



**BUSANA PESTA MALAM DENGAN SUMBER IDE LUMUT
GUNUNG SINGGALANG DALAM PERGELARAN
BUSANA DIMANTION**

PROYEK AKHIR

Diajukan kepada Fakultas Teknik Universitas Negeri Yogyakarta untuk Memenuhi Sebagian Persyaratan Guna Memperoleh Gelar Ahli Madya



Oleh :
Selviani Puji Saputri
NIM :14514134020

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

HALAMAN PENGESAHAN

**BUSANA PESTA MALAM DENGAN SUMBER IDE LUMUT
GUNUNG SINGGALANG DALAM PERGELARAN
BUSANA DIMANTION**


**Oleh :
Selviani Puji Saputri
NIM. 14514134020**

Telah dipertahankan di depan Dewan Penguji Proyek Akhir Fakultas Teknik Universitas Negeri Yogyakarta pada tanggal 27 April 2017 dan dinyatakan telah memenuhi persyaratan guna memperoleh gelar Ahli Madya Dewan Penguji

Nama	Jabatan	Tanda Tangan	Tanggal
Dra.Widyabakti Sabatari, M. Sn	Ketua Penguji		27 April 2017
Triyanto, S. Sn, M. A	Sekretaris		27 April 2017
Sri Emy Yuli S, M. Si	Penguji		27 April 2017

Yogyakarta, April 2017
Fakultas Teknik Universitas Negeri Yogyakarta
Dekan,



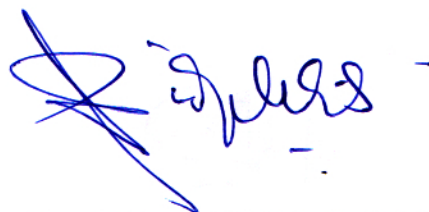

Dr. Widarto, M. Pd
NIP.196312301988121001

LEMBAR PERSETUJUAN

Proyek akhir yang berjudul “Busana Pesta Malam dengan Sumber Ide Lumut Gunung Singgalang dalam Pergelaran Busana *Dimantion*” yang disusun oleh Selviani Puji Saputri, NIM 14514134020 ini telah disetujui oleh pembimbing untuk di ujikan.

Yogyakarta, 27 April 2017

Dosen Pembimbing



Dra. Widyabakti Sabatari, M.Sn

NIP. 196110151987022001

HALAMAN PERNYATAAN

Dengan ini saya Selviani Puji Saputri menyatakan 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, 27 April 2017

Yang menyatakan



Selviani Puji Saputri

NIM. 14514134020

HALAMAN PERSEMBAHAN

Berkat ridho Allah SWT yang telah telah memberikan rahmat dan inayahnya, sehingga penulisan Proyek Akhir ini dapat terselesaikan sesuai dengan rencana. Oleh karena itu karya Proyek Akhir ini saya persembahkan untuk :

1. Kedua orang tua tercinta yang memberi kasih sayang, semangat, doa dan dukungan motivasi serta materi yang diberikan untukku.
2. Teman – teman kelas B D3 Busana angkatan 2014 yang telah berjuang bersama-sama baik suka maupun duka.
3. Kakak-kakakku yang selalu memberi *support*.
4. Almamaterku tercinta Universitas Negeri Yogyakarta yang telah memberi kesempatan untuk menimba ilmu .

MOTTO

✚ *Dengan ilmu hidup akan mudah, dengan ibadah hidup akan terarah,
dengan cinta hidup terasa indah.*

✚ *“Disaat kita mengeluh: Saya tidak mampu”*

*Allah menjawab: “Allah tidak membebankan sesuatu pada seseorang
melainkan sesuai dengan kemampuannya “(Qs. Al Baqarah: 286)*

**BUSANA PESTA MALAM DENGAN SUMBER IDE LUMUT
GUNUNG SINGGALANG DALAM PERGELARAN
BUSANA “DIMANTION”**

**Oleh:
Selviani Puji Saputri
NIM. 14514134020**

ABSTRAK

Tujuan dari pembuatan proyek akhir ini yaitu dapat 1). mencipta disain busana pesta malam dengan sumber ide Lumut Gunung Singgalang, 2). membuat busana pesta malam dengan sumber ide Lumut Gunung Singgalang, 3). menyelenggarakan pergelaran busana dengan tema “Dimantion” dan menampilkan busana pesta malam dengan sumber ide Lumut Gunung Singgalang.

Proses perwujudan karya busana dalam proyek akhir ini meliputi; 1) proses penciptaan desain meliputi tahapan; a) mengkaji tema “Dimantion”, b) mengkaji sumber ide Lumut, c) mengkaji tema tren *Primigenial*, d) mengkaji karakteristik busana pesta malam, e) mengkaji pengembangan sumber ide melalui transformasi, f) karakteristik pemakai yang berkepribadian tipe elegant, g) membuat *moodboard*, h) menerapkan unsur dan prinsip disain pada busana, i) membuat *design sketching, presentation drawing, production sketching*, disain hiasan dan *fashion illustration*. 2) proses pembuatan busana pesta melalui tiga tahap, yaitu: a) tahap persiapan yang meliputi pengambilan ukuran, pembuatan pola, pemilihan bahan, merancang bahan dan kalkulasi harga. b) tahap pelaksanaan meliputi peletakan pola pada badan, pemotongan dan pemberian tanda jahitan, penjelujuran dan penyambungan. c) tahap evaluasi yaitu evaluasi I dengan tujuan mengetahui kedudukan pada masing-masing bagian busana, penjahitan busana sesuai dengan teknik adibusana, evaluasi II meliputi penilaian gantung dan *grand juri*. 3) proses pergelaran busana meliputi tiga tahapan yaitu; a) persiapan yaitu pembentukan panitia, menentukan tema pergelaran, penentuan anggaran dana serta penentuan waktu dan tempat, menerapkan manajemen pergelaran busana, merancang tata panggung, *lighting*, music dan gladi bersih untuk kelancaran acara. b) tahap pelaksanaan yaitu pelaksanaan rencana yang telah dipersiapkan baik penentuan tempat serta lokasi dan waktu pelaksanaan pergelaran berlangsung. c) tahap evaluasi dari seluruh kegiatan dari awal sampai akhir yang sesuai dengan rencana

Hasil proyek akhir ini adalah; 1) terciptanya disain yang terinspirasi dari *moodboard* dituangkan dalam bentuk *design sketching, production sketching, presentation drawing* dan *fashion illustration*. 2) hasil karya busana pesta malam dengan sumber ide Lumut Gunung Singgalang terdiri dari *sackdress* dan *outer*, menggunakan bahan *maxmara* dan *crystal*. Busana ini bersiluet Y dan menggunakan teknik *slash quilting* bertujuan untuk mendapatkan tekstur lumut. 3) hasil pergelaran busana dengan tema *Dimantion* yang diselenggarakan pada hari Jum’at 24 Maret 2017 pukul 18.30 WIB, bertempat di Auditorium Universitas Negeri Yogyakarta yang diikuti oleh 95 mahasiswa. Busana ini dikenakan oleh Shasa dari YAM (Yoyon AT Models) Yogyakarta dengan nomer urut 69 dengan judul busana “Bryophyta Singgalang” pada *session* ketiga secara sukses dan mendapat respon yang baik.

Kata kunci: Busana Pesta Malam, Lumut Gunung Singgalang, *Dimantion*.

*FASHION PARTY NIGHT WITH THE IDEA OF THE MOSS
MOUNT SINGGALANG IN FASHION
FESTIVAL "DIMANTION"*

By:
Selviani Puji Saputri
14514134020

ABSTRACT

The purpose of the making of the final project is to be 1). fashion design created the a party night with the idea of the MOSS mount Singgalang, 2). create a fashion party night with the idea of the MOSS mount Singgalang, 3). organizing fashion Festival with the theme "Dimantion" fashion and showing a party night with the idea of the MOSS mount Singgalang.

The process of embodiment of the work clothing in this final project include; 1 includes design creation process) stages; a) examines the theme "Dimantion", b) examines the sources of the idea of the Moss, c) examines the theme of trends Primigenial, d) examines the characteristics of fashion party night, e) examines the development of ideas through transformation, f) characteristics of the user who has an elegant, type g) make moodboard, h) apply the elements and principles of design in fashion, i) made a presentation drawing, sketching design, production sketching, design ornaments and fashion ilustration. 2) the process of making fashion party through three stages, namely: a) preparation phase which includes the taking of measures, making patterns, material selection, design calculations and material prices. b) stage of implementation include the placement of the pattern on the body, cutting and stitching, marking temporary stitches and redirect. c) stages of evaluation, namely the evaluation of I with the purpose of knowing the position on each piece of fashion, fashion in accordance with the tailoring techniques, evaluation of fashion II includes an assessment of the cable and the grand jury. 3) fashion Festival process includes three phases, namely; a) Preparation Committee formation, i.e. to determine the theme of the Festival, the determination of the budget funds as well as the determination of the time and place, applying the management entry for fashion, designing stage, lighting, music and a net for a smooth event. b) stage, namely the implementation of a plan that has been prepared good determination as well as the location and time of execution of the Festival took place. c the evaluation phase) of the entire activity from beginning to end which according to plan.

This was the final project results; 1) creation of design inspired by moodboard poured in the form of design, production sketching, sketching presentation drawing and fashion illustration. 2) night party dress works with the source of the idea of the MOSS mount Singgalang consists of sackdress and outer, using maxmara and crystal. This outfit shiloette Y and using the technique of slash quilting aims to get the texture of MOSS. 3) results in fewer fashion theme with Dimantion which was held on Friday March 24, 2017 at 18:30 GMT, at the Auditorium of the State University of Yogyakarta which was followed by 95 students. This clothing worn by Shasa from YAM (Yoyon AT Models) ordinal number 69 with the title of fashion "Bryophyta Singgalang" at the third session successfully and got a good response.

Keywords: Fashion Party night, Moss mount Singgalang, Dimantion.

KATA PENGANTAR

Puji Syukur atas kehadiran Tuhan Yang Maha Esa yang telah memberikan limpahan anugrah dan kenikmatan serta kesempatan sehingga penyusun dapat melaksanakan Proyek Akhir dengan Judul “BUSANA PESTA MALAM DENGAN SUMBER IDE LUMUT GUNUNG SINGGALANG DALAM PERGELARAN BUSANA *DIMANTION*” dari awal hingga proses penyusunan laporan dengan baik dan dengan pengalaman berharga yang mampu mendewasakan diri. Proyek Akhir ini mengambil sumber ide Lumut Gunung Singgalang ini diajukan untuk memenuhi sebagai persyaratan untuk memperoleh Gelar Ahli Madya D3 Teknik Busana.

Dalam pembuatan Proyek Akhir ini penyusun telah mendapatkan bantuan dari berbagai pihak. Untuk itu penyusun mengucapkan terimakasih kepada :

1. Ibu Dra. Widyabakti Sabatari, M. Sn selaku dosen Pembimbing Proyek Akhir dan Penasehat Akademik.
2. Bapak Triyanto, M.A, selaku Kaprodi Teknik Busana D3 dan sekretaris dalam ujian Proyek Akhir.
3. Ibu Sri Emy Yuli S, M. Si selaku dosen penguji dalam ujian Proyek Akhir
4. Ibu Dr. Mutiara Nugraheni selaku Ketua Jurusan Pendidikan Teknik Boga Dan Busana Universitas Negeri Yogyakarta.
5. Bapak Dr. Widarto, M. Pd selaku Dekan Fakultas Teknik Universitas Negeri Yogyakarta.
6. Bapak Prof. Dr. Drs. Sutrisna Wibawa, M. Pd selaku Rektor Universitas Negeri Yogyakarta.
7. Shasa model yang membawakan karya ini dengan baik dalam pergelaran busana *Dimantion*.
8. Seluruh pihak yang telah membantu sehingga Proyek Akhir ini dapat terselesaikan dengan baik .

Demikian yang dapat penulis sampaikan, semoga laporan ini dapat bermanfaat bagi para pembaca. Penulis mengharapkan kritik dan saran dari semua pihak terhadap laporan ini untuk lebih menyempurnakan.

Yogyakarta, 27 April 2017

Selviani Puji Saputri

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL	i
HALAMAN PENGESAHAN	ii
LEMBAR PERSETUJUAN	iii
LEMBAR PERNYATAAN	iv
LEMBAR PERSEMBAHAN	v
MOTTO	vi
ABSTRAK	vii
KATA PENGANTAR	ix
DAFTAR ISI	xi
DAFTAR TABEL	xii
DAFTAR GAMBAR	xiii
BAB I. PENDAHULUAN	
A. Latar Belakang Penciptaan	1
B. Batasan Istilah	4
C. Rumusan Penciptaan	6
D. Tujuan Penciptaan	7
E. Manfaat Penciptaan	7
BAB II. DASAR PENCIPTAAN KARYA	
A. Trend	9
B. Tema Penciptaan	16
C. Sumber Ide	19
1. Pengertian Sumber Ide	19
2. Penggolongan Sumber Ide	19
3. Sumber Ide yang Diambil	21
4. Pengembangan Sumber Ide.....	22
D. Disain Busana	24
1. Disain Busana	24
2. Prinsip Penyusunan <i>Moodboard</i>	29
3. Unsur dan Prinsip Disain	30

4. Teknik Penyajian Gambar.....	50
E. Busana Pesta	56
1. Deskripsi Busana Pesta	56
2. Penggolongan Busana Pesta	57
3. Karakteristik Busana Pesta.....	62
4. Pola Busana	64
5. Teknologi Busana	69
6. Hiasan Busana	76
F. Pergelaran Busana	79
BAB III. KONSEP PENCIPTAAN KARYA	
A. Konsep Penciptaan Desain Busana	86
B. Konsep Pembuatan Busana	89
C. Konsep Pergelaran Busana	90
BAB IV. PROSES, HASIL, PEMBAHASAN	
A. Proses.....	92
1. Proses Penciptaan Disain	92
2. Proses Pembuatan Busana	106
3. Penyelenggaraan Pergelaran Busana	147
B. Hasil	165
1. Hasil Penciptaan Desain	165
2. Hasil Pembuatan Karya Busana	168
3. Hasil Pergelaran Busana	168
C. Pembahasan	169
1. Penciptaan Desain Busana	169
2. Pembuatan Karya Busana	170
3. Penyelenggaraan Pergelaran Busana	171
BAB V. KESIMPULAN DAN SARAN	
A. Kesimpulan	173
B. Saran	175
DAFTAR PUSTAKA	176
LAMPIRAN	177

DAFTAR TABEL

Tabel 1. Warna sub tema primigenial.	13
Tabel 2. Rancangan harga.....	138
Tabel 3. Evaluasi proses I	143
Tabel 4. Evaluasi proses II	147
Tabel 5. Anggaran dana	156

DAFTAR GAMBAR

Gambar 1. Gunung Singgalang Sumatera Barat	23
Gambar 2. Lingkaran warna	40
Gambar 3. <i>Moodboard</i>	93
Gambar 4. Disain sketsa	96
Gambar 5. Visualisasi penerapan tema, trend, sumber ide, unsur-unsur dan prinsip desain busana pesta tampak depan.....	97
Gambar 6. Visualisasi penerapan tema, trend, sumber ide, unsur-unsur dan prinsip desain busana pesta tampak belakang.....	98
Gambar 7. Desain presentasi tampak depan	100
Gambar 8. Desain presentasi tampak belakang	101
Gambar 9. Sketsa produksi	103
Gambar 10. Desain hiasan <i>slash quilting</i>	105
Gambar 11. Desain hiasan rit logam	105
Gambar 12. Gambar kerja gaun bagian depan	107
Gambar 13. Gambar kerja gaun bagian depan	108
Gambar 14. Pola dasar badan sistem so'en	111
Gambar 15. Pola dasar rok.....	113
Gambar 16. Pola dasar lengan.....	115
Gambar 17. Pola kerah.....	116
Gambar 18. Pola badan & rok.....	117
Gambar 19. Mengubah pola sesuai disain	118
Gambar 20. Mengubah Pola <i>outer</i>	119
Gambar 21. Pecah pola <i>outer</i>	120
Gambar 22. Mengubah pola lengan sesuai disain.....	121
Gambar 23. Pecah pola lengan.....	122
Gambar 24. Pola jadi <i>sackdress</i>	123
Gambar 25. Pola jadi <i>outer</i> bagian luar	124
Gambar 26. Pola jadi <i>outer</i> bagian dalam.....	125

Gambar 27. Pola jadi <i>outer</i> bagian luar	126
Gambar 28. Pola jadi <i>outer</i>	127
Gambar 29. Pola <i>lining sackdress</i>	128
Gambar 30. Rancangan bahan <i>outer</i> menggunakan kain maxmara.....	132
Gambar 31. Rancangan bahan <i>sackdress</i> dan kombinasi <i>outer</i>	133
Gambar 32. Rancangan bahan <i>lining sackdress</i>	134
Gambar 33. Rancangan bahan <i>slash quilting</i>	135
Gambar 34. Rancangan bahan <i>slash quilting</i>	136
Gambar 35. Rancangan bahan <i>slash quilting</i>	136
Gambar 36. Desain panggung <i>Dimantion</i>	159
Gambar 37. <i>Fashion Illustration</i>	167

BAB 1

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Penciptaan

Fashion di Indonesia saat ini berkembang sangat pesat dan menuntut setiap desainer untuk ikut dalam mengembangkan kreativitas dalam bidang *fashion*. *Fashion* tidak bisa dilepaskan dari kehidupan, khususnya untuk kalangan anak muda atau mahasiswa yang mengikuti perkembangan tren *fashion* baik dalam negeri maupun luar negeri. Wisata alam seharusnya dikembangkan dan dilestarikan sebagai kekayaan alam bangsa Indonesia. Indonesia memiliki berbagai tempat wisata alam yang menarik, di antaranya adalah gunung, air terjun, telaga, goa, laut dan masih banyak lagi. Setiap daerah memiliki tempat wisata dengan ciri khas masing-masing yang ingin ditonjolkan dan menjadikan daya tarik bagi para wisatawan.

Pada saat ini, masyarakat Indonesia masih terbatas atau belum menggali sumber daya alam yang ada di Indonesia, yang sebenarnya kekayaan alam tersebut dapat memberikan ide dalam membuat suatu karya busana dengan memadukan trend yang ada pada saat ini. Busana wanita Indonesia yang semakin berkembang juga diiringi dengan meningkatnya peranan wanita dalam berbagai profesi. Meningkatnya kebutuhan akan busana menjadikan munculnya berbagai mode busana, oleh karena itu perancang harus bias menjadi konsultan dan desainer bagi pelanggan yang membutuhkan solusi dan dapat menciptakan ide-ide baru sesuai dengan tren mode busana yang sedang berkembang pada saat ini.

Dalam Proyek Akhir ini penyusun ingin membuat sebuah karya dengan judul Busana Pesta Malam dengan Sumber Ide Lumut Gunung Singgalang, dengan harapan penyusun dapat menggali pengetahuan, keterampilan dan kreativitas dalam mencipta disain busana. Menciptakan busana yang inovatif dan berinspirasi dari kekayaan alam yang ada di Indonesia, membuatnya dengan rapi dan menarik perhatian serta dikenal oleh masyarakat luas melalui pergelaran busana.

Dalam pembuatan busana pesta malam ini penyusun mengambil sumber ide Lumut Gunung Singgalang. Gunung Singgalang terletak di Kecamatan IV Koto, Kabupaten Agam, Sumatera Barat yang memiliki ketinggian sekitar 2877 mdpl (meter di atas permukaan air laut) dengan jenis gunung vulkanis yang sudah tidak aktif lagi. Artinya gunung Singgalang sudah tidak terjadi erupsi lebih dari dua ribu tahun yang lalu. Gunung berapi dapat berbentuk kerucut, kubah, berpuncak datar atau seperti menara, tergantung pada jenis letusan dan sifat-sifat fisik magma yang disemburkan. Gunung Singgalang termasuk gunung api berbentuk kerucut, tetapi karena sudah lama meletus sehingga puncaknya tererosi dan membentuk puncak yang relatif datar. Keindahan lain selain hutan lumut, gunung Singgalang terdapat telaga dewi pada puncak Singgalang yang merupakan kawah hasil erupsi ketika dua ribu tahun silam.

Gunung ini berjenis hutan gunung yang lembab dan banyak menyimpan kandungan air dengan aneka pohon yang diselimuti lumut tebal berwarna hijau yang begitu mendominasi. Lumut termasuk divisi *Bryophyta*. *Bryophyta* berasal dari bahasa Yunani *bryon* yang berarti “tumbuhan lumut”. Pada umumnya lumut berwarna hijau, karena mempunyai sel-sel dengan plastida yang menghasilkan

klorofil a dan b, dengan demikian lumut bersifat autotrof. Tumbuhan lumut merupakan tumbuhan yang hidup dan menyesuaikan diri dengan lingkungan darat, khususnya di tempat lembab dan basah. Lumut dapat hidup mulai dari dataran rendah hingga dataran tinggi, dan dari daerah tropis hingga daerah padang tundra di kutub. Di daerah hutan hujan tropis, lumut tidak hanya hidup di tanah dan bebatuan, tetapi juga hidup subur menutupi dedaunan tumbuhan lain. Lumut yang hidup menempel pada dedaunan disebut *epifit* dan hutannya disebut hutan lumut. Salah satunya yaitu Gunung Singgalang Sumatera Barat yang seluruh wilayahnya terdiri dari hutan lumut. Peranan tumbuhan lumut yaitu mampu merombak struktur batu menjadi tanah, selain itu lumut berperan dalam menjaga ketersediaan air dan mencegah banjir dalam ekosistem hutan serta menjaga tanah dari erosi, kekeringan pada musim kemarau.

Jenis lumut yang banyak ditemukan di hutan ini yaitu Lumut daun atau nama lainnya yaitu *Musci*. Lumut ini disebut sebagai lumut sejati, karena bentuk tubuhnya seperti tumbuhan kecil yang memiliki bagian akar (*rizoid*), batang, dan daun. Akar lumut terdiri atas selapis sel yang bersekat-sekat terkadang tidak sempurna. *Rizoid* tampak seperti rambut atau benang-benang, berfungsi sebagai akar untuk melekat pada tempat tumbuhnya dan menyerap air serta garam-garam mineral (makanan). Batang lumut tidak mempunyai jaringan pengangkutan dan jaringan penyokong. Pertumbuhan batang lumut hanya terjadi secara memanjang saja dan terbatas kurang dari 9 cm. Lumut daun dapat tumbuh di tanah-tanah gundul yang secara periodik mengalami kekeringan, di atas pasir bergerak, di

antara rumput-rumput, di atas batu cadas, batang pohon, di rawa-rawa, dan sedikit yang terdapat di dalam air.

Penyusun menerapkan sumber ide pada busana yaitu pada bentuk rok yang menyerupai gunung serta menggunakan teknik *slash quilting* pada beberapa bagian busana memberi efek lumut yang menempel pada permukaan gunung, selain itu penggunaan kain dengan warna yang menyerupai tumbuhan lumut. Busana Pesta Malam dengan Sumber Ide Lumut Gunung Singgalang akan ditampilkan pada acara pergelaran busana 2014 dengan tema “Dimantion”. Melalui pergelaran ini mahasiswa diharapkan dapat mengkaji berbagai kekayaan alam di Indonesia sebagai sumber ide sebuah karya busana, lebih memunculkan karakter diri mahasiswa untuk mengembangkan kreativitas tanpa batas dalam menciptakan suatu karya baik karya seni maupun karya teknologinyang akan berguna bagi pendidikan tentunya. Kekayaan alam tersebut dikemas dalam sebuah tren baru sehingga menghasilkan busana pesta malam yang *up to date*. Pergelaran ini dilaksanakan pada tanggal 24 Maret 2014 di Auditorium Universitas Negeri Yogyakarta.

B. Batasan Istilah

Untuk memperjelas maksud dan tujuan dari penulisan laporan Proyek Akhir ini, maka penulis merasa perlu memberikan batasan pengertian dari setiap istilah yang akan digunakan dalam proyek akhir ini, meliputi :

1. Busana Pesta Malam

Busana pesta malam adalah busana pesta yang digunakan untuk menghadiri pesta yang dilaksanakan pada malam hari atau busana untuk

digunakan pada kesempatan pesta dimalam hari, biasanya busana pesta terbuat dari bahan yang mewah dan hiasan yang berkilau-kilau, serta menggunakan teknik jahitan halus. Busana pesta ini digunakan untuk wanita dewasa dengan usia 20-25 tahun.

2. Sumber Ide Lumut Gunung Singgalang

Sumber ide adalah segala sesuatu yang dijadikan sebagai sumber inspirasi bagi seorang desainer untuk menciptakan suatu gagasan baru yang lebih inovatif. Dalam Proyek Akhir ini sumber ide yang diambil ialah Lumut Gunung Singgalang.

Gunung Singgalang terletak di Kecamatan IV Koto, Kabupaten Agam, Sumatera Barat yang memiliki ketinggian sekitar 2877 mdpl (meter di atas permukaan laut) dengan jenis gunung vulkanis yang sudah tidak aktif lagi. Gunung ini berjenis hutan gunung yang lembab dan banyak menyimpan kandungan air, dengan aneka pohon yang diselimuti lumut tebal berwarna hijau yang begitu mendominasi. Jenis lumut yang banyak ditemukan di hutan ini yaitu lumut daun atau nama lainnya *Musci*. Lumut daun dapat tumbuh di tanah-tanah gundul yang secara periodik mengalami kekeringan, di atas pasir bergerak, di antara rumput-rumput, di atas batu cadas, batang pohon, di rawa-rawa, dan sedikit yang terdapat di dalam air.

3. Pergelaran Busana *Dimantion*

Pergelaran merupakan cara untuk memperagakan, memperkenalkan dan memamerkan hasil karya kepada masyarakat umum yang dikenakan model atau peragawati dengan tujuan tertentu.

Pergelaran busana mahasiswa program studi Pendidikan Teknik Busana dan mahasiswa Teknik Busana angkatan 2014 yang dilaksanakan pada tahun 2017. Tema *Dimantion* memiliki arti kebingungan akan persepsi manusia dalam menanggapi sesuatu informasi yang seringkali bersifat manipulatif. Manusia menjadi bingung dengan buramnya batas antara baik dan jahat. Tema *Dimantion* mengacu pada *trend fashion 2017/2018* yaitu *Greyzone* sebagai visualisasi dalam sebuah masa dimana manusia kehilangan kemampuan untuk membedakan benar dan salah.

Berdasarkan istilah yang sudah dikemukakan dalam judul, dapat disimpulkan bahwa akan dilaksanakan sebuah pertunjukan busana yang menampilkan busana pesta malam dengan sumber ide Lumut Gunung Singgalang pada pertunjukan busana *Dimantion (Disoriented Of Human Perception)*. Busana pesta malam ini dirancang istimewa baik disain, jenis bahan, jenis hiasan, memperhatikan prinsip dan unsur disain serta dijadikan penyusun sebagai sumber ide dari penciptaan busana pesta malam dalam pertunjukan busana dengan tema “*Dimantion*”.

C. Rumusan Penciptaan

Berdasarkan uraian di atas maka dapat dirumuskan beberapa permasalahan yang akan dibahas dalam laporan proyek akhir ini, yaitu :

1. Bagaimana mencipta disain busana pesta malam dengan sumber ide Lumut Gunung Singgalang pada pertunjukan busana *Dimantion* ?
2. Bagaimana membuat busana pesta malam dengan sumber ide Lumut Gunung Singgalang pada pertunjukan busana *Dimantion* ?

3. Bagaimana menyelenggarakan pertunjukan busana *Dimantion* dan menampilkan busana pesta malam dengan judul busana “Bryophyta Singgalang” dengan sumber ide Lumut Gunung Singgalang?

D. Tujuan Penciptaan

Sesuai dengan rumusan masalah di atas, maka tujuan yang ingin dicapai dalam pembuatan proyek akhir ini meliputi :

1. Dapat menciptakan desain busana pesta malam dengan sumber ide Lumut Gunung Singgalang dalam pertunjukan busana dengan tema *Dimantion*.
2. Dapat membuat busana pesta malam dengan sumber ide Lumut Gunung Singgalang dalam pertunjukan busana dengan tema *Dimantion*.
3. Dapat menyelenggarakan pertunjukan busana dengan tema “*Dimantion*” dan menampilkan busana pesta malam “Bryophyta Singgalang” dengan sumber ide Lumut Gunung Singgalang.

E. Manfaat Penciptaan

Adapun manfaat dari proyek akhir ini antara lain :

1. Bagi Penyusun
 - a. Menambah pengetahuan dan keterampilan tentang pembuatan busana pesta malam dengan sumber ide Lumut Gunung Singgalang.
 - b. Memberikan kesempatan kepada mahasiswa untuk lebih kreatif dalam menciptakan karya-karya cipta busana pesta malam.
 - c. Memberikan kesempatan bagi mahasiswa untuk menerapkan berbagai kemampuan dan keahlian yang dibekali dengan pengetahuan selama mengikuti perkuliahan ke dalam konteks yang nyata.

- d. Melatih mahasiswa untuk mempublikasikan karyanya kepada khalayak umum melalui pergelaran busana dengan tema “Dimantion”.
 - e. Melatih mahasiswa untuk bisa bekerja sama dalam kepanitiaan dan sekaligus menerapkannya dalam pergelaran busana.
2. Bagi Program Studi
- a. Menghasilkan calon-calon desainer muda yang profesional dan kompeten sehingga mampu bersaing didunia kerja.
 - b. Melalui pergelaran busana diharapkan dapat mensosialisasikan kepada masyarakat luas tentang program studi Teknik Busana Fakultas Teknik Universitas Negeri Yogyakarta.
 - c. Memperkenalkan kepada masyarakat disain-disain yang dirancang oleh mahasiswa.
3. Bagi Masyarakat
- a. Memperoleh informasi tentang busana pesta malam dengan sumber ide Lumut Gunung Singgalang.
 - b. Memperoleh informasi bahwa mahasiswa Universitas Negeri Yogyakarta khususnya Fakultas Teknik, Teknik Busana dapat menciptakan dan mempertunjukkan hasil karya rancangan yang diakui oleh para desainer, pengamat mode, dan pengamat seni.
 - c. Menambah pengetahuan masyarakat tentang perkembangan trend saat ini.
 - d. Menambah referensi tentang busana-busana pesta.

BAB 11

DASAR PENCIPTAAN KARYA

A. Trend

1. Pengertian Trend

Trend merupakan suatu metode analisis yang ditunjukkan untuk melakukan suatu estimasi atau peramalan pada masa yang akan datang. Untuk melakukan peramalan dengan baik maka dibutuhkan berbagai macam informasi yang cukup banyak dan diamati dalam periode waktu yang relatif cukup panjang, sehingga hasil analisis tersebut dapat mengetahui sampai berapa besar fluktuasi yang terjadi dan faktor-faktor apa saja yang mempengaruhi terhadap perubahan tersebut.

Secara teoritis, dalam analisis hal yang paling menentukan adalah kualitas dan keakuratan dari data-data yang diperoleh, serta waktu atau periode dari data-data tersebut dikumpulkan. Jika data yang dikumpulkan tersebut semakin banyak maka semakin baik pula estimasi atau peramalan yang diperoleh. Sebaliknya, jika yang dikumpulkan semakin sedikit maka hasil estimasi atau peramalannya akan semakin jelek.

2. Trend 2017

Trend forecasting 2017-2018 mengambil tema *Grey Zone*, menggambarkan peralihan generasi yang sedang dialami saat ini. Memasuki dekade baru yang sangat berbeda dengan pola hidup yang mulai berubah karena saat ini hidup di era digital. *Grey Zone* merupakan

lapisan-lapisan generasi, mulai dari generasi yang bersentuhan dengan teknologi diusia matang bahkan senja, generasi yang bersentuhan dengan teknologi mulai dari remaja dan generasi yang bersentuhan dengan teknologi sejak masa kanak-kanak. Zona abu-abu diartikan sebagai kegalauan setiap generasi dalam masa peralihan ini. Meski didominasi oleh kegelapan, dimana kebenaran dan kesalahan menjadi sesuatu yang relatif dan abu-abu, namun bukan berarti tidak ada harapan yang mungkin muncul akibat adaptasi kemanusiaan kita terhadap masa yang tidak terlalu memberikan kecerahan harapan dan stabilitas sistem kehidupan. Berikut pengelompokan *trend* 2017 :

a. Archean

Archean merupakan salah satu tema yang diilhami oleh berbagai bentuk dan warna tampilan material purba yang telah berinteraksi dengan alam. Kesannya alami dan naif, bahkan kadang terlihat primitif seperti nuansa *SAVAGE MODERN*.

Archean terdiri dari berbagai bentuk dan warna tampilan material purba yang telah berinteraksi dengan alam (angin, air, sinar matahari) ada bentuk yang menyerupai bongkahan karang yang berkesan kasar. Karakter *SAVAGE MODERN* dihadirkan sebagai elemen pada busana dengan tampilan yang seolah massif dan penuh (*bulky*), namun bisa pula terlihat pipih, lembut mengalir, dan ringan.

Gaya natural pada busana dapat ditampilkan melalui pemilihan warna bahannya. Sementara gaya naif dan *primitive* diperoleh melalui potongan

busana. Aneka bentuk tersebut ditampilkan dalam perpaduan antara warna-warna natural dengan warna-warna yang jernih dan cemerlang bagai batuan mineral.




1) *Tectonic*

Mengingatkan pada lapisan lempengan bumi yang mengandung bebatuan, tanah maupun pasir. Berkesan gersang namun bervolume dan memiliki permukaan halus dan nyaman disentuh.

2) *Primigenial*

Terinspirasi dari simbiose kehidupan antara organisme seperti elemen kayu dan jamur, lumut atau sarang binatang seperti lebah dan burung, akar-akaran yang mencari mineral dan bahan makanan jauh kedalam tanah, atau bakteri yang saling bersimbiosa dibantu dengan sinar matahari, menghasilkan perpaduan unik antara warna gelap dan warna-warna menyala.

Tabel 1. Warna Sub Tema Primigenial

Warna sub tema <i>primigenial</i>	
	<i>Universal Khaki</i>
	<i>Electric Indigo</i>
	<i>Teal</i>
	<i>Flame</i>
	<i>Raw Umber</i>
	<i>Mud Grey</i>

3) *Residuum*

Menampilkan bentuk dan elemen bumi yang keras, kasar seperti bebatuan vulkanik, mineral, fosil, kayu, namun memiliki efek dekoratif yang terkesan mahal namun tidak umum.

b. Vigilant

Vigilant merupakan paduan yang selaras antara kerinduan pada masa lalu ketika banyak digunakan bahan-bahan alami dengan tuntutan masa kini yang banyak mengandalkan teknologi digital. Perpaduan kontras namun tenang antara gaya *konservatif* dengan modern, gaya timur dengan barat, kesederhanaan dengan kecanggihan, menghasilkan tampilan *NEO BASIC*. *NEO BASIC* merupakan perpaduan kontras namun tenang antara gaya *konservatif* dengan modern, gaya timur dengan barat, kesederhanaan dengan kecanggihan. Ditampilkan melalui *basic shape* dan *simple cutting*, dengan dominasi warna-warna kalem dan muram, serta tekstur yang alami.

1) *Numericraft*

Inspirasi dari bentuk yang dihasilkan dari pengolahan yang cermat seperti dengan teknologi komputer. Meskipun memanfaatkan mesin-mesin canggih yang sebetulnya dapat meraih bentuk apapun, namun tetap memilih menjaga kemurnian bentuk basic yang sederhana, namun pada detail dapat terlihat analisa perhitungan yang konsisten.

2) *Affix*

Keunikan yang bervariasi dalam teknik pasang sambung untuk menggabungkan material yang berbeda. Permainan olah bahan juga akan memperkaya penampilannya, meskipun tampil komposisi warna natural yang ringan.

3) *Substansial*

Menonjolkan karakteristik dari material yang digunakan, meskipun dengan proses teknologi tinggi, lebih ke permainan komposisi bidang pada bentuk yang sederhana, untuk memberi kesan kokoh, berat dan padat, mencerminkan kehadiran sesuatu yang solid dan substansial.

c. *Cryptic*

Merepresentasikan kelompok individu yang cerdas, optimis dan ambisius. Berani dan kreatif untuk mencoba hal-hal yang belum pernah terjamah dan diluar pemikiran orang lain. 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, dramatik, misterius, bahkan cenderung avant garde, menjadi suatu kesatuan gaya *freaky elegance*. Gaya *freaky elegance* ditampilkan melalui bentuk dan warna-warni yang mengingatkan pada *phantom* (hantu) serta sosok makhluk aneh dan misterius dalam film-film fiksi ilmiah.

1) *Responsive*

Diilhami oleh bentuk modular yang mengingatkan pada bentuk organisme yang memiliki respon tinggi terhadap habitatnya dan memiliki kemampuan bertahan hidup tinggi. Dibuat dengan tingkat keilmuan dan ketrampilan tinggi.

2) *Iridescent*

Gambaran warna yang cenderung berpendar / menyebar dan berubah warna seperti serangga (kumbang, sabililer, kepik) memiliki susunan yang kompleks dan karakter estetika warna-warni metal dan tumpukan atau jalinan material yang menciptakan kesan keindahan penuh misteri.

3) *Critter*

Creppy mengingatkan kita pada sosok-sosok makhluk aneh dalam film fiksi ilmiah. Banyak diterapkan ornament dan detail menyerupai bentuk sisik, mata majemuk, atau ruas-ruas tubuh binatang. Kesan *high-tech* dimunculkan dengan pemakaian bahan-bahan metalik.

d. *Digitarian*

Diilhami oleh generasi Z yang tidak mengenal dunia tanpa internet menyerap apa yang diamati dari internet, generasi Z menerjemahkan kembali gambar-gambar nostalgia melalui kaca mata millennium ketiga. Secara keseluruhan gaya digitarian tampil *casual ambiguous*, dimana prinsip-prinsip disain tidak lagi menjadi pakem. Gaya *space age* dihadirkan kembali dengan warna-warna *post mo*, gaya *opart* tampil lebih modern seperti digital *illusion*, dan seterusnya. Warna, garis dan bentuk geometris memberi kesan bermain dan menyenangkan, namun aksen dan detail busana didisain dengan seksama dan penuh perhitungan.

1) *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.

2) *Prodigy*

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

3) *Alpha Grid*

Warna, garis dan bentuk geometris di desain 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.

Berpedoman dari *trend* 2017 yang telah disebutkan di atas, perancang mencoba menciptakan busana pesta yang disesuaikan dengan *trend* yang sedang berkembang, busana yang perancang ciptakan masuk pada kategori *trend Archean* dengan ciri busana yang simpel dan tidak terlalu banyak detailnya.

B. Tema Penciptaan

1. Pengertian Tema

Menurut The Liang Gie (1976), secara garis besar tema merupakan ide pokok yang dipersoalkan dalam karya seni. Ide pokok suatu karya seni

dapat dipahami atau dikenal melalui pemilihan *subject matter* (pokok soal) dan judul karya. Pokok soal dapat berhubungan dengan nilai estetis atau nilai kehidupan, yakni berupa : objek-objek alam kebendaan, suasana atau peristiwa yang metafora atau alegori.

2. Tema Pergelaran *Dimantion*

Dimantion (Disoriented Of Human Perception) diambil dari kata *Disoriented* (Kebingungan), *Human* (Manusia), *Perception* (Persepsi, tanggapan daya memahami/menanggapi sesuatu). Saat ini kita hidup dalam masa yang samat tidak nyaman, dimana manusia berada pada paradigma terbesar sepanjang sejarah ketergantungan kepada *NET* . Keputusan dan pemikiran diarahkan oleh pergerakan media social, sehingga meskipun secara naluriah didorong oleh keinginan untuk menjadikan habitat yang lebih baik untuk generasi mendatang, kecepatan pergerakan *NET* dengan kekayaan informasi visualnya seringkali manipulative. Berita yang koruptif menstimulasi dan memanipulasi rasa, bahkan merubah jalan pemikiran dalam tempo sepersekian detik, menumpulkan empati dengan pembenaran-pembenaran yang menunjang kebutuhan siapapun yang memiliki kepentingan dalam “Perang Media”. Fenomena buramnya batas antara baik dan jahat , hitam dan putih, sehingga banyak sekali kasus yang terjebak dalam wilayah abu-abu / *grey area* bisa dijelaskan dalam istilah dalam dunia psikologi sosial dan marketing yang disebut *self-licensing*.

Trend 2017/2018 ini dinamakan *GREY ZONE* sebagai visualisasi dalam sebuah masa, dimana kita kehilangan kemampuan untuk

membedakan benar dan salah, hitam dan putih, sedangkan standar penilaian beralih pada subyektifitas pembuat keputusan tersebut. Seorang pejuang kebenaran bisa saja dihujat habis-habisan dan difitnah oleh massa, yang merasa yakin bahwa beberapa provokasi yang disebabkan oleh lawan politik atau lebih parahnya sekedar pencuri lalu lintas bagi keuntungan iklan didalamnya. Sebaliknya, seorang berperilaku monster bisa tiba-tiba menjadi pahlawan dan diagungkan sebagai *rockstar*.

Sejarah manusia membuktikan, bahwa kegelapan dan cahaya adalah bagian dari kehidupan manusia yang memiliki kemampuan untuk menyesuaikan diri dan bertahan dalam beragam kondisi kehidupan tertanam dalam gen kita selama ribuan tahun sejarah manusia. Oleh karena itu, meski didominasi oleh kegelapan, dimana kebenaran atau kesalahan menjadi sesuatu yang relative dan abu-abu, namun bukan berarti tidak ada warna atau harapan yang mungkin muncul akibat adaptasi kemanusiaan kita terhadap masa yang tidak terlalu memberikan kecerahan harapan dan stabilitas sistem kehidupan.

Tema *Dimantion* memiliki makna kebingungan akan persepsi manusia dalam menanggapi sesuatu yang sering kali bersifat manipulatif. Informasi manipulatif ini dipicu oleh pergerakan *NET* (Media Sosial). Berita yang muncul memanipulasi rasa dan merubah jalan pikir manusia dalam waktu sepersekian detik. Manusia menjadi bingung dengan buramnya batas antara baik dan jahat. Tema *Dimantion* mengacu pada Trend Fashion 2017/2018 yaitu *Greyzone* sebagai visualisasi dalam sebuah

masa dimana manusia kehilangan kemampuan untuk membedakan antara yang benar dan yang salah.

C. Sumber Ide

1. Pengertian Sumber Ide

Sumber ide adalah segala sesuatu yang dapat menimbulkan ide seseorang untuk menciptakan ide baru (Sri Widarwati, 1996 : 58). Sumber ide merupakan segala sesuatu yang digunakan atau dijadikan sebagai buah pendapat untuk dijadikan latar belakang pembuatan suatu desain. Pengambilan ide dalam pembuatan suatu desain harus jelas terlihat, sehingga orang akan dengan mudah mengenali sumber ide hanya dengan melihat busana yang dibuat. Sumber ide dapat diambil dari benda-benda yang ada disekeliling kita dan peristiwa-peristiwa yang terjadi untuk menciptakan kreasi baru dalam menciptakan busana. Widjiningsih (1990 : 70) mengatakan sumber ide adalah sesuatu yang dapat merangsang lahirnya suatu kreasi baru.

Berdasarkan penjelasan diatas penyusun menyimpulkan bahwa sumber ide adalah sesuatu yang dapat dijadikan inspirasi untuk membuat disain baru yang inovatif.

2. Penggolongan Sumber Ide

Secara garis besar sumber ide dalam menciptakan suatu busana digolongkan menjadi empat kelompok (Sri Widarwati,1996) yaitu:

- a. Sumber ide dari pakaian penduduk dunia, termasuk pakaian daerah Indonesia.

- b. Sumber ide dari benda-benda alam, seperti : warna dan bentuk dari binatang, tumbuh-tumbuhan, gelombang laut dan bentuk-bentuk geometris.
- c. Sumber ide dari peristiwa-peristiwa nasional maupun internasional, misalnya : PON, *Sea Games*, Olimpiade maupun hari kemerdekaan.
- d. Sumber ide dari pakaian kerja, busana yang dapat digunakan sebagai sumber ide adalah busana kerja yang dapat menunjukkan identitas pemakainya, misalnya : hakim, dokter, tentara, dan sebagainya.

Berdasarkan penjelasan di atas penyusun menyimpulkan bahwa sumber ide adalah segala sesuatu yang ada di alam baik penduduk, benda-benda alam, benda-benda geometris dan peristiwa-peristiwa penting nasional maupun internasional yang dapat menimbulkan ide seseorang untuk menciptakan ide baru. Pada penciptaan Busana Pesta Malam dengan Sumber Ide Lumut Gunung Singgalang, termasuk dalam penggolongan sumber ide dari benda-benda alam.

3. Teori Pengembangan Sumber Ide

Dari enam kelompok besar sumber ide di atas ada lagi bagian dari kelompok tersebut, yang dapat dijadikan sumber ide, hal ini bergantung kepada si pencipta. Menurut Chodiyah dan Wisri A. Mamdy (1982: 172) hal-hal yang dapat diambil sebagai sumber ide diantaranya :

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

Berdasarkan penjelasan di atas penyusun menyimpulkan bahwa pengambilan sumber ide hendaknya mengetahui detail-detail dari sumber ide yang akan dipakai, suatu kreasi yang dirancang tidak harus dengan

syarat-syarat tertentu yang baku, tetapi sumber ide yang diambil jelas terlihat pada disain dari sumber ide tersebut. Setiap orang mempunyai cara pandang yang berbeda terhadap suatu ide yang sama akan menghasilkan cara kerja yang berbeda.

Untuk penciptaan busana pesta malam dengan sumber ide Lumut Gunung Singgalang, pengambilan sumber idenya berdasarkan ciri khusus dari sumber ide tersebut yaitu terletak pada bagian rok bersiluet A yang menyerupai siluet sebuah gunung. Selain itu juga berdasarkan warna dari sumber ide yaitu warna lumut yang ada di Gunung Singgalang Sumatera Barat.

4. Deskripsi Sumber Ide yang diambil

Untuk mengembangkan sumber ide yang akan dituangkan dalam penciptaan busana hendaknya mengetahui detail-detail dari sumber ide yang akan dipakai. Suatu kreasi tidak terpancang dari syarat-syarat tertentu yang baku, sehingga orang lain akan mengenali sumber ide tersebut. Setiap orang akan mempunyai cara pandang yang berbeda untuk suatu sumber ide, tergantung dari sisi mana melihatnya. Oleh karena itu dengan sumber ide yang sama, bisa saja menghasilkan karya yang berbeda. Sumber ide merupakan penuangan inspirasi dari tema yang digunakan.

Sumber ide yang diambil pada proyek akhir ini adalah Gunung Singgalang. Gunung Singgalang merupakan obyek wisata gunung lumut yang terletak di Kecamatan IV Koto, Kabupaten Agam, Sumatera Barat

yang memiliki ketinggian sekitar 2877 mdpl dengan jenis gunung vulkanis yang sudah tidak aktif lagi.



Gambar 1

Gunung Singgalang Sumatera Barat

<http://travelplusindonesia.blogspot.co.id/2012/06/singgalang-memikat-pendaki-dengan-hutan.html>

5. Pengembangan Sumber Ide

Menurut Dharsono Sony Kartika (2004: 102-104) di dalam karya seni, *shape* digunakan sebagai simbol perasaan seniman di dalam menggambarkan objek hasil *subject matter*, maka tidaklah mengherankan apabila seseorang kurang dapat menangkap atau mengetahui secara pasti tentang objek hasil pengolahannya. *Shape* bisa berupa : (a) yang menyerupai wujud alam (*figur*) dan (b) yang tidak sama sekali menyerupai wujud alam (*non figur*). Di dalam pengolahan objek akan terjadi perubahan wujud sesuai dengan selera maupun latar belakang sang senimannya. Perubahan wujud tersebut antara lain :

a. Stilisasi

Stilisasi merupakan cara penggambaran untuk mencapai bentuk keindahan dengan cara menggayakan objek dan atau benda yang digambar, yaitu dengan cara menggayakan setiap kontur pada objek atau benda tersebut. Contoh: karya seni yang banyak menggunakan bentuk stilisasi yaitu penggambaran ornamen untuk; motif batik, tatah sungging kulit, lukisan tradisional Bali, dan sebagainya.

b. Distorsi

Distorsi merupakan penggambaran bentuk yang menekankan pada pencapaian karakter, dengan cara menyangatkan wujud-wujud tertentu pada benda atau objek yang digambar. Misalnya pada penggambaran tokoh figur Gatutkaca pada wayang kulit purwa. Semua shape dibuat menjadi serba sangat kecil dan atau mengecil. Demikian juga pada penggambaran topeng: warna merah, mata melotot. Untuk melebihkan bentuk karakter figur tokoh angkara murka pada topeng Raksasa dan Wayang Wong di Bali atau topeng Klana dari cerita Panji di Jawa.

c. Transformasi

Transformasi adalah penggambaran bentuk yang menekankan pada pencapaian karakter, dengan cara memindahkan (trans=pindah) wujud atau figur dari objek lain ke objek yang digambar. Penggambaran manusia berkepala binatang pada pewayangan untuk menggambarkan perpaduan sifat antara binatang dan manusia, menggambarkan manusia setengah dewa, semuanya mengarah pada penggambaran wujud untuk mencapai karakter ganda.

d. Deformasi

Deformasi merupakan penggambaran bentuk yang menekankan pada interpretasi karakter, dengan cara mengubah bentuk objek dengan cara menggambarkan objek tersebut dengan hanya sebagian yang dianggap mewakili, atau pengambilan unsure tertentu yang mewakili karakter hasil interpretasi yang sifatnya sangat hakiki. Perubahan bentuk semacam ini banyak dijumpai pada seni lukis modern. Unsur-unsur yang dihadirkan merupakan komposisi yang setiap unsurnya menimbulkan getaran karakter dari wujud ekspresi simbolis.

Dari uraian di atas dapat diambil kesimpulan bahwa penulis mengembangkan sumber ide dengan cara transformasi. Transformasi merupakan penggambaran bentuk yang menekankan pada pencapaian karakter dengan cara memindahkan wujud atau figure dari objek yang digambar. Pada busana pesta malam ini bentuk gunung diwujudkan pada outer bagian depan yang menyerupai bentuk gunung, sedangkan tekstur lumut diaplikasikan menggunakan teknik slash quilting untuk mendapatkan tekstur dan bentuk lumut.

D. Disain Busana

1. Disain Busana

a. Pengertian Disain Busana

Untuk membuat suatu model busana pesta malam, terlebih dahulu harus membuat disain busana. Dalam memilih suatu disain busana untuk pesta malam diperlukan pengetahuan dan ketelitian agar dapat

memilih disain yang tepat sesuai keinginan kita. Disain merupakan suatu rancangan atau gambaran suatu objek atau benda yang dibuat berdasarkan susunan dari garis, bentuk dan tekstur (Sri Widarwati, 1993: 2). Sedangkan (Arifah A.riyanto, 2003: 1) mengatakan disain adalah rancangan sesuatu yang dapat diwujudkan pada benda nyata atau perilaku manusia yang dapat dirasakan, dilihat, dan diraba. Dalam pembuatan disain busana pengetahuan mengenai unsur-unsur dan prinsip-prinsip disain perlu diketahui dan dipelajari (Sri Widarwati, 1993: 2).

Berdasarkan penjelasan di atas penyusun menyimpulkan bahwa disain adalah suatu rancangan atau gambaran dari suatu objek yang berupa susunan garis, bentuk, warna, tekstur dan ukuran yang dapat dirasakan, dilihat, didengar dan diraba.

Disain busana untuk pesta malam yang dipakai oleh seseorang harus menutupi bagian yang kurang baik dan menonjolkan sesuatu yang indah.

b. Penggolongan Disain

Terdapat dua macam disain, yaitu :

1) Disain struktur

Disain struktur adalah disain berdasarkan bentuk, ukuran, warna dan tekstur dari suatu benda. Disain dapat berbentuk benda yang memiliki tiga ukuran (dimensi) maupun gambaran dari suatu benda dan dikerjakan diatas kertas. Menurut Arifah A. Riyanto (2003)

yang dimaksud disain *structural* pada busana ialah suatu susunan garis, bentuk yang dipadukan menjadi suatu rancangan model busana yang dapat berbentuk menjadi berbagai siluet. Sedangkan Sri Widarwati (1996: 2) mengatakan disain struktur pada disain busana mutlak harus dibuat dalam suatu disain dan disebut siluet. Berdasarkan garis yang digunakan dibedakan berbagai macam struktur dasar siluet model pakaian. Macam-macam siluet tersebut adalah Siluet A (gaun terusan dengan bagian badan yang ketat tetapi kemudian melebar kebawah), I (gaun terusan dengan bentuk longgar dan lurus dari atas ke bawah), Y (gaun terusan dengan bagian badan sangat longgar tetapi rok nya ketat), X (gaun terusan dengan bagian badan biasa, pinggang ketat dan bagian bawahnya bermodel payung), H (busana yang mempunyai garis luar lurus dari atas kebawah, ditengah dipotong oleh garis melintang) dan *bustle* (gaun terusan yang pada bagian pantat besar dan turun kebawah mengecil).

Berdasarkan pendapat di atas penyusun menyimpulkan bahwa disain struktur adalah suatu disain busana yang mutlak harus dibuat dalam suatu disain melalui suatu susunan garis, bentuk, ukuran, warna dan tekstur dari suatu benda yang dipadukan menjadi suatu rancangan model busana yang dapat berbentuk menjadi berbagai siluet.

Adapun syarat-syarat disain struktur meliputi :

- a) Bentuk sederhana dan indah.
- b) Disesuaikan dengan warnanya.
- c) Proporsi yang baik.
- d) Dibuat dari bahan yang sesuai.

2) Disain Hiasan

Disain hiasan pada disain busana adalah bagian-bagian dalam bentuk struktur yang tujuannya untuk mempertinggi keindahan disain strukturnya.

(Widjningsih 1992: 2) mengatakan adapun syarat-syarat desain hiasan meliputi :

- a) Penggunaan hiasan tidak berlebihan
- b) Letak hiasan mempertimbangkan bentuk strukturnya.
- c) Memperhatikan efek-efek yang ditimbulkan dari latar belakang desain struktur.
- d) Pola hiasan disesuaikan dengan bentuk badan.
- e) Hiasan harus sesuai dengan bahan desain strukturnya.

Desain hiasan juga dapat diartikan sebagai desain dekoratif yaitu suatu desain yang dibuat untuk memperindah desain struktur baik sebagai hiasan saja maupun mempunyai fungsi ganda (Arifah A. Riyanto, 2003: 72). Desain hiasan pada busana adalah bagian-bagian dalam bentuk struktur yang tujuannya untuk mempertinggi keindahan desain struktur (Sri Widarwati 2000: 2).

Menurut Arifah A. Riyanto (2003), desain busana dapat dibagi menjadi tiga bagian, yaitu :

1) Desain Fungsional

Desain fungsional yaitu desain yang memperhatikan tentang manfaat dan penampilan dari busana yang dipakai seseorang. Hal ini dapat dilihat dari keseluruhan ataupun bagian-bagiannya. Contohnya busana untuk sekolah, tidur, kerja, saku, kancing, dan lain-lain. Oleh karena itu, dalam membuat busana perlu dipikirkan secara keseluruhan dari fungsi busana tersebut dan bagian-bagiannya.

2) Desain Struktural

Desain Struktural adalah suatu susunan garis, bentuk, yang dipadukan menjadi suatu rancangan model busana yang dapat berbentuk menjadi berbagai macam siluet, seperti A, S, H, I, Y dan *bustle*.

3) Desain Dekoratif

Desain dekoratif adalah suatu desain yang dibuat untuk memperindah desain strukturnya baik hiasan saja maupun mempunyai fungsi ganda. Yang bersifat dekoratif lebih dekat hubungannya dengan pengaruh *visual* dan penampilannya. Jadi, apabila hiasan tersebut dihilangkan tidak akan mempengaruhi struktur desain busananya, seperti peletakkan renda pada bagian dada, lipit jarum, hiasan dengan berbagai teknik menghias (menyulam, terawang, bordir, aplikasi, dan lain-lain), bisban, kerah, quilting. Selain yang bersifat dekoratif saja, adapula yang berfungsi ganda, ialah bersifat dekoratif dan bersifat fungsional,

misalnya kancing, *smoke*, kerutan dengan elastis atau benang karet, saku, manset.

Berdasarkan penjelasan diatas penyusun menyimpulkan bahwa disain hiasan adalah suatu disain atau bagian-bagian dalam bentuk struktur yang bertujuan untuk memperindah dan mempertinggi disain struktur baik sebagai hiasan saja maupun mempunyai fungsi ganda.

2. Prinsip Penyusunan *Moodboard*

(Maharani Sukolo 2009: 145) mengistilahkan *mood* adalah kumpulan gambar, photo, warna bahkan objek yang disusun menyatu untuk memvisualisasikan sebuah tema atau ide koleksi.

Manfaat *mood board* yaitu :

- a. Memberikan gambaran yang lebih jelas mengenai karya yang akan dibuat oleh seorang desainer. Memberikan gambaran mengenai tujuan dan manfaat yang akan diperoleh dari karya yang dibuat.
- b. Merumuskan berbagai macam ide yang semula bersifat abstrak menjadi sebuah disain karya yang konkrit.
- c. Sebagai media pembelajaran.
- d. Sebagai media perencanaan pada kegiatan industri busana dan kriya tekstil, seperti butik, industri garmen, atau industri kriya tekstil.

Cara membuat *mood board* yaitu :

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

Dari tema dijabarkan dalam :

- 1) *The moods* (suasana pengaruh).
 - 2) *The inspiration* (sumber ide, sumber inspirasi).
 - 3) *The colors* (warna).
 - 4) *The fabrics* (bahan).
 - 5) *The shapes & style* (bentuk/siluet & gaya).
 - 6) *The accessories* (aksesoris)
- b. Menyiapkan alat dan bahan.
 - c. Mengumpulkan gambar-gambar yang sesuai dengan tema yang akan diangkat menjadi karya.
 - d. Memotong gambar-gambar.
 - e. Menyusun dan menempelkan potongan gambar-gambar.
 - f. Menggambar disain karya.
3. Unsur dan Prinsip Disain

Unsur-unsur dan prinsip-prinsip disain adalah pengetahuan yang dapat digunakan oleh seorang desainer untuk memecahkan masalah-masalah yang dihadapi dalam pembuatan disain (Chodiyah & Wisri A Mamdy, 1982: 48).

a. Unsur Disain

Unsur desain adalah segala sesuatu yang digunakan untuk menyusun suatu rancangan (Sri Widarwati, 1993: 7). Pendapat lain ada yang mengatakan bahwa unsur desain atau elemen desain yaitu segala sesuatu yang disusun untuk mendapatkan desain, (Prapti Karomah dan

Sicilia S, 1986: 35). Pendapat lain ada juga yang mengatakan bahwa unsur disain adalah pengetahuan yang diperlukan untuk membuat atau menciptakan suatu disain busana yang unsur-unsur disain meliputi :

1) Garis

Garis adalah unsur yang dapat dipergunakan untuk mewujudkan emosi, dengan garis pula dapat menggambarkan sifat sesuatu (Widjiningsih, 1982: 3). Menurut Prapti Karomah dan Sicilia Sawitri (1986), garis adalah himpunan atau kumpulan titik-titik yang ditarik dari satu titik ke titik yang lain, sesuai dengan arah tujuannya. Arifah A Riyanto (2003: 29), mengatakan bahwa garis merupakan suatu penghubung dua buah titik dalam suatu disain busana, garis sebagai salah satu unsur yang diperlukan dan mempengaruhi suatu model busana. Sedangkan menurut Dharsono Sony Kartika (2004) garis bukan hanya sebagai garis tetapi kadang sebagai simbol emosi yang diungkapkan lewat garis, atau lebih tepat disebut goresan. Menurut Sri Ardiati Kamil (1986) macam-macam garis mempunyai sifat yang memberi pengaruh pada perbandingan badan. Sifat-sifat garis tersebut ialah :

a) Garis *vertikal*

Garis *vertikal* pada bebe akan memberi pengaruh memanjangkan bila ia dipakai oleh orang yang berbadan pendek. Tapi bagi orang yang tinggi, garis-garis vertical itu akan membuat dirinya kelihatan makin tinggi.

b) Garis horizontal

Garis horizontal yang dipakai pada bebe akan memberi pengaruh memendekkan orang yang berbadan tinggi. Sebaliknya, orang dengan bentuk tubuh pendek dan gemuk akan kelihatan lebih pendek dan gemuk.

c) Garis diagonal

Garis diagonal yang dipakai pada bebe akan membuat pemakainya tampak lebar. Ini tergantung pada arah garis diagonal itu. Makin datar garis itu, makin pengaruhnya akan tampak melebar. Tapi kalau garis diagonal itu makin tegak, maka ia memberi pengaruh memanjangkan seseorang.

d) Garis lengkung

Garis lengkung yang dipakai pada bebe akan memberi pengaruh memperbesar dan si pemakai akan tampak luwes.

e) Garis berbentuk V

Garis berbentuk V dapat memberi pengaruh mengecilkan bentuk seseorang, kecuali bila bentuk V ini terlalu lebar, maka ia justru akan memberi pengaruh melebarkan bentuk tubuh.

f) Garis patah

Garis patah pada bebe akan memberi pengaruh memotong suatu garis yang panjang dan lurus sehingga si pemakai akan kelihatan pendek.

Dari pengertian-pengertian di atas dapat disimpulkan bahwa garis adalah goresan dari satu titik ke titik yang lain di atas suatu permukaan benda yang dapat menggambarkan emosi atau dapat menyampaikan pesan kepada orang yang melihatnya.

Menurut Chodiyah dan Wisri. A. Mamdy (1982) dalam desain busana unsur garis mempunyai fungsi sebagai berikut:

- a) Membatasi bentuk strukturnya (siluet).
 - b) Membagi bentuk stukturnya menjadi bagian-bagian yang merupakan hiasan dan menentukan disain.
 - c) Menentukan periode dari suatu busana (siluet).
 - d) Memberi arah dan pergerakan.
- 2) Arah

Setiap garis mempunyai arah yaitu : mendatar (*horizontal*), tegak lurus (*vertikal*), miring ke kiri dan miring ke kanan (*diagonal*). Masing-masing arah memberi pengaruh berbeda terhadap si pengamat (Sri Widarwati, 1996: 8). Menurut Arifah A Riyanto (2003), antara garis dan arah saling berkaitan, karena semua garis mempunyai arah *vertikal*, *horizontal*, *diagonal* dan lengkung. Sedangkan (Widjiningsih 1982: 4) mengatakan arah dibagi menjadi empat macam :

- a) Arah mendatar (*horizontal*), memberi kesan tenang, tentram dan pasif.
- b) Arah tegak lurus (*vertikal*), memberi kesan agung, kokoh, stabil dan berwibawa.

- c) Miring ke kiri, memberi kesan lincah, gembira dan melukiskan gerakan perpindahan yang dinamis.
- d) Miring ke kanan, memberi kesan lincah, gembira dan melukiskan gerakan perpindahan yang dinamis.

Berdasarkan pengertian di atas, arah adalah perwujudan dari suatu benda yang dapat dirasakan adanya arah tertentu dan bisa menimbulkan rasa ataupun kesan yang berbeda-beda. Arah dalam busana sangat penting, karena arah dapat memberi kesan yang dapat merubah bentuk tubuh si pemakai. Sehingga arah garis sangat mempengaruhi kesan dari tubuh seorang model dan dapat memperindah busana saat dikenakan.

3) Bentuk

Menurut Arifah A Riyanto (2003) dalam sebuah busana akan didasarkan pada beberapa bentuk yang biasanya bentuk geometris atau bentuk lainnya, sebagai variasi pada vigur seseorang atau pada busana. Jadi bentuk adalah suatu bidang maupun ruang yang terbentuk oleh adanya hubungan garis. Setiap benda mempunyai bentuk tersendiri menurut sifatnya. Bentuk dapat dibedakan menjadi dua, yaitu bentuk geometris dan bentuk bebas.

a) Bentuk geometris yaitu bentuk-bentuk yang dibuat dengan garis-garis atau menggunakan alat-alat ukur. Bentuk-bentuk yang dibuat dengan garis lurus antara lain bentuk segiempat, segitiga, persegi panjang, trapesium dan lain-lain.

b) Bentuk bebas yaitu bentuk-bentuk alam, misalnya bentuk bunga, daun, titik air, pohon-pohon dan lain-lain (Prapti Karomah dan Sicilia Sawitri, 1986: 40).

Unsur bentuk ada dua macam yaitu bentuk dua dimensi dan bentuk tiga dimensi. Bentuk dua dimensi adalah bidang datar yang dibatasi oleh garis, sedangkan bentuk tiga dimensi adalah ruang yang bervolume yang dibatasi oleh permukaan. Dalam pembuatan disain sebuah busana bentuk dibutuhkan untuk mendapatkan suatu disain karya baru, bentuk pada disain dapat diterapkan dalam bentuk saku, kerah, lengan, dan sebagainya yang dapat divariasikan dengan berbagai macam bentuk.

4) Ukuran

Disain dipengaruhi oleh ukuran, sehingga untuk memperoleh disain yang memperlihatkan suatu keseimbangan kita harus mengatur ukuran unsur yang digunakan dengan baik, (Widjiningsih, 1982: 5). Menurut Arifah A Riyanto (2003), ukuran merupakan unsur yang sangat diperhitungkan dalam disain. Ukuran ini harus diperhatikan karena akan mempengaruhi hasil disain. Sedangkan (Sri Widarwati, 2000: 10) mengatakan garis dan bentuk mempunyai ukuran yang berbeda, karena ukuranlah panjang atau pendeknya dan besar kecilnya benda menjadi berbeda. Ukuran panjang rok terdapat enam jenis yaitu :

- a) Mikromini yaitu rok yang panjangnya sampai batas paha dan lebih pendek dari rok mini.
- b) Mini yaitu rok yang panjangnya 10-15 cm diatas lutut.
- c) Kini (*knee*) yaitu rok yang panjangnya sampai lutut.
- d) Midi yaitu rok yang panjangnya 10-15 cm dibawah lutut.
- e) Maksi yaitu rok yang panjangnya diatas pergelangan mata kaki.
- f) Longdress yaitu gaun yang panjangnya sampai menyentuh lantai.

Dari beberapa pendapat di atas mengenai ukuran, maka dapat disimpulkan bahwa ukuran merupakan unsur yang sangat perlu diperhitungkan dan sangat mempengaruhi suatu disain. Besar kecilnya ukuran disain pada sebuah busana harus diperhatikan keseimbangannya. Karena ukuran yang berbeda pada suatu disain dapat menimbulkan perhatian dan menghidupkan suatu disain, tetapi dapat pula menimbulkan ketidakserasian apabila ukurannya tidak sesuai. Ukuran hendaknya disesuaikan dengan disain agar terbentuk suatu disain yang seimbang dan harmonis.

5) Nilai Gelap Terang

Penggunaan value gelap dan terang yang harmonis, tergantung pada penempatan bidang yang baik dan hubungan yang baik diantara bentuk-bentuk. Apabila sebuah bidang atau bentuk kecil terisi dengan value yang terang di samping sebuah yang lebar dan bervalue gelap akan tampak tidak berarti dan menimbulkan belang-belang dan tidak bersambung (Sri Ardiati Kamil, 1986: 76). Garis maupun bentuk mempunyai nilai gelap terang. Nilai gelap terang ini menyangkut bermacam-macam tingkatan atau jumlah gelap terang yang terdapat pada suatu desain (Widjiningih, 1982: 6).

Berdasarkan pendapat di atas dapat disimpulkan bahwa penggunaan value gelap dan terang yang harmonis, tergantung pada penempatan bidang yang baik dan menyangkut bermacam-

macam tingkatan atau jumlah gelap terang yang terdapat pada suatu desain. Apabila bidangnya kecil berisi warna terang berada pada sebuah bidang yang lebar dan berwarna gelap akan tampak ketidak harmonisannya. Nilai gelap terang sangat berpengaruh terhadap penciptaan suatu desain busana dan hasil akhir dari busana pada saat dibuat menjadi busana jadi karena nilai gelap terang merupakan salah satu sifat warna sehingga dapat mempengaruhi perasaan seseorang pada saat mengenakan busana.

6) Warna

Warna merupakan salah satu elemen penting dalam busana, seseorang akan tampak menarik dan serasi jika warna yang dipilih sesuai, dan terlihat kusam dan kurang menarik jika warna yang dipilih tidak sesuai dengan dirinya. Menurut Widjningsih (1982) warna membuat sesuatu kelihatan lebih indah dan menarik. Sedangkan (Arifah A. Riyanto, 2003: 46) mengatakan pemilihan warna dan motif yang tepat pada suatu desain busana menentukan keindahan dan keharmonisan. Dalam aktivitas manusia, warna membangkitkan kekuatan perasaan untuk bangkit atau pasif, dalam penggunaan untuk interior maupun untuk berpakaian, mulai dari kegairahan sampai kepada yang santai (Sulasmi Darmaprawira W.A, 2002: 38).

Dapat disimpulkan bahwa dalam pembuatan desain busana, pemilihan warna harus diperhatikan karena warna dapat

membangkitkan kekuatan perasaan untuk bangkit atau pasif, pemilihan warna yang tepat dapat memperlihatkan keindahan dan keharmonisan disain.

Menurut Sri Ardiati Kamil (1986: 77-79) warna terdiri dari:

- a) Warna primer, terdiri dari 3 warna dasar yaitu merah, kuning, dan biru.
- b) Warna sekunder, yaitu warna yang terjadi karena kita mencampur dalam jumlah yang sama antara 2 macam warna primer. Contoh: warna kuning dicampur dengan warna merah menjadi orange.
- c) Warna tertier, yaitu warna yang terjadi karena mencampur 2 warna sekunder dalam jumlah yang sama. Contoh: warna orange dicampur warna hijau menjadi warna coklat ke-kuningan.
- d) Warna intermediate, yaitu warna yang terjadi karena campuran yang sama antara warna primer dengan warna sekunder yang berdekatan. Contoh: sejumlah warna kuning (warna primer) dicampur dengan hijau (warna sekunder) akan menghasilkan warna kuning kehijauan.
- e) Warna complementer, yaitu warna yang letaknya berhadapan dengan warna primer pada roda warna. Contoh: warna merah yang berhadapan dengan warna hijau, kita dapat membuat warna hijau lebih kusam dengan membubuhi warna merah sedikit, begitupun sebaliknya.



Gambar 2.

Lingkaran Warna

https://tommiputra.blogspot.co.id/2015/03/modal-dasar-pewarnaan_24.html

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

a) Sifat panas dan dingin

Warna-warna panas adalah warna yang berada pada bagian kiri dalam lingkaran warna, yang termasuk warna panas adalah warna yang mengandung unsur merah, kuning dan jingga. Sedangkan warna yang mengandung unsure hijau, biru dan ungu disebut warna dingin.

b) Sifat terang dan gelap

Sifat terang dan gelap suatu warna disebut dengan value warna. Untuk mendapatkan *value* kearah yang lebih tua dari warna aslinya disebut dengan *shade*, dilakukan dengan penambahan warna hitam. Sedangkan untuk warna yang lebih muda disebut *tint*, dilakukan dengan penambahan warna putih.

c) Sifat terang dan kusam

Sifat terang dan kusam suatu warna dipengaruhi oleh kekuatan warna atau intensitas nya. Warna-warna yang mempunyai intensitas kuat akan kelihatan lebih terang, sedangkan warna yang mempunyai intensitas lemah akan terlihat kusam.

(Sulasmi Darma Prawira, 1989) mengatakan warna menurut karakteristiknya yaitu :

- a) Warna hangat : merah, kuning, coklat, jingga. Dalam lingkaran warna terutama warna-warna yang berada dari merah ke kuning.
- b) Warna sejuk : dalam lingkaran warna terletak dari hijau ke ungu melalui biru.
- c) Warna tegas : warna biru, merah, kuning, putih, hitam.
- d) Warna tua berat : warna-warna tua yang mendekati warna hitam (coklat tua, biru tua dsb)
- e) Warna muda/ringan: warna-warna yang mendekati warna putih.
- f) Warna tenggelam : semua warna yang diberi campuran kelabu.

Karakteristik warna perlu dijadikan pertimbangan dalam aplikasi warna agar mencapai tujuan yang diinginkan oleh seniman maupun pendisain.

Untuk menambah suatu disain menjadi lebih indah, maka penggunaan warna tidak hanya satu macam saja namun dapat dikombinasikan menjadi beberapa warna. Kombinasi warna (Sri Widarwati, 1996: 12) mengatakan terdapat berbagai kombinasi warna yaitu :

- a) Kombinasi warna analogous yaitu perpaduan dua warna yang letaknya berdekatan di dalam lingkaran warna. Contoh: kuning dengan hijau, biru dengan merah.

- b) Kombinasi warna monokromatic yaitu perpaduan dari satu warna tetapi beda tingkatan, misalnya biru tua dengan biru muda, merah tua dengan merah muda.
- c) Kombinasi warna komplemen (pelengkap) terdiri dari dua warna yang letaknya berseberangan di dalam lingkaran warna. Contoh: biru dengan jingga, ungu dengan kuning, hijau dengan merah.
- d) Kombinasi warna segitiga terdiri dari tiga warna yang jaraknya sama di dalam lingkaran warna, misalnya merah, biru, kuning.
- e) Kombinasi warna kontras berpasangan yaitu kombinasi antara dua warna yang berdekatan dengan dua warna yang ada di seberangnya.

Dari pengertian di atas warna sangat berpengaruh terhadap disain suatu busana karena dengan warna busana yang diciptakan dapat terlihat lebih indah dan warna juga sangat berpengaruh terhadap perasaan sipemakai busana.

7) Tekstur

Tekstur adalah sifat permukaan dari suatu benda yang dapat dilihat dan dirasakan. Tekstur permukaan benda tersebut antara lain : kaku, lembut, kasar, halus, tebal, tipis dan tembus terang (transparan), (Sri Widarwati, 1993: 14). Sedangkan (Widjiningih, 1982: 5) mengatakan tekstur adalah sifat permukaan garis, bidang maupun bentuk.

Berdasarkan pengertian di atas, tekstur adalah sesuatu permukaan benda yang memiliki sifat lembut, halus, kasar, kaku, tebal, tipis, tembus terang dan sifat ini dapat diraba serta dilihat. Menurut Arifah A Riyanto (2003) macam-macam tekstur antara lain :

a) Tekstur kaku

Dapat menyembunyikan atau menutupi bentuk badan seseorang tetapi akan menampakkan seseorang terlihat gemuk.

b) Tekstur kasar dan halus

Memberikan kesan lebih gemuk, sedangkan bahan yang halus atau lembut tidak mempengaruhi kesan ukuran badan, asalkan tidak mengkilap.

c) Tekstur lemas

Kain dengan tekstur lemas dan lembut sesuai untuk mode dengan kerut-kerut draperi dapat memberi efek luwes.

d) Tekstur tembus pandang

Kain yang tembus pandang kurang bisa menutupi bentuk badan yang dirasa kurang sempurna, misalnya terlalu gemuk atau terlalu kurus.

e) Tekstur mengkilap dan kusam

Kain yang mempunyai tekstur mengkilap membuat pemakai kelihatan lebih gemuk, sedangkan tekstur yang kusam, memberi kesan lebih kecil.

Dari penjelasan di atas dapat ditarik kesimpulan bahwa dalam pemilihan suatu tekstur bahan, hendaknya disesuaikan dengan desain yang dirancang. Oleh karena itu, dalam membuat desain perlu mengetahui sifat dari suatu bahan busana. Pemilihan tekstur bahan dalam pembuatan busana harus disesuaikan dengan bentuk

tubuh seseorang sehingga tampak sempurna. Tekstur memiliki peran yang sangat penting dalam suatu pemilihan busana karena tekstur dari busana dapat memberi kesan yang berbeda pada pemakai dan terhadap jatuhnya busana pada badan saat dipakai.

Selain unsur-unsur disain terdapat pula prinsip-prinsip disain yang dimana unsur dan prinsip terdapat suatu keterkaitan yang tidak dapat dipisahkan.

b. Prinsip Disain

Untuk membuat suatu disain busana yang baik dan harmonis, seorang perancang perlu mempunyai pengetahuan tentang prinsip disain. Penyusunan atau komposisi dari unsur-unsur estetik merupakan prinsip pengorganisasian unsur dalam disain (Dharsono Sony Kartika, 2004: 113). (Widjiningih, 1982: 11) mengatakan prinsip-prinsip disain merupakan suatu cara penggunaan dan pengkombinasian unsur-unsur disain menurut prosedur tertentu.

Berdasarkan penjelasan di atas, prinsip-prinsip disain adalah cara untuk menggunakan, mengkombinasikan, dan menyusun unsur-unsur disain dengan prosedur tertentu sehingga dapat memberikan efek-efek tertentu. Oleh karena itu, untuk mencipta sebuah disain busana yang indah, prinsip disain perlu diterapkan pada disain busana tersebut.

Prinsip-prinsip disain adalah sebagai berikut:

1) Keselarasan (Harmoni)

Suatu desain dikatakan serasi apabila perbandingannya baik, keseimbangan baik, mempunyai sesuatu yang menarik perhatian, dan

mempunyai irama yang tepat. 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 (Ernawati, 2008: 195). Menurut Widjiningsih (1982) harmoni adalah suatu prinsip dalam seni yang menimbulkan kesan adanya kesatuan melalui pemilihan dan susunan objek serta ide-ide.

Menurut Widjiningsih (1982: 11-15) aspek dalam prinsip disain untuk keselarasan atau harmoni ada lima, yaitu:

- a) Keselarasan garis dan bentuk, beberapa garis yang dikombinasikan akan menghasilkan bentuk yang harmoni apabila menggunakan macam-macam garis yang penting yang terdiri dari pengulangan, kontras dan peralihan.
- b) Keselarasan ukuran, keserasian akan terjadi apabila ukuran yang seimbang dipergunakan bersama- sama. Supaya pada hiasan harmoni dalam ukuran, maka besar kecilnya hiasan harus disesuaikan dengan besar kecilnya benda yang dihias.
- c) Keselarasan dalam tekstur, untuk memperoleh harmoni dalam tekstur, maka tekstur yang halus dikombinasikan dengan yang halus pula, dan yang kasar dengan yang kasar.

d) Keselarasan dalam ide, suatu contoh harmoni dalam ide adalah penempatan hiasan sulaman bayangan pada selendang yang berbahan sifon.

e) Keselarasan dalam warna, keserasian warna yang baik akan didapat bila warna yang dipakai tidak terlalu banyak.

Berdasarkan pendapat di atas dapat disimpulkan bahwa harmoni adalah kesatuan unsur-unsur disain dalam seni yang menimbulkan kesan 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. Busana yang dikatakan serasi apabila keserasian busana tersebut meliputi : keserasian dalam garis dan bentuk, keserasian dalam tekstur, serta keserasian dalam warna sehingga dapat menarik saat digunakan.

2) Perbandingan (*Proporsi*)

Proporsi adalah perbandingan antara bagian yang satu dengan bagian yang lain yang dipadukan (Ernawati, 2008: 196). Proporsi yaitu hubungan satu bagian dengan bagian lain dalam satu susunan (Widjningsih, 1982: 16). Sedangkan menurut Arifah A Riyanto (2003) perbandingan dalam sebuah disain merupakan sebuah cara menempatkan unsur-unsur dan bagian dari sebuah disain yang berkaitan dengan jarak, ukuran, jumlah tingkatan atau bidang.

Dari pendapat-pendapat di atas dapat diambil kesimpulan perbandingan atau proporsi adalah cara untuk menampakkan adanya

hubungan antara lebih besar atau lebih kecil dan memberi kesan adanya hubungan satu dengan yang lainnya yang berada dalam suatu susunan, misalnya busana dengan pemakainya.

(Widjiningsih, 1982: 16) mengatakan, untuk memperoleh proporsi yang baik haruslah diperhatikan hal-hal sebagai berikut:

- a) Mengetahui bagaimana menciptakan hubungan jarak yang baik supaya memperoleh susunan yang menyenangkan.
- b) Dapat membuat perubahan dalam rupa sesuai dengan yang diinginkan supaya memperoleh ukuran dan bentuk yang baik.
- c) Mempertimbangkan apakah ukuran itu dapat dikelompokkan bersama-sama dengan baik.

Dalam disain busana perbandingan digunakan untuk menunjukkan satu bagian dengan bagian yang lain dalam busana yang akan diciptakan.

3) Keseimbangan (*Balance*)

Balance atau keseimbangan adalah hubungan yang menyenangkan antar bagian-bagian dalam suatu desain sehingga menghasilkan susunan yang menarik (Ernawati, 2008: 196). Keseimbangan dapat dicapai apabila titik tengah dari kedua obyek sama jaraknya. Keseimbangan merupakan susunan unsur desain secara teratur sehingga memberi kesan serasi. Keseimbangan pada suatu disain digunakan untuk memberikan perasaan kesenangan dan kestabilan (Arifah A. Riyanto, 2003: 51).

Pengaruh ketenangan dapat dicapai dengan mengelompokkan bentuk, warna, dan garis, yang dapat menimbulkan perhatian yang sama antara kiri dan kanan terpusat pada salah satu sisi. Menurut Widjiningsih (1982) keseimbangan akan terwujud apabila penggunaan

unsur-unsur desain yaitu garis, bentuk dan warna yang lain dalam suatu desain dapat memberi rasa puas.

Berdasarkan penjelasan di atas, dapat disimpulkan keseimbangan adalah susunan unsur desain secara teratur sehingga akan memberi kesan serasi pada pemakai.

Ada tiga macam keseimbangan yaitu :

- a) Keseimbangan formal (*simetris*), yaitu apabila objek dari bagian kiri dan kanan garis tengah atau pusat suatu desain sama jaraknya.
- b) Keseimbangan informal (*asimetris*), yaitu beberapa objek yang tidak serupa atau tidak mempunyai jumlah perhatian sama dan diletakkan pada jarak yang berbeda dari pusat.
- c) Keseimbangan obvius, yaitu jika objek bagian kiri dan kanan tidak serupa tetapi keduanya mempunyai daya tarik yang sama.

(Arifah A. Riyanto, 2003: 51) mengatakan, keseimbangan dapat dicapai dengan dua cara, yaitu:

- a) Keseimbangan simetris (*Formal balance*)
Keseimbangan simetris yaitu keseimbangan yang dapat dicapai dengan bentuk atau garis, atau warna antara ketiga macam atau yang antara sebelah kiri dan kanan sama jaraknya dari pusat busana tersebut.
- b) Keseimbangan asimetris (*informal balance*)
Keseimbangan asimetris yaitu dapat dicapai dengan bentuk atau garis atau warna atau ketiganya, yang antara sebelah kiri dan kanan berbeda jaraknya dari pusat suatu busana.

Keseimbangan bertujuan untuk memberi ketenangan dan kestabilan pada desain busana, keseimbangan dapat dicapai dengan pengelompokkan suatu benda sesuai dengan pengelompokkan bentuk,

warna, garis, sehingga disain busana yang dihasilkan akan terlihat lebih menarik dan proporsional.

4) Irama (*rhythm*)

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 (Ernawati, 2008: 196). Irama pada suatu desain busana merupakan suatu pergerakan yang teratur dari suatu bagian ke bagian lainnya (Arifah A. Riyanto, 2003: 57). Irama adalah untaian kesan gerak yang ditimbulkan oleh unsur-unsur yang dipadukan secara berdampingan dan keseluruhan dalam suatu komposisi (Atisah Sipahelut & Petrussumadi, 1991: 20).

Dari uraian di atas, dapat disimpulkan bahwa irama adalah suatu pergerakan yang teratur, yang dapat mengalihkan pandangan mata dari suatu bagian ke bagian lainnya. Ada empat cara untuk menghasilkan irama dalam disain busana yaitu:

a) Pengulangan

Pengulangan adalah suatu cara untuk menghasilkan irama antara lain melalui pengulangan garis misalnya lipit, renda, kancing yang membentuk jalur.

b) Radiasi

Garis pada pakaian yang memancar dari pusat perhatian menghasilkan irama disebut radiasi. Garis-garis radiasi pada busana terdapat pada kerut-kerut yang memancar dari garis lengkung.

c) Peralihan Ukuran

Pengulangan dari ukuran besar ke ukuran kecil atau sebaliknya akan menghasilkan irama yang disebut peralihan ukuran (*gradation*).

d) Pertentangan atau kontras

Pertemuan antara garis tegak lurus dan garis mendatar pada lipit-lipit atau garis hias adalah contoh pertentangan atau kontras. Kain berkotak-kotak atau lipit-lipit juga merupakan pertentangan.

Dari beberapa pengertian di atas irama sangat diperlukan dalam suatu disain busana terutama busana yang memerlukan kreasi-kreasi yang *artistic* seperti busana pengantin dan busana pesta.

5) Pusat perhatian (*center of interest*)

Pusat perhatian pada disain busana adalah suatu bagian dari busana yang lebih menarik dari bagian-bagian lainnya (Arifah A Riyanto, 2003: 66). Disain busana harus mempunyai satu bagian yang lebih menarik dari bagian yang lainnya atau pusat perhatian. Aksentuasi merupakan pusat perhatian yang pertama kali membawa mata pada sesuatu yang penting dalam suatu rancangan (Erna Wati, 2008: 196).

Berdasarkan pengertian di atas, pusat perhatian adalah suatu bagian busana yang menarik dimana dapat memberi kesan atau karakter pada suatu disain busana sehingga pandangan berfokus hanya pada satu titik saja.

4. Teknik Penyajian Gambar

Teknik penyajian gambar adalah cara yang digunakan oleh desainer untuk menunjukkan karya-karyanya pada konsumen sesuai

dengan tujuan yang berbeda-beda (Sri Widarwati, 1996). Dalam membuat disain busana, disain yang dibuat harus dapat membawa pesan dari perancangannya, sehingga orang lain dapat memahami disain tersebut. Dalam menampilkan disain tersebut sebaiknya menggunakan disain yang ideal, proporsional dan menarik. Untuk dapat menghasilkan disain yang ideal, proporsional dan menarik perlu menerapkan teknik penyajian gambar.

Adapun teknik penyajian gambar dibagi menjadi lima yaitu :

a. Sketsa Desain (*Design Sketching*)

Menurut Arifah A Riyanto (2003) yaitu suatu disain untuk mengembangkan ide-ide yang ada dalam pikiran perancang yang dituangkan pada kertas secara spontan atau secepat mungkin. *Design sketching* atau menggambar sketsa untuk mengembangkan ide-ide dan menerapkannya pada kertas secepat mungkin (Sri Ardiati Kamil, 1986: 36). Sedangkan menurut Soekarno dan Lanawati Basuki (2004) sketsa disain adalah suatu garis besar atau outline dari rancangan mode dengan menggunakan pensil, pena atau alat tulis lainnya.

Berdasarkan pengertian di atas penyusun dapat menyimpulkan bahwa *design sketching* adalah suatu disain yang dituangkan menurut pengembangan sumber ide yang ada dalam pikiran perancang mode yang diterapkan pada kertas secepat mungkin dengan menggunakan pensil, pena atau alat tulis lainnya.

Menurut Sri Widarwati (1996) ada beberapa cara dalam membuat desain sketsa sebagai berikut :

- 1) Dapat langsung dituangkan dalam kertas.
- 2) Gambar sketsa harus jelas, tidak dengan rincian yang tidak berguna.
- 3) Dalam kertas sketsa digambar semua detail bagian seperti kerah, lengan, saku dan hiasan lainnya.
- 4) Pengembangan gambar dikerjakan pada kertas yang sama.
- 5) Sikap atau pose lebih bervariasi, memperlihatkan segi-segi yang menarik dari disain.
- 6) Gambar tidak dihapus apabila timbul ide baru, melainkan mulai dengan disain baru.
- 7) Memilih disain yang sesuai.

b. Sketsa Produksi (*Production Sketching*)

Production sketching adalah suatu sketsa yang digunakan untuk tujuan produksi suatu usaha garmen (Arifah A Riyanto, 2003: 139). Menurut Soekarno dan Lanawati Basuki (2004) sketsa produksi merupakan disain busana yang ditampilkan dengan jelas. *Production sketching* ialah suatu sketsa yang akan di gunakan untuk tujuan produksi (Sri Ardiati Kamil, 1986: 39). Adapun fungsi sketsa produksi yaitu memberikan keterangan bukan untuk memberi kesan.

Hal-hal yang perlu diperhatikan dalam sketsa produksi adalah :

- 1) Detail pada model busana digambar lengkap disertai dengan keterangan-keterangannya.
- 2) Sketsa digambar muka dan belakang dan jika perlu digambar tampak samping.
- 3) Bagian busana yang kecil-kecil atau rumit digambar terpisah dan dilengkapi keterangan.

Berdasarkan pengertian di atas, sketsa produksi adalah disain busana yang disusun sedetail mungkin yang dibuat untuk tujuan produksi dalam suatu busana.

c. *Desain Presentasi (Presentation Drawing)*

Menurut Arifah A Riyanto (2003) yaitu disain busana yang digambar lengkap dengan warna atau corak kain pada suatu pose tubuh tertentu yang dapat dilihat pada bagian muka dan belakang, yang ditujukan kepada pelanggan. Menurut Porrie Muliawan (2003) disain presentasi adalah disain yang dibuat untuk pembuatan busana secara perorangan. *Presentation drawing* digunakan untuk di pertunjukan kepada langganan atau buyer (Sri Ardiati Kamil, 1986: 44). Menurut Porrie Muliawan (2003) penyajian disain presentasi dibagi menjadi 4, yaitu :

- 1) Proporsi tubuh digambar lengkap dengan tinggi tubuh $8 \frac{1}{2}$ atau 9x tinggi kepala.
- 2) Garis disain dibuat jelas.
- 3) Gambar disain dilengkapi detail busana yang baik.

4) Penyelesaian gambar berwarna menurut warna bahan.

Berdasarkan pengertian di atas, disain presentasi adalah disain mode busana yang dibuat untuk memproduksi busana perorangan yang ditunjukkan kepada pelanggan baik dari segi warna, corak maupun bahannya. Gambar yang disajikan sederhana, lengkap dan mudah dipahami.

d. Desain Ilustrasi (*Fashion Illustration*)

Desain Ilustrasi yaitu cara menggambar disain busana dengan menggunakan proporsi tubuh lebih panjang, biasanya lebih panjang pada kaki yaitu pada umumnya untuk dewasa mengambil ukuran 8 (delapan) kali tinggi kepala, sedangkan untuk *fashion illustration* akan mengambil 9 (sembilan) atau 10 (sepuluh) kali tinggi kepala, bahkan bisa sampai 12 (dua belas) kali tinggi kepala (Arifah A Riyanto, 2003 : 146).

Menurut Soekarno dan Lanawati Basuki (2004) disain ilustrasi adalah disain busana yang tidak menampilkan detail busana dengan jelas, tetapi lebih menekankan kepada jatuhnya bahan pakaian pada tubuh, siluet, keindahan dan keluwesan disain. Sedangkan menurut Porrie Muliawan (2003) disain ilustrasi adalah disain yang dibuat untuk promosi barang-barang busana.

Berdasarkan pengertian di atas, disain ilustrasi adalah suatu cara menggambarkan atau mengilustrasikan disain busana dengan menggunakan proporsi tubuh yang lebih panjang, digunakan untuk

sarana promosi barang-barang busana dan busana yang digambar tidak detail pada bagian-bagian busana.

e. Disain Tiga Dimensi (*Three Dimention Drawing*)

Menurut Sri Widarwati (1996) disain tiga dimensi merupakan suatu sajian gambar yang menampilkan ciptaan disain busana dengan bahan sebenarnya. Sedangkan menurut Porrie Muliawan (2003) disain tiga dimensi merupakan sarana untuk promosi suatu tekstil. Dibuat dalam tiga kenampakan atau tiga dimensi.

Gambar tiga dimensi adalah suatu sajian gambar yang dibuat dalam bentuk yang sebenarnya dengan ukuran ilustrasi. Sehingga bentuk sesungguhnya bisa dilihat dari tiga sisi, bagian depan, bagian sisi kanan dan bagian sisi kiri.

Menurut Sri Widarwati (1996) langkah-langkah menggambar tiga dimensi yaitu :

- 1) Menggambar disain busana lengkap diatas proporsi tubuh.
- 2) Meyelesaikan gambar (memberi warna).
- 3) Memotong pada bagian-bagian tertentu, misalnya pada panjang bahu sampai batas 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.

- 4) Menggunting bahan sesuai dengan busana ditambah 1cm untuk penyelesaian gambar. Pada bagian tertentu ditambah beberapa cm untuk penyelesaian jahitan.
- 5) Menyelesaikan kerung leher, lubang lengan, bagian bawah rok dan melengkapinya dengan model.
- 6) Memberi lem pada bagian-bagian yang nantinya tertutup bahan.
- 7) Memasukkan bahan pada bagian yang terpotong, kemudian memberi lem pada bagian yang buruk.
- 8) Memasukkan sejumlah kapas pada bagian-bagian tertentu, seperti pada bagian dada agar berkesan timbul dan tampak lebih menarik.
- 9) Memberi lapisan kertas yang kuat untuk menutupi dan menampilkan sajian gambar pada bagian yang buruk.

Pada desain tiga dimensi ini desain dibuat tampak nyata karena menggunakan bahan tekstil sebagai bahan utamanya. Agar mencapai hasil yang baik, hendaknya mengikuti langkah-langkah yang telah ditentukan dalam teknik penyajian gambar tiga dimensi.

E. Busana Pesta

1. Pengertian Busana Pesta

Busana pesta adalah busana yang dikenakan pada kesempatan pesta (Enny Zuhni Khayati, 1998: 3). Sedangkan menurut Prapti Karomah dan Sicilia S (1998: 9-10), ciri-ciri busana pesta antara lain :

- a. Tidak ada produksi massal.
- b. Membutuhkan waktu dalam pengerjaan yang sedikit lama.
- c. Tidak mutlak atas dasar pesanan dapat juga sebagai koleksi dengan tujuan promosi.
- d. Dikerjakan oleh beberapa ahli, misalnya desainer, ahli pola, ahli jahit, ahli gambar dan ahli tekstil.
- e. Tidak mutlak berbentuk busana pesta yang mewah dan *glamour* yang terbuka tetapi dapat pula berbentuk busana kerja.
- f. Biaya pembuatan biasanya lebih tinggi daripada pembuatan busana biasa karena biasanya busana pesta bersifat semi tailoring.

Sedangkan (Ernawati, 2008: 33) busana pesta adalah busana yang dipakai untuk menghadiri suatu pesta. Dalam memilih busana pesta hendaklah mempertimbangkan kapan pesta itu diadakan, apakah pestanya pagi, siang, sore ataupun malam, karena perbedaan waktu juga mempengaruhi model, bahan dan warna yang akan ditampilkan. Ada beberapa hal yang harus diperhatikan antara lain :

- a. Pilihlah desain yang menarik dan mewah supaya mencerminkan suasana pesta.

- b. Pilihlah bahan busana yang memberikan kesan mewah dan pantas untuk dipakai kepesta, misalnya: sutra, taf, bludru, dan sejenisnya. Tetapi kita harus menyesuaikan dengan jenis pestanya, apakah pesta ulang tahun, pesta perkawinan dan sebagainya. Di samping itu juga disesuaikan dengan tempat pesta dan waktu pestanya.

Berdasarkan pengertian di atas, busana pesta adalah busana yang dibuat secara istimewa dari bahan yang bagus dan hiasan yang menarik digunakan pada kesempatan pesta.

2. Penggolongan Busana Pesta

Menurut Enny Zuhni Khayati (1998) dan Sri Widarwati (1993), busana pesta malam dikelompokkan menjadi :

a. Busana pesta pagi

Busana pesta pagi atau siang adalah busana yang dikenakan pada kesempatan pesta antara pukul 09.00-15.00. Busana pesta ini terbuat dari bahan yang bersifat halus, lembut, menyerap keringat dan tidak berkilau, sedangkan pemilihan warna sebaiknya dipilih warna yang lembut dan tidak terlalu gelap. Sedangkan menurut Chodiyah dan Wisri A. Mamdy (1982) busana pesta pagi adalah busana yang dikenakan pada kesempatan pesta pagi hari. Untuk busan pesta pagi hari dipilih warna yang lembut.

Jadi pesta pagi adalah busana yang dikenakan pada kesempatan pesta pagi hari dengan menggunakan bahan yang bersifat halus, menyerap keringat, tidak berkilau dan warna yang lembut.

b. Busana pesta sore

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

Dengan demikian busana pesta sore adalah busana pesta yang dikenakan pada waktu sore hari dengan warna agak cerah dan bertekstur lembut.

c. Busana pesta malam

Menurut Enny Zuhni Khayati (1998) busana pesta malam adalah busana yang dipakai pada kesempatan pesta dari waktu matahari terbenam sampai waktu berangkat tidur. Pemilihan bahan yaitu yang bertekstur lebih halus dan lembut. Mode busana kelihatan mewah atau berkesan glamour. Warna yang digunakan lebih mencolok, baik mode ataupun hiasannya lebih mewah. Menurut Prapti Karomah dan Sicilia Sawitri (1986) busana pesta malam merupakan busana yang paling mewah, terutama bagi wanita. Untuk warna digunakan warna gelap atau mencolok, berkilau dengan tenunan benang emas atau perak.

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

d. Busana pesta malam resmi

Menurut Nuraini Sutantyo dan Radias Saleh (1984) busana pesta malam resmi adalah busana pesta yang dikenakan pada waktu pesta malam hari dimana acaranya bersifat resmi. Bahan yang digunakan adalah bahan berkilau, broucade, lame, satin, beledu, sutera asli. Menurut Enny Zuhni Khayati (1998) busanapesta malam resmi adalah busana yang dikenakan pada saat resmi, busana masih sederhana, biasanya berlengan tertutup sehingga kelihatan rapi dan sopan tetapi tetap terlihat mewah.

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

e. Busana pesta malam gala

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

Busana pesta malam merupakan busana pesta yang paling mewah dan istimewa dibanding dengan busana pesta lainnya.

Menurut Winarno yang dikutip oleh Sri Widarwati (1996:26) ada 6 (enam) tipe yang dominan mengenai ciri-ciri/sifat-sifat wanita. Dari pakaian sehari-hari yang dikenakan, orang kemudian dapat memperkirakan sifat seseorang, biasanya mereka menginginkan supaya bisa dikenali ciri-

cirinya melalui dandanannya. Analisis berikut kemudian diperluas menurut jenis bahan, model busana, pelengkap busana dan keinginan si pemakai sendiri. Keenam tipe tersebut adalah :

a. Tipe Romantis

Sifatnya sensitif dan berperasaan halus, serta agak senang menonjolkan kewanitaanya. Bahan yang disukai biasanya tipis, lemas , jatuh dan berkilau, corak bunga-bunga lembut atau *bolences* dengan warna-warna lembut, pastel dan hitam, serta banyak memakai variasi *scraf* dan *frills*.

b. Tipe Sportif

Sifatnya suka sewajarnya, senang bergaul, dan berpendirian keras. Bahan yang disukai biasanya mudah perawatannya dengan corak kotak-kotak atau garis-garis berwarna kontras atau warna-warna abadi (hitam dan putih) serta model yang sederhana atau klasik.

c. Tipe Feminin Aktif

Sifatnya berperasaan halus, tidak suka menolak yang keterlaluan. Bahan yang disukai biasanya tembus terang, rajut, wol dan jersey dengan corak berbunga-bunga atau bahan bertumpal serta warna ceria dan segar dengan model busana yang mencetak tubuh, *folk lore* (rok bertumpuk), celana panjang, kostum, rok span dengan belahan depan, samping atau belakang, yang dapat berfungsi dan modern dengan pertimbangan praktis, juga menyenangkan banyak variasi dan kombinasi.

d. Tipe Emansipasi

Sifatnya aktif, senang berdikari, sukses tak tergantung orang lain serta dalam berpakaian percaya diri sendiri. Bahan yang disukai adalah bahan berkualitas tinggi dengan warna terang dan netral serta motif garis-garis kecil, *bolences* dan polos.

e. Tipe *Elegant*

Sifatnya pasif, ingin dikagumi, berwibawa, bertipe pemimpin. Bahan yang disukai biasanya berkualitas tinggi dan mahal dengan corak kotak-kotak, segi tiga dan polos serta gaun yang elegant dengan warna kombinasi lembut dan mengkilap juga menyukai pemusatan perhatian pada satu bagian busana.

f. Tipe *Extravagance*

Tipe ini banyak dipengaruhi unsur panggung, bersifat demonstratif, kadang-kadang amat menyolok dan aneh bagi pandangan umum. Bahan yang disukai adalah bahan yang dirajut, bahan-bahan menyolok dan berantai dengan warna yang menyolok pula atau warna-warna kusam dengan corak abstrak serta jenis busana yang aneh, kadang-kadang asimetris terbuka dengan bermacam variasi jahitan, misal tambalan (*patch work*).

Dari keenam tipe di atas perancang membuat busana pesta malam dengan menyesuaikan kepribadian pemakai dengan tipe *elegant* yang cocok sekali menggunakan busana pesta berupa gaun yang *elegant* serta kesan berwibawa dengan kombinasi warna lembut dan mengkilap juga pusat perhatian pada bagian busana yaitu *slash quilting*.

3. Karakteristik Busana Pesta

Menurut Chodiyah (1982) bahan yang biasa digunakan untuk busana pesta biasanya dari bahan yang berkualitas tinggi dengan perhiasan lengkap sesuai dengan busananya sehingga kelihatan istimewa. Hal-hal yang harus diperhatikan dalam membuat busana pesta adalah sebagai berikut :

a. Model / Siluet Busana Pesta

Menurut Sri Widarwati (1993) siluet busana pesta adalah struktur pada desain busana yang mutlak harus dibuat dalam suatu desain. Siluet ialah garis sisi luar atau garis sisi bayangan luar dari sebuah busana atau pakaian yang dapat dikelompokkan menjadi garis bayangan luar atau siluet A, I, H, Y, S, T, O, X, V (Arifah A Riyanto, 2003 : 132). Siluet yang biasa digunakan pada busana pesta malam adalah siluet A, karena lebih member kesan feminine dan elegan.

b. Bahan Busana Pesta

Menurut Chodiyah dan Wisri A Mamdy (1982) busana pesta malam biasanya menggunakan bahan yang bagus dengan hiasan yang menarik sehingga kelihatan istimewa. Sedangkan menurut Sri Widarwati (1993) bahan yang digunakan untuk busana pesta antara lain beledu, kain renda, lame, sutera, dan sebagainya. Busana pesta yang digunakan pada umumnya adalah bahan yang berkilau, bahan tembus terang, mewah dan mahal setelah dibuat.

c. Warna Bahan Busana

Warna dapat mencerminkan perasaan hati seseorang yang mengenakan busana. Warna yang gelap akan berkesan mengecilkan tubuh, sedangkan warna terang dapat memberi kesan gemuk. Untuk pemakai yang berkulit gelap disarankan memakai baju yang mempunyai unsur kekuningan. Wanita dewasa disarankan memakai warna-warna pastel, hijau, biru, karena warna-warna tersebut akan menimbulkan kesan dewasa, anggun dan tenang (Enny Zuhni Khayati, 1998).

Warna yang digunakan pada pembuatan busana pesta biasanya kelihatan mewah dan gemerlap. Sedangkan untuk busana pesta malam biasanya menggunakan warna-warna mencolok / cerah, warna lembut, seperti ungu, biru muda dan putih serta warna-warna tua, seperti merah menyala, hitam dan biru gelap (Prapti Karomah dan Sicilia Sawitri, 1990).

Berdasarkan pengertian- pengertian di atas dapat disimpulkan bahwa warna sangat memberi pengaruh besar terhadap suatu busana karena dengan warna dapat mencerminkan perasaan seseorang dan dapat pula memberi kesan yang berbeda pada si pemakai, misalnya warna gelap dapat memberi kesan mengecilkan dan sebagainya. Warna yang digunakan oleh penyusun untuk busana pesta malam ini adalah warna hijau lumut dan abu-abu.

d. Tekstur Bahan Busana Pesta

Tekstur adalah sifat permukaan dari suatu benda yang dapat dilihat dan dirasakan. Sifat-sifat permukaan tersebut antara lain : kaku, lembut,

kasar, halus, tebal, tipis dan tembus terang (transparan), (Sri Widarwati, 1993 : 14).

Berdasarkan pengertian di atas tekstur bahan adalah keadaan suatu permukaan bahan yang dapat dilihat dan dirasakan. Pada umumnya tekstur yang paling baik digunakan untuk busana pesta adalah tekstur yang disesuaikan dengan busana yang dirancang, pada kesempatan ini penyusun menggunakan tekstur bahan lembut untuk bahan maxmara yang diterapkan pada jubah, sedangkan tekstur sedang pada kain kristal diterapkan pada sackdress.

4. Pola Busana

Menurut Widjiningsih (1994) pola terdiri dari beberapa bagian, yaitu pola badan (blus), lengan, kerah, rok, kulot dan celana yang masih dapat diubah sesuai mode yang dikehendaki. Pada proses pembuatan pola sangat penting pengaruhnya untuk pembuatan busana. Adapun langkah-langkah pembuatan pola adalah sebagai berikut :

a. Pengambilan Ukuran

Pengambilan ukuran dilakukan sesudah menentukan model dan sebelum pembuatan pola. Pengambilan ukuran pada badan seseorang harus dilakukan dengan teliti dan tepat agar busana yang dihasilkan terlihat indah dan nyaman saat dipakai. Busana pesta malam pada kesempatan ini terdiri dari sackdress dan jubah. Ukuran yang diperlukan dalam pembuatan busana pesta malam adalah sebagai berikut :

1) Lingkar Leher

Diukur dari batas leher + 1 cm atau meletakkan jari telunjuk pada tengkuk leher.

2) Lingkar Badan

Diukur sekeliling batas badan atas yang terbesar melalui puncak dada dan ketiak. Letak centimeter pada badan belakang harus datar dari ketiak sampai ketiak. Diukur pas dahulu kemudian di + 4 cm atau disela 4 jari.

3) Lingkar Pinggang

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

4) Lingkar Panggul

Diukur sekeliling badan bawah yang terbesar ditambah 2 cm sebelah atas puncak pantat dengan centimeter datar. Diukur pas dahulu, kemudian ditambah 4 cm atau diselakan 4 jari.

5) Lebar Bahu

Diukur dari pangkal leher hingga puncak lengan atau bahu yang terendah.

6) Lebar Muka

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

7) Lebar Punggung

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

8) Panjang Muka

Diukur dari lekuk leher ditengah muka ke bawah sampai dibawah peter ban pinggang.

9) Panjang Punggung

Diukur dari tulang leher yang menonjol ditengah belakang lurus ke bawah sampai dibawah peter ban pinggang.

10) Panjang sisi

Diukur dari batas ketiak kebawah peter ban pinggang dikurangi 2 cm atau 3 cm.

11) Tinggi Dada

Diukur di bawah peter ban pinggang tegak lurus ke atas sampai puncak buah dada.

12) Lingkar Kerung Lengan

Diukur sekeliling kerung lengan pas dahulu, kemudian ditambah 2 cm untuk kerung lengan tanpa lengan dan ditambah 4 cm untuk kerung lengan yang akan dipasangkan lengan.

13) Panjang Lengan

Diukur dari batas puncak lengan kebawah hingga batas panjang lengan yang dikehendaki.

14) Lingkar Bawah Lengan

Diukur sekeliling bawah lengan.

15) Tinggi Panggul

Diukur dari pinggang sampai batas panggul.

16) Panjang Rok

Diukur dari pinggang sampai bawah rok yang dikehendaki.

b. Metode atau Sistem Pembuatan Pola Busana

Menurut Widjiningsih (1994) metode pembuatan pola busana terdiri dari dua macam yaitu :

1) Draping

Meletakkan sehelai kain muslin atau kertas dilangsaikan pada boneka jadi, dengan membuat beberapa lipit pada bahan jiplakan bentuk badan ini menjadi bentuk dasar pola busana yang disebut memulir atau draping (Porrie Muliawan, 1989: 2). Sementara menurut Sicilia Sawitri (1994) draping adalah pembuatan pola atau busana langsung pada badan atau paspop dengan menggunakan kertas tella atau kain coba. Draping menurut (Widjiningsih, 1994) adalah cara membuat pola ataupun busana dengan meletakkan kertas tela sedemikian rupa diatas badan seseorang yang akan dibuatkan busananya dengan bantuan jarum pentul.

Berdasarkan penjelasan di atas penyusun menyimpulkan bahwa draping adalah cara membuat pola ataupun busana yang langsung dikenakan pada boneka ataupun tubuh manusia. Pada busana pesta malam dengan sumber ide Lumut Gunung Singgalang ini tidak menggunakan teknik draping.

2) Konstruksi Pola

Konstruksi pola adalah pola yang dibuat berdasarkan ukuran dari bagian-bagian badan yang diperhitungkan secara matematis dan digambar pada kertas sehingga tergambar bentuk badan muka, belakang, rok, lengan, kerah dan sebagainya (Widjiningsih, 1994: 3). Menurut Djati Pratiwi (2001) pola konstruksi yaitu pola yang dibuat dengan konstruksi bidang datar / *flat pattern*, pola ini merupakan pengembangan dari pola yang dibuat dengan konstruksi padat / boneka. System pola konstruksi ini dapat membuat pola untuk dirinya sendiri dan untuk orang lain. Berdasarkan ukuran-ukuran ini kemudian dibuatlah gambar pada kertas sehingga tergambar bentuk badan muka dan belakang, rok, lengan, kerah, dan sebagainya (Widjiningsih, 1994: 3).

Pola konstruksi kemudian berkembang menjadi berbagai system seperti system pola *J.H.C Meyneke*, pola *Dress Making*, pola *Charmant*, pola *B.M Wielsma*, pola *Danckaerts*, pola *So En*, pola *Muhawa*, pola *Praktis* (Poerrie Muliawan, 1994).

Untuk mendapat hasil pola konstruksi yang baik harus dikuasai hal-hal berikut ini antara lain :

a) Cara pengambilan macam-macam ukuran yang dilakukan secara cermat dan tepat dengan menggunakan peter ban sebagai alat penolong sewaktu mengukur dan mengambil pita pengukur untuk mengukur.

- b) Cara menggambar bentuk tertentu seperti garis leher, garis kerung lengan dan yang lain harus lancer dan luwes.
- c) Perhitungan pecahan dari ukuran yang ada dalam konstruksi dilakukan secara cermat dan tepat (Widjiningsih, 1994).

Berdasarkan penjelasan diatas penyusun menyimpulkan bahwa pola adalah pola yang dibuat dengan konstruksi bidang datar berdasarkan ukuran dari bagian-bagian badan yang diperhitungkan secara matematis dan digambar pada kertas sehingga tergambar bentuk badan depan belakang, rok, lengan, kerah dan sebagainya. Pada busana pesta malam dengan sumber ide Lumut Gunung Singgalang menggunakan metode konstruksi pola system So En untuk pola dasar busana. Alasan memilih pola system So'En karena disesuaikan dengan bentuk tubuh model yang cenderung bertubuh kurus dan tinggi.

5. Teknologi Busana

Menurut Nanie Asri Yuliati (1993) teknologi busana adalah cara atau teknik pembuatan busana agar hasilnya menarik dan nyaman dipakai. Teknologi pembuatan busana terdiri dari :

a. Teknologi penyambungan atau kampuh

Kampuh adalah kelebihan jahitan atau tambahan untuk menghubungkan dua bagian dari busana yang dijahit. Kampuh ada dua macam yaitu kampuh buka dan kampuh tutup.

1) Kampuh Buka

Kampuh buka adalah kampuh yang berasal dari dua lembar kain yang sudah dikampuh terlebih dahulu dimana kedua belah pinggir

guntingannya dibuka, lalu diselesaikan dengan cara dikelim lalu dijahit tindas atau diobras (M.H.Wancik, 2003 : 76). Cara menjahitnya yaitu :

- a) Kampuh-kampuh yang akan dijahit disatukan, kemudian dijahit dengan jarak sedang tepat pada garis pola.
- b) Kampuh yang sudah dijahit dibuka dan dipres dengan setrika.
- c) Menyelesaikan tiras kampuh.

Macam-macam penyelesaian tiras kampuh buka yaitu :

- a) Kampuh buka diselesaikan dengan obras.
- b) Kampuh buka diselesaikan dengan setik mesin.
- c) Kampuh buka diselesaikan dengan rompok.
- d) Kampuh buka diselesaikan dengan zig-zag.
- e) Kampuh buka diselesaikan dengan tusuk balut.
- f) Kampuh buka diselesaikan dengan tusuk festoon.

Teknik yang digunakan dalam pembuatan busana pesta malam

pada kesempatan ini adalah kampuh buka diselesaikan dengan kampuh buka diselesaikan dengan setik mesin, diterapkan pada sackdress.

2) Kampuh Tutup

Menurut Nanie Asri Yuliati (1993) kampuh tutup adalah kelebihan jahitan dari dua bagian kain yang sudah dikampuh terlebih dahulu dimana kedua belah pinggir guntingannya dijadikan satu.

a) Kampuh Balik

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

- (1) Kampuh balik biasa.
- (2) Kampuh balik semu.
- (3) Kampuh balik yang diubah.

b) Kampuh Pipih

Kampuh pipih adalah kampuh tutup dengan dua setikan. Kampuh ini digunakan untuk pakaian bayi dan pakaian pria. Cara penyelesaiannya adalah menyambung kampuh dari bagian buruk kemudian kampuhnya dirapikan dengan melipat pinggirnya ke dalam dan disetik sekali sama besar. Pada bagian buruk dan bagian baik kain terdapat dua setikan.

c) Kampuh Perancis

Kampuh perancis adalah kampuh yang dibuat dengan cara menyatukan dua lembar kain yang tidak sama lebar pinggirnya, kemudian dijahit. Lalu dilipat bagian pinggir kain yang satu pada kain yang lainnya, kemudian dijahit tinda selebar $\frac{3}{4}$ cm.

d) Kampuh Sarung

Kampuh sarung adalah kampuh yang pada bagian baik terdapat satu setikan jahitan dan bagian buruk dua setikan jahitan. Digunakan untuk menyambung bahan berkotak, untuk menjahit pakaian yang dipakai bolak balik.

b. Teknologi *Interfacing*

Interfacing adalah bahan yang digunakan untuk memberikan bentuk pada busana agar busana tampak rapi (Sicilia Sawitri dkk, 1997). Sedangkan menurut Goet Poespo (2005) *interfacing* adalah bahan yang dipasangkan diantara pakaian untuk memberikan kekuatan pada bagian dari suatu busana. Jadi *interfacing* adalah bahan untuk membuat suatu

bagian busana tampak rapi dan kuat yang dipasangkan diantara pakaian. Pemilihan dan penempatan *interfacing* pada busana sangat menentukan penampilan busana secara keseluruhan.

Menurut Sicilia Sawitri dkk (1997) *interfacing* di bedakan menjadi dua yaitu :

- 1) *Non woven* tekstil (*Interfacing* tidak di tenun), contohnya fliselin, flisofix.
- 2) *Woven Interfacing* (*Interfacing* yang di tenun), contohnya tenunan rambut kuda.

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

- 1) Cara pemasangan *interfacing* rambut kuda

- a) Menggunakan tusuk piquer

Interfacing yang di satukan dengan bahan utama pada bagian tepi diselesaikan dengan tusuk flanel atau jelujur dan pada bagian tengah *interfacing* dilekatkan dengan tusuk piquer. Dengan menggunakan tusuk flanel

Interfacing yang telah di pasangkan pada bahan utama penyelesaian pada bagian tepi *interfacing* dengan cara tusuk flanel.

- 2) Cara pemasangan *interfacing* flisofix berperekat

Cara pemasangan *interfacing* ini dilakukan dengan bantuan lap basah dan setrika. Bagian tekstil yang akan dilekatkan dengan flisofix dibentangkan lap basah kemudian di setrika pada bagian

atas lap tersebut. Penyetrikaan dilakukan tidak dengan menggeser-geser setrika secara terus menerus, namun penggunaan di tekan-tekan sehingga tidak merusak tenunan.

c. Teknologi *Facing*

Menurut Sicilia Sawitri (1997) *facing* adalah lapisan yang tampak dari luar, misalnya lapisan lapel kerah, lapisan belahan pada tengah muka. Sedangkan menurut Goet Poespo (2005) *facing* merupakan sepotong bahan, baik yang berbentuk pas maupun serong yang digunakan untuk penyelesaian suatu pinggiran. Dari pengertian diatas *facing* adalah lapisan dari sepotong bahan bentuk serong maupun pas yang digunakan untuk suatu pinggiran dan tampak dari luar.

Bahan yang dapat digunakan untuk *facing* :

- a) Sewarna dengan bahan pokok.
- b) Berbeda warnanya dengan bahan busana, perlu di ingat kombinasi warna harus sesuai dengan busananya.

d. Teknologi pelapisan (*Linning*)

Linning adalah kain pelapis busana dan penutup jahitan sehingga busana tampak rapi, baik dari luar maupun dari dalam (Sicilia Sawitri, 1997). *Linning* disebut juga dengan *furing*, ukurannya digunting sama dengan ukuran busananya. Penggunaan *linning* juga berfungsi untuk menjaga agar bahan utama dari pakaian tidak cepat rusak terutama untuk pakaian dari bahan yang berkualitas tinggi dan harganya mahal (Nanie Asri Yuliati, 1993: 76). Dalam pemilihan *linning* harus di sesuaikan

dengan bahan pokok, bentuk busana, warna busana serta memiliki karakter hampir sama dengan bahan pokoknya.

Menurut Sicilia Sawitri (1997) syarat-syarat bahan *lining* yang digunakan yaitu :

- 1) Tahan lama sesuai dengan bahan pokok.
- 2) Tidak tembus terang.
- 3) Tidak luntur.
- 4) Tahan obat dalam proses *dry clean*.
- 5) Warna sesuai dengan bahan pokoknya.
- 6) Bahannya halus.

Menurut Nanie Asri Yulianti (1993) manfaat *lining* dalam busana yaitu:

- 1) Menutup kampuh agar rapi.
- 2) Menahan bentuk dan jatuhnya busana.
- 3) Pengganti *under rok*.
- 4) Menjaga agar bahan tidak tembus terang.
- 5) Sebagai pelapis dari bahan yang kasar atau berbulu.

Teknik pemasangan *lining* ada dua cara yaitu :

- 1) Teknik lepas yaitu teknik pemasangan antara bagian bahan utama dengan *lining* yang penyelesaiannya di selesaikan sendiri-sendiri, namun pada bagian tertentu di jahit menjadi satu untuk menyatukan kedua bagian tersebut. Misalnya pada rok yang berfuring lepas disatukan pada bagian ban pinggang.

- 2) Teknik lekat yaitu teknik pemasangan antara bahan utama dengan *lining* dijahit menjadi satu, biasanya digunakan untuk menjahit bahan-bahan transparan.

Teknik yang digunakan dalam pembuatan busana pesta malam adalah teknik lepas pada bagian *sack dress*.

e. Teknik *Interlining*

Menurut Sicilia Sawitri (1997) *interlining* adalah pakaian yang menempel pada pakaian yang dilapis, dipasang jika diperlukan terutama pada musim dingin di Negara-Negara Eropa. Bila tidak dipergunakan dapat dilepas, dapat juga dipasang diantara lining dengan busana yang dilapisi. Bahan *interlining* yaitu bahan-bahan yang berbulu karena perlu mendapatkan panas, misalnya furs.

f. Teknik Pengepresan

Pengepresan dilakukan setiap kali selesai manjahit dengan menggunakan setrika dengan suhu yang disesuaikan dengan bahan busananya. Ada beberapa tingkatan dalam proses penyetrikaan atau pengepresan, yaitu sebelum pemotongan, selama penjahitan, yang disebut *underpressing* (Sicilia Sawitri, 1997).

Adapun langkah-langkah dalam pengepresan busana antara lain:

- 1) Sebelum menyetrika, perhatikan dahulu jenis kainnya terhadap ketahanan panas.

- 2) Saat menyetrika, sebaiknya dilapisi dengan kain katun atau kertas agar tidak mengkilap atau tidak meninggalkan bekas. Untuk hasil yang lebih baik, basahilah dengan air pada bagian yang akan disetrika.
- 3) Pada bagian yang gembung, masukkan bantalan kayu di bawahnya agar bagian tersebut menjadi licin menurut bentuknya. Untuk bagian yang lengkung, gunakan ujung setrika untuk mengepresnya.

Dari pengertian diatas dapat disimpulkan bahwa pengepresan berbeda dengan setrika, karena setrika digunakan dengan cara digosok, sedangkan pres digunakan dengan cara ditekan-tekan pada bagian-bagian yang akan di pres.

Pada pembuatan busana pesta ini, teknologi pengepresan atau penyetrikan dilakukan setiap kali selesai menjahit suatu kampuh agar terlihat lebih rapi dan pipih. Panas setrika sedang dan disemprotkan dengan bantuan air agar mendapatkan hasil yang baik dan rapi. Untuk pengepresan yang terakhir dilakukan pada saat busana telah jadi dengan sempurna.

6. Hiasan Busana

Desain hiasan busana adalah segala sesuatu yang di hiaskan pada busana agar busana tersebut memiliki nilai (*value*) yang tinggi terutama nilai kecantikannya (Enny Zuhni Khayati, 1998: 17). Hiasan busana adalah bagian-bagian dalam bentuk struktur yang tujuannya untuk mempertinggi keindahan desain strukturnya (Chodiyah dan Wisri A Mamdy, 1982: 4). Menurut Widjningsih (1982) desain hiasan busana merupakan desain desain terpakai yang dapat diterapkan pada berbagai busana. Sedangkan

menurut Sri Widarwati (1993) desain hiasan busana adalah bagian-bagian dalam bentuk struktur yang tujuannya untuk mempertinggi keindahan desain strukturnya.

Berdasarkan pengertian di atas, desain hiasan busana adalah desain yang digunakan untuk menghias busana dengan tujuan untuk menambah nilai keindahan pada busana. Menurut Enny Zuhni Khayati (1998) untuk dapat meningkatkan keharmonisan dalam berbusana ada beberapa cara dalam memilih desain hiasan busana, yaitu :

- a. Desain hiasan busana dipilih sesuai dengan karakteristik busana pokoknya.
- b. Desain hiasan busana disesuaikan dengan usia pemakai.
- c. Desain hiasan busana disesuaikan dengan suasana dan kesempatan.
- d. Desain hiasan busana disesuaikan dengan bentuk tubuh.
- e. Desain hiasan busana disesuaikan dengan keuangan keluarga.

Menurut Enny Zuhni Khayati (1998) hiasan busana banyak dan bervariasi, tetapi dilihat dari jenisnya adalah sebagai berikut :

- a. Hiasan dari benang berupa macam-macam tusuk hias, sulaman benang dan hiasan bordir.
- b. Hiasan dari kain berupa saku luar, klep, detail busana misalnya kerah, trimming, manset dan lain-lain.
- c. Hiasan dari logam berupa macam-macam kancing, ritsleting dan gesper.

- d. Hiasan dari kayu berupa kancing-kancing, manik-manik dan bentuk alternatif yang lain.
- e. Hiasan dari plastik berupa gesper, kancing, ritsliting dan lain-lain.
- f. Hiasan dari bahan istimewa, yang tergolong dalam hiasan istimewa antara lain: *Gim, ribbing* dan *breeding*
- g. Hiasan Prada yaitu rekayasa manusia untuk mendapatkan hiasan dengan warna kuning keemasan atau putih keperakan yang diperoleh melalui proses pewarnaan atau pencelupan kain batik dan bahan tekstil.
- h. Hiasan manik-manik yaitu butiran atau lempengan yang bagian tengahnya memiliki lubang kecil berguna untuk merekatkan barang atau kain yang akan dihiasi. Jenis manik-manik antara lain: mote atau mutiara, pasiran, payet atau ketep, *hallon*, parel, batu manikam dan manik-manik bentuk bebas.
- i. Macam-macam renda hias, antara lain: renda *pliess, breeding, entredeux, guipure* dan renda berjumbai.
- j. Teknik *Slash Quilting*
Slash Quilting merupakan proses menjahit dari dua atau lebih lapisan bahan bersama-sama dengan jarak yang sama. Jarak antar jahitan tersebut digunting lalu disikat dengan rata.

Penggunaan hiasan busana yang tepat, dapat meningkatkan keharmonisan penampilan busana secara keseluruhan. Hal tersebut dapat

dicapai dengan memilih disain yang tepat serta macam hiasan yang sesuai. Penulis menggunakan hiasan berupa *ritsliting* logam dan *slash quilting*.

F. Pergelaran Busana

1. Pengertian Pergelaran Busana

Gelar busana adalah salah satu cara untuk memperagakan, memperkenalkan dan memamerkan busana pada masyarakat yang dikenakan oleh peragawati dengan tujuan tertentu Sri Widarwati (1993). Menurut Arifah A Riyanto (2003) gelar busana adalah kegiatan yang dilakukan oleh para desainer atau pengusaha untuk mempromosikan atau menunjukkan hasil produksinya kepada masyarakat. Jadi gelar busana adalah suatu acara yang digelar untuk mempromosikan suatu hasil produksi kepada masyarakat luas dengan bantuan peragawati. Gelar busana ini diadakan oleh dunia pendidikan yang memiliki keahlian dibidang busana, desainer, dan para pengusaha yang bergerak dalam bidang *fashion*.

Dari uraian di atas dapat disimpulkan bahwa pergelaran busana adalah pameran mode busana yang dilakukan oleh para desainer maupun pengusaha yang bertujuan untuk memamerkan hasil karyanya kepada khalayak banyak yang diperagakan oleh peragawati atau peragawan.

2. Tujuan Pergelaran Busana

Tujuan dari pergelaran busana menurut Sri Widarwati (1996) yaitu:

- a. Mempromosikan hasil kreasi dari perancang busana untuk produk tertentu.

- b. Mengumpulkan dana.
 - c. Sebagai sarana hiburan.
3. Penyelenggaraan Pergelaran Busana

Menurut Dra Sri Ardiati Kamil (1986) penyelenggaraan pameran dapat diselenggarakan 2 macam, yaitu:

a. Program Non Sponsor

Penyelenggaraan gelar busana ini semata-mata dilakukan oleh pihak penyelenggara sendiri tanpa kerja sama dengan pihak lain. Keuntungan penyelenggaraan program non sponsor ini ialah dapat menggunakan bahan tekstil, maupun pemilihan warna dan lain-lain menurut selera si pencipta design, tidak terikat oleh siapa-siapa. Kelemahannya ialah segala pengeluaran atau ongkos ditanggung oleh pihak penyelenggara sendiri.

b. Program Sponsor

Peragaan atau pergelaran busana yang diselenggarakan secara bersama-sama dan bekerjasama dengan sponsor atau instansi lain yang mereka saling terkait. Keuntungannya biaya yang ditanggung oleh pihak penyelenggara lebih ringan karena adanya kerjasama. Biasanya dana bantuan yang diberikan oleh sponsor dapat berupa uang atau barang. Kelemahannya jika sponsor lebih kuat, kendali penyelenggara pergelaran dapat sepenuhnya dikuasai oleh pihak sponsor.

Suatu acara gelar busana memiliki kepanitiaan yang menjalankan acara tersebut. Tanpa adanya kepanitiaan dalam suatu acara, acara tidak dapat dilaksanakan.

Menurut Sri Ardiati Kamil (1986) ada beberapa panitia dalam pergelaran, yaitu:

- 1) Ketua panitia, yaitu orang yang bertanggung jawab terhadap keseluruhan suatu acara pergelaran dari awal acara hingga berakhirnya acara tersebut.
- 2) Wakil ketua panitia, yaitu orang yang membantu ketua dari penyelenggara busana.
- 3) *Announcer*, yaitu orang yang bertanggungjawab terhadap kelancaran acara pergelaran busana termasuk sebagai *master of ceremony* (MC).
- 4) Penanggung jawab peragawati dan ruang rias yaitu orang yang bertanggungjawab terhadap segala sesuatu yang berhubungan dengan model maupun tempat rias.
- 5) Penanggungjawab ruangan yaitu yang menguasai segala keperluan secara teknis yang berhubungan dengan penyelenggaraan pergelaran busana baik tata lampu, tata suara, dokumentasi, dekorasi dan lain-lain.
- 6) Penanggungjawab teknik yaitu yang mengurus segala keperluan teknis untuk menyelenggarakan pergelaran busana.
- 7) Sekertaris dan humas yaitu orang-orang yang bertanggungjawab dalam membuat surat-surat dan undangan yang berhubungan dengan masyarakat.

8) Bendahara yaitu orang yang bertugas membuat anggaran biaya dan pembukuan serta mencatat segala sesuatu yang berhubungan dengan keluar masuknya uang.

Setelah membentuk suatu kepanitiaan, panitia membuat *job description* untuk program kerja anggotanya. Menurut Ibnu Syamsi (1998) sebelum kepanitiaan dibentuk terdapat beberapa syarat untuk mengurangi kelemahan dalam suatu kepanitiaan. Syarat tersebut adalah :

- 1) Memberitahukan setiap anggota tentang kedudukannya dan tugasnya dalam proses pengambilan keputusan dalam pemecahan masalah.
- 2) Setiap anggota disadarkan ketertarikan untuk menjalankan tugasnya dalam kepanitiaan sampai selesai.
- 3) Anggota panitia dilatih bekerjasama dalam suatu proses kegiatan dan memiliki kemahiran mengadakan hubungan antar pribadi yang baik.
- 4) Kepanitiaan dalam suatu tim mempunyai kedudukan yang sama untuk menyelesaikan tugas. Ketua sebagai koordinator bukan kepalanya.
- 5) Ketua panitia yang dipilih mempunyai jiwa kepemimpinan yang cukup tinggi untuk menggerakkan kerjasama diantara anggota-anggotanya.
- 6) Memberitahukan jadwal dan acara pembahasan sebelum pelaksanaan tugas kepada anggota.

- 7) Memberi bantuan dan dukungan pada anggota yang diberikan oleh pimpinan yang akan mengatur pelaksanaan keputusan yang telah dibuat panitia.
- 8) Memupuk hubungan yang lebih baik antara anggota dalam suatu kepanitiaan.

Dalam pergelaran busana yang diadakan oleh mahasiswa ini menggunakan struktur kepanitiaan yang beranggotakan para mahasiswa yang mengikuti pergelaran busana tersebut dan dibantu oleh panitia tambahan.

4. Konsep Pergelaran

a. *Style (Indoor, Outdoor)*

Style indoor adalah konsep pergelaran yang dibuat dengan karcis untuk masuk, *style outdoor* yaitu konsep pergelaran yang tidak dibatasi dengan kriteria untuk masuk dan semua kalangan bisa masuk.

Kelebihan *indoor* yaitu menghindari keadaan cuaca yang tidak menentu, penonton tetap nyaman dan terlindung, acara *indoor* lebih mudah didekorasi. Kekurangan *indoor* yaitu biaya sewa gedung lebih mahal dan saat pengunjung mulai ramai terasa sempit dan sumpek.

Kelebihan *outdoor* yaitu biaya sewa tempat lebih murah dibanding gedung dan kapasitas penonton bisa lebih banyak sehingga tiket dapat terjual lebih banyak. Kekurangan *outdoor* yaitu cuaca yang tidak dapat dihindari misal turun hujan atau cuaca yang sangat panas, sehingga

mengganggu kenyamanan penonton dan faktor keamanan saat acara berlangsung.

b. Lighting

Dalam seni pertunjukkan unsur tata lampu di dalam pertunjukan sangat dibutuhkan. Tata lampu atau lighting ini sering disebut dengan tata cahaya. Pentingnya tata lampu di dalam pertunjukan busana, di samping untuk menerangi serta menyinari juga dipakai untuk membantu suasana yang diperlukan dalam adegan yang ditampilkan. *Lighting* yang digunakan dalam pertunjukan busana terdiri dari lampu parlet yang menyorot atau bersifat *spot*, *moving head* yang bergerak ke berbagai arah untuk memberikan efek busana dan *follow spot* yaitu cahaya yang mengikuti objek yang dituju.

c. Tata Panggung

Tempat pertunjukkan adalah sebuah tempat yang dipergunakan untuk mempertunjukkan suatu pertunjukan yang dengan standar mengisyaratkan sebuah nilai kesenian. Tata panggung merupakan suatu tempat dengan ketinggian tertentu, pertunjukan dapat berupa sebuah tempat mendatar dan rata. Dengan demikian, pertunjukan lebih mengandung tempat pertunjukkan.

Adapun panggung pertunjukkan memiliki pengertian tempat pertunjukkan dengan ketinggian tertentu yang bermaksud untuk mengangkat ke atas acara pertunjukkan agar mendapat cukup perhatian dari penonton. Perbedaan pertunjukan dan panggung hanya dari segi

fisiknya saja, tetapi pada dasarnya keduanya mempunyai fungsi dan tujuan yang sama yaitu sebagai tempat pertunjukkan.

Beberapa variasi bentuk panggung pada pertunjukan busana yaitu variasi panggung bentuk T, bentuk X, bentuk I, bentuk silang dan bentuk V.

d. Musik

Musik adalah salah satu ilmu atau bidang seni yang berupa suara/ bunyi/ nada yang berkombinasi dalam urutan yang mempunyai kesatuan irama, melodi, harmoni yang dapat menggambarkan perasaan penciptanya terutama dalam aspek emosional. Jenis musik untuk mengiringi pertunjukan busana ialah jenis musik yang gembira, lincah dan bersemangat. Fungsi dari musik yaitu untuk mengiringi para model dalam memperagakan busana di atas panggung, agar penonton tidak bosan dan memperindah jalannya acara.

BAB III

KONSEP PENCIPTAAN KARYA DAN PERGELARAN

A. Konsep Penciptaan Disain

Konsep sangat penting dalam penciptaan karya, konsep penciptaan karya merupakan sebuah penggambaran yang menerapkan metode dengan ide-ide yang baru sehingga menghasilkan suatu karya yang baru dan berbeda. Proses pembuatan busana pesta malam diawali dengan mendisain busana agar diperoleh busana yang terkonsep sesuai dengan gagasan penulis. Dalam mendisain busana pesta malam penulis harus mengetahui dan mengkaji *trend* untuk pembuatan busana pesta malam. Pembuatan busana pesta malam ini mengacu pada *Fashion Trend Forecasting 2017/2018 Greyzone*, dengan salah satu *trend* yaitu *Primigenial*. Munculnya trend ini terinspirasi dari simbiosis kehidupan antara organisme seperti elemen kayu dan jamur, lumut atau sarang binatang seperti lebah dan burung, akar-akaran yang mencari mineral dan bahan makanan jauh kedalam tanah, atau bakteri yang saling bersimbiosa dibantu dengan sinar matahari, menghasilkan perpaduan unik antara warna gelap dan warna-warna menyala.

Pergelaran busana merupakan media untuk menampilkan hasil penciptaan karya yang baru dan inovatif. Sesuai dengan tema gelar busana 2017 yaitu *Dimantion*. Tema *Dimantion* mengacu pada *trend fashion 2017/2018* yaitu *Greyzone* sebagai visualisasi dalam sebuah masa dimana manusia hidup dengan kebingungan untuk membedakan antara yang benar dan yang salah.

Sub tema *primigenial* ini dapat dieksplorasi melalui warna dan bentuk yang menyerupai sumber ide dalam pembuatan busana. Bentuk ini ditampilkan oleh desainer dalam mengambil sumber ide lumut yang diimplementasikan kedalam busana pesta malam. Busana pesta malam yang penulis ciptakan berdasarkan sub tema *primigenial* dan mengambil sumber ide Lumut Gunung Singgalang. Gunung Singgalang merupakan salah satu gunung di Indonesia yang sebagian besar wilayahnya diselimuti tumbuhan lumut. Penulis terinspirasi oleh tumbuhan lumut yang menutupi sebagian besar wilayah gunung Singgalang baik bebatuan maupun tumbuhan lainnya. Peranan tumbuhan lumut yaitu mampu merombak struktur batu menjadi tanah, selain itu lumut berperan dalam menjaga ketersediaan air dan mencegah banjir dalam ekosistem hutan serta menjaga tanah dari erosi, kekeringan pada musim kemarau. Jenis lumut yang banyak ditemukan di hutan ini yaitu lumut daun atau nama lainnya yaitu *Musci*. Lumut ini disebut sebagai lumut sejati, karena bentuk tubuhnya seperti tumbuhan kecil yang memiliki bagian akar (*rizoid*), batang, dan daun. Judul busana “Bryophyta Singgalang” merupakan nama latin dari lumut yang tumbuh di gunung Singgalang.

Pengembangan sumber ide penulis mengembangkan sumber ide dengan cara transformasi. Transformasi merupakan penggambaran bentuk yang menekankan pada pencapaian karakter dengan cara memindahkan wujud atau figure dari objek yang digambar. Pada busana pesta malam ini bentuk gunung diwujudkan pada *outer* bagian depan yang menyerupai bentuk gunung, sedangkan tekstur lumut diaplikasikan menggunakan teknik *slash quilting* untuk mendapatkan tekstur dan bentuk lumut.

Untuk mewujudkan *style* elegan, luwes, percaya diri dan anggun perlu disusun unsur-unsur dan prinsip disain sebagai berikut. Perwujudan *style* elegan, luwes, percaya diri dan anggun pada busana pesta malam dengan sumber ide lumut gunung Singgalang melalui pemilihan garis lengkung yang berkesan luwes. Implementasi unsur bentuk busana yaitu siluet A dengan ukuran *longdress* atau sampai mata kaki, diwujudkan dengan prinsip keseimbangan. Implementasi warna yang diterapkan dalam busana merupakan warna teal dan mud grey, warna tersebut diwujudkan untuk mendukung tema dan sumber ide. Nilai gelap terang ada pada warna busana yaitu warna *teal* dan *mud grey*. Nilai gelap terang dan warna diterapkan menggunakan prinsip keselarasan karena warna yang terang memberi kesan cerah pada warna yang gelap. *Center of interest* dalam busana pesta mala mini terdapat pada teknik *slash quilting* pada beberapa bagian busana. Sedangkan tekstur yang diterapkan pada busana yaitu halus dan lembut pada bahan utama.

Karya dapat terwujud melalui proses yang ditinjau dari nilai-nilai pembelajaran dalam mencipta karya, yaitu *moodboard* sebagai medianya. *Moodboard* berfungsi untuk mewujudkan sebuah ide yang masih bersifat abstrak menjadi konkret, dimulai dari mencari berbagai sumber informasi berupa potongan-potongan gambar, warna dan jenis benda yang dapat menggambarkan ide yang ingin diwujudkan, dilanjutkan dengan membuat disain model beserta propertinya hingga merealisasikannya menjadi sebuah produk karya busana. Penyusunan *moodboard* perlu adanya unsur-unsur dan prinsip disain agar dapat melihat wujud dan terciptanya disain yang indah.

B. Konsep Pembuatan Busana

Sistem pembuatan pola disesuaikan dengan disain busana. Ketelitian dan kecermatan pada saat proses pembuatan pola sangat diutamakan karena pola yang baik dan benar merupakan kunci kesuksesan dari pembuatan busana. Pola busana pesta malam, penyusun menggunakan pola dasar sistem So'en skala 1 : 6 dimulai dari pembuatan pola dasar kemudian pecah pola sesuai model busana yang akan dibuat. Penyusun menggunakan pola sistem So'en karena polanya simpel dan lebih tepat serta nyaman. Sedangkan penggunaan skala 1 : 6 karena pola yang dibuat panjang dan membutuhkan penggabungan kertas, maka dengan skala 1 : 6 lebih kecil dan tidak membutuhkan penggabungan kertas.

Konsep pembuatan busana menggunakan teknik adi busana dan tailoring. Adi busana merupakan teknik pembuatan busana tingkat tinggi dengan menggunakan bahan berkualitas, terdapat detail-detail tertentu dan dikerjakan dengan tangan sehingga membutuhkan waktu yang cukup lama. Sedangkan tailoring merupakan teknik pembuatan busana halus dan kuat dengan mutu tinggi yang mempunyai ciri pada bagian luar dan dalamnya sama rapi. Menentukan cara dan konsep yang akan dipilih untuk pembuatan busana, agar busana yang dihasilkan dapat sesuai dengan harapan. Penggunaan teknik tailoring yaitu dengan menerapkan teknologi penyambungan pada busana pesta malam ini berupa kampuh buka. Agar kampuhnya rapih, dapat dirapikan dengan kampuh buka yang diselesaikan dengan dijahit kecil. Semua bagian kampuh menggunakan kampuh buka supaya sisi kain tidak terlihat tebal dan apabila disetrika kampuhnya tidak terlihat membekas pada bagian baik kain. Pada pembuatan busana pesta malam ini

menggunakan vislin yang digunakan pada bagian lapisan untuk sackdress. Tujuannya supaya bagian-bagian yang diberi *interfacing* terlihat tegak dan rapi, karena bahan yang digunakan adalah bahan lemas. Bahan *lining* yang digunakan dalam pembuatan busana pesta malam ini adalah kain velvet. Penyusun menggunakan velvet sebagai *lining* untuk mengimbangi kelembasan dari tekstur bahan *crystal*.

Penerapan teknologi pengepresan pada busana pesta malam ini dilakukan sebelum memotong, selama proses menjahit dan setelah pakaian selesai dijahit. Teknologi pengepresan sebelum memotong dilakukan pada bahan velvet dan *crystal* agar dalam memotong kain tidak berlipat-lipat. Teknologi pengepresan selama penjahitan diterapkan pada proses setelah penyambungan-penyambungan agar diperoleh kampuh buka yang rapi, pengepresan juga dilakukan setelah busana pesta malam ini selesai dijahit agar terlihat lebih rapi dan tidak kusut. Hiasan dalam busana pesta ini menggunakan hiasan yang menyatu dengan badan, berupa ritsliting logam dan *slash quilting*.

C. Konsep Penyelenggaraan Pergelaran

Konsep pergelaran busana pada tahun ini adalah mengangkat tema *Dimantion* yang akan menampilkan busana pesta malam. *Event Organizer* dalam pergelaran busana ini adalah seluruh peserta Proyek Akhir. Tempat penyelenggaraan pergelaran busana dilaksanakan di dalam ruangan (*indoor*). Pertimbangan penyelenggaraan pergelaran busana *indoor* didasari oleh beberapa hal, yaitu : keadaan cuaca yang tidak menentu, faktor kenyamanan dan faktor keamanan, dengan dekorasi hiasan pada sisi panggung memilih warna putih pada

panggung agar busana yang ditampilkan lebih jelas. Panggung pertunjukan busana berbentuk V agar memberikan keleluasaan peragaan busana dan dapat dilihat dari segala arah. Pada area penonton, penataan kursi penonton menyesuaikan *space* dan kondisi ruangan pertunjukan, penataan kursi dibedakan antara kursi undangan dan tiket, kursi undangan berada di depan panggung sedangkan kursi penonton tiket berada di belakang kursi undangan. Tata suara berfungsi untuk mengiringi para model pada saat *catwalk* dan agar para penonton tidak bosan serta memperindah jalannya acara. Musik yang digunakan yaitu aransemen yang telah disiapkan oleh koreografer. Koreografer digunakan bertujuan untuk membuat atau menyusun gerakan model di atas panggung agar terlihat menarik dan rapi. Koreografer berasal dari agensi yang telah disiapkan oleh sie model. Kemudian pada konsep *lighting* yang terdiri dari lampu parlet yang menyorot atau bersifat *spot*, *moving head* yang bergerak keberbagai arah untuk memberikan efek busana dan *follow spot* yaitu cahaya yang mengikuti objek yang dituju.

BAB IV

PROSES, HASIL DAN PEMBAHASAN

A. Proses Pembuatan Busana

Dalam proses pembuatan pesta malam diperlukan suatu perencanaan agar tujuan dari pembuatan busana ini dapat tercapai. Langkah-langkah dari perencanaan dalam proses pembuatan busana pesta malam dengan sumber ide Lumut Gunung Singgalang antara lain :

1. Penciptaan Disain

a. Mencari inspirasi

Langkah pertama yang dilakukan dalam pembuatan disain busana adalah mencari inspirasi atau sumber ide yang dapat dilakukan dengan mengkaji tema dan trend yang sedang terjadi saat ini, serta mengkaji beberapa teori dari beberapa referensi dengan membaca buku, mencari informasi di internet, dll. Seperti yang telah dipaparkan dalam BAB II, pada saat mencari sumber ide penulis menemukan inspirasi lumut yang dituangkan dalam sebuah karya.

b. Membuat *moodboard*

Untuk mempermudah pembuatan disain maka perlu mencari referensi sebanyak-banyaknya tentang sumber ide. Sumber ide tersebut kemudian dituangkan kedalam sebuah moodboard yaitu kumpulan inspirasi berbentuk gambar yang meliputi sumber ide, unsur serta prinsip disain yang akan digunakan dalam membuat disain. Cara membuat *moodboard* yaitu :

- 1) Menentukan sumber ide/inspirasi.
- 2) Menyiapkan alat dan bahan, yaitu, gunting, karton tebal (0,3 cm) dengan ukuran A2 (35x60 cm), kertas asturo, triplek untuk membingkai dan referensi gambar-gambar yang didapat.
- 3) Mengumpulkan gambar-gambar yang sesuai dengan tema atau judul yang akan diangkat menjadi karya.
- 4) Menggunting gambar-gambar yang akan digunakan sebagai sumber ide.
- 5) Menyusun dan menempelkan potongan gambar-gambar.

Penggambaran di dalam *moodboard* yang dibuat ada beberapa sumber inspirasi berupa motif, warna, sumber ide, bentuk dan aksesoris. Suasana yang digambarkan dalam *moodboard* ini adalah luwes, percaya diri dan anggun sesuai dengan busana yang dibuat. Berikut *moodboard* yang penulis buat :



Gambar 3. *Moodboard*

c. Penyajian gambar

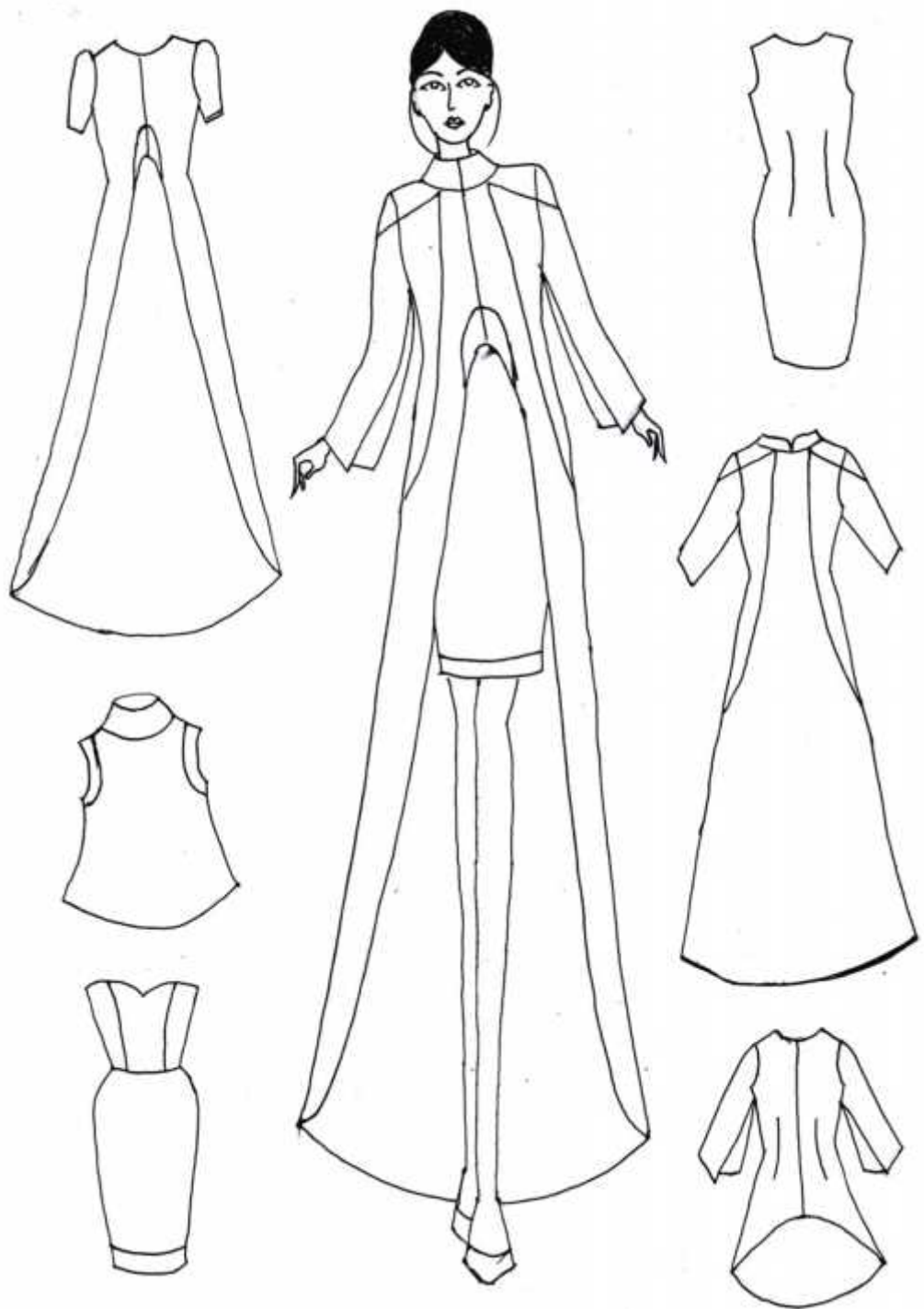
Setelah membuat *moodboard* kemudian menggambar design sketching, yaitu sketsa gambar yang sederhana atau *outline* dari sketsa gambar dengan menggunakan pensil (tanpa warna). Setelah proses tersebut selesai, kemudian membuat product sketching agar detail-detail busana dapat dipahami dan membuat presentation drawing menghadap depan maupun belakang dilengkapi corak warna sesuai kain yang akan digunakan. Disain hiasan dibuat berdasarkan jenis hiasan yang dibuat pada disain busana, baik gambar yang melekat pada busana seperti aksesoris. Gambar ini dibuat jelas dengan ukuran, bentuk maupun detailnya. Alat dan gambar dalam menggambar disain adalah :

- 1) Kertas gambar A3 atau A4
- 2) Pensil 2B
- 3) Penghapus
- 4) Pensil warna
- 5) Cat air
- 6) *Glitter pen* dan *marker pen*

Berikut visualisasi penerapan tema, trend, sumber ide, unsur-unsur dan prinsip disain dalam pengembangan disain busana tampak depan maupun belakang.

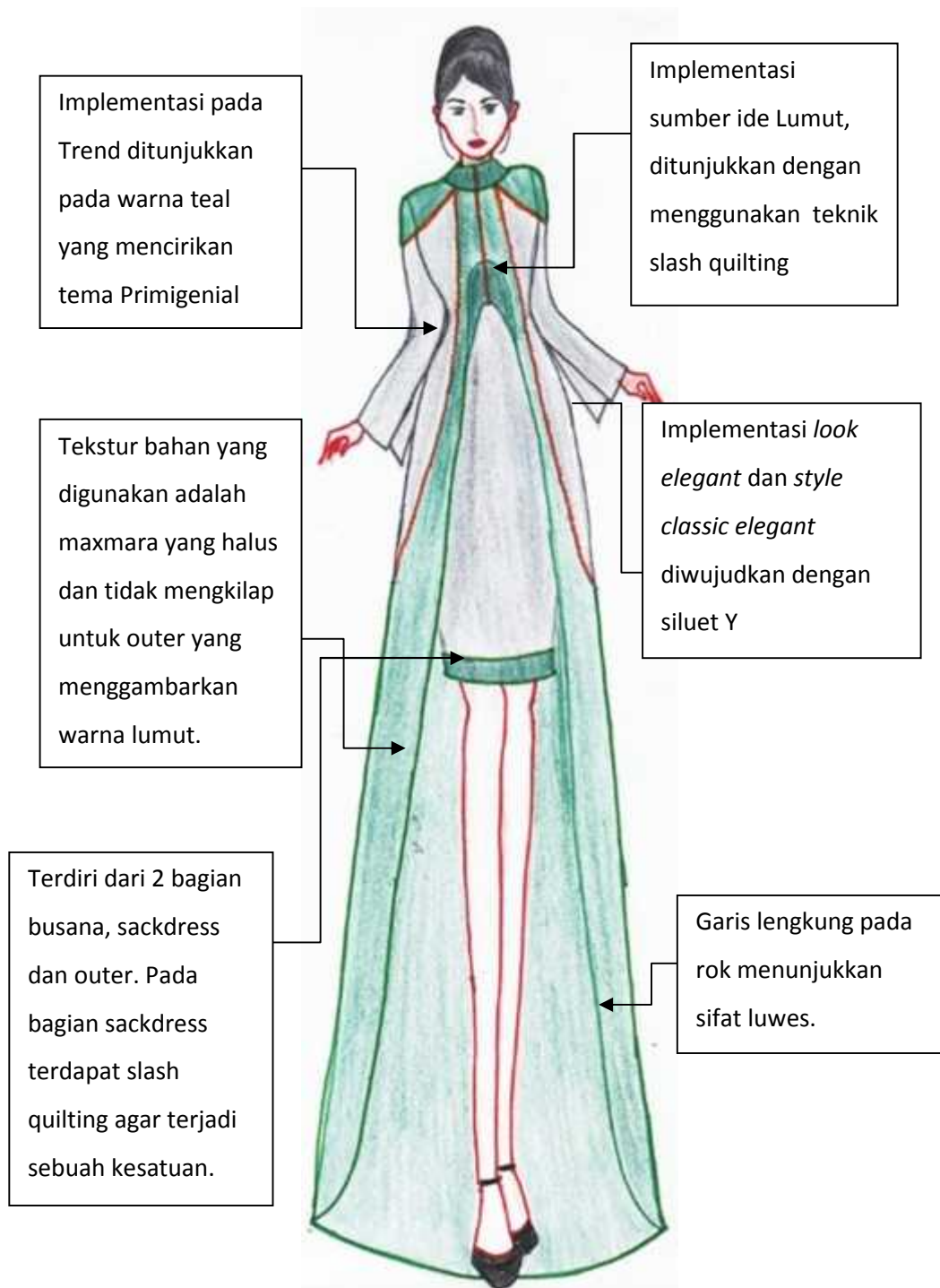
1) Design Sketching (Desain Sketsa)

Disain yang dimaksud adalah gambar sketsa awal dari pembuatan disain busana yang terdiri dari berbagai macam bentuk gambar yang akhirnya akan dipilih salah satu untuk membuat disain busana yang akan diwujudkan. Adapun *design sketching* dalam pembuatan disain busana pesta malam dengan sumber ide lumut gunung Singgalang.



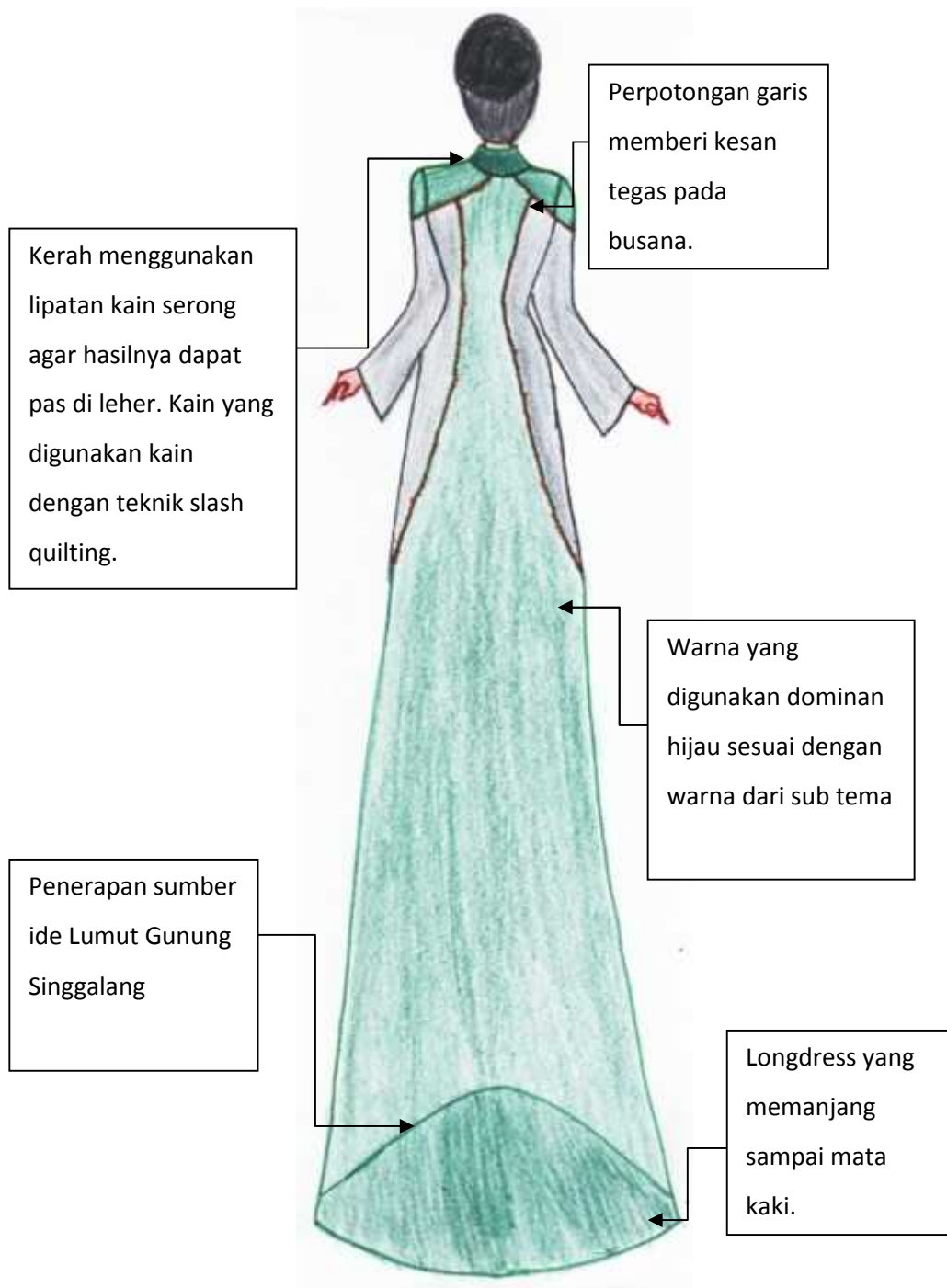
Gambar 4

Disain sketsa



Gambar 5

Visualisasi implementasi trend, tema, sumber ide, unsur-unsur dan prinsip disain dalam pengembangan disain busana tampak depan.

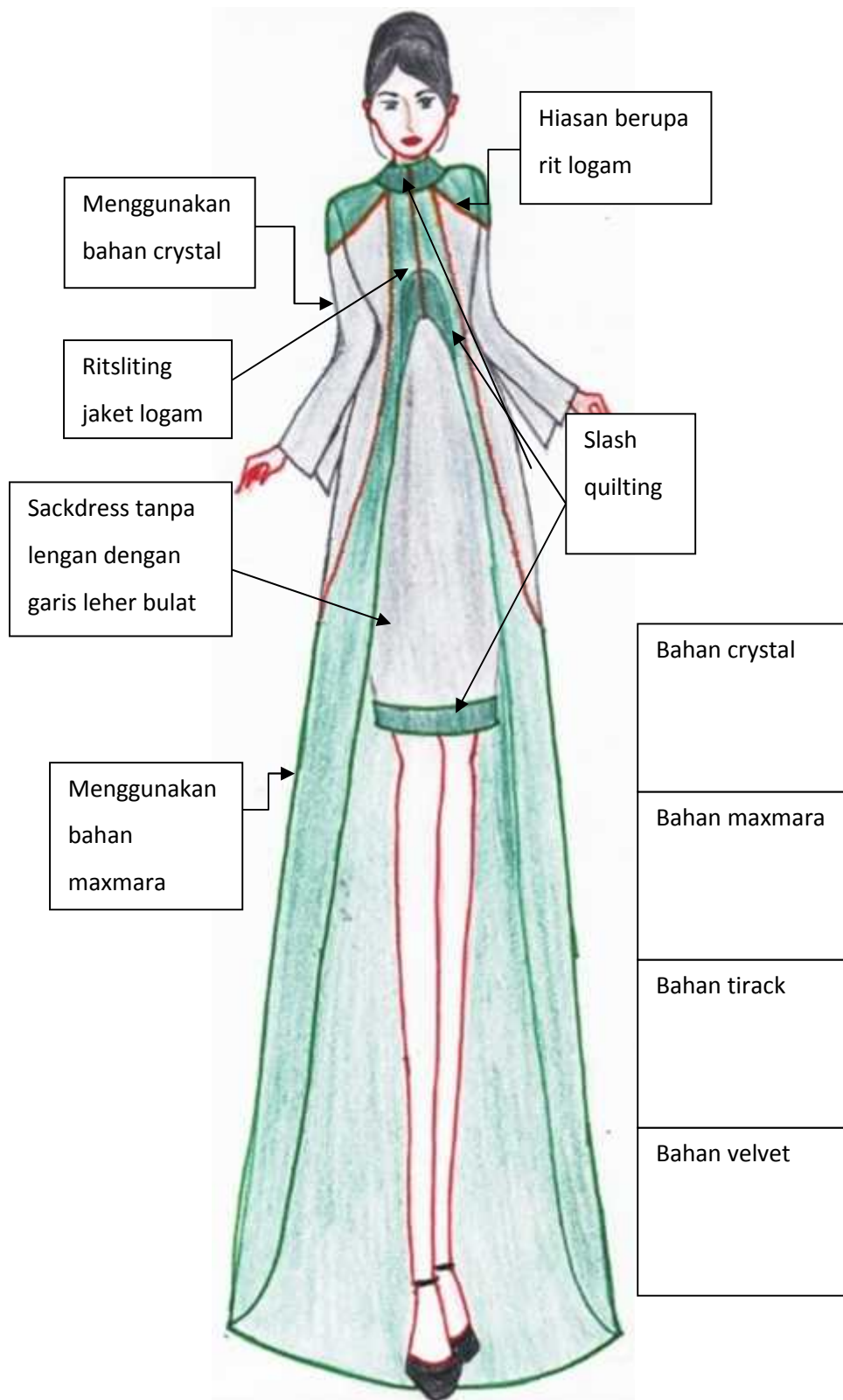


Gambar 6

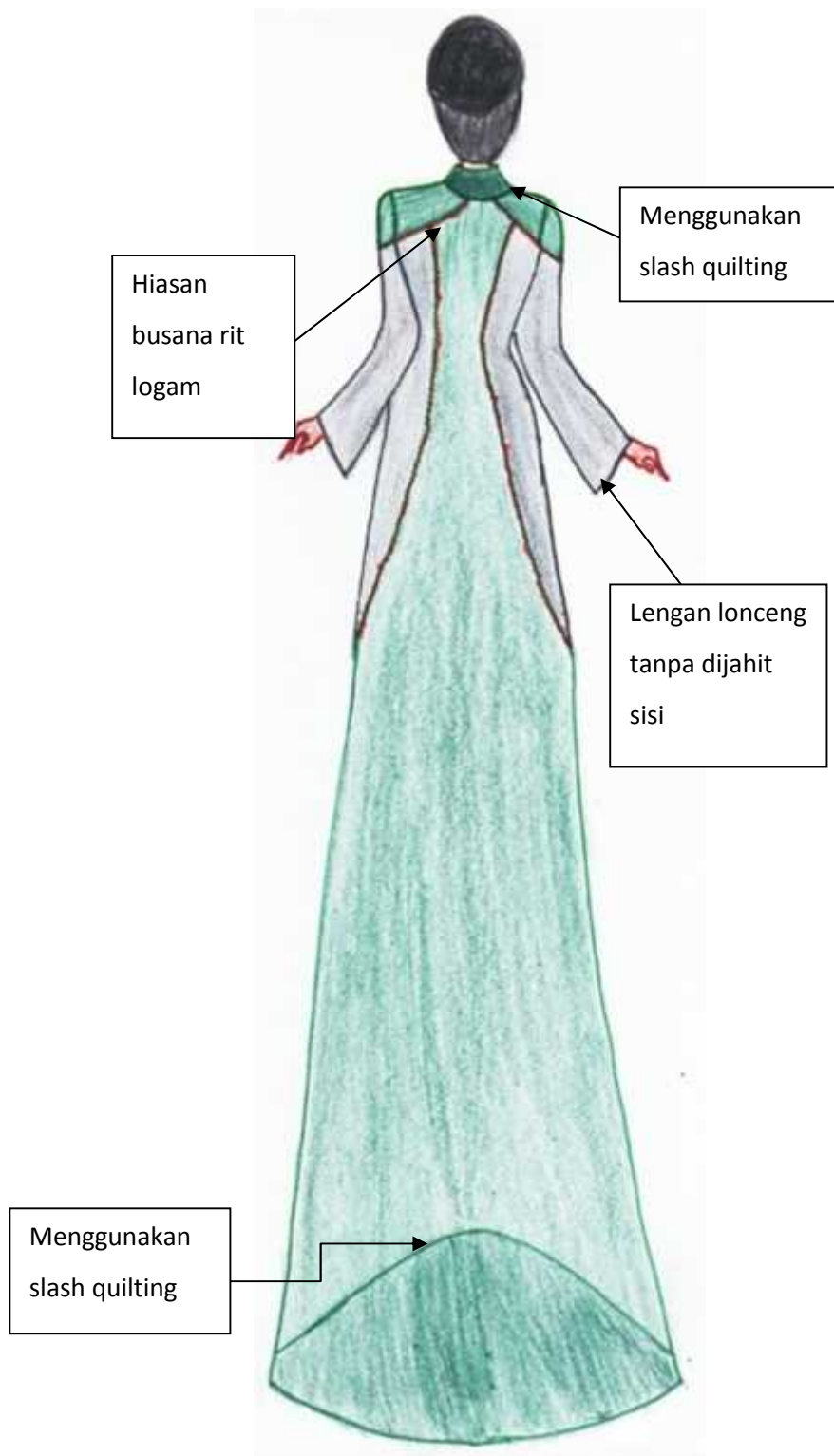
Visualisasi implementasi trend, tema, sumber ide, unsur-unsur dan prinsip desain dalam pengembangan desain busana tampak belakang.

2) Presentation drawing (desain presentasi)

Dari beberapa sketsa disain, hal yang kemudian dilakukan adalah membuat rancangan model busana yang digambar lengkap bagian muka, belakang dan keterangan secara detail.



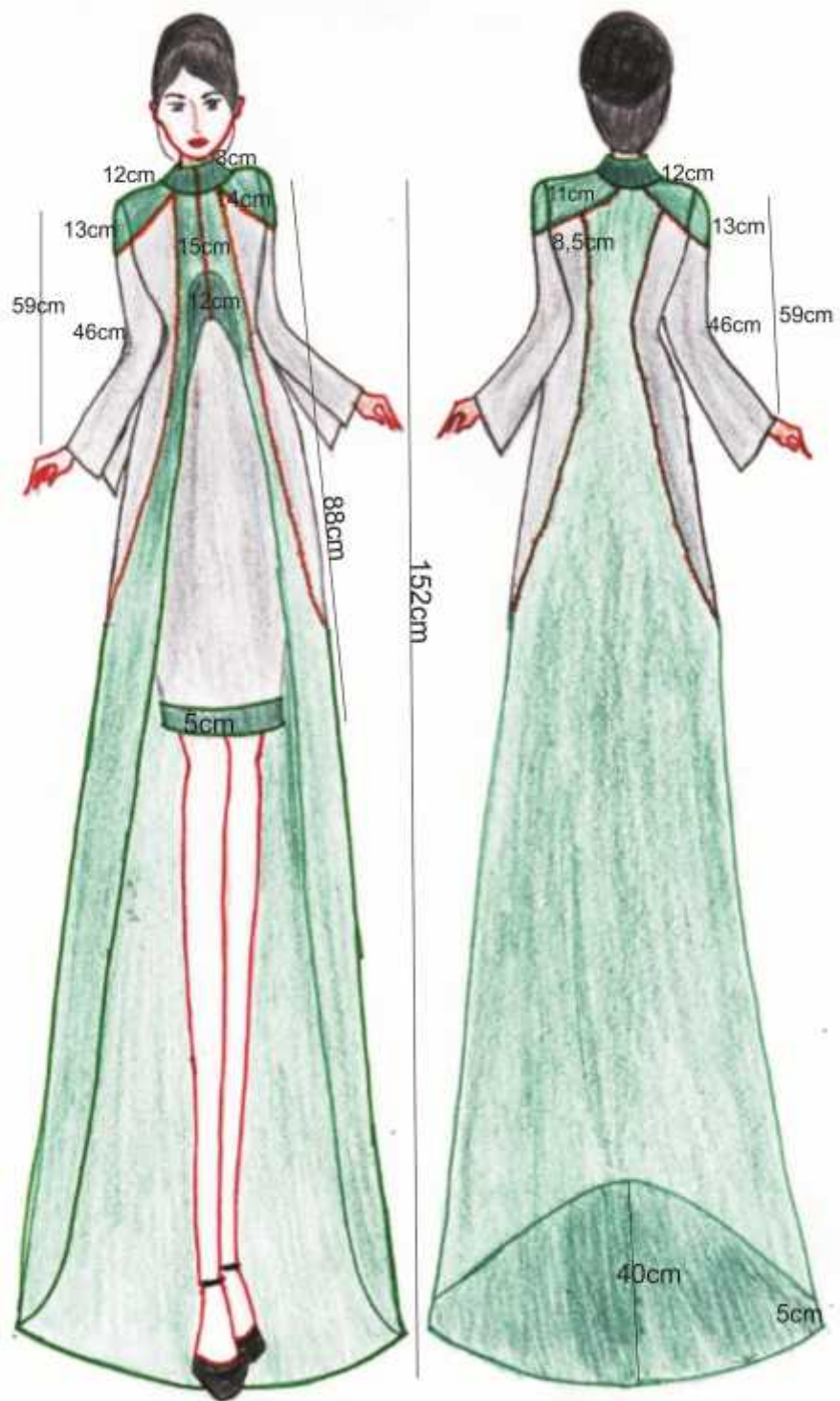
Gambar 7. Disain presentasi tampak depan



Gambar 8. Disain presentasi tampak belakang

3) *Production Sketching* (Sketsa Produksi)

Sketsa produksi adalah disain busana yang disusun sedetail mungkin yang dibuat untuk tujuan produksi dalam suatu busana.



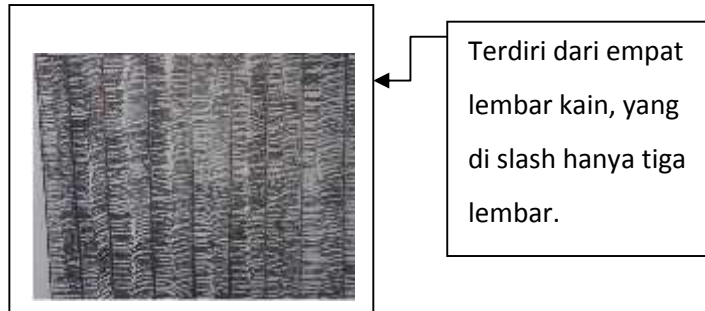
Gambar 9. Sketsa Produksi

4) *Fashion Ilustrasi* (Desain Ilustrasi)

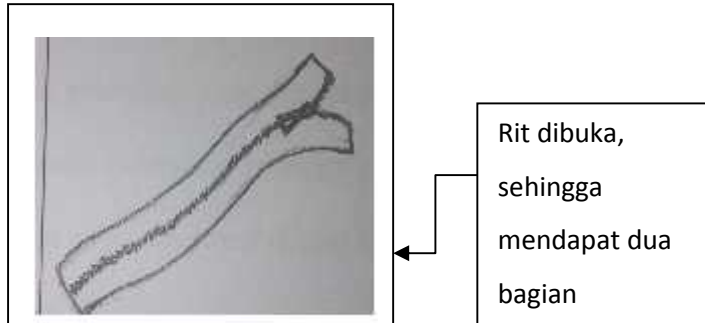
Desain ilustrasi adalah suatu cara menggambarkan atau mengilustrasikan disain busana dengan menggunakan proporsi tubuh yang lebih panjang, digunakan untuk sarana promosi barang-barang busana.

d. Disain Hiasan

Disain hiasan adalah disain yang memperindah permukaan disain strukturnya. Disain hiasan yang digunakan pada busana pesta malam ini yaitu dengan menggunakan slash quilting dan rit logam.



Gambar 10. Disain hiasan *slash quilting*



Gambar 11. Disain hiasan rit logam

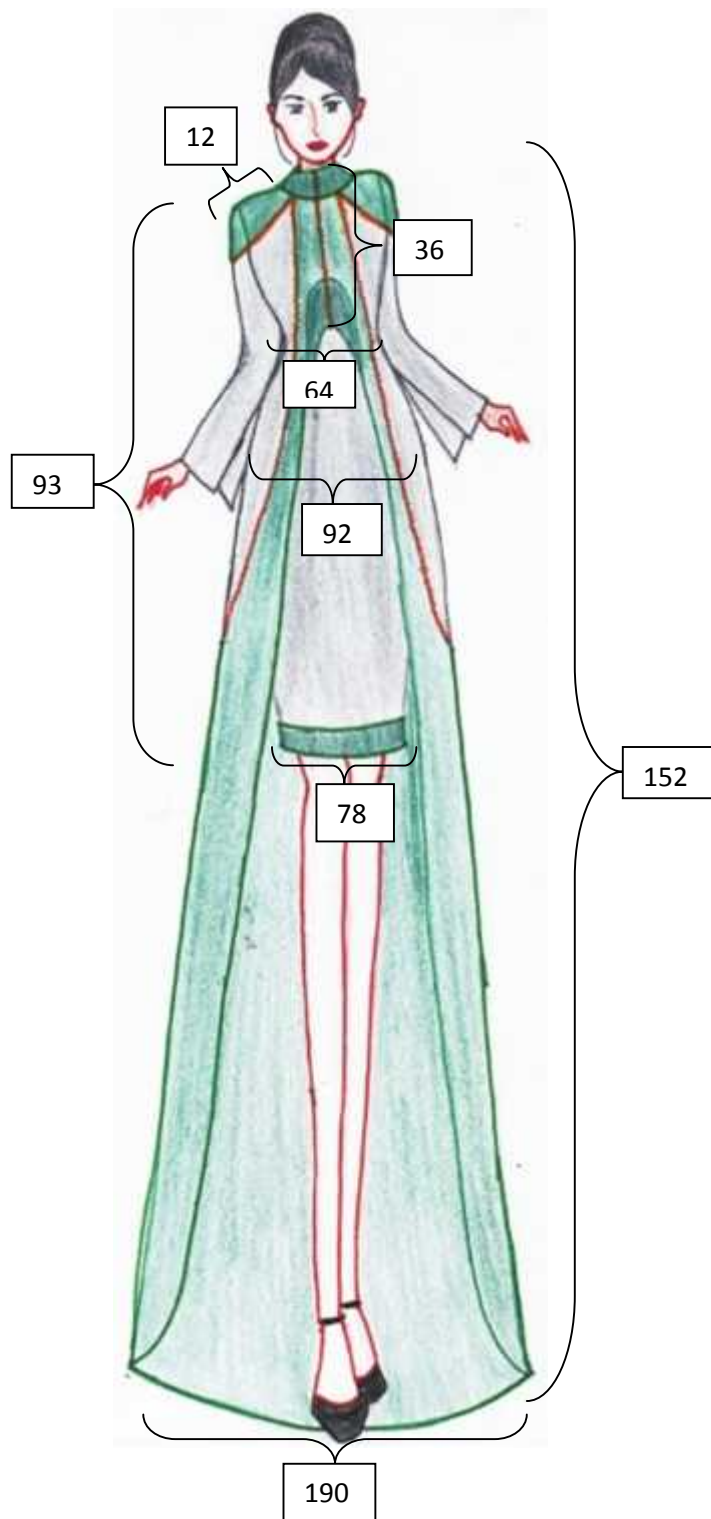
2. Pembuatan Busana

a. Persiapan

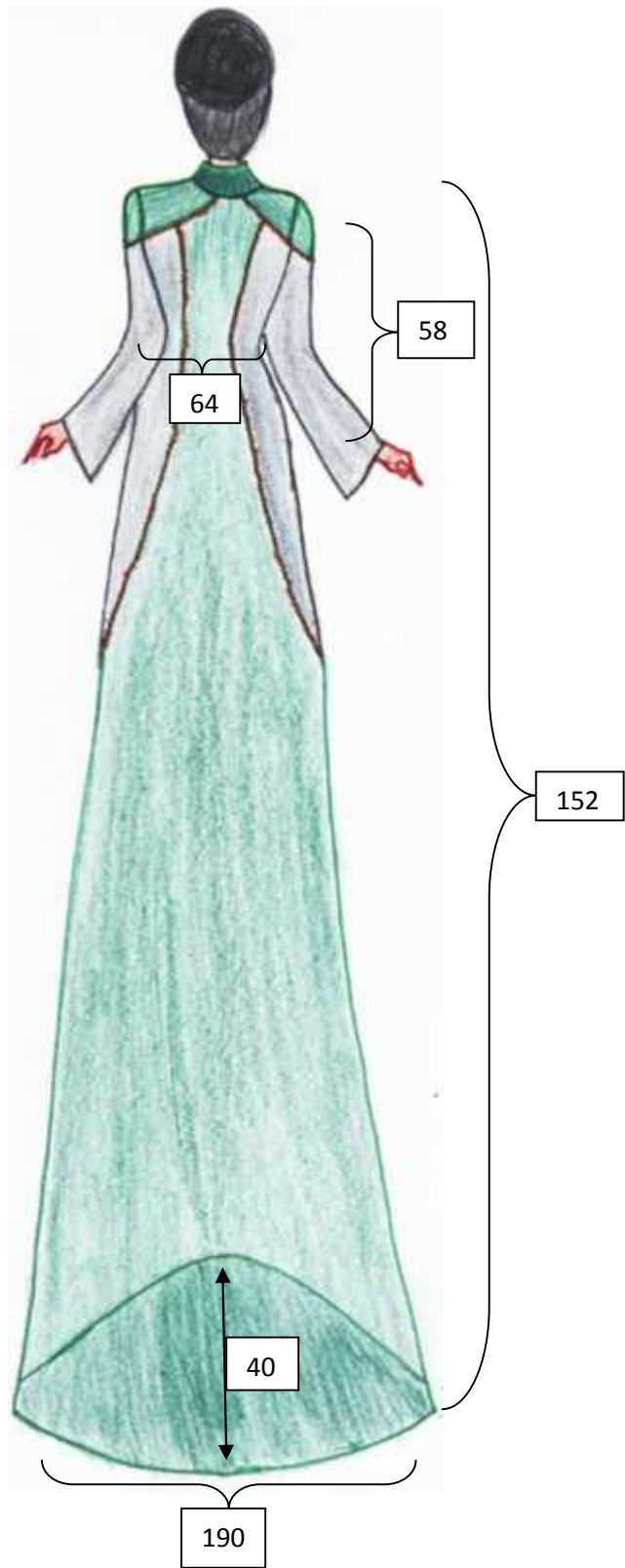
Persiapan merupakan segala sesuatu sebelum dilakukan kegiatan-kegiatan. Persiapan dimaksud untuk mempermudah produksi yang akan dijalankan sehingga dalam waktu, tempat dan jumlah yang baik mengenai bahan mentah dan bahan tambahan, mesin-mesin dan perkakas lain. Adapun langkah-langkah yang dibutuhkan di dalam tahap persiapan ini, meliputi :

- 1) Pembuatan gambar kerja busana, gambar kerja hiasan busana, gambar kerja pelengkap busana.

Pembuatan gambar kerja busana pesta malam, gambar kerja hiasan busana, dan gambar kerja pelengkap busana. Pembuatan gambar-gambar ini dilakukan untuk mengetahui lebih detail bagian-bagian yang akan dibuat busana pesta malam, mulai dari ukuran, hiasan dan bahan pelengkap yang digunakan, selain itu juga untuk mempermudah proses pembuatan sehingga busana pesta malam yang dihasilkan bermutu tinggi dan sesuai dengan keinginan.



Gambar 12. Gambar Kerja Gaun Bagian Depan



Gambar 13. Gambar Kerja Gaun Bagian Belakang

2) Pengambilan ukuran

Pengambilan ukuran disesuaikan dengan model yang akan dibuat. Dalam pengambilan ukuran juga harus teliti sesuai dengan ukuran model, jangan lupa tubuh model di beberapa bagian diikat dengan peterban dan sikap tegap. Dalam mengambil ukuran diperlukan alat berupa meteran yang digunakan dalam bentuk centimeter.

Ukuran-ukuran yang digunakan dalam pembuatan busana pesta malam dengan sumber ide Lumut Gunung Singgalang, meliputi :

- a) Lingkar Leher : 38 cm
- b) Lingkar Badan : 76 cm
- c) Lingkar Pinggang : 64 cm
- d) Lingkar Panggul : 92 cm
- e) Lebar Bahu : 12 cm
- f) Lebar Muka : 29 cm
- g) Lebar Punggung : 32 cm
- h) Panjang Muka : 30 cm
- i) Panjang Punggung : 37 cm
- j) Panjang sisi : 20 cm
- k) Tinggi Dada : 21 cm
- l) Lingkar Kerung Lengan : 42 cm
- m) Panjang Lengan : 59 cm
- n) Lingkar Bawah Lengan : 22 cm
- o) Tinggi Panggul : 19 cm

- p) Panjang Rok I : 93 cm
- q) Panjang Rok II : 152 cm

3) Pembuatan Pola Busana

Merupakan langkah pengembangan dari pola dasar menjadi pola sesuai dengan yang diinginkan. Untuk memperoleh pola dasar yang baik, harus diperhatikan hal-hal sebagai berikut :

- a) Mengambil ukuran dengan cermat dan teliti, serta menggunakan peterban sebagai alat penolong.
- b) Dalam menggambar bentuk lengkung harus luwes. Hal ini bisa dibantu dengan menggunakan penggaris lengkung. Garis lengkung diperlukan pada saat membuat kerung lengan, kerung leher dan garis panggul.
- c) Perhitungan pecahan dari ukuran harus cermat dan teliti.

Setelah pola dasar (skala 1 : 6) dibuat, langkah selanjutnya adalah pecah pola untuk mendapatkan pola menurut busana pesta malam yang diinginkan. Dalam pembuatan busana pesta malam dengan sumber ide Lumut Gunung Singgalang, pola dasar yang dibuat adalah pola dasar badan system So'en.

F-I : $\frac{1}{4}$ lingkaran badan + 1 cm

E-G = G-F (G tengah-tengah E-F)

Dari G & F tarik garis mendatar ke kanan

Hubungkan titik D-H-I menjadi kerung lengan muka

F-J = I-K : $\frac{1}{2}$ panjang punggung

J-L : turun 3 cm

J-M : tinggi puncak

M-N : $\frac{1}{2}$ jarak dada

Buat kupnat selebar 3 cm

L-O1 + O2-K1 : $\frac{1}{4}$ lingkaran pinggang + 1 cm

Pola belakang

J-K panjangkan sampai F : $\frac{1}{2}$ lingkaran badan

F-C : panjang punggung

A-B : $\frac{1}{6}$ lingkaran leher + $\frac{1}{2}$ cm

Hubungkan B-C menjadi kerung lengan

B-E : lebar bahu

C-G = G-F : $\frac{1}{2}$ panjang punggung

C-A : 2 cm

C-I : turun 8 cm

I-J : $\frac{1}{2}$ lebar punggung

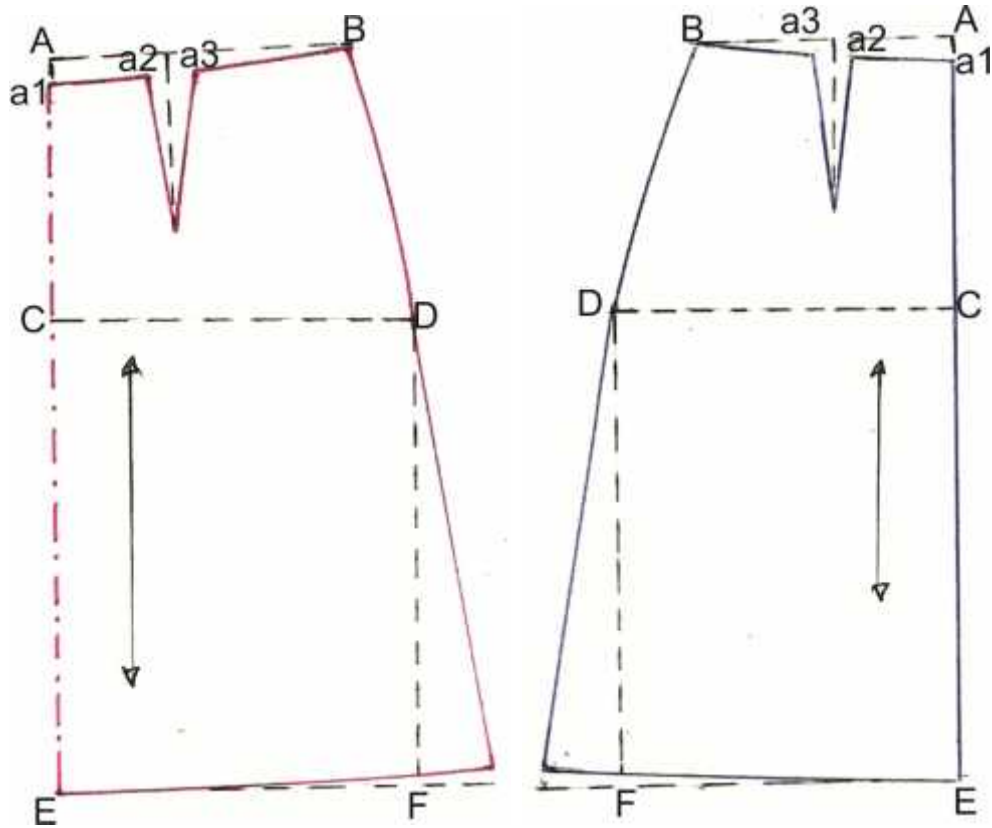
G-I : $\frac{1}{4}$ lingkaran badan - 1 cm

Hubungkan E-J-I menjadi kerung lengan belakang

FY1 + F2K2 : $\frac{1}{4}$ lingkaran pinggang - 1 cm

POLA DASAR ROK

SKALA 1 : 6



Gambar 15

Pola Dasar Rok (Skala 1 : 6)

(Widjningsih, dkk: 2000)

Keterangan pola dasar rok

a. Keterangan rok bagian depan:

A-a1 = 1 ½ cm

A-B = ¼ l. ping + 1 cm + 3 cm

a1-C = tinggi panggul

C-D = ¼ l. pang + 1 cm

a1-E = panjang rok

$$E-F = C-D$$

$$F-F1 = \text{keluar } 4 \text{ cm}$$

$$a1-a2 = 1/10 \text{ l. ping}$$

$$a2-a3 = 3 \text{ cm}$$

b. Keterangan rok bagian belakang:

$$A-B = \frac{1}{4} \text{ l. ping} - 1 \text{ cm} + 3 \text{ cm}$$

$$a1-C = \text{tinggi panggul}$$

$$C-D = \frac{1}{4} \text{ l. ping} - 1 \text{ cm}$$

$$a1-E = \text{panjang rok}$$

$$E-F = C-D$$

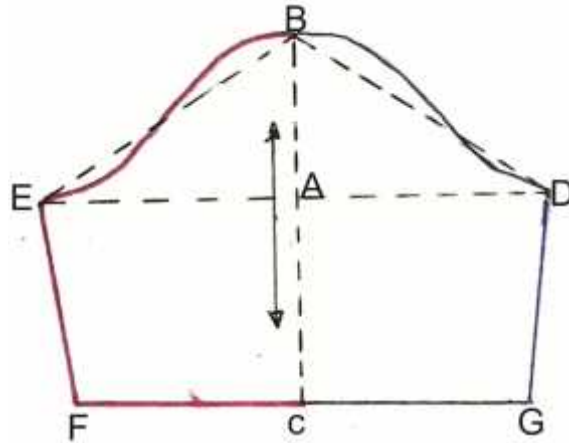
$$F-f1 = \text{keluar } 4 \text{ cm}$$

$$a1-a2 = 1/10 \text{ l. ping}$$

$$a2-a3 = 3 \text{ cm}$$

POLA DASAR LENGAN

SKALA 1 : 6



Gambar 16

Pola Dasar Lengan (Skala 1 : 6)

(Widjiningsih, dkk: 2000)

Keterangan pola dasar lengan :

A-B : Tinggi puncak lengan

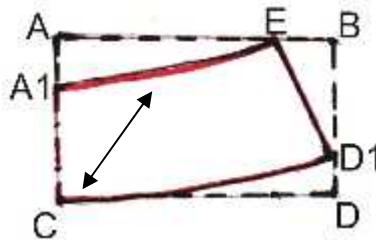
B-C : Panjang lengan

B-E (B-D) : $\frac{1}{2}$ lingkaran lengan

C-F (C-G) : $\frac{1}{2}$ lingkaran lengan bawah

POLA KERAH

SKALA 1 : 6



Gambar 17

Pola Kerah (Skala 1 : 6)

Keterangan pola krah

A-B = C-D : $\frac{1}{2}$ lingkaran leher bawah

A-C = B-D : tinggi krah + 2 cm

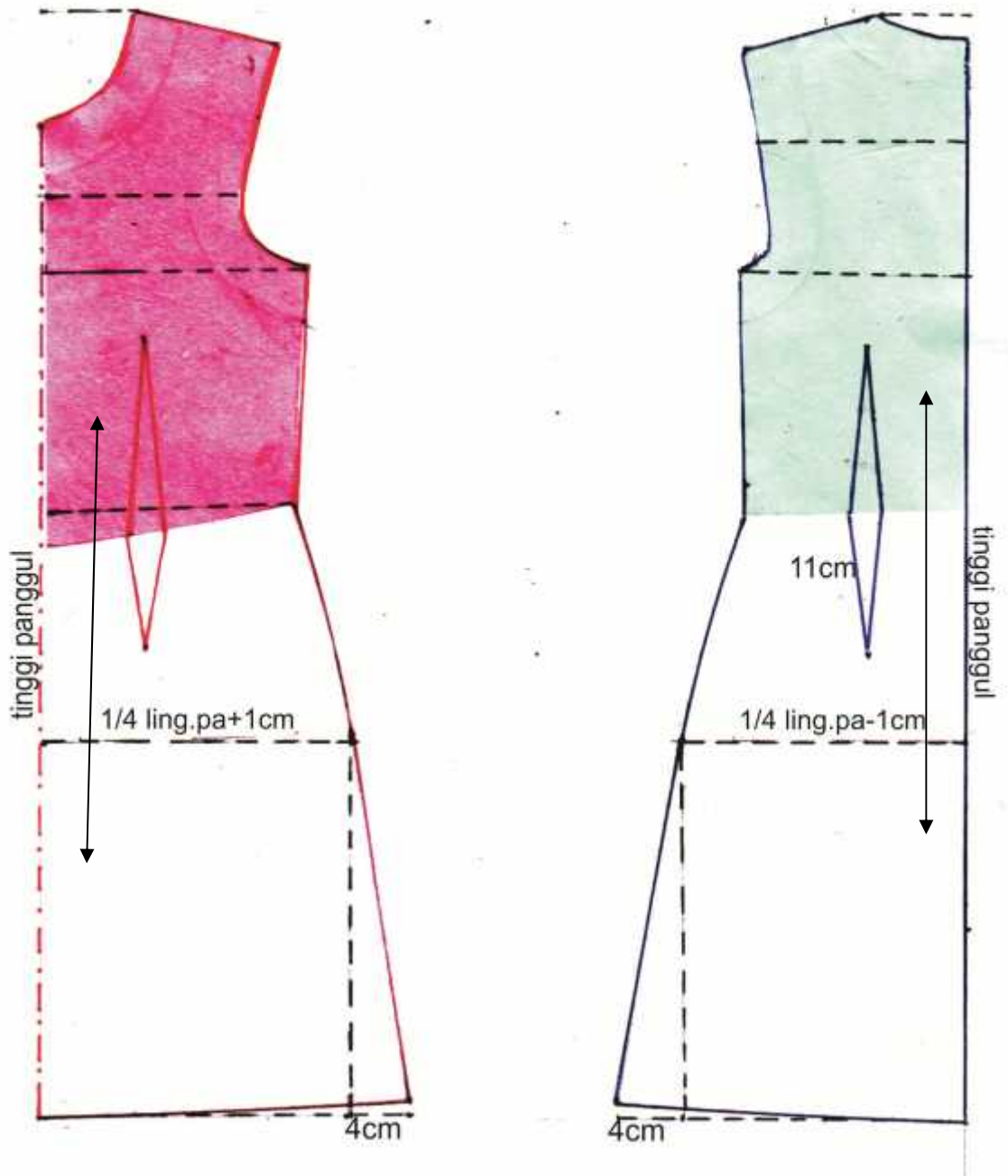
A-E : $\frac{1}{2}$ lingkaran leher atas

A-A1 : 2 cm

D-D1 : 2cm

POLA BADAN & ROK

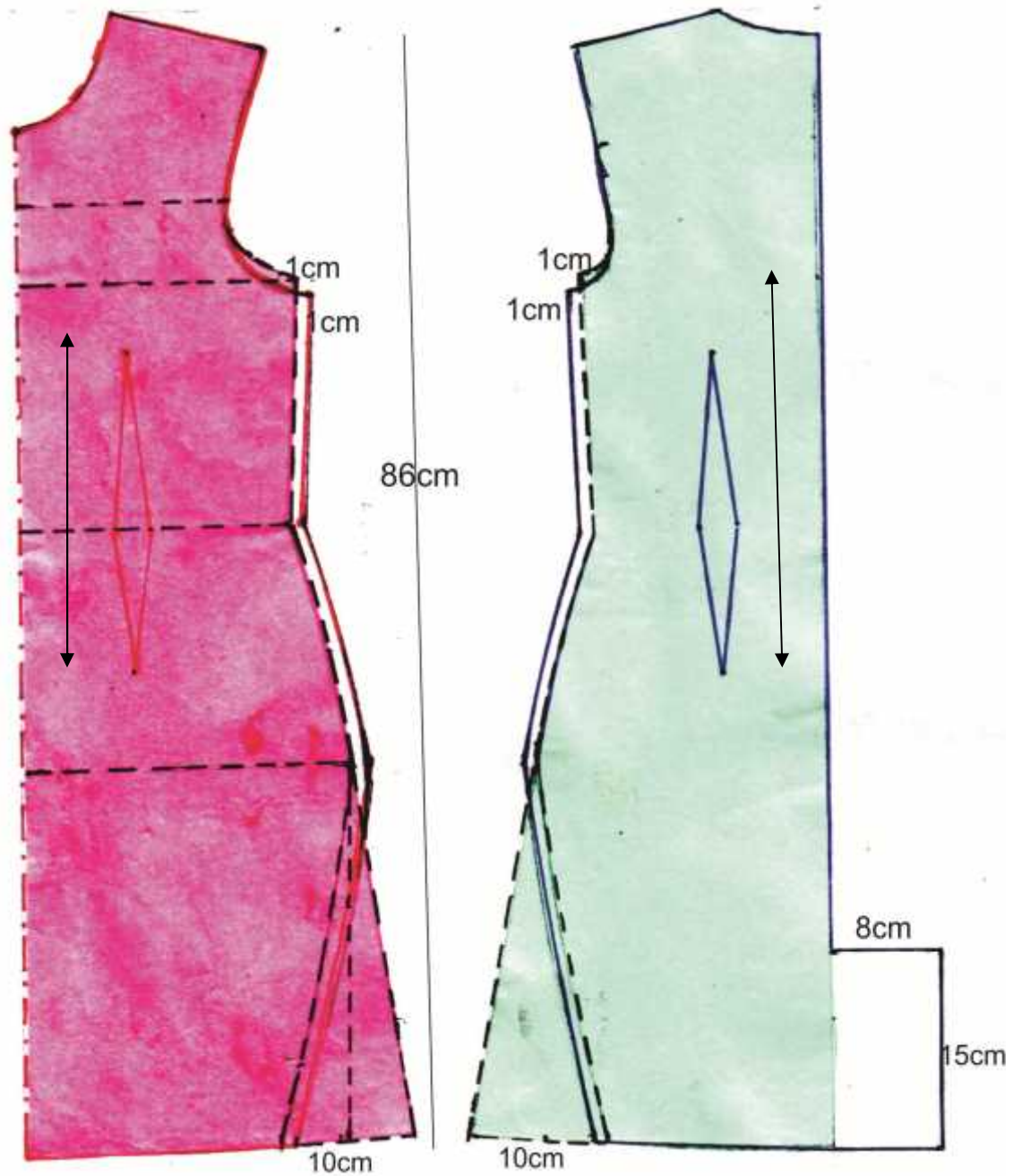
SKALA 1 : 6



Gambar 18

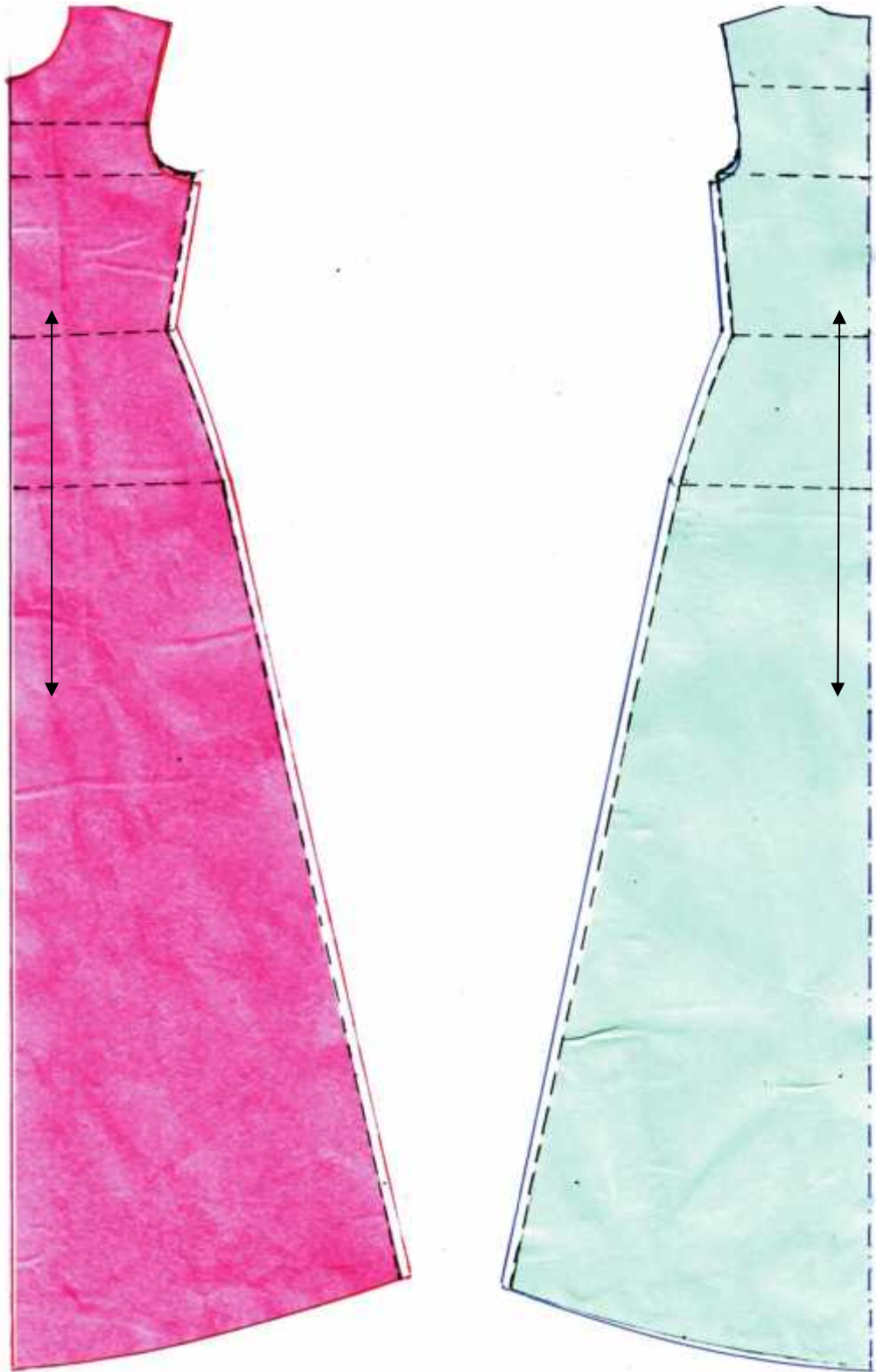
Pola Badan & Rok (Skala 1 : 6)

MENGUBAH POLA SESUAI DISAIN

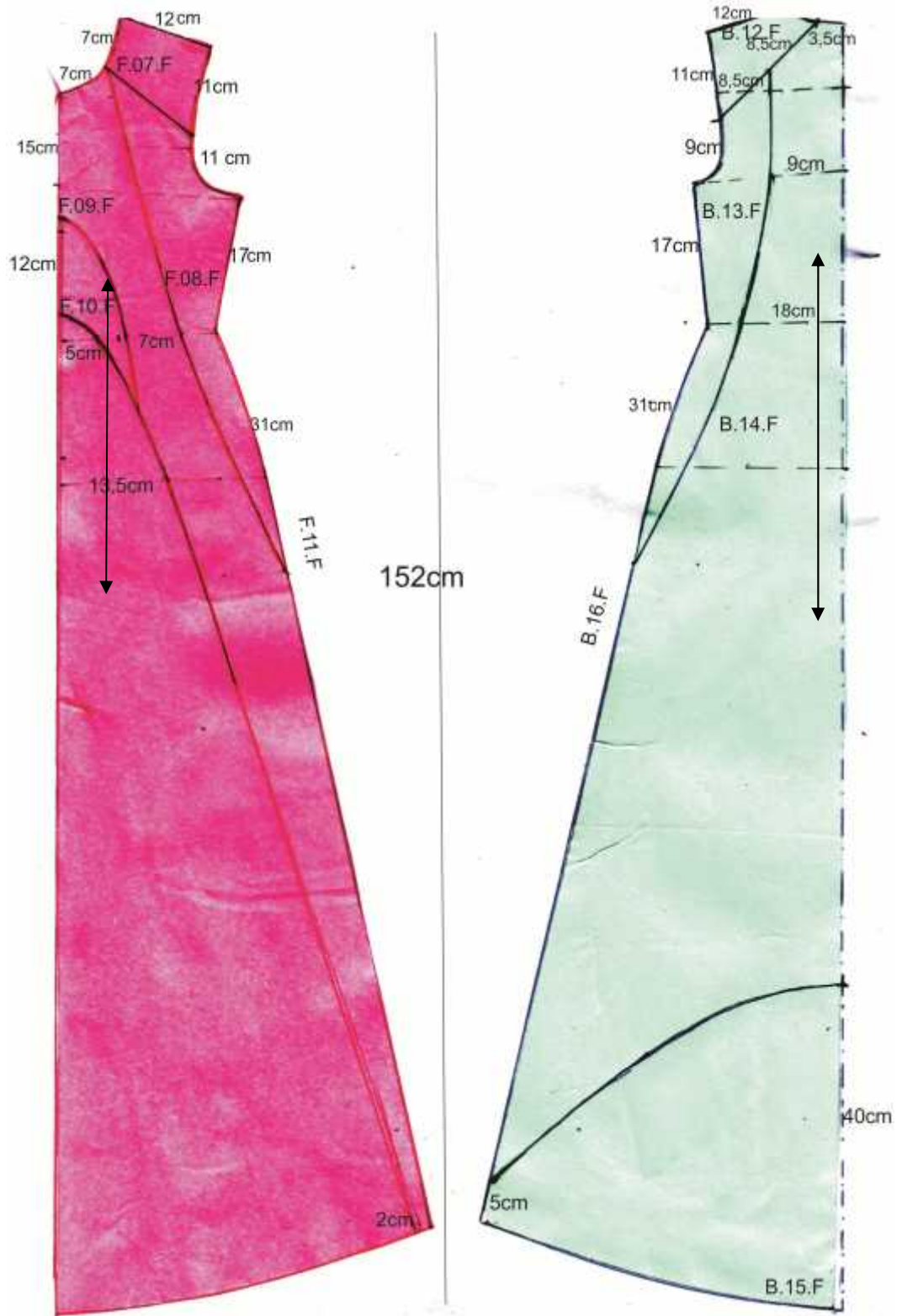


Gambar 19

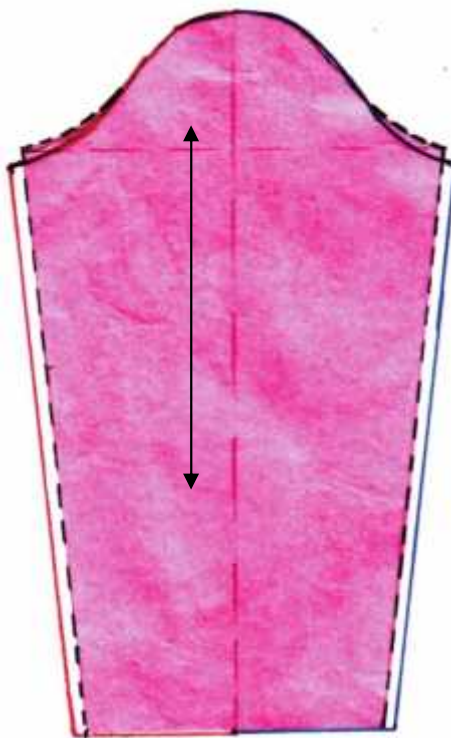
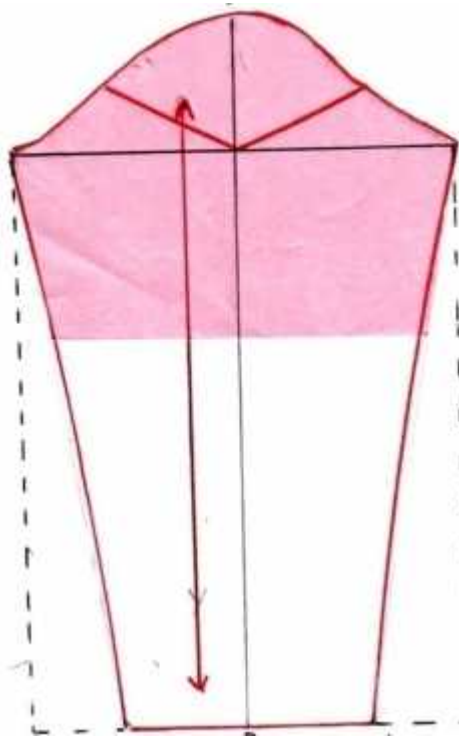
Mengubah Pola Sesuai Disain



Gambar 20
Mengubah Pola Outer

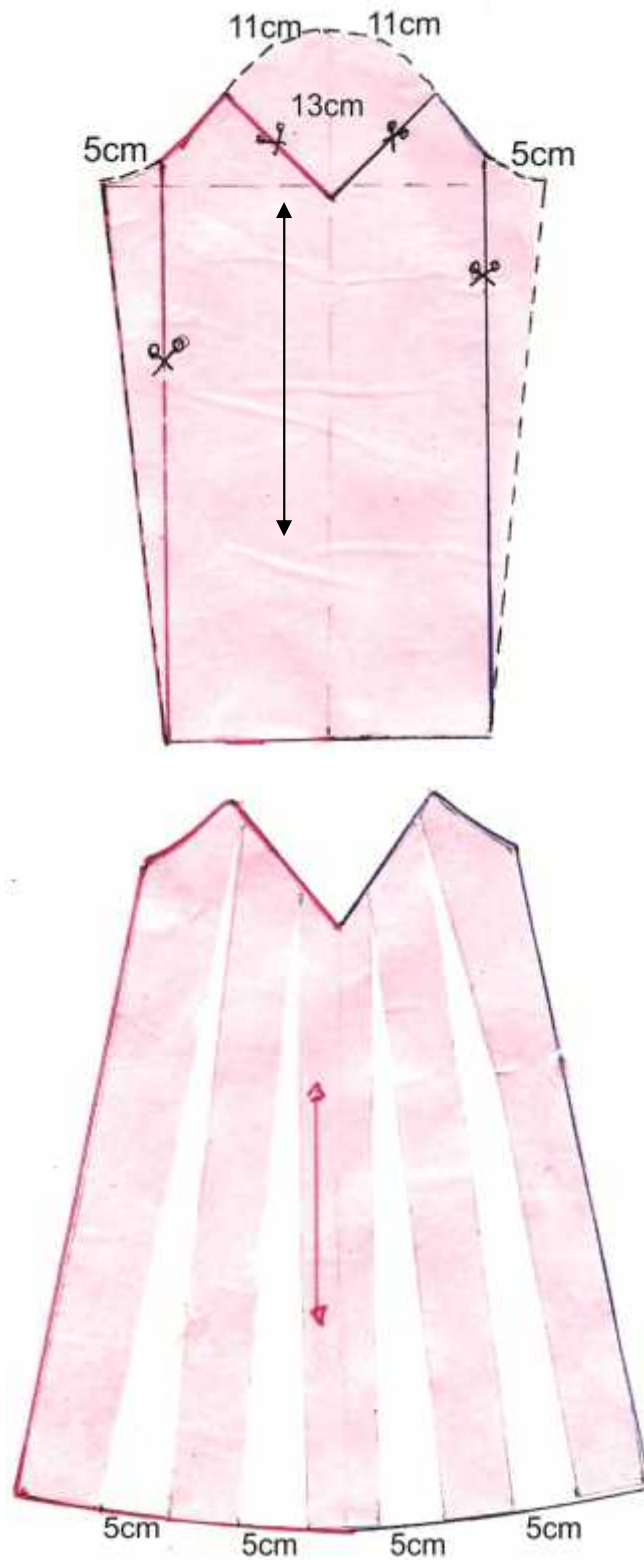


Gambar 21
Pecah Pola Outer

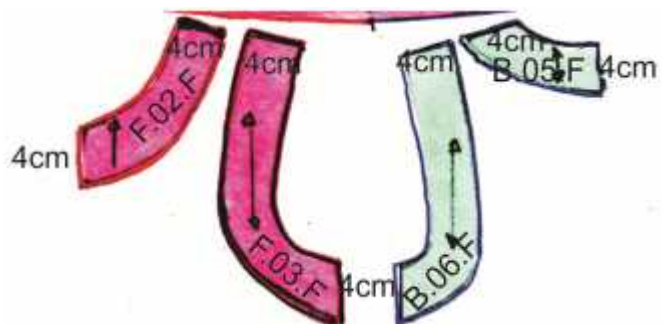
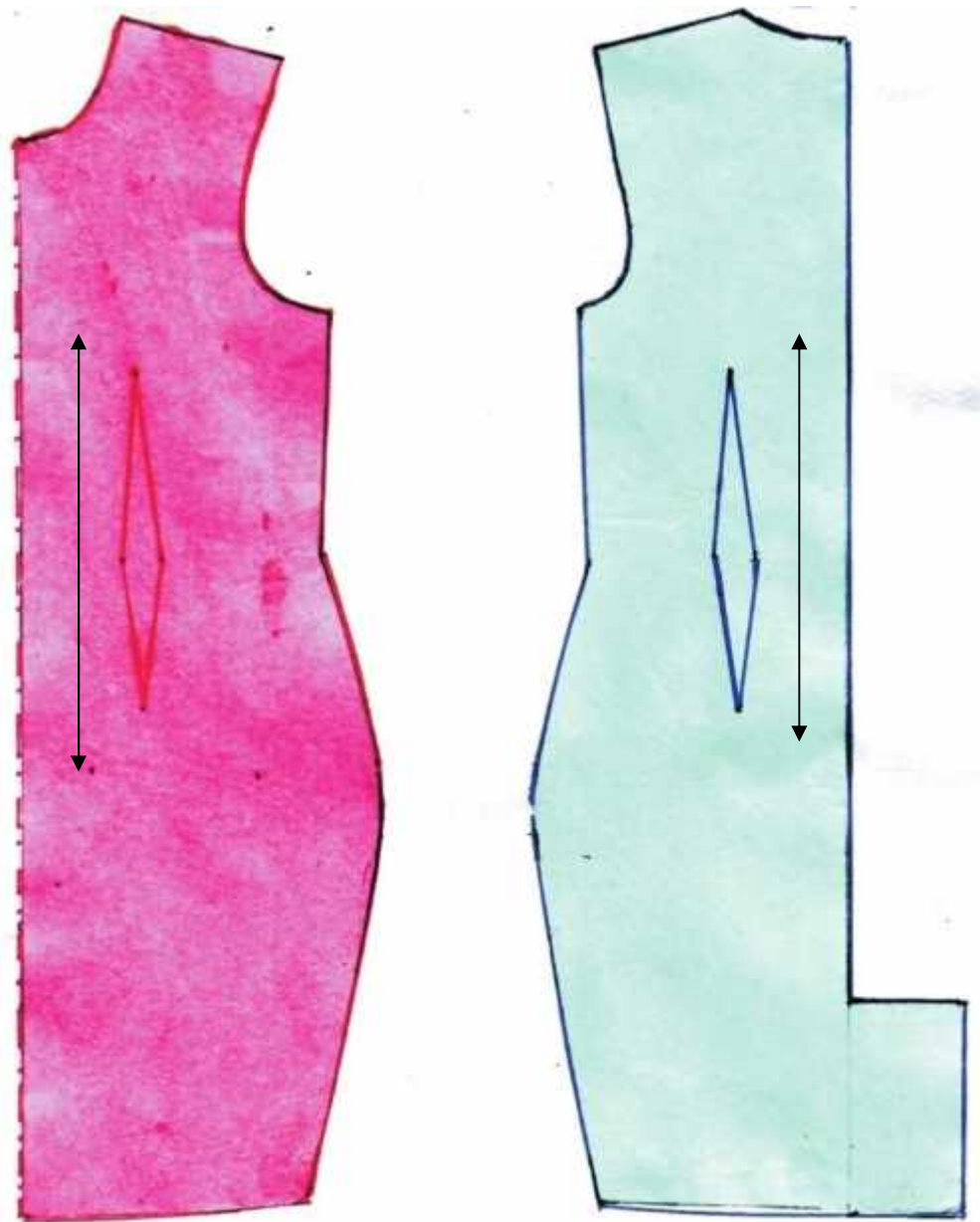


Gambar 22

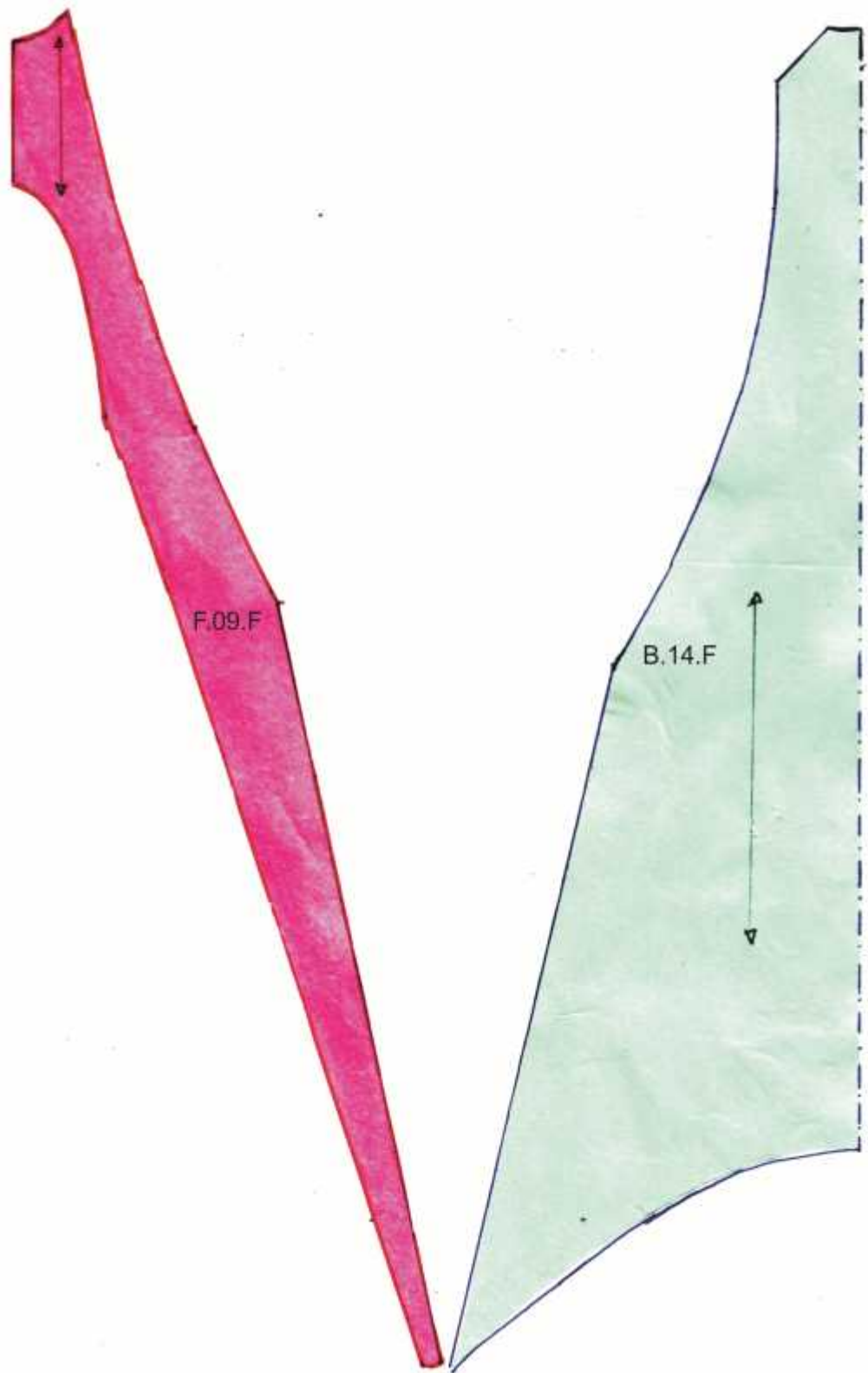
Mengubah Pola Lengan Sesuai Disain



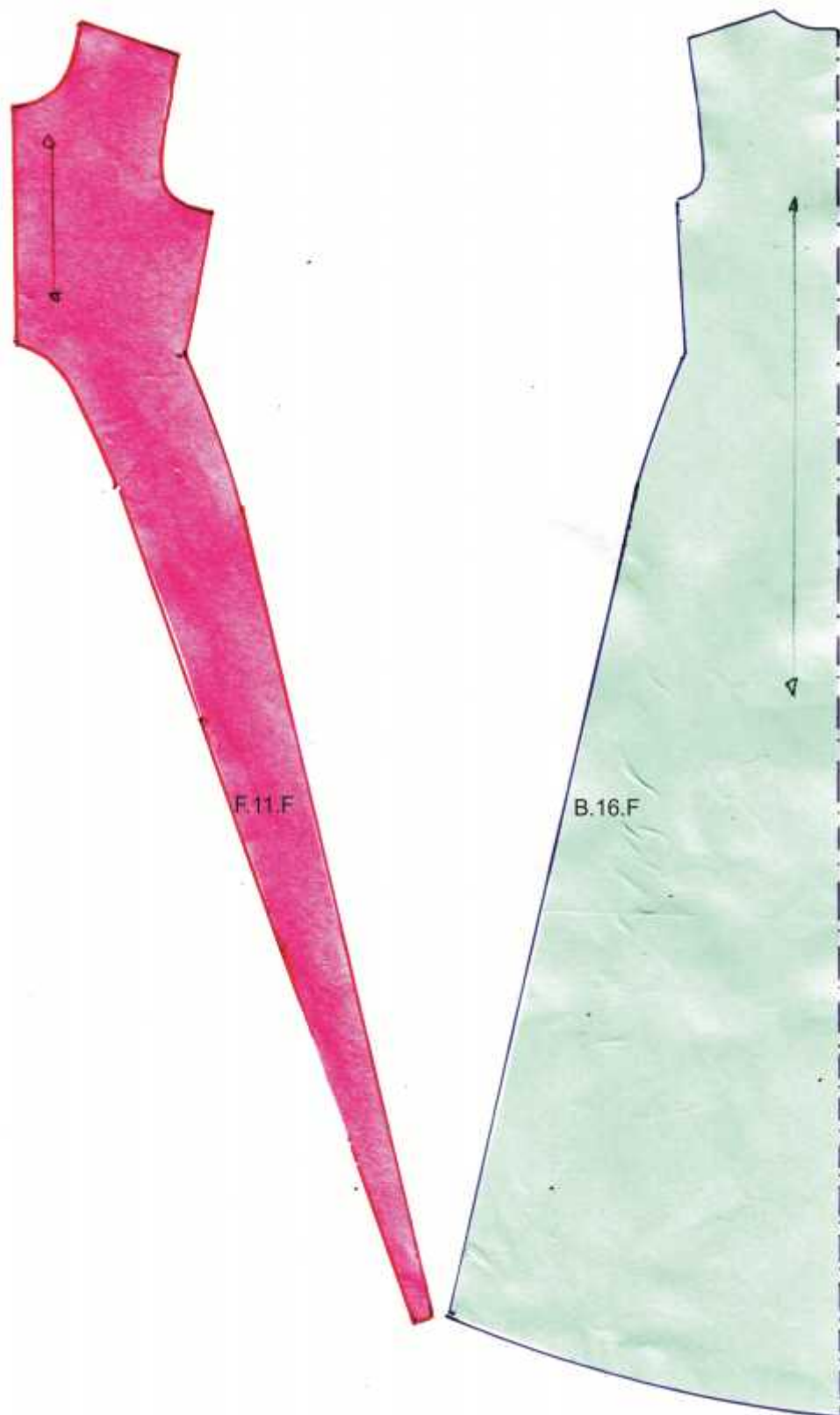
Gambar 23
Pecah Pola Lengan



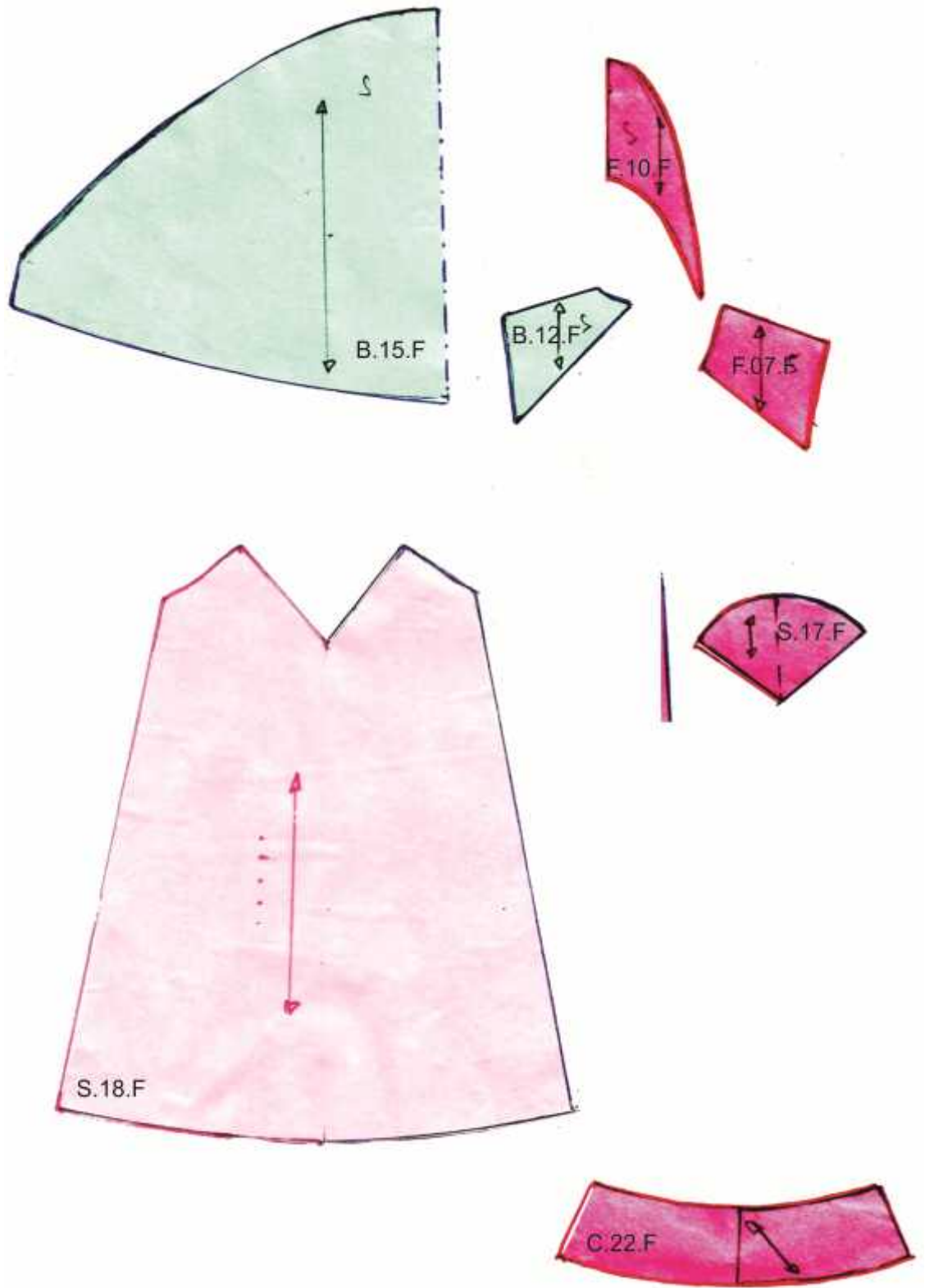
Gambar 24
Pola Jadi Sackdress



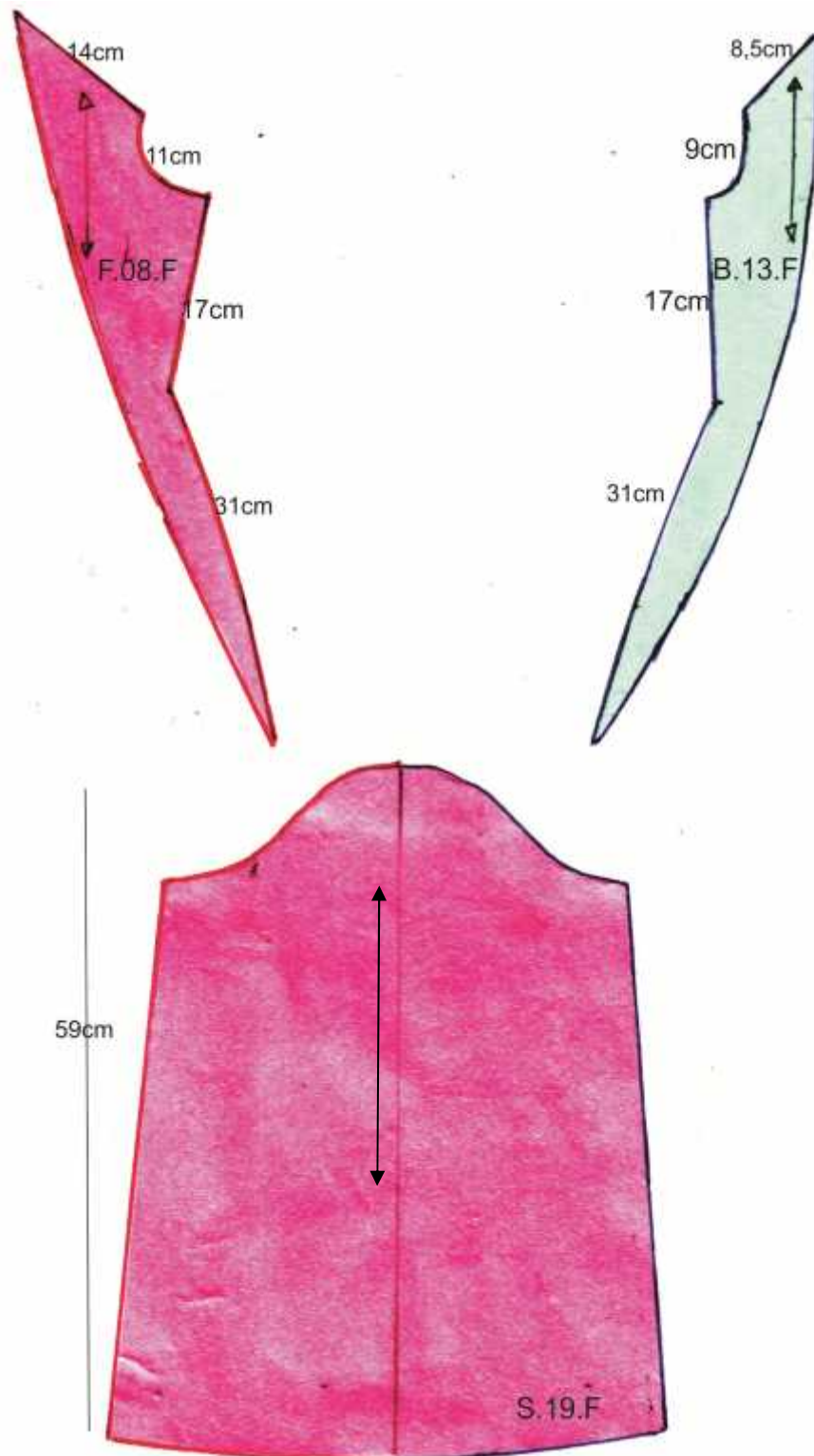
Gambar 25
Pola Jadi Outer Bagian Luar



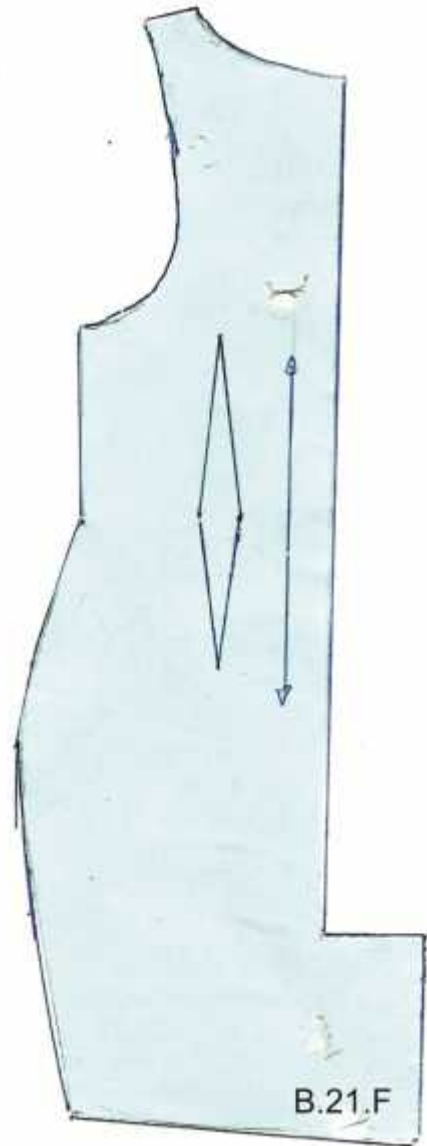
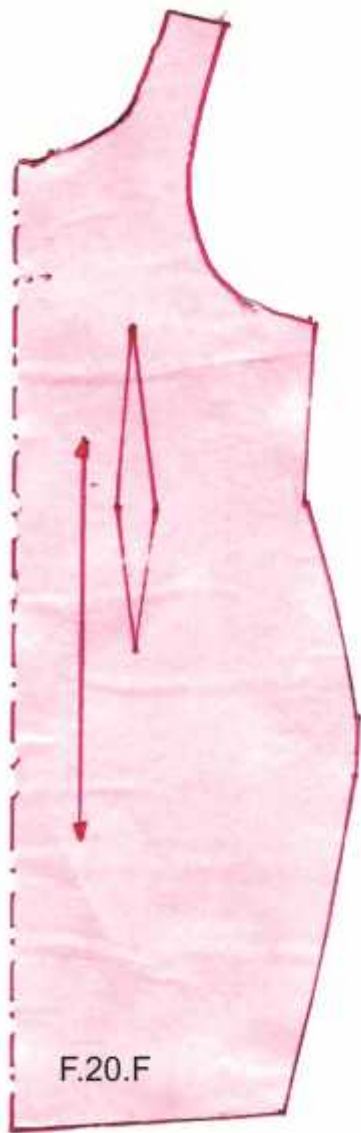
Gambar 26
Pola Jadi Outer Bagian Dalam



Gambar 27
Pola Jadi Outer Bagian Luar



Gambar 28
Pola Jadi Outer



Gambar 29
Pola Lining Sackdress

Keterangan Pola Busana Pesta Malam dengan Sumber Ide Lumut Gunung Singgalang:

1. F. 01. F : Pola *sackdress* bagian muka
2. F. 02. F : Pola lapisan leher *sackdress* bagian muka
3. F. 03. F : Pola lapisan kerung lengan *sackdress* bagian muka
4. B. 04. F : Pola *sackdress* bagian belakang
5. B. 05. F : Pola lapisan leher *sackdress* bagian belakang
6. B. 06. F : Pola lapisan kerung lengan *sackdress* bagian belakang
7. F. 07. F : Pola *outer* bagian muka 1
8. F. 08. F : Pola *outer* bagian muka 2
9. F. 09. F : Pola *outer* bagian muka 3
10. F. 10. F : Pola *outer* bagian muka 4
11. F. 11. F : Pola *outer* bagian muka 5
12. B. 12. F : Pola *outer* bagian belakang 1
13. B. 13. F : Pola *outer* bagian belakang 2
14. B. 14. F : Pola *outer* bagian belakang 3
15. B. 15. F : Pola *outer* bagian belakang 4
16. B. 16. F : Pola *outer* bagian belakang 5
17. C. 22. F : Pola kerah
18. S. 17. F : Pola Lengan 1
19. S. 18. F : Pola Lengan 2
20. S. 19. F : Pola Lengan 3
21. F. 20. F : Pola *lining sackdress* bagian muka
22. B. 21. F : Pola *lining sackdress* bagian belakang

4) Perancangan Bahan

Merancang bahan adalah merancang seberapa cukupnya bahan yang diperlukan untuk suatu model tertentu sekaligus dapat mengetahui letak potongan-potongan yang diperlukan sesuai dengan modelnya (Nanie Asri Y, 1990: 22). Sedangkan menurut Djati Pratiwi (2001), yang dimaksud dengan membuat rancangan bahan dan harga adalah memperkirakan banyaknya keperluan atau kebutuhan bahan pokok dan bahan pembantu serta biaya untuk mewujudkan sebuah busana. Selanjutnya Djati Pratiwi mengemukakan bahwa tujuan dari merancang adalah untuk memahami suatu model dengan tepat dan cepat sekaligus dapat memperhitungkan banyaknya bahan dan biaya yang diperlukan dalam pembuatan busana.

Berdasarkan pendapat di atas dapat disimpulkan bahwa merancang pada dasarnya adalah proses perancangan untuk membuat suatu busana supaya diketahui seberapa banyaknya bahan diperkirakan biaya yang diperlukan dalam pembuatan busana khususnya pada busana pesta malam. Adapun cara merancang bahan yaitu :

- a) Menyiapkan pola dan kertas payung dengan ukuran skala 1 : 6.
- b) Meletakkan pola di atas kertas payung dan menghitung banyaknya bahan yang diperlukan untuk tiap pola, lengkap dengan kampuh dan kelimnya.
- c) Mengukur berapa banyaknya bahan yang diperlukan.

Dalam merancang bahan ada beberapa hal yang perlu diperhatikan, yaitu :

- a) Arah serat kain atau serat benang harus sesuai dengan arah serat pada busana atau pola.
- b) Pola diletakkan pada bahan dimulai dari bagian-bagian busana pesta malam yang paling besar, sedang dan terakhir bagian yang kecil.
- c) Untuk bahan yang bermotif sebaiknya diperhatikan arah atas dan arah bawah motif serta tidak merusak motif dan motif tetap hidup.

Keuntungan yang dapat diperoleh dari merancang bahan dan harga adalah :

- a) Mengetahui banyaknya bahan yang diperlukan untuk membuat busana pesta malam, sehingga dapat menghemat bahan dan harga karena telah diperhitungkan secara cermat.
- b) Rancangan bahan digunakan sebagai pedoman pada waktu meletakkan pola pada bahan sebenarnya, sehingga lebih efektif dan efisien.
- c) Menghemat waktu dalam meletakkan pola yang sebenarnya yaitu pola besar karena sudah diketahui urutan letak pola seperti yang sudah direncanakan sebelumnya.
- d) Kemungkinan kesalahan arah serat kecil sekali.

Kain *Maxmara*



Gambar 30

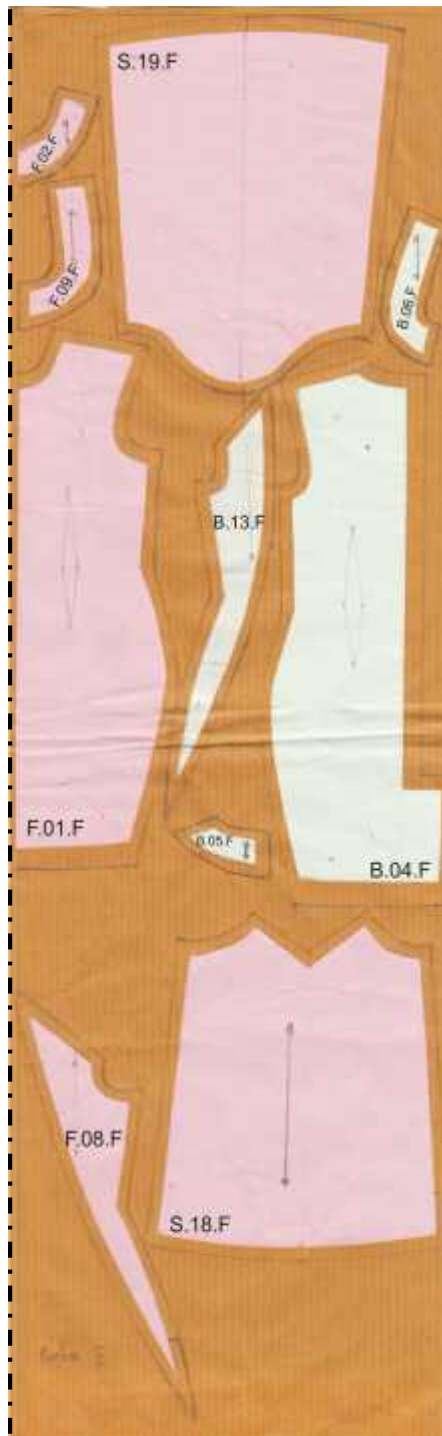
Rancangan bahan *outer* menggunakan kain maxmara

Nama Kain : Maxmara

Panjang : 3 m

Lebar : 150 cm

Kain Crystal

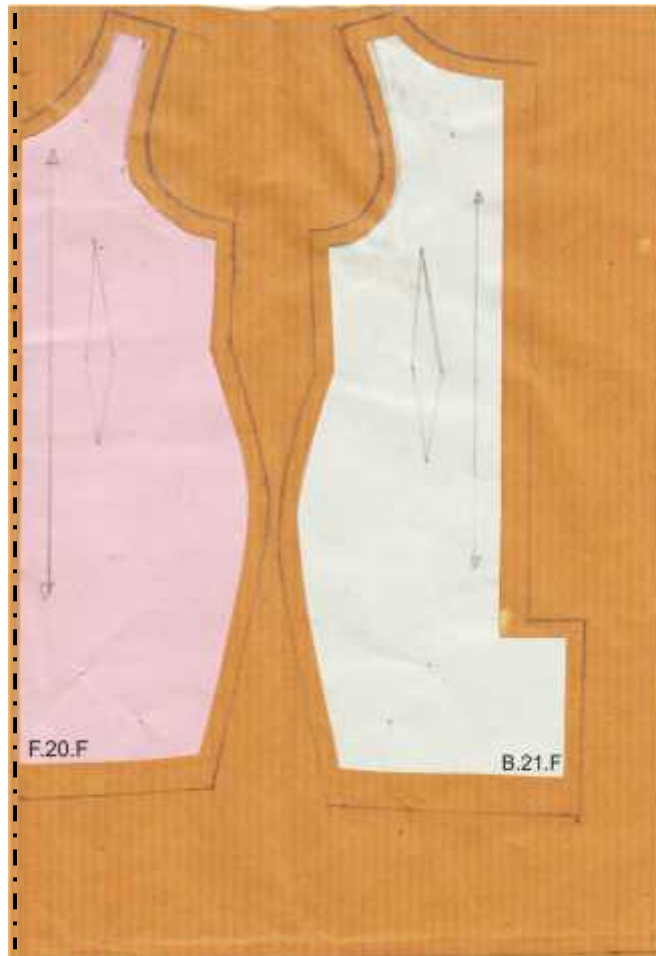


Gambar 31

Rancangan Bahan *sackdress* dan kombinasi *outer*

Nama Kain : Crystal, P : 2,5 m, L : 150 cm

Kain Velvet

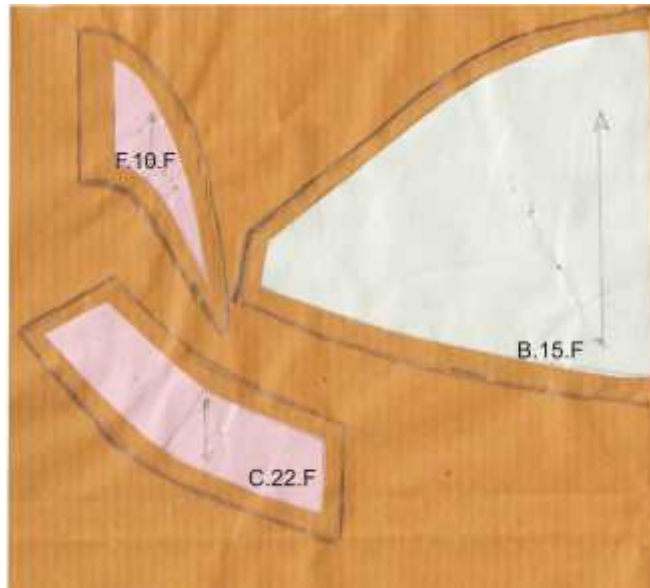


Gambar 32

Rancangan Bahan *Linning Sackdress*

Nama Kain : Velvet, P : 1 m, L : 150 cm

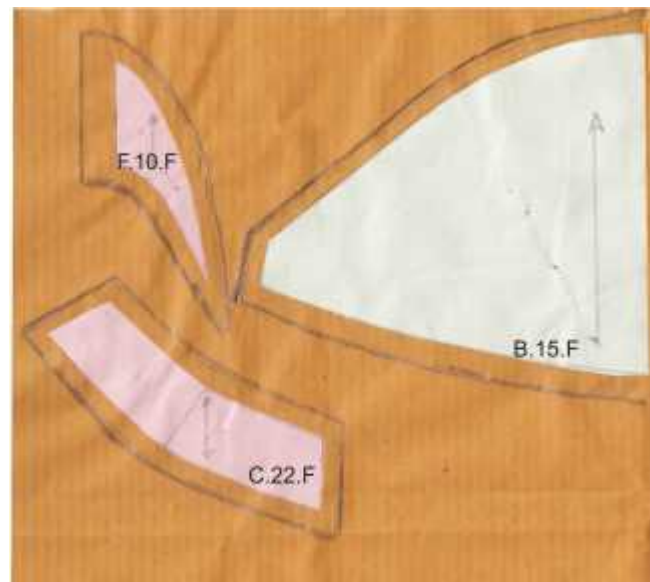
Rancangan Bahan *Slashquilting*



Gambar 33

Rancangan bahan *slash quilting*

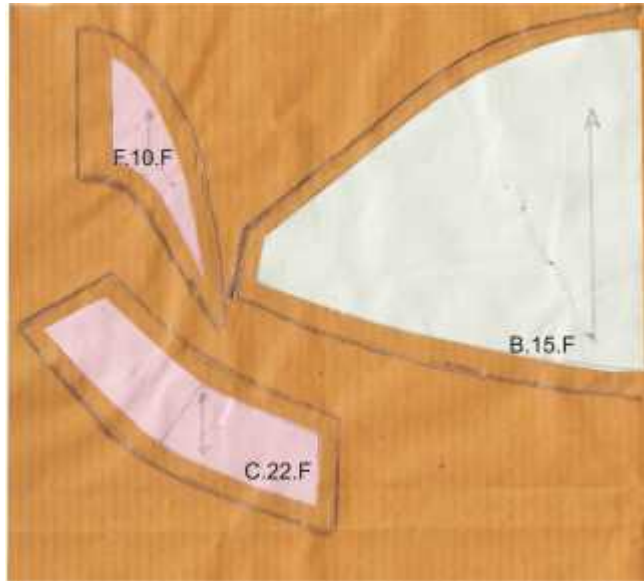
Nama Kain : Maxmara, P : 0,75 M, L : 150 cm



Gambar 34

Rancangan bahan *slash quilting*

Nama Kain : *Crystal*, P : 0,75 M, L : 150 cm



Gambar 35

Rancangan bahan *slash quilting*

Nama Kain : Tirack , P : 1,5 m, L : 150 cm

5) Kalkulasi harga

Biaya yang dibutuhkan dalam pembuatan busana pesta malam dengan sumber ide Lumut Gunung Singgalang

Table 2. Rancangan harga

Nama Bahan	Jumlah Kebutuhan	Harga Satuan	Jumlah
A.Bahan Pokok			
1.Kain maxmara	3,75 m	Rp. 29.500,-/m	Rp. 110.625,-
2.Kain crystal	3,25 m	Rp. 38.000,-/m	Rp. 123.500,-
3.Kain tirack	1,5 m	Rp. 25.000,-/m	Rp. 37.500,-
B.Bahan tambahan			
1.Kain velvet	1m	Rp. 17.000,-/m	Rp. 17.000,-
C.Bahan pembantu			
1.Rit jepang 60 cm	1 buah	Rp. 10.000,-/ buah	Rp. 10.000,-
2.Rit jaket 45 cm	1buah	Rp. 10.500,-/ buah	Rp. 10.500,-
3.Rit logam	2 m	Rp. 12.500,-/m	Rp. 15.000,-
4.Benang jahit	2 buah	Rp. 1.500,-/ buah	Rp. 3.000,-
Total			Rp. 327.125,-

Penentuan harga jual busana pesta malam dengan sumber ide Lumut Gunung Singgalang pada pergelaran busana *Dimantion* 2017 menggunakan rumus Mark Up Price yaitu penentuan harga jual dengan

cara penambahan antara biaya produksi dengan keuntungan yang diharapkan. Berikut cara menghitung margin keuntungan yang diinginkan:

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

$$\begin{aligned}\text{Jadi harga jualnya sebesar} &= \text{Rp. } 327.125,00 + (50\% \times \text{Rp. } 327.125,00) \\ &= \text{Rp. } 327.125,00 + \text{Rp. } 163.550,00 \\ &= \text{Rp. } 490.675,00\end{aligned}$$

Harga jual yang diperoleh sebesar Rp. 490.675,00

6) Penyusutan bahan

Penyusutan bahan dilakukan sebelum bahan dipotong, penyusutan dilakukan bertujuan supaya bahan tidak akan menyusut setelah dijadikan sebuah busana pesta malam ketika nantinya akan mengalami proses pencucian. Proses penyusutan ini tidak rumit yaitu dengan cara kain direndam di dalam air selama 2 – 4 jam, kemudian diangkat dan dijemur atau diangin-anginkan hingga kering lalu disetrika.

b. Pelaksanaan

Pelaksanaan merupakan langkah selanjutnya dari proses perencanaan. Dalam proses pelaksanaan ini banyak hal-hal yang harus diperhatikan sebelum dibuat agar sesuai dengan apa yang diharapkan. Ada

beberapa hal yang dilaksanakan dalam proses pembuatan busana pesta malam dengan sumber ide Lumut Gunung Singgalang, antara lain :

1) Peletakan Pola pada Bahan

Meletakkan pola di atas bahan adalah menyusun pola-pola busana yang sudah dibuat di atas bahan yang akan digunakan yang sudah disiapkan sesuai dengan arah serat kain tersebut. Meletakkan pola di atas bahan merupakan langkah pertama yang harus dilakukan sebelum memotong kain. Untuk mempermudah dalam proses pemotongan bahan maka kain dilipat menjadi dua sehingga diperoleh bagian kanan dan kiri, kecuali untuk bahan-bahan yang harus mengepaskan atau menyamakan motif maka akan lebih mudah jika dipotong perlembar. Untuk mempermudah dan menghemat waktu saat peletakan pola sebaiknya melihat atau mencontoh pada rancangan bahan yang sudah dibuat. Pada saat penataan pola ini tidak boleh lupa diberi tanda kampuh terlebih dahulu supaya mudah dalam proses pemotongan kain.

2) Pemotongan dan Pemberian Tanda Jahitan

Pemotongan bahan dilakukan setelah peletakan pola pada bahan. Proses pemotongan busana pesta ini dilakukan dengan memperhatikan arah garis atau motif kain dengan menyesuaikan pada disain yang telah dibuat.

Pemberian tanda jahitan dilaksanakan setelah bahan dipotong sesuai pola. Tanda jahitan dapat dilakukan dengan dua cara yaitu

dengan karbon jahit atau dengan tusuk jelujur renggang. Pada busana pesta yang dibuat ini, pemberian tanda jahitan dilakukan dengan karbon jahit. Hal ini dimaksudkan agar tanda jahitan tidak mudah hilang dan mempermudah dalam proses penjelujuran.

3) Penjelujuran

Langkah penjelujuran dilakukan untuk menghindari kesalahan dalam proses menjahit dan untuk mengetahui jatuhnya busana apakah sesuai dengan yang dikehendaki. Langkah-langkah penjelujuran adalah sebagai berikut :

1. Menjelujur sackdress

- a) Mengepres vislin pada bagian lapisan kerung lengan dan kerung leher.
- b) Menjelujur kupnat muka dan belakang pada bahan utama dan furing.
- c) Menjelujur lapisan furing pada bagian kerung lengan muka dan belakang serta bagian kerung leher depan maupun belakang.
- d) Menjelujur bahu depan dan belakang.
- e) Menyambung sisi bagian kiri dan kanan bahan utama dan furing.
- f) Menyambung bahan utama dengan furing bagian kerung lengan dan kerung leher.
- g) Menyambung bagian bawah sackdress dengan potongan kain slash quilting.

- h) Menjelujur bagian tengah belakang yang sudah dikurangi panjang ritsliting dan tinggi belahan.
 - i) Menjelujur belahan.
 - j) Menjelujur ritsliting dengan bahan utama dan furing.
 - k) Menjelujur kelim sesuai tanda kampuh.
2. Menjelujur outer
- a) Menjelujur potongan-potongan pola badan depan dan belakang yang tengahnya disisipi ritsliting yang fungsinya sebagai hiasan.
 - b) Menjelujur potongan-potongan pola badan depan dan belakang yang menggunakan slash quilting pada bagian TM dan bagian bawah rok tanpa disisipi ritsliting.
 - c) Menjelujur potongan pada lengan atas yang disisipi ritsliting.
 - d) Menjelujur bahu depan dan belakang.
 - e) Menyambung sisi bagian kiri dan kanan bahan utama baik bagian luar maupun dalam outer.
 - f) Menyambung kerah dengan badan.
 - g) Menjelujur sisi lengan luar dan dalam.
 - h) Menyambung lengan dengan badan.
 - i) Menjelujur kelim outer bagian luar dengan kelim outer bagian dalam.
 - j) Menjelujur ritsliting.

4) Evaluasi proses I

Pengepasan I merupakan pengepasan busana jadi pada tubuh seseorang tetapi masih dalam bentuk jelujuran. Pengepasan I bertujuan untuk mencermati ketepatan letak dan ketepatan ukuran bagian-bagian busana pada tubuh model. Adapun evaluasi ataupun ketidaktepatan yang dialami pada pengepasan I, diantaranya :

Table 3. Evaluasi Proses I

Aspek yang Dievaluasi	Hasil Evaluasi	Cara Mengatasi
Panjang Outer	Terlalu panjang	Bagian bawah outer dipotong 8 cm
Lengan	Sisi lengan terlihat sempit	Pemasangan lengan dari ketiak naik 5 cm baik depan maupun belakang
Sackdress	Kurang menyatu dengan outer	Bagian bawah sackdress diberi list slash quilting agar tercipta kesatuan dengan outer.

5) Penjahitan

Penjahitan dilakukan dengan mesin jahit. Bahan yang digunakan tidak terlalu tebal sehingga menggunakan setikan yang tidak terlalu rapat dan tidak terlalu longgar. Penjahitan busana dilakukan sesuai dengan langkah-langkah setiap bagian busana.

Langkah-langkah penjahitan setiap bagian busana, sebagai berikut :

a) *Manipulating fabric (slash quilting)*

Pembuatan *slash quilting* memerlukan beberapa lembar kain dan beberapa warna untuk mendapatkan efek warna yang bagus jika sudah jadi. Langkah membuat *slash quilting* yaitu :

- (1) Menyiapkan 4 lembar kain dengan kombinasi warna yang diinginkan.
- (2) Memberi tanda jahitan agar lebih mudah saat dijahit dan jaraknya dapat konsisten.
- (3) Gunting ditengahnya atau diantara jahitan yang satu dengan jahitan lainnya. Sisakan satu lembar paling bawah sebagai alasnya.
- (4) Sikat perlahan sampai seratnya tertarik dan lepas.
- (5) Sikat dengan rata dan pastikan lapisan kedua dan ketiga juga terlepas seratnya, agar hasilnya bagus.

b) Menjahit sackdress

- (1) Menyelesaikan seluruh kampuh dengan teknik kampuh buka dijahit kecil.
- (2) Menjahit kupnat muka dan belakang pada bahan utama dan furing.
- (3) Menjahit lapisan furing pada bagian kerung lengan muka dan belakang serta bagian kerung leher depan maupun belakang.
- (4) Menjahit bahu depan dan belakang.

- (5) Menyambung sisi bagian kiri dan kanan bahan utama dan furing.
 - (6) Menyambung bahan utama dengan furing bagian kerung lengan dan kerung leher.
 - (7) Menyambung bagian bawah sackdress dengan potongan kain slash quilting.
 - (8) Menjahit bagian tengah belakang yang sudah dikurangi panjang ritsliting dan tinggi belahan.
 - (9) Menjahit belahan bawah sackdress.
 - (10) Menjahit ritsliting dengan bahan utama.
 - (11) Mengesoom furing tengah belakang dengan ritsliting.
 - (12) Menjelujur kelim sesuai tanda kampuh.
- c) Menjahit outer
- (1) Menjahit potongan-potongan pola badan depan dan belakang yang tengahnya disisipi ritsliting yang fungsinya sebagai hiasan.
 - (2) Menjahit potongan-potongan pola badan depan dan belakang yang menggunakan slash quilting pada bagian TM dan bagian bawah rok tanpa disisipi ritsliting.
 - (3) Menjahit potongan pada lengan atas yang disisipi ritsliting.
 - (4) Menjahit bahu depan dan belakang.
 - (5) Menyambung sisi bagian kiri dan kanan bahan utama baik bagian luar maupun dalam outer.

- (6) Menyambung kerah dengan badan.
- (7) Menjahit sisi lengan luar dan dalam.
- (8) Menyambung lengan dengan badan.
- (9) Menjahit kelim outer bagian luar dengan kelim outer bagian dalam.
- (10) Menjahit ritsliting dengan outer bagian luar
- (11) Mengesoom TM bagian ritsliting.

6) Menghias Busana

Menghias busana adalah hiasan yang dibuat pada busana untuk memperindah busana agar busana tersebut memiliki nilai yang lebih tinggi. Adapun hiasan busana yang diterapkan adalah rit logam dan *slash quilting*. Hiasan berupa rit logam dalam busana pesta 145anipulat merupakan hiasan yang menyatu dengan badan, karena dalam proses menghiasnya langsung dijahit diantara potongan busana. Hiasan *slash quilting* dapat dikerjakan dengan langkah sebagai berikut :

- a) Menyiapkan 4 lembar kain.
- b) Memberi tanda jahitan agar lebih mudah saat dijahit dan jaraknya dapat konsisten.
- c) Gunting ditengahnya atau diantara jahitan yang satu dengan jahitan lainnya. Sisakan satu lembar paling bawah sebagai alasnya.
- d) Sikat perlahan sampai seratnya tertarik dan lepas.
- e) Sikat dengan rata dan pastikan lapisan kedua dan ketiga juga terlepas seratnya, agar hasilnya bagus.

7) Evaluasi Proses II

Pengepasan II sudah jadi dan harus sesuai dengan disain yang telah dibuat meliputi perlengkapan dan hiasannya. Aspek-aspek yang diamati dalam pengepasan II ini adalah :

- a) Teknik jahit yang digunakan.
- b) Kerapian jahitan.
- c) Kesesuaian dengan disain yang telah dibuat.
- d) Jatuhnya busana pada tubuh model.
- e) Kelengkapan hiasan pada busana.
- f) Kelengkapan aksesoris yang dipakai.

Hasil evaluasi proses II dapat dilihat dari table berikut :

Tabel 4. Evaluasi Proses II

Aspek yang Diamati	Hasil Pengamatan	Cara Mengatasi
Total look	Busana yang dilihat sudah pas, kurang dirapikan.	Busana dirapikan dengan cara disetrika.

c. Evaluasi Hasil

Evaluasi hasil merupakan penilaian secara keseluruhan pada busana yang dijahit yaitu kesesuaian antara busana dengan tema atau sub tema yang diangkat serta keserasian busana secara keseluruhan.

Dari keseluruhan busana pesta malam yang penulis ciptakan, ada beberapa evaluasi antara lain :

- b. Pada saat pengambilan ukuran harus tepat dan sesuai dengan bentuk tubuh model.
- c. Pada evaluasi proses I, outer terlalu panjang, sehingga cara untuk mengatasinya yaitu dengan memotong panjang outer kira-kira 8 cm.
- d. Pada evaluasi proses II, look dari busana pesta masih kurang rapi. Cara mengatasinya dengan menyetrika seluruh bagian-bagian dari busana.
- e. Waktu yang dibutuhkan dalam proses pembuatan busana pesta 147anipulat dirasa kurang, sehingga waktu harus dikelola dengan baik agar pada batas waktu yang telah ditentukan busana yang dibuat dapat selesai.

3. Penyelenggaraan Pergelaran Busana

a. Persiapan

Persiapan yang dilakukan untuk Membuat Pergelaran Busana Proyek Akhir 2017 dengan tema “*Dimantion*” antara lain :

1) Pembentukan Panitia Pergelaran Busana

Pembentukan panitia bertujuan agar pergelaran busana dapat terlaksana dengan baik dan 147anipu. Pergelaran busana *Dimantion* ini diikuti oleh 95 mahasiswa angkatan 2014 dan beberapa mahasiswa angkatan 2012/2013 baik S1 maupun D3. Tanggung jawab dalam penyelenggara pergelaran busana dapat ditanggung bersama dalam sebuah kepanitiaan sehingga akan

terbentuk suatu kerjasama sesuai dengan tujuan pergeleran. Adapun susunan panitia dalam pergeleran busana 2017 ini terdiri dari :

a) Ketua Umum

- (1) Bertanggung jawab kepada penanggung jawab, atas segala kelancaran dari penyelenggaraan peragaan busana.
- (2) Mengkoordinir seluruh kegiatan dalam kepanitiaan pergeleran busana.
- (3) Mengkoordinir seluruh panitia inti dan devisi, serta bijaksana dalam mengambil keputusan-keputusan demi tercapainya tujuan dengan mengutamakan kebersamaan/kerjasama.
- (4) Membawahi seluruh panitia inti dan kepada devisi serta anggota kepanitiaan.
- (5) Memimpin rapat kepanitiaan dan membuat laporan pertanggung jawaban.

b) Ketua II dan III

- (1) Koordinasi dengan ketua I setiap rapat.
- (2) Perekrutan panitia tambahan.
- (3) Mengolah tiket pergeleran.

c) Sekretaris

- (1) Bertanggung jawab kepada ketua umum atas keluar/masuknya surat.

- (2) Pembuatan proposal yang telah disepakati bersama baik sponsor maupun DIPA.
- (3) Bekerjasama dengan sponsorship dalam pembuatan proposal.
- (4) Pengadaan undangan.
- (5) Angket serta penyusunan laporan umum LPJ setelah peragaan busana.
- (6) Bekerjasama dengan humas dalam pembuatan surat-surat pernyataan ataupun surat perijinan.

d) Bendahara I

- (1) Pengaturan keuangan secara seimbang dan efisien.
- (2) Pembuatan laporan keuangan kepanitiaan secara menyeluruh.
- (3) Mengolah keuangan kepanitiaan secara umum dan menyeluruh.

e) Bendahara II

- (1) Menentukan kebijakan keuangan organisasi secara internal dan eksternal.
- (2) Menyusun laporan keuangan perkegiatan, mengkoordinir dan mengkomunikasikan setiap kegiatan yang dilaksanakan.

f) Divisi Acara

- (1) Membuat konsep acara yang menarik.

- (2) Mencari pengisi/talent acara.
- (3) Menyusun *run-down* acara.
- (4) Bekerjasama dengan *stage manager* dan *floor manager*.
- (5) Memastikan seluruh acara berjalan dengan baik.
- (6) Membuat laporan pertanggung jawaban divisi acara.

g) Divisi Konsumsi

- (1) Bertugas menghitung jumlah konsumsi tamu undangan, penonton, panitia dan talent.
- (2) Bertanggung jawab kepada bendahara atas pengeluaran yang diperlukan.
- (3) Bertanggung jawab atas kebersihan tempat atas diadakannya konsumsi.
- (4) Bertanggung jawab atas tersedianya konsumsi.

h) Divisi Juri

- (1) Bertanggung jawab kepada ketua akan pengurus pemilihan juri untuk penilaian busana pesta.
- (2) Bertanggung jawab pada bendahara mengenai anggaran yang diberikan pada juri.
- (3) Bertanggung jawab atas pemberian cinderamata pada juri.

i) Divisi Sponsorship

- (1) Mencari chanel sponsor.
- (2) Bertanggung jawab terhadap semua perusahaan yang telah bekerjasama.

- (3) Manjalin kerjasama dengan sponsor.
 - (4) Bertanggung jawab terhadap semua perusahaan yang telah bekerjasama dengan acara pergelaran.
 - (5) Menjalin kerjasama dengan sponsor.
 - (6) Memahami dan tanggung jawab dengan kontrak kerja bersama sponsor.
- j) Divisi Perlengkapan
- (1) Mensurvei tempat pelaksanaan kegiatan dengan terperinci mengenai tempat acara berlangsung.
 - (2) Pengadaan fasilitas-fasilitas untuk kelancaran kegiatan,
 - (3) Menjadi fasilitator untuk peminjaman alat dengan jurusan.
- k) Divisi Publikasi
- (1) Bertanggung jawab mempromosikan acara kepada masyarakat.
 - (2) Bertanggung jawab akan penyebaran pamphlet dan brosur.
 - (3) Bertanggung jawab atas pembuatan pamphlet, brosur dan tiket.
- l) Divisi Humas
- (1) Bertanggung jawab terhadap penyebaran undangan.
 - (2) Menjadi fasilitator untuk sambutan 151anipu, dekan dan ketua jurusan.
- m) Divisi Dokumentasi
- (1) Bertanggung jawab atas dokumentasi kegiatan.

(2) Mencari sponsor untuk dokumentasi kegiatan.

n) Divisi Booklet

(1) Bertanggung jawab atas pembuatan booklet.

(2) Mengatur berjalannya pemotretan.

(3) Mensurvei tempat pembuatan booklet.

(4) Mendesain sampul, bentuk dan isi booklet.

o) Divisi Keamanan

(1) Mengamankan jalannya acara.

(2) Mengkordinasi kebersihan pada setiap acara.

(3) Mendata kehadiran panitia pada setiap rapat.

p) Divisi Floor Manager

(1) Koordinasi dengan divisi acara dalam mengatur serangkaian acara mulai dari perencanaan grand juri sampai hari H.

(2) Mengkondisikan tempat duduk dan penonton dan tempat fotografer.

(3) Mengkoordinasikan penerima tamu dan tim undangan pada hari H.

q) Divisi Backstage

(1) Menyiapkan *standing hanger* untuk hari H.

(2) Mengkondisikan keamanan model dan desainer di *Backstage*.

(3) Koordinasi dengan sie model untuk tempelan urutan per divisi di *Backstage*.

r) Divisi Dekorasi

(1) Bertanggung jawab pada saat mendekorasi sebelum hari H.

(2) Mensurvei tempat pembuatan dekorasi.

(3) Mendesain *layout* panggung secara keseluruhan.

s) Divisi Musik dan *Lighting*

(1) Koordinasi dengan perkap berkaitan dengan *sound system* dan *lighting*.

(2) Koordinasi dengan koreografer tentang konsep 153anip dan *lighting* pada saat pertunjukan.

t) Divisi Model

(1) Membuat perjanjian kerjasama dengan *agency* model.

(2) Membuat jadwal dengan para model.

u) Divisi Make up

(1) Mencari sponsor make up.

(2) Memfasilitasi jadwal dengan para model.

2) Menentukan tema

Pergelaran busana mahasiswa program studi Pendidikan Teknik Busana dan Teknik Busana angkatan 2014 yang dilaksanakan pada tahun 2017 dengan tema *Dimantion*. *Dimantion* diambil dari kata (*Disoriented Of Human Perception*) diambil dari kata *Disoriented* (Kebingungan), *Human* (Manusia), *Perception* (Persepsi, tanggapan daya memahami/menanggapi sesuatu).

Saat ini manusia hidup ditengah kecanggihan teknologi. Pada masa ini teknologi berkembang sangat pesat dan banyak mempengaruhi kehidupan manusia. Sebagian besar manusia saat ini banyak mengandalkan *NET* (Media Sosial) untuk menjadi salah satu sumber acuan mereka, walaupun belum terbukti kebenarannya namun manusia pada masa ini sangat mudah percaya dengan apa yang mereka temukan di dalam *NET*. Walaupun demikian, manusia mempunyai keinginan untuk mengubah kehidupan mereka agar tidak terlalu bergantung dengan *NET* dan memperbaiki generasi penerus di masa yang akan datang. Kecepatan pergerakan *NET* dengan kekayaan informasi visualnya seringkali bersifat manipulative. Berita yang bersifat manipulative dapat merubah pandangan seseorang, bahkan merubah jalan pemikiran dalam tempo waktu yang sangat cepat.

3) Sumber dana

Penyelenggaraan pergelaran busana dapat berjalan dengan lancar maka diperlukan anggaran biaya yang cukup besar sehingga diperlukan iuran dan untuk mengurangi besarnya iuran maka panitia menggunakan sponsorship dan proposal. Selain itu penentuan anggaran memerlukan kecermatan dan ketelitian dalam menentukan harga. Adapun anggaran dananya, adalah :

Tabel 5. Anggaran dana

Pemasukan:			
PEMASUKAN			
Sumber dana			
Sisa Iuran MP	Rp	10,000,000	
Tabungan khas	Rp	1,420,000	
Denda	Rp	834,000	
Tiket	Rp	31,500,000	
Fee Designer Tamu	Rp	2,500,000	
Dana Prodi	Rp	2,500,000	
Total	Rp	48,754,000	
Kalkulasi Iuran TA PA 2017			
Pengeluaran	Rp	138,927,900	
Pemasukan	Rp	48,754,000	
		Rp 90,173,900	95 Rp 949,199
		Mahasiswa	Rp 950,000

Perhitungan Ticket			
Jenis Tiket	Jumlah	Harga	Total
Bronze	150	Rp 30,000	Rp 4,500,000
Silver	550	Rp 40,000	Rp 22,000,000
Gold	100	Rp 50,000	Rp 5,000,000
Jumlah	800		Rp 31,500,000

4) Dewan juri

Juri bertugas menilai semua karya busana yang akan diperagakan oleh peragawati. Penilaian ini dilakukan pada saat grand juri yaitu sebelum busana diperagakan. Juri yang menilai dalam hasil karya busana Proyek Akhir adalah:

- b) Philip Iswardono
- c) Ramadhani Abdulkadir Sastraatmaja
- d) Mudrika Paradise
- e) Dra. RR. Ani Srimulyani

f) Wiwin Kurniasih

5) Waktu dan Tempat Penyelenggaraan

Pergelaran busana 2017 dengan tema *Dimantion* ini dilakukan pada hari Jumat, 24 Maret 2017 pukul 18.30 WIB di Auditorium Universitas Negeri Yogyakarta.

f. Pelaksanaan

Pergelaran busana ini diselenggarakan dalam rangka mata kuliah Proyek Akhir untuk jenjang D3. Penyelenggaraan pertunjukan busana 2017 dengan tema *Dimantion* ini diselenggarakan melalui beberapa tahapan, dengan rincian waktu dan tempat sebagai berikut :

1) Penilaian gantung dan grand juri

Dalam pelaksanaan penilaian gantung pertunjukan busana *Dimantion* bertujuan untuk para dewan juri dari dalam untuk menilai *moodboard*, desain busana, teknologi busana pesta sesuai dengan sumber ide lumut gunung Singgalang yang ditampilkan di pertunjukan busana *Dimantion* 2017. Penilaian ini dilakukan dengan dikenakan pada *dressfoam* sesuai pelaksanaan penilaian gantung yang dilakukan pada hari minggu, 12 Maret 2017 di KPLT lantai tiga. Setelah penilaian gantung dilanjutkan dengan grand juri, busana dikenakan dan diperagakan oleh model sedangkan desainer mempresentasikan konsep busana pesta malam dengan sumber ide lumut gunung Singgalang dalam pertunjukan *Dimantion*.

2) Gladi bersih dan pertunjukan busana

Gladi bersih dilakukan pada hari Kamis dan Jumat (23-24 Maret 2017) di Auditorium Universitas Negeri Yogyakarta yang diikuti oleh semua pihak yang terlibat dalam acara baik koreografer busana, desainer, MC dan panitia tambahan. Gelar busana dimulai pada pukul 18.30 WIB dibuka oleh pembawa acara.

3) Pergelaran Busana

a) Tempat

Tempat pergelaran busana ini dilakukan didalam ruangan (*indoor*) konsep *indoor* yaitu suatu pergelaran atau sebuah acara yang kegiatannya dilakukan didalam ruangan. Penerapan konsep *indoor* dilakukan bila kegiatan yang diadakan penontonnya dibatasi dengan tiket maupun dengan undangan. Konsep indoor dapat memberikan kesan eksklusif pada suatu kegiatan misalnya *fashion show*.

b) *Lighting*

Dalam penyelenggaraan busana ini menggunakan *lighting* karena *lighting* adalah pencahayaan yang baik dan sangat penting untuk mengatur suasana acara dan untuk menonjolkan tema acara. *Lighting* berfungsi sebagai penerangan dan untuk menyorot pergelaran busana pada model yang berjalan diatas *catwalk*. *Lighting* yang digunakan dalam peragaan busana Dimantion adalah:

(1) *Moving head* merupakan salah satu unsur *equipment* terpenting dalam penataan cahaya kerana dapat menghasilkan nuansa cahaya yang glamour dan mewah dari lampu tersebut termasuk kedalam golongan *lighting* efek. Sifat *moving head* dapat bergerak atau *spot* keberbagai arah dengan beberapa arah dengan beberapa gabungan warna dan motif.

(2) Lampu parlet merupakan lampu yang menyorot atau bersifat *spot*, disanggah dengan *threepot* atau bisa juga dipretel per par tergantung dengan kebutuhan pengguna.

(3) *Follow spot* merupakan lampu yang berarti dapat mengikuti objek yang dituju seperti pada *event wedding party*.

(4) *Smoke machine* atau *smoke gun machine* merupakan alat yang bisa mengeluarkan asap baik tebal, tipis maupun sedang tergantung dari *type smoke machine* itu sendiri.

c) Tata panggung

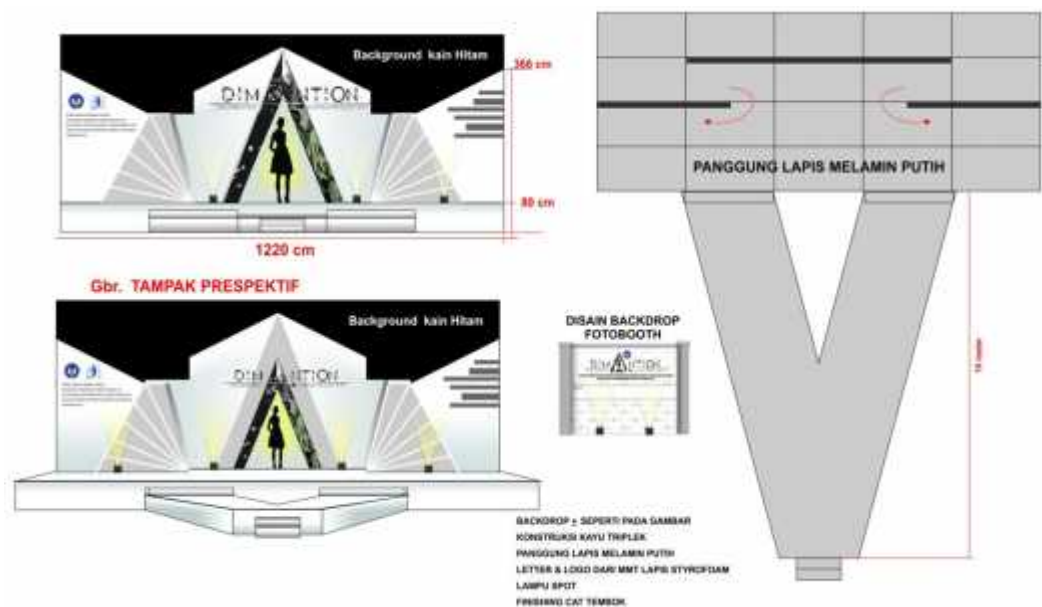
Tata panggung yang digunakan pada pertunjukan busana *Dimantion* berbentuk V dengan tujuan agar penonton dapat melihat lebih jelas busana yang dikenakan oleh model. Bentuk panggung V juga mendukung model untuk menampilkan busana dengan leluasa dan dengan pose yang lebih bervariasi. Tata letak kursi penonton untuk panggung berbentuk V adalah dibagian sisi kanan, kiri dan bagian depan panggung. Penonton yang menghadiri pertunjukan busana terbagi dalam tiga kelompok yaitu *Gold, Silver, Bronze*.

Gold masih terbagi lagi menjadi beberapa kelompok yaitu undangan, staff akademisi dan sponsor. Berdasarkan pengelompokan penonton tersebut untuk menghindari kesalahan tempat duduk para penonton, maka disediakan panitia tambahan yang bertugas untuk mengarahkan penonton ke tempat duduk sesuai dengan tiket yang dibawa.

Berikut desain panggung dalam pertunjukan busana *Dimantion*:

Nampak depan

Nampak atas



Gambar 36. Desain panggung *Dimantion*

g. Tahapan evaluasi

Evaluasi dilaksanakan setelah melalui tahapan-tahapan dalam penyelenggaraan pertunjukan busana karena mengetahui kekurangan dan hambatan yang dihadapi, dengan adanya evaluasi diharapkan mahasiswa dapat mengambil pelajaran dan dapat memperbaiki kekurangan

dikemudian hari. Dalam evaluasi ini setiap divisi melaporkan segala kesulitan dan hambatan selama acara berlangsung.

Pada dasarnya pergeleran berlangsung dengan baik, tetapi ada beberapa hal yang masih kurang dan perlu dievaluasi untuk keberhasilan yang akan datang yaitu:

- 1) Evaluasi persiapan
 - a) Kurangnya koordinator antara panitia.
 - b) Kurangnya kesiapan panitia.
 - c) Kesiapan panitia dalam mengatasi kendala yang terjadi cukup baik.
- 2) Evaluasi pelaksanaan
 - a) Gladi bersih mengalami kemajuan waktu.
 - b) Kurangnya koordinasi antara devisi.
 - c) Briefing panitia tambahan harus dimatangkan sehingga saat acara tidak perlu mengandalkan panitia inti.
- 3) Evaluasi hasil
 - a) Walaupun pada awalnya mengalami hambatan-hambatan namun pergeleran dapat berjalan dengan tertib dan aman.
 - b) Antusias penonton cukup baik, dimana tiket hamper habis terjual, penonton 90% memilih tetap di tempat hingga acara berakhir.

Selain melakukan evaluasi keseluruhan acara, evaluasi juga dilakukan pada masing-masing devisi/sie. Berikut adalah evaluasi masing-masing sie.

- 1) Ketua I , II, dan III

Kekurangan:

- a) Kurangnya koordinasi antar ketua.
- b) Masing masing ketua terlalu fokus dengan divisi yang diampu / dipegang.

Solusi :

- a) Lebih meningkatkan koordinasi antar ketua dengan cara melakukan rapat intern antar ketua.
- b) Lebih memperhatikan hubungan semua divisi.

2) Sie acara

Kekurangan:

- a) Acara tidak berjalan dengan waktu yang telah ditentukan pada susunan acara.
- b) Kurangnya koordinasi antara panitia acara.
- c) Kerja antar anggota hanya fokus pada pekerjaannya sendiri.
- d) Terjadi masalah sound saat Febta Alody menyanyikan lagu yang ke dua.

Kelebihan:

- a) Pengisi acara menarik sehingga membuat penonton merasa terhibur (survei penonton).
- b) Acara keseluruhan berjalan lancar.

3) Sie Humas

- a) Pastikan semua undangan sudah difiksasikan 1 minggu sebelum acara sehingga tidak ada tambahan – tambahan undangan yang mendadak.
- b) Tingkatkan komunikasi antar panitia inti dan panitia tambahan.
- c) Tegaskan kepada panitia tambahan yang bertugas didalam ruangan agar lebih respon dan tanggap kepada penonton/tamu yang hadir
- d) Informasikan kepada panitia tambahan daftar tamu undangan yang hadir.

4) Sie Publikasi

Kekurangan :

- a) Jarak publikasi terlalu dekat dengan hari H.
- b) Kurangnya koordinasi antara sie publikasi dengan sie yang lain.
- c) Desain logo yang terlalu lama menghambat segala pembuatan produk publikasi.

Solusi:

- a) Desain dibuat lebih cepat sehingga tidak menghambat media media produk yang lain.
- b) Meningkatkan hubungan antar divisi.
- c) Atur jarak saat mempublikasikan acara dengan hari H.

5) Sie Perkap

Kekurangan:

- a) Ada sedikit kekurangan dalam pembuatan panggung.

b) Penempatan lighting yang kurang tepat dibagian belakang background.

c) Hilangnya 1 kursi.

Solusi:

(a) Selalu mengecek dari awal saat pengukuran untuk pembuatan panggung.

(b) Harus lebih sigap, memperkirakan kondisi – kondisi yang kemungkinan terjadi.

(c) Mengecek terlebih dahulu lokasi peletakan lighting.

6) Sie Stage and floor

Kekurangan :

a) Kinerja panitia tambahan untuk floor yang kurang koordinasi.

b) Miss komunikasi dengan sie acara tentang tata letak sound.

Solusi:

a) Panitia harus lebih memperhatikan komunikasi kepada anggota lainnya sehingga terorganisasi dengan baik.

b) Kurangnya perhatian sie acara terhadap penempatan sound yang telah di koordinasikan dari pembimbing sie acara.

7) Sie keamanan

Kekurangan :

a) Tidak tertibnya parkir penonton dari denah lokasi parkir yang telah ditentukan.

b) Parkir mobil tamu tidak sesuai dengan denah yang ditentukan.

Solusi:

- a) Mengingatkan kembali pada panitia atau penonton jika tidak sesuai dengan parkir yang telah ditentukan.

8) Sie konsumsi

Kekurangan :

- a) Panitia mengeluhkan terkait menu makan siang saat gladi bersih.
- b) Banyaknya sisa makanan yang mengakibatkan banyaknya pengeluaran.

Solusi :

- a) Harus lebih teliti lagi dalam merinci jumlah makanan.
- b) Jangan mendadak dalam mengganti menu makanan, hingga membuat panitia mengeluh.

9) Sie model

Kekurangan:

- a) Model tidak datang tepat waktu sesuai dengan jadwal make up.
- b) Adanya nomer model yang tidak tercetak.

Solusi :

- a) Koordinasikan kembali para model agar datang tepat waktu.
- b) Lebih teliti kembali saat akan mencetak nomor urut model.

10) Sie juri

Kekurangan :

- a) Tidak meratanya pembagian panitia saat pengambilan vote favorit.
- b) Kurangnya jumlah panitia tambahan.

Solusi:

- a) Koordinasi terlebih dahulu kepada panitia tambahan terkait lokasi pengambilan *vote*.
- b) Meminjam panitia tambahan dari divisi lain.

B. Hasil

1. Disain

Penggambaran visualisasi penerapan konsep dijelaskan melalui disain berikut ini :

Pembuatan disain busana pesta malam ini berdasarkan pada tema pergelaran busana 2017 Dimantion dan mengacu pada Trend *Greyzone* 2017. Dengan tema *Archean* dan sub tema *Primigenial* yang menghadirkan busana dengan penggunaan hiasan yang unik dan warna-warna yang sesuai dengan sub tema yang diambil.

Disain yang penyusun ciptakan tidak lepas dari aturan yang terdapat dari unsur-unsur dan prinsip-prinsip disain. Dalam busana pesta malam ini disain busana yang dibuat menerapkan unsur dan prinsip disain. Unsur yang diterapkan adalah garis, bentuk, ukuran, nilai gelap terang, tekstur, warna. Dalam busana tersebut ada garis luar busana (*siluet*) dan garis hias. Garis luar pada busana pesta malam yang penyusun rancang adalah siluet Y yang dapat dilihat pada *outer*, sedangkan penerapan garis hias terletak pada bagian badan atas pada *outer*. Unsur ukuran terdapat pada *sackdress* yang panjangnya hingga atas lutut dan *outer* yang panjangnya sampai lantai. Nilai gelap terang terdapat pada penggunaan bahan *outer* dan *sackdress* yaitu warna teal dan

mud grey. Tekstur pada kain maxmara yaitu mempunyai ketebalan sedang dan halus.

Penerapan prinsip disain yang digunakan adalah kesatuan, keseimbangan, proporsi, irama, pusat perhatian. Prinsip harmoni terdapat pada perpaduan warna, kesatuan *sackdress* dengan *outer* dan hiasan yang digunakan. Prinsip keseimbangan menggunakan keseimbangan simetris terlihat dari bentuk kerah yang bagian kanan dan kirinya sama, baik dari segi warna, garis maupun bentuk busana. Prinsip irama diterapkan pada pengulangan garis dan warna. Prinsip pusat perhatian terdapat pada penggunaan hiasan berupa *slash quilting* dan rit logam pada bagian *outer*.



Gambar 37. Fashion Illustration

2. Pembuatan Karya Busana

Karya busana yang diciptakan berdasarkan sumber ide lumut gunung Singgalang yaitu busana pesta malam berupa *longdress* dengan siluet A dan hiasan busana teknik *slash quilting*. Pada pembuatan busana pesta malam ini menggunakan bahan maxmara yang mempunyai tekstur halus dan bahan crystal dengan ketebalan kain sedang. Untuk mewujudkan sumber ide berupa lumut, penyusun menggunakan teknik *slash quilting* sehingga mendapatkan tekstur yang sama persis dengan lumut.

3. Pergelaran Busana

Pergelaran busana 2017 dengan tema *Dimantion* diselenggarakan pada hari Jum'at, 24 Maret 2017 pada pukul 18.30 WIB di Auditorium Universitas Negeri Yogyakarta yang diikuti oleh 95 mahasiswa Pendidikan Teknik Busana dan Teknik Busana. Pada pergelaran busana ini karya penulis tampil pada nomor urut 69.

Pergelaran busana tahun 2017 dengan tema *Dimantion* ini merebutkan 13 trophy. Hasil kejuaraan pelaksanaan pergelaran ini adalah sebagai berikut:

- a. Juara Umum : Ratih Noviani
- b. Juara Favorit : Ratih Noviani
- c. Best Design : Afifah Nadhirah Faiz
- d. Best fashion Technology : Fellya Purwanita
- e. Juara 1 S1 kelas A : Hasna Nur Maulani
- f. Juara 2 S1 kelas A : Laily wahyuningtyas
- g. Juara 3 S1 kelas A : Rianna Kusumawardhani

- h. Juara 1 S1 kelas D : Ratih Noviani
- i. Juara 2 S1 kelas D : Erlina Setyaningsih
- j. Juara 3 S1 kelas D : Afifah Nadhirah Faiz
- k. Juara 1 D3 kelas B : Gresia Trisnaningtyas
- l. Juara 2 D3 kelas B : Fellya Purwanita
- m. Juara 3 D3 kelas B : Qoridatul Hasanah

C. Pembahasan

1. Penciptaan Desain Busana

Penciptaan desain busana pesta malam dengan sumber ide lumut gunung Singgalang ini berdasar tema pergelaran busana 2017 yaitu Dimantion. Penciptaan desain diawali dengan mengamati dan menetapkan sumber ide dari inspirasi yang didapat. Kemudian dituangkan dalam bentuk *moodboard* agar lebih mudah untuk dipahami sehingga desain tidak menyimpang dari sumber ide yang dipilih. Setelah itu membuat *design sketching*, *presentation drawing*, desain hiasan dan *fashion illustration*.

Kendala yang dihadapi dalam proses penciptaan disain ini adalah bagaimana membuat konsep dengan mengembangkan sumber ide menjadi sebuah disain busana agar selaras dengan tema dan sub tema yang telah dipilih. Oleh karena itu, perlu pemahaman lebih mengenai penerapan unsur dan prinsip desain, penguasaan sumber ide dan penerapannya juga harus tepat sasaran agar tidak keluar dari tema dan trend yang diambil. Selain itu setiap desain busana harus memiliki ciri khusus yang memperkuat sumber ide. Maka

busana pesta malam ini memiliki ciri khusus berupa penggunaan hiasan berupa *slash quilting* untuk memperkuat perwujudan sumber ide.

2. Pembuatan karya busana

Tahapan-tahapan yang dilalui setelah pembuatan disain busana adalah merealisasikan disain dalam bentuk busana dengan melalui beberapa proses. Proses pembuatan busana meliputi, pengambilan ukuran pada model, pembuatan pola dasar, pecah pola, rancangan bahan dan kalkulasi harga, pemotongan bahan, pemberian tanda jahitan, menjelujur, evaluasi proses I, menjahit, memasang hiasan, evaluasi proses II, penilaian gantung dan grand juri. Evaluasi proses I dilakukan saat busana masih berupa jelujuran dengan tujuan jika terjadi kesalahan ukuran dapat diperbaiki lagi tanpa merusak bahan. Setelah dievaluasi lalu dilanjutkan dengan proses penjahitan busana sampai dengan penyelesaian dan pembuatan pelengkap busana harus sudah selesai 100%. Setelah tahap evaluasi proses II, tahap selanjutnya adalah tahap penilaian gantung. Penilaian gantung dilakukan dengan memasang busana pada *dressfoam*, aspek yang dinilai meliputi teknologi jahit, hiasan dan jatuhnya busana. Penilaian selanjutnya adalah grand juri, proses penilaian dilakukan dengan cara busana diperagakan oleh model, sementara desainer mempresentasikan konsep penciptaannya, aspek yang dinilai meliputi cutting, keserasian konsep, dan total *look* bersamaan dengan grand juri juga dilakukan penilaian *moodboard* sebagai visualisasi gagasan konsep desain oleh tim juri dan dosen.

Ketepatan proses pengambilan ukuran dan teknik menjahit menjadi kunci utama dalam proses pembuatan pola ini, karena akan mempengaruhi kerapihan dan letak jatuhnya lengkungan pada bolero. Melakukan proses penjelujuran akan sangat membantu pada proses penjahitan karena akan menghasilkan jahitan yang rapi. Proses pengepresan setelah penjahitan pada bagian-bagian tertentu seperti, jahitan sambungan lengan, sambungan sisi, leher, dan kelim akan menghasilkan bentuk yang rapi.

3. Penyelenggaraan Pergelaran Busana

Pergelaran ini dilaksanakan dalam tiga tahap yaitu persiapan, pelaksanaan dan evaluasi. Pergelaran busana ini dibentuk suatu organisasi kepanitiaan yang terdiri dari ketua, sekretaris, bendahara dan seksi-seksi lainnya. Dengan adanya organisasi maka tanggung jawab dan tugas-tugas dari mahasiswa menjadi jelas. Pergelaran busana dilaksanakan pada hari Jum'at, 24 Maret 2017 dengan tema *Dimantion* yang bertempat di Auditorium Universitas Negeri Yogyakarta, diikuti oleh 95 mahasiswa yang terdiri dari mahasiswa S1 dan D3 angkatan 2014.

Busana yang ditampilkan adalah busana pesta malam. Acara pergelaran busana terbagi menjadi 3 sesi yaitu Sesi 1, Sesi 2, Sesi 3. Dalam acara ini penulis mendapat urutan tampil dengan nomor 69. Selain itu, dalam pergelaran busana ini juga menampilkan beberapa bintang tamu yaitu Tari, Febta Tita dan *Shine Perfoming Art*. Pada pelaksanaan pergelaran busana ini panitia merekrut beberapa panitia tambahan khusus. Karena kurangnya koordinasi antara panitia inti dengan panitia khusus sehingga terjadi beberapa

kendala, namun secara keseluruhan acara ini dapat berlangsung dengan lancar dan 90% penonton yang hadir tetap duduk ditempat sampai acara berakhir. Setelah pelaksanaan dilakukan tahap selanjutnya adalah evaluasi. Hal ini dilakukan untuk mengatasi beberapa masalah yang belum terselesaikan dengan mempelajari kekurangan dan dapat dijadikan sebagai pembelajaran pada acara berikutnya.

BAB V

KESIMPULAN DAN SARAN

A. Kesimpulan

Kesimpulan dari Proyek Akhir pembuatan busana pesta malam dengan sumber ide Lumut Gunung Singgalang menyimpulkan :

1. Penciptaan Disain Busana Pesta Malam dengan Sumber Ide Lumut Gunung Singgalang

Terciptanya disain busana pesta malam dengan sumber ide Lumut Gunung Singgalang mengambil ciri khusus yang ada pada sumber ide yaitu bentuknya dituangkan dalam disain yang bersiluet Y dan bentuk outer bagian depan menyerupai bentuk gunung, serta penggunaan teknik *slashquilting* untuk mewujudkan tekstur lumut. Hiasan ritsliting logam pada busana pesta malam ini menghasilkan efek kilau dan berkesan unik, menarik serta anggun. Hasil disain berupa *design sketching, presentation drawing, production sketching, fashion illustration* dan disain hiasan.

2. Pembuatan Busana Pesta Malam dengan Sumber Ide Lumut Gunung Singgalang

Proses pembuatan busana pesta malam ini melalui beberapa tahap yaitu persiapan menciptakan disain busana, menciptakan disain hiasan busana, pembuatan disain kerja busana, pengambilan ukuran, pembuatan pola busana, perancangan bahan dan harga serta penyusutan bahan. Proses pelaksanaan meliputi peletakan pola dan bahan, pemotongan bahan utama

dan firing, pemberian tanda jahitan, menjelujur, passen I, memperbaiki kekurangan passen I, menjahit, passen II, memperbaiki kekurangan passen II dan penyelesaian keseluruhan sehingga dihasilkan busana busana pesta malam dengan sumber ide lumut Gunung Singgalang. Evaluasi terdiri dari dua macam yaitu evaluasi proses dan evaluasi hasil. Evaluasi proses yang terdiri dari passen I dan passen II, yang bertujuan untuk mengetahui ketepatan letak bagian busana. Sedangkan evaluasi hasil merupakan penyelesaian terakhir sebelum busana pesta malam dipresentasikan dalam pergelaran busana.

3. Penampilan Busana Pesta Malam dengan Sumber Ide Lumut Gunung Singgalang

Proses terselenggaranya pergelaran busana ini terdiri dari beberapa tahap yaitu tahap persiapan, tahap pelaksanaan dan tahap evaluasi. Tahap persiapan adalah pembentukan panitia umum, penentuan tema, menentukan waktu dan tempat penyelenggaraan, serta penentuan anggaran. Pada tahap pelaksanaan yaitu terlaksananya seluruh kegiatan dalam pergelaran busana “Dimantion” yang diselenggarakan pada hari Jumat, 24 Maret 2017 di Gedung Auditorium Universitas Negeri Yogyakarta, serta tahap evaluasi yang terdiri dari tahap evaluasi semua kegiatan yang berjalan dengan lancar dan sukses. Karya busana pesta malam dengan sumber ide Lumut Gunung Singgalang ditampilkan dengan nomor urut ke 69 dengan judul busana “Bryophita Singgalang”.

B. Saran

1. Untuk penciptaan disain, disarankan mencari informasi dan referensi sebanyak-banyaknya tentang sumber ide dan mempelajari serta mencermati karakteristik dari sumber ide agar proses pembuatannya dapat berjalan lancar dan tidak banyak mengalami kendala.
2. Pada proses pembuatan busana pesta malam disarankan agar harus lebih cermat dalam memperhitungkan waktu.
3. Pemilihan tempat dan waktu penyelenggaraan pergelaran busana juga perlu diperhatikan, tempat harus strategis dan mudah dijangkau banyak orang.
4. Komunikasi yang baik harus dibina dengan baik antar semua komponen yang terkait dengan penyelenggaraan kegiatan baik antar dosen pembimbing maupun antar panitia penyelenggara sehingga konflik dan permasalahan dapat diatasi dengan baik.

DAFTAR PUSTAKA

- Arifah, A. Riyanto. (2003). *Disain Busana*. Bandung: Yapemdo.
- Atisah Sipahelut & Petrussumadi. (1991), *Dasar-Dasar Desain*, Jakarta.
- Chodiyah. (1982). *Desain Busana untuk SMKK, SMTK*, Jakarta: CV Putra Jaya.
- Dharsono Sony Kartika & Nanang Ganda Prawira. (2004). *Pengantar Estetika*. Bandung: Rekayasa Sains.
- Enny Zuhni Khayati. (1998). *Teknik Pembuatan Busana III*, Yogyakarta: IKIP Yogyakarta.
- Ernawati, Izwerni & Weni Nelmira. (2008). *Tata Busana Jilid 1*. Jakarta: Departemen Pendidikan Nasional.
- _____ . (2008). *Tata Busana Jilid 2*. Jakarta: Departemen Pendidikan Nasional.
- _____ . (2008). *Tata Busana Jilid 3*. Jakarta: Departemen Pendidikan Nasional.
- Istamar Syamsuri. (2006). *Biologi IA*. Jakarta: Erlangga
- Istamar Syamsuri, dkk. (2007). *IPA Biologi Jilid 1*. Jakarta: Erlangga
- MH, Wancik. (2003). *Bina Busana*. Jakarta: PT Gramedia Pustaka Utama.
- Porrie Muliawan. (1985), *Konstruksi Busana Wanita*, Jakarta.
- Nanie Asri Yuliaty. (1993), *Teknologi Busana*, Yogyakarta: IKIP Yogyakarta.
- Prapti Karomah & Sicillia Sawitri. (1998), *Pengetahuan Busana*, Yogyakarta: IKIP Yogyakarta.
- Prapti Karomah. (1990). *Tata Busana Dasar*. Yogyakarta: IKIP Yogyakarta.
- Radias Saleh Aisyah Jafar, (1991). *Teknik Dasar Pembuatan Busana*, Jakarta.
- Sicillia Sawitri. (1997). *Tailoring*, Yogyakarta: IKIP Yogyakarta.

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

Sri Widarwati. (1993). *Desain Busana I*. Yogyakarta: IKIP Yogyakarta.

Sri Widarwati, Sicilia Sawitri, Widyabakti Sabatari. (1996). *Disain Busana II*, Yogyakarta: Jurusan Pendidikan Kesejahteraan Fakultas Pendidikan Teknologi dan Kejuruan Institut Keguruan dan Ilmu Pendidikan Yogyakarta.

Sulasmidarma Prawira. (1989). *Warna Sebagai Salah Satu Unsur Seni & Desain*. Jakarta: Departemen Pendidikan dan Kebudayaan.

_____. (2002). *Warna Teori dan Kreativitas Penggunaannya*. Bandung: ITB.

The Liang Gie. (1976). *Garis-Garis Besar Estetik (Filsafat Keindahan)*. Fakultas Filsafat Universitas Gadjah Mada.

Tim Penyusun. (2002). *Pedoman Penulisan Tugas Akhir*. Yogyakarta: Universitas Negeri Yogyakarta.

Tim Penyusun. (2017). *Trend Forecasting Grey Zone*. Yogyakarta

Widjiningih. (1982). *Desain Hiasan Busana dan Lenan Rumah Tangga*. Yogyakarta: IKIP Yogyakarta.

_____. (1994), *Konstruksi Pola Busana*, Yogyakarta: IKIP Yogyakarta.

Sumber dari internet

Yoshimart. (2014). *Definisi Quilting, Appliqué, Patchwork & Quiltagami*. Diakses dari yosimart.com/quilting-applique-patchwork-quiltagami/. Pada tanggal 16 Maret 2017, jam 13.30 WIB.

Googleweblight.com. (2017). *Gunung Singgalang*. Diakses dari <https://wisata.sumatera.wordpress.com/wisata-sumatera-barat/gunung-singgalang/>. Pada tanggal 02 Februari 2017, jam 09.20 WIB.

LAMPIRAN

<p style="text-align: center;">SUSUNAN PANITIA PERGELARAN BUSANA PROYEK AKHIR 2017 “DIMANTION”</p>	
Pelindung	Rektor Universitas Negeri Yogyakarta Dekan Fakultas Teknik, Universitas Negeri Yogyakarta
Penanggung Jawab	Ketua Jurusan Pendidikan Teknik Boga dan Busana
Ketua	Nur Fitriah Dewi Mia Yuliani Gresia Trisnaningtyas
Sekretaris	Shintya Della Awandany Arin Mufidah Mandarwati Nur Maimunah
Bendahara	Nur Maisaroh Nurul Istiqomah Hasna Nur Maulani
SieAcara	Nuranisa Listia Wulandari Ratih Noviani Mira Punika Fellya Purwanita Sepin Hidayah
SieKonsumsi	Dewi Astari Hesmara Harna Murti Jati Widowati Astriyani Danu Ekawati Nabila Putri Agustin Eviana Rochayati RatnaIsnadewi IntanFauzi

Sie Juri	Bangkit Tri Fatmawati Nunik Eka Febriani Gresi Graventi Tanti Dwi Ratna Agus Ariani
SiePerlengkapan	Ratih Dewanti Intan Nur Fatimah Beti Sulistya Ningrum Erna Nuryanti Pungky Wijayanti Artyan Nadya Hapsari Siti Fatimatuzzahro Rahma Darma A
Humas dan penerima tamu	Sarah Nur Hidayah Fitria Febriana Mutichah Ikhrianti Arif Tarimbi Erni Tri Astuti Tyarandini Pradita W
SieDekorasi	Rima Hanifah R Shinta Fitria Dewi Rianna Kusumawardhani Afriani Fatmaningrum Dyah Niken W Erlina Setyaningsih
SieDokumentasi	Sofia Lihawanda Siti Musyarrofah Selviani Puji Saputri Nandini Nuramalia Sari FalasifaListioni

Sie Publikasi	Laily Wahyuningtyas Ferdian Eka Purnomo P. Indhira Candra K Qoridatul Hasanah Afifatur Rohmah Amalia Firdaus Nunung Alpiunita
Sie Sponshorship	Retno Utami Novi Nur Aini Aprilliana Dyah Buwananinggrum Ratna Kurniawati Eka Septianti Putri Wahda Mahrina Ayubidari
Sie Model	Agustines Khuzaemah Nafis Fitria Ulfah Rahmawati Widyana Safitri Afifah Nadhirah F. Latif Masruroh
Sie Backstage & Floor Manager	Fatima Justine Wilatikta Woro Palupi Perwitasari Yusuf Bagus Imawan Talitha Mega Wardhany Tri Ayuningsih Ati Sofana Kafianita Faizatur Risqiyah
Sie Make Up, Hairdo, Hijab	Nindita Putriani P Berliana Lufikasari Sinta Merlinda Baiq Desy Dwi A. Eka Nurul Azizah

	Rahayu Anita Dewi
SieBooklet	Ainun Pratiwi Tasya Ayu Wardani Elok Faradina Afiina Sayyidah Triastuti Eli Swarsiki Trisna Oktanti
SieKeamanan	Ratna Andri Yani Endah Setiawati Prahadika M.P Amrina Rosyada Hasan Reka Anggraini Nilam Putri Kenanga

Susunan Kepanitiaan Pergelaran Busana

Pengeluaran:

Devisi	Uraian Pengeluaran	Jumlah
Sekretaris	Stempel	Rp. 80,000,-
	Amplop	Rp. 15,000,-
	Proposal Sponsor	Rp. 750,000,-
	Buku Agenda	Rp. 15,000,-
	Foto Copy	Rp. 150,000,-
	Print Proposal Dekanat	Rp 75,000,-
	Print LPJ	Rp 200,000,-
	Materai	Rp 210,000,-
	Sertifikat	Rp 600,000,-
	Total	Rp 2,095,000,-
Bendahara	Kwitansi	Rp 9,000,-
	Map Plastik	Rp 15,000,-
	Nota	Rp 6,000
	Buku Kas	Rp 10,000
	Total	Rp 40,000
Humas	Buku Tamu	Rp 8,000
	Stop Map Batik	Rp 15,000
	Label	Rp 15,000
	Pulsa	Rp 50,000
	Plastik kemas	Rp 30,000
	P3k	Rp 15,000
	Bolpoint	Rp 9,000
	Total	Rp 142,000
Acara	Administrasi	Rp 200,000
	Co-card	Rp 600,000
	fee Mc	Rp 1,250,000
	Pengisi Musik	Rp 500,000
	Fee Tari	Rp 100,000
	Art Performace	Rp 750,000
	Mc Grand Juri	Rp 300,000
	Total	Rp 3,700,000
Sponsorship	Transportasi	Rp 390,000
	Uang Pulsa	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	Rp	17,500,000
	Goodiebag	Rp	3,000,000
	Fotografer	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	Rp	35,875,000
	Koreografer & music Director	Rp	4,000,000
	Total	Rp	40,050,000
Make Up	Rias Wajah Pemotretan	Rp	1,600,000
	Hair do Pemotretan	Rp	385,000

	Hair do show	Rp	550,000
	Perlengkapan	Rp	500,000
	Extension	Rp	225,000
	Total	Rp	3,260,000
Back Stage and Floor Manager	Biaya Cetak dan Fotocopy	Rp	30,000
	Lakban	Rp	20,000
	Peniti	Rp	5,000
	Bolpoint	Rp	6,000
	Total	Rp	61,000
Perkap	Sewa Gedung	Rp	1,400,000
	Kursi Lipat	Rp	1,200,000
	Meja Juri	Rp	250,000
	Sewa HT	Rp	360,000
	Perlengkapan	Rp	1,000,000
	Total	Rp	4,210,000
Konsumsi	Snack Model + Dosen	Rp	330,000
	Jumlah pengeluaran Pengukuran Model		Rp. 330,000
	Snack Model + Dosen	Rp	270,000
	Mineral Gelas 240ml	Rp	17,000
	Jumlah Pengeluaran Fitting 1		Rp 287,000
	Nasi box Panitia inti + tambahan + keamanan	Rp	910,000
	Nasi box Model + Crew make up, hair do + Fotografer	Rp	420,000
	Snack Model + Crew make up, hair do + Fotografer	Rp	252,000
	Air minum 600 ml	Rp	5,000
	Air Minum 330 ml	Rp	28,000
	Air Mineral 240ml	Rp	68,000
	Jumlah Pengeluaran Fitting 2 + Pemotretan		Rp 1,683,000

Snack	Rp	40,000
Jumlah Pengeluaran Penilaian	Rp	40,000
Snack	Rp	280,000
Air minum 600 ml	Rp	15,000
Air Mineral 240ml	Rp	34,000
Jumlah Pengeluaran Grand Juri	Rp	329,000
Nasi Box Panitia inti + tambahan + Crew Dekor + Lain-lain	Rp	1,589,000
Nasi Box Dosen	Rp	50,000
Snack Dosen + Pengisi Acara + Model + Lain-lain	Rp	510,000
Jumlah Pengeluaran H-1 Loading Barang + GR	Rp	2,149,000
Snack MC + Dosen + Lain-lain	Rp	132,000
Nasi Box Panitia inti + Tambahan + Lain-lain	Rp	1,379,000
Nasi Box Dosen	Rp	50,000
Nasi Box Panitia inti + Tambahan + Lain-lain	Rp	1,449,000
Nasi Box Dosen + Model + Pengisi Acara	Rp	550,000
Snack Panitia Inti + Tambahan	Rp	1,002,000
Snack Tiket + Lain-lain	Rp	6,400,000
Snack Juri + Pengisi Acara + Model + Undangan + MC	Rp	2,120,000
Air minum 600 ml	Rp	45,000
Air Mineral 240ml	Rp	510,000

	Air Minum 330 ml	Rp 280,000
	Trashbag	Rp 150,000
	Sedotan	Rp 11,900
	Jumlah Pengeluaran H Acara	Rp 14,078,900
	Total Pengeluaran Keseluruhan Konsumsi	Rp 18,896,900
Juri	Buket bunga juri	Rp 150,000
	Vandel Juri	Rp 350,000
	Buket Pemenang	Rp 240,000
	Papan Pemenang	Rp 42,000
	Map Batik	Rp 36,000
	Materai	Rp 70,000
	Print + Fotocopy	Rp 50,000
	Alat tulis	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 Kemas	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

Jumlah Anggaran Biaya

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

Susunan Acara Persiapan Gladi Bersih 23 Maret 2017

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

Susunan Acara Persiapan Gladi Bersih 24 Maret 2016

WAKTU	ACARA	KETERANGAN
06.00 – 06.30	Peserta PA hadir	
07.00	Model hadir	
	Make up model	Model make up sendiri
08.00	Mulai penilaian gantung	Penilaian gantung dilaksanakan di KPLT lantai 3,
10.00	Grand Juri	Setelah dinilai gantung, busana langsung dikenakan oleh model dan langsung digunakan untuk grand juri di ruang sidang lantai 2 KPLT
12.00 – 12.30	ISHOMA	
12.30 – 15.00	Melanjutkan penilaian gantung dan grand juri	
15.00 – 15.15	ISHO	
15.15 - 16.00	Melanjutkan penilaian gantung dan grand juri	
16.00 – 16.30	Beres-beres	

Susunan acara penilaian gantung dan grand juri



Hasil karya tampak depan



Foto Peragawati dan Desainer



Banner Dimantion



Pamflet Dimantion



Tiket Dimantion