



**BUSANA PESTA MALAM DENGAN SUMBER IDE PASOLA DALAM
PERGELARAN BUSANA “MOVITSME”**

PROYEK AKHIR

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



Di Susun Oleh :

**Natasha Andjani
NIM. 15514134020**

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

LEMBAR PENGESAHAN

BUSANA PESTA MALAM DENGAN SUMBER IDE PASOLA DALAM PERGELARAN BUSANA “MOVITSME”

Oleh :

Natasha Andjani
NIM. 15514134020

Telah dipertahankan di depan dewan penguji Proyek Akhir
Fakultas Teknik Universitas Negeri Yogyakarta
Pada Tanggal 7 Juni 2018

Dan dinyatakan telah memenuhi syarat guna memperoleh gelar
Ahli Madya

Ketua Penguji

: Sugiyem, M.Pd

Sekretaris

: Afif Ghurub Bestari, M.Pd

Penguji

: Sri Emi Yuli Suprihatin, M.Si

Susunan Penguji:

Tanda Tangan

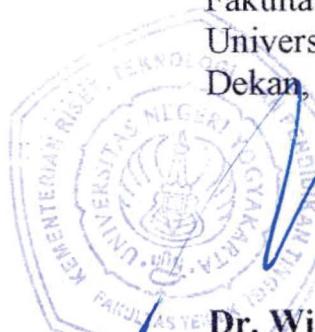
Tanggal

16 Juli 2018

11 Juli 2018

11 Juli 2018

Yogyakarta, Juli 2018
Fakultas Teknik
Universitas Negeri Yogyakarta
Dekan,



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

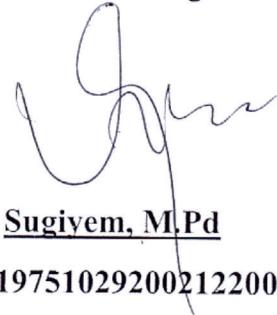
PERSETUJUAN

Proyek akhir yang berjudul **BUSANA PESTA MALAM DENGAN SUMBER IDE PASOLA DALAM PERGELARAN BUSANA “MOVITSME”** yang disusun oleh Natasha Andjani, NIM. 15514134020 ini telah disetujui oleh pembimbing untuk diujikan.

Yogyakarta, 16 Mei 2018

Disetujui,

Dosen Pembimbing



Sugiyem, M.Pd
NIP.197510292002122002

PERNYATAAN

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

Yogyakarta, 16 Mei 2018

Yang menyatakan,



Natasha Andjani

NIM. 15514134620

PERSEMBAHAN

Seiring curahan puji dan syukur kepada Allah SWT, karya ini kupersembahkan sebagai wujud terima kasihku kepada :

1. Orang tua tercinta terima kasih atas curahan do'a, perhatian, semangat dan motivasi terbesarku, semoga selalu dilimpahkan rizki oleh Allah SWT.
2. Bapak/Ibu dosen PTBB FT UNY yang selalu mendukung saya
3. Teman-temanku Teknik Busana angkatan 2015 terima kasih atas segala dukungannya.
4. Almamaterku UNY.

MOTTO

-Nothing Is Impossible,
The World Itself Says I'm Possible-

ABSTRAK

BUSANA PESTA MALAM DENGAN SUMBER IDE PASOLA DALAM PERGELARAN BUSANA “MOVITSME”

Disusun Oleh :

Natasha Andjani

NIM. 15514134020

Proyek akhir ini mempunyai tujuan agar mahasiswa mampu : 1) Mencipta desain busana pesta dengan sumber ide *Pasola*; 2) Membuat busana pesta dengan sumber ide *Pasola*; 3) Menyelenggarakan pergelaran busana dengan tema “*Movitsme*” dan menampilkan busana pesta dengan sumber ide kearifan lokal *Pasola*.

Proses penciptaan busana pesta diawali dengan mengkaji tema “*Movitsme*”. Dalam penciptaan desain busana disesuaikan dengan trend fashion 2018 *neutradition* dengan sub tema *Mainland* kemudian memilih sumber ide kearifan lokal dari Sumba Barat yaitu *Pasola* serta memperhatikan unsur dan prinsip desain. Proses pembuatan busana 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 meletakkan 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. Penyelenggaraan pergelaran busana meliputi 3 tahap, yaitu; 1) Persiapan Meliputi pembentukan panitia, menentukan tema, menentukan waktu dan tempat, menyusun anggaran, menyiapkan sarana yang menunjang dan gladi resik; 2) Pelaksanaan yaitu menyelenggarakan pergelaran busana dengan tema “*Movitsme*” yang diselenggarakan pada tanggal 11 April 2019 di Auditorium Universitas Negeri Yogyakarta yang menampilkan busana pesta malam dengan sumber ide *Pasola*; 3) Evaluasi meliputi evaluasi penyelenggaraan pergelaran busana dari persiapan hingga pelaksanaan pergelaran busana.

Hasil proyek akhir berupa busana pesta malam dengan sumber ide permainan adat dari Sumba Barat yaitu *Pasola*. Busana yang dihasilkan menggunakan pola konstruksi sistem so'en yang dilakukan secara CAD. Bahan yang digunakan dalam pembuatan busana adalah kain shimmer, kain beledu, kain brokat, dan kain satin velvet. Warna bahan yang digunakan adalah coral, dan coklat. Hiasan busana berupa *swarovski* dan manik-manik pada bagian *outer*. Busana tersebut diperagakan oleh peragawati dengan nomor urut 56 sesi II pada pergelaran busana “*Movitsme*” pada hari rabu, tanggal 11 April 2018.

Kata kunci : busana pesta malam, *pasola*, pergelaran busana, *movitsme*

ABSTRACT

PASOLA INSPIRED NIGHT PARTY DRESSES IN “MOVITSME” FASHION SHOW

By :

Natasha Andjani

NIM. 15514134020

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

The process of creating the party dresses began by reviewing the "Movitsme" theme. Fashion trend of 2018 was considered in creating the dresses designs *neutradition* with *Mainland* sub theme then selecting the source of local wisdom idea from West Sumba which was *pasola* and as well as paying attention to the elements and design's principles. The process of creating the dresses went through three steps, which were: 1) Preparation began by creating the dress design then starting the making of the design, taking measurements, making patterns, designing materials and prices; 2) Implementation included placing the pattern to the material/fabric, cutting and giving the stitching marks on the material, basting stitches, 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 April 11 2018 in UNY Auditorium, showing the party dress inspired by Pasola; 3) Evaluation which was evaluating the performance of the fashion show from the preparation to the end of the show.

The result of this final project was the night party dress with the source of local wisdom idea from West Sumba which was *pasola*. The dress was created by using the CAD-based so'en construction patterning system. The materials that were used in creating the dress were shimmer fabric, velvet fabric, brocade fabric, and satin velvet fabric. The colors of the materials that were used were coral and brown. The decorations that were used were Swarovski and beads on the outer parts. The dress was demonstrated by a model number 56 on the second session on the “*Movitsme*” fashion show on Wednesday, April 11 2018.

Key words : night party dresses, Pasola, fashion show, *movitsme*

KATA PENGANTAR

Puji dan syukur saya panjatkan ke hadirat Tuhan Yang Maha Esa yang telah memberikan limpahan Rahmat dan Hikmat-Nya, sehingga proyek akhir ini dapat terselesaikan dengan baik.

Selama penyusunan proyek akhir ini telah banyak pihak yang memberikan bantuan, maka dari itu dengan segala kerendahan hati kami mengucapkan terim kasih kepada :

1. Ibu Sugiyem, M.Pd selaku dosen pembimbing proyek akhir yang telah memberikan masukan-masukan yang bermanfaat selama penyusunan laporan ini.
2. Ibu Sugiyem, M.Pd, ibu Emi Yuli Suprihatin, M.Si, dan Bapak Afif Ghurub Bestari, M.Pd selaku Tim Dosen Penguji proyek akhir.
3. Ibu Enny Zuhni Khayati, M.Kes selaku Penasihat Akademik D3 Teknik Busana angkatan 2015.
4. Bapak Triyanto, M.A selaku Ketua Program Studi Teknik Busana D3.
5. Ibu Dr. Mutiara Nugraheni, M.Si selaku Ketua Jurusan Pendidikan Teknik Boga dan Busana Universitas Negeri Yogyakarta
6. Bapak Dr. Widarto, M.Pd selaku Dekan Fakultas Teknik Universitas Negeri Yogyakarta
7. Bapak Prof. Dr. Sutrisna Wibawa, M.Pd selaku Rektor Universitas Negeri Yogyakarta
8. Semua pihak yang telah memberikan bantuan hingga proyek akhir ini dapat terselesaikan dengan lancar.

Demikian proyek akhir ini penyusun buat, kiranya hasil proyek akhir ini dapat bermanfaat bagi semua pihak. Amin.

Yogyakarta, Mei 2018

Penyusun

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL	i
LEMBAR PENGESAHAN	ii
PERSETUJUAN	iii
PERNYATAAN.....	iv
PERSEMBAHAN	v
MOTTO	vi
ABSTRAK	vii
ABSTRACT	viii
KATA PENGANTAR	ix
DAFTAR ISI	x
DAFTAR TABEL	xiii
DAFTAR GAMBAR.....	xiv
DAFTAR LAMPIRAN	xvi

BAB I PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Penciptaan	1
B. Batasan Istilah	2
C. Rumusan Penciptaan.....	4
D. Tujuan Penciptaan.....	5
E. Manfaat Penciptaan.....	5

BAB II DASAR PENCIPTAAN BUSANA

A. Tema Penciptaan	8
B. Trend Stories	9
1. Pengertian Trend Stories.....	9
2. Trend Stories 2018.....	9
3. Trend Stories <i>Mainland</i>	14
C. Sumber Ide	15
1. Pengertian Sumber Ide	15
2. Penggolongan Sumber Ide	16
3. Sumber Ide	18
4. Pengembangan Sumber Ide.....	20
D. Desain Busana.....	23
1. Pengertian Desain	23
2. Unsur dan Prinsip Desain.....	24
a. Unsur Desain.....	24
b. Prinsip Desain	37
c. Teknik Penyajian Gambar.....	43
d. Prinsip Penyusunan Moodboard	45
E. Busana Pesta	49
1. Deskripsi Busana Pesta	49
a. Pengertian Busana Pesta	49

b. Penggolongan Busana Pesta	50
2. Bahan Busana.....	52
3. Pola Busana.....	54
4. Teknologi Busana	60
5. Hiasan Busana.....	65
F. Pergelaran Busana.....	70
1. Pengertian Pergelaran Busana.....	70
2. Tujuan Penyelenggaraan Pergelaran Busana	71
3. Konsep Pergelaran	71
4. Proses Penyelenggaraan Pergelaran Busana.....	74

BAB III KONSEP PENCIPTAAN KARYA

A. Konsep Desain	76
B. Konsep Pembuatan Busana.....	81
1. Pengambilan Ukuran.....	81
2. Pembuatan Pola.....	82
3. Teknologi Kampuh	82
4. Teknologi Pelapisan.....	83
5. Memasang Hiasan.....	84
C. Konsep Penyelenggaraan Pergelaran Busana	84

BAB IV PROSES HASIL DAN PEMBAHASAN

A. Proses	86
1. Proses Penciptaan Desain Busana.....	86
a. Pencarian Inspirasi	86
b. Papan Inspirasi atau Moodboard.....	87
c. Penyajian Gambar	88
1) Desain Sketching	88
2) Presentation Drawing.....	90
d. Desain Hiasan	91
2. Pembuatan Busana.....	93
a. Persiapan	93
b. Pelaksanaan.....	116
c. Hasil	121
3. Menyelenggarakan Gelar Busana	122
a. Persiapan	123
b. Pelaksanaan.....	138
c. Evaluasi Hasil	142
B. Hasil	
1. Desain	142
2. Busana.....	145
3. Pergelaran Busana.....	148
C. Pembahasan	
1. Hasil Penciptaan Desain	149
2. Karya Busana	150
3. Penyenggaraan Pergelaran Busana	151

BAB V KESIMPULAN DAN SARAN

A. Kesimpulan	152
B. Saran	153

DAFTAR PUSTAKA.....155**LAMPIRAN.....157**

DAFTAR TABEL

Table 1. Daftar Ukuran Yang Digunakan	96
Tabel 2. Rancangan Harga Pembuatan Busana Pesta.....	115
Tabel 3. Tabel Aspek Penilaian Fitting I	119
Tabel 4. Tabel Aspek Penilaian Fitting I	121
Tabel 5. Susunan Acara Gladi Bersih Movitsme.....	139
Tabel 6. Susunan Acara Puncak Movitsme	141
Tabel 7. Daftar Hasil Kejuaraan Dalam Pergelaran.....	148

DAFTAR GAMBAR

Gambar 1. <i>Mood Trend Stories Mainland</i>	15
Gambar 2. Permainan Pasola	20
Gambar 3. Visualisasi Penerapan Unsur Dan Prinsip Ada Desain	80
Gambar 4. <i>Moodboard</i>	88
Gambar 5. <i>Design Sketch</i>	89
Gambar 6. <i>Presentation Drawing</i>	90
Gambar 7. Desain Hiasan	91
Gambar 8. Detail Hiasan ronce	92
Gambar 9. Desain Hiasan Kepala	92
Gambar 10. Desain Kerja <i>Outer</i>	94
Gambar 11. Desain Kerja Gaun	95
Gambar 12. Desain Kerja Tali Kerah	96
Gambar 13. Pola Dasar Badan Skala 1:4	97
Gambar 14. Pola Rok Skala 1:4	99
Gambar 15. Pola Gaun Skala 1:4	102
Gambar 16. Pola Gaun Bagian Muka Dan Belakang	103
Gambar 17. Pengembangan Pola Outer Bagian Muka Dan Belakang.....	104
Gambar 18. Pola Outer	104
Gambar 19. Pola Dasar Lengan	105
Gambar 20. Pecah Pola Lengan L onceng	107
Gambar 21. PengembanganPola Lengan L onceng	107
Gambar 22. Pola Lengan L onceng.....	118
Gambar 23. Pengembangan Pola Kerah	109
Gambar 24. Pola Kerah.....	109
Gambar 25. Pola Depun Leher Dan Lengan	110
Gambar 26. Rancangan Bahan <i>Shimmer</i>	112
Gambar 27. Rancangan Bahan Beludru.....	112
Gambar 28. Rancangan Bahan Brokat.....	113
Gambar 29. Hasil Penciptaan Desain.....	144

Gambar 30. Hasil Busana Tampak Depan.....	146
Gambar 31. Hasil Busana Tampak Belakang	147

DAFTAR LAMPIRAN

Hasil Busana Tampak Depan Pada Pergelaran	158
Hasil Busana Tampak Belakang Pada Pergelaran	159
Dokumentasi Dengan Desainer Pada Pergelaran	160
Rancangan Dekorasi Panggung	161
Logo Pergelaran	161
Tiket Pergelaran	162
Pamflet Acara	162
Daftar Panitia	163
Anggaran Pengeluaran Dana	166

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Penciptaan

Beberapa tahun terakhir ini perkembangan fashion di Indonesia terutama busana pesta malam berkembang dengan pesat. Walaupun fashion atau mode terlihat bergerak secara tidak terduga ke berbagai arah sejak awal mula, akan tetapi pada dasarnya perubahan fashion selalu memiliki suatu keunikan tersendiri serta jelas arahnya. Berbagai macam aktivitas manusia saat ini, penggunaan busana yang dianggap trend dengan musim global disesuaikan dengan waktu, tempat dan kesempatan sehingga tidak menganggu aktivitas dan kenyamanan pemakainya.

Kearifan lokal memiliki hubungan yang erat dengan kebudayaan tradisional pada suatu tempat, dalam kearifan lokal tersebut banyak mengandung suatu pandangan maupun aturan agar masyarakat lebih memiliki pijakan dalam menentukan suatu tindakan seperti perilaku masyarakat sehari-hari. Pada umumnya etika dan nilai moral yang terkandung dalam kearifan lokal diajarkan turun-temurun, diwariskan dari generasi ke generasi melalui sastra lisan (antara lain dalam bentuk pepatah dan peribahasa, *folklore*), dan manuskrip (Suyono Suyatno, 2013). Kearifan lokal yang diajarkan secara turun-temurun tersebut merupakan

kebudayaan yang patut dijaga, masing-masing wilayah memiliki kebudayaan sebagai ciri khasnya dan terdapat kearifan lokal yang terkandung di dalamnya.

Penciptaan busana pesta malam ini berdasarkan atas kearifan lokal daerah-daerah di Indonesia yang bertujuan untuk melestarikan dan mempublikasikan ke masyarakat umum bahwa di Indonesia masih banyak tradisi-tradisi adat yang masih dilakukan oleh masyarakat setempat.

B. Batasan Istilah

Agar dalam pembuatan Proyek Akhir ini lebih terfokus, penyusun memberikan batasan istilah sebagai berikut:

1. Busana Pesta Malam

Busana pesta malam adalah busana yang dikenakan pada kesempatan pesta malam hari atau busana yang didisain untuk pesta malam hari. Busana pesta malam biasanya berkesan mewah, anggun dengan menggunakan bahan yang mempunyai kualitas baik. Busana pesta malam ini dikategorikan untuk wanita dewasa pada usia 21 sampai 27 tahun.

2. Sumber Ide

Sumber ide adalah lahirnya sebuah gagasan untuk menghasilkan sebuah karya baru. Dalam pembuatan busana pesta malam untuk wanita

dewasa ini mengambil sumber ide permainan adat Pasola dari Sumba Barat.

Pasola berasal dari kata "sola" atau "hola", yang berarti sejenis lembing kayu yang dipakai untuk saling melempar dari atas kuda yang sedang dipacu kencang oleh dua kelompok yang berlawanan. Setelah mendapat imbuhan 'pa' (pa-sola, pa-hola), artinya menjadi permainan. Jadi pasola atau pahola berarti permainan ketangkasan saling melempar lembing kayu dari atas punggung kuda yang sedang dipacu kencang antara dua kelompok yang berlawanan. Penulis mengambil sumber ide tombak kayu yang merupakan ciri dari permainan adat ini. Pengambilan sumber ide ini mengambil bentuk dari tombak kayu dan diaplikasikan dalam bentuk 3D menggunakan pengembangan sumber ide transformasi yang diimplementasikan di bagian *outer*.

3. Pergelaran Busana

Pergelaran busana atau *fashion show* adalah sebuah acara atau *event* dimana acara tersebut menampilkan berbagai macam rancangan busana yang dikenakan oleh model professional untuk mempublikasikan karya designer dengan melalui tahap perencanaan, pelaksanaan, dan evaluasi dengan judul "*Movitsme*"

Movitsme merupakan singkatan dari *move to its me* yang berarti bergerak menuju perubahan positif untuk menemukan jati diri. Movitsme adalah tindakan aktualisasi diri untuk menemukan sebuah karakter yang kuat dan terarah sebagian 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. Pergelaran busana ini bernuansa etnik dan elegan.

Dengan pengertian diatas maka busana pesta malam dengan sumber ide Pasola dan ditampilkan dalam pergelaran busana Movitsme yaitu busana pesta yang dikenakan pada kesempatan malam hari untuk wanita dewasa pada usia 21 sampai 27 tahun dengan sumber ide bentuk ketajaman tombak kayu yang kemudian dikemas sesuai dengan tema *Movitsme*.

C. Rumusan Penciptaan

Berdasarkan uraian diatas, dapat dirumuskan suatu permasalahan yang perlu dibahas dalam pembuatan proyek akhir ini, yaitu:

1. Bagaimana mencipta desain Busana Pesta Malam Dengan Sumber Ide *Pasola* Dalam Pergelaran Busana “Movitsme”

2. Bagaimana membuat Busana Pesta Malam Dengan Sumber Ide *Pasola* Dalam Pergelaran Busana “Movitsme”
3. Bagaimana menyelenggarakan pergelaran busana dan menampilkan Busana Pesta Malam Dengan Sumber Ide *Pasola* Dalam Pergelaran Busana “Movitsme”

D. Tujuan Penciptaan

Sesuai rumusan masalah yang ada, maka tujuan yang ingin dicapai dari penyusunan proyek akhir ini adalah:

1. Menciptakan desain Busana Pesta Malam Dengan Sumber Ide *Pasola* Dalam Pergelaran Busana “Movitsme”
2. Membuat Busana Pesta Malam Dengan Sumber Ide *Pasola* Dalam Pergelaran Busana “Movitsme”
4. Menyelenggarakan pergelaran Busana Pesta Malam Dengan Sumber Ide *Pasola* Dalam Pergelaran Busana “Movitsme”

E. Manfaat Penciptaan

1. Bagi Mahasiswa

- a. Menggali bakat, kreatifitas dan menambah pengetahuan serta ketrampilan dalam mewujudkan suatu busana pesta malam hari dari proses awal sampai akhir busana pesta malam tersebut jadi.

- b. Mendorong mahasiswa untuk menciptakan karya dengan ide-ide dan trend terbaru.
- c. Dapat menuangkan ide yang diwujudkan dalam suatu hasil karya dengan menerapkan kemampuan, keahlian, dan ilmu yang telah dipelajari.
- d. Dapat mengukur kemampuan diri dalam bidang busana.
- e. Melatih kerja sama dan tanggung jawab dalam kepanitiaan pergelaraan busana.
- f. Menumbuhkan motivasi mahasiswa untuk menciptakan karya yang lebih baik.

2. Bagi Lembaga

- a. Melahirkan desainer-desainer muda yang professional sehingga mampu bersaing di bidang busana.
- b. Menunjukkan pada masyarakat eksistensi Program Studi Teknik Busana Fakultas Teknik UNY.

3. Bagi Masyarakat.

- a. Dapat memperoleh informasi bahwa mahasiswa program studi teknik busana Fakultas Teknik UNY mampu menciptakan hasil karya yang layak pakai dan layak jual, serta diterima oleh penganut mode maupun kalangan masyarakat.

- b. Mengenal karya-karya dan potensi mahasiswa program studi pendidikan tenik boga busana dan memberikan pengetahuan dan wawasan tentang dunia busana.
- c. Dapat menambah informasi tentang dunia mode dan informasi tentang Jurusan PTTB FT UNY.

BAB II

DASAR PENCIPTAAN KARYA

A. Tema Penciptaan

Langkah awal yang harus diambil dalam merancang busana adalah menentukan keseluruhan tema. Tema tersebut akan sangat mempengaruhi bentuk, siluet, warna dari busana yang akan diciptakan. Penciptaan sebuah tema busana dapat diambil dari berbagai hal dan dari berbagai aspek kehidupan, baik tentang alam, benda mati, benda hidup atau peristiwa-peristiwa penting yang tengah terjadi dengan maksud dan tujuan tertentu.

Tema besar pada acara pergelaran busana mahasiswa Pendidikan Teknik Busana dan Boga angkatan 2015 yaitu *Movitsme* yang merupakan fashion trend guidelines atau pedoman trend fashion 2018. *Movitsme* merupakan singkatan dari *move to its me* yang berarti bergerak menuju perubahan positif untuk menemukan jati diri. *Movitsme* adalah tindakan aktualisasi diri untuk menemukan sebuah karakter yang kuat dan terarah sebagian kaum muda Indonesia yang ditunjukkan dalam sebuah fashion show. Karya-karya busana yang diciptakan merupakan busana pesta yang terinspirasi dari tradisi-tradisi adat di berbagai daerah di Indonesia dan dipadukan dengan perkembangan trend 2018 dengan sentuhan motif nusantara.

B. Trend

1. Pengertian Trend

Trend merupakan suatu metode analisis yang ditunjukkan untuk melakukan suatu estimasi atau peramalan pada masa yang akan datang. Untuk melakukan peramalan dengan baik maka dibutuhkan berbagai macam informasi yang cukup banyak dan diamati dalam periode waktu yang relatif cukup panjang, sehingga hasil analisis tersebut dapat mengetahui sampai berapa besar fluktuasi yang terjadi dan faktor-faktor apa saja yang mempengaruhi terhadap perubahan tersebut. Secara teoritis, dalam analisis hal yang paling menentukan adalah kualitas dan keakuratan dari data-data yang diperoleh, serta waktu atau periode dari data-data tersebut dikumpulkan. Jika data yang dikumpulkan tersebut semakin banyak maka semakin baik pula estimasi atau peramalan yang diperoleh. Sebaliknya, jika yang dikumpulkan semakin sedikit maka hasil estimasi atau peramalannya akan semakin jelek.

2. *Trend Stories 2018*

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. Percampuran kontemporer dengan mewujudkan desain modern yang canggih dan ide yang berasal dari sumber yang luas dan bermacam-macam dengan desain yang modern.

Individualist mempunyai beberapa trend stories, yaitu:

a) Remix

Remix mendefinisikan “*artclectic*” galeri, yang mengabungkan setiap aspek dalam kehidupan. Karakter busana yang mencolok, dan detail seperti hiasan busana (sulaman, rangkaian payet, dsb) atau metalik. 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). Remix mempunyai karakter ingin menonjol di antara kerumunan.

b) Alter Ego

Alter ego memiliki karakter khusus yang tidak umum/berkesan unik, pencampuran tidak senada dan terkesan kasar. 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*

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

Neutradition mempunyai beberapa trend stories:

a) *Constructivist*

Constructivist mengkontruksi elemen dan memperbaruiinya. 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 atau *chambray*. Paduan pakaian *overall* atau kulot, tetapi memperhalus penampilan dengan blus berpita dan rok asimetris.

3. *Quest*

Dengan *style* tanpa susah payah dan *easy going* (pembawaan yang rileks dan toleran), karakter yang memikat, dan dengan gaya *gypsi*.

Quest mempunyai beberapa trend stories yaitu:

a) *Electric Beats*

Warna-warna yang cerah, menonjolkan sisi positif dan keberanian diri. Tren ini hidup dan terkenal di subkultur Afrika yang mencampurkan budaya tradisional dengan pandangan baru dan muda. Barang utama yang harus disertakan adalah sarung dengan bahan beraneka warna, detail manik dan rumbai, dan padu padan dengan kain-kain Ankara. Motif cetak (print) dan motif pola dengan tangan merupakan hal yang penting untuk mengekspresikan karakter yang menghargai akar budaya.

b) *Medina*

Bergaya *bohemian*, terinspirasi dari motif ubin (*tile*) dan daun (*paisley*), kerajinan tradisional seperti sulaman atau rumbai juga menjadi ciri khas. Item seperti jubah atau gaun midi merupakan hal yang sesuai untuk pengekspresian yang tak luput dari motif cetak (*prints*), pelapisan

(*layering*), celana kargo dan sweater tanpa lengan. Medina sangat kuat dalam rasa lokal.

4. *Sensory*

Sensory mendefinisikan masyarakat yang terobsesi pada teknologi, yang menjadi peningkatan paralel pada dunia virtual. Sepenuhnya merangkul fantasi sains fiksi dan terobsesi dengan teori baru teleportasi. Semua hal yang memancarkan realitas ekstrim, warna yang bersifat *hydracharged* yang mulus (*slick*) hingga bahan dengan fungsi teknologi (*performance tech material*). Dikelilingi oleh banyak adrenalin dan fantasi.

Sensory mempunyai beberapa trend stories, yaitu:

a) *+Chill*

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

kesan sensual pada penampilan yang memiliki kenyamanan sama seperti di rumah maupun di jalan.

b) Catalyst

Catalyst didefinisikan sebagai karakter yang kuat dan *powerful*. Dengan warna cerah yang kuat dan grafik-grafik distorsi realita. Bajunya di desain dengan fokus kegunaan, termasuk detail seperti tudung atau pengaman berupa tali yang dapat ditarik (*cinched drawstrings*) dan pemakaian seperti parka. Terdapat pula ikatan yang kuat dengan hal-hal atletik, seperti sweatshirts dan atasan bra olahraga.

Berkembangnya jaman membawa perubahan yang terus meningkat sehingga berpengaruh pada trend busana setiap tahun. Oleh karena itu, perlu pengkajian yang lebih mendalam bagi para perancang yang akan mencipta sebuah desain busana agar sesuai dengan trend yang sedang berlangsung sehingga busana yang dibuat menjadi lebih menarik dan tidak ketinggalan jaman.

3. Trend Stories *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 atau *chambray*. Paduan pakaian *overall* atau kulot, tetapi memperhalus penampilan dengan blus berpita dan rok asimetris. Mainland merupakan tren stories yang diambil dalam pembuatan busana malam ini.



Gambar 1. *Mood trend stories Mainland*

C. Sumber Ide

1. Pengertian Sumber Ide

Sumber ide adalah sesuatu yang dapat menimbulkan ide atau gagasan seseorang untuk menciptakan desain kostum yang baru. Dalam menciptakan suatu desain yang baru, seorang perancang kostum dapat melihat dan mengambil berbagai objek untuk dijadikan sumber ide. (<http://kursusjahityogya.blogspot.co.id/2015/03/sumv.html>). Objek tersebut dapat berupa benda-benda alam atau benda-benda yang diciptakan manusia, yang ada di lingkungan sekitarnya maupun peristiwa-peristiwa penting yang dianggapnya menarik untuk

dikembangkan dan dituangkan dalam suatu ciptaan desain kostum. Sumber ide sangat diperlukan karena tidak semua orang mempunyai daya khayal yang sama, sehingga perlu adanya sumber yang dapat merangsang lahirnya suatu kreasi. Pengamatan terhadap sumber ide pun tidak sama bagi setiap orang, hal ini tergantung dari segi mana si pencipta kostum itu merasa tertarik. Oleh karena itu, meskipun sumber ide yang diberikan sama, ciptaan yang dihasilkan akan berbeda-beda. Jadi dapat ditarik kesimpulan kesimpulan bahwa sumber ide merupakan segala sesuatu yang terdapat di lingkungan sekitar yang dapat menimbulkan inspirasi bagi seseorang untuk menciptakan desain baru, dalam hal ini adalah berupa desain busana.

2. Penggolongan Sumber Ide

Menurut Sri Widarwati (1996: 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.

Untuk mengembangkan sumber ide yang akan dituangkan dalam penciptaan busana, hendaknya mengetahui detail-detail atau ciri-ciri khusus dari sumber ide yang akan dipakai. Pengambilan salah satu sumber ide tersebut tidak perlu secara keseluruhan, melainkan dapat diambil pada bagian-bagian tertentu yang dianggap menarik atau memiliki kekhususan

atau keistimewaan, misalnya bentuknya, kemudian dikembangkan menjadi sesuatu yang diinginkan.

Dari pengertian dan penggolongan sumber ide di atas maka penyusun akan mengambil sumber ide yaitu permainan adat Pasola dari Sumba Barat yang akan diterapkan pada busana pesta malam yang akan diciptakan. Penyusun akan mengambil bentuk dari sumber ide tersebut dan warna dari *trend stories*.

3. Sumber Ide

Sumber ide yang diambil dalam pembuatan busana pesta mala mini yaitu tradisi Pasola, menurut Wikipedia *Pasola* berasal dari kata "sola" atau "hola", yang berarti sejenis lembing kayu yang dipakai untuk saling melempar dari atas kuda yang sedang dipacu kencang oleh dua kelompok yang berlawanan. Setelah mendapat imbuhan 'pa' (pa-sola, pa-hola), artinya menjadi permainan. Jadi pasola atau pahola berarti permainan ketangkasan saling melempar lembing kayu dari atas punggung kuda yang sedang dipacu kencang antara dua kelompok yang berlawanan. Pasola merupakan bagian dari serangkaian upacara tradisional yang dilakukan oleh orang Sumba yang masih menganut agama asli yang disebut Marapu (agama lokal masyarakat sumba). Permainan pasola diadakan pada empat kampung di kabupaten Sumba Barat. Keempat kampung tersebut antara lain Kodi, Lamboya, Wonokaka, dan Gaura. Pelaksanaan pasola di

keempat kampung ini dilakukan secara bergiliran, yaitu antara bulan Februari hingga Maret setiap tahunnya.

Pasola diawali dengan pelaksanaan adat nyale yang merupakan upacara rasa syukur atas anugerah yang didapatkan, yang ditandai dengan datangnya musim panen dan cacing laut yang melimpah di pinggir pantai. Adat tersebut dilaksanakan pada waktu bulan purnama dan cacing-cacing laut (dalam bahasa setempat disebut *nyale*) keluar di tepi pantai. Para *Rato* (pemuka suku) akan memprediksi saat nyale keluar pada pagi hari, setelah hari mulai terang. Setelah nyale pertama didapat oleh *Rato*, nyale dibawa ke majelis para *Rato* untuk dibuktikan kebenarannya dan diteliti serta warnanya. Bila nyale tersebut gemuk, sehat, dan berwarna-warni, pertanda tahun tersebut akan mendapatkan kebaikan dan panen yang berhasil. Sebaliknya, bila nyale kurus dan rapuh, akan didapatkan malapetaka. Setelah itu penangkapan nyale baru boleh dilakukan oleh masyarakat. Tanpa mendapatkan nyale, Pasola tidak dapat dilaksanakan.

Pasola dilaksanakan di bentangan padang luas, disaksikan oleh segenap warga dari kedua kelompok yang bertanding, masyarakat umum, dan wisatawan asing maupun lokal. Setiap kelompok terdiri atas lebih dari 100 pemuda bersenjatakan tombak yang dibuat dari kayu berujung tumpul dan berdiameter kira-kira 1,5 cm. Walaupun berujung tumpul, permainan ini dapat memakan korban jiwa. Kalau ada korban dalam pasola, menurut

kepercayaan Marapu, korban tersebut mendapat hukuman dari para dewa karena telah melakukan suatu pelanggaran atau kesalahan.



Gambar 2. Permainan Pasola

Maka dari penjelasan tentang tradisi adat tersebut penulis mengambil tombak kayu yang terdapat dalam tradisi adat *Pasola* sebagai sumber ide. Pengambilan inspirasi dari permainan adat Pasola ini dimaksudkan agar penyusun dapat membuktikan bahwa permainan adat Pasola yang tidak banyak kalangan umum yang mengetahuinya dapat terekspos dengan penciptaan busana pesta malam yang bersifat etnik tetapi tetap terlihat elegan, unik, dan orisinil

4. Pengembangan Sumber Ide

Teori pengembangan sumber ide dapat dikelompokkan menjadi lima, yaitu:

- a. Stilasi

Menurut Dharsono Sony Kartika (2004 : 42) "Stilasi merupakan perubahan bentuk untuk mencapai bentuk keindahan dengan cara menggayaikan obyek yang digambar". Stilasi merupakan perubahan bentuk yang berhubungan dengan suatu gaya, tetapi tidak merubah karakter dari bentuk itu (Suatmadji). Sehingga dapat dijelaskan bahwa stilasi adalah perubahan bentuk dengan cara menggayaikan tanpa merubah karakter bentuk tersebut.

b. Distorsi

Distorsi merupakan penggambaran bentuk yang menekankan pada pencapaian karakter dengan cara menyangatkan wujud – wujud tertentu pada benda atau objek yang digambar (Dharsono Sony Kartika, 2004 : 42).

Sehingga dapat dijelaskan bahwa distorsi adalah perubahan bentuk termasuk suara dengan menonjolkan karakteristik sehingga mendapatkan bentuk yang sesuai dengan konsep estetika seniman.

c. Transformasi

Transformasi adalah penggambaran bentuk yang menekankan pada pencapaian karakter dengan cara memindahkan wujud atau figur dari obyek lain ke obyek yang digambar (Dharsono Sony Kartika, 2004 : 43). Transformasi merupakan perubahan bentuk tanpa meninggalkan ciri khasnya sehingga karakter asli masih dapat dikenali.

d. Deformasi

Deformasi merupakan penggambaran bentuk yang menekankan pada pengambilan unsur tertentu yang mewakili karakter hasil interpretasi yang sifatnya sangat hakiki (Dharsono Sony Kartika,2004 : 43).

Dari pengertian diatas maka dapat disimpulkan bahwa deformasi adalah perubahan bentuk yang dilakukan dengan besar-besaran sehingga terkadang tidak lagi berwujud seperti semula bahkan berbeda dari yang sebenarnya.

e. Metamorfosis

Metamorfosis yaitu perubahan dari sumber ide yang benar-benar mengubah bentuk namun tetap pada tema yang sama dan memiliki dari ciri atau karakter dari benda yang dijadikan sumber ide, atau lebih tepatnya mengubah bentuk dari sumber ide.

Proses pengembangan sumber ide yang dituangkan dalam penciptaan busana hendaknya mengetahui secara terperinci sebagai sumber acuan desain. Dari uraian diatas dapat diambil kesimpulan bahwa proses pengembangan suatu ide yang dituangkan dalam mencipta busana hendaknya mengetahui detail-detail dari suatu ide yang akan dipakai, suatu kreasi yang dirancang tidak harus dengan syarat-syarat tertentu yang baku, tetapi sumber ide yang diambil jelas terlihat pada desain dari sumber ide tersebut. Setiap orang mempunyai cara pandang yang berbeda terhadap suatu ide yang sama akan menghasilkan cara kerja yang berbeda.

D. Desain Busana

1. Pengertian Desain

Desain adalah suatu rancangan atau gambaran suatu objek atau benda yang dibuat berdasarkan susunan garis, bentuk dan tekstur (Sri Widarwati, 1993: 2). Sedangkan menurut Widjiningsih (1982:1) desain adalah suatu rancangan gambar yang nantinya akan dilaksanakan dengan tujuan tertentu, yang berupa susunan garis, bentuk, warna dan tekstur. Kemudian menurut Arifah A. Riyanto (2003) desain adalah rancangan sesuatu yang dapat diwujudkan pada benda nyata atau prilaku manusia yang dapat dirasakan, dilihat, dan diraba.

Berdasarkan pengertian diatas, dapat disimpulkan bahwa desain adalah suatu rancangan yang tersusun dari garis, bentuk, warna, dan tekstur yang kemudian dapat diwujudkan menjadi benda nyata.

a) Penggolongan Desain

Menurut Sri Widarwati (2000) desain dibagi menjadi dua macam :

1) Desain Struktur

Desain struktur adalah susunan dari garis, bentuk, warna dan tekstur dari suatu benda, baik bentuk benda yang mempunyai ruang maupun gambaran dari suatu benda. Desain struktur dapat berbentuk benda tiga ukuran, maupun gambaran dari suatu benda dan dikerjakan diatas kertas.

Desain struktur dalam busana mutlak harus dibuat dalam suatu desain dan disebut siluet, macam-macam siluet adalah S, A, H, I, Y dan *bustle*.

2) Desain Hiasan

Desain hiasan adalah desain yang berfungsi untuk memperindah suatu benda. Desain hiasan dapat berupa garis, warna atau bahan-bahan lain yang digunakan pada desain struktur dengan tujuan untuk mempertinggi mutu hanyalah merupakan desain hiasan. Desain struktur jauh lebih penting dari pada desain hiasan. Desain struktur merupakan suatu yang mutlak pada setiap benda, sedangkan desain hiasan hanya untuk memperindah. Pada desain busana hiasan ini dapat berbentuk kerah, saku, renda-renda, lipit hias, biku-biku, kancing, sulaman dan lain-lain.

2. Unsur dan Prinsip Desain

a. Unsur

Menurut Sri Widarwati (2000: 7) unsur-unsur busana adalah segala sesuatu yang dipergunakan untuk menyusun suatu rancangan. Codijjah, Wisri A. Mamdy (1982) berpendapat bahwa unsur desain adalah segala sesuatu yang digunakan untuk membuat karya seni rupa yang mempunyai

suatu wujud (rupa). Sedangkan menurut Prapti Karomah dan Sicilia Sawitri (1986: 35) unsur-unsur desain adalah segala sesuatu yang disusun untuk mendapatkan desain.

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

Berikut merupakan unsur – unsur desain :

1. Garis

Garis merupakan unsur yang paling tua yang digunakan manusia dalam mengungkapkan perasaan atau emosi (Sri Widarwati, 1993: 7) Sedangkan menurut Prapti Karomah dan Sicilia Sawitri (1986: 350) garis adalah himpunan atau kumpulan titik-titik yang yang ditarik dari titik satu ketitik lain, sesuai dengan arah dan tujuannya. Kemudian menurut Sadjiman Ebdi Sanyoto (2005: 7), garis dapat menutupi kekurangan yang terdapat pada bentuk badan manusia dan berfungsi untuk (a) membatasi bentuk; (b) menentukan model; (c) menentukan siluet; (d) menentukan arah. Yang dimaksud dengan unsur garis ialah hasil goresan dengan benda keras di atas permukaan benda alam (tanah, pasir, daun, batang, pohon dan sebagainya) dan benda-benda buatan (kertas, dinding, papan dan sebagainya) (Ernawati, 2008 : 202).

Menurut Widjiningsih (1982) Pada dasarnya garis ada dua macam yaitu garis lurus dan garis lengkung. Garis lurus berkesan ketegangan, kepastian, kekakuan dan ketegasan. Garis lengkung berkesan luwes, indah, feminin, dan lembut. Salah satu contoh penerapan garis pada disain busana adalah garis *empire* yang terletak dibawah payudara wanita. Dari 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.

Penggunaan unsur garis yang tepat pada sebuah pembuatan busana tentu akan menghasilkan karya yang banyak diminati oleh masyarakat. Dalam busana pesta malam ini unsur garis di aplikasikan pada garis princes untuk bustier.

2. Arah

Setiap unsur garis mempunyai arah, dimana arah tersebut terdiri dari empat macam, yaitu: Arah mendatar, arah tegak, arah miring ke kanan, arah miring ke kiri (Widjiningsih, 1982). Sedangkan menurut Arifah A. Riyanto (2003) arah dan garis mempunyai keterkaitan, arah dapat mengubah kesan dari sebuah garis. Kemudian menurut Chodiyah dan Wisri A. Mamdy (1982: 8) Masing-masing arah memberikan pengaruh yang berbeda terhadap si pengamat. Pada setiap benda yang ada disekitar kita dapat diamati adanya arah tertentu misalnya mendatar, tegak lurus, miring dan sebagainya

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

3. Bentuk

Bentuk adalah suatu bidang yang terjadi apabila kita menarik satu garis dan menghubungi sendiri permulaanya (Widjiningsih 1982: 4). Unsur bentuk ada dua macam yaitu bentuk dua dimensi dan tiga dimensi. Bentuk dua dimensi adalah bentuk bidang datar yang dibatasi oleh garis. Sedangkan bentuk tiga dimensi adalah ruang yang bervolume yang dibatasi oleh permukaan (Sri Widarwati, 1993). Bentuk adalah 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*) (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 (Ernawati, 2008 : 203).

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

Tekstur adalah sifat permukaan dari suatu benda yang dapat dilihat dan dirasakan (Sri Widarwati,1993: 14). Tekstur adalah sifat permukaan dari suatu garis, bidang maupun bentuk (Widjiningsih, 1982: 5). Tekstur mempunyai pengaruh yang besar terhadap bentuk badan pemakainya karena tekstur merupakan sifat permukaan bahan (Sadjiman Ebdi Sanyoto,

2005:15). Tekstur merupakan keadaan permukaan suatu benda atau kesan yang timbul dari apa yang terlihat pada permukaan benda (Ernawati, 2008 : 204).

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

Ukuran adalah sesuatu yang diterapkan dalam garis dan bentuk yang dapat mempengaruhi hasil suatu desain (Arifah A. Riyanto, 2003). Setiap garis dan bentuk mempunyai ukuran yang berbeda-beda, dengan adanya ukuran panjangpendek garis dan besar kecil benda menjadi berbeda (Sri Widarwati, 1993 : 10). Ukuran merupakan salah satu unsur yang mempengaruhi desain pakaian ataupun benda lainnya (Ernawati, 2008 : 204).

Berdasarkan uraian di atas, ukuran adalah segala sesuatu yang digunakan untuk membedakan panjang pendek besar kecil suatu benda

dan dapat mengatur keseimbangan sebuah benda serta mempengaruhi suatu desain busana. Unsur-unsur yang dipergunakan dalam suatu desain busana diatur ukurannya dengan baik agar desain tersebut memperlihatkan keseimbangan. Menurut Sri Widarwati (1993 : 10), ada 5 ukuran panjang rok antara lain :

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

Pada busana pesta malam untuk wanita dewasa ini ukuran yang digunakan adalah longdress karena gaun yang dibuat panjangnya sampai lantai.

6. *Value* (nada gelap terang)

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

Sebuah benda dapat terlihat disebabkan adanya cahaya, baik cahaya alam maupun cahaya buatan. Jika diamati pada suatu benda terlihat bahwa tidak semua bagianbagian permukaan benda terkena oleh cahaya secara merata, ada bagian yang terang dan ada bagian yang gelap. Hal ini menimbulkan adanya nada gelap terang pada permukaan benda yang sering disebut dengan istilah *value* atau nada gelap terang.

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

7. Warna

Warna merupakan unsur desain yang paling menonjol dan dapat mengungkapkan suasana perasaan atau watak benda yang dirancang (Ernawati, 2008 : 205). Menurut Sri Ardiati Kamil (1986: 77) warna adalah sebuah elemen desain yang sangat penting untuk pakaian.

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.

- a. Menurut Erawati dkk (2008) teori warna dapat dikelompokkan menjadi:
- 1) Warna primer, warna ini disebut juga dengan warna dasar atau pokok, karena warna ini tidak dapat diperoleh dengan pencampuran hue lain. Warna primer ini terdiri dari merah, kuning dan biru.
 - 2) Warna Sekunder, warna ini merupakan hasil pencampuran dari dua warn primer, warna sekunder terdiri terdiri dari orange, hijau dan ungu.
 - 3) Warna intermediet, warna ini dapat diperoleh dengan dua cara yaitu dengan mencampurkan warna primer dengan warna sekunder yang berdekatan dalam lingkaran warna atau dengan cara mencampurkan dua warna primer dengan perbandingan 1 : 2. Ada enam macam warna intermediet yaitu : kuning, hijau, biru, hijau, biru ungu, merah ungu, merah orange, kuning orange
 - 4) Warna tertier. Warna tertier adalah warna yang terjadi apabila dua warna sekunder dicampur. Warna tertier ada tiga yaitu tertier biru, tertier merah dan tertier kuning.
 - 5) Warna 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, dan lain – lain.
- 2) Kombinasi analogus yaitu kombinasi warna yang berdekatan letaknya dalam lingkaran warna. Seperti merah dengan merah keorenan, hijau dengan biru kehijauan, dan lain – lain.
- 3) Kombinasi warna komplementer yaitu kombinasi warna yang bertentangan letaknya dalam lingkaran warna, seperti merah dengan hijau, biru dengan orange dan kuning dengan ungu.
- 4) Kombinasi warna split komplementer yaitu kombinasi warna yang terletak pada semua titik yang membentuk huruf Y pada lingkaran warna. Misalnya kuning dengan merah keunguan dan biru keunguan, Biru dengan merah keorenan dan kuning keorenan, dan lain-lain.
- 5) Kombinasi warna double komplementer yaitu kombinasi sepasang warna yang berdampingan dengan sepasang komplementernya. Misalnya kuning orange dan biru ungu.

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

Prinsip-prinsip desain adalah suatu cara untuk menyusun unsur-unsur sehingga tercapai perpaduan yang memberi efek tertentu (Sri Widarwati, 2000 : 15). Prinsip desain adalah suatu cara penggunaan dan pengombinasian unsur-unsur desain menurut prosedur-prosedur tertentu (Widjiningsih, 1982 : 9). Cara menggunakan dan mengombinasikan unsur-unsur dasar menurut produser atau penyusunan unsur-unsur sehingga tercapai perpaduan yang memberi dampak tertentu (Sadjiman Ebdi Sanyoto).

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

Ada 6 prinsip desain yaitu :

1. Harmoni (keselarasan)

Keselarasan adalah kesatuan diantara macam-macam unsur walaupun berbeda tetapi membuat tiap-tiap bagian itu tetap kelihatan bersatu (Sri Widarwati, 1993 : 15). Sedangkan menurut Widjiningsih (1982 : 10) keselarasan adalah suatu prinsip dalam seni yang menimbulkan kesan adanya kesatuan melalui pilihan dan susunan obyek serta ide-ide. Keselarasan dapat diwujudkan dalam garis, bentuk, warna dan tekstur. Kemudian 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.

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 (1993) adapun aspek-apsek dalam prinsip harmoni atau keselarasan adalah sebagai berikut:

a) Keselarasan dalam garis dan bentuk

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

b) Keselarasan dalam tekstur

Tekstur yang kasar tidak dikombinasikan dengan tekstur yang halus.

Penerapan tekstur dalam desain juga harus serasi.

c) Keselarasan dalam warna

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

2. Proporsi

Proporsi adalah hubungan satu dengan yang lain dalam satu susunan (Widjiningsih, 1982:13). Perbandingan digunakan untuk menampakkan lebih besar atau lebih kecil dan memberi kesan adanya hubungan satu dengan yang lainnya yaitu busana dengan pemakainya (Sri Widarwati, 1993: 17). Proporsi adalah prinsip tentang hubungan antara bagian desain secara menyeluruh (SriArdiati Kamil, 1986: 62). Proporsi adalah perbandingan antara bagian yang satu dengan bagian yang lain yang dipadukan (Ernawati, 2008 : 211).

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.

Keseimbangan ada 2 yaitu keseimbangan simetris (fomal) dan keseimbangan asimetris (informal) (Ernawati, 2008 : 212). Apabila penggunaan unsur elemen desain seperti garis, warna, bentuk dan lain-lain dalam suatu desain dapat memberikan rasa puas (Sri Ardiati Kamil, 1986: 63) Menurut Widjiningsih (1982: 15) keseimbangan dapat dibagi menjadi tiga bagian yaitu :

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

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

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

4. Irama

Irama adalah suatu pergerakan pandangan yang dapat mengalihkan pandangan mata dari suatu bagian ke bagian yang lain (Sri Widarwati,1993: 17). Menurut Arifah A. Riyanto (2003:57) irama yang merupakan suatu pergerakan yang teratur dari satu bagian kebagian yang lainnya. Sedangkan menurut Widjiningsih (1982: 17) dalam seni irama dapat diartikan sebagai suatu bentuk pergerakan dalam disain 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*

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(Ernawati, 2008 : 212). Disain busana harus mempunyai suatu bagian yang disebut lebih menarik dari bagian-bagian lainnya, dan ini disebut dengan perhatian (Sri Widarwati, 1993: 21). Menurut Widjiningsih (1982: 20) untuk menciptakan melalui penggunaan warna, garis, bentuk dan ukuran yang kontras serta pembarian hiasan. Sedangkan menurut Sri Ardiani Kamil (1986: 61) suatu bagian atau elemen seperti garis, warna , nilai gelap terang dan lain-lain yang terlihat bagus.

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 menonjol dibandingkan bagian lainnya yang dapat berupa warna, garis, bentuk dan ukuran yang kontras serta dalam pemberian hiasan.

6. *Unity* atau kesatuan

Unity atau kesatuan merupakan sesuatu yang memberikan kesan adanya keterpaduan tiap unsurnya (Ernawati, 2008 : 212). Kesatuan merupakan sesuatu yang dapat menunjang bagian yang lain yang akan memberikan sentuhan bahwa hal tersebut selaras dan tidak dapat dipisahkan.

Dalam proses menciptakan busana pesta malam ini menerapkan unsur desain garis lengkung pada bagian garis leher yang memberikan kesan luwes, unsur tekstur mengkilap dan transparan, dan unsur ukuran *longdress* yang memberikan kesan elegan pada gaun, serta prinsip desain keimbangan simetris, prinsip irama yang diterapkan pada hiasan ronce-ronce, point of interest yang diterapkan pada bagian belakang *outer*, prinsip harmoni pada penggunaan bahan kulit kayu untuk menghasilkan *elegant* look pada busana.

c. Teknik Penyajian Gambar

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

1) *Design Sketching* (Menggambar Sketsa)

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

2) *Production Sketching* (Sketsa Produksi)

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

3) *Presentation Drawing* (Penyajian Gambar)

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

- a. Membuat sketsa desain dengan teliti pada kertas.
- b. Membuat *sheet* bagian belakang (*back view*). Digambar di atas proporsi tubuh atau digambar sebagai *flat*.
- c. Beri sedikit keterangan pada detail pakaian.
- d. Menempelkan contoh bahan pada *sheet*, jangan terlalu besar cukup 2,5 cm x 25 cm.

4) *Fashion Illustration* (Ilustrasi Desain Busana)

Fashion Illustration (Ilustrasi Desain Busana) adalah suatu sajian gambar *fashion* yang dimaksudkan untuk tujuan proporsi suatu desain. Seorang *fashion illustrator* bertugas membuat sebuah ilustrasi untuk promosi suatu desain dan biasanya bekerja untuk sebuah majalah, koran, buku, dan lain- lain. Untuk *fashion illustration* menggunakan proporsi 9 atau 10 kali tinggi kepala. Dalam hal ini kaki dibuat lebih panjang.

5) *Three Dimention Drawing* (Gambar Tiga Dimensi)

Three Dimention Drawing (Gambar Tiga Dimensi) merupakan suatu sajian gambar yang menampilkan suatu desain busana dengan bahan yang

sesungguhnya. Dibuat dalam tiga kenampakan (tiga dimensi). Gambar ini umumnya digunakan untuk mempromosikan bahan baru dari suatu industri kecil, biasanya berupa gambar proporsi tubuh dengan menghadap ke depan, luwes dan menarik.

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

d. Prinsip Penyusunan Moodboard

1. Pengertian *Mood Board*

Pengertian *mood board* menurut Wikipedia, Ensiklopedia adalah salah satu tipe poster yang mengandung gambar, teks dan contoh-contoh dari suatu objek. Semua itu dibuat dalam sebuah kreatifitas oleh sang pembuat *mood board*. Desainer atau orang yang belajar dibidang fashion

menggunakan media *mood board* untuk mengembangkan konsep desain mereka dan untuk berkomunikasi dengan anggota tim desain lain. Menurut Wikipedia, Ensiklopedia *mood board* juga dapat digunakan sebagai referensi selama proses mendesain dalam berbagai hal, meliputi:

- 1) Desain tampilan
- 2) Website
- 3) Desain merk dagang
- 4) Komunikasi perdagangan (komersial)
- 5) Perfilman
- 6) *Video game*
- 7) Pewarnaan

Mood board sering digunakan oleh desainer (grafis, busana, dan lain-lain) untuk memungkinkan orang untuk mengilustrasikan secara visual tujuan dari karya yang mereka hasilkan. Akan tetapi, *mood board* juga dapat digunakan untuk menjelaskan secara visual dari tulisan atau gambar. Singkatnya, *mood board* tidak hanya terbatas untuk penggunaan visual saja, tetapi juga sebagai alat visual yang secara cepat menginformasikan kepada yang lain mengenai maksud seorang desainer atau pembuat *mood board* tersebut. Membuat *mood board* secara dalam bentuk digital mungkin lebih cepat dan mudah, akan tetapi membuat *mood board* dalam bentuk karya nyata akan cenderung lebih memiliki pengaruh yang lebih besar kepada orang lain dikarenakan lebih banyak hal yang diberikan oleh *mood board*

tersebut. Hal itu sangat berbeda digital moodboard menurut Wikipedia Ensiklopedia.

Menurut Suciati (2008), *mood board* sebagai media pembelajaran bagi desainer atau orang yang belajar dibidang busana dan kriya tekstil, dapat menyajikan dan membahas fakta atau permasalahan yang dikaji secara deskriptif analisis. Sesuai dengan pendapat yang dikemukakan oleh Suciati (2008), bahwa ciri-ciri metode deskriptif antara lain :

- 1) Memusatkan diri pada pemecahan masalah-masalah yang ada pada masa sekarang, pada masalah yang aktual.
- 2) Data yang dikumpulkan mula-mula disusun, dijelaskan dan dianalisa.

Menurut Adlien Fadlia, dkk (2012: 35), pengetahuan tentang fashion yang diajarkan terutama mengarah pada ketrampilan teknis dan aplikatif yang efektif dan efisien untuk mengejar waktu produksi, seperti ketrampilan pecah pola, menggunakan *software*, menggambar *drapping*, membuat fashion berdasarkan musim (*spring-summer, fall-winter*) dan membuat *mood board* fashion. Media *mood board* termasuk jenis media pembelajaran visual, media *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, dilanjutkan dengan membuat desain model beserta prototipenya, hingga merealisasikannya menjadi sebuah produk atau karya busana dan kriya tekstil. *Moodboard* merupakan bagian dari media pembelajaran desain, untuk itu perlu diketahui seberapa pentingnya *moodboard* mulai dari pengertian, fungsi, manfaat, cara membuat dan wujud *mood board*.

Tujuan dari pembuatan *moodboard* adalah untuk menentukan tujuan, arah dan panduan dalam membuat karya cipta bertema, sehingga proses kreativitas yang dibuat tidak menyimpang dari tema yang telah ditentukan. Konsep *moodboard* dibuat dengan menuangkan ide-ide atau sumber gagasan sesuai dengan tema serta tujuan dari pembuatan karya tersebut. Berbagai tema dapat diangkat sebagai sumber ide/gagasan dalam proses berkreasi, yaitu dengan mengambil tema berdasarkan tren yang ada pada zaman dahulu, masa kini dan yang akan datang. Selain dari itu tema juga dapat diambil dari kebudayaan tradisional, modern, etnik ataupun budaya kontemporer. Media *moodboard* dikerjakan di atas kertas berukuran A3 (*landscape*), dengan isi / materi sebagai berikut :

1. Tema dan karakter karya yang akan diangkat
2. Penggayaan busana yang sedang tren (*image style*)
3. Warna yang akan digunakan dalam pembuatan desain busana (*image colour*)

4. Corak bahan, bila akan mengangkat corak tertentu pada koleksi yang akan dibuat.

Langkah-langkah kegiatan pembuatan *moodboard* :

- a. Tentukan tema karya desain yang akan digunakan, lalu mulailah mengumpulkan berbagai elemen penyusun *moodboard* berupa berbagai gambar yang dapat menunjang terhadap tema pada *moodboard* tersebut.
- b. Siapkan alat dan bahan yang diperlukan berupa kertas dan perlengkapan lainnya, guntingan gambar-gambar yang satu sama lain memiliki keterkaitan dalam satu tema.
- c. Buat Moodboard dari tema yang telah ditentukan, dengan cara menyusun elemen-elemen pembuatan *moodboard* berdasarkan tema yang telah ditentukan.

E. Busana Pesta

1. Deskripsi Busana Pesta

a. Pengertian Busana Pesta

Menurut Sri Widarwati (1993), “busana pesta adalah busana yang dikenakan pada kesempatan pesta, dimana pesta terebut dibagi menurut waktunya yakni pesta pagi, pesta siang dan pesta malam”. Dari uraian di atas, yang dimaksud busana pesta adalah busana yang dikenakan pada kesempatan pesta baik pesta pagi, pesta siang, maupun pesta malam hari,

dimana busana yang dikenakan lebih istimewa dibandingkan dengan busana sehari-hari, baik dari segi bahan, teknik jahit, disain maupun hiasannya.

b. Penggolongan Busana Pesta Berdasarkan

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.

d) Busana pesta malam resmi

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

e) Busana pesta malam gala

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 leher terbuka, berlengan atau tidak berlengan. Dan warna yang dipilih untuk busana pesta remaja sebaiknya berwarna lembut dan cerah. Bahan yang dipilih dari bahan berkualitas dan bagus seperti bahan yang berbulu atau mengkilat, (Sri Widarwati: 1993).

c) Usia dewasa

Busana pesta untuk wanita dewasa merurut Prapti Karomah (1990) debedakan menjadi dua macam,yaitu :

a) Busana pesta untuk undangan resmi : Busana pesta untuk undangan resmi misalnya pada upacara kenegaraan di lapangan atau di dalam gedung, serah terima jabatan, wisuda perguruan tinggi, upacara akad nikah, resepsi pernikahan, dan lainnya.

b) Busana pesta untuk undangan tidak resmi : Busana pesta untuk undangan tidak resmi misalnya pada acara syukuran, ulang tahun, acara perpisahan, dan lainnya.

2. Bahan Busana

Menurut Chodiyah dan Wisri A.Mamdy (1982) busana pesta malam biasanya menggunakan bahan yang bagus dengan hiasan yang menarik sehingga kelihatan istimewa. Sedangkan menurut Sri Widarwati (1993)

bahan yang digunakan untuk busana pesta antara lain: beledu, kain renda, lame, sutera, lurik dan sebagainya. Busana pesta yang digunakan pada umumnya adalah bahan yang berkilau, gahan tembus pandang, mewah dan mahal setelah dibuat.

Warna yang digunakan untuk busana pesta malam adalah warna gelap atau mencolok, berkilau dengan tenunan benang emas atau perak (Prapti Karomah dan Sicilia Sawitri, 1986:10). Sedangkan menurut Sri Widarwati (1993) pemilihan warna busana pesta berbeda, harus disesuaikan dengan kesempatan pestanya. Pada umumnya warna yang digunakan untuk busana pesta malam adalah yang mengandung unsur merah, hitam, keemasan, perak, atau warna-warna yang mengkilap.

Tekstur adalah sifat permukaan dari suatu benda yang dapat dilihat dan dirasakan. Sifat – sifat permukaan tersebut antara lain : kaku, lembut, kasar, halus, tebal, tipis, dan tembus terang (transparan), (Sri Widarwati, 1993: 14). Tekstur terdiri dari bermacam – macam yaitu tekstur kaku, tekstur kasar dan halus,tekstur lemas, tekstur tembus terang, tekstur mengkilap dan kusam (Arifah A Riyanto, 2003: 47). Berdasarkan pengertian diatas tekstur bahan adalah keadaan suatu permukaan bahan yang dapat dilihat dan dirasakan. Pada umumnya tekstur yang paling baik digunakan untuk busana pesta adalah tekstur yang disesuaikan dengan busana yang dirancang, pada kesempatan ini perancang menggunakan bahan yang mengkilat dan halus untuk gaunnya yaitu shimmer, serta

bahan yang agak kaku namun bertekstur halus yaitu beledu untuk bagian outernya, dan juga bahan transparent yaitu brokat yang digunakan pada bagian lengan.

3. Pola Busana

Menurut Widjiningsih (1994: 1) pola busana terdiri dari beberapa bagian, yaitu pola badan (blus), lengan, kerah, rok, dan celana yang masih dapat diubah sesuai model yang dikehendaki. Sebelum membuat pola, terlebih dahulu dilakukan pengambilan ukuran terhadap tubuh model. Sebelum mengukur, ikatkan vetterban pada bagian tertentu untuk memudahkan proses mengukur tubuh, seperti pada lingkar badan I dan II, lingkar pinggang dan lingkar panggul. Dalam membuat pola, harus melalui beberapa tahapan, yaitu:

a. Pengambilan Ukuran Badan

Pengambilan ukuran dilakukan sesudah menentukan model dan sebelum pembuatan pola. Pengambilan ukuran pada bahan seseorang harus dilakukan dengan teliti dan tepat agar busana yang dihasilkan terlihat indah dan nyaman saat dipakai. Menurut Soekarno (2002), ukuran yang dipergunakan untuk membuat pola busana wanita adalah:

1) Lingkar Badan

Diukur pada bagian badan belakang, melalui ketiak hingga melingkari payudara, diambil angka pertemuan meteran dalam keadaan pas, lalu ditambah 4 cm pada hasil ukurannya.

2) Ligkar Pinggang

3) Diukur pada bagian pinggang yang terikat *vetter-band*, diambil angka pertemuan meteran dalam keadaan pas, tambahkan 2 cm pada hasil ukurannya.

4) Lingkar Leher

Diukur keliling leher, diambil angka pertemuan meteran pada lekuk leher depan bagian bawah.

5) Lebar Dada

Dibawah lekuk leher turun 5 cm, diukur mendatar dari kerung lengan sebelah kiri sampai kerung lengan sebelah kanan.

6) Panjang Dada

Diukur dari lekuk leher turun 5 cm ke bawah sampai dengan batas pinggang

7) Panjang Sisi

Diukur dari bawah kerung lengan ke bawah sampai batas pinggang.

8) Lebar Bahu

Diukur dari batas leher sampai bagian bahu yang terendah (pangkal lengan)

9) Panjang Lengan

Dikukur dari ujung bahu/pangkal lengan kebawah, sampai kira-kira 2 cm dibawah ruas pergelangan tangan atau sepanjang yang diinginkan

10) Lingkar Kerung Lengan

Diukur pada keliling kerung lengan dalam keadaan pas, tambahkan kurang lebih 4 cm pada hasil ukurannya

11) Lingkar Pangkal Lengan

Diukur tepat di bawah ketiak pada pangkal lengan dalam keadaan pas, tambahkan kurang lebih 4 cm pada hasil ukurannya

12) Tinggi Kepala Lengan

Meteran tidak lepas dan diukur dari batas kerung lengan sampai pangkal lengan.

13) Lingkar Lengan

Ukur keliling lengan dalam keadaan pas, tambahkan kurang lebih 4cm pada hasil ukurannya

14) Lingkar Pergelangan Lengan

Ukur keliling pergelangan lengan dalam keadaan pas ditambah kurang lebih 2 cm atau sesuai dengan model lengannya.

15) Jarak Payudara

Diukur dari puncak payudara sebelah kiri ke sebelah kanan

16) Tinggi Puncak

Diukur dari pinggang ke atas sampai kurang 2 cm dari puncak payudara

17) Ukuran Pemeriksa

Diukur dari pertengahan pinggang bagian depan, serong melalui payudara ke bahu yang terendah, kemudian teruskan ke pertengahan pinggang belakang.

18) Panjang Punggung

Diukur pada bagian punggung, dari ruas tulang leher yang menonjol di pangkal leher, turun ke bawah sampai batas pinggang bagian belakang

19) Lebar Punggung

Dari ruas tulang leher turun kurang lebih 8 cm, diukur dari kerung lengan sebelah kiri sampai kerung lengan sebelah kanan.

20) Panjang Rok

Diukur dari batas pinggang kebawah samapi panjang rok yang diinginkan

21) Lingkar Pinggul

Diukur bagian pinggul yang terbesar, dari ukuran pas ditambah kurang lebih 4 cm.

22) Tinggi Pinggul

Diukur dari pinggul yang terbesar ke atas sampai batas pinggang

23) Lingkar Pinggang Rok

Diukur pada bagian pinggang yang tetrikat *vetterband*, diambilangka pertemuan pada pita meteran dalam keadaan pas.

b. Metode dan Sistem Pembuatan Pola

Dalam pembuatan busana dikenal dua cara pembuatan pola yaitu secara drapping dan konstruksi (Widjiningsih, 1994: 3).

1) *Draping*

Draping adalah cara membuat pola atau busana dengan meletakkan kertas tela sedemikian rupa di atas badan seseorang yang akan dibuatkan busananya mulai dari tengah muka menuju ke sisi dengan bantuan jarum pentul (Widjiningsih, 1990 : 1). Untuk mendapatkan bentuk yang sesuai dengan bentuk badan diperlukan lipit pantas.

2) Pola Konstruksi

Pola Konstruksi adalah pola yang dibuat berdasarkan ukuran dari bagian-bagian badan yang diperhitungkan secara matematis dan digambar pada kertas sehingga tergambar bentuk badan muka dan belakang, rok, lengan, kerah dan sebagainya (Widjiningsih, 1994 : 3). Konstruksi pola dapat dibuat bermacam – macam busana. Menurut Porrie Muliawan (1992:7) untuk memperoleh konstruksi pola yang baik harus menguasai hal – hal sebagai berikut :

- a) Cara mengambil macam – macam jenis ukuran harus tepat dan cermat.
- b) Cara menggambar bentuk tertentu seperti garis leher, garis lubang lengan harus lancar dan tidak ada keganjilan.
- c) Perhitungan pecahan dari ukuran yang ada dalam konstruksi harus dikuasai.

Pola konstruksi sangat berhubungan erat dengan ukuran-ukuran yang diambil. Pola konstruksi juga dapat dibuat untuk semua jenis bentuk badan dengan berbagai perbandingan sehingga diperoleh pola konstruksi yang baik. Namun pola konstruksi tak lepas dari kekurangan dan kelebihan.

Kebaikan dari pola konstruksi adalah sebagai berikut :

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

Kekurangan dari pola konstruksi adalah sebagai berikut :

- a) Pola konstruksi tidak mudah digambar.
- b) Waktu yang diperlukan lebih lama dari memakai pola jadi.
- c) Membutuhkan latihan yang lama.
- d) Harus mengetahui kelemahan dari konstruksi yang dipilih

Pola konstruksi dibuat berdasarkan pada sistem pembuatan polanya, seperti pola praktis, so'en, meyneke, dress making, dan lain-lain. Menurut M H Wancik (2000) pembuatan pola secara konstruksi pola ada berbagai sistem yaitu sistem JHC Meyneke, sistem So-Engineer, sistem Charmant, sistem Dress Making, sistem Praktis, sistem Pola Bustier, sistem Pola Longtorso dan sebagainya.

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:

1. Teknologi Penyambungan (Kampuh)

Kampuh adalah kelebihan jahitan atau tambahan jahitan untuk menghubungkan dua bagian dari busana yang dijahit (Nanie Asri Yuliati, 1993: 4).

Kampuh ada dua macam, yaitu:

a. Kampuh Buka

Kampuh buka adalah kampuh yang kelebihan jahitannya dihubungkan antara dua bagian dari busana yang dijahit secara terbuka.cara menjahitnya yaitu dengan menyambung kampuh yang akan disatukan dengan dengan jarak yang sesuai dengan tanda pola, lalu kampuh yang sudah dijahit dibuka dan disetrika agar halus dan rapi.

Macam-macam penyelesaian kampuh buka :

- 1) Kampuh buka diselesaikan dengan obras.
- 2) Kampuh buka diselesaikan dengan setik mesin.
- 3) Kampuh buka diselesaikan dengan rompok.
- 4) Kampuh buka diselesaikan dengan zig –zag.

- 5) Kampuh buka diseleseikan dengan tusuk balut
- 6) Kampuh buka diselesaikan dengan tusuk.

b. Kampuh tutup

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

1) Kampuh balik

Kampuh balik ini biasanya dipakai untuk menyelesaikan pakaian anak, pakaian dalam wanita, pakaian wanita dewasa yang dibuat dari bahan tembus terang, serta lenan rumah tangga. Kampuh balik ada tiga macam, yaitu kampuh balik biasa, kampuh balik semu dan kampuh balik yang diubah.

2) Kampuh pipih

Kampuh pipih biasanya digunakan untuk pakaian bayi atau pria.

3) Kampuh prancis

Kampuh Perancis ini berfungsi untuk menghubungkan dua bagian kain dengan satu setikan. Kampuh ini biasa digunakan untuk bahan-bahan yang tipis.

4) Kampuh sarung

Kampuh sarung dipakai untuk menyambung bahanbercorak kotak-kotak, untuk menjahit pakaian yang dipakaibolak-balik, juga untuk garis

lengkung pada model pakaian. Kampuh ini pada bagian baik dan buruk sama, terdapat dua jalur setikan. Pada pembuatan busana pesta malam ini menggunakan teknologi kampuh buka dan kampuh kostum.

2. Teknologi *Interfacing*

Interfacing adalah bahan yang digunakan untuk memberikan bentuk pada busana agar busana rapi (Sicilia Sawitri dkk, 1997). Menurut keterangan diatas dapat dijelaskan bahwa *interfacing* adalah bahan yang dipasangkan diantara pakaian agar busana tampak rapi dan kuat. Bahan yang digunakan untuk interfacing harus sesuai dengan bahan luarnya, terutama tentang tebal tipisnya bahan pokok, warna bahan pokok, kesesuaian pemeliharaan bahan pokok dan ketepatan menempelkan bahan pelapis sesuai tujuan. Pemilihan dan penempatan *interfacing* pada busana sangat menentukan penampilan busana keseluruhan.

Pada pembuatan busana untuk kesempatan pesta ini, *interfacing* yang digunakan adalah *interfacing* dengan perekat yang direkatkan pada bagian kerah, dan lapisan depun menggunakan kain viselin, dan turbinais

3. Teknologi *Facing*

Facing adalah lapisan yang tampak dari luar, misalnya lapel kerah, lapisan pada tengah muka.

Bahan yang dapat digunakan untuk facing adalah:

- a. Sewarna dengan bahan pokok.
- b. Berbeda warnanya dengan bahan busana, perlu diingat kombinasi warna harus sesuai dengan busananya (Sicilia Sawitri, 1997 : 21).

4. Teknologi *Interlining*

Interlining adalah pakaian yang menempel pada pakaian yang dilapis (Sicilia Sawitri, 1997), dipasang jika diperlukan terutama pada musim dingin di negara Eropa, sehingga dapat dijelaskan bahwa *interlining* adalah bahan yang menempel letaknya diantara bahan yang dilapis dan *lining*. Bahan *interlining* yaitu bahan yang berbulu, misalnya bahan *furs*.

5. Teknologi *Lining*

Lining adalah kain pelapis yang berfungsi sebagai pelapis busana dan penutup jahitan, sehingga busana nampak rapi baik dari bagian luar maupun bagian dalam (Sicilia Sawitri, 1997:20). *Lining* biasanya juga disebut sebagai furing. Pemotongannya sesuai dengan pola busananya.

Penggunaan *lining* juga berfungsi untuk menjaga agar bahan utama dari pakaian tidak cepat rusak terutama untuk pakaian dari daribahan yang berkualitas tinggi dan harganya mahal (Nanie Asri Yuliati,1993: 76). Pemilihan *lining* harus disesuaikan dengan bahan pokok,bentuk busana, warna busana serta memiliki karakter hampir sama dengan bahan

pokoknya. Contoh kain furing yaitu abute, asahi, erro,voul (Prapti Karomah, 1990: 30).

Menurut Nanie Asri Yuliati (1993) teknik pemasangan *linning* adadua cara yaitu : teknik lepas dan teknik lekat. Pengertiannya yaitu:

- a. Teknik lepas yaitu teknik pemasangan antara bagian bahan utama dengan lining dijahit sendiri – sendiri, namun pada bagian tertentu dijahit menjadi satu untuk menyatukan kedua bagian tersebut. Misalnya, rok yang berfuring lepas disatukan pada ban pinggang.
- b. Teknik lekat yaitu teknik pemasangan antara bahan utama dengan lining dijahit menjadi satu. Pembuatan busana pesta malam ini menggunakan *linning* dengan teknik lekat dengan menggunakan bahan satin velvet berwarna coklat.

6. Teknologi Pengepresan

Pengepresan adalah suatu metode atau cara yang dilakukan untuk mendapatkan hasil jahitan yang rapi. Ada tiga tingkatan dalam proses pengepresan yaitu sebelum memotong, selama penjahitan dan setelah pakaian selesai dijahit. Untuk mendapatkan hasil yang sempurna pada busana tailoring harus dilakukan pengepresan berulang-ulang. Cara mengepres disini adalah dengan penyetrikaan. Alat-alat yang digunakan untuk melakukan pengepresan antara lain: papan pres (papan seterika), papan lengan, bantalan tailor (Tailor's Ham), kain pengepres, seterika uap

minimal 1100 watt, roll untuk kampuh atau seam roll (Sicilia Sawitri, 1997: 70-72).— bahan transparan. Dalam proses penciptaan busana pesta ini demi mendapatkan hasil yang maksimal, perancang menerapkan teknologi pengepresan pada tiap bagian gaun setelah dijahit, walaupun membutuhkan waktu dan ketelatenan namun hasil yang didapatkan sangat maksimal.

5. Hiasan Busana

Desain hiasan busana atau *garniture* busana adalah suatu rancangan gambar (gambar cipta) yang nantinya digunakan untuk menghiasi busana dan penyelesaiannya menggunakan macam-macam tusuk hias (Widjiningsih, 1982: 1). Sedangkan menurut Enny Zuhni Khayati (1998: 1), desain hiasan busana adalah segala sesuatu yang dihiaskan pada busana agar busana tersebut nampak indah. Penempatan dan pemilihan garniture yang tepat akan menunjang dan meningkatkan mutu serta keharmonisan penampilan busana secara keseluruhan, selain itu menurut Sri Widarwati (1993: 2-5) desain hiasan busana adalah bagian-bagian dalam bentuk struktur yang tujuannya untuk mempertinggi keindahan desain strukturnya.

Desain hiasan busana ini dapat berbentuk krah, renda, pita, bikubiku, kancing, lipit, sulam, dan lain-lain. Desain hiasan busana tidak perlu ada

pada setiap desain strukturnya, tetapi busana memerlukan tambahan hiasan jika desain strukturnya sederhana.

Menurut Widjiningsih (1994: 1) untuk menciptakan desain hiasan yang baik harus memenuhi syarat sebagai berikut :

- a. Penggunaan hiasan secara terbatas (tidak berlebihan).
- b. Letak hiasan harus disesuaikan dengan bentuk strukturnya.
- c. Latar belakang dapat memberikan efek kesederhanaan dan keluhuran terhadap desain tersebut.

Dalam membuat suatu desain hiasan busana harus disesuaikan dengan jenis dan kesempatan busana itu dipakai. Hiasan busana sebaiknya dibuat tidak berlebihan karena akan menimbulkan kesan rame sehingga menurunkan nilai keindahan dari busana tersebut.

Menurut Enny Zuhni Khayati (1998: 1) dilihat dari segi bahannya secara garis besar hiasan busana digolongkan menjadi :

- a. Hiasan dari benang, contohnya macam-macam tusuk hias, sulaman benang dan hiasan bordir.
- b. Hiasan dari kain, dibuat dari bahan yang sama dengan bahan pokoknya atau dari bahan lain (kombinasi). Jenis hiasan dari kain ini adalah:
 - 1) Macam-macam saku luar
 - 2) Macam-macam klep

- 3) Macam-macam detail busana seperti krah, godet, draperi, tali pinggang, manset.
- 4) Macam-macam triming, antara lain:
 - a) Macam-macam jabot, yaitu hiasan renda/ kain dibagian dada sekitar leher, dari kain serong yang ditata.
 - b) Macam-macam *plisse* atau hiasan lajur dari lipit searah
 - c) Macam-macam *ruche*, lajur yang dikerut dibagian tengahnya
 - d) *Booullionerent*, yaitu lajur yang dikerut kedua sisinya
 - e) *Klounches*, yaitu potongan kain yang dikerut lalu dipasangkan di tepi kain
 - f) *Ascot* hiasan renda/ kain yang dipotong dari lajur serong. Dipasang di sekitar tengah dada melingkar ke leher membentuk gelombang
 - g) *Water fall*, menyerupai ascot tetapi lebarnya melebihi garis bahu
 - h) *Frills*, yaitu renda/ lajur yang digunakan seperti rumbai.
- c. Hiasan dari logam, seperti macam-macam kancing, kancing kait, ritsleting dan gesper.
- d. Hiasan dari kayu, seperti kancing-kancing, manik-manik dan bentuk alternatif lain.
- e. Hiasan dari plastik, biasanya berupa gesper, kancing, ritsleting
- f. Hiasan Istimewa, hiasan yang tergolong istimewa antara lain:

- 1) *Gim*, yaitu sejenis per yang sangat lembut berbentuk spiral dari logam berlapis warna emas atau perak.
 - 2) *Ribbing*, yaitu sejenis bahan tricot (kaos) yang biasanya digunakan sebagai hiasan atau detail busana.
 - 3) *Breading*, yaitu hiasan yang berupa tali, bentuknya menyerupai tali corel tetapi lebih padat, digunakan untuk tali tas.
- g. Hiasan Prada, yaitu hiasan dengan warna kuning keemasan atau putih yang diperoleh melalui proses pewarnaan atau pencelupan kain batik.
- h. Hiasan manik-manik, Manik-manik merupakan butiran atau lempengan yang bagian tengahnya lubang kecil yang berguna untuk merekatkan barang atau kain yang akan dihiasi. Jenis manik-manik antara lain:
- 1) Mutiara, yaitu jenis manik-manik yang bentuknya bulat, ukurannya bervariasi.
 - 2) Pasiran, yaitu jenis manik-manik yang bentuknya bulat kecil-kecil, agak pipih dan tengahnya berlubang.
 - 3) Payet atau ketep, yaitu jenis manik-manik yang bentuknya lempengan pipih bulat dan tengahnya berlubang. Bentuknya bervariasi seperti ketep daun, ketep bunga, binatang, kerang, bintang dan lain-lain.

- 4) *Hallon*, yaitu jenis manik-manik yang bentuknya panjang menyerupai lidi, di bagian tengah terdapat lubang kecil. Ukuran panjangnya bermacam-macam dari 0,3-6 cm.
 - 5) Parel atau padi-padian, berbentuk seperti biji padi atau oval tengahnya memiliki lubang, warnanya seperti putih mutiara, putih pelangi, putih perak, emas dan warna lain.
 - 6) Batu Manikam, bentuknya menyerupai bebatuan terbuat dari kaca, plastik transparan atau dari batu-batuhan asli.
 - 7) Manik-manik bentuk bebas, merupakan pengembangan bentuk-bentuk yang sudah ada, kemudian pada permukaannya diberi ukiran atau ornamen yang bercorak etnis.
-
- i. Macam-macam renda hias, antara lain:
 - 1) Renda *Pliess*, yaitu renda dari kain sintetis, transparan dan berlipit-lipit.
 - 2) *Breading*, yaitu renda katun atau sintetis, memiliki lubang-lubang yang jaraknya teratur dan dapat disisipi tali pita.
 - 3) *Entredeux*, yaitu renda tengah yang kedua sisinya simetris, dapat dipasangkan diantara dua helai kain.
 - 4) Renda berjumbai, renda dari sintetis yang pada satu sisinya terdapat rumbai-rumbai (Enny Zuhni Khayati, 1998: 18).

Berbagai macam bahan desain diatas, akan lebih indah apabila perpaduan antara jenis hiasan dan bidang hiasnya seimbang. Pembuatan desain hiasan akan mempengaruhi jenis dan bahan yang digunakan. Untuk mendapatkan hiasan yang bagus harus memperhatikan asas dan prinsip desain.

Berdasarkan penjelasan diatas, perancang menyimpulkan bahwa desain hiasan adalah segala sesuatu yang dihiaskan pada busana dengan penempatan dan pemilihan *garniture* yang tepat sehingga dapat memperindah permukaan benda (busana) agar terlihat menarik. Hiasan yang digunakan sebagai penunjang penampilan busana pesta malam ini adalah pemasangan hallon dan ronce-ronce.

F. Pergelaran Busana

1. Pengertian Pergelaran Busana

Pergelaran busana merupakan salah satu parade yang diselenggarakan untuk memamerkan atau memperkenalkan busana yang diperagakan untuk tujuan tertentu. Menurut Arifah A. Riyanto (2003 : 8) peragaan busana atau pergelaran busana adalah kegiatan yang dilakukan oleh para desainer, pengusaha tekstil untuk mempromosikan atau menunjukkan hasil produksi atau rancangannya kepada masyarakat. Sedangkan menurut Sri Widarwati (1993) pergelaran busana adalah salah satu cara untuk memperagakan, memperkenalkan dan memamerkan busana kepada khalayak umum atau

masyarakat yang dikenakan oleh model hidup peragawan atau peragawati dengan tujuan tertentu.

2. Tujuan Penyelenggaraan Pergelaran Busana

Tujuan penyelenggaraan pergelaran busana antara lain adalah :

- a. Memberikan hiburan.
- b. Mencari dana untuk suatu kegiatan atau acara tertentu.
- c. Untuk menarik kunjungan masyarakat ramai.
- d. Bagi sekolah, penyelenggaraan gelar busana merupakan sarana untuk mencapai suatu tujuan pendidikan.
- e. Untuk tujuan promosi barang, dalam hal ini meliputi :
 - 1) Pakaian (busana)
 - 2) Pelengkap pakaian (aksesoris)
 - 3) *Make up*, tata rias rambut
 - 4) Alat-alat kecantikan dan perhiasan
 - 5) Produk-produk baru dalam bidang *fashion*

3. Konsep Pergelaran

- a. *Style*

Tempat pergelaran dapat dilakukan didalam ruangan (indoor) maupun di luar ruangan (*out door*). Kebutuhan tempat dapat disesuaikan dengan bentuk pergelaran. Apabila tempat pergelaran direncanakan untuk

menampung penonton yang banyak atau secaramassal (bentuk konser), dapat dilakukan di luar ruangan. Sedangkan jika memang penonton dibatasi dengan tiket maupun dengan undangan, pergelaran dapat dilakukan didalam ruangan.

b. *Lighting*

Dalam penataan lampu panggung perlu diperhatikan beberapa masalah, yaitu: masalah fisikal dan masalah mekanikal dan masalah artistik. Masalah fisikal dan mekanikal adalah masalah yang berkaitan dengan teknik pemasangan dan operasional lampu yaitu lighting unit yang digunakan dan peletakan alat-alat tersebut. Macam-macam lighting atau lampu panggung yang digunakan sesuai suasana pergelarannya yaitu:

1) Spot Light

Lampu sorot atau dikenal sebagai spot light adalah jenis cahaya dengan intensitas yang cukup tinggi, dan arah pencahayaannya terpusat pada area tertentu dengan batasan yang jelas. Tujuan pencahayaan ini untuk memberikan aksen pada suatu obyek dengan cara menyorotinya.

2) Cannon

Cannon adalah fixture yang kompak, dan biasanya bertugas menghasilkan beam yang terpusat dengan output yang besar untuk memberikan efek aerial pada light show. Biasanya mempunyai beam

angle yang kecil tidak seperti PAR, tetapi juga tidak mempunyai batasan jelas seperti spot light.

3) Tata panggung

Ukuran panggung bervariasi baik di dalam ukuran maupun tinggi ketika memutuskan pada jenis panggung yang digunakan, perencana pertunjukkan harus memperhatikan dua point yaitu :

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

“Pengertian dari panggung adalah tempat pertunjukkan. Persyaratan tempat pada umumnya berbentuk suatu ruangan yang datar, terang dan mudah dilihat dari tempat penonton. Panggung merupakan suatu ruang yang secara mendasar merupakan sarana penentu dalam mencapai tujuan dari sebuah pergelaran. Jenis dan tempat pergelaran merupakan salah satu hal penting.

Berdasarkan pengertian tersebut dapat diambil kesimpulan bahwa panggung adalah tempat dalam dunia pergelaran atau tempat untuk mempertunjukkan sesuatu kepada penonton.

4. Proses Penyelenggaraan Pagelaran Busana

a. Pembentukan Panitia

Panitia gelar busana terdiri dari ketua panitia, wakil ketua, sekretaris dan humas, bendahara, perlengkapan, penanggung jawab peragawati dan tata rias. Adapun tugasnya antara lain :

1. Ketua panitia, yaitu orang yang bertanggung jawab terhadap keseluruhan acara pergelaran busana dari awal kegiatan hingga akhir.
2. Wakil ketua panitia, yaitu orang yang membantu ketua dalam penyelenggaraan gelar busana dan orang yang bertanggung jawab untuk membentuk kerja panitia dari awal hingga akhir.
3. Sekretaris dan humas, yaitu orang yang bertanggung jawab terhadap semua undangan, pembuatan dan pengurusan surat-surat dan segala sesuatu yang berhubungan dengan masyarakat.
4. Bendahara, yaitu orang yang bertugas membuat anggaran biaya dan pembukuan serta mencatat segala sesuatu yang berhubungan dengan keluar masuknya uang.

b. Menentukan Tema

Dalam penyelenggarakan pergelaran busana pasti mempunyai tema. Tema harus sesuai dengan sumber ide yang akan ditampilkan pada pagelaran.

c. Menentukan Waktu dan Tempat

Dalam menentukan waktu pergelaran sebaiknya ditentukan pada hari libur dimana peluang seseorang untuk menghadiri acara tersebut terbuka lebar. Sedangkan dalam memilih tempat pergelaran sebaiknya ditentukan sebuah tempat yang strategis dan kapasitas ruangannya disesuaikan dengan tamu yang akan hadir.

d. Perencanaan Anggaran

Setiap pergelaran busana mempunyai daftar barang yang harus dibeli untuk memudahkan jalannya pagelaran dibuat perencanaan anggaran. Perencanaan anggaran dibuar agar dapat menimimaliskan biaya yang harus dikeluarkan serta menanggulangi kerugian.

BAB III

KONSEP PENCIPITAAN KARYA

A. Konsep Penciptaan Desain

Penciptaan desain busana pesta malam ini menerapkan sumber ide, unsur desain, prinsip desain yang telah diterangkan pada kajian teori di atas dengan menggabungkan sumber ide yang diambil yaitu tradisi adat Pasola dari daerah Sumba Barat Daya.

1. Penerapan Sumber Ide

Penciptaan busana pesta malam yang dirancang adalah dengan sumber ide tradisi adat Pasola yang berasal dari Sumba Barat Daya. Sumber ide yang diambil dalam pembuatan busana pesta malam ini yaitu tradisi Pasola, *Pasola* berasal dari kata "sola" atau "hola", yang berarti sejenis lemingkayu yang dipakai untuk saling melempar dari atas kuda yang sedang dipacu kencang oleh dua kelompok yang berlawanan. Setelah mendapat imbuhan 'pa' (pa-sola, pa-hola), artinya menjadi permainan. Jadi pasola atau pahola berarti permainan ketangkasan saling melempar leming kayu dari atas punggung kuda yang sedang dipacu kencang antara dua kelompok yang berlawanan. Pasola merupakan bagian dari serangkaian upacara tradisional yang dilakukan oleh orang Sumba yang

masih menganut agama asli yang disebut Marapu (agama lokal masyarakat sumba). Permainan pasola diadakan pada empat kampung di kabupaten Sumba Barat. Keempat kampung tersebut antara lain Kodi, Lamboya, Wonokaka, dan Gaura. Pelaksanaan pasola di keempat kampung ini dilakukan secara bergiliran, yaitu antara bulan Februari hingga Maret setiap tahunnya.

Pasola dilaksanakan di bentangan padang luas, disaksikan oleh segenap warga dari kedua kelompok yang bertanding, masyarakat umum, dan wisatawan asing maupun lokal. Setiap kelompok terdiri atas lebih dari 100 pemuda bersenjatakan tombak yang dibuat dari kayu berujung tumpul dan berdiameter kira-kira 1,5 cm. Walaupun berujung tumpul, permainan ini dapat memakan korban jiwa. Kalau ada korban dalam pasola, menurut kepercayaan Marapu, korban tersebut mendapat hukuman dari para dewakarena telah telah melakukan suatu pelanggaran atau kesalahan.

Maka dari penjelasan tentang tradisi adat tersebut penulis mengambil tombak kayu yang terdapat dalam tradisi adat *Pasola* sebagai sumber ide. Alasan penulis mengambil sumber ide tersebut karena permainan adat ini merupakan tradisi yang unik dan merupakan warisan yang sudah dilakukan dari generasi ke generasi berikutnya. Oleh karena itu dengan diciptakannya busana pesta malam dengan sumber ide Pasola, diharapkan tradisi ini tidak dilupakan dan menjadi wawasan pengetahuan kepada khalayak ramai.

2. Penerapan tema

Tema yang digunakan dalam pembuatan Busana Pesta Malam Dengan Sumber Ide “Pasola” ini yaitu tema *Neutradition*. *Neutradition* mempunyai trend stories *Mainland*. Filosofi *neuetradition* mempercayai pada kegunaan/pemanfaatan pemakaian ulang (*reusing*) dan penemuan ulang segala hal mulai dari pengembangan ulang bangunan hingga rekonstruksi ulang jas berteknik jahit halus (*tailored suits*).

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 atau *chambray*. Paduan pakaian *overall* atau kulot, tetapi memperhalus penampilan dengan blus berpita dan rok asimetris.

Di dalam *trend stories* ini terdapat:

2. Palet warna, yaitu warna pink, dusty pink, coklat, putih, dan cream.
3. Ciri bentuk busana dengan siluet longgar, *double tie closure*, serta menggunakan kerah yang ditinggikan.
4. Menggunakan bahan alami, seperti katun, linen, beledu corduroy, *suede* dan brokat.
5. Aksesoris seperti kacamata bulat, *choker* (tali yang mengikat di leher), *bucket hat*, *totebag*, sandal, dan sepatu *boot*.

Disini penulis terinspirasi menggunakan bahan berwarna coral dan coklat, seperti palet warna yang terdapat di dalam trend stories *Mainland*.

3. Karakteristik Pemakai

Busana pesta malam “*Pahola*” diperuntukkan bagi wanita dewasa berusia antara 21-27 tahun oleh karena itu desain busananya sangat unik dan elegan sangat sesuai untuk golongan usia tersebut.

4. Kesempatan Pakai

Gaun yang dibuat bertujuan untuk pesta malam oleh karena itu dirancang mengikuti ciri dari busana pesta malam yaitu panjang gaun minimal sebatas mata kaki. Busana yang terinspirasi dari tombak kayu ini dirancang dengan ukuran panjang gaun *longdress* atau menyentuh lantai. Hal ini bertujuan untuk memberikan kesan anggun bagi si pemakai.

5. Penyajian Desain

Dalam menggambar dan membuat sketsa untuk menciptakan disain busana harus dilengkapi dengan gambar kerja, gambar desain hias dan gambar pelengkap busana untuk mempermudah pembuatan dan pemahaman dari suatu desain. Untuk memperjelas tentang desain, akan ditampilkan

visualisasi penerapan unsur dan prinsip desain tampak depan dan tampak belakang



Gambar 3. Visualisasi penerapan unsur dan prinsip desain

Maka dari penjelasan tersebut penulis mengambil tombak kayu yang terdapat dalam tradisi adat *Pasola* sebagai sumber ide dan Mainland sebagai trend stories. Kemudian tahap selanjutnya yaitu menggabungkan sumber ide dengan *trend stories* yang didapat.

Dari penjelasan tersebut terciptalah busana pesta malam dengan bentuk gaun *longdressmermaid* tanpa lengan dan *outer* berjenis *bolero* berlengan lonceng dan berkerah shanghai yang diberi lubang untuk memasukkan tali fungsional sebagai pengikat dan juga penghias. Gaun ini menggunakan bahan *shimmer* berwarna *coral* dan *outer* berbahan beledu berwarna coklat dengan lengan lonceng yang menggunakan bahan brokat. Untuk hiasannya menggunakan bahan kulit kayu yang diaplikasikan di bagian belakang *outer* dengan mengambil bentuk dari sumber ide yaitu tombak kayu, dan juga ronce yang menghiasi *outer* menggunakan manik-manik mutiara serta bahan kulit kayu yang dipotong dan dijahit beserta manik-manik.

B. Konsep Pembuatan Busana

1. Pengambilan Ukuran

Pengambilan ukuran dilakukan sesudah menentukan model dan sebelum pembuatan pola. Pengambilan ukuran pada badan seseorang harus dilakukan dengan teliti dan tepat agar busana yang dihasilkan terlihat indah dan nyaman saat dipakai.

2. Pembuatan Pola

Pola yang digunakan yaitu pola konstruksi. Pola konstruksi adalah pola yang dibuat berdasarkan ukuran dari bagian-bagian badan yang diperhitungkan secara matematis dan digambar pada kertas sehingga tergambar bentuk badan muka dan belakang, rok, lengan, kerah dan sebagainya. Dalam pembuatan pola konstruksi ini menggunakan sistem pola *so'en* dan dilakukan secara CAD (Computer Aided Design).

3. Teknologi kampuh

a. Gaun

Teknologi kampuh yang digunakan adalah kampuh buka untuk bagian sisi dan bahu, karena menggunakan furing lekat, sedangkan untuk bagian kerung lengan menggunakan penyelesaian depun begitu juga dengan kerung leher. Untuk kelim gaun menggunakan *horsehair* yang dijahit di kelim dan furing disoom ke bahan utama.

b. Outer

Teknologi yang digunakan adalah kampuh buka untuk bagian sisi dan bahu, sedangkan bagian leher menggunakan depun, bagian kerung lengan menggunakan penyelesaian rompok, dan untuk kelim menggunakan depun dan disoom.

c. Lengan

Kampuh untuk lengan menggunakan kampuh kostum karena bahan yang digunakan brokat.

4. Teknologi Pelapisan

Teknologi pelapisan yang digunakan yaitu:

a. *Lining*

Lining atau furing yang digunakan adalah teknik lekat yaitu teknik pemasangan antara bahan utama dengan lining dijahit menjadi satu. Pembuatan busana pesta malam ini menggunakan *lining* dengan teknik lekat dengan menggunakan bahan satin velvet berwarna coklat.

b. *Interfacing*

Interfacing adalah bahan yang digunakan untuk memberikan bentuk pada busana agar busana rapi. Pada pembuatan busana untuk kesempatan pesta, *interfacing* yang digunakan adalah *interfacing* dengan perekat yang biasanya direkatkan pada bagian kerah, lapisan depan, maupun tengah muka.

Bahan yang digunakan yaitu : turbenais untuk kerah dan viselin untuk lapisan kerah dan depun.

5. Memasang Hiasan

Dalam membuat suatu desain hiasan busana harus disesuaikan dengan jenis dan kesempatan busana itu dipakai. Hiasan busana sebaiknya dibuat tidak berlebihan karena akan menimbulkan kesan ramai sehingga menurunkan nilai keindahan dari busana tersebut.

Dalam menciptakan busana ini menggunakan hiasan manik-manik, payet dan rantai. Jenis manik-manik yang digunakan yaitu mutiara, payet hallon, pasiran, dan bentuk bebas dengan teknik menyebar.

C. Konsep Pergelaran Busana

Pergelaran busana merupakan salah satu parade yang diselenggarakan untuk memamerkan atau memperkenalkan busana yang diperagakan untuk tujuan tertentu. Konsep pergelaran ini mengambil judul “*Movitsme*” yang menampilkan karya busana dari 102 mahasiswa jenjang D3 dan S1. Konsep pergelaran ini diselenggarakan dalam rangka Tugas Akhir dan Proyek Akhir Angkatan 2015 bertempat di Auditorium Universitas Negeri Yogyakarta pada hari Rabu, 11 April 2018 yang bersifat tertutup atau indoor dengan program sponsor bersama yaitu panitia penyelenggara bekerjasama dengan lebih dari satu sponsor ditambah dengan iuran dari semua mahasiswa.

Tata panggung pada pergelaran Proyek Akhir ini harus diperhatikan yaitu penggunaan tata panggung akan mempermudahkan pengambilan

foto dari balkon serta hasil dari foto lebih jelas dengan menggunakan banyak *lighting* yang akan menyorot model dan busana langsung, serta terdapat *background* transparan yang diletakkan di tengah panggung dengan tujuan untuk memberikan kesan siluet. Model berdiri di depan *background* tersebut dengan lampu ruangan dalam keadaan mati dan hanya lampu sorot ke model

BAB IV

PROSES, HASIL, DAN PEMBAHASAN

A. Proses

1. Proses Penciptaan Desain Busana

a. Pencarian Inspirasi

Tema yang digunakan dalam pembuatan Busana Pesta Malam Dengan Sumber Ide “Pasola” ini yaitu tema *Neutraditio n*. Filosofi *neuetradition* mempercayai pada kegunaan/pemanfaatan pemakaian ulang (*reusing*) dan penemuan ulang segala hal mulai dari pengembangan ulang bangunan hingga rekonstruksi ulang jas berteknik jahit halus (*tailored suits*).

Neutradition mempunyai trend stories *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 atau *chambray*. Paduan pakaian *overall* atau kulot, tetapi memperhalus penampilan dengan blus berpita dan rok asimetris.

Mainland menggunakan bahan-bahan yang nyaman seperti katun, linen, dan beludru corduroy. Ciri khas busananya seperti kerah-kerah

tinggi, blus berpita, rok asimetris, overall, dan kulot. Warna-warna yang digunakan seperti *pink*, *baby pink*, coklat, putih dan *cream*.

b. Papan Inspirasi atau *Moodboard*

Tujuan dari pembuatan *mood board* adalah untuk menentukan tujuan, arah dan panduan dalam membuat karya cipta bertema, sehingga proses kreativitas yang dibuat tidak menyimpang dari tema yang telah ditentukan. Konsep mood board dibuat dengan menuangkan ide-ide atau sumber gagasan sesuai dengan tema serta tujuan dari pembuatan karya tersebut. Media mood board dikerjakan di atas kertas berukuran A3 (landscape), dengan isi / materi sebagai berikut :

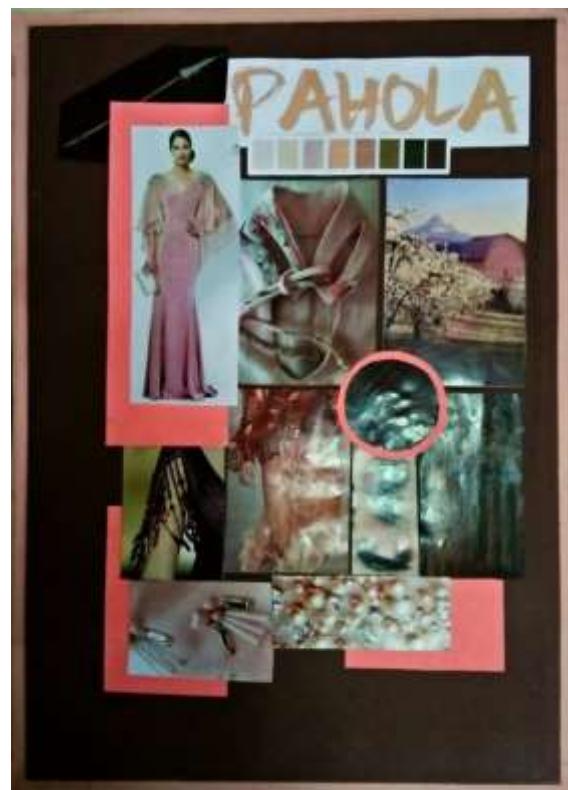
1. Tema dan karakter karya yang akan diangkat
2. Penggayaan busana yang sedang tren (*image style*)
3. Warna yang akan digunakan dalam pembuatan desain busana (*image colour*)
4. Corak bahan, bila akan mengangkat corak tertentu pada koleksi yang akan dibuat.

Langkah-langkah kegiatan pembuatan *moodboard* :

- a. Setelah memahami tema dan konsep yang akan diciptakan, penulis mencari sumber referensi-referensi gambar. Referensi yang

dibutuhkan adalah sumber ide dan referensi *style* dan warna yang digunakan dalam tren.

- b. Siapkan alat dan bahan yang diperlukan berupa kertas dan perlengkapan lainnya, guntingan gambar-gambar yang satu sama lain memiliki keterkaitan dalam satu tema.
- c. Buat *Moodboard* dari tema yang telah ditentukan, dengan cara menyusun elemen-elemen pembuatan *moodboard* berdasarkan tema yang telah ditentukan.



Gambar 4. *Moodboard*

c. Penyajian Gambar

1) *Design Sketching*

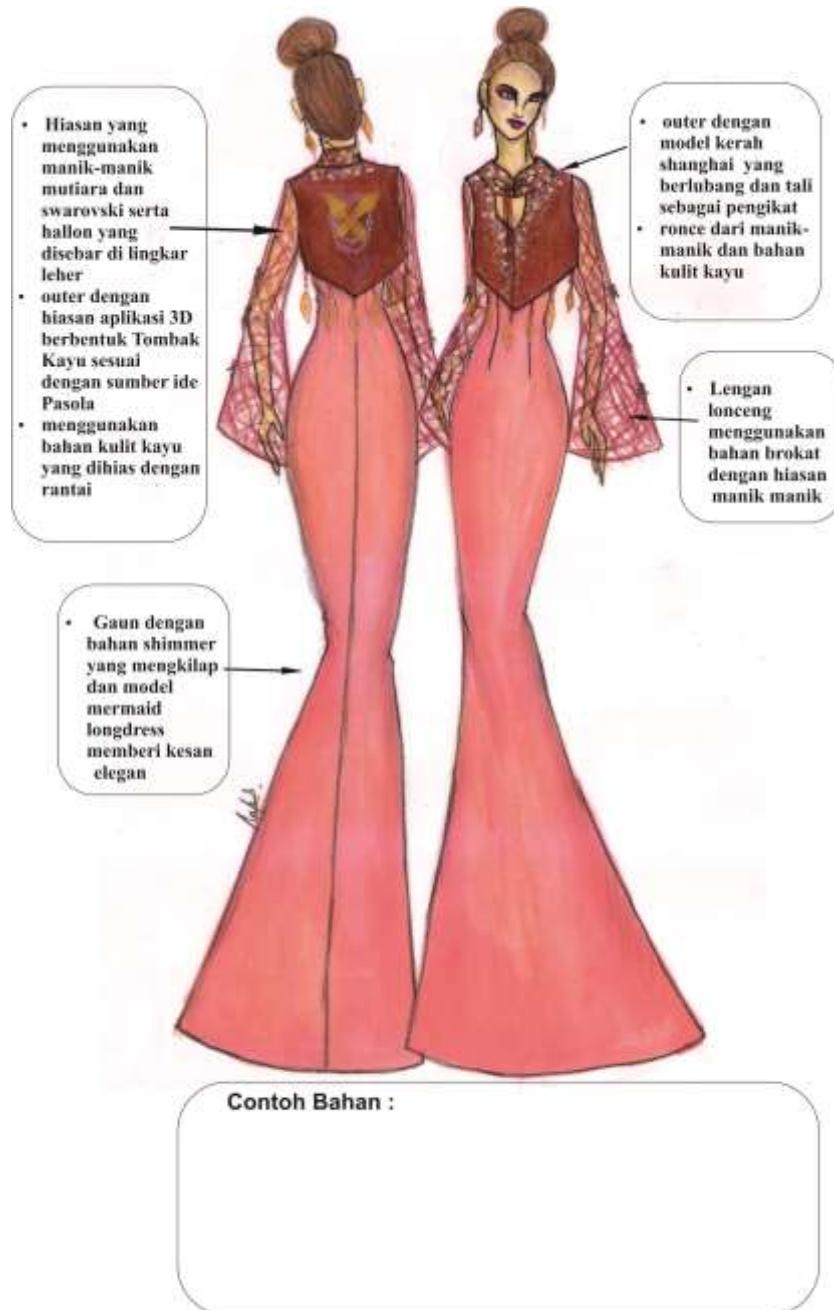
Design Sketching (Menggambar Sketsa) adalah untuk mengembangkan ide – ide dan menerapkannya pada kertas. Dalam *design sketching* ini harus dapat mengembangkan *style* dengan cara kita sendiri.



Gambar 5. *Design sketch*

2) Presentation Drawing

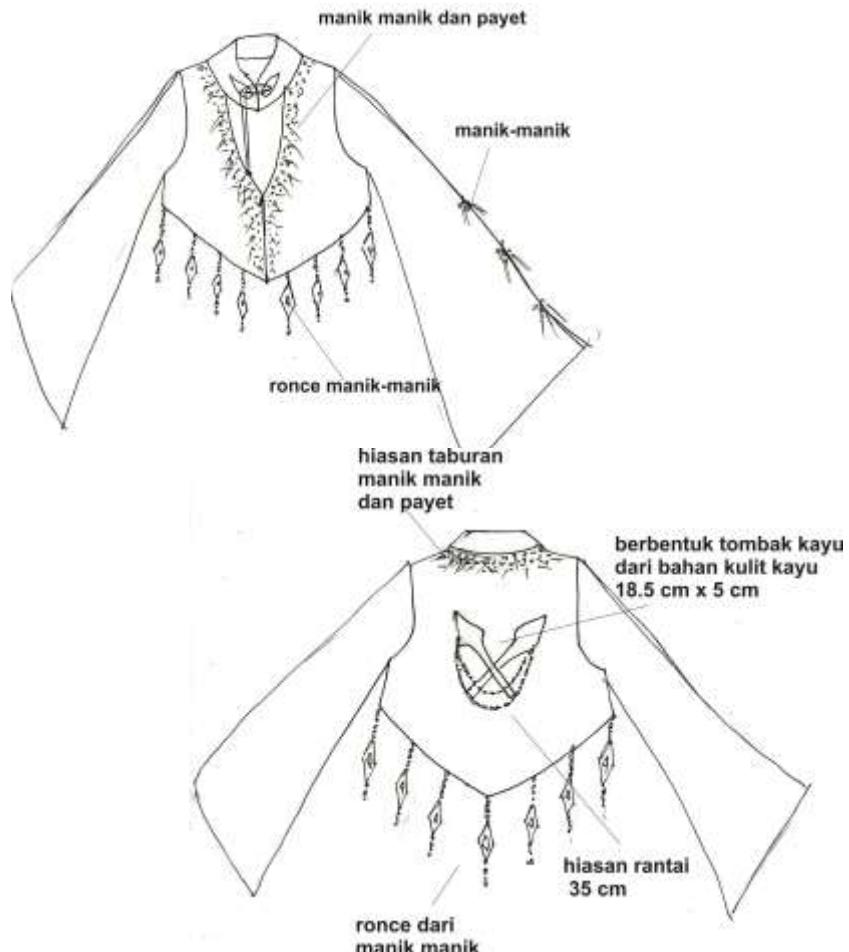
Presentation Drawing (Penyajian Gambar) adalah suatu sajian gambar atau koleksi yang ditujukan pada pelanggan (*buyer*).



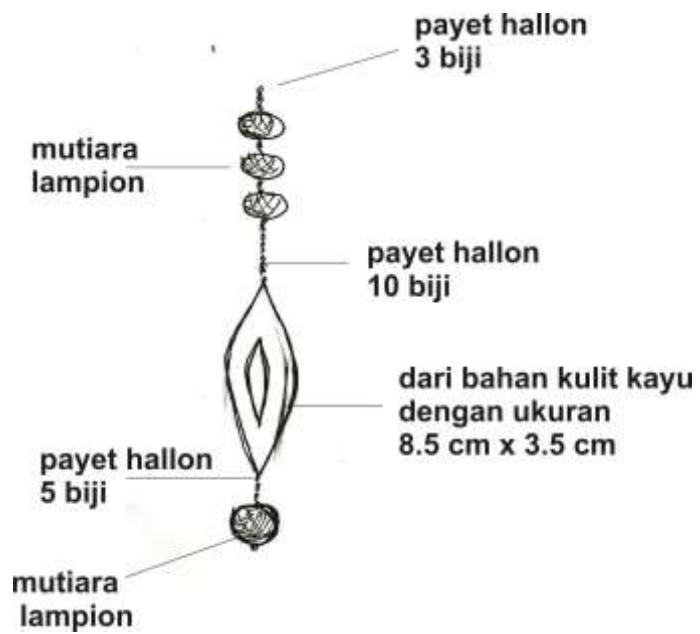
Gambar 6. *Presentation Drawing*

d. Desain Hiasan

Desain hiasan adalah desain yang berfungsi untuk memperindah suatu benda. Desain hiasan dapat berupa garis, warna atau bahan-bahan lain yang digunakan pada desain struktur dengan tujuan untuk mempertinggi mutu hanyalah merupakan desain hiasan. Desain hiasan yang digunakan yaitu manik-manik, mutiara, hallon dan pasiran. Berikut ini merupakan desain hiasan yang digunakan pada busana pesta malam Pasola.



Gambar 7. Desain Hiasan



Gambar 8. Detail hiasan ronce



Gambar 9. Desain hiasan kepala

2. Pembuatan Busana

Proses pembuatan busana yang baik harus dimulai dengan perencanaan yang matang. Perencanaan tersebut meliputi proses menentukan metode atau cara untuk membuat busana dan tahap penyelesaian agar hasil yang dicapai dapat sesuai dengan tujuan dan harapan. Proses pembuatan busana pesta malam ini meliputi tiga tahap yaitu persiapan, pelaksanaan, dan evaluasi. Persiapan meliputi pembuatan gambar kerja, pengambilan ukuran, pembuatan pola, merancang bahan dan harga serta penyusutan bahan. Pelaksanaan meliputi meletakkan pola pada bahan, pemotongan dan pemberian tanda jahitan, penjelujuran, dan penyambungan, evaluasi proses I, penjahitan dan evaluasi tahap II. Sedangkan evaluasi meliputi keseluruhan untuk mengetahui tingkat keberhasilan kegiatan persiapan pelaksanaan.

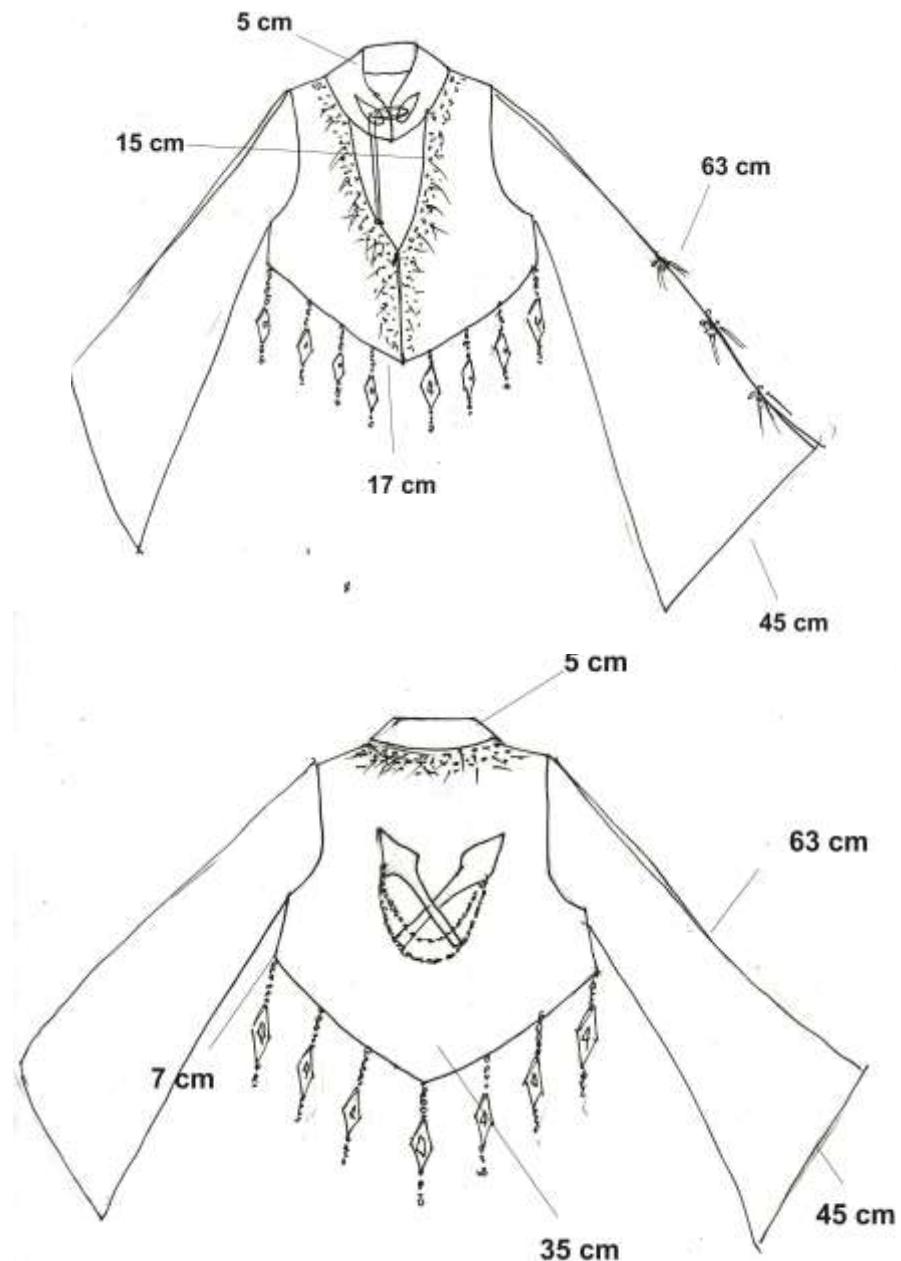
a. Persiapan

Persiapan yang dilakukan pada proses pembuatan busana pesta malam dengan sumber ide pasola meliputi :

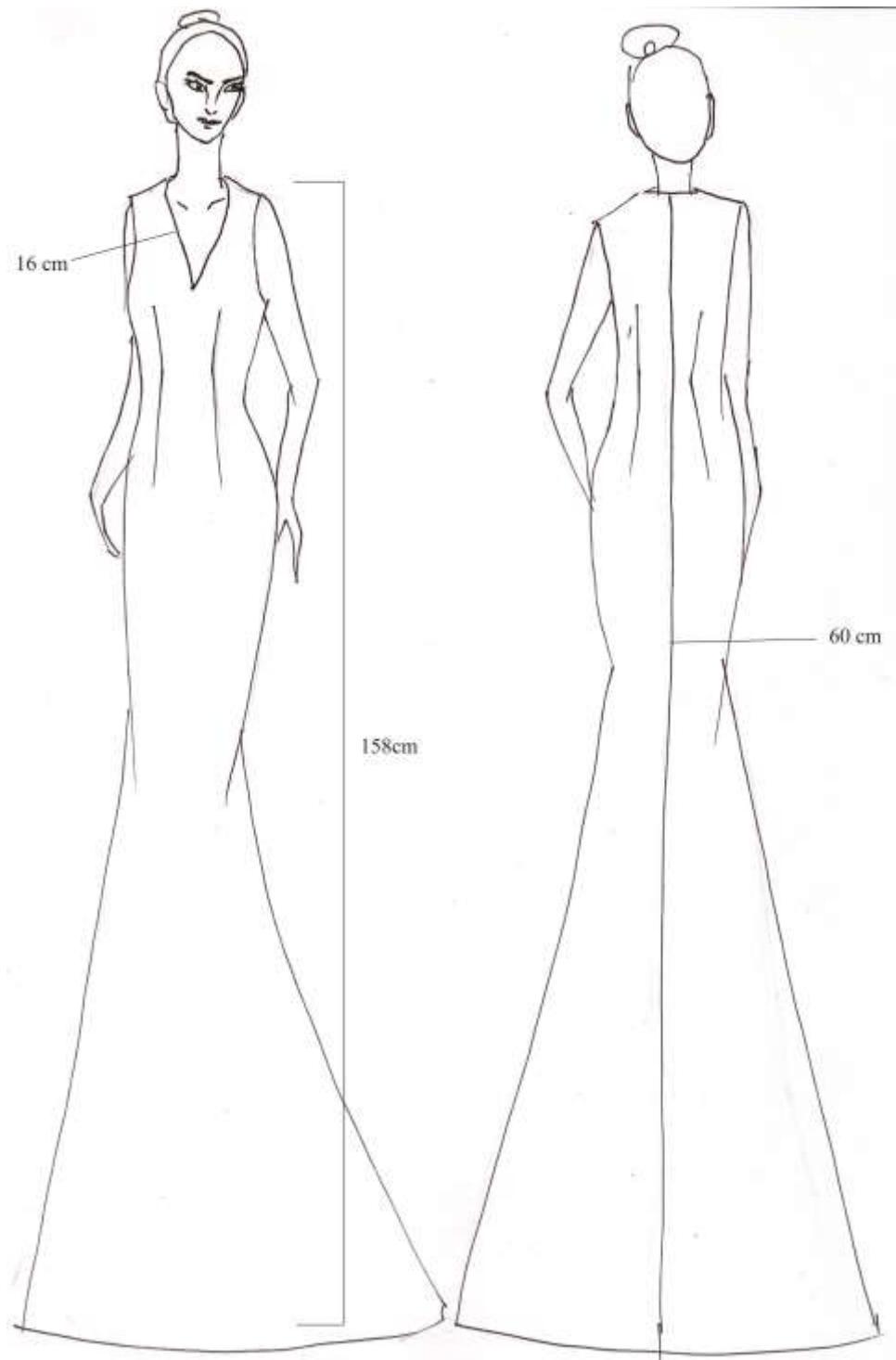
1) Pembuatan Gambar Kerja

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

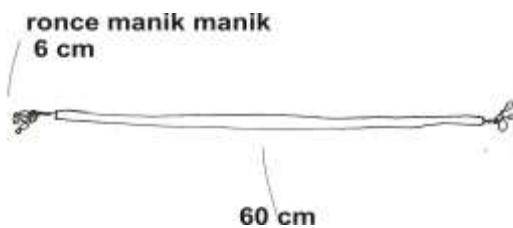
memberikan petunjuk dan pedoman dalam pembuatan busana. Desain kerja untuk penciptaan busana pesta malam ini adalah :



Gambar 10. Gambar kerja *outer*



Gambar 11. Gambar kerja gaun



Gambar 14. Desain kerja tali kerah

a. Pengambilan Ukuran

Pengambilan ukuran dilakukan sebelum membuat pola. Dalam mengambil ukuran disesuaikan dengan busana yang akan dibuat. Ukuran yang diperlukan dalam pembuatan busana pesta malam adalah :

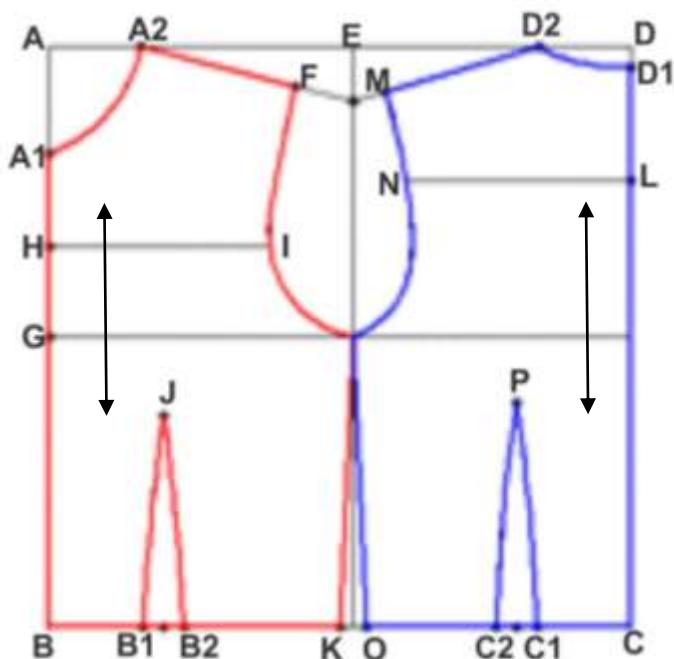
Tabel 1. Daftar ukuran yang digunakan

Ukuran	
Lingkar Badan	88 cm
Lingkar Pinggang	72 cm
Lingkar Panggul	97/104 cm
Lingkar Leher	40 cm
Lingkar Kerung Lengan	47 cm
Lingkar Pergelangan Tangan	24 cm
Lebar Muka	33 cm
Lebar Punggung	34 cm
Panjang Punggung	42 cm
Panjang Bahu	12 cm
Panjang Gaun (Dari Pinggang)	158 cm
Panjang Lengan	60 cm
Tinggi Panggul	19 cm

b. Pembuatan Pola Busana

Pembuatan pola badan menggunakan sistem *so'en* dikarenakan pada desain busana longdress dan outer tidak mengalami perpindahan kup dan menggunakan CAD (Computer Aided Design) agar lebih efisien dalam waktu pengerjaannya.

a) Pola Dasar Badan (Skala 1:4)



Gambar 13. Pola dasar badan skala 1:4 dengan sistem *so'en*

Keterangan:

Pola Depan

A-B = panjang punggung +1,5 cm

A-D = 1/ lingkar badan

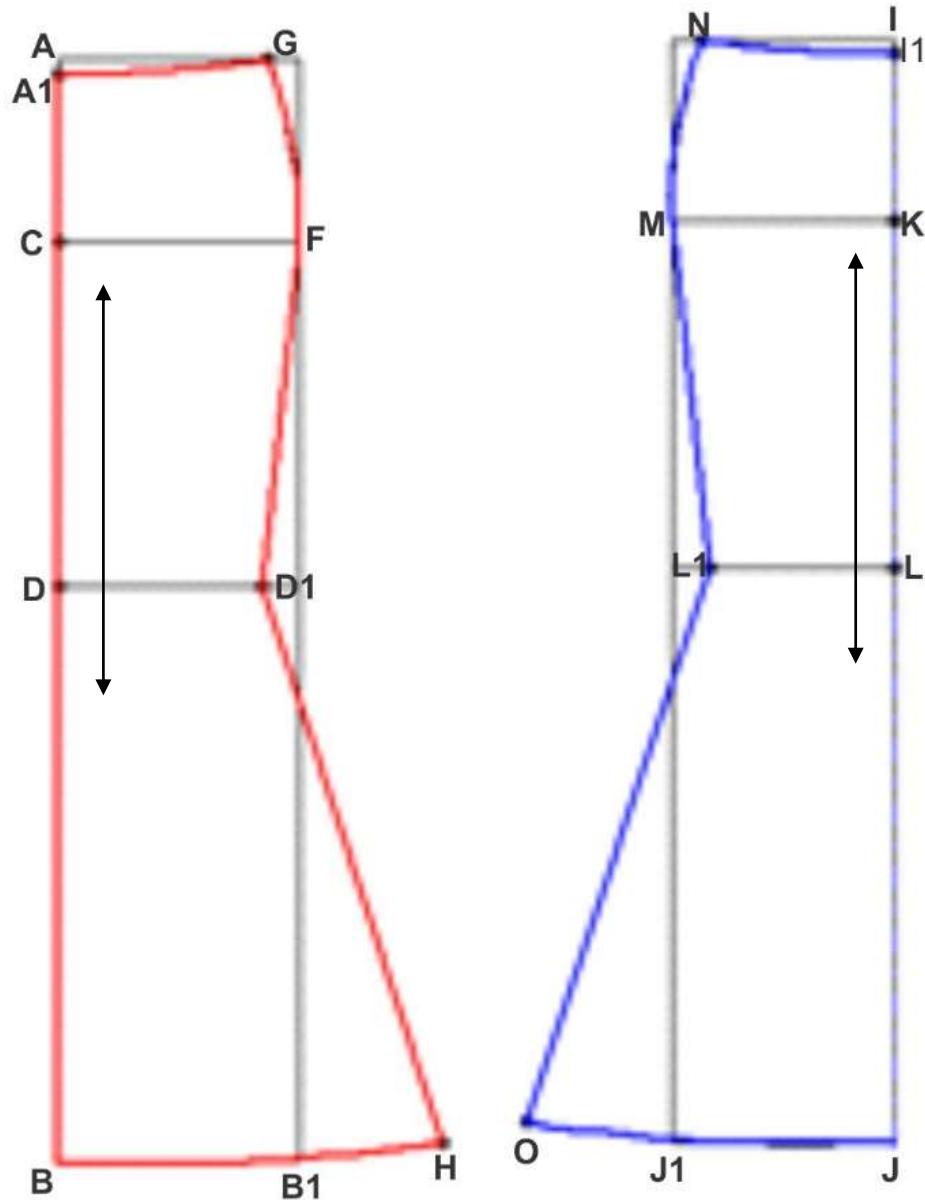
C-D = A-B

- A-G = $\frac{1}{2}$ AB + 2cm
 A2-F = panjang bahu
 A-A1 = 1/6 lingkar leher + 1,5 cm
 A-A2 = 1/6 lingkar leher + 0,5 cm
 H = $\frac{1}{2}$ A1-G
 H-I = $\frac{1}{2}$ lebar muka
 B-B1 = 1/10 lingkar pinggang
 B1-B2 = lebar kupnat 3 cm
 B-K = $\frac{1}{4}$ lingkar pinggang + 1 + 3 cm
 B1-J = tinggi dada

Pola Belakang

- D-L = 10 cm
 D-D1 = 1,5 cm
 D-D2 = 1/6 lingkar leher + 0,5 cm
 D2-M = panjang bahu
 L-N = $\frac{1}{2}$ lebar punggung
 C-C1 = 1/10 lingkar pinggang
 C1-C2 = lebar kupnat 3 cm
 C-O = $\frac{1}{4}$ lingkar pinggang - 1 + 3 cm
 C1-P = tinggi dada

b) Pola Dasar Rok Duyung (Skala 1:4)



Gambar 14. Pola Rok skala 1:4

Keterangan:

Pola Depan

A-B = panjang rok

A-C = tinggi panggul

A-A1 = turun 1,5 cm

A-D = tinggi lutut

A-G = $\frac{1}{4}$ lingkar pinggang + 1+ 3 cm

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

D-D1 = dari garis bantu masuk 3-5 cm

B1-H = keluar 10 cm

Pola Belakang

I-I1 = turun 1,5 cm

I-J = panjang rok

I-K = tinggi panggul

I-L = tinggi lutut

I-N = $\frac{1}{4}$ lingkar pinggang - 1+ 3 cm

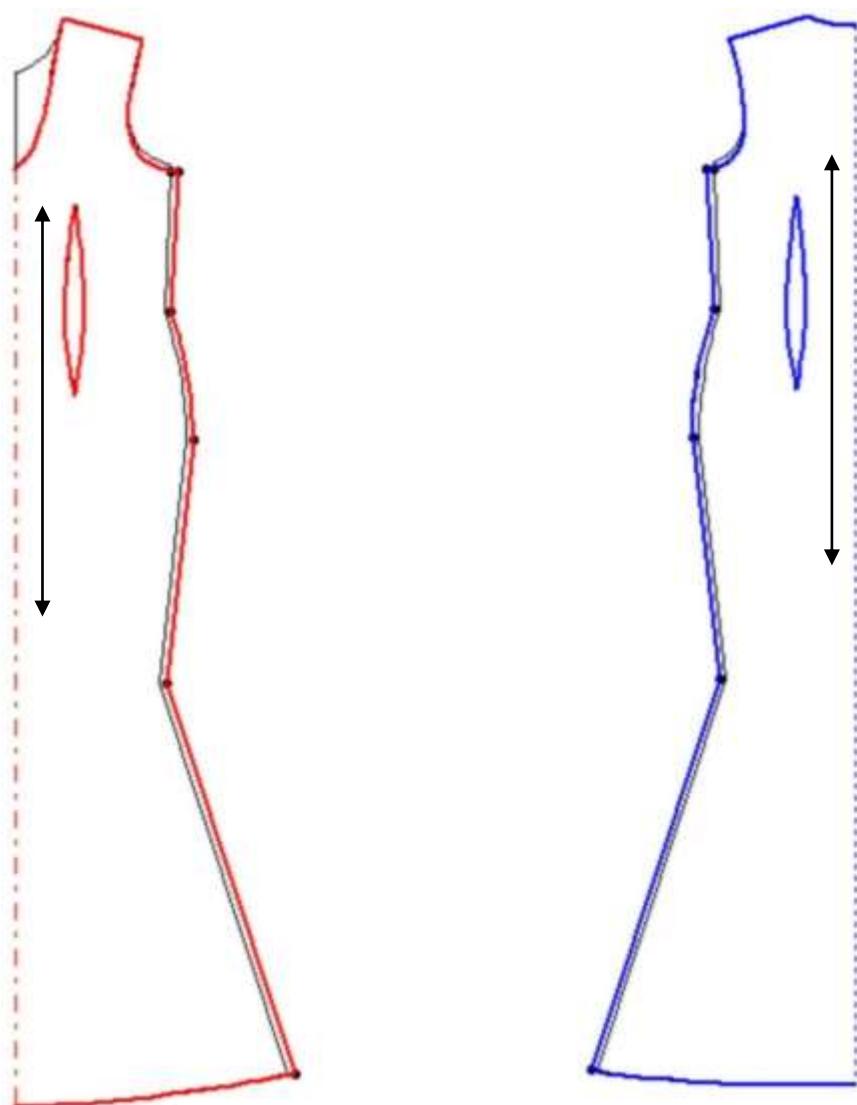
K-M = $\frac{1}{4}$ lingkar panggul - 1 cm

L-L1 = dari garis bantu masuk 3-5 cm

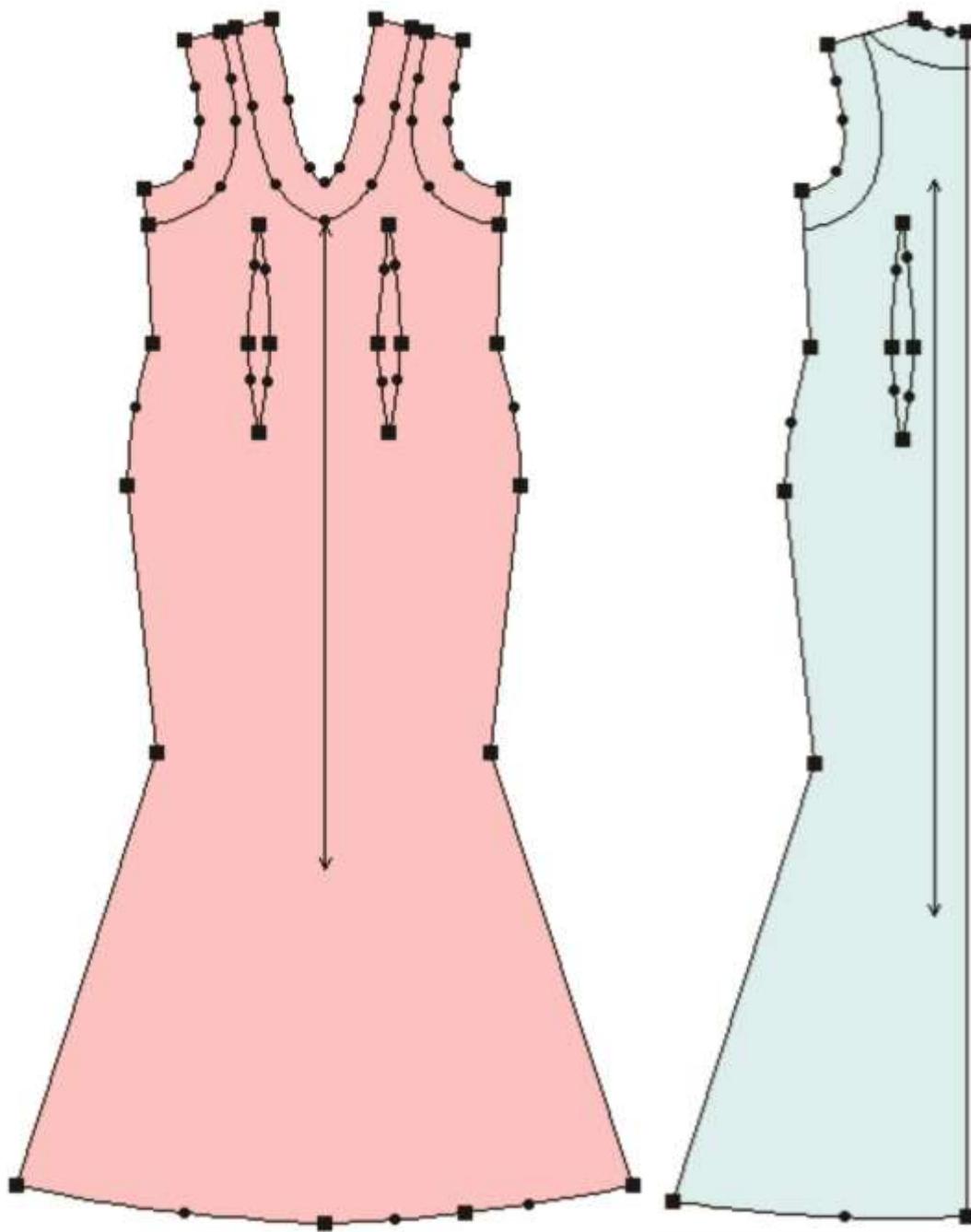
J-O = keluar 10 cm

c) Pola Gaun

Pengembangan pola gaun diambil dari pola badan dan pola rok lalu disambung. Pada bagian kerung lengan diturunkan 1 cm dan dari sisi dikeluarkan 1 cm.



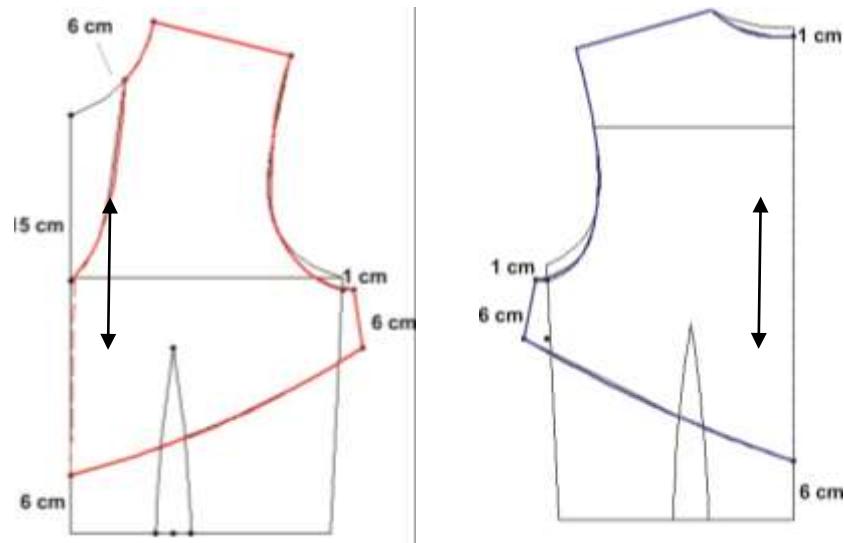
Gambar 15. Pola gaun skala 1:4



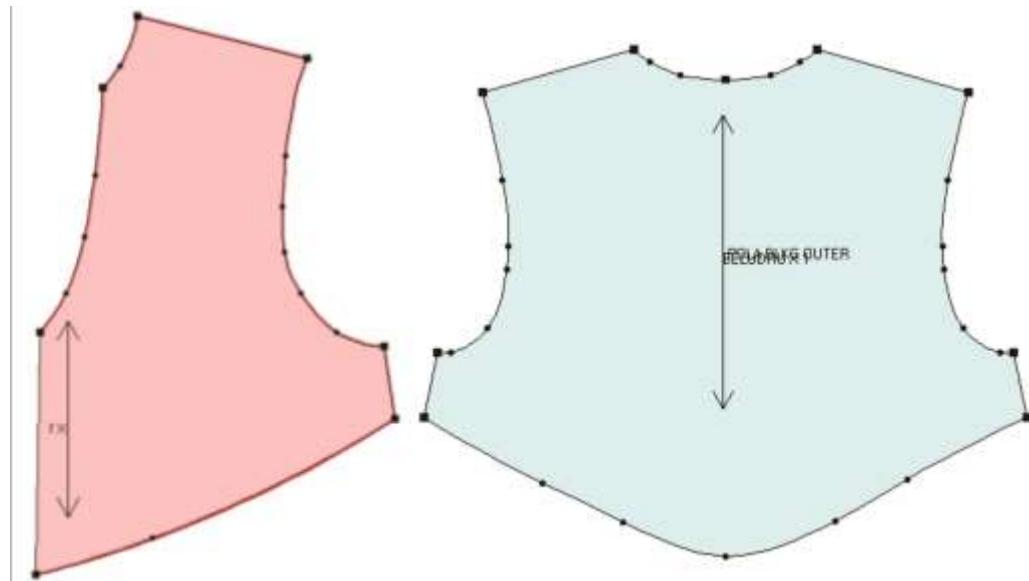
Gambar 16. Pola gaun bagian muka dan belakang

d) Pola outer

Pola outer dikembangkan dari pola badan.



Gambar 17. Pengembangan pola outer bagian muka dan belakang

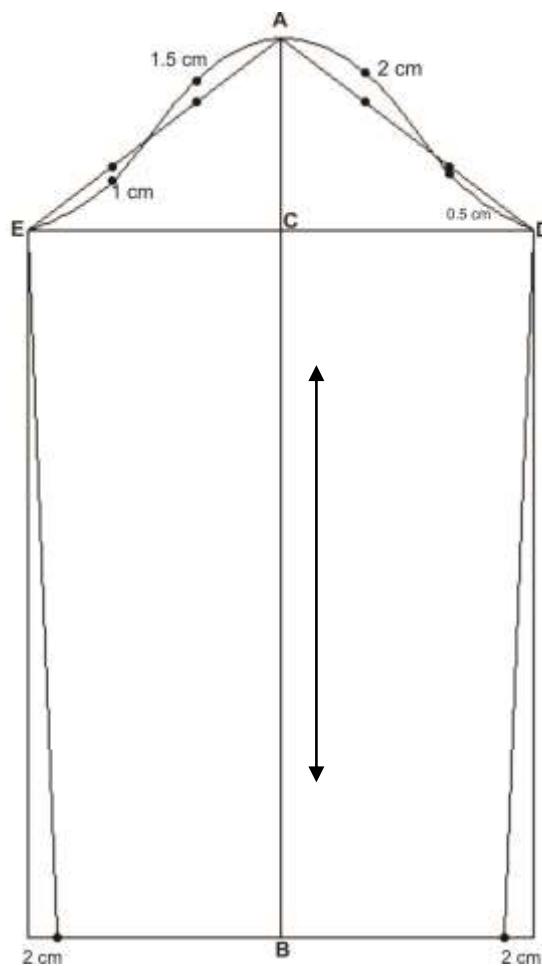


Gambar 18. Pola outer

e) Pola lengan

Langkah pertama yaitu membuat pola dasar lengan terlebih dahulu.

Lalu pola di kembangkan menjadi lengan lonceng.



Gambar 19. Pola dasar lengan skala 1:4

Keterangan :

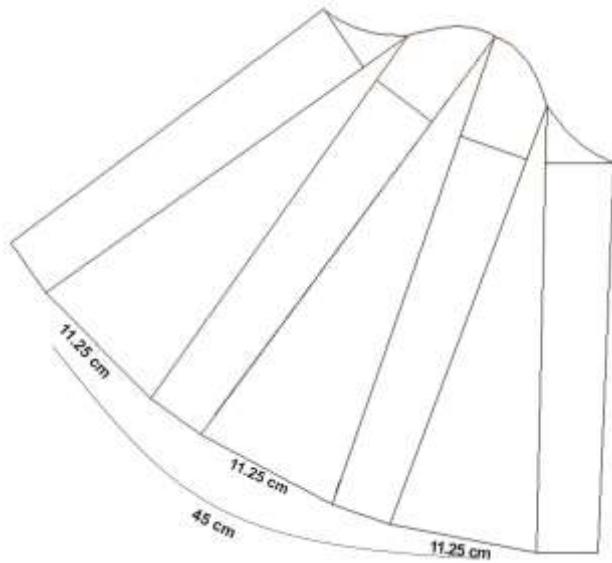
A-B = panjang lengan

A-C = tinggi puncak

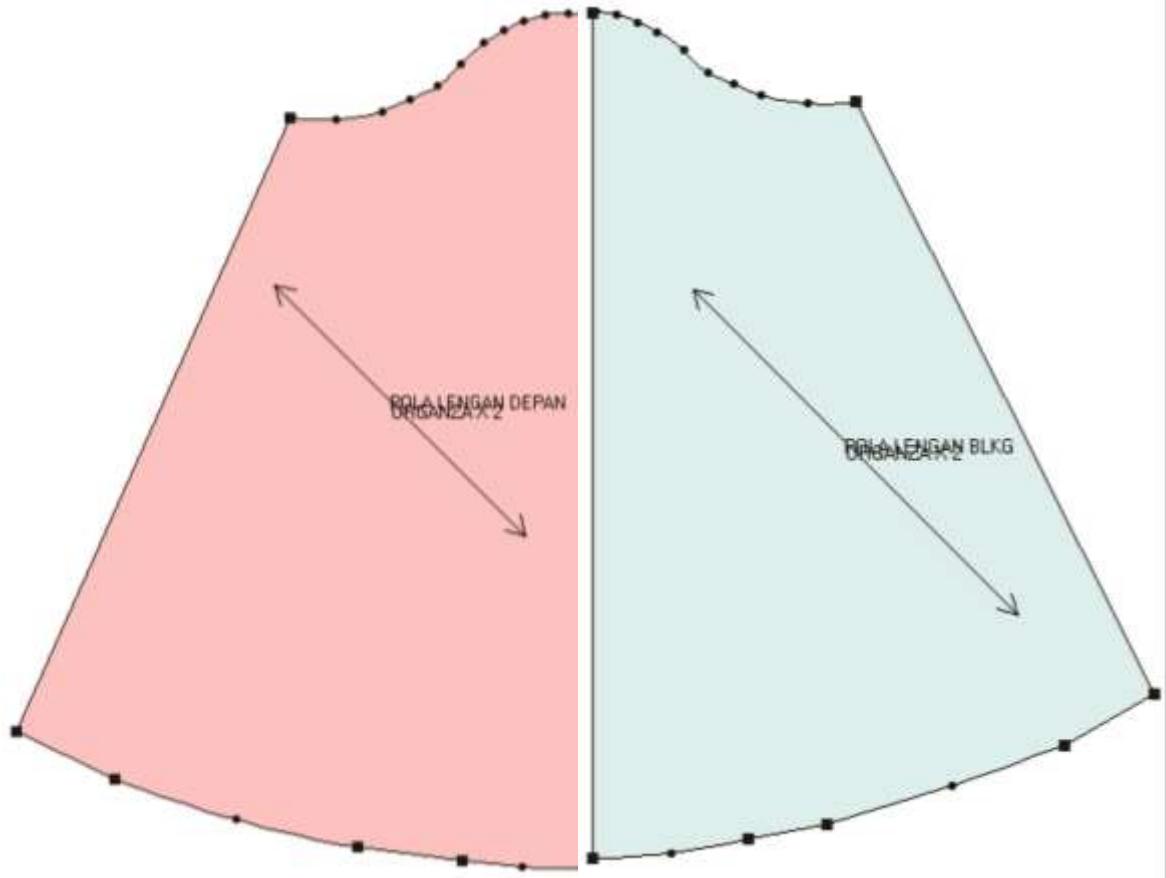
A-D = A-E = $\frac{1}{2}$ lingkar kerung lengan



Gambar 20. Pecah pola lengan lonceng

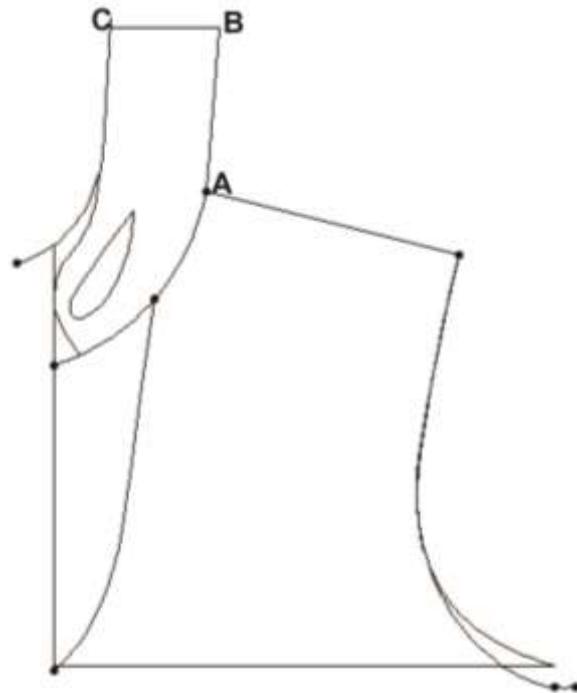


Gambar 21. Pengembangan pola lengan lonceng



Gambar 22. Pola lengan lonceng

f) Pola kerah outer

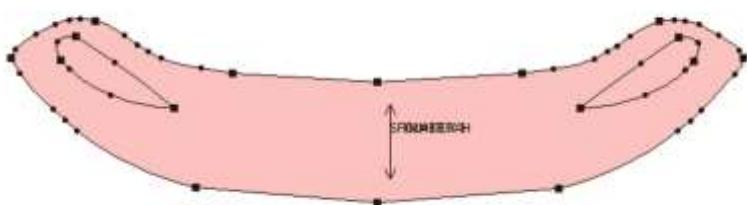


Gambar 23. Pengembangan pola kerah

Keterangan :

A-B = $\frac{1}{2}$ lingkar kerung leher bagian belakang

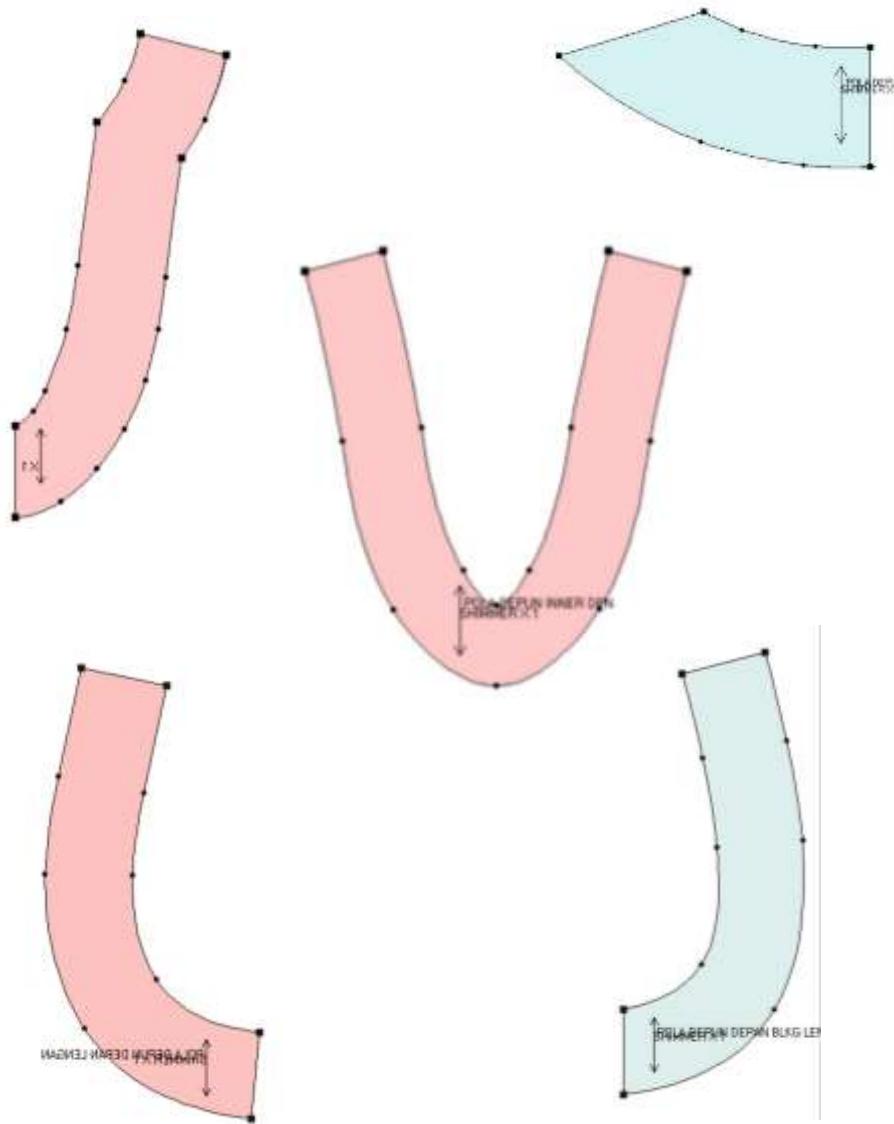
B-C = tinggi kerah 5 cm



Gambar 24. Pola kerah

g) Pola depun

Pola depun diukur dari pola badan utama seperti pola depun leher diukur dari garisleher, dan depun kerung lengan juga diukur dari bentuk kerung lengan selebar 5 cm.



Gambar 25. Pola depun leher dan lengan

c. Rancangan bahan

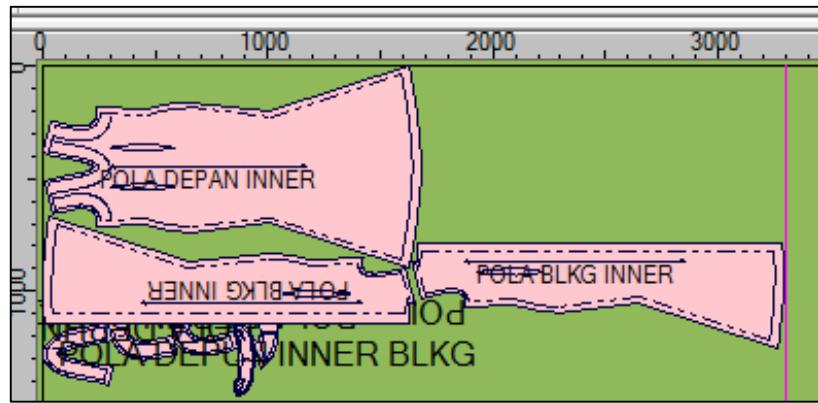
Perancangan bahan merupakan langkah yang dilakukan untuk mengetahui dan memperkirakan berapa banyak bahan yang diperlukan dalam pembuatan busana. Hal-hal yang harus diperhatikan dalam merancang bahan adalah sebagai berikut :

- a. Arah serat kain harus diperhatikan.
- b. Dalam meletakkan pola pada kain harus diatur sedemikian rupa agar tidak boros.
- c. Bagian pola yang besar harus dihulukan sebelum meletakkan bagian pola yang lebih kecil.

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

1. Bahan *Shimmer*

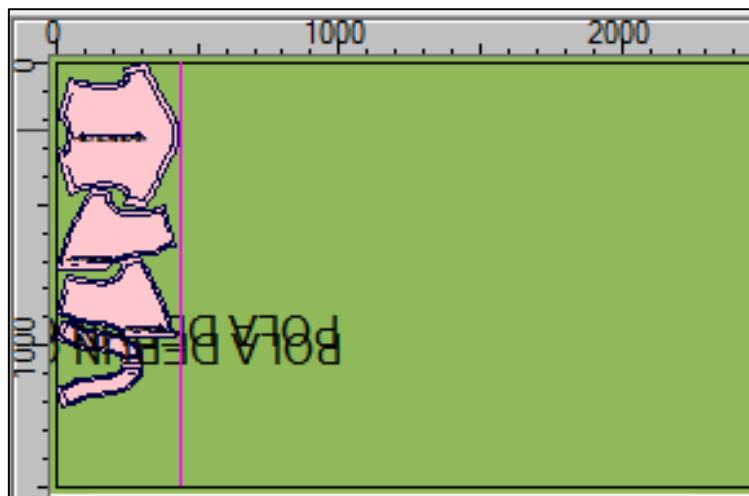
Bahan *shimmer* ini digunakan untuk pembuatan gaun inner (utama) yang digunakan untuk *longdress*. Banyak bahan yang diperlukan adalah 2 m dengan lebar bidang bahan 150 cm.



Gambar 26. Rancangan bahan *shimmer*

2. Bahan Beledu

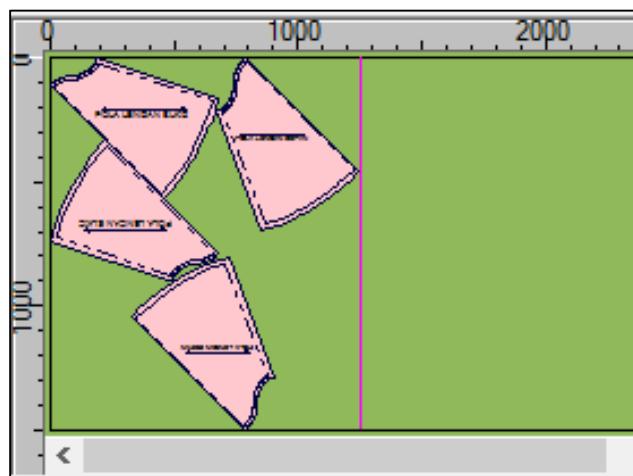
Bahan beledu ini digunakan untuk outer. Banyak bahan yang diperlukan adalah 1 m dengan lebar bidang bahan 150 cm.



Gambar 27. Rancangan bahan beludru

3. Bahan brokat

Bahan brokat ini digunakan pada bagian lengan yang berbentuk lonceng. Banyak bahan yang digunakan adalah 1 m dengan lebar bidang bahan 150 cm.



Gambar 28. Rancangan bahan brokat

d. Kalkulasi 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 perlu diperhatikan dalam membuat rancangan harga yaitu :

- a. Mencantumkan nama bahan, banyaknya bahan yang dibutuhkan, harga satuan, jumlah total dan harga total dari bahan-bahan yang dibutuhkan.
- b. Nama barang disesuaikan dengan jenis bahan apa yang digunakan, misalnya bahan pokok, bahan pembantu atau 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.

Berikut ini adalah rancangan harga dari pembuatan busana pesta malam dengan sumber ide permainan adat Pasola :

Tabel 2. Rancangan Harga pembuatan busana pesta

No.	Nama Bahan	Digunakan	Harga Satuan	Jumlah Harga
A.	Bahan Utama			
	Kain shimmer	2 m	@ Rp. 35.000,-	Rp. 75.000,-
	Kain Beledu	1 m	@ Rp. 48.000,-	Rp. 48.000,-
	Kain Brokat halus	1 m	@ Rp. 20.000,-	Rp. 20.000,-
B.	Bahan Pembantu			
	Kain satin velvet (coral)	2m	@ Rp. 15.500,-	Rp. 31.000,-
	Kain satin velvet (coklat)	1m	@ Rp. 15.500,-	Rp. 15.500,-
C.	Bahan Tambahan			
	Viselin	0,5 m	@ Rp. 4.000,-	Rp. 2.000,-
	Turbinais	0,5 m	@ Rp. 15.000,-	Rp. 7.500,-
	Horse Hair	2 m	@ Rp. 2.700,-	Rp. 5.400,-
	Benang Jahit	2 buah	@ Rp. 1.500,-	Rp. 3.000,-
	Resleting			
	- Jepang 60 cm	1 buah	@ Rp. 10.000,-	Rp. 10.000,-
	- Camisol 30 cm	1 buah	@ Rp. 8.000,-	Rp. 8.000,-
D.	Bahan Hiasan			
	Bahan Kulit Kayu	1 lembar	@ Rp. 25.000,-	Rp. 25.000,-
	Manik-manik	1 bungkus	@ Rp. 10.000,-	@ Rp. 10.000,-
	- Runcing	1 bungkus	@ Rp. 6.000,-	@ Rp. 6.000,-
	- Bulat gepeng	1 rantai	@ Rp. 15.000,-	@ Rp. 15.000,-
	Mutiara polos			
	Swarovski bening	1 rantai	@ Rp. 12.500,-	@ Rp. 12.500,-
	- Sedang	2 rantai	@ Rp. 12.500,-	@ Rp. 25.000,-
	- Besar	1 bungkus	@ Rp. 10.000,-	@ Rp. 10.000,-
	Hallon Panjang	1 bungkus	@ Rp. 3.000,-	@ Rp. 3.000,-
	Hallon biasa	2 m	@ Rp. 3.000,-	@ Rp. 6.000,-
	Rantai besi			
TOTAL				Rp. 337.400,-

b. Pelaksanaan

1) Peletakkan pola pada bahan

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

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

1. Semua tanda jahitan ada pada tiap-tiap sisi, seperti tengah muka dan tengah belakang.
2. Arah benang panjang dari bagian kiri harus sama dengan bagian kanan.
3. Lapisan seperti saku, kerah, ban pinggang, depun ataupun serip diperkirakan letaknya setelah pola besar diletakkan.
4. Untuk bahan beledu, dalam peletakkan bahan dilakukan secara satu lapis, karena bahan beledu seratnya harus sama antar satu pola dan pola lainnya.
5. Lebar kampuh untuk semua bagian adalah 1 – 1 $\frac{1}{2}$ cm sedangkan untuk kelim selebar 2 $\frac{1}{2}$ - 5 cm.

2) Pemotongan dan pemberian tanda pada jahitan

Setelah diletakkan pada bahan, langkah selanjutnya adalah pemberian kampuh, tanda jahitan serta keliman. Pemberian tanda kampuh biasanya $1\frac{1}{2}$ - 2 cm, sedangkan pada belahan ritsleting sebesar 3 - 4 cm. Pemotongan dilakukan setelah semua bagian pola diberi tanda kampuh. Kemudian setelah bahan dipotong diberi tanda jahitan yaitu dengan cara merader tepat pada garis luar pola.

3) Penjelujuran dan penyambungan

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

Langkah-langkah penjelujuran adalah sebagai berikut :

- 1) Menjelujur gaun
 - a) Menjelujur kupnat sisi bagian depan dan belakang
 - b) Menjelujur resleting pada bagian tengah belakang
 - c) Menjelujur kedua bahu depan dan belakang
 - d) Menjelujur depun leher ke kerung leher

- e) Menjelujur depun kerung lengan
- 2) Menjelujur *outer*
- a) Menjelujur resleting tengah muka
 - b) Menjelujur bahu depan dan belakang
 - c) Menjelujur kerah
 - d) Menjelujur lengan
 - e) Menjelujur kelim

4) Evaluasi proses fitting I

Evaluasi proses I merupakan pengepasan busana pada tubuh seseorang yang sudah dalam bentuk busana tetapi masih berupa penjelujuran. Pengepasan I bertujuan untuk mengetahui apakah busana yang dibuat sesuai dengan ukuran tubuh model dan kenyamanan pada busana tersebut, selain itu juga untuk mengetahui kekurangan pada busana saat dipakai oleh model. Aspek yang diamati dalam evaluasi ini adalah jatuhnya busana pada badan dan teknologi yang digunakan dalam pembuatan busana.

Tabel 3. Tabel aspek penilaian fitting I

Aspek yang Diamati	Hasil Pengamatan	Cara Mengatasi
Lingkar Panggul	Lingkar panggul pada furing kekecilan	Mendedel bagian panggul furing dan memperbesar sisa jahitan
Kerah	Lingkar kerah kurang menyatu antara ujung kerah kiri dan kanan	Menjahit ulang kerah dan menyesuaikan lingkar kerah dengan lingkar leher

5) Proses menjahit

Setelah pengepasan I dilakukan dan mengetahui kekurangan pada busana serta melakukan perbaikan, maka langkah selanjutnya adalah penjahitan. Penjahitan dilakukan untuk menyambung setiap bagian membentuk gaun dan outer. Penjahitan yang dilakukan menggunakan mesin jahit dan juga manual menggunakan tangan. Hal ini dilakukan agar hasilnya menjadi rapi, kuat dan maksimal.

Langkah-langkah penjahitan dan penyelesaian :

1. Menjahit gaun
 - a) Menjahit kupnat sisi bagian depan dan belakang
 - b) Menjahit resleting jepang di bagian tengah belakang
 - c) Menyambungkan bahu
 - d) Menjahit depun ke kerung leher

- e) Menjahit sisi
 - f) Menjahit depun kerung lengan
2. Menjahit *outer*
- a) Menjahit bahu
 - b) Menjahit kerah
 - c) Menyatukan kerah ke lingkar leher
 - d) Menjahit sisi badan
 - e) Menjahit sisi lengan
 - f) Menyambungkan lengan ke kerung lengan

6) Membuat hiasan busana

Membuat hiasan busana bertujuan untuk memperindah busana. Dalam kesempatan ini perancang membuat hiasan berupa bentuk 3D menyerupai tombak kayu yang menggunakan bahan kulit kayu yang diaplikasikan di bagian belakang *outer*. Langkah pembuatannya yaitu :

- a) Memotong bahan sesuai bentuk tombak kayu
- b) Merekatkan potongan dengan lem
- c) Kemudian menempelkan ke bagian belakang outer dengan disoom.

Sedangkan untuk hiasan lainnya menggunakan manik-manik, mutiara dan payet hallon yang langsung dijahit di busana menggunakan tangan.

7) Evaluasi fitting II

Evaluasi proses II atau pengepasan II dilakukan pada busana yang sudah selesai dijahit, minimal 90% dari total pembuatan serta harus sesuai dengan disain yang telah dibuat yang meliputi perlengkapan dan hiasannya.

Tabel 4. Tabel aspek penilaian fitting II

Aspek yang Diamati	Hasil Pengamatan	Cara Mengatasinya
Lingkar Panggul	Lingkar panggul gaun agak kebesaran pada model	Mendedel bagian panggul gaun dan memperkecil sisi panggul
Bahu	Bahu pada outer terlihat mengembung	Mendedel bahu dan merapikan bentuk bahu yang mengganjal
Depun leher	Depun leher outer bagian belakang menyebabkan bahu mengembung karena bahan terlalu tebal	Mendedel depun dan tidak menggunakan depun bagian belakang

c. Hasil

Kegiatan evaluasi dilakukan setelah proses perencanaan dan pelaksanaan dalam pembuatan busana pesta. Evaluasi akhir yang didapat adalah busana pesta malam “*Pahola*” dengan sumber ide Tombak Kayu telah sesuai judul pagelaran yaitu “*Movitsme*”. Desain

yang dibuat telah menyiratkan sumber ide tombak kayu yang dibuat 3D berbentuk tombak kayu. Dalam menciptakan busana pesta malam ini tidaklah berjalan mulus, terdapat beberapa kesulitan seperti pada percobaan pembuatan kerah mengalami dua kali perbaikan walaupun sudah membuat *dumy* (suatu percobaan dengan menggunakan bahan yang berbeda) dikarenakan penulis baru pertama kali membuat bentuk kerah seperti pada desain. Kesulitan lainnya yaitu terdapat pada bagian kerung leher dan kerung lengan, pada bagian ini berbentuk melengkung dan dikarenakan bahan yang digunakan adalah beledru, bahan ini agak kaku dan sulit di setrika sehingga menyebakan permukaan bahan menjadi tidak rata (bergelombang). Pada bagian gaun yang berbentuk mermaid, terdapat perombakan pada bagian panggul, bagian panggul agak longgar di badan model, dikarenakan adanya pergantian model yang harusnya memperagakan busana tersebut dan ukuran badan kurang sama dan karena siluet yang diinginkan adalah siluet *slim fit* di badan jadi jahitan pada sisi bagian panggul di kecilkan.

3. Menyelenggarakan Gelar Busana

Gelar busana merupakan kegiatan yang diselenggarakan untuk memamerkan atau memperkenalkan suatu kreasi terbaru dari perancang

yang diperagakan oleh seorang pragawan dan pragawati atau model profesional. Pelaksanaan gelar busana melalui tiga tahap yaitu persiapan, pelaksanaan, evaluasi.

a. Persiapan

Persiapan yang dilakukan untuk Pagelaran Busana 2018 dengan judul *"Movitsme"* antara lain :

1. Pembentukan panitia pergelaran

Pembentukan panitia bertujuan agar pagelaran busana dapat terlaksana dengan baik dan lancar. Susunan kepanitiaan berasal dari mahasiswa pendidikan teknik busana dan teknik busana yang mengikuti proyek akhir pada tahun 2018 yang terdiri dari mahasiswa S1 angkatan 2015, D3 angkatan 2015 semuanya berjumlah 102 orang.

Adapun susunan kepanitian dan tugas-tugasnya adalah sebagai berikut :

1) Ketua Panitia

a. Ketua 1 :

1. Bertanggung jawab atas berlangsungnya seluruh acara.
2. Mengkoordinasi seluruh kegiatan dalam kepanitiaan pagelaran busana serta bertanggung jawab atas segala kelancaran penyelenggaraan acara.
3. Memimpin seluruh oantia sesuai dengan ketentuan-ketentuan dan kebijaksanaan yang telah diputuskan.

4. Memutuskan rumusan konsep acara secara detail dan mendistribusikan tugas kepada seluruh panitia.
 5. Mengarahkan dan mengawasi pelaksanaan seluruh kegiatan.
 6. Mencari alternatif pemecahan masalah dan membuat keputusan.
 7. Meminta laporan kepada setiap sie.
 8. Bersama sekretaris membuat LPJ seluruh kegiatan.
 9. Bertanggung jawab terhadap setiap rapat inti dan anggota.
 10. Keputusan berada di ketua umum.
 11. Koordinasi kepada coordinator setiap sie.
 12. Bekerjasama dengan ketua 2 dan 3.
- b. Ketua 2 :
1. Bertanggung jawab kepada ketua 1.
 2. Mengkoordinasi berlangsungnya seluruh acara.
 3. Motivator bagi seluruh sie.
 4. Koordinasi kepada seluruh sie untuk mengerjakan tugas dengan baik.
 5. Menjalankan tugas ketua 1 jika tidak dapat mengerjakan tugasnya.
 6. Bekerjasama dengan ketua 1 dan 3.

c. Ketua 3 :

1. Bertanggung jawab kepada ketua 1.
2. Bertanggung jawab atas terlaksananya rapat inti maupun rapat seluruh panitia.
3. Sebagai penengah masalah dan penegak kedisiplinan.
4. Menjalankan tugas ketua 1 dan 2 jika ketua 1 dan 2 tidak dapat melaksanakan tugasnya.
5. Bekerja sama dengan ketua 1 dan 2.

2) Sekretaris

a. Sekretaris 1 :

1. Mencatat dan sebagai pengingat segala keputusan atau kebijaksanaan rapat yang telah ditetapkan dalam rapat.
2. Membuat segala proposal yang dibutuhkan, bekerja sama dengan siapa yang bersangkutan.
3. Bertanggung jawab kepada ketua panitia.
4. Membuat stampel kepanitiaan.

b. Sekretaris 2 :

1. Mengurus segala kebutuhan surat menyurat seluruh panitia.
2. Mengatur keluar masuknya segala surat yang dibutuhkan oleh panitia.
3. Mengarsip segala surat yang diterima dan dikeluarkan.

4. Bertanggung jawab kepada ketua panitia.
- c. Sekretaris 3 :
 1. Pengadaan undangan dan sertifikat yang dibutuhkan dari semua konten acara,
 2. Sebagai koordinator dalam pembuatan laporan pertanggung jawaban (LPJ) seluruh kegiatan.
 3. Bertanggung jawab kepada ketua panitia.

3) Bendahara

- a. Bendahara 1 :
 1. Membuat rancangan anggaran biaya (RAB) seluruh kebutuhan acara.
 2. Mengatur segala kebutuhan biaya.
 3. Pembuat keputusan kebutuhan biaya.
 4. Membawa/menyimpan seluruh uang dan memiliki rekening kepanitiaan.
 5. Bertanggung jawab kepada ketua panitia.
- b. Bendahara 2 :
 1. Mengatur keluar masuknya uang dari berbagai sumber pendapatan dan pengeluaran.
 2. Mencatat segala pemasukan dan pengeluaran dari berbagai sumber.

3. Meminimalisir/mengoreksi biaya yang dikeluarkan.
 4. Bertanggung jawab kepada ketua panitia.
- c. Bendahara 3 :
1. Mengatur denda/sanksi keuangan dalam kepanitiaan.
 2. Menyimoan segala nota (keluar/masuk).
 3. Mengatur pembuatan LPJ keuangan.
 4. Bertanggung jawab kepada ketua panitia.

4) Sie/devisi

a) Sie Sponsorship

1. Membuat list sponsor.
2. Mencari kontak sponsor yang dituju.
3. Mengatur dan membuat proposal sponsor.
4. Mencari dana yang dibutuhkan dengan etika yang baik.
5. Pandai dalam bernegosiasi.
6. Mempelajari semua hal yang dapat memikat hati sponsor,
7. Mengatur jadwal dengan pemberi sponsor.
8. Mengatur surat-surat yang berhubungan dengan sponsorship.
9. Bertanggung jawab atas logo sponsor.

b) Sie Humas

1. Mengajukan proposal dan surat menyurat kepada jajaran dekanat dan jurusan.
2. Membuat list tamu undangan.
3. Membuat surat pemberitahuan orangtua/wali mahasiswa atas keberadaan acara.
4. Distribusi undangan.
5. Memastikan kehadiran para tamu.
6. Memberikan informasi kepada media terkait.
7. Recruitment panitia tambahan.
8. Mengatur among tamu.
9. Mendekor meja tamu berkoordinasi dengan sie dekorasi.
10. Mempersilakan tamu yang datang.
11. Menyediakan daftar tamu.
12. Memohon sambutan jajaran pejabat untuk keperluan booklet.
13. Mengkoordinasi seluruh hal yang berhubungan dengan masyarakat diluar kepanitiaan.

c) Sie Acara

1. Membuat konsep acara.

2. Mengatur dan memimpin seluruh kegiatan yang berhubungan dengan acara.
3. Membuat susunan acara secara detail dan spesifik (memuat waktu, acara, pengisi acara, perlengkapan dan tempat)
4. Mengatur waktu, tempat, dan membagi tugas masing-masing anggota.
5. Mengurus MC
6. Mengatur pengisi acara.
7. Mengkoordinasi pihak yang beroperasi pada saat dilaksanakan.
8. Mensosialisasikan update draft susunan acara secara detail dan spesifik kepada setiap devisi yang terkait.
9. Mengatur gladi kotor, gladi bersih bersama seluruh peerta dan kepanitiaan.
10. Mengatur jurnal latihan.
11. Mengurus music yang digunakan di setiap acara.
12. Berkoordinasi kepada seluruh devisi yang terkait dengan siapa acara.

d) Sie Juri

1. Mencari juri yang kompeten.
2. Membuat draft penilaian.
3. Mengatur penjurian.
4. Menghitung jumlah penilaian.
5. Membuat peraturan penilaian.
6. Melakukan MoU dengan para juri.
7. Mendesain trophy, membuat dan mendistribusikan trophy.
8. Membuat berita acara penjurian.
9. Menyediakan hand bouquet dan bunga meja.

e) Sie Publikasi

1. Membuat media publikasi.
2. Membantu pembuatan media publikasi yang dibutuhkan oleh devisi lain.
3. Membuat logo acara.
4. Menyampaikan informasi kepada public tentang seluruh acara.
5. Mempublikasikan acara dengan berbagai cara yang memungkinkan.
6. Menjadi admin pada segala media social.

7. Sebagai desainer grafis.
8. Ticketing (membuat tiket, undangan, logo , poster, spanduk, dll)
9. Menentukan perizinan tempat diadakannya publikasi.
10. Bertanggung jawab mengatur pada uang penjualan tiket sebelum disetor ke bendahara.

f) Sie Booklet

1. Desainer booklet dan mencari percetakan booklet.
2. Pandai bernegosiasi.
3. Merencanakan pembiayaan pembuatan booklet.
4. Mencari photographer untuk booklet.
5. Bertanggung jawab atas seluruh isi booklet.
6. Membuat jadwal fot booklet.
7. Membuat dan mengatur goodiebag.

g) Sie Dokumentasi

1. Menyiapkan alat dokumentasi sesuai kebutuhan foto, video, dll.
2. Mencari fotografer dan videographer professional.
3. Berkoordinasi dengan sie booklet.

4. Mengedit hasil liputan yang diperoleh menjadi lebih bagus.
5. Mendokumentasikan seluruh spot yang berhubungan dengan sponsor.
6. Mengkoordinasikan hasil dokumentasi kepada pihak yang membutuhkan.
7. Berkoordinasi kepada siapa publikasi untuk mempublikasikan seluruh kegiatan.
8. Mendokumentasikan seluruh kegiatan.
9. Menyiapkan giant screen, dan layar televisi di backstage.
10. Membuat video opening.

h) Sie Backstage dan Floor Manager.

1. Mengatur jalannya acara di depan dan belakang panggung.
2. Mengatur plotting tempat depan dan belakang panggung.
3. Mengatur keluar masuk jalannya model.
4. Mengatur peminjaman cermin dan mengatur kursi model.

5. Menyiapkan urutan nama model dan susunan acara di backstage.
6. Mengatur situasi yang ada di backstage dan di venue.
7. Bekerjasama dengan sie humas untuk mengatur flow seluruh tamu.
8. Mengkondisikan keadaan seluruh venue.

i) Sie Dekorasi

1. Mengkonsep dekorasi dan layout venue acara.
2. Mendesain dekorasi stage dan melayout seluruh venue acara.
3. Membuat desain photobooth.
4. Mengatur sound system, lighting.
5. Mencari pihak yang berhubungan dengan dekorasi, stage, sound system, dan lighting.

j) Sie Keamanan

1. Mengatur seluruh keamanan pada seluruh rangkaian acara.
2. Membuat layout parkir pada saat acara berlangsung.

3. Mengurus perizinan keamanan kepada dinas-dinas terkait.
4. Mengatur keamanan cuaca.
5. Mengatur kartu parkir.
6. Mengatur keamaan backstage dan seluruh venue.
7. Mengatur kedisiplinan.

k) Sie Konsumsi

1. Mengatur segala kegiatan yang membutuhkan makanan, minuman, dan snack disaat yang dibutuhkan.
2. Mencari sponsor konsumsi yang hemat tapi bagus.
3. Mengatur distribusi konsumsi.
4. Membuat jadwal kebutuhan konsumsi.

l) Sie Model

1. Mengatur pembagian kelompok tampil.
2. Mengatur blocking.
3. Mengatur jadwal latihan berkoordinasi dengan sie acara.
4. Mengatur urutan model.
5. Presensi dan menata model.

6. Mengatur pembagian setiap sesi.
7. Bekerjasama dengan sie make up dan hair do/jilbab.
8. Membuat nomor tampil model.
9. Mengumpulkan desain busana yang akan dikenakan saat fashion show.
10. Bekerjasama dengan sie backstage mengatur keluar masuknya model.

m) Sie Make Up

1. Mencari sponsor make up dengan harga terjangkau.
2. Mengatur rencana makeup
3. Mengatur jadwal makeup pada saat foto booklet dan acara berlangsung.
4. Mengatur alur make up model.
5. Menyampaikan maksud dan tujuan kepada perias dengan baik, benar dan tepat.

n) Sie Perlengkapan

1. Mengurus peminjaman tempat acara berlangsung.
2. Mengatur segala perlengkapan yang dibutuhkan pada serangkaian acara.

3. Pengadaan/penyewaan cermin, kursi, steamer, standing hanger, nampan, taplak, dsb.
4. Memenuhi segala kebutuhan setiap sie yang masuk dalam ranah perlengkapan acara.

2. Menentukan tema

Tema yang diambil dalam pagelaran acara ini yaitu “Movitsme” yang 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.

Pergelaran *Movitsme* tidak mengharuskan menggunakan bahan tertentu, tetapi mahasiswa dibebaskan menggunakan bahan sesuai dengan sumber ide yang diambil dari berbagai tradisi adat daerah di Indonesia.

3. Sumber dana

Penentuan anggaran diputuskan bersama dalam sebuah rapat dengan beberapa pertimbangan. Anggaran yang ditentukan meliputi anggaran dana pokok sebesar Rp. 1.200.000,- tiap mahasiswa.

4. Dewan juri

Seluruh karya-karya mahasiswa yang ditampilkan malam itu dinilai oleh beberapa juri. Dewan juri berjumlah 6 orang. Juri-juri tersebut antara lain :

Juri konsentrasi garmen :

- 1) Ibu Ani Srimulyani (Kepala Seksi Industri Sandang dan Kulit Dinas Perindustrian dan Perdagangan Daerah Istimewa Yogyakarta)
- 2) Bapak Goet Poespo (Pattern Marker dan Penulis Buku-Buku Busana)
- 3) Ibu Pratiwi Sundarini (Konsultan Industri Garmen).

Juri konsentrasi butik :

- 1) Bapak Agung Purwadono (Kedaulatan Rakyat)
- 2) Bapak Ramadhani Khadir (Desainer)
- 3) Bapak Philip Iswandono (Desainer)

5. Menentukan waktu dan tempat

Peragaan busana 2018 dengan judul *Movitsmeini* diselenggarakan pada hari Rabu, 11 April 2018. Acara dimulai pada pukul 18.00 WIB hingga selesai bertempat di Auditorium UNY.

b. Pelaksanaan

1) Pelaksanaan penilaian gantung

Pelaksanaan penilaian gantung diadakan pada tanggal 25 Maret 2018 bertempat di KPLT lantai 3 FT UNY.

2) Grand Juri

Pelaksanaan Grand Juri diadakan pada tanggal 08 April 2018 yang bertempat di KPLT lantai 3 FT UNY.

3) Gladi bersih

Gladi bersih dilaksanakan pada tanggal 10 April 2018 di Auditorium UNY.

Tabel 5. Susunan acara Gladi Bersih Movitsme

Susunan Acara Gladi Bersih Movitsme		
Jam	Kegiatan	Keterangan
16.00 – 16.30	Kedatangan pengisi acara dan persiapan gladi	
16.30 – 17.45	Gladi Pengisi Acara	<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
	Fashion Show I (Kelas A)	<ol style="list-style-type: none"> a. Butik Kelas A b. Garment Kelas A
	Tari Zapin Kreasi	Tari Zapin (riau)
	Fashion Show II (Kelas B)	Tugas Akhir Kelas B
	Song Performance	Silaen Sisters (1 Lagu)
	Fashion Show III (Kelas D)	<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) Penyelenggarakan Pergelaran Busana

Acara pergelaran yang dilaksanakan pada tanggal 11 April 2018 di Auditorium UNY.

Tabel 6. Susunan acara puncak Movitsme

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

c. Evaluasi Hasil

Setelah melaksanakan acara tahap selanjutnya adalah mengevaluasi acara. Evaluasi dari pergelaran busana ini adalah kurangnya komunikasi dan koordinasi antara satu dengan yang lain, dimana menimbulkan ketidak kompakan di dalam pergelaran maka dari itu perlunya penjelasan terhadap semua masalah. Hasil evaluasi akhir dari pergelaran busana ini yaitu acara berjalan dengan lancar dan sukses.

B. Hasil

1. Desain

Busana pesta malam ini mengambil sumber ide Pasola, yang merupakan permainan adat tradisi Sumba Barat Daya dimana tradisi ini adalah permainan saling lempar lembing (tombak kayu) diatas kuda.

Busana pesta ini menggunakan bahan shimmer berwarna coral yang dijadikan gaun mermaid, dan menggunakan kain beledu berwarna coklat yang dibuat menjadi outer berlengan lonceng yang menggunakan bahan brokat. Warna-warna yang digunakan merupakan palet warna dalam trend stories Mainland.

Hiasan yang diaplikasikan pada busana pesta ini yaitu ronce atau manik manik yang disusun di outer dan juga payet yang menglingkari garis leher. Pada bagian belakang terdapat hiasan menyerupai bentuk

tombak kayu yang menggunakan bahan kulit kayu yang sudah diolah serta rantai yang menghiasi. Berikut adalah hasil desain yang diciptakan :



Gambar 29. Hasil penciptaan desain

2. Busana

Busana pesta ini menggunakan bahan shimmer berwarna coral yang dijadikan gaun mermaid, dan menggunakan kain beledu berwarna coklat yang dibuat menjadi outer berlengan lonceng yang menggunakan bahan brokat. Hiasan yang diaplikasikan pada busana pesta ini yaitu ronce atau manik manik yang disusun di outer dan juga payet yang menglingkari garis leher. Pada bagian belakang terdapat hiasan menyerupai bentuk tombak kayu yang menggunakan bahan kulit kayu yang sudah diolah serta rantai yang menghiasi.



Gambar 30. Hasil busana tampak depan



Gambar 31. Hasil busana tampak belakang

3. Pergelaran Busana

Karya-karya mahasiswa yang terpilih menjadi karya terbaik masing-masing mendapatkan penghargaan berupa trophy dari berbagai instansi. Semua berjumlah 24 trophy yang terbagi dalam :

Tabel 7. Daftar hasil kejuaraan dalam pergelaran

Kelas	Juara	Nama Pemenang
Butik Kelas A	Juara 1	Adelina Prabandari
	Juara 2	Ong Grace Quarissa Hadinata
	Juara 3	M. Ali Mustamik
Garmen Kelas A	Juara 1	Muthmainah Nur Laili
	Juara 2	Febriyani Listyaningsih
	Juara 3	Mei Haryati
Butik Kelas B	Juara 1	Tiara Fadhilah
	Juara 2	Nalurita Limaran Sari
	Juara 3	Niken Yazuli Budiyaningrum
	Juara Harapan 1	Okta Helmida Indriyani
	Juara Harapan 2	Nurul Hikmah Hurin'in
	Juara Harapan 3	Robiatul Alfi
Butik Kelas D	Juara 1	Yohana
	Juara 2	Kunmutiah Zahrotun Nur
	Juara 3	Dewi Puspita Sari
Garmen Kelas D	Juara 1	Laila Nur Rohmah
	Juara 2	Kurnia Widiastuti
	Juara 3	Lathifa Haqi
	Best Design Butik	Bitah Nindya Ardani
	Best Design Garmen	Muthmainah Nur Laili
	Best Teknologi Butik	Yohana
	Best Teknologi Garment	Lisa Ayu Wulandari
	Vote Favorite	Yohana
	Juara Umum	Laila Nur Rohmah

C. Pembahasan

1. Hasil Penciptaan Desain

Dalam penciptaan busana pesta malam ini harus memiliki kesesuaian antara desain yang dirancang dengan *trend stories* dan juga sesuai dengan sumber ide yang diambil dari tradisi adat daerah-daerah Indonesia. Untuk itu diperlukan adanya pemahaman dan penghayatan dari makna yang terkandung dalam sumber ide yang diangkat. Dengan judul “Movitsme” yang berarti *Move to it’s me* yang berarti bergerak menuju perubahan positif untuk menemukan jati diri.

Penulis mengambil sumber ide permainan adat Pasola dan menginspirasikan pada karyanya melalui penciptaan busana pesta malam yang berjudul “Pasola”. Hal ini dimaksudkan bahwa penyusun berantusias pada tradisi adat Sumba. Bersumber dari permainan adat Pasola yang meriah, penyusun mengembangkan konsep dari permainan adat Pasola dengan menuangkan ide kreatifitasnya menjadi bentuk lain yakni busana pesta malam yang tidak biasa dengan nuansa elegan dan unik. Pengambilan inspirasi dari permainan adat Pasola ini dimaksudkan agar penyusun dapat membuktikan bahwa permainan adat Pasola yang tidak banyak kalangan umum yang mengetahuinya dapat terekspos dengan penciptaan busana pesta malam yang bersifat etnik tetapi tetap terlihat elegan, unik, dan orisinil sesuai dengan tema “Movitsme”. Penggunaan

bahan kulit kayu sebagai pelengkap untuk menguatkan bentuk tombak kayu yang digunakan dalam permainan adat ini.

2. Karya Busana

Tahapan-tahapan yang dilalui setelah pembuatan desain busana adalah merealisasikan desain dalam bentuk busana dengan melalui beberapa proses. Proses pembuatan busana meliputi pengambilan ukuran pada model, pembuatan pola dasar, pecah pola, rancangan bahan dan harga, pemotongan bahan, pemberian tanda jahitan, menjelujur, fitting I, menjahit, fitting II, memasang hiasan, grand juri. Fitting I dilakukan saat busana masih jelujuran dengan tujuan agar jika terjadi kesalahan ukuran dapat diperbaiki lagi tanpa merusak bahan. Setelah dievaluasi lalu dilanjutkan dengan proses penjahitan busana sampai dengan penyelesaian dan pembuatan pelengkap busana kemudian dilanjutkan dengan fitting II. Pada fitting II busana harus sudah jadi kurang lebih 90% dari total pembuatan. Setelah tahap fitting II, tahap selanjutnya adalah grand juri atau biasa disebut penjurian. Penjurian dilakukan oleh dewan juri yang akan menilai teknik jahit, *cutting*, dan jatuhnya busana sebelum dipresentasikan di *stage*. Busana tersebut dinilai oleh dewan juri dan tim penguji yaitu team dosen pengampu mata kuliah Proyek Akhir sebelum busana tersebut ditampilkan dalam pagelaran.

3. Penyenggaraan Pergelaran Busana

Pergelaran ini dilaksanakan dalam tiga tahap yaitu persiapan, pelaksanaan dan evaluasi. Pagelaran busana diadakan pada hari Rabu, 11 April 2018 dengan judul “*Movitsme*” yang bertempat di Auditorium UNY. Diikuti oleh 102 mahasiswa yang terdiri dari S1 angkatan 2015, dan D3 angkatan 2018. Busana yang ditampilkan terdapat dua konsentrasi yaitu butik dan garmen. Acara fashion show terbagi 3 sesi yaitu Butik dan Garmen kelas A S1, Butik Kelas B D3, dan Butik dan Garmen kelas D S1. Dalam acara ini penyusun mendapat urutan tampil pada sesi 2 yaitu D3 dengan nomor urut 56.

Pada pelaksanaan pagelaran busana ini panitia merekrut beberapa panitiakhusus. Karena kurangnya koordinasi antara panitia inti dengan panitia khususmenjadikan acara ini berlangsung kurang maksimal. Setelah pelaksanaan dilakukan tahap selanjutnya adalah evaluasi. Hal ini dilakukan untuk mengatasi beberapa masalah yang belum terselesaikan dengan mempelajari kekurangan dapat dijadikan sebagai pembelajaran dan dapat memperbaiki di acara-acara berikutnya.

BAB V

KESIMPULAN DAN SARAN

A. Kesimpulan

Berdasarkan rumusan masalah dan hasil pembahasan busana pesta malam dengan sumber ide Pasola diambil kesimpulan yaitu:

1. Dalam menciptakan busana pesta pada malam dengan sumber ide Pasola yang mengambil tradisi adat dari daerah Sumba Barat Daya, ciri khusus yang diambil dari sumber ide ini adalah bentuk tombak kayu yang terdapat dalam permainan adat Pasola. Busana pesta malam ini terdiri dari *longdress*, dengan *outer* yang berlengan lonceng dan terdapat hiasan berbentuk tombak kayu pada bagian belakangnya.
2. Pembuatan busana pesta pada malam dengan sumber ide Pasola melalui tiga tahap yaitu: persiapan, pelaksanaan dan evaluasi. Tahap persiapan meliputi membuat desain kerja busana, mengambil ukuran model, membuat pola busana, merancang bahan dan harga, pemilihan bahan serta penyusutan bahan. Tahap pelaksanaan meliputi meletakkan pola pada bahan, memotong bahan, memberi tanda pola, menjelujur dan menyambung, evaluasi proses I, menjahit, pemberian hiasan, perbaikan kesalahan bila ada, evaluasi proses II.
3. Penyelenggaraan gelar busana dilakukan melalui tiga tahap, pertama yaitu persiapan, yang meliputi pembentukan panitia dan membuat

perencanaan kerja. Kedua yaitu pelaksanaan, yang meliputi pelaksanaan rencana kegiatan yang ditampilkan dalam bentuk pagelaran busana dengan judul “*Movitsme*”, sebelum acara digelar perlu adanya gladi resik yang dimulai dari pukul 16.00 WIB tanggal 10 April 2018, sehingga acara dapat terlaksana dengan lancar dan sesuai harapan, gladi resik diikuti oleh seluruh panitia, *MC*, dan seluruh pengisi acara. Gelar busana ini diikuti oleh 102 mahasiswa yang terdiri dari D3 angkatan 2015, S1 angkatan 2015 Jurusan Pendidikan Teknik Boga dan Busana Fakultas Teknik Universitas Negeri Yogyakarta. Pagelaran ini dilaksanakan pada hari Rabu tanggal 11 April pukul 18.00 yang bertempat di Auditorium UNY. Penyusun tampil dengan nomor urut 56 pada sesi pertama dengan sumber ide permainan adat Pasola dan diperagakan oleh model Anggi. Yang ketiga yaitu evaluasi, yaitu mengevaluasi acara pagelaran busana mulai dari tahap persiapan sampai pelaksanaannya.

B. Saran

1. Dalam menciptakan suatu karya maka harus menentukan sumber ide yang sesuai dengan tema. Harus teliti dalam pemilihan warna dan bahan serta pemahaman akan sumber ide dan tema karena itu sangat menentukan ciri dari busana yang akan dibuat.

2. Pembuatan busana pesta malam dengan sumber ide permainan adat Pasola perlu adanya manajemen waktu sehingga dalam pembuatan dapat selesai tepat sesuai jadwal dan memikirkan cara pembuatan busana sehingga tidak terjadi kerugian.
3. Panitia penyelenggaraan gelar busana haruslah mempunyai rasa tanggung jawab terhadap tugas masing-masing, disiplin serta mampu bekerjasama guna mempersiapkan dan melaksanakan suatu pagelaran busana. Selain itu juga perlu adanya koordinasi dan komunikasi yang baik antar panitia sehingga tugas kepanitiaan dapat berjalan dengan baik dan sukses dan adanya panitia tambahan dalam pergelaran busana sehingga acara dapat terlaksana dengan lancar.

DAFTAR PUSTAKA

- Arifah A. Riyanto. 2003. *Desain Busana*. Bandung : Yapemdo.
- Chodiyah dan Wisri A. Mamdy. 1982. *Desain Busana Untuk SMKK, SMTK*. Jakarta : CV Putra Jaya.
- Chodiyah dan Moh. Alim Zaman. 2001. *Desain Model Tingkat Dasar*. Jakarta : Meutia Cipta Sarana.
- Dharsono Sony Kartika (2004). *Seni Rupa Modern*. Bandung: Rekayasa Sains.
- Ebdi Sanyoto, Sadjiman, Drs. (2005) *Dasar-Dasar Tata Rupa dan Desain*. Yogyakarta.
- Enny Zuhny Khayati. 1998. *Teknik Pembuatan Busana III*. Yogyakarta : IKIP Yogyakarta.
- Ernawati, dkk, 2008. Tata Busana Untuk SMK jilid I. Departemen Nasional : Jakarta.
- Moh. Wancik. 2000. *Bina Busana Pelajaran Menjahit Pakaian wanita 2*. Jakarta : Meutia Cipta Sarana.
- Nanie Asri Yulianti. 1993. *Teknologi Busana*. Yogyakarta : IKIP Yogyakarta.
- Prapti Karomah. 1990. *Tata Busana Dasar*. Yogyakarta : IKIP Yogyakarta.
- Prapti Karomah dan Sicillia Sawitri. 1998. *Pengetahuan Busana*. Yogyakarta : IKIP Yogyakarta.
- Sicillia Sawitri, dkk. 1997. *Tailoring*. Yogyakarta : . IKIP Yogyakarta.
- Sri Ardiati kamil. 1986. *Fashion Design*. Jakarta : Departemen Pendidikan Nasional.
- Sri Widarwati. (1993). *Disain Busana I*. Yogyakarta: FPTK IKIP Yogyakarta

- Sri Widarwati. 2000. *Desain Busana II*. Yogyakarta : IKIP Yogyakarta.
- _____. 1998. *Desain Busana I*. Yogyakarta : IKIP Yogyakarta.
- Widjiningsih. 1994. *Konstruksi Pola Busana*. Yogyakarta : IKIP Yogyakarta.
- _____. 1984. *Desain Hiasan Busana dan Lenan Rumah Tangga*. Yogyakarta : IKIP Yogyakarta.
- _____. 1982. *Konstruksi Pola Busana*. Yogyakarta : IKIP Yogyakarta.

Kursus Jahit Yogy, 2015. Sumber Ide dan Teknik Penyajian Gambar. Diakses pada 04 April 2018 dari <http://kursusjahityogya.blogspot.co.id/2015/03/sumv.html>.

Wikipedia, 2017. Pasola. Diakses Pada 04 April 2018 dari <https://id.wikipedia.org/wiki/Pasola>

Suyatno, Suyono. Revitalisasi Kearifan Lokal sebagai Upaya Penguatan Identitas Keindonesiaan. Diakses pada 06 April 2018 dari <http://badanbahasa.kemdikbud.go.id/lamanbahasa/content/revitalisasi-kearifan-lokal-sebagai-upaya-penguatan-identitas-keindonesiaan>

LAMPIRAN



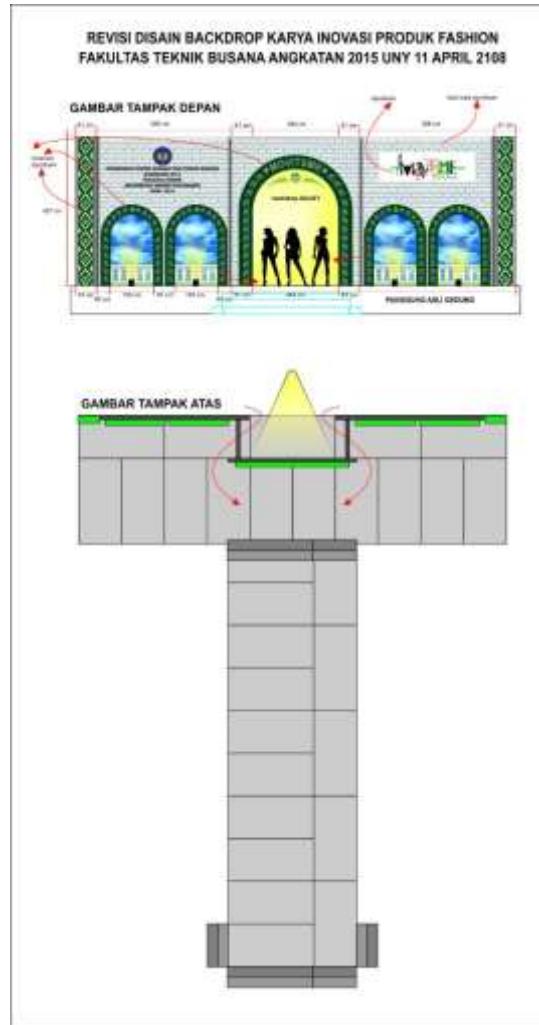
Hasil busana tampak depan pada pergelaran



Hasil busana tampak belakang pada pergelaran



Dokumentasi dengan desainer pada pergelaran



Rancangan dekorasi panggung



Logo pergelaran



Tiket pergelaran



Pamflet acara

Daftar panitia

Sie	Nama
Ketua	Nurul Isma Maula
	Kurnia Widhiastuti
	Laila Rohimatul Khasanah
Sekretaris	Herdita Mei Arumsari
	Gofane Dewi Okthalia
	Sri Atika Suri Permatasari
Bendahara	Karima Asri Hidayah
	Alifia Gismaya Dewanti
	Miftahul Annisa Nur Fitria
Sie Sponsor	Ikhsania Okta Rana
	Angkin Anindita
	Alya Iasha Danasari
	Rahmaningrum Yogyandari
	Nur Septiani Ayuningtyas
Sie Humas	Latifahni Nur Laila
	Nadiya Ummu Nashibah
	Meilanza Wardah Hasanah
	Istriyani
	Nurul Syarifah
	Firmanindya Maulina
Sie Acara	Lathifa Haqi
	Amani Yunita Fidi Hana
	Sylvia Martha Aprilia Silaen
	Arum Indriyani
	Robiatul Alfi
	Nalurita Limaran Sari
	Natasha Andjani
	Ayu Utari Purnomo Putri
Sie Juri	Zumratun Najati Sugito
	Rika Isputri
	Puput Puspita Giri
	Indah Nur Fitriani
	Siti Aisyah
	Isnaini Barokati

Sie Publikasi	Maulida Larasati Sumaryono Yunike Andriani Ujit Rindang Asmara Atik Alifah Freshi Kavita Sandy Hardiyanti Astari Dewi Puspita Sari
Sie Booklet	Kunmutiah Zahrotun Nur Fatimah Marti Astuti Bitah Nindya Ardani Nova Nada Ministry Maraditia Dwi Marinda
Sie Dokumentasi	Anne Azka Juwita Wilda Anggun Mutiarani M. Ali Mustamik Firqotunnajiyah Dany Dewi Rahayu Ratna Utaminingsih
Sie Backstage & Floor Manager	Nurul Hikmah Hurin'in Naina Ifania Nita Dwi Lestari Febriyani Listyaningsih Zulaifah Azizah Mimraatun Agustin Nur Isnaeni
Sie Dekorasi	Ong Grace Quarissa Hadinata Windy Claudya Septianti Yulita Triana Amanda Yohana
Sie Keamanan	Miladiah Susanti Dana Ayu Yonanda Elsa Silviananda Alfani Niken Yazuli Budyaningrum Khalisha Afifah Setiyanto Melinda Anissa Puspita
Sie Konsumsi	Afifah Putri Cahyani Adelina Prabandari Olivia Gemma Putri

	Marhaenna Hasnaningtyas
	Laila Nur Rohmah
	Sekar Rahmadewi
	Diah Syintia Hanum
Sie Model	Rizqi Nuraiza Nugroho Okta Helmida Indriyani Yumita Maulidian Tiara Fadhilah Agisa Putri Ayuning Dewi Tiara Mutia
Sie Make Up	Ervina Melinda Anggraeni Dian Puspitasari Salawati Claratessa Isma Oktaviani Aldila Maharani
Sie Perlengkapan	Zulfa Ash Habul Jannah Nur Indah Yuliana Martiana Rizky Sutrisno Rita Widya Utami Dwi Kurniasih Rizka Nurjannah Sri Koryoga

Anggaran pengeluaran dana

REKAP DATA PEMASUKAN DAN PENGELUARAN ACARA TA KIPF "MOVITSME" TAHUN 2018				
URAIAN	JUMLAH	TOTAL		
Dana Sisa Manajement Peragaan	Rp 15,485,000.00			
Iuran Mahasiswa	Rp 122,400,000.00			
Denda	Rp 1,347,000.00			
Sponsor (Fresh Money)	Rp 5,150,000.00			
Bantuan Sanggar PTBB	Rp 2,500,000.00			
Batuan Jurusan	Rp 1,000,000.00			
Penjualan Tiket	Rp 31,250,000.00			
Total		Rp 179,132,000.00		
PENGELUARAN				
Uraian	Jumlah	Harga Satuan	Jumlah Harga	Total dan Keterangan
SEKRETARIS				
stopmap & label			Rp 70,000.00	
print, amplop, map			Rp 89,000.00	
cetak Lpj			Rp 100,000.00	
SUB TOTAL				Rp 259,000.00
BENDAHARA				
SUB TOTAL				Rp -
HUMAS				
Fotocopy			Rp 17,500.00	
Kain among tamu			Rp 300,000.00	

Fotocopy daftar tamu undangan			Rp 7,000.00	
Print stiker nama undangan			Rp 12,000.00	
Fotocopy			Rp 4,900.00	
Plastik kemas undangn			Rp 9,000.00	
Map Kertas dan Bolpoin			Rp 18,200.00	
KSR			Rp 8,000.00	
				Rp 376,600.00

SPONSORSHIP

Print Proposal			Rp 366,000.00	
Print sample Proposal Tebal			Rp 29,600.00	
Prin MOU dan Surat-surat			Rp 13,800.00	
Kertas Coklat, isolasi, dan pita			Rp 39,000.00	
				Rp 448,400.00

PUBLIKASI

Print Contoh Tiket & Pamflet			Rp 4,500.00	
Buku & Dompet Uang Tiket			Rp 7,800.00	
Print Tiket & Jasa Potong			Rp 199,400.00	
Print Pamflet & Ticket Booth			Rp 17,000.00	
Double Tape			Rp 4,400.00	
Print Tiket VVIP & Jasa Potong			Rp 82,500.00	
Plastik Tiket			Rp 49,000.00	
Kwitansi			Rp 6,000.00	
Print Contoh Pamflet			Rp 4,000.00	
Print contoh Pamflet II			Rp 4,000.00	
Print Pamflet			Rp	

			90,000.00	
Print Leaflet			Rp 120,000.00	
Foto Copy Surat Izin Pamflet			Rp 8,000.00	
Print Pamflet II			Rp 54,000.00	
Cetak Undangan & Amplop			Rp 182,500.00	
Cetak Cocard			Rp 12,000.00	
Beli Wadah Co Card & Tali			Rp 230,000.00	
Cetak Banner			Rp 100,000.00	
SUB TOTAL				Rp 1,175,100.00

BOOKLET

Membeli kain furing tas untuk background foto booklet			Rp 114,000.00	
Sewa background foto			Rp 25,000.00	
Cetak sample booklet			Rp 120,000.00	
Fotografer Booklet			Rp 1,025,000.00	
Pembuatan paperbag			Rp 1,039,500.00	
Pembuatan goodiebag			Rp 1,750,000.00	
Percetakan booklet			Rp 23,980,000.00	
SUB TOTAL				Rp 28,053,500.00

DOKUMENTASI

Fotografer			Rp 850,000.00	
Videografer			Rp 2,700,000.00	
SUB TOTAL				Rp 3,550,000.00

ACARA

--	--	--	--	--

Fee MC Hari H			Rp 1,000,000.00	
MC Grand Juri			Rp 200,000.00	
Fee Tari			Rp 600,000.00	
Fee Pengisi Musik			Rp 550,000.00	
Fee Karnaval			Rp 1,000,000.00	
SUB TOTAL				Rp 3,350,000.00
MODEL				
MOU dengan agensi model			Rp 50,300,000.00	
Print			Rp 5,000.00	
SUB TOTAL				Rp 50,305,000.00
MAKE UP				
Perlengkapan Make-up			Rp 600,000.00	
Make UP (Make Over)			Rp 5,670,000.00	
SUB TOTAL				Rp 6,270,000.00
JURI				
Copy, print, map			Rp 6,000.00	
print			Rp 3,000.00	
Print Warna			Rp 1,500.00	
Print dan copy			Rp 10,000.00	
copy			Rp 9,000.00	
Copy			Rp 14,000.00	
Print Copy			Rp 15,000.00	
Print Map			Rp 1,500.00	
Print			Rp 11,000.00	
Map batik, Bolpoint			Rp 68,600.00	

tropy			Rp 3,240,000.00	
Tape, map, gabus			Rp 58,200.00	
Print digital			Rp 38,800.00	
Ketas payung, cutter, solasi, print warna dan copy			Rp 13,000.00	
SUB TOTAL				Rp 3,489,600.00
DEKORASI				
Cetak MOU Dekorasi untuk dikonsultasikan			Rp 5,500.00	
Cetak MOU Dekorasi + Meterai tempel 6000			Rp 26,000.00	
Dekorasi <i>Backdrop</i> , Panggung dan <i>Catwalk</i>			Rp 16,000,000.00	
<i>Photobooth</i>			Rp 3,000,000.00	
<i>Sound-System</i>			Rp 9,000,000.00	
<i>Lighting</i>			Rp 11,000,000.00	
Genset			Rp 2,000,000.00	
Tambahan Dekorasi dan <i>lighting</i>			Rp 500,000.00	
SUB TOTAL				Rp 41,531,500.00
KONSUMSI				
nasi box (8000)	132	Rp 8,000.00	Rp 1,056,000.00	KONSUMSI FOTO BOOKLET
nasi box (10000)	74	Rp 10,000.00	Rp 740,000.00	
snack (5000)	71	Rp 5,000.00	Rp 355,000.00	
ongkos go car			Rp 25,000.00	
Trasbag	5	Rp	Rp	

		3,900	19,500.00	
sedotan	3	Rp 1,800.00	Rp 5,400.00	
air 240 ml	4	Rp 18,000.00	Rp 72,000.00	
air 600 ml	3	Rp 36,000.00	Rp 108,000.00	
Total		Rp 2,380,900.00		
Snack	125	Rp 5,000.00	Rp 625,000.00	KONSUMSI GRAND JURI
Air	3	Rp 18,000.00	Rp 54,000.00	
Tresbag	5	Rp 3,900	Rp 19,500.00	
		Total	Rp 698,500.00	
Snack	46	Rp 5,000.00	Rp 230,000.00	KONSUMSI GRAND JURI
nasi box (8000)	176	Rp 8,000.00	Rp 1,408,000.00	
nasi box (10000)	4	Rp 10,000.00	Rp 40,000.00	
buah 100.000	1	Rp 100,000.00	Rp 100,000.00	
air 240 ml	4	Rp 18,000.00	Rp 72,000.00	
air 600 ml	3	Rp 36,000.00	Rp 108,000.00	
Tresbag	5	Rp 3,900	Rp 19,500.00	
		Total	Rp 1,977,500.00	
nasi box (10000)	8	Rp 10,000.00	Rp 80,000.00	KONSUMSI H-2 LOADING BARANG
air 600 ml	1	Rp 36,000.00	Rp 36,000.00	
		Total	Rp 116,000.00	
nasi box (8000)	222	Rp 8,000.00	Rp 1,776,000.00	KONSUMSI H-1 GLADI KOTOR
nasi box (10000)	8	Rp 10,000.00	Rp 80,000.00	
snack (5000)	67	Rp 5,000.00	Rp 335,000.00	

**KONSUMSI HARI
ACARA FASHION
SHOW
MOVITSME**

air 240 ml	5	Rp 18,000.00	Rp 90,000.00	
air 600 ml	4	Rp 36,000.00	Rp 144,000.00	
Tresbag	1	Rp 50,000.00	Rp 50,000.00	
		Total	Rp 2,475,000.00	
snack (8000)	73	Rp 8,000.00	Rp 584,000.00	
nasi box (8000) olive	183	Rp 8,000.00	Rp 1,464,000.00	
nasi box (10000)	5	Rp 10,000.00	Rp 50,000.00	
nasi box (8000) catering	245	Rp 8,000.00	Rp 1,960,000.00	
nasi box (10000)	10	Rp 10,000.00	Rp 100,000.00	
snack A	898	Rp 10,000.00	Rp 8,980,000.00	
snack A	195	Rp 8,000.00	Rp 1,560,000.00	
Air 600 ml	1	Rp 36,000.00	Rp 36,000.00	
Air 240 ml	7	Rp 18,000.00	Rp 126,000.00	
Air 330 ml	32	Rp 29,000.00	Rp 928,000.00	
Trashbag	1	Rp 50,000.00	Rp 50,000.00	
Sedotan	26	Rp 1,700.00	Rp 44,200.00	
		Total	Rp 15,882,200.00	
SUB TOTAL				Rp 23,530,100.00
PERKAB				
Dana Kebersihan KPLT (3 Hari)			Rp 550,000.00	
Dana Sewa Auditorium			Rp 1,500,000.00	
Peminjaman Kursi			Rp 3,719,000.00	
Peminjaman Live Video dan 2 Tv Plasma			Rp 2,700,000.00	

Peminjaman HT	15 HT + Earphone	Rp 10.00	Rp 150,000.00	
Peminjaman HT	17 HT	Rp 8,500.00	Rp 144,000.00	
Spot Light	8 unit	Rp 40,000.00	Rp 320,000.00	
SUB TOTAL				Rp 9,083,000.00
Print Karcis			Rp 28,000.00	
Minyak Kayu Putih			Rp 10,000.00	
Perlengkapan kamanan (bolpiont, lem, dst)			Rp 150,000.00	
SUB TOTAL				Rp 188,000.00
BACKSTAGE & FLOOR				
Lakban.			Rp 15,000.00	
Tali rafia			Rp 12,000.00	
Print			Rp 5,000.00	
Print.			Rp 38,000.00	
Print.			Rp 100,800.00	
Print.			Rp 27,000.00	
Lakban dan solasi kertas.			Rp 9,500.00	
SUB TOTAL				Rp 207,300.00
TOTAL PENGELUARAN				Rp 171,817,100.00
SISA PENGELUARAN				Rp 7,314,900.00