



**BUSANA PESTA MALAM DENGAN SUMBER IDE TARI SAUREKA
REKA DALAM PERGELARAN
*MOVITSME***

PROYEK AKHIR

Diajukan Kepada Fakultas Teknik Universitas Negeri Yogyakarta
Untuk Memenuhi sebagian Persyaratan guna Memperoleh
Gelar Ahli Madya Program Studi Teknik Busana



Oleh:
Yumita Maulidian
NIM. 15514134006

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

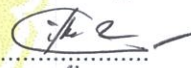
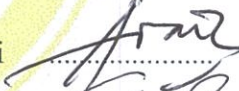
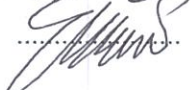
LEMBAR PENGESAHAN

BUSANA PESTA MALAM DENGAN SUMBER IDE TARI SAUREKA REKA DALAM PERGELARAN *MOVITSME*

Oleh:
Yumita Maulidian
NIM. 15514134006

Telah dipertahankan di depan Dewan Penguji Proyek Akhir Fakultas Teknik
Universitas Negeri Yogyakarta pada tanggal 10 Juli 2018
dan dinyatakan Telah Memenuhi Persyaratan Guna Memperoleh Gelar Ahli
Madya Pogram Study Teknik Busana.

DEWAN PENGUJI

No	Nama	Jabatan	Tanda Tangan	Tanggal
1.	Sri Emy Yuli Suprihatin, M.Si	Ketua Penguji	
2.	Mohammad Adam Jerusalem, Ph.D	Sekretaris Penguji	
3.	Enny Zuhni Khayati, M.Kes	Penguji	

Yogyakarta, Juli 2018

Fakultas Teknik
Universitas Negeri Yogyakarta
Dekan,


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

HALAMAN PERSETUJUAN

Proyek Akhir yang berjudul **BUSANA PESTA MALAM DENGAN SUMBER IDE TARI SAUREKA REKA DALAM PERGELARAN MOVITSME** yang disusun oleh Yumita Maulidian NIM. 15514134006 ini telah disetujui oleh pembimbingan untuk diujikan.

Yogyakarta, 29 Juni 2018

Dosen Pembimbing,



Sri Emy Yuli Suprihatin, M.Si
NIP. 19620503 198702 2 001

SURAT PERNYATAAN

Yang bertanda tangan dibawah ini:

Nama Mahasiswa : Yumita Maulidian

NIM : 15514134006

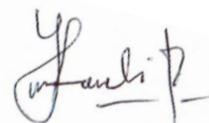
Program Studi : Teknik Busana

Judul Karya : BUSANA PESTA MALAM DENGAN SUMBER IDE
TARI SAUREKA REKA DALAM PERGELARAN
MOVITSME

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

Yogyakarta, 29 Juni 2018

Yang menyatakan,



Yumita Maulidian

NIM.15514134006

HALAMAN PERSEMBAHAN

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

1. Ayahku Kusnaini dan Mamahku Nur'aini Handayani yang selalu mendo'akan saya, mengarahkan saya menjadi lebih baik dan selalu mendukung cita-cita saya.
2. Kakakku Yundy Eko Priatama dan Adikku Yesinta Trisia Rahmatika yang selalu memberi semangat untuk menyelesaikan laporan ini.
3. Ricky Maulana Fagi yang selalu memberikan motivasi untuk tetap bersemangat dan pantang menyerah menyelesaikan laporan ini.
4. Teman-teman Kelas B Teknik Busana D3 angkatan 2015 yang selalu berbagi semangat dan kebahagiaan yang membantu dalam menyelesaikan laporan ini.
5. Almamaterku Universitas Negeri Yogyakarta yang memberikan tempat untuk belajar dan menjadikan penyusun sebagai manusia yang cendekia, mandiri dan bernurani.

MOTTO

Jadilah sabar dan sholat sebagai penolongmu, sesungguhnya Allah
akan beserta orang-orang yang sabar.

(QS Al-Baqorah 153)

Saat kita memperbaiki hubungan dengan Allah, niscaya Allah akan
memperbaiki sesuatunya untuk kita.

(Dr. Bilal Phillips)

Jangan pergi mengikuti kemana jalan akan berujung.

Buat jalanmu sendiri dan tinggalkanlah jejak.

(Ralph waldo emerson)

BUSANA PESTA MALAM DENGAN SUMBER IDE TARI SAUREKA REKA DALAM PERGELARAN *MOVITSME*

Oleh:
Yumita Maulidian
15514134006

ABSTRAK

Tujuan dari pembuatan Proyek Akhir ini adalah dapat: 1). mencipta desain busana pesta malam dengan sumber ide Tari Sureka reka dan bersub tema +*Chill*, 2). membuat busana pesta malam dengan sumber ide Tari Sureka reka dan bersub tema +*Chill*, 3). menyelenggarakan pagelaran busana pesta malam dengan tema *Movitsme* dan menampilkan busana pesta malam dengan sumber ide Tari Saureka reka yang bersub tema +*Chill*.

Proses penciptaan Desain Busana Pesta Malam adalah mengkaji tema *Movitsme* serta mengambil sumber ide Tari Saureka-reka. Pengembangan sumber ide secara deformasi dengan *style elegant* dinamis dan *look pajama* mengacu *fashion trend guidelines* 2018 dengan mengambil konsep pada sub tema +*Chill* yang memperhatikan unsur dan prinsip desain. Proses pembuatan busana melalui tiga tahap yaitu: 1). tahap persiapan, yang terdiri dari pembuatan desain kerja, pengambilan ukuran, pembuatan pola busana mulai dari pembuatan pola dasar, pecah pola dan hasil pola sesuai dengan desain, rancangan bahan dan harga, penyiapan bahan, 2). tahap pelaksanaan, yang terdiri dari meletakkan pola pada bahan, memotong bahan, memberi tanda jahitan, penjelujuran, fitting I, penjahitan, pemberian hiasan dan fitting II, 3). tahap evaluasi serta keseluruhan dapat dilaporkan bahwa busana yang diciptakan telah sesuai dengan tema, desain dan teknik pembuatan. Penyelenggaraan pagelaran busana dengan tema *Movitsme* melalui tiga tahap yaitu: 1). tahap persiapan meliputi menentukan konsep dan tema pagelaran, pembentukan panitia, penentuan tujuan, penentuan anggaran serta penentuan waktu, tempat penyelenggaraan dan pelaksanaan gladi bersih, 2). tahap pelaksanaan meliputi penilaian gantung, grand juri dan penyelenggaraan busana, 3). tahap evaluasi yaitu mengevaluasi hasil dari keseluruhan proses pagelaran.

Hasil Proyek Akhir ini adalah 1). desain busana yang diwujudkan ke dalam *design sketching*, *production sketching*, desain hiasan, *presentation drawing* dan *fashion illustration*, 2). pembuatan busana pesta malam berupa *three pieces* yaitu jubah, *slip crop top* dan celana dengan memunculkan *manipulating fabric* dalam teknik anyam sebagai gambaran bentuk dan struktur dari sumber ide dengan hiasan berupa payet, 3). pagelaran busana dengan tema *Movitsme* dilaksanakan pada hari Rabu, 11 April 2018 pukul 18.00 WIB bertempat di Auditorium Universitas Negeri Yogyakarta dan busana pesta malam ini diperagakan oleh peragawati Lolita dengan nomor urut 68 dari 102 peserta.

Kata kunci : Busana Pesta Malam, Tari Saureka Reka, *Movitsme*

EVENING DRESS WITH SOURCE IDEA SAUREKA-REKA DANCE AT MOVITSME FASHION SHOW

**By:
Yumita Maulidian
15514134006**

ABSTRACT

This final project aimed the students to be able to: 1) create evening dress designs inspired by Saureka-reka dance and +Chill sub theme, 2) create evening dress inspired by Saureka-reka dance and +Chill sub theme, 3) hold a fashion show with Movitsme theme that shows Saureka-reka dance with +Chill sub theme inspired evening dress.

The process of creating fashion design evening dress was examining the theme of Movitsme as well as taking the source idea Saureka-reka Dance-maker. Development ideas in elegant style with dynamic deformation and look pajama fashion trend 2018 guidelines refers to taking the concept on the sub theme + Chill that pay attention to the elements and principles of design.. Theme Sensory with +Chill sub theme as well as paying attention to the elements and design's principles. The process of making dress through three stages: 1) preparation stage, which consists of making the design work, taking the size, making clothing patterns ranging from making archetypes, pattern breaks, and pattern results in accordance with the design, material design and price, 2) implementation stage, which consists of laying the pattern on the material, cutting the material, stitching marks, manual stitching, fitting I, sewing, fitting II, installation of decoration and dressing, 3) the evaluation stage discusses the work as a whole. Organizing the Movitsme fashion show through three stages: 1) the preparatory stage involves determining the theme and concept of performance, forming the committee, determining the implementation objectives, determining the time and place of organizing, determining the budget, and rehearsal, 2) implementation stage includes grand jury, hanging assessment, and organizing fashion show, 3) the evaluation stage is to evaluate the results of the whole process performances.

The results of final project are 1) fashion design that realized to design sketching , production sketching, decorative design, presentation drawing and fashion illustration, 2) make a evening dress from three pieces are jubbah, slip crop top and pant with disappear a manipulating fabric in a wicker technic and structure from the source of ide and beads garniture, 3) fashion show Movitsme held on Wednesday, April 11th 2018 at 6 PM and was set in UNY Auditorium and the evening dress was practiced by Lolita models with number 68 of the 102 participants.

Keywords: Evening Dress, Saureka Reka Dance, Movitsme

KATA PENGANTAR

Puji syukur atas kehadiran Tuhan Yang Maha Esa yang telah memberikan limpahan anugerah dan kenikmatan serta kesempatan sehingga penyusun dapat melaksanakan Proyek Akhir dengan judul “Busana Pesta Malam dengan Sumber Ide Tari Saureka Reka dalam Pagelaran Busana Movitsme” dari awal hingga proses penyusunan laporan dengan baik dan dengan pengalaman berharga yang mampu mendewasakan diri. Proyek Akhir ini mengambil sumber ide Tari Saureka Reka. Proyek Akhir ini diajukan untuk memenuhi sebagian persyaratan untuk memperoleh gelar Ahli Madya D3 Teknik Busana. Keberhasilan pembuatan Proyek Akhir ini karena dukungan dan bimbingan dari pihak-pihak lain yang membantu dalam penyusunan Proyek Akhir untuk itu penyusun mengucapkan terima kasih yang sebesar-besarnya kepada

1. Ibu Sri Emy Yuli Suprihatin, M. Si. selaku dosen pembimbing Proyek Akhir
2. Ibu Enny Zuhni Khayati, M.Kes. selaku Dosen Penguji dalam ujian Proyek Akhir
3. Bapak Mohammad Adam Jerusalem, Ph.D. selaku Sekretaris dalam ujian Proyek Akhir
4. Bapak Dr. Widarto, M.Pd. selaku Dekan Fakultas Teknik Universitas Negeri Yogyakarta.
5. Ibu Dr. Mutiara Nugraheni, selaku ketua jurusan Pendidikan Teknik Boga dan Busana Fakultas Teknik Universitas Negeri Yogyakarta.
6. Bapak Triyanto, M.A, selaku Ketua Program Studi Teknik Busana D3 Fakultas Teknik Universitas Negeri Yogyakarta
7. Seluruh dosen Teknik Busana yang telah banyak memberikan bekal ilmu selama kuliah
8. Teman-teman Angkatan 2015 yang telah memberi semangat, motivasi dan perjuangan bersama.
9. Lolita selaku model yang memperagakan busana dalam Pagelaran Busana Movitsme

10. Kedua Orang Tua dan keluarga yang senantiasa mendoakan dan memberi dorongan semangat agar sungguh-sungguh dalam melaksanakan Praktik Industri serta dalam penyusunan laporan.
11. Semua pihak yang terlibat secara langsung maupun tidak langsung dalam penyusunan laporan Proyek Akhir ini yang tidak dapat disebutkan satu persatu.

Semoga Tuhan Yang Maha Esa senantiasa memberikan balasan kepada semua pihak di atas menjadi amalan yang bermanfaat. Akhir kata, semoga laporan ini dapat bermanfaat bagi perkembangan ilmu pengetahuan pada umumnya dan bagi para pembaca khususnya.

Yogyakarta, 4 Juli 2018

Penyusun
Yumita Maulidian

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL.....	i
LEMBAR PENGESAHAN	ii
LEMBAR PERSETUJUAN.....	iii
LEMBAR KEASLIAN KARYA.....	iv
LEMBAR PERSEMBAHAN	v
MOTTO	vi
ABSTRAK	vii
ABSTRACT.....	viii
KATA PENGANTAR	ix
DAFTAR ISI.....	xi
DAFTAR GAMBAR	xiii
DAFTAR TABEL.....	xiv
DAFTAR LAMPIRAN.....	xv
BAB I PENDAHULUAN	
A. Latar Belakang Penciptaan.....	1
B. Batasan Istilah	5
C. Rumusan Penciptaan	7
D. Tujuan Penciptaan.....	8
E. Manfaat Penciptaan.....	8
BAB II DASAR PENCIPTAAN	
A. Tema Penciptaan	10
B. Trend	12
C. Sumber Ide	22
1. Pengertian sumber ide	22
2. Penggolongan Sumber ide.....	23
3. Sumber Ide Tari Saureka Reka	25
4. Pengembangan Sumber ide	31
D. Desain Busana.....	33
1. Pengertian Desain.....	33
2. Unsur dan Prinsip Desain.....	35
3. Teknik Penyajian Gambar.....	51
4. Prinsip Penyusunan <i>Moodboard</i>	55
E. Busana Pesta	58
1. Deskripsi busana Pesta.....	58

2. Bahan busana	65
3. Pola Busana.....	66
4. Teknologi Busana.....	76
5. Hiasan Busana.....	87
F. Pergelaran Busana.....	91
1. Pengertian Pergelaran Busana.....	91
2. Tujuan Penyelenggaraan Busana	92
3. Konsep Pergelaran	93
4. Proses Penyelenggaraan	98
 BAB III KONSEP PENCIPTAAN KARYA DAN PERGELARAN	
A. Konsep Penciptaan Desain.....	104
B. Konsep Pembuatan Busana	110
C. Konsep Penyelenggaraan Pergelaran	111
 BAB IV PROSES, HASIL, DAN PEMBAHASAN	
A. Proses	115
1. Penciptaan desain	115
2. Pembuatan Busana	119
a. Persiapan	119
b. Pelaksanaan	141
c. Evaluasi Hasil.....	152
3. Penyelenggaraan Pergelaran Busana.....	152
a. Persiapan	152
b. Pelaksanaan	163
c. Evaluasi Hasil.....	166
B. Hasil	168
1. Hasil Penciptaan Desain Busana.....	168
2. Hasil Pembuatan Karya Busana	171
3. Hasil Penyelenggaraan Pergelaran	172
C. Pembahasan.....	174
1. Penciptaan Desain Busana	174
2. Pembuatan Karya Busana	175
3. Penyelenggaraan Pergelaran	176
 BAB V SIMPULAN DAN SARAN	
A. SIMPULAN	178
B. SARAN	180
DAFTAR PUSTAKA	182
LAMPIRAN.....	185

DAFTAR GAMBAR

Gambar 1. <i>Mood</i> dan Warna dari <i>Trend + Chill</i>	20
Gambar 2. <i>Key Items</i> dari <i>Trend + Chill</i>	21
Gambar 3. <i>Key Items</i> dari <i>Trend + Chill</i>	21
Gambar 4. <i>Accessories</i> dari <i>Trend + Chill</i>	21
Gambar 5. Sumber Ide Tari Saureka Reka.....	25
Gambar 6. Permainan gaba-gaba saat terbuka dan tertutup	29
Gambar 7. Kain Tenun Tanimbar Motif Ulerati	30
Gambar 8. Implementasi Motif Ulerati ke dalam Bentuk Anyaman	105
Gambar 9. Implementasi Bentuk Anyaman saat Gaba-gaba saat Terbuka.....	107
Gambar 10. Implementasi Bentuk Anyaman saat Gaba-gaba Tertutup.....	107
Gambar 11. Desain Panggung <i>Movitsme</i>	112
Gambar 12. Desain <i>Backdrop</i> <i>Movitsme</i>	113
Gambar 13. Desain Tiket <i>Movitsme</i>	114
Gambar 14. Desain Penataan Kursi	114
Gambar 15. <i>Moodboard</i>	116
Gambar 16. <i>Desain Sketching</i>	117
Gambar 17. <i>Prentation Drawing</i>	118
Gambar 18. Desain Hiasan Busana	119
Gambar 19. Gambar Kerja Jubah.....	120
Gambar 20. Gambar <i>Kerja Slip Crop Top</i>	121
Gambar 21. Gambar Kerja Celana	121
Gambar 22. Gambar Kerja Hiasan Busana	122
Gambar 23. pola dasar badan sistem So-en Skala 1:8	124
Gambar 24. Pola Dasar Lengan Skala 1:8	126
Gambar 25. Pola Ban Pinggang Skala 1:8	126
Gambar 26. Pola Dasar Slack Skala 1:8	127
Gambar 27. Pecah Pola Badan Jubah Skala 1:8.....	129
Gambar 28. Lapisan Badan Jubah Skala 1:8.....	130
Gambar 29. Pecah Pola Lengan Jubah Skala 1:8.....	131
Gambar 30. Pecah Pola <i>Slip Crop Top</i> Skala 1:8	131
Gambar 31. Memperbaiki Garis Pola <i>Slip Crop Top</i> Skala 1:8.....	132
Gambar 32. Pecah Pola Celana Bagian Depan Skala 1:8	132
Gambar 33. Hasil Pola Jubah	133
Gambar 34. Hasil Pola Jubah	134
Gambar 35. Hasil Pola Jubah	135
Gambar 36. Hasil Pola <i>Slip Crop Top</i>	136
Gambar 37. Hasil Pola Celana	137
Gambar 38. Rancangan Bahan Utama Jubah	138
Gambar 39. Rancangan Bahan Vuring Jubah	138
Gambar 40. Rancangan Bahan Utama dan Vuring <i>Slip Crop Top</i>	139
Gambar 41. Rancangan Bahan Utama Celana	139
Gambar 42. Proses Membuat <i>Manipulating fabric</i>	143
Gambar 43. <i>Fashion Illustration</i>	170
Gambar 44. Busana Pesta Malam	172

DAFATAR TABEL

Tabel 1. Ukuran yang Diperlukan	123
Tabel 2. Keterangan Pola Dasar Slacks	128
Tabel 3. Rancangan harga	140
Tabel 4. Evaluasi Proses I	147
Tabel 5. Evaluasi Proses II	151
Tabel 6. Rencana Anggaran Dana Keperluan Pagelaran	160
Tabel 7. Daftar Dana Pemasukan	160
Tabel 8. Susunan Acara Gladi Bersih	162
Tabel 9. Susunan Acara Grand Juri	164
Tabel 10. Susunan Acara Pergelaran Movitsme	165

DAFTAR LAMPIRAN

- Lampiran 1. Daftar Panitia Inti Pegelara Busana Movitsme
- Lampiran 2. Rincian Anggaran Pengeluaran Pergelaran Busana Movitsme
- Lampiran 3. Desain Logo Movitsme
- Lampiran 4. Desain Pamflet Pegelara Busana Movitsme
- Lampiran 5. Desain Banner Pegelara Busana Movitsme
- Lampiran 6. Model saat tampil pada Pergelaran Busana Movitsme tampak depan
- Lampiran 7. Model dan Desainer saat tampil pada Pergelaran Busana Movitsme

BAB 1

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Penciptaan

Busana merupakan salah satu kebutuhan dasar manusia yang tidak dapat diganti oleh apapun. Pada awalnya busana hanya digunakan untuk menutupi serta melindungi tubuh, kemudian berkembang menjadi fashion. Fashion memiliki siklus yang berputar, dimana gaya berbusana akan mengalami perubahan dari masa ke masa. Di dalam perubahan tersebut, tidak menutup kemungkinan bahwa gaya berbusana pada era masa lalu akan kembali menjadi *trend* di masa yang akan datang. Perkembangan fashion selalu menarik sehingga banyak orang yang selalu mengikuti *trend* khususnya anak muda. Tetapi dalam perkembangan tersebut tidak bisa dipungkiri lagi *trend* di Indonesia banyak dipengaruhi oleh budaya barat. Salah satunya adalah busana pesta malam yang memiliki tingkat kesulitan lebih tinggi dalam pembuatan dan juga semarak dalam produksinya. Sayangnya, masih banyak busana pesta malam yang masih terlihat sama dari tahun ke tahun. Busana pesta nampaknya tidak memiliki tren yang terlalu sering berubah-ubah dari tahun ke tahun. Sebenarnya model busana pesta lebih sering disesuaikan dengan karakteristik si pemakai dan selera pemakai. Jadi tidak secara khusus mengikuti sebuah *trend fashion*. Selain itu, dalam pembuatan busana pesta sendiri juga dapat divariasikan tak hanya dari segi desain, tetapi juga segi bahan, hiasan, aksesories, warna dan teknik pembuatan. Untuk busana pesta malam

khususnya variasi yang dihadirkan tentunya lebih mencolok, hal ini dapat dilihat dari segi penggunaan bahan dan warna. Penggunaan aplikasi seperti payet, batu-batuan atau *swarovski* juga dapat dijadikan pilihan untuk menghadirkan kesan mewah dan *glamour*. Dalam menciptakan suatu desain busana, penuangan ide kreatif sangat diperlukan untuk menciptakan suatu desain busana. Ide dapat diambil dari berbagai hal yang ada disekeliling kita. Di Indonesia banyak sekali memiliki keanekaragam budaya yang bisa diangkat menjadi suatu busana. Hal ini memberikan peluang dan kesempatan bagi para desainer serta produsen busana untuk lebih kreatif berkarya memadupadankan suatu busana yang lebih variatif.

Universitas Negeri Yogyakarta khususnya Fakultas Teknik memiliki program studi Teknik Busana adalah merupakan lembaga pendidikan yang memberikan kesempatan kepada mahasiswa untuk menuangkan ide dan kreatifitas dalam bidang busana yang bertujuan untuk melahirkan desainer desainer baru yang mampu melihat dan menyikapi setiap perubahan yang terjadi pada dunia mode yaitu melewati mata kuliah Proyek Akhir. Disini mahasiswa dituntut menciptakan suatu desain busana yang direalisasikan menjadi busana dan ditampilkan dalam bentuk suatu pertunjukan.

Proyek akhir tahun 2018 akan menampilkan pertunjukan busana yang bertema *Movitsme* merupakan singkatan dari “*Move To It's Me*” yang berarti bergerak menuju perubahan positif untuk menemukan jati diri, sebagai sarana pengokohan jati diri dalam berkarya dengan kearifan lokal di Indonesia. Menampilkan karya busana pesta malam yang merupakan

hasil perpaduan antara perkembangan *trend fashion* 2018 yang dipadukan dengan budaya Indonesia yang ditorehkan dalam busana dengan sentuhan motif nusantara. Tema yang diangkat dalam pagelaran *Movitsme* ini mengacu pada *trend forecasting* 2018/2019 yang memiliki 4 tema besar, yaitu: *Individualist*, *Neuetradition*, *Quest*, dan *Sensory*.

Dalam peragaan busana *Movitsme* mengangkat kearifan-kearifan lokal di Indonesia yang diwujudkan sesuai dengan *trend fashion* dunia saat ini agar siap bersaing dalam pasar global tanpa meninggalkan identitas diri sebagai masyarakat Negara Kesatuan Republik Indonesia. Selain itu di era globalisasi sekarang ini masyarakat cenderung tertarik untuk mengenal hal-hal yang bersifat modern sehingga tidak sedikit masyarakat yang melupakan kebudayaannya sendiri, sedangkan jika diteliti secara dalam kearifan lokal di Indonesia ini sangatlah beragam yang masing-masing mempunyai nilai tersendiri bagi masyarakat. Oleh sebab itu, untuk meningkatkan rasa cinta terhadap produk dalam negeri dan mempersiapkan diri untuk berani berkompetisi secara global dengan kekayaan dan kearifan lokal Indonesia. Mengingat bahwa Indonesia merupakan Negara yang memiliki 34 provinsi maka banyak pula keunikan kebudayaan dan ciri khas masing-masing dalam tiap provinsinya. Keunikan dan ciri khas tiap provinsi tersebut tersebut sangat berpotensi untuk menjadi inspirasi dalam menciptakan sebuah mode busana yang baru. Jadi, *Movitsme* dalam pagelaran ini ingin menampilkan sebuah busana pesta malam yang indah dan modern dengan tidak melupakan beragam kearifan lokal asli bangsa Indonesia.

Dengan adanya pertunjukan ini diharapkan dapat mengingat dan melestarikan beberapa kearifan lokal yang kurang terekspos di kalangan masyarakat, serta memunculkan karakter diri mahasiswa untuk mengembangkan kreatifitas tanpa batas dalam menciptakan suatu karya, baik karya seni maupun karya teknologi yang akan berguna bagi pendidikan tentunya. Mendapatkan respon dari masyarakat untuk memberikan penilaian terhadap hasil karya mahasiswa serta ikut melestarikan budaya bangsa Indonesia.

Dalam kesempatan ini, penulis mengambil tema Sensory dengan Sub tema +Chill yang menyoroti busana dalam sebagai busana luar yang nyaman sama seperti di rumah maupun di jalan. Menampilkan busana yang santai dan faktor intim dengan cara melapis (layer) seperti bra, piyama dan jubah. Menggunakan palet nudes baru dikombinasikan dengan warna yang menyala cantik. Jersey katun, terry atau velour sangat cocok untuk kaos-kaos boxy (cenderung persegi, penuh), sweatshirt dan slip dresses. Penulis mengambil sumber ide dari kearifan lokal provinsi Maluku yaitu suatu Tari yang bernama Tari Saureka-reka. Tarian asli Maluku ini asli dibuat masyarakat Maluku. Tarian ini dilakukan sebagai ungkapan rasa gembira dan rasa syukur masyarakat Maluku. Tari Saureka Reka merupakan salah satu kesenian dan permainan tradisional yang cukup terkenal di kalangan masyarakat Maluku dan sering ditampilkan di berbagai acara adat maupun hiburan. Tarian ini juga merupakan tarian persahabatan atau tarian pergaulan masyarakat Maluku. Tarian ini biasa dilakukan oleh para muda-

mudi, dimana para laki-laki memainkan *gaba-gaba* dan para perempuan menari dan menghindari gaba-gaba tersebut. Dimana prosesnya gaba-gaba akan dibenturkan kepada gaba-gaba yang lainnya. Gaba-gaba sendiri merupakan bilah pohon sagu yang digunakan sebagai properti menari dan sekaligus menjadi musik pengiring tarian ini. Kemudian diimplementasikan pada pemilihan warna serta dalam bentuk *manipulating fabric* dengan teknik anyam pada beberapa bagian busana

Pemilihan sumber ide tersebut di angkat oleh penulis tidak lepas dari keinginan untuk ikut serta melestarikan kebudayaan Indonesia. Desain busana dibuat semenarik mungkin dengan kesan yang nyaman dan mewah serta menggunakan teknik menjahit adi busana dan dipromosikan melalui pagelaan busana *Movitsme*.

B. Batasan Istilah

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

1. Busana Pesta Malam

Busana pesta malam adalah busana yang dikenakan pada kesempatan pesta dari waktu matahari terbenam sampai waktu berangkat tidur, baik bersifat resmi maupun tidak resmi. Busana dengan mutu tinggi dengan desain yang istimewa, dibuat menggunakan bahan yang berkualitas, hiasan yang lebih mewah, teknik menjahit adi busana dan berkesan *glamour*.

2. Sumber Ide Tari Saureka Reka

Sumber ide adalah segala sesuatu yang dapat menimbulkan ide seseorang untuk menciptakan suatu karya baru. Dalam Proyek Akhir ini busana terinspirasi dari sumber ide Tari Saureka-reka. Tari Saureka-reka ini memiliki berbagai karakteristik yang bisa diambil sebagai sumber ide. Karakteristik tersebut dapat dilihat dari sejarah, fungsi dan makna yang dikandung, kostum dan alat musik yang digunakan, serta bentuk atau struktur dari tarian ini. Dalam pertunjukan busana pesta malam ini sumber ide yang diambil adalah makna serta bentuk atau struktur dalam permainan Tari Saureka-reka dan kain khas Maluku. Kemudian diimplementasikan pada pemilihan warna serta dalam bentuk *manipulating fabric* dengan teknik anyam pada beberapa bagian busana yaitu pada bagian *slip crop top* dan celana.

3. Pertunjukan Busana *Movitsme*

Pertunjukan busana adalah pameran mode busana yang asalnya adalah ingin memamerkan ide-ide hasil rancangan baru para perancang mode busana. Pertunjukan yang dilaksanakan pada Proyek Akhir ini bertema *Movitsme* yang merupakan singkatan dari “*Move To It's Me*” yang berarti bergerak menuju perubahan positif untuk menemukan jati diri. Menampilkan berbagai kearifan lokal yang ada dari berbagai daerah di Indonesia. Kearifan lokal tersebut dapat dilihat dari motif, rumah adat, busana daerah, kain tradisional, legenda atau mitos, kebudayaan lokal, tari tradisional, alat musik, senjata tradisional, kemudian dipadukan dengan

fashion trend guidelines 2018 dan diwujudkan dalam busana pesta malam sehingga menjadi sesuatu hal yang baru dan dapat diterima oleh masyarakat. Ciri-ciri dari busana pertunjukan *Movitsme* dapat dilihat dari siluet busana, kain nusantara yang digunakan dan motif busana yang dilukis, *printing*, *cutting* maupun *manipulating fabric*. Busana Pesta Malam dengan Sumber ide Tari Saureka-reka ini merupakan salah satu karya yang mencerminkan tema *Movitsme* karena menggunakan salah satu motif dari daerah Maluku dan menggunakan teknik *manipulating fabric*.

Berdasarkan uraian diatas dapat dijelaskan bahwa yang dimaksud dengan Busana Pesta Malam dengan Sumber ide Tari Saureka-reka adalah busana yang dikenakan pada kesempatan pesta malam hari dengan mengambil sumber ide Tari Saureka Reka dari Maluku Tengah dan disosialisasikan dalam sebuah pertunjukan busana bertema *Movitsme* pada tahun 2018.

C. Rumusan Penciptaan

1. Bagaimana mencipta desain busana pesta malam dengan sumber ide Tari Sureka reka dan bersub tema +Chill untuk Pertunjukan Busana *Movitsme*?
2. Bagaimana membuat busana Pesta Malam dengan sumber ide Tari Sureka reka dan bersub tema +Chill untuk Pertunjukan Busana *Movitsme*?
3. Bagaimana menyelenggarakan pertunjukan busana dengan tema *Movitsme* dan menampilkan sumber ide Tari Sureka reka yang bersub tema +Chill?

D. Tujuan Penciptaan

Adapun tujuan dalam penulisan laporan Tugas Akhir ini Antara lain :

1. Dapat mencipta desain busana pesta malam dengan sumber ide Tari Sureka reka dan bersub tema +Chill untuk Pergelaran Busana *Movitsme*
2. Dapat membuat busana pesta malam dengan sumber ide Tari Sureka reka dan bersub tema +Chill untuk Pergelaran Busana *Movitsme*
3. Dapat menyelenggarakan pertunjukan busana pesta malam dengan tema *Movitsme* dan menampilkan busana pesta malam dengan sumber ide Tari Saureka reka yang bersub tema +Chill

E. Manfaat Penciptaan

1. Bagi Penulis
 - a. Meningkatkan kreativitas dan kemampuan mahasiswa dengan mewujudkannya dalam suatu karya nyata.
 - b. Menambah pengetahuan tentang teknik pembuatan busana pesta malam dan tren busana yang sedang berkembang.
 - c. Menerapkan kemampuan, keahlian, dan pengetahuan yang dimiliki dalam karya nyata sehingga memotivasi dimasa mendatang dalam menciptakan suatu karya yang lebih baik.
 - d. Mendorong dan melatih mahasiswa untuk lebih inovatif dalam berkarya dan mensosialisasikan karyanya kepada masyarakat melalui sebuah pertunjukan busana.
 - e. Sebagai sarana melatih berorganisasi kepanitiaan dalam menyelenggarakan sebuah peragaan busana.

- f. Menambah pengalaman dalam penulisan karya ilmiah sebagai wujud pertanggungjawaban akan hasil yang telah yang telah dicapai.

2. Bagi Program Studi

- a. Memperkenalkan kepada masyarakat adanya Program Studi Teknik Busana, Fakultas Teknik, Universitas Negeri Yogyakarta.
- b. Mensosilisasikan hasil karya cipta mahasiswa Program Studi Teknik Busana, Fakultas Teknik, Universitas Negeri Yogyakarta.
- c. Melahirkan desainer-desainer yang handal sehingga mampu bersaing dengan pasar global.
- d. Terjalinya kerjasama baik secara langsung maupun tidak langsung terhadap industri dan sponsor dalam pergelaran proyek akhir

3. Bagi masyarakat

- a. Memberikan informasi tentang pemanfaatan hasil kearifan lokal Indonesia yang bisa dimanfaatkan untuk dasar ide pembuatan suatu produk yang bermanfaat yaitu di bidang busana.
- b. Dapat menggali minat masyarakat untuk lebih kreatif dalam penciptaan produk dengan mengambil ide dari Tari Saueka reka khususnya dalam bidang busana.
- c. Memperoleh informasi mengenai tren busana 2018.
- e. Mengetahui hasil karya cipta busana mahasiswa Program Studi Teknik Busana, Fakultas Teknik, Universitas Negeri Yogyakarta melalui pergelaran busana dengan tema *Movitsme*.

BAB II

DASAR PENCIPTAAN KARYA

A. Tema Penciptaan *Movitsme*

Tema menurut KBBI (2008) merupakan pokok pikiran atau dasar cerita yang dipakai, sedangkan penciptaan adalah proses, cara membuat suatu hasil. Sedangkan menurut Nooryan Bahari (2014:22) Tema penciptaan merupakan gagasan yang hendak dikomunikasikan pencipta karya seni pada khalayak dimana tema tersebut mampu menyentuh penikmat karya seni, baik pada nilai-nilai tertentu pada kehidupan sehari-hari. Berdasarkan penjelasan diatas, pengertian tema penciptaan adalah dasar cerita yang hendak dikomunikasikan pencipta karya seni pada khalayak.

Tema penciptaan busana yang digunakan pada pertunjukan busana proyek akhir tahun 2018 ini adalah *Movitsme*. *Movitsme* merupakan singkatan dari *Move To It's Me* yang berarti bergerak menuju perubahan positif untuk menemukan jadi 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. Kebudayaan Indonesia tersebut diambil dari berbagai kearifan lokal yang ada dari berbagai daerah di Indonesia. Kearifan lokal tersebut dapat dilihat dari motif, rumah adat, busana daerah, kain

tradisional, legenda atau mitos, kebudayaan lokal, tari tradisional, alat musik, senjata tradisional sehingga menjadi sesuatu yang hal yang baru dan dapat diterima oleh masyarakat. Ciri-ciri dari busana pergelaran *Movitsme* dapat dilihat dari siluet busana, kain nusantara yang digunakan dan motif busana yang dilukis ataupun *printing*, *cutting* maupun *manipulating fabric*. Tema tersebut juga dibuat berdasarkan dari *trend forecasting* 2018/2019 ini memiliki 4 tema besar, yaitu : *Individualist*, *Neuetradition*, *Quest*, dan *Sensory*. Dalam mencipta 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. *Trend forecasting* 2018/2019 terinspirasi dari inovasi-inovasi baru yang merupakan perpaduan yang cukup kontras dan selaras dari berbagai elemen. Dengan tujuan menghasilkan busana pesta malam yang baru dengan inovasi terbaru yang dipadukan dengan unsur budaya, dimana salah satu kebudayaannya adalah kebudayaan Indonesia. Sehingga busana yang dihasilkan sangat menarik, bernilai, berkualitas tinggi dan dapat menginspirasi masyarakat luas bahwa budaya lokal dapat berkembang sedemikian rupa.

Sebagai produsen di bidang fashion nantinya, *Movitsme* kali ini juga berperan sebagai sarana pengokohan jati diri dalam berkarya dengan kearifan lokal di era globalisasi yang dipicu adanya Sistem Pasar Bebas yang memudahkan semua produk luar negeri masuk dalam pasar dalam negeri dengan segala keunggulannya sehingga mengakibatkan

ketidakstabilan dalam mengkonsumsi produk dalam negeri. Oleh sebab itu, untuk menstabilkan dan meningkatkan rasa cinta terhadap produk dalam negeri dan mempersiapkan diri untuk berani berkompetisi secara global dengan kekayaan dan kearifan lokal Indonesia, dalam peragaan busana *Movitsme* mengangkat kearifan-kearifan lokal di Indonesia yang diwujudkan sesuai dengan *trend fashion* dunia saat ini agar siap bersaing dalam pasar global tanpa meninggalkan identitas diri sebagai masyarakat Negara Kesatuan Republik Indonesia.

Dari pengertian diatas dapat disimpulkan bahwa *Movitsme* adalah tindakan aktualisasi diri untuk mensosialisasikan dan melestarikan kearifan lokal Indonesia sebagai sebuah karakter diri dalam berkarya, dengan keberanekaragaman kearifan lokal indonesia yang dipadukan menjadi satu kesatuan perubahan yang terjadi di masa depan dan kemudian diwujudkan dalam busana pesta malam dengan kreatifitas baru yang dapat bersaing di era globalisasi.

B. Trend

Trend adalah suatu kebiasaan yang digemari masyarakat pada kurun waktu tertentu (Sawitri, 1994:23). Menurut Prapti Karomah & Sicilia Sawiri (1988:74) *Trend* adalah suatu aliran dalam dunia mode yang mengalami perubahan penampilan berbusana setiap setahun sekali. *Trend* adalah gaya mutakhir menurut KBBI (2008:1486). Sedangkan menurut Sri Widarwati,et al. (1996:22) kecenderungan akan suatu gaya busana tertentu lazim disebut dengan *trend mode*. Berdasarkan pengertian diatas, *trend* adalah

kecenderungan akan suatu gaya busana tertentu dan mengalami perubahan dalam kurun waktu tertentu.

Trend memiliki peran penting dalam memunculkan ide-ide atau inovasi terbaru untuk menciptakan sebuah karya. Sesuai dengan perkembangan mode busana mempunyai sifat dinamis dan selalu berulang dalam jangka waktu tertentu. *Trend* yang digunakan pada pergelaran *Movitsme* ini telah mengacu pada *fashion trend guidelines 2018* yang terdiri dari empat tema besar, yaitu *Individualist*, *Neutrashion*, *Quest* dan *Sensory*.

1. *Individualist*

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

yakni *Remix* dan *Alter Ego*. (Sumber:

<https://readymag.com/u81963856/798813/2/>)

a. *Remix*

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

<https://readymag.com/u81963856/798813/6/>)

b. *Alter Ego*

Wanita *alter ego* memiliki banyak minat dan karakter khusus yang tidak umum/berkesan unik yang tergabung pada hiruk pikuk (pencampuran tidak senada, terkesan kasar) dari gaya yang tinggi. Penampilannya adalah ketidakcocokan penyedia seni dengan nostalgia tahun 80an, seperti terlihat melalui percampuran metalik dan warna cerah di lemari pakaian dan aksesorisnya. Media campuran dan detail yang tak terduga membuktikan bahwa dia selangkah lebih maju dari sekedar permainan warna. Dan keahlian serta kombinasi detail busana selalu berganti gaya dengan mulus dari penampilan satu ke penampilan berikutnya adalah bagian daya pikat utamanya. (Sumber: <https://readymag.com/u81963856/798813/13/>)

2. *Neuetradition*

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

Neuetradition memiliki dua sub tema, yakni *Constructivist* dan *Mainland*.

(Sumber: <https://readymag.com/u81963856/798951/2/>)

a. *Constructivist*

Constructivist mengambil gagasan tradisi dan mengubahnya. Seperti menjadi arsiek dari lemari bajumu sendiri, gagasan dari seragam dan tempat kerja umum dibalik. Elemen pokok dari lemari pakaian dikonstruksi ulang seperti blok bangunan industri, memikirkan kembali hal klasik seperti baju. Pembaharuan datang tidak hanya melalui elemen desain yang tidak terduga, tapi dari semangat muda yang tak terelakkan seperti misalnya mengabungkan denim dengan pakaian bergaris. Proporsi yang tidak seimbang dan berlebihan membawa penampilan yang kuat sehingga meningkatkan retasan *style* klasik menuju hal yang lebih tinggi. (Sumber: <https://readymag.com/u81963856/798951/2/>)

b. *Mainland*

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

pakaian overall atau kulot, tetapi dia menghaluskan penampilan dengan blus berpita dan rok asimetris. Dia tumbuh dan berkembang di lingkungan masyarakat dimana semangat kesederhanaan pedesaan hidup/populer kembali dalam hirupan udara segar. (Sumber: <https://readymag.com/u81963856/798951/13/>)

3. *Quest*

Sebagai fotografer profesional dan traveler yang bersemangat, wanita *Quest* gemar menjelajah, mengkhususkan diri untuk mempelajari suku-suku asing. Hidup nomaden, dengan gaya seperti orang gipsi. Dia percaya bahwa hidup adalah petualangan “dimana kamu harus menjalaninya tanpa rasa takut, mengizinkan dirimu untuk bebas dan membiarkan hasrat berkelana memimpinmu”. Rumahnya adalah koleksi dari harta karunnya, cinderamata eklektik, dan kumpulan benda-benda langka. Dengan style tanpa susah payah dan easy going (pembawaan yang rileks dan toleran), karakter yang memikat, dia mampu untuk mendapatkan akses ke tempat yang tidak diketahui dan menyingkap permata terpendam. *Quest* memiliki dua sub tema, yakni *Electric Beats* dan *Medina*. (Sumber: <https://readymag.com/u81963856/799635/2/>)

a. *Electric Beats*

Gadis *electric beats* membawa tradisinya dengan bangga, menari pada irama ketukan drumnya sendiri. Warna-warna yang cerah, menonjolkan sisi positif dan keberanian dari stylenya. Tren ini hidup dan terkenal di subkultur Afrika yang mencampurkan budaya tradisional

dengan pandangan baru dan muda. Barang utama yang harus disertakan adalah sarung dengan bahan beraneka warna, detail manik dan rumbai, dan padu padan dengan kain-kain Ankara. Motif cetak (*print*) dan motif pola dengan tangan merupakan hal yang penting untuk mengekspresikan gadis yang menghargai akar budayanya dengan tujuan yang ia miliki sendiri. (Sumber: <https://readymag.com/u81963856/799635/6/>)

b. *Medina*

Medina mengingatkan pada foto ikonik dari Talitha Getty di Moroko. Bohemian dihati, ini adalah impian dari warisan eksotis dan kebudayaan yang dimewahkan. Perjalanan dan suku-suku menginspirasi motif ubin (tile) dan daun (paisley), ketika kerajinan tradisional seperti sulaman atau rumbai juga dijelajahi. Barang seperti jubah atau gaun midi merupakan hal yang sesuai untuk pengekspresian motif cetak (*prints*), sementara fungsi untuk di padang gurun dan pelapisan (*layering*) sangat dipertimbangkan dengan celana kargo dan sweater tanpa lengan. Baik berjalan mendaki seperti melalui bukit pasir atau menjelajah melewati pasar-pasar di Timur Tengah, wanita Medina sangat kuat dalam rasa lokal. (Sumber: <https://readymag.com/u81963856/799635/13/>)

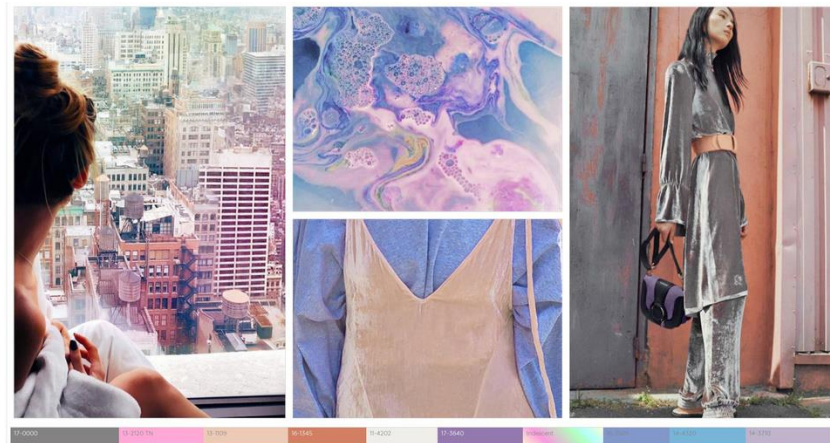
4. *Sensory*

Wanita *Sensory* mendefinisikan masyarakat kita yang terobsesi pada teknologi, yang menjadi peningkatan paralel pada dunia virtual. Rahasia

dari kesuksesannya adalah kemudahan untuk berubah ke kepribadian lain. Dia sepenuhnya merangkul fantasi sains fiksi dan terobsesi dengan teori baru teleportasi. Semua hal mengenai lingkungan sekitarnya memancarkan realitas ekstrim, warna yang bersifat *hydra-charged* yang mulus (*slick*) hingga bahan dengan fungsi teknologi (*performance tech material*) di rumah dan kantornya. Dikelilingi oleh banyak adrenalin dan fantasi, sangat mudah untuk “bermimikri” diantara dunia-dunia, dan itulah poin utamanya. *Sensory* memiliki dua sub tema, yakni *+Chill* dan *Catalyst*. (Sumber : <https://readymag.com/u81963856/799672/2/>)

a. *+Chill*

+Chill adalah sebuah pendekatan yang nyaman ke musim semi dimana menyoroti busana dalam sebagai busana luar. Musim panas membangkitkan jiwa dengan palet nudes baru dikombinasikan dengan warna yang menyala cantik. Jersey katun, terry atau velour sangat cocok untuk kaos-kaos boxy (cenderung persegi, penuh), sweatshirt dan slip dresses. Busana santai dan faktor intim dengan cara melapis (layer) seperti atasan bra , atasan piyama dan jubah. Grafik seperti kilau seperti malfungsi layar (*glitch iridescence*) atau teori warna akan menambahkan kesan sensual pada penampilan yang memiliki kenyamanan sama seperti di rumah maupun di jalan. (Sumber: <https://readymag.com/u81963856/799672/6/>)



Gambar 1. *Mood dan Warna dari Trend +Chill*

Sumber: (<https://readymag.com/u81963856/799672/7/>)

Dari pengertian diatas maka dapat diuraikan sebagai berikut, *+Chill* merupakan sebuah trend yang timbul karena suatu perubahan musim yaitu musim semi. Musim semi merupakan suatu peralihan dari musim dingin ke musim panas. Dimana saat musim dingin masyarakat masih terjebak dengan rasa nyaman di dalam rumah. Akan tetapi hal tersebut tidak diringi dengan kesibukan dari aktifitas sehari-hari yang dijalani. Oleh karena itu, *+Chill* merupakan sebuah trend yang menyoroti busana dalam sebagai busana luar dan menampilkan busana yang memiliki kenyamanan sama seperti di rumah maupun di jalan.

Karakteristik *+Chill* sendiri yaitu menggunakan warna-warna dari palet nudes baru dikombinasikan dengan warna yang menyala cantik. Jersey katun, terry atau velour sangat cocok untuk kaos-kaos boxy (cenderung persegi, penuh), *sweatshirt* dan *slip dresses*. Busana santai dan faktor intim dengan cara melapis (*layer*) seperti bra, piyama dan jubah.



Gambar 2. *Key Items* dari *Trend +Chill*

Sumber: <https://readymag.com/u81963856/799672/8/>



Gambar 3. *Key Items* dari *Trend +Chill*

Sumber: <https://readymag.com/u81963856/799672/9/>



Gambar 4. *Accessories* dari *Trend +Chill*

Sumber: <https://readymag.com/u81963856/799672/10/>

b. *Catalyst*

Catalys didefinisikan sebagai wanita yang kuat dan powerful yang menciptakan acara dengan suasana kota. Dia adalah pengeksplor ekstrim juga seorang yang suka bersiap (*prepper*), siap untuk sebuah kejutan ekstrim di dunia digital kita yang sedang meningkat. Gaya bertahan hidupnya memiliki tingkat seperti pengalaman bermain video game yang tinggi, dengan warna cerah yang kuat dan grafik-grafik distorsi realita. Bajunya di desain dengan fokus kegunaan, termasuk detail seperti tudung atau pengaman berupa tali yang dapat ditarik (*cinched drawstrings*) dan pemakaian seperti parka. Terdapat pula ikatan yang kuat dengan hal-hal atletik, seperti sweatshirts dan atasan bra olahraga. Dengan sumber daya yang melimpah, wanita muda *Catalys* adalah pelindung utama dunia digital dan fisik. (Sumber: <https://readymag.com/u81963856/799672/13/>)

C. Sumber Ide

1. Pengertian sumber ide

Menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia (2001: 102) sumber ide adalah segala sesuatu, yang berwujud maupun tidak berwujud, yang digunakan untuk mencapai hasil. Menurut Widjiningih (1990: 71) sumber ide adalah sesuatu yang dapat merangsang lahirnya suatu kreasi. Kemudian menurut Sri Ardiati Kamil (1986:29) sumber inspirasi merupakan suatu kegiatan berupa observasi untuk mendapat hal baru bagi ciptaanya. Sedangkan, menurut Sri Widarwati et al. (1996: 58) sumber ide

adalah segala sesuatu yang dapat menimbulkan seseorang untuk menciptakan suatu ide baru. Ide baru tersebut dapat diperoleh melalui berbagai obyek benda-benda yang ada di lingkungan seseorang berada maupun dari peristiwa nasional dan internasional. Berdasarkan pengertian diatas, dapat ditarik kesimpulan bahwa pengertian sumber ide adalah segala sesuatu yang terdapat di lingkungan sekitar yang dapat menimbulkan inspirasi bagi seseorang untuk menciptakan sesuatu yang baru dan belum pernah ditampilkan oleh orang lain atau belum pernah ada sebelumnya, sehingga tidak sekedar meniru yang sudah ada.

2. Penggolongan Sumber ide

Menurut Sri Widarwati et al. (1996:59) hal yang dapat dijadikan sumber ide antara lain :

- a. Ciri khusus dari sumber ide, misalnya kimono jepang dimana ciri khususnya terletak pada lengan dan leher.
- b. Warna dari sumber ide, misalnya bunga matahari yang berwarna kuning.
- c. Bentuk atau siluet dari sumber ide, misalnya sayap burung merak.
- d. Tekstur dari sumber ide misalnya pakaian wanita Bangkok bahannya terbuat dari sutra.

Sedangkan menurut Sri Ardiati Kamil (1986:30-32) penggolongan sumber ide dikelompokkan menjadi 3(tiga) yaitu:

- a. Sumber ide dari sejarah dan penduduk asli.
- b. Sumber ide dari alam, seperti bentuk dan warna dari tumbuhan-tumbuhan atau binatang.

- c. Sumber ide dari pakaian kerja ataupun pakaian yang ada hubungannya dengan sport atau profesi tertentu.

Menurut Arifin A. Riyanto (2003:185) sumber ide dapat diambil dari kenyataan yang ada dari unsur-unsur hokum lingkungan yang terdiri dari:

- a. Keadaan alam hayati

- 1) Sumber ide desain busana dari keadaan tumbuh-tumbuhan.
- 2) Sumber ide desain busana dari keadaan hewan.
- 3) Sumber ide desain busana dari keadaan manusia.

- b. Keadaan alam non hayati

- 1) Sumber ide desain busana dari keadaan alam di darat.
- 2) Sumber ide desain busana dari keadaan alam di laut.
- 3) Sumber ide desain busana dari keadaan alam di udara.

- c. Keadaan benda buatan

Benda buatan yang dapat dijadikan sumber ide salah satu contohnya yaitu: bola, tempat air (kendi), busana daerah, pita, vas bunga, dan lain sebagainya

- d. Keadaan lingkungan sosial

Lingkungan sosial yang dapat dijadikan sumber ide salah satu contohnya yaitu: kemampuan anak-anak yang sedang bermain bola, berenang, atau keadaan masyarakat di pasar dan lain sebagainya.

Berdasarkan beberapa penggolongan diatas, sumber ide tidak harus di ambil secara keseluruhan akan tetapi dapat di ambil bagian-bagian tertentu yang dianggap menarik dan menjadi karakteristik dari sumber ide tersebut. Dalam mengembangkan suatu obyek sebagai sumber ide perlu adanya pengetahuan akan detail-detail maupun ciri khusus dari sumber ide yang dipakai.

3. Sumber Ide Tari Saureka Reka

Indonesia kaya akan ragam budaya, termasuk jenis tari-tarian dari berbagai daerah. Salah satunya, tarian saureka-reka. Tarian asli Maluku ini asli dibuat masyarakat Maluku. Tarian ini juga sering ditampilkan di berbagai acara pertunjukan seni dan festival budaya. Keunikan Tari Saureka-reka pun menjadi daya tarik sendiri bagi para wisatawan.



Gambar 5. Sumber Ide Tari Saureka Reka

Sumber : <http://www.negerikuindonesia.com/>

Menurut Alex Salahatu, pelatih tarian sanggar seni Wairanang ini mengatakan munculnya tarian saureka-reka adalah bentuk ucapan tanda

terima kasih atas hasil panen pohon sagu yang didapatkan para petani sagu.

"Tarian saureka-reka ini ada karena bentuk terima kasih para petani sagu terhadap musim panennya, makanya semua bahan yang dipakai dalam tarian ini hampir 100 persen dari pohon sagu,"

Selain bentuk ucapan syukur terhadap musim panen sagu yang dihasilkan, tarian ini pun dilakukan atas bentuk terima kasih kepada Tuhan melawan penjajah.

"Ambon itu kan terkenal dengan rempah-rempahnya, untuk menjaga hasil rempahnya kan sangat sulit apalagi banyak bangsa luar ingin merebutnya. Makanya tarian saureka-reka ini dibuat,"

Dalam tarian saureka-reka ini, mereka memakai sebatang bambu besar. "Bambu yang dipakai diambil dari ranting pohon sagu, dimana prosesnya bambunya akan dibenturkan kepada bambu yang lainnya. Proses pembenturan inilah yang dilambangkan pada tepuk tangan atau rasa bersyukur,"

Menurutnya, untuk bisa melakukan tarian tersebut dibutuhkan tingkat keseriusan karena kesulitannya berada pada kelincahan kakinya. Apalagi, arti saureka-reka yang diambil dari bahasa Ambon berarti gerakan kelincahan kaki. "Kalau salah melompat, maka kaki Anda akan terjepit diantara dua bambu (gabah-gabah) apalagi, irama kakinya mengikuti bunyi tifa atau gendang. Semakin cepat tifa berbunyi maka

bambunya pun bermain sangat cepat pula,". Sumber:

<https://lifestyle.okezone.com/>

Berdasarkan pendapat diatas dapat dirauikan lagi secara terperinci bahwa, Tari Saureka Reka adalah salah satu tarian tradisional yang berasal dari Maluku. Tarian ini merupakan salah satu kesenian dan permainan tradisional yang cukup terkenal di kalangan masyarakat Maluku dan sering ditampilkan di berbagai acara adat maupun hiburan.

a. Sejarah Tari Saureka Reka

Konon Tari Saureka Reka ini sudah ada sejak jaman dahulu di Maluku, khususnya daerah Maluku Tengah. Tari Saureka Reka ini dulunya sering dilakukan oleh para petani sagu saat musim panen tiba. Tarian ini dilakukan sebagai ungkapan rasa gembira dan rasa syukur masyarakat atas hasil panen mereka. Di Maluku selain kaya akan hasil rempah-rempahnya juga banyak terdapat pohon sagu. Sagu biasanya digunakan oleh masyarakat untuk bahan konsumsi, selain itu kayunya dapat digunakan sebagai bahan bangunan atau alat musik tradisional seperti *tifa* dan *gaba-gaba* yang digunakan untuk Tari Saureka Reka ini.

b. Fungsi dan Makna Tari Saureka Reka

Tari Saureka Reka dimaknai sebagai ungkapan rasa syukur dan kegembiraan masyarakat atas kehidupan dan berkat yang diberikan Tuhan untuk mereka. Tarian ini pun dilakukan atas bentuk terima kasih kepada Tuhan melawan penjajah. Selain itu tarian ini juga difungsikan sebagai tarian pergaulan masyarakat terutama para muda-mudi. Selain

untuk mempererat tali persahabatan, tarian ini juga bisa menjadi media para remaja untuk mencari jodoh.

Kini Tari Saureka Reka tidak hanya digunakan sebagai permainan atau hiburan dikalangan masyarakat saja, namun juga telah berkembang menjadi tarian pertunjukan. Tarian ini juga sering ditampilkan di berbagai acara budaya seperti pertunjukan seni dan festival budaya. Selain itu tarian ini adalah tarian penyambutan para tamu kehormatan pada acara-acara Negeri/Desa di Maluku Tengah. Pada umumnya menggambarkan suasana hati yang gembira dari seluruh masyarakat terhadap kedatangan tamu kehormatan di Negeri/Desa-nya, dan menjadi ungkapan Selamat Datang. Kombinasi pola lantai dan gerak serta rithem musik lebih memperkuat ungkapan betapa seluruh masyarakat Negeri/Desa setempat merasa sangat senang dengan hadirnya tamu kehormatan di Negeri/Desa mereka.

c. Pertunjukan Tari Saureka Reka

Dalam pertunjukannya, Tari Saureka Reka biasanya ditampilkan oleh 8 orang, yang terdiri dari 4 laki-laki dan 4 perempuan. Para laki-laki biasanya bertugas memainkan gaba-gaba, sedangkan para perempuan sebagai penarinya. Dengan diiringi musik tradisional dan suara gaba-gaba, para penari menari dengan melompati atau menghindari tepukan gaba-gaba tersebut.



Gambar 6. Permainan gaba-gaba saat terbuka dan tertutup

Sumber : <http://www.negerikuindonesia.com/>

Tarian ini tentu membutuhkan keahlian khusus yaitu kelincahan dan ketepatan saat melompat. Stamina juga sangat penting karena jika kelelahan, bisa mengurangi ketepatan dalam melompat atau menghindari gaba-gaba. Salah-salah, kaki bisa terjepit atau bahkan terjatuh.

d. Pengiring Tari Saureka Reka

Tari Gaba-Gaba atau yang disebut juga Tari sau reka- reka. Tarian ini menggunakan properti “gaba-gaba” (bagian tangkai dari pohon sagu/rumbia sebagai makanan khas rakyat Maluku, dan dalam dialek Maluku disebut “jaga sagu”). Menggunakan gaba-gaba yang berjumlah 4 buah yang dipukul sebagai alunan musik dalam tari ini, mulai dari tempo yang lambat sampai cepat.

Dalam pertunjukan Tari Saureka Reka biasanya juga diiringi oleh musik tradisional seperti tifa dan totobuang. Tifa ini merupakan jenis alat musik seperti gendang dan dimainkan dengan cara di pukul. Selain menjadi musik pengiring, ketukan tifa juga menjadi acuan para penari

saat melompat. Sedangkan totobuang sendiri merupakan alat musik sejenis gong kecil yang ditata sesuai dengan not. Totobuang ini biasanya berfungsi sebagai melodi dalam mengiringi Tari Saureka Reka. Irama yang dimainkan biasanya merupakan irama yang penuh keceriaan sehingga membuat penari menjadi bersemangat. Suara tepukan dari gaba-gaba ini kemudian dikombinasikan dengan tifa dan totobuang, sehingga menghasilkan musik yang indah dan khas.

e. Kostum Tari Saureka Reka

Kostum yang digunakan para penari saat pertunjukan Tari Saureka Reka biasanya merupakan pakaian adat. Para perempuan biasanya menggunakan baju adat dan kain bawahan khas Maluku. Kain bawahan ini biasanya dibuat sedikit longgar sehingga penari dapat berleluasa saat menari. Sedangkan para laki-laki bisa mengenakan baju adat maupun pakaian bebas namun seragam. Biasanya untuk kostum Tari Saureka Reka ini disesuaikan dengan kebutuhan atau kondisi.



Gambar 7. Kain Tenun Tanimbar Motif Ulerati Salah satu kain tenun

Asli Maluku

Sumber: <https://wolipop.detik.com/>

Dalam Bahasa Maluku, ulerati bermakna ulat kecil. Motif ulerati bentuknya berupa barisan ulat-ulat kecil menyerupai garis panjang. Motif ini mengandung filosofi kecintaan masyarakat Tanimbar terhadap lingkungan dan apresiasi terhadap metamorfosis menjadi kupu-kupu seakan mewakili gambaran proses alami kehidupan merujuk pada kehidupan yang lebih baik.

f. Perkembangan Tari Saureka Reka

Dalam perkembangannya tarian ini masih terus dilestarikan dan dikembangkan hingga sekarang. Berbagai kreasi dan variasi juga sering ditambahkan di setiap pertunjukannya, baik dalam segi gerak, kostum, maupun musik pengiringnya. Tarian ini juga sering ditampilkan di berbagai acara seperti penyambutan tamu penting, perayaan adat, dan acara adat lainnya. Selain itu tarian ini juga sering ditampilkan di berbagai acara budaya seperti pertunjukan seni, festival budaya dan promosi pariwisata. Selain sebagai salah satu warisan budaya, Tari Saureka Reka juga telah menjadi salah satu daya tarik bagi para wisatawan yang datang ke sana.

4. Pengembangan Sumber ide

Teori pengembangan sumber ide menurut Dharsono Sony Kartika & Nanang Ganda Pratiwi (2004:6) dapat dibagi menjadi 4, yaitu :

a. Teori Stilisasi

Merupakan cara penggambaran untuk mencapai bentuk keindahan dengan cara menggunakan obyek atau benda yang digambar, yaitu

dengan cara menggayakan disetiap kontur pada obyek atau benda tersebut. Contoh: pengambilan ornamen motif batik, tatah sungging, lukisan tradisional Bali dan lain-lain. Proses stilisasi ini dapat dilakukan dengan menambahkan detail, pada setiap perubahan sehingga semakin lama detailnya semakin rumit.

b. Teori Distorsi

Merupakan penggambaran bentuk yang menekankan pada pencapaian karakter, dengan cara menyangatkan wujud-wujud tertentu pada benda atau obyek yang digambar. Contoh : penggambaran tokoh karakter wajah Gatutkaca dan berbagai wajah topeng lainnya.

c. Teor Transformasi

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

d. Teori Deformasi

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

Berdasarkan penjelasan diatas, maka pengambilan sumber ide hendaknya tidak ditampilkan atau diaplikasikan pada keseluruhan

busana tetapi hanya dibagian – bagian tertentu saja terutama yang akan dijadikan pusat perhatian dari busana tersebut. Selain itu dalam pengambilan sumber ide apabila dilakukan perubahan atau pengembangan harus diperhatikan pengembangan sumber ide yang diterapkan sehingga tidak menghilangkan ciri khas dari sumber ide yang diambil.

D. Desain Busana

Menurut Afif Ghurub Bestari (2011:4) desain merupakan bentuk rumusan suatu proses pemikiran, pertimbangan, perhitungan, dan gagasan seorang desainer yang dituangkan dalam wujud karya dua dimensi atau gambar, yang merupakan pengalihan ide atau gagasan perancang kepada orang lain. Kemudian menurut Sri Widarwati (1993: 2) desain adalah suatu rancangan atau gambaran suatu objek atau benda. Dibuat berdasarkan susunan dari garis, bentuk warna, dan tekstur. Sedangkan menurut Arifah A Riyanto (2003:1) desain busana yaiturancangan model busana yang berupa gambar dengan mempergunakan unsur garis, bentuk Siluet (*silhouette*) , ukuran, tekstur yang dapat diwujudkan menjadi busana.

Berdasarkan pengertian diatas, bisa disimpulkan bahwa desain merupakan bentuk rumusan dari suatu proses pemikiran, pertimbangan, dan perhitungan seorang desainer yang dituangkan kedalam bentuk gambar. Gambar tersebut sebagai rekonstruksi gagasan atau pola pikir konkret dari perancang kepada orang lain. Maka, sebuah busana adalah hasil pengungkapan dari sebuah proses desain.

Desain pada desain busana terdiri dari dua bagian yaitu:

a. Desain Struktur

Menurut Sri Widarwati (1993:2) desain struktur pada desain busana mutlak harus dibuat dalam suatu desain dan disebut siluet. Desain struktur pada busana disebut juga dengan siluet busana. Berdasarkan garis yang digunakan dibedakan berbagai macam struktur dasar siluet model pakaian. Macam-macam siluet tersebut adalah siluet S,A, H, I, Y, S, dan Bustle.

b. Desain Hiasan

Menurut Sri Widarwati (1993:5) desain hiasan pada desain busana adalah bagian-bagian dalam bentuk struktur yang tujuannya untuk mempe tinggi keindahan desain strukturnya. Pada desain busana hiasan ini dapat brbentuk kerah, saku, renda-renda, pita hias, biku-buku, kancing-kancing lipit-lipit sulaman dan lain-lain. Desain hiasan ini tidak perlu ada pada setiap desain struktur, stiap busana tidak harus memiliki saku, kerah, renda dan lain-lain.

Adapun syarat desain hiasan untuk busana menurut Afif Ghurub Bestari (2011:11) antara lain:

- 1) Hiasan digunakan secara terbatas dan tidak berlebihan.
- 2) Letak hiasan disesuaikan dengan bentuk strukturnya.
- 3) Hiasan harus cocok dengan bahan desain strukturnya dan sesuai dengan cara pemeliharaannya.

Berdasarkan pengertian tersebut desain hiasan busana adalah bagian-bagian yang terdapat pada busana yang berfungsi untuk memperindah bentuk busana yang dibuat. Sifat desain busana tidaklah wajib seperti desain struktur. Namun mutlak harus ada desain strukturnya atau siluet

1. Unsur dan Prinsip Desain

Pembuatan desain busana harus memperhatikan unsur dan prinsip desain untuk menghasilkan desain yang indah dan sesuai kegunaan. Unsur dan prinsip desain tersebut saling berkaitan dan tidak bisa dipisahkan karena unsur-unsur desain disusun berdasarkan dengan prinsip-prinsip desain. Berikut adalah unsur dan prinsip desain:

a. Unsur Desain

Menurut Prapti Karomah & Sicilia Sawitri (1988: 35) Unsur-unsur desain busana atau elemen-elemen desain yaitu segala sesuatu yang disusun untuk mendapatkan desain. Kemudian menurut Sri Widarwati (1993: 7) unsur-unsur desain adalah segala sesuatu yang dipergunakan untuk menyusun suatu rancangan. Sedangkan menurut Ernawati et al. (2008 : 202) unsur desain merupakan unsur-unsur yang digunakan untuk mewujudkan desain sehingga orang lain dapat membaca desain tersebut. Berdasarkan uraian diatas bisa disimpulkan bahwa unsur desain adalah segala sesuatu yang digunakan untuk membuat rancangan suatu karya sehingga dapat dibaca atau dimengerti oleh orang lain dalam hal ini adalah rancangan busana.

Di dalam mendesain suatu model busana unsur atau elemen desain harus merupakan suatu kesatuan. Semua unsur harus dimasukkan dalam pembuatan desain busana tetapi jenisnya dipilih sesuai konsep dan style yang dipilih. Berikut merupakan unsur – unsur desain :

1) Garis

Menurut Sri Widarwati (1993: 7) garis merupakan unsur yang tertua yang digunakan untuk mengungkapkan emosi dan perasaan seseorang. Menurut Prapti Karomah & Sicilia Sawitri (1988: 35) garis adalah himpunan atau kumpulan titik-titik yang ditarik dari titik satu ketitik lain, sesuai dengan arah dan tujuannya. Kemudian menurut Sadjiman Ebdi Sanyoto (2005:1) desain adalah suatu kreativitas seni yang diciptakan seseorang dengan pengetahuan dasar kesenian serta rasa indah. Sedangkan menurut Ernawati et al.(2008 : 202) 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). Berdasarkan beberapa pendapat diatas dapat ditarik kesimpulan yaitu garis merupakan kumpulan dari titik-titik yang digabungkan sesuai dengan arah dan digoreskan di atas permukaan benda alam maupun buatan untuk mengungkapkan perasaan dan emosi seseorang.

Adapun sifat – sifat garis menurut Ernawati et al. (2008:202-203) 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.

Menurut Ernawati et al. (2008: 203) dalam bidang busana garis mempunyai fungsi :

- a) Membatasi bentuk struktur atau siluet.
 - b) Membagi bentuk struktur ke dalam bagian-bagian pakaian untuk menentukan model pakaian.
 - c) 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.
- 2) Arah

Menurut Arifah A. Riyanto (2003:32) anatara garis dan arah saling berkaitan karena semua garis mempunyai arah yaitu vertical,

horizontal, diagonal, dan lengkung. Kemudian menurut Chodiyah & Wisri A. Mamdy (1982: 8) masing-masing arah memberikan pengaruh yang berbeda terhadap si pengamat. Sedangkan menurut Ernawati et al.(2008:203) pada benda apapun dapat kita rasakan adanya arah tertentu, misalnya mendatar, tegak lurus, miring dan sebagainya. Arah ini dapat dilihat dan dirasakan keberadaannya. Hal ini sering dimanfaatkan dalam merancang benda dengan tujuan tertentu. Misalnya dalam rancangan busana, unsur arah pada motif bahannya dapat digunakan untuk mengubah penampilan dan bentuk tubuh sipemakai. Pada bentuk tubuh gemuk, sebaiknya menghindari arah mendatar karena dapat menimbulkan kesan melebarkan. Begitu juga dalam pemilihan model pakaian, garis hias yang digunakan dapat berupa garis princes atau garis tegak lurus yang dapat memberi kesan meninggikan atau mengecilkan orang yang bertubuh gemuk tersebut. Berdasarkan penjelasan diatas dapat disimpulkan bahwa, arah adalah sesuatu yang digunakan untuk mengubah sifat dari garis yang berupa arah mendatar, horisontal serta diagonal dan biasanya dimanfaatkan untuk memberikan kesan tertentu pada busana yang diciptakan.

3) Bentuk

Bentuk adalah wujud yang ditampilkan (Kamus Bahasa Indonesia, 2001:13). Menurut Sri Widarwati (1993:10). Unsur bentuk ada dua macam yaitu bentuk dua dimensi dan tiga dimensi. Bentuk dua dimensi adalah bentuk bidang datar yang dibatasi oleh garis.

Sedangkan bentuk tiga dimensi adalah ruang yang bervolume yang dibatasi oleh permukaan. Bentuk-bentuk didalam busana dapat berupa: 1) bentuk kerah, 2) bentuk lengan, 3) bentuk rok, 4) bentuk saku, 5) bentuk pelengkap busana dan 6) motif. Sedangkan menurut Ernawati et al.(2008: 203) bentuk adalah hasil hubungan dari beberapa garis yang mempunyai area atau bidang dua dimensi (*shape*), apabila bidang tersebut disusun dalam suatu ruang maka terjadilah bentuk tiga dimensi atau (*form*). 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 pengukur (penggaris, meteran) dan mempunyai bentuk yang teratur. Sedangkan bentuk dekoratif merupakan bentuk yang sudah dirubah dari bentuk asli melalui proses stilasi atau stilir yang masih ada ciri khas bentuk aslinya. Bentuk-bentuk ini dapat berupa ragam hias pada sulaman atau hiasan lainnya yang mana bentuknya sudah tidak seperti bentuk sebenarnya. Bentuk ini lebih banyak dipakai untuk menghias bidang atau benda tertentu. Bentuk abstrak merupakan bentuk yang tidak terikat pada bentuk apapun tetapi tetap mempertimbangkan prinsip-prinsip desain.

Menurut beberapa pendapat yang diuraikan di atas bentuk adalah bidang yang dibatasi sebuah permukaan dan garis yang berbentuk

geometris dan bebas (naturalis, abstrak, atau dekoratif). Apabila diterapkan dalam pembuatan busana, bentuk – bentuk tersebut dapat berupa bentuk kerah, bentuk lengan, bentuk saku, bentuk hiasan, dan lain - lain.

4) Tekstur

Menurut Sri Widarwati (1993:14) tekstur adalah sifat permukaan dari suatu benda yang dapat dilihat dan dirasakan. Kemudian menurut Sadjiman Ebdi Sanyoto (2005:15) tekstur mempunyai pengaruh yang besar terhadap bentuk badan pemakainya karena tekstur merupakan sifat permukaan bahan. Sedangkan menurut Ernawati, et al.(2008 : 204) tekstur merupakan keadaan permukaan suatu benda atau kesan yang timbul dari apa yang terlihat pada permukaan benda.

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 transparan akan memberi kesan menggemukkan, sehingga bahan yang berkilau atau transparan 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 maupun si pemakai hasil desain (Arifah A. Riyanto, 2003:45). Menurut Ernawati, et al. (2008:204) ukuran merupakan salah satu unsur yang mempengaruhi desain pakaian ataupun benda lainnya. Sedangkan menurut Prapti Karomah & Sicilia Sawiri (1988:53) ukuran didalam busana terdapa pada ukuran bagian-bagian busan, misalnya ukuran lengan ukuran kerah, ukuran rok, ukuran saku, ukuran manset dll.

Berdasarkan uraian di atas, ukuran adalah segala sesutu 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 lima 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.

6) Value (nilai gelap terang)

Menurut Sri Widarwati (1993:10) nilai gelap terang adalah suatu sifat warna yang menunjukkan apakah warna mengandung hitam atau putih. Kemudian menurut Widjiningasih (1982:5) nilai gelap terang menyangkut bermacam-macam tingkatan atau jumlah gelap terang yang terdapat pada suatu desain. Sedangkan menurut Arifah A, Riyanto (2003: 47) nilai gelap terang berhubungan dengan warna yaitu dari warna gelap sampai warna yang paling terang. Warna-warna tersebut mempunyai nilai tertentu misalnya warna merah atau mempunyai lebih banyak unsur merah memberi kesan suasana gembira. Jadi warna itu tidak sesuai untuk pergi melawat, tetapi sesuai untuk pergi pesta atau ketempat-tempat untuk bersantai.

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) sehingga memberi kesan tertentu. Penerapan nilai gelap terang dalam sebuah busana terletak pada pemilihan warna bahan maupun hiasan.

7) Warna

Menurut Ernawati, et al. (2008 : 205) warna merupakan unsur desain yang paling menonjol dan dapat mengungkapkan suasana perasaan atau watak benda yang dirancang. Sedangkan menurut Sri Ardiati Kamil (1986: 77) warna adalah sebuah elemen disain 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.

Menurut Erawati, et al.(2008:206) teori warna dapat dikelompokkan menjadi:

- a) 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.
- b) Warna Sekunder, warna ini merupakan hasil pencampuran dari dua warna primer, warna sekunder terdiri dari orange, hijau dan ungu.
- c) 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
- d) 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.

- e) Warna kwarter. Warna kwarter adalah warna yang dihasilkan oleh pencampuran dua warna tertier. Warna kwarter ada tiga yaitu kwarter hijau, kwarter orange dan kwarter ungu.

Menurut Ernawati, et al. (2008:209-210) warna menurut sifatnya dapat dibagi atas 3 bagian yaitu :

- a) 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.
- b) 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.
- c) 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.

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, et al. (2008: 210-211) kombinasi warna dapat dibagi menjadi enam yaitu:

- a) 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.
- b) Kombinasi analogous yaitu kombinasi warna yang berdekatan letaknya dalam lingkaran warna. Seperti merah dengan merah keorenan, hijau dengan biru kehijauan, dan lain – lain.
- c) Kombinasi warna komplementer yaitu kombinasi warna yang bertentangan letaknya dalam lingkaran warna, seperti merah dengan hijau, biru dengan orange dan kuning dengan ungu.
- d) 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.
- e) Kombinasi warna double komplementer yaitu kombinasi sepasang warna yang berdampingan dengan sepasang komplementernya. Misalnya kuning orange dan biru ungu.

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

b. Prinsip Desain

Menurut Sri Widarwati (1993: 15) prinsip-prinsip desain adalah suatu cara untuk menyusun unsur-unsur sehingga tercapai perpaduan yang memberi efek tertentu. Kemudian menurut Widjiningih (1982 : 9) prinsip desain adalah suatu cara penggunaan dan pengombinasian unsur-unsur desain menurut prosedur-prosedur tertentu. Menurut uraian di atas maka dapat ditarik kesimpulan bahwa prinsip desain merupakan sebuah cara untuk mengkombinasikan unsur desain sesuai prosedur tertentu sehingga memberi perpaduan efek/dampak tertentu. Ada 5 prinsip desain yaitu :

1) Harmoni (keselarasan)

Menurut Sri Widarwati (1993: 15) keselarasan adalah kesatuan diantara macam-macam unsur desain walaupun berbeda tetapi membuat tiap-tiap bagian itu tetap kelihatan bersatu. Sedangkan menurut Arifah A, Riyanto (2003: 49) kesatuan yaitu penyusunan tau pengorganisasian dari pada pusat perhatian, keseimbangan,

perbandingan dan irama sehingga tercipta suatu disain yang baik dan harmonis. 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 disain yang melalui susunan obyek yang diterapkan dalam garis, bentuk, warna dan tekstur.

Menurut Sri Widarwati (1993:15-17) adapun aspek-aspek dalam prinsip harmoni atau keselarasan adalah sebagai berikut:

a) Keselarasan dalam garis dan bentuk

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

b) Keselarasan dalam tekstur

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

c) Keselarasan dalam warna

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

2) Proporsi

Menurut Sri Widarwati (1993: 17) perbandingan digunakan untuk menampakkan lebih besar atau lebih kecil dan memberi kesan adanya hubungan satu dengan yang lainnya yaitu busana dengan pemakainya. Kemudian menurut Sri Ardiati Kamil (1986:62) proporsi adalah prinsip tentang hubungan antara bagian desain secara menyeluruh. Sedangkan menurut Ernawati, et al. (2008: 211) proporsi adalah perbandingan antara bagian yang satu dengan bagian yang lain yang dipadukan.

Menurut beberapa pendapat di atas dapat ditarik kesimpulan bahwa proporsi adalah hubungan antara satu dengan yang lainnya secara menyeluruh untuk menampakkan lebih besar kecilnya benda dalam susunan tertentu yang dipadukan guna mendapatkan keselarasan. Apabila dalam pembuatan busana, prinsip ini tidak diperhatikan maka busana yang diciptakan akan menjadi kurang menyenangkan.

3) Balance (keseimbangan)

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 kana tidak serupa tetapi keduanya mempunyai daya tarik yang sama. Kemudian menurut Sri Ardiati Kamil (1986:63) keseimbangan terjadi apabila penggunaan unsur elemen desain seperti garis, warna, bentuk dan lain-lain dalam suatu desain dapat memberikan rasa puas atau "sreg" dihati.

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

4) Irama

Menurut Sri Widarwati (1993:17) irama adalah suatu pergerakan pandangan yang dapat mengalihkan pandangan mata dari suatu bagian ke bagian yang lain. Kemudian menurut Arifah A. Riyanto (2003: 57) irama yang merupakan suatu pergerakan yang teratur dari satu bagian kebagian yang lainnya. Sedangkan menurut Widjningsih (1982:17) dalam seni irama dapat diartikan sebagai suatu bentuk pergerakan dalam disain tersebut berirama. Sedangkan menurut Ernawati, et al. (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, et al. (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 menurut Ernawati, et al. (2008:212) merupakan sesuatu pusat perhatian yang pertama kali membawa mata pada sesuatu yang penting dalam suatu rancangan. Menurut Sri Widarwati (1993:21) disain busana harus mempunyai suatu bagian yang disebut lebih menarik dari bagian-bagian lainnya, dan ini disebut dengan pusat perhatian. Sedangkan menurut Widjiningsih (1982:20) untuk menciptakan melalui penggunaan warna, garis, bentuk dan ukuran yang kontras serta pemberian hiasan.

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

- a) Apa yang akan di jadikan aksen
- b) Bagaimana menciptakan akse
- c) Berapa banyak aksen yang dibutuhkan

d) Dimana aksen ditempatkan

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

3. Teknik Penyajian Gambar

Penyajian gambar model busana dapat digambar lengkap dengan proporsi tubuh, dapat pula tidak, dengan penyajian gambar lengkap yang terdiri dari model bagian muka, belakang diberi warna atau corak sesuai bahan yang direncanakan beserta contoh bahannya (Arifah A. Riyanto, 2003 : 4). Menurut Sri Widarwati (1993:72-79), dalam gambar atau membuat sketsa-sketsa untuk menciptakan desain busana ada beberapa teknik penyajian gambar yaitu :

a. *Design Sketching*

Design sketching atau menggambar sketsa ialah untuk mengembangkan ide-ide dan menerapkannya pada kertas secepat mungkin. Dalam *design sketching* kita harus dapat mengembangkan style sesuai kreatifitas dan imajinasi kita sendiri. Beberapa hal yang harus diperhatikan dalam menggambar sketsa ini yaitu :

- 1) Gambar sket harus jelas, tidak menggunakan detail-detail yang tidak berguna. Misalnya : tangan, kaki dan kepala tidak perlu digambar lengkap.

- 2) Dapat dibuat langsung diatas kertas atau menggunakan kertas contoh proporsi tubuh.
- 3) Sikap (*pose*) lebih bervariasi, memperlihatkan segi-segi yang menarik dari desain.
- 4) Di atas kertas *sheet*, kita menggambar semua detail bagian busana seperti kerah, lengan, saku, hiasan dan lain-lain.
- 5) Penggambaran gambar dikerjakan di atas kertas yang sama, mungkin ada perubahan siluet atau variasi pada detail-detail.
- 6) Jangan menghapus apabila timbul ide baru. Tinggalkan saja dan mulailah dengan model yang baru. Jadi dalam kertas *sheet* ini ada beberapa model dan detail-detail yang bervariasi.
- 7) Memilih desain yang disukai.

Maksud dari *Design Sketching* adalah penyajian gambar untuk mengembangkan ide-ide yang ada dalam pikiran perancang.

b. *Production Sketching*

Production sketching adalah suatu sketsa yang akan digunakan untuk tujuan produksi suatu busana. Hal-hal yang harus diperhatikan dalam *production sketching* adalah :

- 1) Semua detail harus digambarkan dengan jelas dan disertai dengan keterangan yang lengkap.
- 2) Sikap atau *pose* kedepan dan kebelakang dengan proporsi yang sebenarnya.

- 3) Hati-hati dalam penempatan kupnat, saku, kancing, jahitan dan sebagainya. Hal ini disebabkan karena berhubungan dengan busana yang akan diproduksi.
- 4) Desain bagian belakang harus ada.
- 5) Apabila ada detail yang rumit harus digambar tersendiri.
- 6) Harus disertai dengan keterangan tentang desain yang tidak dapat dijelaskan dengan gambar atau perlu suatu *production sheet*.

Production sketching dimaksudkan untuk membantu para pembuat pola. Jadi seseorang pembuat pola harus bisa membaca sketsa dan menganalisa dari sketsa disain yang ada.

c. *Presentation Drawing*

Presentation Drawing merupakan suatu sajian gambar atau koleksi yang ditunjukkan kepada pelanggan (*buyer*). Oleh karena itu perlu diperhatikan beberapa hal sebagai berikut :

- 1) Membuat sketsa disain secara teliti pada kertas.
- 2) Membuat sheet bagian belakang (*backview*), digambarkan di atas proporsi tubuh atau digambar sebagian (*flat*).
- 3) Memberi keterangan pada detail busana.
- 4) Menempelkan contoh bahan pada *sheet*, jangan terlalu besar cukup 2 ½ cm x 2 ½ cm

d. *Fashion Illustration*

Fashion Illustration adalah suatu gambar fashion untuk tujuan promosi suatu desain.. Beberapa hal yang harus diperhatikan dalam membuat fashion illustration adalah :

- 1) Untuk ukuran proporsi tubuh *fashion illustration* ukurannya dapat dibuat menggunakan proporsi kepala lebih dari 8, misal 9 sampai 10 kali tinggi kepala.
- 2) Kaki dibuat lebih panjang.

e. *Three Dimention Drawing*

Merupakan suatu sajian gambar yang menampilkan ciptaan desain busana dengan menggunakan bahan yang sebenarnya dan dibuat dalam tiga dimensi. Adapun langkah-langkah dalam menggambar tiga dimensi adalah sebagai berikut :

- 1) Menggambar desain busana diatas proporsi tubuh yang lengkap.
- 2) Menyelesaikan gambar (member warna).
- 3) Memotong pada bagian-bagian tertentu, misal panjang bahu sampai batas panjang lengan atas dan bawah, sisi badan kanan dan kiri. Untuk bagian lubang leher, lubang lengan dan batas bawah rok tidak dipotong. Bagian ini diselesaikan dengan jahitan yang sesungguhnya.
- 4) Menggunting bahan sesuai model ditambah 1 cm untuk penyelesaian gambar. Pada bagian tertentu ditambah beberapa cm untuk penyelesaian jahitan.

- 5) Menjahit dan menyelesaikan kerung leher, lubang lengan dan bagian bawah rok serta melengkapi sesuai model.
- 6) Memberi lem pada bagian-bagian yang nantinya tertutup bahan.
- 7) Menempelkan kapas sebagian agar tidak mengenai bahan.
- 8) Memasukkan bahan pada bagian yang terpotong kemudian Lem pada bagian buruk (sebaliknya).
- 9) Memasukkan sejumlah kapas agar terkesan timbul dan tampak lebih menarik. Penambahan kapas menyesuaikan bentuk tubuh dan model.
- 10) Memberi lapisan kertas yang kuat untuk menutupi dan merapikan sajian gambar pada bagian buruk

4. Prinsip Penyusunan *Moodboard*

Menurut Afif Ghurub bestari, Ishartiwi (2016) *moodboard* diartikan sebagai alat atau media papan yang digunakan oleh desaine untuk membantu mereka mendapatkan ide yang baik dari apa yang klien mereka cari. Papan tersebut pada dasarnya berupa kolase barang seperti foto, sketsa, kliping, perca kain dan sample warna. Kemudian menurut Pratiwi Kusumowardhani (2017) *moodboard* secara singkat adalah alat yang digunakan desainer sebagai gambaran kongkrit dari ide atau konsep (bersifat abstrak) untuk mengkomunikasikan konsep dari desainer tersebut. Masil *moodboard* itu sendiri berupa papan, buku, maupun catalog yang berisi tentang kumpulan gambar dan penjelasan mengenai ide image yang akan desainer wujudkan. Gambar-gambar tersebut bisa

berupa tempelan-tempelan gambar berasal dari majalah yang disusun dan diberi penjelasan-penjelasan berupa warna-warna yang mendominasi, target pengguna, dan lain-lain.

Berdasarkan penjelasan di atas, maka dapat disimpulkan bahwa *moodboard* merupakan papan inspirasi berisi gambaran dari konsep rancangan untuk membantu terciptanya sebuah karya. Pembuatan *moodboard* dilakukan dengan beberapa tahap mulai dari penentuan tema, pengumpulan segala sesuatu yang berhubungan dengan konsep sampai perwujudan sebuah rancangan karya.

a. Karakteristik *Moodboard*

Moodboard sebagai media yang digunakan dalam proses membuat karya memberikan peran yang sangat penting. *Moodboard* memberikan gambaran yang lebih jelas mengenai karya yang akan dibuat desainer.

Manfaat *moodboard* menurut Afif Ghurub bestari, Ishartiwi (2016) adalah untuk membantu mengarahkan proses desain dari awal hingga terciptanya karya, dimulai dari penentuan tema atau judul, mencari dan mengumpulkan gambar-gambar yang sesuai dengan tema atau judul dan membuat produk, sehingga menjadi karya, membantu mengembangkan kemampuan kognitif atau pengetahuan, karena dengan membuat *moodboard* desainer dapat mengembangkan kemampuan imajinasnya, melatih kemampuan efektif atau emosional dalam proses pembuatan desain melalui *moodboard* sebagai media dan melatih keterampilan psikomotorik (motorik) desainer atau orang yang

belajar di bidang busana dalam menyusun potongan-potongan gambar, membuat desain dan menciptakan karya.

Menurut Pratiwi Kusumowardhani (2017) tujuan dari pembuatan *Moodboard* adalah untuk menentukan tujuan, arah dan panduan dalam membuat karya cipta, sehingga proses kreatifitas yang dibuat tidak menyimpang dari tema yang telah ditentukan

Kelebihan *Moodboard*, Menurut Sukiman (2012: 87), Pada pembelajaran menggambar busana media mood board merupakan media visual termasuk dalam media grafis yaitu media realia. Kelebihan-kelebihannya antara lain:

- 1) Dapat mengatasi keterbatasan pengamatan visual kita.
- 2) Dapat memperjelas suatu masalah, dalam bidang apa saja dan untuk tingkat usia berapa saja, sehingga dapat mencegah atau membetulkan kesalahpahaman
- 3) Harganya relative murah dan gampang didapat serta digunakan, tanpa memerlukan peralatan khusus.

b. Proses mendesain

Modboard berperan sebagai media petunjuk untuk menciptakan sebuah karya. Terdiri dari beberapa langkah, di antaranya adalah menurut Pratiwi Kusumowardhani (2017) proses dan tahapan pembuatan *Moodboard* diantaranya yaitu:

- 1) Menentukan tema dan jenis karya yang diangkat
- 2) Pengayaan visual (foto/ *ilustrasi/ artwork* dll yang akan digunakan)
- 3) Warna yang akan digunakan dalam pembuatan desain
- 4) Tipografi yang akan digunakan
- 5) Elemen lain yang akan digunakan (terkait tekstur dan reka bahan)

E. Busana Pesta

1. Deskripsi busana Pesta

Busana pesta adalah busana yang dikenakan pada kesempatan pesta, baik pesta pagi, siang, sore ataupun malam hari (Enny Zuhni Khayati, 1998 : 3). Sedangkan menurut Prapti Karomah & Sacilia Sawitri (1988: 8-9) busana pesta adalah busana yang dikenakan untuk menghadiri suatu pesta, dimana pesta tersebut dibagi menurut waktunya yaitu pesta pagi, siang dan malam. Menurut Sri Widarwati (1993:70) busana pesta adalah busanan yang dibuat dari bahan yang bagus dan hiasan yang menarik sehingga kelihatan istimewa. Teknik jahit dan penyelesaiannya menggunakan teknik halus dan bahan yang digunakan adalah bahan yang berkualitas. Berdasarkan pengertian di atas, busan pesta adalah busana yang dikenakan pada kesempatan pesta dan dibuat lebih istimewa dari busan lainnya, baik dalam hal bahan, desain hiasan, maupun teknik jaitnya.

Menurut Prapti karomah & Sicilia Sawitri (1988 : 9 - 10). Ciri – ciri busana pesta antara lain :

- a. Tidak ada produksi massal
- b. Membutuhkan waktu dalam pengerjaan yang sedikit lama

- c. Tidak mutlak atas dasar pesanan dapat juga sebagai koleksi dengan tujuan promosi.
- d. Dikerjakan oleh beberapa ahli, misalnya designer, ahli pola, ahli jahit, ahli gambar, dan ahli tekstil.
- e. Tidak mutlak berbentuk busana pesta yang mewah dan glamour yang terbuka tetapi dapat pula berbentuk busana kerja.
- f. Biaya pembuatan biasanya lebih tinggi daripada pembuatan busana biasa karena biasanya busana pesta bersifat semi tailoring.

Busana pesta dapat dilihat dari Waktu Pemakaian dikelompokkan menjadi:

- a. Busana Pesta Pagi

Menurut Chodiyah dan Wisri A. Mamdy (1982) busana pesta pagi adalah busana yang dikenakan pada kesempatan pesta pagi hari. Untuk busana pesta pagi hari dipilih warna yang lembut. Sedangkan menurut Prapti Karomah dan Sicilia Sawitri (1986 : 10) busana pesta pagi atau siang dapat memakai busana Barat atau Timur atau busana Nasional. Pada pesta perkawinan lebih baik menggunakan busana Nasional. Busana pesta pagi dipilih warna yang cerah, berkesan lembut dengan bahan yang menyerap keringat dan pemilihan warna cenderung lebih muda tetapi tidak berkilau. Sedangkan menurut (Enny Zuhni Khayati, 1998 : 2) busana pesta pagi atau siang adalah busana yang digunakan pada acara pesta yang diselenggarakan antara pukul 09.00 – 15.00. Busana

yang dikenakan sehari – hari untuk berbagai kesempatan baik yang bersifat resmi maupun tidak resmi diwaktu matahari bersinar.

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

b. Busana Pesta Sore

Menurut Enny Zuhni Khayati, (1998 : 9) 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. Sedangkan menurut Prapti Karomah (1988 : 9), mendefinisikan untuk busana pesta sore pemilihan bahan sebaiknya yang bertekstur agak lembut dengan warna – warna yang cerah atau warna yang agak gelap tetapi tidak mencolok. Menurut Chodiyah & Wisri A. Mamdy (1982) busana pesta sore adalah busana pesta yang dikenakan pada waktu sore hari. Untuk warna digunakan warna yang agak cerah dan menggunakan bahan yang bertekstur lembut. Berdasarkan uraian di atas, busana pesta sore adalah busana yang dikenakan untuk kesempatan pesta pada sore hari dengan bahan yang bertekstur lembut dan dipadu warna gelap tetapi tidak mencolok.

c. Busana Pesta Malam

Menurut Enny Zuhni Khayati (1998) busana pesta malam adalah busana yang dipakai pada kesempatan pesta dari waktu matahari terbenam sampai waktu berangkat tidur. 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. Menurut Prapti Karomah & Sicilia Sawitri (1988) busana pesta malam merupakan busana yang paling mewah, terutama bagi wanita. Untuk warna digunakan warna gelap atau mencolok, berkilau dengan tenunan benang emas atau perak. Menurut Sri Widarwati (1993: 70), busana pesta malam adalah busana yang dikenakan dalam kesempatan pesta yang diadakan pada malam hari. Desain busana pesta dibuat dari bahan yang bagus dengan hiasan yang menarik sehingga terlihat istimewa, biasanya berupa gaun panjang tanpa lengan dan sering kali terbuka pada bagian atas, dengan garis leher decollate atau strecless. Bahan yang digunakan adalah beledu, kain renda, ciffon, lame, sutera dan lain-lain dengan warna yang cerah. Pelengkap busana pesta sesuai dengan model, bahan dan warna jangan terlalu berlebihan.

d. Busana Pesta Malam Resmi

Menurut Enny Zuhni Khayati (1998) busana pesta malam resmi adalah busana yang dikenakan pada saat resmi, busana masih sederhana, biasanya berlengan tertutup sehingga kelihatan rapi dan sopan tetapi

tetap terlihat mewah. Jadi busana pesta malam resmi adalah busana pesta yang dipakai pada waktu pesta malam hari dimana acaranya bersifat resmi, dengan busana yang rapi dan sopan. Untuk bahannya digunakan bahan yang berkilau.

e. Busana Pesta Malam Gala

Menurut Enny Zuhni Khayati (1998) busana pesta malam gala adalah busana pesta yang dipakai pada malam hari untuk kesempatan pesta, dengan ciri – ciri mode terbuka, glamour, mewah. Misal : Backlees (punggung terbuka), busty look (dada terbuka), decolette look (leher terbuka) dan lain – lain.

Untuk menghasilkan sebuah busana pesta yang bagus dan bermutu tinggi perlu mempertimbangkan karakteristik dari busana pesta tersebut. Hal – hal yang harus diperhatikan dalam membuat busana pesta adalah sebagai berikut :

a. Siluet Busana Pesta

Menurut Sri Widarwati (1993:70) siluet busana pesta adalah struktur pada desain busana yang mutlak harus dibuat dalam suatu desain. Siluet adalah garis luar (bayangan) suatu busana (Sicilia Sawitri, 1994:57). Siluet adalah garis sisi luar atau garis sis bayangan luar dari sebuah model busana atau pakaian yang dapat dikelompokkan menjadi garis bayanga luar atau siluet (silhouette) A, I, H, Y, S, T, O, X, V (Arifah A. Ryanto, 2003:28). Penggolongan siluet dibagi beberapa macam:

1) Bentuk dasar

Penggolongan siluet menurut bentuk dasar dibedakan menjadi 3, yaitu:

- a) Siluet lurus atau pipa (*straigh/tabular*)
- b) Siluet lonceng (*bell-shape/bouffant shilhouette*)
- c) Siluet menonjol (*bustle shilhouette*) Siluet yang mempunyai bentuk tonjoloan atau busung.

2) Pengaruh tekstur

Siluet berdasarkan pengaruh tekstur dibedakan menjadi 2 yaitu :

- a) Siluet Tailor

Menggunakan tekstur yang tebal (formal)

- b) Siluet Draperi

Menggunakan tekstur yang tipis, teknik penyelesaian sistem dressmaking.

3) Kesan usia

Berdasarkan kesan usia, siluet dibedakan menjadi 2 yaitu siluet dengan kesan gadis remaja (*flapper shilhouette*) dan siluet dengan kesan dewasa (*mature shilhouette*)

4) Berbagai macam huruf

Berdasarkan bentuk huruf siluet dibedakan menjadi

- a) Siluet A, menunjukkan garis sempit di atas dan mengembang dibawah
- b) Siluet H, menunjukkan garis sisi lurus dari atas ke bawah

- c) Siluet I, menunjukkan besar di bagian atas dan bawah, bagian tengah lurus
 - d) Siluet T, menunjukkan besar dibagian atas dan lurus kebawah
 - e) Siluet Y, menunjukkan besar dibagian atas dan mengecil dibagian bawah
 - f) Siluet X, menunjukkan besar dibagian atas, pas pinggang dan besar dibagian bawah
 - g) Siluet O, menyerupai bentuk bola atau bulat
 - h) Siluet L, menunjukan ekor pada bagian belakang
- 5) Bentuk yang ada di alam

Berdasarkan bentuk yang ada di alam siluet dibedakan menjadi

4 yaitu:

- a) Siluet hourglass yaitu mengecil dibagian pinggang.
- b) Siluet melebarkan badan, siluet ini memberikan kesan melebarkan si pemakai karena menggunakan garis horizontal, lengan kimono, lengan setali, lengan raglan atau lengan dolman.
- c) Siluet geometrik yaitu siluet yang bentuknya berupa garis lurus dari atas ke bawah tidak membentuk tubuh. Siluet geometrik dibedakan menjadi 4 yaitu siluet persegi panjang (rectangle), siluet trapesium (trapeze), siluet taji (wedge), dan siluet tunik (T shape)
- d) Siluet pant (celana) (Sicilia Sawitri, 2000:77).

2. Bahan Busana Pesta

Bahan yang digunakan untuk busana pesta biasanya dipilih bahan-bahan yang berkualitas tinggi dan mampu menimbulkan kesan mewah. Bahan-bahan tersebut antara lain bahan yang tembus terang seperti bahan brokat, tile, organdi, sifon dan lain – lain (Enny Zuhni Khayati, 1998:2). Menurut Chodiyah & Wisri A. Mamdy (1982) bahan yang biasa digunakan untuk busana pesta biasanya dari bahan yang berkualitas tinggi dengan perhiasan lengkap sesuai dengan busananya sehingga kelihatan istimewa. Sedangkan menurut Sri Widarwati (1993:70) bahan yang digunakan untuk busana pesta antara lain beledu, kain renda, lame, sutera, dan sebagainya. Busana pesta yang digunakan pada umumnya adalah bahan yang berkilau, bahan tembus terang, mewah dan mahal setelah dibuat. Menurut Enny Zuhni Khayati (1998:9) ada empat hal yang perlu diperhatikan dalam pemilihan bahan busana yaitu :

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

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). Menurut Enny Zuhni Khayati (1998) tekstur bahan untuk busana pesta biasanya lembut, licin, mengkilap/kusam, tidak kaku dan tidak tebal dan juga memberikan kesan nyaman pada waktu dikenakan. Berdasarkan pengertian di atas dapat disimpulkan bahwa, tekstur yang halus, licin berkilau, dan menggunakan bahan yang berkualitas tinggi, karena busana pesta merupakan busana yang berbeda dari busana-busana yang lainnya.

3. Pola Busana

Pola adalah potongan kertas hasil jiplakan dengan ukuran sesuai bentuk tubuh yang digunakan sebagai contoh untuk membuat pakaian (Mila Amalia, 2016:91). Pola adalah potongan kain atau potongan kertas yang dipakai sebagai contoh untuk membuat baju ketika bahan digunting (Porrie Muliawan, 1985:2). Pola busana terdiri dari beberapa bagian yaitu pola badan (blus), lengan, krah, rok, kulot dan celana yang masing-masing dapat diubah sesuai dengan model yang dikehendaki (Widjningsih, et al 1994:1). Berdasarkan pendapat di atas, pola adalah potongan kertas atau kain yang terdiri dari beberapa bagian sesuai ukuran bentuk tubuh dan digunakan sebagai contoh untuk membuat pakaian.

a. Metode Pembuatan Pola Busana

Dalam pembuatan busana diperlukan pola untuk memudahkan dalam pembuatan suatu busana. Jenis pola ada dua yaitu pola yang dibuat langsung dan pola jadi. Metode pembuatan pola yang dibuat langsung terdiri dari dua macam yaitu :

1) Draping

Draping adalah pembuatan pola atau busana langsung pada badan atau paspop dengan menggunakan kertas tela atau kain coba (sicilia Sawitri, 1994:19). Draping adalah cara membuat pola ataupun busana dengan meletakkan kertas tela sedemikian rupa diatas badan seseorang yang akan dibuatkan busananya mulai dari tengah muka menuju kesisi dengan bantuan jarum pentul. Untuk mendapatkan bentuk yang sesuai dengan bentuk tubuh diperlukan lipit pantas (kupanat). Lipit pantas ini terjadi karena adanya perbedaan ukuran antara lingkaran yang besar dan kecil, misalnya lipit bentuk dibawah buah dada, sisi ataupun bahu, juga pada bagian belakang badan yaitu pada pinggang, panggul dan bahu. Draping ini hanya dapat dikerjakan untuk orang lain, dan banyak dilakukan sebelum pola konstruksi berkembang. Jiplakan bentuk badan pada draping dapat menjadi pola dasar busana ataupun pola busana (Widjiningsih, et al. 1994:1). Berdasarkan pengertian diatas, draping adalah membuat pola busana dengan menggunakan kertas tela atau kain yang dietakkan langsung

pada badan atau paspop. Untuk memperoleh bentuk yang sesuai dengan bentuk badan diberikan lipit pantas (kupas).

2) Pola Konstruksi

Pola konstruksi adalah pola dasar yang dibuat berdasarkan ukuran badan si pemakai, dan digambar dengan perhitungan yang sistematis sesuai dengan sistem pola konstruksi masing-masing (Ernawati, et al. 2008:246). Pola konstruksi yaitu pola yang dibuat berdasarkan ukuran-ukuran yang diambil dari bagian-bagian badan yang diperhitungkan secara matematis dan digambar pada kertas sehingga tergambar bentuk badan muka dan belakang, rok, lengan, kerah dan lain-lain (Widjiningsih, et al. 1994 :3). Konstruksi pola adalah pola yang dibuat dengan konstruksi dibidang datar atau flat pattern berdasarkan ukuran dari bagian-bagian badan yang diperhitungkan secara matematis dan digambar pada kertas sehingga tergambar bentuk depan belakang, rok, lengan, kerah, dan sebagainya (Porrie Muliawan, 1985:3). Berdasarkan pengertian diatas, Pola konstruksi adalah pembuatan pola berdasarkan ukuran si pemakai yang diperhitungkan secara matematis dan digambar pada kertas.

Menurut Porrie Muliawan (1992:7) untuk memperoleh konstruksi pola yang baik harus menguasai hal-hal berikut :

- a) Cara mengambil macam-macam jenis ukuran harus tepat dan cermat.

- b) Cara menggambar bentuk tertentu seperti garis leher, garis lubang lengan harus lancer dan tidak ada keganjilan.
- c) Perhitungan pecahan dari ukuran yang ada dalam konstruksi harus dikuasai.

3) Pola Standart

Pola standart adalah pola yang dibuat berdasarkan daftar ukuran umum atau ukuran yang telah distandarkan, seperti ukuran *small* (S), *medium* (M), *large* (L), *extra large* (XL). (Ernawati, et al. 2008). Pembuatan pola standar menyesuaikan bentuk tubuh dan ukuran pemakai karena penyesuaian pola standar tidak hanya sekedar mengecilkan sisi badan atau menggunting bagian yang dianggap terlalu panjang (Mila Amalia, 2016:92). Berdasarkan pengertian diatas, pola standar merupakan pola berdasarkan ukuran standar yang menyesuaikan bentuk tubuh dan ukuran pemakai.

b. Sistem Pembuatan Pola Busana

Didalam pola konstruksi, kemudian berkembanglah menjadi bermacam-macam sistem atau cara pembuatan, seperti sistem Meyneke, sistem Charmant, sistem Muhawa, sistem Sho-Engineer, sistem *Dressmaking* dan sistem praktis. Menurut Porrie Muliawan (1985:9) ada beberapa sistem atau cara pembuatan pola konstruksi, yaitu :

1) Pola Sistem Meyneke

Pola dasar System J.H.Mayneke dari Jerman dan Belanda dengan dua lipit kup, di bahu dan di pinggang untuk dua orang yang mempunyai payudara besar.

2) Pola sistem *Dressmaking*

Pola dasar Jepang sistem *Dressmaking* dengan lipit kup yang terletak dipinggang untuk mengecilkan pinggang, agar sudut di pinggang bertemu disisi badan atas dan badan bawah serta meupakan sudut yang runcing.

3) Pola Sistem So-en

Pola badan muka dan belakang digambaran bersatu dengan pola badan muka sebelah kanan, lipit kup satu ipinggang dan besar, baik untuk orang gemuk dan untuk membuat mantel. Kelebihan pembuatan pola sistem ini adalah leher muka menghadap ke kanan jik dipakai, karena penutupnya di sebelah kanan. Pembuatan pola hanya dibutuhkan ukuran panjang punggung k karena berpedoman pada ukuran tersebut sehingga tidak memakai ukuran panjang muka dan panjang sis. Pembuatan pola tidak menggunakan dua ukuran badan seperti lingkaran badan I dan Abadan III. Selain itu, pola sistem So-en lebih praktis dalam pembuatannya. Kelemahan dalam pembuatan pola ini adalah untuk model dengan jahitan pinggang, pinggangnya harus diperiksa supaya letaknya datar dan apabila perhitungan ukuran tidak benar dalam pecahan embuat pola menjadi salah.

Menurut Widjiningsih, et al. (1994 : 3) untuk mendapatkan pola konstruksi yang baik, harus diperhatikan hal-hal sebagai berikut :

- a) Pada saat pengambilan ukuran harus dilakukan secara cermat dan tepat. Hal ini dapat dilakukan dengan bantuan peterban yang diikatkan pada bagian pinggang, badan dan kerung lengan sehingga terdapat batas yang tepat.
 - b) Pada saat menggambar bentuk tertentu seperti garis leher, garis kerung lengan dan yang lain harus luwes. Hal ini dapat dilakukan dengan menggunakan pertolongan garis lengkung.
 - c) Perhitungan pecahan dari ukuran yang ada harus cermat dan tepat.
- c. Cara Pengambilan Ukuran

Pengambilan ukuran dilakukan sesudah menentukan model dan sebelum pembuatan pola. Untuk mengambil ukuran badan harus melakukan pengukuran dengan teliti. Karena baik burutnya busana itu bisa tergantung dari cara mengambil ukuran.

Cara mengambil ukuran badan wanita, ikatlah seutas Taliban (peter ban) atau ban elastic kecil pada pinggang sebagai batas atas dan bawah (porrie Muliawan, 1985 : 2-6).

- 1) Lingkar leher : diukur sekeliling batas leher, dengan meletakkan jari telunjuk di lekuk leher
- 2) Lingkar badan : diukur sekeliling badan atas yang terbesar, melalui puncak dada, ketiak, letak sentimeter pada badan belakang harus

datar dari ketiak. Diukur pas dahulu, kemudian ditambah 4 cm, atau diselakan 4 jari.

- 3) Lingkar pinggang : diukur sekeliling pinnngang, pas dahulu kemudian ditambah 1 cm, atau diselakan 1 jari
- 4) Lingkar panggul : diukur sekeliling badan bawah yang terbesar elalui puncak pantat. Diukur pas dahulu, kemudian ditambah 4 cm, atau diselakan 4 jari.
- 5) Tinggi panggul : diukur dari bawah ban petar pinggang sampai di bawah ban sentimeter panggul.
- 6) Panjang punggung : diukur dari tulang leher yang menonjol di tengah belakang lurus ke bawah sampai di bawah ban petar pinggang.
- 7) Lebar punggung : diukur 9 cm di bawah tulang leher yang menonjol atau pertengahan antar jarak bahu teendah dan ketiak dari batas lengan kiri sampai batas lenga yanag kanan.
- 8) Panjang sisi : diukur dari batas ketiak ke bawah ban petar pinggang dikurangi 2-3 cm.
- 9) Lebar muka : diukur pada 5 cm di bawah lekuk leher atau pertengahan jarak bahu terendah dan ketiak dari batas lengan yang kanan sampai batas lengan yang kiri.
- 10) Panjang muka : diukur dari lekuk leher di tengah muka ke bawah sampai di bawah ban etar pinggang.

- 11) Tinggi dada : diukur dari bawah ban petar pinggang tegak lurus ke atas sampai di puncak buah dada.
- 12) Panjang bahu : diukur dari batas leher ke puncak lengan, atau bahu yang terendah.
- 13) Ukuran uji atau ukuran kontrol : diukur dari tengah muka di bawah ban petar serong melalui puncak buah dada ke puncak lengan terus serong ke belakang sampai di tengah belakang pada bawah ban petar.
- 14) Lingkar lubang lengan : diukur sekeliling lubang lengan, pas dahulu ditambah 2 cm untuk lubang lengan tanpa lengan, dan ditambah 4 cm untuk lubang lengan yang akan dipasang lengan.
- 15) Panjang lengan : diukur dari puncak lengan terus ke bawah lengan sampai melampaui tulang pergelangan tangan yang menonjol.
- 16) Lebar dada : diukur jarak dari kedua puncak dada, ukuran ini tergantung dari BH yang dipakai.

Cara pengambilan ukuran menurut Ernawati, et al.(2008 : 266) sebagai berikut :

- 1) Lingkar leher : diukur dengan sekeliling leher tidak terlalu ketat dan tidak terlalu longgar
- 2) Lebar muka : diukur 6 atau 7 cm dari lekuk leher ke bawah, kemudian diukur datar dari batas lingkaran kerung lengan kiri sampai batas kerung lengan kanan.

- 3) Lingkar badan : diukur sekeliling badan terbesar dengan posisi tidak terlalu kencang dan di tambaha 4 cm.
- 4) Tinggi dada : diukur dari letak leher tengah muka sampai batas diantara dua titik payudara kiri dan kanan.
- 5) Lingkar pinggang : diukur pas sekeliling pinggang.
- 6) Lingkar panggul : diukur mengkar pada panggul yang paling tebal secara horizontal dengan tidak terlalu ketat.
- 7) Tinggi panggul : diukur dari pinggang sampai batas panggul terbesar pada bagian belakang.
- 8) Lebar punggung : diukur 9 cm ke bawah dari tulang leher belakang kemudian diukur mendatar dari batas ligkar krun lengan kiri ke lingkak kerung lengan kanan.
- 9) Panjang punggung : diukur dari tulang belakang lurus ke batas pinggang
- 10) Panang rok : diukur dari pinggang sampai panjang rok yang diiginkan
- 11) panjang bahu : diukur dari batas lingkak lehe sampai batas bahu terendah.
- 12) Panjang lengan : diukur dari bahu terendah sampai panjang yang diinginkan
- 13) Tinggi puncak lengan : diukur dari bahu terendah sampai batas lengan terbesar/ otot lengan atau sama dengan panjang bahu.

Cara mengambil ukuran menurut Widjiningih, et al. (1994) :

- 1) Lingkar badan : diukur sekeliling badan atas yang terbesar melalui puncak dada, ketiak, letak sentimeter pada badan dan belakang harus datar dari ketiak sampai ketiak.
- 2) Lingkar pinggang : diukur sekeliling pinggang, pas dahulu, kemudian ditambah 1 cm atau diselakan jari.
- 3) Lingkar leher : diukur sekeliling batas leher dengan meletakkan jari telunjuk di lekuk leher.
- 4) Lebar muka : diukur pada 5 cm di bawah lekuk leher atau pertengahan jarak bahu terendah dan ketiak dari batas lengan yang kanan sampai batas lengan yang kiri.
- 5) Tinggi dada : diukur dari bawah ban penter di pinggang tegak lurus ke atas sampai di puncak buah dada.
- 6) Lebar dada : diukur jarak dari kedua puncak buah dada.
- 7) Lebar punggung : diukur 9 cm di bawah tulang leher yang menonjol di tengah belakang lurus ke bawah sampai di bawah ban petar di pinggang.
- 8) Lebar bahu : diukur pada batas leher di belakang daun telinga ke puncak lengan atau bahu terendah.
- 9) Panjang sisi : diukur dari pinggang bagian sisi sampai ketiak.
- 10) Ukuran control/ uji : diukur dari tengah pinggang muka menuju bahu terendah melewati puncak dada dan berakhir pada pinggang tengah belakang.

- 11) Lingkar kerung lengan : diukur sekeliling lubang lengan, pas bahu ditambah 2 cm dan jika tanpa lengan, dan ditambahkan 4 cm untuk lubang lengan yang akan di pasang lengan.
- 12) Lingkar pangkal lengan : diukur sekeliling pangka lengan
- 13) Tinggi kepala lengan atau tinggi puncak : diukur dari pertengahan lengan sampai tulang lengan atas.
- 14) Panjang lengan diukur dari bahu terendah sampai panjang lengan yang dikehendaki.
- 15) Lingkar panggul : diukur sekeliling badan bawah yang terbesar, diukur pas kemudian ditambah 4-6 cm. bila perut yamh diukur besar (hamil) maka yang diukur bagian yang lurus dengan perut.
- 16) Tinggi panggul : diukur dari ban peter pinggang sampai batas lingkar panggul.
- 17) Panjang rok : diukur dari pinggang sampai sepanjang yang dikehendaki
- 18) Tinggi duduk : diukur dari pinggang sampai alas duduk (kursi) ditambah 3 cm

4. Teknologi Busana

Teknologi busana merupakan salah satu cara atau teknik yang digunakan dalam pembuatan busana agar hasilnya pas dan nyaman dipakai (Nanie Asri Yuliati, 1993). Teknologi busana terdiri dari :

a. Teknologi Penyambungan (kampuh)

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

Penyelesaian kambuh sangat berpengaruh terhadap jatuhnya busana. Kampuh terdiri dari dua macam yaitu kampuh buka dan kampuh tutup.

1) Kampuh buka

Kampuh buka adalah kampuh yang berasal dari dua lembar kain yang sudah dikampuh terlebih dahulu dimana kedua belah pinggir guntingannya dibuka, lalu diselesaikan dengan cara dikelim lalu dijahit tindas atau obras M.H.Wancik, 2003 :

Macam-macam kampuh buka menurut Nanie Asri Yulianti (1994:4) antara lain :

a) Diobras

Biasanya digunakan untuk pembuatan pakaian wanita dewasa dan celana panjang pria, lebar kampuh jadinya 1,5 cm sampai 2 cm.

b) Dijahit tepi

Kampuh buka diselesaikan dengan dijahit tepi merupakan pengganti kampuh buka yang diobras agar tepi kampuh tidak bertiras. Kampuh ini diselesaikan dengan cara dijahit mesin pada bagian tepi antara 1,5 cm – 2 cm. Biasanya digunakan untuk busana wanita yang ketebalan kainnya sedang.

c) Dirompok

Merupakan penyelesaian tepi kain yang menggunakan kumai serong. Kampuh ini biasanya dikerjakan pada pekerjaan tailoring .

d) Digunting zig zag

Teknik ini biasanya digunakan untuk jahitan tailoring karena bahan yang digunakan untuk tailoring akan diberi lining sehingga cukup digunting zig zag pada bagian yang bertiras.

e) Tusuk balut

Kampuh ini dikerjakan pada bagian kain yang bertiras, cara kerjanya yaitu pada bagian tepi kmpuh diselesaikan dengan tusuk balut. Teknik ini digunakan untuk kain yang tebal.

f) Tusuk festoon

Kampuh ini cara kerjanya sama dengan kampuh buka yang diselesaikan dengan tusuk balut. Hanya saja tusuk balu diganti dengan tusuk festoon. Pada setiap kampuh buka setelah dijahit harus dipres dengan seterika sampai rata.

2) Kampuh tutup

Menurut Nanie Asri Yulianti (1993) kampuh tutup adalah kelebihan jahitan dari dua bagian kain yang sudah dikampuh terlebih dahulu dimana kedua belah pinggir guntingannya dijadikan satu. Macam kampuh tutup yang digunakan dalam pembuatan busana pesta antara lain:

a) Kampuh balik

Menurut M.H.Wancik (2003) kampuh balik adalah kampuh yang dibuat dengan cara memadukan bagian buruk dua lembar kain lalu dijahit pinggir sekali. Kemudian dibalik lalu ditindas selebar 7 mm atau 8 mm. Kampuh ini digunakan untuk menyelesaikan pakaian anak, lenan rumah tangga dan untuk menyelesaikan pakaian dewasa wanita yang berbahan tembus terang. Ada tiga macam kampuh balik yaitu :

- (1) Kampuh balik biasa, cara pengerjaannya kampuh dijahit dari bagian baik, tiras yang ada ditipiskan kemudian dibalik dan dijahit dari bagian buruk. Hasil jadinya lebar kampuh 5 mm-8 mm.
- (2) Kampuh balik semu, cara pengerjaannya hampir sama dengan kampuh balik biasa. Untuk kampuh balik semu dijahit satu kali yaitu bagian baik menghadap bagian baik. Tiras kampuh diselesaikan dengan som.

(3) Kampuh balik yang diubah, digunakan untuk menyambung dua bagian. Satu tepi ada kerutan, tepi yang lain tidak berkerut.

b. Teknologi Facing

Facing adalah lapisan yang nampak dari luar, misalnya lapel kerah, lapisan belahan pada tengah muka (Sicilia Sawitri, 1997 : 21). Sedangkan menurut Goet Poespo (2005: 68) facing merupakan sepotong bahan, baik yang berbentuk pas maupun serong yang digunakan untuk penyelesaian suatu pinggiran. Dari pendapat di atas Facing adalah lapisan dari sepotong bahan dengan bentuk serong maupun pas yang digunakan untuk suatu pinggiran dan tampak dari luar. Bahan yang digunakan untuk facing adalah :

- 1) Sewarna dengan bahan pokok, atau menggunakan bahan pokok.
- 2) Berbeda dengan bahan pokok, perlu diingat kombinasi warna harus sesuai dengan bahan pokoknya.

c. Teknologi Interfacing

Menurut Sicilia Sawitri (1997: 21). Interfacing ialah bahan yang digunakan untuk memberikan bentuk pada busana agar busana nampak rapi. Menurut Nanie Asri Yuliati (1993) interfacing adalah pelapis yang digunakan untuk melapisi bagian-bagian tertentu pada suatu busana agar kelihatan rapi. Sedangkan menurut Goet Poespo (2005:59) Interfacing adalah bahan yang dipasangkan diantara pakaian untuk memberikan kekuatan pada bagian dari suatu busana. Jadi interfacing adalah bahan untuk membuat suatu bagian busana tampak rapi dan kuat yang

dipasangkan diantara pakaian. Pemilihan dan penempatan interfacing pada busana sangat menentukan penampilan busana secara keseluruhan. Menurut Sicilia Sawitri (1997) bahan-bahan yang dapat digunakan untuk interfacing adalah:

1) Non Woven Tekstil (bahan tekstil yang tidak ditenun)

Bahan tekstil yang tidak ditenun, jadi cara membuatnya dengan dikempa. Flisovix yang menggunakan lem viselin.

2) Woven Interfacing (bahan tekstil yang ditenun)

Tenunan rambut kuda (tenunan rambut kuda yang dipilin, sebaiknya yang tenunannya dengan benang lepas), turbines (tenunan kapas yang dilapisi asetat).

Dalam memasang interfacing dibedakan menjadi dua menurut jenis bahan, yaitu :

1) Cara pemasangan interfacing rambut kuda

a) Menggunakan tusuk piquer

Interfacing yang disatukan dengan bahan utama pada bagian tepi diselesaikan dengan tusuk flanel atau jelujur dan pada bagian tengah interfacing dilekatkan dengan tusuk piquer. Arah tusuk piquer yang digunakan setiap bagian tidak sama.

b) Dengan menggunakan tusuk flanel

Interfacing yang telah dipasangkan pada bahan utama penyelesaian pada bagian tepi interfacing dengan cara tusuk flanel.

2) Cara pemasangan interfacing flisofix berperekat

Cara pemasangan interfacing ini dilakukan dengan bantuan lap basah dan setrika. Bagian tekstil yang akan dilekatkan dengan flisofix dibentangkan lap basah kemudian disetrika pada bagian atas lap tersebut. Penyetrikaan dilakukan tidak dengan menggeser-geser setrika secara terus menerus, namun penggunaan ditekan-tekan sehingga tidak merusak tenunan.

d. Teknologi Pelapisan (lining)

Menurut Sicilia Sawitri (1997: 20) Lining ialah kain pelapis yang berfungsi sebagai pelapis busana dan penutup jahitan, sehingga busana tampak rapi baik dari bagian luar maupun dari bagian dalam. Lining adalah pelapis untuk melapis kain yang bahannya tipis atau kain yang terasa gatal dikulit (M.H. Wancik, 2006:61). Memilih bahan lining harus disesuaikan dengan bahan pokok dan bentuk busana (Prapti Karomah, 1990 : 30). Penggunaan lining atau vuring dimaksudkan untuk menjaga agar bahan utama dari pakaian tidak cepat rusak terutama untuk pakaian dari bahan yang berkualitas tinggi dan harganya mahal (Nanie Asri Yuliati, 1993 :76).

Menurut Nanie Asri Yuliati (1993: 76) manfaat lining dalam pembuatan busana yaitu:

- 1) Menutup kampuh agar rapi
- 2) Menahan bentuk dan jatuhnya busana
- 3) Pengganti under rok

- 4) Menjaga agar bahan tidak tembus terang
- 5) Sebagai pelapis dari bahan yang kasar atau berbulu

Menurut Sicilia Sawiti, et al. (1997 : 20) syarat-syarat bahan untuk lining adalah:

- 1) Tahan lama sesuai dengan bahan pokok.
- 2) Tidak tembus pandang.
- 3) Tidak luntur.
- 4) Tahan obat dalam proses dry cleaning.
- 5) Warna cocok/ harmonis dengan bahan pokok.
- 6) Bahannya halus.

Adapun bahan-bahan yang dapat digunakan untuk lining antara lain:

- 1) Sutra Crepe
- 2) Satin yang halus
- 3) Sutera taffeta
- 4) Rayon
- 5) Bahan sintetis misalnya asahi, habutai.

Penyelesaian lining menurut Nanie Asri Yulianti (1993 : 76) ada dua macam yaitu:

- 1) Teknik lepas

Merupakan teknik penyelesaian yang dijahit sendiri-sendiri, dengan cara lining dan bahan pokok dijahit sendiri lebih dahulu, kemudian bahan pokok dan lining di satukan. Contohnya pada rok suai

dengan bahan tebal, rok pias, rok setengah lingkaran, rok lingkaran, rok lipit atau rok kerut.

2) Teknik lekat

Merupakan teknik yang diselesaikan bersama-sama antara bahan utama dan bahan liningnya. Contohnya pada blus dengan bahan tembus pandang, pada gaun dari bahan yang tipis atau tembus terang harus difuring secara keseluruhan kecuali bagian lengan.

e. Teknologi *Interlining*

Interlining adalah pakaian yang menempel pada pakaian yang dilapis, dipasang jika diperlukan terutama pada musim dingin di Eropa (Sicilia Sawitri, 1997 : 21). Jika tidak diperlukan dapat dilepas, interlining dipasang diantara lining dengan busana yang dilapis. Bahan-bahan yang digunakan untuk interlining biasanya terbuat dari bahan yang berbulu karena untuk member kesan kehangatan. Berikut ciri-ciri interlining (Goet Poespo : 2005):

- 1) Berbobot ringan.
- 2) Memberikan kehangatan.
- 3) Tidak terlalu tebal.

Pemeliharaan harus selaras dengan pemeliharaan busana yang dilapis. Bahan yang digunakan untuk interlining adalah bahan-bahan yang berbulu karena digunakan untuk menghangatkan, contohnya furs, flannel, flannelette, felt dan katun berbulu.

f. Teknologi Pengepresan

Menurut (Sacilia Sawitri, 1997), pengepresan merupakan suatu cara agar kampuh – kampuh terlihat lebih rapi dan pipih. Pengepresan dilakukan setiap kali selesai menjahit dengan menggunakan setrika dengan suhu yang sesuai dengan bahan busananya. Ada tiga tingkatan dalam proses penyetrikaan atau pengepresan yaitu : sebelum pemotongan, sebelum penjahitan yang disebut *under pressing*. Kunci untuk memperoleh suatu “penampilan ahli” adalah menyetrika bahan setiap mulai menjahit kemudian disetrika lagi bilamana pakaian sudah selesai dijahit (Goet Poespo, 2005 : 21).

Menurut Dora S.Lewis (1997), ada tiga tingkatan dalam proses pengepresan yaitu:

- 1) Sebelum pemotongan, disini penyetrikaan dilakukan pada bahan yang masih utuh (menempelkan bahan pelapis).
- 2) *Uner Pressing*, tahap ini dilakukan setiap kali menjahit tiap-tiap bagian kampuh. *Uner Pressing* ini bertujuan untuk mematikan jahitan.
- 3) *Final Pressing* dilakukan setelah busana selesai dijahit. Pengepresan ini dilakukan setelah semua bagian busana sudah selesai di jahit dan di press pada setiap kampuhnya dengan menggunakan alat-alat pengepressan antara lain : *iron board* (papan setrika), *presscloth* (kain pengepress), *sleeve board* (papan lengan), *wonder clapper* (kayu penekan), *needle board* (papan jarum). *Tailor ham* bantalan pengepressan lain sebagainya.

Langkah-langkah pengepresan menurut M.H Wancik (2000) yaitu sebagai berikut :

- 1) Sebelum menyetrika, perhatikan dulu jenis kain apakah tahan panas atau tidak.
- 2) Pada saat menyetrika, sebaiknya dilapisi dengan kain katun atau kertas agar tidak mengkilap atau meninggalkan bekas (belang). Untuk hasil yang lebih baik, basahilah dengan air pada bagian yang akan disetrika.
- 3) Pada saat menyetrika bagian yang cembung, masukkan bantalan kyu di bawahnya agar bagian tersebut mnjadi licin.
- 4) pada saat menyetrika bagian yang cekung, menggunakan bagian ujung setrika untuk mengepres.

Dalam pengepresan pada tiap-tiap bagian busana berbeda. Menurut Goet Poespo (2005) ada beberapa cara dalam mengepres suatu bagian busana, yaitu:

- 1) Lipit pantas

Cara pengepresan lipit pantas, menyetrika dari bagian yang terlebar ke ujung kup

- 2) Jahitan kampuh

Cara pengepresan kampuh dengan cara menyetrika kampuh sepanjang garis jahitan, kemudian kampuh dibuka dengan ujung setrika lalu disetrik.

- 3) Bagian serong

Bagian serong disetrika pada lajurnya

4) Lengan baju

Cara pengepresan pada lengan baju dengan menyetrika kampuh jahit ke arah lengan baju dengan menggunakan ujung setrika

5) Keliman

Cara pengepresan keliman dengan cara menyetrika pada bagian buruk kain ke atas dan ke bawah

6) Lipit

Cara pengepresan lipit dengan cara menyetrika kuat-kuat dengan menggunakan kain pembantu.

7) Kerutan

Cara pengepresan kerutan dengan cara menyetrika pada kerutan dengan ujung setrika tanpa membentuk keriputan- keriputan.

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

5. Hiasan Busana

Desain hiasan adalah desain yang berfungsi untuk memperindah suatu benda (Widjiningasih, 1982: 1). Menurut Sri Widarawati (1993: 1) disain hiasan busana adalah bagian-bagian dalam bentuk struktur yang tujuannya untuk mempertinggikan keindahan desain strukturnya. Desain hiasan busana dapat berupa kerah, renda, pita, kancing hias, bisban, dan lain – lain. Sedangkan menurut Enny Zuhni Khayati (1998: 17),

“*garniture*/ hiasann busana memiliki pengertian segala sesuatu yang dihasilkan pada busana agar busana tersebut memiliki nilai atau *value* yang tinggi, terutama nilai keindahannya”. Hiasan busana atau *garniture* merupakan salah satu unsur busana yang tidak kalah penting, karena pemilihan hiasan busana yang kurang tepat dapat merusak penampilan busana secara keseluruhan. Sebaiknya, penempatan dan pemilihan hiasan busana yang tepat dapat menunjang dan meningkatkan mutu serta keharmonisan penampilan busana secara keseluruhan. Berdasarkan uraian di atas hiasan busana merupakan suatu bagian busana yang bertujuan untuk memperindah suatu disain sehingga desain tersebut memiliki nilai keindahan yang tinggi.

Menurut Ernawati, et al. (2008 : 384) ditinjau dari tekniknya, menghias kain dibedakan atas 2 macam yaitu menghias permukaan bahan yang sudah ada dan dengan cara membuat bahan baru yang berfungsi untuk hiasan benda:

- a. Menghias permukaan bahan yang sudah ada dengan bermacam-macam tusuk hias baik yang menggunakan tangan maupun dengan menggunakan mesin.

Menurut Ernawati, et al. (2008 : 385) agar hiasan yang digunakan sesuai dan dapat memperindah bidang yang dihias maka perlu diperhatikan beberapa hal yaitu :

- 1) Hiasan yang digunakan hendaklah tidak berlebihan.

- 2) Hiasan yang digunakan disesuaikan dengan desain struktur benda yang dihias.
- 3) Penempatan desain hiasan disesuaikan dengan luasnya background dari benda yang dihias.

Menurut Enny Zuhni Khayati (1998) untuk dapat meningkatkan keharmonisan dalam berbusana ada beberapa cara dalam memilih desain hiasan busana, yaitu:

- 1) Desain hiasan busana dipilih sesuai dengan karakteristik busana pokoknya
- 2) Desain hiasan busana disesuaikan dengan usia pemakai
- 3) Desain hiasan busana disesuaikan dengan suasana dan kesempatan
- 4) Desain hiasan busana dengan bentuk tubuh
- 5) Desain hiasan disesuaikan dengan keuangan keluarga

Secara garis besar hiasan busana memiliki bermacam-macam pengolongan, berikut adalah macam hiasan yang terdapat pada baju pesta malam ini:

- 1) Hiasan dari kain: saku luar, klep, kerah, draperi, godet dan trimming.
Hiasan ini dibuat dari bahan yang sama dengan bahan pokoknya atau dari bahan lain
- 2) Hiasan dari bahan istimewa :
 - (a) Hiasan manic-manik, merupakan butiran atau lempengan yang pada bagian tengahnya memiliki lubang kecil yang berfungsi

untuk meletakkan pada kain yang akan dihias. Menurut Enny Zuhni Khayati (1998)

- b. Dengan cara membuat bahan baru yang berfungsi untuk hiasan benda. Membuat bahan baru yaitu berupa membuat kaitan, rajutan, frivolite, macrame dan sambungan perca. Salah satu teknik dengan cara membuat bahan baru adalah:

1) *Manipulating fabric*

Manipulating fabric dalam bahasa inggris berarti Manipulate artinya memainkan atau merekayasa dan fabric artinya kain atau bahan tekstil (John M. Echols dan Hasan Shadily, 2000). Menurut Marniati (2005), *manipulating fabric* merupakan suatu rekayasa bahan tekstil yang dimaksudkan untuk mengolah bahan tekstil yang ada di pasaran sehingga menjadi bentuk tekstil baru. Berdasarkan uraian di atas, dapat dijelaskan bahwa *manipulating fabric* merupakan suatu teknik merekayasa bahan tekstil sehinggamenjadi bentuk tekstil baru dengan memanfaatkan teknik menghias kain, supaya menjadi lebih menarik.

Berdasarkan uraian di atas dapat dijelaskan bahwa *manipulating fabric* dengan menghias kain mempunyai kesamaan yaitu memberikan nilai keindahan pada suatu tekstil/ kain. Perbedaannya justru terletak pada penggunaan istilahnya saja. *Manipulating fabric* muncul seiring dengan perkembangan dunia fashion yang sangat pesat sehingga pemahaman menghias suatu bahan tekstil tidak hanya memunculkan

suatu nilai keindahan saja, tetapi ada suatu kreasi-kreasi baru untuk mewujudkan suatu tekstil baru. Salah satu teknik dengan cara *Manipulating fabric* adalah:

a) Teknik Anyam

Menurut Mutmainah (2017) anyaman adalah teknik membuat karya seni rupa yang dilakukan dengan cara menumpang tindihkan (menyilangkan) bahan anyam yang berupa lungsi dan pakan. Lungsi merupakan bahan anyaman yang menjadi dasar dari media anyam, sedangkan pakan yaitu bahan anyaman yang digunakan sebagai media anyaman dengan cara memasukkannya ke dalam bagian lungsi yang sudah siap untuk di anyam. Bahan yang digunakanpun mulai beragam baik dari bahan alami seperti: eceng gondok, pelepah pisang, pandan, rotan, ataupun bahan sintetis seperti: pita dan plastik. Perkembangan desainnya juga maju pesat yang disesuaikan dengan permintaan konsumen sehingga bentuk, motif dan fungsinya sudah mulai bergeser. Keanekaragaman bentuk, fungsi dan motif anyaman ini menjadikan produk anyaman mempunyai daya tarik dan ciri khas tersendiri.

F. Pergelaran Busana

1. Pengertian Pergelaran Busana

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

mode busana (Sri Widarwati, 1996:45). Peragaan busana menurut Poppy Dharsono adalah ajang untuk memperkenalkan produk baru berupa busana dan pelengkap busana. Sehingga dapat disimpulkan bahwa peragaan busana merupakan salah satu cara untuk memperkenalkan, memamerkan, dan mempromosikan suatu produk busana beserta pelengkap busana yang diperagakan oleh model kepada khalayak umum atau masyarakat.

2. Tujuan Penyelenggaraan Busana

Adapun tujuan dari sebuah peragaan busana menurut Sri Widarwati (1995:45) adalah bertujuan untuk :

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

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

- a. Sebagai wahana belajar keorganisasian dalam bentuk kepanitiaan pagelaran busana.
- b. Melahirkan desainer-desainer muda yang profesional di bidangnya.

- c. Memperkenalkan sebuah hasil karya perancang busana kepada masyarakat
(Sri Widarwati, 1995:45)

3. Konsep Pergelaran

Dalam pergelaran busana konsep pergelaran sangatlah penting karena akan mempengaruhi kelancaran dalam pergelaran itu berlangsung.

Konsep pergelaran busana meliputi:

a. Tata Panggung

Pengertian dari panggung adalah tempat pertunjukan. Persyaratan tempat pada umumnya berbentuk suatu ruang yang datar, terang dan mudah dilihat dari tempat penonton. Panggung merupakan suatu ruang yang secara mendasar merupakan sarana penentu dalam mencapai tujuan dari sebuah pagelaran. Jenis dan tempat pagelaran merupakan salah satu hal penting (Soegeng Toekiyo,1990:23-24). Berdasarkan pengertian diatas dapat diambil kesimpulan bahwa panggung adalah tempat dalam pagelaran atau tempat untuk mempertunjukan sesuatu kepada penonton atau masyarakat.

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

- 1) Waktu bagi model untuk masuk ke area pertunjukan dari ruang ganti hingga pergantian tempat.

- 2) Tinggi, ukuran dan bentuk yang berkaitan dengan ruang dan visibilitas penonton

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

- 1) Panggung Arena

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

- 2) Panggung Tertutup (Proscenium)

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

3) Panggung Terbuka

Merupakan tata panggung tanpa pertunjukan tanpa dinding keliling. Berbagai variasi dapat digunakan untuk memproduksi pertunjukan ditempat terbuka misalnya di tanah lapang, beranda rumah, pendopo, tengah-tengah gedung, atau dapat diadakan disebuah tempat yang landai dimana penonton berada dibagian bawah tempat tersebut. Panggung merupakan area background dimana model atau peragawati keluar dan masuk.

4) Panggung (*catwalk*) sangat bervariasi menurut tinggi dan ukurannya, untuk menentukannya perlu mempertimbangkan :

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

Panggung (*catwalk*) dibuat dalam berbagai bentuk, tetapi bentuk yang paling umum digunakan yaitu T, I, X, H, Y, U atau Z.

Berdasarkan pengertian diatas, panggung merupakan bagian terpenting dalam penyelenggaraan pertunjukan karena berperan untuk mempertunjukkan sesuatu kepada penonton. Keterkaitan panggung dengan pertunjukan busana adalah sebagai tempat yang digunakan untuk peragawati memperagakan busana.

b. Lighting

Didalam pagelaran dan penataan panggung hal yang sangat penting dan harus diperhatikan yaitu penerangan atau tata cahaya (Lighting). Lighting adalah penataan peralatan pencahayaan untuk menerangi panggung untuk mendukung sebuah pementasan atau pagelaran, tanpa adanya pencahayaan maka pagelaran tidak akan terlihat oleh penonton.

Bentuk dan wujud tata lampu bermacam – macam, diantaranya adalah (Rahmida Setiawati, 2008 : 22) :

- 1) Lampu khusus yang disebut *Spot Light*, jumlah pemakaiannya disesuaikan dengan kapasitas gedung.
- 2) *Strip Light* (lampu garis) biasanya untuk menerangi jalur area pentas yang masing-masing berjarak 2–4 meter dari deret lampu strip yang ada.
- 3) Lampu *Backdrop* merupakan lampu yang diperlukan pada posisi panggung belakang dan digunakan untuk menerangi latar belakang panggung secara umum. Formulasi warna lampu biasanya menggunakan color bright yang terdiri dari warna-warna biru, merah, kuning dan general.
- 4) *Overhead sportligh* atau *follow spot light* merupakan lampu yang digunakan sebagai lampu tunggal untuk menyorot salah satu tokoh pada peran khusus atau ditokohkan berada dalam jarak tembaknya.

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

- 1) Penerang yaitu dalam pagelaran tata lighting memberikan penerangan secara menyeluruh dari area pagelaran maupun hanya memberi tekanan cahaya dan tidak secara menyeluruh yang disesuaikan secara dramatik;
- 2) Penciptaan suasana hati atau jiwa yaitu dengan pengaturan cahaya diharapkan dapat menciptakan suasana termasuk ada perasaan atau efek kejiwaan yang diciptakan oleh model;
- 3) Penguatan adegan yaitu menggunakan komposisi dengan cahaya sama dengan menggunakan cahaya sebagai elemen rancangan;
- 4) Kualitas pencahayaan yaitu kualitas cahaya menjadi beberapa bagian penting dalam perencanaan tata cahaya, agar seluruh area pagelaran dapat tersorot dengan baik;
- 5) Sebagai Efek khusus dalam Pementasan yaitu intensitas cahaya dapat diatur kekuatannya dapat memberikan nuansa tersendiri sesuai dengan tema *Movitsme*. Berdasarkan penjelasan diatas dapat diambil kesimpulan, fungsi *lighting* sebagai pendukung pertunjukan.

c. Background

Selain lighting terdapat juga yang berpengaruh di dalam suatu pagelaran misalnya saja background panggung , tujuannya background panggung adalah untuk meningkatkan produk yang ditampilkan baik dengan pengaturan mencolok empahasing barang dengan yang disajikan

dan untuk menempatkan logo atau sponsor dan tema suatu pagelaran atau pertunjukan. Tujuan dari background adalah untuk menunjukkan tingkatan produk busana atau tema dari busana yang dipagelarkan. Mungkin saja dihias dengan desainer, pedagang, atau beberapa bentuk dan logo sesuai dengan tema.

d. Musik

Musik juga sangat berpengaruh didalam suatu pertunjukan dan pagelaran tanpa musik pertunjukan tidak sempurna dan terkesan tidak hidup. Tujuan dari pemberian musik di dalam pagelaran atau pertunjukan Busana adalah sebagai berikut ini:

- 1) Untuk memperkuat jiwa atau seni yang ada didalam suatu busana;
- 2) Suasana didalam suatu pertunjukan;
- 3) Memberikan pertolongan pada model didalam mengatur langkahnya sesuai dengan tempo lagu;

e. Penataan kursi penonton

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

4. Proses Penyelenggaraan Pertunjukan Busana

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

atau menunjukkan hasil produksinya kepada masyarakat. Untuk dapat mencapai keberhasilan yang optimal maka diperlukan adanya suatu persiapan yang meliputi:

a. Pembentukan panitia

Menurut Sri Ardianti Kamil (1986;2) panitia pagelaran terdiri dari ketua, wakil ketua, sekretaris dan humas, bendahara, annouecer, penanggung jawab peragawati dan ruang rias, penanggung jawab ruangan. Adapun tugas dari masing – masing panitia adalah sebagai berikut :

- 1) Ketua panitia yaitu orang yang bertanggung jawab terhadap keseluruhan penyelenggaraan pagelaran busana.
- 2) Wakil ketua yaitu orang yang membantu ketua dalam penyelenggaraan gelar busana.
- 3) Sekretaris dan humas yaitu orang yang bertanggung jawab terhadap semua undangan, surat menyurat dan segala sesuatunya.
- 4) Bendahara yaitu orang yang bertanggung jawab terhadap pengeluaran dan pemasukan biaya dalam penyelenggaraan gelar busana.
- 5) Annouecer yaitu orang yang bertanggung jawab atas acara gelar busana termasuk sebagai Master of Ceremony.
- 6) Penanggung jawab peragawati dan ruang rias yaitu orang yang mengurus segala hal yang berhubungan dengan peragawati.

- 7) Penanggung jawab ruangan yaitu orang yang mengurus dan bertanggung jawab terhadap teknis penyelenggaraan gelar busana seperti lighting, sound system, dokumentasi dan lain – lain.

b. Penentuan tema

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

- 1) Aktual
- 2) Singkat dan jelas
- 3) Waktu terbatas (<http://senturi09.wordpress.com/>)

c. Penentuan anggaran

Dalam penyelenggaraan gelar busana dapat dilakukan dengan 2 cara:

1) Program Non Sponsor

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

2) Program Sponsor Gelar

Busana dengan Program Sponsor adalah penyelenggaraan gelar busana yang dilakukan oleh pihak penyelenggara bekerjasama dengan pihak sponsor, baik sponsor tunggal maupun sponsor bersama. Kelebihan gelar busana ini adalah pihak sponsor dapat ikut serta membantu dalam hal biaya penyelenggaraan gelar busana, dan mendapatkan kontra prestasi. Sedangkan pihak penyelenggara mendapatkan dana tambahan atau menerima segala bentuk bantuan yang diberikan oleh pihak sponsor.

d. Menyusun Jadwal Pagelaran dan Susunan Acara

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

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

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

- 1) Waktu pelaksanaan

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

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

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

e. Tahap evaluasi

Evaluasi adalah suatu usaha untuk mengukur dan sumber nilai secara objektif dari pencapaian hasil-hasil yang direncanakan sebelumnya, dimana hasil evaluasi tersebut dimaksudkan menjadi umpan balik untuk perencanaan yang akan dilakukan di depan. Apabila dilihat dari pentahapannya, secara umum evaluasi dapat dibagi menjadi tiga jenis, yaitu:

- 1) Evaluasi tahap perencanaan, yaitu evaluasi yang digunakan dalam tahap perencanaan untuk mencoba memilih dan menentukan skala prioritas terhadap berbagai alternatif dan kemungkinan terhadap cara pencapaian tujuan yang ditetapkan sebelumnya.

- 2) Evaluasi pada tahap pelaksanaan, pada tahap ini evaluasi adalah suatu kegiatan yang melakukan analisa untuk menentukan tingkat kemajuan pelaksanaan dibanding dengan rencana. Terdapat perbedaan antara konsep menurut penelitian ini dengan monitoring.
- 3) Evaluasi pada tahap pasca pelaksanaan, dalam hal ini konsep pada tahap pelaksanaan, yang membedakannya terletak pada objek yang dinilai dengan yang dianalisa, dimana tingkat kemajuan pelaksanaan dibanding rencana tetapi hasil pelaksanaan dibanding dengan rencana yakni apakah dampak yang dihasilkan oleh pelaksanaan kegiatan tersebut sesuai dengan tujuan yang akan atau ingin dicapai.

BAB III

KONSEP PENCIPTAAN KARYA DAN PERGELARAN

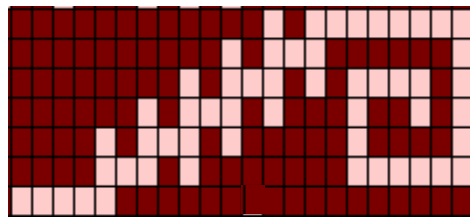
A. Konsep Penciptaan Desain

Hal yang harus diperhatikan dalam mewujudkan suatu konsep penciptaan desain busana adalah tema pergelaran, *trend* saat ini, sumber ide, *style* dan *look* agar tercipta sebuah desain yang indah dan busana terwujud sesuai dengan tujuan yang hendak di capai. Implementasi tersebut di jelaskan sebagai berikut :

1. Implementasi Tema *Movitsme*

Busana yang ditampilkan mengacu pada tema besar pergelaran yang telah ditentukan yaitu *Movitsme*. Tema *Movitsme* sendiri bertujuan untuk menjadikan kearifan lokal sebagai identitas diri. Diambil dari tema *Movitsme* yang dimaksud dengan menggali, melestarikan dan mengembangkan kebudayaan asli Indonesia. Kebudayaan Indonesia tersebut diambil dari berbagai kearifan lokal yang ada dari berbagai daerah di Indonesia. Kearifan lokal tersebut dapat dilihat dari motif, rumah adat, busana daerah, kain tradisional, legenda atau mitos, kebudayaan lokal, tari tradisional, alat musik, senjata tradisional sehingga menjadi sesuatuyang hal yang baru dan dapat diterima oleh masyarakat. Ciri-ciri dari busana pergelaran *Movitsme* dapat dilihat dari siluet busana, kain nusantara yang digunakan dan motif busana yang dilukis ataupun *printing*, *cutting* maupun *manipulating fabric*. Desainer mewujudkan tema *Movitsme* dengan mengambil motif Ulerati yang

merupakan kain tenun ikat Tanimbar. Pengambilan motif tersebut berhubungan dengan makna dari sumber ide yang diambil yaitu sebuah tari yang timbul karena bentuk terima kasih para petani sagu terhadap musim panennya. Motif ulerati bentuknya seperti ulat-ulat kecil (ulat sagu) yang menyerupai garis panjang. Ulerati hadir dengan motif berbentuk ulat sagu yang tersebar di seluruh kain. Motif ini mengandung filosofi kecintaan masyarakat Tanimbar terhadap lingkungan dan apresiasi terhadap metamorfosa ulat sebagai bagian dari proses alami kehidupan menuju yang lebih baik.



Gambar 8. Implementasi Motif Ulerati ke dalam Bentuk Anyaman

2. Implementasi Trend +Chill

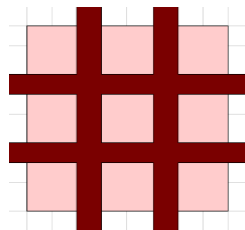
Penciptaan busana pesta malam ini mengacu pada *tren forecasting* 2018. Salah satu sub tema dari trend tersebut adalah *+Chill*. Sub tema ini menyoroti busana dalam sebagai busana luar serta penampilan yang memiliki kenyamanan sama seperti di rumah maupun di jalan. Desainer ingin mewujudkan suatu busana yang memiliki *style* elegan dinamis dan *look pajama* namun tetap mengutamakan sisi kenyamanan. Untuk mewujudkan *style* dan *look* tersebut supaya sesuai dengan si pemakai maka desainer menciptakan busana pesta ini. Desainer mengambil warna

palet nude yang dikombinasikan warna maroon. Menampilkan busana semi longgar bersiluet H dan dengan cara melapis (layer) seperti atasan *slip crop top*, celana piyama dan jubah serta menggunakan bahan yang nyaman seperti beledu dan satin velvet.

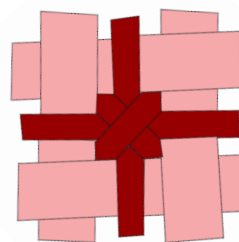
3. Implementasi Sumbr Ide Tari Saureka-reka

Sumber ide yang diambil yaitu salah satu tarian yang berasal dari Maluku yaitu Tari Saureka-reka atau bisa disebut Tari Gaba-gaba. Tarian ini dilakukan bentuk ucapan syukur terhadap musim panen sagu. Tari Saureka- reka merupakan suatu tarian yang di dalamnya terdapat suatu permainan tradisional dengan menggunakan properti “gaba-gaba” (tangkai dari pohon sagu). Dimana prosesnya gaba-gaba akan dibenturkan kepada gaba-gaba yang lainnya. Proses pembenturan inilah yang dilambangkan pada tepuk tangan atau rasa bersyukur. Tarian ini mencerminkan kelincahan dan ketepatan saat melompat. Kombinasi pola lantai dan gerak serta rithem musik lebih memperkuat ungkapan senang dan bersemangat. Apalagi, arti saureka-reka yang diambil dari bahasa Ambon berarti gerakan kelincahan kaki. Desainer mengambil sumber ide tersebut karena untuk melestarikan dan memperkenalkan salah satu kearifan lokal yang ada di Maluku. Tarian ini juga merupakan *icon* serta sebagai daya tarik wisatawan yang datang ke Maluku. Desainer menerapkan sumber ide dengan mengambil wujud bentuk pola lantai yang dihasilkan dari perpindahan gaba-gaba dan makna yang terkandung dari tarian tersebut.

Pembuatan busana pesta malam dengan sumber ide Tari Saureka-reka ini menggunakan konsep pengembangan ide secara Deformasi adalah perubahan bentuk dari aslinya, sehingga menghasilkan bentuk baru namun tidak meninggalkan komposisi dan bentuk dasar aslinya. Wujud yang dikembangkan dalam busana ini adalah wujud *Manipulating Fabric* bentuk dari pola lantai yang di timbukan dari perpindahan gaba-gaba dengan tidak merubah bentuk dari permainan itu sendiri. Deformasi bentuk tersebut dibuat sedemikian rupa sama tetapi diwujudkan dalam bentuk yang lebih kecil dari aslinya. wujud *manipulating fabric* tersebut dibuat berupa kain yang di potong persegi panjang menyerupai pita lalu di jahit bagian pinggirnya menjadi satu dan di balik menjadi sebuah tali-tali yang kemudian dianyam.



Gambar 9. Implementasi Bentuk Anyaman saat Gaba-gaba saat Terbuka



Gambar 10. Implementasi Bentuk Anyaman saat Gaba-gaba Tertutup

4. Implementasi Unsur Dan Prinsip Desain Untuk Mewujudkan *Style*

Elegan Dinamis Dan *Look Pajama*

Implementasi unsur bentuk busana yaitu siluet H yang berupa bentuk pakaina yang semi longgar, *simple, praktis, fleksibel* dan terdapat garis pinggangnya dengan ukuran busana yang diwujudkan dengan prinsip proporsi antara busana dengan si pemakai, antara bagian-bagian busana dan antara busana dengan hiasan busananya. Prinsip proporsi antara bagian-bagian busana dan si pemakai di tunjukkan pada bentuk bagian busana yang dibuat proposional antara jubah, *slip crop top* dan celana yang disesuaikan dengan si pemakai. Penempatan setiap bagian busana juga perlu diperhatikan keseimbangannya. Desain ini menggunakan prinsip kesaimbangan simetris pada busana dan hiasan yang digunakan. Di dalam mewujudkan *style* elegan dinamis dan *pajama look* perlu disusun unsur-unsur desain melalui prinsip-prinsip desain yaitu sebagai berikut. Elegan memiliki unsur indah, anggun, harmoni, *simple*, berwibawa dan merupakan tampilan yang membuat seseorang terlihat dewasa, mempesona dan berkualitas. Perwujudan *style* elegan pada busana pesta malam ini melalui pemilihan warna busana yaitu *maroon* dengan penerapan prinsip keselarasan pada setiap bagian busana dan menggunakan *Assesoriea* dan *milinerie*s berupa anting-anting dan *sock gliter*. Kemudian *style* tersebut diperlihatkan melalui prinsip keseimbangannya. Desain ini menggunakan prinsip kesaimbangan simetris pada busana dan hiasan yang digunakan. Kemudian dinamis memiliki

sifat lincah, bersemangat dan mengandung dinamika dimplementasi melalui prinsip irama berupa pengulangan bentuk dan ukuran *manipulating fabric* berupa anyaman pada bagian *slip crop top* kemudian pada bagian celana sehingga menimbulkan sifat lebih hidup (dinamis). *Manipulating fabric* berupa anyaman pada bagian *slip crop top* merupakan *Center of interest* dari busana pesta malam ini karena merupakan sumber ide yang ditonjolkan. Desainer memilih warna merah, ingin memunculkan makna semangat dari tari saureka-reka. Sedangkan warna nude pink merupakan implementasi warna dari sub tema +*Chill*. Selain itu penerapan prinsip keselarasan dalam penggunaan warna dan hiasan pada busana sehingga menciptakan kesatuan pada outfit ini untuk menjadikan busana yang indah dan menarik. Dalam busana pesta malam yang dibuat menggambarkan seorang wanita dewasa yang cantik.

Penciptaan desain memerlukan *moodboard* yang berisi inspirasi atau ide untuk membantu menciptakan karya yang lebih berinovasi. Dalam penggambaran di dalam *moodboard* yang dibuat ada beberapa sumber inspirasi berupa motif, warna, sumber ide, bentuk busana, bahan busana, dan aksories. Suasana yang digambarkan dalam moodboard ini adalah aktif dan dinamis sesuai dengan sifat dari sumber ide busana pesta.

B. Konsep Pembuatan Busana

Berdasarkan konsep desain yang sudah dibuat maka pembuatan busana pesta malam ini juga akan dikonsepskan agar busana yang diciptakan sesuai dengan tujuan pembuatan. Konsep dimulai dari menganalisis *presentation drawing* dan desain hiasan busana, kemudian membuat gambar kerja busana dan gambar kerja hiasan busana. Setelah itu pengambilan ukuran dilakukan pada model agar sesuai dengan tubuh pemakai. Lalu pembuatan pola busana pesta malam. Pola pembuat busana yang digunakan dalam pembuatan busana pesta malam ini menggunakan konstruksi pola busana sistem So-en dan pola celana wanita (*slack*) karena sesuai dengan desain dan bentuk tubuh pemakai. Pembuatan dimulai dari pembuatan pola dasar lalu perubahan pola sesuai desain dengan desain busana dengan cara pecah pola. Proses pembuatan pola dilakukan secara digital. Pembuatan pola dilakukan dengan konstruksi pola yang sangat berhubungan erat dengan ukuran, maka yang perlu diperhatikan cara mengambil ukuran harus tepat, teliti, dan cermat. Ketelitian dan kecermatan pada saat proses membuat pola sangat diutamakan karena pola yang baik dan benar merupakan kunci kesuksesan dari kenyamanan busana baik kenyamanan dipakai maupun nyaman dilihat. Kemudian membuat *marker* atau rancangan bahan untuk dasar proses *cutting* dan cetak pola agar bahan tidak boros.

Sementara itu pemilihan bahan busana juga dikonsepskan agar sesuai dengan sub tema *+chill, look* dan *style*. Bahan pada busana pesta malam

ini menggunakan kain beledu dan satin velvet yang mengacu pada sub tema *+chill*. Pemilihan bahan juga diperlukan untuk menampilkan kesan busana yang dibuat. Tidak hanya kesan dari busana tetapi kenyamanan lebih diutamakan dalam pemilihan busana. Busana pesta malam merupakan busana yang dipakai saat malam hari. Pemilihan bahan dengan tekstur lebih halus dan lembut, memberikan efek berkilau atau glamour dari busana yang akan dibuat.

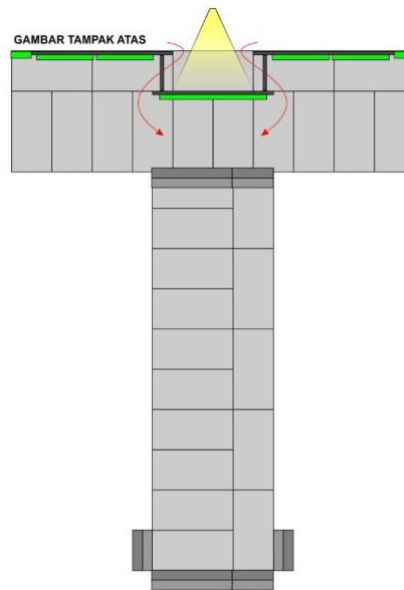
Busana pesta malam ini menggabungkan dua teknik pembuatan busana yaitu teknik tailoring dan adi busana. Setelah pembuatan busana selesai agar busana terlihat lebih menarik dan glamour sesuai yang diharapkan perlu hiasan berupa manik-manik atau payet.

C. Konsep Penyelenggaraan Pertunjukan

Sebuah penyelenggaraan pertunjukan busana perlu dibuat konsep agar pelaksanaan pertunjukan dapat berjalan dengan lancar sesuai dengan tujuan pertunjukan.

1. Konsep Tata Panggung

Tempat pertunjukan diselenggarakan di dalam ruangan (in door) yaitu di Auditorium Universitas Negeri Yogyakarta sesuai dengan jumlah penonton yang ditentukan dan dibatasi dengan tiket dan undangan. Panggung yang digunakan dalam pertunjukan ini adalah panggung terbuka dengan bentuk *catwalk* T dengan penggunaan melamin warna putih agar penonton lebih jelas melihat detail busana yang diperagakan oleh model.



Gambar 11. Desain Panggung Movitsme

2. Konsep Tata Lighting

Penataan lighting ditempatkan pada empat titik yaitu di daerah tengah stage, di samping kanan, disamping kiri dan bagian atas. Lighting yang digunakan yaitu follow spot, moving head, dan PAR lead. Follow spot ini digunakan untuk menyorot figur/obyek tertentu di panggung agar seluruh penonton fokus pada obyek yang disorot. 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 aksentasi pada suatu obyek dengan cara menyorotinya. Sedangkan moving head merupakan fixture yang mempunyai head/kepala yang dapat bergerak karena terdapat motor di dalamnya yang mengatur posisi, arah, dan kecepatan. PAR led merupakan fixture statik/tidak bergerak, yang menembakkan beam/cahaya yang berpendar tanpa mempunyai batasan

yang jelas, dan berperan sebagai ambient/flood light untuk mengisi seluruh ruangan dan menghasilkan suasana tertentu.

3. *Backdrop*

Backdrop terdiri dari tiga bagian. *Backdrop* pertama berisi logo UNY, *Backdrop* kedua merupakan *Backdrop* siluet yang digunakan untuk menampilkan siluet dari peragawati saat acara berlangsung serta sebagai tempat keluar serta masuknya model, dan *Backdrop* ke tiga berisi logo *Movitsme*



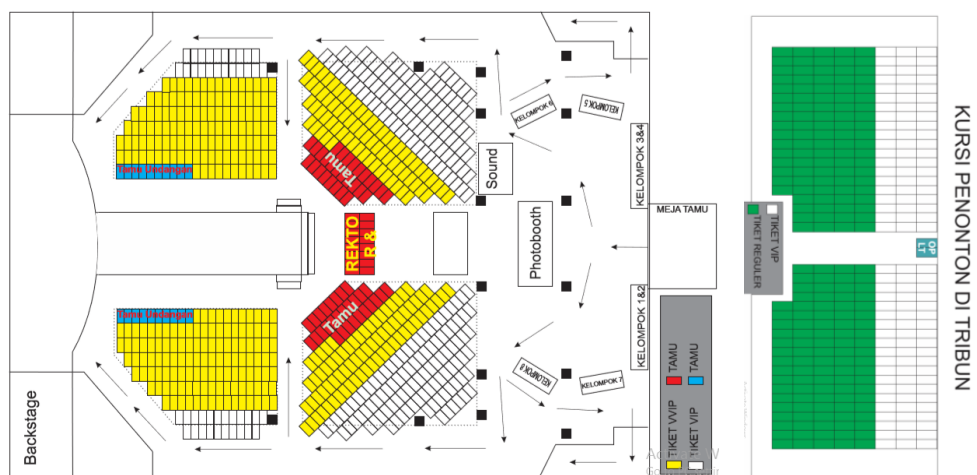
Gambar 12. Desain *Backdrop* Movitsme

4. Penataan Kursi dan Tiket

Penataan kursi diatur sesuai kategori pengunjung seperti tamu undangan, penonton tiket vip, vip dan regular. Tamu undangan ditempatkan di depan panggung dengan cove kursi dan deretan kursi pertama di samping panggung. Penonton tiket vip terletak dibelakang kursi tamu undangan, sedangkan tiket vip pada bagian belakang setelah kursi viip dan di lantai dua barisan depan, sedangkan penonton tiket regular terletak di lantai dua pada bagian belakang setelah kursi vip.



Gambar 13. Desain Tiket Movitsme



Gambar 14. Desain Penataan Kursi

5. Blocking Pangung

Untuk menampilkan busana yang telah dibuat maka di butuhkan blocking dengan tujuan agar show berjalan rapi dan bisa dinikmati penonton. Saat fashion show yang bertanggung jawab soal blocking adalah koreografer. Terdapat tiga blocking yang digunakan dalam peragaan Movitsme yaitu saat peragaan busana butik, saat peragaan busana garmen, dan saat peragawati tampil dengan desainernya.

BAB IV

PROSES, HASIL, DAN PEMBAHASAN

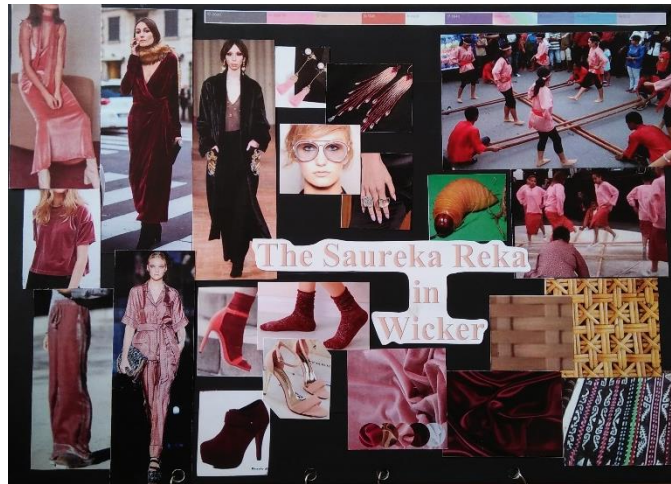
A. PROSES

1. Penciptaan Desain Busan

Penciptaan desain merupakan langkah awal dalam menciptakan sebuah karya. Mencipta desain pada proses ini adalah membuat desain dengan detail-deetail busana secara lengkap disertai dengan keterangan pada bagian-bagian busana untuk hasil yang sempurna. Penciptaan busana pesta malam ini terinspirasi dari Tari Saureka-reka yang diambil dari bentuk pola lantai permainan gaba-gaba. Bentuk sumber ide diwujudkan pada teknik anyaman yang menggambarkan suasana gembira tepuk tangan masyarakat Maluku. Sumber ide ini di tuangkan pada *moodboard*, untuk membantu dalam mewujudkan ide yang masih bersifat abstrak menjadi konkret. *Moodboard* berisi inspirasi-inspirasi dalam menciptakan busana yang biasanya terdiri atas sumber ide, kesan atau beberapa look busana, warna, tekstur, motif, bentuk, hiasan dan assesories yang digunakan.

Langkah awal dalam pembuatan *moodboard* yang digunakan dalam busana pesta malam ini adalah menentukan atau memilih tema yang ingin diangkat dalam sebuah karya. Setelah tema ditentukan maka selanjutnya mencari berbagai sumber inspirasi berupa potongan-potongan gambar, warna dan jenis benda lain yang dapat mengembangkan sumber ide yang ingin diwujudkan. Berikut adalah

moodboard dalam pembuatan desain busana pesta malam dengan sumber Tari Saureka-reka :



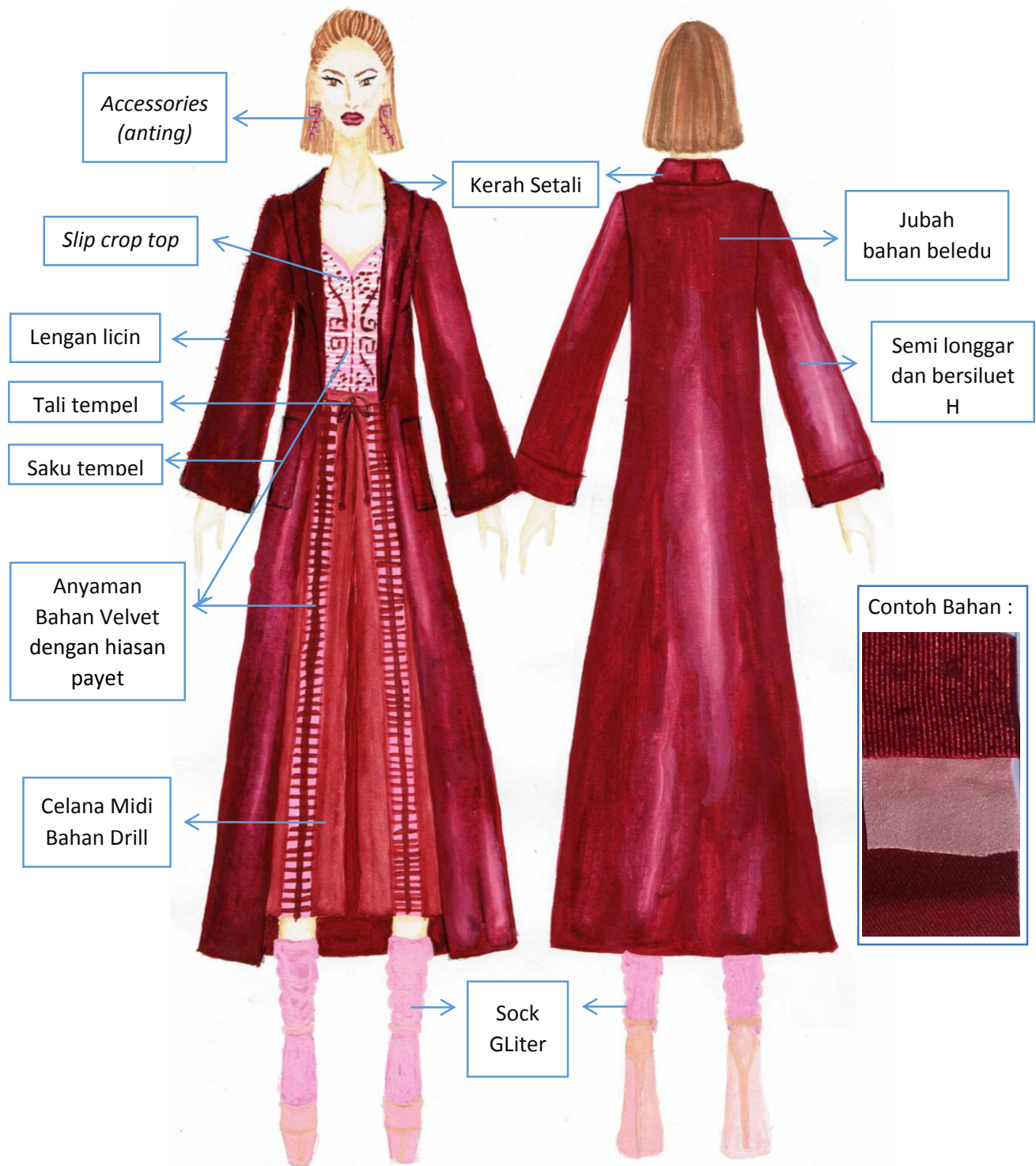
Gambar 15. *Moodboard*

Penciptaan busana tercipta melewati berbagai tahap, maka setelah membuat *moodboard* langkah selanjutnya membuat *desain sketching*. *desain sketching* ini berisi bagian-bagian busana yang menjadi awal inspirasi dalam menciptakan busana. Gambar sketsa harus jelas, tidak perlu menggunakan proporsi (tangan, kaki dan kepala tidak perlu digambar lengkap). Langkah selanjutnya membuat *production sketching* bagian depan maupun belakang yang dilengkapi corak warna sesuai kain yang akan digunakan. Kemudian membuat *presentation drawing* dengan memcantumkan contoh potongan bahan dan keterangan-keterangan sebagai uraian desain yang akan dibuat, sehingga detail-detail busana dapat dipahami. Selain itu, pembuatan desain hiasan berdasarkan jenis hiasan yang akan diciptakan baik gambar hiasan yang melekat atau sebagai aksesoris. Alat dan bahan dalam menggambar desain

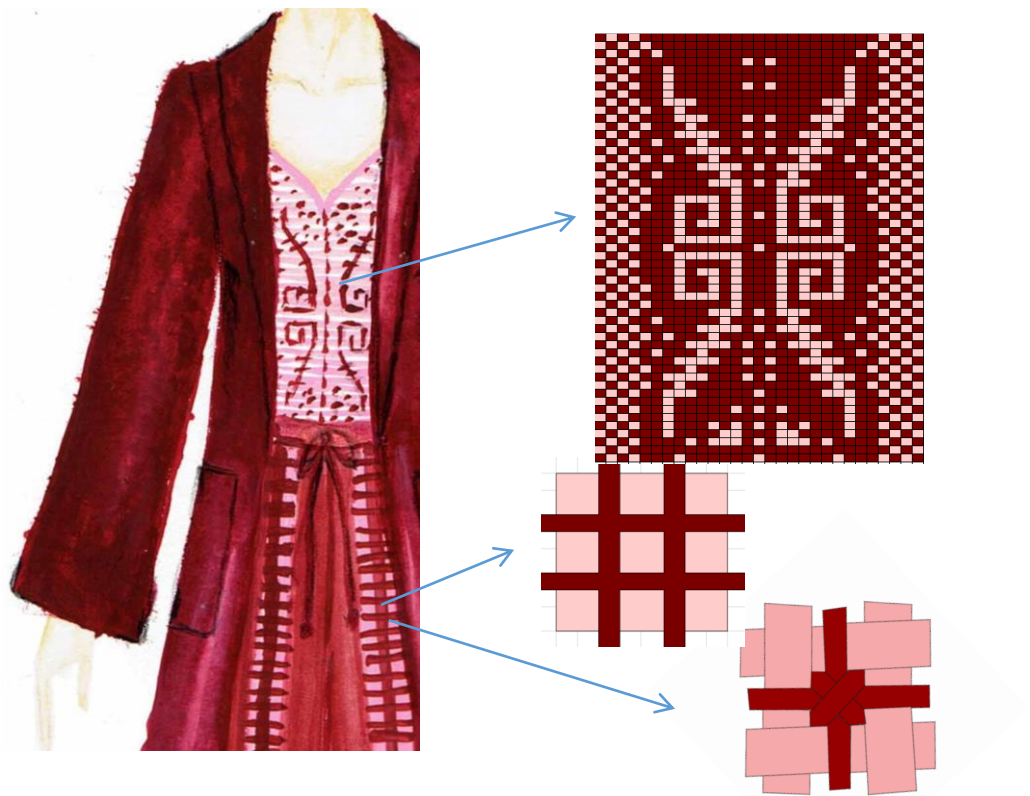
adalah kertas gambar A3 atau A4, pensil H atau B, penghapus, cat air, pensil warna, *gliter pen* dan *marker pen*.



Gambar 16. *Desain Sketching*



Gambar 17. *Presentation Drawing*



Gambar 18. Desain Hiasan Busana

2. Proses Pembuatan Busana

Pembuatan busana yang baik harus dilakukan perencanaan yang matang. Perencanaan tersebut meliputi proses menentukan metode untuk membuat busana meliputi proses menentukan metode untuk membuat busana dari pembuatan pola, menjahit, dan tahap penyelesaian. Proses pembuatan busana pesta malam ini meliputi tiga tahap yaitu persiapan, pelaksanaan dan evaluasi.

a. Persiapan

Persiapan yang dilakukan pada proses pembuatan pesta malam ini diantaranya:

1) Pembuatan gambar kerja

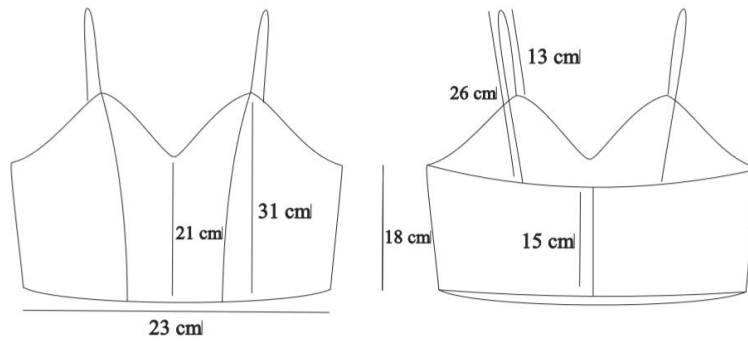
Pembuatan gambar kerja dibuat dengan mencantumkan ukuran dalam desain bagian perbagian busana yang akan digunakan. Pembuatan gambar kerja diperlukan untuk mengetahui detail-detail busana secara lengkap. Selain itu, gambar kerja digunakan sebagai petunjuk dan pedoman dalam pembuatan busana. Berikut adalah gambar kerja dalam penciptaan busana pesta malam dengan sumber ide Tari Saureka-reka.

Berikut ini adalah gambar kerja pada Jubah :



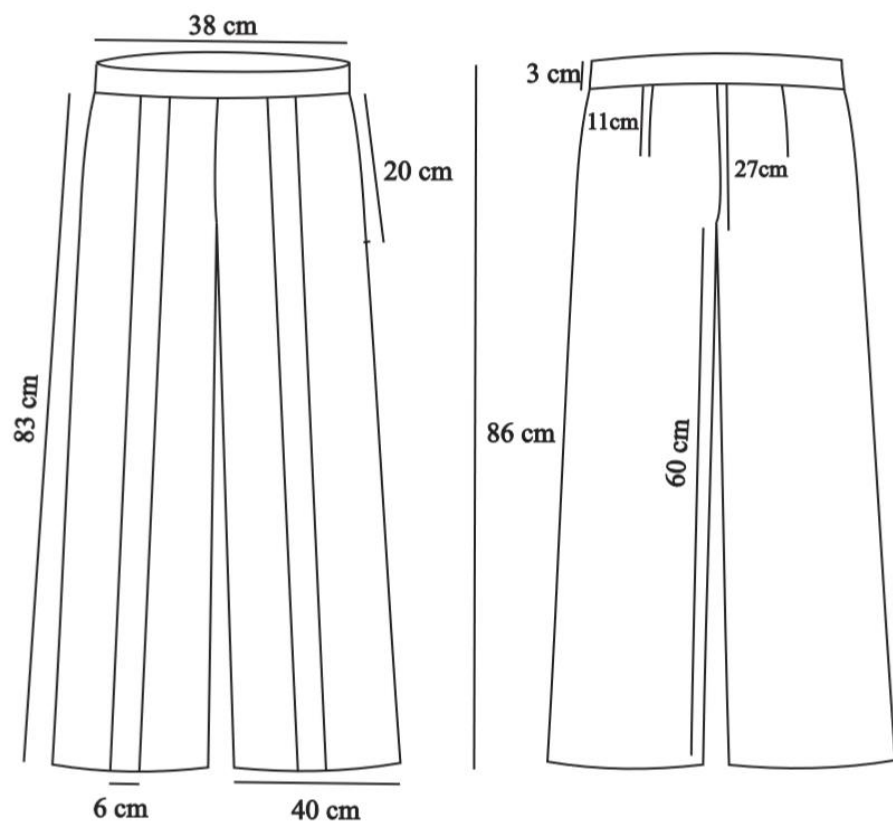
Gambar 19. Gambar Kerja Jubah

Berikut ini adalah gambar kerja pada Jubah :



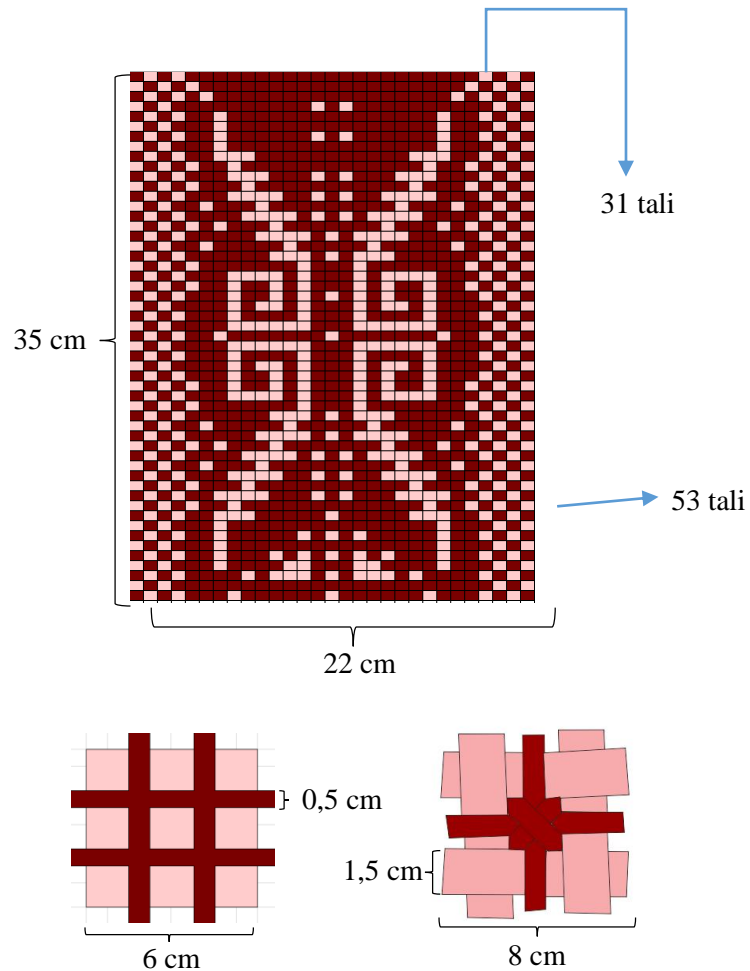
Gambar 20. Gambar Kerja Slip Krop Top

Berikut ini adalah gambar kerja pada celana :



Gambar 21. Gambar Kerja Celana

Berikut ini adalah gambar kerja hiasan busana :



Gambar 22. Gambar Kerja Hiasan Busana

2) Pengambilan ukuran

Pengambilan ukuran dilakukan sebelum membuat pola. Dalam mengambil ukuran disesuaikan dengan desain busana yang akan di buat. Pengambilan ukuran harus dilakukan dengan tepat dan cermat karena akan berpengaruh langsung terhadap hasil busana dan kenyamanan si pemakai. Ukuran yang diperlukan dalam pembuatan busana pesta malam ini adalah:

Tabel 1. Ukuran yang Diperlukan

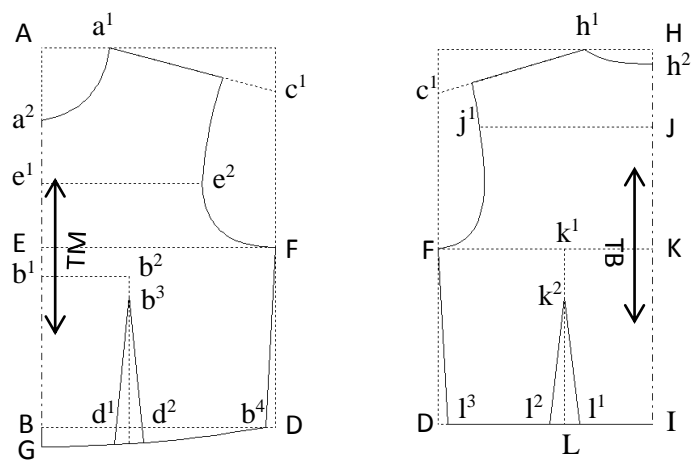
No.	Keterangan	Ukuran
1.	Lingkar Badan	90 cm
2.	Lingkar Pinggang	76 cm
3.	Lebar Dada	33 cm
4.	Tinggi Puncak Dada	16 cm
5.	Jarak Payudara	18 cm
6.	Lebar Punggung	35 cm
7.	Panjang Punggung	38 cm
8.	Lebar Bahu	12 cm
9.	Lingkar Leher	39 cm
10.	Lingkar Panggul	104 cm
11.	Tinggi Panggul	20 cm
12.	Lingkar Kerung Lengan	45 cm
13.	Tinggi Puncak Lengan	15 cm
14.	Panjang Lengan	62 cm
15.	Panjang jubah dari pinggang	95 cm
16.	Panjang Celana	87 cm
17.	Tinggi duduk	27 cm
18.	Lingkar bawah kaki	40 cm

3) Pembuatan Pola

Pembuatan pola busana pesta mala mini menggunakan pola konstruksi sistem So-en dan pola celana wanita (Slacks). Membuat pola dimulai dari pola dasar dilanjutkan pecah pola sesuai dengan desain yang telah dibuat sebelumnya. Berikut adalah pembuatan pola yang digunakan dalam pembuatan busana pesta malam ini :

a) Pola Dasar

Pada busana pesta ini menggunakan pola dasar sistem So-en dan pola dasar slacks dengan menggunakan aplikasi RP-DGS. Pola dasar harus benar sesuai dengan ukuran pemakai sehingga memperlancar kelanjutan dalam pembuatan pola. Berikut adalah cara pembuatan pola dasar :



Gambar 23. pola dasar badan sistem So-en Skala 1:8

Keterangan Pola Depan:

$$A-C = \frac{1}{4} \text{ Lingkar Badan} + 1$$

$$A-B = \text{Panjang Punggung} + 1 \frac{1}{2}$$

$$B-D = A-C$$

$$D-C = A-B$$

$$A-a^1 = \frac{1}{6} \text{ Lingkar Leher} + \frac{1}{2}$$

$$A-a^2 = \frac{1}{6} \text{ Lingkar Leher} + 1$$

$$C-c^1 = 4,5 \text{ cm}$$

$$A^1-c^2 = \text{Lebar bahu}$$

$$A-E = \frac{1}{2} \text{ panjang punggung} + 1,5$$

$$e^1 = \frac{1}{2} a^2 - E$$

$$e^1 - e^2 = \frac{1}{2} \text{ lebar dada}$$

Menghubungkan $c^2 - e^2 - F$

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

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

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

$$B^2 - d^1 = b^2 - d^2 = 1 \frac{1}{2}$$

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

$$D^1 - d^3 = \frac{1}{4} \text{ lingkar pinggang} + 1 - (B - d^2)$$

Menghubungkan $G - d^3$

Keterangan Pola Belakang:

$$C - H = \frac{1}{4} \text{ Lingkar Badan} - 1$$

$$D - I = C - H$$

$$H - I = C - D$$

$$H - h^1 = \frac{1}{6} \text{ Lingkar leher} + 1 \frac{1}{2}$$

$$H - h^2 = 1 \frac{1}{2} \text{ cm}$$

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

$$H^1 - H^3 = \text{panjang bahu}$$

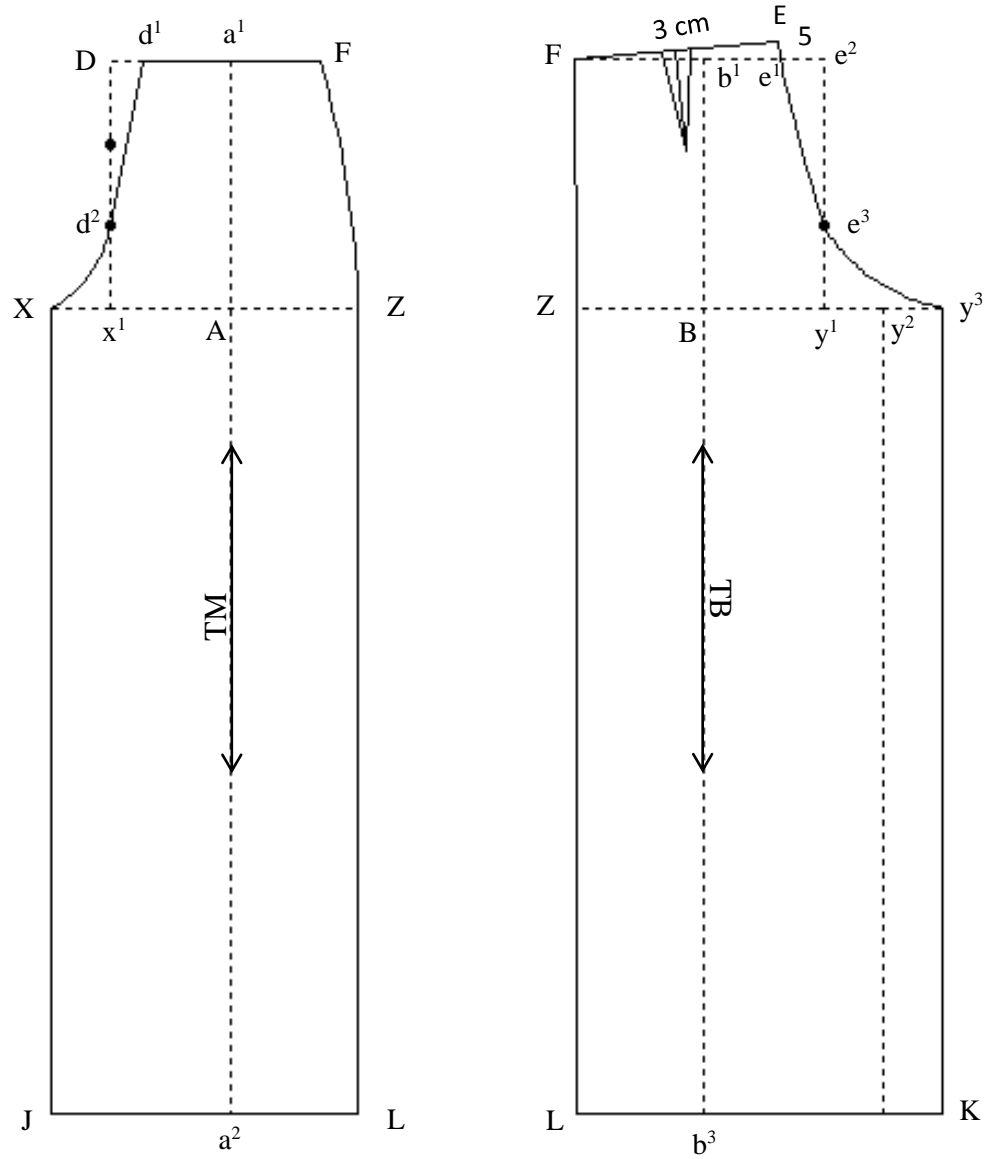
$$K - K^1 = \frac{1}{2} \text{ lebar punggung}$$

Menghubungkan $K^3 - K^1 - F$

$$J - J^1 = 8 \text{ cm}$$

$$J^1 - J^2 = 5 \text{ cm}$$

$$L^2 - L^3 = \frac{1}{4} (\text{lingkar pinggang} - 1) - (L - l^1)$$



Gambar 26. Pola Dasar Slack Skala 1:8

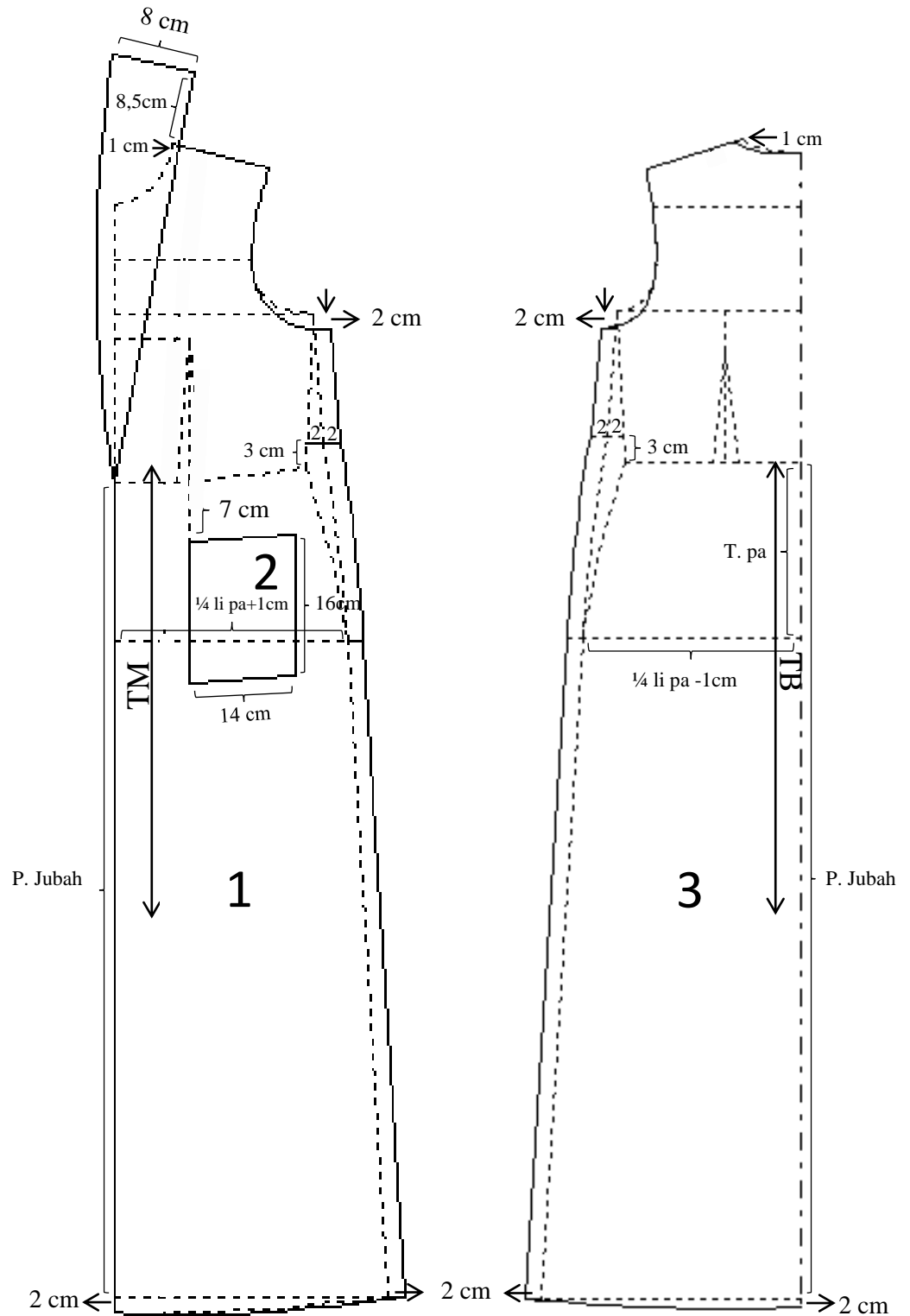
Tabel 2. Keterangan Pola Dasar Slacks

<p>Keterangan pola depan :</p> <p>Tarik garis datar $d^1 - F = d^1 + D - F$</p> <p>$d^1 - D = 2 \text{ cm} + 1.5 \text{ cm}$ (tanpa kup)</p> <p>$D - F = \frac{1}{4}$ lingkaran pinggang (tanpa kup)</p> <p>Tarik garis siku $d^1 - x^1 =$ tinggi duduk</p> <p>$x^1 - d^2 = \frac{1}{3}$ tinggi duduk</p> <p>$x^1 - X = \frac{1}{4}$ ($\frac{1}{4}$ lingkaran panggul)</p> <p>$x^1 - Z = \frac{1}{4}$ lingkaran panggul</p> <p>$A = \frac{1}{2} (x^1 - Z)$</p> <p>$a^1 - a^2 =$ panjang celana</p> <p>$X - J = Z - L$</p>	<p>Keterangan pola belakang :</p> <p>Tarik garis datar $F - E' = \frac{1}{4}$ lingkaran pinggang + 3 cm (kup)</p> <p>$e^1 - e^2 = 5 \text{ cm}$</p> <p>$e^2 - y^1 =$ Tinggi duduk</p> <p>$y^1 - e^3 = \frac{1}{3}$ tinggi duduk</p> <p>$y^3 = \frac{1}{2} (y^1 - y^3)$</p> <p>$y^1 - Z = \frac{1}{4}$ lingkaran panggul</p> <p>$B = \frac{1}{2} (Z - y^3)$</p> <p>$B - b^2 =$ panjang celana</p> <p>$Z - L = y^3 - K$</p> <p>Titik $e^1 - E = 2 \text{ cm}$</p>
---	---

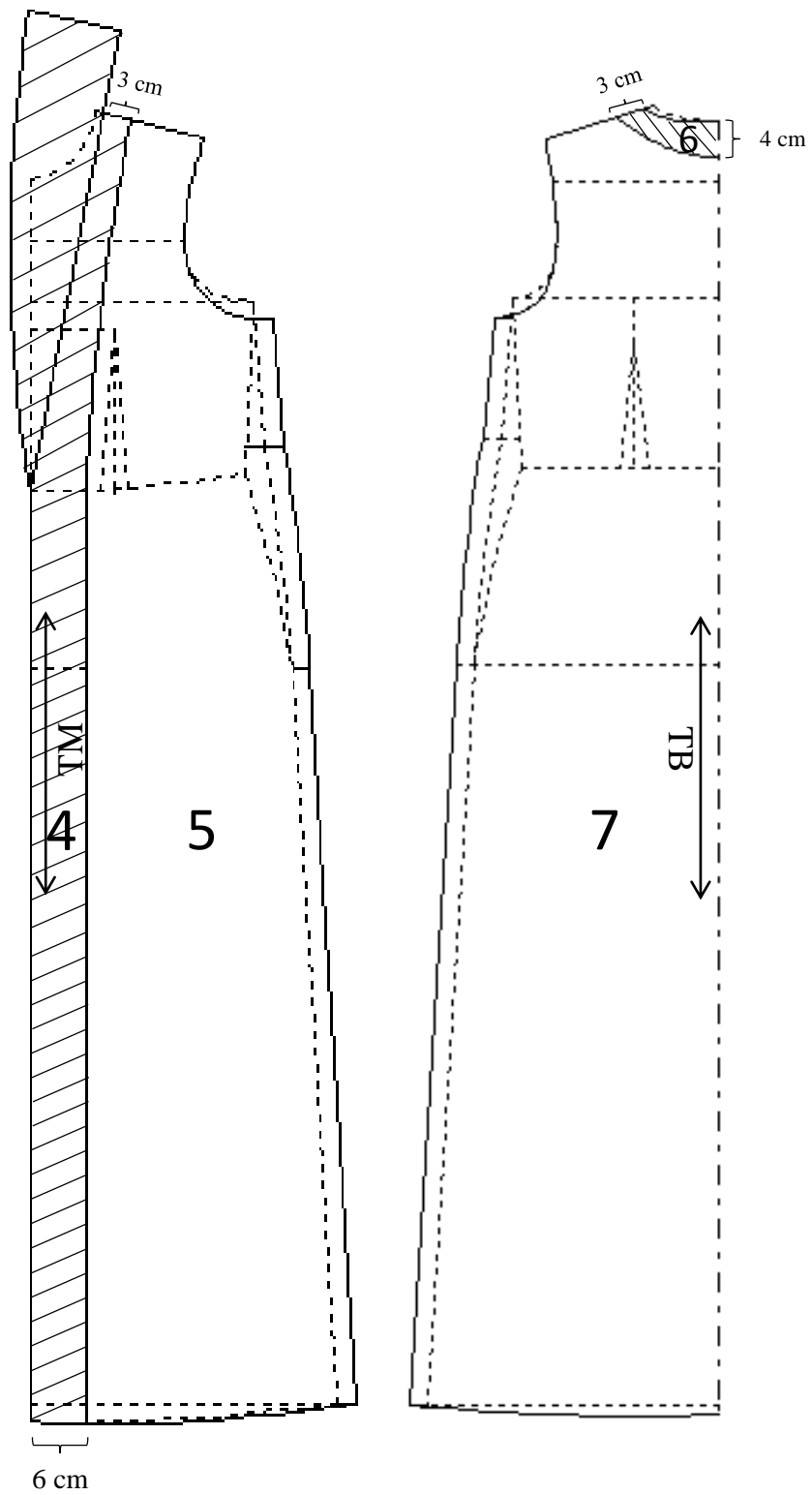
b) Membuat pecah pola sesuai desain

Pecah pola merupakan proses mengubah pola dasar sesuai dengan desain yang telah dibuat sebelumnya. Pembuatan pecah pola dengan menyalin pola dasar yang telah dibuat dan memberikan penambahan ukuran sesuai gambar kerja.

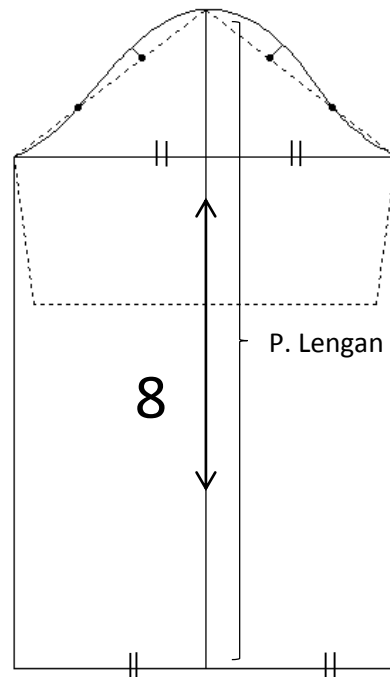
Berikut adalah pecah pola untuk pola jubah:



Gambar 27. Pecah Pola Badan Jubah Skala 1:8

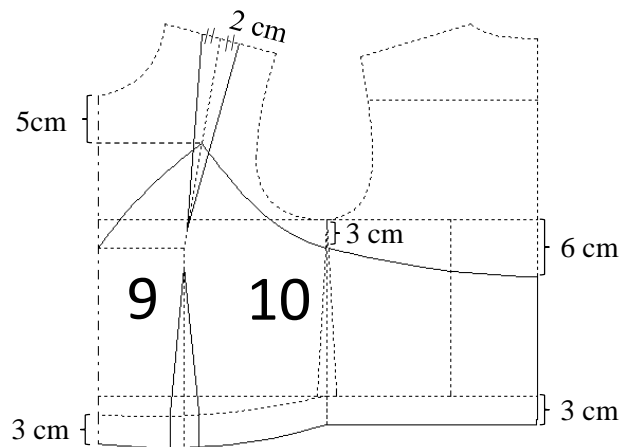


Gambar 28. Lapisan Badan Jubbah Skala 1:8

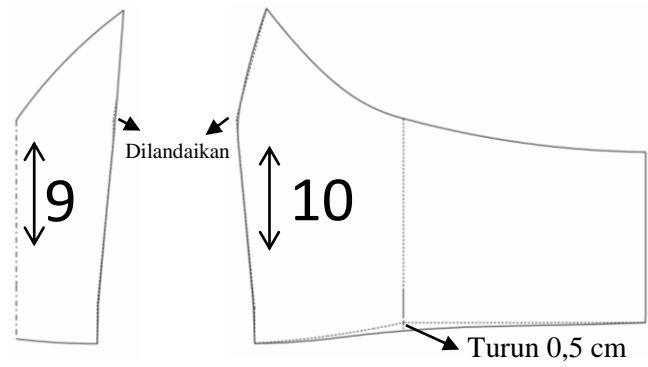


Gambar 29. Pecah Pola Lengan Jubbah Skala 1:8

Berikut adalah pecah pola untuk pola *slip crop top* :

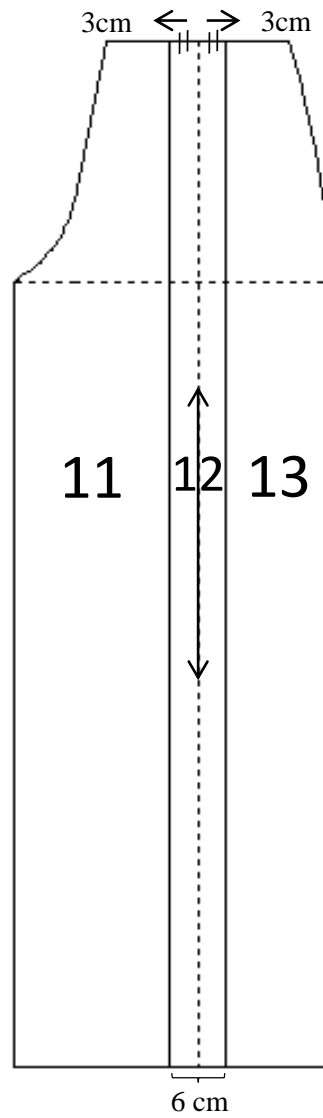


Gambar 30. Pecah Pola *Slip Crop Top* Skala 1:8



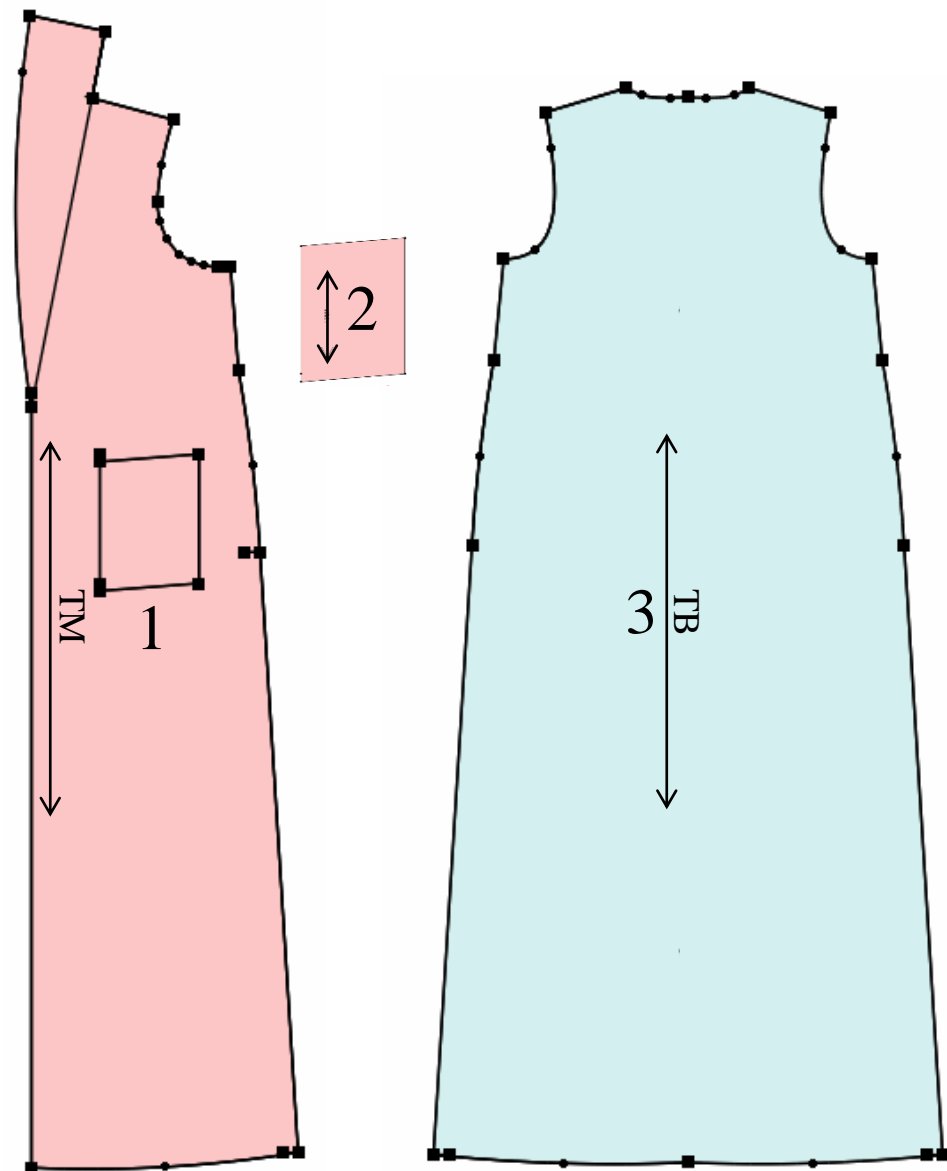
Gambar 31. Memperbaiki Garis Pola *Slip Crop Top* Skala 1:8

Berikut adalah pecah pola untuk pola celana:

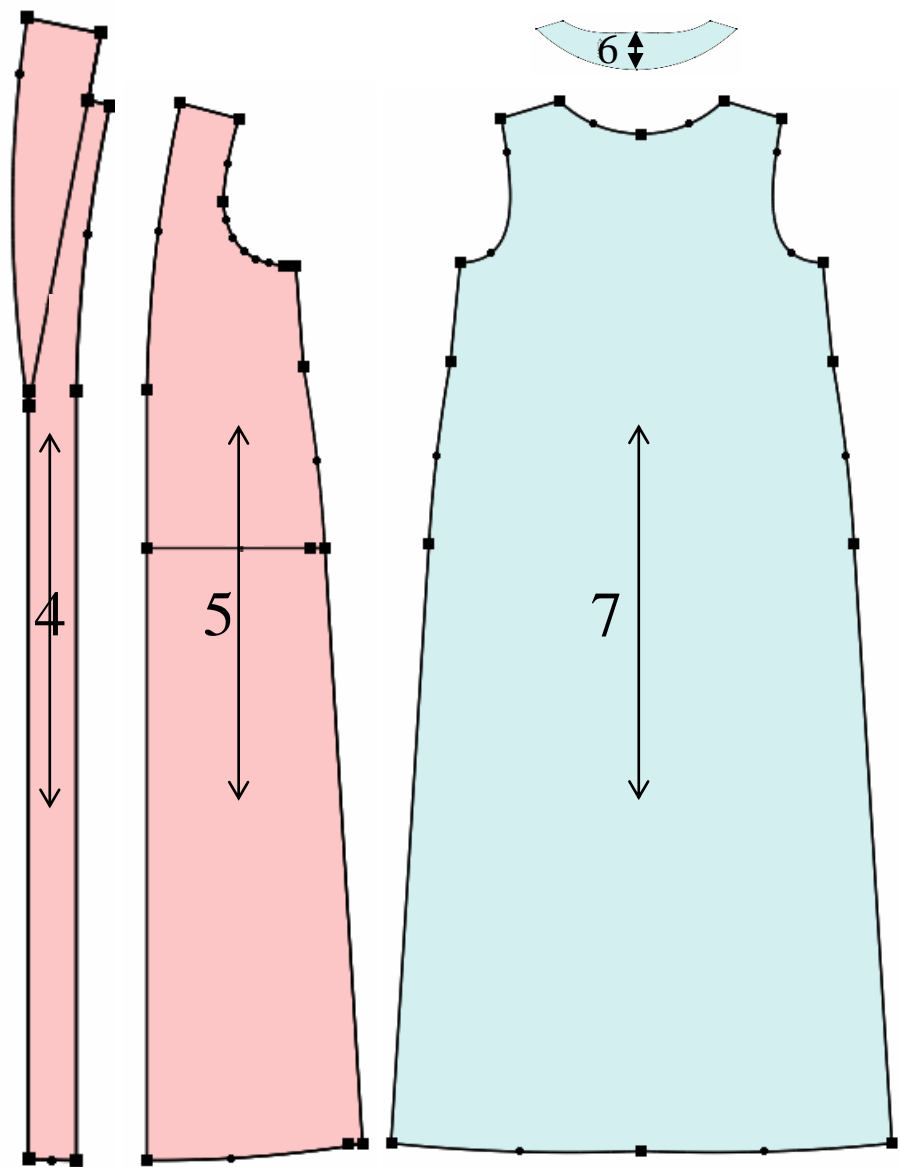


Gambar 32. Pecah Pola Celana Bagian Depan Skala 1:8

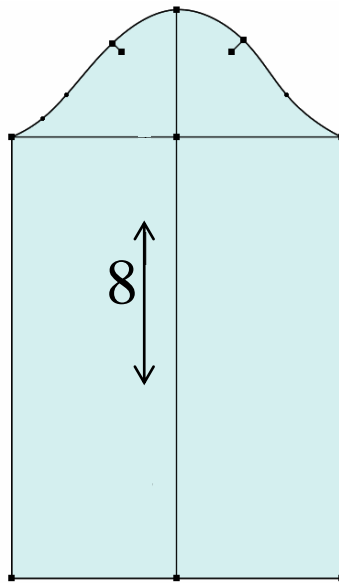
Teknik yang digunakan dalam pembuatan busana pesta ini adalah teknik adi busana, maka diperlukan pola vuring untuk menghasilkan busana yang halus dan rapi dimana memiliki ciri bagian luar dan dalam busana.



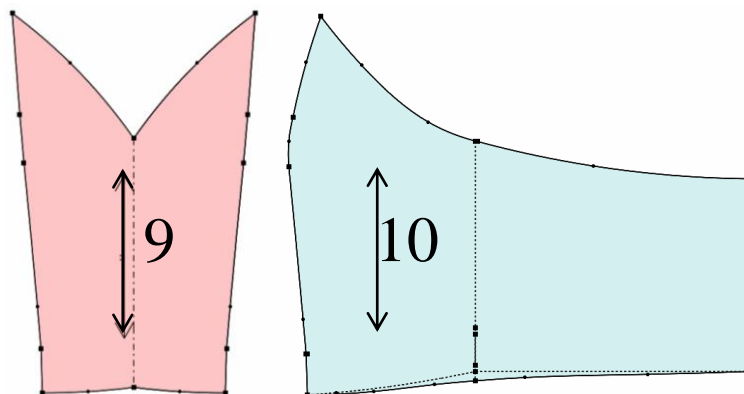
Gambar 33. Hasil Pola Jubah



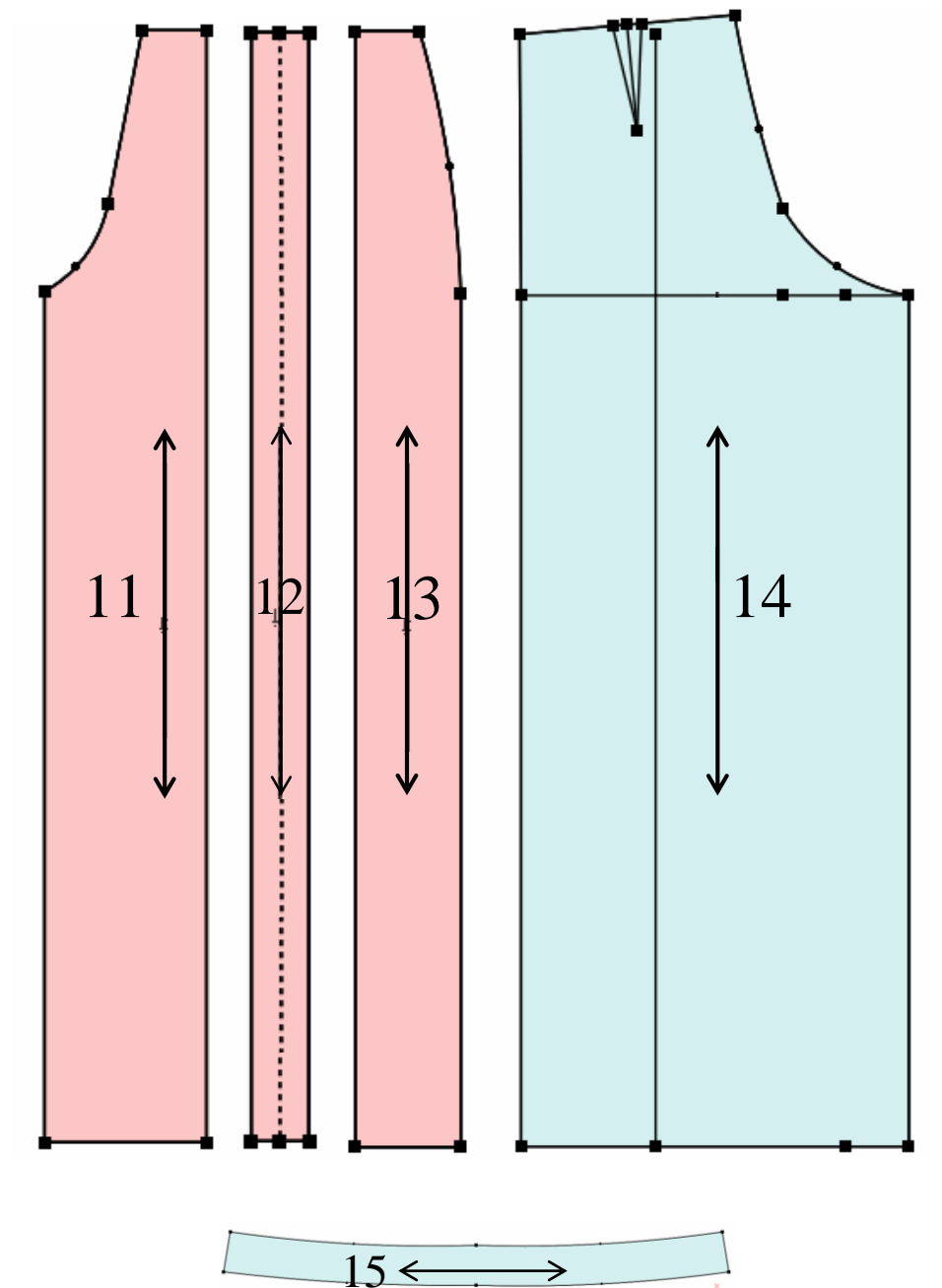
Gambar 34. Hasil Pola Jubah



Gambar 35. Hasil Pola Jubah



Gambar 36. Hasil Pola *Slip Crop Top*



Gambar 37. Hasil Pola Celana

4) Perencanaan bahan

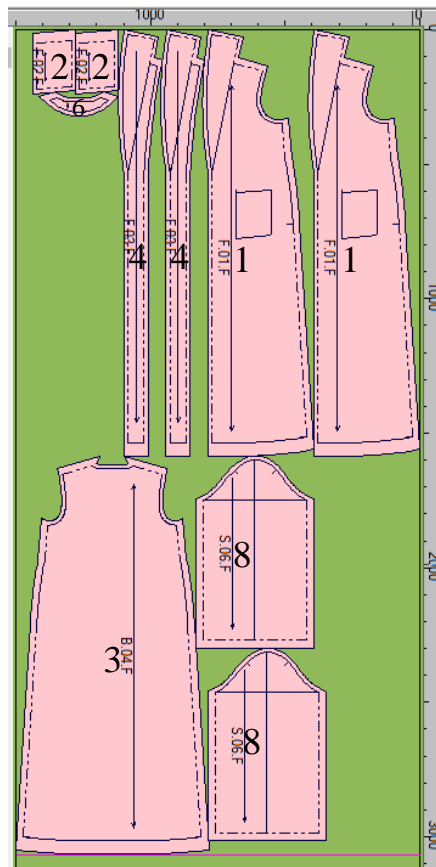
Perancangan bahan merupakan langkah yang dilakukan untuk mengetahui dan memperkirakan berapa banyak bahan yang diperlukan dalam pembuatan busana. Sebelum membuat rancangan

bahan dilakukan survei bahan yang akan digunakan terlebih dahulu untuk mengetahui lebar bahan serta karakteristik bahan yang akan digunakan sehingga menghemat kebutuhan bahan. Selain itu, rancangan bahan ini juga digunakan sebagai pedoman saat meletakkan pola pada bahan sehingga lebih efektif dan efisien. 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) Untuk bahan yang bermotif, sebaiknya diperhatikan arah bagian atas atau bagian bawah motif

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

- a) Bahan Beledu yang digunakan pada busana untuk kesempatan pesta malam ini digunakan untuk Jubah
- b) Bahan velvet yang digunakan pada busana pesta untuk kesempatan pesta malam ini digunakan untuk vuring jubah, crop top dan bahan untuk membuat manipulating fabrics dalam teknik anyam.
- c) Drill yang digunakan pada busana pesta untuk kesempatan pesta malam ini digunakan untuk membuat celana, dipilih karena warna bahan tidak berkilau sehingga seimbang dengan warna bahan beledu yang berkilau.

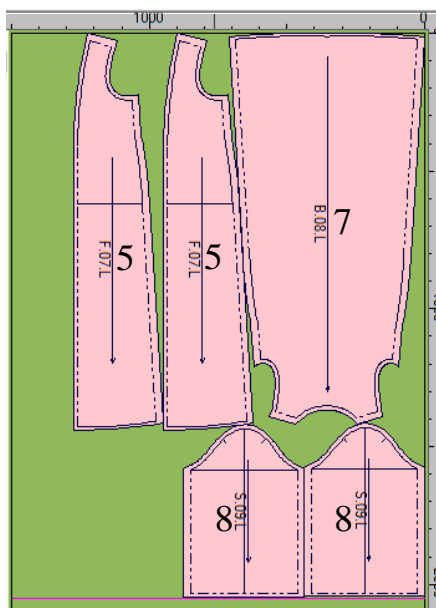


Keterangan:

Lebar : 150 cm

Panjang : 310 cm

Gambar 38. Rancangan Bahan Utama Jubah

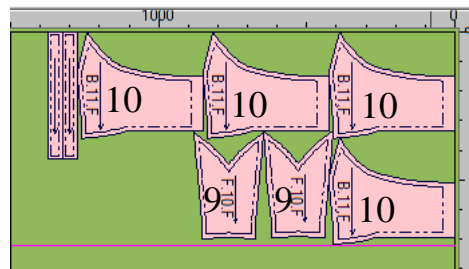


Keterangan:

Lebar : 150 cm

Panjang : 210 cm

Gambar 39. Rancangan Bahan Vuring Jubah

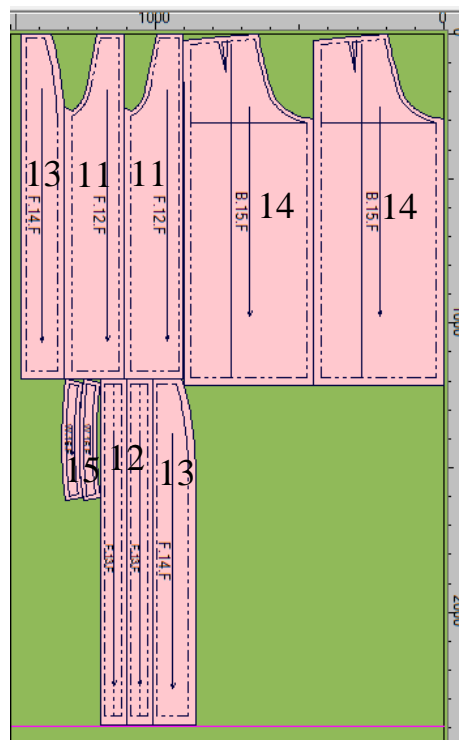


Keterangan:

Lebar : 150 cm

Panjang : 50 cm

Gambar 40. Rancangan Bahan Utama dan Vuring *Slip Crop Top*



Keterangan:

Lebar : 150 cm

Panjang : 240 cm

Gambar 41. Rancangan Bahan Utama Celana

5) Kalkulasi Harga

Kalkulasi harga dibuat untuk mengetahui atau memperkirakan seberapa besar biaya yang dilakukan dalam pembuatan busana. 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 Tari Saeka-reka :

Tabel 3. Rancangan harga

No	Nama Barang	Spesifikasi	Kebutuhan	Harga Satuan	Jumlah Harga
A.	Bahan Utama				
1.	Kain Beledu	L : 150 cm	P : 310 cm	Rp 65.000	Rp 201.500
2.	Kain Velvet Maroon	L : 150 cm	P : 100 cm	Rp 20.000	Rp 20.000
3.	Kain Velvet Pink	L : 150 cm	P : 150 cm	Rp 20.000	Rp 30.000
4.	Kain Drill Wanita	L : 150 cm	P : 240 cm	Rp 65.000	Rp 156.000
B.	Bahan Pembantu				
1.	Furing (kain velvet)	L : 150 cm	P : 210 cm	Rp 20.000	Rp 42.000
2.	Mori Gula	L : 90 cm	P : 150 cm	Rp 16.000	Rp 24.000
3.	Viselin Sutra	L : 115 cm	P : 100 cm	Rp 6.000	Rp 6.000
4.	Kain Keras	L : 115 cm	P : 3 cm	Rp 14.000	Rp 500
5.	Resleting Kamisol	P : 35 cm	1 biji	Rp 4.500	Rp 4.500
6.	Resleting Jepang	P : 25 cm	1 biji	Rp 4.500	Rp 4.500
7.	Kancing Kait Besar	Satuan	1 biji	Rp 5.00	Rp 5.00
8.	Benang	Gulung	2 Gulung	Rp 1.500	Rp 3.000
C.	Bahan Hiasan				
1.	Payet Batu Kecil	Satuan	2 lusin	Rp 12.000	Rp 24.000
2.	Payet Halon	Bungkus	1 Bungkus	Rp 15.000	Rp 15.000
3.	Payet Pasiran	Bungkus	1 Bungkus	Rp 15.000	Rp 15.000
Jumlah					Rp 546.500

Penentuan harga jual busana pesta malam dengan sumber ide Tari Saureka-reka pada pertunjukan busana *Movitsme* menggunakan *Mark Up Price* yaitu menentukan harga jual dengan cara penambahan antara biaya produksi dengan keuntungan yang diharapkan.

Analisis Harga Jual :

Penyusutan alat	10%
Penyusutan listrik	15%
Penyusutan tenaga	10%
Laba	15%
Total	50%

$$\begin{aligned}\text{Jadi harga jualnya sebesar} &= \text{Rp } 546.500 + (50\% \times \text{Rp } 546.500) \\ &= \text{Rp } 546.500 + \text{Rp } 273.250 \\ &= \text{Rp } 819.750\end{aligned}$$

b. Pelaksanaan

Pelaksanaan merupakan bentuk tindak lanjut dari proses yang dilakukan sebelumnya. Beberapa hal yang harus dilakukan dalam proses pembuatan busana pesta malam dengan sumber ide Tari Saureka-reka dalam pertunjukan *Movitsme* adalah sebagai berikut :

1) Peletakan Pola pada Bahan

Peletakan pola pada bahan merupakan kegiatan yang dilakukan sebelum pemotongan bahan. Dalam peletakan pola busana pada kain, sebaiknya kain dilipat menjadi dua bagian dengan bagian baik berada di luar. Hal ini dilakukan untuk mempercepat proses memotong dan mempermudah proses penandaan jahitan atau merader. Pemotongan bahan beredoman pada rancangan bahan yang telah dibuat agar lebih efisien dalam penggunaan bahan. Ada beberapa hal yang perlu diperhatikan dalam meletakkan pola pada bahan, yaitu :

- a) Kelengkapan pola harus ada seperti tanda arah serat, tengah muka, tengah belakang dan keterangan pola yang lainnya.
- b) Memperhatikan pengukuran arah serat dengan toleransi (0,5 cm) untuk hasil busana yang baik. Misalnya pada celana, arah serat pola harus benar-benar lurus dengan arah serat bahan kalau tidak maka celana yang dihasilkan akan melintir dan tidak bisa dipakai.
- c) Untuk bahan yang berkilau seperti beledu sebaiknya saat meletakkan pola tidak di bolak balik, karena akan menghasilkan kilau yang berbeda.
- d) Lebar kampuh untuk semua bagian berkisar 1 – 2 cm, untuk kelim selebar 3 - 5 cm, sedangkan pada belahan ritsleting sebesar 3 – 4 cm. (pemberian kampuh sudah dilakukan saat pembuatan pola sehingga tidak perlu memberi tanda kampuh diatas bahan.

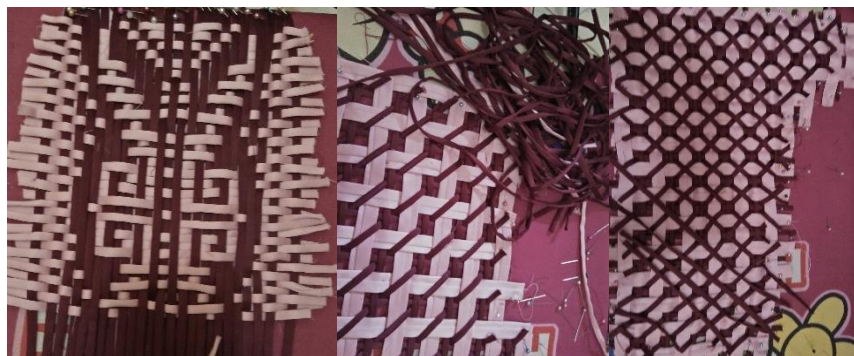
- e) Lapisan seperti saku, kerah, ban pinggang, depun ataupun rompok diperkirakan letaknya setelah pola besar diletakkan.
- f) Sebelum meletakkan pola diatas bahan sebaiknya bahan disetrika terlebih dahulu. Hal ini bertujuan untuk mempermudah dalam peletakan pola dan agar tidak ada bahan yang terlipat sehingga tidak ada perubahan ukuran.

2) Pembuatan *Manipulating Fabric*

Penerapan *Manipulating fabric* pada Busana Pesta Malam ini digunakan sebagai *center of interest* dan sebagai hiasan pada busana.

Langkah membuat *Manipulating fabric* dengan teknik anyam yaitu :

- a) Mempersiapkan kain yang digunting persegi panjang sekitar 3 cm x lebar kain dan 5 cm x lebar kain.
- b) Menjahit kain dan membalik kain dengan hasil jadi 0,5 cm dan 0,5 cm.
- c) Melakukan proses menganyam sesuai dengan gambar produksi yang telah dibuat.



Gambar 42. Proses Membuat *Manipulating fabric*

3) Pemotongan dan Pemberian tanda Jahitan

Proses pemotongan dilakukan setelah semua bagian pola sudah diletakkan di atas bahan dan disemat menggunakan jarum pentul. Kemudian potong bahan sesuai sesuai pola. Langkah selanjutnya setelah bahan dipotong adalah pemberian tanda jahitan. Tanda jahitan dapat dilakukan dengan dua cara yaitu dengan karbon jahit atau dengan tusuk jelujur renggang. Pada busana pesta malam ini tanda jahitan yang digunakan adalah dengan cara merader. Tanda-tanda pola yang harus dipindahkan ke bahan yaitu garis-garis: tepi pola, kupnat, batas pinggang, garis princes, tanda puncak lengan dan letak saku. Akan tetapi tidak semua penandaan dilakukan setelah pemotongan bahan, ada beberapa bagian yang dilakukan setelah pemasangan bahan pelapis.

4) Memasang bahan pelapis

Memasang bahan pelapis diberikan pada bagian busana untuk memberikan hasil yang rapi. pada busana pesta malam ini menggunakan viseline sutra sebagai underlining pada seluruh bagian busana yang dianyam. Digunakan untuk menguatkan dan memberikan hasil yang rapi. Kemudian penggunaan interfacing juga digunakan pada beberapa bagian busana, seperti pada lapisan jubah dan saku yang menggunakan mori gula. Penggunaan kain keras juga diberikan pada bagian ban pinggang celana. Cara pemasangan bahan pelapis tersebut di press dengan setrika sampai matang agar tidak

mudah lepas. Pengeprean cukup dengan ditekan-tekan saja, jangan digosok ketika mengepres karena bahan akan mengkerut. Terlalu panas juga akan mengakibatkan bahan mengkerut.

5) Penjelujuran

Jelujur dapat digunakan untuk menandai dan untuk menyatukan bagian-bagian busana. 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 fitting I. Apabila mungkin terjadi kesalahan atau ketidaktepatan pada ukuran, maka masih bisa untuk bisa diperbaiki. Langkah-langkah penjelujuran adalah sebagai berikut:

a) Pada Jubah

- (1) Menjelujur letak saku bagian depan bahan utama
- (2) Menyambung bahu bagian depan dan belakang bahan utama
- (3) Menyambung tengah belakang kerah
- (4) Menjelujur bagian kerah ke kerung leher belakang bahan utama
- (5) Menyambung sisi bagian depan dan belakang bahan utama
- (6) Menyambung sisi lengan dan memasang lengan bahan utama
- (7) Menyambung lapisan dengan furing bagian depan
- (8) Menyambung lapisan dengan furing bagian belakang
- (9) Menyambung bahu bagian depan dan belakang bahan furing

- (10) Menyambung tengah belakang kerah lapisan
- (11) Menjelujur bagian kerah ke kerung leher lapisan belakang
- (12) Menyambung sisi bagian depan dan belakang bahan furing
- (13) Menyambung lapisan dengan bahan utama pada bagian tengah muka.
- (14) Penyelesaian kelim bawah dan kelim lengan dengan jelujur renggang

b) Pada *Slip Crop Top*

- (1) Membuat *spagheti strap* atau tali bahu kecil.
- (2) Menjambung garis princess pada bahan utama
- (3) Menyambung garis princess juga pada bahan furing
- (4) Menyambung bagian atas bahan utama dan furing dengan tidak lupa menyematkan tali bahu pada bagian yang sudah di tandai.
- (5) Menyambung bagian bawah bahan utama dan furing
- (6) Memasang resleting dengan cara di jepit pada bagian atas bahan utama dan furing.

c) Pada Celana

- (1) Menjelujur kupnat belakang
- (2) Menyambung anyaman pada tengah muka dengan bagian kanan dan kiri bagian depan.
- (3) Menjelujur sisi celana bagian luar
- (4) Menjelujur sisi celana bagian dalam
- (5) Menjelujur pesak

- (6) Memasang resleting jepang pada bagian samping
- (7) Menjelujur ban pinggang
- (8) Memasang kancing kait besar
- (9) Menyelesaian kelim dengan jelujur renggang.

6) Evaluasi Proses I

Evaluasi proses I merupakan pengepasan atau fitting 1 busana pestam malam pada tubuh model yang sudah dalam bentuk busana jadi dalam keadaan masih jelujuran. fitting I bertujuan untuk mengetahui kesesuai dengan ukuran tubuh model dan kenyamanan pada busana tersebut, selain itu juga untuk mengetahui kesesuaian dengan desain yang telah dibuat serta 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 4. Evaluasi Proses I

Aspek yang Dievaluasi	Hasil Evaluasi	Cara Mengatasi
Jubah	Teknik pemasangan saku kurang tepat.	Menggunakan teknik yang tepat.
	Panjang jubah pada bagian tengah muka sedikit kepanjangan	Dikurangi 2 cm pada tengah muka.
	Jatuhnya jubah belakang sedikit naik ke atas	Menguraing 2 cm pada masing-masing sisi badan
<i>Slip krop top</i>	Terlihat sedikit kebawah saat dipakai	Menguranagi panjang tali bahu
Celana	Terlalu panjang	Panjang celana dikurangi 5 cm

7) Penjahitan

Proses penjahitan dilakukan setelah melalui fitting I dilakukan, sebelum dijahit terlebih dahulu memperbaiki kekurangan dan kesalahan pada bagian-bagian busana sesuai evaluasi proses 1. Proses penjahitan busana pesta mala mini menggunakan teknik jahit halus adi busana dan teknik tailoring. Dimana setiap kampuh diselesaikan dengan kampuh buka dan pada bagian celana kampuh buka tersebut diselesaikan dengan dirompok, agar menghasilkan kualitas jahitan yang rapi. Selain itu, pada setiap proses jahitan harus di pressing agar menghasilkan busana yang rapi dan berkualitas. Berikut ini adalah urutan langkah kerja agar proses menjahit lebih efisien :

a) Menjahit Jubah

- (1) Menjahit saku bagian depan bahan utama
- (2) Menjahit bahu bagian depan dan belakang bahan utama
- (3) Menyambung tengah belakang kerah
- (4) Menjahit bagian kerah ke kerung leher belakang bahan utama
- (5) Menyambung sisi bagian depan dan belakang bahan utama
- (6) Menyambung sisi lengan dan menjahit tahan diatas tanda kerung lengan pada bagian lengan.
- (7) Memasang lengan ke badan bahan utama
- (8) Pada setiap selesai menjahit di press terlebih dahulu, kampuh di buka.
- (9) Menyambung lapisan depan dengan furing bagian depan

- (10) Menyambung lapisan belakang dengan furing bagian belakang
 - (11) Menyambung bahu bagian depan dan belakang bahan furing
 - (12) Menyambung tengah belakang kerah lapisan
 - (13) Menjahit bagian kerah ke kerung leher lapisan belakang
 - (14) Menyambung sisi bagian depan dan belakang bahan furing
 - (15) Menyambung lapisan dengan bahan utama pada bagian tengah muka. Kemudian di jahit tindas.
 - (16) Menjahit kelim badan bahan utama dengan bahan furing dengan cara sembunyi.
 - (17) Menjahit sisi lengan furing dan menjahit tahan diatas tanda kerung lengan pada bagian lengan.
 - (18) Menjahit kelim lengan bahan utama dengan bahan furing dengan cara sembunyi
 - (19) Menjahit sosis pada bahan utama
 - (20) Menempel peding pada bahan utama
 - (21) Melekatkan lingkaran kerung lengan furing dengan lingkaran kerung lengan bahan utama dengan cara menjelujur menjadi satu.
 - (22) Mengesum bagian kerung lengan furing dengan cara sum dalam.
 - (23) Pengepresan akhir dan finishing
- b) Menjahit *Slip Crop Top*
- (1) Membuat *spaghetti strap* atau tali bahu kecil.

- (2) Menjambung garis princess pada bahan utama
 - (3) Menyambung garis princess juga pada bahan furing
 - (4) Pada setiap selesai menjahit di press terlebih dahulu, kampuh di buka.
 - (5) Menyambung bagian atas bahan utama dan furing dengan tidak lupa menyematkan tali bahu pada bagian yang sudah di tandai.
 - (6) Menyambung bagian bawah bahan utama dan furing
 - (7) Memasang resleting pada bahan utama
 - (8) Mengesom furing pada bagian resleting dengan som sembunyi.
 - (9) Pengepresan akhir dan finishing
- c) Menjahit Celana Wanita
- (1) Menjahit kupnat belakang
 - (2) Menyambung bagian anyaman pada tengah muka dengan bagian kanan dan kiri bagian depan.
 - (3) Memasang resleting jepang pada bagian samping kiri celana
 - (4) Menjahit sisi celana bagian luar
 - (5) Menjahit sisi celana bagian dalam
 - (6) Menjahit pesak
 - (7) Pada setiap selesai menjahit di press terlebih dahulu, kampuh di buka.
 - (8) Menjahit kumai serong pada setiap kampuh dan kelimnya.
 - (9) Mengesum kumai serong dengan cara sum dalam
 - (10) Menjahit ban pinggang dan memasang ban pinggan

- (11) Memasang kancing kait besar
 - (10) Menyelesaian kelim dengan cara sum dalam
 - (11) Pengepresan akhir dan finishing
- 8) Menghias

Busana pesta malam ini menggunakan hiasan berupa payel hallon, pasiran, pilingan dan kristal cangkang. Payet digunakan pada bagian anyaman maka warna yang digunakan pun senada tetapi sedikit lebih muda dari bahan anyaman. Cara memasangnya yaitu dengan dua cara yaitu dengan tusuk tikam jejak agar hasilnya lebih kuat dan dengan tusuk jelujur untuk memasang persatuan payet.

9) Evaluasi proses II

Evaluasi proses II dilakukan pada busana yang telah selesai dijahit dan minimal 90% sudah selesai dari pembuatan busana. Hasil busana harus sesuai dengan desain yang dibuat seperti pelengkap atau hiasanya. Evaluasi atau fitting II dilakukan untuk mengetahui kesesuaian dengan desain yang telah dibuat dan untuk mengetahui letak kekurangan jika masih ada.

Tabel 5. Evaluasi Proses II

Aspek yang Dievaluasi	Hasil Evaluasi	Cara Mengatasi
Jubah dan celana	Kurang dalam hal pressing	Harus di pressing ulang
Crop top dan celana	Hiasanya masih kurang	Penambahan pemasangan manik-manik

c. Evaluasi Hasil

Evaluasi hasil merupakan penilaian secara keseluruhan mulai dari kesesuaian antar busana dengan tema dan sub trend yang dia angkat, kesesuaian dengan desain yang telah dibuat, sampai hasil busana secara keseluruhan. Dari keseluruhan busana pesta malam yang telah diciptakan terdapat beberapa evaluasi antara lain:

Desain dengan mengacu tema Movitsme dengan sub trend +Chill, sumber ide tari sureka-reka memiliki style elegant dinamis dan look pajama sudah sesuai dengan konsep yang direncanakan. Implementasi tema movitsme pada motif tradisional, sub tema +Chill pada look busana yang dipakai, sumber ide yang diciptakan dengan teknik *manipulating fabric* yang dinamis serta pemilihan warna yang sesuai dengan konsep busana pesta malam yang *elegant*. Penciptaan desain tentunya telah memperhatikan unsur dan prinsip desain yang telah di jelaskan sebelumnya.

3. Penyelenggaraan pertunjukan busana

Penyelenggaraan pertunjukan busana yang dilakukan untuk Pagelaran Busana 2018 dengan tema Movitsme melalui tiga tahap yaitu persiapan, pelaksanaan, evaluasi.

a. Persiapan

Penyelenggaraan suatu pertunjukan busana perlu adanya persiapan untuk mewujudkan konten-konten acara sesuai tujuan yang diinginkan. Persiapan dari segala sesuatu keperluan dan hal-hal yang berkaitan

selama acara dari yang kecil mapun yang besar. Berikut adalah beberapa persiapan yang dilakukan sebelum penyelenggaraan pertgelaran Movitsme:

1) Pembuatan panitian

Panitia penyelenggaraan pertgelaran busana dengan tema Movitsme ini adalah mahasiswa Teknik Busana dan Pendidikan Teknik Busana beserta panitia tambahan dari mahasiswa lain, baik program studi busana maupun program setudi lain dengan arahan dan bimbingan dosen panitia proyek akhir. Panitia inti berjumlah 102 mahasiswa dan panitia tambahan berjumlah 62 mahasiswa. Dari 102 mahasiwsa yang mengikuti pergrlaran ini dibagi ke dalam 15 sie yang mana setiap devisi mempunyai tugas dan tanggung jawab tersendiri.

Adapun susunan kepanitian dan tugas-tugasnya adalah sebagai berikut:

a) Ketua I

- (1) Penanggung jawab umum jalannya kepanitiaan
- (2) Mengatur dan mengarahkan gerak arah kepanitiaan
- (3) Optimalisasi sumber daya yang ada
- (4) Mengambil kebijakan yang bersifat internal dan eksternal tentang kepanitiaan

b) Ketua II

- (1) Koordinasi dengan ketua 1 setiap rapat

- (2) Perekutan panitia tambahan
- (3) Mengolah info tiket pagelaran

c) Sekretaris

- (1) Administrasi dan kerumahtanggaan panitia
- (2) Membuat proposal kegiatan yang nantinya dipresentasikan sebelum dicetak
- (3) Menentukan kebijakan terkait administrasi (surat-surat, menyusun program kerja informasi, dll) Pembuatan laporan pertanggung jawaban kepengurusan Pengelolaan dan pendampingan administrasi setiap kegiatan

d) Bendahara I

- (1) Menentukan kebijakan keuangan organisasi secara internal maupun eksternal
- (2) Pengelolaan keuangan kepanitian secara umum dan menyeluruh
- (3) Pengatur keuangan secara seimbang dan seefisien mungkin
- (4) Pembuatan laporan keuangan kepanitian secara menyeluruh

e) Bendahara II

- (1) Menentukan kebijakan keuangan organisasi secara internal maupun eksternal
- (2) Mengkoordinir dan mengkomunikasikan setiap kegiatan yang dilaksanakan
- (3) Menyusun laporan keuangan per kegiatan

f) Sie Sponsorship

- (1) Mencari chanel sponsor
- (2) Menjalin kerjasama dengan sponsor
- (3) Memahami dan bertanggung jawab kontrak kerja dengan sponsor
- (4) Mengatur deadline kerja "dipresentasikan"
- (5) Bertanggung jawab terhadap ucapan terima kasih

g) Sie Perlengkapan

- (1) Mensurvei tempat pelaksanaan kegiatan dengan terperinci mengenai tempat acara berlangsung
- (2) Pengadaan fasilitas-fasilitas guna kelancaran kegiatan
- (3) Menjadi fasilitator untuk peminjaman alat dengan jurusan
- (4) Sie Publikasi/ Promosi
- (5) Bertanggung jawab terhadap pembuatan pamflet, tiket, dan brosur
- (6) Bertanggung jawab akan penyebaran pamflet dan brosur

h) Sie Humas

- (1) Bertanggung jawab terhadap penyebaran undangan
- (2) Menjadi fasilitator untuk sambutan Gubernur, Rektor, Dekan dan Ketua Jurusan

i) Sie Dokumentasi

- (1) Mencari sponsor untuk dokumentasi dan mensurvey video
- (2) Bertanggung jawab atas dokumentasi kegiatan

j) Sie Booklet

- (1) Mensurvei tempat pembuatan booklet
- (2) Penawaran sampul dan isi booklet
- (3) Bertanggung jawab saat pembagian booklet

k) Sie Keamanan

- (1) Mengamankan jalannya acara pengambilan ukuran, fitting 1, fitting 2, grand juri, gladi resik, dan hari H
- (2) Menjadi fasilitator dengan polisi dan memfasilitasi kebutuhan
- (3) Mengkoordinasi kebersihan pada setiap acara

l) Sie Penerima Tamu

- (1) Merekrut adik-adik tingkat untuk menjadi panitia khusus dalam sie penerima tamu
- (2) Bertanggung jawab untuk menerima tamu dan menjamu juri pada saat grand juri dan hari H

m) Sie Juri

- (1) Merekrut juri untuk penilaian gantung dan grand juri
- (2) Bertanggung jawab mendampingi juri pada saat penilaian gantung, grand juri, dan sidang
- (3) Membuat kriteria penilaian gantung dan grand juri
- (4) Mengajukan permohonan piala

n) Sie Dekorasi

- (1) Mensurvei tempat pembuatan dekorasi
- (2) Mendesain layout ruangan secara keseluruhan panggung

- (3) Menentukan lighting
- (4) Menjadi koordinator dan bertanggung jawab pada saat mendekorasi sebelum hari H
- (5) Mendesain proposal proposal, pamflet, brosur, undangan dan tiket

o) Sie Acara

- (1) Membuat susunan acara secara detail
- (2) Mengatur acara pengambilan ukuran, fitting 1, fitting 2, grand juri, gladi resik, dan hari H
- (3) Mempresentasikan rencana kerja "auto plan" dengan membuat kurva deadline tiap departemen
- (4) Bertanggung jawab terhadap jalannya acara secara keseluruhan
- (5) Mencari MC dan Hiburan

p) Sie Kosumsi

- (1) Mensurvei tempat pembuatan makanan
- (2) Memesan makanan dan snack dengan penawaran menu
- (3) Mengatur snack/ makanan pada saat pengambilan ukuran, fitting 1, fitting 2, grand juri dan gladi resik dan hari H
- (4) Mengatur layout pengaturan makanan

q) Sie Model

- (1) Mengatur pembagian kelompok model
- (2) Mengatur urutan tampilnya model
- (3) Membuat jadwal acara dengan model

- (4) Membuat perjanjian kerjasama dengan agency model

r) Sie Make up

- (1) Mencari sponsor make up
- (2) Memfasilitasi kebutuhan perias
- (3) Mensinkronkan schedule acara

s) Sie Floor

- (1) Koordinasi dengan sie acara dalam mengatur serangkaian acara mulai dari perencanaan grand juri sampai hari H
- (2) Membantu mengkoordinir penerima tamu dan tamu undangan pada hari H
- (3) Mengkondisikan tempat duduk penonton dan tempat fotografer penertiban fotografer liar

t) Sie Backstage

- (1) Membantu persiapan grand juri
- (2) Menyiapkan standing hanger untuk hari H,
- (3) Mengkoordinir semua panitia di backstage
- (4) Mengkondisikan keamanan model dan desainer di backstage
- (5) Koordinasi dengan sie. model untuk tempelan urutan per sesi di backstage

2) Menentukan tema

Tema yang diambil dalam pagelaran busana 2018 ini adalah *Movitsme* adalah suatu karya busana yang memiliki bentuk dan nuansa baru dengan mengambil sumber ide dari kearifan lokal di

Indonesia. Proyek akhir 2018 ini mengeksplor kearifan lokal dari berbagai daerah di Indonesia sebagai sumber ide, hal ini bertujuan untuk lebih melestarikan dan mengembangkan khasanah budaya bangsa yang mulai terabaikan oleh perkembangan global dewasa ini. Tema ini mempunyai ciri busana anatara lain sebagai berikut :

3) Menentukan tujuan pelaksanaan

Tujuan dari pagelaran busana dengan tema *Movitsme* ini antara lain:

- a) Mewujudkan suatu karya inovasi produk fashion dan proyek akhir bagi mahasiswa Pendidikan Teknik Busana dan Teknik Busana angkatan 2015 .
- b) Mengembangkan keterampilan, wawasan dan meningkatkan kreativitas mahasiswa dalam menciptakan suatu karya busana.
- c) Memberikan keterampilan dan pengetahuan kepada mahasiswa untuk menjadi *event organizer*.
- d) Memperkenalkan kepada masyarakat luas tentang keberadaan program studi Pendidikan Teknik Busana dan Teknik Busana Fakultas Teknik Universitas Negeri Yogyakarta.

4) Menentukan Waktu dan tempat penyelenggaraan

Peragaan busana angkatan 2015 dengan tema *Movitsme* ini diselenggarakan pada hari rabu, 11 April 2018. Acara dimulai pada pukul 18.00 WIB sampai hingga selesai bertempat di Auditorium Universitas Negeri Yogyakarta.

5) Penentuan anggaran

Dalam penentuan anggaran diperlukan suatu kecermatan dalam menentukan harga-harga. Berikut adalah rencana anggaran dana yang harus dikeluarkan untuk menyelenggarakan pagelaran busana dengan *Movitsme*.

Tabel 6. Rencana Anggaran Dana Keperluan Pagelaran

NO	KEPERLUAN	JUMLAH
1	SEKRETARIS	Rp 259,000.00
2	BENDAHARA	Rp 10,000.00
3	HUMAS	Rp 376,600.00
4	SPONSORSHIP	Rp 448,400.00
5	PUBLIKASI	Rp 1,175,100.00
6	BOOKLET	Rp 28,053,500.00
7	DOKUMENTASI	Rp 3,550,000.00
8	MAKE UP	Rp 6,270,000.00
9	ACARA	Rp 3,350,000.00
10	MODEL	Rp 50,305,000.00
11	JURI	Rp 3,489,600.00
12	DEKORASI	Rp 41,531,500.00
13	KONSUMSI	Rp 23,530,100.00
14	KEAMANAN	Rp 188,000.00
15	PERKAP	Rp 9,083,000.00
16	BACKSTAGE & FLOOR	Rp 207,300.00
	TOTAL	Rp 171,827,100.00

Tabel 7. Daftar Dana Pemasukan

No	URAIAN	JUMLAH
1	Dana Sisa Manajemen Peragaan	Rp 15,485,000.00
2	Iuran Mahasiswa	Rp 122,400,000.00
3	Denda	Rp 1,347,000.00
4	Sponsor (Fresh Money)	Rp 5,150,000.00
5	Bantuan Sanggar PTBB	Rp 2,500,000.00
6	Bantuan Jurusan	Rp 1,000,000.00
7	Penjualan Tiket	Rp 31,250,000.00
	Total	Rp 179,132,000.00

6) Menentukan Dewan Juri

Penentuan dewan juri pergelaran busana Movitsme dapat ditentukan kepada pihak-pihak yang sudah berpengalaman dibidang fashion. Pergelaran busana ini menentukan dari dalam kampus maupun dari luar kampus. Dari dalam kampus meliputi dosen-dosen yang dipilih sesuai dengan keahliannya, sedangkan dewan juri dari luar kampus meliputi desainer-desainer Yogyakarta pada pihak yang berpengalaman tentang fashion. Juri yang menilai pergelaran busana dengan tema Movitsme ialah:

a) Juri garment:

- (1) Goet poespo
- (2) Pratiwi sundarini M.Ikom
- (3) Ani Srimulyani

b) Juri butik

- (1) Phillip Iswardono
- (2) Ramadhani A Khadir
- (3) Agung purwandono

7) Gladi Bersih

Untuk melancarkan jalannya acara, maka pada hari Selasa, 10 April 2018 diadakan gladi resik yang dihadiri oleh seluruh pengisi acara. Acara dimulai pada pukul 16.30 WIB, dan berikut ini adalah susunan acara pagelaran:

Tabel 8. Susunan Acara Gladi Bersih

Susunan Acara Gladi Bersih Movitsme			
Jam	Kegiatan	Keterangan	
16.00 – 16.30	Kedatangan pengisi acara dan persiapan gladi		
16.30 – 17.45	Gladi Pengisi Acara	1. Song Performance MC 2. Silaens Sister's 3. Karnaval FT UNY 4. Tari Zapin	
17.45 – 18.30	Ishoma		
18.30 - selesai	Gladi keseluruhan acara		
	Song Performance	MC : Fian Arditya	
	Opening		
	Sambutan-sambutan	1. Bapak Rektor UNY/ Bapak Dekan FT/ Ketua Jurusan PTBB 2. Ketua Panitia	-
	Apresiasi Dosen Pembimbing		
	Apresiasi Juri		-
	Fashion Show I (Kelas A)	a. Butik Kelas A b. Garment Kelas A	
	Tari Zapin Kreasi	Tari Zapin (riau)	
	Fashion Show II (Kelas B)	Tugas Akhir Kelas B	
	Song Performance	Silaen Sisters (1 Lagu)	
	Fashion Show III (Kelas D)	a. Butik Kelas D b. Garment Kelas D	
	Karnaval	Karnaval FT UNY	
	Fashion Show IV (Dosen)		
	Song Performance	Silaen Sisters (1 Lagu)	
	Doorprize		-
	Awarding		
	Penutup		

b. Pelaksanaan

Penyelenggaraan pergelaran busana tahun 2018 dengan tema Movitsme diselenggarakan melalui empat tahap yaitu :

1) Pelaksanaan Penilaian Gantung

Setelah serangkaian proses dalam pembuatan busana selesai, maka acara penilaian dari setiap karya dilakukan. Penilaian gantung merupakan proses penilaian sebelum busana diperagakan diatas panggung atau catwalk yang di laksanakan pada hari Minggu,8 April 2018. Proses penilaian dilakukan oleh Dosen Pendidikan Teknik Busana dan Teknik Busana. Prosedur dalam penilaian gantung yaitu busana dikenakan pada dummy atau dressfoam dan ditatat sesuai nomer urut saat tampil nantinya. Beberapa kategori penilaian yaitu:

a) Aspek penilaian garment:

- (1) Drapshape(jatuhnya baju di badan, layak pakai, pemilihan bahan)
- (2) Teknologi jahit (sambungan, topstitch, penyelesaian furing, zipper, lapisan leher)
- (3) Fusing dan pressing (ketepatan pemasangan furing, jenis furing)
- (4) Daya jual /marketable dan desain (keserasian dalam koleksi)

b) Aspek penilaian butik

- (1) Hiasan
- (2) Kesesuaian daya pakai
- (3) Teknik menjahit
- (4) Desain

2) Grand Juri

Grand Juri pergelaran Movitsme di selenggarakan pada hari Minggu, 8 April 2018 di KPLT lantai 3 dilakukan untuk menentukan kejuaraan. Prosedur saat grand juri, busana beserta accessories taupun millineries dikenakan oleh model atau peragawati. Desainer mempresentasikan konsep dari busana yang telah dibuat dan pada saat disaener membacakan konsep, peragawati berjalan sambil memamerkan atau memperagakan busana yang dikenakan.

Tabel 9. Susunan Acara Grand Juri

Waktu	Acara	Keterangan
07.00- 08.00	Persiapan Tempat dan briefing panitia	KPLT Lt 3
08.00 – 09.00	Kedatangan model dan persiapan tampil	
09.00 – 09.30	Kedatangan Juri	
09.30 – 10.00	Briefing Juri	Ruang Tamu Dekanat
10.00 - 10.10	Pembukaan	
10.10 – 10.30	Presentasi Sesi 1	
10.30 – 10.50	Presentasi Sesi 2	
10.50 - 11.10	Presentasi Sesi 3	
11.10 – 11.30	Presentasi Sesi 4	
11.30 – 11.50	Presentasi Sesi 5	
11.50 – 12.20	Istirahat	
12.20 – 12.40	Presentasi Sesi 6	
12.40 – 13. 00	Presentasi Sesi 7	
13.00 – 13.10	Penutupan	
13.10 – selesai	Briefing Juri dan Dosen	

3) Penyelenggaraan Pergelaran Busana

Acara pergelaran *Movitsme* diselenggarakan pada hari Rabu, 11 April 2018 di Auditorium Universitas Negeri Yogyakarta. Menampilkan dua macam tipe busana yaitu busana dengan sistem pembuatan Butik dan sistem garment.

Tabel 10. Susunan Acara Pergelaran *Movitsme*

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

c. Evaluasi

Evaluasi dilakukan untuk mengevaluasi kinerja saat acara maupun persiapan dan mengatasi beberapa kekurangan serta hambatan. Dari evaluasi tersebut semua panitia dapat mempelajari kekurangan dan dapat dijadikan pembelajaran agar dapat diperbaiki. Secara keseluruhan acara berjalan lancar hanya keterlambatan saat mulai acara karena menunggu sebagian birokrasi yang belum datang. Secara keseluruhan acara pergelaran busana dapat berjalan dengan baik dan lancar, meskipun ada beberapa hambatan atau kekurangan yang merupakan sebuah kewajaran dalam penyelenggaraan sebuah *event* ternama pergelaran busana. Adapun evaluasi dalam pergelaran busana *Movitsme* diantaranya adalah kekurangan koordinasi dan komunikasi antara beberapa *sie* yang mengakibatkan adanya beberapa revisi yang harus dilakukan yaitu dari *sie* publikasi pada saat hari H adanya miskomunikasi dari yang menitipkan tiket di *ticketbooth*. Evaluasi *Sie backstage and floor* kurang koordinasi dengan penerima tamu, sehingga banyak pengunjung yang duduk tidak sesuai tiket yang dibeli. Penerima tamu kurang koordinasi dengan *ticketing*, sehingga pengunjung VVIP overload dan kursi tidak mencukupi (jumlah kursi yang disediakan sudah sesuai dengan tiket yang dibuat). Kursi sponsor banyak yang kosong, karena dari pihak sponsor banyak yang tidak hadir. Kursi penonton VIP dibagian atas (depan regular) kosong dibagian tengah, karena tidak ada jalan untuk lewat dan tempat

kursi VIP terlalu mepet dengan tembok pembatas. Evaluasi dari Sie Dokumentasi adalah kursi VVIP kiri kanan panggung kosong, sehingga acara di foto terlihat sepi. Evaluasi Sie Keamanan adalah kehadiran panitia tambahan yang tidak tepat waktu karena banyak yang masih ada jam kuliah, sehingga penempatan panitia jadi bergeser. Banyak barang yang berserakan di backstage sehingga pada saat *clean area* banyak barang yang tertinggal. Evaluasi Sie Konsumsi adalah kurangnya koordinasi kepada sie lain mengenai panitia tambahan, dan acara sehingga makanan berlebihan. Kurangnya kesadaran semua pihak tentang sampah, sehingga seolah sampah hanya tanggung jawab konsumsi. Evaluasi Sie Dekorasi adalah adanya miskomunikasi dengan sie dokumentasi masalah lighting yang dimaksud adalah par 62 atau 64 bukan par LED, terdapat bayangan yang “bocor” pada siluet panggung. Solusinya adalah menambah unit menyesuaikan kebutuhan dan menutup layar siluet lagi. Dan secara otomatis terjadi pembengkakan biaya. Evaluasi Sie Humas adalah masih terdapatnya misscom antara panitia tambahan dengan panitia inti. Dan panitia tambahan masih kurang aktif. Evaluasi Sie Model adalah saat pemotretan sie model memiliki banyak kendala dengan kehadiran model yang tidak tepat waktu dan banyaknya model yang tidak bisa hadir. Karena acara ini bekerjasama dengan pihak luar, yaitu agensi model, terkadang informasi terbaru tidak langsung sampai ke seluruh panitia, sehingga diharapkan lebih memperbanyak komunikasi

dengan agensi dan panitianya. Maka dari itu dibuatkan grup komunikasi (seperti *whatsapp*) untuk panitia beserta model agensi.

B. HASIL

1. Hasil Penciptaan Desain Busana

Hasil dari penciptaan desain busana pesta malam ini berupa *fashion ilustration* dengan berdasarkan pada tema pergelaran busana *Movitsme* yang mengacu *fashion trend guidelines* 2018 dengan *subtrend* +*Chill* dan terinspirasi dari Tari Saureka-reka dimana menghadirkan *look pajama* dan *style elegant* dinamis. Tari Saureka-reka tersebut merupakan tarian yang melambangkan suka cita dan semangat yang digambarkan jelas pada permainan gaba-gaba sebagai simbol tepuk tangan, struktur dan bentuk permainan tersebut kemudian di tuangkan kedalam bentuk *manipulating fabric* dengan teknik anyam.

Implementasi unsur desain pada busana pesta malam ini menggunakan unsur bentuk berupa penggunaan bentuk dekoratif yaitu bentuk yang sudah diubah dari bentuk aslinya tetapi tetap pada ciri khas bentuk aslinya. Bentuk ini diterapkan pada aksan anyaman. Unsur desain selanjutnya adalah unsur warna, unsur warna merupakan salah satu unsur desain yang sangat menonjol karena dengan adanya warna sebuah benda atau desain dapat dilihat keindahannya. Penggunaan warna dipilih berdasarkan *sub trend*, sumber ide dan waktu pemakaian busana yaitu warna *maroon* dan merah muda (*nude*) dimana warna tersebut kombinasi

warna yang tidak kontras dan menghasilkan sebuah desain yang memiliki nilai tersendiri.

Prinsip harmoni tercipta pada pemilihan warna dan tekstur bahan yang dipilih serta keselarasan dalam pemilihan garis dan bentuk busana yang dibuat. Selain itu prinsip proporsi di tunjukkan pada bentuk bagian busana yang dibuat proposional antara jubah, *crop top* dan celana. Penempatan setiap bagian busana juga perlu diperhatikan keseimbangannya. Desain ini menggunakan prinsip kesimbangan simetris pada busana dan hiasan yang digunakan. Busana yang indah perlu adanya irama yakni pergerakan dari unsur satu ke unsur yang lain yang dapat menimbulkan kesan gerak gemulai yang menyambung dari bagian yang satu ke bagian yang lain. Agar busana lebih hidup maka dibutuhkan sebuah irama, penerapan prinsip irama pada busana pesta malam ini terletak pada pegulangan bentuk secara teratur. Pada busana pesta malam ini yang menjadi center of interest adalah pada bagian *manipulating fabric* yang merupakan penggambaran dari sumber ide yang diambil. Hasil penciptaan desain busana pesta malam dengan sumber ide Tari Saureka-reka diwujudkan dalam *fashion illustration* dibawah ini.



Gambar 43. *Fashion Illustration*

2. Hasil Pembuatan Busana

Hasil dari pembuatan busana adalah sebuah busana pesta malam untuk dikenakan wanita dewasa yang dibuat hanya satu buah dengan menggunakan teknik adi busana dan teknik tailoring. Karya busana yang dibuat melalui 3 tahap yaitu tahap persiapan, tahap pelaksanaan, dan tahap evaluasi. Penciptaan busana pesta malam dengan sumber Tari Saureka-reka ini berupa busana *Three Piece* yang terdiri dari jubah, crop top dan celana. Berwarna *maroon* dengan kombinasi warna *pink*. Busana memiliki siluet H dengan menggunakan tiga jenis bahan yang berbeda pada tingkat berkilaunya yang dipadukan menjadi busana yang indah. Bahan yang digunakan adalah kain beledu, satin velvet dan drill. Jubah terdiri dari kerah setali, lengan licin dan terdapat saku tempel pada bagian depan kiri dan kanan dan di padukan dengan *slip crop top* dengan celana pajama yang berpotongan lurus. Teknik penyelesaian busana menggunakan sistem tailoring yang diterapkan pada bagian celana dan teknik adi busana yang diterapkan pada *slip crop top* dan jubah. Memiliki center of interest pada bagian *slip crop top* yaitu berupa *manipulating fabric* dengan teknik anyam dan kemudian anyaman tersebut dibuat kembali pada bagian tengah muka celana sebagai pengulangan bentuk dan ukuran dalam prinsip irama. Hiasan yang dipakai dalam busana ini adalah payet halon, pasiran, dan kristal cangkang yang di pasang diatas *manipulating fabric* untuk memperindah hasil dari busana yang diciptakan.



Gambar 44. Busana Pesta Malam

3. Penyelenggaraan Pagelaran Busana

Pergelaran busana angkatan 2015 mengusung tema Movitsme telah berhasil terselenggara pada hari Rabu, 11 April 2018 pada pukul 18.00 WIB di Auditorium Universitas Negeri Yogyakarta yang diikuti oleh 102 mahasiswa Pendidikan Teknik Busana S1 dan Tekni Busana D3. Pada pergelaran busana ini karya penulis ditampilkan pada nomor urut 68 dan

di peragakan oleh model Lolita. Adapun pernghargaan dalam pergelaran Movitsme ini terdapat 24 kategori kejuaraaan yaitu juara 1,2,dan 3 butik dan 1,2,dan 3 garment kelas A, juara 1,2,dan juara harapan 3 dan 1,2,dan 3 kelas B, juara 1,2,dan 3 butik dan 1,2,dan 3 garment kelas D, best desain butik dan garment, best technology butik dan garment, favorit dan umum yaitu sebagai berikut :

- a. Juara 1 Butik Kelas A = Adelina Prabasari
- b. Juara 2 Butik Kelas A = Ong Grace Quarissa
- c. Juara 3 Butik Kelas A = M. Ali Mustamik
- d. Juara 1 Garment Kelas A = Muthmainnah Nur Laili
- e. Juara 2 Garment Kelas A = Febriyani Listyaningsih
- f. Juara 3 Garment Kelas A = Mei Haryanti
- g. Juara 1 Kelas B = Tiara Fadhilah
- h. Juara 2 Kelas B = Nalurita Limaran Sari
- i. Juara 3 Kelas B = Niken Yazuli
- j. Juara Harapan 1 Kls B = Okta Helmida
- k. Juara Harapan 2 Kls B = Nurul Hikmah Hurin In
- l. Juara Harapan 3 Kls B = Robiatul Alfi
- m. Juara 1 Butik Kls D = Yohana
- n. Juara 2 Butik Kls D = Kunmutiah Zahrotun
- o. Juara 3 Butik Kls D = Dewi Puspita sari
- p. Juara 1 Garmen Kls D = Laila Nur Rohmah
- q. Juara 2 Garmen Kls D = Kurnia Widya

- | | |
|---------------------------|-------------------------|
| r. Juara 3 Garmen Kls D | = Latifa haqi |
| s. Best Desain Butik | = Bitah Nindya |
| t. Best Desain Garment | = Muthmainnah Nur Laili |
| u. Best Teknologi Butik | = Yohana |
| v. Best Teknologi Garment | = Lisa Aini |
| w. Vote Favorite | = Yohana |
| x. Juara Umum | = Laila Nur Rohmah |

C. PEMBAHASAN

1. Penciptaan Desain Busana

Penciptaan desain busana pesta malam dengan sumber ide Tari Saureka Reka ini sesuai dengan tema yang diangkat dalam pergelaran *Movitsme* yang menampilkan salah satu kearifan lokal dari berbagai daerah di Indonesia. Tema tersebut mengacu pada *trend fashion guidelines* 2018 yang terdiri dari 4 tema besar dengan masing- masing dua sub tema didalamnya. Salah satu tujuan dari tema pergelaran *Movitsme* yaitu mampu menampilkan sebuah karya yang berkonsep sesuai jati diri atau ciri khas dari perancangannya.

Penciptaan desain diawali dengan menetapkan sumber ide dari inspirasi yang didapat kemudian ditungkan dalam bentuk *moodboard* dengan tujuan mempermudah dalam pemahaman desain yang akan dibuat sehingga desain yang diciptakan tidak menyimpang dari konsep yang telah direncanakan. Setelah pembuatan *moodboard* selesai berlanjut membuat *design sketching*, *presentation drawing*, desain

hiasan dan *fashion illustration*. Kendala yang diperoleh dalam proses penciptaan desain yaitu menggabungkan semua aspek menjadi satu agar desain yang dihasilkan selaras dan indah. Oleh Karena itu perlu pemahaman lebih mengenai penerapan unsur dan prinsip desain, penguasaan sumber ide dan perwujudan tetap dalam konsep dari tema dan *subtrend* yang diambil.

Setiap desain memiliki ciri khusus untuk memperkuat sumber ide, *sub trend* dan tema. Desain dengan mengacu tema *Movitsme*, sumber ide Tari Saureka-reka yang memiliki *look pajama* dan memiliki *style* elegan dinamis sudah sesuai dengan konsep yang direncanakan. Implementasi kesan suka cita dan semangat yang digambarkan jelas pada permainan gaba-gaba sebagai simbol tepuk tangan, struktur dan bentuk permainan tersebut kemudian di tuangkan kedalam bentuk *manipulating fabric* dengan teknik anyam dan pemilihan warna yang digunakan.

2. Pembuatan Karya Busana

Tahapan-tahapan yang dilalui setelah pembuatan desain busana adalah merealisasikan desain dalam bentuk busana melalui beberapa proses. Proses pembuatan busana meliputi mengambil ukuran pada model, membuat pola baik dari pola dasar sampai pecah pola sesuai desain, merancang bahan dengan pola yang telah dibuat, membuat rancangan harga, meletakkan pola dilanjutkan memotong bahan, memberi tanda jahitan, mejelujur, melakukan fitting 1, menjahit, fitting II, memasang hiasan dan melakukan penilaian gantung dan grand juri.

Evaluasi proses 1 dilakukan saat busana masih berupa jelujuran agar jika terjadi kesalahan ukuran dapat memperbaiki tanpa merusak bahan. Apabila terdapt kesalahan, diperbaiki terlebih dahulu dan dilanjutkan pada proses menjahit sampai tahap penyelesaian dn penambahan hiasan. Pada saat dilakukan proses evaluasi II, busana harus selesai atau telah 90% dari total pembuatan. Apalagi telah dilkukan evalasi dan tidak ada revisi lagi berlanjut pada acara penilaian gantung. Penilaian gantung dilakukan dengan memasang busana pada dressfoam. Aspek yang dinilai meliputi teknologi jahit, hiasan, dan jatuhnya busana. Penilaian selanjutnya adalah grand juri. Aspek yang dinilai meliputi cutting, kesrasian konsep desain oleh tim juri dan dosen.

3. Penyelenggaraan Pagelaran Busana

Pergelaran ini dilaksanakan dalam tiga tahap yaitu persiapan, pelaksana, dan evaluasi. Pergelaran busana dapat terlaksana karena ada kepanitiaan, maka dibentuk organisasi kepengurusan yang terdiri dari ketua, sekretaris, bendahara dan devisi-devisi lain yang dibutuhkan dalam pertgelaran. Dengan adanya oerorganisasi maka tanggung jawab dan tugas-tugas lebih jelas. Prgelaraan busana Movitsme diselenggarakan pada hari Rabu, 11 April 2018 bertempat di Auditorium Universitas Negeri Yogyakarta, diikuti oleh 102 mahasiswa Pendidikan Teknik Busana S1 dan Teknik Busana D3.

Busana yang ditampilkan pada pertgelaran busana Movitsme adalah busana pesta malam. Acara pertgelaran busana terbagi 3 sesi yaitu sesi S1

kelas A, D3 kelas B dan S1 kelas D. Busana pesta malam dengan sumber ide Tari Saurka-reka ini mendapat nomor urut 68 yang diperagakan oleh model Lolita. Pelaksanaan pertunjukan busana membutuhkan panitia tambahan untuk membantu kelancaran jalannya acara. Setelah pelaksanaan selesai, tahap selanjutnya adalah evaluasi. Evaluasi dilakukan untuk mengevaluasi kinerja saat acara maupun persiapan untuk mengatasi beberapa masalah yang belum terselesaikan. Dari evaluasi tersebut semua panitia dapat mempelajari kekurangan dan dapat dijadikan pembelajaran agar dapat memperbaiki di acara-acara berikutnya.

BAB V

SIMPILAN DAN SARAN

A. SIMPULAN

Berdasarkan rumusan masalah dan hasil pembahasan dalam pembuatan Busana Pesta Malam dengan Sumber Ide Tari Saureka-reka dalam pertunjukan *Movitsme*, dapat diambil kesimpulan bahwa :

1. Penciptaan Busana Pesta Malam dengan Sumber Ide Tari Saureka-reka dalam pertunjukan *Movitsme* dilakukan melalui beberapa tahap yaitu mengkaji tema pertunjukan busana *Movitsme*, mengkaji *fashion trend guidelines* 2018, mengkaji sub tema *+Chill*, menggali kearifan lokal indonesia dan menentukan sumber ide yang diangkat, membuat *moodboard*, dan membuat desain mulai dari *design sketching* sampai *fashion illustration*. Pembuatan desain disesuaikan dengan tema pertunjukan, *trend* dan sumber ide yang diambil dengan mempertimbangkan siluet busana yang dihasilkan, *styling*, warna yang disesuaikan dengan subtrend, motif bahan yang dipilih, material tekstil yang akan dipakai hingga detail busana. Desain busana pesta malam diciptakan dengan *style elegant* dinamis dengan *look* pajama. Penerapan sumber ide diwujudkan dalam pemilihan warna yang digunakan dan dalam *manipulating fabric* dengan teknik anyam pada bagian *slip crop top* dan celana.
2. Proses pembuatan Busana Pesta Malam dengan Sumber Ide Tari Saureka-reka dalam pertunjukan *Movitsme* melalui tiga tahap yaitu

persiapan, pelaksanaan, dan evaluasi. Tahap persiapan meliputi pembuatan gambar kerja, pengambilan ukuran, pembuatan pola busana mulai dari pembuatan pola dasar, pecah pola dan hasil pola sesuai dengan desain, rancangan bahan dan harga. Tahap pelaksanaan meliputi meletakkan pola pada bahan, memotong bahan, memberi tanda jahitan, pembuatan anyaman, memasang bahan pelapis, penjelujuran, fitting I, penjahitan, pemberian hiasan, fitting II dan evaluasi hasil busana.

3. Penyelenggaraan pergelaran busana *Movitsme* dilakukan melalui tiga tahap. Tahap pertama yaitu persiapan, meliputi menentukan konsep dan tema pergelaran, pembentukan panitia, penentuan tujuan, penentuan anggaran serta penentuan waktu dan tempat penyelenggaraan. Tahap kedua yaitu pelaksanaan, yang meliputi pelaksanaan rencana kegiatan yang ditampilkan dalam bentuk pergelaran dengan tema *Movitsme*, sebelum acara digelar perlu adanya gladi resik, sehingga acara dapat terlaksan dengan lancar dan sesuai harapan. Gladi resik diikuti oleh seuruh panitia, MC dan seluruh pengisi acara. Pergelaran busaa ini diselenggarakan mahasiswa Program Studi Pendidikan Teknik Busana S1 dan Teknik Busana D3 angkatan 2015, Jurusan Pendidikan teknik Boga dan Busana Fakultas Teknik Univesitas Negeri Yogyakarta pada hari Rabu, 11 April 2017 pukul 16.00 yang bertempat di Auditorium UNY. Tahap ketiga yaitu evaluasi meliputi evaluasi hasil kerja dan hasil pelaksanaan maupun kendala dan kekurangan yang dihadapi dalam pergelaran busana ini. Pergerlaran busana dengan tema *Movitsme*

berjalan dengan lancar dan sukses karena mendapat apresiasi dari masyarakat umum dan dari pengamat koreografi pada khususnya serta acara ini dapat terlaksana berkat kerja keras dan dukungan berbagai pihak serta berbagai instansi terkait.

B. SARAN

1. Dalam mencipta desain suatu karya sebaiknya mengkaji dengan cermat sesuai dengan konsep yang direncanakan sehingga dalam mendesain penerapan unsur dan prinsip maupun pengambilan sumber ide tetap dalam konsep dari tema maupun sub *trend* yang dipilih.
2. Pada proses pembuatan busana pengambilan ukuran dilakukan secara tepat dan cermat untuk meminimalisir kesalahan, pembuatan pola harus sesuai ukuran dan lengkap dengan tanda-tanda pola. Pembuatan anyaman sebaiknya dilakukan dengan teliti dan hati-hati, setelah anyaman selesai dibuat harus diberi bahan pelapis vislin sutra agar hasilnya rapi dan kuat. Proses penjelujuran terlebih dahulu dilakukan untuk memudahkan proses menjahit dan proses pressing dilakukan untuk menghasilkan busana yang flat dan bagus.
3. Penyelenggaraan pertunjukan busana dilakukan setelah tahap persiapan. Persiapan sebaiknya dilakukan sesuai konsep yang direncanakan maka pada saat komunikasi dengan berbagai pihak seperti panitia maupun pihak luar harus jelas dan pasti. Kinerja seluruh panitia sebaiknya lebih aktif dan mempunyai rasa tanggung jawab serta koordinasi dari panitia inti dan tambahan harus baik sehingga dapat bekerjasama guna

mempersiapkan dan melancarkan suatu pertunjukan busana. Secara keseluruhan acara pertunjukan busana dapat berjalan dengan baik dan lancar, meskipun ada beberapa hambatan atau kekurangan yang merupakan sebuah kewajaran dalam penyelenggaraan sebuah *event* pertunjukan busana.

DAFTAR PUSTAKA

A. SUMBER BUKU

- Afif Ghurub Bestari. (2011). *Menggamba Busana dengan Teknik Kering*. Klaten: PT. Intan Sejati.
- Arifah A. Riyanto. (2003). *Desain Busana*. Bandung: YAPEMDO
- _____. (2003). *Teori Busana*. Bandung: YAPEMDO
- Chodiyah & Wisri A. Mamdy. (1982). *Disain Busana*. Jakarta: Direktorat Pendidikan Menengah Kejuruan Depdikbud.
- Departemen Pendidikan Nasional. (2008). *Kamus Besar bahasa Indonesia*. Jakarta: Gramedia Pustaka Utama
- _____. (2001). *Kamus Besar bahasa Indonesia*. Jakarta: Balai Pustaka
- Dharsono Sony Kartika & Nanang Ganda Pratiwi. (2004). *Pengantar Estetika*. Bandung: Rekayasa Sains.
- Enny Zuhni Khayati. (1998). *Pembuatan Busana III*. Yogyakarta: FPTK IKIP Yogyakarta.
- Ernawati, Izwerni & Weni Nelmira. (2008). *Tata Busaa Jilid 2*. Jakarta: Direktorat Pembinaan sekolah Menengah Kejuruan, Direktorat Jenderal Manajemen Pendidikan Dasar dan Menengah Departemen Pendidikan Nasional.
- _____. (2008). *Tata Busana Jilid 3*. Jakarta: Direktorat Pembinaan sekolah Menengah Kejuruan, Direktorat Jenderal Manajemen Pendidikan Dasar dan Menengah Departemen Pendidikan Nasional.
- Goet Poespo. (2005). *Panduan Teknik Menjahit*. Yogyakarta: Kanisius.
- John M. Echols & Hassan Shadily. (2000). *Kamus Inggris Indonesia An English Indonesia Dictionary*. Jakarta: PT. Gramedia
- Mihammad Hamzah Wancik. (1997). *Bina Busana Pelajaran Menjahit Pakaian Wanita*. Jakarta: PT. Gramedia Pustaka Utama.
- Mila Amalia. (2006). *Seri Pintar Menjahit*. Surabaya: Genta Group Production.
- Nanie Asri Yuliati. (1993). *Teknologi Busana*. Yogyakarta: IKIP Yogyakarta.
- Nooryan Bahari. (2014). *Kritik Seni Wacana, Apresiasi dan Kreasi*. Yogyakarta: Pustaka prlajar.
- Porrie Muliawan. (1985). *Konstruksi Pola Busana Wanita*. Jakarta; PT. BPK Gunung Mulia.

- Prapti Karomah & Sicilia Sawitri. (1998). *Pengetahuan Busana*. Yogyakarta: IKIP Yogyakarta.
- Sadjiman Edi Santoya. (2005). *Dasar-dasar Tata Rupa & Desain (Nirmana)*. Yogyakarta: Arti Bumi Intaran
- Sicilia Sawitri. (1994). *Istilah-istilah dalam Busana*. Yogyakarta: IKIP Yogyakarta.
- _____. (2000). *Ilustrasi Mode*. Yogyakarta: IKIP Yogyakarta
- Sicilia Sawitri, Widjiningsih & Zahida Ideawati. (1997). *Tailoring*. Yogyakarta: IKIP Yogyakarta
- Sri Ardiati Kamil. (1986). *Fashion Design*. Jakarta: Departemen Pendidikan dan Kebudayaan.
- Sri Widarwati. (1993). *Disain Busana I*. Yogyakarta: IKIP Yogyakarta
- Sri Widarwati, et al. (1996). *Disain Busana II*. Yogyakarta: IKIP Yogyakarta
- Sukiman. (2012). *Pengembangan Media Pembelajaran*. Yogyakarta: PT. Pustaka Insan Madani.
- Wijiningsih, Sri Widarwati & Enny Zuhni Khayati. (1994). *Konstruksi Pola Busana*. Yogyakarta: IKIP Yogyakarta.
- Wijiningsih. (1990). *DRAPING*. Yogyakarta: IKIP Yogyakarta.
- _____. (1982). *Disain Hiasan Busana dan Lenan Rumah Tangga*. Yogyakarta: IKIP Yogyakarta.

B. SUMBER JURNAL

- Afif Ghurub Bestari, Ishartiwi. (2016). *Pengaruh Penggunaan Media Mood Board Terhadap Pengetahuan Desain Busana Pada Mahasiswa Pendidikan Teknik*. <http://journal.uny.aca.id/index.php/jitp>
- Pratiwi Kusumowardhani. (1 Januari 2017). Efisiensi Pelatihan Penerapan Konsep Fesyen dan Peluang Kerja Pada Guru Menengah Kejuruan Busana dan Tekstil. Politeknik Negeri Media Kreatif Jakarta | <http://www.Polimedia.ac.id/q+=perpustakaan>
- Siti Mutmainah & Asy Syams. (2017). Pengembangan Buku Ajar Kriya Anyam untuk Mahasiswa S1 Pendidikan Seni Rupa. FBS Unesa | <http://media.neliti.com/publications>
- Fedix Nanda Devy Pertiwi. (2015). *Manfaat hasil pelathan manipulating fabric sebagai kesiapan membuka usaha aksesoris*. Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu.

C. SUMBER INTERNET

Fashion Snoops. (2017). *Women's Trend Direction Spring Summer 2018*.

Readymag. Diakses pada 2 Mei 2018. <https://readymag.com/>

<http://lifestyle.okezone.com/>

(diakses pada tanggal 12 Mei 2018)

<http://www.negerikuindonesia.com/>

(diakses tanggal 12 Mei 2018)

<https://wolipop.detik.com/>

(diakses tanggal 12 Mei 2018)

<http://senturi09.wordpress.com/>

(diakses tanggal 2 Juni 2018)

LAMPIRAN

Lampiran 1. Daftar Panitia Inti Pegelara Busana Movitsme

No.	Amanah	Nama
1	Ketua	Nurul Isma Maula
		Kurnia Widhiastuti
		Laila Rohimatul Khasanah
2	Sekretaris	Herdita Mei Arumsari
		Gofane Dewi Okthalia
		Sri Atika Suri Permatasari
3	Bedahara	Karima Asri Hidayah
		Alifia Gismaya Dewanti
		Miftahul Annisa Nur Fitria
4	Sie Sponsor	Ikhsania Okta Rana
		Angkin Anindita
		Alya Iasha Danasari
		Rahmaningrum Yogyandari
		Nur Septiani Ayuningtyas
5	Sie Perkap	Martiana Rizky Sutrisno
		Rita Widya Utami
		Latifahni Nur Laila
		Nadiya Ummu Nashibah
		Meilanza Wardah Hasanah
		Istriyani
		Nurul Syarifah
		Firmanindya Maulina
6	Sie Humas dan Penerima Tamu	Muthmainah Nur Laili
		Zulfa Ash Habul Jannah
		Diah Syintia Hanum
		Nur Indah Yuliana
7	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
8	Sie Juri	Zumratun Najati Sugito
		Rika Isputri
		Puput Puspita Giri
		Indah Nur Fitriani
		Siti Aisyah
		Isnaini Barokati
		Filda Hathinah
9	Sie Publikasi	Maullyda Larasati Sumaryono
		Yunike Andriani
		Ujit Rindang Asmara
		Atik Alifah
		Freshi Kavita Sandy
		Hardiyanti Astari
		Dewi Puspita Sari
10	Sie Booklet	Kunmutiah Zahrotun Nur
		Fatimah Marti Astuti
		Bitah Nindya Ardani
		Nova Nada Ministry
		Maraditia Dwi Marinda
11	Sie Dokumentasi	Anne Azka Juwita
		Wilda Anggun Mutiarani
		M. Ali Mustamik
		Firqotunnajiyah
		Dany Dewi Rahayu
		Ratna Utaminingsih
12	Sie Backstage &	Nurul Hikmah Hurin'in
	Floor Manager	Naina Ifania
		Nita Dwi Lestari
		Febriyani Listyaningsih
		Zulaifah Azizah Mimraatun
		Agustin Nur Isnaeni
13	Sie Dekorasi	Ong Grace Quarissa Hadinata
		Windy Claudya Septianti
		Yulita Triana Amanda

		Yohana
		Endah Setiawati
14	Sie Keamanan	Dwi Kurniasih
		Miladiah Susanti
		Dana Ayu Yonanda
		Lisa Ayu Wulandari
		Elsa Silviananda Alfani
		Niken Yazuli Budiyaningrum
		Khalisha Afifah Setiyanto
		Melinda Anissa Puspita
15	Sie Konsumsi	Afifah Putri Cahyani
		Adelina Prabandari
		Mei Haryanti
		Olivia Gemma Putri
		Marhaenna Hasnaningtyas
		Laila Nur Rohmah
		Sekar Rahmadewi
		Tri Annisa
		Linna Varera
		Rumaisha Nur Ulya
16	Sie Model	Rizqi Nuraiza Nugroho
		Okta Helmida Indriyani
		Yumita Maulidian
		Tiara Fadhilah
		Rizka Nurjannah Sri Koryoga
		Agisa Putri Ayuning Dewi
		Tiara Mutia
		Imanuti Fajri Utomo
17	Sie Make Up	Ervina Melinda Anggraeni
		Dian Puspitasari Salawati
		Claratessa Isma Oktaviani
		Aldila Maharani
		Della Novitasari
		Dian Puspitasari

Lampiran 2. Rincian Anggaran Pengeluaran Pergelaran Busana Movitsme

Uraian	Jumlah	Harga Satuan	Jumlah Harga	Total dan Keterangan
SEKRETARIS				
stopmap & label			Rp 70,000.00	
print, amplop, map			Rp 89,000.00	
cetak Lpj			Rp 100,000.00	
SUB TOTAL				Rp 259,000.00
BENDAHARA				
SUB TOTAL				Rp -
HUMAS				
Fotocopy			Rp 17,500.00	
Kain among tamu			Rp 300,000.00	
Fotocopy daftar tamu undangan			Rp 7,000.00	
Print stiker nama undangan			Rp 12,000.00	
Fotocopy			Rp 4,900.00	
Plastik kemas undangan			Rp 9,000.00	
Map Kertas dan Bolpoin			Rp 18,200.00	
KSR			Rp 8,000.00	
				Rp 376,600.00
SPONSORSHIP				
Print Proposal			Rp 366,000.00	
Print sample Proposal Tebal			Rp 29,600.00	
Prin MOU dan Surat-surat			Rp 13,800.00	
Kertas Coklat, isolasi, dan pita			Rp 39,000.00	
				Rp 448,400.00
PUBLIKASI				
Print Contoh Tiket & Pamflet			Rp 4,500.00	
Buku & Dompot Uang Tiket			Rp 7,800.00	

Print Tiket & Jasa Potong			Rp 199,400.00	
Print Pamflet & Ticket Booth			Rp 17,000.00	
Double Tape			Rp 4,400.00	
Print Tiket VVIP & Jasa Potong			Rp 82,500.00	
Plastik Tiket			Rp 49,000.00	
Kwitansi			Rp 6,000.00	
Print Contoh Pamflet			Rp 4,000.00	
Print contoh Pamflet II			Rp 4,000.00	
Print Pamflet			Rp 90,000.00	
Print Leaflet			Rp 120,000.00	
Foto Copy Surat Izin Pamflet			Rp 8,000.00	
Print Pamflet II			Rp 54,000.00	
Cetak Undangan & Amplop			Rp 182,500.00	
Cetak Cocard			Rp 12,000.00	
Beli Wadah Co Card & Tali			Rp 230,000.00	
Cetak Banner			Rp 100,000.00	
SUB TOTAL				Rp 1,175,100.00
BOOKLET				
Membeli kain furing tas untuk background foto booklet			Rp 114,000.00	
Sewa background foto			Rp 25,000.00	
Cetak sample booklet			Rp 120,000.00	
Fotografer Booklet			Rp 1,025,000.00	
Pembuatan paperbag			Rp 1,039,500.00	
Pembuatan goodiebag			Rp 1,750,000.00	
Percetakan booklet			Rp 23,980,000.00	
SUB TOTAL				Rp 28,053,500.00
DOKUMENTASI				
Fotografer			Rp 850,000.00	
Videografer			Rp 2,700,000.00	

SUB TOTAL				Rp 3,550,000.00
ACARA				
Fee MC Hari H			Rp 1,000,000.00	
MC Grand Juri			Rp 200,000.00	
Fee Tari			Rp 600,000.00	
Fee Pengisi Musik			Rp 550,000.00	
Fee Karnaval			Rp 1,000,000.00	
SUB TOTAL				Rp 3,350,000.00
MODEL				
MOU dengan agensi model			Rp 50,300,000.00	
Print			Rp 5,000.00	
SUB TOTAL				Rp 50,305,000.00
MAKE UP				
Perengkapan 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 3,900	Rp 19,500.00	
sedotan	3	Rp 1,800.00	Rp 5,400.00	
air 240 ml	4	Rp 18,000.00	Rp 72,000.00	
air 600 ml	3	Rp 36,000.00	Rp 108,000.00	
Total			Rp 2,380,900.00	
Snack	125	Rp 5,000.00	Rp 625,000.00	KONSUMSI GRAND JURI
Air	3	Rp 18,000.00	Rp 54,000.00	
Tresbag	5	Rp 3,900	Rp 19,500.00	
Total			Rp 698,500.00	
Snack	46	Rp 5,000.00	Rp 230,000.00	KONSUMSI GRAND JURI
nasi box (8000)	176	Rp 8,000.00	Rp 1,408,000.00	
nasi box (10000)	4	Rp 10,000.00	Rp 40,000.00	
buah 100.000	1	Rp 100,000.00	Rp 100,000.00	
air 240 ml	4	Rp 18,000.00	Rp 72,000.00	
air 600 ml	3	Rp 36,000.00	Rp 108,000.00	
Tresbag	5	Rp 3,900	Rp 19,500.00	
Total			Rp 1,977,500.00	
nasi box (10000)	8	Rp 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	
air 240 ml	5	Rp 18,000.00	Rp 90,000.00	
air 600 ml	4	Rp 36,000.00	Rp 144,000.00	
Tresbag	1	Rp 50,000.00	Rp 50,000.00	
		Total	Rp 2,475,000.00	
snack (8000)	73	Rp 8,000.00	Rp 584,000.00	KONSUMSI HARI ACARA FASHION SHOW MOVITSME
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	Rp15,882,200.00	
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 raffia			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				Rp171,817,100.00



Lampiran 3. Disain Logo Movitsme



Lampiran 4. Disain Pamflet



Lampiran 5. Disain Banner



Lampiran 6. Model saat tampil pada Pergelaran Busana Movitsme



Lampiran 7. Model dan Desainer saat tampil pada Pergelaran Busana Movitsme