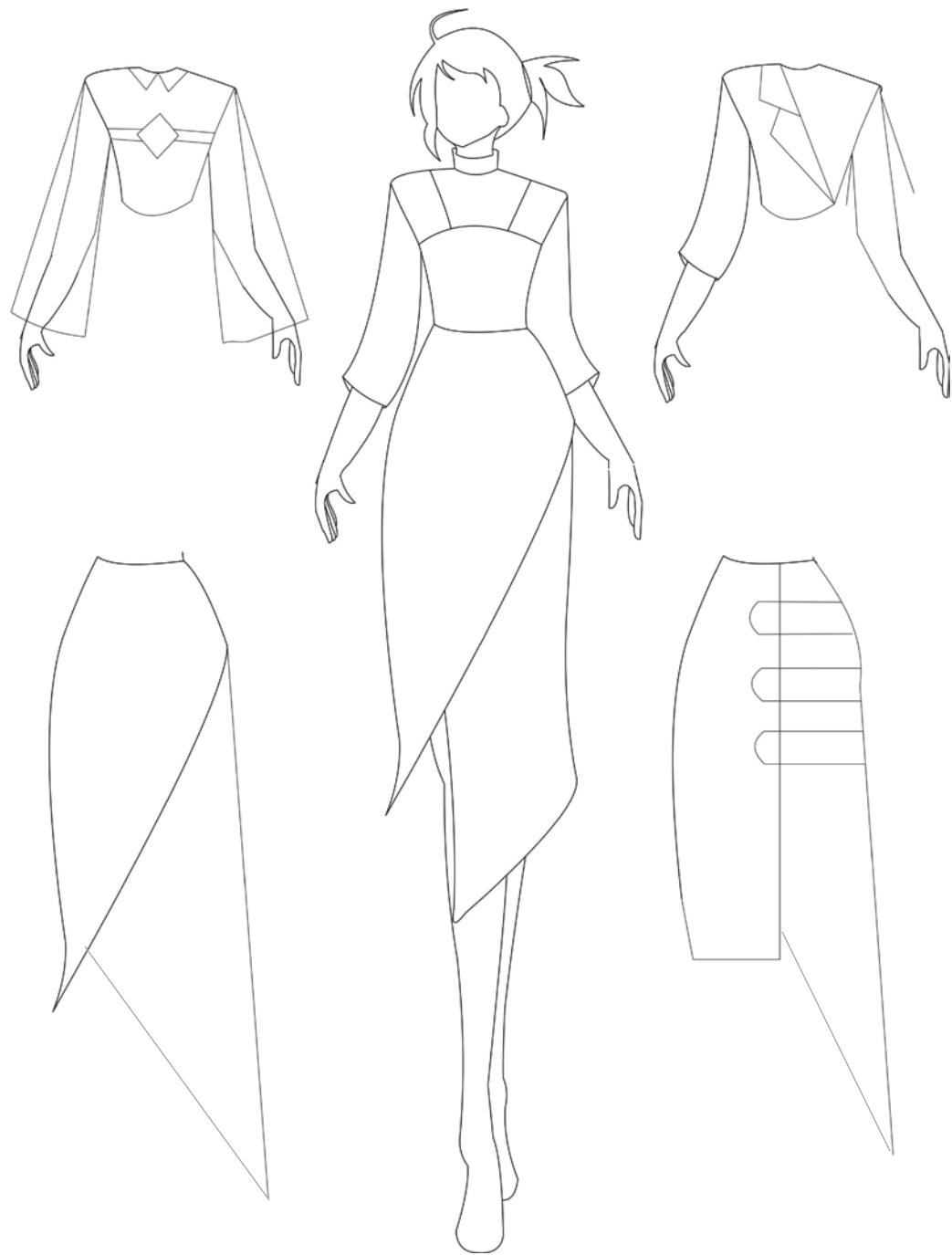
Busana pesta malam ini mengambil sumber ide kearifan lokal Seren Taun dari Jawa Barat. Seren Taun adalah upacara adat panen padi masyarakat Sunda yang dilakukan setiap tahun. Upacara ini berlangsung khidmat dan semarak di berbagai desa adat Sunda. Upacara adat sebagai syukuran masyarakat agraris ini diramaikan ribuan masyarakat sekitarnya, bahkan dari beberapa daerah di Jawa Barat. Penulis mengambil Seren Taun sebagai sumber ide karena tertarik pada bentuk janur yang merupakan salah satu dari obyek yang ada pada saat upacara Seren Taun. Selain itu penulis juga tertarik dengan kekhidmatan dan semarak pada upacara Seren Taun. Pengembangan sumber ide yang digunakan dengan konsep *transformasi*, yang merupakan pengembangan bentuk yang menekankan pada pencapaian karakter dengan memindahkan (*trans*) wujud atau figure dari obyek lain ke obyek yang digambarkan. Pengembangan sumber ide *transformasi* diwujudkan dengan teknik *manipulating fabric*, diterapkan pada bagian krah, badan atas dan rok yaitu menggunakan teknik lipit jarum.



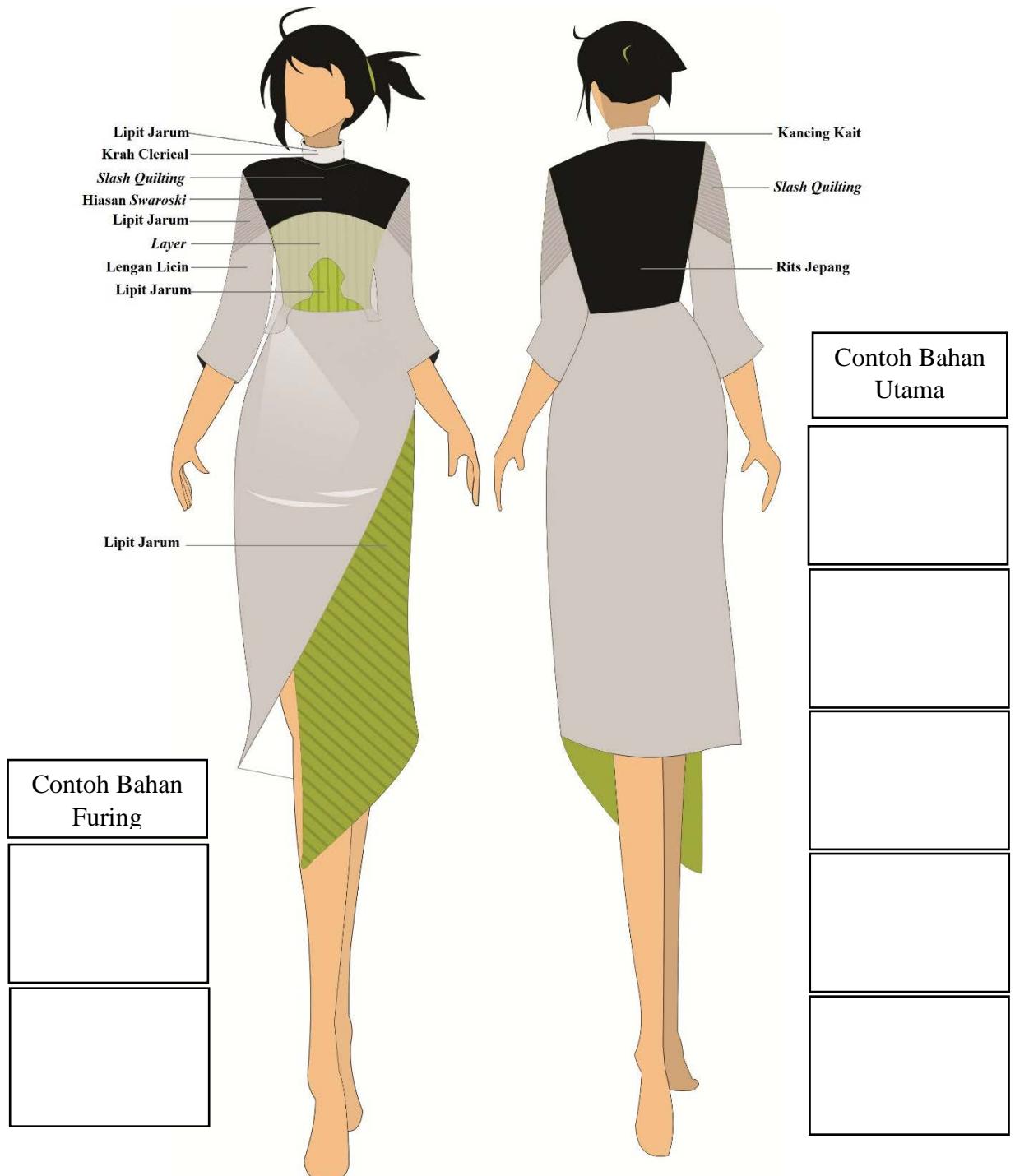
Gambar 16. Pengembangan Sumber Ide dengan Konsep *Transformasi*

Untuk mempermudah dalam penciptaan karya busana ini, maka desain busana pesta malam untuk wanita dewasa dengan sumber ide Seren Taun dituangkan pada *design sketching* dan *presentation drawing*.

Berikut merupakan *design sketching* dan *presentation drawing* busana pesta malam untuk wanita dewasa dengan sumber ide Seren Taun:



Gambar 17. *Design Sketching*



Gambar 18. *Presentation Drawing*

B. Konsep Pembuatan Busana

Setelah membuat desain dan konsep desain busana pesta malam, langkah selanjutnya adalah menentukan cara dan konsep yang akan dipilih untuk pembuatan busana tersebut, agar busana yang dihasilkan dapat sesuai dengan harapan.

Penentuan konsep pembuatan busana diawali dengan pengambilan ukuran, pengambilan ukuran badan tidak menggunakan ukuran standar melainkan diambil dengan cara mengukur langsung badan model yang akan mengenakan busana pesta malam ini, karena busana yang akan diwujudkan termasuk busana perseorangan. Setelah pengambilan ukuran langkah selanjutnya adalah membuat pola, penulis memilih menggunakan pola dasar badan atas wanita dengan sistem kontruksi *Soen* dalam pembuatan polanya. Hal ini di pilih karena pola dasar badan atas wanita sistem *Soen* ini lebih mudah dan lebih banyak kelebihannya.

Untuk proses produksi penulis menggunakan teknologi menjahit butik atau adi busana. Adi busana merupakan teknik busana tingkah tinggi yang dibuat khusus untuk pemesannya, dengan menggunakan bahan – bahan berkualitas terbaik, biasanya dihiasi dengan detail tertentu, pada pembuatannya membutuhkan waktu yang cukup lama. Kelebihan dari teknik menjahit butik atau adi busana adalah busana yang dihasilkan sangat halus dan biasanya detail – detail busana yang tidak biasa yang banyak

menggunakan tangan pada proses pembuatannya, sehingga busana yang dihasilkan dengan teknik menjahit adi busana bersifat *eksklusif*.

C. Konsep Penyenggaraan Pergelaran dan Penampilan Busana

Penampilan Busana pada acara *Movitsme* dilakuakan dengan dua cara yaitu busana yang digunakan oleh peragawati dan digunakan oleh *manaqueine*. Mahasiswa Pendidikan Teknik Busana dan Teknik Busana dibagi menjadi dua konsentrasi yaitu butik dan garment. Bagi mahasiswa yang mengambil konsentrasi butik hanya menampilkan satu karya busana yang ditampilkan pada peragawati di *catwalk*, sedangkan mahasiswa yang mengambil konsentrasi garment menampilkan dua karya busana yaitu ditampilkan oleh perawati di *catwalk* dan digunakan oleh *manaqueine* yang diletakan dipintu masuk Auditorium agar penonton yang hadir terlebih dahulu menyaksikan hasil karya busana dari mahasiswa Pendidikan Teknik Busana yang mengambil konsentrasi garmen.

Urutan tampil di atas *catwalk* dibagi menjadi 3 sesi yang diurutkan berdasarkan kelas yaitu sesi 1 kelas A butik dan A garment, sesi 2 kelas B Butik, dan sesi 3 kelas D Butik dan D Garment.

Penulis menampilkan karya busana pesta malam dengan sumber kearifan lokal Seren Taun dari Jawa Barat dengan judul busana Lucidum pada

sesi ke 2 dengan nomor urut 63 yang di pergakan oleh peragawati atas nama Della.

Membuat sebuah pergelaran busana yang baik maka diperlukan segala persiapan yang matang. Hal pertama yang harus dipersiapkan adalah tema dari pergelaran tersebut, karena sebuah tema pergelaran akan mempengaruhi banyak komponen pergelaran yang lainnya, seperti desain panggung , *backdrop*, *lighting*, bahkan berhubungan dengan busana yang akan ditampilkan. Pergelaran busana mahasiswa Pendidikan Teknik Busana dan Teknik Busana 2015 ini dipilih tema *Movistme (Move to Its Me)*. Langkah selanjutnya adalah menentukan komponen – komponen penting lainnya pada sebuah pergelaran, berikut diantaranya :

1. *Style*

Penataan ruang yang melibatkan devisi / sie dekorasi, *back stage and floor manager*, perlengkapan dan bekerja sama dengan anggota – anggota lain. Sebuah penataan harus memiliki kaidah – kaidah, antara lain adalah sebagai berikut :

- a. Keindahan dan kerapian tempat
- b. Nilai artistik yang tinggi
- c. Kenyamanan dan keamanan, baik untuk peserta maupun penonton

Tampat pergelaran dapat dilakukan diluar ruangan (*out door*) maupun di dalam ruangan (*in door*). Pemilihan tempat pergelaran

disesuaikan dengan bentuk pergelaran, jika pergelaran direncanakan menampung banyak penonton maka pergelaran dilakukan diluar ruangan. Namun jika pengunjuk pergelaran dibatasi dengan tiket atau undangan, pergelaran dilakukan di dalam ruangan. Pada kesempatan pergelaran busana yang dilaksanakan oleh mahasiswa Pendidikan Teknik Busana dan Teknik Busana 2015 tersebut dilaksanakan di dalam ruangan karena jumlah pengunjuk dibatasi oleh tiket.

Pergelaran busana adalah suatu parade yang diselenggarakan untuk memamerkan atau memperkenalkan busana yang dikenakan oleh peragawati – peragawati dengan tujuan tertentu.

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

Dalam penyelenggaraan gelar busana dapat dilakukan dengan dua cara, yaitu :

a. Program Non Sponsor

Pergelaran busana dengan program non sponsor adalah penyelenggaraan Gelar Busana yang dilakukan oleh pihak penyelenggara tanpa kerjasama dengan pihak lain. Kelebihannya

adalah pihak penyelenggara tidak terikat oleh pihak manapun sehingga penyelenggara dapat menentukan segala sesuatunya dengan bebas.

b. Program Sponsor

Pergelaran 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.

Pergelaran busana yang diselenggarakan oleh mahasiswa Program Studi Pendidikan Teknik Busana dan Teknik Busana Fakultas Teknik Universitas Negeri Yogyakarta ini masuk dalam kategori pergelaran 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).

Pergelaran busana ini merupakan ujian dari mata kuliah Karya Inovasi Produk Fashion untuk Program Studi Pendidikan Teknik Busana

(S1) dan merupakan Tugas Akhir untuk Program Studi Teknik Busana (D3). Selain itu, *event* ini juga merupakan ajang promosi baik untuk mahasiswa sendiri maupun untuk program studi. Pergelaran busana yang dilaksanakan pada hari Rabu, tanggal 11 April 2018 ini mengambil tema *Movistme* dan bertempat di Auditorium Universitas Negeri Yogyakarta.

Suatu pergelaran busana tentu adanya sebuah kepanitiaan, agar *event* dapat berjalan dengan lancar mulai dari persiapan hingga pelaksanaan, serta ada rasa tanggung jawab dari masing – masing panitia. Adapun panitia penyelenggaraan pergelaran busana dengan tema *Movistme* adalah mahasiswa Pendidikan Teknik Busana dan Teknik Busana beserta panitia tambahan yang di ambil dari mahasiswa lain.

a. *Lighting*

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

Pergelaran busana *Movistme* konsep pencahayaan terdapat dua, yaitu pencahayaan yang berfungsi sebagai artistik dan pencahayaan fokus

yang digunakan untuk memfokuskan pandangan penonton pada panggung atau sesuatu yang ditampilkan di panggung. *Front light* adalah cahaya dari depan panggung sehingga penonton dapat melihat wajah model dengan jelas. *Over head* adalah cahaya dari atas kepala yang mengenai area panggung. *Back light* adalah cahaya dari belakang model agar model tidak telihat menempel pada background yang digunakan untuk membentuk siluet model di atas panggung sebelum tampil. *Side light* adalah cahaya dari samping kiri dan kanan. *Cyclorama* adalah cahaya dari atas dan lantai panggung yang memberikan efek suasana yaitu untuk menyorot tulisan pada dua sisi *back drop* dan pencahayaan yang terletak di depan panggung. Dan warna tata lampu dalam pergelaran adalah warna-warna primer seperti merah, biru dan hijau dimana warna tersebut akan ditindih dan menghasilkan warna putih, didalam pergelaran ini mengambil suasana bersih putih dan modern international stage dengan warna putih sehingga dengan warna putih memberi kesan yang bersih.

2. Tata Letak Panggung

Panggung merupakan suatu ruang yang secara mendasar merupakan sarana penentu dalam mencapai tujuan dari sebuah pergelaran. Jenis dan tempat pergelaran merupakan salah satu hal penting

Pergelaran busana *Movistme* ini jenis panggung yang digunakan adalah jenis panggung tertutup, kerena pergelaran busana dilaksanakan di dalam sebuah gedung yaitu Auditorium Universitas Negeri Yogyakarta.



Gambar 19. Tata Letak Panggung Pergelaran Busana “*Movistme*”

3. *Catwalk*

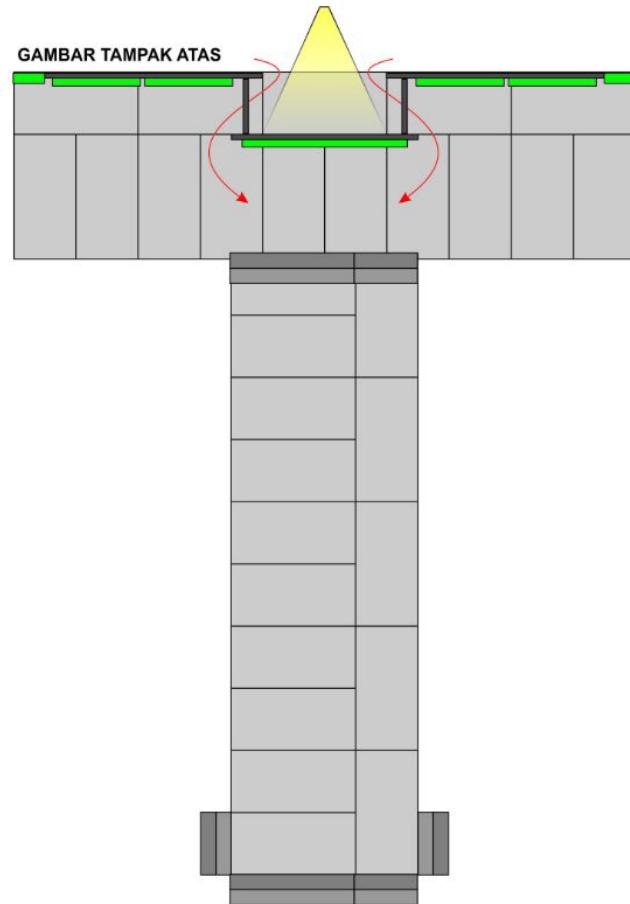
Catwalk atau panggung *fashion show* adalah salah satu alternatif yang biasa digunakan pada saat pergelaran berlangsung dengan cara berjalan diatasnya dan memperagakan mode yang ingin ditunjukkan.

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

Catwalk dibuat dalam berbagai bentuk, tetapi bentuk yang paling umum digunakan yaitu T, I, X, H, Y, U atau Z. Dalam pergelaran busana *Movistme* bentuk *catwalk* yang diterapkan adalah bentuk panggung dengan bentuk *catwalk* “T” dengan ketinggian panggung *platform*.



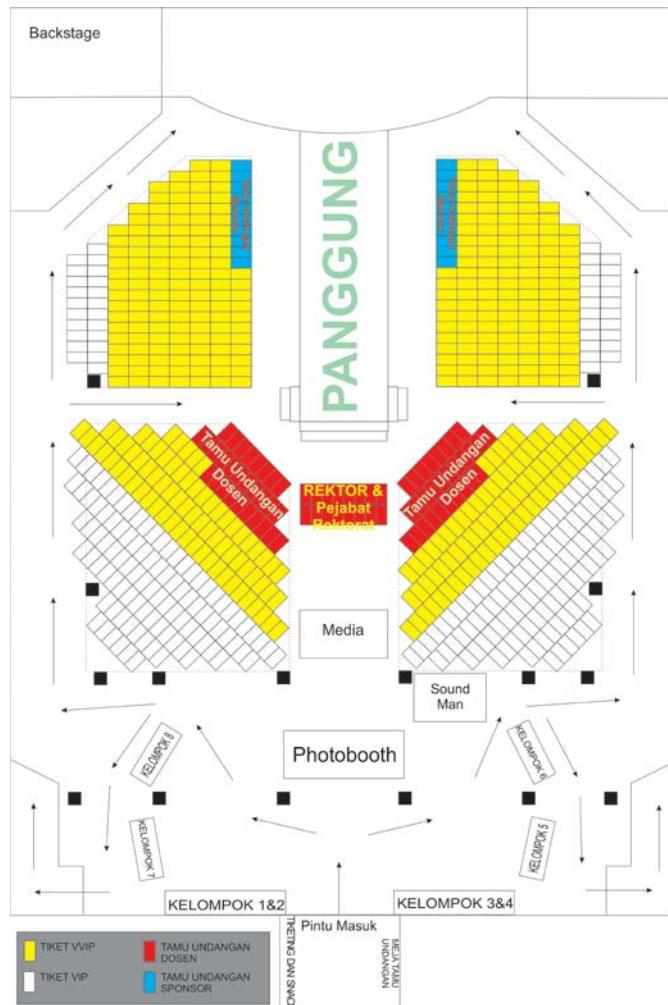
Gambar 20. Desain Backdrop Pergelaran Busana “*Movistme*”



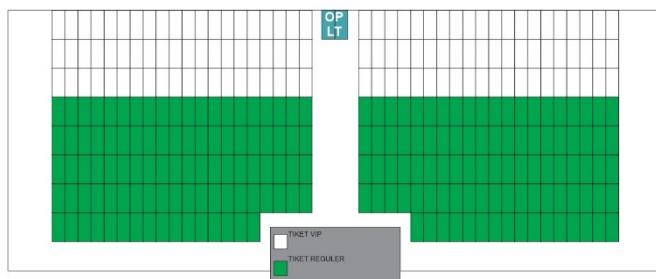
Gambar 21. Desain Catwalk Pergelaran Busana “Movistme”

4. Penataan Kursi Penonton

Penataan kursi penonton pada pergelaran busana *Movistme* dibagi menjadi 2 tempat, dilantai satu dan lantai 2 atau tribun dan dibedakan antara tamu undangan, penonton dengan jenis tiket VVIP, VIP dan Reguler.



KURSI PENONTON DI TRIBUN



Gambar 22. Penataan Kursi Penonton dan *Floor*

BAB IV

PROSES, HASIL, DAN PEMBAHASAN

A. Proses

Penciptakan busana, seorang perancang harus lebih dulu mengkaji berbagai hal yang berhubungan dengan busana yang akan dibuat. Berikut ini adalah tahapan – tahapan dalam membuat busana pesta malam yang berjudul “Busana Pesta Malam dengan Sumber Ide Kearifan Lokal Seren Taun dalam Pergelaran Busana *Movistme*”

1. Penciptaan Desain

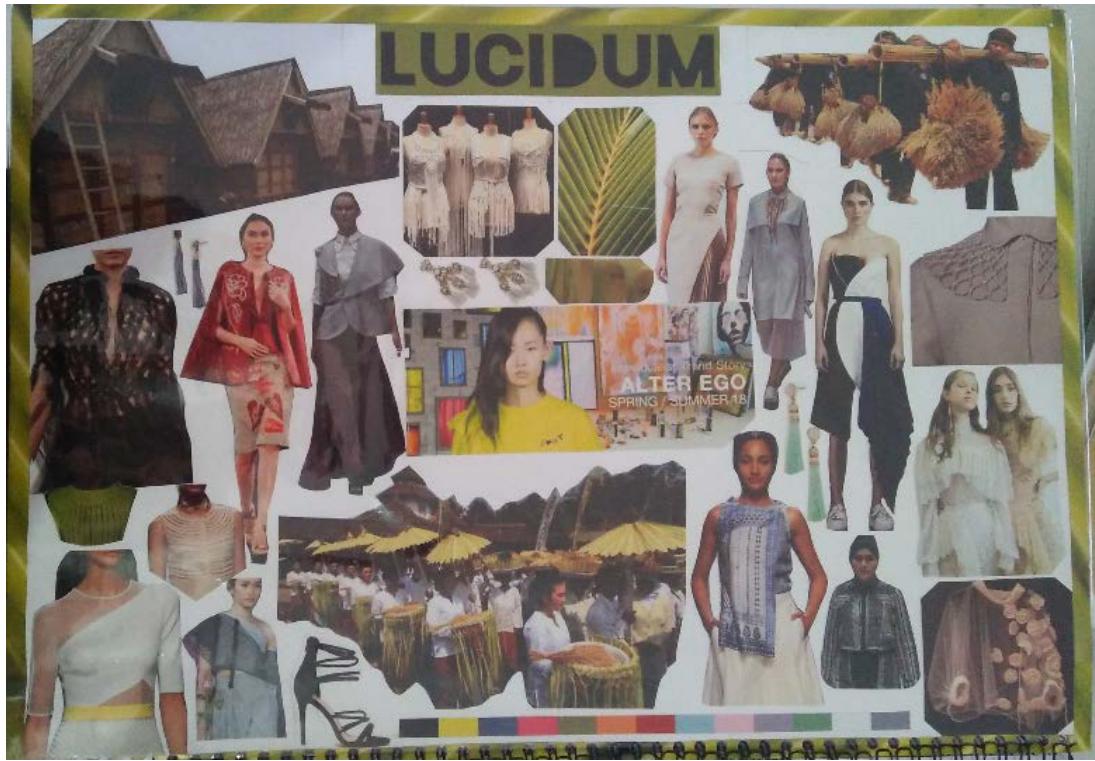
Persiapan seorang desiner dalam penciptaan desain busana yang perlu dilakukan adalah membuat *mood board*. *Mood board* merupakan alat atau media papan yang digunakan oleh desainer untuk membantu dalam mendapatkan ide yang baik.

Sebuah *mood board* berfungsi untuk mewujudkan ide yang masih bersifat abstrak menjadi konkret, dimulai dari mencari berbagai sumber inspirasi berupa potongan – potongan gambar, warna, dan jenis benda lainnya yang dapat menggambarkan ide yang ingin diwujudkan, dilanjutkan dengan membuat desain model busana, hingga

merealisasikannya pada produk atau karya busana. Pada dasarnya pembuatan *mood board* berupa kolase barang seperti foto, sketsa, kliping, perca kain dan sempel warna.

Langkah awal dalam membuat *mood board*, yang digunakan untuk memudahkan dalam penciptaan desain karya busana ini adalah menentukan atau memilih tema yang akan diangkat menjadi sebuah karya. Dalam penciptaan karya busana ini, tema yang diangkat adalah *Movitmse* yang merupakan tema besar dalam pergelaran busana. Dengan *trend stories Individualist* dan sub tema *Alter Ego*, dalam hal pemilihan palet warna pada *mood board* disesuaikan dengan palet warna dalam sub tema *alter Ego*.

Berikut adalah *mood board* dalam pembuatan desain busana pesta malam untuk wanita dewasa dengan sumber ide Seren Taun.



Gambar 23. *Mood Board*

2. Pembuatan Busana

Proses pembuatan busana yang baik harus dimulai dengan perencanaan yang matang. Perencanaan tersebut meliputi proses menentukan metode / cara untuk membuat busana dan tahap penyelesaian agar hasil yang dicapai dapat sesuai dengan tujuan dan harapan yang diinginkan.

Proses pembuatan busana pesta dengan sumber ide Seren Taun ini meliputi tiga tahap yaitu persiapan, pelaksanaan dan evaluasi. Persiapan meliputi pembuatan gambar kerja, pengambilan ukuran, pembuatan pola

busana, merancang bahan dan harga dan pemilihan bahan. Pelaksanaan meliputi peletakkan pola pada bahan, pemotongan, pemberian tanda jahitan, penjelujuran, penyambungan, evaluasi proses I, penjahitan, menghiasan dan evaluasi proses II. Sedangkan evaluasi meliputi keseluruhan untuk mengetahui tingkat keberhasilan kegiatan persiapan pelaksanaan.

a. Persiapan

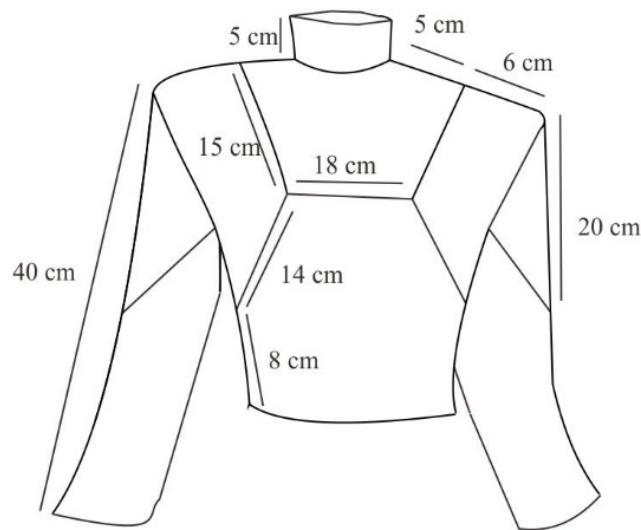
Persiapan merupakan segala sesuatu sebelum dilakukannya kegiatan – kegiatan. Persiapan dimaksudkan untuk mempermudah produksi yang akan dijalankan sehingga dalam waktu, tempat dan jumlah yang baik mengenai bahan mentah dan tambahan, mesin – mesin dan perkakas lain. Adapun langkah – langkah yang dibutuhkan dalam tahap persiapan ini, adalah:

1) Pembuatan Gambar Kerja

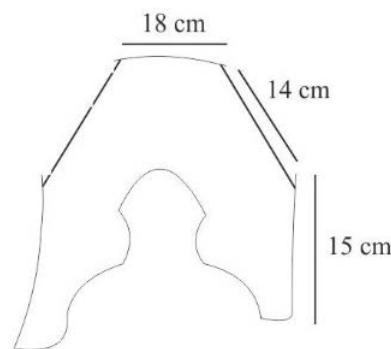
Pembuatan gambar kerja dalam pembuatan busana adalah membuat desain dengan menggambarkan detail – detail busana secara lengkap yang disertai dengan keterangan pada bagian – bagian busana supaya mencapai hasil kerja yang sempurna pembuatan gambar – gambar ini di lakukan untuk mengetahui lebih detail bagian – bagian yang akan dibuat busana, mulai dari

ukuran, hiasan dan pelengkap yang digunakan, selain itu juga untuk mempermudah proses pembuatan sehingga busana yang dihasilkan bermutu dan sesuai dengan keinginan.

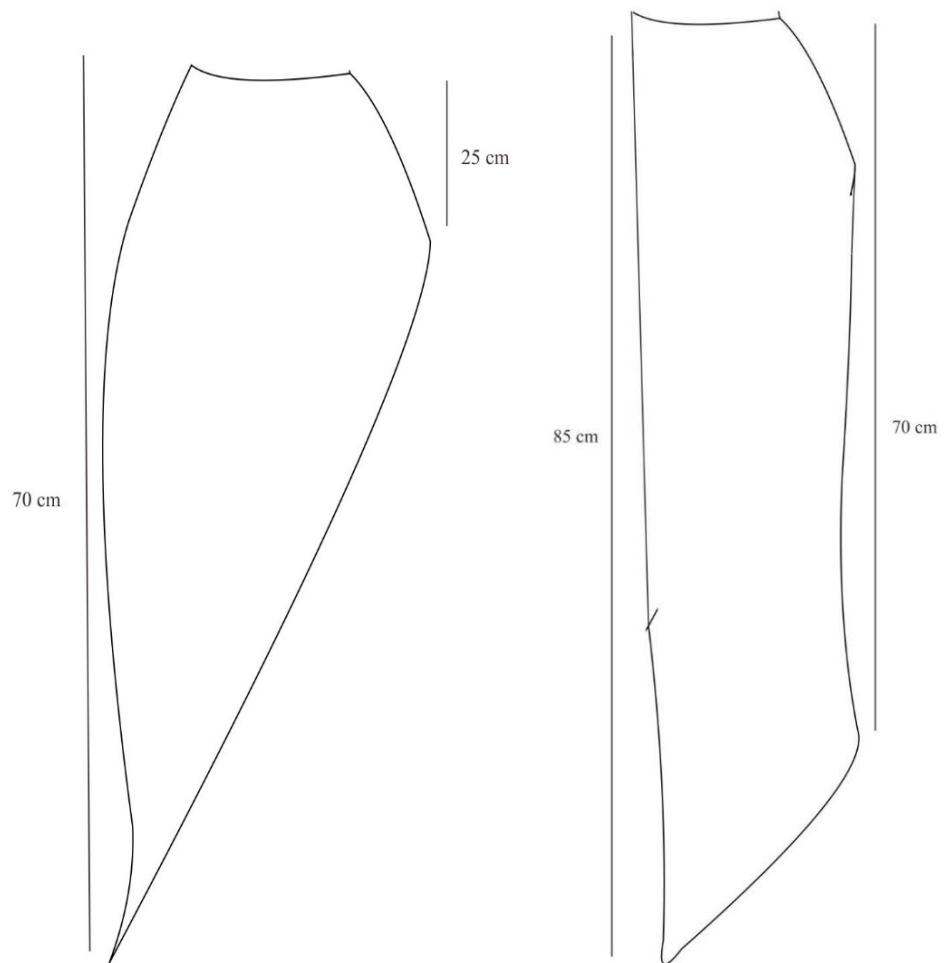
Berikut adalah gambar kerja dengan penciptaan busana pesta malam:



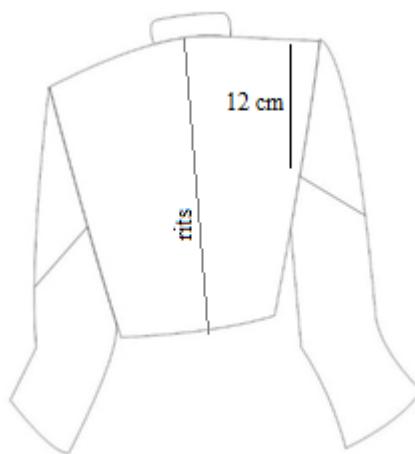
Gambar 24. Gambar Kerja Badan Atas Tampak Depan



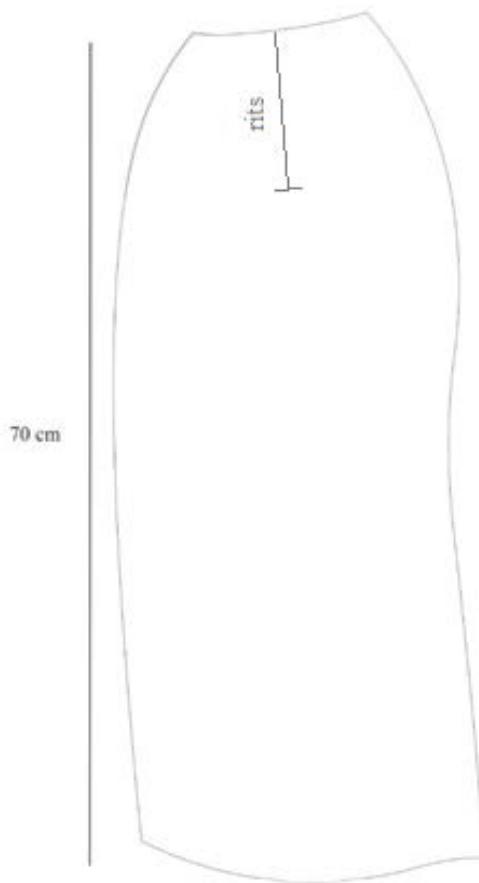
Gambar 25. Gambar Kerja Layer



Gambar 26. Gambar Kerja Rok Tampak Depan

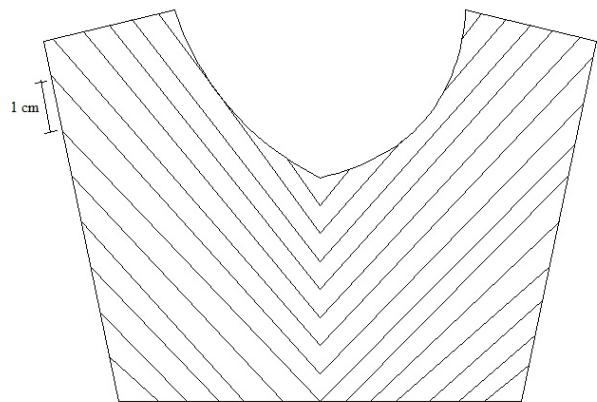


Gambar 27. Gambar Kerja Badan Atas Tampak Belakang

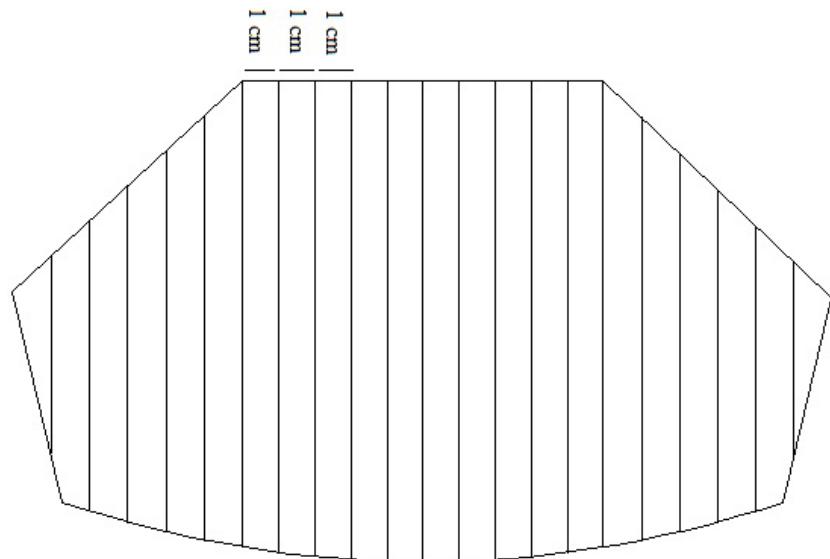


Gambar 28. Gambar Kerja Rok Tampak Belakang

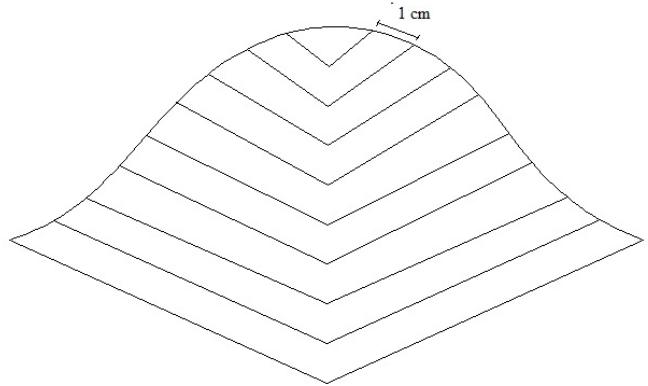
Selain memerlukan gambar kerja busana, dalam menciptakan desain juga memerlukan desain hiasan busana, adalah sebagai berikut :



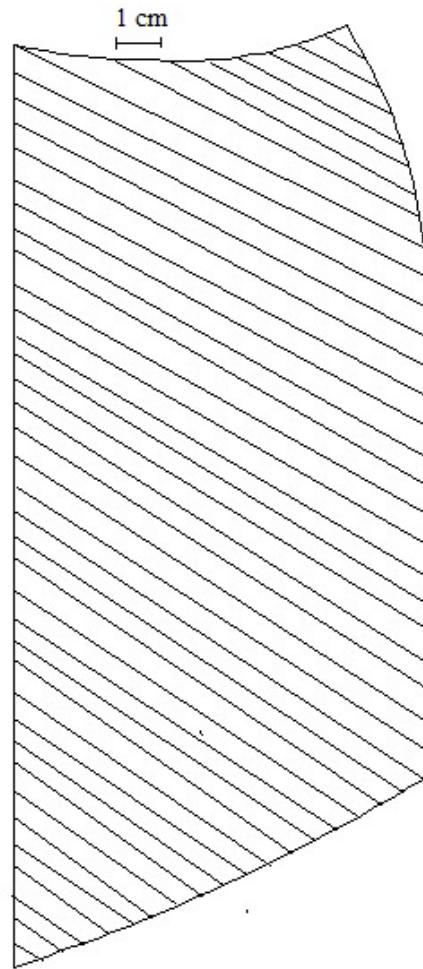
Gambar 29. Gambar kerja Hiasan Busana *Slash Quilting* pada Badan



Gambar 30. Gambar kerja Hiasan Busana Lipit Jarum pada Badan



Gambar 31. Gambar kerja Hiasan Busana *Slash Quilting* pada Lengan



Gambar 32. Gambar kerja Hiasan Busana Lipit Jarum pada Rok

2) Pengambilan Ukuran

Ukuran yang dibutuhkan untuk membuat pola busana pesta dengan sumber ide Seren Taun, adalah sebagai berikut:

- a) Lingkar badan : 88 cm
- b) Lingkar pinggang : 68 cm
- c) Lingkar panggul : 96 cm
- d) Lingkar leher : 37 cm
- e) Lingkar kerung lengan : 43 cm
- f) Lebar muka : 34 cm
- g) Lebar punggung : 36 cm
- h) Tinggi dada : 15 cm
- i) Tinggi panggul : 20 cm
- j) Panjang muka : 33 cm
- k) Panjang punggung : 37 cm
- l) Panjang bahu : 12 cm
- m) Panjang lengan : 40 cm
- n) Lingkar siku : 34 cm
- o) Panjang rok : 75 cm

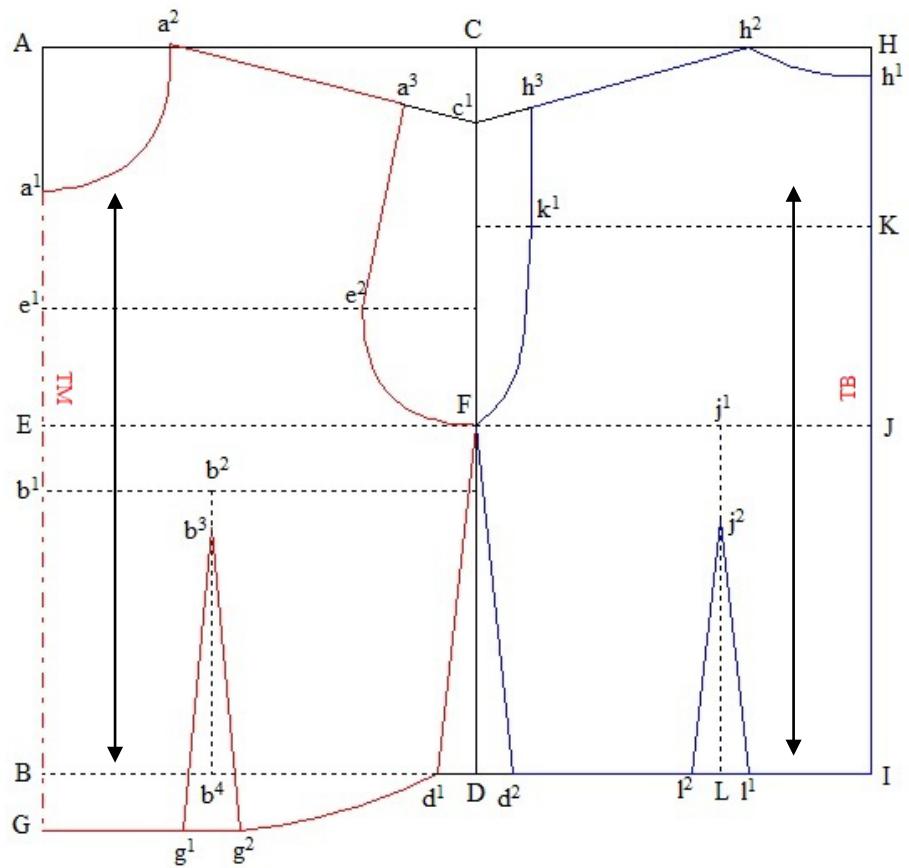


Gambar 33. Pengambilan Ukuran pada Model

3) Pembuatan Pola Busana

a) Pembuatan Pola Dasar

Pola yang digunakan adalah pola konstruksi dengan sistem soen, dalam pembuatan pola untuk membuat busana pesta malam ini dengan cara menggambar pola langsung pada kertas pola. Pola terdiri dari pola badan atas, pola lengan, pola krah, pola rok, dan pola *layer*.



Gambar 34. Pola Dasar Badan Atas Wanita Sistem Soen

Sumber: Widjiningsih (1994 : 22)

Keterangan pola dasar badan atas wanita sistem soen :

Pola Depan

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

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

$$B-D = A-C$$

$$D-C = A-B$$

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

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

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

$$a^1-c^2 = \text{panjang bahu}$$

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

$$E-F = A-B$$

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

$$e^1-e^2 = 1/2 \text{ lebar muka}$$

Hubungkan c^2-e^2-F sebagai kerung lengan badan depan

$$B-b^1 = \text{tinggi dada}$$

$$B^1-b^2 = B - B^4 = 1/2 \text{ jarak payudara}$$

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

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

$$B^4-g^1 = b4 - g2 = 1,5 \text{ cm}$$

$$B-d^1 = 1/4 \text{ lingkar pinggang} + 1 \text{ cm} + 3 \text{ cm (kupnat)}$$

Hubungkan d^1-G garis lengkung

Pola Belakang

C-H = $\frac{1}{4}$ lingkar badan – 1 cm

D-I = C-H

H-I = C-D

H-h¹ = 1/6 lingkar leher + $\frac{1}{2}$ cm

H-h² = 1 $\frac{1}{2}$ cm

h¹-h³ = lebar bahu

h²-K = 8 cm

K-k¹ = $\frac{1}{2}$ lebar punggung

Hubungkan h³-k¹-F sebagai kerung lengan badan belakang

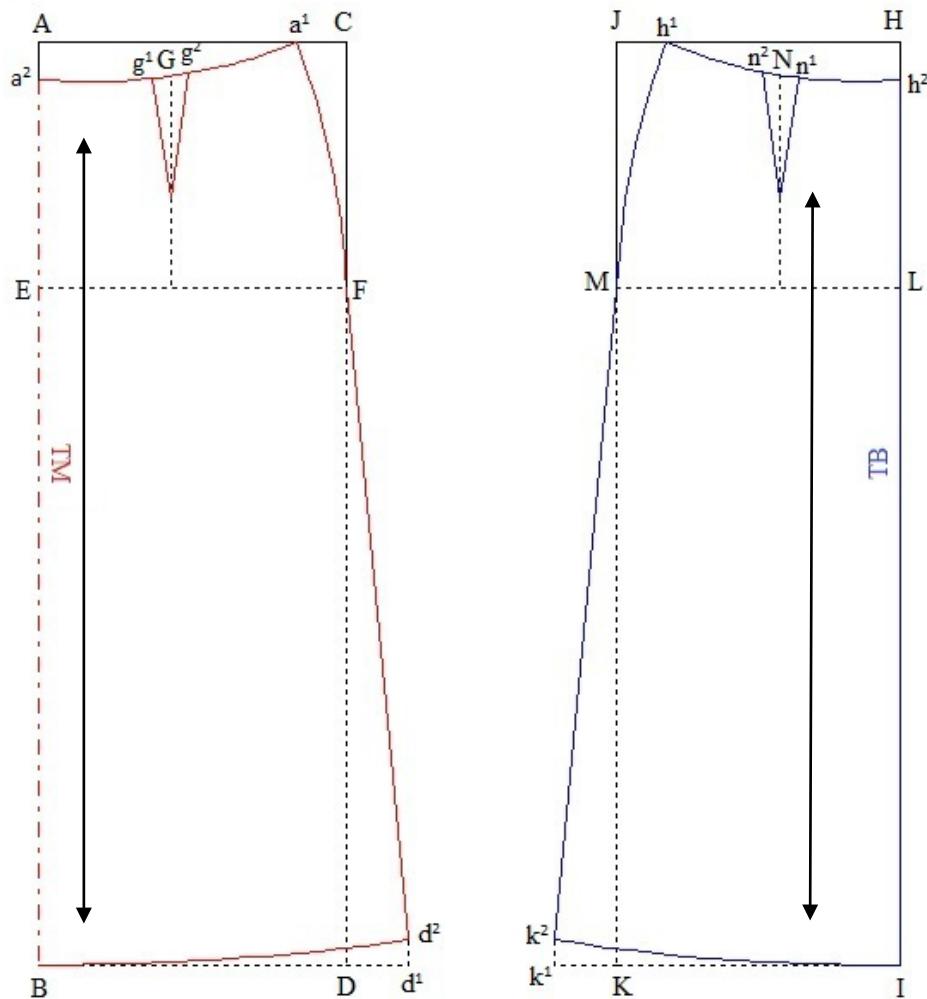
F-J = C-H

J-j¹ = 8 cm

J¹-j² garis lurus

J²-i¹ = j²-i² = 1,5 cm

I-d² = $\frac{1}{4}$ lingkar punggung – 1 cm + 3 cm (kupnat)



Gambar 35. Pola Dasar Rok

Sumber: Widjiningsih (1994 : 53)

Keterangan Pola Dasar Rok

Pola Depan

A-B = C-D = Panjang rok

A-C = B-D = $\frac{1}{4}$ lingkar panggul + 1 cm

A-a¹ = $\frac{1}{4}$ lingkar pinggang + 1 cm + 3 cm (kupnat)

$$A-a^2 = 3 \text{ cm}$$

A-E = Tinggi Panggul

E-F = $\frac{1}{4}$ lingkar pamnggul + 1 cm

$$D-d^1 = 5 \text{ cm}$$

$$d^1-d^2 = 2 \text{ cm}$$

Hubungkan titik a^2 , B, d^2 , F, a^1 , F dan g^2

$$G = \frac{1}{2} a^1 - a^2$$

Garis lurus turun 10 cm

$$G-g^1 = G-g^2 = 1,5 \text{ cm}$$

Pola Belakang

H-I = J-K = Panjang rok

H-J = I-K = $\frac{1}{4}$ lingkar panggul - 1 cm

H-h¹ = $\frac{1}{4}$ lingkar pinggang - 1 cm + 3 cm (kupnat)

$$H-h^2 = 3 \text{ cm}$$

H-L = Tinggi Panggul

L-M = $\frac{1}{4}$ lingkar pamnggul - 1 cm

$$K-k^1 = 5 \text{ cm}$$

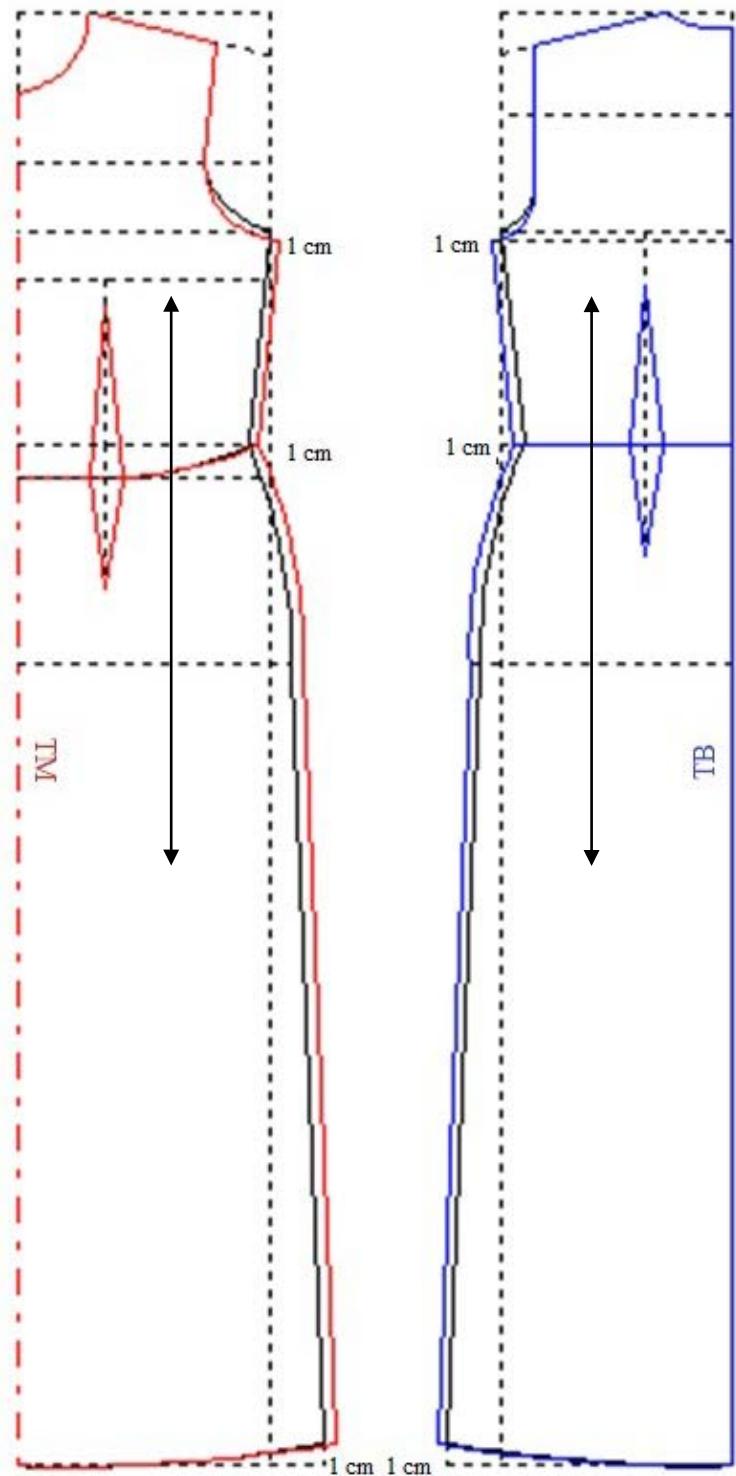
$$k^1-k^2 = 2 \text{ cm}$$

Hubungkan titik h^2 , I, k^2 , M, h^1 M, dan h^2

$$G = \frac{1}{2} a^1 - a^2$$

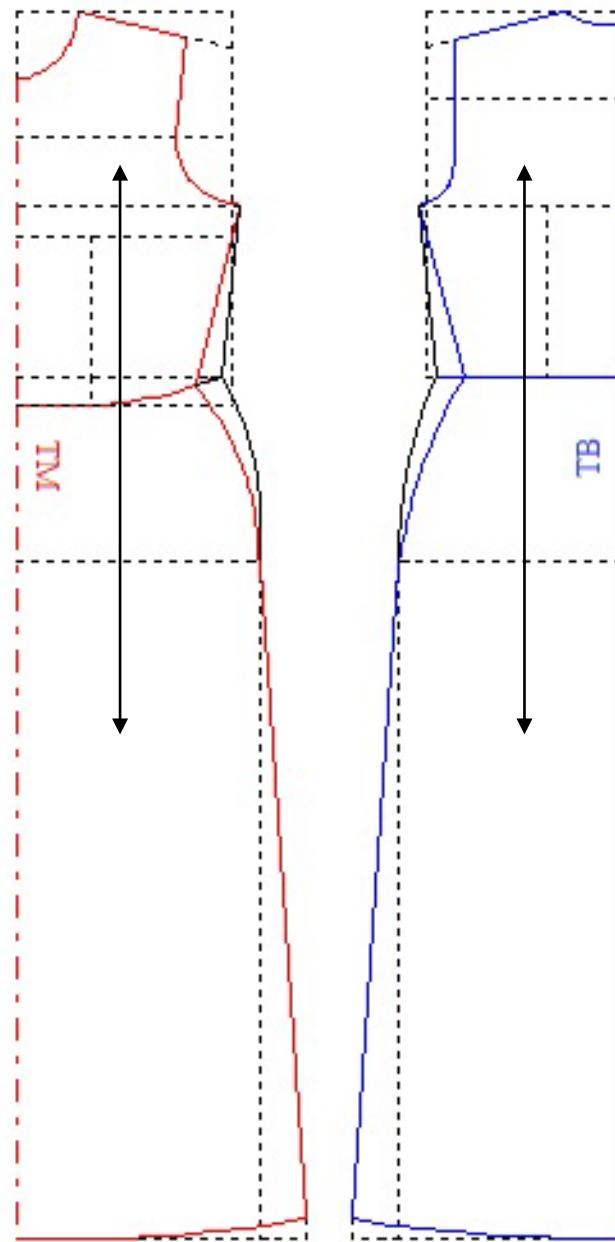
Garis lurus turun 10 cm

$$G-g^1 = G-g^2 = 1,5 \text{ cm}$$

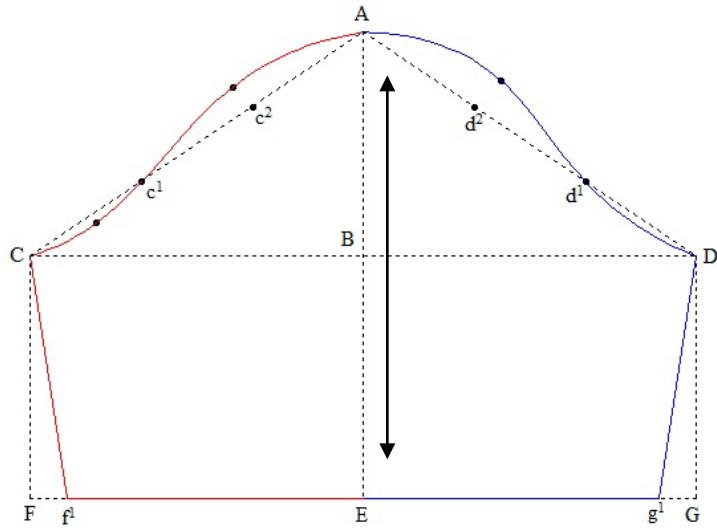


Gambar 36. Pola Dasar Gaun

Menyesuaikan pola dengan desain yang tidak menggunakan kupnat, maka pola dasar gaun diubah menjadi sebagai berikut:



Gambar 37. Pola Dasar Gaun sesuai Desain



Gambar 38. Pola Dasar Lengan

Keterangan pola lengan:

A-B = tinggi puncak lengan

A-C = A-D = $\frac{1}{2}$ lingkar kerung lengan

A-C = A-D = dibagi 3

c^1 = dibagi 2, lalu turun 0,5 cm

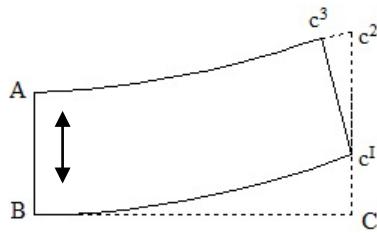
c^2 = naik 1,5 cm

d^2 = naik 2 cm

A - E = panjang lengan

F - G = C-D

$F-f^1 = G-g^1 = 2\text{cm}$



Gambar 39. Pola Krah Clerical

Keterangan Pola Krah :

A-B = tinggi krah

B-C = $\frac{1}{2}$ lingkar leher

C-c¹ = naik 2 – 2,5 cm

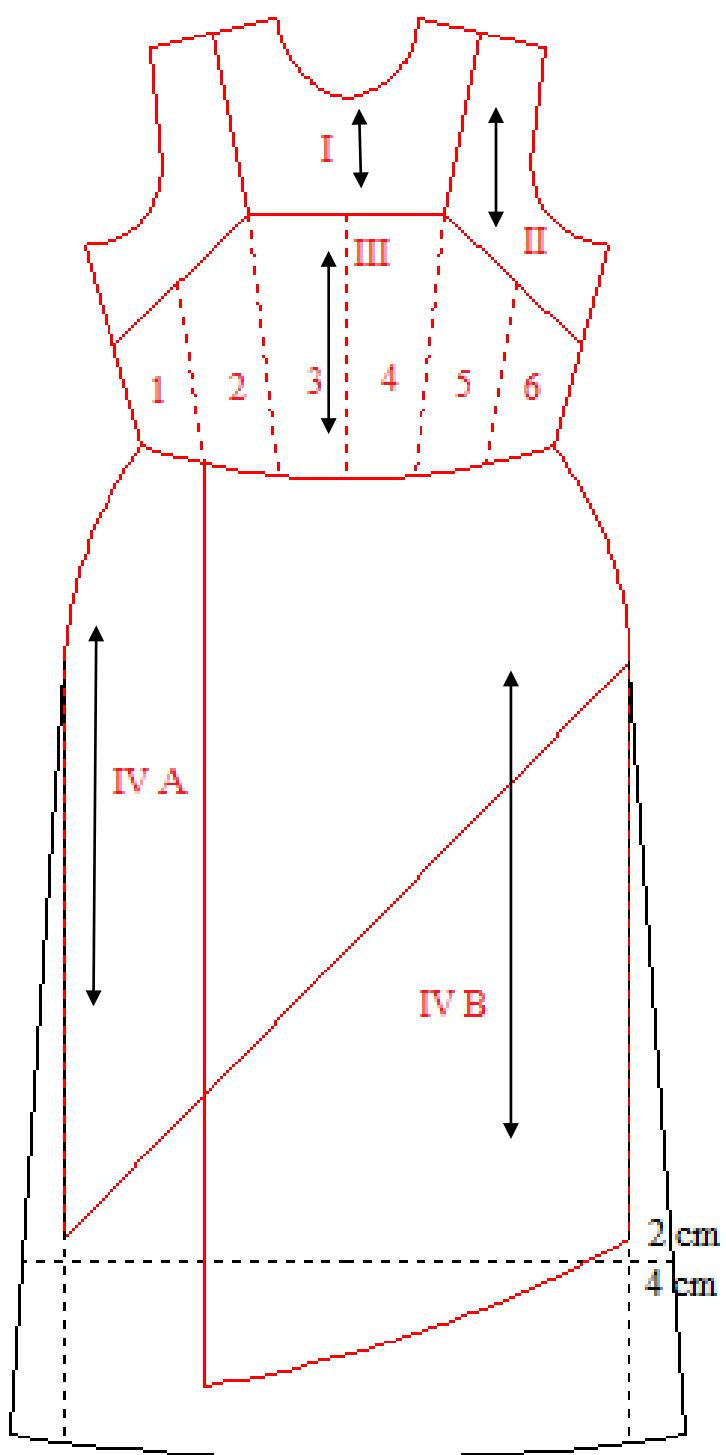
c¹-c² = A-B

c²-c³ = 1 cm

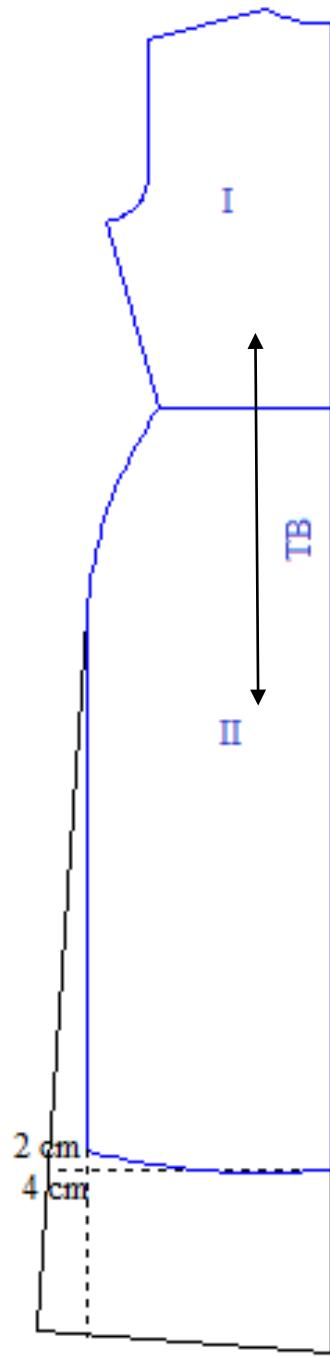
Hubungkan titik A, B, c¹ dan c³

b) Pembuatan Pecah Pola Busana Sesuai dengan Desain

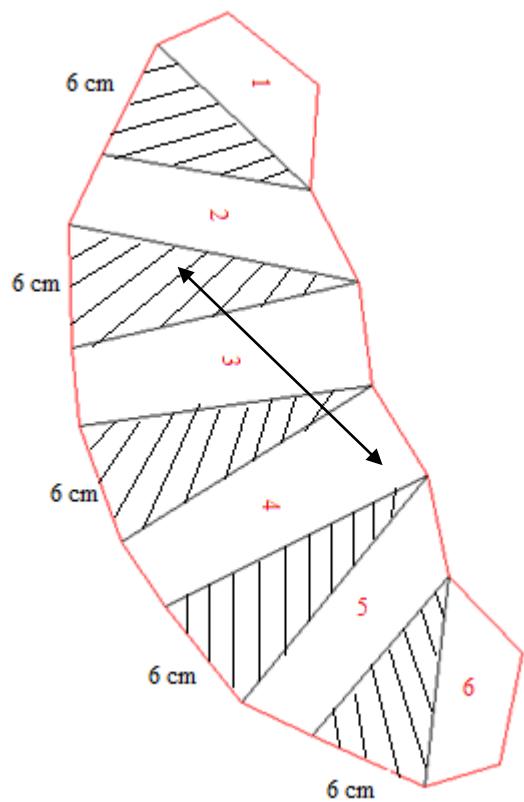
Pembuatan pecah pola busana merupakan langkah pengembangan dari pola dasar menjadi pola sesuai dengan desain. Berikut merupakan pecah pola busana pesta malam dengan sumber ide kearifan lokal Seren Taun :



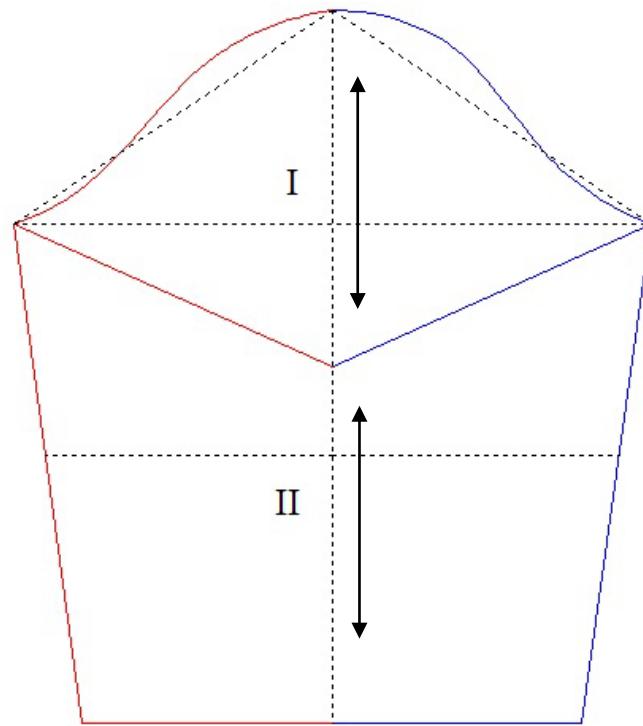
Gambar 40. Pecah Pola Gaun Bagian Depan Sesuai Desain



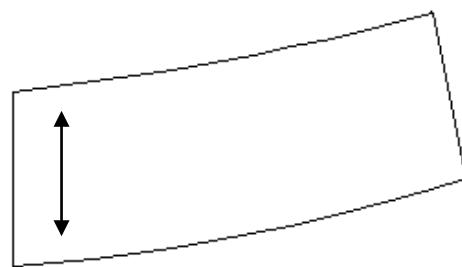
Gambar 41. Pecah Pola Gaun Bagian Belakang Sesuai Desain



Gambar 42. Pecah Pola *Layer* Sesuai Desain



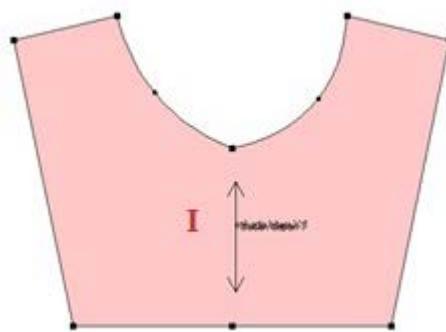
Gambar 43. Pecah Pola Lengan Sesuai Desain



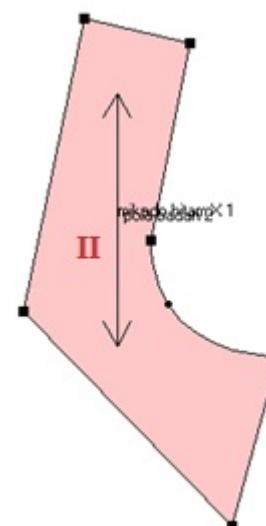
Gambar 44. Pola Krah Clerical

c) Pembuatan Pola Jadi Busana sesuai dengan Desain

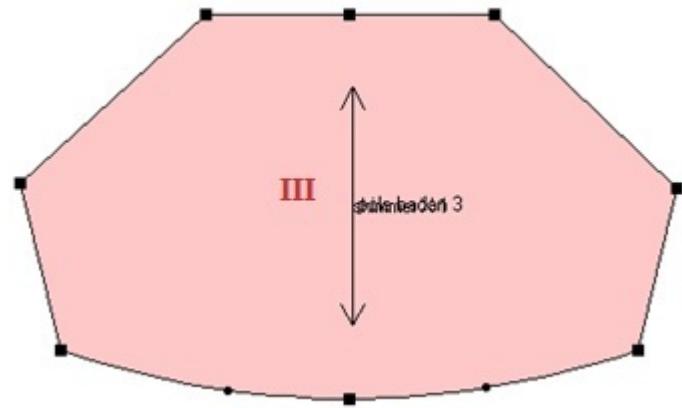
Berdasarkan pecah pola tersebut kemudian dibuat pola jadi busana sesuai dengan desain. Berikut adalah pola jadi busana pesta malam dengan sumber ide kearifan lokal Seren Taun:



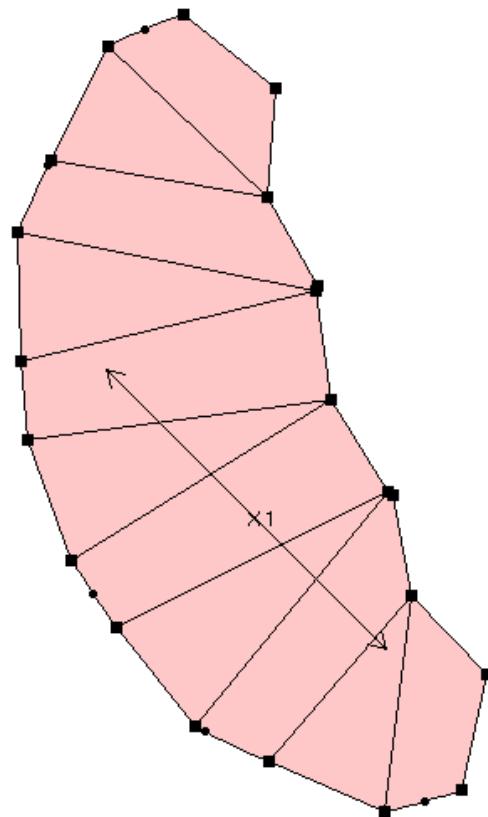
Gambar 45. Pola Jadi Badan Atas bagian Depan I



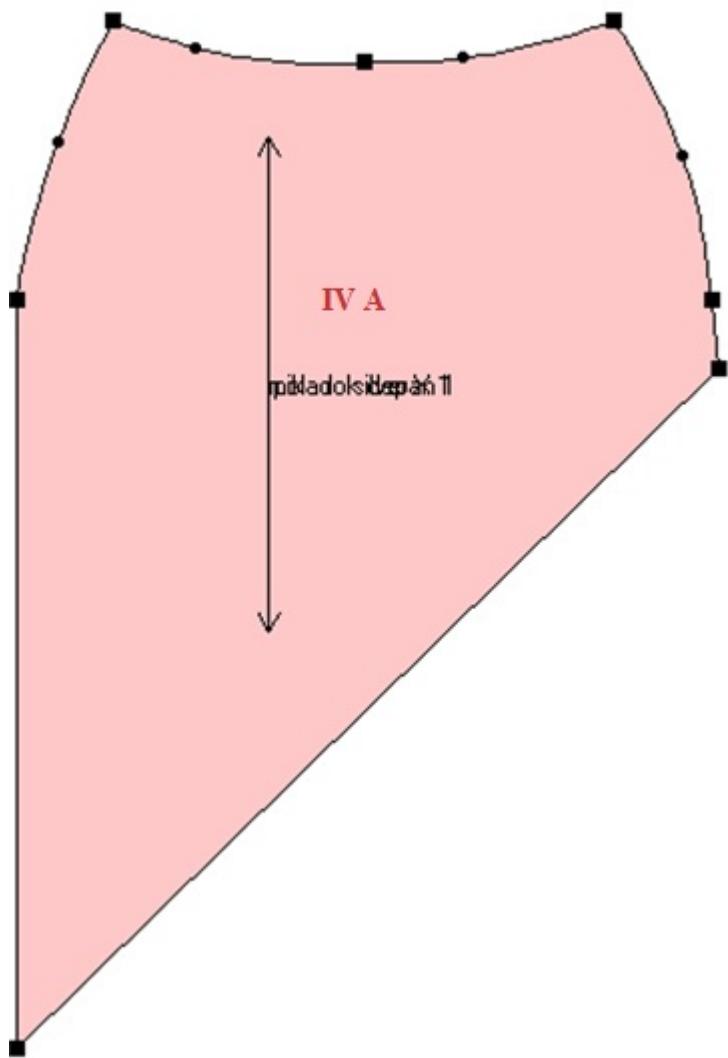
Gambar 46. Pola Jadi Badan Atas bagian Depan II



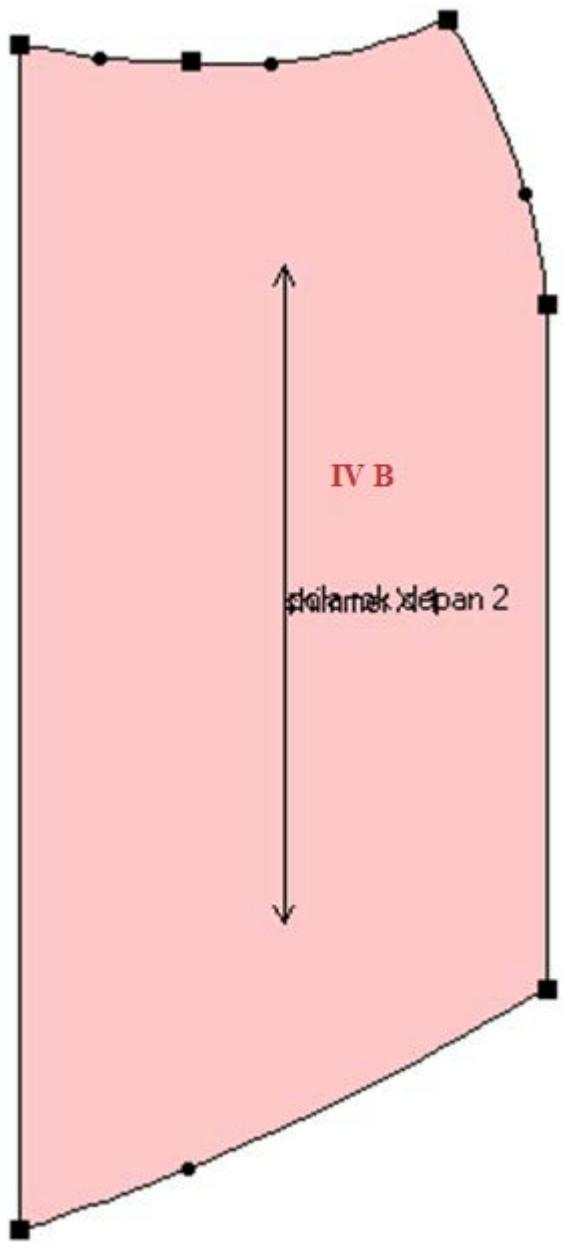
Gambar 47. Pola Jadi Badan Atas bgian Depan III



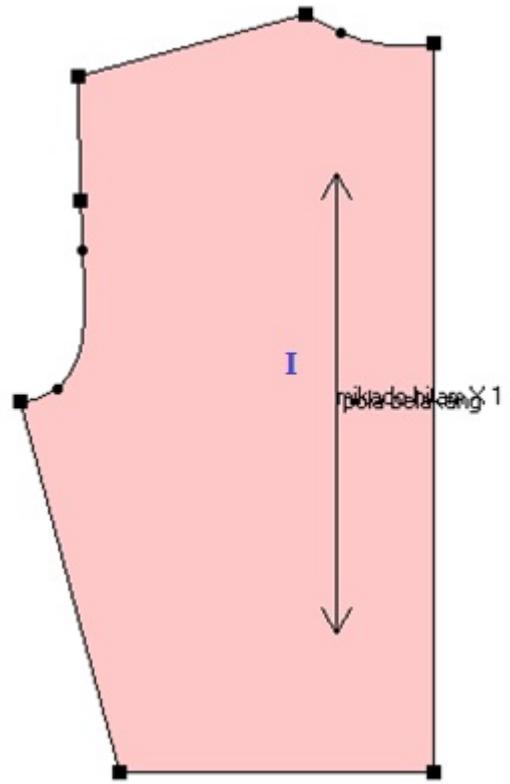
Gambar 48. Pola Jadi Layer



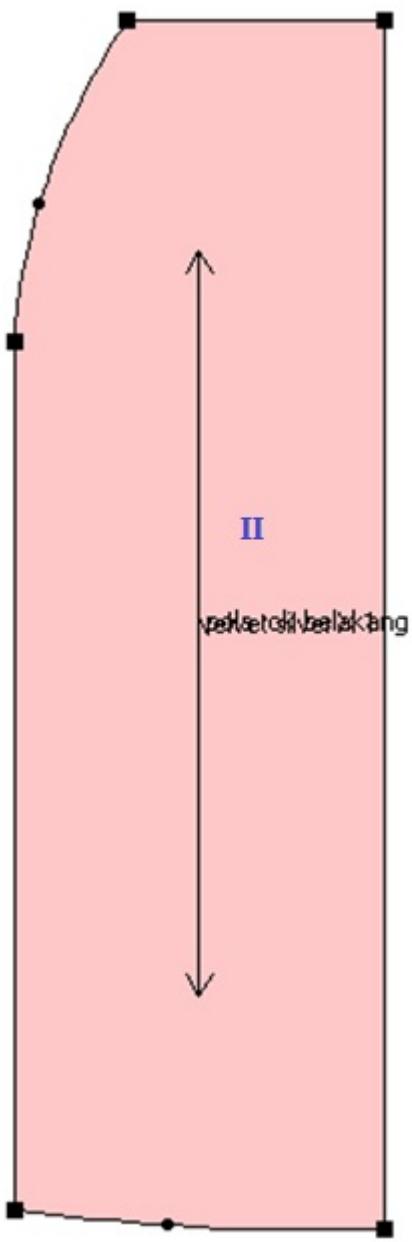
Gambar 49. Pola Jadi Rok bagian Depan I



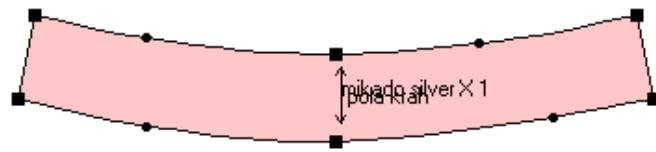
Gambar 50. Pola Jadi Rok bagian Depan II



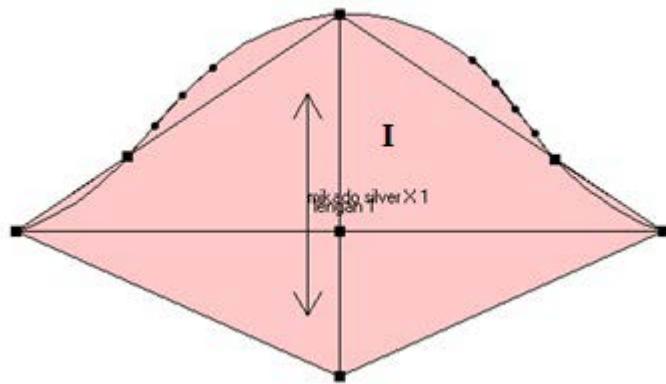
Gambar 51. Pola Jadi Badan Atas bagian Belakang



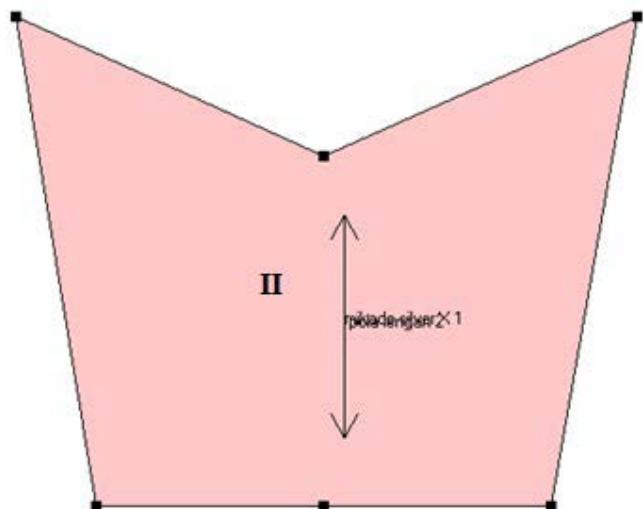
Gambar 52. Pola Jadi Rok bagian Belakang



Gambar 53. Pola Jadi Krah Clerical



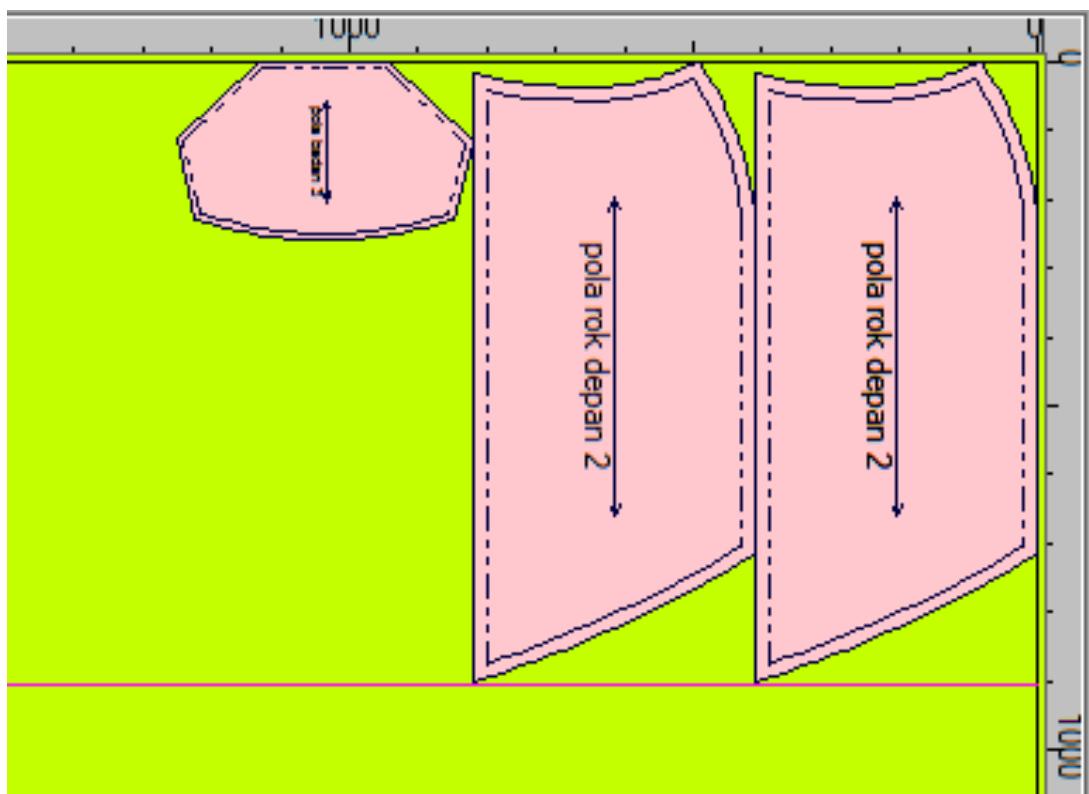
Gambar 54. Pola Jadi Lengan I



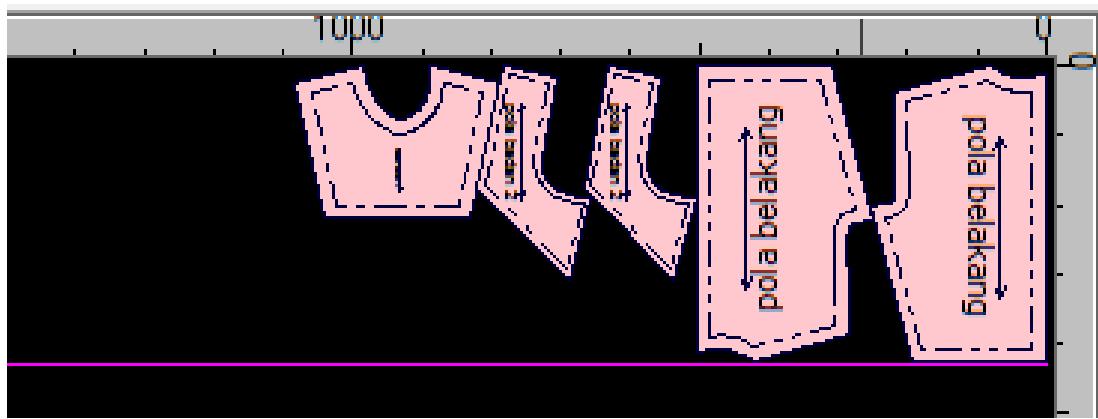
Gambar 55. Pola Jadi Lengan II

4) Perancangan Bahan

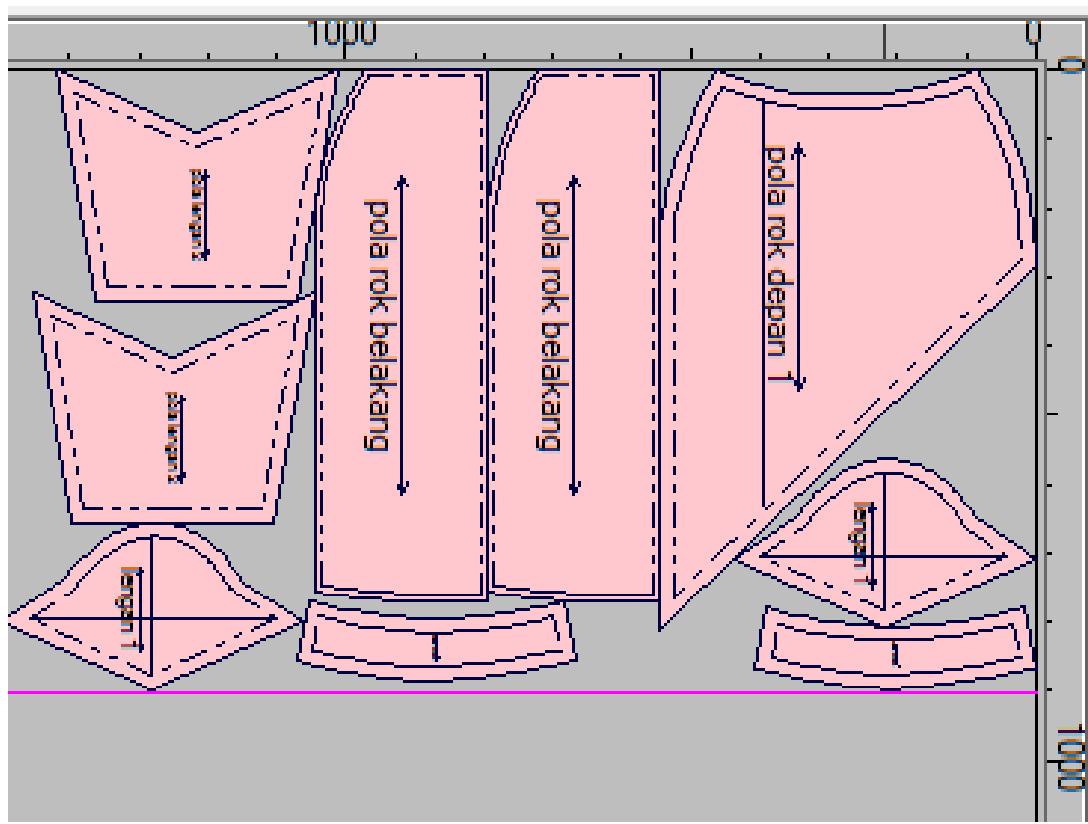
Setelah membuat pola sesuai dengan desain, langkah selanjutnya yang dilakukan adalah membuat rancangan bahan. Rancangan bahan pada pembuatan busana pesta malam ini menggunakan berbagai jenis macam kain, adalah sebagai berikut:



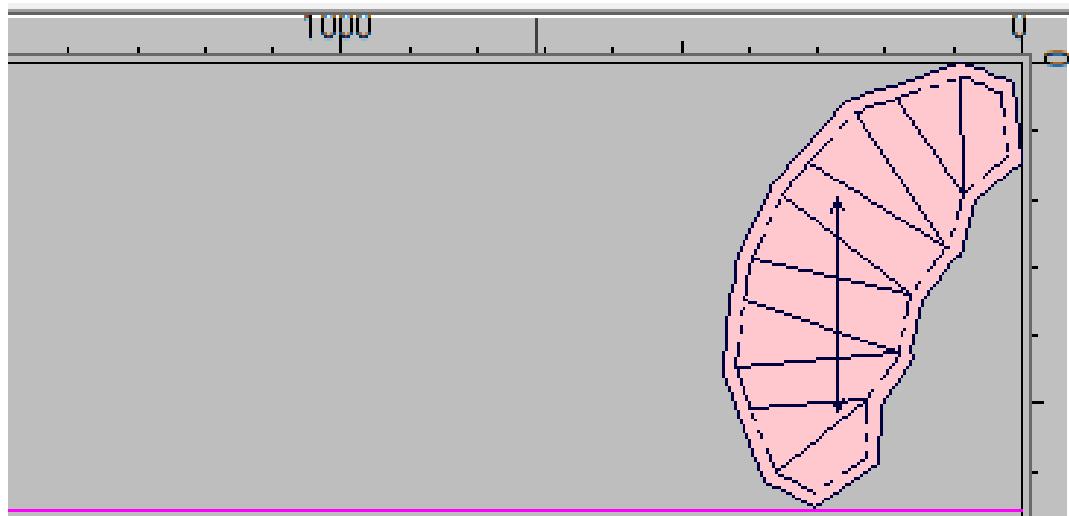
Gambar 56. Rancangan Bahan Utama Kain Shimmer
(Lebar kain 150 cm)



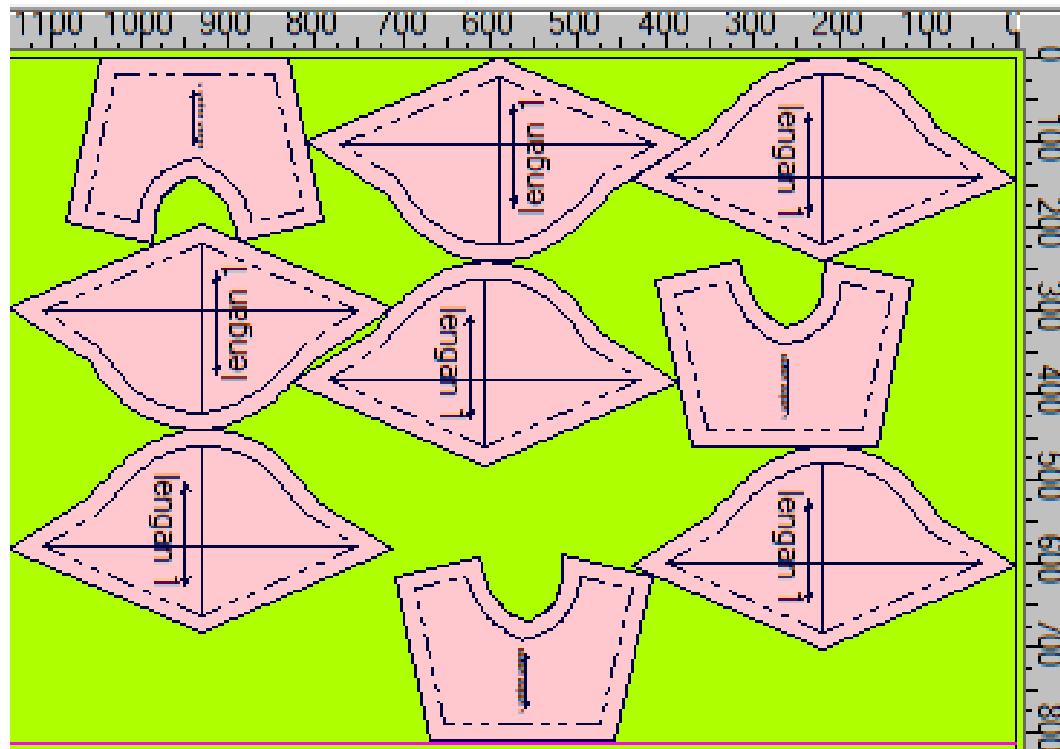
Gambar 57. Rancangan Bahan Utama Kain Mikado Hitam
(Lebar kain 150 cm)



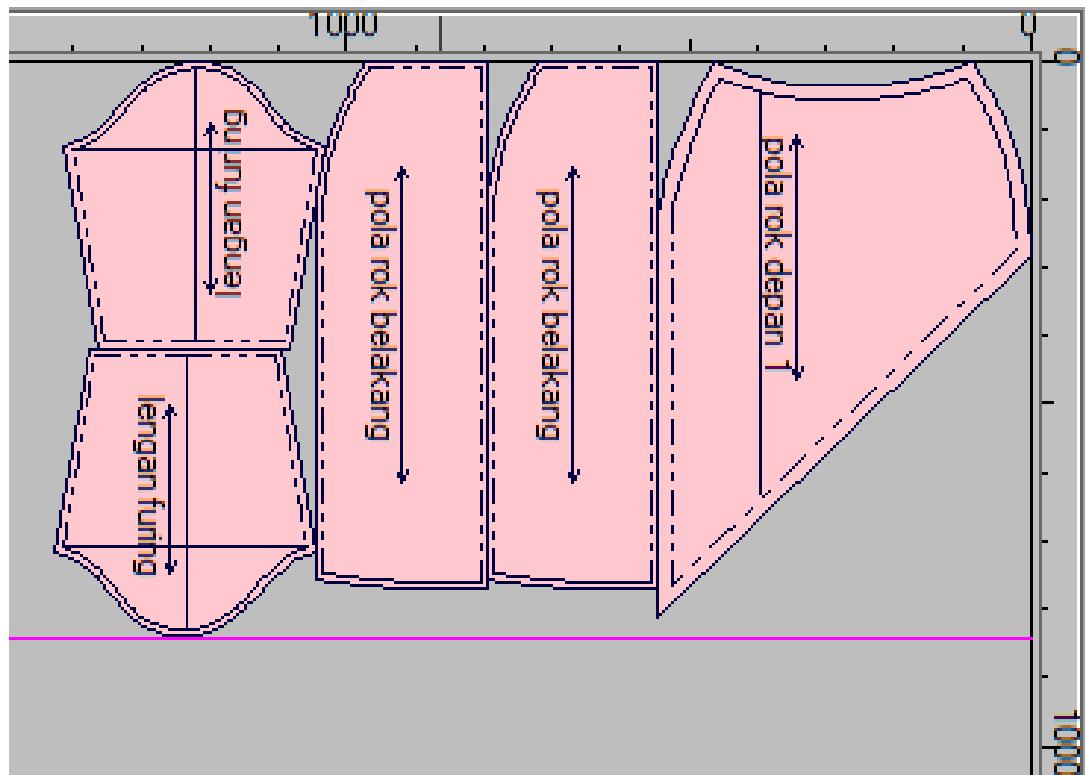
Gambar 58. Rancangan Bahan Utama Kain Mikado Silver
(Lebar kain 150 cm)



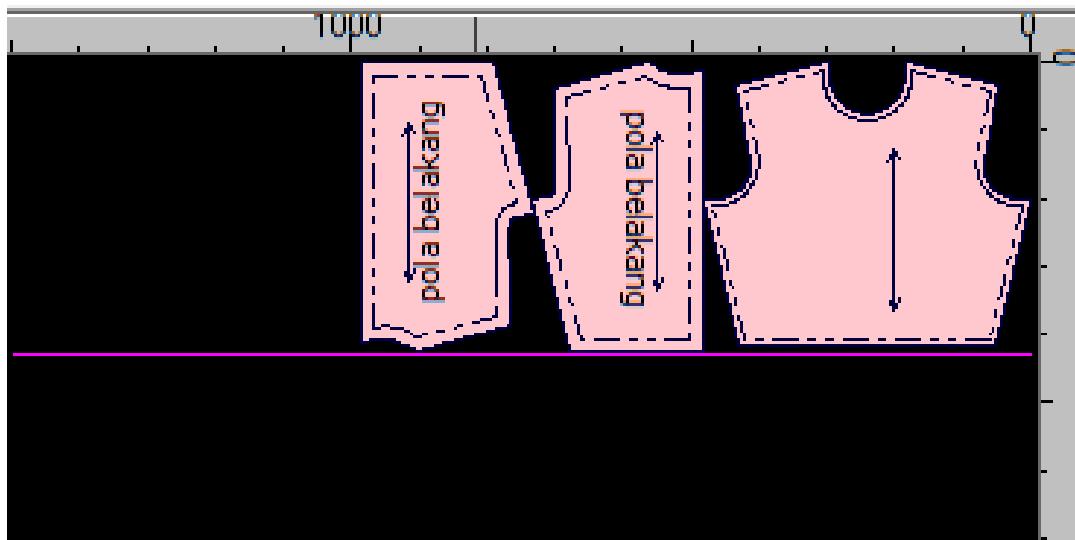
Gambar 59. Rancangan Bahan Utama Kain Organza
(Lebar kain 150 cm)



Gambar 60. Rancangan Bahan Utama Kain Sifon (*slash quilting*)
(Lebar kain 115 cm)



Gambar 61. Rancangan Bahan Furing Kain Velvet Silver
(Lebar kain 150 cm)



Gambar 62. Rancangan Bahan Furing Kain Velvet Hitam
(Lebar kain 150 cm)

5) Perancangan Harga

Perancangan harga merupakan langkah yang dilakukan untuk memperkirakan seberapa besar biaya yang akan dikeluarkan dalam pembuatan busana setelah diketahui panjang bahan yang diperlukan melalui rancangan bahan. Hal – hal yang harus diperhatikan dalam membuat rancangan harga adalah :

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

Tabel 1. Rancangan Harga

No.	Nama Barang dan Spesifikasinya	Kebutuhan	Harga Satuan	Jumlah Harga
A.	Bahan Utama: 1. Kain Mikado Silver 2. Kain Mikado Hitam 1. Kain Shimmer 3. Kain Organza	1,5 m 0,5 m 1,5 m 0,5 m	Rp 55.000,- Rp 55.000,- Rp 25.000,- Rp 25.000,-	Rp 82.500,- Rp 27.500,- Rp 37.500,- Rp 12.500,-
B.	Bahan Pembantu: 1. Kain Velvet Silver 2. Kain Velvet Hitam	1,5 m 0,5 m	Rp 19.000,- Rp 19.000,-	Rp 28.500,- Rp 9.500,-
C.	Bahan Tamabahan: 1. Viselin Sutera 2. Kain Keras 3. Benang Jahit 4. Rits Jepang (50 cm) 5. Obat Pleats	1 m 0,25 m 3 buah 1 buah 1 buah	Rp 8.000,- Rp 16.000,- Rp 1.500,- Rp 9.800,- Rp 4.500,-	Rp 8.000,- Rp 4.000,- Rp 4.500,- Rp 9.800,- Rp 4.500,-
D.	Bahan Hiasan: a) Swarovski	1,5 gros	Rp 99.000	Rp 148.500,-
Jumlah				Rp 405.800,-

6) Pemilihan Bahan

Bahan-bahan yang digunakan untuk busana pesta ini adalah sebagai berikut:

1) Bahan Utama

Bahan utama yang digunakan dalam pembuatan busana pesta ini adalah kain Mikado, kain Shimmer kain Organza, dan kain Sifon sebagai pelapis *slash quilting*.

2) Bahan Furing

Bahan yang digunakan sebagai furing dalam pembuatan busana pesta adalah kain Satin Velvet.

3) Bahan *Interfacing*

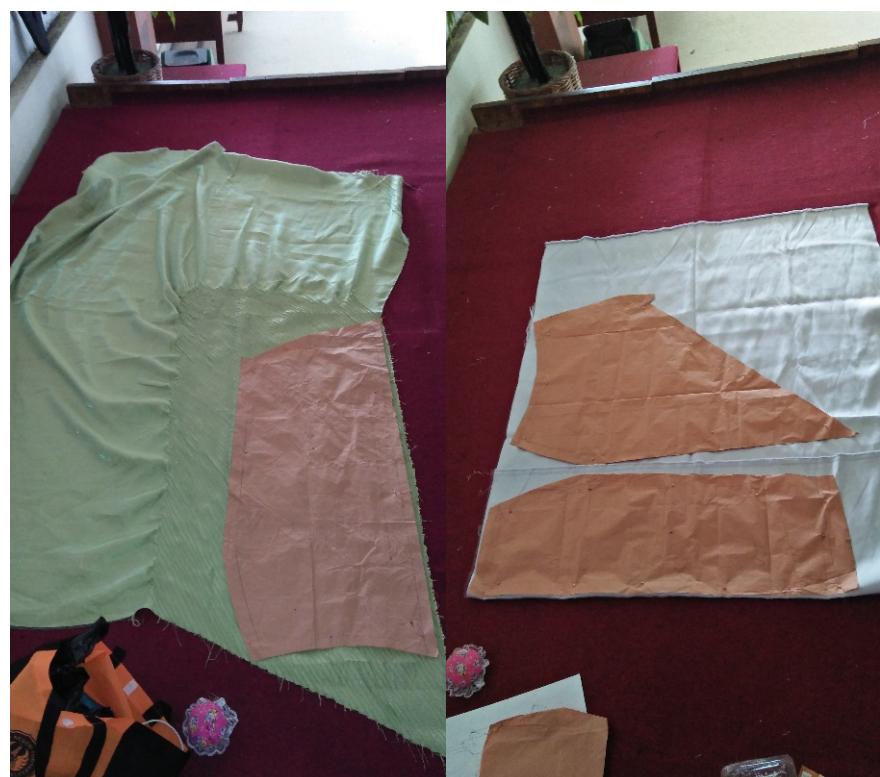
Bahan *interfacing* atau pelapis yang digunakan adalah kain keras pada bagian krah, dan fiselin sutra pada bagian yang menggunakan teknik lipit jarum.

b. Pelaksanaan

Pelaksanaan merupakan bentuk tindak lanjut pembuatan busana. Ada beberapa hal yang harus dilakukan dalam proses pembuatan busana pesta dengan sumber ide Seren Taun:

1) Peletakan Pola pada Bahan

Meletakkan pola diatas bahan merupakan langkah pertama yang harus dilakukan setelah bahan yang akan digunakan sudah siap. Peletakan pola pada bahan hendaknya disesuaikan dengan rancangan bahan yang telah dibuat, sehingga bahan lebih efisien. Pola yang ditata memperhatikan arah serat bahan kemudian disemat dengan jarum pentul agar tidak bergeser saat dipotong.



Gambar 63. Peletakan Pola pada Bahan

2) Pemotongan Bahan dan Pemberian Tanda Jahitan

Pemotongan bahan dilakukan sesuai dengan garis kampuh dan kemudian diberi tanda jahitan sesuai dengan pola. Pemberian tanda jahitan terdapat dua cara yaitu dengan karbon jahit atau dengan tusuk jelujur renggang. Dalam pembuatan busana pesta ini tanda jahitan yang digunakan adalah tanda jahitan dengan cara merader menggunakan karbon jahit.



Gambar 64. Memotong Bahan



Gambar 65. Memberi Tanda Jahitan atau Merader

3) Penjelujuran dan penyambungan

Sebelum bahan busana dijahit dengan mesin terlebih dahulu dijelujur dengan tangan, hal ini untuk menghindari terjadinya kesalahan saat penjahitan.

Langkah – langkah penjelujuran adalah sebagai berikut:

- a) Menjelujur pecah pola pada badan atas depan
- b) Menyatukan bahu badan depan dan belakang
- c) Menyatukan pola rok depan yang asimetris
- d) Menjelunjur TB (disisakan untuk rits)
- e) Menyambung badan atas dan rok pada bagian pinggan
- f) Menyatukan sisi depan dan belakang
- g) Menyatukan bahan utama dan bahan vuring dengan cara vuring lekat
- h) Menjelujur sisi lengan
- i) Menyatukan bahan utama dan vuring lengan dengan cara vuring lekat
- j) Menjelujur lengan pada badan
- k) Menjelujur krah
- l) Memasang krah pada badan

4) Evaluasi Proses I

Evaluasi proses I merupakan pengepasan busana pada tubuh model yang sudah dalam bentuk busana tetapi berupa penjelujuran. Pengepasan I bertujuan untuk mengetahui jatuhnya pada tubuh model dan kenyamanan pada busana tersebut, selain itu juga untuk mengetahui kekurangan pada busana saat dipakai oleh model.

Tabel 2. Evaluasi Proses I

Aspek yang diamati	Hasil Pengamatan	Cara Mengatasinya
Lingkar Panggul	Terlalu besar	Dikurangi 1cm setiap sisi

5) Penjahitan

Setelah pengepasan I dilakukan dan mengetahui kekurangan pada busana serta melakukan perbaikan, maka langkah selanjutnya adalah penjahitan. Langkah – langkah menjahit busana pesta ini adalah:

- a) Menjahit pecah pola pada badan atas depan
- b) Menyatukan bahu badan depan dan belakang
- c) Menyatukan pola rok depan yang asimetris
- d) Menjahit TB (disisakan untuk rits)

- e) Menyambung badan atas dan rok pada bagian pinggan
- f) Menyatukan sisi depan dan belakang
- g) Menyatukan bahan utama dan bahan vuring dengan cara vuring lekat
- h) Menjahit sisi lengan
- i) Menyatukan bahan utama dan vuring lengan dengan cara vuring lekat
- j) Menjelujur lengan pada badan
- k) Menjahit krah
- l) Memasang krah pada badan



Gambar 66. Proses Menjahit

6) Menghias Busana

Langkah selanjutnya adalah menghias busana yang berupa memasang swarovski pada bagian *slash quilting* yang terletak pada bagian badan atas.



Gambar 67. Proses Menghias Busana

7) Evaluasi tahap II

Evaluasi II atau pengepasan II dilakukan pada busana yang sudah selesai dijahit, minimal sudah mencapai 90% dari target pembuatan serta harus sesuai dengan desain yang telah dibuat.

c. Evaluasi Hasil

Evaluasi yang dilakukan selama proses pembuatan busana pesta dengan sumber ide Seren Taun mulai dari persiapan, pelaksanaan hingga busana yang dihasilkan adalah sebagai berikut:

- a) Hasil karya sudah sesuai dengan tema “*Movitsme*” yaitu dalam pembuatan busana yang mengambil sumber ide Seren Taun yang merupakan kaarifan lokal dari Jawa Barat.
- b) Desain sesuai dengan sumber ide yaitu Seren Taun yang terinspirasi pada janur yang diwujudkan dengan teknik *manipulating fabric*.
- c) Pemilihan warna busana sesuai dengan sub tema dan sumber ide yang berwarna silver, hitam dan hijau.

3. Pelaksanaan Pergelaran Busana

Dalam penyelenggaraan pergelaran busana meliputi tiga tahap yaitu tahap persiapan, pelaksanaan dan evaluasi.persiapan meliputi pembentukan panitia, penentuan tema, sumber dana, dewan juri, waktu dan tempat penyelenggaraan. Pelaksanaan meliputi *grand juri*, gladi bersih dan penyelenggaraan pergelaran busana. Sedangkan evaluasi meliputi kesesuaian antara perencanaan dengan pelaksanaan termasuk evaluasi kebersihan dan kekurangan dari masing-masing devisi.

a. Persiapan

1) Pembentukan Panitia

Struktur Kepanitiaan Pergelaran Busana *Movistme*

Pelindung : Dr. Widarto, M.Pd

Penasehat : Dr. Mutiara Nugraheni, M.Si

Penanggung Jawab :

- Kaprodi Pendidikan Teknik Busana : Dr. Widiastuti, M.Pd
- Kaprodi Teknik Busana : Triyanto, MA

Kepanitiaan pergelaran diikuti oleh 102 mahasiswa, terdiri dari 75 mahasiswa Pendidikan Teknik Busana dan 27 mahasiswa Teknik Busana. Berikut adalah daftar struktur kepanitiaan beserta tugas dari masing masing devisie:

Tabel 3. Kepanitiaan Pergelaran Busana “*Movitsme*”

No.	Struktur Kepanitiaan	Nama Panitia
1.	Ketua	1. Nurul Isma Maula 2. Laila Rohimatul Hasanah 3. Kurnia Widhiastuti
2.	Sekretaris	1. Herdita Mei Arumsari 2. Gofane Dewi Okhtalia 3. Atika Sari
3.	Bendahara	1. Karima Asri Hidayah 2. Alifia Gismaya Dewanti 3. Miftahul Annisa Nur Fitria
4.	Sie Sponsorship	1. Ikhsania Okta Rana 2. Nur Septiani Ayuningtyas 3. Rahmaningrum Yogyandari 4. Angkin Anindita 5. Alya Iasha Danasari
5.	Sie Humas dan Among Tamu	1. Lathifani Nur Laila 2. Nadya Ummu Nashibah 3. Melianza Wardah Hasanah 4. Nurul Syarifah 5. Lisa Ayu Wulandari 6. Firmanindy Maulana
6.	Sie Acara	1. Lathifa Haqi 2. Ayu Utari Putri Purnomo 3. Robiatul Alfi 4. Nalurita Limaran Sari 5. Natasha Andjani 6. Amani Yunita Fidi Hana

		7. Arum Indriyani 8. Sylvia Martha Aprilia Silaen
7.	Sie Juri	1. Zumratun Najati Sugito 2. Rika Isputri 3. Puput Puspita Giri 4. Indah Nur Fitriani 5. Siti Aisyah 6. Isnaini Barokati
8.	Sie Publikasi	1. Freshi Kavita Sandy 2. Atik Alifah 3. Hardiyanti Astari 4. Yunike Andriani 5. Ujit Rindang Asmara 6. Maudyda Larasati Sumaryono 7. Dewi Puspita Sari
9.	Sie Booklet	1. Kun Mutiah Z 2. Maraditia Dwi Marinda 3. Nova Nada Ministry 4. Fatimah Marti Astuti 5. Bitah Nindya Ardani
10.	Sie Dokumentasi	1. Anne Azka Juwita 2. Ratna Utaminingsih 3. Firqotunnajiyah 4. Dany Dewi Rahayu 5. Wilda Anggun Mutiarani 6. M. Ali Mustamik
11.	Sie Backstage dan Floor Manager	1. Nurul Hikmah Hurin'in 2. Zulaifah Azizah Mimraatun

		3. Agustin Nur Isnaeni 4. Nita Dwi Lestari
12.	Sie Dekorasi	1. ONG Grace Q.H 2. Windy Claudya Septiani 3. Yulita 4. Yohana
13.	Sie Keamanan	1. Miladiah Susanti 2. Melinda Annisa Puspita 3. Khalisa Afifah Setiyanto 4. Niken Yazuli Budiyaningrum 5. Dana Ayu Yonanda 6. Istriyani 7. Elsa Silviananda Alfani
14.	Sie Konsumsi	1. Afifah Putri Cahyani 2. Adelina Prabandari 3. Marhaenna Hasnaningtyas 4. Olivia Gemma Putri 5. Laila Nur Rohmah 6. Sekar Rahma Dewi 7. Dyah Syintia Hanum
15.	Sie Model	1. Rizqi Nuraiza Nugroho 2. Miftahul Jannah 3. Tiara Fadhilah 4. Okta Helmida Indriyani 5. Yumita Maulidian 6. Agisa Putri Ayuning Dewi 7. Tiara Mutia
16.	Sie Make Up dan Hair	1. Ervina Melinda Anggraeni

	do	2. Aldila Maharani 3. Diah Puspitasari 4. Claratessa Isma Oktaviani
17.	Sie Perlengkapan	1. Zulfa Ash Habul Jannah 2. Nur Indah Yuliana 3. Rizka Nurjanah Sri Koryoga 4. Martiana Rizky Sutrisno 5. Rita Widya Utami 6. Dwi Kurniasih

Dengan Tugas dari masing – masing devisi adalah sebagai berikut :

a) Ketua

1. Ketua 1

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

- Mencari alternative pemecahan masalah dan membuat keputusan.
- Meminta laporan kepada setiap sie.
- Membuat LPJ seluruh kegiatan bersama sekretaris.
- Bertanggungjawab terhadap setiap rapat inti dan anggota.
- Keputusan berada di ketua umum atau ketua 1.
- Koordinasi kepada coordinator setiap sie.
- Bekerja sama dengan ketua 2 dan ketua 3.

2. Ketua 2

- Bertanggungjawab kepada ketua 1.
- Mengkoordinasi berlangsungnya seluruh rapat.
- Motivator bagi seluruh sie.
- Koordinasi kepada seluruh sie untuk mengerjakan tugasnya.
- Menjalankan tugas ketua 1 jika ketua 1 tidak dapat melaksanakan tuugasnya.
- Bekerjasama dengan ketua 1 dan ketua 3.

3. Ketua 3

- Bertanggungjawab kepada ketua 1.
- Bertanggungjawab atas terlaksananya rapat inti maupun rapat seluruh panitia.
- Sebagai penengah masalah dan penegak kedisiplinan

- Menjalankan tugas ketua 1 dan ketua 2 jika ketua 1 dan ketua 2 tidak dapat melaksanakan tugasnya.
- Bekerjasama dengan ketua 1 dan ketua 2.

b) Sekretaris

1. Sekretaris 1

- Mencatat dan sebagai pengingat segala keputusan atau kebijaksanaan rapat yang telah ditetapkan dalam rapat.
- Membuat segala proposal yang dibutuhkan, bekerjasama dengan siapa yang bersangkutan.
- Bertanggungjawab kepada ketua panitia
- Membuat stempel kepanitiaan.

2. Sekretaris 2

- Mengurus segala kebutuhan surat menyurat seluruh panitia
- Mengatur keluar masuknya segala surat yang dibutuhkan oleh seluruh panitia.
- Mengarsip segala surat yang diterima dan dikeluarkan.
- Bertanggungjawab kepada ketua panitia.

3. Sekretaris 3

- Pengadaan undangan dan sertifikat yang dibutuhkan dari semua konten acara.
- Sebagai koordinator dalam pembuatan LPJ seluruh panitia.
- Bertanggungjawab kepada ketua panitia.

c) Bendahara

1. Bendahara 1

- Membuat rancangan anggaran biaya seluruh kebutuhan acara.
- Mengatur segala kebutuhan biaya.
- Membuat keputusan kebutuhan biaya.
- Membawa atau menyimpan seluruh uang dan memiliki rekening kepanitiaan.
- Bertanggungjawab kepada ketua panitia.

2. Bendahara 2

- Mengatur keluar masuknya uang dari berbagai sumber pendapatan dan pengeluaran.
- Mencatat segala pemasukan dan pengeluaran dari berbagai sumber.
- Meminimalisir atau mengoreksi biaya yang dikeluarkan.
- Bertanggungjawab kepada ketua panitia.

3. Bendahara 3

- Mengatur denda atau sanksi keuangan dalam kepanitiaan.
- Menyimpan segala nota atau bukti pembayaran.

- Mengatur pembuatan LPJ keuangan dalam kepanitiaan.
- Bertanggungjawab kepada ketua panitia.

d) Devisi / sie

1. Sie Sponsorship

- Membuat list sponsor.
- Mencari kontak sponsor yang dituju.
- Mengatur dan membuat proposal sponsor.
- Mencari dana yang dibutuhkan dengan etika yang baik.
- Pandai dalam bernegosiasi.
- Mempelajari semua hal yang dapat memikat hati sponsor atau donator.
- Mengatur jadwal dengan pemberi sponsor.
- Mengatur surat-surat yang berhubungan dengan sponsorship.
- Berperilaku baik, sopan, ramah, murah senyum, dan berpenampilan menawan.
- Bertanggungjawab atas logo sponsor.

2. Sie Humas dan Penerima Tamu

- Mengajukan proposal atau surat-menyurat kepada jajaran dekanat dan jurusan.
- Membuat list tamu undangan.

- Membuat surat pemberitahuan orangtua / wali mahasiswa atas keberadaan acara.
- Distribusi undangan.
- Memastikan kehadiran para tamu undangan.
- Memberikan informasi kepada media terkait.
- Recruitment panitia tambahan.
- Mengatur among tamu.
- Mendekor meja tamu, berkoordinasi dengan sie dekorasi.
- Mempersilahkan tamu yang datang.
- Menyediakan daftar tamu.
- Memohon sambutan jajaran pejabat untuk keperluan booklet.
- Mengkoordinasi seluruh hal yang berhubungan dengan masyarakat di luar kepanitiaan.
- Berperilaku baik, sopan, ramah, murah senyum dan berpenampilan menarik.

3. Sie Acara

- Membuat konsep acara.
- Mengatur dan memimpin seluruh kegiatsan yang berhubungan dengan acara.
- Membuat susunan acara secara detail dan spesifik.

- Mengatur waktu, tempat dan membagi tugas masing-masing anggota si acara.
- Mengurus MC (mencari, mendampingi, membuat draft MC, wardrobe MC,dll)
- Mengatur pengisi acara.
- Mengkoordinasi pihak yang beroperasi pada saat dilaksanakan.
- Mensosialisasikan update draft susunan acara secara detail dan spesifik kepada setiap devisi yang terkait.
- Mengatur gladhi kotor, gladhi bersih bersama seluruh peserta dan kepanitiaan.
- Mengatur jadwal latihan.
- Mengurus musik yang digunakan disetiap acara.
- Berkoordinasi kepada seluruh devisi yang terkait dengan acara.

4. Si acara

- Mencari juri yang kompeten.
- Membuat draft penilaian.
- Mengatur penjurian.
- Menghitung jumlah penilaian.
- Membuat peraturan penilaian.
- Melakukan MoU dengan para juri.

- Mendesain trophi, membuat dan mendistribusikan trophi.
- Membuat berita acara penjurian.
- Menyediakan hand bouquette (buket Bunga) dan bunga meja.

5. Sie Publikasi

- Membuat media publikasi
- Membantu pembuatan media publikasi yang dibutuhkan oleh devisi yang lain.
- Membuat logo acara.
- Menyampaikan informasi kepada public tentang seluruh acara.
- Mempublikasikan acara dengan berbagai cara yang memungkinkan.
- Menjadi admin pada segala media sosial.
- Sebagai desainer grafis (membuat tiket, undangan, logo, poster, spanduk, dsb)
- Ticketing (membuat, mengkoordinasikan, mengatur jadwal jaga stand penjualan tiket dan penyebaran tiket)
- Menentukan perijinan tempat diadakannya publikasi.
- Bertanggungjawab mengatur pada uang penjualan tiket sebelum disetor ke bendahara.

6. Sie Booklet

- Desainer booklet dan mencari percetakan booklet.
- Pandai bernegosiasi.
- Merencanakan pembiayaan pembuatan booklet.
- Mencari photographer untuk booklet.
- Bertanggungjawab atas seluruh isi booklet
- Membuat jadwal foto booklet.
- Membuat dan mengatur goodiebag.

7. Sie Dokumentasi

- Menyiapkan alat dokumentasi sesuai kebutuhan foto, video
- Mencari photographer dan videographer professional.
- Berkoordinasi dengan sie booklet.
- Mengedit hasil liputan yang diperoleh menjadi lebih bagus.
- Mendokumentasikan seluruh spot yang berhubungan dengan sponsor.
- Mengkoordinasikan hasil dokumentasi kepada pihak yang membutuhkan.
- Berkoordinasi kepada sie publikasi untuk mempublikasikan seluruh kegiatan.
- Mendokumentasikan seluruh kegiatan.
- Menyiapkan *giant screen* dan layar televisi di *back stage*.
- Membuat video opening, dll.

8. Sie *Back Stage* dan *Floor Manager*

- Mengatur jalannya acara di depan dan belakang panggung.
- Mengatur *plotting* tempat depan dan belakang panggung.
- Mengatur keluar masuk jalannya model.
- Mengatur peminjaman cermin dan mengatur kursi model.
- Menyiapkan urutan nama model dan susunan acara dibackstage.
- Mengatur situasi yang ada di *back stage* dan di lokasi.
- Bekerjasama dengan sie humas untuk mengatur *flow* seluruh tamu.
- Mengkoordinasikan keadaan seluruh lokasi (kursi, photographer, dll)

9. Sie Dekorasi

- Mengkonsep dekorasi dan *lay out* lokasi acara.
- Mendesain dekorasi *stage* dan *lay out* seluruh lokasi acara.
- Membuat desain *photobooth*
- Mencari pihak yang berhubungan dengan dekorasi, *stage*, *sound system*, dan *lighting*.
- Dapat bernegosiasi dengan baik.

10. Sie Keamanan

- Mengatur seluruh keamanan pada seluruh rangkaian acara.
- Membuat *lay out* parker pada saat acara berlangsung.
- Mengurus perjanjian keamanan kepada dinas-dinas terkait.

- Mengatur keamanan cuaca.
- Mengatur kartu parkir.
- Mengatur keamanan *backstage* dan seluruh lokasi.

11. Sie Konsumsi

- Mengatur segala kegiatan yang membutuhkan makanan, minuman dan snack disaat yang dibutuhkan.
- Mencari sponsor konsumsi yang hemat tapi bagus.
- Dapat menegosiasikan dengan baik.
- Dapat mengatur pemilihan makanan / snack yang baik untuk disajikan.
- Mengatur distribusi konsumsi.
- Membuat jadwal kebutuhan konsumsi.

12. Sie Model

- Mengatur pembagian kelompok model.
- Mengatur urutan model.
- Presensi dan menata model.
- Mengatur pembagian tiap sesi.
- Bekerjasama dengan sie make up dan hair do jilbab.
- Mengumpulkan desain busana yang akan dikenakan saat *fashion show*.
- Bekerjasama dengan *backstage* mengatur keluar masuknya model.

13. Sie Make Up, Hair Do dan Jilbab

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

14. Sie Perlengkapan

- Mengurus peminjaman tempat acara berlangsung
- Mengatur segala perlengkapan yang dibutuhkan pada serangkaian acara.
- Pengadaan *sound system* pada saat latihan.
- Pengadaan / penyewaan kursi, cermin, steamer, *standing hanger*, penyediaan nampan, taplak dsb.
- Memenuhi segala kebutuhan setiap sie yang masuk dalam perlengkapan acara.

Pembentukan panitia tersebut bertujuan untuk mempermudah koordinasi dan meringankan tugas dalam penyelenggaraan pergelaran busana “*Movistme*” 2018.

2) Penentuan Tema

Tema merupakan ide dasar atau pokok pikiran pada sebuah pergelaran. Pemilihan tema perlu diidentifikasi ke dalam sub tema agar terwujud kumpulan motif gerak, rangkaian, kalimat gerak dan konstruksi koreografi.

Berdasarkan uraian diatas tema yang diangkat sebagai tema besar pergelaran busana Mahasiswa Pendidikan Teknik Busana dan Teknik Busana adalah “*Movitsme*” yang merupakan *fashion trend guidelines* atau pedoman trend fashion 2018.

3) Penentuan Waktu dan Tempat

Pergelaran busana dengan tema “*Movitsme*” akan dilaksanakan pada hari Rabu tanggal 11 April 2018 pukul 18.00 WIB bertempat di Auditorium UNY. Pemilihan tempat dilingkungan kampus dimaksudkan untuk mempermudah masyarakat mendatangi acara tersebut.

4) Penulisan Anggaran

Langkah pertama dalam menentukan anggaran adalah dengan cara mengumpulkan data kebutuhan dana dari masing – masing devisi guna pelaksanaan pergelaran busana yang kemudian dijumlahkan menjadi satu, kemudian mencari dan menentukan sumber dana untuk pergelaran busana tersebut. Berikut adalah rencana anggaran dana pergelaran busana “*Movistme*” :

Tabel 4. Rancangan Anggaran Pergelaran Busana “*Movitsme*”

No.	Keperluan	Jumlah
1.	Kesekretariat	Rp 259.000,-
2.	Sie Sponsorship	Rp 448.400,-
3.	Sie Humas	Rp 376.600,-
4.	Sie Acara	Rp 3.350.000,-
5.	Sie Juri	Rp 3.489.600,-
6.	Sie Publikasi	Rp 1.175.100,-
7.	Sie Booklet	Rp 28.053.500,-
8.	Sie Dokumentasi	Rp 3.550.000,-
9.	Sie Backstage & Floor	Rp 207.300,-
10.	Sie Dekorasi	Rp 41.531.500,-
11.	Sie Keamanan	Rp 188.000,-
12.	Sie Konsumisi	Rp 23.530.100,-
13.	Sie Model	Rp 50.305.000,-
14.	Sie Make Up & Hair Do	Rp 6.270.000,-
15.	Sie Perlengkapan	Rp 9.083.000,-
Jumlah		Rp 171.817.100,-

Pergelaran Busana “*Movistme*” 2018 ini diikuti oleh 102 mahasiswa sebagai peserta yang masing – masing peserta menampilkan salah satu karya busana. Pergelaran busana ini memerlukan dana yang cukup besar. Sumber dana yang diperkirakan masuk adalah sebagai berikut:

a) Sisa uang Manajemen Peragaan Busana	Rp 15.485.000,-
b) Iuran Mahasiswa	Rp 122.400.000,-
c) Uang Denda	Rp 1.347.000,-
d) Tiket	Rp 31.250.000,-
e) Bantuan Sanggar PTBB	Rp 2.500.000,-
f) Bantuan Jurusan	Rp 1.000.000,-
g) Sponsor (fresh money)	Rp 5.150.000,-
Jumlah	Rp 179.132.000,-
Sisa Uang	Rp 7.314.900,-

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

dengan perencanaan sehingga penyelenggaraan pergelaran busana dapat berjalan dengan lancar.

5) Penentuan Dewan Juri

Busana yang ditampilkan dalam pergelaran busana ini telah melewati proses penilaian yang telah dilakukan oleh dewan juri pada saat penilaian gantung yang dilaksanakan pada tanggal 25 Maret 2018, dan grand juri yang telah dilaksanakan pada tanggal 8 April 2018.

Pergelaran busana “*Movistme*” menampilkan 102 karya busana dari mahasiswa Pendidikan Teknik Busana dan Teknik Busana yang terdiri dari dua mata kuliah yaitu Butik dan Garmen. Berdasarkan mata kuliah memiliki dewan juri yang berbeda, adalah sebagai berikut:

- a) Dewan Juri Butik
 - 1. Ramadhani A. Kadir
 - 2. Philip Iswandono
 - 3. Agung Purwandono
- b) Dewan Juri Garmen
 - 1. Pratiwi Sundarini, S.Ikom.
 - 2. Goet Poespo

3. Ani Srimulyani
- b. Pelaksanaan
 - 1) Penilaian Gantung

Penilaian gantung merupakan penilaian karya busana yang diproduksi mahasiswa. Penilaian ini disebut penilaian gantung karena pada saat ini hasil karya mahasiswa dinilai secara gantung (dipasang) pada *mannequin*. Penilaian gantung dilaksanakan pada hari Minggu, 25 Maret 2018 di gedung KPLT FT UNY lantai 3.
 - 2) *Grand Juri*

Grand juri merupakan bagian dari pergelaran busana, dilaksanakan pada hari Minggu, 8 April 2018 di gedung KPLT FT UNY lantai 2 dan lantai 3. Pembagian tempat untuk lantai 2 diruang siding dipergunakan untuk penilaian garment kelas A dan D, sedangkan lantai 3 dipergunakan untuk penilaian butik kelas A, B dan D. *Grand juri* merupakan penilaian oleh dewan juri sebelum busana ditampilkan saat pergelaran busana.

3) Geladi Resik

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

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

Berikut ini adalah susunan acara geladi resik pergelaran busana “*Movitsme*”:

Tabel 5. Susunan Acara Geladi Resik

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

4) Pelaksanaan Pergelaran Busana

Pergelaran busana diselenggarakan pada hari Rabu, tanggal 11 April 2018 ini dimulai pukul 18.00 WIB di Auditorium Universitas Negeri Yogyakarta. Pergelaran busana ini menampilkan 102 karya mahasiswa Pendidikan Teknik Busana dan Teknik Busana yang terbagi menjadi tiga sesi. Sesi pertama untuk kelas A (S1) butik dan garmen, sesi kedua untuk kelas B (D3) butik, dan sesi ketiga untuk kelas D (S1) butik dan garmen. Penulis mendapatkan nomor tampil dalam pergelaran busana *Movitsme* pada sesi kedua dengan nomor urut 63 yang dipergakkan oleh peragawati professional, bertubuh langsing dengan tinggi badan 172 cm dan berkulit sawo matang, serta kemudian mendapatkan kejuaraan yaitu juara harapan 3 Butik kelas B.

Pelaksanaan pergelaran busana dapat berjalan dengan lancar, maka dibuat susunan acara pada hari pelaksanaan acara. Berikut adalah susunan acara pergelaran busana “*Movitsme*” 2018 di Auditorium Universitas Negeri Yogyakarta:

Tabel 61. Susunan Acara Puncak Pergelaran Busana “*Movitsme*”

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

c. Evaluasi

Evaluasi dari proses pergelaran busana ini adalah kurangnya komunikasi dan koordinasi antara satu dengan yang lain sehingga timbul permasalahan, hal ini akan menimbulkan ketidak kompakannya didalam pergelaran busana maka dari itu perlunya penjelasan terhadap semua masalah di depan forum. Evaluasi akhir pada galeran busana ini dapat dilihat dari hasil keseluruhan penyelenggaraan pergelaran busana yaitu pergelaran busana berjalan dengan lancar, sukses dan mendapat respon yang positif dari masyarakat khususnya para pengamat mode.

B. Hasil

1. Busana

Busana pesta dengan sub tema *Alter Ego*, Wanita *Alter Ego* memiliki banyak minat dan karakter khusus yang tidak umum atau berkesan unik yang tergabung pada hiruk pikuk (pencampuran tidak senada, terkesan kasar) dari gaya yang tinggi. Penampilannya adalah ketidakcocokan penyedia seni dengan nostalgia tahun 80an, seperti terlihat melalui percampuran metalik dan warna cerah di lemari pakaian dan aksesorisnya. Media campuran dan detail yang tak terduga membuktikan

bahwa dia selangkah lebih maju dari sekedar permainan warna. Dan keahlian serta kombinasi detail busana selalu berganti gaya dengan mulus dari penampilan satu ke penampilan berikutnya adalah bagian daya pikat utamanya.

Busana ini mengambil sumber ide dari kearifan lokal dari Jawa Barat yaitu Seren Taun. Seren Taun adalah upacara adat panen padi masyarakat Sunda yang dilakukan setiap tahun. Upacara ini berlangsung khidmat dan semarak di berbagai desa adat Sunda. Upacara adat sebagai syukuran masyarakat agraris ini diramaikan ribuan masyarakat sekitarnya, bahkan dari beberapa daerah di Jawa Barat.

Busana pesta malam yang dibuat terinspirasi dari janur yang merupakan salah satu obyek di upacara Seren Taun. Bentuk janur pada busana diwujudkan dengan teknik *manipulating fabric*. Pada bagian krah, badan atas dan rok menggunakan teknik lipit jarum, serta pada bagian badan atas dan lengan menggunakan teknik *slash quilting*.

Busana ini diberi judul “*Lucidum*” berasal dari bahasa latin yang berarti bercahaya. Judul busana ini diambil dari sumber ide yang digunakan yaitu janur. Dari segi bahasa janur berasal dari bahasa Arab yang artinya cahaya dari surga, sedangkan masyarakat jawa mengartikan janur sebagai “sajating nur” yang berarti cahaya sejati. Dengan maksud busana yang ditampilkan bercahaya yang diwujudkan pada jenis bahan

yang digunakan yaitu kain Mikado, kain Shimmer dan kain Organza sebagai bahan utama, serta kain Satin Velvet sebagai furing. Dan hiasan busana menggunakan *Swarovski* yang diaplikasikan pada *slash quilting*.

2. Pergelaran Busana

Pergelaran busana mahasiswa Pendidikan Teknik Busana dan Teknik Busana angkatan 2015 dengan tema besar “*Movitsme*” yang diadakan pada hari Rabu, tanggal 11 April 2018 di Auditorium Universitas Negeri Yogyakarta. Pada pergelaran busana ini nomor urut penampilan karya dari penulis adalah nomor 63 sesi kedua (kelas B).

Pergelaran busana ini mahasiswa saling berlomba untuk memperebutkan 24 kategori juara. Diantaranya adalah sebagai berikut:

1. Juara Umum
2. Juara Favorit
3. Juara Best Desain Butik
4. Juara Best Desain Garmen
5. Juara Best Teknologi Butik
6. Juara Best Teknologi Garmen
7. Juara 1 Butik Kelas A
8. Juara 2 Butik Kelas A
9. Juara 3 Butik Kelas A

10. Juara 1 Garmen Kelas A
11. Juara 2 Garmen Kelas A
12. Juara 3 Garmen Kelas A
13. Juara 1 Butik Kelas B
14. Jaura 2 Butuk Kelas B
15. Juara 3 Butik Kelas B
16. Juara Harapan 1 Butik Kelas B
17. Juara Harapan 2 Butik Kelas B
18. Juara Harapan 3 Butik Kelas B
19. Juara 1 Butik Kelas D
20. Juara 2 Butik Kelas D
21. Juara 3 Butik Kelas D
22. Juara 1 Garmen Kelas D
23. Juara 2 Garmen Kelas D
24. Juara 3 Garmen Kelas D

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

1. Juara Umum diraih oleh Laila Nur Rohmah
2. Juara Favorit diraih oleh Yohana
3. Juara Best Desain Butik diraih oleh Bitah Nindya Ardani

4. Juara Best Desain Garmen diraih oleh Muthmainah Nur L.
5. Juara Best Teknologi Butik diraih oleh Yohana
6. Juara Best Teknologi Garmen diraih oleh Lisa Ayu Wulandari
7. Juara 1 Butik Kelas A diraih oleh Adelia Prabandari
8. Juara 2 Butik Kelas A diraih oleh Ong Grace Quairissa Hadinata
9. Juara 3 Butuk Kelas A diraih oleh M. Ali Mustamik
10. Juara 1 Garmen Kelas A diraih oleh Mutmainnah Nur Laili
11. Juara 2 Garmen Kelas A diraih oleh Febriyani Listyaningsih
12. Juara 3 Garmen Kelas A diraih oleh Mei Haryati
13. Juara 1 Butik Kelas B diraih oleh Tiara Fadhilah
14. Jaura 2 Butuk Kelas B diraih oleh Nalurita Limaran Sari
15. Juara 3 Butik Kelas B diraih oleh Niken Yazuli Budiyaningrum
16. Juara Harapan 1 Butik Kelas B diraih oleh Okta Helmida I.
17. Juara Harapan 2 Butik Kelas B diraih oleh Nurul Hikmah H.
18. Juara Harapan 3 Butik Kelas B diraih oleh Robiatul Alfi
19. Juara 1 Butik Kelas D diraih oleh Yohana
20. Juara 2 Butik Kelas D diraih oleh Kunmutiah Zahrotun Nur
21. Juara 3 Butik Kelas D diraih oleh Dewi Puspita Sari
22. Juara 1 Garmen Kelas D diraih oleh Laila Nur Rohmah
23. Juara 2 Garmen Kelas D diraih oleh Kurnia Widya
24. Juara 3 Garmen Kelas D diraih oleh Lathifa Haqi

C. Pembahasan

1. Penciptaan Desain Busana

Pembuatan busana pesta pada kesempatan ini penulis membuat busana pesta resmi waktu malam hari untuk wanita dewasa berusia 20 – 35 tahun diwujudkan dengan busana *one piece*.

Menurut Sri Widarwati (1993) untuk membuat suatu desain diperlukan bahan – bahan yang sesuai dengan bahan yang dibuat. Bahan – bahan tersebut dinamakan unsur – unsur. Agar desain yang dibuat menjadi indah maka perlu cara penulisan unsur – unsur desain yang dinamakan prinsip – prinsip desain.

Penciptaan desain busana sudah sesuai dengan tema besar yang diangkat dalam pergelaran busana ini. Tema besar yang diangkat dalam pergelaran busana ini adalah “*Movitsme*” dengan sumber ide Kearifan Lokal yaitu Seren Taun dari Jawa Barat. Seren Taun adalah upacara adat panen padi masyarakat Sunda yang dilakukan setiap tahun. Upacara ini berlangsung khidmat dan semarak di berbagai desa adat Sunda. Upacara adat sebagai syukuran masyarakat agraris ini diramaikan ribuan masyarakat sekitarnya, bahkan dari beberapa daerah di Jawa Barat. Pada pembuatan busana ini terinspirasi dari bentuk janur yang terdapat di upacara Seren Taun. Penulis menggunakan pengembangan sumber ide

Transformasi yaitu merupakan perubahan bentuk tanpa meninggalkan ciri khasnya sehingga karakter asli masih dikenali.

Penulis mengambil sumber ide payung janur yang terdapat dalam upacara Seren Taun yang telah penulis kaji dari reverensi yang digunakan dengan menerapkan payung janur yang terdapat pada upacara Seren Taun pada bagian rok dan badan atas yaitu diwujudkan dengan teknik *manipulating fabric* berupa lipit jarum.

2. Pembuatan Busana

Proses pembuatan busana pesta malam untuk wanita dewasa dengan sumber ide kearifan lokal Seren Taun yang ditampilkan pada pergelaran busana “*Movitsme*” pada hari Rabu, tanggal 11 April 2018 ini diperlukan ketelitian, kedisiplinan dan tanggung jawab yang tinggi sehingga busana yang dihasilkan memperoleh hasil yang optimal.

Berdasarkan dari proses persiapan, desain yang penulis buat telah sesuai dengan yang penulis harapkan kemudian dari proses pengambilan ukuran pada model dengan cara mengukur langsung badan model. Setelah melakukan pengukuran proses selanjutkan adalah pembuatan pola, pembuatan pola busana dengan sistem konstruksi soen yang dibuat dengan cara menggambar langsung pola pada kertas pola.

Setelah beberapa tahap diantaranya, mendesain, membuat pola, hingga proses menjahit. Sebelum penyambungan bagian – bagian busana, dalam penciptaan busana pesta malam ini penulis menjahit atau membuat hiasan busana terlebih dahulu yaitu berupa lipit jarum dan *slash quilting*. Ada beberapa hal yang perlu diperhatikan saat membuat lipit jarum salah satunya kecermatan dalam menjahit sehingga jahitan yang dihasilkan dapat konsisten karena lipit jarum bersifat kelompok. Selain lipit jarum, *slash quilting* juga perlu memperhatikan beberapa hal yaitu jenis kain dan arah potongan yang digunakan karena sangat berpengaruh saat disikat, pada kesempatan ini penulis menggunakan kain Mikado yang dilapisi kain shifon keduanya sangat mudah bertiras sehingga dalam menyikat harus hati – hati dan tidak terlalu keras.

Selanjutnya yaitu proses menjahit yang dilakukan adalah persiapan, proses pembuatan dan penyelesaian. Selama proses pembuatan busana dilakukan fitting I dan fitting II. Pada fitting I masih berupa jelujuran dan masih terdapat kekurangan yaitu pada bagian panggul terlalu besar sehingga harus memperbaiki lingkar panggul yaitu di kurangi 1 cm pada setiap bagian sisinya. Pada fitting II busana sudah dijahit menggunakan mesin, busana yang dihasilkan sudah baik dan sesuai dengan desain yang diciptakan dan sesuai dengan tema “*Movitsme*”

3. Pelaksanaan Pergelaran Busana

Pergelaran adalah pameran mode yang asalnya ingin memamerkan ide-ide hasil rancangan para perancang mode busana (Sri Widarwati, 1993). Untuk mengadakan pergelaran busana ini melalui beberapa tahap yaitu tahap persiapan, pelaksanaan, dan tahap evaluasi. Proses persiapan dilakukan dari penentuan tema dan rapat rutin setiap minggunya hal ini dimaksudkan untuk berkoordinasi sehingga setiap masalah dapat diselesaikan secara mufakat. Pelaksanaan pergelaran busana "*Movitsme*" dilaksanakan pada hari Rabu, tanggal 11 April 2018 di Auditorium Universitas Negeri Yogyakarta. Pergelaran busana ini diikuti oleh 102 mahasiswa Pendidikan Tenik Busana dan Teknik Busana Fakultas Teknik Universitas Negeri Yogyakarta angkatan 2015. Busana yang dibuat oleh penulis ditampilkan pada nomor urut 63 sesi kedua.

Evaluasi dari proses pergelaran busana ini adalah kurangnya komunikasi dan koordinasi antara satu dengan yang lain sehingga timbul permasalahan, hal ini akan menimbulkan ketidak kompakkan didalam pergelaran busana maka dari itu perlunya penjelasan terhadap semua masalah di depan forum. Evaluasi akhir pada galeran busana ini dapat dilihat dari hasil keseluruhan penyelenggaraan pergelaran busana yaitu pergelaran busana berjalan dengan lancar, sukses dan mendapat respon yang positif dari masyarakat khususnya para pengamat mode.

BAB V

KESIMPULAN DAN SARAN

A. Kesimpulan

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

1. Penciptaan desain busana pesta resmi waktu malam hari untuk wanita dewasa berusia 20 – 35 tahun ini mengambil sumber ide kearifan lokal Seren Taun dari Jawa Barat. Penciptaan busana dengan sumber ide tertentu harus mempertimbangkan beberapa faktor agar diperoleh busana yang indah dan menarik. Dalam membuat desain busana harus memperhatikan sumber ide yang akan dipegunakan dengan memperhatikan unsur – unsur dan prinsip – prinsip desain, agar tercipta karya yang baik. Pengambilan sumber ide ini disesuaikan dengan tema pergelaran busana yaitu “*Movitsme*” dengan mengambil salah satu obyek pada sumber ide Seren Taun yaitu janur. Busana pesta malam untuk wanita dewasa ini memiliki siluet “T” yang terdiri dari *one piece*. Hiasan busana terletak pada badan atas bagian depan berupa hiasan swarovski yang diletakan pada *slash quilting*. Sebagai pelengkap busana digunakan yaitu *headpiece* dan anting anting yang menyesuaikan busananya.

2. Proses pembuatan busana pesta malam untuk wanita dewasa dengan sumber kearifan lokal Seren Taun dilaksanakan melalui tiga tahap diantaranya adalah persiapan, yaitu pembuatan desain busana, desain kerja, pengambilan ukuran, pembuatan pola, merubah pola, merancang bahan dan harga, serta menyiapkan bahan. Tahap pelaksanaan yaitu berupa peletakan pola pada bahan, pemberian tanda jahitan, penjelujuran dan penyambungan, evaluasi proses I, penjahitan, pemberian hiasan, serta evaluasi proses II. Kemuadian evaluasi hasil secara keseluruhan.Pada pembuatan busana pesta malam ini menggunakan teknik butik atau adi busana yang merupakan teknik menjahit dengan kualitas halus.
3. Penyelenggaraan pergelaran busana 2018 dengan tema “*Movitsme*” dilaksanakan melalui tiga tahap yaitu proses persiapan, pelaksanaan dan evaluasi. Tahap persiapan meliputi pembentukan panitia, penentuan tema, penentuan tempat, waktu pergelaran, anggaran, dan gelada resik. Tahap kedua yaitu pelaksanaan pergelaran busana yang diikuti oleh 102 mahasiswa yang masing – masing menampilkan satu karyanya. Pergelaran busana ini dilaksanakan pada hari Rabu, tanggal 11 April 2018 pada pukul 18.00 WIB. Tahap yang ketiga yaitu evaluasi, tahap evaluasi dilakukan dengan mengambil keseluruhan hasil dari pergelaran busana.

B. Saran

1. Dalam penciptaan desain busana agar waktu yang digunakan lebih singkat, perlu adanya pemahaman dari keterkaitan antara tema, trend dan sumber ide. Hal tersebut dapat dilakukan dengan cara mengidentifikasi dan menganalisis karakteristik utama sumber ide dari berbagai referensi yang kemudian diselaraskan dengan trend dan tema pergelaran busana.
2. Pembuatan *manipulating fabric* yaitu teknik lipit jarum masih ada yang tidak sama ukurannya. Agar ukuran lipit jarum bisa sama perlunya ketelitian dan keuletan saat menjahit lipit jarum supaya hasil lebih maksimal.
3. Dalam pergelaran busana karya proyek akhir ini membutuhkan panitia tambahan yang direkrut dari mahasiswa busana angkatan sebelumnya. Panitia tambahan perlu memahami rangkaian kegiatan pergelaran mulai dari persiapan hingga pelaksanaan. Oleh karena itu perlu adanya koordinasi dengan panitia tambahan yang lebih intensif. Dengan demikian panitia tambahan dapat lebih mendukung serangkaian acara, sehingga pergelaran busana dapat berjalan dengan lancar.

DAFTAR PUSTAKA

- Anbiya, Fatya Permata, dkk (2014) *Kamus Inggris – Indonesia Indonesia – Inggris*. Jakarta: Transmedia
- Dewabrata, Etnik Pradmini (2017) *Majalah Mahligai*. Diakses pada <http://mahligai-indonesia.com/ragam-budaya/tradisi-nusantara/tradisi-janur-kuning-di-nusantara-dan-filosofinya>
- Ernawati, dkk. (2008). *Tata Busana Jilid I*. Jakarta: Direktorat Pembinaan Sekolah Menengah Kejuruan
- Ernawati, dkk (2008). *Tata Busana Jilid II*. Jakarta: Direktorat Pembinaan Sekolah Menengah Kejuruan
- Karomah, P. & Sawitri, S. (1988). *Pengetahuan Busana*, Yogyakarta: FPTK IKIP Kartika, Dharsono Sony. (2017) *Seni Rupa Modern (edisi revisi)*. Bandung. Rekayasa Sains
- Poespo, G. (2008). *Istilah Fashion A to Z*. Yogyakarta: Kompas Gramedia Yogyakarta: FTSP
- Pratiwi, Yuni dan Frida Siswiyanti (2014). *Teori Drama dan Pembelajarannya*. Yogyakarta: Ombak
- Widarwati, S. (2000). *Desain busana I*. Yogyakarta: FT UNY

Widarwati, S. (2000). *Desain busana II*. Yogyakarta: FT UNY

Widjiningsih (1982). *Desain Hiasan Rumah Tangga dan Lenan Rumah Tangga*.

Yogyakarta: IKIP

Yulianti, Nanie Asri (1993) *Teknologi busana*, Yogyakarta: FPTK IKIP

Yogyakarta

Sumber internet:

https://id.m.wikipedia.org/wiki/Seren_Taun

<http://www.7jiwanusantara.com/2015/10/>

<http://www.wacana.co/2012/05/seren-taun/>

https://id.wikipedia.org/wiki/Seren_taun

<https://www.antarafoto.com/foto-cerita/v1479816017/seren-taun-kampung-sindang-barang>

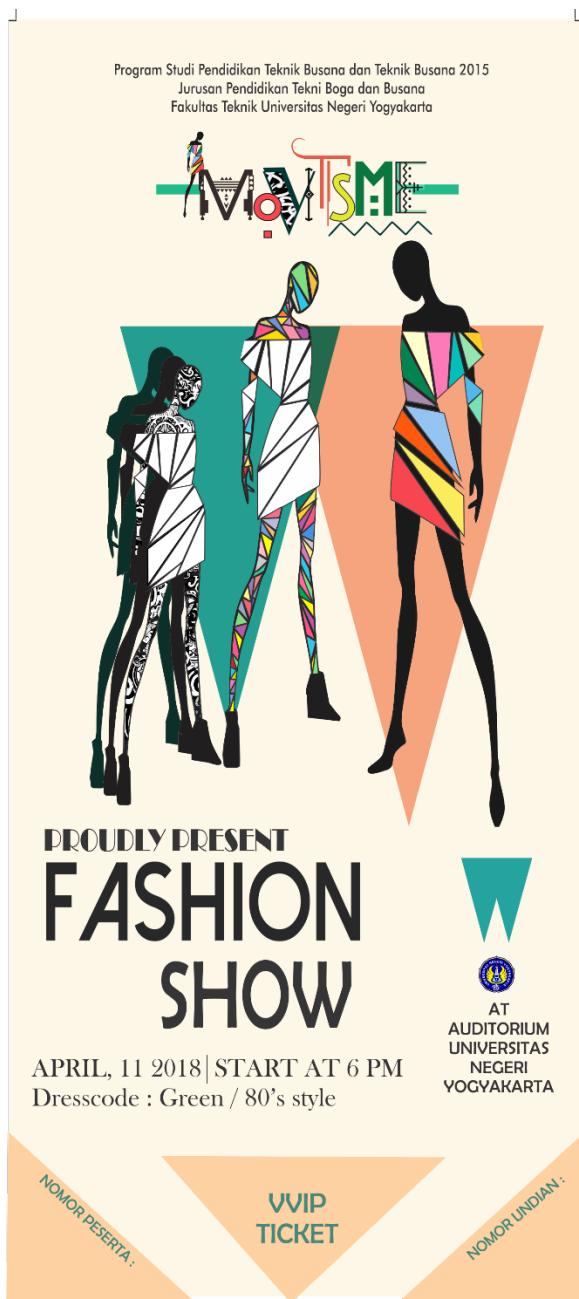
<https://merahputih.com/post/read/seren-taun-cigugur-tradisi-syukuran-masyarakat-agraris>

<http://dinaagustina09.blogspot.co.id/2012/06/unsur-unsur-desain-busana.html>

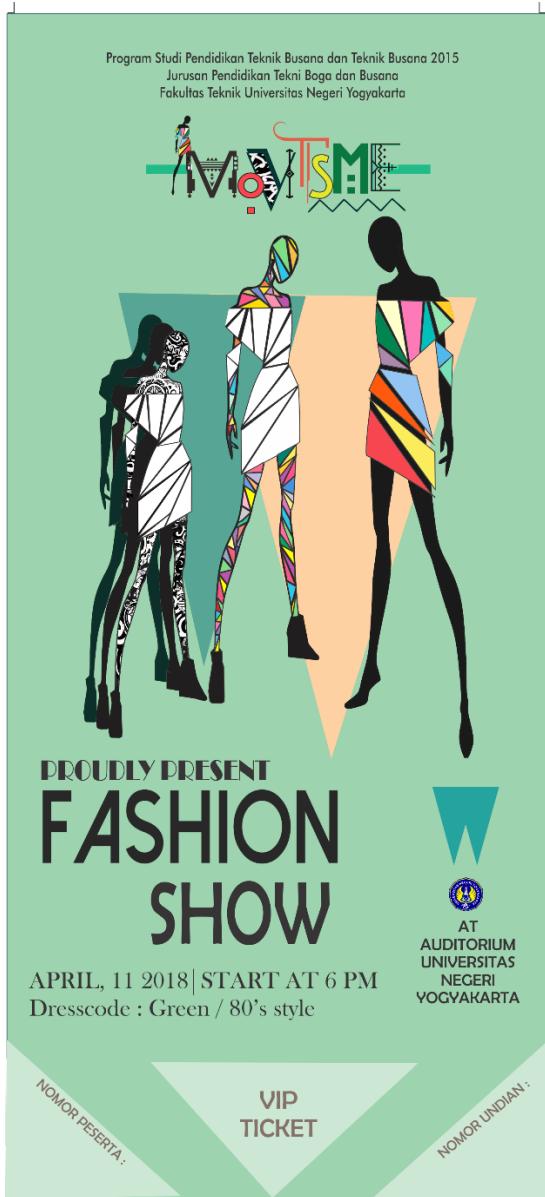
<http://www.grafis-media.website/2017/03/mengenal-warna-split-triad-dan-tetrad-komplementer.html>

<http://slideplayer.info/slide/2733299/>

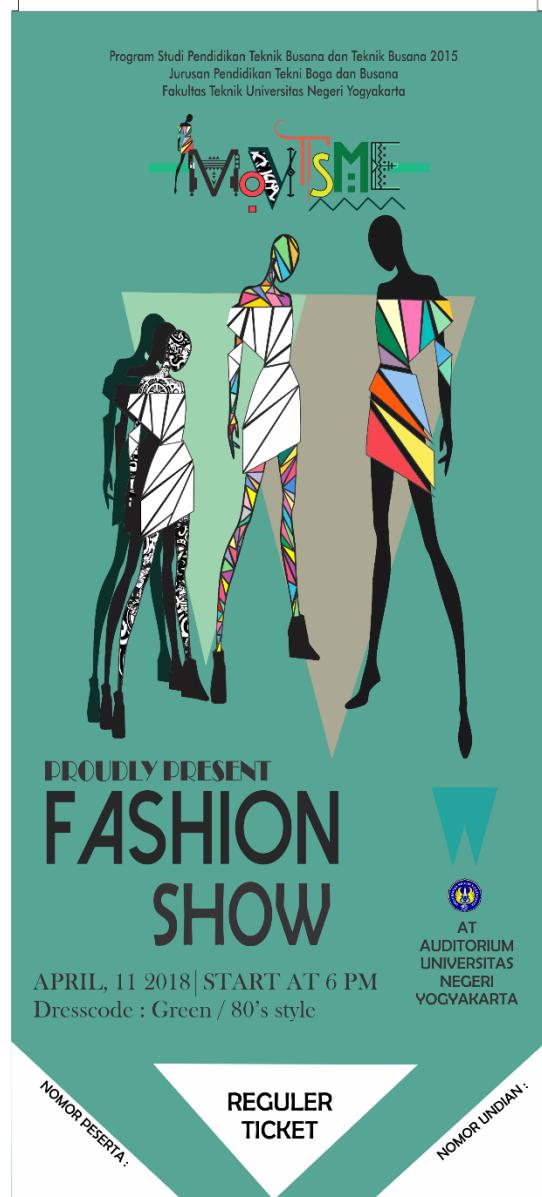
LAMPIRAN



Desain Tiket VVIP



Desain Tiket VIP



Desain Tiket Reguler


 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
MIVY TSME

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         

11 Apr '18

GUEST STAR

SANGGAR SULTAN SYARIF QASIM KK.

SILAEN SISTERS

Tim KARNAVAL FT UNY

MC

PIAN ARDITYA

Desain Pamflet dan Leaflet



Hasil Karya Tampak Depan



Hasil Karya Tampak Samping



Hasil Karya Tampak Belakang



Center of Interest



Apresiasi Dosen Pembimbing pada Pagelaran Busana “Movitsme”



Model dan Desainer pada Pagelaran Busana “*Movitsme*”