



**BUSANA PESTA MALAM UNTUK REMAJA MUSLIMAH DENGAN
SUMBER IDE *QUEEN SOFIA PALACE OF ARTS* DALAM
PERGELARAN BUSANA *DIMANTION***

PROYEK AKHIR

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



**Disusun oleh :
Gresia Trisnaningtyas
NIM : 14514134010**

**PROGRAM STUDI TEKNIK BUSANA
JURUSAN PENDIDIKAN TEKNIK BOGA DAN BUSANA
FAKULTAS TEKNIK
UNIVERSITAS NEGERI YOGYAKARTA
2017**

HALAMAN PENGESAHAN

**BUSANA PESTA MALAM UNTUK REMAJA MUSLIMAH DENGAN
SUMBER IDE *QUEEN SOFIA PALACE OF ARTS* DALAM
PERGELARAN BUSANA *DIMANTION***

Oleh :

Gresia Trisnaningtyas

NIM : 14514134010

Telah dipertahankan di depan dewan penguji proyek akhir

Fakultas Teknik Universitas Negeri Yogyakarta

Pada Tanggal 12 April 2017

Dan telah memenuhi syarat guna memperoleh gelar

Ahli Madya Program Studi Teknik Busana

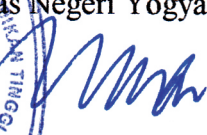
Susunan Penguji :


Nama	Jabatan	TTD	Tanggal
Dra. Enny Zuhni K, M.Kes	Ketua Penguji	
Afif Ghurub Bestari, M.Pd	Sekretaris	
Kapti Asiatun, M.Pd	Penguji	

Yogyakarta, Juni 2017

Dekan Fakultas Teknik

Universitas Negeri Yogyakarta


Dr. Widarto, M.Pd


NIP:19631230 198812 1 001 

PERSETUJUAN

Proyek akhir yang berjudul “**BUSANA PESTA MALAM UNTUK REMAJA MUSLIMAH DENGAN SUMBER IDE *QUEEN SOFIA PALACE OF ARTS* DALAM PERGELARAN BUSANA *DIMANTION***” yang disusun oleh Gresia Trisnaningtyas, NIM 14514134010 ini telah disetujui oleh pembimbing untuk diujikan.

Yogyakarta, 9 Maret 2017

Dosen Pembimbing



Dra. Enny Zuhni K, M.Kes
19600427 198503 2 001

SURAT PERNYATAAN

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

Yogyakarta, Juni 2017

Yang Menyatakan


Gresia Triisnaningtyas

MOTTO

من اراد الدنيا فعليه بالعلم من اراد اخره فعليه لعلم لاو من اراد هما فعليه لعلم
“Barang siapa menginginkan kebahagiaan di dunia maka haruslah dengan ilmu,
barang siapa yang menginginkan kebahagiaan di akhirat haruslah dengan ilmu,
dan barang siapa yang menginginkan kebahagiaan pada keduanya maka haruslah
dengan ilmu.”

(HR. ibn Asakir)

جره مع السيين ركن الاسلام ويعطى أ : طالب العام : طالب الرحمة ط العلم
“Orang yang menuntut ilmu berarti menuntut rahmat : orang yang menuntut
ilmu berarti menjalankan rukun islam dan pahala yang di berikan kepadanya
sama dengan para nabi.”

(H.R Dailani dari Anas r.a)

منسلك طريق يلمس فيه علم سهل الله به طريق الى الجنة رواه مسلم
“Barang siapa menempuh suatu jalan untuk mencari ilmu,
maka Allah memudahkannya mendapat jalan ke syurga.”

(H.R Muslim)

الله عليه وسلم قال: رضا الله في عن عبد الله بن عمر وابن العاص رضي الله عنهما: عن النبي صلى
رضا الوالدین

“Ridho Allah berada pada ridho kedua orang tuanya, dan murka Allah (akibat)
murka kedua orang tuanya.”

(HR. At-Tarmizi)

PERSEMBAHAN

Laporan proyek akhir ini penyusun persembahkan kepada :

Kedua orang tua dan keluarga terutama ibu tercinta yang telah mendukung baik dalam dukungan moril maupun materiel serta doa.

Teman-teman satu angkatan terutama D3 Busana yang selalu menyemangati dan memberi motivasi.

Ibrahim Chanifudin yang selalu memberi motivasi dan kekuatan untuk tetap terus berjuang.

Almamater kebangganku Universitas Negeri Yogyakarta

ABSTRAK

BUSANA PESTA MALAM UNTUK REMAJA MUSLIMAH DENGAN SUMBER IDE *QUEEN SOFIA PALACE OF ARTS* DALAM PERGELARAN BUSANA “DIMANTION”

Disusun Oleh :

Gresia Trisnaningtyas

NIM : 14514134010

Pembuatan Proyek Akhir ini bertujuan untuk:(1)Mencipta desain busana pesta malam untuk remaja muslimah dengan sumber ide *Queen Sofia Palace Of Arts*,(2)Membuat busana pesta malam dengan sumber ide *Queen Sofia Palace Of Arts*,(3)Menyelenggarakan pertunjukan busana dengan tema *Dimantion* yang menampilkan busana pesta malam dengan sumber ide *Queen Sofia Palace Of Arts*.

Dalam penciptaan desain busana dilakukan dengan mengkaji *trend*, tema dan sumber ide. Kajian sumber ide dilakukan dengan menganalisis karakteristik dari sumber ide dan selanjutnya dituangkan ke dalam *mood board*, desain sketsa dan desain presentasi. Adapun karakter dari sumber ide yang diterapkan yaitu berupa kekokohan dari sumber ide yang diwujudkan pada siluet dan detail pada blus. Desain busana yang diciptakan terdiri dari empat bagian berupa *cape*, blus luar, blus dalam dan celana. Pembuatan busana pesta malam ini melalui tiga tahap, yaitu: persiapan, pelaksanaan, dan evaluasi.1)Tahap persiapan meliputi pengambilan ukuran, pembuatan pola busana, perancangan bahan dan harga serta persiapan bahan.2)Tahap pelaksanaan meliputi pemotongan, pemberian tanda jahitan, penjumlahan dan penyambungan pada evaluasi proses I, sedangkan penjahitan dan pemasangan hiasan busana pada evaluasi proses II.3)Tahap evaluasi membahas hasil secara keseluruhan. Setelah proses pembuatan, busana tersebut diperagakan dalam sebuah pertunjukan busana. Dalam Penyelenggaraan pertunjukan busana melalui tiga tahap yaitu, persiapan, pelaksanaan dan evaluasi. 1)Pada tahap persiapan dilakukan pembentukan panitia, penentuan tema pertunjukan, penentuan tujuan pelaksanaan, penentuan waktu dan tempat, penentuan anggaran dan geladi bersih.2)Tahap pelaksanaan dilakukan pertunjukan busana.3)Tahap evaluasi dilakukan dengan mengambil hasil dari keseluruhan proses pertunjukan.

Hasil proyek akhir ini berupa desain busana pesta malam untuk remaja muslimah bersumber ide *Queen Sofia palace Of Arts* dengan siluet I yang dituangkan dalam desain ilustrasi. Desain diwujudkan ke dalam karya busana yang terdiri dari empat bagian yaitu *cape*, celana dan dua blus terpisah. Bahan yang digunakan adalah *jackguard* dengan warna merah untuk bagian *cape*, *drill wool* warna abu-abu untuk blus bagian luar, dan satin bridal warna hitam untuk blus bagian dalam dan celana. Busana pesta malam ini diperagakan pada pertunjukan *Dimantion* pada hari Jum'at 24 Maret 2017 di Auditorium UNY.

Kata kunci: Busana pesta malam, Remaja, *Queen sofia Palace Of Arts*, Pertunjukan busana “*Dimantion*”

ABSTRACT

NIGHT MOSLEM PARTY OUTFIT FOR TEENS WITH IDEA SOURCHING FROM THE QUEEN SOFIA PALACE OF ARTS IN THE FASHION SHOW OF “DIMANTION”

**COMPILED BY:
Gresia Trisnaningtyas
14514134010**

The making of this final project was aimed at 1) Creating a design of night moslem party outfit sourcing from the “Queen Sofia Palace Of Arts”. 2) Making night moslem party outfit sourcing from the idea of the “Queen Sofia Palace Of Arts”, 3) Held a fashion show with a Dimantion theme featuring evening party dresses with a souch of ideas “Queen Sofia Palace Of Arts”.

In the creation of fashion design is done by examining the trends, themes and sources of ideas. The examine of the sources ideas is done by analyzing the characteristic of the sources ideas and then pored into the mood board, sketching and presentation design. Character from the sources ideas that applied in the form of robustness from the sources ideas embodied in the silhouette and detail on the blouse. Fashion design created consist of four parts namely cape, outside blouse, inside blouse and pants. The process of making clothing consist of three stages: preparation, implementation, and evaluation. 1)The preparation stage involves taking the size, pattern, work sheet, drafting materials and preparation of materials. 2)The implementation process involves cutting, sewing marks determination, sewing and connecting the pieces in the evaluation process of I, while sewing and assembling the clothing accessories in the II evaluation process, 3)Evaluation stage was to discuss the result as a whole. After the making process, the clothing was show in the fashion show. The organization was through three stages, they were preparation, implementation, and evaluation. 1)In the preparation stages, it was formatting a committee, theme determination, determining in the time and place, determining the budget and rehearsal. 2)In the implementation stage, it was conducted fashion show. 3)The evaluation stage was conducting by taking the result as a whole of the show process.

This final project result is the design of night party outfits teenager muslim sources idea of Queen Sofia Palace Of Arts and with silhouette I wich poured in illustration design. The design is manifested into fashion masterpiece consisting of four parts namely cape, pants and two separate blouses. The materials used are jackguard with red color for cape, drill wool with grey color for outside blouse, and satin bridal with black color for inside blouse and pants. The party outfits for the night party was show on Friday, 24 March 2017, 18.00 WIB, located at the Auditorium UNY.

Key Words: Night party outfit, Teenager, Queen Sofia Palace Of Arts, Fashion show of “Dimantion”

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 Remaja Muslimah Dengan Sumber Ide *Queen Sofia Palace Of Arts* Dalam Pergelaran Busana *Dimantion*.”

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

1. Ibu Dra. Enny Zuhni Khayati, M.Kes. selaku dosen pembimbing proyek akhir yang telah memberikan semangat, dorongan, dan bimbingan selama penyusunan Proyek Akhir ini.
2. Tim Dosen Penguji.
3. Bapak Triyanto, M.A. selaku koordinator Program Studi Teknik Busana.
4. Ibu Dra. Widyabakti Sabatari selaku penasihat akademik D3 Teknik Busana angkatan 2014.
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. Almamater Universitas Negeri Yogyakarta yang telah memberi kesempatan untuk menimba ilmu.
9. 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 Alloh SWT dan Proyek Akhir ini menjadi informasi yang bermanfaat bagi pembaca atau pihak lain yang membutuhkannya.

Yogyakarta, Juni 2017

Penyusun

Gresia Trisnaningtyas

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL	i
LEMBAR PENGESAHAN	ii
PERSETUJUAN	iii
SURAT PERNYATAAN	iv
MOTTO	v
PERSEMBAHAN	vi
ABSTRAK	vii
KATA PENGANTAR	ix
DAFTAR ISI	xi
DAFTAR GAMBAR	xii
DAFTAR TABEL	xv
DAFTAR LAMPIRAN	xvi
BAB 1 PENDAHULUAN	
A. Latar Belakang Masalah.....	1
B. Batasan Istilah	4
C. Rumusan Masalah	6
D. Tujuan Proyek Akhir	7
E. Manfaat	7
BAB II DASAR PENCIPTAAN KARYA	
A. Trend.....	9
1. Pengertian Trend.....	9
2. <i>Trend 2017/2018 Grey Zone</i>	13
B. Tema Penciptaan	19
C. Sumber Ide	22
1. Pengertian Sumber Ide	22
2. Penggolongan Sumber Ide	23
3. Sumber Ide <i>Queen Sofia Palace Of Arts</i>	25
4. Pengembangan Sumber Ide.....	28
D. Desain.....	29
1. Unsur dan Prinsip Desain.....	32
2. Teknik Penyajian Gambar	50
3. Teknik Penyajian <i>Mood Board</i>	53
E. Busana Pesta.....	55
1. Deskripsi Busana Pesta	55
2. Bahan Busana.....	57
3. Pola Busana	57
4. Teknologi Busana	61
5. Hiasan Busana	70
6. Pergelaran Busana.....	75
BAB III KONSEP PENCIPTAAN KARYA	89
BAB IV PROSES, HASIL DAN PEMBAHASAN	109
BAB V SIMPULAN DAN SARAN	161
DAFTAR PUSTAKA	164
LAMPIRAN	166

DAFTAR GAMBAR

Gambar 01. Palet Warna Sub Tema <i>Post Dynamic</i>	22
Gambar 02. <i>Kompleks The City Of Arts And Sciences</i>	27
Gambar 03. <i>Queen Sofia Palace Of Arts</i>	27
Gambar 04. <i>Queen Sofia Palace Of Arts</i> Tampak Samping	27
Gambar 05. Lingkaran Warna	38
Gambar 06. Nilai Gelap Terang Warna	39
Gambar 07. Tusuk <i>Flanel</i>	62
Gambar 08. Tusuk <i>Feston</i>	62
Gambar 09. Tusuk Balut.....	63
Gambar 10. Tusuk Batang	63
Gambar 11. Tusuk <i>Piquer</i>	63
Gambar 12. Kampuh Buka	64
Gambar 13. Kampuh Balik	65
Gambar 14. Kampuh Pipih	65
Gambar 15. Kampuh Perancis	65
Gambar 16. Kampuh Sarung	66
Gambar 17. <i>Facing</i> Pada Jas	68
Gambar 18. Bahan Utama Sulam Usus	72
Gambar 19. Proses Pembuatan Sulam Usus	72
Gambar 20. Sulam Payet	73
Gambar 21. Sulam Terawang	73
Gambar 22. <i>Design Sketching</i>	94
Gambar 23. <i>Design Presentation</i>	95
Gambar 24. Kerja Blus Luar Bagian Depan	96
Gambar 25. Desain Kerja Blus Luar Bagian Belakang	97
Gambar 26. Desain Kerja Blus Dalam Bagian Depan	97
Gambar 27. Desain Kerja Blus Dalam Bagian Belakang	98
Gambar 28. Desain Kerja Celana Bagian depan	98

Gambar 29. Desain Kerja Celana Bagian Belakang	99
Gambar 30. Desain Kerja <i>Cape</i>	99
Gambar 31. Tata Panggung Pergelaran “ <i>Dimantion</i> ”	107
Gambar 32. Desain <i>Back Drop dan Catwalk</i>	108
Gambar 33. <i>Mood Board</i>	110
Gambar 34. Pola Dasar badan Sistem Soen Skala 1:8	115
Gambar 35. Pola Dasar Rok Skala 1:8.....	117
Gambar 36. Pola Celana <i>Slack</i> Skala 1:8	118
Gambar 37. Pola Lengan	120
Gambar 38. Pola Kerah <i>Shanghai</i>	121
Gambar 39. Pecah Pola Blus Luar Bagian Depan Skala 1:8	122
Gambar 40. Pecah Pola Blus Luar Bagian Belakang Skala 1:8	123
Gambar 41. Pecah Pola <i>Cape</i> Skala 1:8	124
Gambar 42. Pola Jadi Blus Luar Bagian Depan Kanan	125
Gambar 43. Pola Jadi Blus Luar Bagian Depan Kiri	125
Gambar 44. Pola Jadi Blus Dalam Bagian Belakang Kanan	125
Gambar 45. Pola Jadi Blus Dalam Bagian Belakang Kiri	124
Gambar 46. Pola Jadi Lengan Sesuai Desain	126
Gambar 47. Pola Jadi Blus Dalam Bagian Depan	126
Gambar 48. Pola Jadi Blus Dalam Bagian Belakang	126
Gambar 49. Pola Jadi celana Bagian Depan	127
Gambar 50. Pola Jadi Celana Bagian Belakang.	127
Gambar 51. Pola Jadi Ban Pinggang Celana	127
Gambar 52. Pola Jadi lapisan <i>Golbi</i>	127
Gambar 53. Pola Jadi <i>Cape</i>	128
Gambar 54. Pola Jadi vuring Blus Luar Bagian Depan Kiri	129
Gambar 55. Pola Jadi Vuring Blus Luar Bagian Depan Kanan	129
Gambar 56. Pola Jadi Vuring Blus Luar Bagian Belakang Kiri	129
Gambar 57. Pola Jadi Blus Luar Bagian Belakang Kanan	129
Gambar 58. Pola Jadi Lapisan Blus Luar Bagian Belakang	130
Gambar 59. Pola Vuring Blus Dalam Bagian Depan	130

Gambar 60. Pola Vuring Blus Dalam Bagian Luar	130
Gambar 61. Pola Lapisan Blus Dalam Bagian Depan	131
Gambar 62. Pola Lapisan Blus Dalam Bagian Belakang	131
Gambar 63. Pola Vuring <i>Cape</i>	131
Gambar 64. Pola Vuring Celana Bagian Depan	132
Gambar 65. Pola Celana Bagian Belakang	132
Gambar 66. Rancangan Bahan Blus Luar Bahan Utama.....	134
Gambar 67. Rancangan Bahan Blus Dalam dan Celana Bahan Utama	135
Gambar 68. Rancangan Bahan Blus Luar Bahan Vuring	136
Gambar 69. Rancangan Bahan Blus Dalam dan Celana Bahan Vuring	137
Gambar 70. Rancangan Bahan <i>Cape</i> Bahan Utama	138
Gambar 71. Rancangan Bahan Pelapis	140

DAFTAR TABEL

Tabel 01.Rancangan Harga	140
Tabel 02. Evaluasi proses I	144
Tabel 03. Evaluasi Proses II	148
Tabel 04. Rencanan Anggaran Dana Kebutuhan Pergelaran “ <i>Dimantion</i> ”...	154
Tabel 05. Susunan Acara Geladi Bersih 24 Maret 2017.....	156
Tabel 06.Susunan Acara Persiapan Pergelaran “ <i>Dimantion</i> ” 23 Maret 2017	157
Tabel 07. Susunan Acara Pergelaran Busana “ <i>Dimantion</i> ” 24 Maret 2017	158

DAFTAR LAMPIRAN

Susunan Kepanitiaaan <i>Dimantion</i>	167
Foto Busana <i>Arch Q-Soff</i>	169
Dokumentasi <i>Fashion Show</i>	170
Dokumentasi Acara.....	170
Foto Pergelaran	171

BAB 1

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Kemajuan zaman membawa perubahan dalam berbagai aspek kehidupan. Perubahan yang terjadi terutama dalam bidang ilmu pengetahuan dan teknologi yang mengakibatkan kebutuhan manusia menjadi semakin meningkat dan beragam, baik kebutuhan pokok maupun kebutuhan pendukungnya, hal ini tidak lain disebabkan karena semakin beragamnya alat-alat pemenuhan kebutuhan. Kebutuhan akan busana pun menjadi semakin meningkat, tidak hanya digunakan untuk satu kesempatan saja, tetapi kini menjadi semakin beragam jenis busana yang digunakan untuk berbagai kesempatan tersendiri, seperti kesempatan untuk sekolah, bersantai dirumah, rekreasi hingga menghadiri suatu pesta. Dari berbagai jenis busana tersebut, busana pesta merupakan jenis busana yang pada pembuatannya memerlukan banyak pertimbangan dibanding dengan jenis busana yang lainnya, mulai dari desain, pemilihan bahan, teknik pembuatan, hingga hiasan yang akan digunakan pada busana tersebut. Seseorang dalam berbusana selain memperhatikan nilai estetika atau keindahan hendaknya juga memperhatikan etika dalam berbusana, karena busana seseorang dapat menimbulkan kesan tertentu serta penilaian dari pihak lain yang memandangnya. Salah satu contoh busana yang dalam perwujudannya memperhatikan estetika dan etika adalah busana muslimah, karena dalam sebuah busana muslimah terdapat ketentuan-ketentuan tertentu yang harus dipenuhi, diantaranya adalah sebuah

busana muslimah tidak boleh membentuk lekuk tubuh, memperlihatkan aurat serta menggunakan kain transparan. Banyaknya ketentuan-ketentuan yang harus dipenuhi dalam sebuah busana muslimah juga menjadi salah satu tantangan yang dapat menguji kreatifitas seseorang dalam mencipta busana.

Mode busana yang paling cepat berganti dan paling banyak tersedia dipasaran adalah busana untuk kalangan remaja, hal ini dikarenakan kalangan remaja merupakan kalangan yang cenderung lebih cepat bosan dan ingin mencari hal-hal baru.

Untuk memudahkan pengembangan sumber ide dalam mencipta desain perlu dibuat *mood board* yang baik dan inspiratif, karena sebuah *mood board* dapat memberikan gambaran yang jelas mengenai karya yang akan dibuat, sebuah *mood board* juga dapat membantu seseorang dalam merumuskan ide-ide yang semula masih bersifat abstrak menjadi konkret. Untuk mengembangkan mode busana perlu adanya sumber ide, sumber ide dapat merangsang lahirnya suatu kreasi dari seseorang. Sebuah sumber ide dapat diambil dari berbagai benda yang ada di lingkungan sekitar maupun peristiwa-peristiwa yang sedang terjadi.

Sumber ide yang menjadi inspirasi dalam perwujudan karya busana ini adalah sebuah bangunan *Queen Sofia Palace Of Arts*. *Queen Sofia palace Of Arts* merupakan salah satu bangunan yang terdapat di kompleks arsitektural *The City Of Arts and Sciences*, Valencia, Spanyol yang menyuguhkan *entertainment* berbasis seni dan ilmu pengetahuan. Bangunan *Queen Sofia Palace Of Arts* terbentuk dari susunan baja dan beton yang memiliki konstruksi unik dan menarik, yaitu terletak pada susunan pilar-pilar baja pada dinding penyangga yang

disusun sangat indah. Selain itu konstruksi dari bangunan tersebut yang tidak kalah unik dan menarik adalah bentuk atap dari bangunan yang melengkung sangat indah. Sebuah perpaduan konstruksi yang kokoh namun tetap terlihat luwes.

Agar sebuah karya busana dapat tetap mengikuti kemajuan *trend fashion* yang ada, maka dalam konsep penciptaan desainnya perlu mengacu pada *trend fashion* yang sedang atau akan berjalan. *Trend fashion* pada tahun 2017/ 2018 adalah *Grey Zone* yaitu sebagai visualisasi sebuah masa dimana manusia kehilangan kemampuannya untuk membedakan mana yang benar dan mana yang salah.

Sebuah desain busana perlu direalisasikan menjadi sebuah karya yang nyata, agar hasilnya dapat lebih dinikmati dan dirasakan manfaatnya. Untuk mewujudkan desain busana ke dalam sebuah karya nyata busana yang istimewa, indah, dan menarik diperlukan sebuah teknik pembuatan yang istimewa dan bermutu tinggi. Teknik pembuatan busana tersebut adalah teknik *tailored* dan teknik adi busana. Teknik tersebut merupakan teknik menjahit tingkat tinggi yang sangat mengutamakan kerapihan.

Sebuah hasil karya busana yang dihasilkan dapat jauh lebih bermanfaat jika disosialisasikan kepada orang lain misalnya melalui sebuah pertunjukan atau *fashion show*. Untuk dapat menyajikan sebuah pertunjukan busana yang baik diperlukan sebuah rancangan dan persiapan yang baik pula. Langkah awal dalam persiapan pertunjukan busana adalah menentukan tema yang akan diangkat dalam sebuah pertunjukan, tema tersebut nantinya akan sangat mempengaruhi komponen

pergelaran yang lainnya seperti, *lighting*, desain panggung dan *back drop*, *catwalk* dan lain sebagainya. Dalam pergelaran busana mahasiswa Pendidikan Teknik Busana dan Teknik Busana tema yang diangkat adalah *Dimantion*. *Dimantion* merupakan singkatan dari *Disoriented Of Human Perception*. Tema *Dimantion* memiliki arti kebingungan akan persepsi manusia dalam menanggapi suatu informasi yang seringkali bersifat manipulativ. Pemilihan tema tersebut mengacu pada *trend fashion 2017/ 2018* yaitu *Grey Zone*.

Dari uraian diatas maka perlu diciptakan sebuah desain busana pesta malam untuk remaja muslimah dengan sumber ide *Queen Sofia Palace Of Arts* yang diwujudkan dalam bentuk karya nyata busana dengan teknik pembuatan halus bermutu tinggi yaitu teknik *tailored* dan teknik adi busana dan perlu disosialisasikan dalam sebuah pergelaran dengan tema *Dimantion* yang mengacu pada *trend fashion 2017/ 2018 Grey zone*.

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 Untuk Remaja Muslimah dengan Sumber Ide *Queen Sofia Palace Of Arts* (Istana Seni Ratu Sofia).

1. Busana Pesta Malam Remaja Muslimah

Busana pesta malam adalah busana yang dikenakan untuk menghadiri sebuah pesta di malam hari. Busana pesta malam biasanya cenderung lebih glamor dan warna-warna yang digunakan juga cenderung lebih berani.

Jadi Busana pesta malam untuk remaja muslimah adalah busana yang dikenakan oleh para remaja muslimah dengan usia 21-25 tahun untuk kesempatan pesta di malam hari. Busana ini harus menutup aurat, tidak transparan, dan tidak *press body* atau membentuk lekuk tubuh pemakai, namun mode busana muslimah tetap dapat terlihat kekinian, indah dan istimewa. Teknik pembuatan busana yang digunakan merupakan teknik pembuatan halus dengan mutu tinggi.

2. Sumber Ide *Queen Sofia Palace Of Arts*

Queen Sofia Palace Of Arts merupakan salah satu bangunan yang ada di kompleks arsitektur *The City Of Arts and Sciences*, Valencia, Spanyol. *Queen Sofia Palace Of arts* adalah sebuah rumah opera atau tempat pertunjukan seni dan ilmu pengetahuan. Bangunan *Queen Sofia Palace Of Arts* terbentuk dari susunan baja dan beton yang memiliki konstruksi unik dan menarik, yaitu terletak pada pilar-pilar yang terbuat dari rangkaian baja pada dinding penyangga yang disusun sangat indah. Selain itu konstruksi dari bangunan tersebut yang tidak kalah unik dan menarik adalah bentuk atap dari bangunan yang melengkung sangat indah. Sebuah perpaduan konstruksi yang kokoh namun tetap terlihat luwes.

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 bertema *Dimantion*.

4. *Dimantion*

Dimantion adalah tema yang digunakan dalam acara pergelaran busana angkatan 2014 tahun 2017 Program Studi Pendidikan Teknik Busana dan Teknik Busana. *Dimantion* merupakan singkatan dari *Disoriented Of Human Perception*. Tema *Dimantion* atau *Disoriented Of Human Perception* memiliki arti kebingungan akan persepsi manusia dalam menanggapi suatu informasi yang seringkali bersifat manipulativ.

Jadi yang dimaksud dengan judul diatas adalah busana pesta untuk remaja muslimah dengan usia 21 hingga 25 tahun yang pada pendisainanya terinspirasi oleh bentuk, keindahan, serta kekokohan dari pilar-pilar penyangga bangunan dan lengkungan yang terdapat pada bagian atap arsitektur *Queen Sofia Palace Of Arts*. Busana yang diciptakan dibuat dengan teknik menjahit halus dan disosialisasikan pada masyarakat melalui pergelaran *Dimantion*.

C. Rumusan Masalah

Dari judul dan uraian diatas, maka permasalahan dalam pembuatan busana ini dapat dirumuskan sebagai berikut :

1. Bagaimana mencipta disain busana pesta malam untuk remaja muslimah dengan sumber ide “ *Queen Sofia Palace Of Arts*”?
2. Bagaimana membuat busana pesta malam untuk remaja muslimah dengan sumber ide “ *Queen Sofia Palace Of Arts*”?
3. Bagaimana menyelenggarakan pergelaran busana dengan tema *Dimantion* yang menampilkan busana pesta malam dengan sumber ide “ *Queen Sofia Palace Of Arts*”?

D. Tujuan Proyek Akhir

Sesuai dengan rumusan masalah diatas, tujuan yang ingin dicapai adalah sebagai berikut :

1. Dapat mencipta desain busana pesta malam untuk remaja muslimah dengan sumber ide "*Queen Sofia Palace Of Arts*".
2. Dapat membuat busana pesta malam untuk remaja muslimah dengan sumber ide "*Queen Sofia Palace Of Arts*"
3. Dapat menyelenggarakan pertunjukan busana dengan tema *Dimantion* yang menampilkan busana pesta malam untuk remaja muslimah dengan sumber ide "*Queen Sofia Palace Of Arts*".

E. Manfaat

1. Bagi Mahasiswa
 - 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 pertunjukan busana.

2. Bagi Program Studi
 - a. Melahirkan calon desainer-desainer baru yang profesional sehingga mampu bersaing dengan dunia luar.
 - b. Mensosialisasikan karya cipta mahasiswa Teknik Busana dan Pendidikan Teknik Busana Universitas Negeri Yogyakarta.
3. Bagi Masyarakat
 - a. Mengetahui hasil karya cipta busana mahasiswa Program Studi Teknik Busana. Fakultas Teknik, Universitas Negeri Yogyakarta.
 - b. Memperoleh informasi tentang kualitas mahasiswa Program Studi Teknik Busana, Fakultas Teknik, Universitas Negeri Yogyakarta.
 - c. Memperoleh pengetahuan dan wawasan terutama tentang busana pesta malam.
 - d. Memperoleh pengetahuan tentang trend busana 2017 dengan berbagai sumber ide.

BAB II

DASAR PENCIPTAAN KARYA

A. *Trend*

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 dari 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 yang diungkapkan oleh Van Hove dalam Kamus Belanda-Indonesia mengungkapkan bahwa mode merupakan ragam, cara atau gaya pada suatu masa tertentu yang berganti-ganti dan diikuti oleh masyarakat dalam berbagai bidang terutama dalam bidang pakaian. 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 berlalu 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 (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. Apapun 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 (Widarwati, 1996:22-24).

Dalam mengikuti kecenderungan *mode/trend* kita harus tetap 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 langsung dan lain sebagainya, namun di sisi lain tetap mengikuti norma-norma yang berlaku di negara Indonesia pada khususnya. Yang terpenting dalam setiap kecenderungan (*trend*) yang baru muncul adalah kita tidak perlu merasa harus mengikutinya dan sebaliknya jangan pula menghindar atau menerimanya dengan tergesa-gesa dan

menterjemahkannya secara harfiah. Menurut Widarwati (1996: 22) ada beberapa langkah yang perlu diambil dalam mengikuti kecenderungan (*trend*).

1. Mengetahui sebanyak mungkin gaya mutakhir dari berbagai sumber, majalah, tv, surat kabar, butik-butik dan lain sebagainya.
2. Melihat kesamaan dan keseragaman secara garis besarnya, apakah cenderung feminin, maskulin, sederhana, bergaris tegas, lembut dan lain sebagainya.
3. Memperhatikan detail-detail yang ada seperti, bentuk kerah, lengan, dan bagian-bagian busana lainnya.
4. Memperhatikan jenis bahan, motif dan warna yang sedang *in*.
5. Menarik kesimpulan tentang gambaran keseluruhan gaya mutakhir busana yang sedang berjalan.

Menurut Widarwati (1996: 19-22) terdapat beberapa hal yang dapat mempengaruhi dalam kehidupan dunia fashion. Hal tersebut diantaranya adalah sebagai berikut :

a) Transportasi

Kemajuan transportasi akan mengubah cara hidup manusia. Misalnya ketika bepergian mengendarai kereta api menggunakan pakaian yang lebar, tentu hal tersebut akan merepotkan. 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 di bidang arsitektur, maka terciptalah fashion baru yang disesuaikan dengan kondisi bangunan. Dengan kata lain arsitektur dapat juga dijadikan sumber inspirasi bagi para desainer untuk menciptakan sebuah karya busana.

c) Komunikasi

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. Kemudian di butik-butik manapun akan memajang koleksi termutakhir mereka.

d) Alat-Alat Pembantu Tenaga Manusia

Adanya alat-alat baru sebagai pembantu tenaga manusia, seperti mesin cuci, kompor listrik, kompor gas, dan lain sebagainya telah membantu para ibu-ibu rumah tangga untuk mengerjakan pekerjaan mereka. Dengan alat pembantu tersebut para ibu rumah tangga menjadi memiliki banyak waktu luang yang bisa digunakan untuk melakukan aktifitas lain seperti bersantai dan olahraga. Untuk kesempatan ini para *fashion designer* telah menciptakan pakaian yang sesuai untuk berolahraga hingga untuk bersantai sejenak.

e) 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. Berbagai macamnya jenis bahan juga menjadi pengaruh pada tempat-tempat tertentu yang bersuhu dingin untuk memilih bahan-bahan yang tebal seperti kain wol.

Dari penjelasan yang telah ada sebelumnya, dapat disimpulkan bahwa *trend* dalam *fashion* adalah sebuah suatu kecenderungan gaya penampilan atau gaya

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 2017/2018 Grey Zone*

Trend 2017 Grey Zone ini muncul karena saat ini masyarakat hidup dalam masa yang amat tidak nyaman, dimana manusia berada pada paradigma terbesar sepanjang sejarah, yaitu ketergantungan pada *Net*. Keputusan dan pemikiran diarahkan oleh pergerakan media sosial, sehingga meskipun secara naluriah didorong oleh keinginan untuk menjadikan habitat yang lebih baik untuk generasi mendatang, kecepatan pergerakan *Net* dengan kekayaan informasi visualnya seringkali manipulatif. Berita yang koruptif menstimulasi dan memanipulasi rasa, bahkan merubah jalan pemikiran dalam tempo sepersekian detik, menumpulkan empati dengan pembenaran-pembenaran yang menunjang kebutuhan siapapun yang memiliki kepentingan dalam “Perang Media” .

Fenomena buramnya batas antara baik dan jahat, hitam dan putih, sehingga banyak sekali kasus yang terjebak dalam wilayah abu-abu/*grey area* bisa dijelaskan dalam istilah dalam dunia psikologi sosial dan marketing yang disebut *self-licensing*.

Trend 2017/2018 ini dinamakan *Grey Zone* sebagai visualisasi dalam sebuah masa, dimana manusia kehilangan kemampuan untuk membedakan benar dan salah, hitam dan putih, sedangkan standar penilaian beralih pada subyektifitas pembuat keputusan tersebut. Seorang pejuang kebenaran bisa saja dihujat habis-habisan dan difitnah oleh masa, yang merasa yakin bahwa beberapa provokasi

yang disebabkan oleh lawan politik atau lebih parahnya sekedar pencuri lalu lintas bagi keuntungan iklan didalamnya. Sebaliknya, seorang berperilaku monster bisa tiba-tiba menjadi pahlawan dan diagungkan sebagai *rockstar*.

Sejarah manusia membuktikan, bahwa kegelapan dan cahaya adalah bagian dari kehidupan manusia, yang memiliki kemampuan untuk menyesuaikan diri dan bertahan dalam beragam kondisi kehidupan, tertanam dalam gen manusia selama ribuan tahun sejarah manusia. Karena itu, meski didominasi oleh kegelapan, dimana kebenaran atau kesalahan menjadi sesuatu yang relative dan abu-abu, namun bukan berarti tidak ada warna atau harapan yang mungkin muncul akibat adaptasi kemanusiaan seseorang terhadap masa yang tidak terlalu memberikan kecerahan harapan dan stabilitas sistem kehidupan. Berikut adalah penjelasan dari tema dan sub tema yang terdapat pada *trend forecasting 2017/2018* :

1) *Archean*

Tema ini diilhami oleh periode awal terjadinya fotosintesis di bumi. *Archean* mewakili pemikiran-pemikiran mengenai esensi kehidupan pada saat bumi masih berusia muda dan berproses menjadi sebuah dunia yang memiliki kehidupan kompleks dan memungkinkan keberadaan manusia.

Pemikiran mengenai dunia yang jauh dari kompleksitas dan mereduksi kondisi menjadi hal-hal yang substansial semata, namun memperlihatkan kemurnian dan kelahiran dari kehidupan-kehidupan yang masih memiliki banyak perkembangan dan harapan. Hal ini dipicu oleh kondisi dunia yang sudah menjadi terlalu kompleks, penuh dengan masalah yang menghilangkan ketentraman dan kekacauan yang membawa teror serta kerusakan.

Tema ini mempresentasikan bentuk-bentuk dan sistem yang mengingatkan pada material alamiah dan mentah dari segala lapisan bumi seperti bebatuan, kayu, mineral, metal berdampingan dengan bentuk-bentuk dan warna organisme sederhana namun berdaya hidup kuat seperti lumut, jamur dan bakteri. Pada tema ini terbagi menjadi beberapa sub tema, *Tectonic*, *Primeginial* dan *resdium* yang pada setiap sub tema tersebut mempunyai karakteristik tersendiri.

2) Tema *Vigilant*

Di tengah arus inovasi, dimana dengan kemajuan teknologi dan *local ingenuity* manusia dapat menciptakan kualitas hidup yang lebih baik bagi masyarakat yang hidup dibawah garis kemiskinan. Sebaliknya bagi negara-negara maju dapat mengajarkan efisensi sistem dan menekan biaya yang bisa menghindari *overcredit* dan krisis finansial.

Vigilant merupakan paduan yang selaras antara kehidupan masa lalu dengan tuntutan masa kini. Kemewahan masa lalu berpadu dengan kemewahan masa kini. Kemewahan manual berpadu dengan kemewahan digital. Keindahan dan keistimewaan material yang banyak digunakan pada masa lalu kembali dihadirkan untuk memenuhi kebutuhan masa kini. Hal ini tidak menutup kemungkinan untuk mendaur ulang berbagai material agar menjadi benda dengan bentuk dan fungsi yang baru.

Ciri kuat dalam tema ini adalah perpaduan kontras namun tenang antara gaya *konservatif* dengan modern, gaya timur dengan barat, kesederhanaan dengan kemewahan. Ditampilkan melalui bentuk-bentuk *basic* dan potongan yang sederhana dengan dominasi warna-warna kalem dann muram, serta tekstur yang

alami. Material yang biasa kemudian diolah menjadi bentuk yang lebih modern dan sebaliknya bentuk yang biasa saja dibuat dari material yang diolah dengan konsep modern. Kesan natural sangat kuat tampak dari pemilihan warna dan tekstur pada materialnya. Di sisi lain kesan modern juga sekaligus hadir. Beberapa sub tema yang termasuk ke dalam tema *Vigilant* adalah sub tema *Numericraft*, *Affix* dan *Substansial*.

3) Tema *Cryptic*

Tema ini diilhami oleh *bio engineering* yang sifatnya lebih *hybrid* dan dengan aplikasi yang lebih fungsional. Material mengacu pada organisme mini dan mikro seperti plankton, dan ganggang sebagai cikal bakal kehidupan di bumi, diolah dengan teknologi modern menjadi material yang unggul dan mampu menggantikan material konvensional, yang cenderung semakin berkurang kualitasnya akibat penekanan harga dalam industrialisasi, merusak kesehatan, lingkungan bahan tatanan masyarakat pelakunya.

Mempresentasikan gaya hidup dengan dasar ilmu pengetahuan tinggi dan bertanggung jawab dengan habitat dan lingkungan sekitarnya. Aktif, dinamis dan mampu mencari solusi dengan metoda yang cerdas dan sistematis serta kreatif.

Dalam desain dengan tema *Cryptic* ditampilkan bentuk dan warna-warna yang mengingatkan pada sosok makhluk aneh dalam film-film fiksi ilmiah. Beberapa keunikan organ makhluk hidup seperti insang dan sisik ikan, bulu burung, kulit bunglon dan lainnya diadaptasi menjadi elemen penting dalam tema ini. Pada detailnya banyak menampilkan bentuk-bentuk dan warna yang diilhami oleh klorofil, sel, dengan nuansa *phantom*.

Kesan *hi-tech* muncul dari bentuk-bentuk modular yang disusun secara sistematis melalui kecermatan dan ketrampilan tingkat tinggi. Semua unsur tersebut pada akhirnya secara kuat memberi kesan *futuristic*, dramatis bahkan cenderung *avant grade*. Sementara itu kesan hidup dan berubah wujud (*metamorphosis*) secara mengagumkan dihadirkan melalui gradasi warna-warna yang cemerlang. Pada tema *Criptyc* ini terbagi kedalam tiga sub tema, yaitu *Responsive*, *Iridescent* dan *Critter*.

4) Tema *Digitarian*

Tema *digitarian* diilhami oleh generasi “Z” yang tidak pernah mengenal dunia tanpa internet dan memiliki kehidupan paralel antara virtual dan nyata dan memiliki interaksi menarik dengan generasi pendahulunya. Generasi “Z” yang melihat dunia dalam imperfeksi dimana resesi, masalah pengangguran serta krisis kemanusiaan menjadi bagian dari awal kehidupannya, memiliki dunianya sendiri, dimana dia bebas berinteraksi secara virtual dalam media sosial, pandai mengedukasi secara mandiri dengan ilmu yang didapatkannya dari internet. Memiliki orang tua dari generasi *baby boomers* ataupun generasi X yang cerdas, *fit* serta paham *trend* sehingga seringkali selera musik dan berpakaian antar generasi tidak jauh berbeda.

Digitarian mempresentasikan campuran gaya estetis dari beberapa generasi. *Gaya Space Age* yang dulu diakrabi oleh *baby boomers* saling membaaur dengan gaya delapan puluhan dan *Post Mo*, dan seterusnya. Bagaimana bertualang menembus waktu dari satu gaya ke gaya yang lainnya.

Tema *Digitarian* seperti campuran gambar-gambar nostalgia yang dilihat dengan kaca mata *millennium* ketiga. Warna, garis, dan bentuk geometris didesain dengan seksama dan penuh perhitungan sebagai aksentuasi detail, memberi kesan bermain yang menyenangkan.

Tema ini merupakan tema yang diangkat ke dalam sebuah karya proyek akhir ini, pada tema ini terbagi menjadi tiga sub tema, berikut adalah sub tema dari *Digitarian* beserta karakteristiknya.

a) Sub Tema *Post Dynamic*

Konsep dasar sub tema ini adalah keseimbangan dari sesuatu yang asimetris. Warna cenderung tenang dan hanya bersifat aksentuasi yang memberikan dinamika pada keseimbangan tersebut. Kata kunci dari sub tema ini yaitu *calm asymmetry, new post modern, static-dinamic, form composition, asymmetrical graphic* dengan warna-warna yang digunakan meliputi *melon, green, silver sand, bronze, deep puce, black*.

b) Sub Tema *Prodigy*

Pada sub tema ini menampilkan garis-garis *extreme* yang memberi kesan dinamis, kuat sebagai simbol dari supremasi dan ego yang tinggi. Warna dan bentuk yang berani dan tidak biasa menunjukkan garis-garis tegas tanpa kompromi. Sedangkan kata kunci dari sub tema *prodigy* yaitu *science fiction, time travel, extremity, retro futuristic, exaggerated detail* atau detail yang sangat berlebihan. Untuk warna-warna yang digunakan antara lain adalah *silver sand, pale robin egg, green, bronze, deep puce*.

c) Sub Tema *Alpha Grid*

Pada tema ini warna, garis dan bentuk geometris didesain dengan seksama dan penuh perhitungan sebagai aksesoris dan detail busana, memberi kesan bermain dan menyenangkan. Garis-garis sejajar yang membentuk alur tertentu sehingga memberi ilusi optis saat melihatnya, modular yang dinamis meskipun tidak selalu mengulang bentuk dengan kata kunci *graphic optical, comical, playful & fun* dan *melon tuft blue, deep puce, bright yellow, green* sebagai warna-warna yang digunakan.

Diantara tema dan sub tema yang terdapat pada *trend fashion 2017/2018* tersebut, tema yang diangkat sebagai sumber acuan dalam perwujudan karya busana adalah tema Digitalian dengan sub tema *Post Dynamic*.

B. TEMA PENCIPTAAN

Langkah awal yang harus diambil dalam merancang busana adalah menentukan keseluruhan tema. Tema tersebut akan sangat mempengaruhi bentuk, siluet, warna, hingga konsep dari busana yang akan diciptakan.

Pada kesempatan ini tema yang diangkat adalah *Dimantion*. *Dimantion* merupakan singkatan dari *Disoriented Of Human Perception*. Tema *Dimantion* atau *Disoriented Of Human Perception* memiliki arti kebingungan akan persepsi manusia dalam menanggapi suatu informasi yang seringkali bersifat manipulatif. Informasi manipulatif ini dipicu oleh pergerakan *net* (media sosial). Berita yang muncul memanipulasi rasa dan merubah jalan pikiran manusia dalam waktu sepersekian detik. Manusia menjadi bingung dengan buramnya batas antara baik dan jahat. Tema *Dimantion* mengacu pada *trend fashion 2017/2018* yaitu *Grey*

Zone sebagai sebuah visualisasi dalam sebuah masa dimana manusia kehilangan kemampuan untuk membedakan benar dan salah.

Dalam perwujudan karya busana ini tema dari *trend fashion* 2017/2018 yang dijadikan sebagai acuan adalah tema *Digitarian* dan dengan sub tema *Post Dynamic*. Tema *Digitarian* merupakan sebuah tema yang diilhami oleh generasi “Z” yang merupakan sebuah generasi yang tidak pernah mengenal dunia tanpa internet. Sebuah masa yang kemudian membuat kemajuan teknologi yang semakin canggih dan membuat semakin banyaknya hal-hal baru yang terciptakan.

Pada sub tema *Post Dynamic* yang menjadi konsep dasarnya adalah keseimbangan dari sesuatu yang asimetris. Warna cenderung tenang dan hanya bersifat aksen yang memberikan dinamika pada keseimbangan tersebut. Kata kunci dari sub tema ini yaitu *calm asymmetry, new post modern, static-dinamic, form composition, assymetrycal graphic*. *Calm asymmetry* yang berarti meskipun keseimbangan yang menjadi konsep dasarnya adalah keseimbangan asimetris namun tetap terlihat tenang atau kalem. *New post modern* berarti sesuatu yang terbaru atau termutakhir, bisa jadi sesuatu yang akan digunakan sebagai sumber ide maupun material atau teknik yang akan digunakan dalam pembuatannya. *Static-dinamic*, statis berarti sesuatu yang dalam keadaan diam atau tidak bergerak sedangkan dinamis berarti penuh semangat dan tenaga atau energi. Kata kunci selanjutnya adalah *form composition* dan *assymetrycal graphic, form composition* memiliki arti komposisi bentuk, sedangkan yang dimaksud dengan *assymetrycal graphic* adalah grafis asimetris, dapat berupa material yang digunakan, yaitu material yang bertekstur atau material yang memiliki corak

grafis seperti titik dan garis dan dapat juga berupa sumber ide yang menjadi inspirasi dalam pembuatannya yang kemudian diwujudkan dengan aksentu tertentu pada busana.

Dalam perwujudan karya busana ini unsur *Digitarian* yang dapat teramati adalah dari segi pemilihan sumber ide. Sumber ide yang dipilih yaitu berupa arsitektur yang merupakan sebuah dampak dari kemajuan teknologi pada generasi “Z”. Sedangkan unsur dari *Post Dynamic* yang ada diwujudkan dari beberapa kata kunci pada sub tema tersebut, yaitu *Post Modern* diwujudkan pada pemilihan sumber ide yang merupakan sesuatu hal baru atau termutakhir yaitu berupa arsitektur *Queen Sofia Paalace Of Arts*. Kata kunci *Calm Asymmetry* diwujudkan pada bentuk keseimbangan pada busana yaitu berupa keseimbangan asimetris namun tetap terkesan tenang, kalem dan tidak berlebihan. Kata kunci selanjutnya adalah *assymetrycal graphic* diwujudkan dalam pemilihan salah satu bahan yang digunakan dalam busana yaitu bahan dengan tekstur grafis (berbintik).

Warna dalam sub tema ini terdiri dari beberapa warna yang lembut dan tenang, karena warna dalam sub tema ini hanya bersifat sebagai aksentu. Beberapa warna tersebut diantaranya adalah *melon, green, silver sand, bronze, deep puce, black*.



Gambar 01. Palet Warna Sub Tema *Post Dynamic*

Pada kesempatan pembuatan karya busana ini warna yang digunakan dalam penciptaan busana pesta adalah warna merah, hitam dan abu-abu. Pemilihan jenis warna merah untuk menunjukkan karakter dari seorang remaja yang biasanya cenderung *energik* dan penuh dengan semangat, sedangkan warna hitam dan abu-abu memberi kesan ketenangan. Sebuah perpaduan warna yang pada dasarnya memiliki perbedaan yaitu warna yang memberi kesan *energik* dan sebuah ketenangan.

C. SUMBER IDE

1. Pengertian Sumber Ide

“Sumber ide adalah segala sesuatu yang dapat menimbulkan ide seseorang untuk menciptakan disain baru” (Widarwati, 1996: 58). Untuk mengembangkan mode busana perlu adanya sumber ide. Sumber ide dapat diambil dari benda-benda yang ada di sekeliling kita maupun peristiwa-peristiwa yang sedang terjadi baik di lingkungan sekitar maupun lingkungan manca negara. sumber ide

merupakan langkah awal yang harus diperhatikan dalam membuat suatu disain . Sumber ide juga diartikan sebagai sesuatu atau sumber yang dapat merangsang lahirnya suatu kreasi. Dalam membuat hasil karya dengan pedoman sumber ide yang sudah ada berarti mengambil unsur yang terdapat pada sumber acuan untuk menciptakan kreasi baru.

Jika seseorang yang berbakat melihat suatu benda atau suatu kejadian yang menggugah hati, baik yang meninggalkan kesan gembira maupun sedih, seseorang tersebut mampu menuangkan pengalamannya tersebut ke dalam suatu kreasi. Pengamatan terhadap sumber ide ini, tidaklah sama bagi setiap orang. Hal ini tergantung dari sudut mana seseorang tersebut melihat dan merasa tertarik. Oleh karena itu, walaupun dengan sumber ide yang sama, setiap pencipta atau desainer akan menghasilkan kreasi yang berbeda-beda (Mamdy, 1982: 171-172)

Berdasarkan pendapat diatas dapat disimpulkan bahwa sumber ide adalah segala sesuatu yang dapat menimbulkan atau memunculkan ide seseorang untuk menciptakan disain baru sehingga dapat merangsang lahirnya suatu karya baru yang bersifat *original*.

2. Penggolongan Sumber Ide

Secara garis besar sumber ide dalam menciptakan suatu disain busana menurut Choddiyah dan Mamdy (1982: 172) dikelompokkan menjadi tiga yaitu :

- a) Sumber ide busana penduduk dunia termasuk pakaian-pakaian adat di suatu wilayah di dunia, contoh pakaian penduduk dunia yang dijadikan sumber ide misalnya Cheongsam (Cina) , Kebaya (Jawa), Kimono (Jepang).
- b) Sumber ide dari peristiwa-peristiwa penting nasional maupun internasional misalnya Olimpiade, Sea Games, PON, Hari Kartini. Peristiwa penting juga dapat berupa fenomena alam atau bencana alam seperti tsunami, gunung api meletus, dll.

- c) Sumber ide dari benda-benda alam, misalnya bentuk dan warna pada flora dan fauna, bentuk binatang, bulan sabit, matahari, dll.

Macam-macam sumber ide tersebut tidak harus mengambil secara keseluruhan dari sumber ide yang diambil, melainkan dapat mengambil bagian-bagian tertentu atau unsur tertentu dari sumber ide yang dianggap menarik dan dapat dikembangkan menjadi suatu disain yang menarik dan original tentunya. Menurut Chodiyah dan Mamdy (1998) cara pengambilan sumber ide untuk sebuah busana dengan cara sebagai berikut :

- a) Ciri khusus dari sumber ide, misalnya baju kimono dimana ciri khususnya terletak pada lengan dan kerah nya.
- b) Warna dari sumber ide, Misalnya warna dari bunga kamboja yang berwarna putih dan kuning.
- c) Bentuk luar atau siluet dari sumber ide, misalnya bentuk burung merak.
- d) Tekstur dari sumber ide, misalnya pakaian wanita Bangkok bahan yang digunakan dari sutra.

Mengembangkan sumber ide yang akan dituangkan dalam sebuah karya dalam bentuk busana, hendaknya terlebih dahulu mengetahui detail-detail dari suatu ide yang akan dipakai. Suatu kreasi atau kreativitas tidak terpaku dari syarat-syarat tertentu yang baku, hanya saja sumber ide yang diambil dapat terlihat pada disain dan pembuatan busana, sehingga orang yang melihat dapat membaca dan memahami sumber ide yang digunakan tersebut. Namun bukan berarti sebuah sumber ide atau inspirasi dari sebuah karya busana harus dapat dibaca, karena sebuah kreativitas adalah sesuatu yang tidak dapat dibatas-batasi. Sebuah karya busana bisa saja dibuat dengan sumber ide yang abstrak sehingga menghasilkan sebuah karya yang belum tentu dapat dibaca oleh semua orang. Setiap orang akan mempunyai cara pandang yang berbeda terhadap suatu sumber

ide, tergantung dimana segi penglihatannya. Oleh karena itu, dengan adanya sumber ide yang sama akan menghasilkan karya yang berbeda-beda.

Berdasarkan uraian diatas dapat diketahui bahwa cara pengambilan sumber ide dapat dengan cara mengambil bagian atau unsur tertentu yang dianggap penting yang menjadi ciri khas dan menarik untuk dijadikan sebuah sumber ide.

3. Sumber Ide *Queen Sofia Palace Of Arts*

Queen Sofia Palace Of Arts merupakan karya arsitektur ternama dunia Santiago Calatrava. Seorang arsitek sekaligus insinyur yang sering menciptakan karya-karya inovatif yang bergantung ada pemahaman yang kuat dari kedua aspek kekreatifan dan struktural desain. Ketrampilan Calatrava sebagai seorang insinyur memungkinkannya untuk membuat bentuk patung dan ruang yang tidak biasa. Calatrava juga dikenal sebagai pematung, dan pelukis produktif yang mengklaim bahwa praktek arsitektur menggabungkan semua seni menjadi satu.

Santiago Calatrava dikenal dengan gaya tektonika struktur di setiap karyanya, karyanya yang tersebar di berbagai kota-kota besar di dunia identik dengan permainan tektonika struktur dan eksploitasi struktur yang sangat dominan. Bahkan kekaguman akan arsitektur karya Calatrava diperoleh dari komponen-komponen struktur yang membentuk bangunan secara keseluruhan dengan kata lain bahwa *form* utama yang paling fundamental dari arsitektur-arsitektur karya Calatrava adalah keberaniannya dalam memainkan peranan struktur sehingga peranan struktur tidak sekedar sebagai pemikul beban bangunan tetapi juga sebagai pembentuk *form* bangunan, berbeda dengan kebanyakan arsitek dalam berkarya dengan banyak menyembunyikan struktur dan lebih

memilih peranan elemen arsitektur lainnya sebagai daya tarik karyanya. Dalam karyanya Calatrava lebih banyak mentransformasi benda-benda nyata (*Tangible*) kedalam desainnya seperti, anggota tubuh manusia, mata, binatang, dan lainnya yang tentunya hal ini sangat memeras otak didalam penyelesaiannya. Calatrava mampu menghadirkan bangunan-bangunan yang luar biasa unik, estetis dan terkesan *impossible* yang seolah-olah menentang hukum gravitasi. Karya-karyanya biasanya mengambil material seperti beton, gelas / kaca dan baja di luar batas yang normal. Salah satunya adalah Queen Sofia Palace Of Arts, sebuah bangunan yang ada di kompleks arsitektur *The City Of Arts and Sciences*, Valencia, Spanyol. *Queen Sofia Palace Of Arts* merupakan sebuah bangunan yang berfungsi sebagai rumah opera dan pusat seni pertunjukan yang biasanya digunakan untuk pertunjukan seni dan ilmu pengetahuan. *Queen Sofia Palace Of Arts* adalah komponen terakhir terbesar dari kompleks *The City Of Arts and Sciences* sendiri merupakan sebuah kompleks bangunan arsitektural dan budaya yang menyuguhkan *entertainment* berbasis seni dan pengetahuan. Bangunan *Queen Sofia Palace Of Arts* terbentuk dari susunan baja dan beton yang memiliki konstruksi unik dan menarik, yaitu terletak pada susunan pilar-pilar yang terbuat dari rangkaian baja pada dinding penyangga yang disusun sangat indah. Selain itu konstruksi dari bangunan tersebut yang tidak kalah unik dan menarik adalah bentuk atap dari bangunan yang melengkung sangat indah. Sebuah perpaduan konstruksi yang kokoh namun tetap terlihat luwes.



Gambar 02. Kompleks *The City Of Arts and Sciences*

Pada awalnya, lokasi *City of Arts and Sciences* adalah sebuah bantaran sungai Turia (*a river bed*) yang dikeringkan dan kemudian sungai tersebut dialihkan ke pinggiran kota setelah banjir besar ditahun 1957. *The City Of Arts and Sciences* terletak di kota Valencia, Spanyol. Kota Seni dan Ilmu Pengetahuan memiliki luas 350.000 meter persegi



Gambar 03. *Queen Sofia Palace Of Arts*



Gambar 04. *Queen Sofia Palace Of Arts Tampak Samping*

Kompleks bangunan ini terdiri dari beberapa elemen arsitektural dan struktural, yaitu :

- a) *El Palau de les Arts Reina Sofía* (Teater dan pusat *performing arts*)
- b) *L'Hemisfèric* (*Imax Cinema*), *Planetarium* dan *Laserium*
- c) *L'Umbracle* (*Plaza/boulevard* yang dinaungi pergola)
- d) *El Museu de les Ciències Príncipe Felipe* (*Museum sains*)
- e) *L'Oceanogràfic* (Taman terbuka di depan laut)

4. Pengembangan Sumber ide

Menurut Darsono Sony Kartika (2004: 102-103) perubahan wujud dibedakan menjadi empat, yaitu :

- a) Stilisasi

Stilisasi merupakan cara penggambaran untuk mencapai suatu bentuk keindahan dengan cara menggayakan obyek dan atau benda yang digambar. Contoh karya seni yang banyak menggunakan bentuk stilisasi biasanya adalah pada penggambaran ornamen untuk motif batik, lukisan tradisional, ukiran dan lain sebagainya.

- b) Distorsi

Adalah penggambaran bentuk yang menekankan pada pencapaian karakter, dengan cara menyangatkan wujud-wujud tertentu pada benda atau obyek yang digambar. Misalnya pada penggambaran sebuah topeng yaitu pada warna mata yang merah dan melotot untuk melebihkan bentuk karakter figur tokoh angkara murka pada sebuah topeng.

c) Transformasi

Adalah penggambaran bentuk yang menekankan pada pencapaian karakter, dengan cara memindahkan wujud atau figur dari obyek lain ke obyek yang digambar. Mislanya penggambaran tokoh manusia berkepala binatang pada pewayangan untuk menggambarkan perpaduan sifat antara binatang dan manusia.

d) Deformasi

Merupakan penggambaran bentuk yang menekankan pada interpretasi karakter, dengan cara mengubah bentuk obyek dengan cara menggambarkan obyek tersebut dengan hanya sebagian yang dianggap mewakili, atau pengambilan unsur tertentu yang mewakili karakter. Perubahan bentuk ini biasanya sering dijumpai pada seni lukis modern.

Dari definisi teori pengembangan sumber ide tersebut dapat disimpulkan bahwa sebuah sumber ide dapat dikembangkan menjadi sebuah karya yang beragam dengan berbagai cara atau teknik pengembangan sumber ide.

D. DESAIN

“Desain merupakan suatu rancangan gambar yang nantinya dilaksanakan dengan tujuan tertentu yang berupa susunan dari garis, bentuk, warna dan tekstur” (Widjningsih, 1982: 1). Menurut Widarwati (1993: 2) “Disain adalah suatu rancangan atau gambaran suatu obyek atau benda, dibuat berdasarkan susunan dari garis, bentuk, warna dan tekstur. Sedangkan menurut Sawitri (1994: 18) “Desain adalah gabungan unsur-unsur (garis, bentuk, warna, dan ukuran) yang disusun menurut prinsip-prinsip dan menghasilkan benda atau karya yang indah dan menarik”.

Dari pengertian tersebut diatas dapat disimpulkan bahwa desain adalah suatu rancangan karya seseorang dari sebuah proses kreativitas yang dibuat berdasarkan unsur-unsur dan prinsip-prinsip desain.

“Desain adalah suatu susunan dari garis, bentuk, warna, dan tekstur.”(Chodiyaah dan Mamdy, 1982:1). Sedangkan menurut 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 disain harus mudah dimengerti atau dipahami oleh orang lain. Dengan demikian sebuah desain dapat dengan mudah untuk diwujudkan ke dalam bentuk yang sebenarnya.

Dalam bidang busana atau fashion, desain dihasilkan melalui pemikiran, pertimbangan, perhitungan, kepekaan cita rasa seni, serta kecenderungan tren yang diwujudkan dalam bentuk gambar diatas bidang datar (kertas atau papan).

Berdasarkan uraian tersebut dapat diambil kesimpulan bahwa desain merupakan bentuk rumusan suatu proses pemikiran, pertimbangan, perhitungan, dan gagasan seorang desainer yang dituangkan dalam wujud karya dua dimensi atau gambar, yang merupakan pengalihan ide atau gagasan perancang kepada orang lain.

Untuk membuat suatu desain busana perlu memperhatikan penyusunan unsur dan prinsip-prinsip desain. Dalam membuat suatu disain busana diperlukan bahan-bahan yang sesuai dengan desain yang akan dibuat. Bahan-bahan tersebut yang dinamakan unsur-unsur desain atau elemen-elemen desain. Agar desain

yang dibuat menjadi indah dan menarik maka diperlukan cara penyusunan unsur-unsur tersebut. Cara penyusunan inilah yang dinamakan prinsip-prinsip desain. Selain hal tersebut untuk menjadi seorang desainer yang baik tidak cukup hanya mengetahui unsur dan prinsip-prinsip desain, tetapi juga harus mengetahui berbagai bagian-bagian busana dan pelengkap busana agar dapat memilih dan menerapkannya ke dalam busana yang baik.

Berikut merupakan penggolongan dari desain :

Menurut Bestari (2011: 5) “Dalam bidang busana sebuah disain 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 (*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 struktur yang tujuannya untuk mempertinggi keindahan dari desain

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

1. Unsur dan Prinsip Desain

Berikut adalah unsur dan prinsip yang harus diperhatikan dalam pembuatan desain busana

a. Unsur-unsur Desain

Unsur-unsur desain adalah segala sesuatu yang dipergunakan untuk menyusun suatu rancangan. Unsur tersebut selalu ada dalam setiap desain dari zaman dahulu hingga sekarang, namun bentuk dan variasinya yang selalu berubah-ubah sesuai dengan hal-hal yang disukai masyarakat atau trend yang sedang berkembang dimasyarakat. Dalam bidang busana dapat dilihat dari perkembangan dan pergantian mode busana yang selalu berganti yang mengakibatkan munculnya trend mode dari tahun ke tahun (Widarwati, 1993: 7).

“Unsur desain merupakan unsur-unsur yang digunakan untuk mewujudkan sebuah desain sehingga orang lain dapat membaca desain tersebut. Yang dimaksud dengan unsur desain adalah unsur-unsur yang dapat dilihat secara langsung atau dapat juga disebut dengan unsur visual” (Bestari, 2011: 11).

Dari pengertian diatas dapat disimpulkan bahwa unsur desain adalah segala sesuatu yang dipergunakan untuk menyusun suatu rancangan atau desain sehingga

orang lain dapat membaca desain tersebut, unsur desain dapat dilihat secara langsung atau dapat juga disebut dengan unsur visual.

Berikut adalah beberapa unsur desain yang harus diketahui:

1) Garis

“Garis merupakan unsur tertua yang digunakan untuk mengungkapkan emosi dan perasaan seseorang” (Sri Widarwati, 1993:7). Garis dapat dibedakan menjadi dua yaitu garis lurus dan garis melengkung. Dari kedua jenis garis tersebut dapat dibuat berbagai variasi. Menurut Prapti Karomah dan Sicilia Sawitri (1988: 35) garis dapat dibedakan menjadi dua, yaitu :

a) Garis lurus

Garis lurus berdasarkan arahnya dapat dibedakan menjadi garis vertikal, garis horizontal dan garis diagonal.

b) Garis Melengkung

Garis melengkung dapat dibedakan menjadi garis sedikit melengkung, garis melengkung biasa dan garis sangat melengkung.

Dalam desain busana sebuah garis mempunyai fungsi sebagai berikut :

- a) Membatasi bentuk strukturnya (siluet)
- b) Membagi bentuk struktur menjadi bagian-bagian yang merupakan hiasan dan menentukan model, contoh : garis empire, garis princes, longtorso, yoke.
- c) Menentukan periode suatu busana (siluet, *periode empire*, *periode princes*)
- d) Memberi arah dan pergerakan (Chodiyah dan Mamdy, 1982:8)

Berdasarkan penjelasan diatas dapat ditarik kesimpulan bahawa garis adalah hasil goresan benda keras diatas permukaan yang digunakan untuk mengungkapkan emosi dan perasaan seseorang sesuai dengan arah dan tujuan yang diinginkan.

2) Arah

“Setiap garis mempunyai arah, yaitu mendatar (horizontal), tegak lurus (Vertikal), dan miring kekiri dan kekanan (diagonal)” (Widarwati, 1993: 8). Menurut A. Riyanto (2003: 32) “antara arah dan garis saling berkaitan, karena semua garis mempunyai arah vertikal, horizontal, diagonal dan lengkung”.

Arah dan garis yang digunakan dalam suatu disain busana akan memberi kesan tertentu pada hasil rancangannya. Menurut Widarwati setiap garis mempunyai sifat-sifat tersendiri, berikut adalah sifat-sifat dari sberbagai garis :

- a) Garis lurus mempunyai sifat kaku, kokoh, keras, tetapi dengan arah garis yang berbeda akan memberikan kesan yang berbeda pula, misalnya :
 - (1) Garis tegak lurus memeberi kesan keluhuran dan melangsingkan.
 - (2) Garis lurus mendatar (horizontal) memberi kesan perasaan tenang, melebarkan dan memendekkan obyek.
 - (3) Garis lurus miring memberikan kesan lebih dinamis dan lincah.
 - (4) Garis miring mengarah horizontal memberikan kesan menggemukkan.
 - (5) Garis miring mengarah vertikal memberikan kesan melangsingkan.
- b) Garis lengkung mempunyai sifat memberi suasana riang, luwes lembut, dan lebih feminin.

3) Bentuk

“Unsur bentuk ada dua macam yaitu dua dimensi dan tiga dimensi, Bentuk dua dimensi adalah bidang datar yang dibatasi oleh garis, sedangkan bentuk tiga dimensi ruang yang bervolume dibatasi oleh permukaan” (Widarwati, 1993: 10). “Bentuk dapat diwujudkan dengan menarik sebuah garis menuju beberapa arah hingga membentuk sebuah bidang dan apabila bidang itu tersusun dalam suatu ruang maka terjadilah dimensional.”Widjiningsih (1982: 4). “Setiap benda mempunyai bentuk-bentuk bagian busana dan motif dapat menentukan berhasil tidaknya sebuah rancangan busana.” (Karomah & Sawitri, 1986: 40). Jadi pengertian bentuk adalah suatu benda yang mempunyai bentuk tersendiri yang didasarkan pada suatu atau bermacam-macam bentuk yang juga digunakan dalam desain untuk menentukan berhasil tidaknya sebuah rancangan busana sesuai dengan bagian dan motif busana tersebut.

Bentuk-bentuk di dalam busana dapat berupa bentuk kerah, bentuk saku, bentuk lengan. Dan bentuk pelengkap busana yang lainnya.

4) Ukuran

“Garis dan bentuk mempunyai ukuran yang berbeda. Karena ukuranlah panjang pendeknya garis dan besar kecilnya bentuk menjadi berbeda.” (Widarwati, 1993: 10). Sedangkan menurut Widjiningsih ukuran yang kontras (berbeda) pada suatu desain dapat menimbulkan perhatian dan menghidupkan suatu desain, tetapi dapat pula menghasilkan ketidak serasian apabila ukuran tidak sesuai (Widjiningsih, 1982: 5).

Menurut Widarwati (1993: 10) ada lima ukuran panjang rok, yaitu :

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

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

5) Warna

Disadari atau tidak ketika kita membeli pakaian, rumah, makanan, mobil dan lain-lain sebagian besar selalu memepertimbangkan warna dari barang tersebut. Anggapan kita terhadap suatu warna tertentu, hubungan antara warna dengan kepribadian seseorang ternyata memiliki banyak pengaruh terhadap tingkah laku manusia. Hampir setiap orang memiliki warna kesukaannya sendiri. Bahkan kenyataanya warna dapat menggambarkan ciri kepribadian seseorang.

Hal tersebut diatas menunjukkan bahwa peran warna dalam kehidupan manusia sangatlah penting, sehingga mempengaruhi terhadap emosi dan keputusan-keputusan yang berkaitan dengan segala perilakunya.

Menurut Widarwati (1993: 12-14) ada beberapa hal yang berhubungan dengan warna yang harus diketahui, antara lain :

a) Warna Primer

Warna primer terdiri dari warna merah, kuning, dan warna biru yang belum mengalami percampuran.

b) Warna Sekunder

Yaitu warna yang dihasilkan dari pencampuran warna primer dalam jumlah atau takaran yang sama. Misalnya biru dengan kuning akan menghasilkan warna hijau, merah dengan kuning akan menghasilkan warna jingga, merah dengan biru akan menghasilkan warna ungu.

c) Warna Penghubung

Yaitu warna yang dihasilkan apabila dua warna sekunder dicampur dalam jumlah atau takaran yang sama.

d) Warna Asli

Adalah warna primer dan warna sekunder yang belum dicampur dengan hitam dan putih.

e) Warna Panas dan Warna Dingin

Yang termasuk kedalam warna panas adalah warna : merah, jingga, kuning jingga, dan kuning. Sedangkan yang termasuk kedalam warna dingin adalah warna hijau, biru hijau, biru biru ungu, dan ungu.

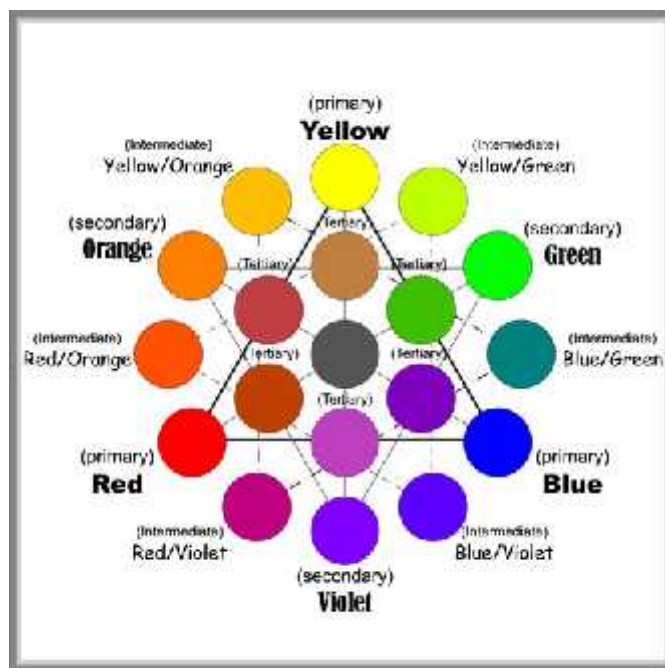
f) Kombinasi Warna

Terdapat beberapa istilah untuk kombinasi warna, yaitu :

- (1) Kombinasi warna *analogus*, yaitu yaitu perpaduan dua warna yang letaknya berdekatan dalam lingkaran warna. Contoh : kuning dengan hijau, biru dengan biru ungu, merah dengan merah jingga, dll.

- (2) Kombinasi warna *monochromatic*, yaitu perpaduan dari satu warna tetapi berbeda tingkatannya. Misalnya : biru tua dengan biru muda, merah tua dengan merah muda.
- (3) Kombinasi warna *komplemen* (pelengkap) terdiri dari dua warna yang letaknya berseberangan di dalam lingkaran warna. Contoh : Biru dengan jingga, ungu dengan kuning , hijau dengan merah.
- (4) Kombinasi warna segitiga, terdiri dari tiga warnayang jaraknya sama di dalam lingkaran warna. Contoh : merah, biru dan kuning.

Berdasarkan penjelasan diatas 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.

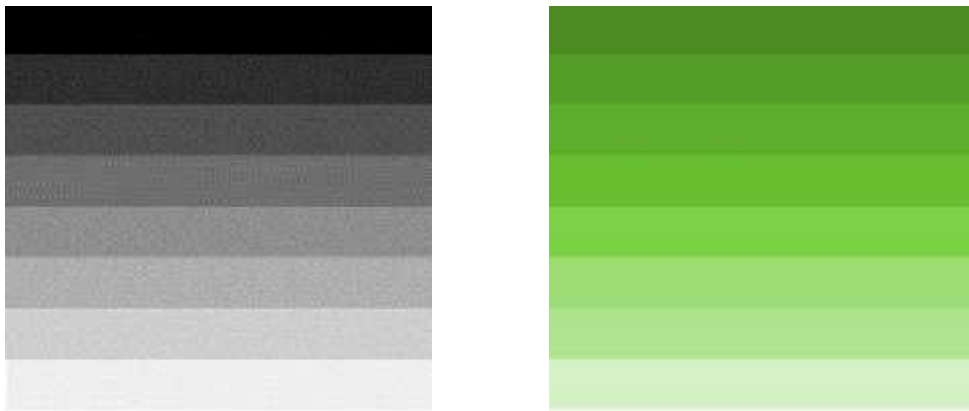


Gambar 05. Lingkaran Warna

f) Nilai Gelap Terang

“Nilai gelap terang adalah suatu sifat warna yang menunjukkan apakah warna mengandung hitam atau putih” (Widarwati, 1993: 10). Penggunaan nilai gelap terang yang harmonis tergantung pada penempatan bidang yang baik dan hubungan yang baik dengan bentuk-bentuk. Apabila sebuah bidang kecil berwarna terang berada pada sebuah bidang berwarna gelap yang lebar akan tampak ketidak harmonisan. Karena hal tersebutlah nilai gelap terang juga dapat mempengaruhi keharmonisan dan keserasian dalam berbusana.

Berdasarkan penjelasan tersebut dapat ditarik kesimpulan bahwa untuk menghasilkan nilai gelap terang yang harmonis harus disesuaikan pada penempatan bidang yang baik.



Gambar 06. Nilai Gelap Terang Warna

g) Tekstur

“Tekstur adalah sifat permukaan dari suatu benda yang dapat dilihat dan dirasakan. Sifat-sifat tersebut antara lain adalah: kaku, lembut, kasar, halus, tebal tipis, tembus terang, dll.” (Widarwati, 1993: 14). Menurut Widjiningssih (1982: 5)

“Tekstur adalah sifat permukaan dari garis, bidang, maupun bentuk.” Untuk mengetahui suatu tekstur bahan dapat dilakukan dengan tiga cara, yaitu :

- a) Diraba : licin, lemas, tipis, dan tebal.
- b) Dilihat : Kusam, Berkilau, Tembus terang, bermotif dan berbulu.
- c) Diraba dan dilihat : Kaku.

Berdasarkan pendapat di atas disimpulkan bahwa tekstur adalah sifat permukaan dari garis, bidang maupun bentuk yang dapat dilihat dan dirasakan. Menurut A. Riyanto (2003: 104) tekstur pada bahan busana akan memberikan kesan tertentu pada badan seseorang. Bahan memiliki berbagai macam tekstur diantaranya adalah tekstur bahan berkilau yang memberi kesan menggemukkan bagi pemakainya, karena bahan yang berkilau dapat memantulkan cahaya. Tekstur bahan kusam memberi kesan mengurangi ukuran suatu obyek. Bahan yang polos lebih melangsingkan daripada bahan bercorak. Corak yang besar pada suatu bahan juga akan memberi efek lebih gemuk dari pada bahan yang bercorak kecil.

b. Prinsip Desain

“Prinsip-prinsip desain adalah suatu cara untuk menyusun unsur-unsur sehingga tercapai perpaduan yang memberi efek tertentu” (Sri Widarwati, 1993:15). Sedangkan menurut Chodiyah & Mamdy prinsip desain adalah “cara bagaimana unsur-unsur disusun sehingga tercapai perpaduan yang memberi efek tertentu.”

Jadi prinsip desain adalah pedoman, teknik atau cara yang dilakukan untuk menyusun dan menata unsur-unsur sehingga tercapai perpaduan yang memberi

efek tertentu. Prinsip-prinsip disain yang terpenting dalam busana adalah sebagai berikut :

1) Keselarasan (Keserasian)

Suatu disain dikatakan serasi apabila perbandingannya baik, mempunyai sesuatu yang menarik perhatian dan mempunyai irama yang tepat. Keselarasan adalah kesatuan diantara macam-macam unsur disain walaupun berbeda tetapi membuat tiap-tiap bagian terlihat menyatu (Widarwati, 1993: 15).

Hal-hal yang harus diperhatikan untuk mencapai keselaraan (keserasian) adalah :

a) Keselarasan dalam garis dan bentuk.

Keselarasan garis dan bentuk pada busana misalnya busana bebe dengan kerah rebah yang bulat, begitu juga dengan sakunya yang melengkung pada sudutnya..

b) Keserasian dalam tekstur.

Keserasian dalam tekstur adalah keserasian penggunaan material atau bahan busana. Tekstur yang kasar tidak dapat atau kurang tepat dikombinasikan dengan tekstur yang halus.

c) Keserasian dalam warna

Pemakaian warna yang terlalu banyak dan ramai cenderung terlihat tidak bagus dan heboh. Pedoman yang baik dalam menggunakan atau mengkombinasikan warna adalah tidak lebih dari tiga warna.

Berdasarkan penjelasan tersebut dapat disimpulkan bahwa keselarasan adalah keserasian dan kesesuaian antara bagian yang satu dengan bagian yang lain

dalam suatu benda yang mencerminkan kesatuan melalui pemilihan dan susunan obyek serta ide-ide.

2) Keseimbangan

Keseimbangan atau *balance* adalah pengaturan unsur-unsur disain secara baik sehingga serasi dan selaras pada pemakainya (Widjningsih, 1982: 19). Sedangkan menurut Widarwati keseimbangan adalah suatu asas yang digunakan untuk memberikan perasaan ketenangan dan kestabilan.

Berdasarkan uraian tersebut diatas dapat ditarik kesimpulan bahwa suatu keseimbangan akan terwujud apabila penggunaan unsur-unsur seperti bentuk, garis, warna, dan yang lainnya dalam suatu desain dapat memberikan rasa puas.

Menurut Widjningsih (1982: 15-16) keseimbangan dapat dibagi menjadi tiga, yaitu :

- a) Keseimbangan *formal (Bisimetris)*, yaitu apabila obyek dari bagian kiri dan kanan garis tengah atau pusat suatu desain adalah sama jaraknya.
- b) Keseimbangan *in formal (Occult)*, yaitu beberapa obyek yang tidak serupa atau tidak memiliki jumlah perhatian sama dan diletakkan pada jarak yang berbeda dari pusat.
- c) Keseimbangan *Obvicus*, yaitu jika obyek bagian kiri dan bagian kanan tidak serupa tapi keduanya mempunyai daya tarik yang sama.

Keseimbangan bertujuan memberikan ketenangan dan kestabilan pada suatu desain. Pengaruh ketenangan dapat dicapai dengan megelompokkan bentuk, warna dan garis yang dapat menimbulkan perhatian yang sama antara kanan dan kiri.

3) Perbandingan

“Perbandingan digunakan untuk menampakkan lebih besar atau lebih kecil dan memberi kesan adanya hubungan satu dengan yang lain yaitu pakaian dan pemakainya” (Widarwati, 1993: 17). Menurut Prapti Karomah (1990) perbandingan adalah bagaiman cara menempati satu unsur dengan unsur yang lainnya dalam perbandingan yang baik agar tercapai suatu keselarasan yang menyenangkan penglihatan dan perasaan serta menambah kesan tampak indah. Sedangkan menurut Widjningsih (1982:13) “proporsi adalah hubungan suatu bagian dengan bagian yang lain dalam suatu susunan.”

4) Irama

“Irama dalam desain dapat diartikan sebagai suatu bentuk pergerakan yang dapat mengalihkan pandangan mata dari satu bagian ke bagian lain. Pergerakan yang berirama dapat diadakan dengan cara pengulangan sesuatu secara teratur atau berselingan sehingga tidak membosankan.” (Chodiyah dan Mamdy, 1982:31). Sedangkan menurut Bestari (2011:18) irama dapat dirasakan melalui efek visual. Irama 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. Akan tetapi tidak semua pergerakan dapat menimbulkan irama. Irama dapat diciptakan melalui beberapa hal, antara lain pengulangan bentuk secara teratur, perubahan atau peralihan ukuran, dan pancaran atau radiasi.

Dari penjelasan diatas dapat disimpulkan bahwa irama adalah suatu bentuk pergerakan yang dapat mengalihkan pandangan dari satu titik ke titik lainnya yang

dapat dirasakan secara visual, namun tidak semua pergerakan dapat menimbulkan irama. Sebuah irama dapat diciptakan melalui pengulangan bentuk, perubahan atau peralihan ukuran dan pancaran atau radiasi.

5) Pusat Perhatian

Menurut Bestari (2011: 18) “Pusat perhatian dapat berupa aksen yang secara otomatis membawa mata pada suatu yang terpenting dalam suatu desain busana.” Sedangkan menurut Chodiyah dan Mamdy (1982: 34) “Sebuah desain busana harus mempunyai suatu bagian yang lebih menarik dari bagian-bagian lainnya.”

Jadi pusat perhatian adalah berupa aksen yang dapat membawa atau menarik mata pada bagian terpenting suatu busana atau desain. Pusat perhatian pada busana dapat berupa kerah, lipit pantas, ikat pinggang, warna, dll. Namun hal yang harus diperhatikan adalah bagaimana cara menempatkan aksen atau pusat perhatian tersebut. Misalnya sebuah aksen diletakkan pada beberapa tempat pada busana sehingga perhatian akan berpindah dari satu bagian ke bagian yang lainnya. Apabila pusat perhatian akan diletakkan di beberapa tempat hendaknya disusun dimana yang akan dijadikan pusat perhatian pertama, kedua dan ketiga, namun tetap dalam porsi yang berbeda sehingga tidak terkesan ramai dan membosankan.

6) Kesatuan

Kesatuan (*unity*) merupakan suatu yang memberikan kesan adanya keterpaduan pada setiap unsurnya. Pengertian ini tergantung pada bagaimana suatu bagian menunjang bagian yang lain secara selaras sehingga terlihat sebuah benda yang utuh dan tidak terpisah-pisah.

Sebuah kesatuan dapat berupa kesatuan dalam bentuk, warna ukuran dan lain sebagainya. Tanpa adanya kesatuan sebuah disain atau busana akan terlihat tidak enak dipandang karena pandangan menjadi terpecah-pecah (Bestari, 2011:18).

c. Penerapan Unsur dan Prinsip Desain

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

Siluet 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 memberi kesan lebih kurus, begitu juga sebaliknya orang yang bertubuh gemuk hendaknya menghindari pakaian dengan siluet “S” karena gelombang-gelombang pada pakaian akan memberi kesan menggemukkan. Begitu juga dengan warna dan tekstur serta unsur-unsur lainnya. Warna dan tekstur perlu disesuaikan dengan banyak faktor seperti warna 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 perancang atau desainer harus mempunyai pengetahuan tentang menjahit agar dapat menuangkan idenya dengan lebih kreatif dan rancangan yang dibuat dapat benar-benar dapat 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 di atas 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 menghasilkan rancangan yang indah. Namun ini bukanlah hal yang mudah. Agar susunan setiap unsur ini indah maka diperlukan cara-cara tertentu yang dikenal dengan prinsip-prinsip desain sebagaimana yang sudah dijelaskan terdahulu. 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. Apabila menggunakan garis yang melengkung, sebaiknya juga disesuaikan dengan garis leher atau bentuk kerah dan juga ujung bawah pakaian. Pilihlah kerah atau ujung bawah baju yang melengkung sehingga terlihat serasi.

Begitu juga dengan prinsip proporsi. Agar setiap bagian busana terlihat proporsional, susunlah setiap bagian tersebut dengan baik. Misalnya orang yang bertubuh 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 Andiarti (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 perfikir dan gerakannya lembut, *sophisticate*, tenang dan mempunyai kepercayaan diri sendiri. Wanita dengan tipe ini pada umumnya berpawakan tinggi dengan tulang-tulang yang besar, tegap, rambut lurus dan licin, suara penuh bernada rendah dan enak didengar, gerakannya pelan tapi pasti. Wanita dengan golongan ini beserta sifat-sifat tersebut diatas harus memilih tekstur, garis, dan warna yang

mempunyai titik persamaan dengan kepribadiannya. Dari 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 wanita dengan tipe ini lebih cocok dengan warna-warna cerah/panas. Tetapi terkadang juga dapat menggunakan warna dingin, namun 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. Karena bentuk badan yang tegak, maka warna atau *hue* dengan intensity (*chroma*) yang kuat dengan *value* yang rendah akan cocok untuk tipe ini. Garis-garis desain yang mengulangi 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 wanita *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 di antara 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. Dalam hal pemilihan bahan tekstil sebaiknya memilih bahan yang tidak terlalu berat dan tidak terlalu ringan. Sedangkan untuk pemilihan warna, wanita dengan tipe ini sebaiknya memilih warna-warna yang cerah.

2. Teknik Penyajian Gambar

Menurut Chodiyah dan Mamdy (1982: 123) Dalam disain busana, yang dimaksud dengan teknik penyelesaian adalah cara menyelesaikan gambar disain busana yang telah diciptakan di atas kertas sehingga gambar tersebut dapat terlihat hal-hal sebagai berikut :

- 1) Bahan dan permukaan tekstil serta warna yang dipakai.
- 2) Hiasan pada pakaian yang dijahitkan, seperti kancing, renda dll.
- 3) Teknik penyelesaian desain busana tersebut, missal lipit jarum, kantong yang ditempelkan, dan kantong dalam.

Dalam menggambar atau membuat sketsa-sketsa untuk mencipta desain pakaian terdapat beberapa teknik penyajian (Widarwati, 1996: 72-79) :

1) *Design Sketching*

Maksud *design sketching* atau menggambar sketsa adalah untuk mengembangkan ide-ide dan menerapkannya pada kertas secepat mungkin. Dalam desain *sketching* ini kita harus dapat mengembangkan *style* dengan cara kita sendiri.

Menurut Widarwati (1996:72) terdapat beberapa hal yang harus diperhatikan ketika membuat gambar sketsa ini :

- a) Gambar sketsa harus jelas, tidak menggunakan detail-detail yang tidak berguna. Misalnya tangan, kaki, dan kepala tidak perlu digambar lengkap.
- b) Dapat dibuat langsung diatas kertas atau menggunakan kertas contoh proporsi tubuh.
- c) Sikap (*pose*) lebih baik bervariasi, memperlihatkan segi-segi yang menarik dari desain.
- d) Di atas kertas *sheet*, semua gambar detail busana digambar seperti lengan, kerah, saku, hiasan , dan lain-lain.
- e) Penggambaran dikerjakan diatas kertas *sheet* yang sama, namun memungkinkan untuk adanya perubahan siluet atau variasi pada detail-detailnya.
- f) Jangan menghapus apabila timbul ide baru.
- g) Memilih desain yang disukai.

2) *Production Sketching*

Production Sketching adalah suatu sketsa yang akan digunakan untuk tujuan produksi suatu busana. Oleh karena itu dalam *production sketching* harus memperhatikan hal-hal sebagai berikut :

- a) Semua detail harus digambar jelas dan disertai dengan keterangan lengkap.
- b) Sikap atau pose kedepan dan dan kebelakang dengan proporsi yang sebenarnya.
- c) Hati-hati dalam menempatkan kup, saku, kancing, k karena berhubungan dengan busana yang akan diproduksi.

- d) Disain bagian belakang harus ada.
- e) Apabila ada detail yang rumit harus digambar tersendiri.
- f) Harus disertai dengan keterangan tentang desain yang tidak dapat dijelaskan dengan gambar atau perlu suatu *production sheet*.

Production sketching dimaksudkan untuk membantu para pembuat pola dalam menjalankan tugasnya.

3) *Presentation Drawing*

Presentation drawing adalah suatu sajian gambar atau koleksi yang ditunjukkan kepada pelanggan. Oleh karena itu dalam penyajiannya harus memperhatikan hal-hal sebagai berikut :

- a) Membuat sketsa desain harus teliti pada kertas.
- b) Membuat *sheet* bagian belakang. Digambar di atas proporsi tubuh atau digambar sebagain.
- c) Beri sedikit keterangan detail pakaian.
- d) Menempelkan contoh bahan pada *sheet*.

4) *Fashion Illustration*

Fashion Illustration adalah suatu sajian gambar fashion yang dimaksudkan untuk tujuan promosi suatu desain. Untuk *Fashion Illustration* menggunakan proporsi tubuh 9 kali atau 10 kali tinggi kepala.

5) *Three Dimention Drawing*

Three dimention drawing merupakan suatu sajian gambar yang menampilkan ciptaan desain busana dengan bahan sebenarnya. Dibuat dalam tiga kenampakan (tiga dimensi).

Empat macam teknik penyajian tersebut penyusun menggunakan tiga macam teknik penyajian pada laporan ini. Penyajian gambar pertama berupa *design sketching* dimana terdapat beberapa bagian-bagian busana yang kemudian dikembangkan menjadi satu kesatuan dalam suatu desain busana pesta malam yang penyusun buat. Penyajian gambar kedua berupa *presentation drawing* yaitu berupa gambar kerja busana dengan gambar hiasan busana beserta contoh bahan yang akan digunakan. Kemudian gambar yang ketiga adalah *fashion illustration* yaitu berupa gambar yang dibuat dengan proporsi lebih panjang.

3. Teknik Penyajian *Mood Board*

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

Pembuatan *Mood Board* memiliki beberapa manfaat. Beberapa manfaat *Mood Board* adalah sebagai berikut :

- a) Memberikan gambaran yang lebih jelas mengenai karya yang akan dibuat oleh seorang desainer. Memberikan gambaran mengenai tujuan dan manfaat yang akan diperoleh dari karya yang akan dibuat.

- b) Merumuskan berbagai macam ide yang semula masih bersifat abstrak menjadi sebuah desain karya yang konkret.
- c) Sebagai media pembelajaran.
- d) Sebagai media perencanaan pada kegiatan industri khususnya industri busana dan kriya tekstil, seperti butik, industri garmen, atau industri kriya tekstil.

Dalam pembuatan sebuah *Mood Board* langkah atau cara yang harus dilakukan memiliki beberapa tahap, diantaranya adalah sebagai berikut:

- a) Menentukan tema (sesuai dengan *look, style, trend* dan inspirasi.)

Dari tema tersebut kemudian dijabarkan ke dalam :

- (1) The Moods (suasana pengaruh)
 - (2) The Inspiration (sumber ide, sumber inspirasi)
 - (3) The Colors (warna)
 - (4) The Fabrics (bahan)
 - (5) The shapes and Style (bentuk/ siluet dan gaya)
 - (6) The Acessories (aksesoris)
- b) Menyiapkan alat dan bahan.
 - c) Mengumpulan gambar-gambar yang sesuai dengan tema yang akan diangkat menjadi karya.
 - d) Memotong gambar-gambar.
 - e) Menggambar desain karya.

E. Busana Pesta

1. Deskripsi Busana Pesta

Menurut Ernawati (2008:32) “Busana pesta adalah busana yang dipakai untuk menghadiri suatu pesta.”, sedangkan menurut Chodiyah dan Wisry A. Mimdy (1982:166) “Busana pesta merupakan busana yang dikenakan untuk kesempatan pesta menurut waktunya, baik pesta pagi, sore maupun pesta malam.”

Dari kutipan tersebut disimpulkan bahwa busana pesta adalah busana yang dipakai untuk menghadiri suatu pesta sesuai dengan kesempatan pesta menurut waktunya. Busana untuk kesempatan pesta berbeda dengan busana yang dikenakan untuk kesempatan lainnya, seperti sekolah, kerja, rekreasi dll. Sebuah busana untuk kesempatan pesta biasanya dibuat dari bahan yang bagus dengan hiasan yang menarik sehingga terlihat istimewa. “Berdasarkan waktu pemakaiannya busana pesta dibedakan menjadi busana pesta pagi, busana pesta sore, dan busana pesta malam.” (Widarwati, 1993: 68-71). Busana pesta malam biasanya berupa gaun yang panjangnya sampai lantai (*longdress*), bahan yang dikenakan pun cenderung lebih istimewa dibandingkan dengan busana pesta untuk kesempatan waktu yang lainnya.

Menurut kesempatannya busana pesta digolongkan menjadi tiga, yaitu:

a. Busana Pesta Pagi atau Siang

Busana pesta pagi atau siang merupakan busana pesta yang dikenakan pada kesempatan pesta yang diadakan antara pukul 09.00-15.00. dalam kesempatan pesta pemilihan bahan untuk busananya harus mempunyai sifat lembut, halus dan tidak berkilau dan menyerap keringat. Sedangkan untuk pemilihan warnanya

menggunakan warna-warna dengan tone warna cerah akan tetapi tidak mencolok dan terlalu gemerlap, demikian pula dengan aksesoris yang dikenakan.

b. Busana Pesta Sore

Menurut Chodiyah & Mimdy (1982) busana pesta sore adalah busana pesta yang dikenakan pada waktu sore hari. Untuk warna yang digunakan warna yang agak cerah dan menggunakan bahan bertekstur lembut. Menurut Enny Zuhni (1998) busana pesta sore adalah busana yang dikenakan pada kesempatan sore menjelang malam. Pemilihan bahan sebaiknya bertekstur agak lembut dengan warna bahan yang cerah atau warna yang agak gelap dan tidak mencolok.

c. Busana Pesta Malam

Menurut Enny Zuhni Khayati (1998) busana pesta malam adalah “busana yang dipakai pada kesempatan pesta dari waktu matahari terbenam sampai waktu berangkat tidur.” Pada pemilihan bahan yaitu yang bertekstur halus dan lembut. Mode busana lebih kelihatan mewah atau berkesan glamor. Sedangkan warna yang digunakan lebih menyolok, baik mode maupun hiasannya. Menurut Prapti Karomah dan Sicillia Sawitri (1986) busana pesta malam merupakan busana yang paling mewah, terutama bagi wanita.

Dari pengertian diatas dapat disimpulkan bahwa, busana pesta malam adalah busana pesta yang dikenakan pada malam hari dengan bahan dan warna yang lebih mewah dibandingkan dengan pesta pagi dan sore.

2. Bahan Busana

Bahan busana berupa tekstil, bahan tekstil adalah bahan yang berasal dari serat meliputi benang, tenunan maupun bukan tenunan. Bahan tekstil yang dimaksud meliputi tenunan, rajutan, kain dan renda. Bahan-bahan tersebut sangat berperan dalam penampilan dan mutu suatu busana. Kain termasuk bahan tekstil, karena diperoleh dari proses penenunan.

Bahan yang digunakan untuk busana pesta adalah bahan yang bagus dan dengan hiasan yang menarik, sehingga kelihatan istimewa. Contoh bahan-bahan yang biasa digunakan adalah beledu, kain renda, sutera, lame, dan lain sebagainya. Bahan busana pesta yang digunakan pada umumnya dari bahan yang lembut sampai bahan yang mencolok atau berkilau.

3. Pola Busana

Pola sangat penting artinya dalam pembuatan busana. Baik tidaknya busana yang dikenakan dibadan seseorang sangat dipengaruhi oleh kebenaran pola itu sendiri. Tanpa pola memang suatu busana dapat dibuat, namun hasilnya tidak sebagus yang diharapkan. Dapat diartikan pula bahwa pola-pola pakaian yang berkualitas akan menghasilkan busana yang enak dipakai, indah dipandang dan bernilai tinggi, sehingga akan tercipta kepuasan dari si pemakai.

Menurut Ernawati, (2003 :245) kualitas pakaian akan ditentukan oleh beberapa hal, diantaranya adalah:

1. Ketepatan dalam mengambil ukuran tubuh pemakai, hal ini mesti didukung oleh kecermatan dan ketelitian dalam menentukan posisi titik dan garis tubuh serta menganalisa posisi titik dan garis tubuh si pemakai.

2. Kemampuan dalam menentukan kebenaran garis-garis pola, seperti garis lingkaran kerung lengan, garis lekuk leher, bahu, sisi badan, sisi rok, bentuk lengan dan lain sebagainya.
3. Ketepatan memilih kertas untuk pola, seperti kertas dorse, kertas karton manila atau kertas koran.
4. Kemampuan dan ketelitian dalam menyimpan dan mengarsipkan pola.

Dalam pembuatan pola busana hal yang harus dilakukan pertama kali adalah mengambil ukuran terhadap tubuh model atau orang yang akan dibuatkan busana.

Berikut adalah tahapan dalam membuat pola busana :

a. Pengambilan Ukuran

Sebelum proses pembuatan pola terlebih dahulu harus mengambil ukuran badan. Dalam pengambilan ukuran harus dilakukan dengan teliti dan tepat agar busana yang dihasilkan dapat sesuai dengan yang diharapkan. Sebelum mengambil ukuran hendaknya memberi batas pinggang, badan dan panggul dengan pita terlebih dahulu, hal ini dilakukan agar pada saat melakukan pengukuran letak meteran yang digunakan selalu tepat atau tidak bergeser.

Adapun ukuran-ukuran yang diperlukan adalah sebagai berikut :

1) Lingkaran leher

Lingkaran leher diukur sekeliling leher sampai lekuk leher, dengan meletakkan jari telunjuk di lekuk leher.

2) Lingkaran Badan

Diukur sekeliling badan bagian atas yang terbesar, melalui puncak dada , ketiak, letak sentimeter pada badan belakang harus datar dari ketiak sampai ketiak. Diukur pas terlebih dahulu, kemudian ditambahkan empat sentimeter atau diselakan empat jari.

3) Lingkar Pinggang

Diukur sekeliling pinggang, pas terlebih dahulu, kemudian ditambah satu sentimeter atau diselakan satu jari.

4) Lingkar Panggul

Diukur sekeliling badan bawah yang paling besar, diukur pas terlebih dahulu kemudian ditambah empat sentimeter atau diselakan empat jari.

5) Tinggi Panggul

Diukur dari bawah pterbangan bagian pinggang sampai pterbangan bagian panggul.

6) Panjang Punggung

Diukur dari tulang leher yang menonjol di tengah belakang lurus kebawah sampai pterbangan bagian pinggang.

7) Lebar Punggung

Diukur Sembilan sentimeter dibawah tulang leher yang menonjol, kemudian diukur horizontal dari batas lengan kanan ke kiri.

8) Panjang Sisi

Diukur dari batas ketiak ke bawah pterbangan pinggang dikurangi tiga sentimeter.

9) Lebar Muka

Diukur pada lima sentimeter dibawah tekuk leher, kemudian diukur secara horizontal dari batas ketiak kiri dan kanan.

10) Panjang Muka

Diukur dari lekuk leher di tengah muka ke bawah sampai pinggang.

11) Tinggi Dada

Diukur dari pinggang tegak lurus keatas sampai puncak buah dada.

12) Jarak dada

Diukur jarak dari kedua puncak dada.

13) Panjang Bahu

Diukur dari jurusan di belakang daun telinga dari batas leher ke puncak lengan atau bahu yang terendah.

14) Panjang Lengan

Diukur dari puncak lengan lurus kebawah melalui tulang pergelangan tangan yang menonjol.

b. Metode atau Sistem Pembuatan Pola Busana

Dalam pembuatan pola busana dikenal dua cara pembuatan pola, yaitu secara drapping dan secara konstruksi (Widjiningsih, 1994:4).

1) *Drapping*

Menurut Ernawati, (2008:255) “Menggambar pola dengan teknik *drapping* adalah membuat pola sesuai dengan ukuran dan bentuk badan model. Untuk mempermudah prosedur pembuatan pola, model dapat dengan *dressform* atau boneka jahit yang ukurannya sama atau mendekati ukuran model.”

2) Pola Konstruksi

Menurut Ernawati, (2008: 246) “Pola konstruksi adalah pola dasar yang dibuat berdasarkan ukuran sipemakai, dan digambar dengan perhitungan secara sistematis sesuai dengan sistem pola konstruksi masing-masing.” Ada beberapa macam pola konstruksi diantaranya adalah : pola sistem *Dressmaking*, pola sistem *So-en*, pola sistem *Aldrich*, Pola sistem *Meyneke*, dan lain sebagainya.

4. Teknologi Busana

Teknik menjahit yang benar dapat mempengaruhi kualitas dari hasil (produk) busana, disamping pola yang baik dan ukuran yang tepat serta desain yang bagus karena hal tersebut merupakan satu kesatuan dari proses pembuatan busana, jika salah satu diantaranya tidak benar maka tidak akan tercapai produk yang berkualitas baik. Untuk membuat suatu busana agar mendapatkan hasil yang optimal, teknik yang dipakai disesuaikan dengan bahan dasar atau material yang akan digunakan. Berikut ini adalah beberapa teknik menjahit busana yang perlu diketahui dalam menjahit busana menurut Ernawati, (2008: 101-105).

a. Tusuk Dasar Menjahit

Tusuk dasar yaitu tusuk dengan menggunakan alat jarum tangan. Ada beberapa tusuk dasar yang biasa digunakan dalam menjahit busana, diantaranya adalah sebagai berikut:

1) Tusuk Jelujur

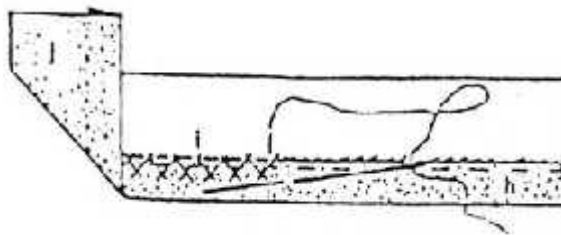
Teknik membuat tusuk jelujur, yaitu dimulai dari kanan ke kiri, kegunaan tusuk jelujur adalah untuk membuat jahitan menjadi sempurna.

2) Tusuk Tikam Jejak

Tusuk tikam jejak yaitu tusuk jahitan dengan bentuk jika dilihat dari bagian atas tusuknya kelihatan seperti jahitan mesin dan bila dilihat dari bagian bawah tusuknya seperti jahitan rangkap.

3) Tusuk *Flanel*

Tusuk flanel biasa digunakan untuk mengelim pinggiran busana yang diobras. Tusuk flanel sering digunakan, terutama untuk busana yang dibuat dari bahan yang harganya mahal, disamping itu tusuk flanel juga dapat digunakan sebagai tusuk hiasan untuk busana, sebagai tusuk dasar dan sulaman bayangan.



Gambar 07. Tusuk *Flanel*

4) Tusuk *Feston*

Tusuk feston berfungsi untuk penyelesaian tiras seperti tiras lingkaran kerung lengan atau pada pinggiran pakaian bayi.



Gambar 08. Tusuk *Feston*

5) Tusuk Balut

Tusuk balut berfungsi untuk menyelesaikan tiras pada kampuh untuk klim rol. Tusuk balut juga dapat digunakan untuk penyelesaian pinggir teknik aplikasi.

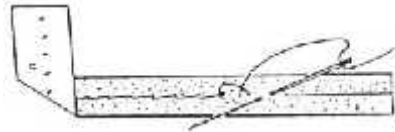
Teknik menjahitnya dimulai dari kiri ke kanan atau sebaliknya dari kanan ke kiri dengan kesan benang dari tusukan agak miring.



Gambar 09. Tusuk Balut

6) Tusuk Batang/ Tangkai

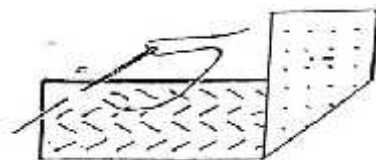
Tusuk batang dibuat untuk hiasan, teknik menjahitnya dengan langkah mundur kurang lebih 0,5 cm dan mengaitkan lima atau enam benang dari serat bahan, jarum ditarik keluar akan menghasilkan tusuk tangkai dan sterusnya.



Gambar 10. Tusuk Batang

7) Tusuk *Piquar*

Tusukk piquar biasanya berfungsi untuk memasang bulu kuda pada jas atau mantel. Disamping itu tusuk piquar dapat juga digunakan sebagai tusuk hias pada busana atau lenan rumah tangga.



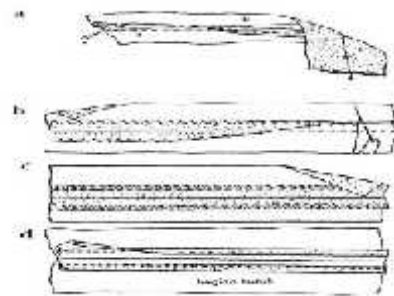
Gambar 11. Tusuk *Piquar*

b. Kampuh Dasar Menjahit

Untuk menyatukan bagian-bagian dari potongan kain pada pembuatan busana seperti ketika menyatukan bahu, sisi badan busana dan lain sebagainya, sisa sambungan tersebut disebut dengan kampuh. Pemakaian kampuh disesuaikan dengan kegunaan yang lebih tepat. Berikut adalah macam-macam kampuh (teknik menggabungkan) pada proses pembuatan busana:

a. Kampuh Buka

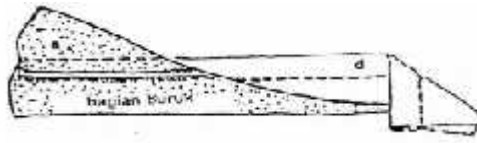
Kampuh buka yaitu kampuh yang tiras sambungannya terbuka/ dibuka. Teknik penyelesaian tiras ini ada beberapa cara, diantaranya adalah dengan penyelesaian setikan mesin, penyelesaian tusuk balut, dan penyelesaian dengan obras.



Gambar 12. Kampuh Buka

b. Kampuh Balik

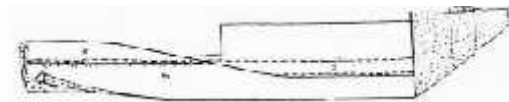
Kampuh Balik yaitu kampuh yang dikerjakan dengan teknik membalikkan dengan dua kali jahit.



Gambar 13. Kampuh Balik

c. Kampuh Pipih

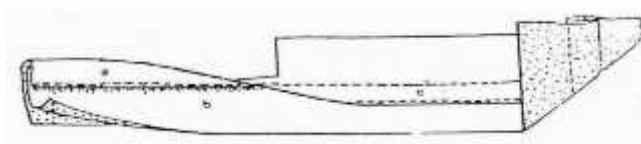
Kampuh pipih yaitu kampuh yang mempunyai bekas jahitan pada satu sisi sebanyak dua setikan, dan sisi yang sebaliknya satu setikan, kampuh ini bisa digunakan untuk dua sisi yaitu untuk bagian luar atau bagian dalam yang mana kedua-duanya sama-sama bersih.



Gambar 14. Kampuh Pipih

d. Kampuh Perancis

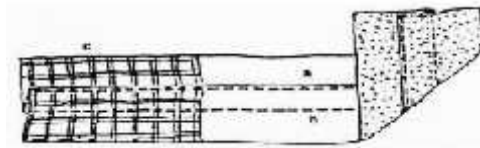
Kampuh perancis adalah kampuh yang terdiri dari satu jahitan yang didapatkan dengan cara menyatukan dua lembar kain. Kain bagian baik berhadapan sesama baik, tetapi tidak sama lebar/ pinggirannya, lipat pinggir kain yang satu dengan kain yang lain. Kampuh ini baik digunakan untuk kain yang tipis.



Gambar 15. Kampuh Perancis

e. Kampuh Sarung

Kampuh sarung adalah kampuh yang tampak dari kedua sisinya. Dalam proses pembuatan busana pesta malam dengan sumber ide *Queen Sofia Palace Of Arts* ini menggunakan teknik penyelesaian kampuh buka dengan dirompok.



Gambar 16.Kampuh Sarung

c. **Bahan Pembantu dan Pelapis Busana**

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

- a) Membuat hangat (dingin) busana yang dikenakan.
- b) Mencegah tembus pandang pada jenis bahan yang tiis.
- c) Menutup kampuh-kampuh penyelesaian sehingga tampak rapi.
- d) Memperbaiki bentuk atau jatuhnya busana di badan.
- e) 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 di bawah 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) *Interfacing*

Interfacing adalah bahan yang digunakan untuk membentuk atau memperbaiki dari bentuk suatu busana. Bahan-bahan yang digunakan untuk *interfacing* adalah:

a) *Non Wofen Tekstil*

Non wofen tekstil adalah bahan tekstil yang tidak tenun. Contohnya: *filosofik* yang menggunakan lem, seperti viseline

b) *Wofen Interfacing*

Wofen interfacing merupakan tenun rambut kuda *trubinays* (tenun kapas yang dilapisi asetat). (Jafar,1997: 4-6)

Pada pembuatan busana pesta malam ini, *interfacing* yang digunakan adalah *interfacing* dengan perekat atau biasa disebut dengan vislin yang dilekatkan pada bagian lapisan-lapisan busana, selain menggunakan vislin pada pembuatan busana pesta malam ini juga menggunakan mori gula dan *tricot* sebagai bahan pelapis yang berguna untuk membentuk busana agar lebih kokoh dan tegas.

2) *Facing*

“*Facing* adalah lapisan yang tampak dari luar, misalnya lapisan lapel, kerah, lapisan belahan pada tengah muka” (Sawitri, 1997: 21).



Gambar 17. Facing Pada Jas

Dari pengertian tersebut dapat disimpulkan bahwa facing merupakan sebuah lapisan tambahan pada busana yang terlihat dari bagian luar. Pemilihan bahan lapisan ini hendaknya serasi dengan bahan utamanya, mengingat bahwa lapisan ini terlihat dari bagian luar.

3) *Interlining*

“*Interlining* merupakan pakaian yang menempel pada pakaian yang dilapis, dipasang jika diperlukan terutama pada musim dingin, di negara-negara Eropa.” (Sawitri, 1997: 21). *Interlining* bila tidak digunakan dapat dilepas, juga dapat dipasang di antara lining dengan busana yang dilapis. Gunanya untuk memberikan kehangatan. Bahan-bahan yang digunakan adalah bahan yang berbulu seperti furl, karena bahan tersebut bersifat lebih menghangatkan disbanding dengan bahan yang lainnya.

Jadi interlining merupakan sebuah pakaian tambahan yang menempel pada pakaian yang dilapis yang dapat dipasang dan dilepas, berfungsi sebagai penghangat tambahan.

4) *Lining*

“*Lining* ialah kain pelapis yang berfungsi sebagai pelapis busana dan penutup jahitan, sehingga busana nampak rapi baik dari bagian luar maupun bagian dalam.” (Sawitri, 1997: 20)

Menurut Sawitri (1997:20) sebuah bahan pelapis mempunyai syarat-syarat sebagai berikut :

- a) Tahan lama sesuai dengan bahan pokok
- b) Tidak tembus terang
- c) Tidak luntur
- d) Tahan obat dalam proses *dry cleaning*
- e) Warna cocok/ harmonis dengan bahan pokoknya
- f) Bahannya halus

Dari kutipan-kutipan diatas dapat disimpulkan bahwa *lining* merupakan sebuah kain pelapis yang digunakan sebagai bahan pelapis dan penutup jahitan yang mempunyai kualitas hamper sama dengan bahan utamanya. *Lining* biasa disebut juga dengan kain vuring.

5) *Padding*

“*Padding* adalah bantalan bahu yang berfungsi untuk menaikkan bahu agar lebih baik” Sawitri (1997:22). Menurut Sawitri (1997:22) bahan-bahan yang biasa digunakan untuk padding diantaranya adalah :

- a) Serabut wool, terbuat dari wool bekas atau guntingan-guntingan wool yang sudah diuraikan kembali (*re used wool*).
- b) Serabut kapas.

c) Spon

Dari kutipan diatas dapat disimpulkan bahwa *padding* merupakan sebuah bantalan bahu yang biasa digunakan pada bahu dan berfungsi untuk memperbaiki bentuk bahu seseorang.

Dalam pembuatan busana pesta malam dengan sumber ide *Queen Sofia Palace Of Arts* ini juga menggunakan bahan-bahan pembantu dan bahan pelapis busana, diantaranya adalah penggunaan bahan pelapis *tricot* dan mori gula pada blus, penggunaan bahan pelapis ini bertujuan untuk memperbaiki jatuhnya bahan agar tampak lebih kokoh dan rapi ketika dijahit. Bahan pelapis lainnya yang digunakan pada busana pesta mala mini adalah lining atau biasa disebut dengan vuring, bahan yang dipilih untuk vuring adalah bahan velvet dan ero, karena bahan tersebut karakteristiknya sesuai dengan bahan utama yang digunakan yaitu berupa satin bridal dan *drill wool*.

Sedangkan bahan pembantu yang digunakan adalah berupa padding yang dipasangkan pada bahu blus bagian luar, pemasangan *padding* pada blus ini adalah untuk memperbaiki bentuk bahu agar terlihat lebih gagah.

5. Hiasan Busana

Menurut Chodiyah dan Mamdy (1982: 4) “Desain hiasan adalah bagian-bagian dalam bentuk struktur yang tujuannya untuk mempertinggi keindahan desain strukturnya.” Sedangkan menurut Widjingingsih (1982: 1) “Disain hiasan busana merupakan disain terpakai yang dapat diterapkan pada berbagai pakaian anak maupun dewasa, begitu pula desain hiasan untuk lenan rumah tangga.”

Dari kutipan diatas dapat disimpulkan bahwa desain hiasan merupakan suatu bagian dari desain struktur yang bertujuan untuk memperindah desain strukturnya yang dapat diterapkan pada berbagai pakaian anak maupun dewasa, dan lenan rumah tangga.

Dalam pembuatan desain busana hal pertama yang harus dipikirkan adalah menentukan desain struktur atau siluet dari model yang akan diciptakan, baru kemudian menentukan desain hiasan yang cocok dengan desain siluet atau desain strukturnya. Agar terlihat indah dan menarik dalam pembuatan desain hiasan ini hendaknya juga memperhatikan prinsip-prinsip desain. Prinsip-prinsip desain ini pada dasarnya sama, hanya saja penerapannya yang berbeda.

Menurut Ernawati (2008: 201) desain hiasan harus memenuhi beberapa syarat sebagai berikut :

- a) Hiasan harus dipergunakan secara terbatas atau tidak berlebihan.
- b) Letak hiasan harus disesuaikan dengan bentuk strukturnya.
- c) Cukup ruang untuk latar belakang, yang memberikan efek kesederhanaan dan keindahan terhadap desain tersebut.
- d) Bentuk latar belakang harus diipelajari secara teliti dan sama indahnya dengan penempatan pola-pola pada benda tersebut.
- e) Hiasan harus cocok dengan desain strukturnya dan sesuai dengan cara pemeliharaannya.

Menurut Ernawati (2008: 384) jika ditinjau dari tekniknya, menghias kain dibedakan menjadi dua macam yaitu menghias permukaan bahan yang sudah ada dengan bermacam-macam tusuk hias baik yang menggunakan tangan maupun menggunakan mesin dan dengan cara membuat bahan baru yang berfungsi untuk hiasan benda. Menghias permukaan kain atau bahan dapat berupa aneka teknik hiasa seperti sulaman, lekapan, mengubah corak, terawang, sulam payet dan lain

sebagainya. Sedangkan membuat bahan baru dapat berupa membuat kaitan, rajutan, *macrame* dan lain-lain.

Ada beberapa jenis sulaman yang dapat digunakan untuk menghias busana, baik sulaman yang dibuat menggunakan tangan maupun menggunakan bantuan mesin. Beberapa jenis sulaman yang dapat digunakan untuk menghias kain atau busana diantaranya yaitu:

a) Sulam Usus

Sulam usus merupakan sulaman yang berbahan baku kain satin berbentuk usus ayam dengan motif yang khas. Sulam usus dirajut dengan benang emas adapula yang disertai dengan kaca dan uang logam kuno. Sulam usus merupakan seni kerajinan khas Lampung. (Sumber: <http://malahayati.ac.id/?p=14263>)



Gambar 18. Bahan Utama Sulam Usus



Gambar 19. Proses Pembuatan Sulam Usus

b) Sulam Payet

Sulam payet adalah bentuk lain dari seni hias kain yang menggunakan bahan dasar payet atau parel (manik-manik) sebagai pembentuknya. Teknik sulaman

payet berbeda dengan teknik sulaman pita. Penggunaan jarum payet juga berbeda dengan jarum yang digunakan pada sulam pita dan yang lainnya.



Gambar 20. Sulam Payet

c) Sulaman Terawang

Sulaman terawang adalah ragam hias yang dibentuk dari ragam yang mempunyai lobang-lobang berbentuk geometris. Terawang ini ada bermacam-macam yaitu terawang hardanger, terawang inggris, terawang richeliu, terawang fillet dan terawang Persia.



Gambar 21. Sulaman Terawang

Dalam berbusana yang indah, tidak lepas dari pelengkap busana menurut Widarwati (1988: 12) “Pelengkap adalah semua benda yang kita tambahkan atau kita pakai, sesudah busana pokok, dengan tujuan untuk memperindah penampilan. Sedangkan menurut A. Riyanto (2003: 186) “Dalam berbusana yang serasi pada umumnya tampil dengan pelengkap busana.”

Jadi dapat disimpulkan bahwa pelengkap busana merupakan semua benda yang kita pakai atau kita tambahkan sesudah busana pokok yang dapat membuat penampilan semakin indah dan serasi.

Pelengkap busana dibedakan menjadi dua macam, yaitu aksesoris dan milineris. *Aksesoris* yaitu pelengkap busana yang sifatnya hanya untuk menambah keindahan si pemakai, seperti ikat rambut, sirkam, jepit hias, giwang, anting, cincin dan lain sebagainya. Sedangkan *milineris* adalah pelengkap busana yang sifatnya melengkapi busana pokok, serta mempunyai nilai guna juga disamping untuk keindahan, misalnya jam tangan, kaos kaki, sepatu, topi, payung dan masih banyak lainnya.

Pemilihan pelengkap busana yang tepat dapat menambah nilai estetis tersendiri bagi si pemakai, sebaliknya pemilihan pelengkap busana yang tidak tepat dapat membuat si pemakai terlihat aneh atau janggal.

Berikut beberapa acuan secara umum dalam mempergunakan pelengkap busana menurut A. Riyanto (2003:209):

- a) Penggunaan pelengkap busana dengan warna-warna cerah dengan warna-warna dasar (hitam, coklat) jangan menggunakan lebih dari dua warna.
- b) Hendaknya tidak mengkoordinir lebih dari tiga warna dalam pelengkap busana, secara keseluruhan harus ada hubungannya dengan warna busana.
- c) Pada satu kesempatan pemakaian busana, jangan mencampur dua warna dasar.

- d) Jika busana warna gelap, sebaiknya sepatu dan tas juga berwarna gelap.
- e) Sepatu warna pastel atau putih, dapat dipakai dengan busana warna pastel.
- f) Akan lebih baik apabila warna dan tekstur tas, sepatu sama.

6. **Pergelaran Busana**

a. **Pengertian Pergelaran Busana**

Menurut Widarwati (1996: 45) “Pergelaran Busana adalah pameran mode busana, yang asalnya adalah ingin memamerkan ide-ide hasil rancangan para perancang mode busana.” Sedangkan menurut Kamil (1986: 91) “Pergelaran busana pada umumnya ialah untuk mendapatkan penonton bersama-sama dengan tujuan tertentu.”

Peragaan busana/ *fashion show* adalah suatu parade yang diselenggarakan untuk memamerkan / memperkenalkan busana yang dikenakan oleh boneka hidup (peragawan/ peragawati) dengan tujuan tertentu. Pengertian tersebut disimpulkan dari pernyataan beberapa desainer / perancang mode, baik dalam negeri maupun luar negeri, antara lain yaitu :

- 1) Harry Dharsosno mengatakan bahwa peragaan busana merupakan aspek promosi dari suatu kegiatan mode.
- 2) Poppy Dharsono mengatakan bahwa peragaan busana merupakan parade dari fashion yang mempergunakan boneka hidup sebagai modelnya.
- 3) John Patric Ireland mengatakn “*Fashion show are stages and the garments are carefully displayed*”. Yang berarti bahwa peragaan busana adalah suatu pementasan dan pakaian-pakaian dipentaskan secara teliti.

Pergelaran busana adalah pameran mode busana yang asalnya adalah ingin memamerkan ide-ide rancangan dari perancang mode busana. Asal mula

pergelaran busana ini adalah dari negara-negara barat seperti Roma, London, Paris, dimana para perancang mode terkenal di dunia yang berasal dari kota-kota tersebut yang dianggap sebagai pusat mode dunia. Hasil rancangan para perancang mode ini lah yang pada akhirnya akan menjadi ramalan mode yang akan digemari oleh masyarakat pada tahun mendatang. Pergelaran busana di pusat mode dunia ini biasanya diselenggarakan dua kali dalam setahun sesuai dengan pergantian musim di tempat tersebut, yaitu musim panas dan musim dingin. Pada pergelaran busana tersebut biasanya dihadiri oleh para pengamat mode, baik dari majalah, surat kabar, wartawan, pengusaha/ pedagang, para perancang mode, perusahaan-perusahaan konveksi dan lain sebagainya (Widarwati, 1996: 45-46).

Dari pernyataan diatas dapat disimpulkan bahwa pergelaran busana merupakan suatu kegiatan memamerkan ide-ide hasil rancangan para desainer kepada para penonton dengan tujuan-tujuan tertentu.

b. Struktur Organisasi Pergelaran Busana

Berikut adalah kepanitiaan suatu pergelaran busana beserta tugas-tugasnya :

- a) Ketua panitia
 - 1) Ketua satu Merangkap Ketua Umum

Tugas :

- (a) Bertanggung jawab atas berlangsungnya seluruh acara
- (b) Mengkoordinasi seluruh kegiatan dalam kepanitiaan pergelaran busana, serta bertanggung jawab atas segala kelancaran penyelenggaraan acara.
- (c) Memimpin seluruh panitia sesuai dengan ketentuan-ketentuan dan kebijaksanaan yang telah diputuskan.

- (d) Memutuskan rumusan konsep secara detail dan mendistribusikan tugas kepada seluruh panitia.
- (e) Mengarahkan dan mengawasi pelaksanaan seluruh kegiatan.
- (f) Mencari alternative pemecahan masalah dan membuat keputusan.
- (g) Meminta laporan kepada setiap sie.
- (h) Bersama sekretaris membuat LPJ seluruh kegiatan.
- (i) Bertanggung jawab pada setiap rapat inti dan anggota.
- (j) Keputusan di ketua umum atau satu.
- (k) Koordinasi kepada Coordinator setiap sie atau divisi.
- (l) Bekerjasama dengan ketua dua dan tiga.

2) Ketua Dua

Tugas :

- (a) Bertanggung jawab kepada ketua satu
- (b) Mengkoordinasi berlangsungnya seluruh rapat.
- (c) Motivator bagi seluruh sie atau divisi.
- (d) Koordinasi kepada seluruh sie untuk mengejakan tugas dengan baik.
- (e) Menjalankan tugas ketua umum atau ketua satu jika tidak dapat melaksanakan tugasnya.
- (f) Bekerjasama dengan ketua satu dan tiga.

3) Ketua Tiga

Tugas :

- (a) Bertanggung jawab kepada ketua umum atau ketua satu.

- (b) Bertanggung jawab atas terlaksananya rapat inti maupun rapat seluruh panitia.
- (c) Sebagai penengah masalah dan penegak kedisiplinan.
- (d) Menjalankan tugas ketua satu dan dua, jika ketua satu dan dua tidak dapat melaksanakan tugasnya.
- (e) Bekerjasama dengan ketua satu dan dua.

b) Sekretaris

1) Sekretaris Satu

Tugas :

- (a) Mencatat dan sebagai pengingat segala keputusan atau kebijakan rapat yang telah ditetapkan dalam rapat.
- (b) Membuat segala proposal yang dibutuhkan, bekerjasama dengan sie yang bersangkutan.
- (c) Bertanggung jawab kepada ketua panitia.
- (d) Membuat stempel kepanitiaan.

2) Sekretaris Dua

Tugas :

- (a) Mengurus segala kebutuhan surat menyurat seluruh panitia.
- (b) Mengatur keluar masuknya segala surat yang dibutuhkan oleh seluruh panitia.
- (c) Mengarsip segala surat yang diterima dan dikeluarkan.
- (d) Bertanggungjawab kepada ketua panitia.

3) Sekretaris Tiga

Tugas :

- (a) Pengadaan undangan dan sertifikat yang dibutuhkan dari semua konten acara.
- (b) Sebagai koordinator dalam pembuatan laporan pertanggung jawaban (LPJ) seluruh kegiatan.
- (c) Bertanggung jawab kepada ketua panitia.

c) Bendahara

1) Bendahara Satu

Tugas :

- (a) Membuat rancangan anggaran biaya (RAB) seluruh kebutuhan acara.
- (b) Mengatur atau mengkoordinasi segala kebutuhan biaya masuk dan keluar.
- (c) Membuat keputusan kebutuhan biaya.
- (d) Membawa atau menyimpan seluruh uang dan memiliki rekening kepanitiaan.
- (e) Bertanggung jawab kepada ketua panitia.

2) Bendahara Dua

Tugas :

- (a) Mengatur keluar masuknya uang dari berbagai sumber pendapatan dan pengeluaran.
- (b) Mencatat segala pemasukan dan pengeluaran dari berbagai sumber.
- (c) Meminimalisir atau mengoreksi biaya yang dikeluarkan.
- (d) Bertanggung jawab kepada ketua panitia.

3) Bendahara Tiga

Tugas :

- (a) Mengatur denda atau sanksi keuangan dalam kepanitiaan.
- (b) Menyimpan segala nota atau bukti pembayaran keluar dan masuk.
- (c) Mengatur pembuatan LPJ keuangan dalam kepanitiaan.
- (d) Bertanggung jawab kepada ketua panitia.

d) Sie/ Devisi

1) Sie sponsorship

Tugas :

- (a) Membuat list sponsor.
- (b) Mencari kontak sponsor yang dituju.
- (c) Mengatur dan membuat proposal sponsor.
- (d) Mencari dan yang dibutuhkan dengan etika yang baik.
- (e) Pandai dalam bernegosiasi.
- (f) Mempelajari semua hal yang dapat memikat hati sponsor atau donator.
- (g) Mengatur jadwal dengan pemberi sponsor.
- (h) Membuat surat-surat yang berhubungan dengan sponsorship (tanda terima, MoU, dsb)
- (i) Berperilaku baik, sopan, ramah, murah senyum, dan berpenampilan menawan.

2) Sie Humas dan Penerima Tamu

Tugas :

- (a) Mengajukan proposal dan surat menyurat kepada jajaran dekanat dan jurusan.
 - (b) Membuat list tamu undangan.
 - (c) Membuat surat pemberitahuan orang tua/wali mahasiswa atas keberadaan acara.
 - (d) Distribusi undangan.
 - (e) Memastikan kehadiran tamu.
 - (f) Memberikan informasi kepada media terkait.
 - (g) *Recruitment* panitia tambahan.
 - (h) Mengatur among tamu.
 - (i) Mendekor meja tamu dengan berkoordinasi dengan sie dekorasi.
 - (j) Mempersilahkan tamu yang datang.
 - (k) Menyediakan daftar tamu.
 - (l) Memohon sambutan jajaran pejabat untuk keperluan booklet.
 - (m) Mengkoordinasi seluruh hal yang berhubungan dengan masyarakat di luar kepanitiaan.
 - (n) Berperilaku sopan, ramah, murah senyum, dan berpenampilan baik.
- 3) Sie Acara

Tugas :

- (a) Membuat konsep acara.
- (b) Mengatur dan memimpin seluruh kegiatan yang berhubungan dengan acara.

- (c) Membuat susunan acara (*run down*) secara detail dan spesifik (memuat waktu, acara, pengisi acara, perlengkapan dan tempat).
- (d) Mengatur waktu, tempat dan membagi tugas masing-masing anggota sie acara,
- (e) Mengurus MC (mencari, mendampingi, membuat *draft* MC, wardrobe MC, dll).
- (f) Mengatur pengisi acara.
- (g) Mengkoordinasi pihak yang beroperasi pada saat acara dilaksanakan.
- (h) Mensosialisasikan *update draft* susunan acara secara detail dan spesifik kepada setiap divisi yang terkait.
- (i) Mengatur gladi kotor, gladi bersih bersama seluruh peserta dan kepanitiaan.
- (j) Mengatur jadwal latihan.
- (k) Mengurus musik yang digunakan di setiap acara (*welcome greetings, catwalk, awarding*, musik jeda, dsb).
- (l) Berkoordinasi dengan seluruh divisi terkait dengan acara.

4) Sie Juri

Tugas :

- (a) Mencari juri yang kompeten.
- (b) Membuat *draft* penilaian.
- (c) Mengatur penjurian (*briefing* juri, pendamping, mengatur *fee* juri, sertifikat, dll).
- (d) Menghitung jumlah penilaian.

- (e) Membuat peraturan penilaian (proses dan hasil, dosen 50% juri 50%)
- (f) Melakukan MoU dengan para juri.
- (g) Mendisain *trophy*, membuat dan mendistribusikan *trophy*.
- (h) Membuat berita acara penjurian.
- (i) Menyediakan *hand bouquet* (buket bunga) dan bunga meja.

5) Sie Publikasi

Tugas :

- (a) Membuat media publikasi (poster, leaflet, segala media promosi)
- (b) Membantu pembuatan media publikasi yang dibutuhkan oleh devisi yang lain.
- (c) Membuat logo acara.
- (d) Menyampaikan informasi kepada publik tentang seluruh acara.
- (e) Mempublikasikan acara dengan berbagai cara yang memungkinkan.
- (f) Menjadi admin pada segala media sosial.
- (g) Sebagai desainer grafis (membuat tiket, undangan, logo, poster, spanduk, dsb).
- (h) *Ticketing* (membuat, mengkoordinasikan, mengatur jadwal jaga stand penjualan tiket, mengkoordinasi penyebaran tiket, dll).
- (i) Menentukan perijinan tempat diadakannya publikasi.
- (j) Bertanggung jawab mengatur pada penjualan tiket sebelum di setor ke bendahara.

6) Sie Booklet

Tugas :

- (a) Desainer *booklet* dan mencari percetakan *booklet*.
- (b) Pandai bernegosiasi.
- (c) Merencanakan pembiayaan pembuatan *booklet*.
- (d) Mencari *photographer* untuk *booklet*.
- (e) Bertanggung jawab atas seluruh isi *booklet* (*cover*, sambutan-sambutan, ukuran *booklet*, konten, deskripsi, list logo sponsor, dll).
- (f) Membuat jadwal foto *booklet*.
- (g) Membuat dan mengatur *goody bag*.

7) Sie Dokumentasi

Tugas :

- (a) Menyiapkan alat dokumentasi sesuai kebutuhan foto, video, dll.
- (b) Mencari fotografer dan *videographer* profesional.
- (c) Berkoordinasi dengan sie *booklet*.
- (d) Mengedit hasil liputan yang diperoleh menjadi lebih bagus.
- (e) Mendokumentasikan seluruh spot yang berhubungan dengan sponsor.
- (f) Mengkoordinasikan hasil dokumentasi kepada pihak yang membutuhkan.
- (g) Berkoordinasi dengan sie publikasi untuk mempublikasikan seluruh kegiatan.
- (h) Mendokumentasikan seluruh kegiatan.
- (i) Menyiapkan *giant screen*, dan layar televisi di *back stage*.
- (j) Membuat video opening, dsb.

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

Tugas :

- (a) Mengatur jalannya acara di depan dan di belakang panggung.
- (b) Mengatur *plotting* tempat depan dan belakang panggung.
- (c) Mengatur keluar masuk jalannya model.
- (d) Mengatur peminjaman cermin dan kursi model.
- (e) Menyiapkan urutan nama model dan susunan acara di *back stage*.
- (f) Mengatur situasi yang ada di *back stage* dan di *venue*.
- (g) Bekerjasama dengan sie humas untuk mengatur *flow* seluruh tamu.
- (h) Mengkoordinasikan keadaan seluruh *venue* (kursi, fotografer, dll).

9) Sie Dekorasi

Tugas :

- (a) Megkonsep dekorasi dan *lay out venue* acara.
- (b) Medesain dekorasi *stage*, *me-lay out* seluruh *venue* acara.
- (c) Membuat desain *photo booth*.
- (d) Mengatur *sound system*, dan *lighting*.
- (e) Mencari pihak yang berhubungan dengan dekorasi, *stage*, *sound system*, dan *lighting*.
- (f) Dapat bernegosiasi dengan baik.

10) Sie Keamanan

Tugas :

- (a) Mengatur seluruh keamanan pada seluruh rangkaian acara (rapat, latihan, *photo booklet*, dsb).

- (b) Membuat *lay out* parkir pada saat acara berlangsung.
- (c) Mengurus perijinan keamanan kepada dinas-dinas terkait.
- (d) Mengatur keamanan cuaca.
- (e) Mengatur kartu parkir.
- (f) Mengatur keamanan *back stage* dan seluruh *venue*.
- (g) Mengatur kedisiplinan (denda).
- (h) Tegas dalam mengatur keamanan.
- (i) Mencari pihak yang kompeten dalam keamanan sbagai panitia tambahan.

11) Sie Konsumsi

Tugas :

- (a) Mengatur segala kegiatan yang membutuhkan makanan, minuman dan *snack* di saat yang dibutuhkan.
- (b) Mencari sponsor konsumsi yang hemat, namun bagus.
- (c) Dapat bernegosiasi dengan baik.
- (d) Dapat mengatur pemilihan makanan atau *snack* yang baik untuk disajikan.
- (e) Mengatur distribusi konsumsi.
- (f) Membuat jadwal kebutuhan konsumsi.

12) Sie Model

Tugas :

- (a) Mengatur pembagian kelompok tampil.
- (b) Mengatur *blocking*.
- (c) Mengatur jadwal latihan berkoordinasi dengan sie acara.
- (d) Mengatur urutan model.

- (e) Presensi dan mendata model.
- (f) Menagtur pembagian tiap sie.
- (g) Bekerja sama dengan sie make up dan hair do dan hijab.
- (h) Membuat nomor urut tampil model.
- (i) Mengumpulkan desain busana yang akan dikenakan saat *fashin show*.
- (j) Bekerja sama dengan back stage menagtur keluar masuknya model.

13) *Sie Make Up, Hair do, Hijab*

Tugas :

- (a) Mencari sponsor *make up, hair do* dan *hijab* dengan harga terjangkau tetapi bagus.
- (b) Mengatur rencana *make up, hair do* dan *hijab*.
- (c) Mampu bernegosiasi dengan baik.
- (d) Mengatur jadwal *make up, hair do* dan *hijab* pada saat foto booklet dan acara berlangsung.
- (e) Mengatur alur *make up* model.
- (f) Menyampaikan maksud dan tujuan kepada perias dengan baik, benar dan tepat.

14) *Sie Perlengkapan*

Tugas :

- (a) Megurus peminjaman tempat acara berlangsung.
- (b) Mengatur segala perlengkapan yang dibutuhkan pada serangkaian acara.
- (c) Pengadaan cermin saat latihan.
- (d) Pengadaan *sound system* pada saat laihan.

- (e) Pengadaan atau penyewaan kursi, cermin, steamer, meja, *standing hanger*, penyediaan nampan, taplak, panggung-panggung kecil, dsb.
- (f) Memenuhi segala kebutuhan setiap sie yang masuk dalam ranah perlengkapan acara.

BAB III

KONSEP PENCIPTAAN KARYA

A. Konsep Desain

Dalam penciptaan busana *evening* untuk remaja muslimah 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 pertunjukan yang diangkat. Dalam pertunjukan busana mahasiswa Pendidikan Teknik Busana dan Teknik Busana yang diselenggarakan pada tanggal 24 maret 2017 tema yang diangkat adalah *Dimantion*, dimana *Dimantion* sendiri memiliki makna kebingungan persepsi manusia dalam menanggapi informasi yang seringkali manipulatif yang dipicu oleh pergerakan *net/* media sosial. Tema *Dimantion* sendiri mengacu pada *trend fashion 2017/2018 Grey Zone*. Berdasarkan *trend fashion* tersebut tema yang diangkat adalah tema *Digitarian* dan dengan sub tema *Post Dynamic*. Tema *digitarian* diilhami oleh generasi “Z” yang tidak pernah mengenal dunia tanpa internet dan memiliki kehidupan paralel antara virtual dan nyata dan memiliki interaksi menarik dengan generasi pendahulunya, pandai mengedukasi secara mandiri dengan ilmu yang didapatkannya dari internet. Sedangkan pada sub tema *Post Dynamic* sendiri memiliki konsep dasar yaitu berupa keseimbangan dari sesuatu yang asimetris. Warna cenderung tenang dan hanya bersifat aksen yang memberikan dinamika

pada keseimbangan tersebut. Beberapa kata kunci dari sub tema ini yaitu *calm asymmetry, new post modern, static-dinamic, form composition, assymetrycal graphic* dengan warna-warna yang digunakan meliputi *melon, green, silver sand, bronze, deep puce, black*.

Dalam perwujudan karya busana ini sumber ide yang dipilih sebagai inspirasi adalah arsitektur *Queen Sofia Palace Of Arts*. Pemilihan sumber ide *Queen Sofia Palace Of Arts* dikarenakan bangunan tersebut merupakan salah satu arsitektur modern dan *termutakhir (post modern)* yang ada pada saat ini yang menjadi salah satu dampak positif dari kemajuan dan perkembangan teknologi yang serba canggih. Kemajuan teknologi saat ini membawa berbagai macam dampak, baik dampak positif maupun negatif. Dari segi positif perkembangan dan kemajuan teknologi membuat berbagai kemajuan yang dapat memudahkan setiap pekerjaan manusia, sedangkan dari segi negatifnya seperti pencemaran lingkungan, maraknya kejahatan yang muncul dan lain sebagainya.

Post Modern sendiri merupakan salah satu karakteristik dari sub tema yang diangkat yaitu sub tema *Post Dynamic*. *Queen Sofia Palace Of Arts* juga merupakan sebuah bangunan yang memiliki konstruksi yang indah, unik dan menarik, yaitu berupa susunan pilar-pilar baja yang terdapat pada dinding bangunan dan bentuk dari atap bangunan tersebut yang berupa lengkungan.

Busana *evening* yang diciptakan merupakan busana pesta malam untuk remaja muslimah yang menginjak dewasa yaitu usia 21 hingga 25 tahun, diwujudkan ke dalam busana *four piece* yaitu berupa *cape*, dua blus terpisah dan celana. Penyusun mengambil ciri khusus dari sumber ide yaitu berupa lengkungan

pada bagian atap bangunan *Queen Sofia Palace Of Arts* dan susunan pilar-pilar baja dari arsitektur tersebut. Dari ciri khusus tersebut penyusun menciptakan busana dengan blus yang bersiluet lengkungan pada bagian depannya dan aksentuasi garis vertikal yang menyerupai susunan pilar-pilar baja pada arsitektur *Queen Sofia Palace of Arts*. Bahan yang digunakan untuk membuat blus adalah satin bridal dan *drill wool* sedangkan untuk *cape* menggunakan kain *jackguard* dan celana menggunakan kain satin bridal.

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 I, aksentuasi pada kelim blus dengan arah vertikal yang memberi kesan kekokohan serta keluhuran, dan potongan bagian depan blus yang berupa lengkungan memberi kesan keluwesan.

Penerapan unsur bentuk berupa penggunaan bentuk geometris yaitu pada aksentuasi kelim blus dan penggunaan kain dengan tekstur grafis. 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 merah, hitam dan abu-abu. Warna merah

menunjukkan sisi dari jiwa seorang remaja yang penuh dengan semangat jiwa mudanya, sedangkan warna hitam dan abu-abu menunjukkan sisi kedewasaan dari seseorang yaitu sebuah 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, pada busana pesta malam ini yang ingin ditonjolkan adalah pada bagian cape asimetris dan blus bagian depan yang bersiluet tidak biasa. Oleh karena itu agar busana tersebut terlihat harmoni, maka pada bagian blus dibuat sebuah tali yang melintang diagonal dengan warna yang sama dengan warna cape, dan pada bagian kelim blus juga terdapat aksen dengan warna dan jenis kain yang sama pula. Selain itu prinsip keharmonisan juga diperhatikan pada penerapan keseimbangan asimetris pada bagian-bagian busan 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 pada pengulangan garis vertikal pada kelim blus dan pengulangan pada hiasan cape. 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

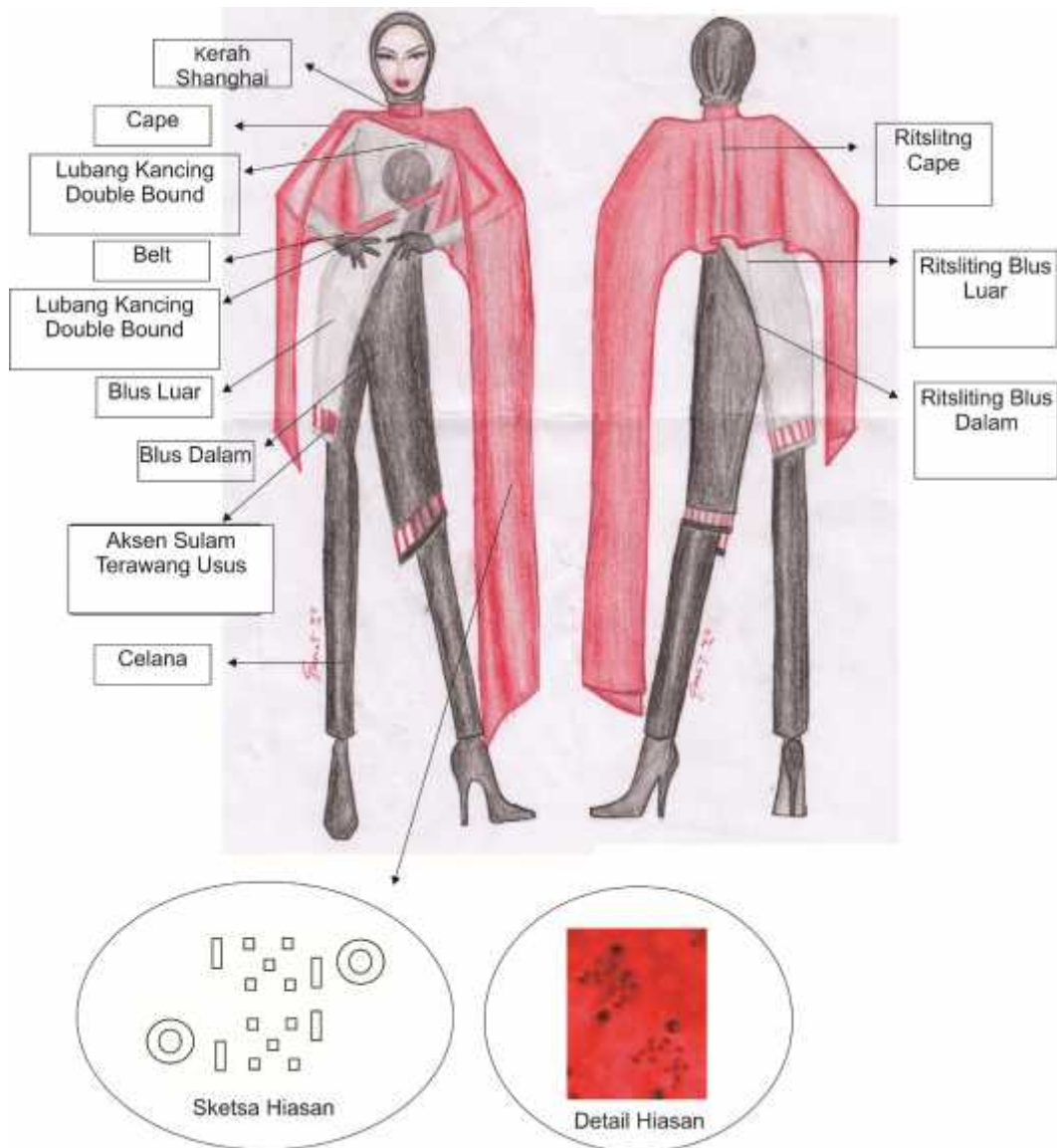
pusat perhatian diletakkan pada *cape* asimetris. Keseluruhan dari unsur-unsur dan prinsip menjadi kesatuan dalam sebuah busana pesta malam untuk remaja muslimah menginjak dewasa yang ingin tampil lebih dewasa dengan tipe wanita maskulin.

Agar busana pesta yang diciptakan dapat terlihat lebih indah dan menarik, perlu adanya sebuah hiasan pada busana tersebut. Dalam perwujudan karya busana ini hiasan terletak pada *cape* berupa sulam payet dan pada bagian bawah kedua blus yaitu berupa aksent vertikal sulam terawang usus, aksent ini terinspirasi dari sulam terawang dan sulam usus. Sulam payet pada bagian *cape* menggunakan pail keramik berwarna hitam keabuan yang mengkilat atau metalik, pemilihan jenis pail ini karena pail ini memiliki warna dan bentuk yang sesuai dengan sumber ide yang pada konstruksinya banyak menggunakan material baja. 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, sedangkan untuk aksent sulam terawang usus dilaksanakan pada saat penjahitan, karena sulam terawang usus tersebut menjadi satu bagian dengan komponen busana yang lainnya.

Untuk memudahkan dalam penciptaan karya busana ini, maka desain busana pesta untuk remaja muslimah dengan sumber ide arsitektur *Queen Sofia Palace Of Arts* dituangkan dalam *design sketching*, *presentation drawing* dan *design production*.



Gambar 22. Design Sketching

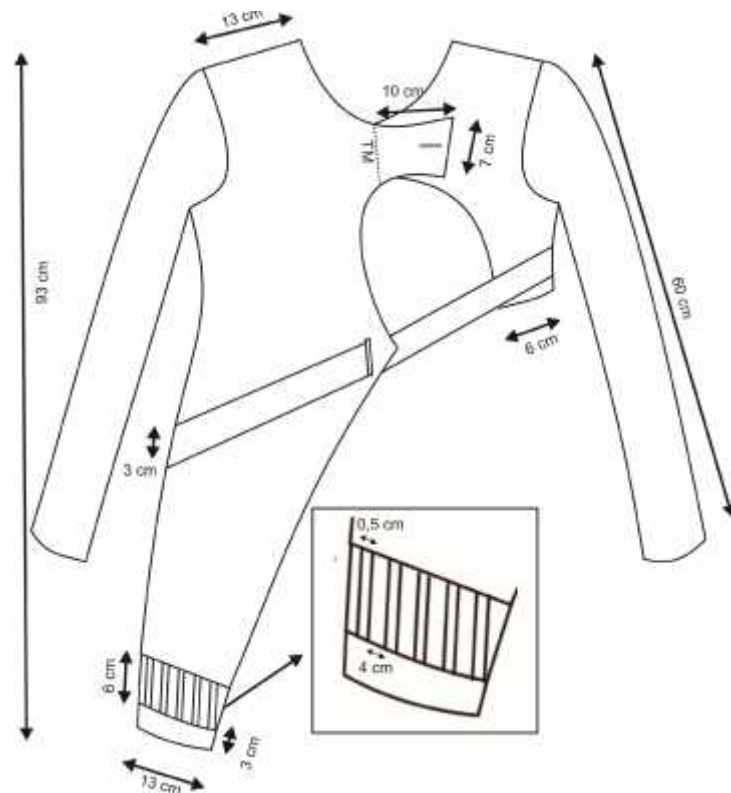


Gambar 23. Design Presentation

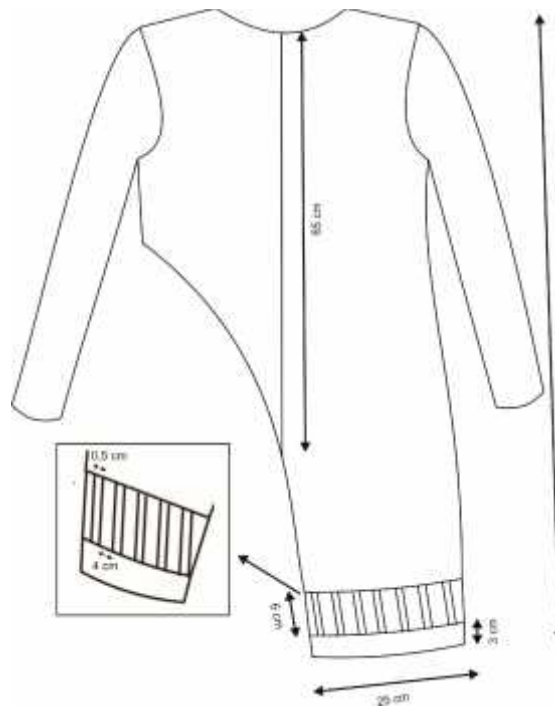
Contoh Bahan

<p>Contoh Bahan</p>

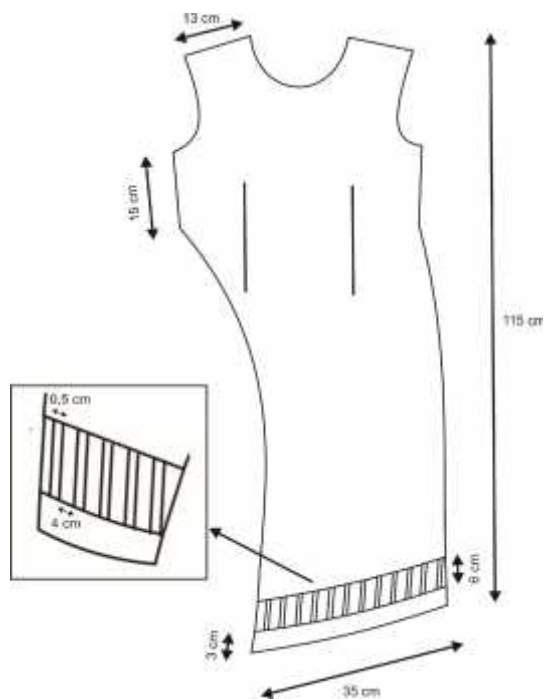
Pembuatan desain kerja dalam proses pembuatan desain busana yaitu dengan membuat desain yang dilengkapi dengan detail-detail busana secara lengkap disertai dengan keterangan pada bagian-bagiannya, agar busana yang dihasilkan dapat sempurna sesuai dengan rencana atau desain yang dibuat. Berikut adalah desain kerja dalam penciptaan busana pesta evening untuk remaja muslimah dengan sumber ide *Queen Sofia Palace Of Arts*.



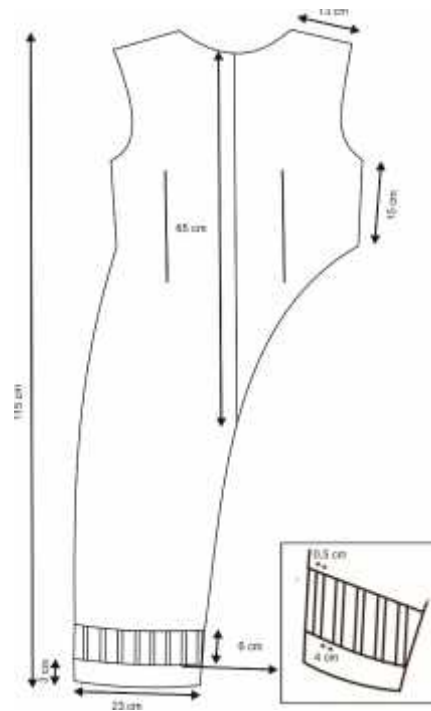
Gambar 24. Desain Kerja Blus Luar Bagian Depan



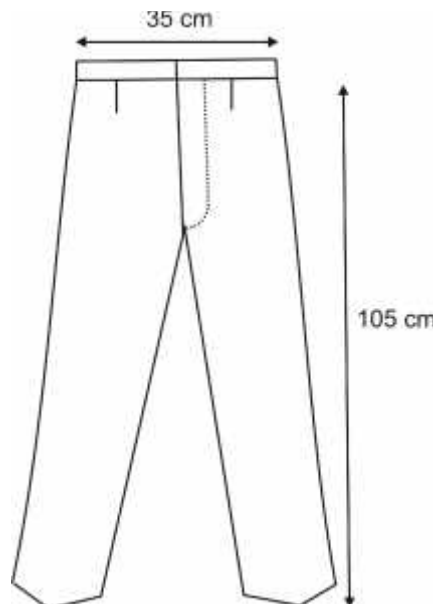
Gambar 25. Desain Blus Luar Bagian Belakang



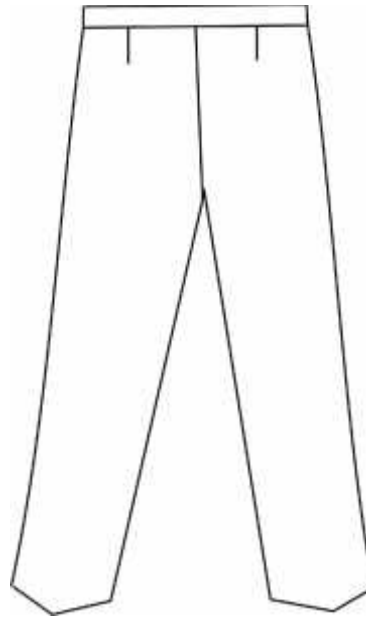
Gambar 26. Desain Kerja Blus Dalam Bagian Depan



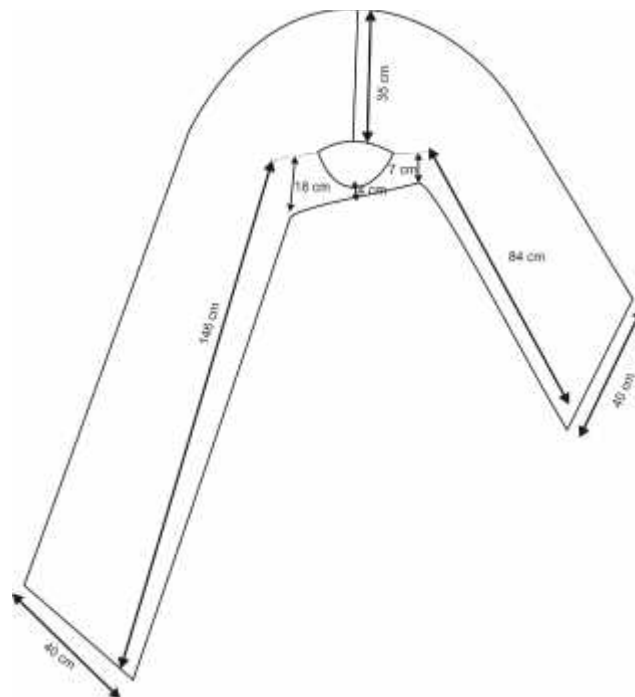
Gambar 27. Desain Kerja Blus Dalam Bagian Belakang



Gambar 28. Desain Kerja Celana Bagian Depan



Gambar 29. Desain Kerja Celana Bagian Belakang



Gambar 30. Desain Kerja Cape

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 tersebut, agar busana yang dihasilkan dapat sesuai dengan harapan.

Dalam mewujudkan desain busana pesta malam ini, penyusun memilih menggunakan pola dasar badan *System Soen* dalam pembuatan polanya. Hal ini di pilih karena pola dasar sistem *soen* ini lebih mudah dan lebih banyak kelebihanannya.

Untuk proses produksinya penyusun menggabungkan dua teknik pembuatan busana yaitu teknik *tailored* dan *adi busana*. *Adi busana* merupakan teknik pembuatan busana tingkat tinggi yang dibuat khusus untuk pemesannya, dengan menggunakan bahan-bahan berkualitas terbaik, biasanya dihiasi dengan detail-detail tertentu, dikerjakan dengan tangan dan pada pembuatannya membutuhkan waktu yang cukup lama. Sedangkan *Tailored* merupakan teknik pembuatan busana halus dan kuat dengan mutu tinggi yang mempunyai ciri pada luar dan bagian dalamnya sama rapihnya. Busana *tailored* dapat membentuk tubuh si pemakai menjadi lebih baik, karena dapat menutupi bagian-bagian yang kurang sempurna. Ciri lain dari busana *tailored* adalah “selalu menggunakan *lining* (lapisan), menggunakan saku *double bound* atau lubang kancing *double bound*, pada busana yang *liningnya* dilepas, tepi tiras diselesaikan dengan kumai serong (rompok), bahan yang digunakan pada umumnya tebal.” (Sawitri, 1997: 1-2).

Pemilihan dua teknik tersebut dikarenakan teknik *tailored* dan teknik *adi busana* merupakan teknik pembuatan busana yang memiliki kelebihan beberapa kelebihan. Kelebihan pada teknik *tailored* diantaranya adalah busana yang dihasilkan dengan teknik tersebut sangat halus, rapi dan kuat, pada bagian luar busana dan bagian dalam busana sama-sama rapi dan halus. Sedangkan kelebihan dari 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 di persiapkan adalah tema dari pergelaran tersebut, karena sebuah tema pergelaran akan mempengaruhi banyak komponen pergelaran yang lainnya, seperti desain panggung, *back drop*, *lighting*, bahkan berhubungan dengan busana yang akan ditampilkan. Dalam pergelaran karya busana mahasiswa Pendidikan Teknik Busana dan Teknik Busana angkatan 2014 ini dipilih tema *Dimantion (Disoriented Of Human Perception)* sebagai tema pergelaran. Tema ini mengacu *pada trend fashion 2017/2018 Grey Zone*. Langkah selanjutnya adalah menentukan komponen-komponen penting lainnya pada sebuah pergelaran, berikut diantaranya:

a. Style

Penataan ruang melibatkan seksi perlengkapan, dekorasi dan *back stage and 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 pertunjukan dapat dilakukan di luar ruangan (*out door*) maupun di dalam ruangan (*in door*). Pemilihan tempat pertunjukan disesuaikan dengan bentuk pertunjukan, jika pertunjukan direncanakan menampung banyak penonton maka pertunjukan dilakukan di luar ruangan. Namun jika pengunjung pertunjukan dibatasi dengan tiket maupun undangan, pertunjukan dilakukan di dalam ruangan (*in door*). Pada kesempatan pertunjukan busana yang diadakan oleh mahasiswa Pendidikan Teknik Busana dan Teknik Busana tersebut dilaksanakan di dalam ruangan (*in door*) karena jumlah pengunjung dibatasi dengan tiket.

Pertunjukan 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 pertunjukan busana busana diantaranya adalah 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. Saran hiburan atau selingan dari suatu acara atau pertemuan.

Pada kesempatan pergelaran busana mahasiswa angkatan 2014 ini bertujuan untuk mempromosikan hasil kreativitas dan inovasi dari mahasiswa Pendidikan Teknik Busana dan Teknik Busana kepada masyarakat.

Dalam sebuah penyelenggaraan 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 sponsor, juga harus memberikan imbalan atau kontrapretasi sesuai dengan kesepakatan, misalnya pemasangan iklan dan lain-lain.

Pada pergelaran busana yang diselenggarakan oleh mahasiswa angkatan 2014 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 trend fashion 2017/2018 dan sebagai ajang promosi baik untuk mahasiswa itu sendiri maupun untuk program studi. Pergelaran busana yang dilaksanakan pada tanggal 24 Maret 2017 ini mengambil tema *Dimantion* dan bertempat di Auditorium Universitas Negeri Yogyakarta.

Dalam pergelaran busana tentu adanya sebuah kepanitiaan, agar *event* dapat berjalan dengan teratur mulai dari persiapan hingga pelaksanaan, serta ada rasa tanggung jawab dari masing-masing panitia. Adapun panitia penyelenggaraan pergelaran busana dengan tema *Dimantion* ini adalah mahasiswa Teknik Busana dan mahasiswa Pendidikan Teknik busana beserta panitia tambahan yang diambil dari mahasiswa lain, baik itu dari program busana 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 pertunjukan 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 diatas dapat diambil kesimpulan bahwa lighting adalah penguatan adegan suatu pertunjukan atau pertunjukan yang dapat diciptakan melalui daerah terang dan gelap secara dramatis. Sumber: http://jbptunikompp-gdl-annisaacei-29230-7-8_unikom-i.

Dalam pertunjukan *Dimantion* konsep pencahayaan terdapat dua, yaitu pencahayaan yang berfungsi sebagai *artistitic* 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 satge* yang digunakan untuk membentuk siluet model di atas panggung sebelum tampil. Sedangkan pencahayaan yang digunakan untuk memfokuskan perhatian diletakan pada dua sisi kanan dan kiri panggung yaitu yang digunakan untuk menyorot tulisan pada dua sisi back drop dan pencahayaan yang terletak di depan panggung yang berfungsi untuk menyorot model ketika berjalan diatas 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 pertunjukan. Pertunjukan 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, pendopo dan lain sebagainya.

Pada kesempatan pertunjukan "*Dimantion*" ini jenis panggung yang digunakan adalah jenis panggung tertutup, karena pertunjukan dilaksanakan di dalam sebuah gedung yaitu Auditorium UNY yang para penontonnya terbatas karena dibatasi dengan menggunakan tiket.



Gambar 31. Tata Panggung Pertunjukan “Dimantion”

d. *Catwalk*

Panggung *fashion show* atau *catwalk* adalah salah satu alternatif yang biasa digunakan pada saat pertunjukan 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 di 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.

Dalam pergelaran “*Dimantion*”, bentuk *catwalk* yang diterapkan adalah bentuk panggung dengan bentuk *catwalk* menyerupai huruf “A”. Pemilihan bentuk *catwalk* tersebut berhubungan dengan judul peragaan yang dilaksanakan yaitu *Dimantion*, dipilih huruf pada bagian tengah kata tersebut yaitu “A” sebagai bentuk *catwalk* yang digunakan. Bentuk *catwalk* juga diserasikan dengan *back drop* panggung yang berbentuk huruf “A” besar yang juga digunakan sebagai pembentuk siluet model yang akan keluar diatas panggung.



Gambar 32. Desain 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 *mood board*. *Mood Board* merupakan alat atau media papan yang digunakan oleh desainer untuk membantu dalam mendapatkan ide yang baik.

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

Langkah awal dalam pembuatan *Mood Board* yang digunakan untuk memudahkan dalam penciptaan desain karya busana ini adalah menentukan atau memilih tema yang akan diangkat menjadi sebuah karya. Dalam penciptaan karya busana ini , tema yang diangkat adalh *Digitarian* dengan sub tema *Post Dynamic*, dimana kriterianya telah dijelaskan terlebih dahulu sebelumnya. Suasana pengaruh yang ingin dimunculkan dalam desain karya busana ini adalah sesuatu kegelapan (*darkness*) dan misterius, sedangkan sumber ide yang digunakan adalah

berupa arsitektur *Queen Sofia Palace Of Arts*. Dalam hal pemilihan palet warna pada *mood board* disesuaikan dengan palet warna dalam sub tema *Post Dynamic*, yaitu berupa warna *melon, green, silver sand, bronze, deep puce, black*. Sedangkan aksesoris yang digunakan sebagai peengkap adalah berupa kaca mata dan kaos tangan.

Berikut adalah *mood board* dalam pembuatan desain busana pesta malam untuk remaja muslimah dengan sumber ide *Queen Sofia Palace Of Arts* :



Gambar 33. Mood Board

2. Pelaksanaan Pembuatan Desain Busana

Setelah proses persiapan dilaksanakan yaitu berupa pembuatan *mood board*, langkah selanjutnya adalah membuat beberapa desain *sketch* busana yang sesuai

dengan sumber ide dan *trend* pada *mood board* 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

Dalam menciptakan suatu desain 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 “*Dimantion*” yang merupakan singkatan dari *Disoriented Of Human Perception* yang memiliki arti kebingungan akan persepsi manusia. Dalam pembuatan busana pesta malam untuk remaja muslimah ini penyusun mengambil sumber ide *Queen Sofia Palace Of Arts* dengan ciri khusus yang diambil berupa lengkungan dan susunan pilar-pilar baja pada konstruksi bangunan tersebut.

Dalam pembuatan busana pesta malam untuk remaja muslimah ini mengacu pada karakteristik busana muslim yang ada diantaranya pembuatan busana yang tidak terlalu ketat, dan tidak transparan. Sedangkan dari segi warna penyusun menggunakan warna merah, hitam dan abu-abu karena salah satu konsep pembuatan busana yang dibuat adalah sebuah busana untuk remaja menginjak dewasa yang ingin tampil lebih dewasa pada penampilannya.

Dari penuangan ide tersebut, perancang mencipta desain busana pesta malam untuk remaja muslimah dengan siluet “I” yang terdiri dari blus bagian dalam, blus bagian luar, celana, dan *cape*. Detail hiasan terletak pada *cape* berupa

sulam payet dengan parel keramik, dan aksen vertikal dari sulam terawang usus pada bagian kelim blus. Bahan yang digunakan berupa *jacguard* warna merah untuk *cape*, *drill wool* warna abu-abu untuk blus bagian luar dan satin bridal warna hitam untuk blus bagian dalam dan celana. Sedangkan untuk pelengkap busana dipilih kacamata serta kaos tangan sebagai pelengkap busana tersebut.

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.

Dalam 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 evening untuk remaja muslimah dengan sumber ide *Queen Sofia Palace Of Arts* 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. Dalam pengambilan ukuran disesuaikan dengan desain busana yang akan dibuat. Ukuran yang dibutuhkan dalam pembuatan busana pesta *evening* untuk remaja muslimah dengan sumber ide *Queen Sofia Palace Of Arts* akan dijelaskan selanjutnya.

Ukuran yang digunakan dalam pembuatan blus adalah sebagai berikut :

a)	Lingar leher	43 cm
b)	Lingkar badan	88 cm
c)	Lingkar pinggang	68 cm
d)	Lingkar panggul	106 cm
e)	Panjang muka	33 cm
f)	Lebar muka	34 cm
g)	Panjang punggung	35 cm
h)	Lebar punggung	35 cm
i)	Tinggi panggul	22 cm
j)	Panjang bahu	14 cm

k)	Panjang lengan	60 cm
l)	Lingkar pergelangan tangan	22 cm
m)	Lingkar kerung lengan	42 cm
n)	Tinggi dada	14 cm
o)	Jarak dada	16 cm

Sedangkan ukuran yang diperlukan untuk pembuatan pola celana adalah sebagai berikut :

a)	Lingkar pinggang celana	70 cm
b)	Lingkar panggul	106 cm
c)	Lingkar paha	54 cm
d)	Lingkar lutut	41 cm
e)	Lingkar pipa celana	32 cm
f)	Panjang celana	104 cm
g)	Tinggi duduk	24 cm
h)	Lingkar pesak	73 cm

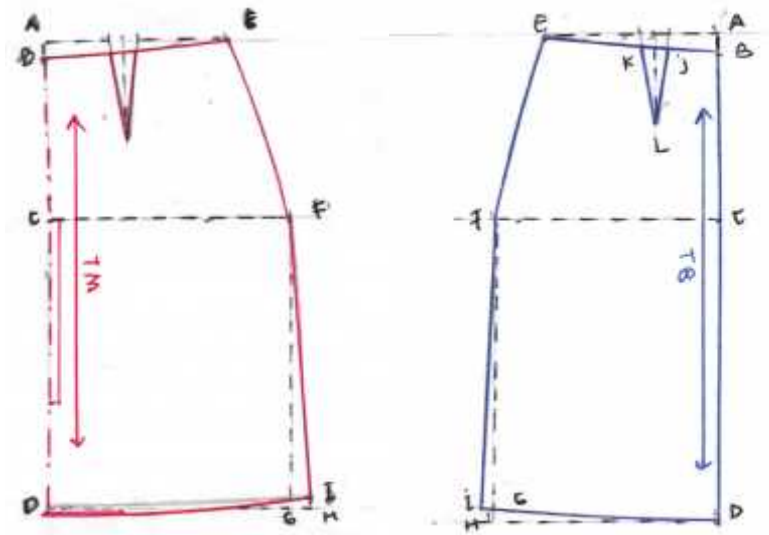
Ukuran yang diperlukan dalam pembuatan busana pesta *evening* selanjutnya adalah ukuran untuk pembuatan pola *cape*, berikut adalah beberapa ukuran yang diperlukan :

a)	Lingkar leher	43 cm
b)	Panjang Punggung	35 cm
c)	Panjang cape kanan	84 cm
d)	Panjang cape kiri	146 cm

- 7) B-B1 = 4,5 cm
- 8) A1-B2 = Lebar bahu
- 9) A2-A3 = A3-G (tengah-tengah A2-G)
- 10) A3-A4 = Lebar dada / 2
- 11) D-M = Tinggi puncak
- 12) M-M1 = Jarak dada / 2
- 13) M1-D4 = Turun 2 cm
- 14) D-O = Turun 3 cm
- 15) (D1-D2) = (D1-D3) = 1,5 cm (Kupnat)
- 16) (O-D2) + (D3-E1) = Lingkar pinggang + 1 cm

b) Pola Badan Bagian Belakang

- 1) A-C = D-F = Lingkar badan / 2
- 2) B-C = E-F = Lingkar badan / 4 – 1 cm
- 3) F-C2 = Panjang punggung
- 4) C-C1 = A-A1
- 5) C1-B3 = Lebar bahu
- 6) C2-K = 8 cm
- 7) K-K1 = Lebar punggung / 2
- 8) I-J = 8 cm
- 9) J-J1 = 5 cm
- 10) (N-N1) + (N-N2) = Kupnat
- 11) (F-N1) + (N2-E2) = Lingkar pinggang – 1 cm



Gambar 35. Pola Dasar Rok Skala 1:8

Porrie Muliawan, (1998:9)

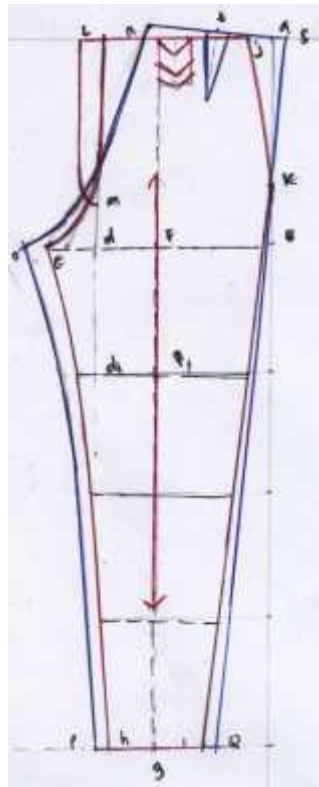
Keterangan Pola

a) Keterangan Pola Dasar Rok Bagian Depan

- 1) A-B = 2 cm
- 2) B-C = Tinggi panggul
- 3) A-E = $\frac{1}{4}$ lingkaran pinggang + 1 cm + 3 cm (kupnat)
- 4) C-F = $\frac{1}{4}$ lingkaran panggul + 1 cm
- 5) D-G = C-F
- 6) G-H = 3 cm
- 7) E-F-I = Panjang rok sisi

b) Keterangan Pola Dasar Rok Bagian Belakang

- 1) A-B = 2 cm
- 2) B-C = Tinggi panggul
- 3) B-D = Panjang rok belakang
- 4) A-E = $\frac{1}{4}$ lingkar pinggang - 1 cm + 3 cm (kupnat)
- 5) C-F = $\frac{1}{4}$ lingkar panggul - 1 cm
- 6) D-G = C-F
- 7) G-H = 3 cm
- 8) E-F-I = Panjang sisi rok



Gambar 36. Pola Celana Slack Skala 1:8

Sri Wening (2013: 29)

Keterangan Pola

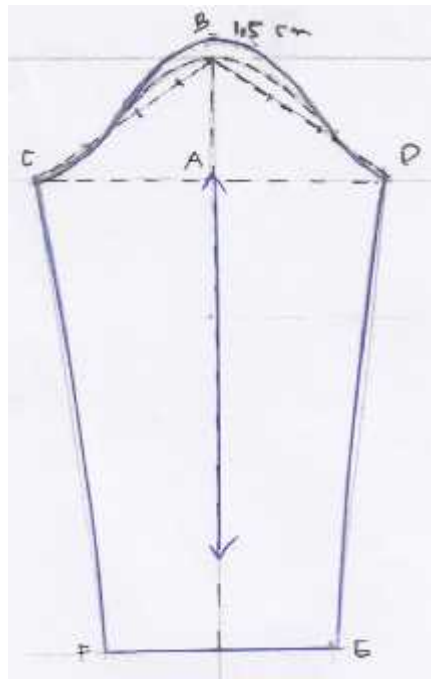
a) Keterangan Pola Celana Bagian Depan

- 1) Buat garis AB tegak lurus dengan g
- 2) A-B : Panjang celana – ban pinggang (3 cm)
- 3) A – A1 : Tinggi duduk = $\frac{1}{3}$ lingkaran pesak – 6 cm
- 4) A1 – A2 : $\frac{1}{2}$ A1 – B dikurangi 3 cm
- 5) A – E1 : $\frac{1}{3}$ ($\frac{1}{4}$ lingkaran pinggang)
- 6) E1 – E : $\frac{1}{2}$ lingkaran pinggang
- 7) C – C1 : $\frac{1}{2}$ lingkaran paha – 4 cm
- 8) F – F1 : $\frac{1}{2}$ lingkaran lutut – 2,5 cm
- 9) D – D1 : $\frac{1}{2}$ Lingkaran kaki – 2 cm
- 10) C1 – C2 : 3,5 cm
- 11) C2 – C3 : 6 cm
- 12) Lebar golbi 3,5 cm

b) Keterangan Pola Celana Bagian Belakang

- 1) E1 – H2 : 2 cm
- 2) H2 – H1 : 2,5 cm
- 3) H1 – H : $\frac{1}{4}$ lingkaran pinggang + 3 cm
Titik H menyentuh garis g
- 4) C4 – C5 : $\frac{1}{2}$ lingkaran paha + 4 cm
- 5) F3 – F2 : $\frac{1}{2}$ lingkaran lutut + 2,5 cm
- 6) D3 – D2 : $\frac{1}{2}$ lingkaran kaki + 2 cm

- 7) Letak klep saku belakang 6 cm dari garis H H1, kupnat 3 cm tepat ditengah H H1

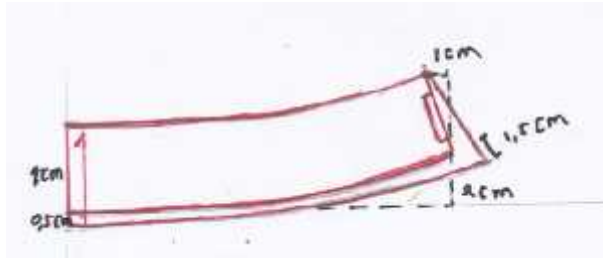


Gambar 37. Pola lengan

Porrie Muliawan, (1998:30)

Keterangan Pola:

- 1) C-D = Panjang lengan
- 2) C-C1 = Tinggi puncak lengan
- 3) C-A=CB = $\frac{1}{2}$ Lingkaran kerung lengan
- 4) Pada tengah $\frac{1}{3}$ C-A dari A diukur kebawah $\frac{1}{2}$ atau $\frac{1}{4}$ cm
- 5) Garis miring C-B dibagi dalam 3 bagian, pada $\frac{1}{3}$ bagian dari C diukur keatas $1 \frac{1}{2}$ cm dan pada $\frac{1}{4}$ bagian dari C diukur $1 \frac{1}{2}$ atau 2 cm dan pada pertengahan C-B diukur keatas 1 cm



Gambar 38. Pola Kerah Shanghai

(Soekarno, (2005: 34)

Keterangan Pola:

A-B=C-B1 = $\frac{1}{2}$ Lingkaran kerung leher

A-C=B-B1 = Lebar kerah (4 cm)

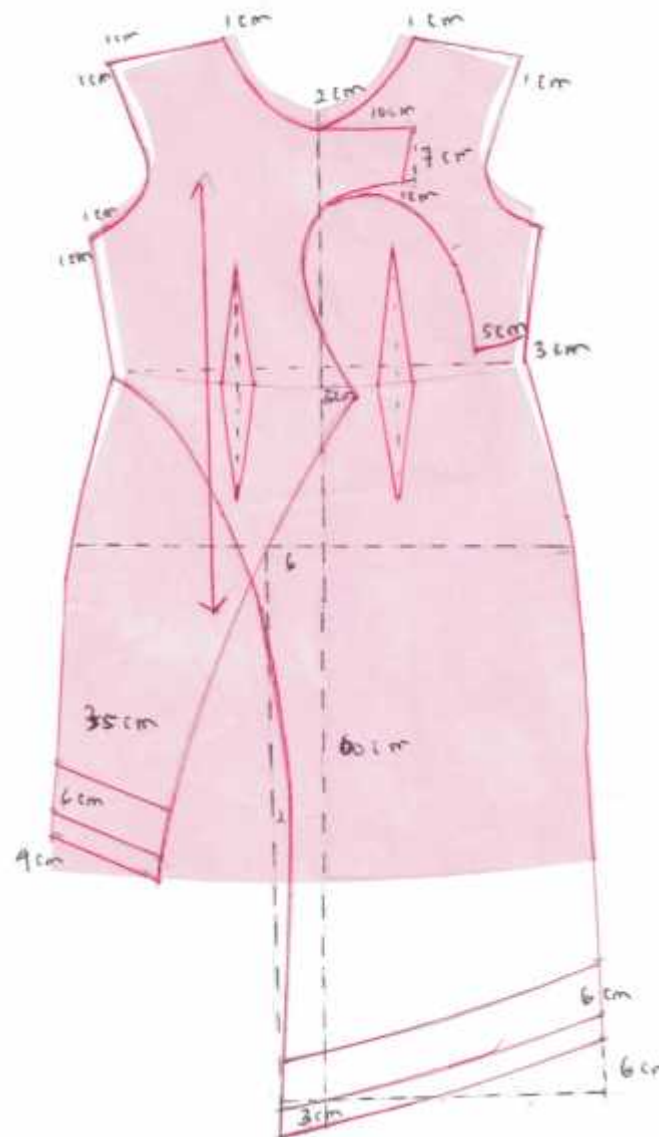
B1-B2 = 2 cm

17) Pembuatan Pecah Pola Busana Sesuai Desain

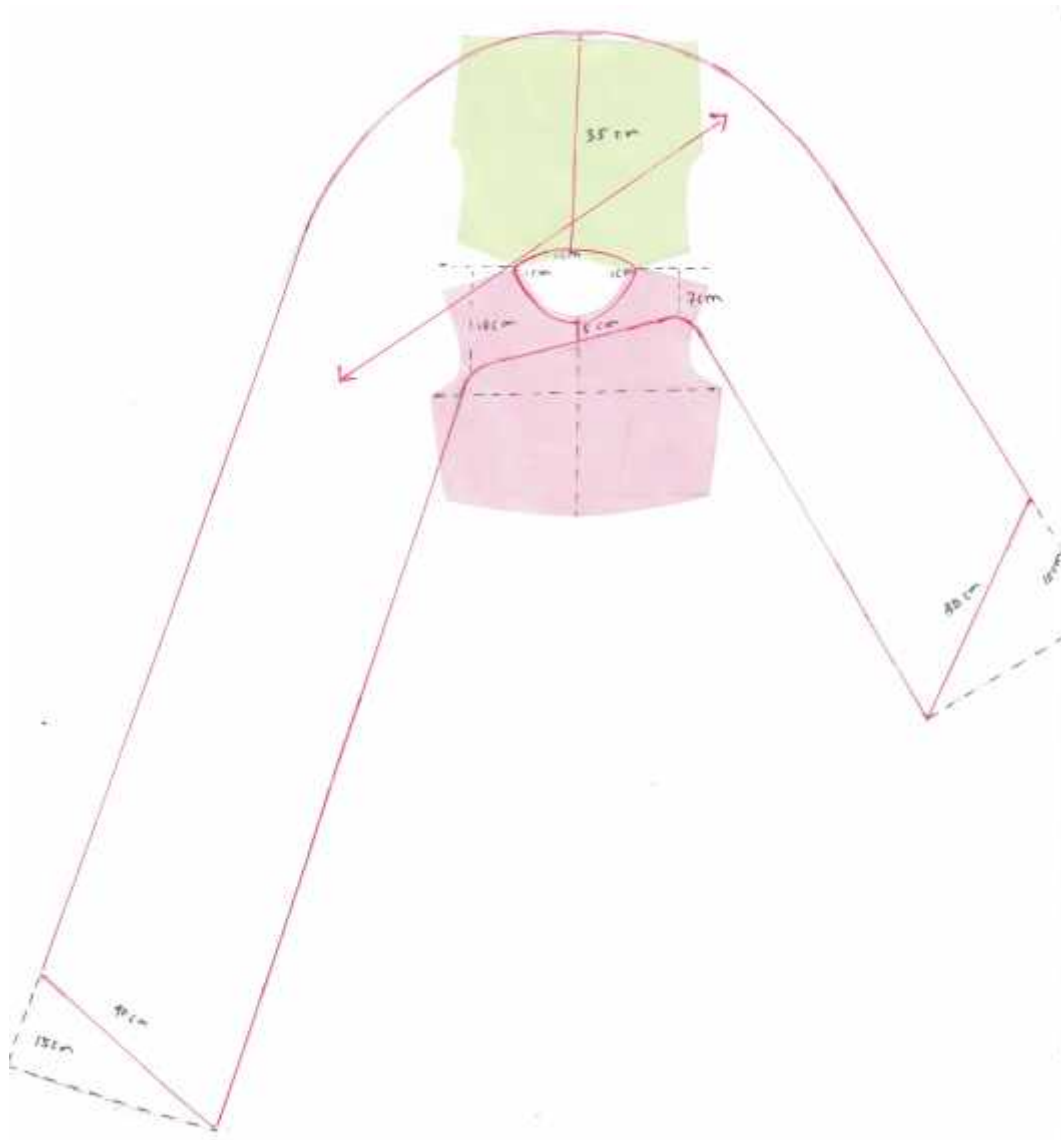
Pembuatan pecah pola busana merupakan langkah pengembangan dari pola dasar menjadi pola sesuai dengan desain busana. Hal-hal yang harus diperhatikan dalam pembuatan pola busana supaya diperoleh pola dasar yang baik antara lain :

- a) Pengambilan ukuran harus dilakukan secara tepat, teliti dan cermat serta menggunakan peter 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 lengan, kerung leher, dan garis panggul.
- c) Perhitungan pecahan harus cermat dan teliti.

Berikut adalah pecah pola busana pesta malam dengan sumber ide *Queen Sofia Palace Of Arts* :



Gambar 39. Pecah Pola Blus Luar Bagian Depan Skala 1:8



Gambar 41. Pecah Pola *Cape* Skala 1:8

18) Pembuatan Pola Jadi Busana Sesuai Desain

Dari Pecah Pola tersebut kemudian dibuat pola jadi busana sesuai dengan desain. Berikut adalah pola jadi busana pesta malam dengan sumber ide *Queen Sofia Palace Of Arts* :



Gambar 42. Pola Jadi Blus Luar
Bagian Depan Kanan



Gambar 43. Pola Jadi Blus Luar
Bagian Depan Kiri



Gambar 44. Pola Jadi Blus Dalam
Bagian Belakang Kanan



Gambar 45. Pola Jadi Blus Dalam
Bagian Belakang Kiri

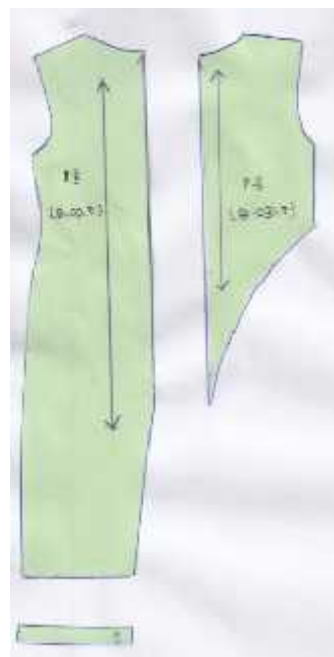


Gambar 46. Pola Jadi Lengan Sesuai Desain

Berikut adalah pola jadi blus bagian dalam pada busana pesta dengan sumber ide *Queen Sofia Palace Of Arts*:



**Gambar 47. Pola Jadi Blus Dalam
Bagian Depan**



**Gambar 48. Pola Jadi Blus Dalam
Bagian Belakang**

Pola jadi busana sesuai dengan desain selanjutnya adalah pola jadi untuk bagian celana, Berikut adalah pola jadi celana :



Gambar 49. Pola Jadi Celana Bagian

Depan



Gambar 50. Pola Jadi Celana Bagian

Belakang



Gambar 51. Pola Jadi Ban Pinggang Celana



**Gambar 52. Pola
Jadi Lapisan Golbi**

Komponen pola jadi busana sesuai dengan desain yang selanjutnya dari busana pesta tersebut adalah pola jadi untu bagian *cape*. Berikut adalah pola jadi *cape*.

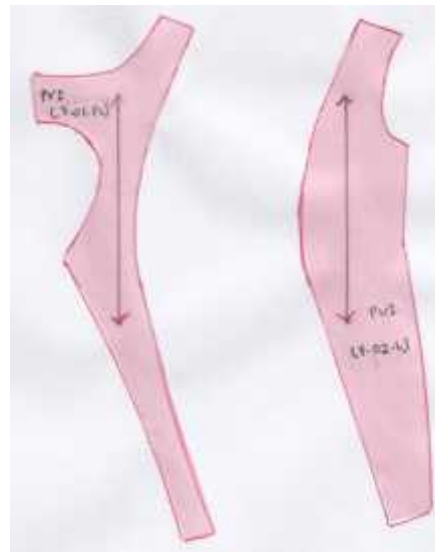


Gambar 53. Pola Jadi *Cape*

Teknik yang digunakan dalam pembuatan busana pesta ini adalah dengan teknik *tailored* dan adi busana, dimana ciri dari busana yang dibuat dengan teknik ini salah satunya adalah pada bagian luar dalam dalam busana sama rapinya. Untuk itu diperlukan juga pembuatan *lining* atau vuring busana. Berikut adalah pola vuring busana dengan sumber ide *Queen sofia palace Of Arts* ;



Gambar 54. Pola Jadi Vuring Blus
Luar Bagian Depan Kiri



Gambar 55. Pola Jadi Vuring Blus
Luar Bagian Depan kanan



Gambar 56. Pola Jadi Vuring Blus
Luar Bagian Belakang Kiri



Gambar 57. Pola Jadi Vuring Blus
Luar Bagian Belakang Kanan

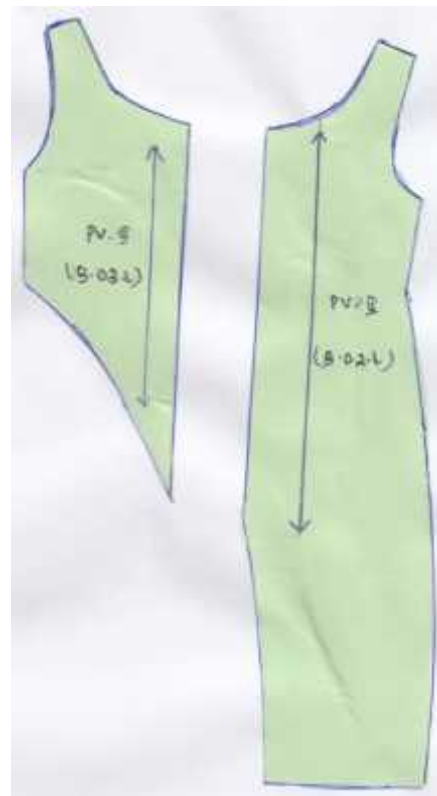


Gambar 58. Pola Jadi Lapisan Blus Luar Bagian Belakang

Berikut adalah pola vuring untuk blus bagian dalam pada busana pesta malam dengan sumber ide *Queen Sofia Palace Of Arts* :



**Gambar 59. Pola Vuring Blus Dalam
Bagian Depan**



**Gambar 60. Pola Vuring Blus Dalam
Bagian Belakang**



**Gambar 61. Pola Lapisan Blus
Dalam Bagian Depan**



**Gambar 62. Pola lapisan Blus Dalam
Bagian Belakang**



Gambar 63. Pola Vuring *Cape*



**Gambar 64. Pola Vuring Celana
Bagian Depan**



**Gambar 65. Pola Vuring Celana
Bagian Belakang**

19) Perancangan Bahan dan Harga

Perancangan bahan dan harga merupakan suatu kegiatan merancang seberapaukupnya 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, maupun 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.

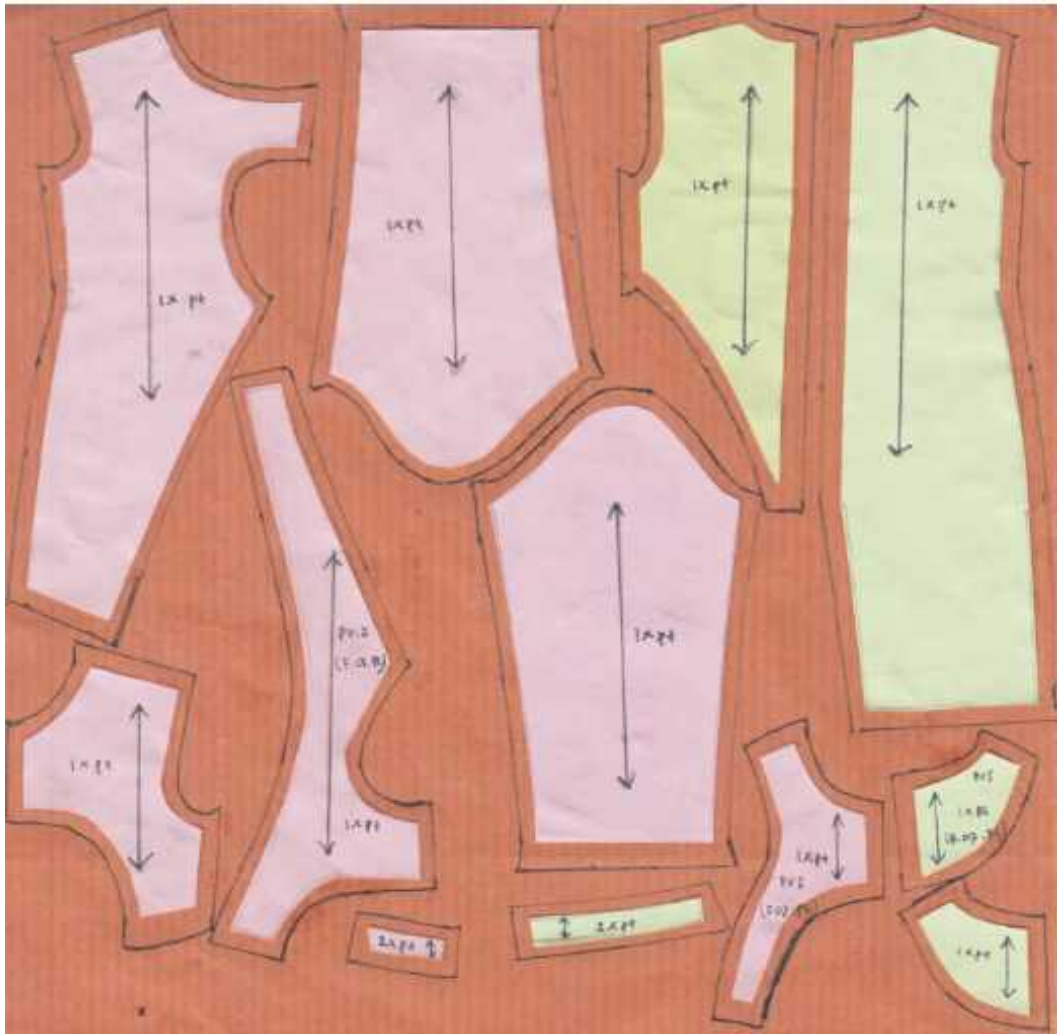
Dalam pembuatan rancangan bahan hal yang perlu diperhatikan antara lain :

- a) Arah serat kain harus disesuaikan dengan arah serat pada pola.
- b) Peletakkan 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.

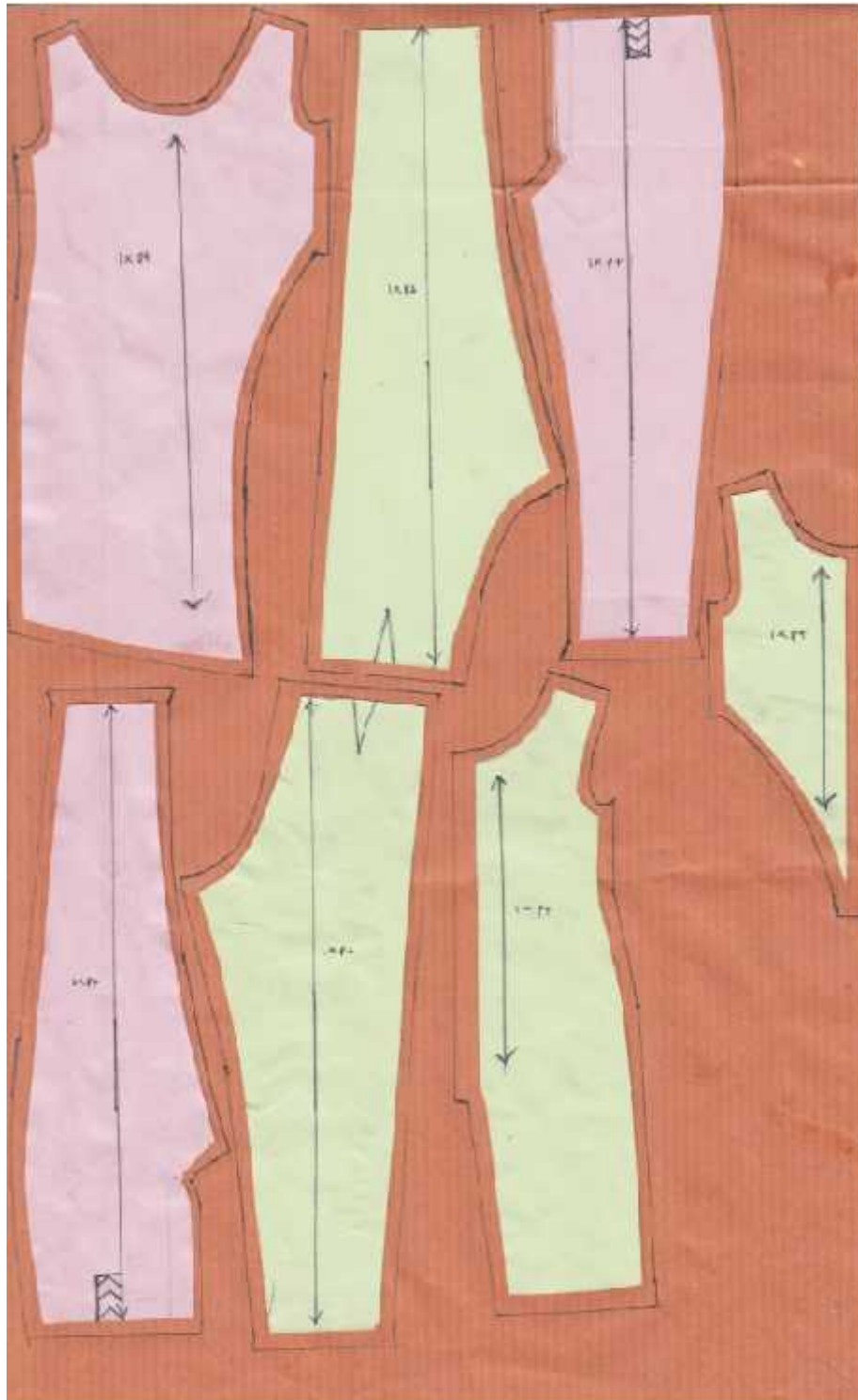
Ada beberapa keuntungan dari pembuatan rancangan harga dan bahan tersebut, diantaranya adalah sebagai berikut :

- 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.

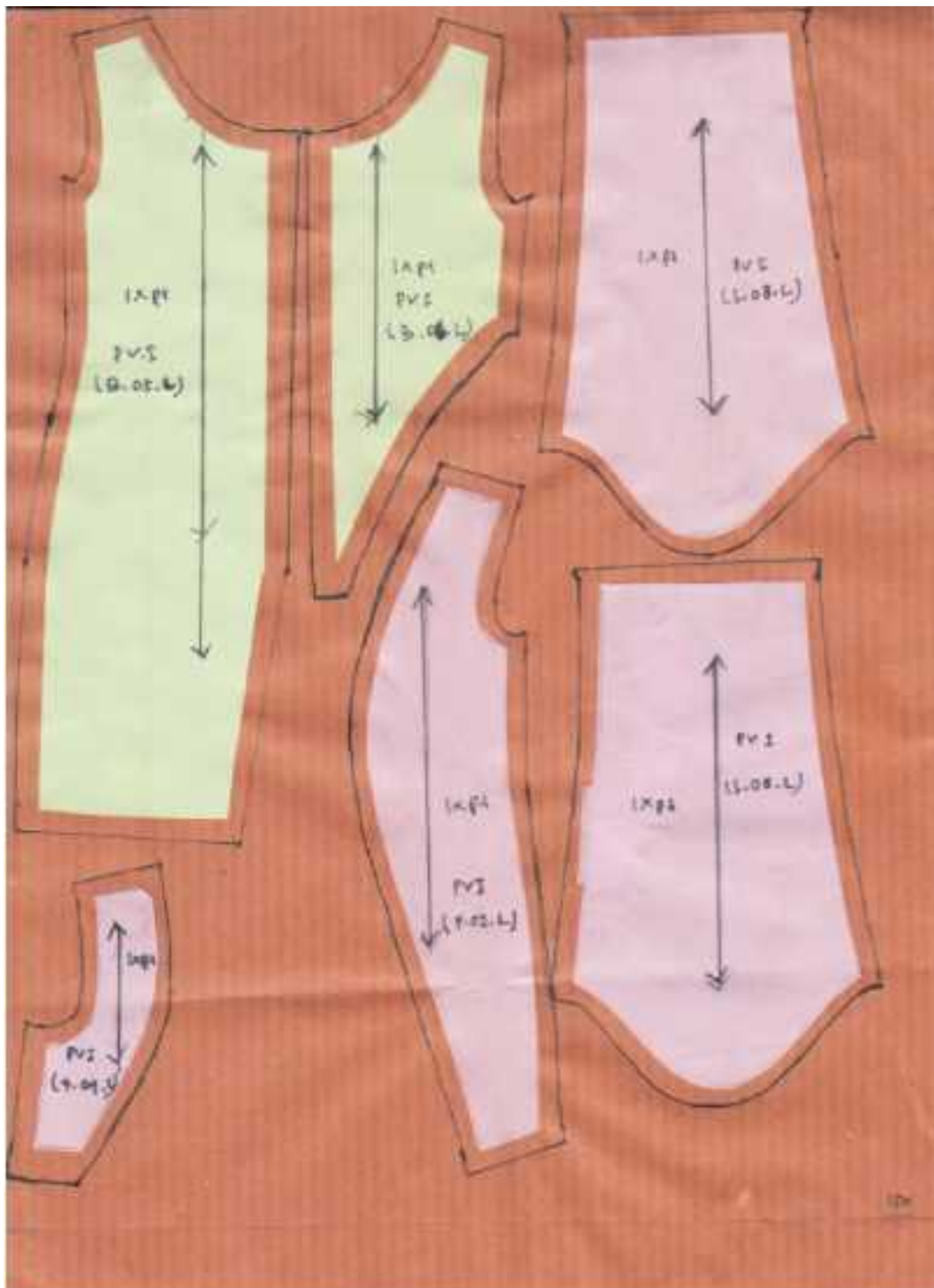
Berikut adalah rancangan bahan dan harga dari busana dengan sumber ide *Queen Sofia Palace Of Arts* :



Gambar 66. Rancangan Bahan Blus Luar Bahan Utama



Gambar 67. Rancangan Bahan Blus Dalam dan Celana Bahan Utama



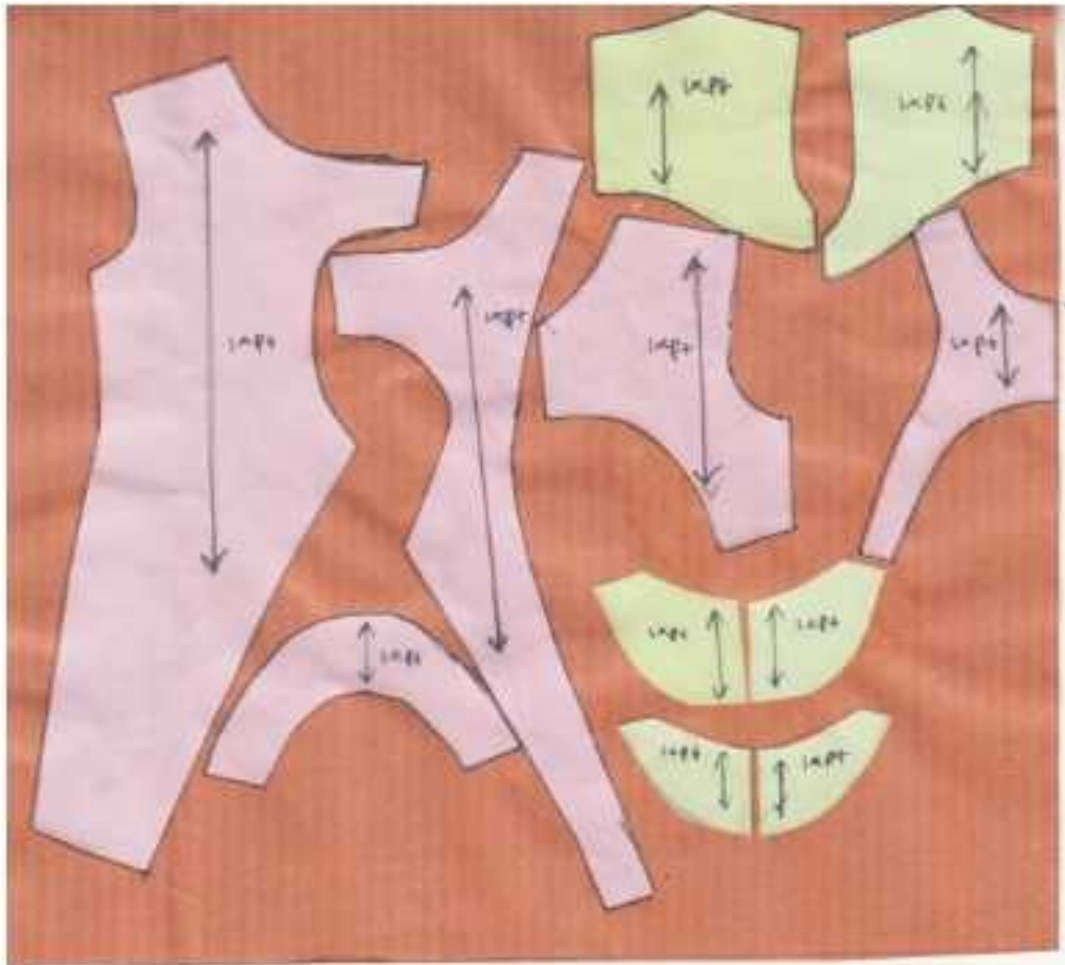
Gambar 68. Rancangan Bahan Blus Luar Bahan Vuring



Gambar 69. Rancangan Bahan Blus Dalam dan Celana Bahan Vuring



Gambar 70. Rancangan Bahan Cape Bahan Utama



Gambar 71. Rancangan Bahan Pelapis

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	Total
1.	Kain satin bridal	2,5 m	Rp.35.000/m	Rp.87.500
2.	Kain	1,5 m	Rp. 40.000/m	Rp. 60.000
3.	Kain jackguard	2 m	Rp.49.000/m	Rp. 98.000
4.	Kain ero	1,5 m	Rp.15.000/m	Rp. 22.500
5.	Kain Velvet	2,5 m	Rp. 20.000/m	Rp. 50.000
6.	Mori gula	1 m	Rp.10.000/m	Rp. 10.000
7.	Tricot	0,5 m	Rp. 10.000/ m	Rp. 5000
8.	Benang	2 buah	Rp.1.500/ buah	Rp. 3000
9.	Ritsliting jepang	3 buah	Rp. 3000 / buah	Rp. 9000
10.	Ritsliting celana	1 buah	Rp. 2000/ buah	Rp.2000
11.	Kancing	1 buah	Rp.500/ buah	Rp. 500
12.	Parel keramik		Rp. 100.000	Rp. 100.000
Jumlah				Rp. 447.500

20) Persiapan Bahan

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 bridal, *jackguard* dan *drill wool*. Dalam pemilihan bahan jackguard dan drill wool dipilih bahan dengan tekstur grafis untuk memperkuat dari konsep desain busana yang ingin diwujudkan. 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 penyucian 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 remaja muslimah dengan sumber ide *Queen Sofia Palace Of Arts*.

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 dan 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. Dalam 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 diatas meja atau tempat yang rata atau datar. Kain ditata sampai rata dan tidak ada yang terlipat bila perlu tepi kain di beri jarum pentul agar 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 sertanya. 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

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 diatas 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 penjahitan. Selain itu penjelujuran juga diperlukan untuk mengetahui jatuhnya bahan pada tubuh model, apakah sudah sesuai atau belum. Pada proses penjelujuran ini dapat hanya 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
<i>Cape</i>	<i>Cape</i> mudah bergeser ketika digunakan untuk bergerak/ berjalan	Memberi kancing pada <i>cape</i> bagian bahu.
Blus	Jatuhnya potongan blus dalam bagian sisi kurang, sehingga potongan blus dalam tertutup oleh blus bagian luar.	Memotong bagian blus dalam yang masih terlihat menumpang dengan blus bagian luar sampai potongan blus bagian dalam terlihat dari luar.
Celana	Panjang celana terlalu panjang	Panjang celana dikurangi 3 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 *Queen Sofia Palace Of Arts* adalah sebagai berikut :

- (1) Menjahit blus bagian luar
 - (a) Menjahit dua lubang kancing *double bound* pada bagian muka baik bahan utama maupun bahan vuring.
 - (b) Menjahit bahu blus bagian depan dengan bagian belakang
 - (c) Menyambung bahu vuring depan dengan vuring belakang
 - (d) Menjahit lapisan pada lingkaran kerung leher hingga kelim blus
 - (e) Menjahit dan memasang hiasan tali pada badan bagian depan, melintang dari badan bagian kiri ke kanan.
 - (f) Menjahit sisi badan depan dan belakang baik pada bahan utama maupun pada bahan vuring
 - (g) Menjahit dan memasangkan hiasan sengkeli yang akan digunakan sebagai hiasan pada kelim blus.
 - (h) Memasang *padding* pada bahu blus.
 - (i) Menjahit dan menyambung lengan baik bahan utama maupun bahan vuring.
 - (j) Memasang lengan pada blus, namun sebelum lengan dipasang pada blus lengan bahan utama dengan bahan vuring terlebih dahulu disatukan dengan cara dijelujur pada bagian tengah lengannya, agar posisi lengan antara vuring dengan bahan utama tidak bergeser.
 - (k) *Finishing*

- (2) Menjahit blus bagian dalam
 - (a) Menjahit kupnat badan bagian muka dan bagian belakang baik bahan utama maupun bahan vuring.
 - (b) Menjahit bahu bagian depan dan belakang baik bahan utama maupun bahan vuring.
 - (c) Menyatukan kerung leher bahan utama dengan kerung leher bahan vuring.
 - (d) Menjahit sisi bahan utama dan bahan vuring.
 - (e) Menyatukan kerung lengan bahan utama dengan kerung lengan bahan vuring.
 - (f) Menjahit dan memasang sengkeli yang akan digunakan sebagai hiasan pada kelim blus.
 - (g) *Finishing*
- (3) Menjahit celana
 - (a) Melakukan penyelesaian pada kelim celana, pada bahan utama dilakukan dengan merompok kelim, sedangkan pada bahan vuring diselesaikan dengan dijait kecil.
 - (b) Menjahit kupnat dan lipit pada celana.
 - (c) Menjahit dan memasang rit beserta golbi pada celana
 - (d) Menjahit pesak celana baik bahan utama maupun bahan vuring.
 - (e) Menjahit sisi-sisi celana bahan utama dan bahan vuring.
 - (f) Menyatukan vuring celana dengan celana bahan utama dengan menyatukan pada bagian *golbi*.

(g) Menjahit dan memasang ban pinggang celana.

(h) *Finishing*.

(4) Menjahit *cape*

(a) Menjahit sambungan *cape* pada tengah muka.

(b) Menjahit ritsluiting pada tengah belakang

(c) Menjahit seputaran *cape* hingga semua kelim terjahit antara bagian utama dan bagian vuring.

(d) Menjahit dan memasang kerah *shanghai* pada *cape*.

(e) *Finishing*.

j) Memasang hiasan parel keramik pada *cape*.

k) Evaluasi Proses II

Pada tahap ini yaitu tahap dimana seluruh bagian busana telah dijahit, pada tahap ini hiasan busana berupa sulam payet pada *cape* telah dipasang. Sehingga ketika proses evaluasi II bagian hiasan juga dapat diamati. Hiasan sulam payet pada *cape* berupa pemasangan parel-paring keramik yang dipasang dengan bentuk-bentuk geometris diatas *cape*. Dalam 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 aksesoris yang akan dipakai.

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
Celana	Pengepresan pada bagian tengah muka celana masih kurang tepat.	Menghilangkan bekas pengepresan pada bagian tengah muka.

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* 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 *Queen Sofia Palace Of Arts* ini dapat diselesaikan dengan baik 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. Dalam pengepresan 1, ada beberapa bagian busana yang masih memerlukan perbaikan, antara lain adalah jatuhnya blus bagian dalam yang masih belum sesuai, yaitu tertutup oleh blus bagian luar, panjang dari celana yang masih terlalu panjang dan

cape yang mudah bergeser ketika dipakai untuk bergerak. Dari beberapa bagian yang masih kurang sempurna itu dapat diperbaiki dengan memotong blus bagian dalam yang masih belum sesuai, mengurangi panjang celana pada celana yang kepanjangan dan pada *cape* ditambah dengan kancing pada bagian bahunya agar ketika dipakai untuk berjalan atau bergerak *cape* tetap pada posisi yang seharusnya. Pada pengepasan yang kedua, hal yang harus disempurnakan adalah pengepresan pada bagian celana yang seharusnya pada tengah mukanya tidak perlu diberi tindisan pengepresan. Sedangkan dari segi hiasan tidak terlalu banyak perbaikan.

Setelah semua proses terlalui dengan baik, terciptalah busana pesta malam untuk remaja muslimah dengan sumber ide *Queen Sofia palace Of Arts* yang memiliki siluet I, terdiri dari blus bagian luar, blus bagian dalam, celana, dan *cape* yang dilengkapi dengan parel keramik.

Pada akhirnya busana yang telah dibuat akan dinilai oleh dewan juri pada saat grand juri dan kemudian akan diperagakan dalam pertunjukan busana “*Dimantion*” 2017.

C. Proses Pertunjukan Busana

1. Persiapan Pertunjukan Busana

Dalam menyelenggarakan suatu pertunjukan busana, perlu adanya persiapan yang harus dilakukan, agar pertunjukan yang akan dilaksanakan dapat sesuai dengan yang diinginkan. Berikut adalah beberapa persiapan yang dilakukan sebelum menyelenggarakan pertunjukan *Dimantion* :

1) **Pembentukan Panitia**

Dalam suatu pergelaran busana, pembentukan kepanitiaan bertujuan untuk membagi tanggung jawab dalam urusan pergelaran agar pergelaran dapat berjalan sesuai dengan yang diharapkan. Dalam pergelaran busana 2017 dengan tema Dimantion ini pembentukan panitia terbentuk dari mahasiswa Program Studi Pendidikan Teknik Busana dan Teknik Busana yang berjumlah 95 mahasiswa. Dari 95 mahasiswa yang mengikuti pergelaran ini dibagi ke dalam beberapa sie diantaranya adalah, sie humas, sie perlengkapan, sie *back stage and floor*, sie dekorasi, sie dokumentasi, sie keamanan, sie konsumsi, sie publikasi, sie *booklet*, sie model, sie acara, sie juri, sie *sponsorship*, sie *make up and hair do* yang mana setiap sie mempunyai 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 pegelaran busana.
- 2) Sekretaris bertugas dan bertanggung jawab mengurus bidang kesekretarian mulai dari pembuatan proposal hingga kebutuhan surat-surat yang dibutuhkan dalam pagelaran.
- 3) Bendahara bertugas dan bertanggung jawab atas semua anggaran biaya dan keuangan pergelaran busana , mulai dari perencanaan hingga pengeluaran dana untu kebutuhan pergelaran.
- 4) Seksi acara bertugas dan bertanggung jawab atas jalannya acara pergelaran.

- 5) Seksi sponsor bertugas dan bertanggung jawab mencari sponsor untuk acara pertunjukan.
- 6) Seksi perlengkapan bertugas dan bertanggung jawab mempersiapkan segala perlengkapan dan peralatan yang diperlukan dalam pertunjukan 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 pertunjukan busana dari awal hingga akhir.
- 9) Seksi juri bertugas dan bertanggung jawab dari pemilihan juri dan segala sesuatu yang berhubungan dengan penilaian dalam acara pertunjukan.
- 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* pertunjukan busana.
- 13) Seksi publikasi bertugas dan bertanggung jawab menyiapkan desain *leaflet*, *pamflet*, poster, spanduk, yang digunakan sebagai media promosi, serta tiket acara pertunjukan busana.
- 14) Seksi Model bertugas dan bertanggung jawab dengan segala sesuatu yang berhubungan dengan model untuk pertunjukan 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 dll.
- 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

Pada saat ini manusia hidup dalam masa yang kurang nyaman, dimana manusia berada pada paradigma terbesar yaitu ketergantungan pada *Net* atau media sosial. Kecepatan pergerakan *net* dengan begitu banyaknya informasi visual di dalamnya seringkali bersifat manipulative. Pergelaran *Dimantion (Disoriented Of Human Perception)* dimaksudkan sebagai visualisasi pada masa saat ini yang kemudian dituangkan ke dalam sebuah karya busana dengan berbagai macam sumber ide.

Busana yang akan ditampilkan dalam pergelaran busana "*Dimantion*" ini adalah busana pesta malam dimana setiap mahasiswa diharuskan memasukkan unsur *trend fashion 2017/2018* ke dalam setiap karyanya.

3) Menentukan Tujuan Pelaksanaan

Tujuan dari pelaksanaan pergelaran busana mahasiswa angkatan 2014 yang bertemakan *Dimantion* ini antara lain adalah :

- (1) Sebagai ujian dari Mata Kuliah Karya Inovasi Produk Fashion untuk mahasiswa Program Studi Pendidikan Teknik Busana (S1) dan merupakan Tugas Akhir untuk mahasiswa Teknik Busana (D3).
- (2) Memperkenalkan karya mahasiswa angkatan 2014 Program Studi Pendidikan Teknik Busana (S1) dan Program Studi Tekknik Busana (D3) PTBB FT UNY kepada masyarakat luas.
- (3) Sebagai bukti eksistensi baik dari mahasiswa maupun dari Program Sttudi khususnya dalam bidang mode.

4) Menentukan Waktu dan Tempat Penyelenggaraan

Pergelaran busana mahasiswa angkatan 2014 dengan tema “*Dimantion*” ini diselenggrakkan pada hari minggu, tanggal 24 Maret 2017 pada pukul 18.00 WIB bertempat di Auditorium Universitas Negeri Yogyakarta.

Pemilihan Auditorium Universitas Negeri Yogyakarta sebagai tempat dilaksanakannya pertgelaran busana dimaksudkan agar dapat mempermudah proses persiapan pertgelaran busana mengingat lokasi auditorium yang masih terdapat di kompleks 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 pertgelaran busana yang kemudian dijumlahkan menjadi satu, kemudian mencari

dan menentukan sumber dana untuk pergelaran busana tersebut. Berikut adalah rencana anggaran dana pergelaran busana *Dimantion* 2017 :

Tabel 04. Rencana Anggaran Dana Kebutuhan Pergelaran Busana “Dimantion” 2017

No.	Keperluan	Jumlah
1.	Kesekretariatan	Rp. 2.095.000
2.	Bendahara	Rp. 40.000
3.	Sie Sponsorship	Rp. 635.000
4.	Sie Konsumsi	Rp. 18.896.900
5.	Sie Perlengkapan	Rp. 4.210.00
6.	Sie Dekorasi	Rp. 35.000.000
7.	Sie Acara	Rp. 3.700.000
8.	Sie Publikasi	Rp. 1.765.000
9.	Sie Booklet	Rp. 23.500.000
10.	Sie Humas	Rp.142.000
11.	Sie Make Up	Rp. 3.260.000
12.	Sie Juri	Rp. 963.000
13.	Sie Dokumentasi	Rp. 4.100.000
14.	Sie Model	Rp. 40.050.000
15.	Sie keamanan	Rp. 510.000
16.	Sie Back Stage and Floor	Rp. 61.000
Total Keseluruhan		Rp. 138.927.900

Pergelaran busana mahasiswa angkatan busana 2014 ini diikuti oleh Sembilan puluh lima 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 :

- a. Iuran mahasiswa Pendidikan Teknik = Rp. 62.400.000
 1. Busana dan Teknik Busana (Non
Jilbab) @ Rp. 975.000 X 64
- b. Iuran mahasiswa Pendidikan Teknik = Rp. 29.450.000
Busana dan Teknik Busana

(Non Jilbab) @ Rp.950.000 X 31 model

2. Tiket	= Rp.31.500.000
3. Dana Fakultas Teknik	= Rp. 8.000.000
4. Dana Sanggar Busana	= Rp. 2.500.000
5. Sponsor	= Rp.4.100.000
Jumlah	= Rp.137.950.000

Setelah mengetahui berapa anggaran yang dibutuhkan untuk melaksanakan pertunjukan, hal selanjutnya adalah bagaimana mengalokasikan anggaran yang tersedia. Mengalokasikan anggaran berarti melakukan pembagian dana secara sistematis berdasarkan keseluruhan anggaran yang dimiliki untuk melaksanakan pertunjukan tersebut. Diharapkan dengan adanya dana yang tersedia tersebut dapat mencukupi sesuai dengan perencanaan sehingga penyelenggaraan pertunjukan busana tersebut dapat berjalan dengan lancar.

6) Geladi Bersih

Geladi bersih merupakan pelatihan umum yang terakhir kali pada sebuah acara sebelum pelaksanaan atau pertunjukan pada acara sesungguhnya. Dalam Geladi bersih semua pengisi acara mengikuti dan mencoba melaksanakan 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 dan pengurangan item acara.

(d) Sebagai sarana latihan, mencoba *sound system*, panggung dan kinerja masing-masing divisi dalam sebuah tim.

Berikut ini adalah susunan cara pada gelada resik persiapan pergelaran busana mahasiswa Pendidikan Teknik Busana dan Tekni Busana Fakultas Teknik, Universitas Negeri Yogyakarta.

Tabel 05.Susunan Acara Geladi Bersih “Dimantion” 24 Maret 2017

WAKTU		KEGIATAN	
05.30 – 06.00		Kumpul & Presensi	
06.00 – 06.45		Briefing	
06.45 – 07.00		Persiapan GR	
07.00		Mulai GR	
07.00 – 07.05		GR Welcome Greeting MC	
07.05 - 07.40		GR Peragaan Sesi I + Parade	
07.40 –08.15		GR Peragaan Sesi II + Parade	
08.15 – 08.50		GR Peragaan Sesi III + Parade	
08.50 – 08.55		GR Pengumuman	
08.55 - 09.00		GR Penutup	
09.00 – 12.00		Menyelesaikan kebutuhan setiap sie	
11.00 – 16.00			<i>Make Up Model</i>
12.00 – 13.00		ISHOMA (bergantian)	
13.00 – 15.00		Melengkapi kekurangan	
14.00 – 15.00		Laporan dan Briefing Studio	
15.00 – 15.30		ISHO	
15.30 – 17.30		Makan	
17.30		Semua sudah siap (<i>Clear Area</i>)	

2. Pelaksanaan Pergelaran Busana

Pergelaran busana yang diselenggarakan pada hari Jum'at 24 Maret 2017 ini dimulai pada pukul 18.00 WIB di Auditorium Universitas Negeri Yogyakarta. Pergelaran busana ini menampilkan 95 karya mahasiswa Pendidikan Teknik Busana dan Teknik Busana yang terbagi menjadi tiga sesi. Sesi pertama untuk mahasiswa kelas D (S1), sesi ke dua untuk mahasiswa kelas A (S1), dan sesi 3 untuk mahasiswa kelas B (D3). Dalam pagelaran ini penyusun mendapatkan giliran tampil pada sesi tiga dengan nomor urut 80.

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 persiapan acara dan acara pergelaran busana "Dimantion" 2017 di Auditorium Universitas Negeri Yogyakarta :

Tabel 06. Susunan Acara Persiapan Pergelaran "Dimantion" 23 Maret 2017

WAKTU	KEGIATAN
06.30 - 07.00	Kumpul dan Presensi
07.00 - 07.45	<i>Briefing</i> Semua
07.30- 12.00	<i>Loading</i> Barang <ul style="list-style-type: none"> - <i>Stage</i> - <i>Music & Lighting</i> - Dekorasi ruang - Kursi penonton - Lobby - <i>Photobooth</i> - <i>Standing hanger</i> - Meja registrasi
12.00 – 13.00	ISHOMA (bergantian)
13.00 – 14.00	<i>Briefing</i> Koor
13.00 – 15.00	Melanjutkan loading barang
15.00 – 15.30	ISHO
15.30 – 18.00	<i>Loading wardrobe</i>
18.00 - 18.15	ISHO
18.15 – 20.00	Melanjutkan Loading Barang
20.00 – 20.05	GR Tari
20.05 – 20.25	GR <i>Art Performance</i>
20.25 – 21.05	GR Musik
22.50 – 23.00	<i>Briefing</i> untuk besok
23.00	WAJIB PULANG

Tabel 07. Susunan Acara Pergelaran Busana “Dimantion” 24 Maret 2017

Waktu	Susunan Acara	
	Panggung	Luar Panggung
17.30 – Tiket Habis		Tiket <i>On The Spot</i>
18.00 – selesai		<i>OPEN GATE</i> + Registrasi
18.05 – 18.20	Apresiasi Model Studio Pria	Slide sponsor
18.20 – 18.25	<i>Welcome Greeting MC</i>	Slide sponsor
18.25 – 18.35	Opening 1. Tari 2. MC muncul	
18.35 – 18.40	Pembacaan CV Juri & pemberian cinderamata	
18.40 – 19.00	Sambutan + Pembukaan 1. Ketua Panitia 2. Dekan Fakultas Teknik 3. Rektor UNY	
19.00 – 19.40	<i>Fashion Show I</i>	
19.40 – 19.50	Musik	
19.50 – 20.30	<i>Fashion Show II</i>	
20.30 – 20.45	<i>Art Performance</i>	
20.45 – 21.25	<i>Fashion Show III</i>	
21.25 – 21.40	Lagu	
21.40 – 21.55	Lagu	
21.55 – 22.00	<i>Doorprize</i>	
22.00 – 22.25	<i>Awarding</i>	
22.25 – 22.30	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 19 Maret 2017. Dewan juri terdiri dari dosen PTBB, desainer, dinas perindustrian dan perdagangan (Disperindag), pengusaha fashion, dan media percetakan.

Dalam pergelaran busana ini mahasiswa saling berlomba untuk memperebutkan Sembilan kategori juara, diantaranya adalah juara umum, juara

best teknologi, best design, juara favorit, juara 1 S1, juara II S1, juara III S1, juara I D3, juara II D3, dan juara III D3.

Berikut adalah dewan juri yang memberikan penilaian dalam pergelaran busana “Dimantion” 2017 yang dilaksanakan pada saat grand juri pada tanggal 19 Maret 2017 :

- a. Phillip Iswardono
- b. Ramadhani Abdulkadir Satraatmaja
- c. Mudrika Paradise
- d. Dra.RR. Ani Srimulyani
- e. Wiwin Kurniasih

Dari hasil rancangan busana yang telah ditampilkan pada pergelaran busana ini dan dari hasil penilaian dewan juri, maka yang dihasilkan pada pergelaran busana “*Dimantion*” 2017 adalah:

- a. Juara Umum diraih oleh Ratih Noviani
- b. *Best Fashion Teknologi* diraih oleh Fellya Purwanita
- c. *Best Design* diraih oleh Afifah Nadhirah Faiz
- d. Juara Favorit diraih oleh Ratih Noviani
- e. Juara 1 D3 diraih oleh Gresia Trisnaningtyas
- f. Juara 2 D3 diraih oleh Fellya Purwanita
- g. Juara 3 D3 diraih oleh Qoridatul Hasanah
- h. Juara 1 S1 kelas A diraih oleh Hasna Nur Maulani
- i. Juara 2 S1 kelas A diraih oleh Laily Wahyuningtyas

- j. Juara 3 S1 kelas A diraih oleh Rianna Kusumawardani
- k. Juara 1 S1 kelas D diraih oleh Ratih Noviani
- l. Juara 2 S1 kelas D diraih oleh Erlina Setyaningsih
- m. Juara 3 S1 kelas D diraih oleh Afifah Nadhirah Faiz

3. Hasil Pergelaran Busana

Secara keseluruhan acara peregelaran busana dapat berjalan dengan baik dan lancar, meskipun ada beberapa hambatan atau kekurangan yang merupakan sebuah kewajaran dalam penyelenggaraan sebuah *event* terutama pergelaran busana. Adapun evaluasi dalam pergelaran busana “*Dimantion*” diantaranya adalah kurangnya koordinasi dan komunikasi antara beberapa *staf* yang mengakibatkan adanya beberapa revisi yang harus dilakukan yaitu *staf* model dengan *staf* *back stage and floor* yang mengakibatkan kesalahan penempatan *sound system* yang seharusnya diletakkan sedikit di samping, kurangnya koordinasi dan komunikasi antara *staf* acara dengan *staf* model yaitu agenda *gladi resik* diadakan sebanyak dua kali yang seharusnya hanya sekali sehingga mengakibatkan tambahan biaya untuk pihak *sound system* dan *lighting*. Kurangnya pengawasan dan pengecekan dari *staf* dekorasi yang mengakibatkan kertas kalkir pada *stage* terlalu pendek sehingga siluet model terpotong dan harus direvisi, target penjualan tiket yang masih kurang memenuhi. Dari beberapa hal tersebut pada akhirnya membuat anggaran dana sedikit membengkak.

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 remaja muslimah ini mengambil sumber ide *Queen Sofia Palace Of Arts*. Penciptaan busana dengan sumber ide tertentu harus mempertimbangkan beberapa faktor agar diperoleh busana yang indah dan menarik. Dalam membuat desain busana harus memperhatikan sumber ide yang akan dipergunakan dengan mempertimbangkan unsur-unsur dan prinsip desain, agar tercipta karya yang baik. Pengambilan sumber ide ini disesuaikan dengan tema pergelaraan busana yaitu “*Dimantion*” dengan mengambil ciri khusus dari sumber ide yaitu berupa lengkungan yang terdapat pada atap konstruksi bangunan *Queen Sofia palace Of Arts* dan susunan pilar-pilar baja pada dinding bangunan tersebut. Busana pesta malam untuk remaja muslimah ini memiliki siluet “I” yang terdiri dari blus bagian dalam, blus bagian luar, celana dan *cape*. Hiasan busana terletak pada *cape* berupa hiasan sulam payet dan pada bagian bawah blus, yaitu berupa aksan vertikal sulam terawang usus. Sebagai pelengkap busana digunakan kacamata serta kaos tangan untuk melengkapi penampilan dengan busana tersebut. Dari keseluruhan busana pesta malam tersebut untuk remaja menginjak dewasa

usia 21 hingga 25 tahun yang ingin tampil lebih dewasa pada penampilannya.

2. Proses pembuatan busana pesta malam untuk remaja muslimah dengan sumber ide *Queen Sofia Palace Of Arts* 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 hasil II, kemudian evaluasi hasil secara keseluruhan.

Pada pembuatan busana pesta malam ini menggunakan dua teknik sekaligus, yaitu teknik *tailored* dan teknik ada busana yang merupakan teknik menjahit dengan kualitas halus.

3. Penyelenggaraan pergelaran busana 2017 dengan tema "*Dimantion*" dilaksanakan melalui tiga tahap yaitu proses persiapan, pelaksanaan dan evaluasi. Tahap persiapan meliputi pemebentukan panitia, penentuan tema, penentuan tujuan kegiatan, penentuan tempat, waktu pergelaran, anggaran, dan gelada bersih. Tahap kedua yaitu pelaksanaan pergelaran busana yang diikuti oleh 95 mahasiswa yang masing-masing menampilkan satu rancangannya. Pergelaran busana ini dilaksanakan di Auditorium Universitas Negeri Yogyakarta pada hari Jum'at 24 Maret 2017 pada pukul 18.00 WIB sampai 22.30 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 blus luar dan blus dalam belum meruncing sesuai dengan desain yang dibuat. Agar bagian kelim blus yang dihasilkan dapat sesuai dengan desain perlu adanya penambahan kemiringan pada bagaian kelim tersebut yaitu dari 15 cm menjadi 25 cm.
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

- Bestari, A.G. (2011). *Menggambar Busana Dengan Teknik Kering*.
- Chodiyah & Mamdy, W. A. (1982). *Disain Busana*. Jakarta: DEPDIKBUD.
- Ernawati,dkk. (2008).*Tata Busana Jilid I*. Jakarta: Direktorat Pembinaan
- Ernawati,dkk. (2008).*Tata Busana Jilid II*. Jakarta: Direktorat Pembinaan Sekolah Menengah Kejuruan.
- Ernawati,dkk. (2008).*Tata Busana Jilid III*. Jakarta: Direktorat Pembinaan Sekolah Menengah Kejuruan.
- Jafar, A. (1997). *Pemilihan Bahan Pelapis Busana*. Sawangan: PPG Kejuruan
- Kamil, S.A. (1986). *Fashion Design*. Jakarta: CV.Baru Jakarta. Sekolah Menengah Kejuruan.
- Kartika, D.S. & Prawira, N.G. (2004). *Pengantar Estetika*. Bandung: Rekayasa Sains.
- Karomah, P & Sawitri, S. (1988). *Pengetahuan Busana*. Yogyakarta: FPTK IKIP.
- Poespo,G (2008) *Istilah Fashion A to Z*. Yogyakarta: Kompas Gramedia Yogyakarta : KTSP.
- Porrie, M. (1998). *Konstruksi Pola Busana Wanita*.Jakarta: PT.BPK Gunung Mulia.
- Prawira, S.D (1986). *Warna Sebagai Salah Satu Unsur Seni & Desain*. Jakarta: DEPDIKBUD.
- Riyanto,A.A. (2003). *Teori Busana*. Bandung: YAPEMDO.
- Sawitri, S. (1997). *Tailoring*. Yogyakarta: FPTK IKIP.
- Soekarno (2005). *Buku Menuntun Membuat Pola Busana Tingkat Mahir*. Jakarta. Gramedia Pustaka Utama.
- Trend Forecasting (2017) Grey Zone: BDA: 4+*.
- Wening, S (2013). *Busana Pria*. Yogyakarta. Universitas Negeri Yogyakarta.
- Widarwati, S. (1993). *Disain Busana I*. Yogyakarta: FPTK IKIP.

Widarwati, S. (1996). *Disain Busana II*. Yogyakarta. FPTK IKIP.

Widjiningsih. (1982). *Disain Hiasan Rumah Tangga dan Lenan Rumah Tangga*. Yogyakarta: IKIP.

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

<http://www.duniaindra.com/2015/09/proses-pembuatan-sulam-usus-lampung.html>

<http://malahayati.ac.id/?p=14263>

<http://toriole.com/sulaman/>

Lampiran

Susunan Kepanitiaan “Dimantion”

Ketua panitia	Nur Fitriah Dewi Mia Yuliani Gresia Trisnaning Tyas	Sie Booklet	Ainun Pratiwi Retnasih Tasya Ayu wardani Elok Faradina Afina Eli Trisna Oktanti
Sekretaris	Shintya Della Awandany Arin Mufidah Nur Maimunah	Sie Dokumentasi	Sofia Lihawanda Siti Musyarofah Nandini Selvia Puji Saputri
Bendahara	Nur Maimunah Nurul Hidayah Hasna Nur Maulani	Sie Backstage and Floor	Fatima Justine Wilatikta Woro Palupi Yusuf Bagus Imawan Thalita Megawardani Tri Ayuningsih Ati Sofana Faiz
Sie Sponsorship	Retno Utami Wahda Mahrina A.B Eka Septianti Putri Rata Kurniawati Aprilliana Novi Nur Aini	Sie Dekorasi	Rima Hanifah Sinta Fitria Riana Kusuma Apriyani Fatmaningrum Dyah Erlina
Sie Humas	Sarah Nur Hidayah Fitri Febriana Mutichah Rimby Erni Triastuti Tyarandini Pradita	Sie Keamanan	Ratna Andriana Endah Prahadika Nina Reka Anggraini Nilam P.K
Sie Acara	Nuranisa Listia Wulandari Fellya Purwanita Mira Punika Sepin Hidayah Ratih Noviani	Sie Konsumsi	Dewi Astari Hesmaraa Harna Murti Wiwid Della Novita Astriyani Danu E. Nabila Putri A. Evi
Sie Juri	Bangkit Tri Fatmawati Nunik eka Febriani Gresi Graventi Tantii Dwi Ratna Agus	Sie Model	Agustinez Khuzaemah N. Fitria Ulfah R. Widyana Safitri Afifah Nadhirah F. Latif Masrurroh

Sie Publikasi	Laily Wahyuningtyas Ferdian Indhira Candra K Qoridatul Hasanah Afifatur Rohmah Amalia Firdaus Nunung	Sie <i>Make Up & Hair Do</i>	Nindita Berliana Lufikasari Eka Nurul A. Sinta Merlinda Baiq Desy Rahayu
Sie Perkap	Ratih Dewanti Imanuti Fajri Intan Nur Fatimah Bety Sulistyaningrum Erna Nuryanti Pungky		



Foto Busana “Arch Q-Soff”



Dokumentasi *Fashion Show*



Dokumentasi Acara



Foto Pergelaran Busana