



**BUSANA PESTA MALAM DENGAN SUMBER IDE RUMAH GAYA
EROPA KLASIK DALAM PERGELARAN BUSANA
*DIMANTION***

PROYEK AKHIR

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



Oleh :
Astriyani Danu Ekawati
NIM. 14514134003

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

HALAMAN PENGESAHAN

BUSANA PESTA MALAM DENGAN SUMBER IDE RUMAH GAYA EROPA KLASIK DALAM PERGELARAN BUSANA DIMANTION

Oleh :
Astriyani Danu Ekawati

14514134003

Telah Dipertahankan di Depan Penguji Proyek Akhir




Fakultas Teknik Universitas Negeri Yogyakarta

Pada Tanggal : 10 April 2017

Telah Memenuhi Syarat Guna Memperoleh

Gelar Ahli Madya

Susunan panitia penguji :

Ketua penguji	Enny Zuhni Khayati, M.Kes.		13-06-2017
Sekretaris	Afif Ghurub Bestari, M.Pd.		13-06-2017
Penguji	Sugiyem, M.Pd.		13-06-2017

Yogyakarta, Juni 2017


Fakultas Teknik

Univesitas Negeri Yogyakarta

Dekan.




Dr. Widarto, M.Pd.

NIP. 19631230 198812 1 001 

PERSETUJUAN

Proyek Akhir yang berjudul “Busana Pesta Malam Dengan Sumber Ide Rumah Gaya Eropa Klasik Dalam Pergelaran Busana *Dimantion*“ yang disusun oleh Astriyani Danu Ekawati, NIM 14514134003 ini telah disetujui oleh pembimbing untuk disajikan.

Yogyakarta, April 2017

Dosen Pembimbing,



Dra. Enny Zuhni Khayati, M.Kes.

NIP. 19600427 198503 2 001

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 pengetahuan saya juga tidak terdapat karya atau pendapat yang pernah ditulis oleh orang lain, kecuali secara tertulis diacu dalam naskah ini dan disebutkan dalam daftar pustaka.

Yogyakarta, April 2017

Yang menyatakan,



Astriyani Danu Ekawati

14514134003

PERSEMBAHAN

Puji syukur kehadiran Allah SWT berkat ridho-Nya, laporan Proyek Akhir ini dapat terselesaikan dengan baik. Sehubungan dengan hal ini, saya ingin mengucapkan terimakasih kepada seluruh pihak yang telah memberikan masukan, saran, do'a dan semangat kepada saya untuk dapat menyelesaikan karya Proyek Akhir ini. Oleh karena itu Karya Proyek Akhir ini saya persembahkan untuk :

1. Kedua orangtua yang selalu menyayangi, mendoakan serta memberi dukungan sepenuhnya selama kuliah serta dalam keberhasilan Proyek Akhir ini.
2. Ibu Dra. Enny Zuhni Khayati, M.Kes. selaku Dosen Pembimbing yang telah memberi bimbingan, masukan dan saran demi terselesaikannya Laporan Proyek Akhir ini.
3. Teman-teman D3 Teknik Busana angkatan 2014, semoga kita semua menjadi orang yang sukses dan bermanfaat.
4. Almamaterku Universitas Negeri Yogyakarta.

MOTTO

“Sesungguhnya bersama kesulitan ada kemudahan (6)

Maka apabila engkau telah selesai dari suatu urusan

Tetaplah bekerja keras untuk urusan yang lain (7)

Dan hanya kepada Tuhanmulah engkau berharap” (8)

(QS. Al Insyirah : 6-8)

ABSTRAK

BUSANA PESTA MALAM DENGAN SUMBER IDE RUMAH GAYA EROPA KLASIK DALAM PERGELARAN BUSANA *DIMANTION*

Oleh :

**Astriyani Danu Ekawati
14514134003**

Proyek akhir ini bertujuan untuk : 1.) mencipta desain busana pesta malam dengan sumber ide rumah Eropa klasik, 2.) membuat busana pesta malam dengan sumber ide rumah Eropa klasik, 3.) menyelenggarakan pertunjukan busana dengan tema *Dimantion* dan menampilkan busana pesta malam dengan sumber ide rumah Eropa klasik.

Proses penciptaan desain busana pesta malam untuk wanita dewasa usia 21-25 tahun diawali dengan mengkaji tema *Dimantion*, *trend Digitalian*, *sub trend Prodigy* dan memilih sumber ide rumah Eropa klasik dituangkan dalam bentuk *moodboard* yang menghasilkan konsep desain dengan pengembangan *deformasi* sesuai dengan unsur dan prinsip desain. Pembuatan desain busana yang dituangkan dalam bentuk *design sketching*, *presentation drawing*, *production sketching*, *fashion illustration* dan desain hiasan. Pembuatan busana pesta malam dengan sumber ide rumah Eropa klasik ini meliputi tiga tahap yaitu : 1.) tahap persiapan meliputi pembuatan desain kerja, pengambilan ukuran, pembuatan pola busana, perancangan bahan dan kalkulasi harga. 2.) tahap pelaksanaan meliputi peletakan pola, pemotongan, pemberian tanda jahitan, penjeluturan pada tahap fitting I, penjahitan dan pemasangan hiasan pada tahap fitting II. 3.) tahap evaluasi membahas hasil secara keseluruhan. Penyelenggaraan pertunjukan busana pesta malam dengan tema pertunjukan *Dimantion*, dilaksanakan melalui tiga tahap yaitu persiapan, pelaksanaan dan evaluasi. 1.) tahap persiapan meliputi penentuan tema, pembentukan panitia, penentuan waktu dan tempat dan perencanaan anggaran. 2.) tahap pelaksanaan meliputi pelaksanaan penilaian gantung dan grand juri, gladi bersih dan penyelenggaraan pertunjukan. 3.) tahap evaluasi yaitu mengevaluasi hasil dari keseluruhan proses pertunjukan.

Hasil dari Proyek Akhir ini adalah berupa desain busana pesta malam dengan sumber ide rumah Eropa klasik. Hasil karya busana pesta malam dengan sumber ide rumah Eropa klasik berupa gaun dengan siluet Y, bentuk garis leher bulat, belahan di bagian belakang dan bolero dengan lengan lonceng. Menggunakan jahitan halus adibusana dan *tailoring*, teknik *patchwork*, lipit jahit, dan hiasan payet pada bagian bolero. Bahan yang digunakan yaitu bahan satin *bridal* dan lurik bergaris. Busana tersebut diperagakan pada pertunjukan busana dengan tema pertunjukan *Dimantion*. Diselenggarakan pada hari Jum'at tanggal 24 Maret 2017 pukul 18.00 WIB-selesai di Auditorium Universitas Negeri Yogyakarta yang diikuti oleh 95 mahasiswa angkatan 2011, 2013 dan 2014 Pendidikan Teknik Busana dan Teknik Busana dan penulis mendapat urutan tampil No. 74 pada sesi ketiga.

Kata kunci : busana pesta malam, rumah Eropa klasik, *Dimantion*.

ABSTRACTS

EVENING PARTY DRESS WITH THE IDEA OF A CLASSIC EUROPEAN HOUSE IN *DIMANTION* FASHION SHOW

**Arranged By:
Astriyani Danu Ekawati
14514134003**

This final project aims to: 1.) fashion design created evening party dress with the idea of a classic European house, 2.) make evening party dress with the idea of a classic European house, 3.) organizes fashion show with theme Dimantion and featuring evening party dress with the idea of a classic European house.

The process of creating fashion design evening party dress for adult women ages 21-25 years begins with reviewing the theme of Dimantion, trend Digitalian, sub trend Prodigy and choose the idea of a classic European house is changed into moodboard which is producing design concepts with the development of deformations in accordance with the elements and principles of design. The making of a fashion design that poured in the form of design sketching, presentation drawing, production sketching, fashion illustration and ornament design. Making evening party dress with the idea of a classic European house include three phases: 1.) preparation phase include the creation of a working design, retrieval of sizes, patterns, designing clothing manufacture materials and price calculations. 2.) implementation phase include the laying pattern, cutting, marking, stitching on the step of the fittings I, tailoring and installation of decorations on the stage II fittings. 3.) discuss evaluation stage overall results. The Organization of the fashion show of evening party dress with theme of Dimantion, implemented through three stages, namely the preparation, implementation and evaluation. 1.) preparation phase include the determination of the theme, the establishment of the Committee, the determination of the time and place and budget planning. 2.) implementation stage covering the implementation of judgements of the cable car and the grand jury, a net and the Organization of the fashion show. 3.) the evaluation phase that is evaluating the results of the overall process of entry.

The result of this final Project is evening party dress with a fashion design with the idea of a classic European house. The results of the work of evening party dress with the idea of a classic European house form the silhouette of the dress with Y-neck line shape, rounded at the rear hemisphere, and bolero with bell sleeves. Use haute couture and tailoring sewing, patchwork, pleated and sequin embellishments on the bolero. Used materials satin bridal and striated striped. The dress was exhibited at the fashion show with theme of Dimantion. Held on Friday March 24, 2017 06.00 PM-finished in Yogyakarta State University Auditorium, followed by 95 students force 2011, 2013 and 2014 engineering education Fashion and Fashion Technique and the writer got the order number 74 on the third session.

Keywords: evening party dress, classic European house, Dimantion.

KATA PENGANTAR

Puji syukur atas kehadiran Allah SWT, yang telah melimpahkan Rahmat dan Hidayah-Nya sehingga Proyek Akhir dengan judul “ Busana Pesta Malam Dengan Sumber Ide Rumah Gaya Eropa Klasik Dalam Pergelaran Busana *DIMANTION* “ ini dapat terselesaikan dengan baik. Proyek Akhir diajukan untuk memenuhi sebagian persyaratan untuk memperoleh gelar Ahli Madya Program Studi Teknik Busana.

Keberhasilan pembuatan Proyek Akhir ini karena dukungan dan bimbingan dari pihak-pihak lain yang membantu dalam penyusunan Proyek Akhir, untuk itu penyusun mengucapkan terima kasih yang sebesar-besarnya kepada :

1. Ibu Dra. Enny Zuhni Khayati. M.Kes. selaku Dosen Pembimbing Proyek Akhir dan Ketua Penguji yang telah membimbing, mengarahkan dan meluangkan waktunya untuk membimbing dalam penyusunan Proyek Akhir ini.
2. Bapak Afif Ghurub Bestari, M.Pd. selaku Sekertaris Penguji dalam Proyek Akhir ini.
3. Ibu Sugiyem, M.Pd. selaku Penguji dalam Proyek Akhir ini.
4. Bapak Triyanto, M.Sn. selaku Ketua Program Studi Teknik Busana Fakultas Teknik Universitas Negeri Yogyakarta.
5. Ibu Dr. Mutiara Nugraheni selaku Ketua Jurusan Pendidikan Teknik Boga dan Busana Fakultas Teknik Universitas Negeri Yogyakarta.

6. Ibu Dra. Widyabakti Sabatari, M.Sn. selaku Dosen Penasehat Akademik yang telah membantu dan memberikan pengarahan selama studi.
7. Bapak Dr. Widarto, M.Pd. selaku Dekan Fakultas Teknik Universitas Negeri Yogyakarta.
8. Bapak Dr. Sutrisna Wibawa, M.Pd. selaku Rektor Universitas Negeri Yogyakarta.
9. Seluruh Dosen Pengampu Mata Kuliah Proyek Akhir.
10. Seluruh Dosen dan Staff Jurusan Pendidikan Teknik Boga dan Busana yang telah memberikan bantuan selama perkuliahan.
11. Seluruh pihak yang telah membantu dalam penyusunan Proyek Akhir ini yang tidak dapat penyusun sebutkan satu persatu.

Demikian laporan Proyek Akhir ini disusun. Penyusun berharap semoga kebaikan beliau mendapat balasan dari Allah SWT dan laporan Proyek Akhir ini dapat bermanfaat bagi penyusun khususnya, serta bagi pembacanya.

Yogyakarta, April 2017

Penyusun

DAFTAR ISI

	Halaman
SAMPUL	i
PENGESAHAN	ii
PERSETUJUAN	iii
PERNYATAAN	iv
PERSEMBAHAN	v
MOTTO	vi
ABSTRAK	vii
ABSTRACTS	viii
KATA PENGANTAR	ix
DAFTAR ISI	xi
DAFTAR TABEL	xiii
DAFTAR GAMBAR	xv
LAMPIRAN	xvi
BAB I PENDAHULUAN	1
A. Latar Belakang Masalah	1
B. Batasan Istilah	5
C. Rumusan Penciptaan	6
D. Tujuan Penciptaan	6
E. Manfaat	7
BAB II DASAR PENCIPTAN KARYA	9
A. <i>Trend</i>	9
1. <i>Archean</i>	10
2. <i>Vigilant</i>	11
3. <i>Cryptic</i>	12
4. <i>Digitarian</i>	13
B. Tema Penciptaan	18
C. Sumber Ide	20
1. Pengertian	20
2. Sumber Ide Rumah Gaya Eropa Klasik	20
3. Karakteristik Sumber Ide	22
4. Pengembangan Sumber Ide	23
D. Desain Busana	25
1. Pengertian	25
2. Penggolongan	25
3. Unsur dan Prinsip Desain	27
4. Penerapan Unsur dan Prinsip	42
5. Teknik Penyajian Gambar	43
E. Busana Pesta	47
1. Pengertian	47
2. Karakteristik Busana Pesta	47
3. Karakteristik Pemakai	49

4. <i>Style</i>	50
5. Bagian – bagian Busana	53
6. Pola Busana	54
7. Teknologi Busana	59
8. Hiasan busana	68
F. Pergelaran Busana	70
1. Pengertian Pergelaran Busana	70
2. Tujuan Penyelenggaraan Pergelaran Busana	70
3. Tempat Penyelenggaraan Pergelaran Busana	73
BAB III KONSEP PENCIPTAAN KARYA	77
A. Konsep Desain	77
B. Konsep Pembuatan Busana	84
C. Konsep Penyelenggaraan Pergelaran Busana	88
BAB IV PROSES HASIL DAN PEMBAHASAN	90
A. Proses	90
1. Proses Penciptaan Desain Busana	90
2. Pembuatan Busana.....	99
3. Menyelenggarakan Pergelaran Busana	141
B. Hasil	157
1. Desain	157
2. Busana	158
3. Penyelenggaraan Pergelaran Busana	159
C. Pembahasan	161
1. Hasil Penciptaan Desain	161
2. Karya Busana	162
3. Penyelenggaraan Pergelaran Busana	164
BAB V KESIMPULAN DAN SARAN	167
A. Kesimpulan	167
B. Saran	169
1. Bagi penulis	169
2. Bagi Masyarakat	169
DAFTAR PUSTAKA	171
LAMPIRAN	173

DAFTAR TABEL

	Halaman
Tabel 1. Kalkulasi Harga	130
Tabel 2. Evaluasi Fitting I	135
Tabel 3. Evaluasi Fitting II	140
Tabel 4. Persiapan acara	146
Tabel 5. Susunan acara gladi bersih	147
Tabel 6. Susunan Acara Pergelaran Busana <i>Dimantion 2017</i>	149
Tabel 7. Kejuaraan Program Studi Pendidikan Teknik Busana Kelas A	160
Tabel 8. Kejuaraan Program Studi Pendidikan Teknik Busana Kelas D	160
Tabel 9. Kejuaraan Program Studi Teknik Busana Kelas B	161
Tabel 10. Kategori Kejuaraan Lain	161

DAFTAR GAMBAR

	Halaman
Gambar 1. Tema <i>Digitarian</i>	13
Gambar 2. Sub tema <i>prodigy</i>	16
Gambar 3. Rumah Eropa Klasik	21
Gambar 4. Lingkaran Warna	33
Gambar 5. Warna <i>Primer</i>	33
Gambar 6. Warna <i>Sekunder</i>	34
Gambar 7. Kombinasi monokromatis	36
Gambar 8. Kombinasi analogus	36
Gambar 9. Kombinasi warna komplementer	37
Gambar 10. Visualisasi penerapan konsep desain busana pesta malam <i>two pieces</i> yaitu bolero dan gaun dengan menggunakan bahan kain lurik dan kain satin <i>bridal</i>	82
Gambar 11. Visualisasi penerapan konsep desain busana pesta malam <i>two pieces</i> yaitu bolero dan gaun dengan menggunakan bahan kain lurik dan kain satin <i>bridal</i>	83
Gambar 12. Papan inspirasi atau <i>moodboard</i>	92
Gambar 13. Desain <i>sketching</i>	93
Gambar 14. <i>Presentation drawing</i> Desain tampak depan	94
Gambar 15. <i>Presentation drawing</i> Desain tampak belakang	95
Gambar 16. Desain hiasan pada bolero tampak depan	97
Gambar 17. Desain hiasan pada bolero tampak belakang	97
Gambar 18. Desain hiasan aplikasi	98
Gambar 19. Hiasan kepala	98
Gambar 20. Desain kerja tampak depan	100
Gambar 21. Desain kerja tampak belakang	101
Gambar 22. Desain kerja hiasan kepala	102
Gambar 23. Pola dasar badan sistem <i>So'en</i> skala 1:6	104
Gambar 24. Pola gaun skala 1:6	106
Gambar 25. Pecah pola gaun sesuai desain skala 1:6	107
Gambar 26. Hasil pola gaun sesuai desain skala 1:6	108
Gambar 27. Pecah pola bolero sesuai desain skala 1:6	109
Gambar 28. Hasil pola bolero sesuai desain skala 1:6	110
Gambar 29. Pecah pola bolero sesuai desain skala 1:6	111
Gambar 30. Hasil pola bolero sesuai desain skala 1:6	112

Gambar 31.	Pola dasar lengan skala 1:6	113
Gambar 32.	Mengubah pola lengan skala 1:6	113
Gambar 33.	Hasil pola lengan dengan panjang $\frac{3}{4}$ skala 1:6	114
Gambar 34.	Mengubah pola lengan sesuai desain skala 1:6	114
Gambar 35.	Pengembangan pola lengan sesuai desain skala 1:6	115
Gambar 36.	Hasil pengembangan pola lengan sesuai desain skala 1:6	115
Gambar 37.	Mengubah pola lengan sesuai desain skala 1:6	116
Gambar 38.	Hasil pola lengan sesuai desain skala 1:6	116
Gambar 39.	Mengubah pola furing gaun sesuai desain skala 1:6	117
Gambar 40.	Hasil pola furing gaun sesuai desain skala 1:6	118
Gambar 41.	Pola furing bolero sesuai desain skala 1:6	119
Gambar 42.	Rancangan bahan gaun bahan satin <i>bridal</i> kuning	121
Gambar 43.	Rancangan bahan gaun bahan satin <i>bridal</i> coklat	122
Gambar 44.	Rancangan bahan gaun bahan satin <i>bridal</i> abu-abu	123
Gambar 45.	Rancangan bahan bolero bahan kain lurik bergaris hitam abu-abu	124
Gambar 46.	Rancangan bahan bolero bahan kain lurik bergaris coklat	125
Gambar 47.	Rancangan bahan furing bahan velvet	126
Gambar 48.	Rancangan bahan mori gula atau kain pasir	127
Gambar 49.	Rancangan bahan kain kapas atau vliselin	127
Gambar 50.	Rancangan bahan tricot	128
Gambar 51.	Desain busana tampak depan dan belakang	157

DAFTAR LAMPIRAN

	Halaman
Lampiran 1. Daftar Panitia Inti Pergelaran Busana <i>Dimantion</i>	174
Lampiran 2. Rincian Anggaran Pengeluaran Pergelaran Busana <i>Dimantion</i>	179
Lampiran 3. Desain <i>Backdrop</i> Panggung <i>Dimantion</i>	186
Lampiran 4. Desain tiket	187
Lampiran 5. Desain <i>pamflet</i>	187
Lampiran 6. Desain <i>banner</i>	188
Lampiran 7. Desain <i>co card</i> panitia	188
Lampiran 8. Model saat tampil pada Pergelaran Busana <i>Dimantion</i> tampak depan	189
Lampiran 9. Model saat tampil pada Pergelaran Busana <i>Dimantion</i> tampak belakang	190
Lampiran 10. Model saat tampil pada Pergelaran Busana <i>Dimantion</i> tampak samping	191
Lampiran 11. Model dan Desainer saat tampil pada Pergelaran Busana <i>Dimantion</i>	192
Lampiran 12. Kartu Bimbingan Proyek Akhir	

BAB I

PENDAHULUAN

A. LATAR BELAKANG PENCIPTAAN

Busana Pesta memiliki keistimewaan tersendiri dibandingkan dengan busana yang lain. Busana pesta merupakan busana yang dikenakan untuk menghadiri pesta waktu pagi, siang, sore maupun malam. Keistimewaan dari busana pesta adalah desain dirancang lebih menarik dengan model busana yang bervariasi, kualitas bahan lebih unggul, warna lebih menarik, teknik jahitan halus dan dilengkapi dengan aksesoris pelengkap busana pesta tersebut.

Seiring dengan perkembangan zaman, busana pesta malam untuk wanita dari bahan lurik sudah banyak yang ditinggalkan karena dianggap kurang kekinian. Resikonya desain busana seperti ini kurang diminati oleh kaum wanita karena menurut perkembangan, busana wanita sudah menuntut desain-desain yang bervariasi dan tidak monoton. Masyarakat terutama wanita menginginkan desain yang modern atau kekinian agar selalu *up to date*. Dengan demikian perlu diciptakan desain busana pesta malam untuk wanita usia 21-25 tahun dengan sentuhan klasik, modern dan berwawasan futuristik atau kekinian dengan mengkombinasikan kain tradisional DIY yaitu bahan lurik dan kain tenun modern yaitu bahan satin *bridal*. Pembuatan busana pesta malam dengan sumber ide rumah Eropa klasik ini menggunakan teknik jahit sambung atau *patchwork* sehingga mendapatkan garis-garis desain yang beraneka macam bentuk garis geometris dan lengkung sesuai dengan unsur dan prinsip desain.

Dalam penciptaan karya Tugas Akhir ini penulis memilih sumber ide rumah bergaya eropa klasik, karena sebuah sentuhan klasik bernuansa elegan membuat desain rumah Eropa klasik ini selalu banyak diminati. Struktur desainnya yang identik dengan pilar-pilar yang menyokong tinggi juga ditambah dengan ornamen-ornamen klasik baik dari bentuk pintu dan jendela. Rumah desain klasik tetap memiliki basis penggemar, hal itu tak lain karena gayanya yang terlihat sangat mewah seperti istana dengan gaya Romawi Kuno yang didominasi ukiran dan ornamen khas Eropa. Kesan klasik yang ditampilkan adalah walaupun pergantian zaman dan trend mode kesan tersebut tetap ada.

Desain busana pesta malam tersebut perlu diwujudkan dalam bentuk busana pesta malam yang sopan dan feminin yang dijahit dengan menggunakan jahitan halus (85% penyelesaian jahitan tangan), karena pada kenyataannya banyak busana pesta malam untuk wanita dewasa yang dibuat dengan jahitan yang kasar atau madya. Busana pesta malam untuk wanita dewasa yang dijahit dengan jahitan halus tergolong pembuatan busana yang berkualitas tinggi. Hal ini yang menjadi harapan dari masyarakat kaum wanita, khususnya masyarakat ekonomi menengah ke atas. Masyarakat golongan ini menuntut busana pesta malam yang memiliki tampilan lain dari yang lain yang berkualitas tinggi. Sehubungan dengan hal ini karya Proyek Akhir penulis dengan sumber ide rumah Eropa klasik ini dibuat dengan jahitan adibusana dan *tailoring*.

Pembuatan busana pesta malam dengan tema pergelaran *Dimantion* dipilih karena tema *Dimantion* mengacu pada *trend forecasting* 2017/2018 yaitu *Greyzone* sebagai visualisasi dalam sebuah masa di mana manusia kehilangan

kemampuan untuk membedakan benar dan salah, serta sesuai dengan tema yang diambil oleh penulis yaitu *Digitarian* dengan sub tema *Prodigy*. *Dimantion* singkatan dari *Disoriented of Human Perception* yang mempunyai arti pada masing-masing kata yaitu *Disoriented* (kebingungan), *Human* (manusia), *Perception* (persepsi, tanggapan daya memahami/menanggapi sesuatu). Tema *Dimantion* atau *Disoriented of Human Perception* memiliki arti kebingungan akan persepsi manusia dalam menanggapi sesuatu informasi yang seringkali bersifat manipulatif. Informasi manipulatif ini dipicu oleh pergerakan net (media sosial). Tampilan yang ditonjolkan dalam busana pesta malam dengan tema *Dimantion* adalah desain yang unik dengan teknik jahitan yang tinggi (halus) dan menggunakan perpaduan warna kain yang tidak terlalu mencolok dengan kesan keabu-abuan sesuai trend serta tema pertunjukan, kain bertekstur dan menggunakan teknik manipulasi kain (*manipulating fabric*).

Desain busana pesta malam untuk wanita dewasa yang dibuat dengan konsep jahitan halus adibusana dan *tailoring* dari bahan lurik dan satin *bridal* di atas perlu disosialisasikan di masyarakat dengan diadakannya pertunjukan busana dengan tema *Dimantion*. Dengan diadakannya pertunjukan busana tersebut diharapkan dapat memberi referensi baru dalam bidang busana pesta malam khususnya di masyarakat, sebagai ajang untuk menunjukkan kemampuan *soft skill* dan *hard skill* serta belajar berorganisasi untuk menyelenggarakan suatu pertunjukan busana. Untuk mensukseskan pertunjukan busana ini, perlu adanya dana untuk keperluan dan kebutuhan dalam pertunjukan busana tersebut. Dana tersebut dari biaya pribadi atau iuran dari masing-masing individu dalam kepanitiaan

pergelaran busana tersebut selain itu juga dengan sponsor agar acara dapat berjalan dengan lancar dan sukses. Pergelaran busana dengan tema *Dimantion* ini, perlu diadakan dengan menggunakan konsep yang sudah direncanakan sejak awal. Konsep pergelaran busana dengan tema *Dimantion* tersebut, menggunakan konsep pergelaran busana *in door* agar penonton lebih fokus dalam melihat busana yang diperagakan selain itu jika cuaca sedang hujan acara tetap berlangsung, menggunakan bentuk panggung V yang sesuai dengan logo *Dimantion* yang terdapat *background* di bagian belakang, selain itu juga menggunakan *lighting* untuk menyorot model atau prajawati saat memperagakan busana pesta malam di atas panggung. Musik juga digunakan dalam pergelaran busana *Dimantion* ini untuk mengiringi model atau prajawati saat berjalan di atas panggung.

B. BATASAN ISTILAH

Agar penulisan laporan Proyek Akhir ini tidak menyimpang dari tema maka penulis membatasi pengertian dari judul di atas, adapun batasan istilah dalam pembuatan laporan ini yaitu :

1. Busana Pesta Malam dengan Sumber Ide Rumah Eropa Klasik

Busana pesta malam dengan sumber ide rumah Eropa klasik ini adalah busana yang dikenakan pada kesempatan pesta di malam hari, dikenakan untuk wanita usia 21-25 tahun. Sesuai dengan *Trend Grey Zone 2017/2018* dengan *Sub Trend Digitalian* dan *Sub Tema Trend Prodigy* serta tema pergelaran *Dimantion*, gaya busana yang dirancang oleh penulis memilih sumber ide rumah Eropa klasik. Bentuk bangunannya dengan pilar-pilar dan jendela yang khas dari rumah Eropa klasik, yang mana bentuk pilar-pilar yang cukup ekstrim karena berukuran tinggi dan jendela dengan bentuk yang unik menambah kesan klasik dari rumah tersebut diwujudkan dalam sebuah karya busana pesta malam. Ditambah dengan perpaduan garis-garis vertikal, horizontal dan diagonal serta menggunakan perpaduan warna yang menarik sehingga berkesan sangat dinamis.

2. Pergelaran Busana *Dimantion*

Pergelaran busana dengan tema *Dimantion* ini menampilkan busana yang dibuat dengan menggunakan teknik manipulasi kain atau *manipulating fabric* yang sesuai dengan *trend forecasting 2017/2018 Grey Zone* sebagai visualisasi dalam sebuah masa di mana manusia kehilangan kemampuan untuk membedakan benar dan salah.

C. RUMUSAN PENCIPTAAN

1. Bagaimana mencipta desain busana pesta malam dengan sumber ide rumah Eropa klasik ?
2. Bagaimana membuat busana pesta malam dengan sumber ide rumah Eropa klasik ?
3. Bagaimana menyelenggarakan pertunjukan busana dengan tema *Dimantion* dan menampilkan busana pesta malam dengan sumber ide rumah Eropa klasik ?

D. TUJUAN PENCIPTAAN

Sesuai dengan rumusan masalah di atas tujuan yang ingin dicapai adalah sebagai berikut :

1. Dapat mencipta desain busana pesta malam dengan sumber ide rumah Eropa klasik.
2. Dapat membuat busana pesta malam dengan sumber ide rumah Eropa klasik.
3. Dapat menyelenggarakan pertunjukan busana dengan tema *Dimantion* dan menampilkan busana pesta malam dengan sumber ide rumah Eropa klasik.

E. MANFAAT

1. Bagi Penulis

- a. Mengembangkan kreativitas penulis untuk menuangkan ide-ide kreatif dalam membuat/menciptakan suatu karya busana.
- b. Membangun motivasi diri pada penulis di masa yang akan datang untuk membuat/menciptakan suatu karya yang berbeda maupun lebih baik.
- c. Melatih penulis untuk menampilkan hasil karyanya kepada masyarakat melalui pergelaran busana dengan tema *Dimantion*.
- d. Sebagai sarana untuk belajar berorganisasi dan bertanggung jawab dalam bentuk kepanitiaan peragaan busana.
- e. Menambah pengalaman penulisan karya ilmiah guna mempertanggung jawabkan hasil yang telah dicapai, yaitu pembuatan busana pesta malam dengan sumber ide rumah Eropa klasik.

2. Bagi Program Studi

- a. Menunjukkan kepada masyarakat akan keberadaan Program Studi Teknik Busana, Fakultas Teknik, Universitas Negeri Yogyakarta.
- b. Melahirkan tenaga ahli yang terampil dan profesional dalam bidang *fashion*.
- c. Mensosialisasikan karya cipta mahasiswa teknik busana Universitas Negeri Yogyakarta kepada masyarakat dan dunia industri busana.

3. Bagi Masyarakat

- a. Mengetahui keberadaan Universitas Negeri Yogyakarta yang memiliki Jurusan Pendidikan Teknik Boga dan Busana serta Teknik Busana sebagai wadah untuk mengembangkan ketrampilan dalam bidang busana.
- b. Memperoleh referensi bahwa di Program Studi Teknik Busana, Fakultas Teknik Universitas Negeri Yogyakarta terdapat desainer-desainer muda berbakat yang dapat direkrut sebagai tenaga ahli.
- c. Memperoleh wawasan tentang berbagai macam model busana pesta karya mahasiswa Program Studi Pendidikan Teknik Busana dan Teknik Busana.
- d. Mengetahui perkembangan *trend* dalam bidang busana.

BAB II

DASAR PENCIPTAAN KARYA

A. TREND

Dalam membuat atau mencipta sebuah desain busana pasti tidak akan pernah terlepas dari pengaruh *trend* yang sedang terjadi. Hal ini akan membuat busana yang akan dibuat atau dirancang menjadi lebih menarik dengan model busana yang baru, sehingga menarik perhatian masyarakat. *Trend* adalah kecenderungan akan suatu gaya tertentu atau lazim. Dalam kehidupan *fashion* ditandai dengan perubahan-perubahan yang terjadi dalam kurun waktu tertentu. Perubahan yang mendasar pada mode merupakan bagian penting dan menyatu dengan masyarakat. Menurut buku *Trend Forecasting 2017-2018* dengan tema *The Grey Zone*. *Greyzone* sebagai visualisasi dari sebuah masa di mana kita kehilangan kemampuan untuk membedakan benar dan salah, hitam dan putih. Peleburan antara hitam dan putih, standard penilaian beralih kepada subyektifitas pembuat keputusan tersebut. Meski didominasi oleh kegelapan, di mana kebenaran atau kesalahan menjadi sesuatu yang relatif abu-abu, namun bukan berarti tidak ada warna atau harapan yang mungkin muncul akibat adaptasi kemanusiaan kita terhadap masa yang tidak terlalu memberikan kecerahan harapan dan stabilitas sistem kehidupan. *The Grey Zone* terbagi dalam beberapa tema yaitu sebagai berikut :

1. *ARCHEAN*

Mewakili pemikiran tentang esensi kehidupan, pada saat bumi masih berusia muda dan berproses menjadi sebuah dunia yang memungkinkan keberadaan manusia. Merepresentasikan bentuk-bentuk dan sistem yang mengingatkan pada material alamiah dan mentah dari segala lapisan bumi. *Archean* dibagi dalam tiga sub tema yaitu :

a. *TECTONIC*

Kata Kunci : terlihat seperti zaman purba, buatan tangan, cubitan, rematan, remasan.

Warna : *Charcoal 15%* (abu-abu tua agak pudar), *Mud grey 60%* (abu-abu muda), *Row Umber* (kunir pudar), *Mud Grey* (abu-abu tua agak pudar),.

b. *PRIMIGENIAL*

Kata Kunci : kekacauan yang dibuat, warna berkilau atau bercahaya, saling menguntungkan.

Warna : *Mud Grey* (abu-abu tua agak pudar), *Black* (hitam), *Row Amber* (warna kunir pudar), *Electric Indigo* (biru elektrik) *Tawny* (coklat),.

c. *RESIDUUM*

Kata Kunci : Material kontras, menakjubkan atau mengagumkan.

Warna : *Row Amber* (warna kunir pudar), *Mud Grey* (abu-abu tua agak pudar),, *Tawny* (coklat), *Charcoal* (abu-abu tua), *Teal* (hijau toska), *Electric Indigo* (biru elektrik).

2. VIGILANT

Kesan natural sangat kuat tampak dari pemilihan warna dan tekstur pada materialnya. Di sisi lain kesan modern juga sekaligus hadir misalnya dengan cara memadukan karakter bahan atau dalam teknik pembuatannya. *Vigilant* dibagi dalam tiga sub tema yaitu :

a. NUMERICRAFT

Kata Kunci : inspirasi bentuk yang dihasilkan dari pengolahan yang cermat dari teknologi komputer. Meskipun memanfaatkan mesin-mesin canggih, namun tetap memilih bentuk basic yang sederhana namun detail tetap diperhitungkan secara konsisten.

Warna : *Rich Black* (hitam agak pudar), *Ash grey* (abu-abu), *terracotta* (merah orange agak pudar), *Acajou* (coklat tua), *Burlywood* (coklat susu agak pudar).

b. AFFIX

Kata Kunci : dititik beratkan dengan teknik sambung yang keren dan teknik joining yang baru dengan ide-ide yang baru juga.

Warna : *Ash grey* (abu-abu), *Rich black* (hitam agak pudar), *White* (putih), *Cobicha* (hijau lumut), *Linen* (pink keabu-abuan), *Burlywood* (coklat susu agak pudar).

c. SUBSTANSIAL

Kata Kunci : Menonjolkan karakteristik material yang digunakan dengan proses teknologi tinggi. Komposisi bidang dengan bentuk sederhana untuk memberi kesan kokoh, berat dan padat.

Warna : *Kobicha* (hijau lumut), *terracotta* (merah orange agak pudar), *Acajou* (coklat tua), *rich black* (hitam agak pudar), *ash grey* (abu-abu).

3. CRYPTIC

Kesan *hi-tech* muncul dari bentuk-bentuk modular yang disusun secara sistematis, melalui kecermatan dan ketrampilan tingkat tinggi. Semua unsur ini pada akhirnya secara kuat memberi kesan futuristik , dramatis, misterius dan ada seni tersendiri. Sementara itu kesan hidup dan berubah wujud secara mengagumkan dihadirkan melalui gradasi warna-warna cemerlang. *Cryptic* dibagi dalam tiga sub tema yaitu :

a. RESPONSIVE

Kata Kunci : Mengingat pada organisme yang memiliki respon yang tinggi terhadap habitatnya dan memiliki kemampuan bertahan hidup tinggi. Dibuat dengan tingkat keilmuan dan ketrampilan tinggi.

Warna : *Licorice* (biru kehitaman), *slate Grey* (biru tua keabu-abuan), *chlorofil* (hijau daun), *Cinereous* (coklat keabu-abuan), *Chartreuse* (kuning), *Taupe grey* (abu-abu tua), *Gainsboro* (abu-abu muda).

b. IRRIDESCENT

Kata Kunci : gambaran warna yang cenderung berpendar dan berubah warna. Kesan keindahan penuh misteri dari karakter warna warni metal dan tumpukan material.

Warna : *cinereous* (coklat keabu-abuan), *taupe grey* (abu-abu tua), *cinereous 35%* (35% abu-abu tua), *chartreous* (kuning), *slate grey* (biru tua keabu-abuan), *chlorofil* (hijau daun).

c. *CRITTER*

Kata Kunci : banyak diterapkan ornamen dan detail menyerupai bentuk sisik atau ruas-ruas binatang. Kesan teknologi tinggi dimunculkan dengan bahan-bahan warna metalik.

Warna : *cinereous* 35% (35% coklat keabu-abuan), *chartreous* 40% (40% kuning), *chlorofil* (hijau daun), *licorice* (biru kehitaman), *taupe grey* (abu-abu tua), *gainsboro* (abu-abu muda).

4. *DIGITARIAN*



Gambar 1. Tema *Digitarian*

Diilhami oleh Generasi Z yang tidak pernah mengenal dunia tanpa internet dan memiliki kehidupan paralel antara dunia nyata dan memiliki interaksi menarik

dengan generasi pendahulunya. Generasi Z yang melihat dunia dalam imperfeksi di mana resesi, masalah pengangguran serta krisis kemanusiaan menjadi bagian dari awal kehidupannya memiliki dunianya sendiri di mana ia bebas berinteraksi secara nyata dalam media sosial, pandai mengedukasi secara mandiri dengan ilmu yang didapatkannya dari internet. Memiliki orangtua dari generasi *baby boomers* ataupun Generasi X yang cerdas, fit serta paham *trend* sehingga seringkali selera musik dan berpakaian antar generasi tidak jauh berbeda. Generasi *baby boomers* dan Generasi X mampu menikmati musik dari band pujaan Generasi Z dan turut tertawa oleh ulah bintang *youtube* kegemaran Generasi Z. sebaliknya Generasi Z juga mempunyai kemampuan untuk mengapresiasi music dan seni generasi sebelumnya.

Digitarian merepresentasikan campuran gaya estetis dari beberapa generasi. Gaya *Space Age* yang dulu diakrabi oleh *baby boomers* saling membaaur dengan gaya 80an dan *Post Mo* yang dianut oleh Generasi X. masing-masing gaya muncul kembali dengan tampilan baru yang lebih segar, mudah dicerna dan diserap oleh setiap generasi. Warna elektrik ala 80an muncul dengan gaya *Space Age* dengan warna-warna *Post Mo* dan seterusnya. Bagaikan bertualang menembus waktu dari gaya yang satu ke gaya lainnya.

Tema *Digitarian* seperti campuran gambar-gambar nostalgia yang dilihat dengan kacamata *millennium* ketiga. Warna, garis dan bentuk geometris didesain dengan seksama dan penuh perhitungan sebagai aksen dan detail, memberi kesan bermain dan menyenangkan. *Digitarian* dibagi dalam tiga sub tema yaitu :

a. *POST DYNAMIC*

Konsep dasar sub tema ini adalah keseimbangan dari sesuatu yang asimetris. Warna cenderung tenang dan hanya bersifat aksen yang memberikan dinamika pada keseimbangan tersebut.

Kata Kunci : komposisi bidang dan warna yang minimal pada desain yang sederhana. Kesannya bersih, ringan dan kalem. Warna-warni cenderung hanya aksen. Statis namun dinamis, permainan komposisi asimetris yang tenang.

Warna : Melon (pink pudar), *Green* (hijau), *Silver Sand* (abu-abu pasir), *Bronze* (coklat pudar), *Deep Puce* (merah keabu-abuan), *Black*. (hitam).

b. *PRODIGY*



Gambar 2. Sub tema *prodigy*

Menampilkan garis-garis extreme yang memberi kesan dinamis, kuat sebagai symbol dari supremasi dan ego yang tinggi. Warna dan bentuk yang berani dan tidak biasa menunjukkan garis garis tegas tanpa kompromi.

Kata Kunci : *science fiction* (khayalan atau angan-angan), *time travel* (mengikuti perkembangan), *extremity* (terkesan ekstrim), *retro futuristic* (mengangkat model lama), *exaggerated detail* atau detail yang sangat berlebihan. Bermain dengan

bidang, berbagai bentuk dan ukuran bidang disusun dengan tatanan yang rapi namun terkadang liar. Tabrak warna yang berani, bentuk imajinatif berkesan retro futuristik memberikan keanehan yang menyenangkan. Dinamis seolah siap bergerak dan berpindah tempat memberikan kesan petualang yang menantang.

Warna : *silver sand* (abu-abu pasir), *pale robin egg* (menyerupai warna kulit luar telur asin biru pucat), *green* (hijau), *bronze* (coklat pudar), *deep puce* (merah keabu-abuan).

c. ALPHA GRID

Warna, garis dan bentuk geometris didesain dengan seksama dan penuh perhitungan sebagai aksen 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.

Kata Kunci : permainan garis banyak berperan pada corak bahan yang membentuk alur tertentu sehingga memberi ilusi optis.

Warna : *melon* (pink pudar), *tuft blue* (biru keabu-abuan atau biru pudar), *deep puce* (merah pudar), *bright yellow* (kuning menyala), *green* (hijau).

Kesimpulan dari uraian di atas adalah dari warna dari seluruh *trend* didominasi warna abu-abu sesuai dengan *trend forecasting* 2017/2018 yaitu *Grey Zone* atau biasa disebut Zona abu-abu. Pembuatan busana sudah menggunakan teknologi tinggi, busananya terlihat simple tetapi tetap memunculkan aksen atau detail di dalamnya yang menjadi ciri khas dari masing-masing sub *trend*..

B. TEMA PENCIPTAAN

Dalam menciptakan sebuah karya hal terpenting dan utama yang dilakukan adalah menentukan tema. Dari keseluruhan tema, akan sangat mempengaruhi bentuk, siluet, warna dari busana yang diciptakan. Sumber ide yang digunakan untuk sebuah tema busana dapat diambil dari berbagai hal dan aspek kehidupan, baik tentang alam atau peristiwa-peristiwa penting yang sedang terjadi dengan maksud serta tujuan tertentu.

Pada kesempatan ini mahasiswa Universitas Negeri Yogyakarta, Fakultas Teknik, Jurusan Pendidikan Teknik Boga dan Busana, Program Studi Pendidikan Teknik Busana dan Teknik Busana Angkatan 2014 mengadakan pagelaran busana Proyek Akhir dengan mengambil tema *Dimantion*. *Dimantion* singkatan dari *Disoriented of Human Perception* yang mempunyai arti pada masing-masing kata yaitu *Disoriented* (kebingungan), *Human* (manusia), *Perception* (persepsi, tanggapan daya memahami/menanggapi sesuatu). Tema *Dimantion* atau *Disoriented of Human Perception* memiliki arti kebingungan akan persepsi manusia dalam menanggapi sesuatu 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 forecasting* 2017/2018 yaitu *Greyzone* sebagai visualisasi dalam sebuah masa di mana manusia kehilangan kemampuan untuk membedakan benar dan salah.

Penerapan tema *Dimantion* pada busana pesta malam dapat dilihat pada pembuatannya yang menggunakan perpaduan bahan yang berbeda warna dan teksturnya yaitu menggunakan bahan lurik dan bahan satin *bridal*. Pada bagian pertama yaitu gaun panjang dengan potongan pada bagian pinggang, menggunakan bahan satin *bridal* dan bahan lurik dengan sentuhan warna klasik yaitu warna coklat muda dan warna kuning. Pada bagian kedua yaitu setelan blazer dengan panjang lengan tiga perempat yaitu lengan lonceng dan menggunakan bentuk garis leher V serta menggunakan bahan kombinasi lurik dan satin *bridal* dengan perpaduan warna klasik yaitu coklat muda dan abu-abu (lurik). Tampilan busana pesta malam yang unik, klasik tetapi tetap memunculkan kesan modern.

Penciptaan busana pesta malam pada pertunjukan *Dimantion* ini mengacu pada *trend* mode 2017-2018 yaitu *The Grey Zone* dengan menampilkan busana pesta malam yang dibuat dengan teknik *manipulating fabric* atau manipulasi kain. Pemilihan bahan yang bertekstur halus, kasar, kaku, timbul dan lain-lain ditampilkan dalam *trend* ini. Permainan warna bahan juga ditunjukkan dalam *trend* ini. Perpaduan warna-warna pastel yang berani, tetapi tetap terlihat serasi dan seimbang.

C. SUMBER IDE

1. Pengertian Sumber Ide

Menurut Sri Widarwati (2000:53), Sumber ide adalah segala sesuatu yang dapat menimbulkan ide seseorang untuk menciptakan desain ide baru. Dalam menciptakan suatu desain busana yang baru. Seorang perancang busana dapat melihat dan mengambil berbagai obyek untuk dijadikan sebagai sumber ide. Obyek tersebut dapat berupa busana benda-benda yang ada di lingkungan di mana seorang perancang tersebut berada dan peristiwa-peristiwa penting baik di tingkat nasional maupun internasional.

2. Sumber Ide Rumah Gaya Eropa Klasik

Sumber ide merupakan penuangan inspirasi dari tema yang digunakan. Tema besar yang diambil dalam pembuatan busana pesta malam ini adalah *Dimantion* dan mengacu pada *trend 2017-2018 The Grey Zone*. Dalam hal ini tema yang diambil dari *trend 2017-2018 The Grey Zone* adalah tema yang ke empat yaitu *Digitarian* dan sub tema *Prodigy*. Untuk sumber ide yang digunakan adalah rumah gaya Eropa klasik.

Sumber ide adalah segala sesuatu yang dapat menimbulkan ide seseorang untuk menciptakan desain baru. Sumber ide yang penulis gunakan adalah rumah Eropa klasik. Alasan penulis menggunakan sumber ide rumah Eropa klasik karena konsepnya yang dapat menghadirkan kesan sederhana tetapi tetap terlihat elegan. Tampilannya juga unik dan memiliki nilai keistimewaan tersendiri. Desain rumah Eropa yang klasik atau tradisional banyak terpengaruh oleh gaya desain kerajaan

Eropa dan desain gaya Victorian. Rumah Eropa identik dengan kemegahannya yang mirip seperti kemegahan kastil kerajaan. (sumber : rumahmasadepan.com).



Sumber: rumahminimalisbagus.com

Gambar 3. Rumah Eropa Klasik

Bangunan dengan desain arsitektur klasik memang unik dan menarik, memberikan kesan berbeda dengan bangunan yang ada di sekitarnya, membuat kita merasa kembali ke masa lalu. Saat ini di negara Eropa, diantara gedung pencakar langit yang menjulang dan rumah dengan desain minimalis yang modern, kita masih bisa menemui banyak bangunan dengan desain klasik. Sebagian dari gedung tersebut adalah bangunan lama yang masih dipertahankan desain aslinya dan sebagian lagi adalah gedung-gedung baru yang mengadopsi desain klasik agar terlihat berbeda dengan bangunan di sekitarnya. Biasanya desain arsitektur klasik memiliki ciri-ciri pilar yang besar dan kokoh, lengkungan di atas pintu, atap berbentuk kubah, dan juga ornamen-ornamen dengan motif rumit dan detail (sumber : rumahminimalisbagus.com).

Desain arsitektur klasik sendiri adalah gaya bangunan dan teknik mendesain yang mengacu pada zaman Yunani kuno pada periode Helenistik dan

kekaisaran Romawi. Arsitektur klasik bangsa dari bangsa Yunani dan Roma kuno merupakan dasar dari bangunan klasik yang ada di dunia saat ini. Arsitektur klasik dimulai saat seorang arsitektur ternama Romawi bernama Marcus Vitruvius yang sedang berjaya di abad pertama sebelum masehi yakin bahwa para pembangun harus menggunakan prinsip matematika dalam membangun kuil. Dalam tulisannya Marcus mengenalkan classical order yang menjelaskan mengenai gaya kolom-kolom dan desain simetris yang digunakan dalam arsitektur klasik (sumber : lihat.co.id).

Kesimpulan dari penjelasan di atas adalah rumah Eropa klasik mempunyai ciri khas yaitu bentuk pilar-pilar yang besar dan kokoh, lengkungan di atas pintu, atap berbentuk kubah, dan juga ornamen-ornamen dengan motif rumit dan detail. Selain itu warna yang khas dari rumah Eropa klasik yaitu putih, abu-abu dan coklat.

3. Karakteristik Sumber Ide dalam Penciptaan Busana

Sumber ide secara garis besar menurut Chodiyah dan Mamdy (1982:172), dapat dikelompokkan menjadi tiga, yaitu :

- a. Sumber ide dari penduduk dunia, atau pakaian daerah-daerah di Indonesia.
- b. Sumber ide dari benda-benda alam, seperti bentuk dan warna dari bentuk-bentuk tumbuhan, binatang, gelombang laut, bentuk awan dan bentuk-bentuk geometris.
- c. Sumber ide dari peristiwa-peristiwa nasional, maupun internasional, misalnya pakaian olahraga dari peristiwa PON, SEA Games, Olympic Games, dari Pakaian Upacara 17 Agustus.

Dari ketiga kelompok sumber ide tersebut tidak perlu diambil secara keseluruhan, melainkan dapat diambil pada bagian-bagian tertentu yang dianggap menarik untuk dijadikan sebagai sumber ide dari seorang perancang busana dalam menciptakan model busana yang baru, misalnya kekhususan atau keistimewaan dari sumber ide tersebut (Sri Widarwati, 2000:59).

Penulis mengambil sumber ide dari bentuk-bentuk benda alam yaitu dari bentuk arsitektur rumah Eropa klasik kemudian dikembangkan dan diwujudkan dalam sebuah hasil karya busana pesta malam.

4. Pengembangan Sumber Ide

Pengembangan sumber ide adalah perubahan bentuk sesuai dengan selera maupun latar belakang perancangannya. Pengembangan bentuk sumber ide antara lain sebagai berikut :

a. *Stilasi*

Stilasi merupakan cara penggambaran untuk mencapai bentuk keindahan dengan cara menggunakan obyek benda yang digambar, yaitu dengan cara meniru di setiap kontur pada obyek atau benda tersebut. Contoh: penggambaran ornamen, motif batik, lukisan tradisional, dll. Proses *stilasi* ini dapat dilakukan dengan menambahkan detail pada setiap perubahan sehingga semakin banyak detailnya semakin terlihat rumit.

b. *Distorsi*

Distorsi merupakan penggambaran bentuk yang menekankan pada penciptaan karakter, dengan cara menyangatkan wujud-wujud tertentu pada benda atau obyek yang digambar. Contoh karakter wajah Gatot Kaca dan berbagai wajah topeng lainnya.

c. *Transformasi*

Transformasi adalah penggambaran bentuk yang menekankan pada pencapaian karakter dengan cara memindahkan wujud atau figur dari obyek lain ke obyek yang digambar. *Transformasi* lebih berkecenderungan untuk

memindahkan bentuk satu ke bentuk lainnya sehingga terjadi suatu perubahan atau pergeseran. Contoh : penggambaran manusia berkepala binatang atau sebaliknya.

d. *Deformasi*

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 hasil interpretasi yang sifatnya sangat hakiki (Dharsono Sony : 2004).

Dari uraian di atas dapat disimpulkan bahwa, dalam pengambilan sumber ide sebaiknya tidak ditampilkan atau diaplikasikan pada keseluruhan busana tetapi hanya pada bagian-bagian tertentu saja, terutama pada bagian yang akan dijadikan pusat perhatian dari busana tersebut. Selain itu pengambilan sumber ide apabila dilakukan pengembangan atau perubahan, harus diperhatikan pengembangan sumber ide yang diterapkan sehingga tidak menghilangkan ciri khas dari sumber ide yang diambil. Dalam busana pesta malam ini sumber ide yang diambil menggunakan pengembangan sumber ide *deformasi* dengan cara menggambarkan obyek tersebut dengan hanya sebagian yang dianggap mewakili atau pengambilan unsur tertentu yang mewakili karakter.

D. DESAIN BUSANA

1. Pengertian Desain Busana

Desain berasal berasal dari bahasa inggris *design* yang berarti “gambar desain, rencana atau reka rupa”. Dalam bidang busana atau *fashion*, desain dihasilkan melalui pemikiran, pertimbangan, perhitungan, kepekaan cita rasa seni serta kecenderungan *trend* yang diwujudkan dalam bentuk gambar di atas bidang datar misalnya kertas dan papan (Afif Ghurub Bestari, 2011:4). Desain adalah suatu rancangan atau gambaran suatu objek atau benda. Dibuat berdasarkan susunan dari garis, bentuk, warna dan tekstur. Dalam pembuatan desain busana pengetahuan mengenai unsur-unsur dan prinsip-prinsip desain perlu diketahui dan dipelajari (Sri Widarwati, 2000:2). Menurut Ernawati, dkk (2008:195) desain merupakan pola rancangan yang menjadi dasar pembuatan suatu benda seperti busana.

Kesimpulan uraian di atas adalah, 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 idea tau gagasan perancang kepada orang lain. Dapat dikatakan pula bahwa setiap busana adalah hasil perwujudan akhir sebuah proses desain busana.

2. Penggolongan Desain

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

a. Desain Struktur

Menurut Afif Ghurub Bestari (2011:5), desain struktur (*structural design*) pada busana kerap kali disebut sebagai pembentuk siluet busana (*fashion silhouette*). Siluet adalah garis luar bentuk suatu busana karena potongan atau pola serta adanya detail, seperti lipit, kerut, kelim dan kupnat. Sedangkan menurut Widjiningsih (1982:1), desain struktur (*structural design*) ialah susunan dari garis, bentuk, warna dan tekstur dari suatu benda yang mempunyai ruang maupun gambaran dari suatu benda (bagian-bagian benda yang akan dibuat).

Jadi, desain struktur adalah susunan dari garis sebagai pembentuk benda maupun gambar (desain). Berdasarkan bentuk akhir garis luar yang dipergunakan, siluet dapat dibedakan atas beberapa jenis yang diistilahkan dalam huruf sebagai berikut :

1) Siluet A

Siluet A merupakan busana yang didesain pada bagian atas kecil dan bagian bawah besar, baik panjang maupun pendek dengan lengan maupun tanpa lengan.

2) Siluet Y

Siluet Y merupakan busana yang didesain pada bagian atas besar atau lebar dengan garis leher berbentuk V (*V neckline*) dan bagian bawah (rok) mengecil atau menyempit.

3) Siluet I

Siluet I merupakan busana yang mempunyai model bagian atas, bagian tengah, dan bagian bawah cenderung sama besar atau sama lebar. Namun, ada juga yang pada bagian pinggang sedikit ramping.

4) Siluet X

Siluet X merupakan busana yang mempunyai model besar pada bagian atas, kecil pada bagian pinggang dan besar pada bagian bawah (rok). Beberapa orang juga menyebutnya sebagai siluet S.

5) Siluet T

siluet T merupakan busana yang mempunyai desain kecil pada bagian garis leher, besar pada lengan, dan kecil pada bagian bawah (rok).

6) Siluet L

Siluet L merupakan bentuk busana variasi I, yaitu diberikan tambahan di bagian belakang dengan bentuk yang panjang atau *drapery*. Bentuk ini biasanya terlihat pada busana pengantin internasional atau gaun malam berekor.

b. Desain Hiasan

Menurut Widjiningsih (1982:1), desain hiasan adalah desain yang berfungsi untuk memperindah suatu benda yang akan dibuat.

Adapun syarat desain hiasan untuk busana, antara lain sebagai berikut :

- a) Hiasan digunakan secara terbatas atau tidak berlebihan.
- b) Letak hiasan disesuaikan dengan bentuk strukturnya.
- c) Hiasan harus cocok dengan bahan desain strukturnya dan sesuai dengan cara pemeliharaannya.

3. Unsur dan Prinsip Desain

a. Unsur Desain

Suatu gambar desain tercipta melalui suatu proses berupa totalitas berpikir yang mendukung ilmu seni rupa dengan unsure-unsur lain yang mendukung. 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 biasa disebut unsur visual (Afif Ghurub Bestari, 2011:11).

Sedangkan menurut Sri Widarwati (2000:7) unsur desain adalah segala sesuatu yang dipergunakan untuk menyusun suatu rancangan. Unsur tersebut selalu ada dalam setiap desain sejak zaman dahulu hingga kini, tetapi bentuk dan variasinya yang selalu berubah-ubah sesuai dengan hal-hal yang disukai masyarakat. Hal tersebut dapat dilihat pada bidang busana, setiap tahun atau setiap musim, mode busana selalu berganti, sehingga muncullah *trend* mode dari tahun ke tahun.

Dari uraian di atas dapat disimpulkan bahwa unsur desain adalah segala sesuatu yang digunakan seorang untuk membuat atau mewujudkan suatu desain dan unsur tersebut berupa unsur visual (dapat dilihat). Adapun unsur-unsur desain yang perlu diketahui adalah sebagai berikut :

1) Garis

Garis merupakan unsur visual dua dimensi yang digunakan manusia dalam mengungkapkan perasaan atau emosi. Yang dimaksud dengan unsur garis adalah goresan dengan benda keras di atas permukaan benda datar, seperti kertas, dinding dan papan. Melalui goresan-goresan berupa garis tersebut, seorang desainer busana dapat mengkomunikasikan gagasan dan mengemukakan pola gambar desainnya kepada orang lain (Afif Ghurub Bestari, 2011:11).

Menurut Sri Widarwati (2000:7), garis merupakan unsur yang tertua yang digunakan untuk mengungkapkan emosi dan perasaan seseorang. Dalam desain busana 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 *princess*, *longtorso*, *yuke* (pas).
- c) Menentukan periode suatu busana (siluet, periode *empire*, periode *princess*).
- d) Memberi arah dan pergerakan.

Dari penjelasan di atas dapat disimpulkan bahwa garis merupakan unsur visual yang digunakan seseorang untuk mengungkapkan perasaan dan emosinya yang dapat diwujudkan dalam sebuah desain. Ada dua jenis garis sebagai dasar dalam pembuatan bermacam-macam garis yaitu sebagai berikut :

a.) Garis Lurus

Garis lurus mempunyai sifat kaku serta member kesan kukuh dan keras. Namun dengan adanya arah, maka sifat garis dapat berubah seperti berikut ini.

- 1) Garis lurus tegak member kesan keluhuran.
- 2) Garis lurus mendatar memberikan kesan tenang.
- 3) Garis lurus miring atau diagonal merupakan kombinasi sifat garis vertikal dan horizontal yang mempunyai sifat lebih hidup (dinamis) (Afif Ghurub Bestari, 2011:12).

b.) Garis Lengkung

Garis lengkung mempunyai sifat luwes atau kadang-kadang bersifat riang dan gembira (Afif Ghurub Bestari, 2011:12).

2) Arah

Pada benda apapun, termasuk busana, dapat dilihat dan dirasakan adanya arah tertentu, misalnya mendatar, tegak lurus dan miring. Secara nyata arah ini dapat dilihat dan dirasakan keberadaannya. Arah ini sering dimanfaatkan dalam merancang benda dengan tujuan tertentu. Contohnya dalam gambar desain busana unsur arah pada motif kain dapat digunakan untuk mengubah penampilan dan bentuk tubuh pemakai (Afif Ghurub Bestari, 2011:12).

Menurut Sri Widarwati (2000:8) setiap garis mempunyai arah yaitu :

- a) Mendatar (horizontal)
- b) Tegak lurus (vertikal) dan
- c) Miring ke Kiri dan Miring ke Kanan (diagonal)

Masing masing arah memberikan pengaruh yang berbeda terhadap si pengamat. Dari penjelasan di atas dapat diambil kesimpulan bahwa, arah merupakan unsur yang digunakan pada desain maupun busana dan pada setiap masing-masing arah dapat mempengaruhi penampilan dan tubuh si pemakai.

3) Ukuran

Ukuran merupakan salah satu unsur yang sangat mempengaruhi desain busana atau benda lainnya. Unsur-unsur yang dipergunakan dalam suatu desain hendaklah diatur ukurannya dengan baik agar desain tersebut memunculkan keseimbangan dan keserasian. Apabila ukurannya tidak seimbang, desain yang dihasilkan akan terlihat kurang bagus atau kurang indah (Afif Ghurub Bestari, 2011:13).

Menurut Prapti Karomah dan Sicilia Sawitri (1988:53) ukuran di dalam busana terdapat pada ukuran bagian-bagian busana, misalnya ukuran lengan, ukuran kerah, ukuran rok, ukuran saku, ukuran manset dll.

Kesimpulan dari uraian di atas bahwa ukuran merupakan unsur yang sangat mempengaruhi dalam desain busana, karena pada bagian-bagian busana seperti lengan, kerah, rok, saku, manset dll membutuhkan ukuran yang tepat dan sesuai dengan ukuran si pemakai agar terlihat seimbang dan serasi.

4) Bentuk

Bentuk adalah hasil hubungan dari beberapa garis yang menghasilkan area atau bidang dua dimensi (*shape*). Apabila bidang tersebut disusun dalam satu ruang, terjadilah bentuk tiga dimensi atau *form*. Jadi bentuk dua dimensi adalah bentuk perencanaan secara lengkap untuk benda atau barang datar (dipakai untuk benda yang memiliki ukuran panjang dan lebar). Sedangkan bentuk tiga dimensi adalah bentuk perencanaan secara lengkap untuk benda atau barang datar yang memiliki panjang, lebar dan tinggi. Teknik tiga dimensi terkait dengan volume dan isi. Dalam hal ini busana merupakan bentuk tiga dimensi yang berarti memiliki ruang atau dapat diisi oleh tubuh pemakai.

Berdasarkan jenisnya, bentuk dibedakan atas bentuk naturalis, bentuk geometris, bentuk dekoratif dan bentuk abstrak. Bentuk naturalis adalah bentuk yang berasal dari bentuk-bentuk realis yang ada di alam, seperti tumbuh-tumbuhan, hewan dan bentuk-bentuk alam lainnya. Bentuk geometris adalah bentuk yang diukur dengan alat pengukur dan mempunyai pengulangan bentuk yang teratur, misalnya bentuk segi empat, segitiga, bujur sangkar, kerucut dan lingkaran. Sedangkan bentuk dekoratif merupakan

bentuk yang sudah diubah dari bentuk asli melalui proses stilasi atau stilir tetapi masih ada cirri khas bentuk aslinya (Afif Ghurub Bestari, 2011:13).

Bentuk-bentuk di dalam busana dapat berupa :

- a) Bentuk kerah
- b) Bentuk lengan
- c) Bentuk rok
- d) Bentuk saku
- e) Bentuk pelengkap busana
- f) Motif (Sri Widarwati, 2000:10).

Kesimpulan dari uraian di atas adalah beberapa garis dan jika garis tersebut digabung atau disatukan menghasilkan atau membentuk bidang dua dimensi (*shape*), apabila bidang tersebut disusun dalam satu ruang, terjadilah bentuk tiga dimensi atau *form*.

5) Tekstur

Tekstur merupakan keadaan permukaan suatu benda atau kesan yang timbul dari apa yang terlihat pada permukaan benda. Tekstur ini dapat diketahui dengan cara melihat atau meraba. Tekstur pada kain akan terlihat berkilau, bercahaya, kusam, transparan, kaku dan lemas. Sedangkan dengan meraba akan diketahui apakah permukaan suatu benda kasar, halus, tipis, tebal atau licin (Afif Ghurub Bestari, 2011:13).“Menurut Sri Widarwati (2000:14), tekstur adalah sifat permukaan dari suatu benda yang dapat dilihat dan dirasakan”.

Dapat disimpulkan bahwa tekstur merupakan sifat atau keadaan permukaan suatu benda yang dapat dilihat maupun diraba untuk dapat mengetahui tekstur dari benda tersebut.

6) Value (Nilai)

Value (nilai) atau disebut juga nilai gelap terang yaitu sifat warna yang menunjukkan apakah warna mengandung hitam dan putih (Sri Widarwati, 2000:12).

Menurut Afif Ghurub Bestari, (2011:14), yang dimaksud dengan *value* adalah nilai gelap terang. Semua benda kasat mata hanya dapat terlihat karena adanya cahaya, baik cahaya alam maupun cahaya buatan. Apabila suatu benda diamati, akan terlihat bahwa bagian-bagian permukaan benda tidak seluruhnya diterpa oleh cahaya. Ada bagian yang terang dan ada bagian yang gelap. Keadaan ini yang menimbulkan adanya nilai atau kadar gelap dan terang pada permukaan benda. Nilai atau kadar gelap dan terang ini disebut dengan istilah *value*.

Dapat disimpulkan bahwa *Value* atau Nilai, yaitu nilai gelap terang suatu benda yang dapat dilihat karena adanya cahaya.

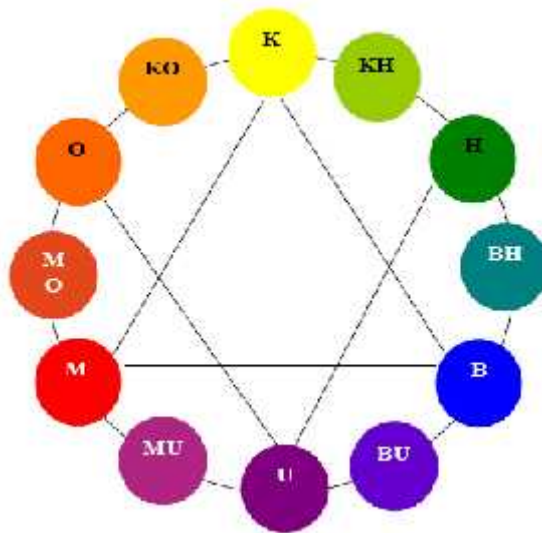
7) Warna

Warna termasuk unsur yang sangat menonjol. Dengan adanya warna, suatu benda dapat dilihat keindahannya. Selain itu, warna juga dapat mengungkapkan suasana perasaan desainer atau karakter gambar busana yang dirancang. Warna dapat menunjukkan sifat, karakter dan citra yang berbeda-beda. Warna memiliki variasi yang sangat banyak, misalnya warna muda, warna tua, warna terang, warna gelap, warna lembut dan warna menyala. Dalam dunia busana ada beberapa istilah untuk warna, misalnya warna panas, warna dingin, warna lembut, warna ringan, warna sedih, warna muram dan warna riang. Inilah yang disebut dengan karakter warna (Afif Ghurub Bestari, 2011:14).

Menurut Sri Widarwati (2000:12), warna memiliki daya tarik tersendiri. Meskipun busana telah memiliki garis desain yang baik tetapi pemilihan warnanya tidak tepat, maka akan tampak tidak serasi. Pemilihan kombinasi warna yang tepat akan memberikan kesan yang menarik.

Kesimpulan dari uraian di atas, warna merupakan ungakapan suasana hati seorang perancang atau desainer busana yang di tuangkan dalam hasil rancangan busananya (pemilihan warna bahan) melalui warna.

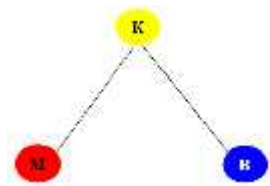
a) Pengelompokkan warna



Gambar 4. Lingkaran Warna

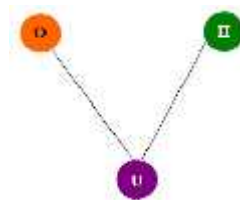
Prang memiliki teori yang sederhana, *Prang* mengelompokkan warna menjadi lima bagian, yaitu warna *primer*, *sekunder*, *intermediet*, *tersier* dan *kuarter* (Afif Ghurub Bestari, 2011:14).

- (1) Warna *Primer*, yaitu disebut juga dengan warna dasar atau pokok karena warna ini tidak diperoleh dari pencampuran warna (*hue*) lain. Warna *primer* terdiri atas warna merah, kuning dan biru.



Gambar 5. Warna *Primer*

- (2) Warna *Sekunder*, yaitu warna hasil pencampuran dari dua warna *primer*. Warna Sekunder terdiri atas warna orange, hijau, dan ungu.



Gambar 6. Warna *Sekunder*

- (3) Warna *Intermediet*, warna yang diperoleh dengan dua cara, yaitu pencampuran warna *primer* dengan warna *sekunder* yang berdekatan dalam lingkaran warna dan pencampuran warna *primer* dengan perbandingan 1:2.
- (4) Warna *Tersier* adalah warna yang terjadi apabila dua warna sekunder dicampur. Warna *tersier* ada tiga yaitu *tersier* biru, *tersier* merah dan *tersier* kuning.
- (5) Warna *kuarter* adalah warna yang dihasilkan oleh pencampuran dua warna *tersier*. Warna *kuarter* ada tiga yaitu *kuarter* hijau, *kuarter* orange dan *kuarter* ungu (Afif Ghurub Bestari, 2011:15-16).

b) Pembagian Warna

Warna menurut sifatnya dapat dibagi atas 3 bagian yaitu sifat panas dan dingin atau *hue* dari suatu warna, sifat terang dan gelap atau *value* warna serta sifat terang dan kusam atau intensitas dari warna.

- (1) Warna yang Bersifat Panas dan Dingin atau *Hue* dari Suatu Warna

Sifat panas dan dingin suatu warna sangat dipengaruhi oleh *huenya*. *Hue* merupakan suatu istilah yang dipakai untuk membedakan suatu

warna dengan warna yang lainnya, seperti merah, kuning, biru dan lainnya. Perbedaan antara merah dan kuning ini adalah perbedaan hue-nya. *Hue* dari suatu warna mempunyai sifat panas dan dingin. Warna-warna panas adalah warna yang berada pada bagian kiri dalam lingkaran warna, yang termasuk dalam warna panas ini yaitu warna yang mengandung unsur merah, kuning dan jingga. Warna panas ini memberi kesan berarti, agresif, menyerang, membangkitkan, gembira, semangat dan menonjol. Sedangkan warna yang mengandung unsur hijau, biru, ungu disebut warna dingin. Warna dingin lebih bersifat tenang, pasif, tenggelam, melankolis serta kurang menarik perhatian.

(2) Warna yang Bersifat Terang dan Gelap atau *Value* Warna

Sifat terang dan gelap suatu warna disebut dengan value warna. *Value* warna ini terdiri atas beberapa tingkat. Untuk mendapatkan value ke arah yang lebih tua dari warna aslinya disebut dengan shade, dilakukan dengan penambahan warna hitam. Sedangkan untuk warna yang lebih muda disebut dengan tinta, dilakukan dengan penambahan warna putih.

(3) Warna yang Bersifat Terang dan Kusam atau Intensitas dari Warna

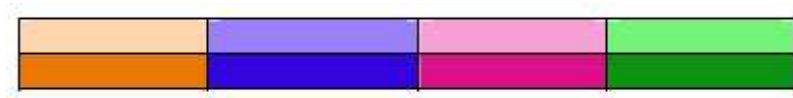
Sifat terang dan kusam suatu warna dipengaruhi oleh kekuatan warna atau intensitasnya. Warna-warna yang mempunyai intensitas kuat akan kelihatan lebih terang sedangkan warna yang mempunyai intensitas lemah akan terlihat kusam (Afif Ghurub Bestari, 2011:16).

c) Kombinasi Warna

Dari berbagai warna yang sudah ada, besar kemungkinan belum ditemui warna yang diinginkan. Oleh sebab itu warna ini perlu dikombinasikan. Mengkombinasikan warna, berarti meletakkan dua warna atau lebih secara berjejer atau bersebelahan.

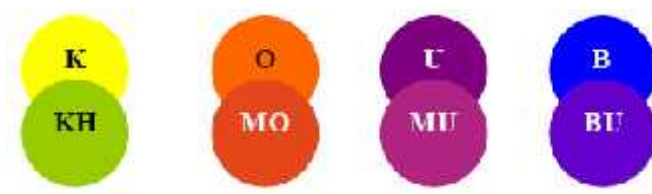
Jenis-jenis kombinasi warna dapat dikelompokkan atas :

- (1) Kombinasi monokromatis atau kombinasi satu warna yaitu kombinasi satu warna dengan value yang berbeda. Misalnya merah muda dengan merah, hijau muda dengan hijau tua, dll, seperti di bawah ini :



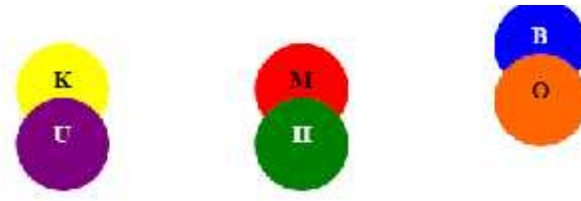
Gambar 7. Kombinasi monokromatis

- (2) Kombinasi analogous yaitu kombinasi warna yang berdekatan letaknya dalam lingkaran warna. Seperti merah dengan merah keorangean, hijau dengan biru kehijauan, dll.



Gambar 8. Kombinasi analogous

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



Gambar 9. Kombinasi warna komplementer

- (4) Kombinasi warna split komplementer yaitu kombinasi warna yang terletak pada semua titik yang membentuk huruf Y pada lingkaran warna. Misalnya kuning dengan merah keunguan dan biru keunguan, Biru dengan merah keorenan dan kuning keorenan, dan lain-lain.
- (5) Kombinasi warna double komplementer yaitu kombinasi sepasang warna yang berdampingan dengan sepasang komplementernya. Misalnya kuning orange dan biru ungu.
- (6) Kombinasi warna segitiga yaitu kombinasi warna yang membentuk segitiga dalam lingkaran warna. Misalnya merah, kuning dan biru, orange. Hijau dan ungu. Kombinasi warna monokromatis dan kombinasi warna analogous di atas disebut kombinasi warna harmonis, sedangkan kombinasi warna komplementer, split komplementer, double komplementer dan segitiga disebut juga kombinasi warna kontras. (Ernawati dkk, 2008:210-211)

b. Prinsip Desain

Untuk dapat menciptakan desain yang lebih baik dan menarik perlu diketahui tentang prinsip-prinsip desain. Menurut Sri Widarwati (2000:15), prinsip-prinsip desain adalah suatu cara untuk menyusun unsur-unsur sehingga tercapai perpaduan yang member efek tertentu.

Adapun prinsip-prinsip desain sebagai berikut (Ernawati dkk, 2008:211-213).

1) Harmoni

Harmoni adalah prinsip desain yang menimbulkan kesan adanya kesatuan melalui pemilihan dan susunan objek atau ide atau adanya keselarasan dan kesan kesesuaian antara bagian yang satu dengan bagian yang lain dalam suatu benda, atau antara benda yang satu dengan benda lain yang dipadukan.

2) Proporsi

Proporsi adalah perbandingan antara bagian yang satu dengan bagian yang lain yang dipadukan. Untuk mendapatkan suatu susunan yang menarik perlu diketahui bagaimana cara menciptakan hubungan jarak yang tepat atau membandingkan ukuran objek yang satu dengan objek yang dipadukan secara proporsional.

3) Balance

Balance atau keseimbangan adalah hubungan yang menyenangkan antar bagian-bagian dalam suatu desain sehingga menghasilkan susunan yang menarik. Keseimbangan ada 2 yaitu :

- a) Keseimbangan simetris atau formal maksudnya yaitu sama antara bagian kiri dan kanan serta mempunyai daya tarik yang sama. Keseimbangan ini dapat memberikan rasa tenang, rapi, agung dan abadi.

- b) Keseimbangan asimetris atau informal yaitu keseimbangan yang diciptakan dengan cara menyusun beberapa objek yang tidak serupa tapi mempunyai jumlah perhatian yang sama. Objek ini dapat diletakkan pada jarak yang berbeda dari pusat perhatian. Keseimbangan ini lebih halus dan lembut serta menghasilkan variasi yang lebih banyak dalam susunannya.

4) Irama

Irama dalam desain dapat dirasakan melalui mata. Irama dapat menimbulkan kesan gerak gemulai yang menyambung dari bagian yang satu ke bagian yang lain pada suatu benda, sehingga akan membawa pandangan mata berpindah-pindah dari suatu bagian ke bagian lainnya. Akan tetapi tidak semua pergerakan akan menimbulkan irama. Irama dapat diciptakan melalui :

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

5) Aksen/*center of interest*

Aksen merupakan pusat perhatian yang pertama kali membawa mata pada sesuatu yang penting dalam suatu rancangan. Ada beberapa hal yang perlu diperhatikan dalam menempatkan aksen :

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

6) *Unity*

Unity atau kesatuan merupakan sesuatu yang memberikan kesan adanya keterpaduan tiap unsurnya. Hal ini tergantung pada bagaimana suatu bagian menunjang bagian yang lain secara selaras sehingga terlihat seperti sebuah benda yang utuh tidak terpisah pisah. Misalnya leher berbentuk bulat diberi krah yang berbentuk bulat pula dan begitu juga sebaliknya.

4. Penerapan Unsur dan Prinsip Desain

Dalam mendesain busana unsur-unsur dan prinsip-prinsip desain hendaklah diperhatikan. Kedua elemen tersebut sangat menentukan bagaimana hasil desain busana yang kita buat. Dengan adanya unsure desain kita dapat melihat wujud dari desain yang kita buat dan dengan memperhatikan prinsip-prinsip desain, sebuah desain yang kita ciptakan dapat lebih indah dan sempurna. Pada desain busana setiap unsur atau karya yang kita tuangkan hendaklah mudah dibaca atau dipahami desainnya oleh orang lain dan sesuai dengan siapa orang yang akan memakainya. Hal ini penting karena setiap orang mempunyai bentuk tubuh yang tidak sama sehingga untuk menutupi kekurangan atau menonjolkan kelebihan sipemakai dapat kita gunakan unsur-unsur dan prinsip-prinsip desain di atas. (Ernawati dkk, 2008:213)

a. Penerapan unsur-unsur desain pada busana

Garis merupakan unsur yang 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 (garis princes, garis empire, dll) dan lain-lain.

Siluet pakaian dibuat hendaklah disesuaikan dengan bentuk tubuh sipemakai 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 hendaklah menghindari pakaian dengan siluet S karena gelombang-gelombang pada pakaian memberi kesan tambah menggemukkan. Begitu juga dengan warna dan tekstur serta unsur-unsur lainnya. Warna dan tekstur ini perlu disesuaikan dengan banyak faktor seperti warna kulit, kesempatan pemakaian, bentuk tubuh dan lain-lain. Jadi setiap sifat atau watak dari masing-masing unsur dapat dimanfaatkan untuk menutupi kekurangan dan menonjolkan kelebihan yang dimiliki sipemakai.

Seorang perancang atau desainer juga harus mempunyai pengetahuan tentang menjahit agar dapat menuangkan idenya dengan lebih kreatif dan rancangan ini dapat dibuat menjadi sebuah pakaian, dengan kata lain setiap garis-garis busana yang dibuat benar-benar dapat diwujudkan menjadi benda yang sesungguhnya. Jadi setiap garis atau bentuk yang dirancang tidak hanya indah di atas kertas saja tetapi orang lain juga dapat memahami desainnya untuk diwujudkan ke bentuk yang sebenarnya (Ernawati dkk, 2008:213).

b. Penerapan prinsip-prinsip desain pada busana

Setiap unsur-unsur desain disusun sedemikian rupa sehingga menghasilkan sebuah rancangan yang indah. Namun ini bukanlah pekerjaan yang mudah. Agar susunan setiap unsur ini indah maka diperlukan cara-cara tertentu yang dikenal dengan prinsip-prinsip desain sebagaimana sudah dijelaskan terdahulu. Setiap prinsip ini tidak digunakan secara terpisah-pisah melainkan satu kesatuan dalam suatu desain. Prinsip-prinsip ini yaitu harmoni, proporsi, balance, irama, aksen dan *unity*.

Sebuah desain yang dirancang tentunya ada ide-ide yang ditonjolkan. Misalnya ide busana wanita dengan lipit-lipit. Maka agar busana tersebut terlihat harmoni (serasi) maka bagian busana hendaklah juga menggunakan lipit yang bila dilihat tidak terlalu berlebihan. Janganlah menggunakan lipit pada rok kemudian kerut pada lengan, tentunya akan terlihat tidak harmoni. Begitu juga garis hias. Apabila kita 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 bagian ujungnya juga melengkung sehingga terlihat serasi.

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

Irama pada desain juga perlu diperhatikan. Ada beberapa cara yang dapat digunakan untuk menentukan irama pada desain sebagaimana sudah dijelaskan terdahulu. Kita bisa memilih salah satu irama pada pakaian yang diinginkan misalnya ada pengulangan bentuk seperti ada rimpel kecil yang dibuat pada garis leher maka diberi pengulangannya dengan membuat rimpel kecil juga pada ujung lengan. Kita bisa memilih salah satu irama yang diinginkan. Hal yang tidak kalah pentingnya adalah adanya kesatuan pada setiap unsur yang ada dalam desain. (Ernawati dkk, 2008:214)

5. Teknik Penyajian Gambar

Menurut Sri Widarwati (2000:72), dalam menggambar atau membuat sketsa-sketsa untuk menciptakan desain pakaian ada beberapa teknik penyajian yaitu :

- a. *Design Sketching*
- b. *Production Sketching*
- c. *Presentation Drawing*
- d. *Fashion Illustration*
- e. *Three Dimention Drawing*

1) Design Sketching

Menurut Sri Widarwati (2000:72), maksud *design sketching* atau menggambar sketsa ialah untuk mengembangkan ide-ide dan menerapkannya pada kertas secepat mungkin. Dalam *design sketching* ini, kita harus dapat mengembangkan *style* dengan cara kita sendiri. Ada beberapa hal yang harus diperhatikan dalam menggambar sketsa ini yaitu :

- 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 di atas 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*, kita menggambar semua detail bagian busana seperti kerah, lengan, saku, hiasan dan lain-lain.
- e) Pengembangan gambar dikerjakan di atas kertas *sheet* yang sama, mungkin ada perubahan siluet atau variasi pada detail-detail.
- f) Jangan menghapus apabila timbul ide baru. Tinggalkan saja dan mulailah dengan model yang baru. Jadi dalam kertas *sheet* ini ada beberapa model dan detail-detail yang bervariasi.
- g) Memilih desain yang disukai. Kita awali dengan menggambar sketsa busana rumah, dari desain ini kita mencari variasi pada garis leher, model lengan, kerah dan model roknya. Akhirnya kita dapat menentukan desain mana yang kita pilih (Sri Widarwati, 2000:72-73).

2) *Production Sketching*

Menurut Sri Widarwati (2000:75), *Production Sketching* ialah suatu sketsa yang akan digunakan untuk tujuan produksi suatu busana. Oleh karena itu harus memperhatikan hal-hal berikut ini :

- a) Semua detail harus digambar dengan jelas dan disertai keterangan yang lengkap.
- b) Sikap atau *pose* ke depan dan ke belakang dengan proporsi yang sebenarnya.
- c) Hati-hati dalam penempatan kup, saku, kancing, jahitan dan sebagainya. Hal ini disebabkan karena berhubungan dengan busana yang akan diproduksi.
- d) Desain 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*.

Menurut Sri Widarwati (2000:75), *production Sketching* dimaksudkan untuk membantu para pembuat pola dalam menjalankan tugasnya. Jadi seorang pembuat pola harus bisa membaca sketsa dan menganalisa dari sketsa desain yang ada. Suatu *production sheet* yang akan dipakai pada suatu industri, menguraikan dengan jelas segala keperluan untuk pembuatan pakaian, antar lain tentang bahan, *trimming*, contoh warna, *lining*, *interlining* dan lain-lain.

3) *Presentation Drawing*

Menurut Sri Widarwati (2000:77), *presentation Drawing* adalah suatu sajian gambar atau koleksi yang ditunjukkan kepada pelanggan (*buyer*). Oleh karena itu dalam penyajian dan pengaturannya (*layout*) harus memperhatikan hal-hal berikut :

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

4) *Fashion Illustration*

Fashion Illustration adalah suatu sajian gambar *fashion* yang dimaksudkan untuk tujuan promosi suatu desain. Seorang *fashion illustration* bertugas membuat suatu ilustrasi untuk suatu promosi sesuatu desain dan biasanya bekerja untuk suatu majalah, koran, buku dan lain-lain.

Untuk *fashion illustration* menggunakan proporsi tubuh 9 x atau 10 x tinggi kepala. Dalam hal ini kaki dibuat lebih panjang (Sri Widarwati, 2000:77-78).

5) *Three Dimention Drawing*

Menurut Sri Widarwati (2000:79), *Three Dimention Drawing* merupakan suatu sajian gambar yang menampilkan ciptaan desain busana dengan bahan sebenarnya. Dibuat dalam tiga kenampakan (tiga dimensi). Langkah-langkah menggambar tiga dimensi :

- a) Menggambar desain busana di atas proporsi tubuh yang lengkap.
- b) Menyelesaikan gambar (member warna).
- c) Memotong pada bagian-bagian tertentu, misalnya pada panjang bahu sampai batas panjang lengan atas dan bawah, sisi badan kanan dan kiri. Untuk bagian lubang leher, lubang lengan dan batas bawah rok tidak dipotong. Bagian ini diselesaikan dengan penyelesaian jahitan yang sesungguhnya.
- d) Menggunting bahan sesuai model ditambah 1 cm untuk penyelesaian gambar. Pada bagian tertentu ditambah beberapa cm untuk penyelesaian jahitan.
- e) Menjahit dan menyelesaikan kerung leher, lubang lengan, bagian bawah rok dan melengkapinya sesuai model.
- f) Member lem pada bagian-bagian yang nantinya tertutup bahan.
- g) Menempelkan kapas sebagian, agar tidak mengenai bahan.
- h) Memasukkan bahan pada bagian yang terpotong, kemudian lem pada bagian buruk (sebaliknya).
- i) Memasukkan sejumlah kapas agar berkesan timbul dan tampak lebih menarik. Penambahan kapas menyesuaikan bentuk tubuh dan model.
- j) Member lapisan kertas yang kuat untuk menutupi dan merapikan sajian gambar pada bagian buruk.

E. BUSANA PESTA

1. Pengertian Busana Pesta

Busana pesta adalah busana yang dikenakan pada kesempatan pesta, dimana pesta tersebut dibagi menurut waktunya yaitu pesta pagi, pesta siang dan pesta malam (Prapti Karomah dan Sicilia Sawitri, 1988:10). Busana pesta adalah busana yang dikenakan pada kesempatan pesta baik pagi hari, siang hari, dan malam hari (Enny Zuhni Khayati, 1998:3).

Kesimpulan dari uraian tersebut, busana pesta adalah busana yang dikenakan pada kesempatan pesta baik pesta pagi, pesta siang, pesta sore maupun pesta malam hari, di mana busana yang dikenakan lebih istimewa dibandingkan dengan busana sehari-hari, baik dari segi bahan, teknik jahit, desain maupun hiasannya.

2. Karakteristik Busana Pesta

Busana pesta mempunyai beberapa karakteristik dilihat dari waktu dan jenis pestanya. Karakteristik tersebut antara lain sebagai berikut :

a. Busana Pesta Pagi/Siang

Dapat memakai busana Barat atau Timur atau busana Nasional. Pada pesta perkawinan lebih baik memakai busana Nasional.

Untuk busana Barat :

- 1) Model dibuat lebih baik dari busana bepergian.
- 2) Warna muda atau cerah, jangan dipakai warna yang menyilaukan.
- 3) Pelengkap tas, sepatu tumit tinggi.

b. Busana Pesta Sore

Untuk busana pesta sore karakteristiknya sebagai berikut :

- 1) Bahan lebih baik daripada untuk pesta pagi atau siang
- 2) Warna lebih menyolok atau lebih gelap.
- 3) Perhiasan jangan yang berkilau.

c. Busana Pesta Malam

Busana pesta malam merupakan busana yang paling mewah, terutama bagi wanita.

- 1) Bahan yang baik, warna gelap atau menyolok, berkilau, dengan tenunan benang emas atau perak.
- 2) Model : gaun pendek atau gaun panjang (*long dress*), garis leher terbuka.
- 3) Pelengkap : tas, sepatu (warna boleh berkilau).

d. Busana Resmi

Busana resmi yang dikenakan pada upacara atau resepsi resmi yaitu misalnya acara kenegaraan. Busana resmi yang biasa digunakan oleh wanita pada acara tersebut adalah kain dan kebaya (Prapti Karomah dan Sicilia Sawitri, 1988:10).

3. Karakteristik Pemakai

Pemilihan busana perlu diperhatikan bentuk tubuh kita. Ada beberapa bentuk tubuh yang harus kita ketahui yaitu :

a. Bentuk tubuh pendek kurus

Karakteristik busana untuk tubuh pendek kurus adalah yaitu model busana rok cukup panjang, tidak terlalu mini, menggunakan kerut dan bentuk rok klok. Menggunakan celana bagian bawah jangan terlalu longgar. Menggunakan lengan puncak, garis leher bulat, ukuran kerah kecil atau sedang. Bahan yang digunakan yaitu bahan bermotif bunga kecil atau sedang dan jika motif bergaris yaitu berukuran sedang, tekstur bahan sedang, tebal, berkilau dan warna cerah.

b. Bentuk tubuh pendek gemuk

Karakteristik busana untuk tubuh pendek kurus adalah rok yang digunakan tidak terlalu span, jika menggunakan celana ukuran sedang. Menggunakan garis leher bentuk V atau U agak rendah ukuran kerah rebah sedang. Bahan yang dipilih yaitu bermotif bunga sedang, jika motif bergaris pilih motif garis kecil atau sedang, tekstur sedang, warna bahan gelap. Jika busana menggunakan garis hias pilih yang sederhana atau mengarah vertikal.

c. Bentuk tubuh tinggi kurus

Karakteristik busana untuk tubuh pendek kurus yaitu model rok agak panjang, jika memakai celana bagian bawah bawah lebar. Menggunakan lengan pof, jika lengan panjang menggunakan manset bagian bawah, atau

dapat menggunakan lengan bishop. Bentuk garis leher bulat jangan terlalu rendah, model kerah berdiri atau lebar. Bahan motif bunga agak besar, jika motif bergaris agak lebar, tekstur bahan tebal, sedang dan berkilau, warna bahan cerah. Jika menggunakan garis hias, garis hias arah horizontal.

d. Bentuk tubuh tinggi gemuk

Karakteristik busana untuk tubuh pendek kurus adalah model rok panjang tidak terlalu suai, semi klok dan tidak berkerut jika menggunakan celana, bagian celana bawah sedang atau tidak terlalu longgar. Garis leher agak rendah, model kerah rebah tidak terlalu lebar, motif bahan sedang atau kecil, jika bergaris berukuran sedang atau kecil, tekstur bahan sedang jangan terlalu tebal atau berkilau. Garis hias yang digunakan yaitu gabungan garis vertikal dan horizontal.

e. Bentuk tubuh ideal

Untuk bentuk badan ideal dalam memilih busana tidak terlalu banyak mengalami kesulitan, karena semua model dapat terpilih (Prapti Karomah dan Sicilia Sawitri, 1988:3-5).

4. Style

Style atau gaya adalah karakteristik seseorang dalam mempresentasikan sesuatu. Gaya dalam lingkup pakaian adalah karakteristik penampilan bahan pakaian, kombinasi fitur-fiturnya yang membuatnya berbeda dengan pakaian lain. Menurut Winarno dalam Sri Widarwati (2000), ada 6 tipe yang dominan mengenai sifat seseorang diantaranya adalah :

a. Tipe Romantis

Sifatnya sensitif dan berperasaan halus, serta agak senang menonjolkan kewanitaannya.

b. Tipe Sportif

Sifatnya suka sewajarnya, suka bergaul, berpendirian keras.

c. Tipe Feminin Aktif

Berperasaan halus, tidak suka menolak yang keterlaluan.

d. Tipe Emansipasi

Sifatnya aktif, senang berdikari, sukses tak tergantung orang lain serta dalam berpakaian percaya diri.

e. Tipe Elegant

Sifatnya pasif, ingin dikagumi, berwibawa, bertipe pemimpin.

f. Tipe Extravagance

Tipe ini banyak dipengaruhi unsur panggung, bersifat demonstratif, kadang-kadang amat menyolok, dan aneh pada pandangan umum.

Sejalan dengan pendapat di atas Poppy Dharsono dalam Sri Widarwati (2000), mengemukakan ada beberapa tipe gaya yaitu :

a. Tipe Dramatis

Tipe yang ekstrim, cocok dengan warna-warna yang eksotik dan bahan-bahan yang berkilauan.

b. Tipe Natural

Wanita yang bertipe natural umumnya bersifat casual. Tipe ini selalu cocok dalam segala pakaian sportif, dari yang casual sampai yang anggun.

c. Tipe Gamin

Tipe ini mempunyai postur badan yang kecil dan berwajah bersih, membuatnya selalu seperti anak-anak. Simple dan bersih, serta detail yang ringkas pada bajunya akan memberi daya tarik tipe ini.

d. Tipe Romantik

Wanita bertipe romantik harus selalu tampil feminin, baik gaya maupun jenis tekstil busananya. Material tekstil busananya harus lembut dan mewah serta mengkilat.

e. Tipe Innocent

Tipe ini lebih muda dari tipe romantik. Umumnya lembut dan romantik baik postur tubuh dan warna kulitnya. Gayanya feminin dan badannya berlekuk indah. Menghindari tekstil yang berat berkilauan dan jenis busana yang berimpel-rimpel.

f. Tipe Androgynous

Tipe ini sangat menyukai gaya yang maskulin tetapi unik. Cenderung tomboi dan ramah.

g. Tipe Klasik

Wanita tipe ini mempunyai postur tubuh yang baik, berwajah tidak berlebihan. Cocok dengan gaya jas yang tailored, konservatif tetapi canggih dan selalu berdandan rapi.

5. Bagian – bagian Busana

a. Garis leher

Garis leher merupakan bentuk tertentu dan membedakan model dari suatu busana. Macam-macam garis leher diantaranya sebagai berikut :

- 1) Garis leher bulat
- 2) Garis leher segi empat
- 3) Garis leher U
- 4) Garis leher V
- 5) Garis leher sabrina
- 6) Garis leher decollete
- 7) Garis leher heart
- 8) Garis leher camisole
- 9) Garis leher strapless, dll.

b. Kerah

Kerah yang dimaksud adalah bagian yang terpisah untuk menyelesaikan garis leher. Kerah dibedakan menjadi dua macam yaitu konstruksi dan nama populer pemakainya. Macam-macam kerah diantaranya adalah kerah sanghai, kerah rebah, kerah setali, kerah jas, kerah boord dll.

c. Lengan

Macam-macam lengan berdasarkan hal tertentu adalah sebagai berikut:

- 1) Konstruksi lengan, misalnya lengan jas, lengan licin.
- 2) Bentuk lengan, misalnya lengan tulip, lengan lonceng.
- 3) Panjang lengan, misalnya lengan pendek, lengan panjang, lengan $\frac{3}{4}$.
- 4) Asal model/daerah/negara, misalnya lengan philipina.
- 5) Nama populer, misalnya edwardian.

d. Rok

Rok adalah bagian busana yang dipakai di bagian bawah. Panjang rok dapat sampai di atas lutut (mini), di lutut (kini), di bawah lutut (midi), di atas pergelangan kaki (maxi), dan sampai lantai atau tumit (longdress). Macam-macam rok diantaranya adalah rok span atau suai, rok setengah lingkaran, rok lingkaran, rok kerut, rok lipit, dll.

e. Hiasan

Hiasan atau *trimming* berfungsi untuk memperindah busana tetapi tidak menunjang fungsi pokok busana. *Trimming* dibuat dari bahan yang sama atau bahan lain yang serasi dengan busananya (Sri Widarwati 2000:21-25).

6. Pola Busana

Menurut Porrie Muliawan dalam buku karangan Ernawati dkk (2008), pengertian pola dalam bidang jahit menjahit maksudnya adalah potongan kain atau kertas yang dipakai sebagai contoh untuk membuat pakaian. Selanjutnya Tamimi dalam Ernawati dkk (2008) mengemukakan pola merupakan jiplakan bentuk badan yang biasa dibuat dari kertas, yang nanti

dipakai sebagai contoh untuk menggunting pakaian seseorang, jiplakan bentuk badan ini disebut pola dasar.

Kesimpulan dari uraian di atas adalah, bahwa pola dapat diartikan sebagai potongan kertas atau jiplakan dari badan yang dipakai untuk contoh saat menggunting bahan. Adapun tahapan sebelum pembuatan pola diantaranya sebagai berikut.

a. Cara Mengambil Ukuran

Menurut Porrie Muliawan, (1983:2-4). Cara pengambilan ukuran yaitu dengan mengikatkan tali ban atau petersen ban maupun ban elastik kecil pada pinggang, sebagian badan atas dan bawah. Bagian-bagian tubuh yang diukur diantaranya adalah sebagai berikut :

1) Lingkar leher

Diukur sekeliling batas leher dengan meletakkan jari telunjuk di lekuk leher.

2) Lingkar badan

Diukur sekeliling badan, melalui puncak dada, ketiak letak sentimeter pada badan belakang harus datar dari ketiak sampai ketiak.

3) Lingkar pinggang

Diukur sekeliling pinggang pas dahulu kemudian ditambah 1 cm atau diselakan 1 jari.

4) Lingkar panggul

Diukur sekeliling panggul, melalui bagian panggul yang terbesar ditambah 2 cm sebelah puncak pantat dengan sentimeter datar.

5) Lebar punggung

Diukur 9 cm di bawah tulang leher yang menonjol atau pertengahan jarak bahu terendah dari ketiak dari batas lengan kiri sampai batas lengan kanan.

6) Tinggi panggul

Diukur dari bawah ban pinggang sampai ban di panggul.

7) Panjang punggung

Diukur dari tulang leher yang menonjol di tengah belakang lurus ke bawah sampai di bawah ban pinggang.

8) Panjang sisi

Diukur dari batas ketiak di bawah ban dikurangi 2-3 cm.

9) Lebar muka

Diukur pada 5 cm di bawah lekuk leher atau pertengahan jarak bahu terendah dan ketiak dari batas lengan kanan sampai batas lengan kiri.

10) Panjang muka

Diukur dari lekuk leher di tengah muka kebawah sampai ban pinggang.

11) Tinggi dada

Diukur dari bawah ban pinggang tegak lurus ke arah puncak dada.

12) Panjang bahu

Diukur pada belakang daun telinga dari batas leher ke puncak lengan atau bahu terendah.

13) Lingkar lubang lengan

Diukur sekeliling lubang lengan pas dahulu, kemudian ditambah 2-4 cm

14) Panjang lengan

Diukur dari puncak lengan ke bawah lengan sampai tulang pergelangan tangan yang menonjol.

15) Lebar dada

Diukur dari jarak kedua puncak dada.

b. Macam-macam Sistem Pembuatan Pola

Macam-macam sistem pembuatan pola busana wanita diantaranya adalah sebagai berikut :

1) Pola Busana Sistem So'en

Pola busana sistem *So'en* adalah pola yang dibuat badan muka dan belakang digambarkan bersatu dengan pola badan muka sebelah kanan. Berikut adalah kelebihan dan kekurangan pembuatan pola dengan sistem *So'en*.

Kelebihan

Lipit kup satu di pinggang dan besar. Baik untuk orang gemuk dan untuk membuat mantel. Leher muka menghadap ke kanan jika dipakai karena penutupnya di sebelah kanan.

Kekurangan

Model jahitan pinggang, pinggangnya harus diperiksa supaya letaknya datar. Menggunakan 3 ukuran badan. Bila ukuran tidak benar maka semua pecahan yang ada pada konstruksi ini menjadi salah (Porrie Muliawan 1983:110).

2) Pola Busana Sistem Meyneke

Pola dasar wanita sistem *meyneke* adalah sistem pembuatan pola badan muka dan belakang digambar berdampingan. Pola Busana Sistem *Meyneke*

terdapat kekurangan dan kelebihan dari pola tersebut diantaranya adalah sebagai berikut :

Kelebihan

Lipit kup di bahu dibuat cukup besar sesuai dengan besar bentuk payudara yaitu selisih antara lingkar badan dan lebar bahu. Berdasarkan penelitian, hasil kup busana dengan pola ini baik sekali.

Kekurangan

Jatuhnya garis bahu agak ke belakang. Walaupun begitu, apabila diperbaiki pekerjaannya sangat mudah. Untuk itu pakailah ukuran kontrol (Porrie Muliawan 2000:6).

3) Pola Busana Sistem *Dressmaking*

Pola sistem dressmaking adalah pola yang digambar dengan badan muka dan belakang terpisah. Pembuatan pola ini dimulai dari bagian leher. Adapun kekurangan dan kelebihan pembuatan pola dengan sistem ini, diantaranya adalah sebagai berikut.

Kelebihan

Lipit kup cukup untuk orang kurus dan sedang. Letak lipit kup langsung ada di sisi tempat yang umum disukai. Duduk baju dari hasil konstruksi ini cukup baik.

Kekurangan

Untuk orang yang buah dadanya besar ruang untuk orang yang buah dadanya besar ruang untuk buah dada kurang (Porrie Muliawan 2000:8).

7. Teknologi Busana

Teknologi busana adalah suatu cara pembuatan busana agar hasilnya menarik dan nyaman dipakai (Nanie Asri Yulianti 1993). Teknik menjahit yang benar dapat mempengaruhi kualitas dari hasil (produk) busana, disamping pola yang baik dan ukuran yang tepat serta desain yang bagus semua merupakan suatu kesatuan dari proses pembuatan busana, 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 harus disesuaikan dengan desain busana dan juga disesuaikan dengan bahan dasar (pabrik) yang dipakai. Berikutnya marilah kita lihat teknik menjahit busana yang perlu disesuaikan dengan desain agar kita dapat memilih dan menerapkan teknik yang tepat dan sesuai dengan busana yang akan dibuat (Ernawati, 2008 : 101).

a. Teknik Jahitan

1) Adi Busana

Couture dalam bahasa Perancis mempunyai arti menjahit atau sulam menyulam. Pada dunia *fashion haute couture* adalah desain dan pembuatan busananya bermutu tinggi. Di Indonesia busana yang dibuat dengan teknik *haute couture* biasa disebut dengan adibusana. *Haute couture* adalah suatu pengerjaan busana dengan membutuhkan waktu yang cukup lama dan membutuhkan biaya yang cukup mahal (Goet Poespo, 2009:155).

2) *Tailoring*

Tailoring adalah suatu metode menjahit busana yang hasilnya akan lebih kuat daripada menjahit secara tradisional. *Tailoring* biasanya diterapkan pada jahitan untuk mantel (*coat*), jas (*jacket*) dan blazer. *Tailoring* dapat juga ditunjukkan dalam gaya mode busana pria (*man tailored*) dengan detail-detail kaku, bahan-bahan maskulin, gaya setelan jas pria (*men's suit*). *Tailoring* juga bisa diterapkan pada jahitan rok (*skirt*), gaun (*dress*) bahkan celana (*pants*), semua bisa dikerjakan dengan menggunakan metode *tailoring*. Bentuk pada busana *tailored* merupakan hal yang membedakan dengan bentuk busana *non tailored*. Bahan pembentuk tak dapat dielakkan lagi. Dengan menggunakan bahan pembentuk pada busana selain kelihatan baik, busana tersebut juga akan tahan lebih lama pemakaiannya dibandingkan tanpa bahan pembentuk sama sekali (Goet Poespo, 2009 : 7-23).

a. **Teknologi Penyambungan**

Untuk menyatukan bagian-bagian dari potongan kain pada pembuatan busana seperti menyatukan bahu muka dengan bahu belakang, sisi kiri muka dengan sisi kanan belakang dsb, sisa sambungan disebut dengan kampuh. Teknik menjahit sambungan supaya hasilnya kuat, maka setiap penyambungan baik diawalataupun diakhir tusukan harus dimatikan, agar tidak mudah lepas yaitudengan cara menjahit mundur maju atau dengan cara mengikatkan ke dua ujung benang. Pemakaian kampuh disesuaikan dengan kegunaan yang lebih tepat. Kampuh (teknik menggabungkan) ada bermacam-macamantara lain:

1) Kampuh Terbuka

Kampuh terbuka yaitu kampuh yang tirus sambungannya terbuka/di buka, teknik penyelesaian tirus ini ada beberapa cara menurut Ernawati dkk (2008:105-106) yaitu :

- a) Kampuh terbuka dengan penyelesaian setikan mesin, penyelesaian tirus dengan cara melipat kecil pinggiran tirus dan disetik dengan mesin sepanjang pinggiran tersebut.
- b) Kampuh terbuka dengan penyelesaian tusuk balut, yaitu penyelesaian tirus di sepanjang pinggiran tirus diselesaikan dengan tusuk balut.
- c) Kampuh terbuka yang diselesaikan dengan obras, yaitu penyelesaian di sepanjang pinggiran tirus diselesaikan dengan diobras. Cara ini pada saat sekarang banyak di pakai terutama untuk busana wanita dan busana pria (celana pria).
- d) Kampuh terbuka diselesaikan dengan rombak (dijahit dengan kain serong tipis, dilipat dan disetik) ini hanya dipakai untuk busana yang dibuat dari bahan/kain tebal. Kegunaannya untuk menyambungkan (menjahit) bagianbagian bahu, sisi badan, sisi rok, sisi lengan, sisi jas, sisi mantel, sisi celana, dan belakang celana.

2) Kampuh Balik

Kampuh balik yaitu kampuh yang dikerjakan dengan teknik membalikkan dengan dua kali jahit dan dibalik. Pertama dengan menjahit bagian buruk menghadap bagian buruk (bagian baik) yang bertiras dengan lebar tirus dengan ukuran 3 mm, jika memungkinkan dibuat lebih

halus/kecil, kemudian dibalikan dan di jahit dari bagian buruk menghadap bagian baik dengan pinggir tirsanya masuk kedalam, hasil kampuh ini paling besar 0,5 cm (Ernawati,dkk 2008:106).

3) Kampuh Pipih

Kampuh pipih yaitu kampuh yang mempunyai bekas jahitan pada satu sisi sebanyak dua setikan, dan sisi yang sebelahnya satu setikan, kampuh ini bisa dipakai untuk dua sisi (untuk bagian luar atau bagian dalam yang mana keduanya sama-sama bersih). Teknik menjahit kampuh pipih, lipatkan kain yang pinggirannya bertiras selebar 1,5 cm menjadi 0,5 cm, tutup tirsanya dengan lipatan yang satu lagi. Kampuh ini dipakai untuk menjahit kain sarung, kemeja, celana, jaket, pakaian bayi, dll (Ernawati,dkk 2008:107).

4) Kampuh Kostum

Dipakai untuk menyelesaikan garis hias, lengan, dan pinggang.

b. Teknologi *Interfacing*

Interfacing adalah bahan yang dipergunakan untuk memberikan bentuk pada busana agar busana nampak rapi. Bagian yang perlu diberi *interfacing* adalah bagian kerah, lapel kerah, punggung, dan lidah tengah muka. *Interfacing* ada dua jenis yaitu *interfacing* dengan perekat dan tanpa perekat.

c. Teknologi *Lining*

Lining adalah kain pelapis yang berfungsi sebagai pelapis busana dan penutup jahitan, sehingga busana nampak rapi dari bgian luar maupun

bagian dalam. *Lining* biasanya disebut sebagai furing (Ernawati dkk 2008:182).

d. Teknologi Penyelesaian Tepi Busana

Menjahit tepi pakaian yang terdapat pada garis leher, kerung lengan, tepi kelim (bawah rok, blus, ujung lengan) dan sebagainya. Penyelesaian ini dapat berupa depun, serip, rombak dan lainlain. Untuk lebih jelasnya dapat dilihat satu-persatu.

1) Teknik Mengelim

Menurut Ernawati,dkk (2008:108), mengelim/lebar kelim bervariasi sesuai dengan model serta jenis bagian busana yang akan di kelim. Untuk bagian bawah busana lebar kelim berkisar dari 1 sampai dengan 5 cm. Untuk gorden agar lebih seimbang lebar kelim 5 sampai dengan 7 cm dan ada juga yang lebih lebar dari itu, yang penting ada keseimbangan antara lebar,panjang/tinggi gorden tersebut. Kelim dapat dilakukan dengan tangan dan dengan mesin, supaya hasil yang didapatkan lebih indah dan bagus kelim dapat dikerjakan dengan tangan.

Untuk mengelim bagian-bagian busana tersebut di atas, lebar kelim berkisar antara 3 sampai dengan 5 cm,caranya:

- a) Lipatkan pinggir rok sesuai lebar yang kita inginkan
- b) Tirasnya dilipatkan kedalam lebih kurang 1 cm dan dibantu dengan jelujuran
- c) Kemudian di sum dengan jarum, upayakan dalam lipatan betul-betul rata dan dijahit dengan jarum tangan. Mengelim/menusukkan benang keban pada bagian bawah lebih kurang 3 helai benang, sehingga tidak kelihatan bekas tusukannya, cara ini dilakukan terus-menerus sampai selesai. Supaya hasilnya kuat dan hasil tusukan tidak gampang lepas lebih kurang setiap 6 langkah tusukan dimatikan agar tidak lepas.

2) Teknik menjahit depun dan rompok

Menurut Ernawati,dkk (2008:108), menjahit depun, serip dan rompok pada umumnya dipakai untuk penyelesaian leher, kerung lengan, dan sebagainya, antara lain:

a) *Depun*

Depun yaitu lapisan menurut bentuk yang letaknya dalam keliman depun dapat diartikan melapis/mengelimping kain dengan menggunakan kain lain yang sama bentuknya atau (sama sebangun), jika yang akan dilapis bundar maka depunnya bundar juga, dan bila segi empat depunnya segi empat juga. Dengan lebar keliman 3 atau 4 cm atau sesuai keinginan tapi harus diseimbangkan. Caranya sebagai berikut :

- (1) Gunting depun sesuai dengan bentuk yang akan didepun (leher).
- (2) Letakan bagian baik depun berhadapan dengan bagian baik busana kemudian dijahit tepat pada garis pola dengan bantuan jarum pentul atau jelujur.
- (3) Rapikan tiras dan digunting kecil sampai batas jahitan dengan jarak 1 sampai dengan 2 cm.
- (4) Tindih dari atas depun dan arahkan tiras ke depun.
- (5) Pinggir depun di som dengan mengobras terlebih dahulu atau melipat ke dalam 2 cm.

b) *Rompok*

Menurut Ernawati,dkk (2008:114), rompok adalah penyelesaian pinggir pakaian dengan menggunakan kumai serong atau bisban. Rompok sering digunakan untuk menyelesaikan lingkaran kerung lengan, garis leher dan sebagainya. Besarnya hasil rompok untuk lingkaran kerung lengan adalah 0,5 sampai dengan 0,7 cm yang tampak dari bagian baik dan bagian buruk.

Menurut Ernawati,dkk (2008:115), Kumai serong didapat dengan menggunting bahan (kain) dengan arah serong (diagonal) dengan cara melipat bahan/kain dengan sudut 45 derajat dengan lebar lebih kurang 2,5 cm. Sedangkan bisban dapat dibeli di pasaran. Bisban tersedia dengan bermacam-macam warna.

- (1) Cara membuat kumai serong, kain dilipat dengan sudut 45 derajat, diukur sesuai dengan lebar yang diinginkan, lalu digunting sesuai dengan tanda.

(2) Cara menyambung kain serong berbeda dengan kain lurus.

Menyambung kain serong harus sesuai dengan arah benang.

(3) Kegunaan rompok, selain untuk penyelesaian pinggiran pakaian, juga dipakai sebagai variasi atau hiasan pakaian yang biasa dipakai pada bagian leher, kerung lengan, ujung lengan, pada garis princes, garis empire atau pada kerah.

Cara menjahitkan rompok pada garis leher sebagai berikut:

- (a) Tempat memasang rompok pas pada tanda pola
- (b) Jahitkan kain serong pada pinggir yang akan dirompok lebih kurang 0.6 cm dari bagian baik, bagian baik bahan berhadapan, dan rapikan bis sesuai lebar yang diinginkan
- (c) Dilipatkan kedalam dengan lebar yang diinginkan dan dibagian dalam tiras kain serong dilipatkan melebihi batas rompok sebesar 1 mm.

(Ernawati,dkk 2008:108).

e. Belahan

Belahan adalah suatu penutup atau guntingan pada pakaian yang dibuat untuk memudahkan mengenakan dan menanggalkan. Belahan dapat dibuat dari bahan kain yang sama atau bahan kain lain sebagai hiasan atau penutup.

Ada beberapa macam belahan yang umum dipakai dalam jahit menjahit diantaranya adalah :

- 1) Belahan dengan satu lajur (lapis)

Belahan ini banyak dipergunakan di tempat yang harus terbuka untuk memudahkan memakai dan menanggalkan pakaian. Bentuk belahan pada

bagian baik pakaian tidak tampak jelas seperti lain-lain belahan. Banyak digunakan pada sisi celana main, bebe anak, sisi petticoat, dll.

2) Belahan dengan kumai serong

Belahan kumai serong dibuat pada tempat-tempat yang tidak ada kampuh dan dingini belahan, misal pada bagian tengah muka dari garis leher ke bawah. Belahan ini dapat juga merupakan perhiasan.

3) Belahan dengan dua lajur yang tidak sama lebar

Belahan dengan dua lajur tidak sama lebar banyak dipakai pada tempat-tempat yang ada kampuh tetapi tidak cukup lebar untuk menyelesaikan. Belahan ini dapat dipakai sebagai penutup belahan sisi gaun (bebe), belahan sisi rok bawah, belahan-belahan pada pakaian anak-anak.

4) Belahan dengan tutup tarik (*zipper* atau *ritssluitting*)

Belahan tutup tarik biasanya digunakan di bagian-bagian tertentu diantaranya adalah :

- (a) Belahan sisi gaun
- (b) Belahan sisi gaun dengan rok sempit
- (c) Belahan sisi rok bawah
- (d) Belahan tengah belakang dari pinggang ke atas dan ke bawah terbuka
- (e) Belahan tengah belakang dari leher sampai panggul, dll.

5) Belahan dengan dua lajur (lapis) sama bentuk

Belahan dengan dua lajur sama bentuk banyak dipakai sebagai penutup pakaian di tengah muka dan mempunyai bentuk lurus atau runcing pada akhir belahan. Dapat dibuat pada tempat yang ada atau tidak ada kampuh.

6) Belahan dengan ban veter

Belahan ban veter adalah belahan yang diselesaikan dengan ban veter atau ban untuk kolor agar ke dua bagian tepi tidak bertiras (Porrie Muliawan, 2006:16-26).

f. Macam-macam Lipit

Macam-macam lipit diantaranya adalah sebagai berikut :

1) Lipit jarum

Lipit jarum ialah lipit-lipit kecil dibuat menurut arah benang tenunan dan disetik pada bagian luar bahan dan dibuat selalu dalam kelompok sebagai hiasan.

2) Lipit mati

Lipit yang menyerupai lipit jarum tetapi lebar 1 sampai 3 cm. Lipit mati ini umumnya dibuat pula dalam kelompok-kelompok.

3) Lipit pipih

Lipit pipih ialah satu lipit yang dilipat sebagai hiasan atau untuk menambah kelonggaran pada bagian bawah rok. Satu lipit terdiri dari tiga bagian yaitu :

(a) Dalam lipit

(b) Lebar lipit

(c) Jarak lipit

4) Lipit sungkup

Terdiri dari dua lipit pipih yang bertentangan.

5) Lipit hadap

Terdiri dari dua lipit pipih yang berhadapan.

6) Lipit plissee

Plissee bentuknya seperti lipit pipih searah dengan jarak lipit sama dengan lebar lipit. Lipit-lipit ini umumnya kecil-kecil. Jadi untuk rok atau garis yang akan diplissee harus diperhitungkan tiga asal mula garis itu.

7) Lipit kipas

Ialah satu tumpukan lipit-lipit pipih yang bagian atasnya merupakan satu lipit dan pada bagian bawah terbagi dalam beberapa lipit pipih.

8) Godet

Ialah satu bagian di bawah rok yang ditambah dengan suatu guntingan bahan untuk menambah lebar bawah rok atau menghias bawah rok. Tambahan kain dapat berupa sebagian dari lingkaran atau kain serong atau bahan yang dilipat (Porrie Muliawan 2006:12-13).

8. Hiasan busana

Hiasan busana adalah segala sesuatu yang dihiaskan pada busana agar busana tersebut memiliki nilai yang tinggi terutama nilai keindahannya.

Berikut ini macam-macam hiasan manik-manik menurut Enny Zuhni Khayati (1998:17-18) yaitu berupa butiran atau lempengan yang bagian tengahnya lubang kecil yang berguna untuk merekatkan kain yang akan dihiasi adalah sebagai berikut :

- a. Monte atau mutiara adalah jenis manik-manik yang bentuknya bulat dan ukurannya bervariasi
- b. Pasiran yaitu jenis manik-manik yang bentuknya bulat kecil-kecil agak pipih dan tengahnya berlubang.
- c. Payet atau ketep yaitu jenis manik-manik yang bentuknya lempengan pipih bulat dan tengahnya berlubang. Bentuknya bervariasi seperti ketep bunga, daun, binatang, dll.
- d. Hallon yaitu jenis manik-manik yang bentuknya panjang menyerupai lidi di bagian tengah terdapat lubang kecil, ukuran panjangnya bermacam-macam dari 0,3 – 6 cm.

F. PERGELARAN BUSANA

1. Pengertian Pergelaran Busana

Menurut Sri Widarwati (2000:45), yang dimaksud dengan pergelaran busana adalah pameran mode busana, yang asalnya adalah ingin memamerkan ide-ide hasil rancangan para perancang mode busana. Asal mula pagelaran busana ini datang dari negara barat seperti Roma, London, Paris, di mana para perancang mode terkenal di dunia saat ini berasal dari kota-kota tersebut dianggap sebagai pusat mode dunia.

2. Tujuan Pergelaran Busana

Menurut Sri Ardiati Kamil (1986), peragaan busana pada umumnya ialah untuk mendapatkan penonton bersama-sama dengan tujuan sebagai berikut :

a. Untuk memberi hiburan (*entertainment*)

Ini dapat diselenggarakan oleh murid sekolah dalam rangka perpisahan akhir tahun. Dapat juga untuk mengisi acara pada suatu peringatan ulang tahun suatu perkumpulan, dll.

Untuk mencari dana guna keperluan pembelian mobil ambulans bagi keperluan rumah piatu atau untuk membantu korban bencana alam untuk tujuan sosial, untuk tujuan promosi barang dagangan.

Dalam hal ini dapat meliputi :

- 1) Barang dagangan berupa ciptaan baru dalam bidang fashion.

Karenanya ini dapat diselenggarakan oleh rumah-rumah mode atau *Houte Couture* untuk memperkenalkan ciptaan baru dengan tujuan agar ciptaan tersebut dapat diterima oleh masyarakat dan sekaligus membelinya. Selain rumah mode, para desainer dapat juga menyelenggarakan suatu pameran busana. Karena disini prinsipnya suatu ciptaan dalam bidang fashion itu akan baik bila dipakai oleh boneka hidup atau pragawati.

- 2) Barang dagangan berupa produk baru.

Misalnya meliputi produk berupa tekstil, kancing, sepatu, tas, dll. Produk baru itu diperlukan pameran busana dengan jalan menggunakannya dalam pakaian-pakaian yang dipamerkan.

- 3) Barang dagangan berupa hotel, restoran, dll.

Di sini dimaksudkan membuat suatu promosi untuk hotel atau restoran dengan jalan mengadakan suatu pameran busana. Jadi, dalam hal ini, dia bekerja sama dengan seseorang desainer. Dengan demikian kedua-duanya yaitu pihak hotel atau restoran dan desainer akan memperoleh keuntungan dalam pameran ini.

- 4) Barang dagangan berupa pola-pola jadi dari pabrik pola.

Dalam hal ini, pakaian yang dipamerkan dengan menggunakan pola dari pabrik dengan motif serta warna pilihanpabrik tersebut.

- 5) Barang dagangan berupa alat kosmetik.

Dalam hal ini, pameran busana dikombinasikan dengan pameran tata rambut ataupun make up. Dalam hal ini penyelenggaraan pameran busana bekerja sama dengan perusahaan alat-alat kosmetik atau salon-salon kecantikan (Sri Ardiati Kamil 1986:91-92).

b. Penyelenggaraan Pameran Busana

Penyelenggaraan pameran dapat diselenggarakan dua macam yaitu :

- 1) Program Non Sponsor

Di sini penyelenggaraan pameran semata-mata dilakukan oleh pihak penyelenggara sendiri tanpa kerja sama dengan pihak lain. Keuntungan

penyelenggaraan program non sponsor ini ialah kita dapat menggunakan bahan tekstil, maupun pemilihan warna, dll menurut selera si pencipta desain. Kita tidak terikat oleh siapa-siapa. Keberatannya ialah segala pengeluaran atau ongkos ditanggung oleh pihak penyelenggara sendiri.

2) Program Sponsor

Dalam hal ini pameran busana dilaksanakan bersama antara pihak desainer dengan pihak lain.

- a) Sponsor tunggal yaitu pihak desainer bekerja sama dengan satu sponsor saja, misalnya produsen sepatu atau tas dll.
- b) Sponsor bersama yaitu pihak desainer bekerja sama dengan lebih dari satu sponsor misalnya dengan produsen sepatu, sebuah restoran atau hotel, salon kecantikan dll. Jelas bahwa usaha para sponsor itu tidak sama bidangnya. Dalam hal ini sponsor bersama ini biasanya ada sponsor utama dan beberapa sponsor tambahan. Keuntungan program sponsor ialah bahwa biaya keuangan dapat diperingan oleh para sponsor tersebut dalam arti penggunaan bahan tekstil yang dipakai dalam pameran hiasan. Keberatan dalam hal ini adalah pihak penyelenggara tidak boleh menolak barang yang disodorkan oleh pihak sponsor. Dalam undang-undang iklan atau pengumuman, nama-nama sponsor perlu dicantumkan dan tanggung jawab atas penyelenggaraan ini bukan tanggung jawab sponsor melainkan tanggung jawab penyelenggara (Sri Ardiati Kamil 1986:92-93).

3. Tempat Penyelenggaraan Pameran Busana

Tempat penyelenggaraan *show* juga memegang peranan penting. Kita harus memperhatikan siapa yang akan kita undang. Apakah kedudukan sosial para undangan itu sama. Selain itu tempat penyelenggaraan pameran juga bergantung kepada macam pakaian yang akan kita pamerkan. Untuk memilih tempat *show* kita perlu mencari tempat yang dapat menampung jumlah penonton yang hadir. Jadi jumlah penonton menentukan besar gedung yang dipilih. Sebaiknya tempat tersebut dapat menyediakan tempat parkir mobil, mempunyai *podium* atau panggung dan dilengkapi dengan piano atau organ untuk mengiringi pameran busana.

a. Struktur organisasi suatu pameran busana

Untuk menyelenggarakan suatu pameran, kita harus membentuk suatu panitia penyelenggara. Panitia ini dapat terdiri dari :

1) Ketua Panitia

Yaitu orang yang bertanggung jawab atas keseluruhan penyelenggaraan *show* itu.

2) Wakil Ketua Panitia

Yaitu yang membantu dalam penyelenggaraan *show*. Dia harus mengetahui seluk beluk tentang penyelenggaraan *show*, ini berguna apabila ketua panitia berhalangan dia dapat menggantikannya dan mengetahui pula segalanya.

3) *Announcer*

Seorang *announcer* sering merangkap juga sebagai *master of ceremony* atau disingkat MC dia yang bertanggung jawab atas pemanggilan keluar para prajawati dari kamar rias. Pada waktu *show* berlangsung dia pula yang mengatur kelancaran jalannya *show* tersebut atau sebagai pemimpin pada saat *show* berlangsung. Dia harus mempunyai inisiatif untuk bertindak sesuatu apabila ada kemacetan dalam keluarnya para prajawati.

4) Penanggung jawab prajawati dan ruang rias

Dialah yang mengatur urutan keluarnya para prajawati dari kamar rias serta yang mengatur memberikan nomor pada bebe masing-masing. Penanggung jawab prajawati ini harus pula melatih para prajawati dan memimpin pada waktu latihan terakhir atau general rehearsal.

5) Penanggung jawab ruangan

Penanggung jawab ruangan harus mengurus kerapian ruangan. Bila diperlukan mengurus juga penempatan *podium*, kursi, meja dll. Hiasan dalam ruang dia pula perlu yang mengurus.

6) Penanggung jawab teknik

Penanggung jawab teknik yang mengurus segala keperluan teknis untuk menyelenggarakan *show*. Dia pula yang mengurus *sound* sistem, *lighting* sistem, musik pengiring dll.

7) Sekretaris dan humas

Penulis bertanggung jawab atas segala undangan dalam hal ini dapat bertindak juga sebagai penanggung jawab humas atau hubungan

masyarakat dan yang mengurus penjualan karcis. Sebagai petugas humas ia harus mengurus semua perizinan yang dibutuhkan dan membuat publikasi melalui mass media. Pada saat diselenggarakan *show* itu, ia harus mengatur penyambutan para tamu.

8) Bendaharawan

Tugas dari seorang bendaharawan ialah membuat anggaran biaya serta membukukan segala pengeluaran dan pemasukan. Membayar pengeluaran dan menagih segala pemasukan serta mempunyai bukti-bukti pembayaran.

Adapun pengeluaran meliputi :

- a) Honorarium untuk para pragawati, petugas dan lainnya.
- b) Biaya percetakan untuk mencetak kartu undangan, surat selebaran, dll.
- c) Biaya sewa gedung, panggung, sound sistem, lighting dll.
- d) Biaya penyewaan band atau organ.
- e) Pajak tontonan dan pajak lain.
- f) Biaya dokumentasi
- g) Minum dan makanan kecil untuk para undangan.

Adapun penerimaan uang dapat meliputi :

- (1) Penjualan tiket.
- (2) Penjualan makanan dan minuman.
- (3) Biaya *pengsponsoran* (Sri Ardiati Kamil 1986:93-97).

b. *Follow up*

Suatu pameran busana dapat dikatakan berhasil dengan sukses kalau tujuan *show* itu tercapai. Yang jelas bahwa tujuan *show* itu berhasil. Kalau

tujuan pameran itu ialah untuk promosi bahan tekstil, accessories, pola baju, dll itu berhasil dengan bukti bahwa banyak pengunjung show yang berminat untuk membelinya. Karena *follow upnya* ialah umpamanya dengan publikasi berupa artikel tentang *show* itu surat-surat kabar. Dengan demikian bagian humas harus aktif dan pandai mendekati pers dan wartawan (Sri Ardiati Kamil 1986:98).

BAB III

KONSEP PENCIPTAAN KARYA

A. Konsep Desain

“GREYZONE” sebagai hasil *riset Trend Forecasting 2017–2018* diangkat menjadi suatu visualisasi dari sebuah masa, di mana kita kehilangan kemampuan untuk membedakan benar dan salah / hitam dan putih. Sehubungan dengan *trend Grey Zone* tersebut, maka tema yang diangkat pada pergelaran busana adalah *Dimantion. Dimantion* atau *Disoriented of Human Perception* memiliki arti kebingungan akan persepsi manusia dalam menanggapi sesuatu 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.

Pengaruh dari dunia internet tersebut tidak lagi dapat dibendung, termasuk juga dalam dunia fashion saat ini. Mode busana yang sedang digemari masyarakat saat ini, terutama pecinta mode menginginkan suatu desain busana pesta yang unik dan kekinian. Busana Pesta malam yang penulis ciptakan ini, mengambil *sub trend Digitalian* dengan *sub tema trend Prodigy*.

Digitalian adalah merepresentasikan gaya estetis dari beberapa generasi. *Sub trend Digitalian* ini, adalah menggabungkan antara gaya retro dengan gaya modern saat ini. Warna, garis dan bentuk geometris didesain dengan seksama dan penuh perhitungan sebagai aksen serta detail yang memberi kesan bermain dan

menyenangkan. Dari *sub trend Digitarian* tersebut penulis mengambil *sub tema trend Prodigy*. *Prodigy* menampilkan garis-garis yang ekstrim yang memberi kesan dinamis. Warna dan bentuk yang berani, juga ditampilkan dalam *sub tema trend* ini. Sehubungan dengan hal tersebut, karya Proyek Akhir busana pesta malam yang penulis ciptakan ini mengambil sumber ide rumah Eropa klasik.

Penulis terinspirasi dari rumah bergaya Eropa klasik karena struktur desainnya yang identik dengan pilar-pilar yang menyokong tinggi, juga ditambah dengan ornamen-ornamen klasik baik dari bentuk pintu, jendela, dinding, dan bentuk atap rumah. Selain itu warna khas dari cat dinding rumah Eropa klasik yaitu warna putih abu-abu dan coklat. Dari pertimbangan sumber ide rumah Eropa klasik, *sub trend Prodigy*, *sub tema trend Digitarian* dan tema pergelaran *Dimantion*, penulis menciptakan desain busana pesta malam. Selain dengan memperhatikan beberapa aspek tersebut, unsur dan prinsip desain juga diterapkan dalam penciptaan desain busana pesta malam dengan sumber ide rumah Eropa klasik.

Desain busana pesta malam dengan sumber ide rumah Eropa klasik tersebut terdiri dari dua bagian atau *two pieces*. Pada bagian pertama yaitu terdiri dari gaun yang panjangnya sampai mata kaki dengan potongan pada bagian pinggang. Gaun tersebut menggunakan teknik jahitan *patchwork* di bagian bawah gaun. *Patchwork* di bagian gaun tersebut terinspirasi dari bentuk pilar-pilar yang tinggi dan bentuk atap pada rumah Eropa klasik. Aplikasi garis-garis yang disusun secara beraturan tersebut juga terinspirasi dari list di bagian jendela yang diaplikasikan dan disusun secara beraturan dengan arah horizontal pada bagian depan dan diagonal di bagian belakang. Menambah kesan ekstrim tetapi tetap dinamis sesuai dengan *sub tema*

trend Prodigy, selain itu juga memberi kesan bermain dan menyenangkan sesuai dengan *sub trend Digitalian* ditambah dengan memadukan bahan lurik bergaris dengan bahan satin bridal. Bagian kedua yaitu terdiri dari bolero dengan variasi lengan lonceng panjang 3/4. Pada bagian badan menggunakan teknik *patchwork* dan lipit, di bagian lengan bolero tersebut menggunakan teknik *patchwork* yang menambah kesan unik dan klasik tetapi tetap terlihat modern dengan tambahan hiasan payet hallon. Pada bagian bolero tersebut terinspirasi dari dinding rumah Eropa klasik yang menyerupai batu-bata yang berkesan kasar dan keras.

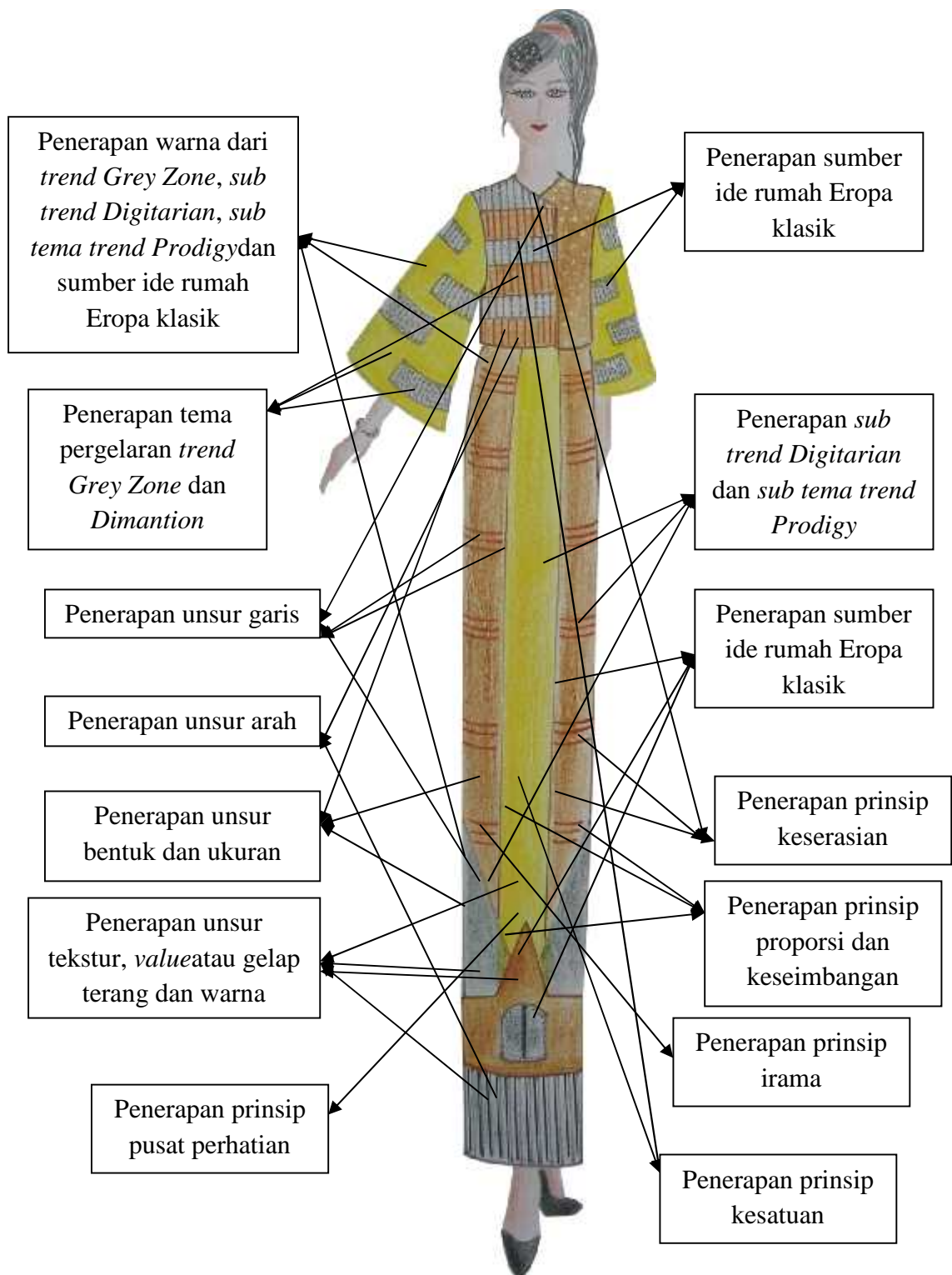
Warna-warna yang digunakan pada desain busana pesta malam dengan sumber ide rumah Eropa klasik ini adalah warna yang sesuai dengan pallet *warnatrend Grey Zone, sub trend Digitalian* dan *sub tema trend Prodigy*, selain itu mengambil dari beberapa warna dari sumber ide rumah Eropa klasik, yaitu warna coklat atau *bronze*, *bright yellow* atau kuning dan *silver sand* atau abu-abu. Perpaduan bahan untuk busana pesta malam dengan sumber ide rumah Eropa klasik tersebut menggunakan bahan yang berbeda dapat dilihat dari jenis bahan dan tekstur bahannya sesuai dengan tema pergelaran *Dimantion* dan *trend Grey Zone*.

Pengembangan sumber ide yang penulis gunakan adalah pengembangan sumber ide secara *deformasi* yaitu menyerupai bentuk obyek yang dipilih. Unsur dan prinsip desain juga digunakan dalam penciptaan desain busana pesta malam dengan sumber ide rumah Eropa klasik tersebut agar tercipta desain yang selaras dan serasi. Unsur garis yang digunakan yaitu perpaduan antara garis lurus dan miring atau diagonal yang memberi kesan lebih hidup atau dinamis. Siluet yang

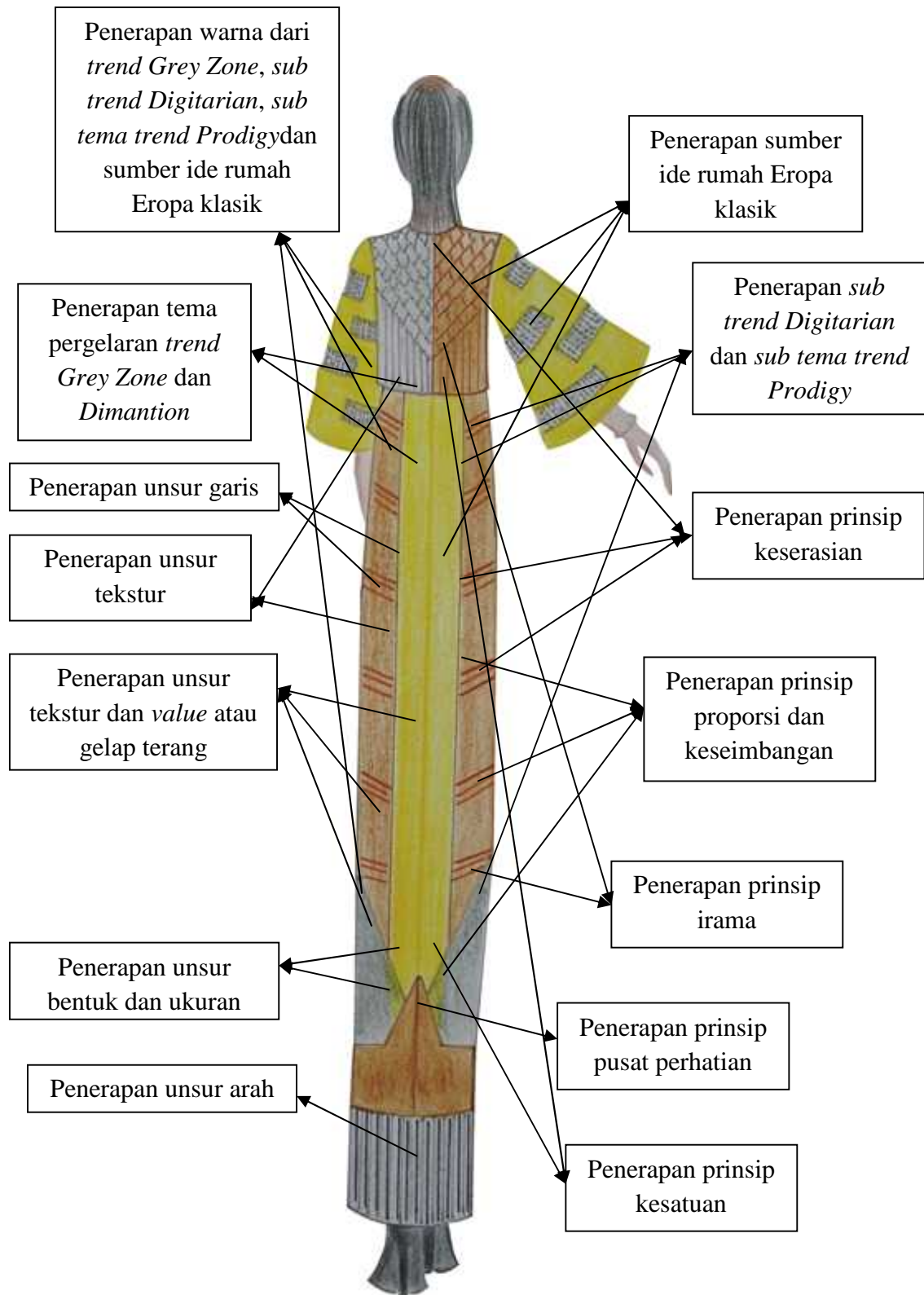
digunakan pada busana pesta malam tersebut adalah siluet Y. Untuk unsur selanjutnya yaitu arah, arah dapat dilihat dari potongan-potongan garis *patchwork* dan motif pada bahan lurik memberi kesan meninggikan atau merampingkan. Bentuk-bentuk geometris yang dihasilkan dari potongan *patchwork* disusun secara teratur juga merupakan bagian dari unsur desain, misalnya pada bagian gaun bawah dan bagian bolero. Desain busana pesta malam tersebut juga memperhatikan unsur desain yaitu ukuran agar desain selaras dan serasi, gaun tersebut terdapat potongan-potongan dari bagian *patchwork* yang berbentuk geometris dipadukan dengan *accessories* yang berbentuk geometris juga seperti gelang, anting bentuk persegi dan hiasan rambut berbentuk menyerupai pilar sehingga terlihat seimbang dan serasi. Bahan yang digunakan adalah bahan lurik dan satin *bridal*. Bahan lurik memiliki tekstur bahan yang kasar dan kaku sedangkan bahan satin *bridal* memiliki tekstur halus dan tebal. Nilai gelap terang pada saat mengkombinasikan warna juga digunakan dalam pembuatan desain busana pesta malam ini. warna-warna yang digunakan pada pembuatan desain busana pesta malam ini adalah mengkombinasikan tiga warna yaitu warna kuning yang termasuk dalam warna panas serta warna coklat dan abu-abu yang masuk dalam warna-warna dingin.

Untuk menciptakan gambar desain busana yang lebih baik dan menarik diperlukan suatu prinsip-prinsip desain. Keserasian atau harmoni dari busana pesta malam tersebut dapat dilihat dari bentuk garis-garis *patchwork* yang dihasilkan yaitu bentuk garis vertikal, horizontal dan diagonal yang termasuk dalam bentuk garis geometris dan dipadukan dengan bentuk garis leher V,

sehingga terlihat serasi. Perpaduan garis vertikal, horizontal dan diagonal yang disusun secara proporsional sehingga antara bagian kanan dan kiri sama. Keseimbangan yang ditimbulkan adalah keseimbangan simetris karena penyusunan garis-garis *patchwork* antara bagian kanan dan kiri sama. Garis yang ditimbulkan dari aplikasi bagian bawah gaun, lipit di bagian belakang bolero dengan teknik lipit jahit dan garis-garis potongan *patchwork* yang dilakukan secara berulang-ulang menghasilkan irama pada desain. Pusat perhatian terletak di bagian bawah gaun tersebut yang dihasilkan dari potongan-potongan garis *patchwork*. Bentuk garis leher V yang dipadukan dengan bolero dengan potongan lurus, menggunakan lengan lonceng dan gaun panjang membentuk satu kesatuan antara bagian satu dengan yang lain. Konsep dari desain busana pesta malam dengan sumber ide rumah Eropa klasik tersebut disusun dan diaplikasikan dalam Visualisasi penerapan konsep desain busana pesta malam *two pieces* yaitu bolero dan gaun dengan menggunakan bahan kain lurik bergaris dan kain satin *bridal* sebagai berikut.



Gambar 10. Visualisasi penerapan konsep desain busana pesta malam *two pieces* yaitu bolero dan gaun dengan menggunakan bahan kain lurik dan kain satin *bridal*.



Gambar 11. Visualisasi penerapan konsep desain busana pesta malam *two pieces* yaitu bolero dan gaun dengan menggunakan bahan kain lurik dan kain satin *bridal*

B. Konsep Pembuatan Busana

Konsep busana pesta malam dengan sumber ide rumah eropa klasik dalam pergelaran busana dengan tema “*Dimantion*” ini dibuat dengan teknik jahitan adibusana (teknik jahit halus) dan *tailoring*. Jahitan adibusana diterapkan di bagian gaun panjang dengan jahitan yang halus. Jahitan dengan sistem tailoring diterapkan pada bagian bolero yang menghasilkan jahitan yang kuat dan rapi. Busana pesta malam dengan sumber ide rumah Eropa klasik tersebut cocok digunakan untuk wanita dewasa usia 21-25 tahun yang memiliki proporsi tubuh tinggi dan berat badan ideal.

Busana pesta malam ini, dibuat dengan memadukan bahan kain lurik dengan bahan satin *bridal* dan menggunakan bahan *lining* atau bahan furing yaitu velvet. *Style* busana pesta malam dengan sumber ide rumah Eropa klasik yang digunakan yaitu *style* elegan dan klasik. Kesan klasik dapat dilihat dengan penggunaan gaun yang dipadukan dengan bolero dengan variasi lengan lonceng 3/4. Pemakaian bolero tersebut juga menambah kesan elegan karena terlihat berwibawa dan ingin dikagumi karena tambahan hiasan payet hallon yang diaplikasikan di bagian badan dan lengan. Untuk menghasilkan busana pesta malam yang indah, maka diperlukan konsep maupun tahapan-tahapan yang harus dilakukan, yaitu sebagai berikut :

1. PengambilanUkuran

Pengambilan ukuran sangat diperlukan dalam setiap pembuatan busana maupun kegiatan yang lain yang membutuhkan suatu ukuran. Sebelum membuat busana, hal yang perlu dilakukan adalah mengambil ukuran. Jika kita

menggunakan model dalam pembuatan busana pesta malam tersebut, maka kita harus mengukur terlebih dahulu ukuran model. Ukuran yang akan digunakan dalam pembuatan busana pesta malam dengan sumber ide rumah eropa klasik tersebut, adalah ukuran model yang bernama Dian Pertiwi.

2. Pembuatan Pola

Setelah mengambil ukuran model, hal yang perlu dilakukan adalah membuat pola. Pola digunakan pada saat memotong bahan, yaitu diletakkan di atas lembaran kain dengan disemat dengan menggunakan jarum pentul kemudian diberi tambahan kampuh untuk nantinya dijahit. Untuk pembuatan pola busana pesta malam dengan sumber ide rumah Eropa klasik tersebut, menggunakan pola dengan sistem *So'en* yang disederhanakan dari buku Widjiningih. Penulis menggunakan pola dasar wanita sistem *So'en* karena busana pesta yang dibuat tidak terdapat pemindahan kup dan kup hanya terdapat di bagian pinggang.

3. Teknologi Penyambungan Kampuh

Teknologi penyambungan kampuh yang digunakan dalam pembuatan busana pesta malam untuk wanita dengan sumber ide rumah Eropa klasik yaitu penyambungan kampuh terbuka dengan dijahit kecil untuk bagian sisi, bahu dan bagian potongan yang lurus agar tidak menimbulkan tirus pada kain dan lebih rapi. Kemudian pada bagian pinggang dan bagian sambungan bawah gaun diselesaikan dengan kampuh kostum, karena pada bagian ini melingkar sehingga lebih terlihat rapi. Untuk bagian kerung lengan bolero menggunakan penyelesaian rompok agar lebih rapi dan bagus. Kemudian pada bagian *patchwork* atau jahit

sambung dan bagian lengkung-lengkung lainnya, kampuh hanya ditipiskan kemudian dibuka agar kampuh tidak terlihat tebal.

4. Teknologi Pelapisan

a. Interfacing

Sesuai dengan fungsi dari *interfacing* yaitu bahan yang dipergunakan untuk memberikan bentuk pada busana agar busana tersebut tampak lebih rapi. Bahan *interfacing* yang dipergunakan dalam pembuatan busana pesta malam ini adalah tricot, mori gula atau kain pasir dan vliselin. Cara pemasangannya adalah dengan cara ditekan atau biasa disebut dengan dipress menggunakan setrika dengan dibantu menggunakan kain yang sudah dibasahi. Caranya yaitu dengan meletakkan lapisan *interfacing* di atas bahan yang akan dilapisi kemudian dibantu dengan kain yang sudah dibasahi tadi setelah itu ditekan atau dipress (tidak boleh digosok karena akan merusak kain lapisan *interfacing* tersebut).

Kain pasir atau mori gula digunakan untuk melapisi pada bagian badan depan bolero dan aplikasi pada gaun (bentuk jendela). Tricot digunakan untuk melapisi bagian sambungan gaun bawah (kain lurik hitam), bagian potongan pada lengan bolero dan pada bagian lipit badan belakang bolero. Vliselin digunakan untuk melapisi bagian depun leher gaun dan bagian depun lengan pada gaun.

b. Lining

Lining pada pembuatan busana pesta malam dengan sumber ide rumah Eropa klasik tersebut, diantaranya adalah pada bagian bolero untuk badan

menggunakan lining bahan utama yaitu kain satin *bridal* warna abu-abu sedangkan untuk bagian lengan menggunakan bahan velvet sewarna dengan bahan utama yaitu warna kuning.

Untuk bagian gaun menggunakan bahan *lining* velvet sewarna dengan bahan warna kuning, kemudian untuk bagian bawah gaun menggunakan *lining* bahan utama satin *bridal* warna coklat karena terdapat belahan pada bagian belakang yaitu belahan menggunakan rit jepang, sehingga menyeimbangkan dengan bahan utamanya yaitu kain lurik hitam (warna gelap).

5. Hiasan Busana

Suatu busana akan lebih indah apabila dalam busana tersebut ditambahkan suatu hiasan busana. Dalam busana pesta malam ini, penulis menggunakan hiasan payet hallon dan payet berbentuk segitiga untuk menambah kesan hidup dan menonjolkan bagian busana tersebut. Payet hallon berwarna silver atau abu-abu digunakan pada bagian bolero yaitu pada bagian *patchwork* atau potongan-potongan pada lengan (kain lurik hitam), bagian potongan-potongan badan depan bolero (kain lurik hitam dan bagian badan sebelah kiri), bagian lipit badan belakang bolero (kain lurik hitam), dan pada bagian aplikasi gaun (bagian bawah). Untuk payet segitiga digunakan pada bagian bolero depan sebelah kiri. Payet hallon warna silver dan payet berbentuk segitiga tersebut digunakan karena untuk menerapkan sesuai dengan *trend Greyzone* dan tema *Digitarian*. Payet hallon berwarna kuning diletakkan pada bagian lengan bolero yaitu pada pinggiran potongan agar lebih memperlihatkan bentuk potongan-potongan tersebut yang berbentuk persegi.

6. Accessories

Busana pesta akan terasa lebih lengkap apabila terdapat *accessories* pelengkap busana tersebut. *Accessories* atau hiasan tambahan pelengkap busana yang digunakan pada busana pesta malam ini adalah gelang, anting dan hiasan rambut. Gelang dan anting yang dipilih yaitu berwarna silver karena menyesuaikan dengan busana yang digunakan. Pada bagian gelang bulat dan terdapat potongan kotak-kotak di dalamnya. Untuk anting juga berbentuk persegi ketupat yang terdapat bulatan mutiara. Anting yang dipilih juga berbentuk geometris sesuai dengan tema yang digunakan.

Pada bagian kepala juga menggunakan hiasan yang berbentuk tabung lonjong menyerupai pilar-pilar penyangga yang terdapat dalam rumah Eropa klasik. Hiasan tersebut berwarna hitam dan abu-abu menyesuaikan dengan warna busana pada bahan lurik dengan tambahan hiasan payet segitiga agar lebih terlihat hidup atau menyala.

C. Konsep Penyelenggaraan Pergelaran Busana

Konsep pergelaran busana ini mengambil tema *Dimantion (Disoriented of Human Perception)* yang menampilkan karya busana dari 95 mahasiswa jenjang D3 dan S1 Teknik Busana dan Pendidikan Teknik Busana Fakultas Teknik Universitas Negeri Yogyakarta. Konsep pergelaran ini diselenggarakan dalam rangka Proyek Akhir Mahasiswa jenjang D3 angkatan 2014 dan Kaarya Inovasi Produk Fashion Mahasiswa jenjang S1 angkatan 2014, bertempat di Auditorium Universitas Negeri Yogyakarta pada hari

Jum'at, 24 Maret 2017 dengan program sponsor bersama panitia penyelenggara bekerja sama dengan lebih dari satu sponsor ditambah dengan iuran dari seluruh panitia.

Penyelenggaraan pergelaran busana ini menggunakan konsep pergelaran *in door*, agar penonton lebih fokus dalam melihat busana yang diperagakan selain itu jika cuaca sedang hujan acara tetap berlangsung. Untuk bagian tata panggung dan penataan dekorasi ruangan juga harus diperhatikan agar pengambilan gambar atau foto dari balkon lebih mudah serta hasil fotonya juga bagus dan jelas. Untuk bentuk panggung yang digunakan yaitu bentuk panggung V. Di bagian tengah panggung terdapat *background* logo *Dimantion* dengan bentuk segitiga kemudian untuk siluet pada logo tersebut adalah prajawati atau model. Untuk warna yang digunakan di bagian panggung yaitu hitam, putih dan abu-abu. Penggunaan *lighting* juga digunakan untuk menyorot model atau prajawati saat tampil agar lebih fokus. Penggunaan musik dengan irama sedang dan tidak terlalu cepat cocok digunakan untuk mengiringi dalam peragaan busana pesta malam tersebut.

BAB IV

PROSES, HASIL DAN PEMBAHASAN

A. PROSES

1. Proses Penciptaan Desain Busana

a. Pencarian Inspirasi

Pembuatan busana yang baik, perlu dilakukan perencanaan untuk menentukan cara atau langkah pembuatan busana tersebut dan tahap penyelesaiannya agar hasil yang diinginkan dapat tercapai serta sesuai dengan tujuan yang diharapkan. Proses pembuatan busana pesta malam dengan sumber ide rumah Eropa klasik ini meliputi beberapa tahap atau proses dalam pembuatannya. Berawal dari persiapan, pelaksanaan, sampai evaluasi hasil produk busana.

Poses penciptaan suatu desain busana terdapat beberapa hal yang perlu diperhatikan. Pertama adalah mencari inspirasi atau sumber ide. Jika sudah mendapatkan sumber ide maka langkah selanjutnya adalah membuat desain busana dari pengembangan sumber ide tersebut. Pencarian inspirasi atau sumber ide dimulai dari mengkaji tema, *trend* yang sedang berlangsung atau sedang terjadi, dan mengkaji teori dari beberapa referensi buku dengan cara membaca dan mencari informasi dari majalah, sosial media seperti instagram, internet dan lain-lain.

Setelah mendapatkan sumber ide maka langkah selanjutnya untuk mewujudkan sebuah desain tersebut dalam sebuah busana pesta

malam yaitu dibutuhkan alat serta bahan untuk membuatnya. Alat yang digunakan yaitu alat-alat menjahit seperti gunting, penggaris pola, mesin jahit, dll. Bahan yang digunakan adalah seperti kertas pola, benang jahit, hiasan busana, bahan utama seperti kain, bahan tambahan seperti bahan pelapis, furing dsb.

b. Papan Inspirasi atau *Moodboard*

Sumber ide yang sudah diperoleh kemudian dikumpulkan dan dituangkan ke dalam sebuah *moodboard* yang meliputi sumber ide, tema, *trend*, dan sumber inspirasi lainnya yang dapat memberikan gambaran atau desain yang akan digambar oleh desainer. *Moodboard* dibuat dalam kertas berukuran A3 27,5 cm x 41,5 cm dengan isi materi sebagai berikut :

- 1) Sumber ide atau inspirasi
- 2) *Trend* yang sedang berlangsung
- 3) Gaya busana sesuai dengan *trend*
- 4) Warna yang akan digunakan dalam pembuatan busana tersebut
- 5) Bahan yang akan digunakan dalam pembuatan busana
- 6) *Accessories* yang digunakan dalam busana tersebut seperti gelang, anting, hiasan rambut, dll.
- 7) Hiasan tambahan seperti payet dan manik-manik

Berikut ini merupakan *moodboard* dengan sub *trend Digitalian* sub tema *trend Prodigy* sebagai kumpulan dari inspirasi-inspirasi agar mempermudah penciptaan desain busana dengan judul busana

“Pesona Arsitektur Eropa” dengan sumber inspirasi rumah bergaya Eropa klasik.



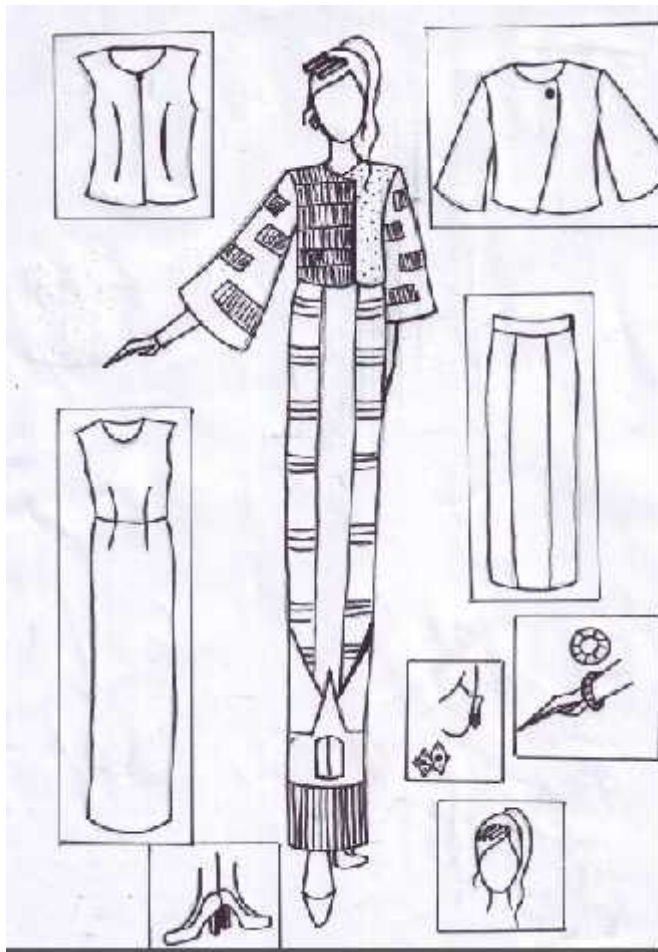
Gambar 12. Papan inspirasi atau *moodboard*

c. Penyajian Gambar

Untuk membuat desain busana pesta malam untuk wanita dengan sumber ide rumah eropa klasik perlu beberapa tahap untuk pembuatan desainnya, yaitu sebagai berikut :

1) Desain Sketsa (*Design Sketching*)

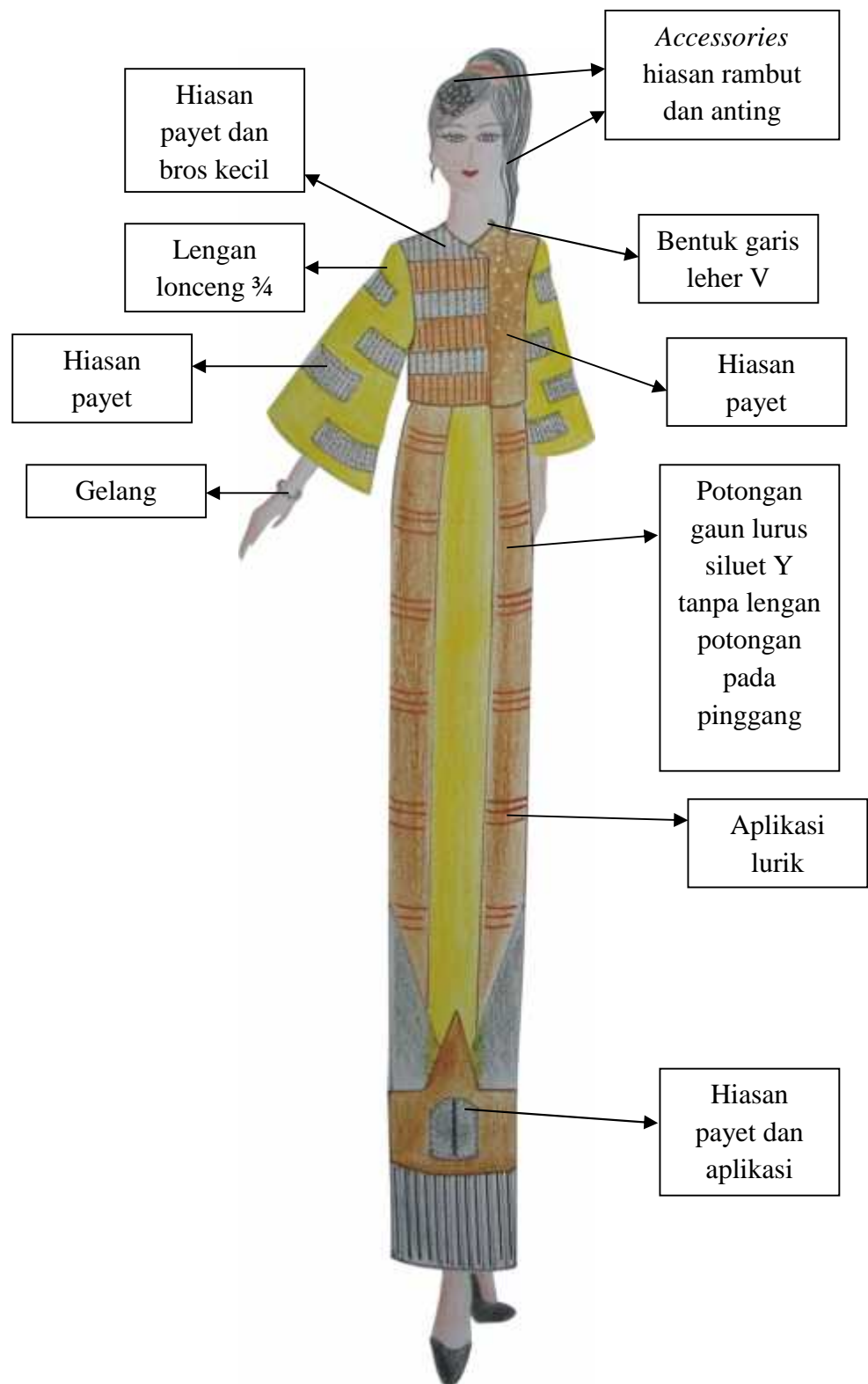
Desain Sketsa (*Design Sketching*) pada pembuatan desain busana pesta malam dengan sumber ide rumah Eropa klasik adalah sebagai berikut.



Gambar 13. Desain *sketching*

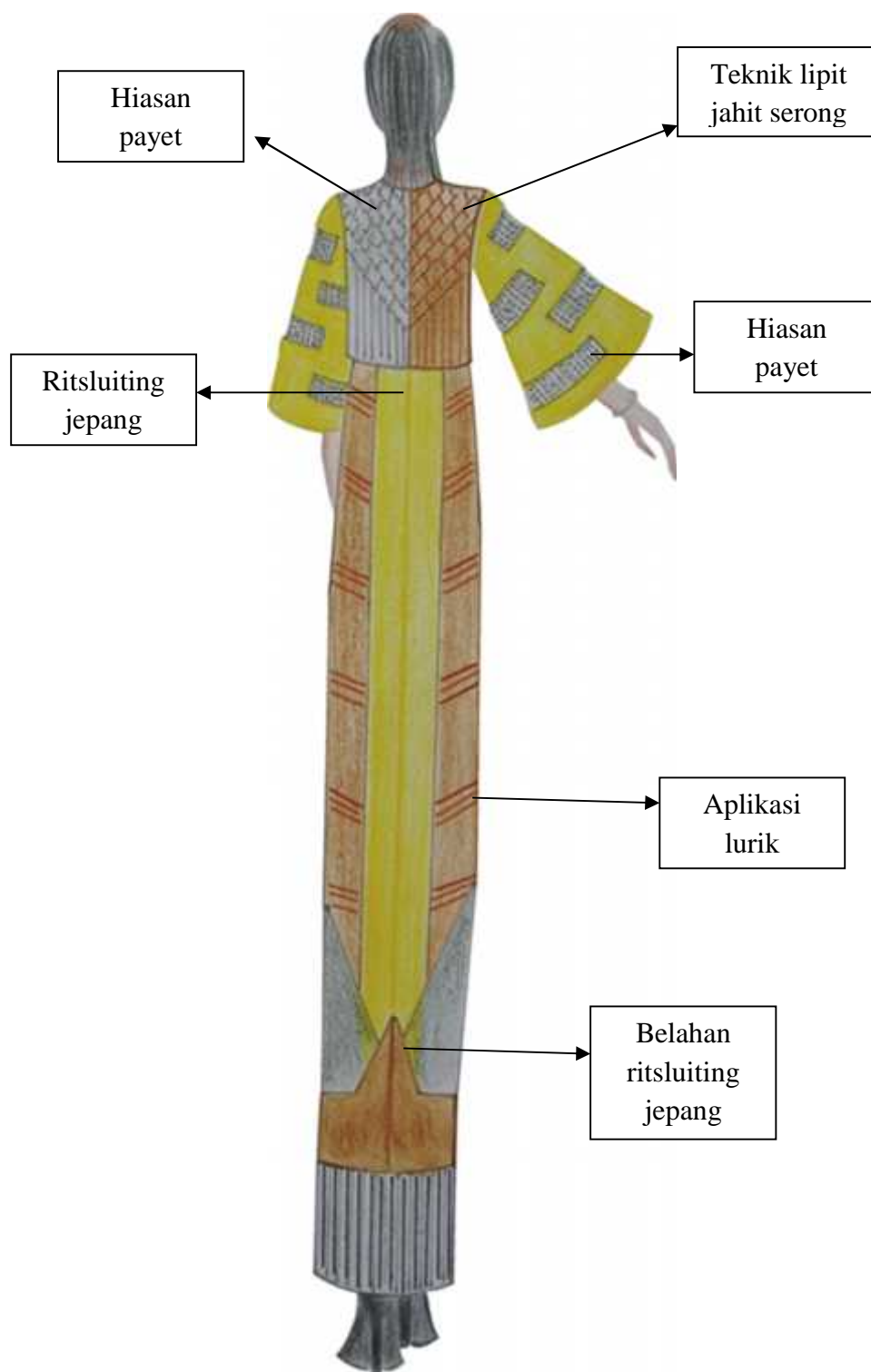
2) Desain Presentasi (*Presentation drawing*)

Presentation drawing atau penyajian gambar adalah desain busana yang digambar lengkap dengan detailnya disertai dengan warna atau corak (motif) bahan pada suatu pose tubuh tertentu yang dapat dilihat desain tampak depan serta desain tampak belakang. Penyajian gambar juga disertai contoh potongan bahan dengan ukuran 3 cm x 3 cm.



Gambar 14. *Presentation drawing*

Desain tampak depan



Gambar 15. *Presentation drawing*

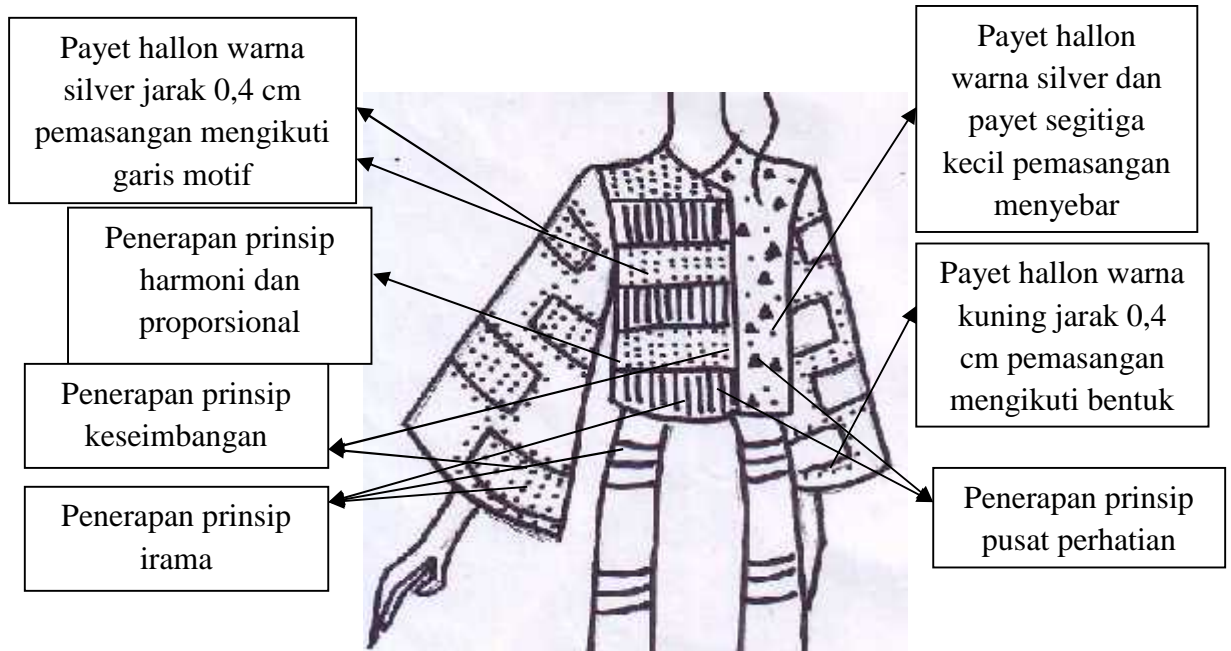
Desain tampak belakang

3) Desain Hiasan

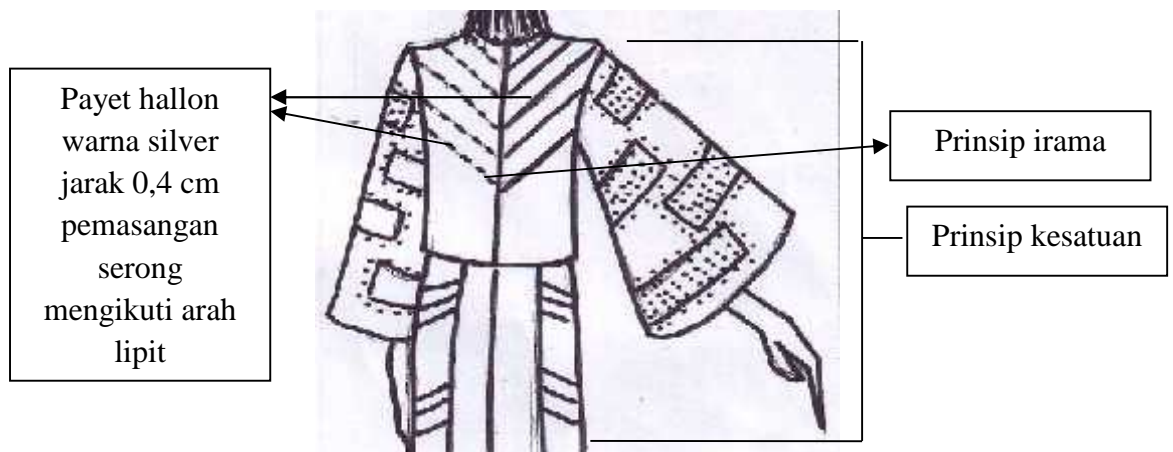
Desain hiasan adalah desain yang memperindah permukaan desain strukturnya. Desain hiasan yang digunakan pada busana pesta malam tersebut adalah payet hallon dan payet bentuk segitiga pada bagian badan bolero depan dan belakang, bagian lengan bolero menggunakan payet hallon dan pada bagian aplikasi gaun di bagian bawah dengan menggunakan payet hallon.

Hiasan pada busana pesta malam dengan sumber ide Rumah eropa klasik tersebut juga menerapkan unsur dan prinsip desain hiasan. Prinsip harmoni didapat dari penyusunan unsur-unsur yang menjadikan hiasan tersebut serasi dengan bahan busana tersebut. Hiasan payet hallon dengan ukuran kecil terlihat proporsional untuk menghias bagian bahan lurik bergaris. Pemasangan hiasan tersebut seimbang antara bagian kanan dan kiri dan terlihat simetris pada bagian bolero depan dan bagian lengan bolero tersebut. Irama yang ditimbulkan dari pemasangan hiasan payet hallon secara berulang-ulang dan teratur serta aplikasi pada bagian gaun bawah, bagian belakang bolero, selain itu dari bagian-bagian *patchwork*. Pusat perhatian dari hiasan tersebut terletak pada bagian hiasan bolero dan bagian *patchwork*. Hiasan payet hallon dan payet berbentuk segitiga menyatu dengan bolero dan gaun tersebut karena gaun dan bolero tersebut menggunakan teknik *patchwork* yang menghasilkan bentuk-bentuk geometris seperti segitiga dan persegi, dapat diimbangi dengan

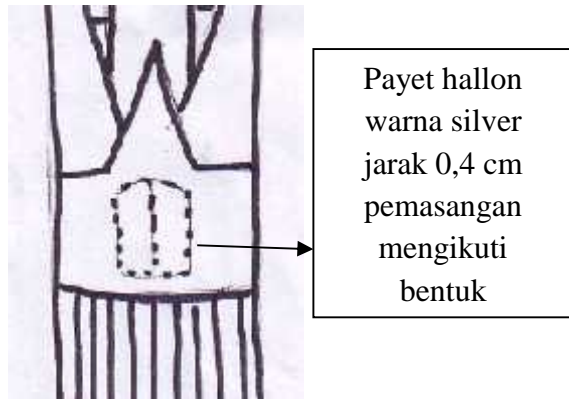
hiasan yang berbentuk geometris seperti payet hallon dan payet berbentuk segitiga sehingga membentuk kesatuan.



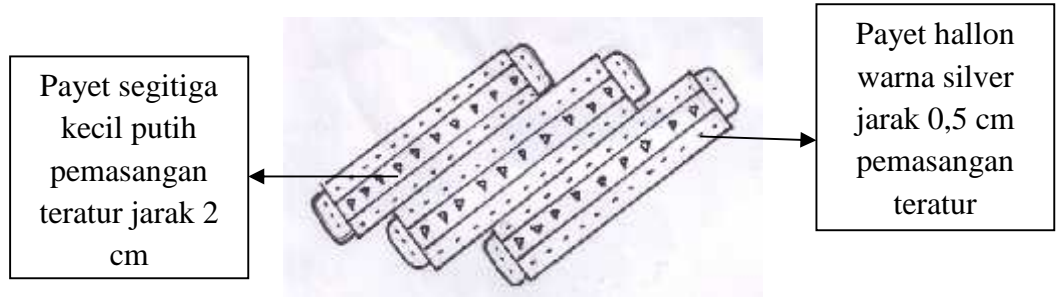
Gambar 16. Desain hiasan pada bolero tampak depan



Gambar 17. Desain hiasan pada bolero tampak belakang



Gambar 18. Desain hiasan aplikasi



Gambar 19. Hiasan kepala

2. Pembuatan Busana

Pada proses pembuatan busana pesta malam dengan sumber ide rumah Eropa klasik terdapat beberapa tahapan yaitu sebagai berikut :

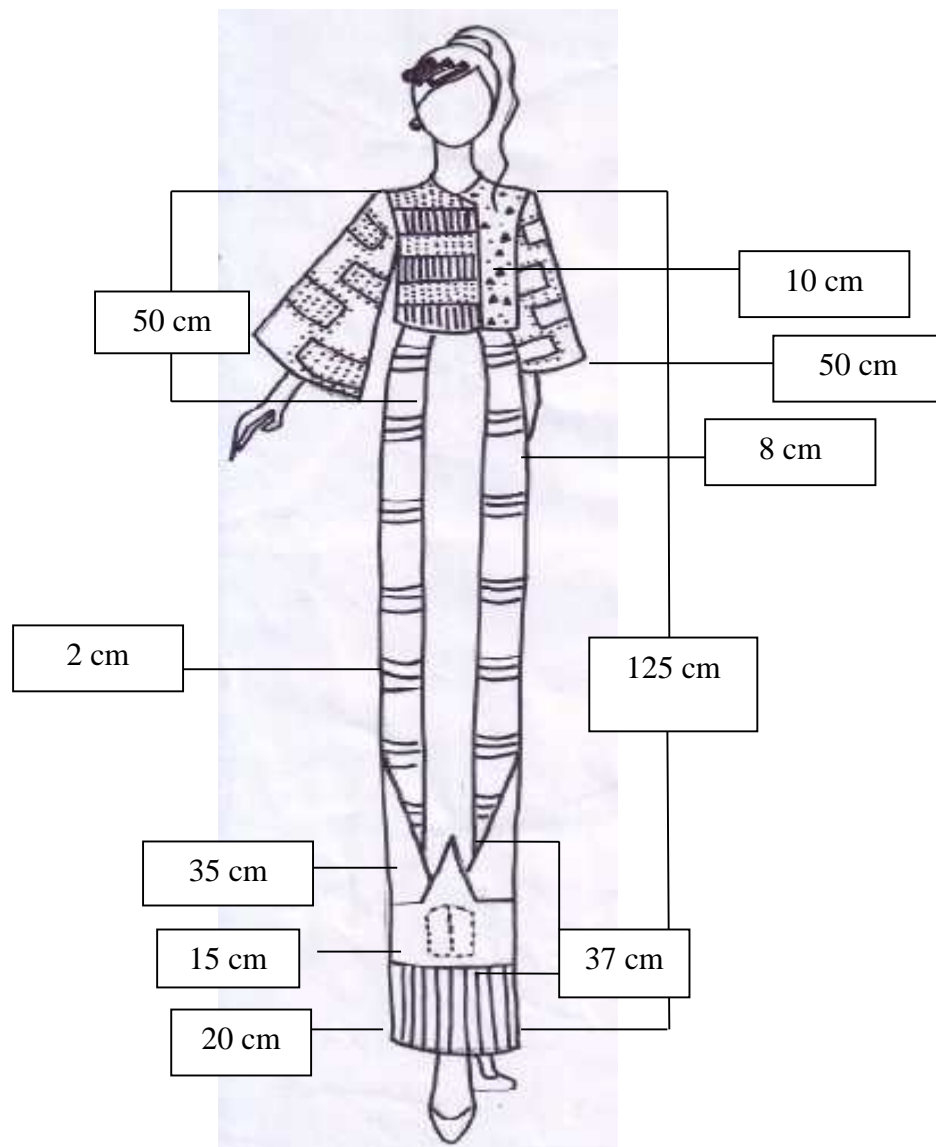
a. Persiapan

Pada tahap persiapan terdapat beberapa hal yang harus dilakukan yaitu :

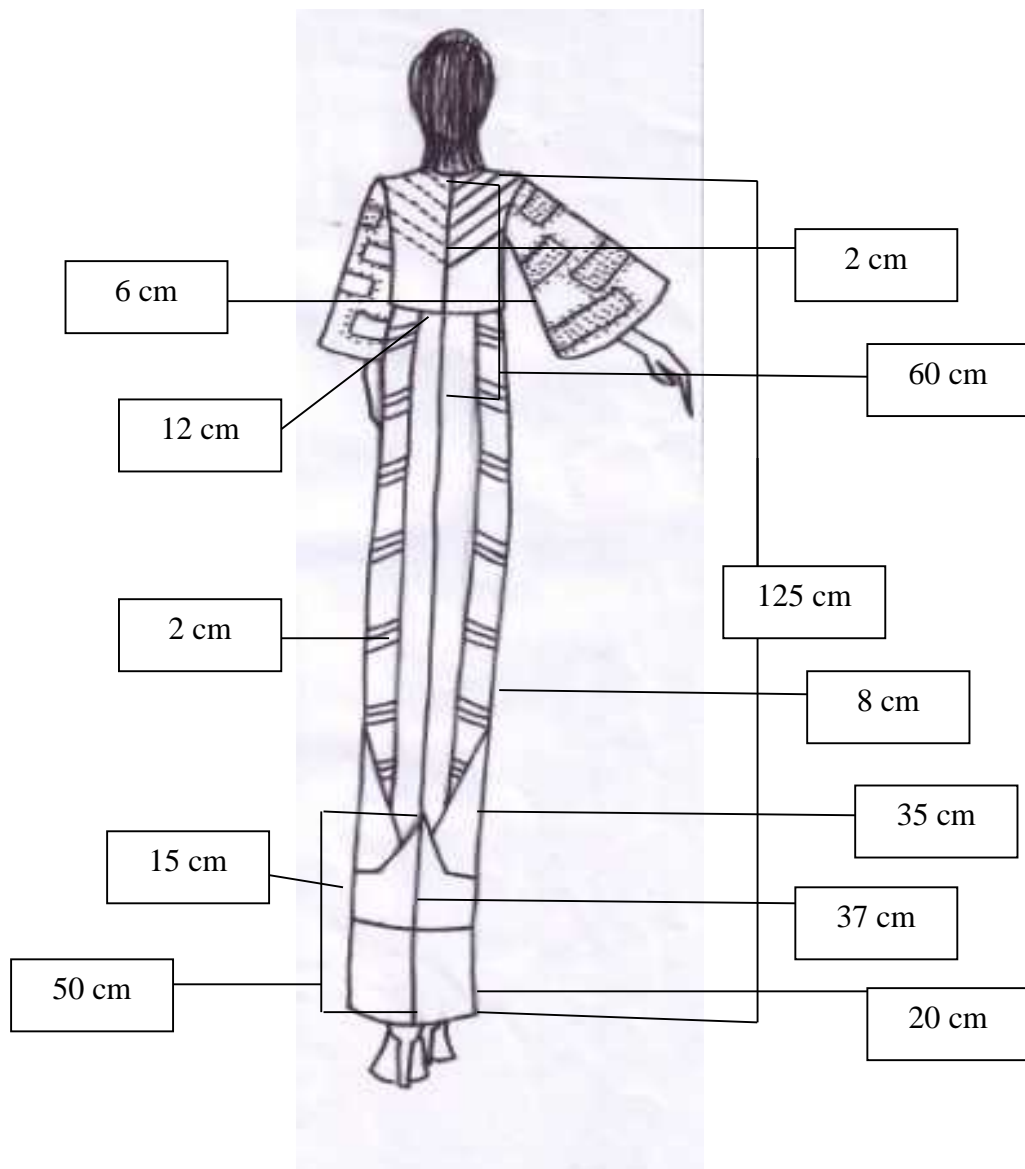
1) Persiapan Proses Pembuatan

Pada tahap persiapan proses pembuatan busana pesta malam ini antara lain adalah sebagai berikut :

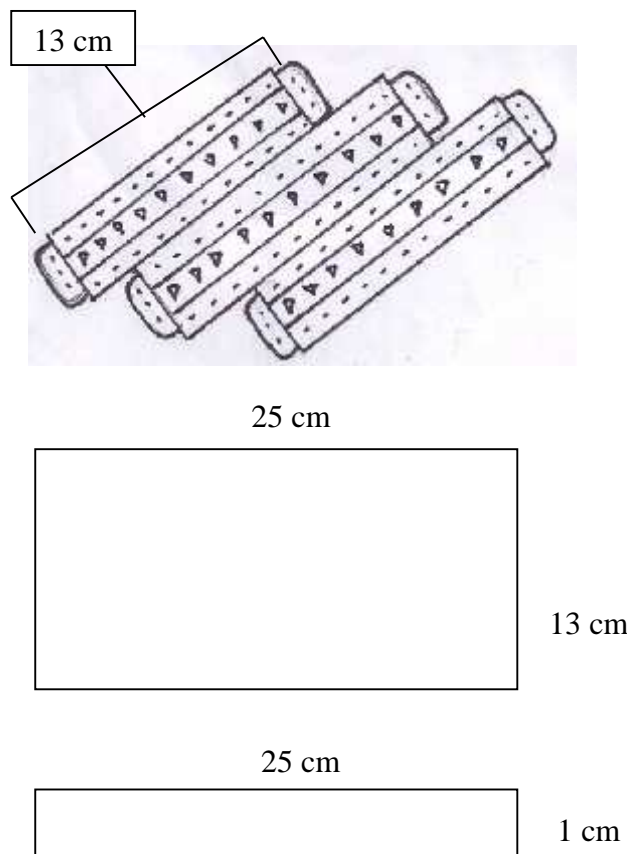
a) Pembuatan Gambar Kerja



Gambar 20. Desain kerja tampak depan



Gambar 21. Desain kerja tampak belakang



Gambar 22. Desain kerja hiasan kepala

Pembuatan gambar kerja busana dilakukan agar dapat menggambarkan desain busana tersebut serta detail-detail yang terdapat pada busana secara lengkap yang disertai dengan keterangan pada bagian busana, agar dapat diperoleh hasil yang maksimal. Pembuatan desain kerja adalah sebagai pedoman atau contoh pembuatan busana tersebut.

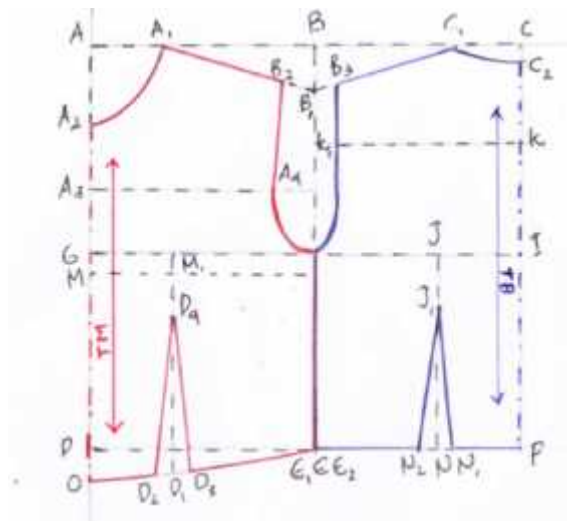
b) Pengambilan Ukuran

Hasil pengukuran yang digunakan dalam pembuatan busana pesta malam tersebut diantaranya adalah sebagai berikut :

Lingkar Badan	:	82	cm
Lingkar Pinggang	:	70	cm
Lingkar Panggul	:	96	cm
Lingkar Leher	:	36	cm
Lingkar Kerung Lengan	:	46	cm
Lingkar Siku	:	34	cm
Lingkar Pergelangan Tangan	:	24	cm
Lingkar Bawah Rok	:	90	cm
Lebar Muka	:	35	cm
Lebar Punggung	:	36	cm
Lebar Bahu atau Panjang Bahu	:	12	cm
Jarak Dada	:	16	cm
Tinggi Puncak Dada	:	17	cm
Tinggi Panggul	:	18	cm
Panjang Muka	:	34	cm
Panjang Punggung	:	37	cm
Panjang Lengan $\frac{3}{4}$:	50	cm
Panjang Gaun	:	125	cm
Panjang Bolero	:	50	cm

c) Pembuatan Pola Busana

Pada pembuatan pola busana pesta tersebut menggunakan pola sistem *So'en* dengan perbandingan skala 1 : 6. Adapun pola dasar sistem *So'en* yang telah dibuat adalah sebagai berikut :



Gambar 23. Pola dasar badan sistem *So'en* skala 1:6

Keterangan Pola Dasar Badan

Bagian Muka

$$AB = DE = \frac{1}{4} \text{ lingkar badan} + 1$$

$$AD = BE = \text{panjang punggung} + 1,5$$

$$A-A_1 = \frac{1}{6} \text{ lingkar leher} + 0,5$$

$$A-A_2 = A-A_1 + 1$$

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

$$G-D = \frac{1}{2} \text{ panjang punggung}$$

$$B-B_1 = 4,5 \text{ cm}$$

$$A_1-B_2 = \text{lebar bahu}$$

$$A_2-A_3 = \frac{1}{2} A_3-G$$

$$A_3-A_4 = \frac{1}{2} \text{ lebar dada}$$

$$D-M = \text{tinggi puncak}$$

$$M-M_1 = \frac{1}{2} \text{ jarak dada}$$

M1-D4 = turun 2 cm

D-O = turun 3 cm

D1-D2 = D1-D3 = $\frac{1}{2}$ kupnat

O-D2 + D3-E1 = $\frac{1}{4}$ lingkar pinggang + 1

Bagian Belakang

AC-DF = $\frac{1}{2}$ lingkar badan

BC = EF $\frac{1}{4}$ lingkar badan – 1

F-C2 = panjang punggung

C-C2 = naik 1,5 cm

C-C1 = leher depan

C1-C2 = kerung leher belakang

C1-B3 = lebar bahu

C2-K = 8 cm

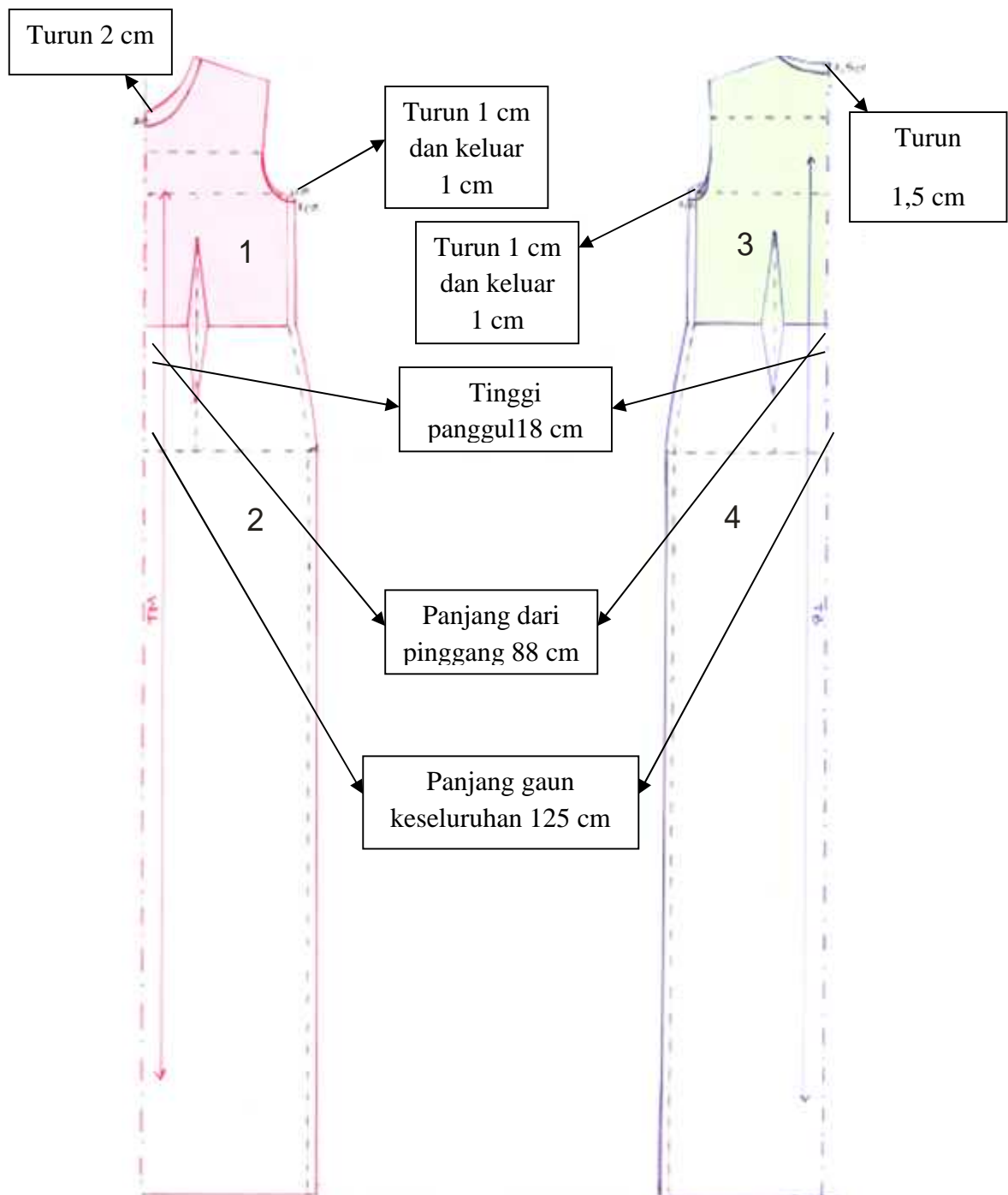
K-K1 = $\frac{1}{2}$ lebar punggung

I-J = 8 cm

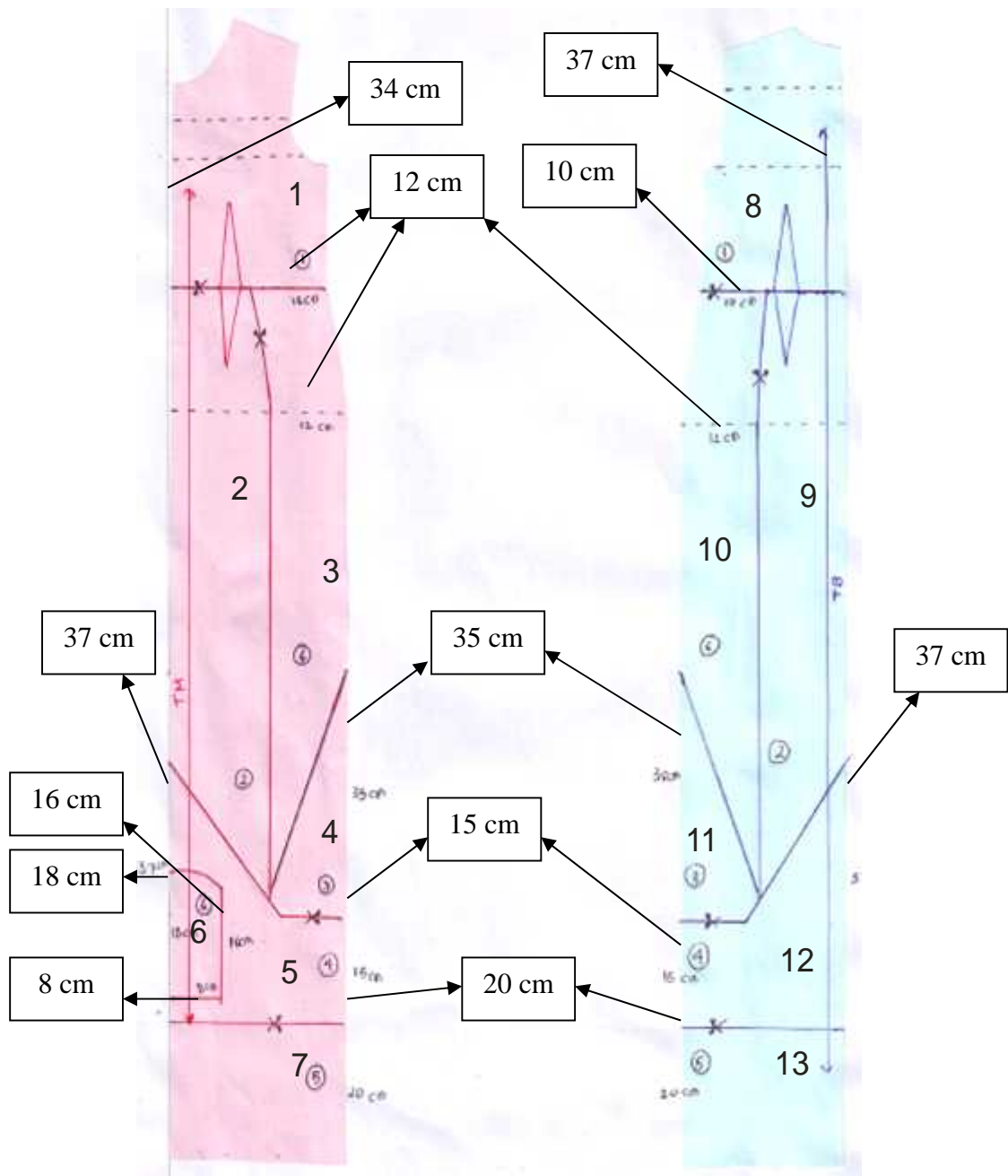
J-J1 = 5 cm

N-N1 = N-N2 = lebar kupnat

F-N1 + N2-E2 = $\frac{1}{4}$ lingkar pinggang -1



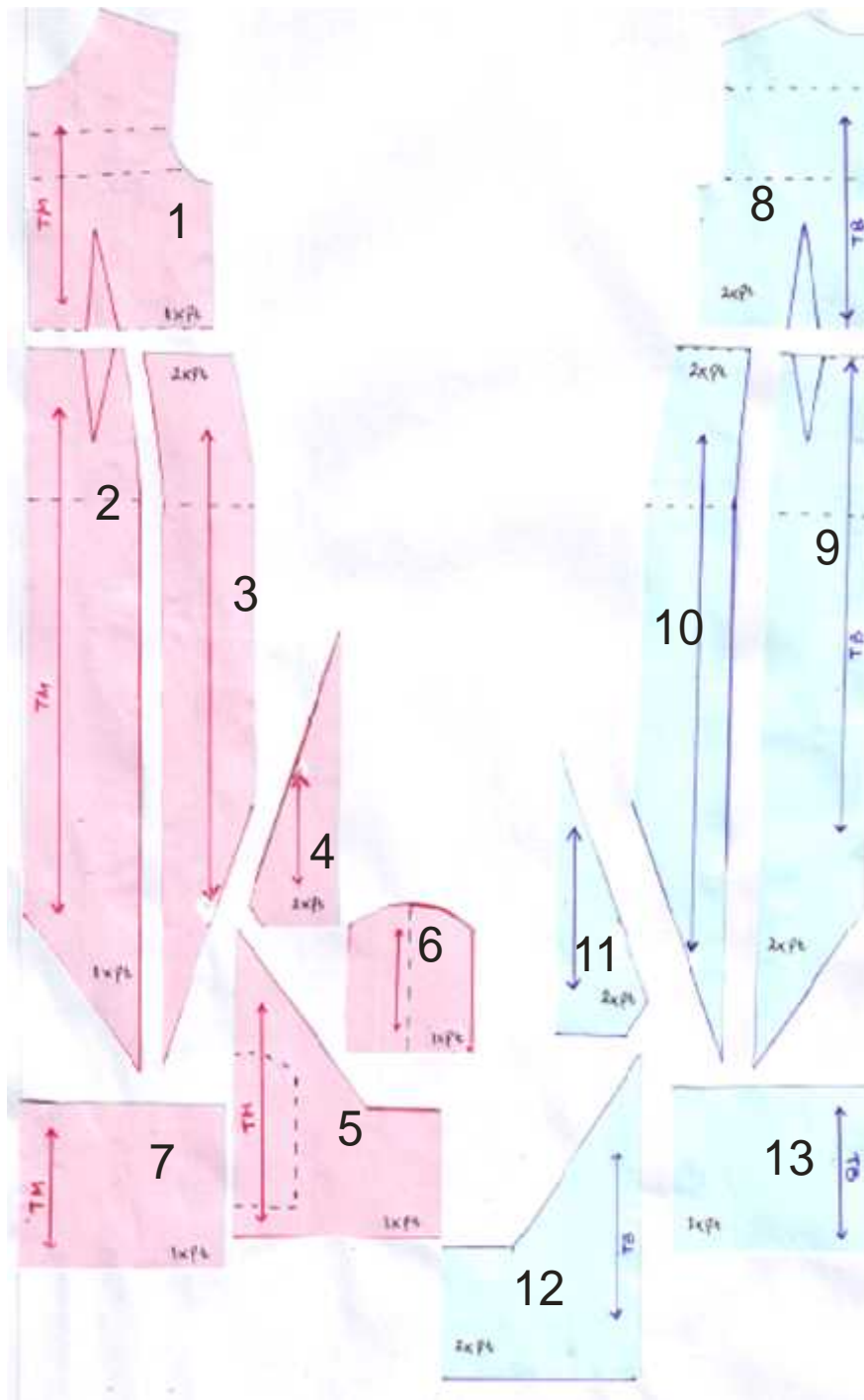
Gambar 24. Pola gaun skala 1:6



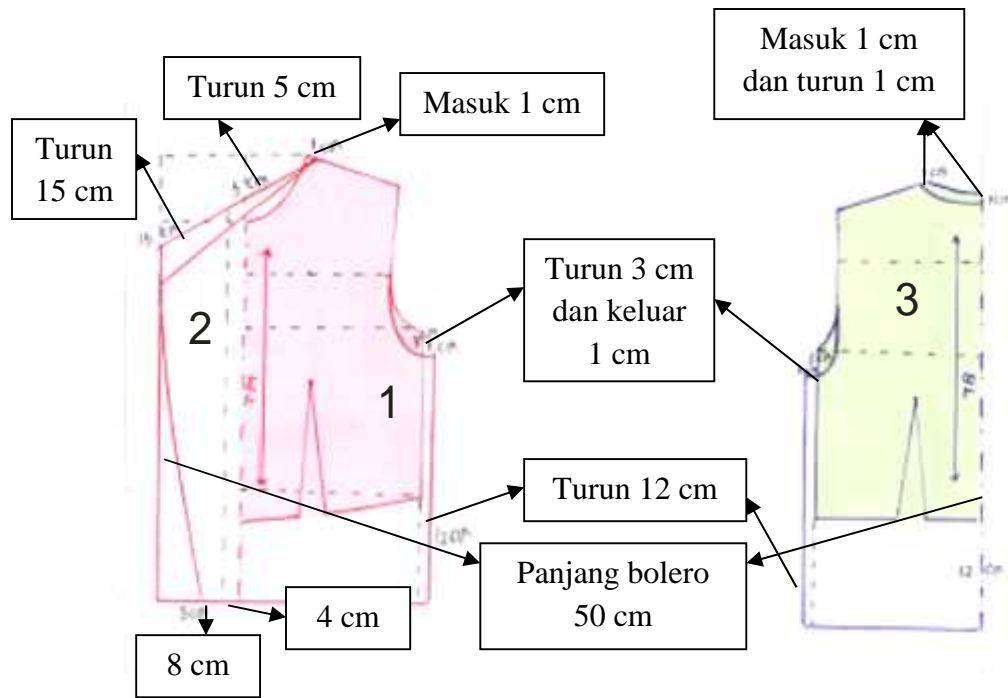
Gambar 25. Pecah pola gaun sesuai desain skala 1:6

Keterangan :

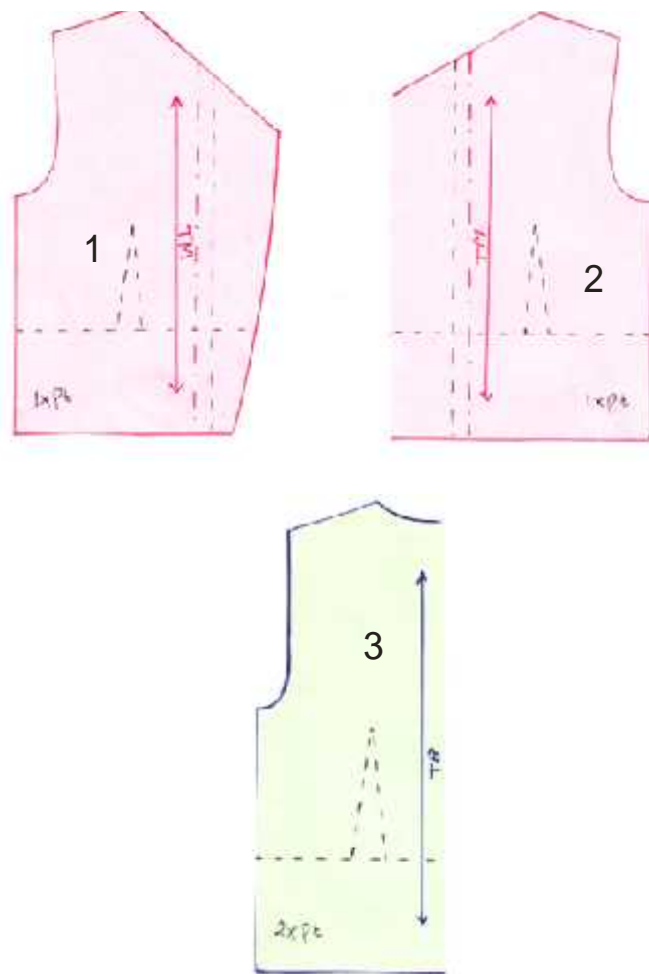
Simbol ✂ (gunting) berarti dipotong



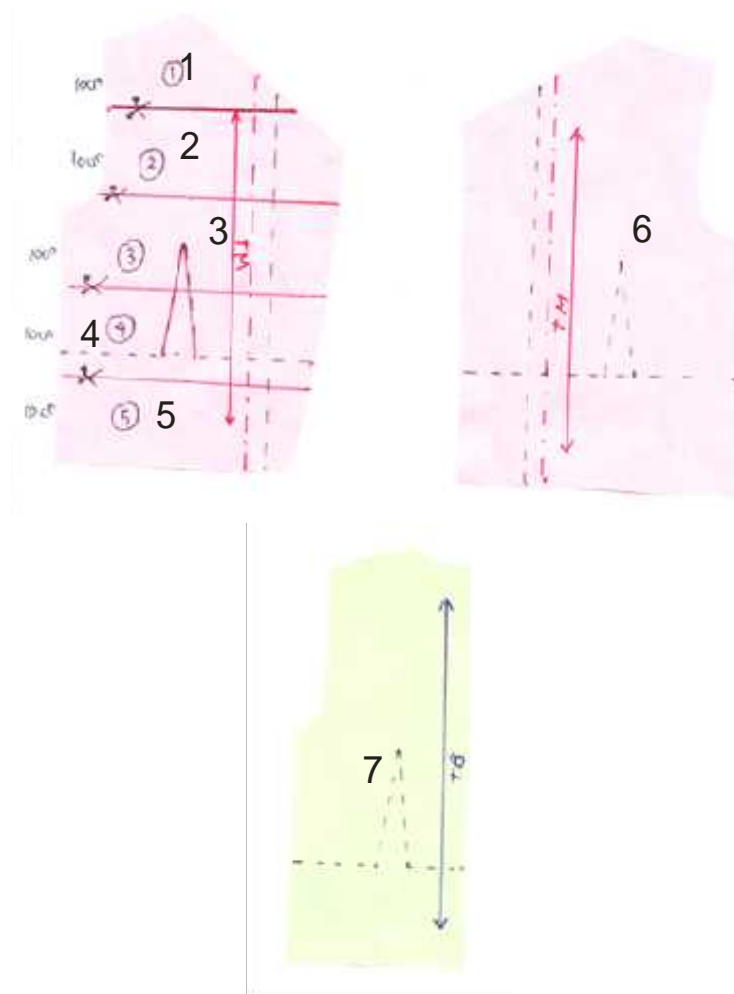
Gambar 26. Hasil pola gaun sesuai desain skala 1:6



Gambar 27. Pecah pola bolero sesuai desain skala 1:6



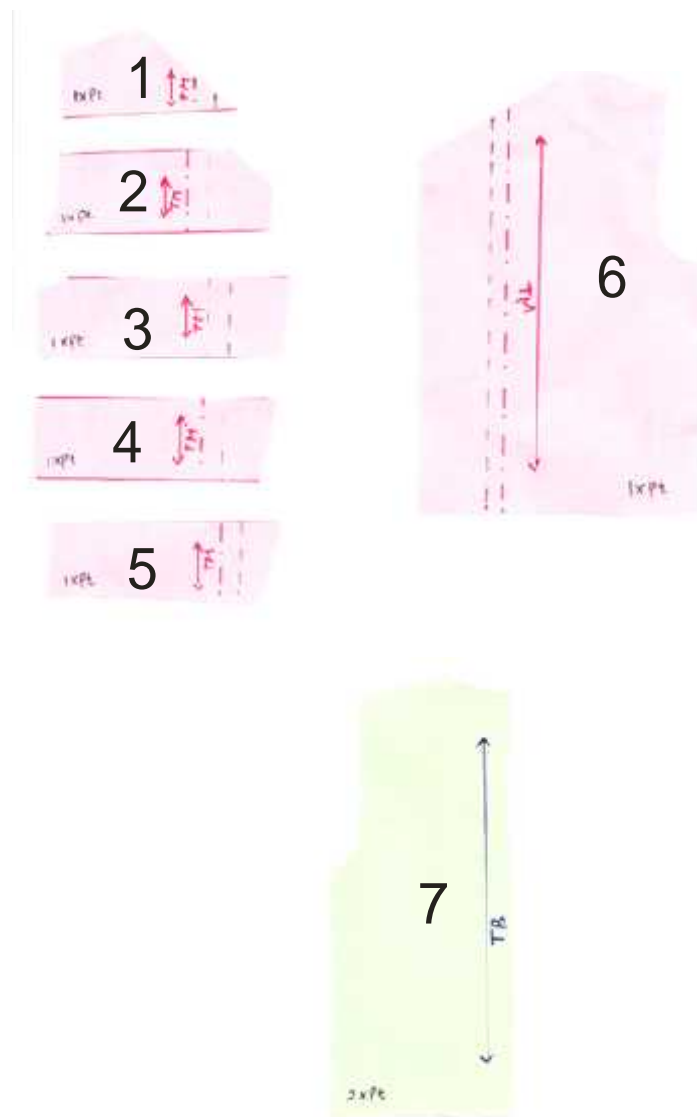
Gambar 28. Hasil pola bolero sesuai desain skala 1:6



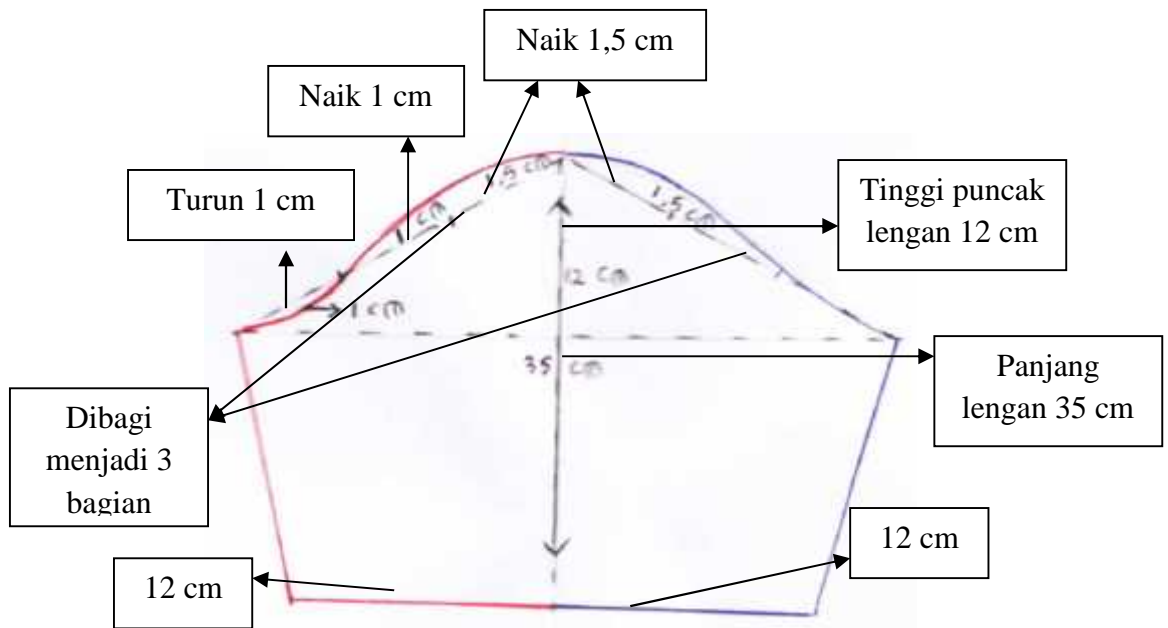
Gambar 29. Pecah pola bolero sesuai desain skala 1:6

Keterangan :

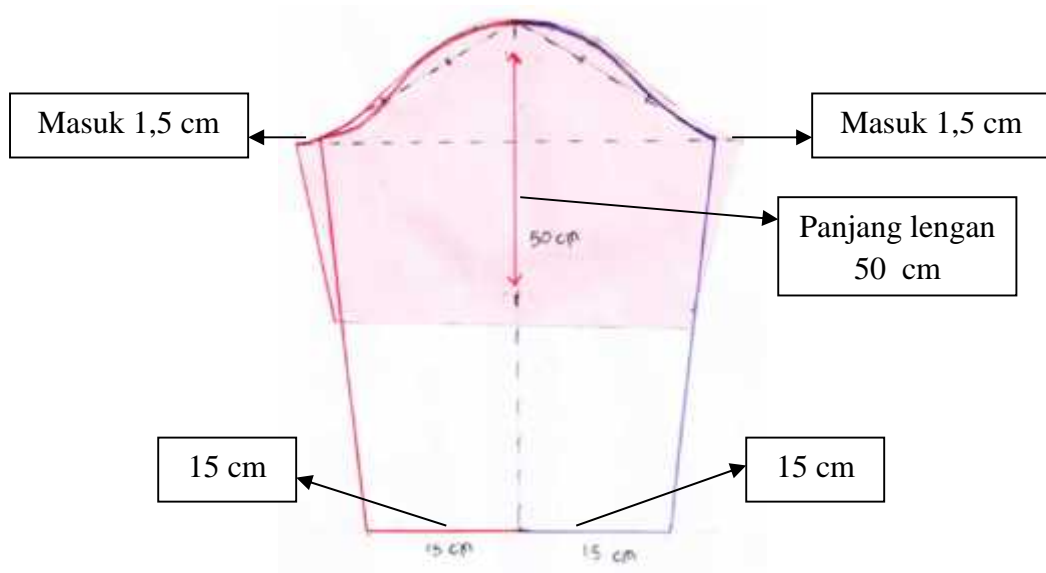
1. Bagian badan depan sisi kanan panjang bolero 50 cm dibagi menjadi lima bagian dengan bagian masing-masing potongan 50 cm
2. Simbol ✂ (gunting) berarti dipotong



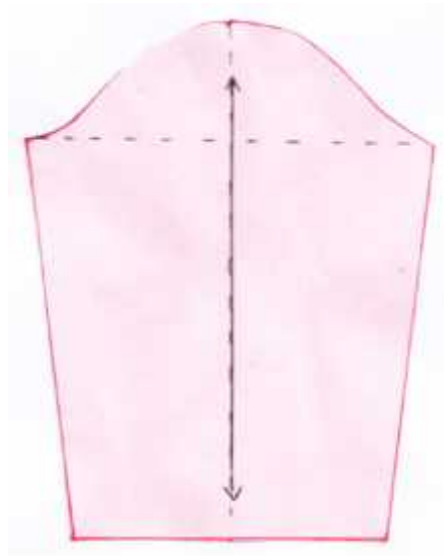
Gambar 30. Hasil pola bolero sesuai desain skala 1:6



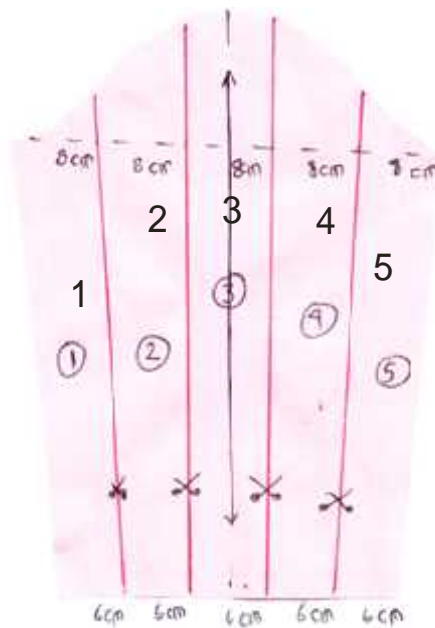
Gambar 31. Pola dasar lengan skala 1:6



Gambar 32. Mengubah pola lengank skala 1:6



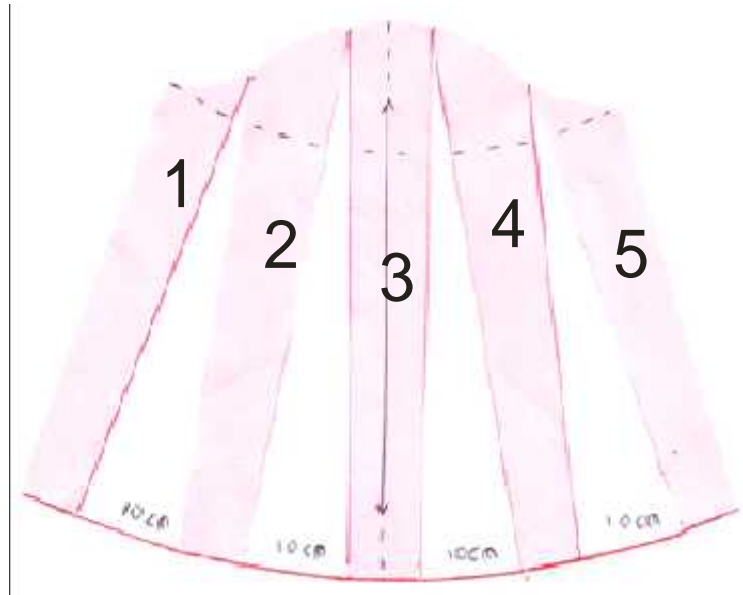
Gambar 33. Hasil pola lengan dengan panjang $\frac{3}{4}$ skala 1:6



Gambar 34. Mengubah pola lengan sesuai desain skala 1:6

Keterangan :

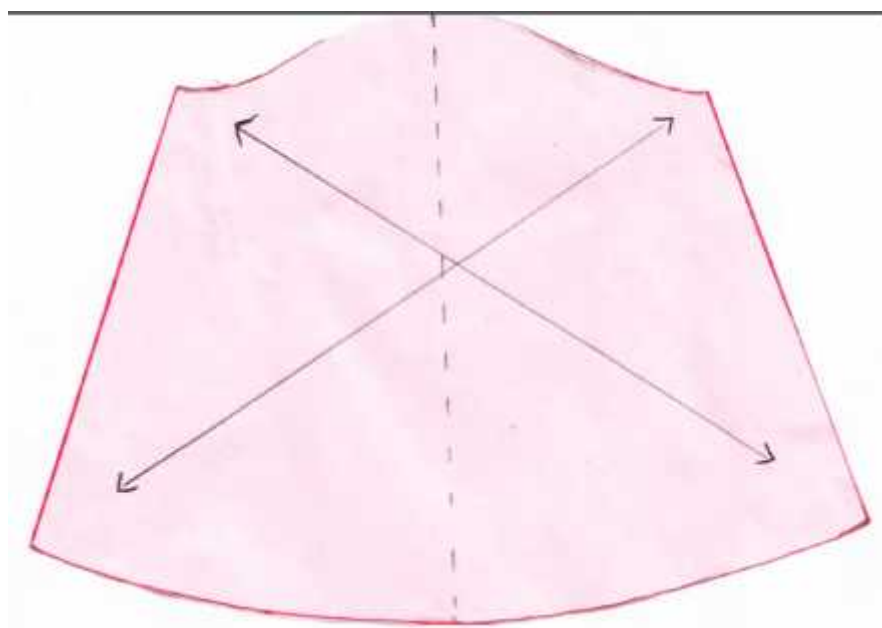
1. Lengan dibagi menjadi lima bagian bagian atas dengan lebar 8 cm dan bagian bawah 6 cm
2. Simbol ✂ (gunting) berarti dipotong



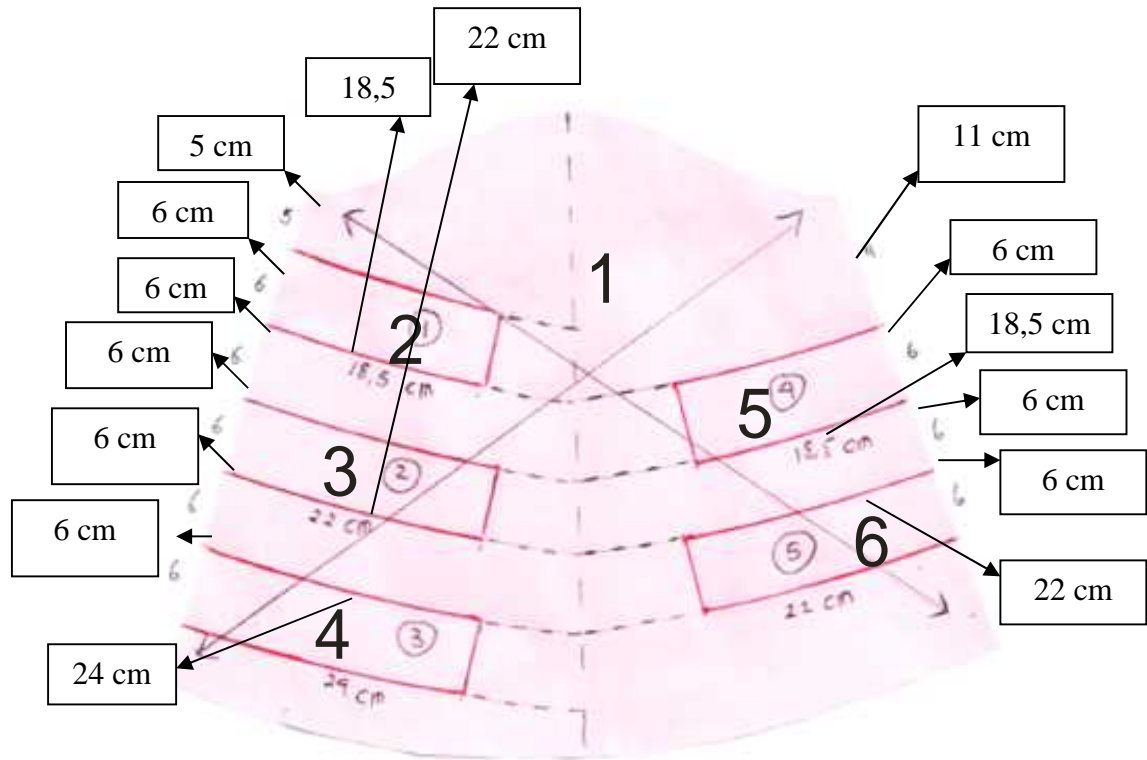
Gambar 35. Pengembangan pola lengan sesuai desain skala 1:6

Keterangan :

Pola lengan yang sudah digunting dikembangkan dengan ukuran 10 cm kemudian diluruskan dengan bentuk melengkung



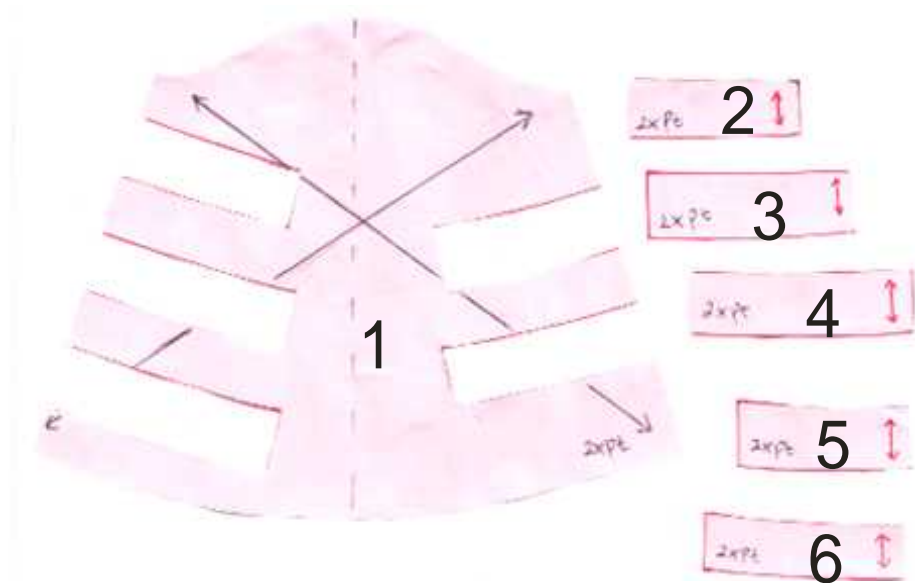
Gambar 36. Hasil pengembangan pola lengan sesuai desain skala 1:6



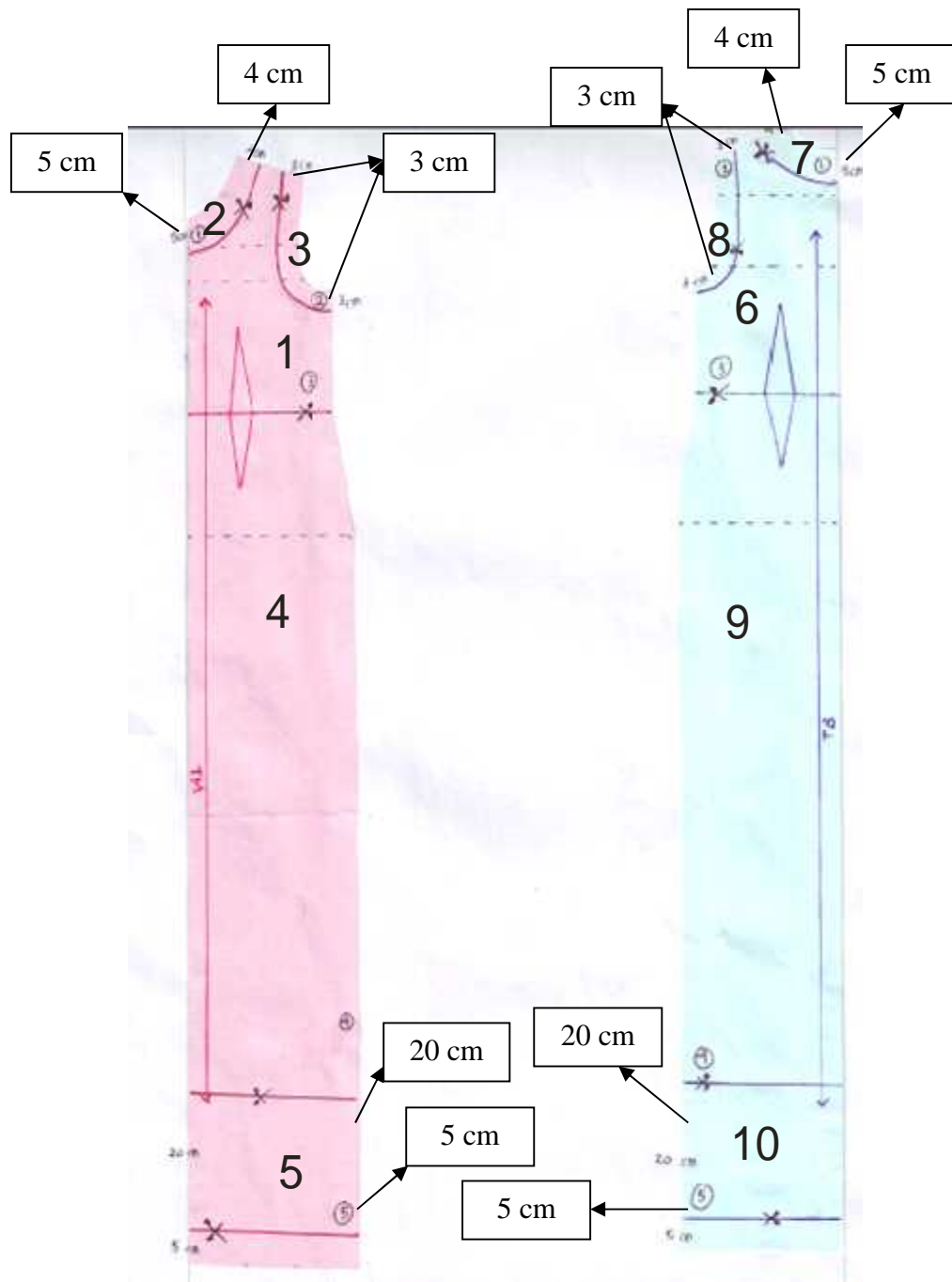
Gambar 37. Mengubah pola lengan sesuai desain skala 1:6

Keterangan :

Garis yang berwarna merah berarti dipotong



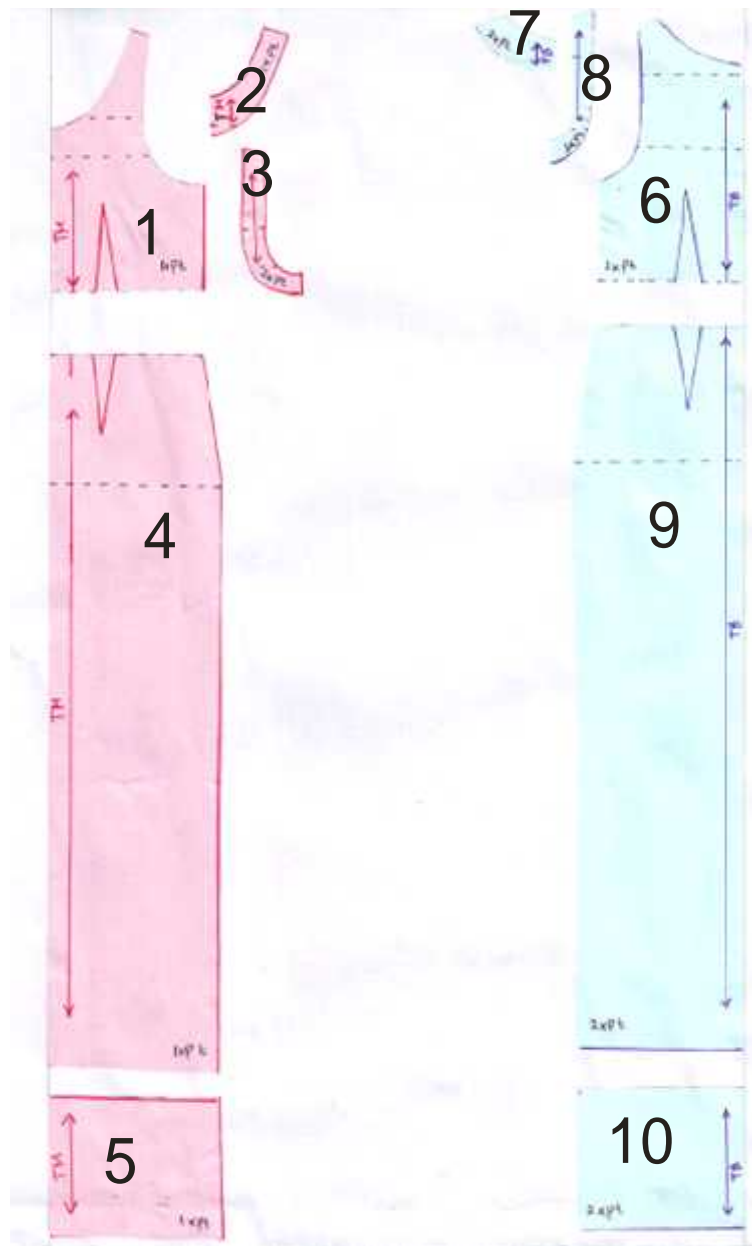
Gambar 38. Hasil pola lengan sesuai desain skala 1:6



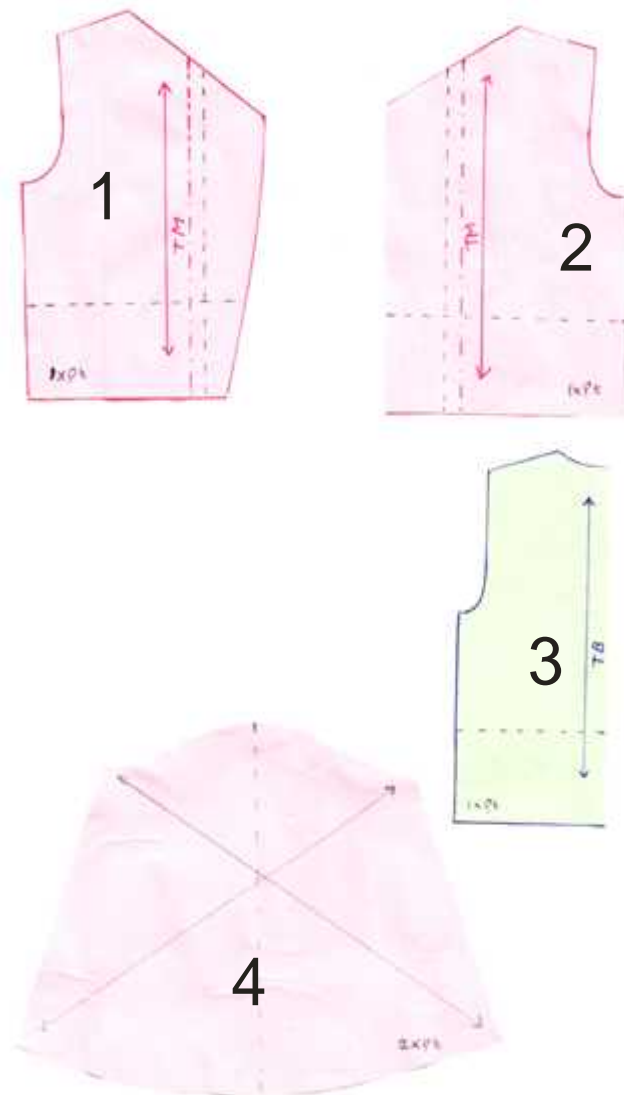
Gambar 39. Mengubah pola furing gaun sesuai desain skala 1:6

Keterangan :

Simbol ✂ (gunting) berarti dipotong



Gambar 40. Hasil pola furing gaun sesuai desain skala 1:6



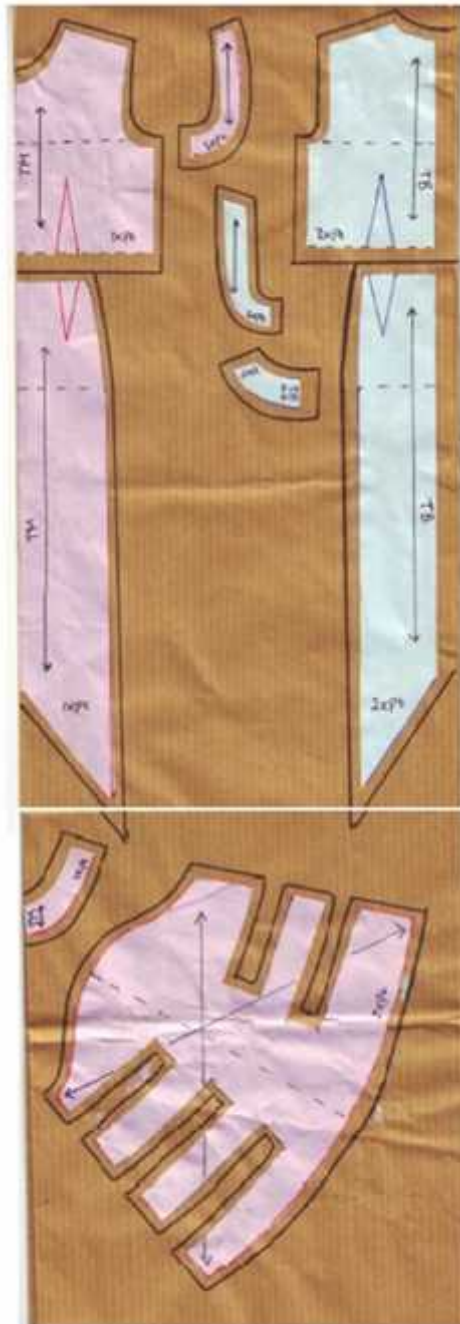
Gambar 41. Pola furing bolero sesuai desain skala 1:6

d) Rancangan Bahan

Merancang bahan adalah meletakkan pola busana dalam ukuran skala kecil pada kertas payung sesuai dengan ukuran lebar bahan sesungguhnya maupun arah serat pada bahan yang digunakan. Rancangan bahan digunakan untuk mengetahui jumlah bahan yang dibutuhkan dalam pembuatan busana serta

meminimalisir atau mengurangi pengeluaran agar tidak sia-sia. Dalam merancang kebutuhan bahan, pola tersebut dapat ditambahkan kampuh agar kebutuhan bahan dapat diketahui lebih pasti. Hal-hal yang perlu diperhatikan dalam merancang bahan adalah :

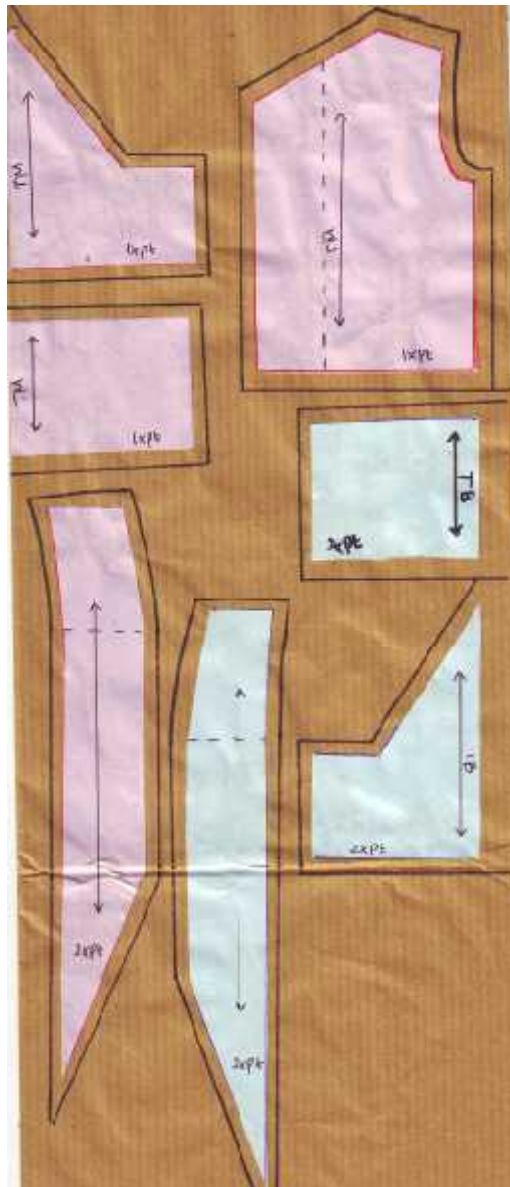
- (1) Perhatikan arah serat pada pola sesuai dengan arah serat pada bahan atau kain
- (2) Saat meletakkan pola mulai dari bagian pola yang besar dahulu kemudian pola yang kecil.
- (3) Untuk bahan motif, bahan kotak-kotak atau bahan garis perlu diperhatikan arah motif. Selain itu untuk bahan bertekstur perlu juga diperhatikan bagian baik bahan dan bagian buruk bahan agar tidak terbalik atau tertukar bagiannya.
- (4) Perhatikan desain busana sebagai pedoman bagian-bagian mana saja yang menggunakan bahan kain A atau menggunakan bahan B agar tidak salah atau terlewatkan.
- (5) Tanda pola dan ukuran kampuh juga perlu diteliti dan diperhatikan agar ukuran kampuh sesuai tidak kebesaran maupun tidak kekecilan.



Panjang	225 cm
Lebar	150 cm

Bahan satin *bridalkuning*

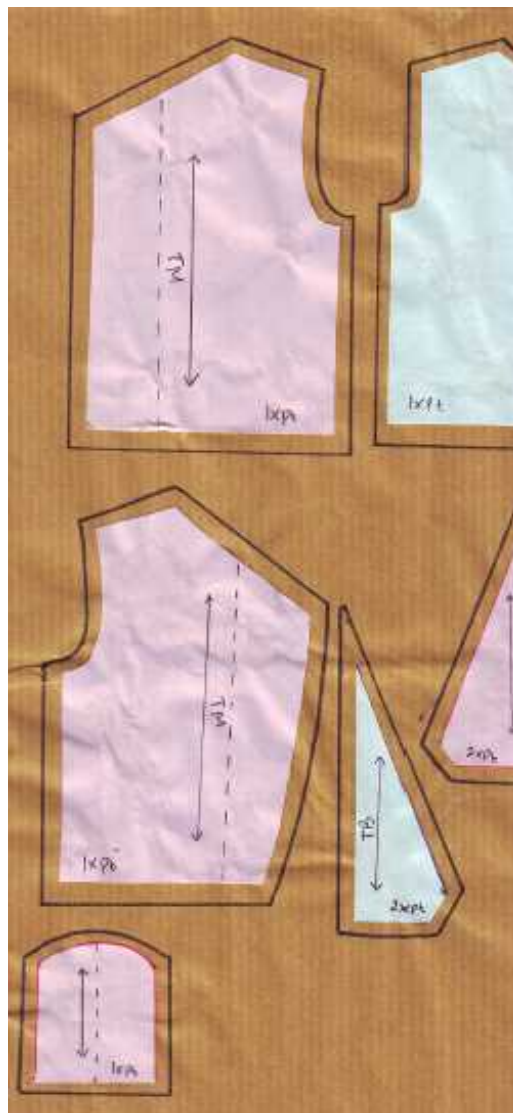
Gambar 42. Rancangan bahan gaun bahan satin *bridalkuning*



Panjang	200 cm
Lebar	150 cm

Bahan satin *bridal* coklat

Gambar 43. Rancangan bahan gaun bahan satin *bridal* coklat

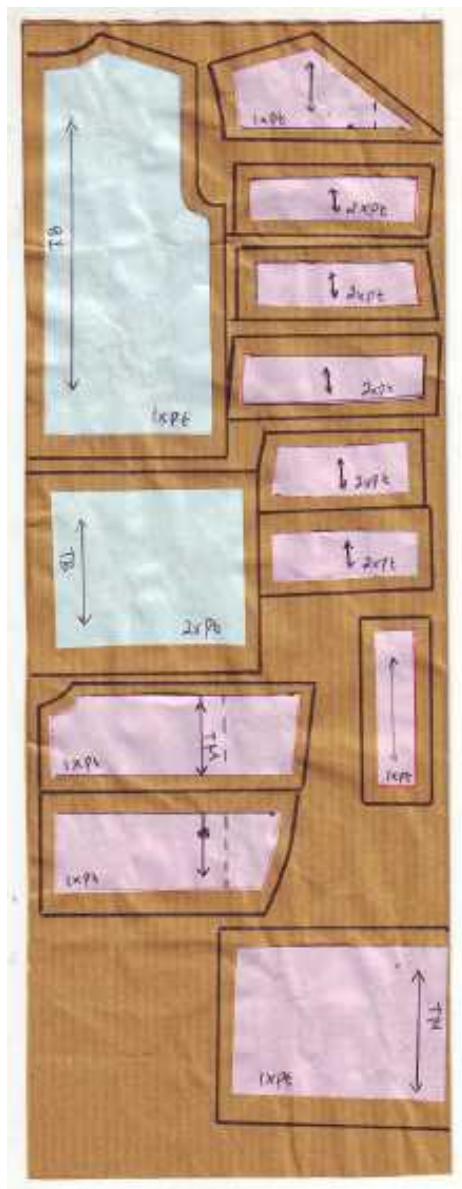


Panjang 150 cm

Lebar 150 cm

Bahan satin *bridal* abu-abu

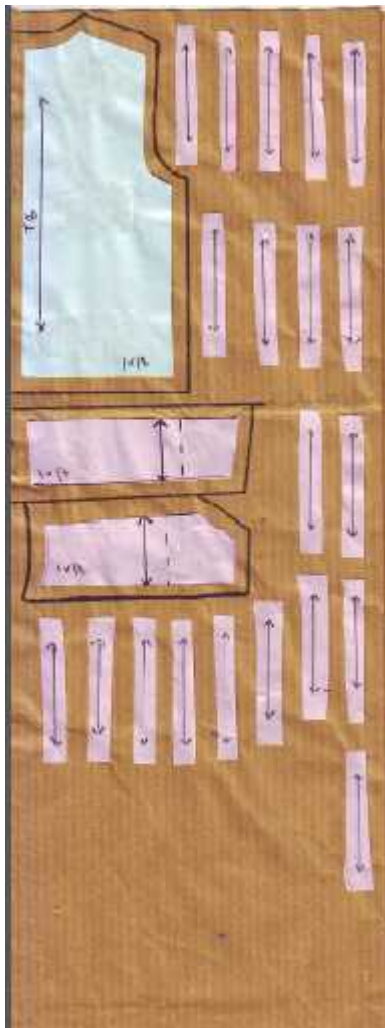
Gambar 44. Rancangan bahan gaun bahan satin *bridal* abu-abu



Panjang	150 cm
Lebar	110 cm

Bahan kain lurik bergaris hitam abu-abu

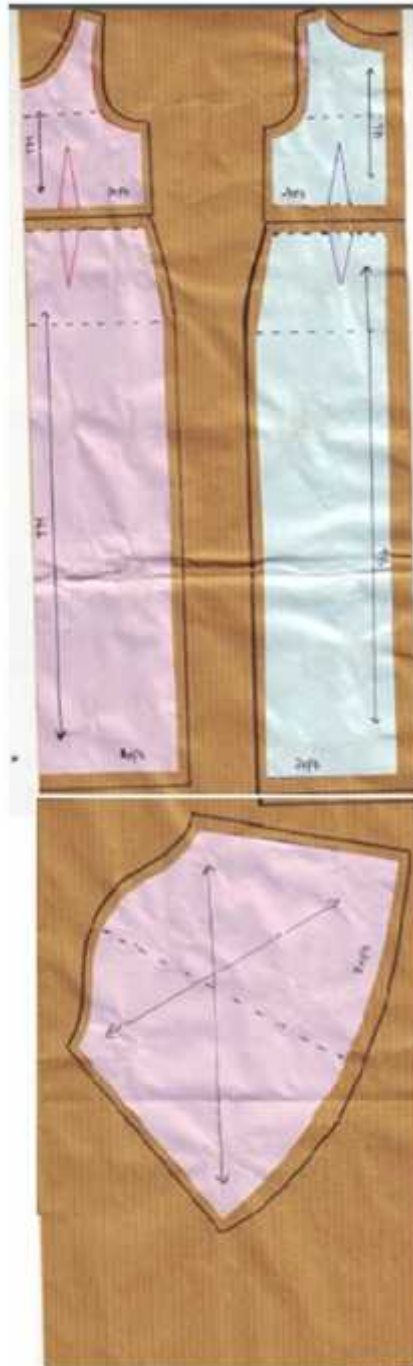
Gambar 45. Rancangan bahan bolero bahan kain lurik bergaris hitam abu-abu



Panjang	150 cm
Lebar	110 cm

Bahan kain lurik bergaris coklat

Gambar 46. Rancangan bahan bolero bahan kain lurik bergaris coklat

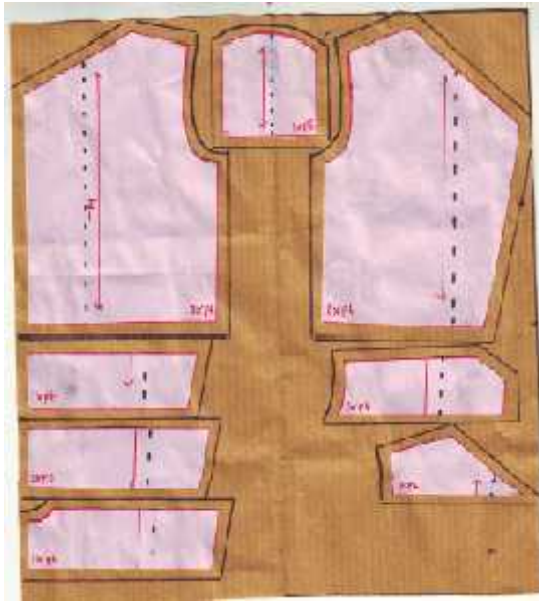


Panjang 250 cm

Lebar 150 cm

Bahan velvet

Gambar 47. Rancangan bahan firing bahan velvet



Panjang	100 cm
Lebar	90 cm

Bahan kain pasir

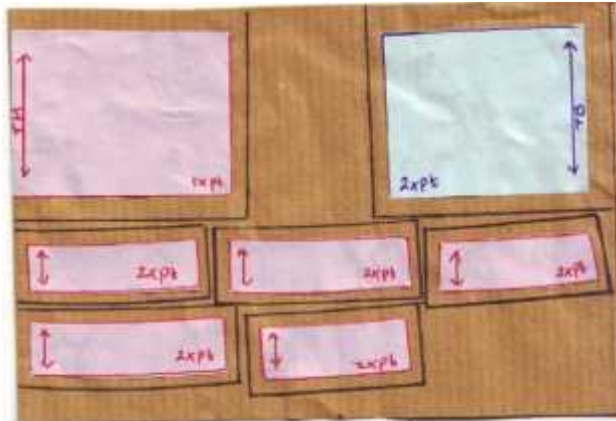
Gambar 48. Rancangan bahan mori gula atau kain pasir



Panjang	50 cm
Lebar	100 cm

Bahan vliselin

Gambar 49. Rancangan bahan kain kapas atau vliselin



Panjang	50 cm
Lebar	150 cm

Bahan Tricot

Gambar 50. Rancangan bahan tricot

e) Kalkulasi Harga

Kalkulasi harga adalah mencatat kebutuhan dan menjumlah seluruh bahan yang dibutuhkan dalam pembuatan busana. Kalkulasi harga bertujuan untuk mengetahui jumlah biaya yang dibutuhkan dalam memenuhi kebutuhan bahan yang digunakan dalam pembuatan busana, sehingga meminimalisir pengeluaran biaya. Beberapa hal penting yang perlu diperhatikan dalam membuat kalkulasi harga yaitu :

- (1) Menyertakan nama bahan, banyaknya bahan yang dibutuhkan atau diperlukan, harga satuan, jumlah total, harga total dari keseluruhan bahan.
- (2) Bahan pokok dan bahan tambahan dibedakan dan dikelompokkan masing-masing.
- (3) Menentukan jumlah harga sesuai dengan jumlah barang.

- (4) Semua bahan yang dibutuhkan sebaiknya dicatat dan diteliti ulang agar kebutuhan bahan yang diinginkan sesuai tidak ada yang kurang dan tepat.

Tabel 1. Kalkulasi Harga

Nama Bahan	Jumlah	Harga Satuan	Jumlah Harga
A. Bahan Pokok			
1. Satin bridal (kuning)	2,25 m	Rp. 25.000,-	Rp. 56.250,-
2. Satin bridal (coklat)	2 m	Rp. 25.000,-	Rp. 50.000,-
3. Satin bridal (abu-abu)	1,5 m	Rp. 25.000,-	Rp. 37.500,-
4. Lurik garis (hitam)	2 m	Rp. 60.000,-	Rp. 60.000,-
5. Lurik garis(coklat)	2 m	Rp. 60.000,-	Rp. 60.000,-
6. Velvet	2,5 m	Rp. 15.000,-	Rp. 37.500,-
B. Bahan Tambahan			
1. Kain pasir	1 m	Rp. 15.000,-	Rp. 15.000,-
2. Vliselin	1 m	Rp. 5.000,-	Rp. 5.000,-
3. Tricot	3 m	Rp. 10.000,-	Rp. 30.000,-
4. Kain flanel	4 lembar	Rp. 2.000,-	Rp. 8.000,-
C. Bahan Pembantu			
1. Benang	5 buah	Rp. 1.500,-	Rp. 7.500,-
2. Rit jepang 60 cm	1 buah	Rp. 10.000,-	Rp. 10.000,-
3. Rit jepang 50 cm	1 buah	Rp. 8.000,-	Rp. 8.000,-
4. Kancing bungkus	1 buah	Rp. 500,-	Rp. 500,-
5. Kepala rit	1 buah	Rp. 1.000,-	Rp. 1.000,-
6. Peniti bros	1 buah	Rp. 400,-	Rp. 400,-
7. Kancing cethit transparan	1 bungkus	Rp. 5.000,-	Rp. 5.000,-
8. Jepet	2 buah	Rp. 1.000,-	Rp. 2.000,-
9. Lem tembak	1 buah	Rp. 2.000,-	Rp. 2.000,-
10. tali sengkeli	0,5 m	Rp. 1.000,-	Rp. 500,-
D. Pelengkap Busana			
1. Payet hallon kuning	1 bungkus	Rp. 15.000,-	Rp. 15.000,-
2. Payet hallon silver	1 bungkus	Rp. 15.000,-	Rp. 15.000,-
3. Payet segitiga kecil	1 bungkus	Rp. 15.000,-	Rp. 15.000,-
4. Gelang	1 buah	Rp. 25.000,-	Rp. 25.000,-
5. Anting	1 pasang	Rp. 25.000,-	Rp. 25.000,-
		Total	Rp. 491.150,-

Analisa harga jual

Biaya tenaga kerja (50% x biaya produk)

0,5 x Rp. 491.150,- : Rp. 245.575,-

Biaya aus mesin (10% x biaya produk)

0,1 x Rp. 491.150,- : Rp. 49.115,-

Keuntungan (30% x biaya produk)

0,3 x Rp. 491.150,- : Rp. 147.345,-

Jumlah kebutuhan : Rp. 491.150,-

Total : Rp. 1.375.220,-

Jadi untuk harga jual busana pesta malam ini adalah Rp. 1.375.220,- dibulatkan menjadi Rp. 1.380.000,-

b. Pelaksanaan

1) Peletakkan Pola Pada Bahan

Peletakkan pola pada bahan dimulai dari pola yang paling besar sampai pola yang paling kecil. Misalnya pada pembuatan busana pesta malam ini bagian pola yang diletakkan dahulu adalah pola gaun bagian bawah berupa potongan-potongan memanjang diletakkan pada bahan satin *bridal*. Kemudian bagian badan gaun, badan bolero, lengan bolero, dst. Jika bagian pola-pola yang besar sudah tertata semua, dilanjutkan pola yang kecil. Misalnya bagian depun leher dan lengan, bagian aplikasi, bagian potongan lengan, dst sampai semua pola tertata rapi.

2) Pemotongan dan Pemberian Tanda Jahitan

Pola yang sudah diletakkan pada bahan disemat dan diberi tanda kampuh agar mempermudah pada proses selanjutnya yaitu proses pemotongan bahan. Pemberian tanda kampuh pada bahan sesuai dengan kebutuhan, dengan menggunakan kapur jahit (tipis-tipis). Ukuran kampuh pada bagian sisi yaitu berukuran 2-2,5 cm, untuk bagian lengkung 1-1,5 cm kemudian pada bagian kelim berukuran 3 cm. Bagian pola yang dipotong terlebih dahulu adalah bagian pola yang besar sampai pola yang terkecil. Pemotongan bahan yaitu menggunakan gunting yang tajam agar tidak menimbulkan tirus pada bahan atau merusak bahan.

Bahan dipotong di atas meja potong atau di lantai karena medianya lebih luas sehingga mempermudah ruang gerak saat memotong bahan. Bagian-bagian yang sudah dipotong diberi tanda jahitan menggunakan karbon jahit dan rader, seperti tanda batas kampuh, tanda bagian pinggang, dan bagian-bagian tanda pola lainnya yang penting.

3) Penjelujuran dan Penyambungan

a) Bagian bolero

- (1) Mengepres bahan lapisan tricot pada bahan lurik hitam dan lurik coklat.
- (2) Menjahit lipit arah serong bahan lurik coklat dan lurik hitam dengan ukuran lipit 0,5 cm jarak lipit 1,5 cm.
- (3) Mengepres kain pasir atau mori gula pada bagian bahan utama badan depan dan bahan lining bagian badan depan.
- (4) Menyambung bagian badan tengah belakang bolero.
- (5) Menyambung bagian potongan badan depan bolero sisi kanan.

- (6) Menyambung bagian badan depan dan belakang bolero.
- (7) Menjahit bagian-bagian potongan pada bagian lengan bolero.
- (8) Menyambung bagian sisi lengan.
- (9) Menyambung bagian kerung lengan dengan badan dengan cara dijelujur dahulu. Menyambung bagian badan lining muka dan belakang.
- (10) Menyambung bagian badan bahan utama dan bahan lining
- (11) Menjelujur bagian bawah badan.
- (12) Menjelujur bagian lining lengan dengan bahan utama.

b) Bagian gaun

- (1) Mengepres kain pasir pada bagian aplikasi bentuk jendela pada gaun
- (2) Menjahit bagian aplikasi lurik pada bagian sisi dengan hasil jahitan 0,5 cm dengan jarak 2 cm pada bagian depan dan belakang.
- (3) Menjahit bagian-bagian kupnat.
- (4) Menyambung bagian badan depan dan belakang.
- (5) Menyambung bagian-bagian potongan gaun bagian bawah depan dan belakang.
- (6) Memasang aplikasi bentuk jendela pada bagian bawah gaun.
- (7) Menjahit bagian sisi depan dan belakang bagian bawah gaun.
- (8) Menyambung bagian badan atas dan gaun bagian bawah dengan dijelujur.
- (9) Menjelujur rit jepang bagian atas dengan panjang rit 60 cm.
- (10) Menjelujur rit bagian belahan bawah dengan panjang rit jepang 50 cm.
- (11) Menjelujur tengah belakang.
- (12) Mengepres bahan vliselin untuk bagian depun pada bahan lining.

- (13) Menjahit bagian-bagian kupnat.
- (14) Menjahit bagian depun dengan bahan lining.
- (15) Menyambung bagian badan dan gaun bawah (depan dan belakang) dengan dijelujur..
- (16) Menyambung bagian bawah gaun bahan lining.
- (17) Menyambung tengah belakang dengan dijelujur.
- (18) Menyambung bahan utama dengan bahan lining pada gaun.
- (19) Menjelujur bagian rit, belahan dan bagian kerung lengan.

4) Evaluasi Proses I (Fitting I)

Ada beberapa hal yang diamati dalam fitting I adalah :

- a) Jatuhnya busana pada saat dipakai model atau pragawati.
- b) Kesesuaian busana dengan desain yang telah dibuat.
- c) Penampilan keseluruhan dari busana tersebut.

Adapun hasil evaluasi proses fitting I adalah sebagai berikut :

Tabel 2. Evaluasi Fitting I

Aspek yang dievaluasi	Hasil Evaluasi	Cara Mengatasi
Bolero	Bagian depan bolero bagian sisi kiri terlalu panjang.	Menyamakan panjang bolero dengan menaikkan jahitan 1 cm
	Bahan untuk bolero bagian depan terlalu polos	Mengganti bahan bagian sisi kanan dengan bahan lurik
	Lipit bagian belakang bolero garisnya tidak ketemu antara bagian kanan dan kiri	Menyamakan dengan cara dijelujur dahulu kemudian dijahit
	Bagian kerung lengan sempit	Menurunkan bagian bawah ketiak atau sisi 3 cm
	Bagian badan belakang menggelembung pada bagian bawah	Bagian leher dan bagian kelim bawah diperbaiki
Gaun	Gaun kurang panjang	Menambah panjang gaun dengan tambahan kain lurik sepanjang 20 cm
	Bagian belahan belakang masih salah	Memperbaiki belahan dengan rit jepang
	Bagian sisi aplikasi lurik dan bagian sambungan potongan-potongan antara bagian sisi depan dan belakang tidak pas	Memperbaiki dengan cara dijelujur dahulu agar sama kemudian dijahit

5) Proses Menjahit

Adapun proses menjahit busana pesta malam ini adalah :

a) Menjahit Bolero

- (1) Mengepres tricot pada seluruh kain lurik hitam dan lurik coklat.
- (2) Mengepres kain pasir atau mori gula pada bagian badan depan.
- (3) Menjahit lipit bagian badan belakang arah menyerong kemudian dipress.
- (4) Menjelujur bagian badan belakang (disamakan) kemudian dijahit.
- (5) Menjahit bagian badan depan sisi kanan.
- (6) Menjahit atau menggabungkan bagian-bagian potongan pada lengan kemudian dipress.

- (7) Menjahit sisi lengan.
- (8) Menjahit atau menggabungkan bagian bahu badan depan dan belakang.
- (9) Menjahit bagian sisi.
- (10) Menjahit renggang pada bagian kerung lengan, kemudian dijelujur dengan bagian badan selanjutnya dijahit.
- (11) Menjahit atau menggabungkan bagian lining atau furing badan.
- (12) Menggabungkan bagian leher bahan utama dan badan.
- (13) Menggabungkan bagian lengan furing dengan lengan bahan utama dengan cara disum.
- (14) Mengesum bagian kelim lengan.
- (15) Mengesum bagian kelim badan.
- (16) Memasang kancing cethit transparan pada bagian leher.
- (17) Bagian kampuh kerung lengan diselesaikan dengan cara dirompok.
- (18) Bagian kampuh selain kerung lengan diselesaikan dengan cara dijahit kecil kemudian kampuh dibuka dan dipress.
- (19) Setiap langkah penjahitan dilakukan proses pengepresan.
- (20) Bagian bagian kampuh yang berbentuk lengkung seperti bagian leher kampuh ditipiskan dan digunting kecil.
- (21) Bagian furing dan bahan utama diselesaikan dengan penyelesaian furing lekat.

b) Menjahit Gaun

- (1) Mengepres vliselin pada bagian depun leher dan lengan.
- (2) Mengepres kain pasir pada bagian aplikasi bentuk jendela.
- (3) Menjahit bagian-bagian kupnat badan dan kupnat bagian bawah.
- (4) Menjahit bagian bahu dan bagian sisi badan.
- (5) Menjahit bagian-bagian potongan aplikasi kain lurik dengan hasil jadi 0,5 cm bagian sisi kanan dan kiri (depan dan belakang).
- (6) Menjahit aplikasi bentuk jendela pada bagian bawah.
- (7) Menjahit bagian potongan-potongan gaun bagian depan dan belakang dijelujur terlebih dahulu.
- (8) Menjelujur bagian sisi disamakan terlebih dahulu kemudian dijahit.
- (9) Menyambung bagian bawah.
- (10) Menyambung bagian pinggang dijelujur dahulu kemudian dijahit.
- (11) Menjahit bagian tengah belakang, sisakan untuk rit bagian atas dan belahan bagian bawah.
- (12) Menjelujur rit jepang bagian atas dan bagian bawah kemudian dijahit.
- (13) Menjahit bagian depun leher dan bagian depun lengan (depan dan belakang) dengan bahan lining badan.
- (14) Menjahit bagian-bagian kupnat bagian badan atas dan bagian bawah.
- (15) Menjahit bagian lining badan depan dan belakang (bahu dan sisi).
- (16) Menjahit bagian sisi gaun.
- (17) Menyambung bagian bawah.

- (18) Menjahit bagian pinggang bahan lining dengan cara dijelujur dahulu kemudian dijahit.
- (19) Menjahit bagian tengah belakang bahan lining, sisakan untuk belahan bagian bawah rit dan bagian atas.
- (20) Menjahit atau menggabungkan bagian depun leher bahan utama dengan bahan lining dijelujur dahulu kemudian dijahit.
- (21) Menjahit atau menggabungkan bagian depun lengan bahan utama dengan bahan lining dijelujur dahulu kemudian dijahit.
- (22) Mengesum bagian rit atas dan bagian belahan rit bawah dengan sum sembunyi.
- (23) Mengesum bagian kelim bawah dengan penyelesaian furing lekat.
- (24) Bagian kampuh selain kerung lengan diselesaikan dengan cara dijahit kecil kemudian kampuh dibuka dan dipress, untuk bagian kampuh pinggang dan sambungan bawah diselesaikan dengan kampuh kostum.
- (25) Setiap langkah penjahitan dilakukan proses pengepresan.
- (26) Bagian bagian kampuh yang berbentuk lengkung seperti bagian leher dan bagian depun kampuh ditipiskan dan digunting kecil.

6) Hiasan Busana

a) Hiasan Bolero

- (1) Bagian depan sisi kanan kain lurik hitam diisi payet hallon warna silver. Untuk pengerjaannya, dipasang mengikuti arah garis lurus kain lurik dengan jarak teratur yaitu 0,4 cm.

- (2) Bagian depan sisi kiri diberi payet berbentuk segitiga kecil dengan pemasangan menyebar secara selang-seling.
- (3) Bagian belakang pada kain lurik hitam bagian yang dilipit diberi payet hallon arah diagonal mengikuti arah jahitan lipit. Pemasangannya manual dengan jarak teratur yaitu 0,4 cm.
- (4) Pada bagian depan ditambah bross bentuk lingkaran dari kancing bungkus bahan sewarna dengan bolero yaitu kain lurik hitam.

b) Hiasan Gaun

Memasang payet hallon pada bagian aplikasi berbentuk jendela, payet dipasang pada pinggiran mengikuti bentuk serta pada bagian list tengah. Untuk pemasangannya manual dengan jarak teratur yaitu 0,4 cm.

7) Evaluasi Proses II (Fitting II)

Pada saat proses pengepasan kedua atau fitting II, busana tersebut harus sudah jadi total 75% dari keseluruhan hasil jadi busana tersebut. Adapun hal-hal yang diamati dalam proses fitting II yaitu :

- a) Teknik jahit yang digunakan.
- b) Rapi atau tidaknya jahitan.
- c) Hasil busana sesuai dengan desain.
- d) Jatuhnya busana pada tubuh model atau pragawati.
- e) Hiasan pada busana.
- f) Aksesoris yang digunakan.

Di bawah ini adalah hasil dari evaluasi dari proses fitting II yaitu :

Tabel 3. Evaluasi Fitting II

Aspek yang Dievaluasi	Hasil Evaluasi	Cara Mengatasi
Bolero	Pada bagian bolero hiasan kurang	Pada bagian lengan bagian kain lurik hitam atau bagian dalam diberi payet hallon warna silver, kemudian pada bagian luar diberi payet hallon sewarna dengan bahan utama yaitu kuning
	Bagian badan depan sisi kiri hiasan juga kurang	Menambah hiasan dengan payet hallon warna silver.
	Bagian kerung lengan untuk bagian furing kurang pas, sehingga menggelembung	Memperbaiki bagian kerung lengan bagian furing agar tidak menggelembung menyamakan dengan kerung lengan bahan utama
Gaun	Bagian aplikasi bawah bentuk jendela belum diberi hiasan	Memberi hiasan dengan payet hallon warna silver pada bagian pinggir aplikasi dan bagian garis tengah
	Bagian panggul kebesaran	Mengurangi pada bagian sisi panggul
	Bagian gantungan rit pada belahan bawah kurang pas	Mengganti bagian gantungan rit warna perak bentuk geometris
Accessories	Accessories atau hiasan bagian kepala, anting bagian telinga dan gelang bagian tangan belum	Membuat accessories untuk kepala, untuk bagian anting menggunakan anting jepit bentuk persegi warna silver dan untuk gelang warna silver dengan sedikit list warna emas kecoklatan

8) Evaluasi Hasil

Tujuan dari evaluasi hasil adalah untuk mengetahui tingkat keberhasilan kegiatan yang sudah dilaksanakan. Adapun evaluasi yang dilakukan antara lain sebagai berikut :

- Pengambilan ukuran sebaiknya tidak hanya dilakukan satu kali.

- b) Sebaiknya saat mengukur bagian-bagian tubuh model yang perlu ditandai agar tidak bergeser seperti lingkaran badan, lingkaran pinggang, lingkaran panggul dll, diberi tanda dengan veter ban atau tali.
- c) Saat mengambil ukuran, model sebaiknya menggunakan pakaian yang pas atau tidak longgar agar ukuran sesuai (pas) dengan tubuh model.
- d) Pada setiap selesai proses menjahit sebaiknya disertai dengan proses pressing agar jahitan lebih rapi dan jatuhnya busana lebih pas dan hasilnya licin.

3. Menyelenggarakan Pergelaran Busana

a. Persiapan

Setiap adanya penyelenggaraan suatu acara tahap pertama yang dilakukan adalah persiapan. Pada tahap persiapan penyelenggaraan pergelaran busana, ada beberapa hal yang perlu diperhatikan yaitu sebagai berikut :

1) Pembentukan Panitia Pergelaran

Pembentukan panitia bertujuan agar pergelaran busana dapat terlaksana dengan baik, sukses dan berjalan sesuai rencana. Panitia yang terbentuk dalam pergelaran busana 2017 dengan tema “*DIMANTION*”, adalah mahasiswa Program Studi Pendidikan Teknik Busana S1 Reguler, Pendidikan Teknik Busana S1 Non Reguler dan Teknik Busana D3 angkatan 2014, beberapa kakak tingkat angkatan 2011 dan 2013 yang berjumlah 95 mahasiswa dan panitia tambahan sejumlah 73 mahasiswa.

2) Menentukan Tema

Tema yang diambil dalam pergeleran busana tahun 2017 ini adalah “*DIMANTION*”. *Dimantion* singkatan dari *Disoriented of Human Perception* yang mempunyai arti pada masing-masing kata yaitu *Disoriented* (kebingungan), *Human* (manusia), *Perception* (persepsi, tanggapan daya memahami/menanggapi sesuatu). Tema *Dimantion* atau *Disoriented of Human Perception* memiliki arti kebingungan akan persepsi manusia dalam menanggapi sesuatu 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. Pada pergeleran busana dengan tema *Dimantion* ini menampilkan 95 karya busana dengan teknik jahitan halus dan dikerjakan dengan teknik *manipulating fabric*. Warna-warna busana diambil sesuai dengan *Trend Forecasting 2017/2018 Grey Zone* dan sesuai *sub trend* yaitu *Archean*, *Vigilant*, *Cryptic* dan *Digitarian*. Trend ini mempunyai ciri busana antara lain sebagai berikut :

- a) Menonjolkan kesan warna dengan unsur keabuan-abuan sesuai dengan *Trend Forecasting 2017/2018 Grey Zone*.
- b) Busana dikerjakan dengan teknik manipulasi kain atau *manipulating fabric* serta teknik jahitan yang halus.

3) Sumber Dana

Penentuan anggaran diputuskan bersama sesuai dengan kesepakatan bersama dengan beberapa pertimbangan. Anggaran yang telah ditentukan meliputi anggaran dana pokok dari setiap mahasiswa yaitu terdiri 2 macam yaitu untuk hijup Rp. 950.000,- dan untuk hair do Rp. 993.000,-. Selain dana tersebut terdapat beberapa dana yang berasal dari sponsor maupun sumber lain diantaranya adalah sisa Manajemen Peragaan, denda kehadiran, dll.

4) Dewan Juri

Pada saat *Grand Juri* penilaian dilakukan oleh pihak luar yang telah ditentukan atau ditunjuk untuk menilai hasil karya mahasiswa yang mengikuti Proyek Akhir untuk D3 dan Karya Inovasi untuk S1. Berikut ini daftar nama dewan juri yang ditunjuk untuk menilai hasil karya mahasiswa Proyek Akhir untuk D3 dan Karya Inovasi untuk S1 sebanyak lima orang sebagai berikut :

- a) Philip Iswardono
- b) Ramadhani Abdul Kadir Sastraatmaja
- c) Mudrika Paradise
- d) Dra. RR. Ani Srimulyani
- e) Wiwin Kurniasih

5) Menentukan Waktu dan Tempat

Waktu dan tempat pelaksanaan pergelaran busana ditetapkan berdasarkan banyak pertimbangan. Dalam menentukan tempat

dipertimbangkan dari sisi kenyamanan tempat, nego harga, fasilitas, letak strategis tempat tersebut, finansial dari kepanitiaan, dll. Dari beberapa pertimbangan, tempat yang dipilih untuk penyelenggaraan pergelaran busana adalah di Auditorium UNY alasannya selain tempatnya yang strategis adalah menyesuaikan dengan finansial dari kepanitiaan. Untuk waktu yang ditentukan adalah sesuai kesepakatan dan menyesuaikan jadwal senggang dari Auditorium UNY yaitu hari Jum'at tanggal 24 Maret 2017.

b. Pelaksanaan

Pada tahap pelaksanaan terbagi atas beberapa proses atau tahapan lagi, yaitu sebagai berikut :

1) Pelaksanaan Penilaian Gantung

Pada pelaksanaan penilaian gantung merupakan proses penilaian sebelum busana diperagakan di atas panggung atau *catwalk* yang dilaksanakan pada hari Minggu, 19 Maret 2017 di gedung KPLT FT UNY lantai 3. Pada saat penilaian gantung busana beserta *accessories* dikenakan pada *dummy* atau *dressfoam* ditata sesuai nomor atau urutan nomor berjajar dan kemudian dinilai oleh dosen-dosen busana.

2) Grand Juri

Grand juri adalah proses penilaian sebelum busana diperagakan di atas panggung atau *catwalk* yang dilaksanakan pada hari Minggu, 19 Maret 2017 di gedung KPLT FT UNY lantai 2 sayap timur. Pada saat grand juri, busana beserta *accessories* dikenakan oleh model atau prajawati. Desainer

mempresentasikan konsep busana pesta malam dengan sumber ide rumah Eropa klasik yang telah penulis ciptakan. Pada saat desainer membacakan konsep, pragawati berjalan sambil memamerkan atau memperagakan busana yang dikenakannya.

3) Gladi Bersih

Gladi bersih dilaksanakan dua kali yaitu pada tanggal 23 Maret 2017 yang diikuti seluruh panitia inti, panitia tambahan, model atau pragawati dan *performing art* (pengisi acara) Proyek Akhir dan Karya Inovasi Produk. Kemudian gladi bersih ke dua dilaksanakan pada tanggal 24 Maret 2017 yang diikuti oleh seluruh panitia inti dan panitia tambahan Proyek Akhir dan Karya Inovasi Produk, MC (*Master of Ceremony*) dan musik (bintang tamu atau pengisi acara). Berikut adalah susunan acara persiapan dan gladi bersih pergelaran busana *Dimantion*.

Persiapan Acara Rabu, 23 Maret 2017

Tabel 4. Persiapan acara

No.	Waktu	Kegiatan
1.	06.30 – 07.00	Kumpul Presensi
2.	07.00 – 07.45	Briefing Semua
3.	07.30 – 12.00	Loading Barang <ul style="list-style-type: none">- Stage- Musik Dan Lighting- Dekorasi Ruang- Kursi Penonton- Lobby- Photobooth- Standing Hanger- Meja Registrasi
4.	12.00 – 13.00	ISHOMA (bergantian)
5.	13.00 – 14.00	Briefing Koor
6.	13.00 – 15.00	Melanjutkan Loading Barang
7.	15.00 – 15.30	ISHO
8.	15.30 – 18.00	Loading Wardrobe
9.	18.00 – 18.30	ISHOMA
10.	18.30 – 20.30	GR Fashion Show I, II dan III
11.	20.30 – 20.35	GR Tari
12.	23.35 – 21.30	GR Performing Art Fashion
13.	21.30 – 22.00	Evaluasi dan Review kekurangan tiap sie
14.	22.00	Pulang

Gladi Bersih 24 Maret 2017

Tabel 5. Susunan acara gladi bersih

No.	Waktu		Kegiatan	
1.	05.30 – 06.00		Kumpul dan presensi	
2.	06.00 – 07.00		Briefing	
3.		08.00		GR musik (Mbak Febta)
4.		10.15		GR MC
5.	07.00 – 12.00		Menyelesaikan kebutuhan setiap sie	
6.		12.00 – 16.30		Make Up model
7.	12.00 – 13.00		ISHOMA (bergantian)	
8.	13.00 – 15.00		Melengkapi kekurangan	
9.		15.00 – 17.30		Persiapan individu
10.	15.00 – 15.30		ISHO	
11.	15.30 – 17.30		Makan	
12.	17.30		Semua sudah siap (clear area)	

4) Penyelenggaraan Pergelaran Busana

Pergelaran busana 2017 dengan tema “*Dimantion*” diselenggarakan pada hari Jum’at tanggal 24 Maret 2017 bertempat di Auditorium Universitas Negeri Yogyakarta menggunakan stage atau panggung dan acara dimulai pada pukul 18.00 WIB berakhir pada pukul 21.50 WIB. Agar acara pergelaran busana 2017 dapat berjalan dengan lancar maka panitia mempersiapkan seluruh perlengkapan satu hari sebelum hari H acara. Busana yang ditampilkan terdiri dari dua macam busana pesta, yaitu busana pesta konvensional dan busana pesta muslim. Busana yang ditampilkan oleh penulis adalah busana pesta malam konvensional yang dibawakan oleh pragawati dengan nomor urut 74 bernama Dian Pertiwi. Pergelaran busana ini diikuti oleh 95 mahasiswa yang terdiri dari mahasiswa S1 Reguler, S1 Non Reguler Dan D3. Berikut ini adalah susunan acara pergelaran busana dengan tema “*Dimantion*”

Tabel 6. Susunan Acara Pergelaran Busana *Dimantion* 2017

No.	Waktu	Susunan Acara	
		Panggung	Luar Panggung
1.	17.30-tiket habis		Tiket On the Spot
2.	18.00-selesai		Open Gate + Registrasi
3.	18.00-18.10		Slide Sponsor
4.	18.10-18.20		Video Opening
5.	18.15-18.20	Welcome Greeting MC	Slide Sponsor
6.	18.20-18.30	Opening 1. Tari 2. MC muncul	
7.	18.30-18.35	Pembacaan nama juri dan pemberian cinderamata	
8.	18.35-19.00	Sambutan + pembukaan 1. Ketua Panitia 2. Kajur 3. Dekan 4. Rektor	
9.	19.00-19.40	Fashion Show I (kelas D)	
10.	19.40-19.50	Musik Febta Tita	
11.	19.50-20.30	Fashion Show II (kelas A)	
12.	20.30-20.45	Performing Art Fashion	
13.	20.45-21.25	Fashion Show III (kelas B)	
14.	21.25-21.30	Musik Febta Tita	
15.	21.30-21.35	Doorprize	
16.	21.35-21.45	Awarding	
17.	21.45-21.50	Penutup	

c. Evaluasi

Setelah melalui tahapan – tahapan pelaksanaan pergelaran busana maka perlu adanya evaluasi untuk mengetahui kekurangan serta hambatan. Ada beberapa hal yang masih kurang dan perlu adanya evaluasi untuk keberhasilan acara yang akan datang yaitu sebagai berikut :

1) Ketua I, II Dan III

Evaluasi

- a) Koordinasi antar ketua masih kurang

Rekomendasi

- a) Harus lebih sering dilakukan pengecekan dan monitoring, saling koordinasi

2) Bendahara I, II Dan III

Evaluasi

- a) Untuk penarikan iuran per mahasiswa masih terdapat kekurangan, ada yang belum iuran
- b) Akibat iuran kurang, uang untuk keperluan tiap sie masih ada yang belum terbayar
- c) Uang denda ada yang belum dibayar
- d) Terdapat beberapa pengeluaran di luar rancangan anggaran

Rekomendasi

- a) Lebih ke pendekatan personal untuk masalah pembayaran iuran per mahasiswa

- b) Untuk membayar denda lebih dipertegas karena sudah kesepakatan bersama
- c) Meminimalisir pengeluaran di luar rancangan anggaran

3) Sekertaris I, II Dan III

Evaluasi

- a) Untuk nama panitia tambahan tiap sie terdapat beberapa kesalahan

Rekomendasi

- a) Mendata ulang panitia tambahan tiap sie agar tidak terdapat kesalahan

4) Sie Acara

Evaluasi

- a) Acara yang dimulai kurang tepat waktu.

Rekomendasi

- a) Mundurnya acara dapat diisi dengan slide atau video dokumentasi dan sponsor saat awal acara secara berulang-ulang.

5) Sie Juri

Evaluasi

- a) Pengambilan vote belum rata.
- b) Penjelasan teknis presentasi penilaian belum jelas.

Rekomendasi

- a) Lebih adanya koordianasi pembagian panitia pengambilan vote di setiap titik.
- b) Perlu adanya penjelasan teknis presentasi.

6) Sie Dekorasi

Evaluasi

- a) Terdapat beberapa perubahan untuk desain panggung karena miskom

Rekomendasi

- a) Memperbaiki desain panggung yang masih terdapat kekurangan

7) Sie Dokumentasi

Evaluasi

- a) Crew tambahan saat hari H acara

Rekomendasi

- a) Jika terdapat crew tambahan sebaiknya menginfokan kepada sie lain agar jika ada keterkaitan tidak mengganggu sie lain

8) Sie Publikasi

Evaluasi

- a) Keterlambatan mencetak banner.
- b) Salah satu logo sponsor belum dimasukkan karena keterlambatan logo masuk.

Rekomendasi

- a) Untuk mencetak banner diusahakan lebih awal.
- b) Untuk logo yang baru masuk dapat ditambahkan atau ditempel.

9) Sie Sponsor Ship

Evaluasi

- a) Jarak antara MP dan TA/PA terlalu dekat, sehingga dalam pencarian sponsor terkendala.

Rekomendasi

- a) Menambah dan memperbanyak kerjasama dengan pihak luar.

10) Sie Backstage & Floor

Evaluasi

- a) Untuk penataan kursi masih kekurangan panitia sehingga minta bantuan sie lain
- b) Terdapat beberapa perubahan untuk masalah sound

Rekomendasi

- a) Saling membantu untuk setiap sie apabila membutuhkan bantuan
- b) Memperbaiki masalah sound

11) Sie Make Up

Evaluasi

- a) Pada saat pemotretan masalah penataan rambut masih terdapat kekurangan atau tidak sesuai

Rekomendasi

- a) Memperbaiki penataan rambut untuk model saat hari H

12) Sie Booklet

Evaluasi

- a) Booklet PA lebih baik dari booklet MP dari segi kualitas kertas.
- b) Dari segi penyusunan dan penulisan font menurun.

Rekomendasi

- a) Booklet diperbaiki dari isi, penyusunan dan penulisan font.

- b) Harus saling koordinasi antar anggota sie dan pengecekan ulang booklet.

13) Sie Humas

Evaluasi

- a) Saat hari H acara terdapat miskom untuk masalah tamu undangan yang hadir

Rekomendasi

- a) Seharusnya dilakukan breffing panitia untuk masalah tamu undangan
- b) Koordinasi antar panitia agar tidak miskom

14) Sie Perkap

Evaluasi

- a) Permintaan perlengkapan yang kurang terlalu mendadak.
- b) Banyak perlengkapan pribadi yang tertinggal.

Rekomendasi

- a) Mengecek ulang kebutuhan tiap sie agar permintaan barang yang kurang tidak mendadak.
- b) Setiap barang pribadi sebaiknya selalu disimpan sendiri di dalam tas masing-masing setelah dipakai agar tidak tertinggal.

15) Sie Keamanan

Evaluasi

- a) Untuk masalah motor panitia masih terdapat beberapa motor yang tidak di parkir di parkiran panitia

Rekomendasi

- a) Lebih mempertegas panitia untuk tidak parkir sembarangan
- b) Kesadaran pribadi untuk parkir sesuai aturan

16) Sie Konsumsi

Evaluasi

- a) Terdapat sisa konsumsi karena banyak tamu undangan yang tidak datang
- b) Kelebihan makan siang karena banyak sie yang belum ambil sehingga numpuk di sore hari
- c) Makan untuk TA/PA kualitasnya menurun dibanding MP
- d) Subsidi air minum untuk backstage kurang banyak

Rekomendasi

- a) Memastikan masing masing anggota untuk makan tepat waktu agar makanan tidak menumpuk di ruang konsumsi
- b) Bekerja sama dengan setiap sie untuk memastikan jumlah konsumsi agar snack dan nasi box tidak banyak kelebihan
- c) Memastikan subsidi air minum di backstage cukup

17) Sie Model

Evaluasi

- a) Permasalahan ukuran model karena pengukurannya yang tidak dilakukan oleh desainer mahasiswa sendiri sehingga menimbulkan kesalahan oleh mahasiswa

- b) Fitting 1 dan fitting 2 menjadi lama karena mahasiswa yang kurang cepat dalam mengganti baju modelnya
- c) Pemotretan booklet menjadi lama karena digabung dengan fitting 2 dan beberapa model tidak hadir sehingga harus digantikan oleh model lain

Rekomendasi

- a) Sebaiknya pengukuran model dilakukan oleh desainer mahasiswa itu sendiri supaya lebih akurat.
- b) Sebaiknya penandatanganan MOU dilakukan secepat mungkin sehingga agency dan model telah terikat dan dapat lebih disiplin serta memahami konsekuensi yang harus agency dan model tanggung ketika mereka tidak mematuhi tata tertib yang telah dibuat oleh panitia.

B. HASIL

1. Desain



Gambar 51. Desain busana tampak depan dan belakang

Penciptaan suatu desain busana dibutuhkan adanya kesesuaian antara tema busana yang dirancang dengan tema pada pertunjukan busana yang diselenggarakan. Proses penciptaan busana pesta malam dengan sumber ide tertentu perlu memperhatikan beberapa hal antara lain sumber ide yang digunakan sesuai dengan tema dari *trend* busana, desain busana yang dibuat sesuai dengan konsep dari pengambilan sumber ide yang digunakan dan perlu memperhatikan unsur dan prinsip desain yang ada. Sesuai

dengan tema pergelaran busana 2017 *Dimantion* yang mengacu pada *Trend Fore Casting 2017/2018 Grey Zone* yang berarti Zona Abu-abu. Tema *trend* yang penulis ambil adalah *Digitarian* dengan sub tema *Prodigy*. Tema ini lebih menonjolkan sisi garis-garis extreme yang memberi kesan dinamis warna dan bentuk yang berani.

Desain tersebut juga dibuat berdasarkan penerapan unsur dan prinsip desain yang diterapkan pada desain busana pesta malam dengan sumber ide rumah Eropa klasik sehingga menghasilkan desain yang unik, klasik dan modern.

2. Busana

Busana pesta malam untuk wanita dengan sumber ide rumah Eropa klasik ini terdiri dari dua bagian. Bagian pertama yang terdiri dari bolero dengan bentuk garis leher V, potongan lurus di atas panggul, bentuk lengan lonceng dengan panjang $\frac{3}{4}$, bolero ini dibuat dengan memadukan bahan kain lurik bergaris dengan bahan satin *bridal* polos dan menggunakan bahan furing kain velvet dan bahan utama. Pada bagian kedua yaitu terdiri dari potongan gaun panjang bersiluet Y tanpa menggunakan lengan, potongan gaun pada bagian pinggang, menggunakan belahan pada bagian bawah gaun yaitu belahan rit, memadukan bahan kain lurik bergaris dengan bahan satin *bridal* dan menggunakan bahan furing yaitu kain velvet. Busana pesta malam dengan sumber ide rumah Eropa klasik tersebut juga menggunakan tambahan hiasan payet hallon pada bagian bolero dan gaun untuk menambah kesan elegan.

3. Penyelenggaraan Pergelaran Busana

Penyelenggaraan pergelaran busana *Dimantion* singkatan dari *Disoriented of Human Perception* adalah suatu rangkaian kegiatan peragaan busana yang menampilkan hasil karya busana mahasiswa yang diperagakan oleh model atau pragawati. Pergelaran busana diselenggarakan pada hari Jum'at tanggal 24 Maret 2017 pukul 18.00-selesai, terdiri dari mahasiswa D3 angkatan 2014, mahasiswa S1 Reguler dan Non Reguler angkatan 2014, S1 dan D3 angkatan 2013. Dalam pergelaran ini memperebutkan 13 kategori kejuaraan yaitu juara 1, 2 dan 3 dari masing-masing kels, *best* desain, *best technology*, favorit dan juara umum yaitu sebagai berikut :

Kejuaraan Pergelaran Busana *Dimantion*

Tabel 7. Kejuaraan Program Studi Pendidikan Teknik Busana Kelas A

Kejuaraan	No. Peserta	Nama
Juara I	54	Hasna Nur Maulani
Juara II	61	Laily Wahyuningtyas
Juara III	43	Rianna Kusuma Wardhani

Tabel 8. Kejuaraan Program Studi Pendidikan Teknik Busana Kelas D

Kejuaraan	No. Peserta	Nama
Juara I	15	Ratih Noviani
Juara II	06	Erlina Setyaningsih
Juara III	20	Afifah Nadhirah Faiz

Tabel 9. Kejuaraan Program Studi Teknik Busana Kelas B

Kejuaraan	No. Peserta	Nama
Juara I	80	Gresia Trisnaning Tyas
Juara II	72	Fellya Purwanita
Juara III	81	Qoridatul Hasanah

Tabel 10. Kategori Kejuaraan Lain

Kejuaraan	No. Peserta	Nama	Kelas
Juara Favorit	15	Ratih Noviani	D
Juara Umum	15	Ratih Noviani	D
Best Desain	20	Afifah Nadhirah Faiz	D
Best Technology	72	Fellya Purwanita	B

Busana yang ditampilkan oleh penulis pada saat pergelaran busana yaitu busana pesta malam. Acara peragaan busana dibagi menjadi tiga sesi yaitu sesi pertama untuk *Fashion Show* Program Studi Pendidikan Teknik Busana Kelas D, sesi kedua *Fashion Show* Program Studi Pendidikan Teknik Busana Kelas A dan sesi ketiga atau terakhir yaitu *Fashion Show* Program Studi Teknik Busana Kelas B. Dalam pergelaran busana ini, penulis mendapat giliran tampil pada sesi ketiga dengan nomor urut 74, busana diperagakan oleh pragawati atau model bernama Dian Pertiwi.

C. PEMBAHASAN

1. Hasil Penciptaan Desain

Penciptaan desain busana pesta malam untuk wanita dengan sumber ide rumah Eropa klasik ini perlu adanya kesesuaian tema dengan desain busana yang akan dirancang dengan tema pertunjukan busana yang diselenggarakan. Oleh sebab itu, diperlukan suatu pemahaman dari *trend* dengan tema yang digunakan agar tercipta suatu desain busana yang serasi. Tema dari pertunjukan ini adalah “*Dimantion*” diambil dari kata *Dimantion* singkatan dari *Disoriented of Human Perception* yang mempunyai arti pada masing-masing kata yaitu *Disoriented* (kebingungan), *Human* (manusia), *Perception* (persepsi, tanggapan daya memahami/menanggapi sesuatu). Tema *Dimantion* atau *Disoriented of Human Perception* memiliki arti kebingungan akan persepsi manusia dalam menanggapi sesuatu 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. Dari tema “*Dimantion*” tersebut diwujudkan dalam sebuah karya busana pesta malam.

Konsep pengambilan sumber ide ini juga bisa diperkuat dengan teknik pembuatan busana yaitu dengan manipulasi kain atau *manipulating fabric*. Teknik yang digunakan penulis adalah teknik jahit sambung atau *patchwork* dan teknik jahit lipit. Bahan-bahan yang digunakan seperti lurik dan satin *bridal* juga menambah kesesuaian dengan tema yang dipilih.

Desain busana pesta malam dengan sumber ide rumah Eropa klasik ini memiliki ciri khusus yang digunakan dalam pembuatan busana ini adalah gaun dengan pengerjaannya yang menggunakan teknik jahit sambung atau *patchwork* dengan potongan-potongan yang berbentuk geometris membentuk garis vertikal, horizontal dan diagonal. Teknik lipit pada bagian bolero dengan arah diagonal atau serong dan perpaduan warna klasik abu-abu, kuning dan coklat menambah kesan ekstrim sesuai dengan sub tema *Prodigy* yang masuk dalam tema *trend Digitalian* pada *trend forecasting 2017/2018* yaitu *Grey Zone*.

Penciptaan desain busana pesta malam ini juga memperhatikan unsur dan prinsip desain. Unsur dan prinsip tersebut diterapkan pada penciptaan desain busana pesta malam dengan sumber ide rumah Eropa klasik.

2. Karya Busana

Busana pesta malam ini terdiri dari gaun panjang dan bolero dengan variasi lengan lonceng. Bagian kedua yaitu bolero dengan variasi lengan lonceng dengan panjang $\frac{3}{4}$. Pada kesempatan ini penulis menggunakan bolero yang sudah dikembangkan dengan menggunakan lengan lonceng $\frac{3}{4}$ dan hiasan bros pada bagian depan bolero berbentuk bulat dari kancing bungkus.

Setelah melalui tahap mendesain, langkah selanjutnya adalah mewujudkan desain busana tersebut dalam bentuk karya busana. Pembuatan busana tersebut terdiri dari tiga tahap yaitu dimulai dari persiapan, pembuatan busana dan penyelesaian. Dalam proses pembuatan

busana dibutuhkan waktu yang cukup lama karena dibutuhkan ketelitian. Untuk mengatasi ketidaksempurnaan pada busana yang dibuat maka diadakan fitting I dan fitting II. Tahap persiapan meliputi pembuatan gambar kerja desain, pengambilan ukuran, pembuatan pola busana, merancang bahan dan kalkulasi harga. Pada tahap ini tingkat kesulitan yang dihadapi adalah pembuatan pola yang sudah dipecah dalam pola *patchwork* yaitu berupa potongan-potongan dengan ukuran yang sudah ditentukan. Untuk mengatasi kesulitan tersebut, pada saat pembuatan pola sesuai desain dibuat untuk ukuran dicatat kemudian pemberian kode pola agar tidak tertukar.

Tahap pelaksanaan terdiri dari peletakan pola pada bahan, pemotongan bahan dan pemberian tanda jahitan, penjelujuran, evaluasi fitting I, penjahitan, menghias busana dan evaluasi fitting II. Pada tahap pelaksanaan terdapat beberapa kesulitan, diantaranya adalah pada saat penjahitan. Kesulitannya adalah saat menyambung bagian-bagian *patchwork* tersebut agar menghasilkan suatu bentuk gaun dengan hasil yang teknik jahit yang halus. Solusi dari masalah tersebut adalah bagian-bagian potongan dijelujur dahulu agar jatuhnya potongan dapat membentuk sudut yang sama, kemudian jika sudah disamakan dijahit pada, setelah dijahit kampuh ditipiskan kemudian dipress agar hasilnya rapi dan halus.

Selanjutnya evaluasi yang menguraikan kesesuaian hasil karya dengan desain dan konsep. Tahap selanjutnya adalah penilaian gantung,

dilakukan dengan memasang busana pada manequin. Aspek yang dinilai meliputi teknologi jahit, hiasan busana, dan jatuhnya busana. Penilaian gantung dilakukan oleh dosen. Penilaian selanjutnya adalah grand juri oleh pihak luar. Proses penilaian dilakukan dengan cara busana diperagakan oleh model kemudian desainer mempresentasikan konsep penciptaannya bersamaan dengan grand juri juga dilakukan penilaian *moodboard* sebagai visualisasi gagasan konsep desain oleh dosen.

Beberapa evaluasi dan solusi dalam pembuatan busana pesta malam dengan sumber ide rumah eropa klasik antara lain :

- a. Pada proses fitting I panjang gaun kurang, solusinya adalah ditambah dengan bahan lurik pada bagian bawah.
- b. Bahan untuk bolero bagian polos kurang serasi, solusinya diganti dengan bahan lurik.
- c. Pada saat fitting I bagian kerung lengan bolero kekecilan, solusinya pada bagian sisi diturunkan dan bagian kampuh lengan dikurangi.
- d. Hiasan payet hallon untuk bolero masih kurang, solusinya ditambah untuk hiasannya.
- e. Aplikasi lurik pada bagian sisi antara bagian depan dan belakang belum pas, solusinya dijelujur terlebih dahulu kemudian dijahit.

3. Penyelenggaraan Pergelaran Busana

Pergelaran busana ini dimulai pada pukul 18.00 WIB pada hari Jum'at tanggal 24 Maret 2017 dengan penjualan tiket on the spot, kemudian menayangkan video sponsor, kemudian welcome greeting

MC, penampilan tari dan MC muncul, pemberian cinderamata untuk juri, kemudian sambutan dari Rektor, Dekan, Ketua Jurusan dan Ketua Panitia. Untuk acara *Fashion Show* dibagi dalam tiga sesi, untuk sesi pertama yaitu *Fashion Show* kelas D Pendidikan Teknik Busana, sesi kedua kelas A Pendidikan Teknik Busana dan sesi ketiga kelas B Teknik Busana. Pada setiap pergantian fashion show diisi dengan *performing art fashion* dan penampilan musik dari Febta Tita. Untuk acara akhir yaitu *awarding*, pengambilan voting juara dan pembagian *doorprize* untuk penonton.

Pergelaran busana ini mengangkat tema *Dimantion* dimaksudkan agar mahasiswa dapat menampilkan hasil karyanya agar lebih dikenal masyarakat. Pergelaran busana yang diselenggarakan pada Jum'at 24 Maret 2017 pada pukul 18.00 WIB – selesai di Gedung Auditorium Universitas Negeri Yogyakarta berjalan dengan lancar, akan tetapi ada beberapa evaluasi diantaranya adalah acara yang diselenggarakan tidak tepat waktu karena kurangnya koordinasi yang baik antar panitia, sisa konsumsi banyak, *breffing* panitia tidak tepat waktu, dll. Solusi dari masalah tersebut adalah dibutuhkan koordinasi yang baik antar panitia yang baik.

Pergelaran busana dengan tema *Dimantion* ini menampilkan karya dari 95 mahasiswa yang terdiri dari busana pesta malam konvensional dan busana pesta malam muslimah dari angkatan 2011, 2013 dan 2014 Pendidikan Teknik Busana dan Teknik Busana. Busana pesta malam

yang berjudul Pesona Arsitektur Eropa ini tampil pada sesi ketiga dengan No. Urut. 74 diperagakan oleh model bernama Dian Pertiwi.

BAB V

KESIMPULAN DAN SARAN

A. KESIMPULAN

Berdasarkan rumusan masalah dan hasil pembahasan busana pesta malam dengan sumber ide rumah Eropa klasik dapat diambil kesimpulan sebagai berikut :

1. Penciptaan desain busana pesta malam dengan sumber ide rumah Eropa klasik melalui beberapa tahapan seperti mengkaji tema pertunjukan yaitu *Dimantion*, mencari dan menerapkan sumber ide rumah Eropa klasik, Menganalisis *trend forecasting 2017/2018 Grey Zone*, membuat *moodboard*, menyusun unsur dan prinsip desain yang disajikan dalam desain *sketching, presentation drawing, production sketching, fashion illustration* dan desain hiasan sesuai yang dipilih.
2. Pembuatan busana pesta malam dengan sumber ide rumah Eropa klasik melalui tiga tahap yaitu Persiapan meliputi pengambilan ukuran, pembuatan pola, merancang dan menghitung kalkulasi harga, pemilihan bahan. Pelaksanaan meliputi peletakan pola pada bahan, pemotongan bahan dan pemberian tanda jahitan, menyambung bagian-bagian busana, menghias busana. Evaluasi meliputi evaluasi proses fitting I dan fitting II, evaluasi hasil mewujudkan karya yang sudah diuraikan sesuai konsep yaitu dengan tema pertunjukan *Dimantion*, trend *Grey Zone*, tema *Digitarian* dan sub tema *Prodigy*, dan sumber ide rumah Eropa klasik.

3. Penyelenggaraan pertunjukan busana dengan tema *Dimantionatau Disoriented of Human Perception* melalui proses pertunjukan busana yang melalui tiga tahap yaitu Persiapan meliputi pembentukan panitia, penentuan tema pertunjukan, menerapkan manajemen pertunjukan busana (tujuan, sumber dana, waktu dan merancang tata panggung, *lighting*, musik dan GR). Pelaksanaan meliputi penilaian juri eksternal, menata panggung, *lighting*, musik, pelaksanaan pertunjukan dan pemilihan busana favorit penonton. Evaluasi meliputi kesesuaian perencanaan dengan pelaksanaan pertunjukan.

B. SARAN

1. Bagi penulis

- a. Saat melakukan proses pengukuran model, sebaiknya pengukuran lebih teliti agar busana yang digunakan pas saat dipakai model.
- b. Saat pembuatan pola jika pola sudah diubah sesuai desain, sebaiknya pola diberi kode agar tidak bingung saat memotong pola (terutama jika banyak potongan-potongan atau sambungan seperti *patchwork*).
- c. Saat memotong bahan lurik bergaris, sebaiknya perhatikan dahulu arah serat pada pola agar hasil potongan motif garis lurus sesuai arah serat.
- d. Saat menjahit bagian *patchwork* atau sambungan, sebaiknya dijelujur dahulu kemudian dijahit agar hasil jahitan pas dan rapi.
- e. Saat pemasangan hiasan pada busana, sebaiknya saat menarik benang pada bahan jangan terlalu kencang agar hasilnya tidak berkerut.

2. Bagi Program Studi Pendidikan Teknik Busana dan Teknik Busana Fakultas Teknik Universitas Negeri Yogyakarta

- a. Menjalinkan kerjasama yang baik dengan lembaga maupun industri di bidang *fashion*.
- b. Menambah buku-buku referensi yang ada di perpustakaan dalam bidang *fashion*.
- c. Lebih mendukung kegiatan mahasiswa terutama pada *event* yang berkaitan dengan busana seperti pergelaran busana.
- d. Fasilitas lebih saat pergelaran agar lebih dikenal tidak hanya di lingkup UNY.

- e. Persiapan waktu dimulai lebih awal atau dapat dimulai dari semester sebelumnya agar pergelaran busana lebih maksimal.

DAFTAR PUSTAKA

- Afif Ghurub Bestari. (2011). *Menggambar Busana Dengan Teknik Kering*. Yogyakarta : KTSP.
- Arifah A Riyanto. (2003). *Teori Busana*. Bandung : Yapemdo.
- BD+A Design. (2017). *Fashion Trend Forecasting 2017-2018 Grey Zone*. Jakarta : Indonesia Trend Forecasting.
- Chodiyah & Wisri A. Mamdy. (1982). *Desain Busana Untuk SMKK/SMTK*. Jakarta : Departemen Pendidikan dan Kebudayaan.
- Dharsono Sony Kartika. (2004). *Seni Rupa Modern*. Bandung : Rekayasa Sains.
- Dian Savitri. (2008). *Pola Perilaku Pembelian*. Jakarta : FE Universitas Indonesia.
- Enny Zuhni Khayati. (1998). *Pembuatan Busana III*. Yogyakarta : FPTK IKIP Yogyakarta
- Goet Poespo. (2009). *A to Z Fashion*. Yogyakarta : PT Gramedia Pustaka Utama.
- _____. (2009). *Tailoring*. Yogyakarta : PT Gramedia Pustaka Utama.
- Ernawati, Izweni & Weni Nelmira. (2008). *Tata Busana*. Jilid 1. Jakarta : Direktorat Pembinaan Sekolah Menengah Kejuruan, Direktorat Jenderal Manajemen Pendidikan Dasar dan Menengah Departemen Pendidikan Nasional.
- _____. (2008). *Tata Busana*. Jilid 2. Jakarta : Direktorat Pembinaan Sekolah Menengah Kejuruan, Direktorat Jenderal Manajemen Pendidikan Dasar dan Menengah Departemen Pendidikan Nasional.
- _____. (2008). *Tata Busana*. Jilid 3. Jakarta : Direktorat Pembinaan Sekolah Menengah Kejuruan, Direktorat Jenderal Manajemen Pendidikan Dasar dan Menengah Departemen Pendidikan Nasional.
- Nanie Asri Yuliati. (1993). *Teknologi Busana*. Yogyakarta : IKIP Yogyakarta.

Porrie Muliawan. (1983). *Konstruksi Pola Busana Wanita*. Jakarta : PT BPK Gunung Mulia.

_____. (2000). *Analisa Pecah Model Busana Wanita*. Jakarta : PT BPK Gunung Mulia.

_____. (2006). *Dasar-dasar Teknik Menjahit*. Jakarta : PT BPK Gunung Mulia.

Prapti Karomah dan Sicilia Sawitri. (1988). *Pengetahuan Busana*. Yogyakarta : FPTK IKIP Yogyakarta.

Sri Ardiati Kamil. (1986). *Fashion Design*. Jakarta : CV Baru IKAPI.

Sri Widarwati. (2000). *Disain Busana I*. Yogyakarta : Jurusan PKK FT UNY.

Sri Widarwati, Widyabakti Sabatari dan Sicilia Sawitri. (2000). *Disain Busana II*. Yogyakarta : Jurusan PKK FT UNY.

Tim Penyusun. (2016). *Pedoman Penulisan Tugas Akhir*. Yogyakarta : Universitas Negeri Yogyakarta.

Widjiningsih. (1982). *Desain Hiasan Dan Lenan Rumah Tangga*. Yogyakarta : IKIP Yogyakarta.

_____. (2000). *Konstruksi Pola Busana*. Yogyakarta: IKIP Yogyakarta.

Yogi Boedijono. (2013). *Panduan Lengkap Menjahit*. Jakarta: Kawan Pustaka.

www.google.com, <http://rumahminimalisbagus.com/2016/11/desain-rumah-mewaheropa.html>, diakses 04 Februari 2017, 06.30 PM.

www.google.com, <http://rumahmasadepan.com/desain-rumah-bergaya-eropa/>, diakses pada 19 Februari 2017, 08.00 PM.

www.google.com, <http://lihat.co.id/properti/rumah-eropa-bergaya-klasik.html>, diakses 25 Februari 2017, 07.58 PM.

www.google.com, <http://www.translate.com/>, diakses 15 April 2017, 06.45 PM.

LAMPIRAN

No.	Amanah	Nama
1.	Ketua	Nur Fitriah Dewi
		Mia Yuliani
		Gresia Trisnaningtyas
2.	Sekretaris	Shintya Della Awandany
		Arin Mufidah Mandarwati
		Nur Maimunah
3.	Bendahara	Nur Maisaroh
		Nurul Istiqomah
		Hasna Nur Maulani
4.	Sie Acara	Nuranisa
		Listia Wulandari
		Ratih Noviani
		Mira Punika
		Fellya Purwanita
		Sepin Hidayah
5.	Sie Konsumsi	Dewi Astari
		Hesmara Harna Murti
		Jati Widowati
		Astriyani Danu Ekawati
		Nabila Putri Agustin
		Eviana Rochayati

		Ratna Isnadewi
		Intan Fauzi
6.	Sie Juri	Bangkit Tri Fatmawati
		Nunik Eka Febriani
		Gresi Graventi
		Tanti Dwi Ratna
		Agus Arian
7.	Sie	Ratih Dewanti
	Perlengkapan	Intan Nur Fatimah
		Beti Sulistya Ningrum
		Erna Nuryanti
		Pungky Wijayanti
		Artyan Nadya Hapsari
		Siti Fatimatuzzahro
		Rahma Darma A
8.	Humas dan	Sarah Nur Hidayah
	penerima tamu	Fitria Febriana
		Mutichah
		Ikhrianti Arif Tarimbi
		Erni Tri Astuti
		Tyarandini Pradita W
9.	Sie Dekorasi	Rima Hanifah R

		Shinta Fitria Dewi
		Rianna Kusumawardhani
		Afriani Fatmaningrum
		Erlina Setyaningsih
10.	Sie Dokumentasi	Sofia Lihawanda
		Siti Musyarrofah
		Selviani Puji Saputri
		Nandini Nuramalia Sari
11.	Sie Publikasi	Laily Wahyuningtyas
		Ferdian Eka Purnomo P.
		Indhira Candra K
		Qoridatul Hasanah
		Afifatur Rohmah
		Amalia Firdaus
		Nunung Alpiunita
12.	Sie Sponshorship	Retno Utami
		Novi Nur Aini
		Aprilliana Dyah
		Buwananinggrum
		Ratna Kurniawati
		Eka Septianti Putri
		Wahda Mahrina Ayubidari

		Falasifa Listioni
13.	Sie Model	Agustines Khuzaemah Nafis
		Fitria Ulfah Rahmawati
		Widyana Safitri
		Afifah Nadhirah F.
		Latif Masruroh
14.	Sie Backstage &Floor Manager	Fatima Justine Wilatikta
		Woro Palupi Perwitasari
		Yusuf Bagus Imawan
		Talitha Mega Wardhany
		Tri Ayuningsih
		Ati Sofana Kafianita
		Faizatur Risqiyah
16.	Sie Make Up, Hairdo, Hijab	Nindita Putriani P
		Berliana Lufikasari
		Sinta Merlinda
		Baiq Desy Dwi A.
		Eka Nurul Azizah
		Rahayu Anita Dewi
18.	Sie Booklet	Ainun Pratiwi
		Tasya Ayu Wardani
		Elok Faradina

		Afiina Sayyidah
		Triastuti Eli Swarsiki
		Trisna Oktanti
21.	Sie Keamanan	Ratna Andri Yani
		Endah Setiawati
		Prahadika M.P
		Amrina Rosyada Hasan
		Reka Anggraini
		Nilam Putri Kenanga

Lampiran 1. Daftar Panitia Inti Pergelaran Busana *Dimantion*

Pengeluaran:

Devisi	Uraian Pengeluaran	Oty	Harga Satuan	Jumlah
Sekretaris	Stempel	1	Rp 80.000	Rp 80.000
	Amplop	1		Rp 15.000
	Proposal Sponsor	30	Rp 25.000	Rp 750.000
	Buku Agenda	1		Rp 15.000
	Foto Copy			Rp 150.000
	Print Proposal Dekanat			Rp 75.000
	Print LPJ			Rp 200.000
	Materai	30	Rp 7.000	Rp 210.000
	Sertifikat			Rp 600.000
	Total			Rp 2.095.000
Bendahara	Kwitansi	3	Rp 3.000	Rp 9.000
	Map Plastik	3	Rp 5.000	Rp 15.000
	Nota	3	Rp 2.000	Rp 6.000
	Buku Kas	1	Rp 10.000	Rp 10.000
	Total			Rp 40.000
Humas	Buku Tamu	1	Rp 8.000	Rp 8.000
	Stop Map Batik	6	Rp 2.500	Rp 15.000
	Label	3	Rp 5.000	Rp 15.000
	Pulsa			Rp 50.000
	Plastik kemasan	2	Rp 15.000	Rp 30.000
	P3k			Rp

				15.000
	Bolpoint	6	Rp 1.500	Rp 9.000
	Total			Rp 142.000
Acara	Administrasi			Rp 200.000
	Co-card			Rp 600.000
	fee Mc	1	Rp 1.250.000	Rp 1.250.000
	Pengisi Musik			Rp 500.000
	Fee Tari			Rp 100.000
	Art Performace			Rp 750.000
	Mc Grand Juri	1	Rp 300.000	Rp 300.000
	Total			Rp 3.700.000
Sponsorship	Transportasi	13	Rp 30.000	Rp 390.000
	Uang Pulsa	13	Rp 10.000	Rp 130.000
	Print Surat MOU			Rp 35.000
	Print Surat Donatur			Rp 30.000
	Print Surat Pengantar			Rp 25.000
	Print Surat Tanda Terima			Rp 25.000
	Total			Rp 635.000
Booklet	Booklet	1000	Rp 17.500	Rp 17.500.000
	Goodiebag	1000	Rp 3.000	Rp 3.000.000
	Fotografer	1	Rp 2.500.000	Rp 2.500.000
	Background pemotretan + Print + perlengkapan			Rp 500.000
	Total			Rp

				23.500.000
Dokumentasi	Fotografer dan Videografer			Rp 3.500.000
	Edit Video			Rp 600.000
	Total			Rp 4.100.000
Keamanan	Uang Keamanan			Rp 200.000
	Cetak Kartu Parkir			Rp 200.000
	Cetak nomor Tas			Rp 70.000
	Label			Rp 30.000
	Rafia			Rp 10.000
	Total			Rp 510.000
Model	Print Nomer Model			Rp 150.000
	Print Nama Model			Rp 20.000
	Print Presensi Model			Rp 5.000
	Fee Model	35	Rp 1.025.000	Rp 35.875.000
	Koreografer & music Director			Rp 4.000.000
	Total			Rp 40.050.000
Make Up	Rias Wajah Pemotretan	32	Rp 50.000	Rp 1.600.000
	Hair do Pemotretan	7	Rp 55.000	Rp 385.000
	Hair do show	10	Rp 55.000	Rp 550.000
	Perlengkapan			Rp 500.000
	Extension	9	Rp 25.000	Rp 225.000
	Total			Rp 3.260.000

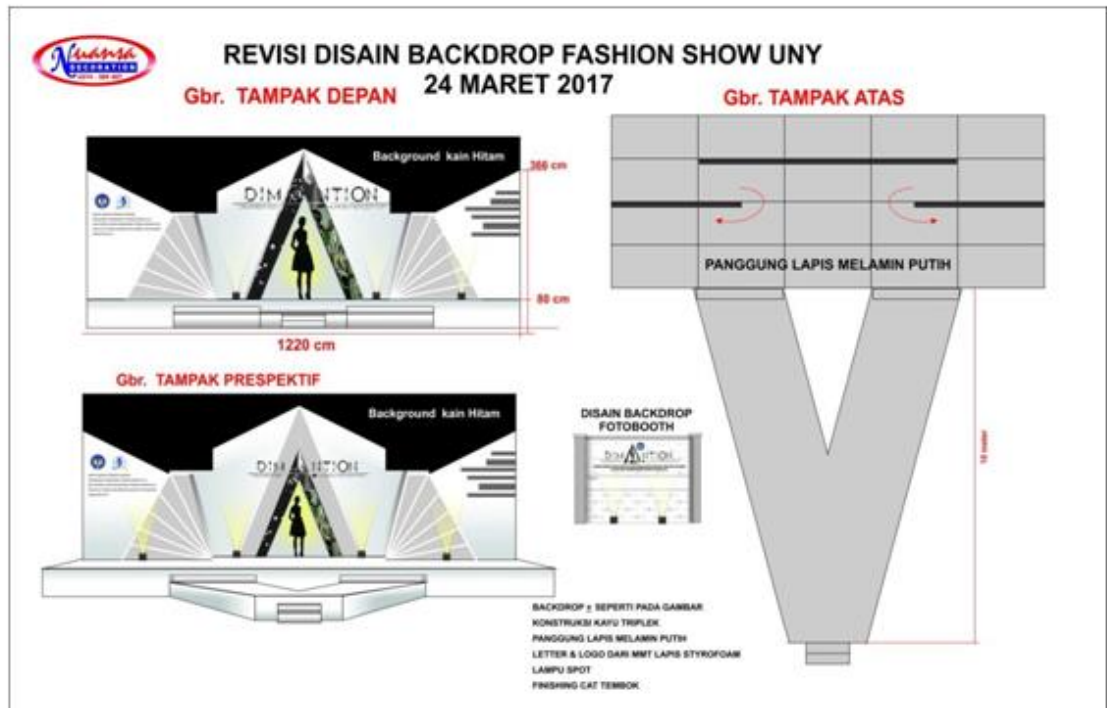
Back Stage and Floor Manager	Biaya Cetak dan Fotocopy			Rp 30.000
	Lakban	2	Rp 10.000	Rp 20.000
	Peniti	1	Rp 5.000	Rp 5.000
	Bolpoint	4	Rp 1.500	Rp 6.000
	Total			Rp 61.000
Perkap	Sewa Gedung			Rp 1.400.000
	Kursi Lipat	800	Rp 1.500	Rp 1.200.000
	Meja Juri	5	Rp 50.000	Rp 250.000
	Sewa HT	36	Rp 10.000	Rp 360.000
	Perlengkapan			Rp 1.000.000
	Total			Rp 4.210.000
Konsumsi	Snack Model + Dosen	55	Rp 6.000	Rp 330.000
	Jumlah pengeluaran Pengukuran Model			Rp 330.000
	Snack Model + Dosen	45	Rp 6.000	Rp 270.000
	Mineral Gelas 240ml	1	Rp 17.000	Rp 17.000
	Jumlah Pengeluaran Fitting 1			Rp 287.000
	Nasi box Panitia inti + tambahan + keamanan	130	Rp 7.000	Rp 910.000
	Nasi box Model + Crew make up, hair do + Fotografer	42	Rp 10.000	Rp 420.000
	Snack Model + Crew make up, hair do + Fotografer	42	Rp 6.000	Rp 252.000
	Air minum 600 ml	2	Rp 2.500	Rp 5.000
	Air Minum 330 ml	1	Rp	Rp

		28.000	28.000
Air Mineral 240ml	4	Rp 17.000	Rp 68.000
Jumlah Pengeluaran Fitting 2 + Pemotretan			Rp 1.683.000
Snack	5	Rp 8.000	Rp 40.000
Jumlah Pengeluaran Penilaian			Rp 40.000
Snack	35	Rp 8.000	Rp 280.000
Air minum 600 ml	6	Rp 2.500	Rp 15.000
Air Mineral 240ml	2	Rp 17.000	Rp 34.000
Jumlah Pengeluaran Grand Juri			Rp 329.000
Nasi Box Panitia inti + tambahan + Crew Dekor + Lain-lain	227	Rp 7.000	Rp 1.589.000
Nasi Box Dosen	5	Rp 10.000	Rp 50.000
Snack Dosen + Pengisi Acara + Model + Lain- lain	85	Rp 6.000	Rp 510.000
Jumlah Pengeluaran H-1 Loading Barang + GR			Rp 2.149.000
Snack MC + Dosen + Lain-lain	22	Rp 6.000	Rp 132.000
Nasi Box Panitia inti + Tambahan + Lain-lain	197	Rp 7.000	Rp 1.379.000
Nasi Box Dosen	5	Rp 10.000	Rp 50.000
Nasi Box Panitia inti + Tambahan + Lain-lain	207	Rp 7.000	Rp 1.449.000
Nasi Box Dosen + Model + Pengisi Acara	55	Rp 10.000	Rp 550.000
Snack Panitia Inti + Tambahan	167	Rp 6.000	Rp 1.002.000
Snack Tiket + Lain-lain	800	Rp 8.000	Rp 6.400.000

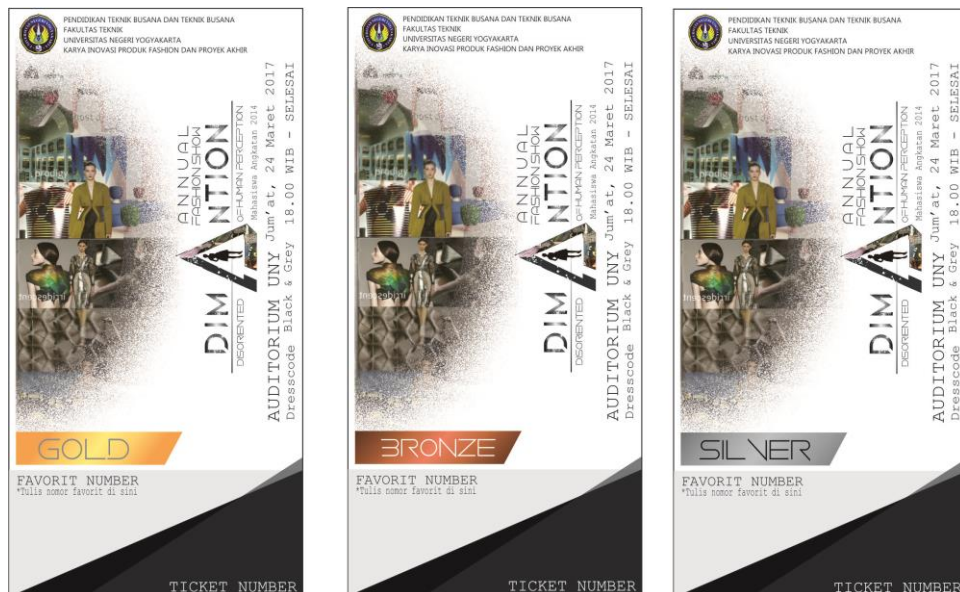
	Snack Juri + Pengisi Acara + Model + Undangan + MC	212	Rp 10.000	Rp 2.120.000
	Air minum 600 ml	1	Rp 45.000	Rp 45.000
	Air Mineral 240ml	30	Rp 17.000	Rp 510.000
	Air Minum 330 ml	10	Rp 28.000	Rp 280.000
	Trashbag	3	Rp 50.000	Rp 150.000
	Sedotan	7	Rp 1.700	Rp 11.900
	Jumlah Pengeluaran H Acara			Rp 14.078.900
	Total Pengeluaran Keseluruhan Konsumsi			Rp 18.896.900
Juri	Buket bunga juri	5	Rp 30.000	Rp 150.000
	Vandel Juri	5	Rp 70.000	Rp 350.000
	Buket Pemenang	12	Rp 20.000	Rp 240.000
	Papan Pemenang	12	Rp 3.500	Rp 42.000
	Map Batik	18	Rp 2.000	Rp 36.000
	Materai	10	Rp 7.000	Rp 70.000
	Print + Fotocopy		Rp 50.000	Rp 50.000
	Alat tulis		Rp 25.000	Rp 25.000
	Total			Rp 963.000
Dekorasi	Dekor, Sound system, Lighting			Rp 35.000.000
	Total			Rp 35.000.000
Publikasi	Cap dan Bantal			Rp 60.000

	Cetak Tiket, Undangan, Pamflet, Banner dan Sample			Rp 675.000
	Plastik Kemasan			Rp 60.000
	Fee Video Maker			Rp 400.000
	Cetak Sertifikat			Rp 570.000
	Total			Rp 1.765.000
Total Keseluruhan				Rp 138.927.900

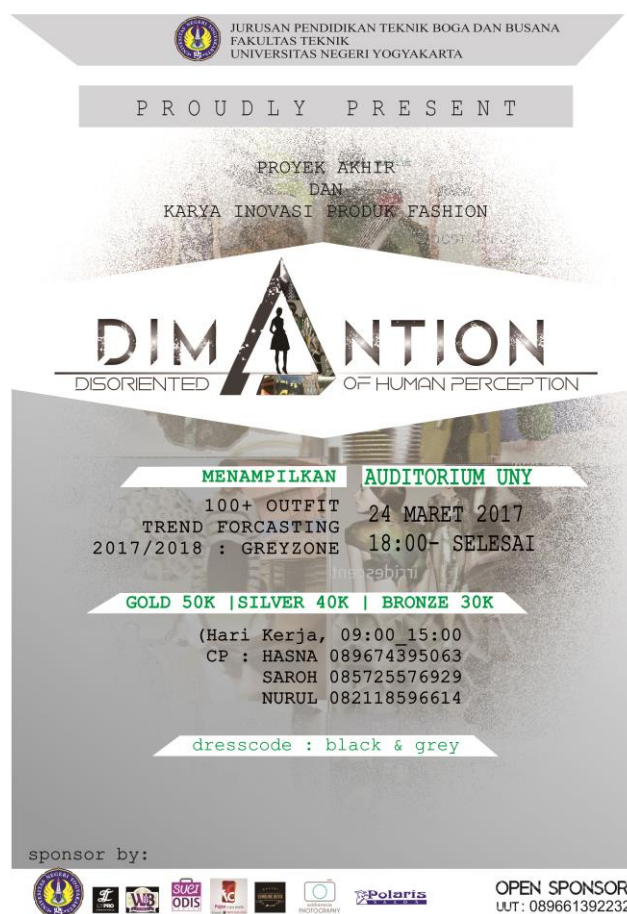
Lampiran 2. Rincian Anggaran Pengeluaran Pergelaran Busana *Dimantion*



Lampiran 3. Desain *Backdrop* Panggung *Dimantion*



Lampiran 4. Desain tiket



Lampiran 5. Desain pamflet



Lampiran 6. Desain *banner*



Lampiran 7. Desain *co card* panitia



Lampiran 8. Model saat tampil pada Pergelaran Busana *Dimantion* tampak depan



Lampiran 9. Model saat tampil pada Pergelaran Busana *Dimantion* tampak belakang



Lampiran 10. Model saat tampil pada Pergelaran Busana *Dimantion* tampak samping



Lampiran 11. Model dan Desainer saat tampil pada Pergelaran Busana *Dimantion*



UNIVERSITAS NEGERI YOGYAKARTA

FAKULTAS TEKNIK - JURUSAN PTBB

PRODITEKNIK BUSANA

2017



KARTU BIMBINGAN PROYEK AKHIR

Nama : Astriyani Danu Ekawati
NomorMahasiswa : 14514134003
Prog.Studi/Jur./Fak. : D3–Pendidikan Teknik Busana/PTBB/FT
Pembimbing : Dra. Enny Zuhni Khayati, M.Kes.

Bim. ke	Hari / Tanggal	Materi Bimbingan	Catatan Dosen Pembimbing	Paraf
1.	Kamis, 26 Januari 2017	Pengarahan Mengenai Tugas Akhir / Proyek Akhir		
2.	Senin, 30 Januari 2017	- konsultasi Mockboard - konsultasi sumber ide - konsultasi desain - Bimbingan Laporan TA/ PA		
2.	Senin, 06 Februari 2017	- Konsultasi Judul Laporan TA / PA - konsul bahan sesuai desain - Bimbingan laporan TA/PA		
4.	Jumat, 10 Februari 2017	- Presentasi Proposal TA/PA sesuai konsep unsur dan prinsip desain		
5.	Selasa, 14 Februari 2017	- Pembuatan Pola - konsultasi Pola & Acc Pola - Memotong bahan		



UNIVERSITAS NEGERI YOGYAKARTA

FAKULTAS TEKNIK - JURUSAN PTBB

PRODITEKNIK BUSANA

2017



6.	Minggu, 19 Februari 2017	- Fitting I (Evaluasi) - Perbaikan gaun		
7.	Minggu, 26 Februari 2017	- Fitting II - konsultasi hasil		
8.	Rabu, 22 Maret 2017	- Bimbingan laporan TA/PA & Revisi		
9.	Rabu, 05 April 2017	- Bimbingan laporan TA/PA dan Revisi		
10.	Sabtu, 08 April 2017	- Bimbingan laporan TA/PA - Acc laporan		
ii.	Senin, 10 April 2017	Ujian TA/PA		

Yogyakarta, April 2017

Dosen Pembimbing

Dra. Enny Zuhni Khayati, M.Kes.