



**BUSANA PESTA MALAM WANITA DEWASA DENGAN SUMBER IDE
BUSANA KEBAYA JAWA DALAM PERGELARAN BUSANA
“MOVITSME” 2018**

PROYEK AKHIR

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



Oleh :

GOFANE DEWI OKTHALIA

15514134004

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

LEMBAR PENGESAHAN

BUSANA PESTA MALAM WANITA DEWASA DENGAN SUMBER IDE BUSANA KEBAYA JAWA DALAM PERGELARAN BUSANA “MOVITSME” 2018

Oleh :
Gofane Dewi Okthalia
NIM. 15514134004

Telah dipertahankan di depan Dewan Pengaji Proyek Akhir Fakultas Teknik
Universitas Negeri Yogyakarta
Pada hari Selasa, tanggal 03 Juli 2018
dan telah memenuhi syarat guna memperoleh gelar
Ahli Madya Program Studi Teknik Busana

Nama

Dra. Enny Zuhni Khayati, M.Kes.

Mohammad Adam Jerussalem, Ph.D.

Dra. Widyabakti Sabatari, M.Sn.

DEWAN PENGUJI

Jabatan

Ketua Pengaji

Sekretaris Pengaji

Pengaji

Tanda Tangan

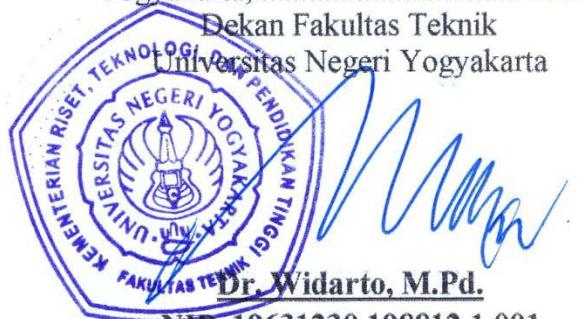
 24 Juli 2018

 24 Juli 2018

 24 Juli 2018

Yogyakarta, 24 Juli 2018

Dekan Fakultas Teknik
Universitas Negeri Yogyakarta



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

HALAMAN PERSETUJUAN

Proyek Akhir yang berjudul **BUSANA PESTA MALAM WANITA DEWASA DENGAN SUMBER IDE BUSANA KEBAYA JAWA DALAM PERGELARAN BUSANA *MOVITSME*** ini telah disetujui oleh pembimbing untuk diujikan.

Yogyakarta, 05 Juni 2018

Dosen Pembimbing,



Dra. Enny Zuhni Khayati, M.Kes
NIP. 19600427 198503 2 001

SURAT PERNYATAAN

Yang bertandatangan di bawah ini:

Nama Mahasiswa : Gofane Dewi Okthalia
NIM : 15514134004
Program Studi : Teknik Busana D3
Judul Karya : Busana Pesta Malam Wanita Dewasa Dengan Sumber Ide
Busana Kebaya Jawa Dalam Pergelaran Busana *Movitsme*
2018

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

Yogyakarta, 05 Juni 2018

Yang menyatakan,



Gofane Dewi Okthalia
NIM. 15514134004

HALAMAN PERSEMBAHAN

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

- Yang tercinta kedua orang tua Ayahanda Sutarji dan Ibunda Ninik Maryani yang telah memberikan dukungan, pengorbanan dan do'a restu di setiap langkahku.
- Kakakku tercinta Briane Ike Nurwidyaningrum, A.Md. Kep yang selalu memberi dukungan, nasihat.
- Almamater Universitas Negeri Yogyakarta yang memberikan tempat untuk belajar dan menjadikan penyusun sebagai manusia yang taqwa, mandiri, dan cendikia.

MOTTO

“Sesungguhnya Allah tidak akan mengubah (nasib) suatu kaum jika mereka tidak mengubah keadaannya sendiri” (QS Ar Ra’d (Guruh) 13:11).

Sebuah kesuksesan lahir bukan karena kebetulan atau keberuntungan, tetapi terwujud karena diikhtiarkan, melalui perencanaan yang matang, keyakinan, keuletan dan niat yang baik.

**BUSANA PESTA MALAM WANITA DEWASA DENGAN SUMBER IDE
BUSANA KEBAYA JAWA DALAM PERGELARAN BUSANA
*MOVITSME***

Oleh :
Gofane Dewi Okthalia
NIM 15514134004

Abstrak

Proyek Akhir ini bertujuan untuk : 1) menciptakan desain busana pesta malam dengan sumber ide busana Kebaya Jawa, 2) membuat busana pesta malam dengan sumber ide busana Kebaya Jawa, 3) menyelenggarakan pergelaran busana dengan tema *Movitsme* dan menampilkan busana pesta malam *Hibawa* dengan sumber ide busana Kebaya Jawa.

Proses perwujudan dan pergelaran karya inovasi busana dan tugas akhir ini meliputi : 1) mengkaji dan memaknai: tema proyek akhir (*Movitsme*), tema *trend (Individualist)*, *trend stories (Alter Ego)*, Sumber Ide busana Kebaya Jawa, busana pesta malam, *moodboard*, unsur dan prinsip desain, desain *sketching*, *presentation drawing*, dan gambar kerja, 2) mengimplementasikan dalam pembuatan busana meliputi: (a) persiapan, yaitu: pembuatan gambar kerja, pengambilan ukuran, pembuatan pola busana, merancang kebutuhan bahan, menghitung kalkulasi harga, pemilihan bahan, (b) pelaksanaan yaitu: peletakan pola pada bahan, pemotongan bahan, pemberian tanda jahitan, menyambung bagian-bagian busana, dan menghias busana, (c) evaluasi meliputi: evaluasi proses *fitting I* dan evaluasi proses *fitting II*, evaluasi hasil kesesuaian akhir dengan konsep desain awal. 3) proses pergelaran busana meliputi tahapan : (a) persiapan, meliputi pembentukan panitia, penentuan tema, menerapkan menjajemen pergelaran busana (tujuan sumber dana, waktu, dan merancang tata panggung, *lighting*, musik dan GR), (b) pelaksanaan meliputi: penilaian juri eksternal, menata panggung, *lighting*, musik yang sesuai dengan rencana, pelaksanaan pergelaran busana dan pemilihan juara favorit penonton, (c) evaluasi meliputi: kesesuaian perencanaan dengan pelaksanaan pergelaran.

Hasil proyek akhir adalah: 1) terciptanya busana pesta malam dengan sumber ide busana Kebaya Jawa dengan *style simple* dan *look* menyenangkan, 2) hasil karya busana pesta malam dengan sumber ide busana Kebaya Jawa memiliki 2 *pieces* busana pesta malam yaitu: *dress* dan *rompi*. Pembuatan busana pesta ini menggunakan bahan satin sutera, *velvet* dan tenun khas Jepara. Pola konstruksi dengan sistem *soen*, dan teknik jahitan Adi Busana. 3) hasil pergelaran busana dengan tema *Movitsme* yang diselenggarakan pada hari Rabu, 11 April 2018 pukul 18.00 WIB, bertempat di Auditorium Universitas Negeri Yogyakarta diikuti oleh 102 mahasiswa dan tampil pada nomor urut 51.

Kata kunci : *busana pesta malam, Kebaya Jawa, movitsme.*

**EVENING PARTY DRESS FOR AN ADULTS USING RESOURCE IDEA
OF KEBAYA JAVANESE IN "*MOVITSME*"
FASHION SHOW**

By:
Gofane Dewi Okthalia
NIM 15514134004

Abstract

This final project aims to: 1) create a night party fashion design with the source of Kebaya Jawa fashion idea, 2) make a night party dress with the source of Kebaya Jawa fashion idea, 3) organize fashion show with theme Movitsme and show fashion party night Hibawa with source of idea fashion Kebaya Jawa.

The process of embodiment and performances of fashion innovation work and this final project include: 1) reviewing and interpreting: the theme of the final project (Movitsme), theme trends (Individualist), trend stories (Alter Ego), Sources Ide kebaya fashion Java, night party dress, moodboard , design elements and principles, sketching design, presentation drawing, and working drawings; 2) implements in the manufacture of clothing include: (a) preparation, ie: drawing work, size taking, fashion pattern making, designing material requirements, calculating price calculations, (c) evaluation includes: evaluation of fitting process I and evaluation of fittings process II, evaluation of conformity results, (b) implementation, ie: laying of patterns on materials, cutting materials, stitching marks, connecting parts of clothing, end with initial design concept. 3) the process of fashion performance includes the stages: (a) preparation, including the formation of the committee, the determination of the theme, applying the management of fashion performances (funding objectives, timing, and designing stage, lighting, music and GR); (b) an external jury, setting the stage, lighting, music in accordance with the plan, the performance of fashion performances and the selection of favorite champions of the audience, (c) evaluation includes: the suitability of planning with the implementation of performances.

The result of the final project are: 1) the creation of night party fashion with the source of Kebaya Jawa fashion idea with simple style and look fun, 2) the work of night party fashion with the source of Kebaya Jawa fashion idea has 2 pieces of party party dresses namely: dress and vest. Making this party dress using silk satin, velvet and Jepara weaving. Pattern of construction with soen system, and sewing technique Adi Clothing. 3) the result of the fashion show with the theme Movitsme which was held on Wednesday, 11 April 2018 at 18.00 WIB, held at the Yogyakarta State University Auditorium followed by 102 students and performed in sequence number 51.

Keywords: Party Clothes, Javanese Kebaya, Movitsme.

KATA PENGANTAR

Puji dan syukur kepada Tuhan Yang Maha Esa, atas karunia dan limpahan rahmat-Nya sehingga penyusun dapat menyelesaikan laporan Proyek Akhir dengan judul “Busana Pesta Malam Untuk Wanita Dewasa dengan Sumber Ide Busana Kebaya Jawa Dalam Pergelaran Busana *Movitsme*.”

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

1. Ibu Dra. Enny Zuhni Khayati, M.Kes. selaku dosen pembimbing proyek akhir dan selaku penasihat akademik D3 Teknik Busana angkatan 2015 yang telah memberikan semangat, dorongan, dan bimbingan selama penyusunan Proyek Akhir ini
2. Ibu Dra. Widyabakti Sabatari, M.Sn selaku Dosen Penguji dalam ujian Proyek Akhir
3. Bapak Mohammad Adam Jerusalem, Ph.D selaku Sekretaris dalam ujian Proyek Akhir
4. Bapak Triyanto, M.A. selaku Ketua Program Studi Teknik Busana D3
5. Ibu Dr. Mutiara Nugraheni, M.Si. selaku Ketua Jurusan Pendidikan Teknik Boga dan Busana Fakultas Teknik Universitas Negeri Yogyakarta
6. Bapak Dr. Widarto, M.Pd. selaku Dekan Fakultas Teknik Universitas Negeri Yogyakarta
7. Bapak Prof. Dr. Sutrisna Wibawa, M.Pd. Selaku Rektor Universitas Negeri Yogyakarta
8. Seluruh dosen Teknik Busana yang telah banyak memberikan bekal ilmu selama kuliah
9. Seluruh karyawan PTBB yang telah banyak membantu kelancaran proses belajar
10. Rulitha selaku model yang memperagakan busana dalam Pergelaran Busana *Movitsme*

11. Teman-teman satu kelas Teknik Busana D3 angkatan 2015. Terima kasih atas waktu persaudaraan selama ini
12. Sahabat-sahabat saya yang banyak memberi semangat dan motifasi dalam penggerjaan laporan ini
13. Semua pihak, secara langsung maupun tidak langsung, yang tidak dapat disebutkan di sini atas bantuan dan perhatiannya selama penyusunan Proyek Akhir ini

Akhirnya, semoga segala bantuan yang telah diberikan semua pihak di atas menjadi amalan yang bermanfaat dan mendapatkan balasan dari Allah SWT dan Proyek Akhir ini menjadi informasi yang bermanfaat bagi pembaca atau pihak lain yang membutuhkannya.

Yogyakarta, Juli 2018

Penyusun



Gofane Dewi Okthalia

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL	i
HALAMAN PENGESAHAN	ii
HALAMAN PERSETUJUAN	iii
HALAMAN PERNYATAAN	iv
HALAMAN PERSEMBAHAN	v
HALAMAN MOTTO	vi
ABSTRAK	vii
KATA PENGANTAR	ix
DAFTAR ISI	xi
DAFTAR GAMBAR	xiii
DAFTAR TABEL	xv

BAB I PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah	1
B. Batasan Istilah	7
C. Rumusan Penciptaan	8
D. Tujuan Penciptaan.....	9
E. Manfaat	9

BAB II KAJIAN TEORI

A. Tema Penciptaan	11
B. <i>Trend</i>	12
C. Sumber Ide	
1. Pengertian Sumber Ide	23
2. Pengolongan Sumber Ide	24
3. Sumber Ide Busana Kebaya Jawa	25
4. Teori Pengembangan Sumber Ide	34
D. Desain Busana	
1. Prinsip Penyusunan Moodboard	38
2. Unsur dan Prinsip Desain	40
3. Teknik Penyajian Gambar	66
E. Busana Pesta	
1. Deskripsi Busana	71
2. Bahan Busana Pesta	76
3. Pola Busana	77
4. Teknologi Busana	83
5. Hiasan Busana	88
F. Pergelaran Busana	
1. Pengertian Pergelaran	90

2. Tujuan Pergelaran	91
3. Konsep Pergelaran	92
4. Proses Penyelenggaraan	101
BAB III KONSEP PENCIPTAAN KARYA DAN PERGELARAN	
A. Konsep Penciptaan Desain	109
B. Konsep Pembuatan Busana	119
C. Konsep Penyelenggaraan Pergelaran	120
BAB IV PROSES, HASIL, PEMBAHASAN	
A. Proses Pembuatan Desain Busana	129
1. Persiapan Pembuatan Desain Busana	137
2. Pelaksanaan Pembuatan Desain Busana	130
3. Hasil Pembuatan Desain Busana	131
B. Proses Pembuatan Busana	133
1. Persiapan Pembuatan Busana	133
2. Pelaksanaan Pembuatan Busana	152
3. Hasil Pembuatan Busana	159
C. Proses Pergelaran Busana	160
1. Persiapan Pergelaran Busana	160
2. Pelaksanaan Pergelaran Busana	168
3. Hasil Pergelaran Busana	172
BAB V KESIMPULAN	
A. Kesimpulan	175
B. Saran	177
DAFTAR PUSTAKA	178
LAMPIRAN	181

DAFTAR GAMBAR

Gambar 01. <i>Style Giude Individualist</i>	16
Gambar 02. <i>Trend Alter Ego</i>	18
Gambar 03. Kebaya Jawa	28
Gambar 04. Kebaya Kartini	28
Gambar 05. Kebaya Encim atau Kebaya Betawi	29
Gambar 06. Kebaya Bali	30
Gambar 07. Kebaya Kutu Baru	30
Gambar 08. Kebaya Sunda	31
Gambar 09. Kebaya Madura	32
Gambar 10. Nilai Gelap Terang	49
Gambar 11. Lingkaran Warna	54
Gambar 12. <i>Design Sketching</i>	115
Gambar 13. <i>Presentation Drawing</i>	116
Gambar 14. Desain Kerja Gaun bagian Depan	117
Gambar 15. Desain Kerja Gaun Bagian Belakang	118
Gambar 16. Desain Rompi Bagian Depan	118
Gambar 17. Desain Rompi Bagian Belakang	119
Gambar 18. Tata Panggung Pergelaran “ <i>Movitsme</i> ”	127
Gambar 19. <i>Back Drop dan Catwalk</i>	128
Gambar 20. Palet Warna Sub Tema Alter Ego	130
Gambar 21. <i>Moodboard</i>	130
Gambar 22. Desain Busana	132
Gambar 23. Pola Dasar Badan Sistem Soen Skala 1 : 4	135
Gambar 24. Pola Dasar Rok Skala 1 : 4	138

Gambar 25. Pola Dasar Lengan Skala 1 : 4	139
Gambar 26. Pola Kerah Selendang	140
Gambar 27. Pecah Pola Sesuai Desain (Skala 1 : 4)	141
Gambar 28. Pecah Pola Rok Sesuai Desain (Skala 1 : 4)	141
Gambar 29. Pecah Pola Lengan (Skala 1 : 4)	142
Gambar 30. Pecah Pola Rompi Bagian Depan (Skala 1 : 4)	142
Gambar 31. Pecah Pola Rompi Bagian Belakang (Skala 1 : 4)	143
Gambar 32. Pola Jadi Rompi Bagian Depan Kanan	143
Gambar 33. Pola Jadi Rompi Bagian Depan Kiri	144
Gambar 34. Pola Jadi Rompi Bagian Balakang	144
Gambar 35. Pola Jadi Kerah Selendang	144
Gambar 36. Pola Ikat Pinggang	145
Gambar 37. Rancangan Bahan Rompi Pada Kain Tenun	147
Gambar 38. Rancangan Bahan Utama Kain Velvet Pink	147
Gambar 39. Rancangan Bahan Vuring Pada Kain Velvet warna Pink	148
Gambar 40. Rancangan Bahan Utama Kain Satin Sutera warna Hitam	149
Gambar 41. Rancangan Bahan Vuring Pada Kain Velvet Hitam	150

DAFTAR TABEL

Tabel 01. Rancangan Harga	151
Tabel 02. Evaluasi Proses I	155
Tabel 03. Evaluasi Proses II	158
Tabel 04. Rencana Anggaran Pergelaran Busana “ <i>Movitsme</i> ”	165
Tabel 05. Sumber Dana Pergelaran Busana “ <i>Movitsme</i> ”	166
Tabel 06. Susunan Acara Pergelaran Busana “ <i>Movitsme</i> ”	168

DAFTAR LAMPIRAN

Susunan Kepanitiaan <i>Movitsme</i>	182
Anggaran Dana	186
Foto Busana HIBAWA	193
Desain Logo <i>Movitsme</i>	194
Desain Pamflet <i>Movitsme</i>	194
Desain Banner <i>Movitsme</i>	194
Desain Tiket <i>Movitsme</i>	194
Dokumentasi <i>Fashion Show</i>	195

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Busana atau pakaian adalah salah satu kebutuhan primer bagi manusia. Hal ini berarti busana merupakan kebutuhan pokok manusia. Seseorang akan tampil lebih menarik jika mengenakan busana dengan desain yang sesuai dengan bentuk tubuh, warna kulit, umur, kesempatan pakai, dan kepribadiannya. Untuk membuat suatu karya busana, penuangan ide yang kreatif sangat diperlukan untuk menciptakan suatu desain busana. Ide bisa didapat dan diambil dari berbagai hal yang ada dilingkungan. Misalnya dari peristiwa yang terjadi, dari bentuk-bentuk alami, dapat pula dari model busana yang sudah ada yang kemudian dikembangkan menjadi model busana yang lain dan baru.

Busana pesta malam adalah salah satu jenis busana yang mempunyai keistimewaan dibanding dengan busana-busana lainnya. Di samping modelnya yang bervariasi, juga ditambahkan berbagai macam hiasan pada busana tersebut sehingga menambah keindahan dan mempertinggi daya pakai busana pesta itu sendiri. Dari segi hiasan busana pesta malam dapat ditambahkan hiasan dari hiasan yang glamour sampai hiasan yang sederhana sesuai dengan tema dari busana pesta tersebut. Busana untuk kesempatan pesta berbeda dengan busana untuk kesempatan lainnya, baik itu dari segi warna, bahan, model, dan perlengkapannya. Pembuatan busana pesta ini menggali kreativitas yang mendalam dan menambah wawasan jenis pakaian yang pantas untuk busana pesta malam.

Hal ini menjadi tatanan untuk menciptakan desain yang lebih bervariasi dengan memadukan motif, warna dan bahan-bahan tradisional seperti tenun, dan bahan-bahan tekstil modern. Paduan tersebut yang menghasilkan desain dengan sentuhan tradisional yang sesuai dengan dikenakan pada masa sekarang. Busana pesta malam yang menggunakan sumber ide Kebaya Jawa ini merupakan perpaduan antara bahan tenun dengan bahan tekstil modern.

Ide desain busana pesta malam dengan sumber ide Kebaya Jawa ini dituangkan melalui mata kuliah Proyek Akhir. Mata kuliah ini merupakan mata kuliah wajib bagi mahasiswa D3 untuk mendapatkan gelar Ahli Madya dalam bidang busana. Proyek Akhir merupakan karya cipta mahasiswa serta karya teknologi sebagai kreasi baru yang direalisasikan melalui tahap demi tahap sehingga terwujud produk jadi dengan dilengkapi makalah atau laporan. Proyek Akhir ini memberi kesempatan mahasiswa untuk menuangkan idenya melalui tema besar “*Movitsme*” yang bermakna *Move To It’s Me* yang berarti bergerak menuju perubahan positif untuk menemukan jati diri. 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. Karya busana tersebut akan dibuat sesuai dengan *trend fashion 2018*.

Perancangan busana pesta pada kesempatan malam hari yang dibuat oleh penulis kriteria yang ditunjukkan adalah wanita dewasa muda

(dini) usia berkisar 19-28 tahun sebagai pemakai atau pengguna gaun tersebut dengan pertimbangan bahwa, wanita dewasa muda dengan usia tersebut masih mengalami penyesuaian terhadap pola-pola kehidupan baru, sehingga dengan keadaan demikian bagi wanita penampilan merupakan hal yang perlu diperhatikan.

Wanita tidak lepas dari aktivitas serta kegiatan yang membutuhkan busana, khususnya busana pesta. Aktivitas tersebut misalnya menghadiri resepsi pernikahan, acara ulang tahun, maupun acara-acara resmi lainnya. Penampilan yang baik dengan busana yang serasi merupakan salah satu faktor bagaimana kepribadian seseorang dinilai orang lain, bahkan bisa dikatakan bahwa gaya pribadi seseorang dalam berbusana dapat mempengaruhi daya tarik penampilannya. Penciptaan busana pesta malam ini tidak terlepas dari *trend* 2018 yaitu *Alter Ego*.

Trend fashion 2018 menjelaskan tentang bagaimana gaya berbusana pada tahun 2018 ini yang diciptakan atau dirancang dengan menggunakan riset terhadap gaya hidup global, juga menggali lebih dalam tentang budaya hidup lokal sebagai acuan *trend* yang khas Indonesia sehingga busana yang dikenakan masih kental akan kekayaan tradisi suatu daerah, Provinsi. *Fashion trend 2018* memiliki empat tema yaitu *Individualist, Neuetrodition, Quest dan Sensory*. Setiap tema memiliki subtema diantaranya tema *Individualist* dengan subtema *Remix*, dan *Alter Ego*. Tema *Neuetrodition* dengan subtema *Constructivist*, dan *Mainland*.

Tema *Quest* dengan subtema *Electric Beats* dan *Medina*. Tema *Sensory* dengan subtema *+Chill*, dan *Catalyst*.

Sehubungan dengan hal tersebut untuk menambah pengetahuan dan keterampilan dalam menciptakan busana pesta, Program Studi Teknik Busana Jurusan PTBB Fakultas Teknik Universitas Negeri Yogyakarta memberi kesempatan kepada mahasiswa untuk menuangkan ide dan kreativitasnya dalam menciptakan busana pesta salah satunya melalui Proyek Akhir.

Busana pesta yang dibuat oleh mahasiswa ditampilkan dalam suatu peragaan busana. Peragaan busana merupakan ajang untuk memperkenalkan produk baru berupa busana dan pelengkap busana. Peragaan busana adalah “parade busana yang dikenakan oleh model hidup atau peragawati” (Sicillia Sawitri, 1985). Tujuan peragaan busana adalah “memberi hiburan (*entertainment*), mencari dana dan promosi barang dagangan” (Sri Ardiati Kamil, 1986).

Proyek akhir ini mengambil judul Busana Pesta Malam Wanita Dewasa dengan Sumber Ide Busana Kebaya Jawa. Ada beberapa alasan pengambilan judul tersebut, pertama tema desain busana adalah “HIBAWA” (*The Hidden Beauty Of Javanese Women*) yang mempunyai makna keindahan yang tersembunyi dari wanita Jawa, yang ditunjukkan dalam penciptaan busana yang menampilkan karakter seorang wanita Jawa yang cantik, anggun, romantis, lemah lembut, kuat dan setia. Kedua

busana kebaya Jawa dipilih sebagai sumber ide karena wanita Jawa ketika mengenakan busana kebaya terlihat anggun, cantik, dan lemah lembut. Ketiga kain tenun khas Kota Jepara dan bahan satin sutera serta velvet dipilih sebagai bahan busana yang dipertimbangkan untuk memadukan etnik tradisional dan kemewahan modern dalam suatu busana pesta malam. Busana yang dikenakan oleh wanita Jawa khususnya busana kebaya yaitu kebaya dengan kerah ciri khas kerah selendang, kemben, dan jarik dengan bentuk kain panjang.

Busana yang akan diciptakan ini sebagai bentuk pengembangan desain dari busana asli kebaya Jawa adalah busana pesta yang terdiri dari gaun, rompi dan ikat pinggang, yang mengkombinasikan kain tenun lurik khas Jepara dan kain tekstil satin sutera dan velvet. Dengan bentuk gaun menggunakan rok span.

Rompi yang terbuat dari kain tenun khas Jepara dan bahan kain velvet dihiasi dengan manik-manik pasiran warna emas pada bagian kedua lipitnya. Dan dihiasi kancing berwarna pink. Bagian gaun dibuat dari bahan kain satin sutera yang berbentuk span dan terdapatnya penambahan hiasan pada bagian belahan rok menggunakan bahan kain velvet yang dibentuk lingkaran berkerut, dengan batu-batu semi warna hitam sebagai penghubung. Ikat pinggang dibuat dari bahan velvet yang diberikan hiasan menggunakan mata ayam berwarna emas dan pengikat menggunakan tali sepatu. Lengan puff atau lengan balon menggunakan bahan velvet dengan

kombinasi bahan tenun khas Jepara yang terdapat pada bagian manset nya dan dihiasi dengan manik-manik pasiran.

Busana pesta malam ini memadukan tenun lurik khas Jepara dengan warna pink dan warna hitam pada kain satin sutera. Perpaduan warna ini dipilih dengan alasan untuk mencerminkan sifat romantis dan keanggunan seorang wanita Jawa. Sifat romantis seorang wanita Jawa dicerminkan oleh warna pink yang memang identik warna pink dengan seorang wanita, sedangkan keanggunan dan kesetiaan dari seorang wanita dicerminkan oleh warna hitam dengan bahan kain satin sutera.

Maka diharapkan masyarakat dapat mengenal kekayaan kain nusantara melalui pergelaran busana *Movitsme*. Bangsa Indonesia harus melestarikan kebudayaan-kebudayaannya dan mengeksplor kekayaan alamnya serta mengembangkannya agar tidak punah dan hilang terkikis oleh zaman yang serba *modern* seperti sekarang ini.

Busana pesta malam dengan sumber ide Kebaya Jawa ini diperagakan dalam pergelaran busana *Movitsme* pada tanggal 11 April 2018, pada pukul 18.00 WIB di Auditorium Universitas Negeri Yogyakarta.

B. Batasan Istilah

Agar penulisan laporan proyek akhir ini tidak menyimpang dari tujuan, maka penulis membatasi pengertian atau istilah yang terdapat pada laporan proyek akhir yang berjudul Busana Pesta Malam Wanita Dewasa dengan sumber ide Busana Kebaya Jawa.

1. Busana pesta malam

Busana pesta malam adalah busana yang dikenakan untuk menghadiri sebuah pesta dimalam hari. Busana pesta malam biasanya cenderung glamor dan warna-warna yang digunakan juga cenderung lebih berani. Busana pesta malam hari dengan menggunakan bahan tenun khas Jepara, kain velvet dan kain satin sutera dengan kombinasi warna hitam dan pink yang dikenakan oleh wanita dewasa berusia antara 19-28 tahun. Teknik pembuatan busana yang digunakan merupakan teknik pembutan halus dengan mutu tinggi.

2. Sumber Ide Kebaya Jawa

Kebaya adalah blus tradisional yang dikenakan oleh wanita Indonesia yang terbuat dari bahan tipis yang dikenakan dengan sarung, batik, atau pakaian rajutan tradisional lainnya seperti songket dengan motif warna-warni. Proyek Akhir ini menggunakan sumber ide busana Kebaya Jawa yang dapat dilihat bahwa wanita Jawa memiliki karakter cantik, anggun, romantis dan setia. Busana ini sesuai dengan *Trend Fashion 2018* dengan tema *Individualist* dan sub tema *Alter Ego*.

3. Pergelaran Busana

Pergelaran busana atau *fashion show* adalah sebuah parade yang diselenggarakan untuk memamerkan atau memperkenalkan busana yang dikenakan oleh peragawan/peragawati. Pergelaran busana tersebut dengan tema “*Movitsme*”.

Berdasarkan uraian di atas, yang dimaksud dengan Busana Pesta Malam Wanita Dewasa dengan Sumber Ide Kebaya Jawa adalah busana yang dibuat sesuai dengan *trend fashion* 2018 dengan sub tema *Alter Ego* yang dibuat menggunakan paduan bahan tenun lurik khas Jepara dengan kombinasi kain satin sutera dan velvet warna hitam dan pink untuk wanita dewasa dengan ciri khas pada bagian kerah, dengan menggunakan kerah selendang yang digunakan dalam kesempatan pesta malam hari dengan memanifestasikan sumber ide Kebaya Jawa yang mencerminkan sifat anggun, cantik, romantis dan setia. Busana tersebut akan ditampilkan dalam pergelaran busana dengan tema *Movitsme*.

C. Rumusan Penciptaan

Dari semua uraian yang dijelaskan di atas dapat diidentifikasi beberapa permasalahan sebagai berikut :

1. Bagaimana mencipta desain busana pesta malam dengan sumber ide busana Kebaya Jawa pada pergelaran busana *Movitsme* ?
2. Bagaimana membuat busana pesta malam dengan sumber ide busana Kebaya Jawa pada pergelaran busana *Movitsme* ?

3. Bagaimana menyelenggarakan pergelaran busana dengan tema *Movitsme* dan menampilkan busana pesta malam *Hibawa* dengan sumber ide busana Kebaya Jawa ?

D. Tujuan Penciptaan

Sesuai dengan rumusan penciptaan yang ada, maka tujuan yang ingin dicapai dari penulisan laporan Proyek Akhir ini adalah :

1. Dapat mencipta desain busana pesta malam dengan sumber ide busana Kebaya Jawa dalam pergelaran busana *Movitsme*.
2. Dapat membuat busana pesta malam dengan sumber ide busana Kebaya Jawa dalam pergelaran busana *Movitsme*.
3. Dapat menyelenggarakan pergelaran busana dengan tema *Movitsme* dan menampilkan busana pesta malam dengan judul *Hibawa* dengan sumber ide busana Kebaya Jawa.

E. Manfaat

Manfaat dari laporan Proyek Akhir ini dibagi menjadi tiga yaitu :

1. Bagi Mahasiswa

Setelah mengikuti Proyek Akhir ini diharapkan mahasiswa dapat :

- a. Menambah pengetahuan tentang pembuatan busana pesta malam.
- b. Menerapkan ilmu yang telah diperoleh di Program Studi Teknik Busana, Pendidikan Teknik Boga dan Busana, Fakultas Teknik, Universitas Negeri Yogyakarta dan sekaligus menerapkan kemampuan, keahlian, dan kreativitas yang dimiliki ke dalam sebuah karya busana.

- c. Mendorong dan melatih untuk mengembangkan kreativitas dalam menciptakan karya-karya baru yang original.
 - d. Menambah pengalaman dan pengetahuan dalam menyelenggarakan sebuah acara pergelaran busana.
2. Bagi program studi
 - a. Memberikan informasi sehingga menjadi bahan referensi dalam pembuatan busana untuk kesempatan pesta malam.
 - b. Mengenalkan program studi Pendidikan Teknik Busana kepada masyarakat luas melalui pergelaran busana.
 3. Bagi Masyarakat
 - a. Memperoleh informasi tentang desain busana pesta malam dengan sumber ide busana Kebaya Jawa.
 - b. Dapat mengetahui *trend* mode 2018 dengan sumber ide busana Kebaya Jawa.
 - c. Dapat meningkatkan image kain tenun khas Jepara dari kain tradisional biasa menjadi busana adi busana.

BAB II

KAJIAN TEORI

A. Tema Penciptaan

Tema adalah “pandangan hidup yang tertentu atau perasaan tertentu mengenai kehidupan atau rangkaian kehidupan atau rangkaian nilai-nilai tertentu yang membentuk atau membangun dasar atau gagasan utama dari suatu karya sastra” (Tarigan, 1993:125). Penentuan tema sangat berpengaruh dalam menciptakan sebuah karya, karena sebagai pedoman bertindak, selain itu sebagai sarana penunjang dan pendukung suksesnya suatu kegiatan. Tema juga merupakan ide yang mendasari suatu cerita sehingga mampu memaparkan suatu karya yang diciptakan. Tema besar Proyek Akhir mahasiswa Program Studi Teknik Busana angkatan 2015 adalah *Movitsme*.

Movitsme merupakan singkatan dari *Move To It's Me* yang berarti bergerak menuju perubahan positif untuk menemukan jati diri. *Movitsme* adalah tindakan aktualisasi diri untuk menemukan sebuah karakter yang kuat dan terarah sebagai kaum muda Indonesia yang ditunjukkan dalam sebuah *fashion show*. Karya-karya busana yang ditampilkan merupakan pencerminan karakter kaum milenial yang tercipta melalui racikan yang pas antara perkembangan trend dipadukan dengan budaya Indonesia yang ditorehkan dalam busana dengan sentuhan motif kain nusantara. Dengan adanya tema *Movitsme* ini mahasiswa menciptakan busana pesta malam yang terinspirasi dari busana Kebaya Jawa.

B. Tren

1. Pengertian *Trend*

Sebuah mode selalu berputar dari tahun ke tahun. Perkembangan dan perputaran ini dipengaruhi banyak hal, termasuk selera masyarakat dan ide-ide dari para desainer yang biasanya menjadi panutan masyarakat. Mode ini tidak hanya dalam bidang busana saja, tetapi termasuk mode penataan rambut, sepatu, tas, bangunan rumah dan sebagainya. Berbicara mode yang dikenal saat ini, umumnya berasal dari daerah barat yang disesuaikan dengan perubahan musim yang ada di barat, yaitu musim dingin (*winter*), musim panas (*summer*), musim semi (*spring*), dan musim gugur (*autum*). Istilah mode berasal dari bahasa Belanda yang sama artinya dengan *fashion* dalam bahasa Inggris. Salah satu pengertian mode adalah gaya penampilan yang dianggap indah pada suatu masa, digemari dan diikuti oleh orang banyak (Rusbani Wasia, 1985). Pengertian mode jika dikaitkan dengan busana atau cara berbusana dapat diartikan bahwa mode adalah gaya penampilan, atau gaya berbusana, busana yang sedang menjadi modus pada suatu tempat dan waktu tertentu. Setelah masa itu berlalu dapat berubah dengan gaya penampilan atau gaya berbusana yang baru lagi, dan mode yang sudah berkembang dan dapat berpindah tempat penggemarnya. Sebuah mode selalu berputar dari masa ke masa menyesuaikan dengan selera masyarakat, sebagai hasil ciptaan dari para desainer yang maksudnya agar tidak membosankan bagi yang melihat dan bagi yang menggunakannya (Arifah A. Riyanto, 2003: 210-211)

Trend mode adalah suatu kecenderungan akan suatu gaya busana tertentu. Dalam kehidupan fashion ditandai dengan perubahan-perubahan yang terjadi dalam kurun waktu tertentu. Perubahan yang mendasar pada mode merupakan bagian yang penting dan menyatu dalam masyarakat. Oleh karena itu kehidupan *fashion* juga dipengaruhi oleh keadaan dan kondisi ekonomi, sosial dan peran. Adapun yang ada disekitar kita dapat berpengaruh pada mode, ketenaran seseorang, popularitas suatu tempat, ilmu pengetahuan bahkan keadaan atau gaya hidup masyarakat saat ini dapat memunculkan sesuatu yang baru pada mode. Selain *trend* juga terdapat istilah *fad* yaitu sebuah gebrakan ekstrem dalam *trend* yang sangat populer namun hanya berlangsung tidak lama (Sri Widarwati, 1996: 22-24).

Di dalam mengikuti kecenderungan *mode/trend* kita harus cermat. Setelah membaca, mengamati, menyerap dan mencerna kemudian menerapkannya sesuai dengan gaya pribadi masing-masing, selain itu juga harus tetap memperhatikan nilai estetis sesuai dengan kondisi fisik pribadi seperti badan yang gemuk atau kurus, warna kulit yang cokelat atau kuning langsat dan lain sebagainya. Namun disisi lain tetap mengikuti norma-norma yang berlaku di negara Indonesia pada khususnya. Bagian terpenting dalam setiap kecenderungan (*trend*) yang baru muncul adalah kita tidak perlu merasa harus mengikutinya dan sebaliknya jangan pula menghindari atau menerimanya dengan tergesa-gesa dan menterjemahkannya secara harfiah. (Sri Widarwati, 1996: 22) ada

beberapa langkah yang perlu diambil dalam mengikuti kecenderungan (*trend*) yaitu :

- a. Mengenal sebanyak mungkin gaya mutakhir dari berbagai sumber, majalah, televisi, surat kabar, butik-butik dan lain sebagainya.
- b. Melihat kesamaan dan keseragaman secara garis besarnya, apakah cenderung feminin, maskulin, sederhana, bergaris tegas, lembut dan lain sebagainya.
- c. Memperhatikan detail-detail yang ada seperti, bentuk kerah, lengan, dan bagian-bagian busana lainnya.
- d. Memperhatikan jenis bahan, motif dan warna yang sedang *in*.
- e. Menarik kesimpulan tentang gambaran keseluruhan gaya mutakhir busana yang sedang berjalan.

Sri Widarwati,dkk (1996: 19-22), terdapat beberapa hal yang dapat mempengaruhi dalam kehidupan dunia fashion. Hal tersebut di antaranya adalah sebagai berikut : (a) Transportasi, dengan adanya kemajuan transportasi maka akan mengubah cara hidup manusia. Banyaknya kemajuan alat transportasi seperti mobil, pesawat dan lain sebagainya banyak memberikan inspirasi bagi para desainer untuk menciptakan pakaian-pakaian yang praktis dan cocok untuk digunakan ketika bepergian. (b) Arsitektur, dengan majunya teknologi dibidang arsitektur, maka terciptalah fashion baru yang disesuaikan dengan kondisi bangunan. Dan kata lain arsitektur juga dapat dijadikan sumber inspirasi bagi para desainer untuk menciptakan sebuah karya busana. (c) Komunikasi, dimana

peran media dan komunikasi semakin mendekatkan jarak, begitu pusat mode dunia menggelar koleksi untuk musim mendatang, segera pula majalah dan surat-surat kabar menghiasi halaman mereka dengan gambar dan tulisan tentang kecenderungan mendatang. (d) Alat-alat Pembantu Tenaga Manusia, dengan adanya alat-alat baru sebagai pembantu tenaga manusia, seperti mesin cuci, kompor listrik, kompor gas, dan lain sebaginya telah membantu para ibu-ibu rumah tangga untuk mengerjakan pekerjaan mereka. Untuk kesempatan ini para *fashion designer* telah menciptakan pakaian yang sesuai untuk berolahraga hingga untuk bersantai sejenak. (e) Bahan-bahan baru, dengan terciptanya bahan-bahan baru misalnya bahan rayon yang merupakan bahan berserat sintetis yang harganya jauh lebih murah dibandingkan dengan bahan sutera. Oleh karena itu seseorang menjadi dapat membuat pakaian dengan penampilan yang bagus namun tetap tidak perlu mengeluarkan biaya yang terlalu banyak.

Berdasarkan penjelasan yang telah ada sebelumnya, dapat disimpulkan bahwa *trend* dalam dunia *fashion* adalah suatu kecenderungan gaya penampilan atau berbusana pada suatu tempat dalam kurun waktu tertentu yang dipengaruhi oleh banyak faktor, contohnya seperti keadaan dan kondisi ekonomi, sosial dan peran, dan lain sebagainya.

2. Trend Fashion 2018/2019

Di dalam *Fashion Trend Guidelines 2018* ini terdapat empat tema dan delapan sub tema, yaitu sebagai berikut :

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, menghargai seni pada tingkat tinggi dan mempromosikan perubahan sosial melalui penggalangan dana industri dan fungsi sosial. Merangkul aktivis politik dan mendorong perubahan dengan menggabungkan kearifan/kebijaksanaan dengan kreativitas. Individualist terinspirasi oleh semua hal yang indah, namun mendorong batasan dengan percampuran tidak terduga antara karya seni dan struktur tiga dimensi di galerinya. Pada pencampuran kontemporer ini 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.



Gambar 01. *Style Guide Individualist*

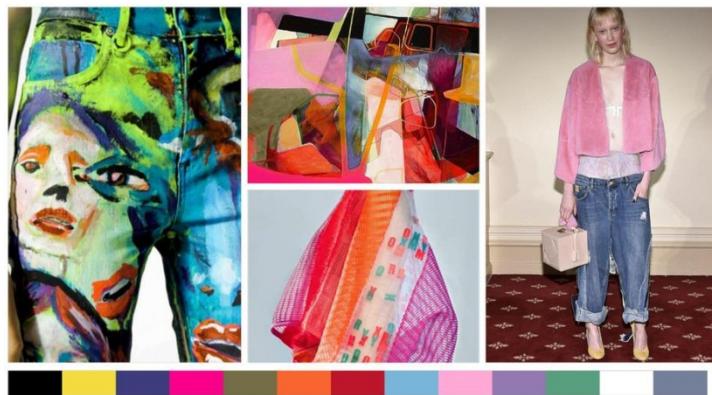
a) *Remix*

Remix mendefinisikan “*artlectic*” 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. 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, membuat suatu pernyataaan 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, teteapi 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.

b) *Alter Ego*

Alter Ego memiliki banyak minat dan karakter khusus yang tidak umum/berkesan unik yang tergabung pada hiruk pikuk (percampuran tidak senada, terkesan kasar) dari gaya yang tinggi. Penampilannya

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



Gambar 02. Trend Alter Ego

2. Neuetradition

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

a) Constructivist

Konstruktivist mengambil gagasan tradisi dan mengubahnya. Seperti menjadi arsitek dari lemari bajumu sendiri, gagasan dari seragam dan tempat kerja umum dibalik. 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.

b) Mainland

Mainland mengisyaratkan kembali ke kehidupan sederhana dengan berbagai cara. Estetika tingginya berevolusi dari elemen yang dibuat dengan tangan seperti *quilting* (penggabungan dua atau lebih lapisan kain untuk menghasilkan bahan yang lebih tebal) dan bahan alami lainnya seperti linen atau chambray. Masih menyukai paduan pakaian overall atau kulot, tetapi menghaluskan penampilan dengan blus berpita dan rok asimetris. Tumbuh dan berkembang di lingkungan masyarakat dimana semangat kesederhanaan pedesaan hidup/populer kembali dalam hirupan udara segar.

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*. Percaya bahwa hidup adalah petualangan “dimana kamu harus menjalaninya tanpa rasa takut, mengijinkan dirimu untuk bebas dan membiarkan hasrat berkelana memimpinmu”. *Style* tanpa susah payah dan *easy going* (pembawaan yang rileks dan toleran), karakter yang memikat, mampu untuk mendapatkan akses ke tempat yang tidak diketahui dan menyingkap permata terpendam.

a) Electric Beats

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 dimiliki sendiri.

b) Medina

Medina mengingatkan pada foto ikonik dari Talitha Getty di Moroko. 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.

4. Sensory

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

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 iridescent) atau teori warna akan menambahkan kesan sensual pada penampilan yang memiliki kenyamanan sama seperti di rumah maupun di jalan.

b) Catalyst

Catalyst didefinisikan sebagai wanita yang kuat dan *powerful* yang menciptakan acara dengan suasana kota. 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. Sumber daya yang melimpah, wanita muda Catalyst adalah pelindung utama dunia digital dan fisik.

Tema *Individualist* dan sub tema *Alter Ego* merupakan tema yang diangkat ke dalam sebuah karya proyek akhir ini. Berdasarkan pendapat

tersebut maka dapat disimpulkan bahwa tema *trend* fashion individualist dengan sub tema *Alter Ego* memiliki ciri khas dengan gaya mode yang kembali ke tahun 80-an, dengan mengkombinasikan warna cerah. Pada kesempatan pembuatan karya busana ini warna yang digunakan dalam penciptaan busana pesta adalah warna hitam, pink, dan menggunakan kain tenun khas Jepara. Perpaduan warna ini dipilih dengan alasan untuk mencerminkan sifat romantis dan keanggunan seorang wanita Jawa. Sifat romantis seorang wanita Jawa dicerminkan oleh warna pink yang memang identik warna pink dengan seorang wanita, sedangkan keanggunan dan kesetiaan dari seorang wanita dicerminkan oleh warna hitam. Perancang mengambil tema busana “Hibawa” (*The Hidden Beauty Of Javanese Women*) yang terinspirasi dari busana Kebaya Jawa.

C. SUMBER IDE

1. Pengertian Sumber Ide

Sumber ide adalah segala sesuatu, yang berwujud maupun tidak berwujud, yang digunakan untuk mencapai hasil (Kamus Besar Bahasa Indonesia, 2001: 102). Sri Widarwati (1996: 85) sumber ide adalah “segala sesuatu di alam yang menjadi inspirasi seorang desainer dalam menciptakan suatu desain baru”. Kemudian menurut Widjiningsih (1982) sumber ide adalah “sesuatu hal yang dapat menimbulkan rangsangan akan lahirnya suatu kreasi”.

Berdasarkan pendapat-pendapat tersebut dapat ditarik kesimpulan bahwa sumber ide merupakan segala sesuatu yang terdapat di lingkungan

sekitar yang dapat menimbulkan inspirasi bagi seseorang untuk menciptakan desain baru, dalam hal ini adalah berupa desain busana. Pengambilan sumber ide dalam pembuatan suatu desain harus jelas terlihat, sehingga orang akan dapat dengan mudah mengenali sumber ide hanya dengan melihat busaanya saja.

2. Penggolongan Sumber Ide

Chodijah dan Wisri A. Mamdy (1982: 172), pada dasarnya untuk menciptakan suatu desain busana dapat diilhami dari beberapa sumber yaitu: a) sumber sejarah dan penduduk asli dunia, b) sumber alam sekitar, c) pakaian kerja suatu profesi tertentu, d) peristiwa penting. Yang termasuk dalam golongan sumber sejarah dan penduduk asli dunia adalah pakaian daerah, pakaian nasional dari berbagai bangsa dan pakaian penduduk asli dari suatu daerah. Misalnya pakaian daerah dari negara Jepang yaitu kimono, pakaian tersebut dapat dijadikan sebagai sumber ide terutama yang menjadi ciri khas dari kimono. Sumber ide alam sekitar berarti dalam membuat suatu karya busana mengambil inspirasi dari segala sesuatu yang ada dilingkungan sekitar. Yang termasuk dalam golongan ini misalnya: gelombang laut, awan, macam-macam bunga, macam-macam buah, binatang, gunung, dan lain-lain. Pakaian kerja suatu profesi tertentu. Pengambilan sumber ide ini biasnya hanya pada profesi yang mempunyai ciri khas pakaian yang memang berbeda dengan yang lain, misalnya saja pakaian seragam TNI, pakaian seragam bengkel, pakaian seragam perawat, dan lain-lain. Pengambilan peristiwa penting

sebagai sumber ide ini hanya suatu peristiwa yang besar dan biasanya mempunyai frekuensi penyelenggaraan minimal satu tahun sekali. Contoh peristiwa penting yang sering digunakan sebagai sumber ide adalah peristiwa Olimpiade, SEA Games, hari Nasional, peristiwa tradisional, dan lain-lain.

Berdasarkan pendapat tersebut dapat ditarik kesimpulan bahwa dalam mencipta desain busana dapat diilhami dari berbagai sumber, mulai dari sejarah dan penduduk asli dunia, alam sekitar, pakaian kerja atau profesi tertentu dan peristiwa penting. Dalam mencipta desain ini sumber ide yang diambil adalah Busana Kebaya Jawa.

3. Sumber Ide Busana Kebaya Jawa

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

Sumber ide yang digunakan dalam penciptaan busana pesta malam untuk wanita dewasa ini adalah Busana Kebaya Jawa. Menurut Mari S. Condronegoro (1887-1937) secara garis besar busana sebagai atribut kebangsawanannya dapat dibedakan menjadi dua golongan, yaitu busana sehari-hari (nonformal) dan busana untuk kegiatan formal (resmi).

Busana resmi terbagi menjadi dua, yaitu untuk upacara *alit* (kecil) dan upacara *ageng* (besar).

a. Kebaya

Kebaya merupakan pakaian atau busana yang digunakan wanita biasanya dengan bawahan sarung atau kain lalu dilengkapi dengan selendang. Kebaya memiliki asal usul yang menarik. Dalam catatan sejarah, kata “Kebaya” berasal dari bahasa Arab, Tiongkok dan Portugis yang menjadikan tiga bangsa tersebut terkait erat dengan asal mula Kebaya (Ria Pentasari, 2007:11). Kebaya adalah sebuah blus berlengan panjang yang dipakai di sebelah luar kain atau sarung yang menutupi sebagian badan (Judi Achjadi, 1986: 1).

Banyak perubahan yang dialami kebaya dalam perkembangannya, mulai dari pola, antara lain siluet, *cutting*, serta garis luar pada kebaya yang semakin beraneka ragam. Bahan yang digunakan pun semakin beragam mulai dari lace atau brocade, sutera, sifon, tule, hingga kain tenun atau sarung sebagai pengganti kain jarit batik untuk bawahan. Penggunaan bahan dan pola baru dalam kebaya ini semakin menunjukkan keindahan wanita Indonesia, karena semakin beragamnya bentuk kebaya yang tentu saja disesuaikan dengan jaman yang sedang berlangsung maupun selera pemakai.

b. Macam-Macam Kebaya di Indonesia

Indonesia merupakan negara yang kaya akan suku dan bangsa sehingga masing-masing daerah memiliki adat istiadat tersendiri, dari

masing-masing suku bangsa inilah terlahir berbagai kebudayaan yang mengakibatkan beraneka ragamnya bentuk pakaian yang disesuaikan dengan kebutuhan baik religi maupun sosial tiap suku bangsa di Indonesia. Berikut beberapa macam jenis kebaya di Indonesia (<http://lelifashion.wordpress.com>) :

1. Kebaya Jawa

Wanita Jawa mengenakan kebaya pendek dengan tambahan bahan berbentuk persegi panjang di bagian penutup depan (bef). Berlengan panjang dengan bagian pergelangan tangan tidak terlalu lebar. Pemakaiannya dikombinasikan dengan sebuah batik berwiron yang ditempatkan disebelah kiri dengan cara melilitkan kain tersebut melingkari badan dari kiri ke kanan. Sebenarnya asal mula bef adalah dari kemben yang dipakai di dalam kebaya. Dimana kebaya dibiarkan terbuka tanpa dikancingkan. Tetapi karena kepraktisan dan estetis maka kemben sudah tidak dipakai lagi digantikan fungsinya dengan bef. Untuk pelengkapnya biasanya digunakan selendang batik. Di Yogyakarta dan di Solo kain dan kebaya dibuat dari bahan katun dengan motif khusus yang disebut lurik, atau dapat juga menggunakan bahan dengan warna yang berlainan. Untuk menutupi stagen digunakan selendang motif pelangi dengan teknik ikat celup. Kain lurik dapat diganti menggunakan bahan gabardine yang bermotif kotak-kotak halus dengan kombinasi warna hijau tua dengan hitam, biru

dengan hitam, kuning tua dengan hitam, serta merah bata dengan hitam.



Sumber : Pinterest

Gambar 03. Kebaya Jawa

2. Kebaya Kartini

Ciri-ciri kebaya kartini adalah panjang kebaya menutup panggul dan lipatan pada kerah yang membentuk garis vertikal, yang memberi kesan tinggi serta langsing bagi si pemakai.



Sumber : pinterest

Gambar 04. Kebaya Kartini

3. Kebaya Encim atau Kebaya Betawi

Kebaya Encim atau yang lebih dikenal dengan kebaya Betawi merupakan perpaduan antara baju Shanghai khas Cina dan kebaya

khas Melayu. Bahan dasar yang digunakan untuk membuat kebaya Encim adalah bahan organdi dan katun dengan palet cerah. Perbedaan kebaya Encim dan kebaya lainnya adalah bordiran dari kerah bermodel V sampai ke bagian bawah kebaya.



Sumber : pinterest

Gambar 05. Kebaya Encim atau Kebaya Betawi

4. Kebaya Bali

Kebaya yang dipakai oleh wanita Bali ada 2 macam yaitu, yang berlengan panjang hingga pergelangan tangan serta belahan penutup memakai bef disebut dengan potongan Jawa. Sedangkan yang berlengan longgar sampai dibawah siku dengan belahan penutup langsung disebut dengan potongan Bali. Panjang kebaya tersebut umumnya mempunyai panjang antara panggul terbesar dengan bagian bawahnya rata. Terdapatnya obi yang melilit di bagian pinggang. Adanya tambahan obi ini bertujuan untuk memperindah penampilan kebaya Bali. Obi dapat digunakan secara terpisah atau menempel pada kebaya.



Sumber : pinterest

Gambar 06. Kebaya Bali

5. Kebaya Kutu Baru

Ciri khas kebaya kutu baru adalah adanya tambahan kain dibagian tengah yang menghubungkan sisi kiri dan kanan pada bagian dada hingga perut. Kebaya ini akan membuat penampilan sang pemakai terlihat anggun dan elegan.



Sumber : pinterest

Gambar 07. Kebaya Kutu Baru

6. Kebaya Sunda

Kebaya Sunda identik dengan garis leher berbentuk segilima dan kerah tegak di bagian belakang leher. Kebaya Sunda biasanya memilih model kancing atau ragam bunga sebagai hiasan border.



Sumber : pinterest

Gambar 08. Kebaya Sunda

7. Kebaya Madura

Pada umumnya kaum wanita Madura mengenakan kebaya sebagai pakaian sehari-hari maupun pada acara resmi. Kebaya Madura atau disebut juga dengan kebay rancongan memiliki ciri khas pada bagian kerah leher yang berbentuk huruf V. Selain itu, kebaya ini juga dilengkapi dengan perhiasan untuk menutupi bagian leher dan dada. Panjang kebaya ini hanya sampai bagian pinggang dan meruncing di bagian bawah. Karena keindahan lekukan tubuh pemakai sangat ditonjolkan dengan bahan kebaya yang tipis dan tembus pandang misalnya dari brokat, sutera, dll.



Sumber : pinterest

Gambar 09. Kebaya Madura

c. Makna Busana Kebaya Jawa

Kebaya sebagai benda seni hasil kebudayaan mampu membuktikan eksistensinya sampai saat ini dikarenakan kebaya memiliki daya saing terhadap produk budaya lainnya. (<https://titaharis.wordpress.com>).

Bagi seorang wanita Jawa, kebaya bukan hanya sebagai sebatas pakaian. Lebih dari itu kebaya juga menyimpan sebuah filosofi tersendiri. Sebuah filosofi yang mengandung nilai-nilai kehidupan. Keberadaan kebaya di Indonesia bukan hanya sebagai menjadi salah satu jenis pakaian. Kebaya memiliki makna dan fungsi lebih dari itu. Bentuknya yang sederhana bisa dikatakan sebagai wujud kesederhaan dari masyarakat Indonesia. Nilai filosofi dari kebaya adalah kepatuhan, kehalusan, dan tindak tanduk wanita yang harus serba lembut. Kebaya selalu identik dipasangkan dengan jarik atau kain yang membebati tubuh. Kain yang membebati tubuh tersebut secara langsung akan membuat siapapun wanita yang

mengenakannya kesulitan untuk bergerak dengan cepat. Itulah sebabnya mengapa wanita Jawa selalu identik dengan pribadi yang lemah gemulai.

Menggenakan kebaya akan membuat wanita yang mengenakannya berubah menjadi seorang wanita yang anggun dan mempunyai kepribadian. Potongan kebaya yang mengikuti bentuk tubuh mau tidak mau akan membuat wanita tersebut harus bisa menyesuaikan dan menjaga diri. Setagen yang berfungsi sebagai ikat pinggang, bentuknya tak ubah seperti kain panjang yang berfungsi sebagai ikat pinggang. Namun justru dari bentuknya yang panjang itulah nilai-nilai filosofi luhur ditanamkan, merupakan symbol agar bersabar/jadilah manusia yang sabar, erat kaitannya dengan peribahasa jawa “*dowo ususe*” atau panjang ususnya yang berarti sabar.

Ciri Khas Kebaya Jawa berkiblat pada pemakaian kebaya para wanita di Keraton (Surakarta dan Yogyakarta), tatacara berkebaya di Keraton menunjukkan status pemakaianya. Antara lain, permaisuri mengenakan kebaya panjang dari bahan yang halus antara lain, sutera, beludru, dengan hiasan sulaman yang indah, untuk para putri mengenakan kebaya yang lebih pendek dengan warna-warna tertentu dan tata cara pemakaian kain panjang dengan teknik tertentu pula, yang menunjukkan usia, untuk para selir memakai kebaya gulon, sedangkan untuk keluarga kaum ulama memakai kebaya yang terbuat

dari saten. Biasanya kebaya di Surakarta dipadu dengan kain panjang dari batik, kemudian teknik pemakaianya diwiru dibagian depan, untuk anak-anak dengan sabuk wolo (www.adatindonesia.com).

4. Teori Pengembangan Sumber Ide

Teori pengembangan sumber ide menurut Dharsono Sony Kartika (2004: 41-47) dapat dibagi menjadi 4, yaitu : (a) Stilisasi, (b) Distorsi, (c) Transformasi, (d) Deformasi.

- a. *Stilisasi* merupakan cara penggambaran untuk mencapai bentuk keindahan dengan cara menggunakan obyek atau benda yang digambar, yaitu dengan cara menggayaikan di setiap kontur pada obyek atau benda tersebut. Contoh : pengambilan ornamen motif batik, tatah sungging, lukisan tradisional dan lain-lain. Proses stilisasi ini dapat dilakukan dengan menambahkan detail, pada setiap perubahan sehingga semakin lama detailnya semakin rumit.
- b. *Distorsi* adalah penggambaran bentuk yang menekankan pada pencapaian karakter, dengan cara menyangatkan wujud-wujud tetentu pada benda atau obyek yang digambar. Contoh : karakter wajah gatut kaca dan berbagai wajah topeng lainnya.
- c. *Transformasi* adalah penggambaran bentuk yang menekankan pada pencapaian karakter dengan memindahkan (trans) wujud atau figur dari obyek lain ke obyek yang digambarkan. Contoh : penggambaran manusia berkepala binatang atau sebaliknya.

d. *Disformasi* merupakan penggambaran bentuk yang menekankan pada interpretasi karakter, dengan cara mengubah bentuk obyek dengan cara menggambarkan obyek tersebut dengan hanya sebagian saja yang lebih dianggap mewakili, atau pengambilan unsur tertentu yang mewakili karakter. Perubahan bentuk ini biasanya sering dijumpai pada seni lukis modern. Proses deformasi dapat dilakukan dengan cara mengurangi bagian-bagian dari detail obyek sehingga menghasilkan desain yang semakin sederhana.

Berdasarkan keterangan di atas dapat diambil kesimpulan bahwa dalam pengambilan sumber ide hendaknya tidak ditampilkan atau diaplikasikan pada keseluruhan busana tetapi hanya dibagian-bagian tertentu saja terutama yang akan menjadi 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. Dalam busana pesta malam ini sumber ide yang diambil mengalami perubahan secara transformasi yaitu terjadi perubahan bentuk yang berbeda dengan aslinya tetapi tidak menghilangkan ciri dari sumber ide sebenarnya.

D. Disain Busana

Ernawati (2008: 195) desain berasal dari Bahasa Inggris (*design*) yang berarti “rancangan, rencana atau reka rupa”. Dari kata *design* muncul kata

desain yang berarti mencipta, memikir atau merancang. Desain merupakan pola rancangan yang menjadi dasar pembuatan suatu benda seperti busana. Desain dihasilkan melalui pemikiran, pertimbangan, perhitungan, cita, rasa, seni serta kegemaran orang banyak yang dituangkan di atas kertas berwujud gambar. Desain ini mudah dibaca atau dipahami maksud dan pengertiannya oleh orang lain sehingga mudah diwujudkan ke bentuk benda yang sebenarnya.

Desain adalah “suatu kreativitas seni yang diciptakan seseorang dengan pengetahuan dasar kesenian serta rasa indah” (Sadjiman Ebdi Sanyoto, 2005: 1). Sri Widarwati (1993: 2), desain merupakan “rancangan atau gambaran suatu obyek yang dibuat berdasarkan susunan garis, bentuk, warna dan tekstur”. Arifah A. Riyanto (2003: 1) berpendapat bahwa desain adalah “rancangan sesuatu yang dapat diwujudkan pada benda nyata atau perilaku manusia, yang dapat dirasakan, dilihat, didengar, dan diraba”. Sedangkan menurut Afif Ghurub Bestari (2011: 4) “Desain apabila dilihat sebagai kata kerja berarti sebuah proses perencanaan atau menggambar rancangan suatu benda dengan maksud agar benda yang dirancang memiliki fungsi yang tepat sesuai dengan tujuan produksinya serta memiliki aspek keindahan.” Sebuah desain harus dimengerti dan dipahami oleh orang lain. Maka dengan demikian sebuah desain dapat dengan mudah untuk diwujudkan ke dalam bentuk yang sebenarnya.

Berdasarkan beberapa pendapat diatas, dapat diambil kesimpulan bahwa desain adalah suatu rancangan obyek atau gambaran yang dibuat berdasarkan

susunan garis, bentuk, warna dan tekstur yang dapat dirasakan, dilihat, didengar, dan diraba serta dapat ditunjukkan dalam kreativitas seseorang.

Afif Ghurub Bestari (2011: 5) “Dalam bidang busana sebuah desain dapat dibedakan menjadi dua jenis, yaitu desain struktur (*structural design*) dan desain hiasan (*decorative design*).” Adapun uraian dari tiap-tiap jenis adalah sebagai berikut:

1. Desain Struktur

Desain struktur adalah (*structural design*) pada busana sering kali disebut sebagai pembentuk siluet busana. Siluet adalah garis luar bentuk suatu busana karena potongan atau pola serta adanya detail, seperti lipit, kerut, kelim, dan kupnat. Berdasarkan akhir bentuk garis luar yang dipergunakan, siluet dapat dibedakan menjadi beberapa jenis. Macam-macam siluet tersebut adalah siluet S, A, H, I, Y, dan bustle. Penerapan desain struktur pada busana misalnya pada busana pengantin yang menggunakan siluet S, yaitu sebuah busana yang pada bagian pinggangnya kecil kemudian mengembang pada bagian pinggang kebawah.

2. *Decorative Design* (Desain Hiasan)

Yang dimaksud desain hiasan pada desain busana adalah bagian-bagian dalam bentuk stuktur yang tujuannya untuk mempertinggi keindahan dari desain stukturnya. Pada busana, hiasan ini dapat berbentuk kerah, saku, renda, kancing-kancing, lipit, dan lain-lain. Desain hiasan ini tidak harus ada pada sebuah desain struktur. Setiap

busana tidak harus selalu memiliki saku, kerah, kancing-kancing, renda dan lain-lain, tetapi yang mutlak harus dibuat adalah desain strukturnya atau siluetnya.

Di dalam pembuatan sebuah desain busana yang pertama harus dipikirkan oleh seorang desainer adalah menentukan desain struktur dari busana yang akan diciptakan, setalah itu baru ditentukan bantuk dan bagian mana yang akan diberi hiasan yang cocok dengan desain strukturnya (Chodiyah & Wisri A. Mamdy, 1982: 2-4) .

1. Prinsip Penyusunan Moodboard

Moodboard adalah analisis tren visual yang dibuat para desainer dengan mempergunakan guntingan-guntingan gambaran yang diperoleh dari majalah (*style magazine*) maupun gambar-gambar desain karya desainer.

Tujuan dari pembuatan moodboard adalah untuk menentukan tujuan, arah, dan panduan dalam membuat karya cipta bertema, sehingga proses kreativitas yang dibuat tidak menyimpang dari tema yang telah ditentukan.

Konsep moodboard dibuat dengan menuangkan ide-ide atau sumber gagasan sesuai dengan tema serta tujuan dari pembuatan karya tersebut. Berbagai tema dapat diangkat sebagai sumber ide/gagasan dalam proses berkreasi, yaitu dengan mengambil tema berdasarkan *trend* yang ada pada zaman dahulu, masa kini dan yang akan datang. Selain dari tema

juga dapat diambil dari kebudayaan tradisional, modern, etnik maupun budaya kontemporer.

Media mood board dikerjakan di atas kertas berukuran 40 cm x 40 cm atau 30 cm x 50 cm (landscape), dengan isi / materi sebagai berikut :

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

Moodboard dengan tema “HIBAWA” (*The Hidden Beauty Of Javanese Women*) yang akan dijadikan panduan dalam pembuatan karya cipta desain busana pesta dengan sumber ide busana Kebaya Jawa.

Langkah-langkah pembuatan mood board :

- a. Menentukan tema desain busana yang akan dibuat. Setelah tema ditentukan, memulai mengumpulkan berbagai elemen penyusun mood board berupa berbagai gambar yang dapat menunjang terhadap tema pada mood board tersebut.
- b. Menyiapkan alat dan bahan yang diperlukan berupa :
 - 1) Kertas berukuran 40 cm x 40 cm atau 30 cm x 50 cm
 - 2) Gambar yang satu sama lain memiliki keterkaitan dalam satu tema
 - 3) Menyiapkan lem kertas

- 4) Menyiapkan alat tulis dan alat gambar yang dapat mendukung estetika penampilan mood board.
 - 5) Menyiapkan gunting kertas
- c. Membuat Mood board dari tema yang telah ditentukan, dengan cara menyusun elemen-elemen pembuatan mood board berdasarkan tema yang telah ditentukan.

2. Unsur dan Prinsip Desain

a. Unsur

Sri Widarwati (1993: 7) unsur-unsur busana adalah “segala sesuatu yang dipergunakan untuk menyusun suatu rancangan”. Chodiyah & Wisri A. Mamdy (1982) berpendapat bahwa unsur desain adalah segala sesuatu yang digunakan untuk membuat karya seni rupa yang mempunyai suatu wujud (rupa). Sedangkan menurut Prapti Karomah & Sicilia Sawitri (1986) unsur-unsur desain adalah segala sesuatu yang disusun untuk mendapatkan desain. Ernawati (2008) unsur desain merupakan unsur-unsur yang digunakan untuk mewujudkan desain sehingga orang lain dapat membaca desain tersebut.

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

Berikut merupakan unsur-unsur desain :

1) Garis

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

Berdasarkan beberapa pendapat di atas dapat ditarik kesimpulan yaitu garis merupakan kumpulan dari titik-titik yang digabungkan sesuai dengan arah dan digoreskan di atas permukaan benda alam maupun buatan untuk mengungkapkan perasan dan emosi seseorang.

Menurut Widjiningsih (1982) pada dasarnya garis ada dua macam yaitu garis lurus dan garis lengkung. Garis lurus

berkesan ketegangan, kepastian, kekauan, dan ketegasan. Garis lengkung berkesan luwes, indah, feminin, dan lembut. Salah satu contoh penerapan garis pada desain busana adalah garis *empire* yang terletak dibawah payudara wanita.

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

a) Sifat garis lurus

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

- (1) Garis lurus tegak memberikan kesan keluhuran
- (2) Garis lurus mendatar memberikan memberikan kesan tenang
- (3) Garis lurus miring/diagonal merupakan kombinasi dari sifat
- (4) Garis vertikal dan horizontal yang mempunyai sifat lebih hidup (dinamis).

b) Sifat Garis Lengkung

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

- (1) Membatasi bentuk struktur atau siluet.
- (2) Membagi bentuk stuktur ke dalam bagian-bagian pakaian untuk menentukan model pakaian.
- (3) Memberikan arah dan pergerakan model untuk menutupi kekurangan bentuk tubuh, seperti garis princes, garis empire dan lain-lain.

Penggunaan unsur garis yang tepat pada sebuah pembuatan busana tentu akan menghasilkan karya yang banyak diminati oleh masyarakat.

2) Arah

Setiap unsur garis mempunyai arah, dimana arah tersebut terdiri dari empat macam, yaitu: arah mendatar, arah tegak, arah miring ke kanan, arah miring ke kiri (Widjiningsih, 1982).

Sedangkan menurut Arifah A. Riyanto (2003) arah dan garis mempunyai keterkaitan, arah dapat mengubah kesan dari sebuah garis.

Kemudian menurut Chodiyah dan Wisri A. Mamdy (1982: 8) Masing-masing arah memberikan pengaruh yang berbeda terhadap si pengamat.

Pada setiap benda yang ada disekitar kita dapat diamati adanya arah tertentu, misalnya mendatar, tegak lurus, miring dan sebagainya. Hal ini sering dimanfaatkan dalam merancang

busana dengan tujuan tertentu. Misalnya arah biasanya digunakan untuk mensiasati kekurangan dari seseorang dalam mengenakan busana. Pada bentuk tubuh gemuk sebaiknya dihindari pemakaian dengan arah mendatar karena akan memberi kesan melebarkan, tetapi sebaiknya menggunakan unsur dengan arah vertikal misalnya garis prinses. Begitu pula sebaliknya untuk bentuk tubuh yang kurus dianjurkan memakai unsur arah mendatar.

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

3) Bentuk

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

permukaan (Sri Widarwati, 1993). Bentuk adalah hasil hubungan dari beberapa garis yang mempunyai area atau bidang dua dimensi (*shape*), apabila bidang tersebut disusun dalam suatu ruang maka terjadilah bentuk tiga dimensi atau (*form*) (Ernawati, 2008 : 203).

Berdasarkan jenisnya bentuk terdiri atas bentuk naturalis atau bentuk organik, bentuk geometris, bentuk dekoratif dan bentuk abstrak. Bentuk naturalis adalah bentuk yang berasal dari bentuk-bentuk alam seperti tumbuh-tumbuhan, hewan, dan bentuk-bentuk alam lainnya. Bentuk geometris adalah bentuk yang dapat diukur dengan alat 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 abstrak merupakan bentuk yang tidak terikat pada bentuk apapun tetapi tetap mempertimbangkan prinsip-prinsip desain (Ernawati, 2008: 203).

Berdasarkan beberapa pendapat yang diuraikan di atas bentuk adalah bidang yang dibatasi sebuah permukaan dan garis yang berbentuk geometris dan bebas (naturalis, abstrak, atau

dekoratif). Apabila diterapkan dalam pembuatan busana, bentuk-bentuk tersebut dapat berupa bentuk kerah, bentuk lengan, bentuk saku, bentuk hiasan, dan lain - lain.

4) Tekstur

Tekstur adalah “sifat permukaan dari suatu benda yang dapat dilihat dan dirasakan” (Sri Widarwati, 1993: 14). Sedangkan Widjiningsih, (1982: 5) mengatakan tekstur adalah “sifat permukaan dari suatu garis, bidang maupun bentuk”. “Tekstur mempunyai pengaruh yang besar terhadap bentuk badan pemakainya karena tekstur merupakan sifat permukaan bahan” (Sadjiman Ebdi Sanyoto, 2005: 15). Tekstur merupakan “keadaan permukaan suatu benda atau kesan yang timbul dari apa yang terlihat pada permukaan benda” (Ernawati, 2008: 204).

Berdasarkan pendapat-pendapat di atas tekstur adalah permukaan suatu benda yang berupa permukaan dari sebuah garis, bidang maupun bentuk yang dapat dilihat dan dirasakan. Pembuatan busana pesta memilih bahan tidak terlalu dibatasi sesuai dengan selera pemakainya.

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

sebaiknya disarankan untuk seseorang yang mempunyai tubuh kurus.

5) Ukuran

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

Berdasarkan uraian di atas, ukuran adalah segala sesuatu yang digunakan untuk membedakan panjang pendek besar kecil suatu benda dan dapat mengatur keseimbangan sebuah benda serta mempengaruhi suatu desain busana. Unsur-unsur yang dipergunakan dalam suatu desain busana diatur ukurannya dengan baik agar desain tersebut memperlihatkan keseimbangan. Sri Widarwati (1993: 10) mengungkapkan, ada 5 ukuran panjang rok antara lain :

- a) Mini : Rok yang panjangnya 10-15 cm di atas lutut.
- b) Kini : rok yang panjangnya sampai lutut.
- c) Midi : rok yang panjangnya 10-15 cm di bawah lutut.
- d) Maxi : rok yang panjangnya sampai pergelangan kaki.

e) Longdress : rok yang panjangnya sampai lantai / tumit.

Berdasarkan penjelasan di atas dapat disimpulkan bahwa ukuran adalah sesuatu yang dapat menentukan panjang-pendek, besar dan kecilnya bentuk yang dapat menghidupkan desain tetapi juga dapat menghasilkan ketidakserasanian.

Pada busana pesta malam untuk wanita dewasa ini ukuran yang digunakan adalah Maxi karena gaun yang dibuat panjangnya sampai pergelangan kaki.

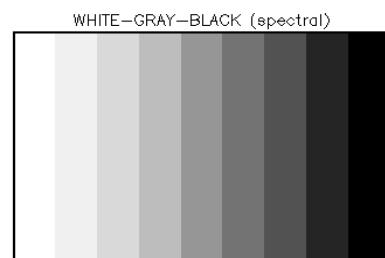
6) Value (nada gelap terang)

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

Sebuah benda dapat terlihat disebabkan adanya cahaya, baik cahaya alam maupun cahaya buatan. Jika diamati pada suatu benda terlihat bahwa tidak semua bagian-bagian permukaan benda terkena oleh cahaya secara merata, ada bagian yang terang dan ada bagian yang gelap. Hal ini menimbulkan adanya

nada gelap terang pada permukaan benda yang sering disebut dengan istilah *value* atau nada gelap terang.

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



Gambar 10. Nilai Gelap Terang

7) Warna

Warna merupakan unsur desain yang paling menonjol dan dapat mengungkapkan suasana perasaan atau watak benda yang dirancang (Ernawati, 2008 : 205).

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.

- a) Menurut Ernawati, dkk (2008: 205-209) teori warna dapat dikelompokkan menjadi :
 - (1) Warna primer, warna ini disebut juga dengan warna dasar atau pokok, karena warna ini tidak dapat diperoleh dengan pencampuran hue lain. Warna primer ini terdiri dari merah, kuning dan biru.
 - (2) Warna Sekunder, warna ini merupakan hasil pencampuran dari dua warna primer, warna sekunder terdiri terdiri dari orange, hijau dan ungu.
 - (3) Warna intermediet, warna ini dapat diperoleh dengan dua cara yaitu dengan mencampurkan warna primer dengan warna sekunder yang berdekatan dalam lingkaran warna atau dengan cara mencampurkan dua warna primer dengan perbandingan 1 : 2. Ada enam macam warna intermediet yaitu : kuning, hijau, biru,

hijau, biru ungu, merah ungu, merah orange, kuning orange.

- (4) Warna tertier. Warna tertier adalah warna yang terjadi apabila dua warna sekunder dicampur. Warna tertier ada tiga yaitu tertier biru, tertier merah dan tertier kuning.
- (5) Warna kquarter. Warna kquarter adalah warna yang dihasilkan oleh pencampuran dua warna tertier. Warna kquarter ada tiga yaitu kquarter hijau, kquarter orange dan kquarter ungu.

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

(1) Sifat panas dan dingin yang termasuk dalam warna panas ini yaitu warna yang mengandung unsur merah, kuning dan jingga. Warna panas ini memberi kesan berarti, agresif, menyerang, membangkitkan, gembira, semangat dan menonjol. Sedangkan warna yang mengandung unsur hijau, biru, ungu disebut warna dingin. Warna dingin lebih bersifat tenang, pasif, tenggelam, melankolis serta kurang menarik perhatian.

(2) Sifat terang dan gelap suatu warna disebut dengan value warna. *Value* warna ini terdiri atas beberapa tingkat. Untuk mendapatkan *value* ke arah yang lebih tua dari

warna aslinya disebut dengan *shade*, dilakukan dengan penambahan warna hitam. Sedangkan untuk warna yang lebih muda disebut dengan *tint*, dilakukan dengan penambahan warna putih.

(3) Sifat terang dan kusam. Sifat terang dan kusam suatu warna dipengaruhi oleh kekuatan warna atau intensitasnya. Warna-warna yang mempunyai intensitas kuat akan kelihatan lebih terang sedangkan warna yang mempunyai intensitas lemah akan terlihat kusam.

c) Kombinasi Warna

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

(1) Kombinasi monokromatis atau kombinasi satu warna yaitu kombinasi satu warna dengan value yang berbeda. Misalnya merah muda dengan merah, hijau muda dengan hijau tua, dan lain – lain.

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

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

(4) Kombinasi warna split komplementer yaitu kombinasi warna yang terletak pada semua titik yang membentuk huruf Y pada lingkaran warna. Misalnya kuning dengan merah keunguan dan biru keunguan, Biru dengan merah keorenan dan kuning keorenan, dan lain-lain.

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

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

Berdasarkan penjelasan di atas dapat disimpulkan bahwa pemilihan warna dalam busana sangatlah penting, karena

warna mempunyai banyak pengaruh terhadap pemakai dan orang lain yang melihat. Warna dapat berfungsi untuk menyamarkan kekurangan atau menonjolkan kelebihan pada suatu desain.



Gambar 11. Lingkaran Warna

b. Prinsip Desain

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

Ada 6 prinsip desain yaitu :

- 1) Harmoni (keselarasan)

Keselarasan adalah “kesatuan diantara macam-macam unsur walaupun berbeda tetapi membuat tiap-tiap bagian itu tetap

kelihatan bersatu” (Sri Widarwati, 1993: 15). Sedangkan menurut Widjiningsih (1982) keselarasan adalah suatu prinsip dalam seni yang menimbulkan kesan adanya kesatuan melalui pilihan dan susunan obyek serta ide-ide. Keselarasan dapat diwujudkan dalam garis, bentuk, warna dan tekstur. 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.

Berdasarkan uraian di atas keselarasan adalah kesatuan unsur sebuah disain yang melalui susunan obyek yang diterapkan dalam garis, bentuk, warna dan tekstur. Sedangkan Sri Widarwati (1993) mengatakan adapun aspek-aspek dalam prinsip harmoni atau keselarasan adalah sebagai berikut :

- (a) Keselarasan dalam garis dan bentuk
- (b) Keselarasan dalam tekstur
- (c) Keselarasan dalam warna

2) Proporsi

Proporsi adalah “hubungan satu dengan yang lain dalam satu susunan” (Widjiningsih, 1982: 13). Perbandingan digunakan untuk menampakkan lebih besar atau lebih kecil dan memberi kesan adanya hubungan satu dengan yang lainnya yaitu busana dengan

pemakainya (Sri Widarwati, 1993: 17). Proporsi adalah prinsip tentang hubungan antara bagian desain secara menyeluruh (Sri Ardiati Kamil, 1986: 62). Proporsi adalah perbandingan antara bagian yang satu dengan bagian yang lain yang dipadukan (Ernawati, 2008: 211).

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

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

3) *Balance* (keseimbangan)

Balance atau keseimbangan adalah hubungan yang menyenangkan antar bagian-bagian dalam suatu desain sehingga menghasilkan susunan yang menarik. Keseimbangan ada 2 yaitu keseimbangan simetris (formal) dan keseimbangan asimetris (informal) (Ernawati, 2008 : 212). Apabila penggunaan unsur elemen desain seperti garis, warna, bentuk dan lain-lain dalam suatu desain dapat memberikan rasa puas atau “sreg” dihati (Sri Ardiati Kamil, 1986: 63). 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 Obivious adalah keseimbangan dari obyek bagian kiri dan kanan tidak serupa tetapi keduanya mempunyai daya tarik yang sama.

Berdasarkan dari beberapa pendapat di atas keseimbangan adalah pengaturan unsur yang sesuai sehingga akan terlihat serasi dan selaras.

4) Irama

Irama adalah suatu pergerakan pandangan yang dapat mengalihkan pandangan mata dari suatu bagian ke bagian yang lain (Sri Widarwati,1993: 17). Arifah A. Riyanto (2003: 57) irama yang merupakan suatu pergerakan yang teratur dari satu bagian kebagian yang lainnya. Sedangkan Widjiningsih (1982) mangatakan dalam seni irama dapat diartikan sebagai suatu bentuk pergerakan dalam disain tersebut berirama. Ernawati (2008: 212) Irama dalam desain dapat dirasakan melalui mata dan dapat menimbulkan kesan gerak gemulai yang menyambung dari bagian yang satu ke bagian yang lain pada suatu benda, sehingga akan

membawa pandangan mata berpindah-pindah dari suatu bagian ke bagian lainnya. Ernawati (2008: 212) ada beberapa cara yang dapat dilakukan untuk menghasilkan suatu irama, yaitu :

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

Berdasarkan beberapa pendapat di atas bisa ditarik kesimpulan irama adalah suatu pergerakan yang teratur yang dapat mengalihkan pandangan mata dari satu bagian kebagian yang lainnya.

5) Aksen / *Center Of Interest*

Aksen merupakan sesuatu yang pertama kali membawa mata pada hal yang penting dalam suatu rancangan atau yang sering disebut dengan *center of interest* / pusat perhatian (Ernawati, 2008: 212). Desain busana harus mempunyai suatu bagian yang disebut lebih menarik dari bagian-bagian lainnya, dan ini disebut dengan perhatian (Sri Widarwati, 1993 : 21). Untuk menciptakan melalui penggunaan warna, garis, bentuk dan ukuran yang kontras serta pemberian hiasan (Widjiningsih ,1982: 20). Sedangkan Sri Ardiani Kamil (1986) mengatakan suatu bagian atau elemen seperti garis, warna, nilai gelap terang dan lain-lain yang terlihat bagus.

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

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

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

6) *Unity* atau kesatuan

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

c. Penerapan Unsur dan Prinsip Desain

Mendesain suatu busana unsur-unsur dan prinsip-prinsip desain hendaklah diperhatikan. Kedua elemen tersebut sangat menentukan bagaimana hasil desain busana yang akan dibuat. Karena dengan adanya unsur desain seseorang dapat melihat wujud dari desain yang

akan dibuat dan dengan memperhatikan prinsip desain, sebuah desain yang diciptakan dapat terlihat lebih indah dan sempurna.

Pada desain busana setiap unsur atau karya hendaklah mudah dibaca atau dipahami oleh orang lain dan sesuai dengan siapa orang yang akan memakainya. Hal ini penting karena setiap orang mempunyai keunikan tersendiri dengan bentuk tubuhnya masing-masing, sehingga untuk menutupi kekurangan atau menonjolkan kelebihan si pemakai dapat menggunakan unsur-unsur dan prinsip-prinsip desain diatas.

1) Penerapan unsur-unsur desain pada busana

Garis merupakan unsur pertama yang sangat penting dalam desain karena dengan garis kita dapat menghasilkan sebuah rancangan busana yang menarik selain unsur-unsur desain lainnya.

Garis busana yang perlu diperhatikan yaitu berupa siluet pakaian atau garis luar pakaian dan garis bagian-bagian busana seperti kerah, lengan, garis hias dan lain-lain.

Sileut pakaian hendaknya dibuat sesuai dengan bentuk tubuh si pemakai dan sesuai dengan *trend mode* saat itu. Seperti untuk orang yang bertubuh kurus hendaknya jangan menggunakan siluet “I” karena akan memberi kesan lebih kurus, begitu juga sebaliknya orang yang bertubuh gemuk hendaknya menghindari pakaian dengan sikuet “S” karena gelombang-gelombang pada pakaian akan memberi kesan menggemukkan. Warna dan tekstur perlu

disesuaikan dengan banyak faktor seperti kulit, kesempatan pemakaian, bentuk tubuh dan lain-lain. Jadi sifat atau watak dari masing-masing unsur dapat dimanfaatkan untuk menutupi kekurangan dan menonjolkan kelebihan dari yang dimiliki si pemakai.

Seorang desainer atau perancang harus mempunyai pengetahuan tentang menjahit agar dapat menuangkan idenya dengan lebih kreatif dan rancangan yang dibuat dapat benar-benar dituangkan atau diwujudkan dalam pakaian secara nyata, dengan kata lain setiap garis-garis busana yang dibuat dapat diwujudkan menjadi benda sesungguhnya. Jadi setiap garis atau bentuk yang dirancang tidak hanya indah diatas kertas saja, tetapi orang lain dapat memahami desainnya untuk diwujudkan ke bentuk yang sebenarnya.

2) Penerapan prinsip-prinsip desain pada busana

Setiap unsur desain disusun sedemikian rupa sehingga akan menghasilkan rancangan yang indah. Agar susunan setiap unsur indah maka diperlukan cara-cara tertentu yang dikenal dengan prinsip-prinsip desain. Setiap prinsip ini tidak digunakan secara terpisah melainkan satu kesatuan dalam suatu desain. Prinsip-prinsip tersebut yaitu keselarasan (harmoni), keseimbangan (*balance*), proporsi (perbandingan), irama, pusat perhatian (aksen), dan kesatuan (*unity*).

Sebuah desain yang dirancang tentunya ada ide-ide yang ditonjolkan. Misalnya ide busana dengan menggunakan renda-renda, maka agar busana tersebut terlihat serasi (harmonis) maka bagian busana hendaklah juga menggunakan renda yang bila dilihat tidak berlebihan. Apalagi menggunakan garis yang melengkung, sebaiknya juga disesuaikan dengan garis leher atau bentuk kerah dan juga ujung bawah pakaian. Memilih kerah atau ujung bawah baju yang melengkung sehingga terlihat serasi.

Begitu juga dengan prinsip proporsi. Agar setiap bagian busana terlihat proporsional, menyusun setiap bagian tersebut dengan baik. Misalnya orang yang berbentuk badan kurus jangan menggunakan motif yang membuatnya semakin tambah terlihat kurus atau motif garis vertikal dan lain-lain. Penempatan setiap bagian juga perlu diperhatikan keseimbangannya (*balance*) misalnya keseimbangan simetris atau asimetris.

Irama pada setiap desain juga tak kalah pentingnya. Ada beberapa cara yang dapat digunakan untuk menentukan irama pada desain sebagaimana sudah dijelaskan terdahulu. Kita dapat memilih salah satu irama pada pakaian yang diinginkan, misalnya ada pengulangan bentuk seperti membuat rimpel kecil yang dibuat pada garis leher, kemudian dibuat pengulangannya dengan membuat rimpel kecil juga pada ujung lengan. Satu hal lagi yang

terpenting yaitu kesatuan (*unity*) pada setiap unsur yang ada dalam desain.

d. Bentuk atau Tipe Tubuh

Suatu elemen dalam desain dapat membuat suatu penampilan pribadi terlihat sempurna jika seseorang mampu menganalisa secara sempurna. Suatu hal yang terpenting untuk mencapai hasil yang diinginkan dalam sebuah desain adalah prinsip desain. Suatu analisa pribadi tentang bentuk badan mana yang baik dan yang kurang serta warna kulit seseorang, dapat dipakai sebagai dasar untuk menentukan desain. Dari hal tersebut seseorang dapat menonjolkan bagian-bagian badan yang bagus sekaligus menutupi bagian-bagian yang kurang sempurna dengan pemilihan desain yang tepat.

Sementara itu para ahli dalam bidang *fashion* kini telah mengadakan survey dalam bidang bentuk badan seseorang beserta kepribadiannya, yang kemudian secara garis besar mengelompokkan individu dengan perbedaan-perbedaan yang menyolok dalam kepribadian serta bentuk badannya. Berikut adalah penggolongan tipe wanita berdasarkan tubuh dan kepribadiannya menurut Sri Ardiarti Kamil (1986: 84-86) :

1) *Type Dramatic (masculin)*

Wanita yang termasuk ke dalam golongan ini, biasanya mempunyai perangai atau sifat yang terbuka. Pada umumnya kuat, menonjol dan agresif. Cara berpikir dan gerakannya lembut,

tenang dan mempunyai kepercayaan diri sendiri. Wanita dengan tipe ini pada umumnya berpawakan tinggi dengan tulang-tulang besar, tegak, rambut lurus dan licin, suara penuh bernada redah dan enak didengar, gerakannya pelan tapi pasti. Berdasarkan hasil penyelidikan tekstur bahan yang digunakan sebaiknya berat, tebal, dan bermotif. Sedangkan bentuk motifnya lebih baik adalah motif tekstil yang besar-besar, mengembung, bentuk geometris lebih cocok dibandingkan dengan bentuk bunga. Dalam pemilihan warna tipe ini lebih cocok dengan warna-warna cerah/panas. Terkadang juga dapat menggunakan warna dingin, dan tetap membutuhkan pemilihan dan pemikiran yang sempurna, misalnya warna dingin yang sedikit panas, seperti merah *purple* (ungu) atau kuning kehijauan lebih cocok dari pada warna dingin yang masih asli seperti biru atau biru kehijauan. Wanita dengan bentuk badan tegak, maka warna atau *hue* dengan intensity yang kuat dengan *value* yang rendah akan cocok untuk tipe ini. Garis-garis desain yang mengulangi bentuk bentuk badannya yang tinggi, yaitu garis yang memanjang, lurus.

2) *Type Feminin (ingenue)*

Wanita dengan golongan ini adalah wanita yang memiliki sifat yang berlawanan dengan *type dramatic (maskulin)*. Wanita dengan tipe ini memiliki kepribadian yang sangat feminin, lemah lembut, serta agak pemalu. Wanita dengan golongan ini berbadan pendek,

dan lemah lembut dalam pembawaan. Rambutnya sedikit berombak dan tidak lurus. Pemilihan warna untuk wanita dengan tipe ini adalah warna yang lembut sesuai dengan sifatnya. Sedangkan tekstur bahan yang cocok untuk wanita dengan tipe ini adalah tekstur yang lembut, halus, menerawang, dan ringan. Misalnya bahan *lame*, *chiffon*, *crepe*, *lace* dan lain-lain. Garis-garis yang melengkung lembut dapat dihubungkan dengan kepribadian serta bentuk fisik wanita dengan tipe ini. Hiasan seperti *trimming*, *ruffles*, lipit-lipit jarum, bidang-bidang yang kecil, permukaan yang licin akan lebih cocok. Aksesoris yang terlalu besar, ataupun dekorasi yang besar kurang cocok dengan wanita tipe ini.

3) *Type Intermediate*

Wanita dengan tipe ini memiliki kepribadian maupun bentuk tubuh diantara kedua *type dramatic* (maskulin) dan *type ingenue* (feminin). Wanita dengan tipe ini harus pintar mempelajari atau menganalisa bagian tubuh mana yang memiliki kelebihan. Wanita dengan *type intermediate* sebaiknya menghindari garis-garis, warna, tekstur yang ekstrim seperti terlalu mengkilat, terlalu halus, dan warna yang terlalu kontras. Pemilihan bahan teksil sebaiknya memilih bahan yang tidak telalu berat dan tidak terlalu ringan. Sedangkan untuk pemilihan warna, wanita dengan tipe ini sebaiknya memilih warna-warna yang cerah.

3. Teknik Penyajian Gambar

“Dalam menampilkan desain busana, desainer hendaknya tidak mengabaikan kenyataan yang sebenarnya sehingga dapat menghasilkan gambar yang ideal, proporsional, dan menarik” (Soekarno & Lanawati Basuki, 2004: 2). “Banyak cara untuk menampilkan gambar desain busana, tetapi perancang busana dapat memilih salah satu cara yang paling cocok dan serasi sesuai dengan tujuan yang ingin dicapai”. “Teknik penyajian gambar adalah cara menyelesaikan gambar desain busana yang telah diciptakan di atas tubuh sehingga bagian-bagian gambar tersebut dapat terlihat” Sri Widarwati, dkk (1996: 72). Bagian-bagian tersebut, antara lain:

- a. Bahan dan permukaan tekstil serta warna yang dipakai.
- b. Hiasan pada pakaian yang dijahitkan.
- c. Teknik penyelesaian yang digunakan dalam busana.

Adapun tujuan dari penyajian gambar adalah sebagai berikut:

- 1) Sebagai alat untuk menggambarkan ide si pemakai yang akan menjadi gambaran tentang sebuah busana yang diinginkan.
- 2) Sebagai bahan agar apa yang ingin diciptakan sesuai dengan keinginanya, dapat dimengerti oleh orang lain dan dapat diselesaikan atau diwujudkan dalam bentuk busana yang sebenarnya.

Menurut Sri Widarwati (1996) dalam gambar atau membuat sketsa untuk menciptakan desain pakaian ada beberapa teknik penyajian. Teknik penyajian gambar adalah teknik-teknik yang digunakan untuk

menggambar atau membuat sketsa-sketsa untuk menciptakan desain busana, yang terdiri dari beberapa teknik yaitu :

a) *Design Sketching* (Menggambar Sketsa)

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

Sri Widarwati, dkk (1996) ada beberapa hal yang harus diperhatikan dalam menggambar sketsa, yaitu:

- (1) Gambar sketsa harus jelas, tidak menggunakan detail detail yang tidak berguna. Misalnya tangan, kaki serta kepala tidak perlu digambar lengkap.
- (2) Dapat dibuat langsung di atas kertas.
- (3) Sikap atau *pose* lebih bervariasi, memperlihatkan segi-segi yang menarik dari desain.
- (4) Menggambar semua detail bagian busana seperti kerah, lengan, saku dan hiasan pada kertas *sheet*.
- (5) Pengembangan gambar dikerjakan di atas kertas *sheet* yang sama, dimungkinkan terjadi perubahan siluet atau variasi pada detail.
- (6) Jangan menghapus apabila timbul ide baru. Jadi, dalam kertas *sheet* terdapat beberapa model.
- (7) Memilih desain yang disukai.

Berdasarkan pendapat di atas dapat disimpulkan bahwa, *design sketching* adalah desain yang dibuat untuk mengembangkan ide-ide dan menerapkannya pada kertas.

b) *Production Sketching* (Sketsa Produksi)

Production Sketching (Sketsa Produksi) adalah suatu sketsa yang akan digunakan untuk tujuan produksi suatu busana (Sri Widarwati, dkk, 1996: 75). “*Production sketching* adalah desain busana yang ditampilkan dengan sikap yang jelas, menghadap ke depan dilengkapi dengan gambar bagian belakang” (Soekarno & Lanawati Basuki, 2004: 4). *Production sketching* dimaksudkan untuk membantu para pembuat pola dalam menjalankan tugasnya. Jadi seorang pembuat pola harus dapat membaca sketsa dan menganalisa dari sketsa desain yang ada.

Ada beberapa hal yang perlu diperhatikan dalam *production sketching* (Sri Widarwati, dkk, 1993), yaitu:

- (1) Semua detail harus digambarkan dengan jelas dan disertai dengan keterangan.
- (2) Sikap atau *pose* depan dan belakang dengan proporsi yang sebenarnya.
- (3) Penempatan kup, saku, kancing, dan lain sebagainya harus lebih teliti.
- (4) Desain bagian belakang harus ada.
- (5) Apabila terdapat detail yang rumit harus digambar tersendiri.

Berdasarkan penjelasan di atas dapat disimpulkan bahwa, *production sketching* adalah sketsa yang digunakan untuk tujuan produksi suatu busana, sehingga detail busana dapat terlihat jelas, serta pembuatan desain tersebut digambar menghadap ke depan dan belakang.

c) *Presentation Drawing* (Penyajian Gambar)

Presentation Drawing (Penyajian Gambar) adalah suatu sajian gambar atau koleksi yang ditujukan pada pelanggan (*buyer*) (Sri Widarwati, dkk, 1993: 77). Arifah A. Riyanto (2003: 144), “*presentation drawing* adalah desain model busana yang digambar lengkap dengan warna atau corak kain pada suatu *pose* tubuh tertentu yang dapat dilihat pada bagian muka dan belakang”. Oleh karena itu dalam penyajian gambar dan pengaturannya (*Lay Out*) harus memperhatikan hal – hal berikut :

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

d) *Fashion Illustration* (Ilustrasi Desain Busana)

“*Fashion Illustration* (Ilustrasi Desain Busana) adalah suatu sajian gambar *fashion* yang dimaksudkan untuk tujuan proporsi suatu desain” (Sri Ardianti Kamil, 1986: 44). “*Fashion Illustration*

adalah menggambar busana dengan proporsi tubuh panjang yang biasanya untuk dewasa 8 kali tinggi kepala, tetapi menggambar dengan cara *illustrasi* menjadi 10 hingga 11 tinggi kepala” (Arifah A. Riyanto, 2003: 247). Menurut (Soekarno & Lanawati Basuki, 2004), “desain *illustration* adalah desain busana yang tidak menampilkan detail busana dengan jelas, tetapi lebih menekankan kepadatuhnya bahan pakaian pada tubuh, siluet, keindahan, dan keluwesan desain”. Seorang *fashion illustrator* bertugas membuat sebuah ilustrasi untuk promosi suatu desain dan biasanya bekerja untuk sebuah majalah, koran, buku, dan lain-lain. Untuk *fashion illustration* menggunakan proporsi 9 atau 10 kali tinggi kepala, maka dalam hal ini kaki dibuat lebih panjang.

Dapat disimpulkan bahwa, *fashion illustration* adalah suatu sajian gambar dengan tujuan mempromosikan suatu desain dengan ukuran untuk dewasa yang biasanya 8 kali tinggi kepala menjadi 10 sampai dengan 11 kali tinggi kepala.

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

Three Dimention Drawing (Gambar Tiga Dimensi) merupakan suatu sajian gambar yang menampilkan ciptaan desain busana dengan bahan sebenarnya dibuat dalam tiga dimensi” (Sri Widarwati, dkk, 2000: 79). *Three dimention drawing* biasanya digunakan untuk mempromosikan bahan atau jenis kain tekstil yang baru dari suatu industri. Selain itu, *three dimention drawing* juga digunakan oleh

sebuah butik maupun rumah produksi untuk mempromosikan hasil karyanya.

Disimpulkan bahwa, *three dimention drawing* merupakan suatu cara untuk mencipta suatu busana dengan menggunakan bahan sebenarnya dengan cara tiga dimensi.

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

E. Busana Pesta

1. Deskripsi Busana

a. Pengertian Busana Pesta

Busana pesta adalah “busana yang dikenakan pada kesempatan pesta, dimana pesta tersebut dibagi menurut waktunya yakni pesta pagi, pesta siang dan pesta malam” (Prapti Karomah & Sicilia

Sawitri, 1998: 10). Enny Zuhni Khayati (1998: 3) busana pesta adalah “busana yang dikenakan pada kesempatan pesta baik pagi hari, siang hari dan malam hari”. Chodiyah dan Wisri A. Mamdy (1982: 166) busana pesta adalah “busana yang dikenakan pada kesempatan pesta, biasanya menggunakan bahan yang berkualitas tinggi dengan hiasan dan perlengkapan yang bagus dan lengkap sehingga kelihatan istimewa”.

Jadi dari pengertian di atas dapat disimpulkan bahwa busana pesta adalah busana yang dikenakan pada kesempatan pesta baik pesta pagi, pesta siang, pesta sore maupun pesta malam hari, dimana busana yang dikenakan lebih istimewa dibandingkan dengan busana sehari-hari, baik dari segi bahan, teknik jahit, desain maupun hiasannya.

b. Penggolongan Busana Pesta

Busana pesta ada dua macam, yaitu undangan resmi (upacara kenegaraan, serah terima jabatan, wisuda, dan upacara akhad nikah) dan undangan tidak resmi (selamatan, syukuran, ulang tahun, dan perpisahan) (Prapti Karomah, 1990). Menurut Enny Zuhni Khayati (1998), busana pesta malam adalah busana yang dipakai pada kesempatan pesta dari waktu matahari terbenam sampai waktu berangkat tidur, baik yang bersifat resmi maupun tidak resmi. Busana pesta malam dikelompokan menjadi lima (Enny Zuhni Khayati, 1998), yaitu:

1. Busana Pesta Pagi atau Siang

Busana pesta pagi atau siang adalah busana yang dikenakan pada kesempatan pesta antara pukul 09.00-15.00. Busana pesta ini terbuat dari bahan yang bersifat halus, lembut, menyerap keringat dan tidak berkilau, sedangkan pemilihan warna sebaiknya dipilih warna yang lembut tidak terlalu gelap. Model busana cenderung lebih sederhana dibandingkan busana pesta malam. Pelengkap busana yang digunakan biasanya berupa sepatu hak tinggi, tas tidak berkilau, dan perhiasan yang digunakan tidak berlebihan.

2. Busana Pesta Sore

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

3. Busana Pesta Malam

Busana pesta malam adalah busana pesta yang dipakai pada malam hari untuk kesempatan pesta, dengan ciri-ciri model terbuka, *glamour*. Misalnya *backlees* (punggung terbuka), *busty look* (dada terbuka), *decolette look* (leher terbuka), dan lain-lain. 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.

4. Busana Pesta Malam Resmi

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

5. Busana Pesta Malam Gala

Busana pesta malam gala adalah busana pesta yang dipakai pada malam hari untuk kesempatan pesta, dengan ciri-ciri mode terbuka, glamour, mewah. Misalnya : *Backlees* (punggung terbuka), *busty look* (dada terbuka), *decolette look* (leher terbuka) dan lain-lain.

Berdasarkan uraian di atas dapat disimpulkan bahwa busana pesta malam adalah busana yang digunakan pada kesempatan malam hari dengan menggunakan bahan yang berkualitas dan hiasan pelengkap yang bagus.

c. Karakteristik Busana Pesta

Untuk menghasilkan sebuah busana pesta yang bagus dan bermutu tinggi perlu mempertimbangkan karakteristik dari busana pesta tersebut. Karakteristik busana pesta antara lain :

a. Model / Siluet Busana Pesta

“Siluet busana pesta adalah struktur pada desain busana yang mutlak harus dibuat dalam suatu desain” (Sri Widarwati, dkk,

1993). “Siluet adalah garis sisi luar atau garis sisi bayangan luar dari sebuah model busana atau pakaian yang dapat dikelompokkan menjadi garis bayangan luar atau siluet (*silhouette*) A, I, H, Y, S, T, O, X, V” (Arifah A. Riyanto, 2003). Siluet busana pesta adalah struktur pada desain busana yang multak yang harus dibuat dalam dalam sebuah desain (Sri Widarwati, 1993). Dalam pembuatan busana pesta ada beberapa siluet busana yang dapat dipakai, antara lain :

- a. Siluet A, yaitu busana dengan model pada bagian bawah lebih lebar dari pada bagian atas.
- b. Siluet Y, yaitu busana yang pada bagian atas lebar dan pada bagian bawahnya sempit.
- c. Siluet I, yaitu busana dengan model bagian atas besar / lebar, bagian badan/ tengah lurus dan bagian bawah lebar.
- d. Siluet S, yaitu busana dengan model pada bagian atas besar, pada bagian tengah kecil/sempit, dan pada bagian bawah lebar.
- e. Siluet T, adalah busana yang mempunyai desain garis leher kecil, ukuran lengan panjang dan bagian bawah atau rok kecil.
- f. Siluet L, adalah bentuk / model busana yang merupakan variasi dari berbagai siluet.

Berdasarkan uraian di atas disimpulkan bahwa siluet yang digunakan dalam busana pesta malam adalah siluet Y.

2. Bahan Busana Pesta

Tekstur adalah sifat permukaan dari garis, bidang maupun bentuk (Widjiningsih, 1982: 5). Sedangkan menurut Sri Widarwati (1993: 14) tekstur adalah sifat dari permukaan benda yang dapat dilihat dan dirasakan. Tektur bahan yang dipakai busana pesta dapat dipilih bahan yang berkilau, lembut, melangsai, kaku, tebal, tipis, dan lain –lain yang tentunya disesuaikan dengan kondisi pemakai dan pada kesempatan pesta yang akan dihadiri. Salah satu contoh tekstur bahan yang dapat menjadi pilihan dalam pembuatan busana pesta adalah sutra yang mempunyai tekstur lembut, melangsai, dan berkilau. Penggunaan bahan untuk busana pesta malam dibuat dari bahan-bahan yang bertekstur lebih lembut dan halus. Selain itu, menggunakan bahan yang melangsai dan warna yang mencolok. Enny Zuhni Khayati (1998), ada empat hal yang perlu diperhatikan dalam pemilihan bahan busana, antara lain:

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

3. Pola Busana

Pola dasar adalah pola yang dibuat dengan menggunakan ukuran dan sistematika tertentu. Sedangkan yang dimaksud dengan pola busana adalah pola pengembangan dari pola dasar sesuai model yang diinginkan. Widjiningsih (1994:3), “pola konstruksi adalah pola yang diperhitungkan secara matematis dan digambarkan pada kertas sehingga tergambar bentuk badan muka dan belakang, rok, lengan, kerah, celana kulot, dan sebagainya yang masih dapat diubah menjadi pola yang dikehendaki”.

Ada beberapa metode dalam pembuatan pola, di antaranya:

a. Pengambilan ukuran

Pada proses pembuatan pola terlebih dahulu harus mengambil ukuran badan. Dalam pengukuran badan harus dilakukan dengan teliti dan tepat agar pembuatan busana terlihat bagus dan sesuai dengan ukuran. Sebelum mengambil ukuran sebaiknya mengikatkan *ban veter* pada bagian dada, pinggang, dan panggul agar mendapatkan ukuran yang tepat.

Adapun ukuran-ukuran yang dibutuhkan dalam pembuatan busana (Porrie Muliawan, 2003: 78), di antaranya:

1. Ukuran Pola Badan

a. Lingkar leher

Lingkar leher diukur sekeliling batas leher dan badan dengan meletakkan jari telunjuk di lekuk leher.

b. Panjang bahu

Panjang bahu diukur dari batas leher ke puncak lengan.

c. Lingkar badan

Diukur sekeliling badan atas yang terbesar melalui puncak payudara, kemudian ke ketiak terus ke belakang. Letak meteran di belakang harus datar dari ketiak sampai ketiak, diukur pas dahulu kemudian ditambah 4 cm atau 4 jari.

d. Lingkar pinggang

Lingkar pinggang diukur dari sekeliling pinggang (pas dahulu), kemudian ditambah 1 cm atau 1 jari. Tambahan ini untuk pola badan atas, tetapi untuk celana boleh kurang 1 cm.

e. Lingkar panggul

Lingkar panggul diukur pada badan bawah yang terbesar, pas dahulu kemudian tambah 4 cm atau 4 jari. Diambil pada ketinggian dua jari di atas puncak pantat, meteran terlihat datar.

f. Lebar muka

Lebar muka diukur pada pertengahan jarak bahu terendah ketiak dari batas lengan kanan sampai kiri.

g. Panjang muka

Panjang muka diukur dari lekuk leher di tengah muka ke bawah sampai di bawah *ban veter* pinggang.

h. Lebar punggung

Lebar punggung diukur pada pertengahan jarak bahu terendah dan ketiak, dari batas lengan kiri sampai batas lengan kanan.

i. Panjang punggung

Panjang punggung diukur dari tulang leher yang menonjol di tengah belakang lurus ke bawah sampai di bawah *ban veter* pinggang.

j. Panjang sisi

Panjang sisi diukur dari batas ketiak, di mana diletakkan mistar sebagai batas, sampai di bawah *ban veter* pinggang dikurangi 2, 3, atau 4 cm, tergantung besarnya lubang lengan yang dikehendaki.

k. Tinggi dada

Tinggi dada diukur dari bawah *ban veter* pinggang tegak lurus ke atas sampai puncak payudara.

l. Lebar dada

Beberapa sistem kontruksi pola dasar wanita memerlukan ukuran ini, yaitu mengukur jarak dari puncak payudara yang satu ke puncak yang disebelahnya.

2. Ukuran Pola Lengan

a. Lingkar Lubang Lengan

Diukur sekeliling lubang lengan, pas dahulu lalu ditambah 4 atau 6 cm untuk konstruksi pola lengan.

b. Panjang lengan luar

Diukur dari bahu terendah / puncak lengan ke bawah.

c. Tinggi kepala lengan

Diukur dari bahu terendah ke batas lengan atas yang tersebar, umumnya 12 atau 14 cm.

d. Lingkar bawah lengan

Diukur sekeliling besarnya tempat lengan berhenti pas dahulu, kemudian ditambah 2 atau 3 cm.

3. Ukuran Pola Rok

a. Panjang rok muka

Diukur dari bawah *ban veter* pinggang di tengah muka lurus ke bawah sampai di lantai, karena rata. Kemudian ukur beberapa panjang yang dikehendaki dikurangi dari lantai.

b. Panjang rok sisi

Diukur sampai lantai duhulu, kemudian dikurangi dengan angka yang sama. Umumnya panjang rok sisi 1 atau 2 cm lebih panjang dari pada ukuran ditengah muka.

c. Panjang rok belakang

Diukur pada tengah belakang dari bawah *ban veter* ke lantai dahulu, kemudian dikurangi dengan angka yang sama, umumnya tengah belakang kurang 1 cm dari tengah depan.

b. Metode atau sistem pembuatan busana

Metode dalam pembuatan pola ada dua macam (Widjiningsih, 1994: 3) yaitu:

1. Draping

“Draping adalah cara membuat pola dengan meletakkan kertas tela sedemikian rupa di atas badan seseorang atau boneka *manequin* yang akan dibuat busana dari tengah muka menuju ke sisi dengan bantuan jarum pentul” (Widjiningsih, 1994).

Untuk mendapatkan bentuk yang sesuai dengan bentuk badan diperlukan lipit pantas atau lipit bentuk. Lipit pantas digunakan karena adanya perbedaan ukuran antara lain lingkaran yang besar dengan yang kecil. Misalnya lipit bentuk di bawah dada, sisi ataupun bahu. Draping banyak digunakan sebelum pola konstruksi berkembang, karena draping ini memiliki beberapa keunggulan antara lain, yaitu tidak membutuhkan ukuran karena dapat langsung dibuat pada *manequin* atau badan seseorang, tidak terlau memerlukan banyak waktu, langsung dapat membuat desain yang kita inginkan dan apabila kurang teliti dalam pembuatannya pola tetap dapat dibuat. Porrie

Muliawan (1989), draping adalah meletakkan sehelai kain muslin atau kertas dilangsaikan pada boneka jadi dengan membuat beberapa lipit pada bahan jiplakan bentuk badan ini menjadi bentuk dasar pola busana.

Berdasarkan pendapat di atas dapat disimpulkan bahwa, draping adalah cara membuat pola dengan cara meletakkan kain atau kertas tela yang langsung menempel pada badan seseorang atau pada badan *manequin*.

2. Konstruksi Pola

“Konstruksi pola adalah pola yang dibuat berdasarkan ukuran dari bagian-bagian badan yang diperhitungkan secara sistematis dan digambar pada kertas, sehingga tergambar bentuk badan muka dan belakang, rok, lengan, kerah, dan sebagainya” (Widjiningsih, 1994: 3). Dalam pembuatan konstruksi pola tergantung pada sistem menggambar pola yang digunakan serta berhubungan erat pada ukuran-ukuran yang diambil. Pola konstruksi kemudian berkembang menjadi bermacam-macam sistem yaitu pola *Danckaerts, Charmant, Mayneke, Cuppens, Dressmaking, Soen, Wielsma Frans Wiener*, dan *Muhawa* (M. H. Wancik, 2000).

Ada beberapa hal yang harus diperhatikan untuk mendapatkan pola konstruksi yang baik adalah sebagai berikut Widjiningsih (1982) :

- a) Cara mengambil macam-macam jenis ukuran haruslah tepat dan cermat dengan menggunakan petierban sebagai alat penolong sewaktu mengukur dan pita pengukur.
- b) Cara menggambar bentuk tertentu seperti garis leher, kerung lengan dan bagian bawah rit harus luwes, lancar dan tidak ada keganjilan.
- c) Perhitungan pecahan dari ukuran yang ada dalam konstruksi harus dikuasai.

4. Teknologi Busana

Teknologi busana adalah suatu cara atau teknik dalam pembuatan busana agar hasilnya bagus dan nyaman dipakai (Nanie Asri Yuliati, 1993). Dalam pembuatan busana, teknologi busana yang digunakan adalah sebagai berikut :

a. Teknologi Penyambungan (Kampuh)

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

b. Bahan Pembantu dan Pelapis Busana

Bahan pelapis busana biasa digunakan pada busana dengan tingkat mutu tinggi. Bahan pelapis (*underlying*) adalah bahan yang letaknya di bawah bahan utama. Bahan pelapis mempunyai beberapa fungsi, berikut merupakan fungsi dari *underlying* :

- 1) Membuat hangat (dingin) busana yang dikenakan.
- 2) Mencegah tembus pandang pada jenis bahan yang tipis.
- 3) Menutup kampuh-kampuh penyelesaian sehingga tampak rapi.
- 4) Memperbaiki bentuk dan jatuhnya busana dibadan.
- 5) Untuk merubah warna bahan utama menjadi warna yang lebih tua atau lebih muda.

Dalam hal penempatan atau letak bahan pelapis pada busana dibagi menjadi empat tingkat :

- a) Bahan pelapis pertama (*underlying*), letaknya persis dibawah bahan utama.
- b) Bahan pengeras atau bahan pembentuk (*Interfacing*).
- c) Bahan untuk penghangat badan (*Interlining*).
- d) Bahan yang letaknya paling dalam yang langsung bersentuhan dengan kulit (*lining*) lazim disebut dengan kain vuring.

Berikut ini merupakan macam-macam bahan pelapis dan bahan pembantu busana yang biasa digunakan pada sebuah busana :

1) Teknologi *Interfacing*

Interfacing adalah bahan yang digunakan untuk membentuk atau memperbaiki dari bentuk suatu busana.

- a) *Interfacing* (Lapisan dalam) yaitu sepotong bahan pembentuk biasanya dipotong sama serupa dengan lapisan singkap dan pemakainya (Goet Poespo, 2005: 59).
- b) *Interfacing* yang berperekat, cara merekatkannya dengan menggunakan setrika panas hingga menempel.

Interfacing adalah bahan yang digunakan diantara pakaian dan lapisan singkap (*facing*). Kegunaan *Interfacing* adalah untuk memberikan kekuatan badan dan bentuk (Goet Poespo, 2005: 11) *Interfacing* tidak berperekat, pada bagian buruk bahan diberi tusuk atau setikan penahan (pembantu).

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

2) Teknologi *Facing*

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

Bahan yang digunakan untuk *facing* menurut Nanie Asri Yuliati (1993) adalah sewarna dengan bahan pokok. Berbeda warnanya

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

3) Teknologi *Interlining*

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

a) Kain keras / *turbines*

Jenis ini biasanya digunakan pada bagian kerah dan ban pinggang.

b) Kain kapas / *Fisilin*

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

4) Teknologi *Lining*

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

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

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

c. Teknologi Pengepresan

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

5. Hiasan Busana

Sri Widarwati, dkk (1996: 1), “desain hiasan adalah desain untuk memperindah desain strukturnya”. Widjiningsih (1982: 1), “desain hiasan busana atau *decorative design* adalah desain yang berfungsi untuk memperindah permukaan suatu benda (busana) sehingga terlihat lebih menarik”. Enny Zuhni Khayati (1998: 17), “*garniture/ hiasan busana* memiliki pengertian segala sesuatu yang dihasilkan pada busana agar busana tersebut memiliki nilai atau *value* yang tinggi, terutama nilai 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.

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

- a. Gambar dipilih sesuai dengan nuansa dan karakteristik busana pokoknya.
- b. *Garniture* busana sebaiknya juga disesuaikan dengan usia pemakai.
- c. Disesuaikan dengan suasana dan kesempatan: *garniture* yang berwarna emas sangat cocok untuk kesempatan pesta (suasana yang tidak sedang berduka).

- d. Pemilihan *garniture* juga disesuaikan dengan kondisi tubuh (bentuk badan) yang perlu ditonjolkan dan bentuk badan yang justru perlu disembunyikan.
- e. Pemilihan *garniture* juga harus disesuaikan dengan keadaan kenangan keluarga: yang indah tidak harus mahal (tergantung kreativitas seseorang).

Dilihat dari bahannya secara garis besar hiasan busana digolongkan menjadi (Enny Zuhni Khayati, 1998):

- a. Hiasan dari benang
- b. Hiasan dari kain
- c. Hiasan dari logam
- d. Hiasan dari kayu
- e. Hiasan dari plastik/ mika
- f. Macam-macam renda
- g. Hiasan dari bahan istimewa, meliputi :
 - 1) *Gim*, yaitu sejenis per yang sangat lembut berbentuk spiral dari logam berlapis.
 - 2) *Ribbing*, yaitu sejenis bahan dari *tricot* atau kaos yang biasanya digunakan sebagai hiasan atau detail busana.
 - 3) *Breading*, yaitu hiasan berupa tali, bentuknya hampir menyerupai tali *cord* tetapi lebih padat.

- 4) Hiasan *Prada*, yaitu usaha atau rekayasa manusia untuk mendapatkan warna kuning keemasan atau putih keperakan. Pada proses pewarnaan atau pencelupan batik atau tekstil kerajinan.
- 5) Manik-manik, yaitu butiran atau lempengan yang bagian tengahnya memiliki lubang kecil yang berguna untuk melekatkan barang atau kain yang dihias. Manik-manik adalah hiasan yang berupa butiran atau lempengan yang bagian tengahnya berlubang kecil. Manik-manik dibagi menjadi dua macam, yaitu : manik-manik yang bernuansa tradisional dan *kontemporer* modern. Contoh manik-manik yang tergolong tradisional antara lain batu alam, karang, tulang, biji-bijian, kayu, tempurung. Sedangkan yang termasuk ke dalam jenis manik-manik adalah mutiara, payet, *hallon*, parel, batu, *manikam*, dan bentuk bebas.

Berdasarkan penjelasan di atas dapat disimpulkan bahwa, desain hiasan busana adalah segala sesuatu yang menghiasi busana dengan pemilihan dan penempatan hiasan yang tepat agar terlihat menarik.

Desain hiasan busana merupakan bagian-bagian dalam bentuk busana yang tujuannya untuk mempertinggi keindahan desain busana.

F. Pergelaran Busana

1. Pengertian Pergelaran Busana

Gelar busana adalah pameran mode busana yang asalnya adalah ingin memamerkan ide-ide hasil rancangan para perancang mode busana (Sri

Widarwati,1996: 45). Peragaan busana menurut Poppy Darsono merupakan ajang untuk memperkenalkan produk baru berupa busana dan pelengkap busana. Peragaan busana adalah parade busana yang dikenakan oleh model hidup atau peragawati (Sicilia Sawitri, 1985:12). Berdasarkan pengertian beberapa sumber di atas dapat disimpulkan bahwa gelar busana merupakan salah satu cara untuk memperagakan, memperkenalkan busana kepada khalayak umum atau masyarakat.

2. Tujuan Penyelenggaraan Pergelaran Busana

Adapun tujuan dari sebuah peragaan busana menurut Sri Widarwati (1995) 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

(Sri Widarwati, 1996:45).

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

- 1) Sebagai wahana belajar keorganisasian dalam bentuk kepanitiaan pergelaran busana.

- 2) Melahirkan desainer-desainer muda yang profesional di bidangnya.
- 3) Memperkenalkan sebuah hasil karya perancang busana kepada masyarakat. (Sri Widarwati, 1996:45).

Tujuan dari pergelaran busana dengan tema “*MOVITSME*” (*Move To It’s Me*) adalah:

- a. Sebagai sarana untuk mempromosikan hasil karya mahasiswa Teknik Busana Fakultas Teknik Universitas Negeri Yogyakarta.
- b. Mendidik para mahasiswa program studi Teknik Busana dalam rangka menampilkan kreasinya dan memupuk rasa percaya diri.

3. Konsep Pergelaran

- a. Style pergelaran

Besar atau kecil sebuah event layak mendapat sentuhan istimewa. Jika ingin dikenang perbedaan harus dibubuhkan sebagai tanda kenangan di hati para audiens. Konsep adalah gambaran, rancangan, proses yang digunakan untuk memahami hal lain (Kamus Besar Bahasa Indonesia). Di dalam pengembangan konsep ini ada faktor-faktor yang harus diingat adalah: (a) jabarkan visi misi, yaitu untuk apa event ini diadakan. (b) kenali audiensnya, yaitu siapakah orang yang anda tuju untuk event ini. (c) catat segala kemungkinan, yaitu catat segala kemungkinan yang terjadi ketika event berlangsung, hal ini berkaitan dengan teknis. Tempat pergelaran dapat dilakukan didalam ruangan (*indoor*) maupun di luar ruangan (*out door*). Kebutuhan tempat dapat disesuaikan dengan bentuk pergelaran. Jika

memang tempat pergelaran direncanakan untuk menampung penonton yang banyak/ secara massal (bentuk konser), dapat dilakukan di luar ruangan. Sedangkan jika memang penonton dibatasi dengan tiket maupun dengan undangan (musik chamber atau musik kamar), pergelaran dapat dilakukan di dalam ruangan.

b. Tata Letak Panggung

Corinth, dalam bukunya yang berjudul *Fashion Showmanship* (1970:7) menyatakan bahwa tata letak panggung bervariasi baik dalam tinggi, ukuran dan bentuk ketika memilih jenis panggung tertentu, dalam perencanaan pertunjukan harus memperhatikan dua poin yaitu :

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

Panggung merupakan suatu ruang yang secara mendasar merupakan sarana penentu dalam mencapai tujuan dari sebuah pergelaran. Jenis dan tempat pergelaran merupakan salah satu hal yang penting (Soegeng Toekiyo, 1990:24). Berdasarkan pengertian di atas panggung merupakan tempat yang mendasar dalam suatu pergelaran dan tempat untuk mempertunjukkan sesuatu kepada penonton. Sujawi Bastomi (1985: 5) mengatakan panggung dibedakan menjadi tiga macam yaitu :

1) Panggung Arena

Panggung ini disajikan pada tempat yang letaknya sama tinggi atau lebih rendah dari penonton. Dalam konsep panggung tersebut penonton duduk melingkari panggung sehingga penonton dapat sangat dekat dengan panggung dan model.

Set penataan panggung arena digunakan dalam pertunjukan sirkus, adapun pertunjukan busana yang menggunakan panggung model ini namun masih jarang ditemukan.

2) Panggung Tertutup (*Proscenium*)

Panggung tertutup adalah tempat pertunjukan yang hanya dapat dilihat dari arah depan dan diberi dinding atau bingkai, bingkai atau korden inilah yang arah model dengan penonton yang menyaksikan pegelaran dalam satu arah. Dengan pemisahan ini maka pergantian tata panggung dapat dilakukan tanpa sepengetahuan penonton. Set penataan panggung tertutup sering pula digunakan dalam pertunjukan drama, namun banyak juga yang menggunakannya dalam pertunjukan busana.

3) Panggung Terbuka

Merupakan tata panggung tanpa adanya dinding keliling. Berbagai variasi dapat digunakan untuk memperlihatkan pertunjukan di tempat terbuka (*outdorr*), di dalam ruangan (*indorr*) atau ditempat yang landai dimana penonton berada di area yang lebih bawah dari panggung tersebut. Pada panggung jenis ini paling sering

digunakan dalam acara *Fashion Show* dimana dalam panggung ini terdapat area *background* dimana model keluar dan masuk, dan penonton dapat lebih jelas melihat busana yang diperagakan oleh model.

Catwalk sangat bervariasi menurut tinggi dan ukuranya, dalam menentukanya perlu dipertimbangkan :

- 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 pengelihatan dan pendengaran penonton.

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

Dalam pergelaran busana dengan tema “*MOVITSME*” ini menggunakan tata panggung terbuka dengan bentuk panggung T.

c. *Lighting*

1) Pengetian *Lighting*

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

2) Unsur –Unsur *lighting*

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

- a) Tersedianya peralatan dan perlengkapan yang cukup lampu, kabel, holder, dan beberapa peralatan yang berhubungan dengan *lighting* dan listrik.
- b) Tata letak dan titik fokus. Tata letak yaitu penempatan lampu sedangkan titik fokus adalah area jatuhnya cahaya, penempatan lampu dalam pergelaran di atas dan di area depan panggung sehingga titik fokus tepat berada di daerah panggung.
- c) Keseimbangan warna yaitu keserasian panggung warna cahaya yang dibutuhkan.
- d) Pengusaan alat dan perlengkapan yaitu pemahaman mengenai sifat kerakter cahaya dari perlengkapan tata cahaya sangat berhubungan dengan listrik.

3) Kualitas Pencahayaan

Kualitas cahaya menjadi beberapa bagian penting dalam perencanaan tata cahaya, agar seluruh area pergelaran dapat tersorot dengan baik. Intensitas cahaya dapat diatur kekuatanya dapat memberikan nuansa tersendiri sesuai dengan tema pergelaran yaitu “*MOVITSME*”.

Menurut Adi Model (2009), pembuatan pencahayaan (*lighting*) yang baik akan dapat membuat objek utama tampak menonjol dari objek-objek lain di sekelilingnya. Cahaya memiliki beberapa karakteristik, yaitu:

- a) *Standard reflector*, lampu yang hanya dipasangi *standard reflector* akan membuat cahaya yang jatuh menjadi sangat keras dan terarah.
- b) *Softbox*, menghasilkan cahaya yang lembut dan halus.
- c) *Silver umbrella*, lampu yang dipasang *silver umbrella* memiliki karakteristik yang cukup keras, tapi penyebarannya cukup lebar dan merata.
- d) *White umbrella*, cahaya dengan *white umbrella* karakteristinya agak lebih lembut dibandingkan *silver umbrella*.
- e) *Transparent umbrella*, hasilnya mirip dengan *softbox*, yaitu cahaya yang halus.
- f) *Snoot*, cahaya yang dihasilkan karakteristiknya sangat keras dan arah jatuhnya cahaya sangat sempit atau terarah.
- g) *Honeycomb*, cahaya akan disaring dan menyebabkan lebih halus jatuhnya pada objek. Arah jatuhnya cukup sempit dan terarah.
- h) *Beauty dish*, pencahayaan dengan menggunakan *beauty dish* cukup halus dan merata. Arahnya tetap terkonsentrasi tapi penyebarannya luas.

- i) *Ringflash*, cahaya yang dihasilkan oleh *ringflash* cukup keras dan penyebarannya merata. *Ringflas* juga menghasilkan gambar yang nyaris tidak ada bayangan, karena penyebaran cahaya persis dari tengah-tengah.
- j) *Standard flash dengan filter*, cahaya yang jatuh akan berubah warnanya sesuai dengan filter yang digunakan. Biasanya *filter* digunakan untuk *background* atau *rim light*.

4) Tata Panggung

Panggung adalah tempat pertunjukan. Persyaratan tempat pada umumnya berbentuk suatu ruangan yang datar, terang, dan mudah dilihat dari tempat penonton. Panggung merupakan suatu ruang yang secara mendasar merupakan sarana penentu dalam mencapai tujuan dari sebuah pagelaran. Jenis dan tempat pergelaran merupakan salah satu hal penting (Soegeng Toekiyo,1990: 24). Sujawi Bastomi (1985: 5) menyatakan bahwa tempat dalam pergelaran atau panggung dibedakan menjadi tiga macam yaitu:

a) Arena

Panggung arena adalah pertunjukan yang disajikan ditempat yang letaknya sama tinggi dengan penonton atau lebih rendah dari penonton. Penontonya melingkar atau duduk mengelilingi panggung sehingga penonton sangat dekat sekali dengan panggung dan model. Model dapat terlihat dari sisi maka

penggunaan set dekorasi berupa bangunan tertutup, vertikal tidak diperbolehkan karena dapat menghalangi pandangan penonton. Bentuk panggungnya yang dikelilingi penonton maka penataan panggung dituntut kreatifitasnya untuk mewujudkan set dekorasi yang sesuai dengan tema.

b) Panggung Tertutup (*Proscenium*)

Panggung tertutup adalah tempat pertunjukan yang hanya dapat dilihat dari arah depan dan diberi dinding atau bingkai. Bingkai yang dipasangi dinding atau korden inilah yang memisahkan arah model dengan penonton yang menyaksikan pagelaran dari satu arah. Dengan pemisahaan ini maka pergantian tata panggung dapat dilakukan tanpa sepengetahuan penonton. Panggung *Proscenium* sudah lama digunakan dalam dunia pertunjukan dan pergelaran. Jarak yang sengaja diciptakan untuk memisahkan model dan penonton ini dapat digunakan untuk menyajikan cerita seperti apa adanya. Pemisahan ini dapat membantu efek artistik yang diinginkan terutama dalam gaya realisme. Tata panggung ditentukan oleh adanya jarak dan pandangan satu arah dari penonton.

c) Panggung Terbuka

Panggung terbuka adalah tanpa pertunjukan tanpa dinding keliling. Berbagai variasi dapat digunakan untuk

memproduksi pertunjukan ditempat terbuka misalnya di tanah lapang, beranda rumah, pendopo, tengah-tengah gedung, atau dapat diadakan disebuah tempat yang landai dimana penonton berada dibagian bawah tempat tersebut.

d) Panggung (*cat walk/stage*)

Panggung adalah menjadi pusat perhatian, karena pada tempat itulah peragawati memperagakan busana. Panggung (*cat walk/stage*) tidak harus berupa panggung, namun sebaiknya pandangan penonton sejajar dengan ketinggiannya, sehingga para peragawati dapat dilihat dari ujung kaki sampai rambut. Pada umumnya lebar panggung (*cat walk/stage*) sekitar 1,5 meter, bentuk atau panjangnya disesuaikan dengan besar ruangan. Harus diperhatikan juga tempat penonton dan hiasan sekitar Panggung (*cat walk/stage*) jangan sampai menghalangi pandangan penonton. Bila panggung (*cat walk/stage*) terdiri dari sambungan meja atau carpet perhatian khusus pada sambungan-sambungan, baik meja maupun carpet karena hal ini akan membahayakan pergawati (jangan sampai tersandung atau jatuh). Warna carpet biasanya hijau tua, merah hati, coklat, biru tua (tidak mencolok). Panggung (*cat walk/stage*) dibuat dalam berbagai bentuk, tetapi bentuk yang paling umum digunakan yaitu T, I, X, H, Y, U atau Z. Pada umumnya bentuk berbentuk “T”, maksudnya supaya

memberikan keleluasaan kepada model untuk berjalan di atas panggung (*cat walk/stage*) yang arah jalan model tidak tertuju pada satu arah saja.

e) Latar Panggung (*background*)

Latar panggung (*background*) yang dimaksud ialah latar belakang panggung yang diberi logo tema pergelaran busana dan logo *sponsorship*. Tujuan dari latar panggung (*background*) panggung adalah untuk meningkatkan produk yang ditampilkan baik dengan pengaturan mencolok *empahasing* barang dengan yang disajikan dan untuk menempatkan logo atau sponsor dan tema suatu pergelaran. Selain itu, sebagai penutup tempat persiapan model dan pintu masuk model. Berdasarkan uraian di atas dapat disimpulkan bahwa latar panggung (*background*) merupakan bagian belakang panggung yang berfungsi selain sebagai tempat untuk menyajikan logo, sponsor, dan tema juga sebagai tempat untuk persiapan para peragawati yang akan tampil.

4. Proses Penyelenggaran Pergelaran Busana

Pergelaran dapat berhasil dengan baik apabila mendapat persiapan yang matang (<http://lirikindonesia.html>). Untuk dapat mencapai keberhasilan yang optimal maka diperlukan adanya suatu persiapan yang meliputi: (a) menentukan tujuan pergelaran, (b) menentukan fungsi

pergelaran, (c) pembentukan panitia, (d) menentukan tema, (e) membuat proposal, (f) menyusun acara pergelaran, (g) mempersiapkan sarana pendukung.

a) Menentukan Tujuan Pergelaran

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

b) Fungsi Pergelaran

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

- (1) sebagai sarana pengembangan bakat.
- (2) sebagai media ekspresi.
- (3) sebagai media apresiasi.
- (4) sebagai media komunikasi

c) Pembentukan Panitia

Di dalam menyelenggarakan pergelaran busana diperlukan suatu organisasi. Organisasi ini dapat diartikan dalam arti statis dan arti

dinamis. Arti statis organisasi dapat diartikan sebagai wadah, sedangkan dalam arti dinamis organisasi dipandang sebagai suatu sistem atau kegiatan yang dilakukan oleh pimpinan untuk merumuskan tujuan, mengadakan pembagian kerja ke dalam, melimpahkan wewenang dan tanggung jawab kepada masing-masing organisasi yang menjadi bawahannya. Peragaan busana memerlukan sebuah kepanitiaan yang terbagi ke dalam beberapa divisi yang memiliki tugas masing-masing. Adapun syarat-syarat agar pembentukan kepanitiaan berjalan dengan baik (Ibnu Syamsi, 1984) adalah :

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

- (6) Jadwal dan pembahasan supaya diberitahukan sebelumnya kepada para anggota.
- (7) Bantuan dan dukungan hendaknya diberikan oleh pimpinan yang akan mengatur pelaksanaan keputusan yang telah dibuat panitia.
- (8) Anggota seharusnya memupuk hubungan yang lebih baik lagi antara satu anggota dengan anggota yang lain.
- (9) Susunan dalam panitia pagelaran meliputi mahasiswa-mahasiswa yang memiliki tugas dan fungsi masing-masing sesuai dengan struktur kepanitiaan yang akan dibentuk.

Pergelaran busana dengan tema “*MOVITSME*” ini membentuk panitia dengan jumlah yang cukup banyak dan terbagi dalam banyak seie antara lain :

- | | |
|--------------------------|----------------------------|
| a. Ketua I, II, III | i. Sie Dekorasi |
| b. Sekretaris I, II, III | j. Sie Model |
| c. Bendahara I, II, III | k. Sie Backstage and Floor |
| d. Sie Sponsor | |
| e. Sie Acara | l. Sie Publikasi |
| f. Sie Perlengkapan | m. Sie Dokumentasi |
| g. Sie Keamanan | n. Sie Juri |
| h. Sie Humas | o. Sie Booklet |
| h. Sie Konsumsi | p. Sie Make Up |

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

d) Menentukan Tema

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

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

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

e) Membuat Proposal

Setelah tema terbentuk, kemudian menyusun proposal yang memiliki banyak fungsi seperti, sumber pencarian dana/sponsor, pemahaman program dan rencana pelaksanaan. Proposal itu sendiri memiliki arti sebagai rencana yang dituliskan dalam bentuk rancangan kerja.

Bentuk isi proposal terdiri dari:

- (1) Nama kegiatan, yang dimaksud adalah judul atau nama apa yang dipakai dalam pergelaran.

- (2) Latar belakang, yaitu dasar apa yang digunakan sehingga program pergelaran tersebut dapat terlaksana.
- (3) Dasar pemikiran, yaitu memuat hal-hal surat keputusan atau program yang akan dipakai sebagai dasar acuan dalam kegiatan.
- (4) Pelaksanaan, yaitu memuat waktu kapan dilaksanakan hari, tanggal, waktu, dan tempat.
- (5) Pelaksana, yaitu memuat susunan kepanitiaan.
- (6) Anggaran, yaitu memuat rencana anggaran yang akan digunakan selama pergelaran berlangsung.
- (7) Acara, yaitu memuat susunan acara yang akan ditampilkan.
- (8) Lain-lain, dapat diisi dengan surat-surat yang mendukung pelaksanaan.
- (9) Penutup, berisi kata penutupan dari proposal tersebut. Di akhiri proposal dibubuh tanda tangan kedua panitia dan instansi

f) Menyusun Jadwal Pergelaran dan Susunan Acara

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

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

(5) Membuat draft penampilan atau susunan acara.

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

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

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

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

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

Sedangkan jika memang penonton dibatasi dengan tiket maupun dengan undangan pergelaran dapat dilakukan didalam ruangan.

BAB III

KONSEP PENCiptaan KARYA DAN PERGELARAN

A. Konsep Desain

Konsep desain merupakan sebuah kerangka penggambaran yang menerapkan metode dengan ide-ide yang baru sehingga menghasilkan suatu karya yang baru dan berbeda. Dalam menciptakan suatu karya dimulai dengan menentukan tema dan sumber inspirasi. Inspirasi dapat muncul dari berbagai hal misalnya dari sebuah benda, tempat, musik, film, tarian ataupun suatu keadaan, peristiwa penting dan pengalaman.

Dalam penciptaan busana *evening* untuk wanita dewasa dengan sumber ide tertentu harus mempertimbangkan beberapa faktor agar diperoleh busana yang indah dan menarik. Dalam pembuatan desain harus memperhatikan sumber ide yang akan digunakan dengan mempertimbangkan unsur dan prinsip desain agar tercipta sebuah karya yang baik. Pemilihan sumber ide juga harus mempertimbangkan tema pergelaran yang diangkat. Dalam pergelaran busana mahasiswa Pendidikan Teknik Busana dan Teknik Busana yang diselenggarakan pada tanggal 11 April 2018 tema yang diangkat adalah *Movitsme*. Sesuai dengan tema gelar busana 2018 yaitu *Movitsme* yang merupakan kepanjangan dari *Move To It's Me*, yang berarti bergerak menuju perubahan positif untuk menemukan jati diri. *Movitsme* adalah tindakan aktualisasi diri untuk menemukan sebuah karakter yang kuat dan terarah sebagai kaum muda Indonesia yang ditunjukkan dalam sebuah fashion

show. Karya-karya busana yang ditampilkan merupakan pencerminan karakter kaum milenial yang tercipta melalui racikan yang pas antara perkembangan trend dipadukan dengan budaya Indonesia yang ditorehkan dalam busana dengan sentuhan motif kain nusantara. Perwujudan tema ini dimaksudkan untuk mampu mengembangkan kreativitas serta inovasi dalam menciptakan suatu busana pesta malam.

Di dalam menciptakan konsep desain busana pesta malam penulis harus mengetahui dan mengkaji *trend* yang disesuaikan dengan tema pergelaran yaitu *Movitsme* dalam pembuatan busana pesta malam. Mengacu pada *Fashion Trend Guidelines 2018* yaitu *Movitsme*. Dalam *trend* ini terdapat empat tema yang terdiri dari *Individualist*, *Neuetradition*, *Quest*, dan *Sensory*. Tema yang digunakan penulis sebagai acuan pembuatan busana pesta malam adalah *Individualist* yang memiliki ciri kombinasi karakter yang tidak umum, dan *Individualist* tersinspirasi oleh semua hal indah, namun mendorong batasan dengan percampuran tidak terduga antara karya seni dan struktur tiga dimensi. Dalam menggambarkan tema *Individualist* ditampilkan bentuk yang lebih spesifik yaitu sub tema *Alter Ego* yang memiliki ciri adanya percampuran yang tidak senada, penampilan dengan ketidakcocokan penyedia seni dengan nostalgia tahun 80 an, seperti terlihat melalui percampuran metalik dengan warna cerah. Sub tema ini dipilih karena keinginan untuk mencipta busana pesta malam untuk wanita yang *elegant*, etnik, dan modern.

Di dalam mencipta desain, selain mengacu pada tema *Individualist* dan sub tema *Alter Ego* juga mengacu pada tema pergelaran busana yaitu *Movitsme*. Dimana perancang harus mampu mengolah unsur-unsur kebudayaan etnik dengan menorehkan busana pesta malam dengan kain motif nusantara yang dikemas dengan kemewahan menjadi karya yang istimewa, dengan teknologi yang berkelas, bahan berkualitas, kreativitas dari perancang, atau penggerjaan secara *handmade* serta mengacu pada sub tema *Trend 2018 Alter Ego* yang didominasi dengan warna-warna metalik dan warna cerah untuk menambah kesan etnik yang mampu dipadukan dengan warna cerah dengan bentuk yang modern. Kain lurik dipilih oleh perancang sebagai bahan yang digunakan untuk membuat busana pesta malam dengan sumber ide busana kebaya Jawa.

Perwujudan karya busana ini sumber ide yang dipilih sebagai inspirasi adalah busana kebaya Jawa. Pemilihan sumber ide kebaya Jawa dikarenakan busana kebaya tersebut merupakan salah satu jenis gaya busana yang berkembang di Indonesia. Busana Kebaya terdiri dari beragam desain. Dan busana kebaya sebagai Busana Nasional perempuan Indonesia terkait dengan hubungan integritas bangsa dengan keindahan, wujud penyampaian keindahan, dan nilai seni.

Nuansa tahun 80-an sendiri merupakan salah satu karakteristik dari sub tema yang diangkat yaitu sub tema *Alter Ego. Hibawa (The Hidden Beauty Of Javanese Women)* juga merupakan sebuah perwujudan busana dari kebaya Jawa yang memiliki desain yang indah, unik, dan menarik,

yaitu berupa bagian kerah selendang, memiliki potongan yang sederhana, busana kebaya selalu dipadukan dengan jarik, potongan kebaya dibuat mengikuti bentuk tubuh.

Busana *evening* yang diciptakan merupakan busana pesta malam untuk wanita dewasa muda (dini) yaitu usia berkisar 19 tahun sampai 28 tahun, yang diwujudkan kedalam busana *two piece* yaitu berupa gaun, dan rompi. Penyusun mengambil ciri khusus dari sumber ide yaitu berupa kerah selendang pada kebaya Jawa tersebut. Dari ciri khusus tersebut penyusun menciptakan busana dengan bagian rompi yang memiliki ciri khusus kerah selendang dengan dibuat rompi bentuk asimetris. Bahan yang digunakan untuk membuat rompi adalah kain lurik khas Jepara dan velvet. Sedangkan untuk gaun nya menggunakan kain satin sutera.

Hal yang sangat penting dalam sebuah pembuatan desain adalah unsur dan prinsip, karena dapat memberikan pengaruh tertentu pada sebuah desain busana. Untuk itu penyusun juga memperhatikan penerapan unsur dan prinsip pada pembuatan desain busana ini.

Garis merupakan unsur pertama yang sangat penting dalam sebuah desain. Garis busana yang diperhatikan adalah berupa siluet busana yaitu siluet Y, aksen pada belahan rok arah vertikal memberi kesan kekokohan, dan potongan asimetris pada bagian rompi memberi kesan luwes dan anggun. Dengan menggunakan kerah bentuk asimetris akan memberikan kesan leher lebih jenjang dan tirus. Dengan bentuk asimetris ini dianggap sebagai fashion yang kontemporer karena desainnya yang keluar dari jalur

yang ada pada umumnya, lebih berani, eksploratif, dan modern. Busana asimetris disukai sepanjang masa dan selalu ada dalam setiap *trend fashion*.

Penerapan unsur bentuk berupa penggunaan bentuk asimetris yaitu pada bagian kerah rompi dan pada bagian belakang rompi. 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. Busana pesta *evening* ini dibuat untuk kalangan remaja menginjak dewasa yang ingin terlihat lebih dewasa pada penampilannya, oleh karena itu dipilihlah warna pink, hitam dan kombinasi tenun lurik khas Jepara. Warna pink menunjukkan sisi feminin seorang perempuan Jawa, dan menunjukkan sisi dari seorang wanita yang memiliki sikap lembut, penuh kasih sayang, dan setia. Sedangkan warna hitam menunjukkan sisi kedewasaan dan kekuatan dari seseorang yaitu ketenangan.

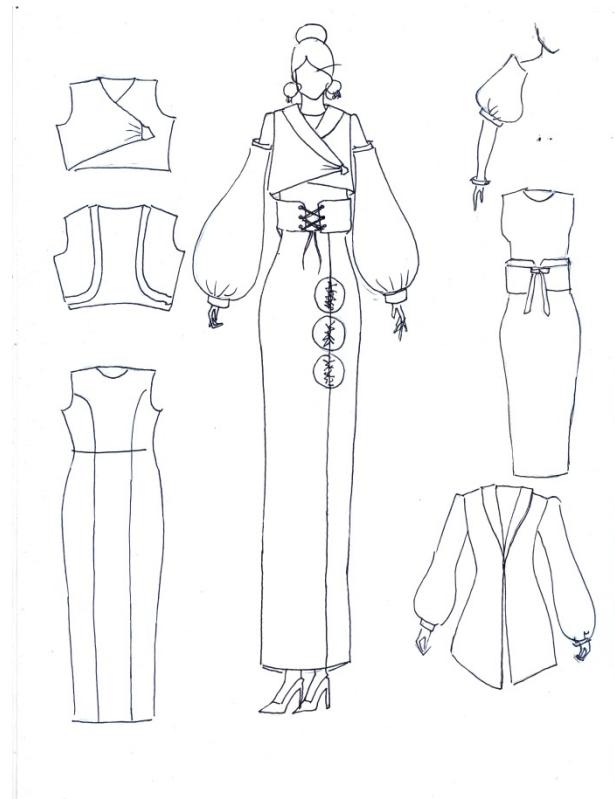
Setiap unsur dalam sebuah desain busana disusun sedemikian rupa sehingga dapat menghasilkan rancangan busana yang indah dan sempurna. Agar susunan unsur tersebut terlihat indah maka dibutuhkan prinsip-prinsip untuk menatanya. Setiap desain busana selalu ada ide yang ingin ditonjolkan adalah pada bagian rompi yang dibuat asimetris pada bagian kerah dan pada teknik *cutting* bagian rompi belakang dibuat dengan bersiluet tidak biasa. Oleh karena itu, agar busana tersebut terlihat harmoni maka pada bagian ikat pinggang diberikan nuansa yang berbeda dengan

menggunakan mata ayam dan memanfaatkan tali sepatu sebagai bagian hiasan yang terlihat tidak biasa. Selain itu prinsip keharmonisan juga diperhatikan pada penerapan keseimbangan asimetris pada bagian-bagian busana pesta tersebut.

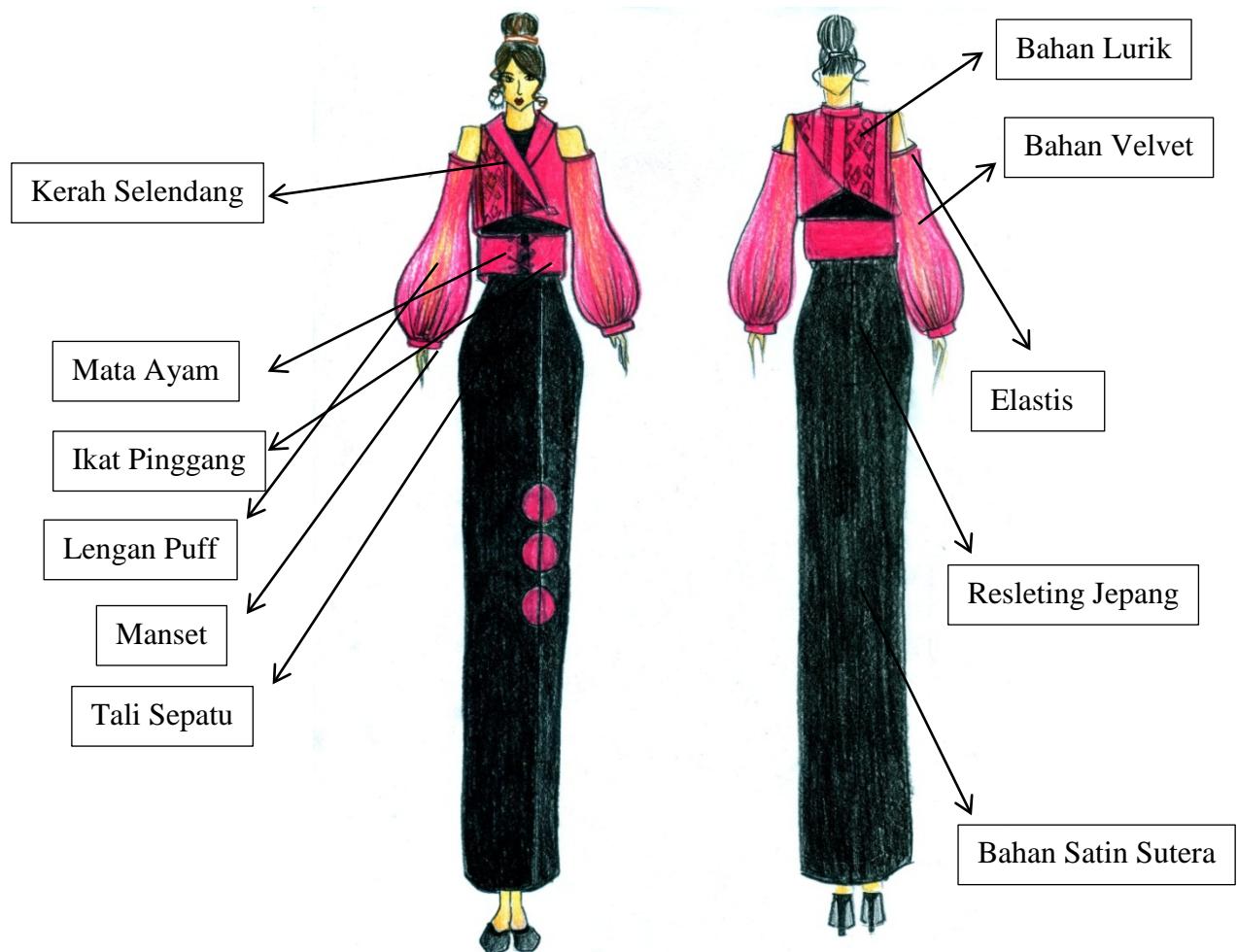
Begitu juga dengan prinsip proporsi, agar pada setiap bagian terlihat proporsional, pada penyusunan bagian busana juga harus dilakukan dengan baik. Penempatan setiap bagian busana juga perlu diperhatikan keseimbangannya, keseimbangan pada busana pesta ini adalah keseimbangan asimetris. Agar sebuah busana dapat terlihat lebih hidup maka dibutuhkan sebuah irama, penerapan prinsip irama pada busana pesta ini terletak pengulangan garis asimetris pada bagian kerah dan bagian belakang rompi. Sebuah irama yang diulang-ulang biasanya bersifat *monotone* dan membosankan, agar busana pesta ini tidak terlihat *monotone* maka digunakan sebuah prinsip pusat perhatian, pada busana pesta ini pusat perhatian diletakkan pada kerah asimetris dan terdapat lipit dibagian depan dengan ditambahkan hiasan pada bagian lipit. Keseluruhan dari unsur-unsur dan prinsip menjadi kesatuan dalam sebuah busana pesta malam untuk wanita dewasa yang ingin tampil dengan tipe wanita feminin.

Supaya busana pesta yang diciptakan dapat terlihat lebih indah dan menarik, perlu adanya sebuah hiasan pada busana tersebut. Dalam perwujudan karya busana ini hiasan teletak pada rompi berupa lipit yang dihias dengan menggunakan manik-manik dan pada bagian rok belahan

terdapat lingkaran kain yang dikerut dan ditambahkan parel keramik berwarna hitam keabuan yang mengkilat. Pemasangan sulam payet pada busana dilakukan setelah proses penjahitan selesai dilakukan, hal ini bertujuan agar hiasan dapat ditempatkan pada bagian-bagian yang sesuai atau dikehendaki dan hiasan tersebut tidak rusak karena proses penjahitan. Untuk memudahkan dalam penciptaan karya busana ini, maka desain busana pesta untuk wanita dewasa dengan sumber ide busana kebaya Jawa dituangkan dalam *design sketching*, *presentation drawing* dan *design production*.



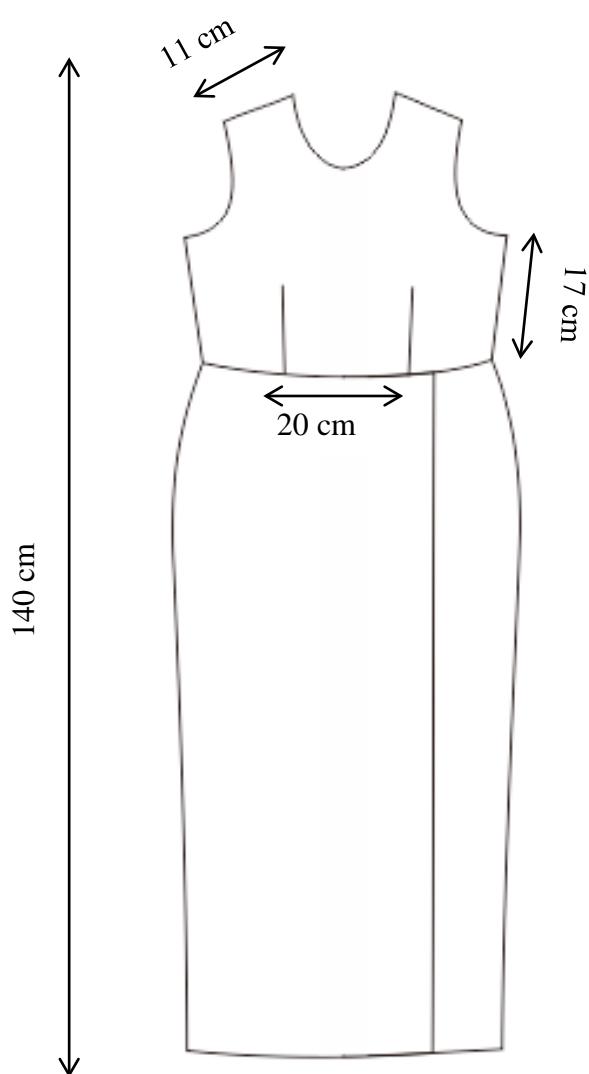
Gambar 12. Design Sketching



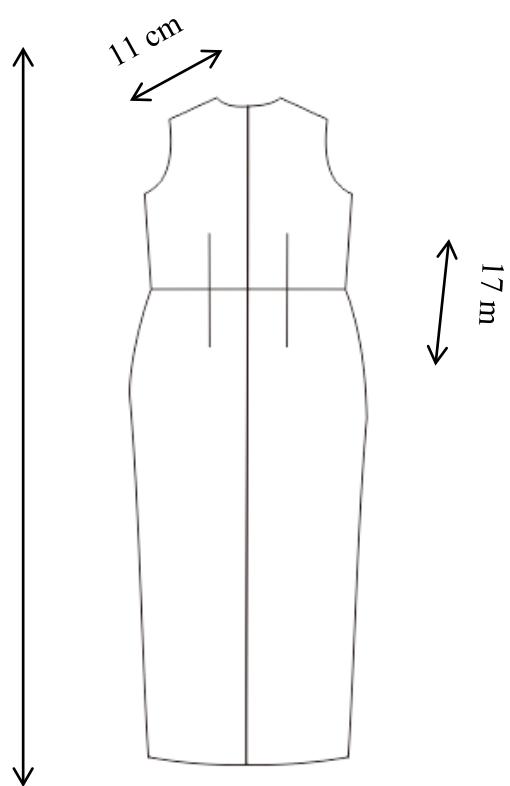
Gambar 13. *Presentation Drawing*

Contoh Bahan

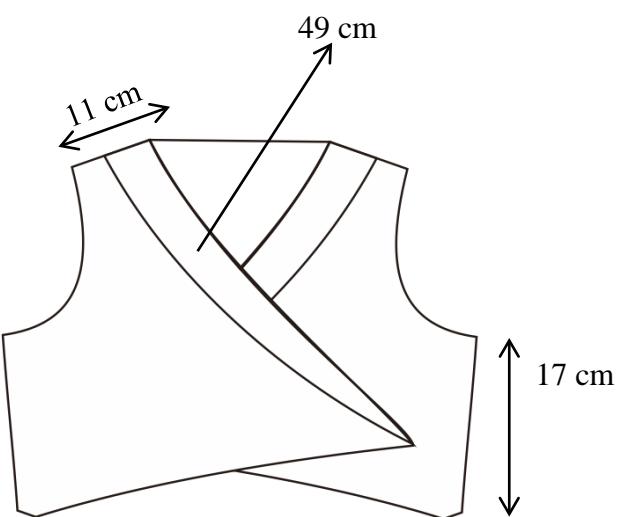
Pembuatan desain kerja dalam proses pembuatan desain busana yaitu dengan membuat desain yang dilengkapi dengan detail-detail busana secara lengkap disertai dengan keterangan pada bagian-bagiannya, agar busana yang dihasilkan dapat sempurna sesuai dengan rencana atau desain yang dibuat. Berikut adalah desain kerja dalam penciptaan busana pesta malam untuk wanita dewasa dengan sumber ide busana kebaya Jawa.



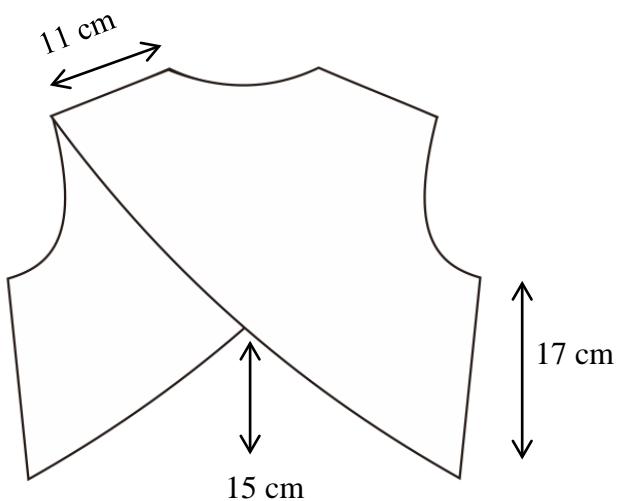
Gambar 14. Desain Kerja Gaun Bagian Depan



Gambar 15. Desain Kerja Gaun Bagian Belakang



Gambar 16. Desain Kerja Rompi Bagian Depan



Gambar 17. Desain Kerja Rompi Bagian Belakang

B. Konsep Pembuatan Busana

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

Di dalam mewujudkan desain busana pesta malam ini, penyusun memilih menggunakan pola sistem *Soen* dalam pembuatan polanya. Hal ini dipilih karena pola dasar sistem *soen* lebih mudah difahami dan lebih banyak kelebihannya.

Untuk proses produksinya penyusun menggunakan teknik pembuatan busana yaitu adi busana. Adi busana merupakan teknik pembuatan busana tingkat tinggi yang dibuat khusus untuk pemesannya dengan menggunakan bahan-bahan berkualitas terbaik, dan bisanya dihiasi

dengan detail-detail tertentu, dikerjakan dengan tangan dan pada pembuatannya membutuhkan waktu yang cukup lama.

Pemilihan teknik tersebut dikarenakan teknik pembuatan busana dengan menggunakan teknik adi busana memiliki beberapa kelebihan. Kelebihan menggunakan teknik adi busana adalah busana yang dihasilkan sangat halus dan biasanya dilengkapi dengan detail-detail busana yang tidak biasa yang banyak menggunakan tangan pada proses pembuatannya, sehingga busana yang dihasilkan dengan teknik pembuatan adi busana bersifat eksklusif.

C. Konsep Penyelenggaraan Pergelaran Busana

Untuk membuat sebuah pergelaran busana yang baik maka diperlukan segala persiapan yang matang. Hal pertama yang harus disiapkan adalah tema dari pergelaran tersebut, karena dengan adanya tema pergelaran akan memberikan pengaruh pada beberapa komponen yang lainnya, seperti desain panggung, *back drop*, *lighting*, bahkan yang berhubungan dengan busana yang akan ditampilkan saat pergelaran busana. Dalam pergelaran karya busana mahasiswa Pendidikan Teknik Busana dan Teknik Busana angkatan 2015 ini dipilih tema *Movitsme* (*Move To It's Me*) sebagai tema pergelaran busana. Tema ini mengacu pada *fashion trend guidelines* 2018. Langkah selanjutnya adalah menentukan komponen-komponen penting lainnya pada sebuah pergelaran, berikut diantaranya :

a. *Style*

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

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

Tempat pergelaran dapat dilakukan di luar ruangan (*out door*) maupun di dalam ruangan (*in door*). Pemilihan tempat pergelaran disesuaikan dengan bentuk pergelaran, jika pergelaran direncanakan akan menampung banyak jumlah penonton maka pergelaran dilakukan diluar ruangan. Namun jika pengunjung pergelaran dibatasi dengan jumlah tiket maupun jumlah undangan, pergelaran dilakukan didalam ruangan (*in door*). Pada kesempatan pergelaran busana yang diadakan oleh mahasiswa Pendidikan Teknik Busana dan Teknik Busana angkatan 2015 dilaksanakan di dalam ruangan (*in door*) karena jumlah pengunjung yang dibatasi dengan jumlah tiket.

Pergelaran busana atau *fashion show* adalah suatu parade yang diselenggarakan untuk memamerkan atau memperkenalkan busana yang dikenakan oleh boneka hidup (peragawan/peragawati) dengan tujuan tertentu.

Tujuan pergelaran busana diantaranya sebagai berikut :

1. Untuk mempromosikan hasil kreativitas dan inovasi dari perancang busana atau mempromosikan produk-produk tertentu dari suatu perusahaan baik itu tekstil, kosmetik, maupun garmen.
2. Menggalang dana sosial
3. Sarana hiburan atau selingan dari suatu acara atau pertemuan.

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

Dalam sebuah penyelenggaran suatu pergelaran busana dapat dilakukan dengan dua cara, yaitu :

- a) Program Non Sponsor

Penyelenggaraan peragaan busana dilakukan oleh penyelenggara sendiri tanpa kerja sama dengan pihak lain. Dalam setiap program memiliki kelebihan dan kekurangan masing-masing. Kelebihan dari penyelenggaraan dengan cara ini adalah penyelenggara dapat menggunakan bahan tekstil, pemilihan warna, dan lain-lainnya menurut selera desainer, dan tidak terkait dengan pihak manapun. Akan tetapi kekurangan dari cara ini adalah semua biaya penyelenggaraan peragaan busana ditanggung oleh penyelenggara dan desainer itu sendiri.

b) Program Sponsor

Penyelenggaraan peragaan busana dilakukan bersama antara desainer dengan pihak lain (sponsor). Sedangkan untuk kelebihan dari program sponsor ini adalah biaya dapat ditanggung bersama dengan pihak sponsor, tetapi kekurangannya adalah tidak boleh menolak jenis barang yang diberikan oleh pihak sponsor, juga harus memberikan imbalan atau kontrapretasi sesuai dengan kesepakatan, misalnya pemasangan iklan dan lain-lain.

Pada pergelaran busana yang diselenggarakan oleh mahasiswa angkatan 2015 Program Studi Teknik Busana dan Pendidikan Teknik Busana Jurusan Pendidikan Teknik Boga dan Busana Fakultas Teknik Universitas Negeri Yogyakarta merupakan pergelaran busana program sponsor karena melibatkan banyak pihak dari luar untuk membantu dalam penyelenggaraan pergelaran ini. Pergelaran busana merupakan ujian dari Mata Kuliah Karya Inovasi Produk Fashion untuk Program Studi Pendidikan Teknik Busana S1 dan merupakan Proyek Akhir untuk mahasiswa Teknik Busana D3. Selain itu *event* ini juga merupakan ajang untuk mengasah kreativitas mahasiswa dalam mencipta busana khususnya busana pesta malam sesuai dengan *fashion trend guidelines 2018* dan sebagai ajang promosi baik untuk mahasiswa itu sendiri maupun untuk program studi. Pergelaran busana yang diselenggarakan pada

tanggal 11 April 2018 ini mengambil tema *Movitsme* dan bertempat di Auditorium Universitas Negeri Yogyakarta.

Di dalam sebuah pergelaran busana tentu adanya sebuah kepanitiaan, agar *event* dapat berjalan dengan teratur mulai dari persiapan hingga pelakasaan, serta ada rasa tanggung jawab dari masing-masing panitia. Adapun panitia penyelenggaraan pergelaran busana dengan tema *Movitsme* ini adalah mahasiswa Teknik Busana dan mahasiswa Pendidikan Teknik Busana beserta panitia tambahan dari dimahasiswa lain, baik itu dari program studi teknik busana atau dari program studi yang lainnya dan dengan bimbingan dosen panitia proyek akhir.

b. *Lighting*

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

Seorang penata cahaya perlu mempelajari pengetahuan dasar dan penguasaan tata cahaya. Pengetahuan dasar tersebut selanjutnya dapat diterapkan dan dikembangkan dalam penataan cahaya untuk kepentingan artistik dalam panggung. Berdasarkan pengertian di atas

dapat diambil kesimpulan bahwa *lighting* adalah penguatan adegan suatu pertunjukan atau pergelaran yang dapat diciptakan melalui daerah terang dan gelap secara dramatis.

Di dalam pergelaran *Movitsme* konsep pencahayaan terdapat dua, yaitu pencahayaan yang berfungsi sebagai *artistic* dan pencahayaan fokus yang digunakan untuk memfokuskan pandangan audien pada panggung atau sesuatu yang ditampilkan diatas panggung. Pencahayaan yang berfungsi *artistic* diletakkan pada dua sisi venue yaitu kanan dan kiri, pada lubang dari tengah panggung dan dibelakang *back stage* yang digunakan untuk membentuk siluet model di atas panggung sebelum tampil. Sedangkan pencahayaan yang digunakan untuk memfokuskan perhatian diletakkan pada dua sisi kanan dan kiri panggung yaitu yang digunakan untuk menyorot tulisan pada dua sisi back drop pencahayaan yang terletak di depan panggung yang berfungsi untuk menyorot model ketika berjalan di atas panggung, sehingga perhatian penonton dapat fokus pada busana yang dikenakan oleh model.

c. Tata Panggung

Pengertian dari tata panggung adalah tempat pertunjukan. Panggung merupakan suatu ruang yang secara mendasar merupakan sarana penentu dalam mencapai tujuan dari sebuah pergelaran. Pergelaran atau tata panggung dibedakan menjadi tiga macam, yaitu :

1) Arena

Penonton melingkar atau duduk mengelilingi panggung, sehingga penonton sangat dekat sekali dengan panggung dan model.

2) Panggung Tertutup (*Proscenium*)

Panggung tertutup adalah tempat pertunjukan yang hanya dapat dilihat dari depan dan diberi dinding atau bingkai. Bingkai yang dipasangi dinding atau korden inilah yang memisahkan arah model dengan penonton yang menyaksikan.

3) Panggung Terbuka

Panggung terbuka adalah sebuah tempat yang digunakan untuk pertunjukan tanpa ada sesuatu apa pun yang membatasinya. Pertunjukan biasanya dilakukan di lapangan, beranda rumah, pedopo dan sebagainya.

Pada kesempatan pergelaran “*Movitsme*” ini jenis panggung yang digunakan adalah jenis panggung tertutup, karena pergelaran dilaksanakan di dalam sebuah gedung yaitu Auditorium Universitas Negeri Yogyakarta yang para penontonnya terbatas karena dibatasi dengan adanya jumlah tiket.



Gambar 18. Tata Panggung Pergelaran “Movitsme”

d. *Catwalk*

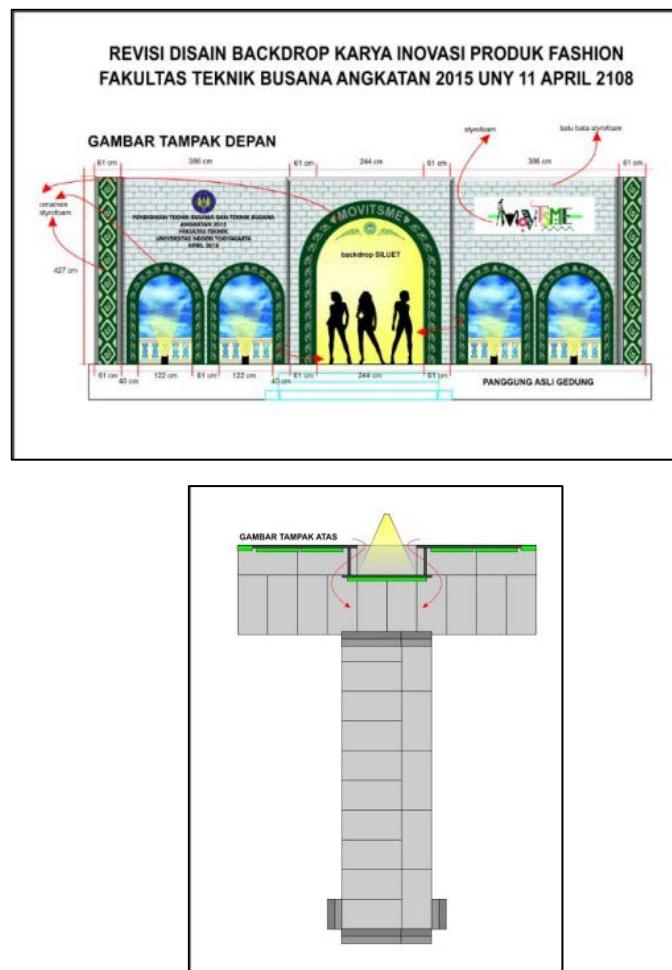
Panggung *fashion show* atau *catwalk* adalah salah satu alternative yang biasa digunakan pada saat pergelaran berlangsung dengan cara berjalan di atasnya dan memperagakan mode yang ingin dipertunjukkan.

Catwalk merupakan bagian terpenting dari sebuah *fashion show* yang bentuknya berupa lajur yang menjadi pusat perhatian utama pada ruangan peragaan busana, dimana lajur tersebut para model berjalan memperkenalkan busana yang dikenakan.

Bentuk panggung *catwalk* memanjang dan memotong ruang, yang dimaksudkan agar memungkinkan bagi para model untuk berjalan tepat di hadapan penonton. Ketinggian panggung dapat sejajar dengan lantai maupun berupa *platform*. Sumber : http://jbptunikompp-gdl-annisaacei-29230-7-8_unikom-i.

Di dalam pergelaran “*Movitsme*”, bentuk *catwalk* ditetapkan adalah bentuk panggung dengan bentuk *catwalk* menyerupai huruf “T”. Pemilihan bentuk *catwalk* tersebut berhubungan dengan judul

pada peragaan yang dilaksanakan yaitu “*Movitsme*”. Untuk *back drop* panggung yang digunakan berupa motif-motif yang ada dibagian Timur Indonesia seperti Keulauan Nusa Tenggara, Sulawesi, Maluku dan Papua.



Gambar 19. *Back Drop* dan *Catwalk*

BAB IV

PROSES HASIL DAN PEMBAHASAN

A. Proses Pembuatan Busana

1. Persiapan Pembuatan Desain Busana

Persiapan seorang desainer dalam pembuatan desain busana yang perlu dilakukan adalah membuat *moodboard*. *Moodboard* merupakan alat atau media papan yang digunakan oleh desainer untuk membantu dalam mendapatkan ide-ide yang baik.

Sebuah *moodboard* berfungsi untuk mewujudkan ide yang masih bersifat abstrak menjadi konkret, dimulai dari mencari berbagai sumber inspirasi berupa potongan-potongan gambar, warna, dan jenis benda lainnya yang dapat menggambarkan ide yang ingin diwujudkan, dilanjutkan dengan membuat desain model busana beserta prototipenya, hingga merealisasikannya pada produk atau karya busana. Pada dasarnya sebuah *moodboard* berupa kolase barang seperti foto, sketsa, kliping, perca kain, dan sampel warna.

Langkah awal dalam pembuatan *moodboard* yang digunakan untuk memudahkan dalam penciptaan desain karya busana ini adalah menentukan atau memilih tema yang akan diangkat menjadi sebuah karya. Dalam penciptaan karya busana ini, tema yang diangkat adalah *Individualist* dengan sub tema *Alter Ego*, dimana kriterianya telah dijelaskan terlebih dahulu sebelumnya. Suasana pengaruh yang ingin dimunculkan dalam desain karya busana ini adalah sesuatu yang kembali

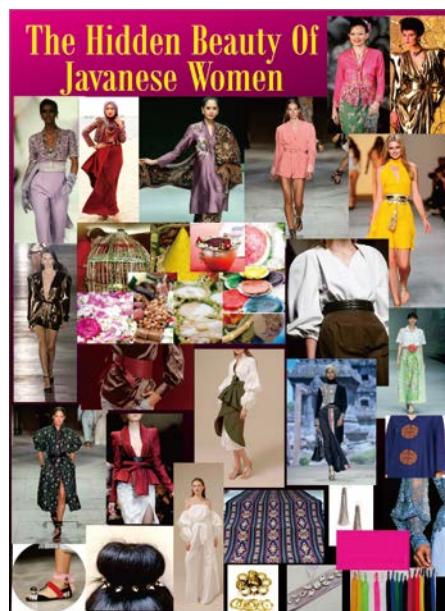
kenuansa *fashion* tahun 80-an dengan percampuran warna cerah dan detail yang tak terduga. Sedangkan sumber ide yang digunakan adalah berupa busana kebaya Jawa. Dalam pemilihan palet warna pada *moodboard* disesuaikan dengan palet warna dalam sub tema *Alter Ego*.



Gambar 20. Palet Warna sub tema *Alter Ego*

Sedangkan aksesories yang digunakan adalah berupa anting.

Berikut adalah *moodboard* dalam pembuatan desain busana pesta malam untuk wanita dewasa dengan sumber ide busana kebaya Jawa :



Gambar 21. Moodboard

2. Pelaksanaan Pembuatan Desain Busana

Setelah proses persiapan dilaksanakan yaitu berupa pembuatan *moodboard*, langkah selanjutnya adalah membuat beberapa desain *sketch* busana yang sesuai dengan sumber ide dan *trend* pada *moodboard* tersebut. Dari beberapa desain tersebut kemudian dipilih salah satu desain atau

dapat juga dengan mengambil satu desain kemudian dikombinasikan dengan desain lainnya menjadi satu desain busana.

3. Hasil Pembuatan Desain Busana

Di dalam menciptakan suatu desain busana terutama untuk desain busana perlu adanya kesesuaian antara desain busana yang telah dibuat dengan tema pergelaran busana yang akan diselenggarakan.

Tema umum yang akan diangkat dalam pergelaran busana ini adalah “*Movitsme*” yang merupakan singkatan dari “*Move To It’s Me*” yang memiliki arti bergerak menuju perubahan positif untuk menemukan jati diri. 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. Pembuatan busana pesta malam untuk wanita dewasa ini penyusun mengambil sumber ide busana kebaya Jawa dengan ciri khusus yang diambil berupa ciri khas bentuk kerah pada kebaya Jawa tersebut.

Pembuatan busana pesta malam untuk wanita dewasa ini mengacu pada karakteristik busana yang memiliki siluet Y, karena busana tersebut pada bagian atas lebar dan pada bagian bawahnya sempit. Sedangkan dari segi warna penyusun menggunakan warna hitam, dan pink karena salah satu konsep pembuatan busana yang dibuat adalah sebuah busana untuk wanita dewasa muda yang usianya berkisar 19 tahun sampai 28 tahun pada penampilannya.

Berdasarkan penuangan ide tersebut, perancang mencipta desain busana pesta malam untuk wanita dewasa dengan siluet “Y”, yang terdiri dari rompi, dan gaun. Bagian rok menggunakan bentuk lurus asimetris. Detail hiasan terletak pada rompi dan pada rok berupa sulam payet. Bahan yang digunakan berupa satin sutera warna hitam untuk gaun, velvet warna pink dan kombinasi bahan tenun khas Jepara untuk bagian rompi dan lengan. Sedangkan untuk pelengkap busana tersebut berupa accessories yaitu anting-anting.



Gambar 22. Desain Busana

B. Proses Pembuatan Busana

1. Persiapan Pembuatan Busana

Persiapan merupakan segala sesuatu yang dilakukan sebelum melakukan kegiatan-kegiatan dengan tujuan tertentu. Persiapan ini bertujuan untuk memudahkan proses suatu kegiatan, dalam hal ini adalah proses produksi busana yang akan dilakukan.

Proses pembuatan busana yang baik biasanya dimulai dengan perencanaan yang baik dan matang. Persiapan tersebut meliputi proses menentukan metode atau cara yang baik untuk membuat busana hingga tahap penyelesaiannya agar hasil yang dicapai dapat sesuai dengan tujuan dan harapan yang diinginkan.

Perencanaan merupakan pemilihan sekumpulan kegiatan dan perumusan yang dilanjutkan dengan apa yang akan dilakukan, kapan, bagaimana, dan oleh siapa. Selain itu perencanaan juga diartikan dengan mengartikan dan memilih rangkaian tindakan-tindakan yang bertujuan untuk mencapai hal-hal yang hendak dicapai. Adapun tujuan dari perencanaan adalah sebagai berikut :

- a) Dapat menghindari terjadinya kesalahan.
- b) Dapat merumuskan langkah-langkah yang akan dilaksanakan.
- c) Dapat menghemat waktu.
- d) Dapat menentukan teknik yang baik dalam pembuatan busana dan pergelaran busana.

Proses persiapan pembuatan busana pesta malam untuk wanita dewasa dengan sumber ide busana kebaya Jawa ini meliputi beberapa tahap diantaranya yaitu meliputi pengambilan ukuran, pembuatan pola, perancangan bahan dan harga serta persiapan bahan.

1) Pengambilan Ukuran

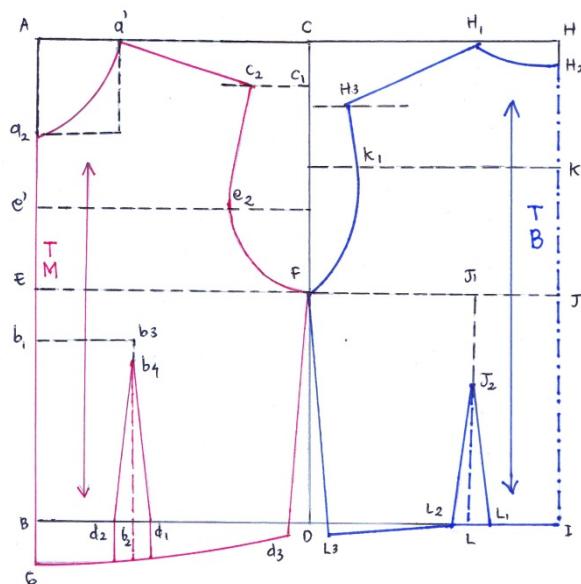
Pengambilan ukuran dilakukan sebelum pembuatan pola busana. Pengambilan ukuran disesuaikan dengan desain busana yang akan dibuat. Ukuran yang dibutuhkan dalam pembuatan busana pesta malam untuk wanita dewasa dengan sumber ide busana kebaya Jawa akan dijelaskan selanjutnya. Ukuran yang digunakan dalam pembuatan gaun adalah sebagai berikut :

No.	Keterangan	Ukuran
a)	Lingkar leher	38 cm
b)	Lingkar badan	85 cm
c)	Lingkar pinggang	65 cm
d)	Lingkar panggul	101 cm
e)	Panjang muka	31 cm
f)	Lebar muka	31 cm
g)	Panjang bahu	12 cm
h)	Tinggi puncak	15 cm
i)	Jarak payudara	16 cm
j)	Panjang punggung	38 cm

k)	Lebar punggung	33 cm
l)	Panjang gaun	140 cm
m)	Lingkar kerung lengan	44 cm

2) Pembuatan Pola Dasar

Setelah pengambilan ukuran dilakukan, langkah selanjutnya adalah pembuatan pola dasar. Pembuatan busana pesta malam dengan sumber ide busana kebaya wanita Jawa ini penyusun menggunakan pola dasar sistem *Soen* dengan skala 1:4. Berikut adalah pola dasar yang dibuat.



Gambar 23. Pola Dasar Badan Sistem *Soen* Skala 1:4

(Widjiningsih, 1994 : 22)

Keterangan Pola :

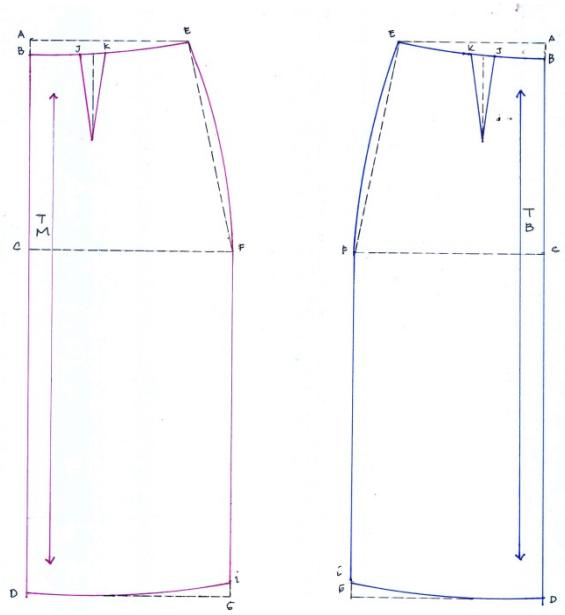
a) Pola Dasar Badan Bagian Depan

- 1) $AC - BD$ = Lingkar badan / 4 + 1 cm
- 2) $A - B = C - D$ = Panjang punggung + 1,5 cm
- 3) $A - A1$ = Lingkar leher / 6 + 0,5 cm
- 4) $A - A2$ = Lingkar leher / 6 + 1 cm
- 5) $C - C1$ = turun 4,5 cm
- 6) $A1 - C2$ = lebar bahu
- 7) $A - E$ = panjang punggung / 2 + 1,5 cm
- 8) $E1$ = $A2 - E / 2$
- 9) $E1 - E2$ = Lebar dada / 2
- 10) Menghubungkan titik $C2 - E2 - F$ membentuk garis kerung lengan
- 11) $B - B1$ = Tinggi puncak
- 12) $B - B2$ = jarak dada / 2
- 13) $B3 - B4$ = 2 cm
- 14) $B2 - D1 = B2 - D2 = 1,5$ cm
- 15) Menghubungkan garis ke titik $B4$
- 16) $B - G$ = 3 cm
- 17) $D1 - D3$ = $(\text{Lingkar pinggang} / 4 + 1) - (B - D2)$
- 18) Menghubungkan garis dari titik $G - D3$

b) Pola Dasar Badan Bagian Belakang

- 1) $C - H$ = Lingkar badan / 4 - 1 cm
- 2) $D - I$ = $C - H$

- 3) H – I = C – D
 4) H – H1 = lingkar leher / 6 + 0,5 cm
 5) H – H2 = 1,5 cm
 6) H2 – K = 8 cm
 7) H1 – H3 = panjang bahu
 8) K – K1 = lebar punggung / 2 cm
 9) Menghubungkan titik K3 – K1 – F
 10) J – J1 = 8 cm
 11) J1 – J2 = 5 cm
 12) L – L1 dan L – L2 = 1,5 cm
 13) L2 – L3 = (lingkar pinggang / 4 – 1 cm) – (I – L1)



Gambar 24. Pola Dasar Rok Skala 1 : 4

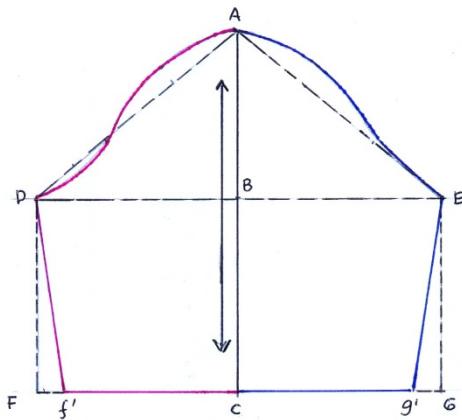
Keterangan Pola :

a) Pola Dasar Rok Bagian Depan

- 1) A – B = turun 2 cm
- 2) B – C = tinggi panggul
- 3) B – D = panjang rok muka
- 4) A – E = lingkar pinggang / 4 + 1 + 3 cm
- 5) C – F = lingkar panggul / 4 + 1
- 6) D – G = C – F
- 7) G – H = 5 cm
- 8) E – I = panjang rok sisi

b) Pola Dasar Rok Bagian Belakang

- 1) A – B = turun 2 cm
- 2) B – C = tinggi panggul
- 3) B – D = panjang rok belakang
- 4) A – E = lingkar pinggang / 4 – 1 cm + 3 cm
- 5) C – F = lingkar panggul / 4 – 1 cm
- 6) D – G = C – F
- 7) B – J = lingkar pinggang / 10 – 1 cm
- 8) J – K = 3 cm

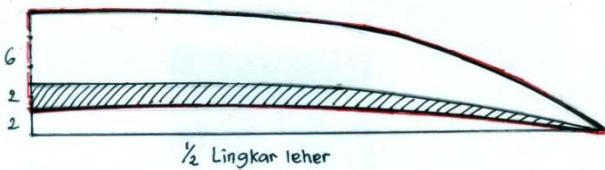


Gambar 25. Pola Dasar Lengan Skala 1 : 4

Keterangan Pola :

Pola Dasar Lengan

- 1) A – B = tinggi puncak lengan
- 2) A – C = panjang lengan
- 3) A – D = A – E = lingkar kerung lengan / 2 – 1 cm
- 4) A – D = A - E = dibagi 3



Gambar 26. Pola Kerah Selendang

Keterangan Pola :

Pola Kerah Selendang

- 1) A – B = Lingkar leher / 2
- 2) A – B = B – C = naik 2 cm
- 3) C – D = 6 cm

3) Pembuatan Pecah Pola Busana Sesuai Desain

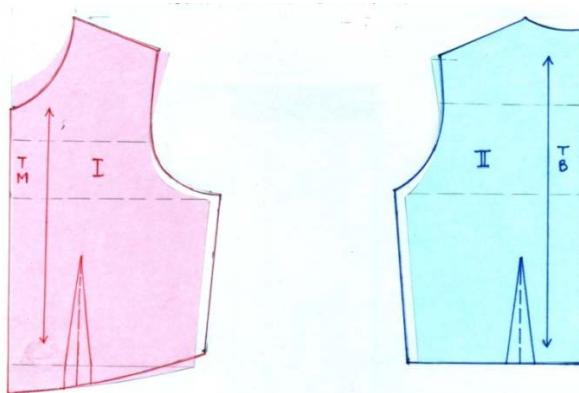
Pembuatan pecah pola busana merupakan langkah pengembangan dari pola dasar menjadi pola sesuai dengan desain busana. Hal-hal yang harus diperhatikan dalam pembuatan pola busana supaya diperoleh pola dasar yang baik antara lain :

- a) Pengambilan ukuran harus dilakukan secara tepat, teliti dan cermat serta menggunakan petier ban sebagai alat pembantu.
- b) Dalam menggambar garis lengkung harus luwes yang bisa dibantu dengan penggaris lengkung. Penggaris lengkung sangat

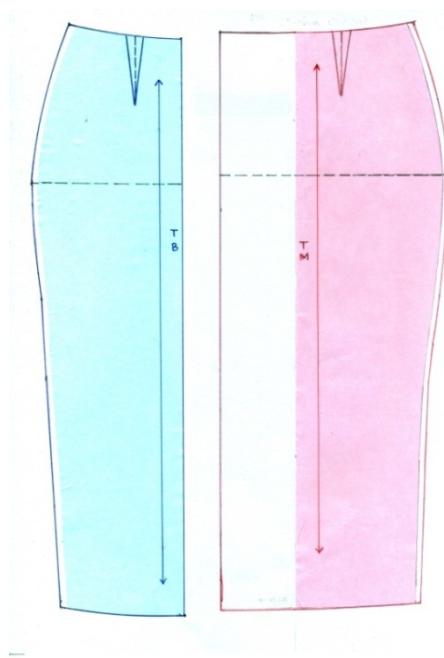
dibutuhkan dalam pembuatan pola pada kerung leher, kerung lengan, dan garis panggul.

- c) Perhitungan pecahan harus cermat dan teliti.

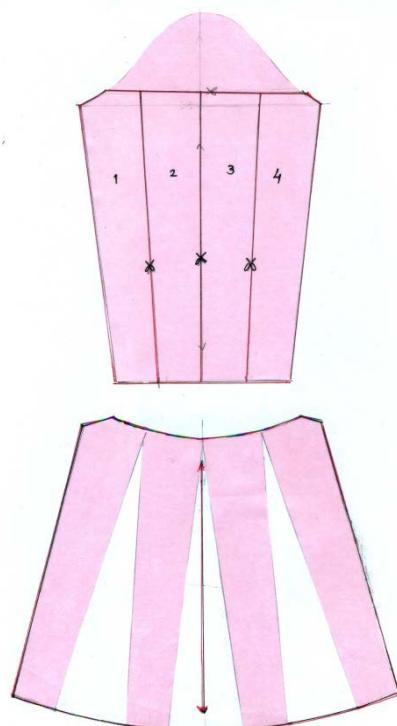
Berikut adalah pecah pola busana pesta malam dengan sumber ide busana kebaya Jawa :



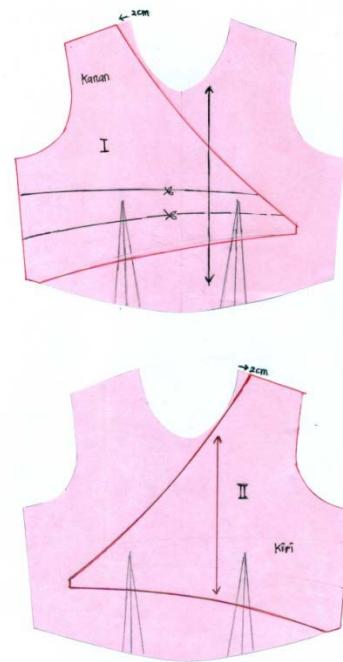
Gambar 27. Pecah Pola Sesuai Desain (Skala 1 : 4)



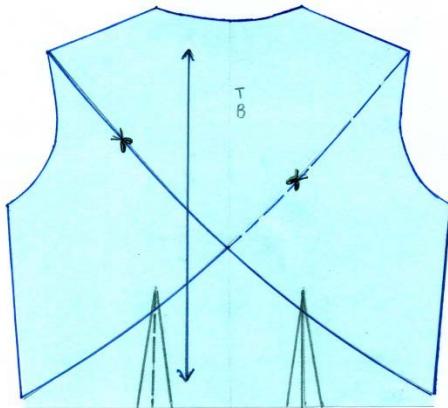
Gambar 28. Pecah Pola Rok Sesuai Desain (Skala 1 : 4)



Gambar 29. Pecah Pola Lengan (Skala 1 : 4)



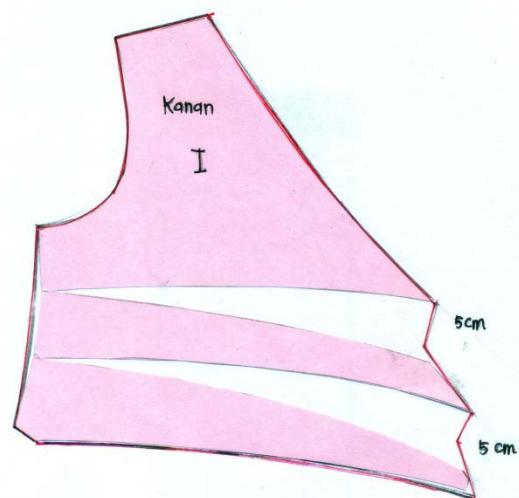
Gambar 30. Pecah Pola Rompi Bagian Depan (Skala 1 : 4)



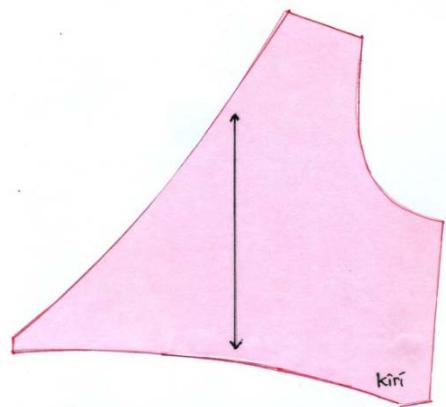
Gambar 31. Pecah Pola Rompi Bagian Belakang (Skala 1 : 4)

4) Pembuatan Pola Jadi Busana Sesuai Dengan Desain

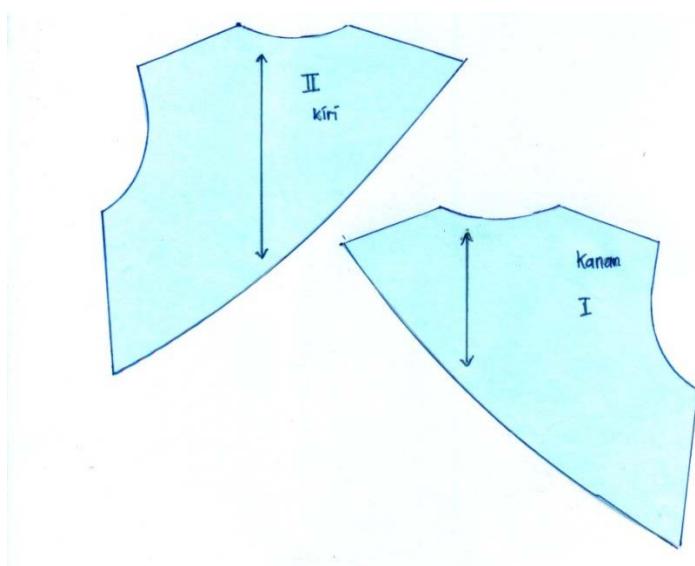
Dari pecah pola tersebut kemudian dibuat pola jadi busana sesuai dengan desain. Berikut adalah pola jadi busana pesta malam dengan sumber ide busana kebaya Jawa :



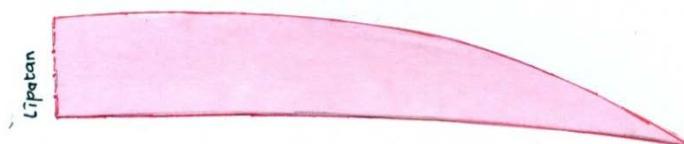
Gambar 32. Pola Jadi Rompi Bagian Depan Kanan



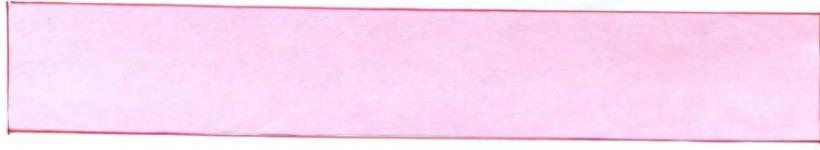
Gambar 33. Pola Jadi Rompi Bagian Depan Kiri



Gambar 34. Pola Jadi Rompi Bagian Belakang



Gambar 35. Pola Jadi Kerah Selendang



Gambar 36. Pola Ikat Pinggang

Teknik yang digunakan dalam pembuatan busana pesta ini adalah dengan teknik Adi Busana, dimana ciri dari busana yang dibuat dengan teknik ini salah satunya adalah pada bagian luar dalam busana sama sama harus terlihat rapi.

5) Perancangan Bahan dan Harga

Perancangan bahan dan harga merupakan suatu kegiatan merancang seberapa cukupnya bahan yang dibutuhkan untuk membuat satu model busana sekaligus dapat mengetahui letak potongan-potongan yang diperlukan sesuai dengan modelnya. Perancangan bahan dan harga adalah memperkirakan banyaknya kebutuhan bahan yang akan digunakan serta banyaknya biaya yang dibutuhkan dalam membuat suatu busana.

Berikut adalah langkah untuk membuat rancangan bahan :

- a) Menyiapkan pola kecil dan kertas payung dengan skala yang akan digunakan, bisa menggunakan skala 1 : 4, 1 ; 6 dan 1 : 8.
- b) Meletakkan pola kecil diatas kertas payung yang ukurannya telah disesuaikan dengan panjang lebar kain yang akan digunakan.
- c) Mengukur berapa banyaknya kain yang dibutuhkan.

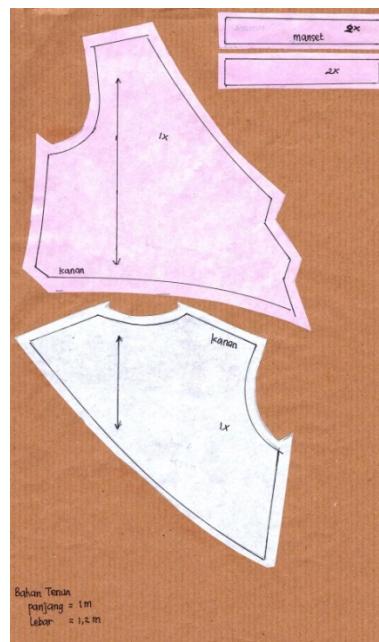
Untuk pembuatan rancangan bahan hal yang perlu diperhatikan antara lain :

- a) Arah serat kain harus disesuaikan dengan arah serat pada pola.
- b) Peletakan pola pada bahan dilakukan dari pola yang terbesar kemudian ke pola yang terkecil.
- c) Untuk bahan yang bermotif sebaiknya diperhatikan arah atas dan bawah motif, apakah motif tersebut searah atau serak supaya motif kain tetap terjaga ketika sudah dibuat menjadi sebuah busana.

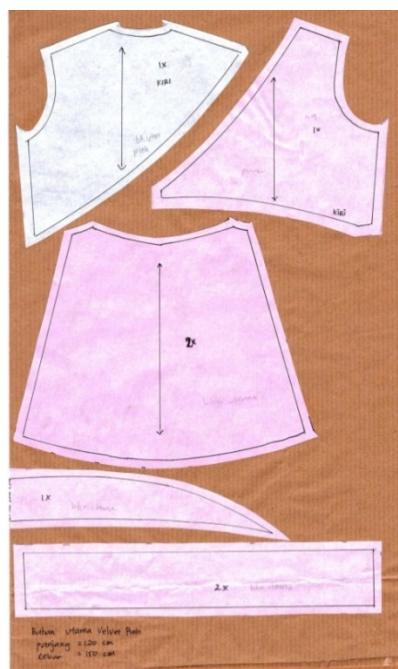
Ada beberapa keuntungan dari pembuatan rancangan harga dan bahan tersebut, diantaranya adalah sebagai berikut :

- a) Dapat mengetahui berapa banyaknya bahan yang diperlukan untuk membuat suatu busana, sehingga dapat menghemat bahan dan biaya karena telah direncanakan secara cermat.
- b) Rancangan bahan dapat digunakan sebagai pedoman pada saat meletakkan pola pada bahan yang sebenarnya, sehingga lebih efektif dan efisien.
- c) Menghemat waktu dalam meletakkan pola yang sebenarnya.
- d) Kemungkinan kesalahan dalam arah serat sangat kecil.

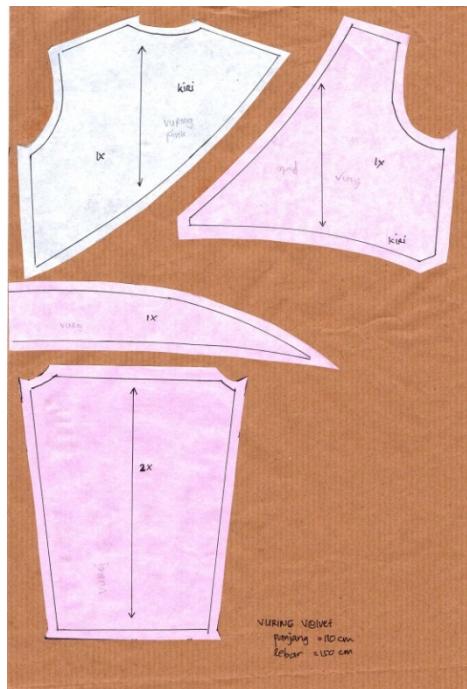
Berikut adalah rancangan bahan dan harga dari busana dengan sumber ide busana kebaya Jawa :



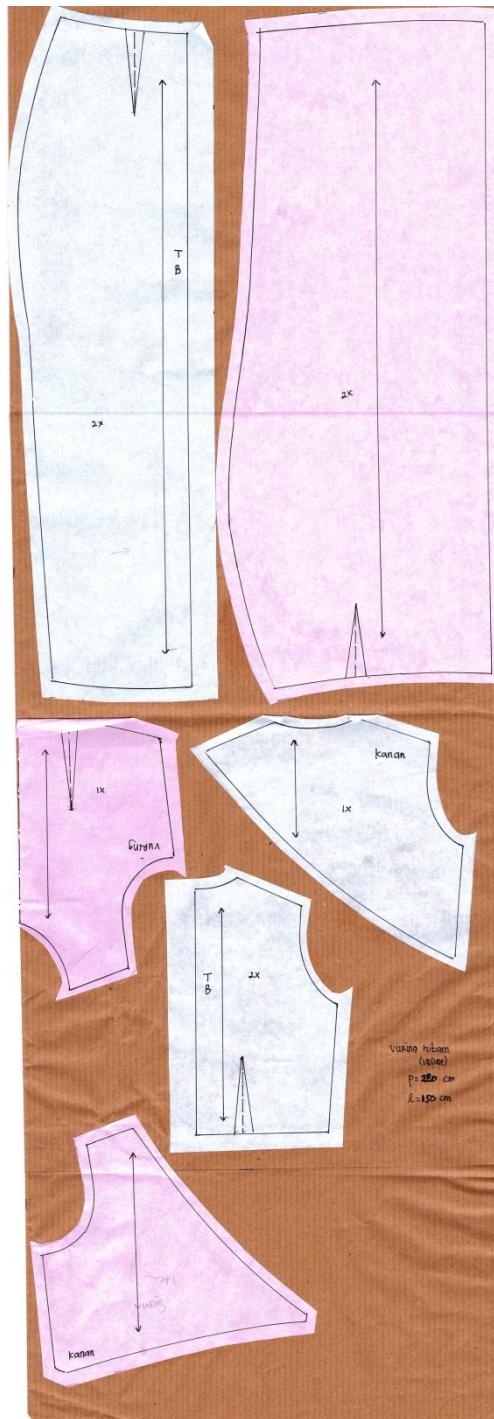
Gambar 37. Rancangan Bahan Rompi pada Kain Tenun



Gambar 38. Rancangan Bahan Utama Kain Velvet Pink

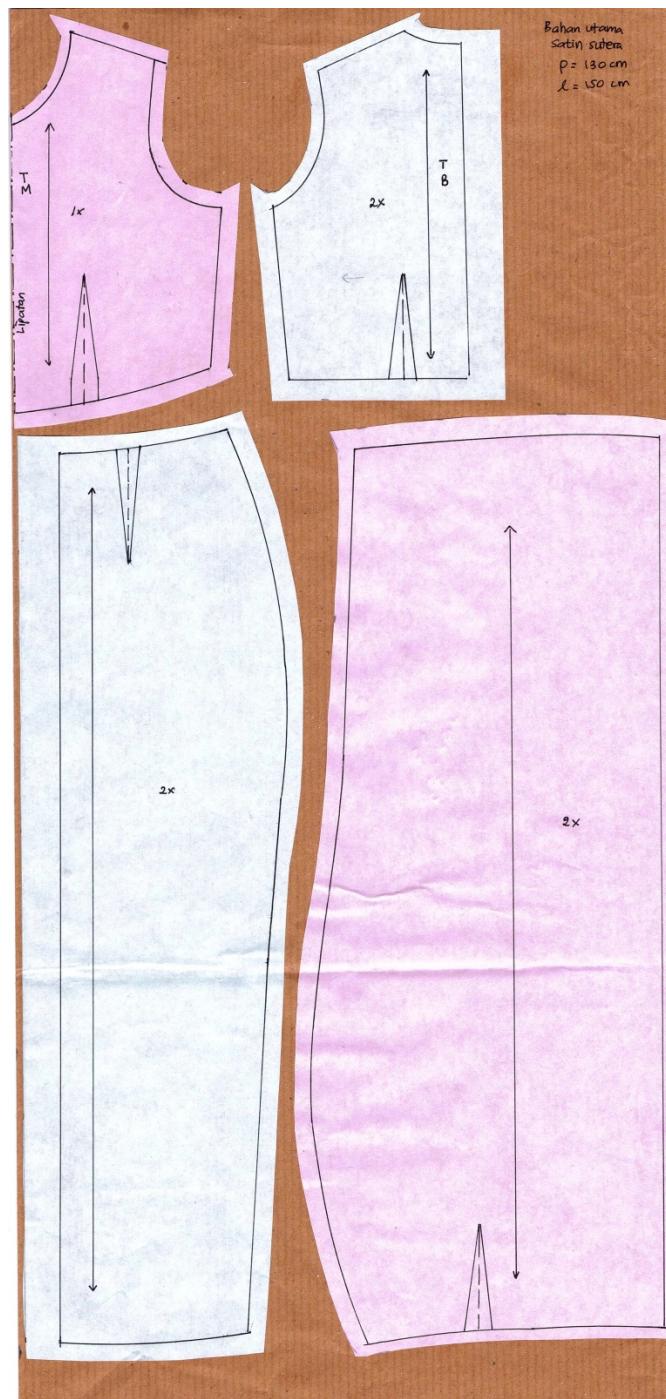


Gambar 39. Rancangan Bahan Vuring Pada Kain Velvet warna Pink



Gambar 40. Rancangan Bahan Utama Kain Satin Sutera warna

Hitam



Gambar 41. Rancangan Bahan Vuring Pada Kain Velvet Hitam

Setelah rancangan bahan selesai dibuat, maka langkah selanjutnya adalah menentukan rancangan harga berdasarkan rancangan bahan yang dibutuhkan.

Tabel 01. Rancangan Harga

No.	Nama Barang	Kebutuhan	Harga @	Jumlah
1.	Kain Satin Sutra	2,5 m	65.000/m	Rp 162.500
2.	Kain Blangket (tenun Jepara)	1,5 m	100.000/m	Rp 150.000
3.	Kain Velvet warna hitam	3 m	20.000/m	Rp 60.000
4.	Kain Velvet warna pink	2,5 m	20.000/m	Rp 50.000
5.	Vislin sutera	0,5 m	7.500/m	Rp 3.750
6.	M10	1 m	15.800/m	Rp 15.800
7.	M33	1 m	15.300/m	Rp 15.300
8.	Benang jahit	2 bj	1.500/bj	Rp 3.000
9.	Kancing tindas	4 bj	500/bj	Rp 2.000
10.	Mata ayam	6 bj	4.000/bngks	Rp 2.500
11.	Tali sepatu	1 pasang	1.000/psng	Rp 1.000
12.	Resleting jepang	1 bj	8.000/bj	Rp 8.000
13.	Elastic	0,5 m	700/m	Rp 350
14.	Manik-manik	1 bungkus	24.500/bngks	Rp 24.500
15.	Hiasan batuan	1 bungkus	18.000/bngks	Rp 18.000
16.	Jarum payet	1 bungkus	1.000/bungkus	Rp 1.000
17.	Kancing hias	1 biji	1.000/bj	Rp 1.000
TOTAL				Rp 518.700

6) Persiapan Bahan

Di dalam proses persiapan bahan yang perlu dilakukan adalah memilih dan menyiapkan bahan yang busana yang akan digunakan sebelum dilakukan proses selanjutnya. Dalam perwujudan karya busana ini bahan yang digunakan adalah satin sutera, velvet, dan bahan tenun khas Jepara. Pemilihan bahan satin sutera dan velvet dipilih bahan dengan tekstur untuk memperkuat dari konsep desain busana yang diinginkan. Sedangkan pemilihan bahan tenun khas Jepara dipilih karena dapat mencerminkan sisi wanita Jawa dan mencerminkan daerah Jawa. Sebelum bahan busana dipotong, bahan tersebut perlu disusutkan terlebih dahulu, agar ketika busana yang dihasilkan tersebut dicuci dan dipakai ukuran busana tidak menyusut. Proses penyusutan dapat dilakukan dengan cara penyetrikaan dan pencucian dengan kanji.

2. Pelaksanaan Pembuatan Busana

Proses pembuatan busana merupakan langkah lanjut dari proses pembuatan desain busana. Ada beberapa hal yang harus dilakukan dalam proses pembuatan busana pesta malam untuk wanita dewasa dengan sumber ide busana kebaya Jawa.

a) Membuat pola ukuran sebenarnya

Sebelum menjahit terlebih dahulu membuat pola busana yang sesuai dengan model dan ukuran yang sebenarnya.

b) Memberi tanda pola

Memberi tanda pola pada kertas pola dengan pensil merah biru bertujuan untuk membedakan pola bagian depan dengan pola bagian belakang. Tanda pola yang tidak kalah penting adalah tanda tengah muka (TM) dan tengah belakang (TB), kupnat dan arah serat.

c) Peletakan pola pada badan

Peletakan pola pada bahan merupakan langkah awal sebelum melakukan pemotongan bahan. Peletakan pola busana hendaknya selalu memperhatikan tanda arah serta pada pola. Berikut adalah beberapa hal yang harus dilakukan ketika meletakkan pola pada bahan :

- (1) Membentangkan kain di atas meja atau tempat yang rata atau datar. Kain ditata sampai rata dan tidak ada yang terlipat bila perlu tepi kain diberi jarum pentul supaya tidak mudah berubah posisi.
- (2) Meletakkan pola-pola di atas kain, peletakkan pola dilakukan dari pola yang terbesar terlebih dahulu kemudian pola yang terkecil sesuai dengan rancangan bahan yang telah dibuat. Setelah seluruh pola tertata di atas kain barulah pola disemat dengan jarum pentul sambil memperhatikan arah-arah seratnya. Jika kain yang akan digunakan adalah kain bercorak, peletakkan pola harus lebih cermat lagi karena akan berpengaruh pada hasil jadi busana itu sendiri.

(3) Memberi kelebihan untuk jahitan (kampuh).

d) Pemotongan dan pemberian tanda jahitan

Pemotongan bahan dilakukan setelah semua pola tertata rapi pada bahan sesuai dengan rancangan bahan yang telah dibuat dan telah diberi kelebihan jahitan atau kampuh.

e) Merader atau memberi tanda pada kain

Setelah proses pemotongan kain, langkah selanjutnya adalah merader atau memindah tanda pola ke potongan kain yang telah dipotong, beberapa tanda yang harus dipindah adalah tanda kampuh atau jahitan, tanda kupnat, dan tanda-tanda penting lainnya jika ada. Pemindahan tanda pola tersebut dapat dilakukan dengan alat rader dan karbon jahit, kapur jahit atau dapat juga dengan cara dijelujur jika kain yang digunakan tidak dapat diberi tanda dengan rader dan karbon jahit.

f) Pemberian *Interfacing*

Pemberian *Interfacing* dilakukan dengan cara menempelkan bahan *interfacing* pada kain yang memerlukan bahan pelapis tersebut. Penempelan dilakukan menggunakan setrika. Agar *interfacing* dapat menempel dengan sempurna, pada saat menyetrika diberi air dan kemudian dilapisi dengan kain lain baru kemudian disetrika di atas kain lain tersebut hal ini bertujuan agar bahan utama tidak berubah warna karena proses penyetrikaan yang berulang-ulang.

g) Penjelujuran dan penyambungan

Sebelum bahan busana dijahit dengan mesin, terlebih dahulu dijelujur dengan tangan, hal ini untuk menghindari terjadinya kesalahan pada saat proses penjahitan. Selain itu penjelujuran juga diperlukan untuk mengetahui jatuhnya bahan pada tubuh model, apakah sudah sesuai atau belum. Pada proses penjelujuran ini hanya dapat dilakukan pada bagian busana tertentu saja yang memang perlu proses pengepasan pada tubuh model.

h) Evaluasi Proses 1

Evaluasi proses 1 merupakan pengepasan busana pada tubuh model sebelum dilakukan proses penjahitan dengan mesin untuk mengetahui apakah busana yang dibuat sudah sesuai dengan desain busana yang dikehendaki, ukuran serta bentuk jatuhnya busana pada badan. Aspek yang diamati dalam pengepasan 1 antara lain adalah jatuhnya busana pada badan, ketepatan ukuran bagian busana pada tubuh model, dan penampilan secara keseluruhan. Berikut adalah evaluasi pada proses 1 :

Tabel 02. Evaluasi Proses 1

Aspek yang Diamati	Hasil Pengamatan	Cara Mengatasi
Rompi	Bagian sisi terlalu longgar.	Mengurangi ukuran pada bagian sisi, dengan cara menjahit kembali bagian sisi.

Gaun	Panjang gaun terlalu panjang.	Panjang gaun dikurangi 2 cm.
------	-------------------------------	------------------------------

i) Penjahitan

Setelah pengepasan dilakukan dan telah mengetahui kekurangan pada busana, langkah selanjutnya adalah melakukan perbaikan pada kekurangan tersebut dan melakukan proses penjahitan dengan mesin. Langkah menjahit busana pesta malam dengan sumber ide busana kebaya wanita Jawa adalah sebagai berikut :

- (1) Menjahit gaun
 - (a) Menjahit kupnat
 - (b) Menjahit bahu gaun bagian depan dengan bagian belakang
 - (c) Menyambung bahu vuring depan dengan vuring bagian belakang
 - (d) Menjahit sisi badan depan dan belakang baik pada bahan utama maupun pada bagian bahan vuring
 - (e) Menjahit sisi rok depan dengan rok bagian belakang pada bahan utama maupun pada bagian vuring
 - (f) Menyambung pada bagian pinggang. Bahan utama dengan bahan utama dan bahan vuring dengan bahan vuring
 - (g) Menjahit bagian kelim bawah gaun
 - (h) Menjahit bagian kerung lengan
 - (i) Menjahit bagian kerung leher

(j) Menjahit resleting pada gaun

(k) *Finishing*

(2) Menjahit Rompi

(a) Menjahit bagian bahu bagian depan dan bagian belakang baik

itu pada bagian bahan utama maupun bagian vuring

(b) Menyambungkan dan menjahit bagian sisi badan depan dan
bagian belakang baik pada bagian bahan utama maupun bagian
vuring

(c) Menjahit kerah selendang, kemudian menyambungkan ke
bagian badan

(d) Menjahit bagian kerung lengan dengan menyambungkan
bagian bahan utama dengan bahan vuring

(e) Menyelesaikan bagian kelim rompi dengan di soom sembunyi

(f) *Finishing*

(3) Menjahit lengan

(a) Menjahit bagian sisi lengan baik itu untuk bahan utama
maupun bahan vuring

(b) Menggabungkan manset dengan lengan

(c) Menjahit elastis pada lengan bagian atas

(d) *Finishing*

**j) Memasang hiasan pada bagian rompi, manset lengan, dan pada
rok.**

k) Evaluasi Proses II

Pada tahap ini yaitu tahap dimana seluruh bagian busana telah dijahit, pada tahap ini hiasan busana berupa sulaman payet pada bagian rompi yang telah dipasang. Sehingga ketika proses evaluasi II bagian hiasan juga dapat diamati. Hiasan sulam payet pada rompi dan pada bagian manset lengan berupa pemasangan manik manik yang dipasang dengan bentuk yang tidak beraturan. Evaluasi proses II ini bertujuan untuk mengetahui hal-hal sebagai berikut :

- (1) Teknik jahit yang digunakan.
- (2) Kerapihan jahitan.
- (3) Kesesuaian dengan desain yang telah dibuat.
- (4) Ketepatan ukuran pada tubuh model.
- (5) Kelengkapan hiasan pada busana.
- (6) Kelengkapan aksesories yang akan dipakai.

Di dalam evaluasi proses II masih terdapat beberapa hal yang tampak kurang sempurna. Berikut adalah hasil evaluasi dari proses yang ke II :

Tabel 03. Evaluasi Proses II

Aspek yang Diamati	Hasil Pengamatan	Cara Mengatasi
Rompi	Pengepresan pada bagian kerung lengan masih kurang tepat.	Dilakukan kembali pengepresan ulang, supaya hasilnya menjadi lebih rapi.

3. Hasil Pembuatan Busana

Evaluasi hasil merupakan penilaian busana secara keseluruhan pada busana yang telah dijahit, yaitu kesesuaian antara busana dengan tema dan sub tema dari *trend fashion 2018* yang diangkat dan kesesuaian desain dengan hasil jadi busana serta keserasian busana secara keseluruhan. Tahapan-tahapan dalam proses pembuatan busana pesta malam dengan sumber ide busana kebaya Jawa ini dapat diselesaikan dengan baik dan sesuai dengan desain yang telah dibuat. Meskipun demikian secara keseluruhan masih terdapat beberapa kekurangan dalam pembuatan busana pesta malam ini. Evaluasi dari keseluruhan proses pembuatan busana ini diantaranya adalah adanya kesulitan dalam pembuatan desain busana dan sebagai solusinya penyusun membuat beberapa sketsa desain untuk sebagai bahan pertimbangan yang dikonsultasikan kepada dosen pembimbing. Pengepasan 1, ada beberapa bagian busana yang masih memerlukan perbaikan antara lain jatuhnya bagian rompi di bagian sisi yang belum sesuai, yaitu terlalu longgar, dan panjang gaun yang masih terlalu panjang. Dari beberapa bagian yang masih kurang sempurna itu dapat diperbaiki dengan memotong bagian rok pada gaun yang masih belum sesuai, dan untuk bagian rompi dengan mengurangi dan menjahit kembali bagian sisi seberapa banyak longgarnya. Serta pada bagian rompi ditambah dengan menggunakan lipit pada bagian depan supaya terlihat lebih pas ketika dikenakan dan penambahan kancing hias. Pada pengepasan yang kedua, hal yang harus disempurnakan adalah

pengepresan pada bagian kerung lengan rompi yang seharusnya pengepresan lebih rapi dan lebih halus. Sedangkan dari segi hiasan tidak terlalu banyak perbaikan.

Setelah semua proses terlalui dengan baik, terciptalah busana pesta malam untuk wanita dewasa dengan sumber ide busana kebaya Jawa yang memiliki siluet Y, yang terdiri dari gaun, ikat pinggang dan rompi yang dilengkapi dengan hiasan payet.

Pada akhirnya busana yang telah dibuat akan dinilai oleh dewan juri pada saat grand juri dan kemudian akan diperagakan dalam pergelaran busana “*Movitsme*” 2018.

C. Proses Pergelaran Busana

1. Persiapan Pergelaran Busana

Untuk menyelenggarakan suatu pergelaran busana, perlu adanya persiapan yang harus dilakukan, agar pergelaran yang akan dilaksanakan dapat sesuai dengan yang diinginkan. Berikut adalah beberapa persiapan yang dilakukan sebelum menyelenggarakan pergelaran “*Movitsme*” :

1) Pembentukan Panitia

Suatu pergelaran busana, pembentukan kepanitiaan bertujuan untuk membagi tanggung jawab dalam urusan pergelaran agar pergelaran dapat berjalan sesuai dengan yang diharapkan. Pergelaran busana 2018 dengan tema *Movitsme* ini pembentukan panitia terbentuk dari mahasiswa Program Studi Pendidikan Teknik Busana

dan Teknik Busana yang berjumlah 102 mahasiswa. Dari 102 mahasiswa yang mengikuti pergelaran ini dibagi ke dalam beberapa divisi diantaranya adalah divisi humas, divisi perlengkapan, divisi *back stage and floor*, divisi dekorasi, divisi dokumentasi, divisi keamanan, divisi konsumsi, divisi publikasi, divisi *booklet*, divisi model, divisi acara, divisi juri, divisi *sponsorship*, divisi *make up and hair do* yang mana setiap divisi memiliki tugas dan tanggung jawab tersendiri yang sudah dijelaskan sebelumnya.

Secara garis besar setiap divisi mempunyai tugas dan tanggung jawab sebagai berikut :

- 1) Ketua umum bertugas dan bertanggung jawab mengkoordinasi seluruh panitia pergelaran busana.
- 2) Sekretaris bertugas dan bertanggung jawab mengurus bidang kesekretarisan mulai dari pembuatan proposal hingga kebutuhan surat-surat yang dibutuhkan dalam pergelaran.
- 3) Bendahara bertugas dan bertanggung jawab atas semua anggaran biaya dan keuangan pergelaran busana, mulai dari perencanaan hingga pengeluaran dana untuk kebutuhan pergelaran.
- 4) Seksi acara bertugas dan bertanggung jawab atas jalannya acara pergelaran.
- 5) Seksi sponsor bertugas dan bertanggung jawab mencari sponsor untuk acara pergelaran.

- 6) Seksi perlengkapan bertugas dan bertanggung jawab mempersiapkan segala perlengkapan dan peralatan yang diperlukan dalam pergelaran busana.
- 7) Seksi dekorasi bertugas dan bertanggung jawab membuat dekorasi panggung dan *backdrop* panggung.
- 8) Seksi dokumentasi bertugas dan bertanggung jawab mendokumentasikan setiap acara dan jalannya acara pergelaran busana dari awal hingga akhir.
- 9) Seksi juri bertugas dan bertanggung jawab dari pemilihan juri dan segala sesuatu yang berhubungan dengan penilaian dalam acara pergelaran.
- 10) Seksi konsumsi bertugas dan bertanggung jawab untuk pengadaan setiap konsumsi yang berhubungan dengan acara.
- 11) Seksi keamanan bertugas dan bertanggung jawab untuk menjaga ketertiban dan keamanan dalam setiap acara.
- 12) Seksi *back stage and floor* bertugas dan bertanggung jawab mengatur dan menentukan penataan *venue* pergelaran busana.
- 13) Seksi publikasi bertugas dan bertanggung jawab menyiapkan desain *leaflet, pamphlet*, poster, spanduk, yang digunakan sebagai media promosi, serta tiket acara pergelaran busana.
- 14) Seksi model bertugas dan bertanggung jawab dengan segala sesuatu yang berhubungan dengan model untuk pergelaran busana.

- 15) Seksi humas bertugas dan bertanggung jawab dengan segala sesuatu yang berhubungan dengan orang-orang diluar kepanitiaan seperti birokrasi dan lainnya untuk kebutuhan surat, undangan dan lain-lain.
- 16) Sie *make up* dan *hair do* bertugas dan bertanggung jawab dengan segala sesuatu yang berhubungan dengan *make up* dan *hair do* yang digunakan dalam acara pergelaran busana.

2) Menentukan tema

Pergelaran *Movitsme (Move To It's Me)* yang berarti bergerak menuju perubahan positif untuk menemukan jati diri. *Movitsme* adalah tindakan aktualisasi diri untuk menemukan sebuah karakter yang kuat dan terarah sebagai kaum muda Indonesia yang ditunjukkan dalam sebuah *fashion show*.

Busana yang akan ditampilkan dalam pergelaran busana “*Movitsme*” ini adalah busana pesta malam dimana setiap mahasiswa diharuskan memasukkan unsur *trend fashion 2018* ke dalam setiap karyanya.

3) Menentukan Tujuan Pelaksanaan

Tujuan dari pelaksanaan pergelaran busana mahasiswa angkatan 2015 yang bertemakan “*Movitsme*” ini antara lain adalah :

- (1) Sebagai ujian dari Mata Kuliah Karya Inovasi Produk Fashion untuk mahasiswa Program Studi Pendidikan Tekni Busana (S1)

dan merupakan Proyek Akhir untuk mahasiswa Teknik Busana (D3).

- (2) Memperkenalkan karya mahasiswa angkatan 2015 Program Studi Pendidikan Teknik Busana (S1) dan Program Studi Teknik Busana (D3) PTBB FT UNY kepada masyarakat luas.
- (3) Sebagai bukti eksistensi baik dari mahasiswa maupun dari Program Studi khususnya dalam bidang mode.

4) Menentukan Waktu dan Tempat Penyelenggaraan

Pergelaran busana mahasiswa angkatan 2015 dengan tema “*Movitsme*” ini diselenggraakan pada hari Rabu, 11 April 2018 pada pukul 18.10 WIB bertempat di Auditorium Universitas Negeri Yogyakarta.

Pemilihan Auditorium Univeritas Negeri Yogyakarta sebagai tempat dilaksanakannya pergelaran busana dimaksudkan agar dapat mempermudah proses persiapan pergelaran busana mengingat lokasi Auditorium yang masih terdapat di komplek lingkungan Universitas Negeri Yogyakarta. Selain itu Auditorium Universitas Negeri Yogyakarta juga memiliki gedung dan lokasi yang bagus dan cukup strategis.

5) Menentukan Anggaran

Langkah pertama dalam menentukan anggaran adalah dengan cara mengumpulkan data kebutuhan dana dari masing-masing divisi guna pelaksanaan pergelaran busana yang kemudian dijumlahkan menjadi satu, kemudian mencari dan menentukan sumber dana untuk pergelaran busana tersebut. Berikut adalah rencana anggaran dana pergelaran busana “*Movitsme*” 2018 :

Tabel 04. Rencana Anggaran Dana Kebutuhan Pergelaran Busana “*Movitsme*” 2018

No.	Keperluan	Jumlah
1.	Kesekretariatan	Rp. 1.100.000,00
2.	Sie Sponsorship	Rp. 821.800,00
3.	Sie Konsumsi	Rp. 25.495.100,00
4.	Sie Perlengkapan	Rp. 5.500.000,00
5.	Sie Dekorasi	Rp. 40.000.000,00
6.	Sie Acara	Rp. 3.800.000,00
7.	Sie Publikasi	Rp. 1.935.000,00
8.	Sie Booklet	Rp. 19.675.000,00
9.	Sie Humas	Rp. 454.500,00
10.	Sie Make Up	Rp. 5.750.000,00
11.	Sie Juri	Rp. 4.790.000,00
12.	Sie Dokumentasi	Rp. 4.000.000,00
13.	Sie Model	Rp. 56.600.000,00

14.	Sie Keamanan	Rp. 360.000,00
15.	Sie Back Stage and Floor	Rp. 250.000,00
Total Keseluruhan		Rp. 170.531.400,00

Pergelaran busana mahasiswa angkatan 2015 ini diikuti oleh Seratus Dua mahasiswa sebagai peserta yang masing-masing menampilkan satu karya busana pesta malam. Pergelaran busana ini memerlukan dana yang cukup besar. Sumber dana pergelaran yang diperkirakan masuk adalah sebagai berikut :

Tabel 05. Sumber Dana Pergelaran Busana

URAIAN	JUMLAH
Dana Sisa Manajemen Peragaan	Rp 15.485.000,00
Iuran Mahasiswa	Rp 122.400.000,00
Denda	Rp 1.347.000,00
Sponsor (Fresh Money)	Rp 5.150.000,00
Bantuan Sanggar PTBB	Rp 2.500.000,00
Bantuan Jurusan	Rp 1.000.000,00
Penjualan Tiket	Rp 31.250.000,00
Total	Rp 179.132.000,00

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

penyelenggaraan pergelaran busana tersebut dapat berjalan dengan lancar.

6) Geladi Bersih

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

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

2. Pelaksanaan Pergelaran Busana

Pergelaran busana yang diselenggarakan pada hari Rabu, 11 April 2018 ini dimulai pada pukul 18.00 WIB di Auditorium Universitas Negeri Yogyakarta. Pergelaran busana ini menampilkan 102 karya busana mahasiswa Pendidikan Teknik Busana dan Teknik Busana yang terbagi menjadi 3 sesi, dan setiap sesi nya terbagi menjadi 2 konsentrasi busana yaitu konsentrasi garmen, dan konsentrasi busana butik. Sesi pertama untuk mahasiswa kelas A (S1) konsentrasi butik dan garmen, sesi ke dua untuk mahasiswa kelas B (D3) konsentrasi butik, dan sesi ketiga untuk untuk mahasiswa kelas D (S1) konsentrasi butik dan garmen. Dalam pergelaran ini penyusun mendapatkan giliran tampil pada sesi ke dua dengan nomor urut 51.

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

Tabel 06. Susunan Acara Pergelaran Busana “*Movitsme*” 11 April 2018

Susunan Acara Puncak Movitsme		
Jam	Kegiatan	Keterangan
18.10 – 18.20	Apresiasi Dosen Pembimbing	
18.25 – selesai	Open Gate	

18.30 - 18.40	Song Performance	MC : Fian Arditya
	Opening	
18.40 – 18.55	Sambutan-sambutan	1. Bapak Rektor UNY 2. Ketua Panitia
18.55 – 19.30	Fashion Show I (Kelas A)	a. Butik Kelas A b. Garment Kelas A
19.30 – 19.40	Tari Zapin Kreasi	Tari Zapin (riau)
19.40 – 20.10	Fashion Show II (Kelas B)	Tugas Akhir Kelas B
20.10 – 20.20	Song Performance	Silaen Sisters (1 Lagu)
20.20 – 20.55	Fashion Show III (Kelas D)	a. Butik Kelas D b. Garment Kelas D
20.55 – 21.05	Karnaval	Karnaval FT UNY
21.05 – 21.20	Fashion Show IV (Dosen)	
21.20 - 21.25	Song Performance	Silaen Sisters (1 Lagu)
21.25 - 21.35	Doorprize	
21.35 – 21.55	Awarding	
21.55 – 22.00	Penutup	

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

2018 dan 8 April 2018. Dewan juri terdiri dari dosen PTBB, *designer*, pengusaha dibidang fashion, dan media percetakan.

Dalam pergelaran busana ini mahasiswa saling berlomba untuk memperebutkan 24 kategori juara, di antaranya adalah :

- 1) Juara umum
- 2) Juara best teknologi butik
- 3) Juara best teknologi garmen
- 4) Best desain butik
- 5) Best desain garmen
- 6) Juara favorit
- 7) Juara 1 S1 kelas A (butik)
- 8) Juara 2 S1 kelas A (butik)
- 9) Juara 3 S1 kelas A (butik)
- 10) Juara 1 S1 kelas A (garmen)
- 11) Juara 2 S1 kelas A (garmen)
- 12) Juara 3 S1 kelas A (garmen)
- 13) Juara 1 kelas B (butik)
- 14) Juara 2 kelas B (butik)
- 15) Juara 3 kelas B (butik)
- 16) Juara harapan 1 kelas B (butik)
- 17) Juara harapan 2 kelas B (butik)
- 18) Juara harapan 3 kelas B (butik)
- 19) Juara 1 kelas D (butik)

- 20)Juara 2 kelas D (butik)
- 21)Juara 3 kelas D (butik)
- 22)Juara 1 kelas D (garmen)
- 23)Juara 2 kelas D (garmen)
- 24)Juara 3 kelas D (garmen)

Berikut adalah dewan juri yang memberikan penilaian dalam pergelaran busana “*Movitsme*” 2018 yang dilaksanakan pada saat grand juri pada tanggal 8 April 2018 :

- a. Phillip Iswardono
- b. Ramadhani A Kadir
- c. Agung Purwandono
- d. Goet Puspo
- e. Pratiwi Sundarini, M.Ikom
- f. Dra. RR. Ani Srimulyani

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

- 1) Juara umum diraih oleh Laila Nur Rohmah
- 2) Juara best teknologi butik diraih oleh Yohana
- 3) Juara best teknologi garmen diraih oleh Lisa Ayu Wulandari
- 4) Best desain butik diraih oleh Bitah Nindya A.
- 5) Best desain garmen diraih oleh Muthmainnah Nur Laili
- 6) Juara favorit diraih oleh Yohana

- 7) Juara 1 S1 kelas A (butik) diraih oleh Adelina Prabandari
- 8) Juara 2 S1 kelas A (butik) diraih oleh Ong Grace Quarissa H.
- 9) Juara 3 S1 kelas A (butik) diraih oleh M. Ali Mustamik
- 10) Juara 1 S1 kelas A (garmen) diraih oleh Muthmainah Nur Laili
- 11) Juara 2 S1 kelas A (garmen) diraih oleh Febriyani Listyaningsih
- 12) Juara 3 S1 kelas A (garmen) diraih oleh Mei Haryanti
- 13) Juara 1 kelas B (butik) diraih oleh Tiara Fadhilah
- 14) Juara 2 kelas B (butik) diraih oleh Nalurita Limaran Sari
- 15) Juara 3 kelas B (butik) diraih oleh Niken Yazuli Budiyaningrum
- 16) Juara harapan 1 kelas B (butik) diraih oleh Okta Helmida Indriyani
- 17) Juara harapan 2 kelas B (butik) diraih oleh Nurul Hikmah Hurin'in
- 18) Juara harapan 3 kelas B (butik) diraih oleh Robiatul Alfi
- 19) Juara 1 kelas D (butik) diraih oleh Yohana
- 20) Juara 2 kelas D (butik) diraih oleh Kunmutiah Zahrotun Nur
- 21) Juara 3 kelas D (butik) diraih oleh Dewi Puspita Sari
- 22) Juara 1 kelas D (garmen) diraih oleh Laila Nur Rohmah
- 23) Juara 2 kelas D (garmen) diraih oleh Kurnia Widhiastuti
- 24) Juara 3 kelas D (garmen) diraih oleh Lathifah Haqi

3. Hasil Pergelaran Busana

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 among tamu, sehingga banyak pengunjung yang duduk tidak sesuai ticket yang dibeli. Among 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 di bagian 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. Secara otomatis terjadi pembengkakan biaya.

Evaluasi Sie Humas adalah masih terdapatnya misscom antara panitia tambahan dengan panitia inti. 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. 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. Oleh sebab itu lebih baik dibuatkan grup komunikasi (seperti *whatsaap*) untuk panitia beserta model agensi.

BAB V

KESIMPULAN DAN SARAN

A. Kesimpulan

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

1. Penciptaan desain busana pesta malam untuk wanita dewasa ini mengambil sumber ide busana kebaya Jawa. Penciptaan busana dengan sumber ide tertentu harus mempertimbangkan beberapa faktor agar diperoleh busana yang indah dan menarik. Ketika membuat desain busana harus memperhatikan sumber ide yang akan dipergunakan dengan mempertimbangkan unsur-unsur dan prinsip desain, agar tercipta karya yang baik. Pengambilan sumber ide ini disesuaikan dengan tema pergelaran busana “*Movitsme*” dengan mengambil ciri khusus dari sumber ide yaitu berupa ciri khusus kerah kebaya Jawa yaitu berupa kerah selendang. Busana pesta malam untuk wanita dewasa ini memiliki siluet “Y” yang terdiri dari gaun, dan rompi. Hiasan busana terletak pada rompi berupa hiasan manik-manik. Sebagai pelengkap busana digunakan accessories anting-anting untuk melengkapi penampilan dengan busana tersebut. Dan keseluruhan busana pesta malam tersebut untuk wanita dewasa yang berusia antara 19 hingga 28 tahun.
2. Proses pembuatan busana pesta malam untuk wanita dewasa dengan sumber ide busana kebaya Jawa dilaksanakan melalui tiga tahap

diantaranya adalah persiapan, yaitu : pembuatan desain busana, desain kerja, pengambilan ukuran, pembuatan pola, merubah pola, merancang bahan dan harga serta menyiapkan bahan. Tahap pelaksanaan yaitu berupa peletakan pola-pola pada bahan, pemberian tanda jahitan, penjelujuran dan penyambungan, evaluasi proses I, penjahitan, pemberian hiasan, evaluasi proses II, kemudian evaluasi hasil secara keseluruhan.

Pada pembuatan busana pesta malam ini menggunakan teknik adi busana yang merupakan teknik menjahit dengan kualitas halus.

3. Penyelenggaran pergelaran busana 2018 dengan tema “*Movitsme*” dilaksanakan melalui tiga tahap yaitu proses persiapan, pelaksanaan, dan evaluasi. Tahap persiapan meliputi pembentukan panitia, penentuan tema, penentuan tujuan kegiatan, penentuan tempat, waktu pergelaran, anggaraan, dan geladi bersih. Tahap kedua yaitu pelaksanaan pergelaran busana yang diikuti oleh 102 mahasiswa yang masing-masing menampilkan satu rancangannya. Pergelaran busana ini dilaksanakan di Auditorium Universitas Negeri Yogyakarta pada hari Rabu, 11 April 2018 pada pukul 18.00 WIB sampai 22.00 WIB. Tahap yang ketiga yaitu evaluasi, tahap evaluasi dilakukan dengan mengambil keseluruhan hasil dari pergelaran busana.

B. Saran

1. Dalam penciptaan desain busana agar waktu yang digunakan lebih singkat, perlu adanya pemahaman dari keterkaitan antara *trend*, tema, dan sumber ide. Hal tersebut dapat dilakukan dengan mengidentifikasi dan menganalisis karakteristik utama dari sumber ide yang diangkat kemudian diselaraskan dengan *trend* dan tema pergelaran.
2. Pengembangan pola pada bagian rompi masih belum sesuai dan masih terdapat kekurangan dan belum sesuai dengan desain yang dibuat. Agar bagian rompi jatuhnya pas dibadan model dan tidak telalu longgar maka perlu diberikan tambahan lipit. Dan untuk memperbaiki bagian kerung lengan dengan dilakukan kembali pressing supaya hasilnya lebih halus.
3. Dalam pergelaran busana karya proyek akhir ini membutuhkan panitia tambahan yang direkrut dari mahasiswa angkatan sesudahnya. Panitia tambahan perlu memahami rangkaian kegiatan pergelaran mulai dari persiapan hingga pelaksanaan. Oleh karena itu perlu adanya koordinasi dengan panitia tambahan yang lebih intensif. Dengan demikian, panitia tambahan dapat lebih mendukung serangkaian acara, sehingga pergelaran dapat berjalan dengan lancar.

DAFTAR PUSTAKA

- Adi Model. (2009). *Lighting For Fashion*. Jakarta: PT. Elex Media Komputindo
- Afif Ghurub Bestari. (2011). *Menggambar Busana Dengan Teknik Kering*. Sleman : KTSP
- Arifah A. Riyanto. (2003). *Desain Busana*. Bandung : Yapemdo.
- Arifah A. Riyanto. (2003). *Teori Busana*. Bandung : Yapemdo.
- Chodiyah & Wisri A. Mamdy. (1982). *Desain Busana*. Jakarta: DEPDIKBUD.
- Corinth. (1970). *Fashion Showmanship*. New York: Internet Archive.
- Dharsono Sony Kartika. (2004). *Seni Rupa Modern*. Bandung: Rekayasa Sains.
- Enny Zuhni Khayati. (1998). *Pembuatan Busana III*. Yogyakarta: FPTK IKIP Yogyakarta.
- Ernawati, Izwerni dan Weni Nelmira. (2008). *Tata Busana Jilid I*. Jakarta: Direktorat Pembinaan Sekolah Menengah Kejuruan, Direktorat Jenderal Manajemen Pendidikan Dasar dan Menengah Departemen Pendidikan Nasional.
- Ernawati, Izwerni dan Weni Nelmira. (2008). *Tata Busana Jilid II*. Jakarta: Direktorat Pembinaan Sekolah Menengah Kejuruan, Direktorat Jenderal Manajemen Pendidikan Dasar dan Menengah Departemen Pendidikan Nasional.
- Ernawati, Izwerni dan Weni Nelmira. (2008). *Tata Busana Jilid III*. Jakarta: Direktorat Pembinaan Sekolah Menengah Kejuruan, Direktorat Jenderal Manajemen Pendidikan Dasar dan Menengah Departemen Pendidikan Nasional.
- Goet Poespo. (2005). *Panduan Tekni Menjahit*. Yogyakarta: Kanisius Yogyakarta.
- Goet Poespo. (2008). *Istilah Fashion A to Z*. Yogyakarta: Kompas Gramedia Yogyakarta : KTSP.
- Hartatiati Sulistio. (tth). *Rancang Busana Terampil Membentuk Pribadi Mempesona*. Semarang: UPT UNNES Press.
- Henry Guntur Tarigan. (1993). *Prinsip-prinsip Dasar Metode Riset Pembelajaran Bahasa*. Bandung: Angkasa.
- Ibnu Syamsi. (1998). *Pokok Organisasi dan Manajemen*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Judi Achjadi. (1986). *Pakaian Daerah Wanita*. Jakarta: Djambatan

- Mari S. Condronegoro. (1887). *Busana Adat Kraton Yogyakarta*. Yogyakarta: Yayasan Pustaka Nusatama.
- Murgiyanto. (1993). *Ketika Cahaya Merah Memudar*. Jakarta: CV. Deviri Ganan.
- M.H. Wancik. (2000). *Bina Busana II*. Jakarta: Gramedia Pustaka Utama.
- Nanie Asri Yuliati. (1993). *Teknologi Busana*. Yogyakarta : IKIP Yogyakarta.
- Porrie, M. (1998). *Konstruksi Pola Busana Wanita*. Jakarta: PT. BPK Gunung Mulia.
- Prapti Karomah. (1990). *Tata Busana Dasar*. Yogyakarta: IKIP Yogyakarta.
- Prapti Karomah & Sicilia Sawitri. (1988). *Pengetahuan Busana*. Yogyakarta: FPTK IKIP.
- Ria Pentasari. (2007). *Chic In Kebaya*. Jakarta: Erlangga
- Sadjiman Ebdi Sanyoto. (2005). *Dasar-dasar Tata Rupa & Desain (Nirmana)*. Yogyakarta : Arti Bumi Intaran
- Sicilia Sawitri. (1997). *Tailoring*. Yogyakarta: FPTK IKIP.
- Soegeng Toekiyo. (1990). *Pengantar Seni Rupa*. Surakarta : Akademi Seni Karawitan Indonesia
- Soekarno. (2005). *Buku Menuntun Membuat Pola Busana Tingkat Mahir*. Jakarta. Gramedia Pustaka Utama.
- Soekarno & Lanawati Basuki. (2004). *Panduan Membuat Desain Illustrasi Busana (Teknik Dasar, Terampil dan Mahir)*. Tangerang : PT. Kawan Pustaka.
- Sri Ardiati Kamil. (1986). *Fashion Design*. Jakarta : CV.Baru.
- Sri Widarwati. (1993). *Desain Busana I*. Yogyakarta: Jurusan Pendidikan Kesejahteraan Keluarga Fakultas Teknik Universitas Negeri Yogyakarta.
- Sri Widarwati, Sicilia Sawitri dan Widyabakti Sabatari. (1996). *Desain Busana II*. Yogyakarta: Jurusan Pendidikan Kesejahteraan Keluarga Fakultas Teknik Universitas Negeri Yogyakarta.
- Sujawi Bastomi. (1985). *Wawasan Seni*. IKIP Semarang.
- Wasia Rusbani. (1985). *Pengetahuan Busana II*. Jakarta. Depdikbud.
- Widjiningsih. (1982). *Desain Hiasan Rumah Tangga dan Lenan Rumah Tangga*, Yogyakarta: IKIP.
- Widjiningsih. (1994). *Konstruksi Pola Busana*. Yogyakarta: IKIP Yogyakarta.

SUMBER DARI INTERNET

Fashion Snoops. (2017). “Women Spring / Summer 2018 Trend Direction”.

Diakses pada 22 Juni 2017 Pukul 12.15 PM. <http://ubmfashion.com>

Fitinline. (2014). “Mood Board : Art of Fashion”. Diakses pada 15 Mei 2015
Pukul 22.31. <http://fitinline.com>

Panget, M. SPd. Mus. (2010). “Zona Informasi Seni Budaya”. Diakses pada 22 Desember 2010.

<http://senturi09.wordpress.com>

(<http://lelifashion.wordpress.com/2012/10/19/selayang-pandang-tentang-kebaya-di-indonesia>) diakses tanggal 21 Oktober 2016

http://jbptunikompp-gdl-annisaacei-29230-7-8_unikom-i.

Tita Haris. (2018). “Makna Busana Kebaya Jawa”. Diakses pada 4 Januari 2018. <https://titaharis.wordpress.com>

Lampiran

Susuanan Kepanitiaan Pergelaran Busana “Movitsme” 2018

NO	Jabatan	Nama
1	KETUA	Laila Rohimatul Khasanah (A)
2		Nurul Isma Maula (B)
3		Kurnia Widhiastuti (D)
4	SEKRETARIS	Herdita Mei Arumsari (A)
5		Gofane Dewi Okthalia (B)
6		Sri Atika Suri Permatasari (D)
7	BENDAHARA	Karima Asri Hidayah (D)
8		Alifia Gismaya Dewanti (B)
9		Miftahul Annisa Nur Fitria (A)
10	SIE SPONSORSHIP	Angkin Anindita (A)
11		Alya Iasha Danasari (A)
12		Rahmaningrum Yogyandari (B)
13		Ikhsania Okta Rana (D)
14		Nurseptiani (D)
15	SIE HUMAS	Latifahni Nur Laila (A)
16		Nadiya Ummu Nashibah (A)
17		Meilanza Wardah Hasanah (A)
18		Nurul Syarifah (B)
19		Lisa Ayu Wulandari (D)
20		Firmanindya Maulina (D)
21	SIE ACARA	Amani Yunita Fidi Hana (A)
22		Sylvia Martha Aprilia Silaen (A)
23		Arum Indriyani (A)
24		Robiatul Alfi (B)
25		Nalurita Limaran Sari (B)
26		Natasha Andjani (B)
27		Lathifa Haqi (D)
28		Ayu Utari Purnomo Putri (D)

29	SIE JURI	Zumratun Najati Sugito (A)
30		Rika Isputri (A)
31		Puput Puspita Giri (A)
32		Indah Nur Fitriani (B)
33		Siti Aisyah (D)
34		Isnaini Barokati (D)
35	SIE PUBLIKASI	Yunike Andriani (A)
36		Ujit Rindang Asmara (A)
37		Atik Alifah (B)
38		Freshi Kavita Sandy (B)
39		Hardiyanti Astari (B)
40		Maulyda Larasati Sumaryono (D)
41		Dewi Puspita Sari (D)
42	SIE BOOKLET	Fatimah Marti Astuti (A)
43		Bitah Nindya Ardani (A)
44		Nova Nada Ministry (B)
45		Maraditia Dwi Marinda (D)
46		Kun Mutiah Z. (D)
47	SIE DOKUMENTASI	Wilda Anggun Mutiarani (A)
48		M. Ali Mustamik (A)
49		Firqotunnajiyah (B)
50		Dany Dewi Rahayu (B)
51		Anne Azka Juwita (D)
52		Ratna Utaminingsih (D)
53	SIE BACKSTAGE & FLOOR	Naina Ifania (A)
54		Nita Dwi Lestari (A)
55		Febriyani Listyaningsih (A)
56		Nurul Hikmah Hurin'in (B)
57		Zulaifah Azizah Mimraatun (B)

58		Lis Mar'atus Solikhah (D)
59		Agustin Nur Isnaeni (D)
60	SIE DEKORASI	Ong Grace Quarissa Hadinata (A)
61		Windy Claudya Septianti (A)
62		Yumita Maulidian (B)
63		Yulita Triana Amanda (D)
64		Yohana (D)
65	SIE KEAMANAN	Dana Ayu Yonanda (A)
66		Istriyani (A)
67		Elsa Silviananda Alfani (A)
68		Niken Yazuli Budiyaningrum (B)
69		Khalisha Afifah Setiyanto (B)
70		Melinda Anissa Puspita (D)
71		Miladiah Susanti (D)
72	SIE KONSUMSI	Afifah Putri Cahyani (A)
73		Adelina Prabandari (A)
74		Mei Haryanti (A)
75		Olivia Gemma Putri (B)
76		Marhaenna Hasnaningtyas (B)
80		Laila Nur Rohmah (D)
81		Sekar Rahma dewi (D)
82		Fera Bahari (D)
83	SIE MODEL	Rizqi Nuraiza Nugroho (A)
84		Miftahul Jannah (A)
85		Diah Syintia Hanum (A)
86		Tiara Fadhilah (B)
87		Okta Helmida Indriyani (B)
88		Agisa Putri Ayuning Dewi (D)
89		Tiara Mutia (D)
90	SIE MAKE UP &	Dian Puspitasari Salawati (A)

	HAIR DO	
91		Claratessa Isma Oktaviani (A)
92		Aldila Maharani (B)
93		Ervina Melinda Anggraeni (D)
94	SIE PERKAP	Zulfa Ash Habul Jannah (A)
95		Nur Indah Yuliana (A)
96		Rizka Nurjannah Sri Koryoga (A)
97		Martiana Rizky Sutrisno (B)
98		Rita Widya Utami (B)
99		Dwi Kurniasih (D)
100		Muthmainnah Nur Laili (D)

Anggaran Dana “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 & Dompet Uang Tiket			Rp 7.800,00	
Print Tiket & Jasa Potong			Rp 199.400,00	
Print Pamflet & Ticket Booth			Rp 17.000,00	
Double Tape			Rp 4.400,00	
Print Tiket VVIP & Jasa Potong			Rp 82.500,00	
Plastik Tiket			Rp 49.000,00	
Kwitansi			Rp 6.000,00	
Print Contoh Pamflet			Rp 4.000,00	
Print contoh Pamflet II			Rp 4.000,00	
Print Pamflet			Rp 90.000,00	
Print Leaflet			Rp 120.000,00	
Foto Copy Surat Izin Pamflet			Rp 8.000,00	
Print Pamflet II			Rp 54.000,00	
Cetak Undangan & Amplop			Rp 182.500,00	
Cetak Cocard			Rp 12.000,00	
Beli Wadah Co Card & Tali			Rp 230.000,00	
Cetak Banner			Rp 100.000,00	
SUB TOTAL				Rp 1.175.100,00
BOOKLET				
Membeli kain furing tas untuk background foto booklet			Rp 114.000,00	
Sewa background foto			Rp 25.000,00	
Cetak sample booklet			Rp 120.000,00	
Fotografer Booklet			Rp	

			1.025.000,00	
Pembuatan paperbag			Rp 1.039.500,00	
Pembuatan goodiebag			Rp 1.750.000,00	
Percetakan booklet			Rp 23.980.000,00	
SUB TOTAL				Rp 28.053.500,00

DOKUMENTASI

Fotografer			Rp 850.000,00	
Videografer			Rp 2.700.000,00	
SUB TOTAL				Rp 3.550.000,00

ACARA

Fee MC Hari H			Rp 1.000.000,00	
MC Grand Juri			Rp 200.000,00	
Fee Tari			Rp 600.000,00	
Fee Pengisi Musik			Rp 550.000,00	
Fee Karnaval			Rp 1.000.000,00	
SUB TOTAL				Rp 3.350.000,00

MODEL

MOU dengan agensi model			Rp 50.300.000,00	
Print			Rp 5.000,00	
SUB TOTAL				Rp 50.305.000,00

MAKE UP

Perlengkapan Make-up			Rp 600.000,00	
Make UP (Make Over)			Rp 5.670.000,00	
SUB TOTAL				Rp 6.270.000,00

JURI

Copy, print, map			Rp 6.000,00	
------------------	--	--	----------------	--

print			Rp 3.000,00	
Print Warna			Rp 1.500,00	
Print dan copy			Rp 10.000,00	
copy			Rp 9.000,00	
Copy			Rp 14.000,00	
Print Copy			Rp 15.000,00	
Print Map			Rp 1.500,00	
Print			Rp 11.000,00	
Map batik, Bolpoint			Rp 68.600,00	
tropy			Rp 3.240.000,00	
Tape, map, gabus			Rp 58.200,00	
Print digital			Rp 38.800,00	
Ketas payung, cutter, solasi, print warna dan copy			Rp 13.000,00	
SUB TOTAL				Rp 3.489.600,00

DEKORASI

Cetak MOU Dekorasi untuk dikonsultasikan			Rp 5.500,00	
Cetak MOU Dekorasi + Meterai tempel 6000			Rp 26.000,00	
Dekorasi <i>Backdrop</i> , Panggung dan <i>Catwalk</i>			Rp 16.000.000,00	
<i>Photobooth</i>			Rp 3.000.000,00	
<i>Sound-System</i>			Rp 9.000.000,00	
<i>Lighting</i>			Rp 11.000.000,00	
Genset			Rp 2.000.000,00	
Tambahan Dekorasi dan <i>lighting</i>			Rp 500.000,00	

SUB TOTAL				Rp 41.531.500,00
KONSUMSI				
nasi box (8000)	132	Rp 8.000,00	Rp 1.056.000,00	KONSUMSI FOTO BOOKLET
nasi box (10000)	74	Rp 10.000,00	Rp 740.000,00	
snack (5000)	71	Rp 5.000,00	Rp 355.000,00	
ongkos go car			Rp 25.000,00	
Trasbag	5	Rp 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	Rp 15.882.200,00	
SUB TOTAL				Rp 23.530.100,00
PERKAB				
Dana Kebersihan KPLT (3 Hari)			Rp 550.000,00	
Dana Sewa Auditorium			Rp 1.500.000,00	

Peminjaman Kursi			Rp 3.719.000,00	
Peminjaman Live Video dan 2 Tv Plasma			Rp 2.700.000,00	
Peminjaman HT	15 HT + Earphone	Rp 10,00	Rp 150.000,00	
Peminjaman HT	17 HT	Rp 8.500,00	Rp 144.000,00	
Spot Light	8 unit	Rp 40.000,00	Rp 320.000,00	
SUB TOTAL				Rp 9.083.000,00
Print Karcis			Rp 28.000,00	
Minyak Kayu Putih			Rp 10.000,00	
Perlengkapan kamanan (bolpiont, lem, dst)			Rp 150.000,00	
SUB TOTAL				Rp 188.000,00
BACKSTAGE & FLOOR				
Lakban.			Rp 15.000,00	
Tali rafia			Rp 12.000,00	
Print			Rp 5.000,00	
Print.			Rp 38.000,00	
Print.			Rp 100.800,00	
Print.			Rp 27.000,00	
Lakban dan solasi kertas.			Rp 9.500,00	
SUB TOTAL				Rp 207.300,00
TOTAL PENGELUARAN				Rp 171.817.100,00



Foto Busana “HIBAWA (*The Hidden Beauty Of Javanese Women*)



Desain Logo “Movitsme”



Desain Pamflet “Movitsme”



Desain Banner “Movitsme”



Desain Tiket “Movitsme”



Dokumentasi *Fashion Show*