



**BUSANA PESTA MALAM MUSLIMAH DENGAN SUMBER IDE
MEDUSA DALAM PERGELARAN BUSANA *DIMANTION***

PROYEK AKHIR

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



**Oleh :
Mutichah
NIM. 14514134007**

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

HALAMAN PENGESAHAN

Proyek akhir yang berjudul **Busana Pesta Malam Muslimah dengan Sumber Ide Medusa Dalam Pergelaran Busana Dimantion** ini telah dipertahankan di depan Dewan Penguji pada tanggal 05 Mei 2017 dan dinyatakan **Lulus**.

DEWAN PENGUJI

Nama	Jabatan	Tanda Tangan	Tanggal
Sri Emy YuliSuprihatin, M. Si.	Ketua Penguji	
Triyanto M.A	Sekretaris Penguji	
Dr. Sri Wening	Penguji	

Yogyakarta, 13 Juni 2017

Fakultas Teknik

Universitas Negeri Yogyakarta

Dekan,



Dr. Widarto, M. Pd.
NIP19631230 198812 1 001

HALAMAN PERSETUJUAN

Proyek akhir yang berjudul **Busana Pesta Malam Muslimah dengan Sumber Ide *Medusa* Dalam Pergelaran Busana *Dimantion*** telah disetujui oleh Dosen Pembimbing untuk diujikan.

Yogyakarta, 10 April 2017

Dosen Pembimbing,



Sri Emy Yuli Suprihatin, M. Si.

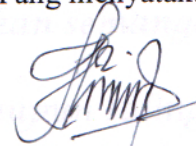
NIP. 19620503 198702 2 001

HALAMAN PERNYATAAN

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

Yogyakarta, 12 April 2017

Yang menyatakan,



Mutichah

NIM. 14514134007

HALAMAN PERSEMBAHAN

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

- *Bapak dan ibu yang selalu mendoakan saya dan mengarahkan saya menjadi lebih baik berdasarkan pengalaman orang-orang disekitar saya*
- *Kakak-kakak ku yang selalu memberikan semangat untuk menyelesaikan laporan ini walaupun saling berjauhan*
- *Teman-teman seangkatan yang selalu memberikan motivasi satu sama lain*
- *Almamater Universitas Negeri Yogyakarta yang memberikan tempat untuk belajar dan menjadikan penyusun sebagai manusia yang mandiri dan bernurani*

MOTTO

*Barang siapa merintis jalan mencapai ilmu
maka Allah akan
memudahkan jalan baginya ke surga
(H.R Muslim)*

**BUSANA PESTA MALAM MUSLIMAH DENGAN SUMBER IDE
MEDUSA DALAM PERGELARAN BUSANA DIMANTION**

**Oleh:
Mutichah
NIM. 14514134007**

ABSTRAK

Proyek Akhir ini bertujuan untuk:1)menciptakan desain busana pesta malam muslimah dengan sumber ide *Medusa* dalam pergelaran busana *Dimantion*, 2)membuat busana pesta malam muslimah dengan sumber ide *Medusa* dalam pergelaran busana *Dimantion*, 3)menampilkan busana pesta malam muslimah dengan sumber ide *Medusa* dalam pergelaran busana *Dimantion*.

Proses perwujudan karya busana dalam proyek akhir ini meliputi tiga tahapan sebagai berikut:1)proses penciptaan desain meliputi tahapan:mencari inspirasi berdasarkan hasil pengkajian (tema, *trend fashion 2017/2018*, sumber ide), pembuatan *moodboard* kemudian desain diciptakan berdasarkan unsur dan prinsip desain untuk mewujudkan *style* dan *look* 2)proses pembuatan busana meliputi:a)tahap persiapan meliputi:pembuatan gambar kerja,pengambilan ukuran, pembuatan pola, merancang bahan dan menghitung kalkulasi harga, b)tahap pelaksanaan meliputi:menata pola pada bahan, pemotongan bahan, pemberian tanda jahitan, penjelujuran, penjahitan, menghias busana, c)tahap evaluasi meliputi:fittingI, fitting II dan evaluasi hasil, 3)proses pergelaran busana meliputi tiga tahapan:a)tahap persiapan meliputi:pembentukan panitia, penentuan tema *Dimantion*, penentuan tujuan pergelaran, merancang anggaran, waktu dan tempat, penentuan dewan juri, merancang tata panggung, *lighting*, musik, b)tahap pelaksanaan meliputi: grand juri eksternal, gladi resik, pelaksanaan pagelaran busana dan pemilihan busana favorit penonton,c) evaluasi meliputi : kesesuaian perencanaan dengan pelaksanaan pergelaran busana *Dimantion*.

Menghasilkan desain busana pesta malam muslimah dengan sumber ide *medusa* yang dituangkan dalam bentuk *design sketching*, *presentation drawing* dan *fashion ilustrasion*. Terwujud busana pesta malam muslimah dengan sumber ide *Medusa* terdiri 3 pieces yaitu:blus dengan lengan licin, celana kulot dan outer sehingga menghasilkan siluet X. Dapat menampilkan busana dalam pergelaran busana *Dimantion* yang diselenggarakan pada hari Jumat, 24 Maret 2017 pada pukul 18.30 WIB, bertempat di Auditorium Universitas Negeri Yogyakarta diikuti oleh 95 mahasiswa Pendidikan Teknik Busana dan Teknik Busana dengan nomer tampil 89 yang dibawakan oleh Firdanisa Fitri Rahmawati.

Kata kunci: busana muslimah, *Medusa*, *Dimantion*

MOSLEM EVENING GOWN INSPIRED BY *MEDUSA* IN *DIMANTION* FASHION SHOW

By :
Mutichah
NIM. 14514134007

ABSTRACT

This Final Project aims to: 1) create a muslimah party fashion design with a source of Medusa ideas in Dimantion fashion show, 2) make a muslim party night outfit with the idea source of Medusa in Dimantion fashion show 3) fashion show muslimah party with idea source Medusa In Dimantion fashion show.

The process of embodiment of the work clothes in the final project includes three stages as follows: 1) the process of creation of the design includes the following stages: finding inspiration based on the results of the study (theme, fashion trend 2017/2018, the source of the idea), creation of design created based on the moodboard later with the elements and principles of design, 2) fashion making process include: a) preparation phase include: taking the measure, making patterns, designing materials and calculating the price calculation, b) implementation phase include: organize the pattern on the material, the cutting material, marking stitches, penjelujuran, tailoring, c) stages of evaluation include: fittingI, fittingII and evaluation of results, 3) fashion Festival) process includes three phases: a preparatory phase) include: the establishment of the Committee, the determination of the Dimantion theme, the determination of the purpose it served, designing budget, time and place, the determination of the jury, designing stage, lighting, music, b) implementation phase include: grand jury externally, a dress rehearsal, execution performance clothing and fashion election favorite audience, c) evaluation include: compliance with implementation planning fewer fashion Dimantion.

Generate design fashion evening dresses with the source of the idea of medusa which is poured in the form of design sketching, presentation drawing and fashion ilustrasion. Manifest clothing evening dresses with the idea of Medusa consists of 3 pieces, namely: blouses with sleeves, pants and kulot slick outer resulting silhouette x. can display fashion in Dimantion fashion Festival which was held on Friday, March 24, 2017 at 9:30 pm, housed in the Auditorium of the State University of Yogyakarta was attended by 95 student engineering education engineering and Fashion Gown with a number performed by 89 Firdanisa Fitr Rahmawati.

Keywords: Moslem gown, Medusa, Dimantion

KATA PENGANTAR

Puji dan syukur penyusun panjatkan kehadiran Allah SWT yang telah melimpahkan rahmat dan karuniaNya kepada penyusun, sehingga diberi kemudahan dalam menyelesaikan laporan proyek akhir dengan judul “Busana Pesta Malam Muslimah dengan Sumber Ide *Medusa* dalam Pergelaran Busana *Dimantion*”.

Dalam pembuatan laporan ini penyusun telah mendapat bantuan dari berbagai pihak. Untuk itu penyusun mengucapkan terimakasih kepada Bapak/Ibu :

1. Sri Emy Yuli Suprihatin, M. Si. selaku Ketua Penguji Proyek Akhir dan Dosen Pembimbing Proyek Akhir
2. Dra. Widyabakti Sabatari, M. Sn, selaku Penasehat Akademik Teknik Busana
3. Dr. Sri Wening, selaku Penguji Proyek Akhir
4. Triyanto M.Sn, selaku Ketua Program Studi Teknik Busana sekaligus Sekertaris Penguji Proyek Akhir
5. Dr. Mutiara Nugraheni, M.Pd selaku Ketua Jurusan Pendidikan Teknik Boga dan Busana Universitas Negeri Yogyakarta.
6. Dr. Widarto, M. Pd, selaku Dekan Fakultas Teknik Universitas Negeri Yogyakarta.
7. Prof. Dr. Sutrisna Wibawa, M.Pd, selaku Rektor Universitas Negeri Yogyakarta
8. Semua pihak yang tidak dapat saya sebutkan satu persatu yang telah memberikan doa, dukungan dan semangat demi terselesaikan laporan ini
Semoga laporan proyek akhir ini dapat memenuhi sebagian syarat dalam mencapai gelar Ahli Madya Teknik, dan bermanfaat bagi siapa pun yang membaca.

Yogyakarta, 12 April 2017

Mutichah

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL	i
HALAMAN PENGESAHAN	ii
HALAMAN PERSETUJUAN	iii
HALAMAN PERYATAAN.....	iv
HALAMAN PERSEMBAHAN	v
MOTTO	vi
ABSTRAK	vii
KATA PENGANTAR	ix
DAFTAR ISI	x
DAFTAR TABEL	xii
DAFTAR GAMBAR	xiii
DAFTAR LAMPIRAN	xiv
BAB I PENDAHULUAN	
A. Latar Belakang	1
B. Batasan Istilah	3
C. Rumusan Penciptaan	5
D. Tujuan Penciptaan	5
E. Manfaat Penciptaan	5
BAB II DASAR TEORI PENCIPTAAN KARYA	
A. Tema Penciptaan.... ..	7
B. <i>Trend</i>	9
C. Sumber Ide	13
1. Pengertian Sumber Ide	13
2. Penggolongan Sumber Ide	14
3. Sumber Ide <i>Medusa</i>	15
4. Pengembangan Sumber Ide	17
D. Desain Busana	19
1. Pengertian Desain	19
2. Penggolongan Desain	19
3. Unsur dan Prinsip Desain	21
4. Teknik Penyajian Gambar	34
5. Teknik Penyajian <i>Moodboard</i>	39
E. Busana Pesta	42
1. Pengertian Busana Pesta musimah	42
2. Penggolongan Busana Pesta	43
3. Karakteristik Busana Pesta	45
4. Bahan Busana Pesta	46
5. Pola Busana Pesta	47
6. Teknologi Busana	52
7. Hiasan Busana	56
F. Pergelaran Busana	57
1. Pengertian Gelar Busana	57

2. Tujuan Gelar Busana	58
3. Karakter Penyelenggaraan	59
4. Proses Penyelenggaraan	60
BAB III KONSEP PENCIPTAAN KARYA	
A. Konsep Penciptaan Desain Busana	61
1. Implementasi Tema <i>Dimantion</i>	61
2. Implementasi Trend 2017/2018	62
3. Implementasi Sumber Ide <i>Medusa</i>	63
4. Implementasi Unsur dan Prinsip Desain untuk Mewujudkan <i>Style dan Look</i>	63
B. Konsep Pembuatan Busana	66
C. Konsep Penyelenggaraan Pergelaran Busana	66
BAB IV PROSES, HASIL DAN PEMBAHASAN	
A. Proses Penciptaan Karya	69
1. Proses Penciptaan Desain Busana	69
2. Proses Pembuatan Busana	75
3. Proses Penyelenggaraan Pergelaran Busana	117
B. Hasil	124
1. Hasil Penciptaan Desain Busana	124
2. Hasil Pembuatan Busana	126
3. Hasil Penyelenggaraan Pergelaran Busana	126
C. Pembahasan	126
1. Penciptaan Desain Busana	126
2. Pembuatan Karya Busana	128
3. Penyelenggaraan Pergelaran Busana	129
BAB V KESIMPULA DAN SARAN	
A. Kesimpulan	131
B. Saran	131
DAFTAR PUSTAKA	134

DAFTAR TABEL

Tabel 1. Kalkulasi Harga	105
Tabel 2. Evaluasi Proses I	111
Tabel 3. Evaluasi Proses II	116
Tabel 4. Anggaran Dana	120
Tabel 5. Rincian Dana	120
Tabel 6. Susunan Acara Pergelaran <i>Dimantion</i>	123

DAFTAR GAMBAR

Gambar 1. Trend Cryptic	12
Gambar 2. <i>Medusa</i>	17
Gambar 3 . <i>Presentation Drawing</i> Tampak Depan	64
Gambar 4. <i>Presentation Drawing</i> Tampak Belakang	65
Gambar 5. <i>Modboard</i>	71
Gambar 6. <i>Design Sketching</i>	72
Gambar 7. <i>Presentation Drawing</i> Tampak Depan	73
Gambar 8. <i>Presentation Drawing</i> Tampak Belakang	74
Gambar 9. Desain Hiasan Busana	75
Gambar 10. Gambar Kerja Blus Bagian Depan	76
Gambar 11. Gambar Kerja Blus Bagian Belakang	76
Gambar 12. Gambar Kerja Kulot	77
Gambar 13. Gambar Kerja Outer Bagian Depan	78
Gambar 14. Gambar Kerja Outer Bagian Belakang	79
Gambar 15. Pola Dasar Badan Sistem Soen Skala 1:6	82
Gambar 16. Pola Dasar Lengan Skala 1:6	84
Gambar 17. Pola Dasar Kerah Skala 1:6	84
Gambar 18. Pola Dasar Rok Skala 1:6	85
Gambar 19. Pola Ban Pinggang Skala 1:6	86
Gambar 20. Pola Dasar Rok Setengah Lingkar	86
Gambar 21. Pecah Pola Blus Sesuai Desain Skala 1:6	87
Gambar 22. Pecah Pola Lengan Sesuai Desain Skala 1:6	88
Gambar 23. Pecah Pola Celana Kulot Skala 1:6	89
Gambar 24. Pecah Pola Outer Sesuai Desain Skala 1:6	91
Gambar 25. Pola Blus Sesuai Desain Skala 1:6.....	92
Gambar 26. Pola Kerah Sesuai Desain Skala 1:6	92
Gambar 28. Pola Lengan Sesuai Desain Skala 1:6	93
Gambar 29. Pola Celana Kulot Skala 1:6	93
Gambar 30. Pola Ban Pinggang Skala 1:6	94
Gambar 31. Pola OuterSesuai Desain Skala 1:6	94
Gambar 32. Pola Furing Blus Skala 1:6	95
Gambar 33. Pola Furing Lengan Skala 1:6	95
Gambar 34. Pola Celana Kulot Blus Skala 1:6	96
Gambar 35. Rancangan Bahan <i>Jack Black</i> Skala 1:6	98
Gambar 36. Rancangan Bahan <i>Jack Black</i> Skala 1:6	99
Gambar 37. Rancangan Bahan <i>Jackguard</i> Skala 1:6	100
Gambar 38. Rancangan Bahan <i>Jackguard</i> Skala 1:6	101
Gambar 39. Rancangan Bahan <i>Vinil</i> Skala 1:6	102
Gambar 40. Rancangan Bahan <i>Interfacing</i> Skala 1:6	102
Gambar 41. Rancangan Bahan <i>Lining</i> Skala 1:6	103
Gambar 42. Rancangan Bahan <i>Lining</i> Skala 1:6	104
Gambar 43. Pola Tali Outer	115
Gambar 44. Teknik Pengesuman	115
Gambar 45. Detail Hiasan	116

DAFTAR LAMPIRAN

- Lampiran 1. Susunan Panitia *Dimantion*
- Lampiran 2. Susunan Acara
- Lampiran 3. Evaluasi
- Lampiran 4. Tugas Masing-masing Sie
- Lampiran 5. Dekorasi *Stage*
- Lampiran 6. Pamflet Pergelaran *Dimantion*
- Lampiran 7. Media Promosi
- Lampiran 8. Foto *Shoot Booklet*
- Lampiran 9. Foto Model Diatas Stage
- Lampiran 10. Foto Model dan Desainer

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Penciptaan

Seiring perkembangan zaman maupun gaya hidup salah satunya didalam dunia fashion saat ini, trend busana muslimah mewarnai ranah trend busana di Indonesia. Jika kita lihat beberapa tahun belakangan ini, busana muslimah sudah banyak diterapkan oleh kalangan artis di Indonesia. Hal ini akan berdampak besar kepada masyarakat yang biasanya gaya berpakaian mereka mengikuti publik figur ataupun *entertainer*. Banyak desainer di Indonesia yang mulai menciptakan karyanya berupa busana muslimah dan semakin sukses dengan berbagai macam rancangan busana muslimah yang inovatif karena mereka menyadari bahwa masyarakat Indonesia memiliki daya tarik pasar yang tinggi terhadap busana muslimah. Harus di pahami bahwa busana muslimah bukan hanya busana yang tampil dengan busana yang besar, meski tampil tertutup dengan berbusana muslimah kita juga bisa terlihat cantik dan anggun di setiap kesempatan. Kebanyakan dari masyarakat menciptakan busana pesta malam menggunakan bahan-bahan tile, satin maupun brokat dan dihiasi dengan berbagai macam payet yang sering muncul dipasaran.

Pesatnya perkembangan busana muslim di Indonesia mendorong penulis untuk menciptakan busana pesta muslimah yang akan ditampilkan dalam pertunjukan busana. Busana pesta malam muslimah ini diciptakan dalam rangka memenuhi Tugas Akhir sebagian persyaratan guna mendapat gelar

ahli madya. Penciptaan karya busana ini mengacu pada *Trend Forecast* 2017/2018 dengan mengambil sumber ide *Medusa*. Sumber ide *Medusa* ini diterapkan pada busana pesta muslimah berupa outer. Hasil penciptaan busana berupa tiga *pieces* yaitu celana panjang *kulot*, *blus panjang*, dan *outer*. Disini busana pesta malam muslimah diciptakan sedikit berbeda dari biasanya. Perbedaan terlihat pada hasil busana pesta yang terlihat lebih *artistik*. Terdapat aksesoris hiasan berupa *manipulating fabric* dari kain vinil sehingga akan terlihat lebih 3D. Busana ini diciptakan menggunakan bahan - *jack-black* dan *jaquard*.

Busana pesta malam muslimah dengan sumber ide *Medusa* akan diperagakan dalam pertunjukan busana *Dimantion* pada tanggal 24 Maret 2017 pada pukul 18.30 WIB di Auditorium Universitas Negeri Yogyakarta. Jadi *Dimantion* dalam pertunjukan busana, mencetak sebuah karya inovasi busana terbaru bertujuan untuk menampilkan sebuah karya busana sehingga dapat menimbulkan persepsi manusia bahwa karya tersebut menggunakan kecanggihan teknologi tinggi, namun karya busana tersebut merupakan hasil dari inovasi dan kreatifitas yang diperoleh berdasarkan perhitungan yang tepat dan pemikiran yang kreatif dan imajinatif. Sehingga menampilkan berbagai macam karya busana dengan tekstur, detail yang beraneka macam sesuai dengan sub tema yang digunakan dalam menciptakan sebuah karya busana tersendiri.

B. Batasan Istilah

Untuk menjelaskan tujuan, maka penulis membatasi pengertian dari judul diatas. Adapun batasan istilah dalam pembuatan laporan ini sebagai berikut :

1. Busana Pesta Malam Muslimah

Busana pesta malam muslimah adalah busana yang dikenakan pada kesempatan pesta malam hari yang menutupi seluruh tubuh selain bagian tubuh tertentu/telapak tangan dan muka. Busananya longgar yang tidak memperlihatkan bentuk lekuk tubuh, dan bahan busana tidak transparan. Menggunakan bahan-bahan pilihan dan ditambah hiasan yang lebih berbeda dari busana *casual*. Bahan-bahan yang digunakan tidak harus mahal, namun bisa dirubah menjadi bahan yang bernilai tinggi. Busana pesta malam muslimah ini diperuntukkan untuk wanita dewasa berkisar umur 23 – 28 tahun.

2. Sumber Ide *Medusa*

Sumber ide *Medusa* merupakan sumber inspirasi sehingga dapat memicu seseorang untuk menciptakan suatu karya. Dalam kesempatan ini penulis memilih *Medusa* sebagai sumber ide. Karakter *Medusa* juga pernah diangkat dalam dunia perfilm-an salah satunya dalam film *Clash Of the Titans* yang memuat kisah pertarungan *Perseus* dengan *Medusa*. *Medusa* muncul dalam mitologi Yunani sebagai seorang wanita yang berubah menjadi monster berambut ular. Karakter *Medusa* yaitu kejam, kuat dan monster. Sumber ide yang diterapkan adalah dari sisik- sisik ular yang akan diwujudkan dengan cara memanipulasi kain sehingga

menyerupai sisik ular yang akan dililitkan pada bagian badan depan maupun belakang sebagai outer.

3. Pergelaran Busana *Dimantion*

Pergelaran busana dengan tema *Dimantion* berarti kebingungan akan persepsi manusia dalam menanggapi sesuatu informasi yang seringkali bersifat manipulatif. Informasi manipulatif ini dipicu oleh pergerakan Net (media sosial). Berita yang muncul memanipulasi rasa dan merubah jalan pikiran manusia dalam waktu sepersekian detik. Manusia menjadi bingung dengan buramnya batas antara yang baik dan buruk.

Berdasarkan batasan yang telah dikemukakan diatas, maka yang dimaksud dengan busana pesta malam muslimah dengan sumber ide *Medusa* dalam pergelaran busana *Dimantion*, yaitu busana pesta malam yang dikenakan pada kesempatan pesta malam hari untuk wanita muslimah berkisar antara umur 21 – 28 tahun dengan menggunakan sumber ide *Medusa* yang dikemas sesuai dengan tema *Dimantion*.

C. Rumusan Penciptaan

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

1. Bagaimana mencipta desain busana pesta malam muslimah dengan sumber ide *Medusa* dalam pergelaran busana *Dimantion*,
2. Bagaimana membuat busana pesta malam muslimah dengan sumber ide *Medusa* dalam pergelaran busana *Dimantion*,
3. Bagaimana menampilkan busana pesta malam muslimah dengan sumber ide *Medusa* dalam pergelaran busana *Dimantion*.

D. Tujuan Penciptaan

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

1. Dapat mencipta desain busana pesta malam muslimah dengan sumber ide *Medusa* dalam pergelaran busana *Dimantion*,
2. Dapat membuat busana pesta malam muslimah dengan sumber ide *Medusa* dalam pergelaran busana *Dimantion*,
3. Dapat menampilkan busana pesta malam muslimah dengan sumber ide *Medusa* dalam pergelaran busana *Dimantion*.

E. Manfaat Penciptaan

Manfaat dari penyelenggaran busana *Dimantion* dan laporan proyek akhir ini dibagi menjadi tiga yaitu:

1. Bagi Mahasiswa

- a. Dapat mengembangkan kreativitas dan sumber ide menjadi suatu desain busana dan dapat mewujudkannya menjadi busana secara nyata,
- b. Meningkatkan kemampuan, keahlian dan pengetahuannya yang dimiliki oleh mahasiswa dengan mewujudkannya dalam sebuah karya nyata,
- c. Mendorong dan melatih mahasiswa untuk lebih kreatif dalam berkarya dan mensosialisasikan karyanya kepada masyarakat melalui pagelaran busana dengan tema *Dimantion*.

2. Bagi Program Studi

- a. Memperkenalkan kepada masyarakat adanya Program Studi Teknik Busana, Fakultas Teknik, Universitas Negeri Yogyakarta,
- b. Mensosialisasikan hasil karya cipta mahasiswa Program Studi Teknik Busana, Fakultas Teknik, Universitas Negeri Yogyakarta kepada masyarakat dan industri,
- c. Melahirkan desainer–desainer yang handal sehingga mampu bersaing dengan pasar global.

3. Bagi Masyarakat

- a. Mendapatkan berbagai alternatif pilihan desain busana terutama busana pesta malam yang berbeda dari yang lainnya,
- b. Mengetahui hasil karya cipta busana mahasiswa Program Studi Teknik Busana, Fakultas Teknik, Universitas Negeri Yogyakarta melalui pagelaran busana dengan tema *Dimantion*.

BAB II

DASAR TEORI PENCIPTAAN KARYA

A. Tema Penciptaan

“Tema merupakan pokok pikiran, dasar cerita yang dipercakapkan, dipakai sebagai dasar mengarang, menggubah sajak, dan sebagainya” (KBBI). “Tema adalah dasar sebuah cerita atau pandangan hidup yang membangun gagasan utama dalam suatu karya sastra” Rusyana (1988). “Tema adalah sesuatu yang menjadi persoalan atau pikiran utama” Esten (1990). Berikut ini adalah macam-macam pagelaran fashion show di Indonesia :

1. Indonesia fashion forward merupakan pagelaran yang menampilkan trend busana muslim, acara tersebut bekerja sama dengan Kementerian Pariwisata,
2. Jakarta Fashion Extravaganza merupakan Acara ini dipersembahkan sebagai mahakarya dari 11 desainer lokal dengan menunjukkan sisi pesona budaya Indonesia. Tidak hanya ada *fashion show*, melainkan juga ada *food festival* dimana para pedagang menjajakan makanan asli khas jakarta,
3. Fashion Show Indoor Concert Carnival Center merupakan pagelaran yang diadakan di daerah Salatiga. Tema yang digunakan adalah IMPECT. Para desainer ditekankan untuk lebih kreatif serta memberi nilai seni yang tinggi pada setiap karya busana yang diciptakannya. Dengan tidak melupakan budaya daerah asal, para peserta akan menunjukkan kebolehannya dalam merancang busana.

Jenis tema menurut pokok pembicaraannya menurut Shipley (dalam Sayuti, 2000:197), ada 5 yaitu :

1. Tema Jasmaniah (*physical*) : Merupakan tema yang berkaitan dengan keadaan jasmani manusia. Tema jenis ini mempunyai fokus manusia sebagai molekul, zat, dan jasad. Misalnya tentang perasaan cinta, malu dsb.
2. Tema Organik (*moral*) Merupakan tema yang mencakup hal-hal yang berhubungan dengan moral manusia, yang wujudnya tentang hubungan antar manusia, antar pria dan wanita. Misalnya nasihat-nasihat, petuah, pendapat.
3. Tema Sosial Merupakan tema yang mencakup masalah sosial. Hal-hal yang di luar masalah pribadi, dalam artian manusia sebagai makhluk sosial. Kehidupan bermasyarakat, yang merupakan tempat interaksinya manusia dengan sesama dan dengan lingkungan alam, mengandung banyak permasalahan, konflik, dan lain-lain.
4. Tema Egoik Merupakan tema yang menyangkut reaksi-reaksi pribadi manusia sebagai individu yang senantiasa menuntut pengakuan atas hak individualitasnya. Dalam kedudukannya sebagai makhluk individu, manusia pun mempunyai permasalahan dan konflik, misalnya yang berwujud reaksi manusia terhadap masalah-masalah sosial yang dihadapinya.
5. Tema Ketuhanan Merupakan tema yang berkaitan dengan kondisi dan situasi manusia sebagai makhluk ciptaan Tuhan.

Penentuan tema merupakan hal yang terpenting dalam menciptakan sebuah karya, karena dengan adanya sebuah tema maka akan mempengaruhi bentuk, siluet, warna dari busana yang diciptakan. Untuk dapat menciptakan sebuah tema pertunjukan maka perlu dilakukan sebuah pengkajian mengenai *Trend Forecast* yang sedang berlangsung saat itu.

(sumber:<http://infodanpengertian.blogspot.co.id/2015/04/pengertiandan-jenis-tema.html>)

B. Trend

“*Trend* adalah gaya mutakhir” KBBI (2008:1486). “Kecenderungan akan suatu gaya busana tertentu lazim disebut dengan *trend mode*” Widarwati, dkk, (1996:22). *Trend* memiliki peran penting dalam memunculkan ide-ide atau inovasi terbaru dalam menciptakan seluruh karya. Dalam menciptakan sebuah karya busana tidak lepas dari pengaruh *trend* yang sedang atau akan terjadi. *Trend* memiliki peran penting dalam memunculkan ide – ide atau inovasi terbaru dalam menciptakan sebuah karya.. Menurut beberapa sumber diatas, *trend* merupakan kecenderungan masyarakat terhadap gaya tertentu dalam kurun waktu tertentu dan biasanya terjadi secara berulang-ulang

Trend yang digunakan dalam penciptaan busana ini mengikuti *Fashion Trend Forecast 2017/2018* dengan mengambil salah satu *fashion Trend Forecast 2017/2018 Grey Zone, Grey-Zone*, menggambarkan peralihan generasi yang kita alami saat ini. Dominasi generasi Y yang menggeser generasi X dan saat ini mulai tergantikan dengan generasi Z. Kita tengah memasuki dekade baru yang sangat berbeda, seakan membalikan telapak tangan, pola hidup sudah mulai berubah karena kita sudah hidup di era digital, era virtual reality. Generasi Z, sejak masa kanak-kanak sudah akrab dengan teknologi bahkan generasi ini bisa juga disebut after Z (apakah kita sebut generasi A?) sedari lahir sudah ada dalam dunia baru ini. Mainan mereka adalah teknologi sehingga bukan hal luar biasa jika mereka terlihat sangat canggih, itu adalah keseharian mereka. Zona abu-abu, dapat diartikan

sebagai kegalauan setiap generasi dalam masa peralihan ini. Jika generasi X galau dengan konsep kebaruan dan inovasi teknologi, generasi Y dan Z galau menghadapi pola pikir konvensional generasi sebelumnya. Interaksi ini saling bertumpuk, mempengaruhi dan berbenturan seperti lapisan abu-abu dalam berbagai variannya.

Trend 2017-2018 terbagi menjadi 4 kelompok besar: *Archean*, *Vigilant*, *Cryptic* dan *Digitarian*. *Trend* yang saya gunakan dalam penciptaan busana ini mengikuti *Grey Zone* dengan tema utama *Cryptic* atau diilhami oleh *bioengineering* yang sifatnya lebih *hybrid* dengan aplikasi yang lebih fungsional. Mempresentasikan gaya hidup dengan dasar ilmu pengetahuan tinggi dan bertanggung jawab dengan habitat dan lingkungan sekitar. *Trend Grey Zone* 2017 hadir dalam empat tema yang terbagi menjadi beberapa sub tema yaitu:

1. *Archean*

Kondisi bumi kini sudah begitu penuh dengan masalah dan kekacauan yang amat kompleks, yang kemudian kerap berujung pada teror dan kekerasan. *Archean* sebagai salah satu tema *trend* mendatang diilhami oleh berbagai bentuk dan warna tampilan material purba yang telah berinteraksi dengan alam (angin, air, sinar matahari). Sub tema yang dimiliki *Archean* adalah sebagai berikut : *Tectonic*, *Primigenial*, *Residuum*.

2. *Vigilant*

Ciri kuat dalam *Vigilant* adalah Neo Basic 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. Disisi lain kesan modern dalam cara memadukan karakter bahan atau dalam teknik pengolahannya. Sub tema yang dimiliki *Vigilant* adalah sebagai berikut : *Numericraft, Affix, Substansial*.

3. *Cryptic*

Tema ini diilhami oleh *Bioengineering* yang mengolah organisme mini dan mikro, seperti plankton, bakteri dan ganggang yang pernah berperan sebagai cikal bakal kehidupan di bumi. *Cryptic* mempresentasikan kelompok individu yang cerdas, optimis dan ambisius. Berani dan kreatif untuk mencoba hal-hal yang belum pernah terjamah dan diluar pemikiran orang lain (*out of the box*). Selalu tertantang untuk mengungkap misteri kehidupan dunia renik, mengeksplorasi ide-ide yang baru secara bertanggung jawab untuk mencari solusi.

Dalam mode ditampilkan gaya *Freaky Elegance*, melalui bentuk dan warna-warna yang mengingatkan kita pada *phantom* (hantu) serta sosok makhluk aneh dan misterius dalam film-film fiksi ilmiah. Beberapa keunikan organ makhluk hidup (seperti

insang dan sisik ikan, bulu burung, kulit bunglon, geraham bergigi runcing) diadaptasi menjadi elemen penting dalam tema ini. Selain itu juga banyak ditampilkan detail bentuk dan warna yang diilhami oleh klorofil, sel dan molekul.

Kesan *hi-tech* muncul dari bentuk-bentuk modular yang disusun secara sistematis, melalui kecermatan dan ketrampilan tingkat tinggi (*craftsmanship*). Semua unsur ini pada akhirnya secara kuat memberi kesan futuristik, dramatik, misterius bahkan cenderung *avant garde*. Sementara itu kesan hidup dan berubah wujud (metamorfosis) secara mengagumkan dihadirkan melalui gradasi bentuk-bentuk modular maupun gradasi warna-warna cemerlang.



Gambar 1 . Trend *Cryptic*

Sub tema yang dimiliki *Cryptic* adalah sebagai berikut :

Responsive, Iridescent, Critter.

a. *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. *Key Word: Freaky creature, monstrous, claw & teeth.* Warna: *cinereous 35%, chartreous 40%, chlorofil, licorice, taupe grey, gainsboro*

4. **Digitarian**

Derasnya arus informasi melalui internet dan media sosial kerap menimbulkan pemahaman yang saling berbenturan. Setiap informasi diikuti dengan penjelasan dan alasan dari sudut pandangnya masing-masing, sehingga tidak jelas lagi mana yang benar dan mana yang salah. Warna, garis dan bentuk geometris memberi kesan bermain dan menyenangkan, namun aksen dan detail busana didesain dengan seksama dengan penuh perhitungan. Sub tema yang dimiliki *Digitarian* adalah sebagai berikut : *Post Dynamic, Prodigy, Alpha Grid.*

C. **Sumber Ide**

1. **Pengertian Sumber Ide**

“Sumber ide adalah rancangan yang tersusun dalam gagasan, cita-cita, perasaan yang benar-benar menyelimuti pikiran“ KBBI (2008:516). “Sumber

ide adalah segala sesuatu yang dapat merangsang lahirnya suatu kreasi baru” Widarwati (1996:58). “Sumber ide adalah sebagai sesuatu atau sumber yang dapat merangsang lahirnya suatu kreasi” Widjningsih (1982).

Berdasarkan beberapa pendapat diatas, dapat ditarik kesimpulan bahwa sumber ide adalah segala sesuatu yang dapat dijadikan sumber inspirasi dalam menciptakan suatu kreasi baru atau gagasan yang keluar untuk menciptakan sebuah kreasi desain baru yang kreatif dan inovatif. Dengan demikian yang dimaksud sumber ide adalah gagasan untuk menciptakan sesuatu, yang timbul setelah melihat kenyataan yang ada, baik lingkungan alam hayati, lingkungan alam non hayati, lingkungan alam buatan dan lingkungan sosial. Dengan kata lain sumber ide merupakan bagian yang paling dasar dalam membuat suatu hasil karya.

2. Penggolongan Sumber Ide

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

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

Dari kelompok sumber ide tersebut tidak perlu diambil secara keseluruhan, melainkan dapat diambil pada bagian-bagian tertentu yang dianggap menarik untuk dijadikan sebagai sumber ide dari seorang perancang busana dalam menciptakan model busana yang baru, misalnya kekhususan atau keistimewaan dari sumber ide tersebut. Hal yang dapat dijadikan sumber ide antara lain:

- a. Ciri khusus dari sumber ide misalnya kimono jepang dimana ciri khususnya terletak pada lengan dan leher.

- b. Warna dari sumber ide, misalnya bunga matahari yang berwarna kuning.
- c. Bentuk atau siluet dari sumber ide, misalnya sayap burung merak.
- d. Tekstur dari sumber ide, misalnya pakaian wanita Bangkok bahannya terbuat dari sutera.

3. Sumber Ide *Medusa*

Medusa dalam bahasa Yunani (*Médousa*) yang berarti “penjaga” atau “pelindung” adalah makhluk mitologi Yunani yang berwujud seorang wanita cantik dengan ular sebagai rambutnya. *Medusa* bertugas menjaga kuil Athena. Awal mulanya *Medusa* adalah wanita cantik yang diincar oleh para pria. *Medusa* dikutuk oleh Athena menjadi wanita mengerikan berambut ular atau biasa disebut *Gorgon*, karena ia telah melakukan perbuatan hina yakni bersetubuh dengan Poseidon, Poseidon terpesona dengan kecantikan *Medusa* sehingga dia bernafsu untuk memperkosanya. Siapapun yang menatap langsung pada matanya akan berubah menjadi batu. *Medusa* tewas di tangan Perseus, yang kemudian menggunakan kepalanya sebagai senjata sebelum diberikan kepada Athena untuk ditempatkan pada perisai.

(sumber : <http://kisahseram666.blogspot.co.id/2013/10/asal-usul-medusa-wanita-berambut-ular.html>)

Medusa muncul dalam mitologi Yunani kuno sebagai wanita yang berubah menjadi monster berambut ular. Dia adalah salah satu dari ketiga *Gorgon* bersaudara. Siapapun yang menatap wajahnya akan berubah menjadi batu. Namun *Medusa* berhasil dibunuh oleh seorang pahlawan Yunani bernama *Perseus*. Sebelum dikutuk menjadi *Gorgon*, *Medusa* sebenarnya adalah wanita cantik yang tinggal bersama kedua saudaranya yang bernama *Sthenno* dan *Euryale*. Mereka adalah anak-anak dari *Phorcys* dan *Ceto*. Pada

zaman itu, *Medusa* dikenal sebagai wanita paling cantik di *Athena* bahkan para dewa pun jatuh cinta dengannya, salah satunya ialah *Poseidon*. Namun akibat kecantikannya, *Medusa* menjadi wanita yang sombong. Sang penguasa lautan, *Poseidon* jatuh hati kepada *Medusa* dan berusaha mendekatinya. Namun dengan angkuhnya, *Medusa* menolak *Poseidon* mentah-mentah. Karena sangat terobsesi, *Poseidon* berniat untuk memperkosanya. Mengetahui hal itu, *Medusa* lari dan bersembunyi di kuil suci milik *Athena*. *Poseidon* berhasil mengikuti *Medusa* dan tanpa mpedulikan keadaan sekitar dan dimana mereka berada, *Poseidon* memperkosa *Medusa*. *Athena* yang mengetahui hal ini, *Athena* muncul dan mengutuk. *Medusa* bersama kedua saudarinya karena tidak terima kuilnya dijadikan tempat berbuat zina. Mereka berubah menjadi wanita dengan wajah mengerikan. Rambutnya berubah menjadi ular dan siapapun yang menatap matanya akan berubah menjadi patung batu dengan seketika. Namun diantara ketiga *Gorgon*, hanya *Medusa* satu-satunya yang bisa mati.



Gambar 2. *Medusa*

(sumber:<http://www.kaskus.co.id/thread/50eee8de542acf656500000a/gorgon--medusa-monster-wanita-berambut-ular-yang-terkutk/>)

4. Pengembangan Sumber Ide

Teori pengembangan sumber ide menurut Dharsono Sony Kartika (2004) dapat dibagi menjadi 4, yaitu :

a. Teori *Stilisasi*

Merupakan cara penggambaran untuk mencapai bentuk keindahan dengan cara menggunkan objek atau benda yang digambar, yaitu dengan cara menggayakan disetiap kontur pada objek atau benda tersebut. Contoh: pengambilan ornamen motif batik, tatah sungging, lukisan tradisional dan lain-lain. Proses *Stilisasi* ini dapat dilakukan

dengan menambahkan detail, pada setiap perubahan sehingga semakin lama detailnya semakin rumit.

b. Teori *Distorsi*

Merupakan penggambaran bentuk yang menekankan pada penciptaan karakter, dengan cara mengangkat wujud-wujud tertentu pada benda atau objek yang digambar. Contoh: karakter wajah gatot kaca dan berbagai wajah topeng lainnya.

c. Teori *Transformasi*

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

d. Teori *Deformasi*

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

Dari keterangan diatas dapat diambil kesimpulan bahwa dalam pengambilan sumber ide hendaknya tidak mengaplikasikan pada keseluruhan busana tetapi hanya dibagian-bagian tertentu saja terutama yang akan dijadikan pusat perhatian dari busana tersebut. Selain itu dalam pengambilan

sumber ide apabila dilakukan perubahan atau pengembangan harus diperhatikan pengembangan sumber ide yang diterapkan sehingga tidak menghilangkan ciri khas dari sumber ide yang diambil. Dalam pembuatan busana pesta malam ini menggunakan konsep pengembangan ide secara *Deformasi* untuk mengembangkan sumber ide pada penerapan busana pesta malam muslimah dengan sumber ide *Medusa*.

D. Desain Busana

1. Pengertian Desain

“Desain adalah suatu rancangan atau gambaran suatu objek atau benda. Dibuat berdasarkan susunan dari garis, bentuk, warna dan tekstur” Widarwati (1993:2). “Desain adalah suatu gambar yang nantinya akan dilaksanakan dengan tujuan tertentu yang berupa susunan dari garis, bentuk, warna dan tekstur” Widjningsih (1982:1). Desain berasal dari Bahasa Inggris (*design*) yang berarti “rancangan, rencana atau reka rupa” Ernawati, dkk (2008:195).

Dari beberapa pengertian tentang desain diatas dapat disimpulkan bahwa desain merupakan rancangan yang disusun warna, bentuk ukuran, tekstur, dan garis menjadi satu kesatuan yang menarik antara bagian satu dengan bagian lainnya.

2. Penggolongan Desain

Menurut berbagai sumber penggolongan desain busana terdiri dari dua macam desain, yaitu:

a. Desain Struktur

“Desain struktur adalah desain berdasarkan bentuk, ukuran, warna dan tekstur dari suatu benda” Chodiyah dan Wisri A.Mamdi (1982). ”Desain struktur (*structural design*) ialah susunan dari garis, bentuk, warna dan tekstur dari suatu benda, baik bentuk benda yang mempunyai ruang maupun gambaran dari suatu benda” Chodijah (1981). ”Desain struktur (*structural design*) pada busana kerap kali disebut sebagai pembentuk siluet busana (*fashion silhouette*)” Bestari (2011:5). Berdasarkan pendapat diatas, dapat disimpulkan desain struktur adalah desain yang mutlak harus ada pada setiap benda atau objek.

b. Desain Hiasan

“Desain hiasan adalah desain yang memperindah permukaan desain strukturnya” Chodiyah dan Wisri A Mamdi (1982:2). “Desain hiasan (*decorative design*) ialah desain yang berfungsi untuk memperindah suatu benda” Chodijah (1981). “Desain hiasan (*decorative design*) pada busana mempunyai tujuan untuk menambah keindahan desain struktur atau siluet. Adapun syarat desain hiasan untuk busana antara lain: hiasan digunakan untuk secara terbatas atau tidak berlebihan, letak hiasan disesuaikan dengan bentuk strukturnya, hiasan harus cocok dengan bahan desain srukturnya dan sesuai dengan cara pemeliharanya” Bestari (2011:11). Berdasarkan pendapat diatas

dapat disimpulkan bahwa desain hiasan adalah segala sesuatu yang dapat menambah nilai keindahan suatu busana

3. Unsur dan Prinsip Desain

a. Unsur-unsur desain

“Unsur-unsur desain adalah segala sesuatu yang dipergunakan untuk menyusun suatu rancangan” Widarwati (1993:7). Unsur desain merupakan unsur-unsur yang digunakan untuk mewujudkan sebuah desain sehingga orang lain dapat membaca desain tersebut. Unsur desain adalah unsur-unsur yang dapat dilihat secara langsung atau biasa disebut unsur visual. Yang terdiri dari garis, arah, bentuk, ukuran, tekstur, value dan warna” Bestari (2011:11) . Berdasarkan uraian diatas dapat disimpulkan bahwa unsur-unsur desain adalah garis, arah, ukuran, bentuk, nilai gelap terang, warna dan tekstur yang disusun untuk menciptakan suatu desain busana.

Unsur-unsur desain menurut (Widarwati, dkk, 1993:7-15), diantaranya:

1) Garis

Garis merupakan unsur yang tertua yang digunakan untuk mengungkapkan emosi dan perasaan seseorang. Dalam menggambar desain busana, garis mempunyai fungsi sebagai berikut:

a) Membatasi bentuk struktur atau siluet

- b) Membagi bentuk struktur kedalam bagian-bagian busana untuk menentukan model busana.
- c) Memberikan arah dan pergerakan model untuk menutupi kekurangan bentuk tubuh, seperti garis princess dan garis empire.

2) Arah

Setiap garis mempunyai arah, yaitu: mendatar/horizontal, tegak lurus/vertikal dan miring ke kiri dan miring ke kanan/diagonal.

Sifat arah garis diantaranya:

- a) Garis lurus memiliki sifat kaku, kokoh, keras, tetapi dengan arah garis yang berbeda (tegak lurus, horizontal, vertikal, diagonal) maka akan memberikan kesan yang berbeda.
- b) Garis lengkung memiliki sifat memberi suasana riang, luwes, lembut.

3) Bentuk

Unsur bentuk ada dua macam yaitu bentuk dua dimensi dan tiga dimensi. Bentuk dua dimensi adalah bidang datar yang dibatasi oleh garis, sedangkan bentuk tiga dimensi adalah ruang yang bervolume dibatasi oleh permukaan. Sifat bentuk dibedakan menjadi dua yaitu: bentuk geometris dan bentuk bebas.

4) Ukuran

Garis dan bentuk mempunyai ukuran yang berbeda, karena ukuran panjang pendeknya garis dan besar kecilnya bentuk menjadi berbeda. Ukuran dipergunakan untuk menentukan panjang rok. Ada lima ukuran panjang rok, diantaranya:

- a) *Mini* : rok yang panjangnya 10-15 cm diatas lutut
- b) *Kini* : rok yang panjangnya sampai lutut
- c) *Midi* : rok yang panjangnya 10-15 cm dibawah lutut
- d) *Maxi* : rok yang panjangnya diatas pergelangan kaki
- e) *Longdress* : rok yang panjangnya sampai lantai/tumit

5) Nilai gelap terang

Nilai gelap terang adalah suatu sifat warna yang menunjukkan apakah warna mengandung hitam atau putih.

6) Warna

Warna memiliki daya tarik tersendiri. Meskipun busana telah memiliki garis desain yang baik tetapi pemilihan warnanya tidak tepat, maka akan tampak tidak serasi. Beberapa hal yang perlu diketahui mengenai warna, antara lain:

a) Warna primer

Warna primer/warna pokok, karena warna ini tidak dapat diperoleh pencampuran warna lain. Warna primer yaitu warna merah, kuning dan biru

b) Warna sekunder

Warna ini dihasilkan dari dua warna primer, warna sekunder terdiri dari warna orange, hijau dan ungu.

c) Warna penghubung

Warna yang dihasilkan dari dua warna sekunder dicampur. Warna tersier yaitu tersier biru, tersier merah, tersier kuning.

d) Warna asli

Warna asli adalah warna primer dan warna sekunder yang belum dicampur hitam dan putih.

e) Warna panas dan warna dingin

Warna panas adalah warna yang ada disekitar warna merah dan jingga atau mengandung unsur merah. Yang termasuk warna panas yaitu: merah, merah jingga, kuning jingga, dan kuning. Warna dingin berada diantara warnakebiru-biruan. Warna dingin adalah warna hijau, biru hijau, biru ungu, dan ungu.

7) Tekstur

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.

Unsur-unsur desain menurut (Bestari, 2011:11-17), diantaranya:

1) Garis

Garis merupakan unsur visual dua dimensi yang digunakan manusia dalam mengungkapkan perasaan atau emosi. Ada dua jenis garis sebagai dasar dalam pembuatan bermacam-macam garis, yaitu sebagai berikut:

a) Garis lurus

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

b) Garis lengkung

Garis lengkung mempunyai sifat luwes atau kadang-kadang bersifat riang dan gembira.

2) Arah

Arah ini sering dimanfaatkan dalam merancang benda dengan tujuan tertentu. Contohnya, dalam gambar desain busana, unsur arah pada motif kain dapat digunakan untuk mengubah penampilan dan bentuk tubuh si pemakai.

3) Bentuk

Bentuk adalah hasil hubungan dari beberapa garis yang menghasilkan area atau bidang dua dimensi/*shape*. Apabila

bidang tersebut disusun dalam suatu ruang, terjadilah bentuk tiga dimensi/ *form*.

4) Ukuran

Ukuran merupakan salah satu unsur yang sangat mempengaruhi desain busana atau benda lainnya.

5) Tekstur

Tekstur merupakan keadaan permukaan suatu benda atau kesan yang timbul dari apa yang terlihat pada permukaan benda. Tekstur ini dapat diketahui dengan cara melihat atau meraba.

6) *Value*

Yang dimaksud dengan *value* adalah nilai gelap terang

7) Warna

Warna merupakan unsur desain yang paling menonjol. Dengan adanya warna menjadikan suatu benda dapat dilihat. Selain itu warna juga dapat mengungkapkan suasana perasaan atau watak benda yang dirancang.

Ada bermacam-macam teori yang berkembang mengenai warna, diantaranya teori Oswolk, Mussel, Prang, buwster dan lain-lain. Dari bermacam-macam teori ini yang lazim dipergunakan dalam desain busana dan mudah dalam proses pencampurannya adalah teori warna Prang karena kesederhanaannya. Prang mengelompokkan warna menjadi lima bagian yakni warna primer, sekunder, intermedier, tertier dan kuarter. (Afif Ghurub Bestari 2011:14)

a. Pengelompokan warna

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

- 2) Warna Sekunder, warna ini merupakan hasil pencampuran dari dua warna primer, warna sekunder terdiri terdiri dari orange, hijau dan ungu.
 - a) Warna orange merupakan hasil dari pencampuran warna merah dan warna kuning.
 - b) Warna hijau merupakan pencampuran dari warna kuning dan biru.
 - c) Warna ungu adalah hasil pencampuran merah dan biru.
- 3) Warna intermediet, warna ini dapat diperoleh dengan dua cara yaitu dengan mencampurkan warna primer dengan warna sekunder yang berdekatan dalam lingkaran warna atau dengan cara mencampurkan dua warna primer dengan perbandingan 1:2. Ada enam macam warna intermedier yaitu :
 - a) Kuning hijau (KH) adalah hasil pencampuran dari kuning ditambah hijau atau dua bagian kuning ditambah satu bagian biru (K+K+B)
 - b) Biru hijau (BH) adalah hasil pencampuran biru ditambah hijau atau dua bagian biru di tambah satu bagian kuning (B+B+K)
 - c) Biru ungu (BU) adalah hasil pencampuran biru dengan ungu atau pencampuran dua bagian biru dengan satu bagian merah (B+B+M).
 - d) Merah ungu (MU) adalah hasil pencampuran merah dengan ungu atau pencampuran dua bagian merah dan satu bagian biru (M+M+B)
 - e) Merah orange (MO) adalah hasil pencampuran merah dengan orange atau pencampuran dua bagian merah dan satu bagian kuning (M+M+K)
 - f) Kuning orange (KO) adalah hasil pencampuran kuning dengan orange atau pencampuran dua bagian kuning dan satu bagian merah (K+K+M)
- 4) Warna tertier

Warna tertier adalah warna yang terjadi apabila dua warna sekunder dicampur. Warna tertier ada tiga yaitu tertier biru, tertier merah dan tertier kuning.

 - a) Warna tertier biru adalah hasil pencampuran ungu dengan hijau
 - b) Warna tertier merah adalah hasil pencampuran orange dengan ungu
 - c) Warna tertier kuning adalah hasil pencampuran hijau dengan orange
- 5) Warna kwarter, warna kwarter adalah warna yang dihasilkan oleh pencampuran dua warna tertier. Warna kwarter ada tiga yaitu kwarter hijau, kwarter orange dan kwarter ungu.
 - a) Kwarter hijau terjadi karena percampuran tertier biru dengan tertier kuning
 - b) Kwarter orange terjadi karena percampuran tertier merah dengan tertier kuning

c) Kwarter ungu terjadi karena percampuran tertier merah dengan tertier biru

b. Pembagian Warna

Menurut Sifatnya Warna menurut sifatnya dapat dibagi atas 3 bagian yaitu sifat panas dan dingin, warna yang bersifat terang dan gelap, warna serta sifat terang dan kusam.

1) Warna yang bersifat panas dan dingin atau Hue dari suatu warna

Sifat panas dan dingin suatu warna sangat dipengaruhi oleh huenya. Hue merupakan suatu istilah yang dipakai untuk membedakan suatu warna dengan warna yang lainnya, seperti merah, kuning, biru dan lainnya. Perbedaan antara merah dan kuning ini adalah perbedaan huenya. Hue dari suatu warna mempunyai sifat panas dan dingin.

Warna-warna panas adalah warna yang berada pada bagian kiri dalam lingkaran warna. Warna panas ini memberi kesan berarti, agresif, menyerang, membangkitkan, gembira, semangat dan menonjol. Sedangkan warna yang mengandung unsur hijau, biru, ungu disebut warna dingin. Warna dingin lebih bersifat tenang, fasif, tenggelam, melankolis serta kurang mendominasi.

2) Warna yang bersifat terang dan gelap atau value warna

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

3) Warna yang bersifat terang dan kusam atau intensitas dari warna

Sifat cemerlang dan lembut suatu warna dipengaruhi oleh kekuatan warna atau intensitasnya. Warna-warna yang mempunyai intensitas kuat akan kelihatan lebih cemerlang, sedangkan warna yang mempunyai intensitas lemah akan terlihat redup dan lembut.

c) Kombinasi Warna

Dari berbagai warna yang sudah ada, terkadang kita belum menemukan warna yang diinginkan. Oleh sebab itu, warna i perlu dikombinasikan. Mengkombinasikan warna berarti meletakkan dua warna atau lebih secara berjajar, bersebelahan atau berdampingan.

Sedangkan menurut (Karomah & sawitri, 1988:35-61) ada

beberapa unsur desain dalam busana, yaitu:

1) Garis dan arah

Garis adalah himpunan/kumpulan titik satu ke titik lainnya, sesuai dengan arah dan tujuannya.

Sifat-sifat garis diantaranya:

- a) Garis lurus berkesan kaku, kuat, tegas dan gagah
- b) Garis melengkung berkesan lembut, indah dan feminin
- c) Garis vertikal berkesan melangsingkan, meninggikan, stabil dan agung
- d) Garis horizontal berkesan melebarkan, tenang dan tentram
- e) Garis horizontal berkesan lincah, gembira dan muda

2) Bentuk

Setiap benda mempunyai bentuk tersendiri, bentuk-bentuk bagian busana dan motif dapat menentukan berhasil tidaknya sebuah rancangan busana. Bentuk yang terdapat pada busana, yaitu: bentuk leher, bentuk lengan, bentuk kerah dan bentuk kerah.

3) Ukuran

Ukuran didalam busana terdapat ukuran bagian-bagian busana, misal ukuran lengan, ukuran kerah, ukuran rok dan ukuran saku.

4) Tekstur

Tekstur adalah sifat permukaan suatu bahan. Sifat permukaan bahan berbeda-beda, ada yang kasar, halus, tipis, tebal dan lain-lain.

5) Warna

Unsur warna didalam busana memegang peranan cukup penting.

Warna dapat mencerminkan pribadi pemakainya.

b. Prinsip-prinsip desain

Prinsip desain adalah suatu cara penggunaan dan pengombinasian unsur-unsur disain menurut prosedur-prosedur tertentu (Dra.Widjiningsih 1982:9). Sedangkan menurut Sri Widarwati (1993:14),”prinsip-prinsip desain adalah suatu cara untuk menyusun unsur-unsur sehingga tercapai perpaduan yang memberi efek tertentu”. Sedangkan menurut Soekarno & Lanawati Basuki (2004),” prinsip-prinsip desain adalah cara yang dilakukan dalam menyusun atau menata unsur-unsur busana sehingga menjadi rancangan suatu bentuk dan model busana”.

Berdasarkan pendapat diatas dapat ditarik kesimpulan bahwa, prinsip-prinsip desain adalah suatu cara yang dilakukan dalam menyusun, menggabungkan, mengkombinasikan dan menata busana sesuai dengan prosedur tertentu sehingga menjadi rancangan baru.

Adapun prinsip-prinsip desain yang perlu diketahui (Widarwati 1993:15-21) yaitu:

1) Keselarasan (keserasian)

Keselarasan adalah kesatuan diantara macam-macam unsur desain walaupun berbeda tetapi membuat tiap-tiap bagian itu kelihatan bersatu.

Ada beberapa hal yang harus diperhatikan untuk mencapai keselarasan, di antaranya:

a) Selaras dalam garis dan bentuk

Keselarasan garis dan bentuk pada busana misalnya bebe dengan kerah bulat, begitu pula sakunya dengan bentuk

membulat pada sudutnya. Suatu desain busana dapat juga memiliki keserasian dalam bentuk pada hiasannya, misalnya dengan mengikuti garis leher, garis lengan, atau garis kelim.

b) Keserasian dalam tekstur

Tekstur yang kasar tidak dapat dikombinasikan dengan tekstur yang halus. Tekstur dalam model juga harus serasi. Model kerut-kerut dari bahan *voile* lebih sesuai dari pada bahan yang agak kaku dan tebal.

c) Keserasian dalam warna

Pedoman yang baik untuk membuat kombinasi warna dalam busana, tidak lebih dari tiga warna bahkan dua warna sudah cukup. Agar lebih baik hasilnya menggunakan standar kombinasi warna.

2) Perbandingan proporsi

Perbandingan dalam busana digunakan untuk menampakkan lebih besar atau lebih kecil, dan memberi kesan adanya hubungan satu dengan yang lain yaitu pakaian dan si pemakainya

3) Keseimbangan

keseimbangan digunakan untuk memberikan perasaan ketenangan dan kestabilan. Pengaruh ini dapat dicapai dengan mengelompokkan bentuk dan warna yang dapat menimbulkan perhatian yang sama pada sisi kiri dan kanan. Ada dua cara untuk memperoleh keseimbangan di antaranya:

a) Keseimbangan simetri

Jika unsur bagian kiri dan kanan suatu desain sama jaraknya dari pusat. Misalnya kerah, saku garis-garis hias atau hiasan sama jaraknya dari pusat.

b) Keseimbangan asimetri

Jika unsur-unsur bagian kiri dan kanan jaraknya dari pusat tidak sama, melainkan diimbangi oleh salah satu unsur yang lain.

4) Irama

Irama adalah pergerakan yang dapat mengalihkan pandangan mata dari suatu bagian kebagian lain.

Ada empat macam cara untuk menghasilkan irama dalam desain busana, yaitu:

a) Pengulangan

Suatu cara untuk menghasilkan irama adalah pengulangan garis. Irama yang dihasilkan dengan pengulangan garis antara lain pengulangan garis lipit, renda-renda, dan kancing yang membuat jalur. Selain pengulangan garis dapat juga dicapai pengulangan dalam warna atau bentuk.

b) Radiasi

Garis pada pakaian yang memancar dari pusat perhatian menghasilkan irama yang 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 atau *radation*.

d) Pertentangan

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

5) Pusat perhatian

Desain busana harus mempunyai satu bagian yang lebih menarik dari bagian-bagian lainnya, dan disebut sebagai pusat perhatian.

Pusat perhatian pada busana dapat berupa kerah yang indah, ikat pinggang, lipit pantas, kerutan, bros, syal, warna, dan lain-lain.

Pusat perhatian ini hendaknya ditempatkan pada suatu yang baik dari si pemakai.

Prinsip-prinsip desain menurut (Bestari,2011:17) diantaranya sebagai berikut:

1) Harmoni

Harmoni adalah prinsip desain yang memunculkan kesan adanya kesatuan melalui pemilihan dan susunan objek atau ide.

2) Proporsi

Proporsi adalah perbandingan antara bagian yang satu dengan bagian yang lainnya.

3) Keseimbangan

Keseimbaga/ *balance* antar bagian dalam suatu desain sangat diperlukan untuk menghasilkan susunan yang menarik. Prinsip keseimbangan dalam desain terdiri atas dua hal, yaitu keseimbangan simetris dan asimetris.

4) Irama

Irama menimbulkan kesan gerak gemulai yang menyambung dari bagian yang lain pada suatu benda sehingga akan membawa pandangan mata berpindah-pindah dari suatu bagian ke bagian lainnya.

5) Pusat perhatian

Pusat perhatian dapat berupa aksen yang secara otomatis membawa mata pada suatu yang terpenting dalam suatu desain busana.

6) Kesatuan

Unity merupakan suatu yang memberikan kesan adanya keterpaduan tiap unsurnya.

4. Teknik Penyajian Gambar

“Dalam menampilkan desain busana, desainer hendaknya tidak mengabaikan kenyataan yang sebenarnya sehingga dapat menghasilkan gambar yang ideal, proporsional, dan menarik” (Soekarno dan Lanawati Basuki, 2004: 2). “Banyak cara untuk menampilkan gambar desain busana, tetapi perancang busana dapat memilih salah satu cara yang paling cocok dan serasi sesuai dengan tujuan yang ingin dicapai”. Sedangkan menurut Sri Widarwati, dkk (2000: 72), “teknik penyajian gambar adalah cara menyelesaikan gambar desain busana yang telah diciptakan di atas tubuh sehingga bagian-bagian gambar tersebut dapat terlihat”. Jadi teknik penyajian gambar yaitu teknik menuangkan sebuah ide melalui gambar secara detail. Bagian-bagian tersebut, antara lain:

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

Adapun tujuan dari penyajian gambar adalah sebagai berikut :

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

Menurut Sri Widarwati,dkk (1996) dalam bukunya Disain Busana II, dalam membuat sketsa atau gambar untuk mencipta suatu desain ada beberapa teknik penyajian gambar yaitu :

a. Design Sketching

“Design sketching atau menggambar sketsa ialah untuk mengembagkan ide-ide dan menerapkannya pada kertas secepat mungkin”

ada beberapa hal yang harus diperhatikan dalam menggambar sketsa, yaitu :

- a. Gambar sketsa harus jelas, tidak menggunakan detail-detail yang tidak berguna. Misalnya tangan, kaki dan kepala tidak perlu digambar lengkap
- b. Dapat dibuat langsung diatas kertas atau menggunakan kertas contoh proporsi tubuh
- c. Sikap atau pose lebih baik bervariasi, memperlihatkan segi-segi yang menarik dari desain
- d. Diatas kertas sheet, kita menggambar semua detail bagian busana seperti kerah, lengan, saku, hiasan dan lain-lain

- e. Pengembangan gambar dikerjakan diatas kertas sheet yang sama, mungkin ada perubahan siluet atau variasi pada detail-detail
- f. Jangan menghapus apabila timbul ide baru. Tinggalkan saja dan mulailah dengan model yang baru. Jadi dalam kertas sheet ini ada beberapa model dan detail-detail yang bervariasi
- g. Memilih desain yang disukai.

Berdasarkan pendapat diatas dapat disimpulkan bahwa, design sketching adalah desain yang dibuat untuk mengembangkan id-ide dan penerapannya langsung pada kertas.

b. Production Sketching

“Production sketching ialah sesuatu sketsa yang akan digunakan untuk tujuan produksi suatu busana ” (Sri Widarwati,dkk 1996:75).

Ada beberapa hal yang perlu diperhatikan dalam *production sketching* yaitu :

- a. Semua detail harus digambar dengan jelas dan disertai keterangan yang lengkap
- b. Sikap atau pose kedepan dan kebelakang dengan proporsi yang sebenarnya
- c. Hati-hati dalam penempatan kup, saku, kancing, jahitan dan sebagainya. Hal ini disebabkan karena berhubungan dengan busana yang akan diproduksi
- d. Desain bagian belakang harus ada
- e. Apabila ada detail yang rumit harus digambar tersendiri

- f. Harus disertai dengan keterangan tentang desain yang tidak dapat dijelaskan dengan gambar atau perlu suatu production sheet.

Berdasarkan penjelasan diatas dapat disimpulkan bahwa production sketching adalah sketsa yang digunakan untuk tujuan produksi suatu busana, sehingga detail busana dapat terlihat jelas, serta pembuatan desain digambar bagian muka maupun bagian belakang.

c. Presentation Drawing

“Presentation drawing adlah suatu sajian gambar atau koleksi yang ditujukan kepada pelanggan atau buyer” (Sri Widarwati,dkk 1996:77)

Hal yang harus diperhatikan dalam pembuatan *presentation drawing* yaitu :

- a. Membuat sketsa desain dengan teliti pada kertas
- b. Membuat sheet bagian belakang atau black view. Digambarkan diatas proporsi tubuh atau digambar sebagian/flat
- c. Beri sedikit keterangan tentang detail pakaian
- d. Menempelkan contoh bahan pada sheet, cukup 2,5 cm x2,5 cm

d. Fashion Illustration

“Fashion illustration adalah suatu sajian gambar fashion yang dimaksudkan untuk tujuan promosi suatu desain. Seorang fashion illustrator bertugas membuat suatu ilustrasi untuk promosi sasatu desain dan biasanya bekerja untuk suatu majalah, koran, buku dan lain-lain” (Sri Widarwati,dkk 1996:78)

e. Three Dimention Drawing

“Three dimention drawing merupakan suatu sajian gambar yang menmpilkan ciptaan desain busana dengan bahan sebenarnya dibuat dalam tiga kenampakan / tiga dimensi” (Sri Widarwati,dkk 1996:79).

langkah-langkah menggambar tiga dimensi yaitu:

- a. Menggambar desain busana diatas proporsi tubuh yang lengkap
- b. Menyelesaika gambar sampai memberi warna
- c. Memotong bagian-bagian tertentu, misalnya pada panjang bahu sampai batas panjang lengan atas dan bawah, sisi badan kanan dan kiri. Untuk bagian lubang leher, lubang lengan dan batas bawah rok tidak dipotong. Bagian diselesaikan dengan penyelesaian jahitan yang sesungguhnya
- d. Menggunting bahan sesuai model ditambah 1 cm untuk penyelesaian gambar. Pada bagian tertentu ditambah beberapa cm untuk penyelesaian jahitan
- e. Menjahit dan menyelesaikan kerung leher, lubang lengan, bagian bawah rok dan melengkapinya sesuai model
- f. Memberi lem pada bagian-bagian yang nantinya tertutup bahan
- g. Menempelkan kapas sebagian, agar tidak mengenai bahan
- h. Memasukkan bahan pada bagian yag terpotong, kemudian lem pada bagian buruk/sebaliknya

- i. Memasukkan sejumlah kapas agar berkesan timbul dan tampak lebih menarik. Penambahan kapas menyesuaikan bentuk tubuh dan model
- j. Memberi lapisan kertas yang kuat untuk menutupi dan merapikan sajian gambar pada bagian buruk.

5. Teknik Penyajian *Moodboard*

Moodboard sebagai media pembelajaran bagi desainer atau orang yang baru belajar dibidang busana dan kriya tekstil, dapat menyajikan dan membahas fakta atau permasalahan yang dikaji secara deskriptif analisis. Melalui *moodboard*, objek yang dikaji dapat diungkap dan dianalisis terutama aspek fisik dari objek media pembelajaran. Karya dari seorang desainer dapat terwujud melalui proses yang panjang. Dari proses tersebut dapat ditinjau nilai-nilai pembelajaran dalam mencipta karya, yaitu *moodboard* sebagai medianya. *Moodboard* merupakan sebuah benda atau sarana berupa papan atau bidang datar lainnya dengan berbagai bentuk yang didalamnya berupa kumpulan-kumpulan gambar, warna, suasana, dan jenis benda yang dapat menggambarkan ide yang ingin diwujudkan oleh seorang desainer. *Moodboard* yang dibuat para desainer merupakan analisis visual menggunakan guntingan-guntingan gambar yang dapat diperoleh dari media cetak atau gambar karya desainer tersebut. Kemajuan ilmu pengetahuan dan teknologi, khususnya teknologi informasi sangat berpengaruh terhadap penyusunan dan implementasi strategi

pembelajaran. *Moodboard* sebagai media yang digunakan desainer dalam proses pembuatan karya memberikan peran yang sangat penting.

Moodboard memberikan gambaran yang lebih jelas mengenai karya yang akan dibuat desainer. *Moodboard* berfungsi untuk :

- a. Memberikan gambaran mengenai tujuan dan manfaat yang akan diperoleh dari karya yang dibuat
- b. Merumuskan berbagai macam ide yang semula bersifat abstrak menjadi sebuah desain karya yang konkret
- c. Sebagai media pembelajaran
- d. Sebagai media perencanaan pada kegiatan industri khususnya industri busana dan kriya tekstil seperti batik, garmen dan lainnya

Media pembelajaran menanamkan konsep dasar akan suatu hal dengan benar, nyata dan tepat. Selain itu, media pembelajaran memberikan pengalaman menyeluruh dari yang bersifat konkret sampai yang abstrak maupun yang bersifat abstrak sampai konkret.

Melalui *moodboard* sebagai media pembelajaran, desainer dapat menyajikan bahan pembelajaran yang bersifat abstrak menjadi konkret agar mudah dipahami. Manfaat *moodboard* adalah :

- a. Membantu mengarahkan proses desain dari awal hingga terciptanya karya. Dimulai dari penentuan tema atau judul, mencari dan mengumpulkan gambar-gambar yang sesuai dengan tema atau judul dan membuat produk hingga menjadi karya

- b. Membantu mengembangkan kemampuan kognitif atau pengetahuan, karena dengan membuat moodboard desainer dapat mengembangkan imajinasinya
- c. Melatih kemampuan efektif atau emosional dalam proses pembuatan desain melalui moodboard sebagai media
- d. Melatih keterampilan psikomotorik desainer atau orang yang belajar dibidang busana dalam menyusun potongan-potongan gambar, membuat desain dan menciptakan karya

Moodboard sebagai media pembelajaran memberikan pengalaman melalui lambang-lambang visual berupa gambar sehingga *moodboard* memberikan pemahaman mengenai desain yang akan buat. Proses mendesain terdiri dari beberapa langkah diantaranya adalah pembuatan *moodboard* itu sendiri. *Moodboard* berperan sebagai media petunjuk untuk menciptakan sebuah karya. Cara membuat *moodboard* adalah :

- a. Menentukan tema atau judul
- b. Menyiapkan alat dan bahan
- c. Mengumpulkan gambar-gambar yang sesuai dengan tema atau judul yang akan diangkat menjadi karya
- d. Menggunting gambar-gambar
- e. Menyusun dan menempelkan potongan gambar-gambar
- f. Menggambar desain karya

E. Busana Pesta

1. Pengertian Busana Pesta Muslimah

Busana pesta adalah busana yang dikenakan pada kesempatan pesta, dimana pesta tersebut dibagi menurut waktunya yakni pesta pagi, pesta siang dan pesta malam (Dra. Prapti Karomah dan Dra. Sicilia Sawitri, 1988 :10). Menurut Enny Zuhny Khayati 1988, busana pesta adalah busana yang dikenakan pada kesempatan pesta baik pagi hari, siang hari dan malam hari. Sedangkan menurut Chodiyah dan Wisri A. Mamdy busana pesta adalah busana yang dikenakan pada kesempatan pesta biasanya menggunakan bahan yang berkualitas tinggi dengan hiasan dan perlengkapan yang bagus dan lengkap sehingga kelihatan istimewa. Jadi dari pengertian diatas dapat disimpulkan bahwa busana pesta adalah busana yang dikenakan pada kesempatan pesta baik pesta pagi, pesta siang, pesta sore maupun pesta malam hari, dimana busana yang dikenakan lebih istimewa dibandingkan dengan busana sehari-hari, baik dari segi bahan, teknik jahit, desain maupun hiasannya.

Busana muslim adalah model pakaian yang disesuaikan dengan aturan kehidupan penganut agama islam. Model baju yang tertutup dan serba panjang menjadi ciri khasnya. Untuk wanita, busana muslim menutupi bagian tubuh seperti rambut, leher, tangan dan kaki (https://id.wikipedia.org/wiki/Busana_Muslim). Jadi busana muslimah yaitu pakaian yang mencerminkan identitas seorang muslim yang

memenuhi kaidah dan adab berpakaian secara islami. Syarat busana muslimah:

- a. Menutup aurat secara sempurna
- b. Tidak transparan
- c. Tidak ketat/mempertunjukkan lekuk tubuh
- d. Tidak berlebihan
- e. Bahan halal

Berpakaian muslim mengacu pada surat Al-A'raf ayat 26 yaitu "Wahai anak cucu Adam, sesungguhnya Kami telah menyediakan pakaian untuk menutup auratmu dan untuk perhiasan bagimu. Tetapi pakaian taqwa itulah yang lebih baik". Seorang muslim hendaknya tidak hanya mementingkan keindahan busana muslimnya semata tetapi juga menjaga agar busananya suci dari najis serta menghias diri dengan pakaian taqwa.

Busana pesta malam muslimah yaitu busana yang digunakan pada kesempatan pesta malam hari dengan memakai bahan yang tidak berlebihan, tidak ketat dan tidak transparan.

2. Penggolongan Busana Pesta

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

berangkat tidur, baik yang bersifat resmi maupun tidak resmi. Busana pesta malam dikelompokkan menjadi lima (Enny Zuhni Khayati, 1998), yaitu:

1) Busana pesta malam

Busana pesta malam adalah busana pesta yang dipakai pada malam hari untuk kesempatan pesta, dengan ciri-ciri model terbuka, *glamour*.

2) Busana pesta malam resmi

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

3) Busana pesta pagi atau siang

Busana pesta pagi atau siang adalah busana yang dikenakan pada kesempatan pesta antara pukul 09.00 – 15.00. Busana pesta ini terbuat dari bahan yang bersifat halus, lembut, menyerap keringat, dan tidak berkilau, sedangkan pemilihan warna sebaiknya dipilih warna yang lembut tidak terlalu gelap. Model busana cenderung lebih sederhana dibandingkan busana pesta malam.

4) Busana pesta sore

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

5) Busana pesta malam

Busana pesta malam adalah busana yang dikenakan pada kesempatan pesta malam hari. Pemilihan bahan yaitu yang bertekstur lebih halus dan lembut. Model busana kelihatan mewah atau berkesan *glamour*. Warna yang digunakan lebih mencolok, baik model ataupun hiasannya lebih mewah.

Berdasarkan uraian di atas dapat disimpulkan bahwa busana pesta malam adalah busana yang digunakan pada kesempatan pesta malam hari dengan menggunakan bahan yang pilihan, hiasan dan pelengkap lainnya yang lebih spesial dari baju casual biasanya.

3. Karakteristik Busana Pesta

Pemilihan bahan busana harus memperlihatkan karakteristik busana pesta yang akan dibuat. Karakteristik busana pesta, antara lain:

1) Model/ siluet busana pesta

“Siluet busana pesta adalah struktur pada desain busana yang mutlak harus dibuat dalam suatu desain” (Sri Widarwati, dkk, 1993). “Siluet adalah garis sisi luar atau garis sisi bayangan luar dari sebuah model busana atau pakaian yang dapat dikelompokkan menjadi garis bayangan luar atau siluet (*silhouette*) A, I, H, Y, S, T, O, X, V” (Arifah A. Riyanto, 2003). Berdasarkan uraian di atas dapat disimpulkan bahwa siluet adalah garis *outline* dari sebuah busana atau pakaian.

4. Bahan Busana Pesta

Penggunaan bahan untuk busana pesta malam dibuat dari bahan-bahan yang bertekstur lebih lembut dan halus. Selain itu, menggunakan bahan yang melangsi dan warna yang mencolok. Menurut Enny Zuhni Khayati (1998), ada empat hal yang perlu diperhatikan dalam pemilihan bahan busana, antara lain :

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

a. Warna Bahan

Warna dapat mencerminkan perasaan hati seseorang yang mengenakan busana. Warna yang gelap akan berkesan mengecilkan tubuh, sedangkan warna terang akan memberikan kesan gemuk. Untuk pemakaian yang berkulit gelap disarankan memakai baju yang mempunyai unsur kekuningan. Wanita dewasa disarankan memakai warna pastel, hijau, biru karena warna-warna ini menimbulkan kesan dewasa, anggun, dan tenang. Warna busana dan warna kulit mempunyai hubungan yang sangat erat. "Pemilihan warna bahan untuk pesta malam sebaiknya dipilih warna yang agak tua, misalnya hitam, biru tua, coklat tua, merah, dan lain-lain" (Prapti Karomah, 1990).

Pengertian di atas dapat dijelaskan bahwa, untuk memilih warna dalam pembuatan busana pesta malam sebaiknya memilih warna yang sesuai dengan warna kulit.

b. Tekstur Bahan Busana

Menurut Sri Widarwati, dkk (2000:14), “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). Pengertian tekstur tidak saja terbatas pada keadaan permukaan benda, tetapi juga menyangkut kesan yang timbul dalam perasaan dari apa yang terlihat pada permukaan benda. Tekstur busana ikut berperan dalam penampilan suatu busana. Untuk mendapatkan keselarasan dalam tekstur maka perlu diketahui macam-macam tekstur. Macam-macam tekstur antara lain halus, licin, berkilau, kusam, kasar, dan lain-lain. Tekstur bahan untuk busana pesta malam biasanya lembut, bahan melangsai, mengkilap, dan menggunakan bahan yang berkualitas. Berdasarkan pengertian di atas dapat disimpulkan bahwa, tekstur yang sesuatu yang dapat dirasakan permukaannya dengan cara diraba.

5. Pola Busana Pesta

Pola dasar adalah pola yang dibuat dengan menggunakan ukuran dan sistematika tertentu. Sedangkan yang dimaksud dengan pola busana adalah pola pengembangan dari pola dasar sesuai model yang diinginkan.

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

a. Pengambilan ukuran

1) Lingkar leher

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

2) Panjang bahu

Panjang bahu diukur dari batas leher ke puncak lengan.

3) Lingkar badan

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

4) Lingkar pinggang

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

5) Lingkar panggul

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

6) Lebar muka

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

7) Panjang muka

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

8) Lebar punggung

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

9) Panjang punggung

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

10) Panjang sisi

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

11) Tinggi dada

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

12) Lebar dada

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

b. Metode pembuatan pola busana

Menurut Widjiningsih (1994: 3), metode pembuatan pola ada dua macam yaitu:

1) Draping

“Draping adalah cara membuat pola dengan meletakkan kertas tela sedemikian rupa di atas badan seseorang atau boneka *manequin* yang akan dibuat busana dari tengah muka menuju ke sisi dengan bantuan jarum pentul” (Widjiningsih, 1994). Untuk mendapatkan bentuk yang sesuai dengan bentuk badan diperlukan lipit pantas atau lipit bentuk. Lipit pantas digunakan karena adanya perbedaan ukuran antara lain lingkaran yang besar dengan yang kecil. Misalnya lipit bentuk di bawah dada, sisi ataupun bahu. Draping banyak digunakan sebelum pola konstruksi berkembang, karena draping ini memiliki beberapa keunggulan antara lain, yaitu tidak membutuhkan ukuran karena dapat langsung dibuat pada *manequin* atau badan seseorang, tidak terlalu memerlukan banyak waktu, langsung dapat membuat desain yang kita inginkan dan apabila kurang teliti dalam pembuatannya pola tetap dapat dibuat.

2) Konstruksi Pola

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

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

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

6. Teknologi Busana

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

a. Teknologi Penyambungan (Kampuh)

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

1) Kampuh Buka

Kampuh buka adalah kelebihan jahitan yang dihubungkan dua bagian dari busana yang dijahit secara terbuka. 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.

Macam – macam kampuh buka antara lain :

- 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 feston.

Teknik yang digunakan dalam pembuatan busana pesta malam pada kesempatan ini adalah kampuh buka diselesaikan dengan teknik dirompok kemudian disom, diterapkan pada dress.

2) Kampuh Tutup

Kampuh tutup adalah kelebihan jahitan dari dua bagian yang tidak terbuka tetapi menjadi satu.

a) Kampuh Balik

Kampuh yang dipakai untuk menyelesaikan pakaian anak, lenan rumah tangga dan untuk menyelesaikan pakaian dewasa wanita yang berbahan tembus terang. Ada dua macam kampuh balik yaitu kampuh balik biasa dan kampuh balik semu.

b) Kampuh Pipih

Adalah yang digunakan untuk pakaian bayi dan pakaian pria.

c) Kampuh Perancis

Kampuh yang dipakai bolak-balik, kampuh ini pada bagian baik buruknya terdapat dua jalur setikan.

b. Teknologi pelapisan/ lining

Pelapisan yaitu kain untuk melapisi kain yang bahannya tipis atau kain yang terasa gatal dikulit (M.H Wancik, 2000:16). Lining adalah kain pelapis busana dan penutup jahitan sehingga busana tampak rapi, baik dari luar maupun bagian dari dalam (Sicilia Sawitri, 1997). Penggunaan Lining 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 Yulianti, 1993:76). Dalam pemilihan lining harus disesuaikan dengan bahan pokok, bentuk busana, warna busana serta memiliki karakter hampir sama dengan bahan pokoknya. Contoh kain lining yaitu abute, asahi, errow, voul (Prapti Karomah, 1990:30). Menurut Nanie Asri Yulianti (1993) teknik pemasangan lining ada dua cara yaitu :

- 1) Teknik lepas yaitu teknik pemasangan antara bagian bahan utama dengan lining dijahit sendiri-sendiri, namun pada bagian tertentu dijahit menjadi satu untuk menyatukan kedua bagian tersebut. Misalnya pada rok yang berlining 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.

c) Teknologi *interfacing*

Interfacing adalah lapisan yang tampak dari luar, misalnya lapisan lapel krah, lapisan belahan pada tengah muka (Sicilia Sawitri, 1997). Kegunaan *interfacing* ini adalah untuk memperbaiki bentuk jatuh bagian-bagian busana sehingga terlihat rapi dan indah. Di pasaran *interfacing* di jual dalam berbagai macam bentuk seperti kain pasir, viselin, kain keras, kain gabus dan lain-lain. Dalam menentukan *interfacing* hendaknya memperhatikan hal-hal dibawah ini:

- 1) Kesesuaian dengan bahan utama
- 2) Kesesuaian antara tebal dan tipis bahan utama
- 3) Ketepatan penempatan bahan pelapis
- 4) Kesesuaian dengan tujuan atau kegunaan *interfacing* (Sicilia Sawitri, 1997).

d. Teknologi pengepresan

Teknologi pengepresan adalah suatu cara agar kampuh-kampuh terlihat lebih pipih dan rapi. Pengepresan ini dilakukan setiap kali selesai menjahit dengan menggunakan setrika dengan suhu yang disesuaikan dengan bahan busananya (Sicilia Sawitri : 1997). Pada saat pengepresan untuk kain yang tipis atau mudah mengkilat sebaiknya menggunakan pelapis atau bahan lain. Langkah-langkah pengepresan yaitu sebagai berikut :

- 1) Sebelum menyetrika, perhatikan dulu jenis kain apakah tahan panas atau tidak.

- 2) Pada saat menyetrika, sebaiknya dilapisi dengan kain katun atau kertas agar tidak mengkilap atau meninggalkan bekas (belang). 79 Untuk hasil yang lebih baik, basahilah dengan air pada bagian yang akan disetrika.
- 3) Pada saat menyetrika bagian yang cembung, masukkan bantalan kayu dibawahnya agar bagian tersebut menjadi licin menurut bentuknya. Untuk bagian yang cekung, gunakan bagian ujung setrika untuk mengepres. Pengepresan sangat berpengaruh terhadap penampilan busana, dengan pengepresan yang baik maka hasil jahitan suatu busana akan terlihat lebih rapi dan baik jatuhnya. Oleh sebab itu, tiap proses menjahit, sebaiknya kampuh dipres dengan rapi. menurut M.H. Wanchik(2000).

7. Hiasan Busana

Dewasa ini hiasan sebagai pelengkap busana semakin bervariasi sehingga pilihannya pun semakin beragam. Hiasan busana berfungsi untuk memperindah sehingga menambah nilai atau mutu suatu busana. Diperlukan ketelitian dan kecermatan didalam memilih dan memasang dan menempatkannya. Jenis –jenis hiasan busana menurut pusat pengembangan penataran guru kejuruan Sawangan,1997 yaitu:

- a. Renda

Renda yang sering digunakan terbuat dari bahan katun, sutera,nylon, polyester dan sebagainya. Hal-hal yang perlu diperhatikan pada waktu memilih renda busana:

- 1) Kesesuaian dengan desain busana, terutama cara penempatan hiasan
- 2) Kesesuaian dengan tekstur, corak dan warna bahan
- 3) Kesesuaian dengan jenis atau asal bahan

b. Payet dan manik-manik

Pemilihan payet dan pemasangan payet dan manik-manik dan sejenisnya terbatas pada busana tertentu. Kesan yang ditimbulkan hiasan ini adalah mewah/glamor karena berkilau sehingga sesuai untuk busana pesta malam. Macam-macam bentuk payet :

- 1) Bulat pipih berlubang
- 2) Persegi enam pipih berlubang
- 3) Bentuk bunga
- 4) Bentuk geometris

Umumnya terbuat dari logam, plastik dan nylon

F. Pergelaran Busana

1. Pengertian Gelar Busana

Peragaan busana pada umumnya ialah untuk mendapatkan penonton bersama-sama dengan tujuan untuk memberikan

hiburan/*entertainment* (Dra. Sri Ardiati Kamil,1986:91). Peragaan busana merupakan parade dari fashion yang mempergunakan boneka hidup sebagai modelnya, (Poppy Dharsono).Dari sumber di atas, pergelaran busana yaitu proses penampilan sebuah karya busana dari seorang desainer ataupun seseorang yang menggeluti dibidang *fashion* yang bertujuan untuk memamerkan ataupun mempromosikan karyanya kepada khalayak umum/masyarakat.

2. Tujuan Gelar Busana

Adapun tujuan dari sebuah peragaan busana adalah bertujuan untuk :

- a. Mempromosikan suatu kreasi dari perancang mode ataupun produk terbaru dari perusahaan tekstil, kosmetik, aksesoris serta garmen
- b. Mencari dana untuk kegiatan tertentu
- c. Sebagai hiburan/acara selingan dari suatu pesta atau pertemuan, misalnya ulang tahun suatu perusahaan/organisasi, resepsi, arisan dan seminar

Adapun manfaat yang bisa didapat dari mengadakan peragaan busana antara lain

- a. Sebagai wahana belajar keorganisasian dalam bentuk kepanitiaan pergelaran busana
- b. Melahirkan desainer-desainer muda yang profesional dibidangnya
- c. Memperkenalkan sebuah karya perancang busana kepada masyarakat.(Sicilia Sawitri,2000:67)

3. Karakter Penyelenggaraan

Penyelenggaraan pergelaran busana dapat diselenggarakan 2 macam, yaitu:

a. Program non-sponsor

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

b. Program sponsor

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

- 1) Pengsposor tunggal, yaitu sponsor dan pihak designer bekerja bersama dengan 1 sponsor saja.
- 2) Pengsponsor bersama, yaitu pihak designer bekerja sama dengan lebih dari satu sponsor. Misalnya, dengan produsen sepatu, sebuah restoran atau hotel, salon kecantikan dan lain-lain. Jelas bahwa usaha para sponsor itu tidak sama bidangnya. Dalam hal pengsponsoran bersama ini biasanya ada sponsor utama /main sponsor dan beberapa co-sponsor. Keuntungan program sponsor ialah bahwa biaya keuntungan dapat diberikaan oleh sponsor

tersebut dalam pameran busana. Demikian pula untuk aksesoris, misalnya atau make up maupun penataan rambut. Keberatan dalam hal ini jenis barang yang disodorkan oleh pihak sponsor.

4. Proses Penyelenggaraan

a. Pembentukan kepanitiaan

Panitia gelar busana terdiri dari ketua panitia, wakil ketua, sekretaris, humas, bendahara, perlengkapan, penanggung jawab pragawati, dan tata rias. (Sri Ardiati Kamil 1996)

b. Menentukan tema

Dalam penyelenggaraan pergelaran busana pasti mempunyai tema. Tema harus sesuai dengan sumber ide yang akan ditampilkan pada pergelaran. (Sri Ardiati Kamil 1996)

c. Menentukan waktu dan tempat

Dalam menentukan waktu pergelaran sebaiknya ditentukan pada hari libur dimana peluang seseorang untuk menghadiri acara tersebut terbuka lebar. Sedangkan dalam memilih tempat pergelaran sebaiknya ditentukan sebuah tempat yang strategis dan kapasitas ruangan disesuaikan dengan tamu yang akan hadir. (Sri Ardiati Kamil 1996)

BAB III

KONSEP PENCIPTAAN

A. Konsep Desain

Konsep penciptaan desain busana pesta malam muslimah dengan sumber ide *medusa* dikonsepsikan agar sesuai dengan penggambaran tema pergelaran *Dimantion*, penggambaran trend, penggambaran sumber ide, dan penerapan unsur dan prinsip desain untuk mewujudkan *style* dan *look*. Dari masing-masing tema *Dimantion*, trend, sumber ide dan lainnya diwujudkan kedalam busana pesta malam muslimah sehingga tercipta desain yang dituangkan kedalam bentuk *fashion ilustrasion*. Dan akan diwujudkan kedalam busana berupa 3 *pieces* yaitu blus panjang dengan lengan licin, outer, dan juga celana kulot sehingga menghasilkan busana pesta malam muslimah bersiluet X.

1. Implementasi Tema *Dimantion*

Busana yang ditampilkan mengacu pada tema pergelaran *Dimantion* yaitu *Dimantion*. Pengambilan tema *Dimantion* berdasarkan kondisi masyarakat saat ini yang sedang dilanda kebingungan yang ditimbulkan oleh kemajuan teknologi. Busana yang mencirikan *Dimantion* memiliki beberapa ciri yaitu: menggunakan warna-warna pencampuran antara warna alam dengan warna abu-abu, menciptakan tekstur yang tidak lazim dengan cara *manipulating fabric*, siluet busana tidak membentuk tubuh/longgar, sederhana karena mereka tidak

menggunakan hiasan yang berlebihan misalnya tidak menggunakan hiasan berkilau namun dengan kreasi garis hias busana. Dari beberapa ciri diatas, saya menerapkan ciri bentuk siluet yang longgar/tidak membentuk tubuh. Ini karena desainer menciptakan busana pesta muslimah.

2. Implementasi Trend 2017/2018

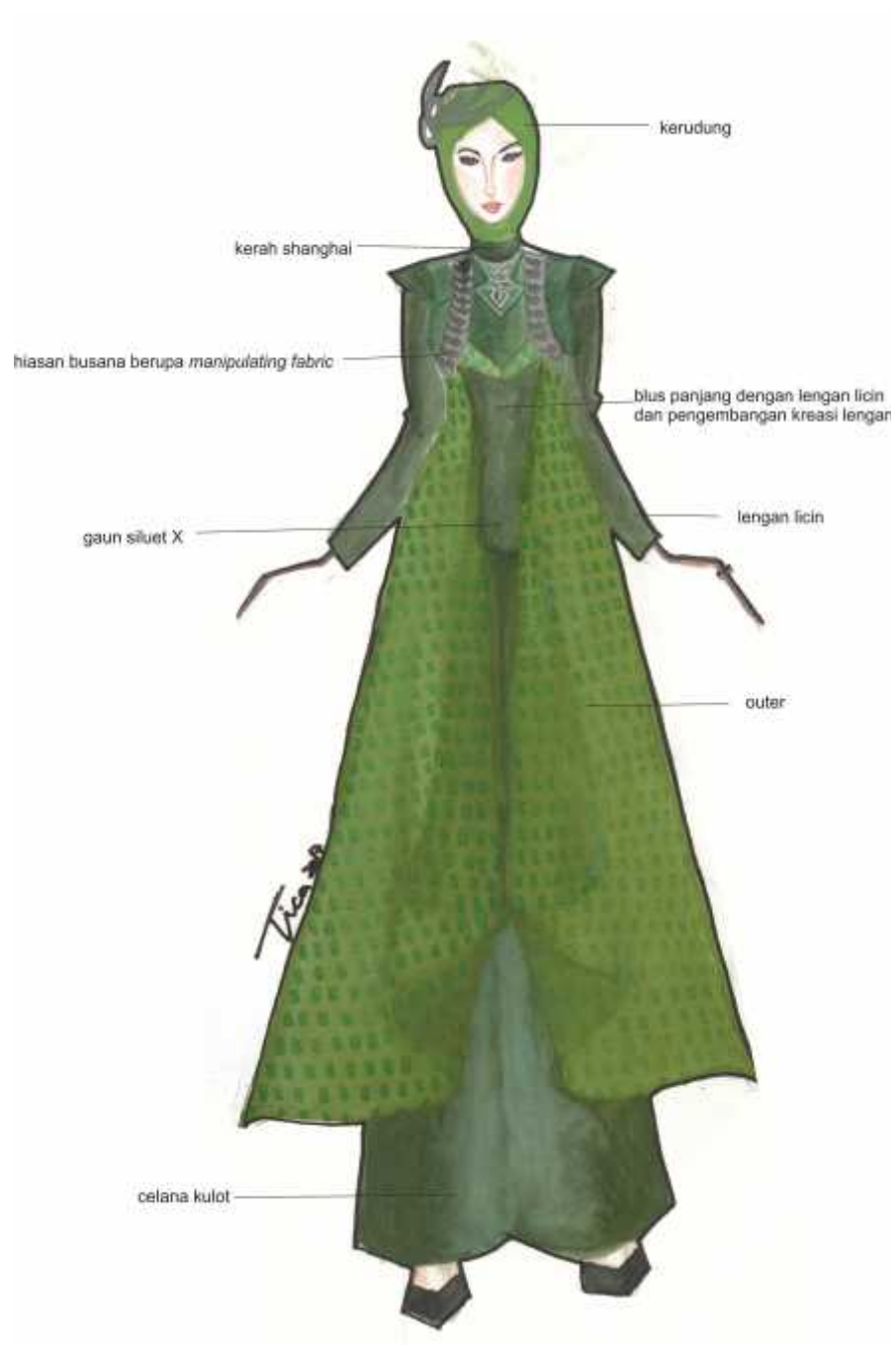
Penciptaan busana pesta malam ini mengacu pada *Fashion Trend Forecast 2017/2018 Grey Zone*. Salah satu trend *Grey Zone* yaitu *Cryptic*. Berani dan kreatif untuk mencoba hal-al yang belum pernah terjamah dan diluar pemikiran orang lain (*out of the box*). Selalu tertantang untuk mengungkap misteri kehidupan dunia relik, mengeksplorasi ide-ide yang baru secara bertanggung jawab untuk mencari solusi. Dalam mode ditampilkan gaya *Freaky Elegance*, melalui bentuk dan warna-warna. Beberapa keunikan organ makhluk hidup (seperti insang dan sisik ikan, bulu burung, kulit bunglon, geraham bergigi runcing) diadaptasi menjadi elemen penting dalam tema ini. Selain itu juga banyak ditampilkan detail bentuk dan warna yang diilhami oleh klorofil, sel dan molekul. Trend ini dipilih karena desainer memiliki/menyukai tantangan dan mencoba hal baru. Dalam penerapannya desainer menerapkan detail bentuk diwujudkan dengan teknik *manipulating fabric* pada bagian tali *outer*. Sehingga diperoleh detail bentuk baru yang aneh, dan berbeda pada umumnya.

3. Implementasi Sumber Ide Medusa

Sumber ide yang diambil yaitu salah satu tokoh dalam film fiksi ilmiah yaitu *Medusa*. *Medusa* merupakan salah satu makhluk mitologi Yunani kuno yang terkenal diseluruh dunia. *Medusa* muncul sebagai wanita yang berubah menjadi monster berambut ular. Siapapun yang menatap wajahnya akan berubah menjadi batu. Karakter medusa yaitu kejam, kuat, dan monster. Desainer menerapkan sumber ide dengan mengambil detail bentuk dari *Medusa*. Dalam pembuatan busana pesta malam ini dengan sumber ide *Medusa* menggunakan konsep pengembangan sumber ide secara *Deformasi* yaitu cara menggambar bentuk yang wujud asli menjadi lebih sederhana tetapi dapat mewakili sumber ide tersebut. Wujud yang dikembangkan dalam busana ini adalah wujud *Manipulating Fabric* detail bentuk *Medusa*.

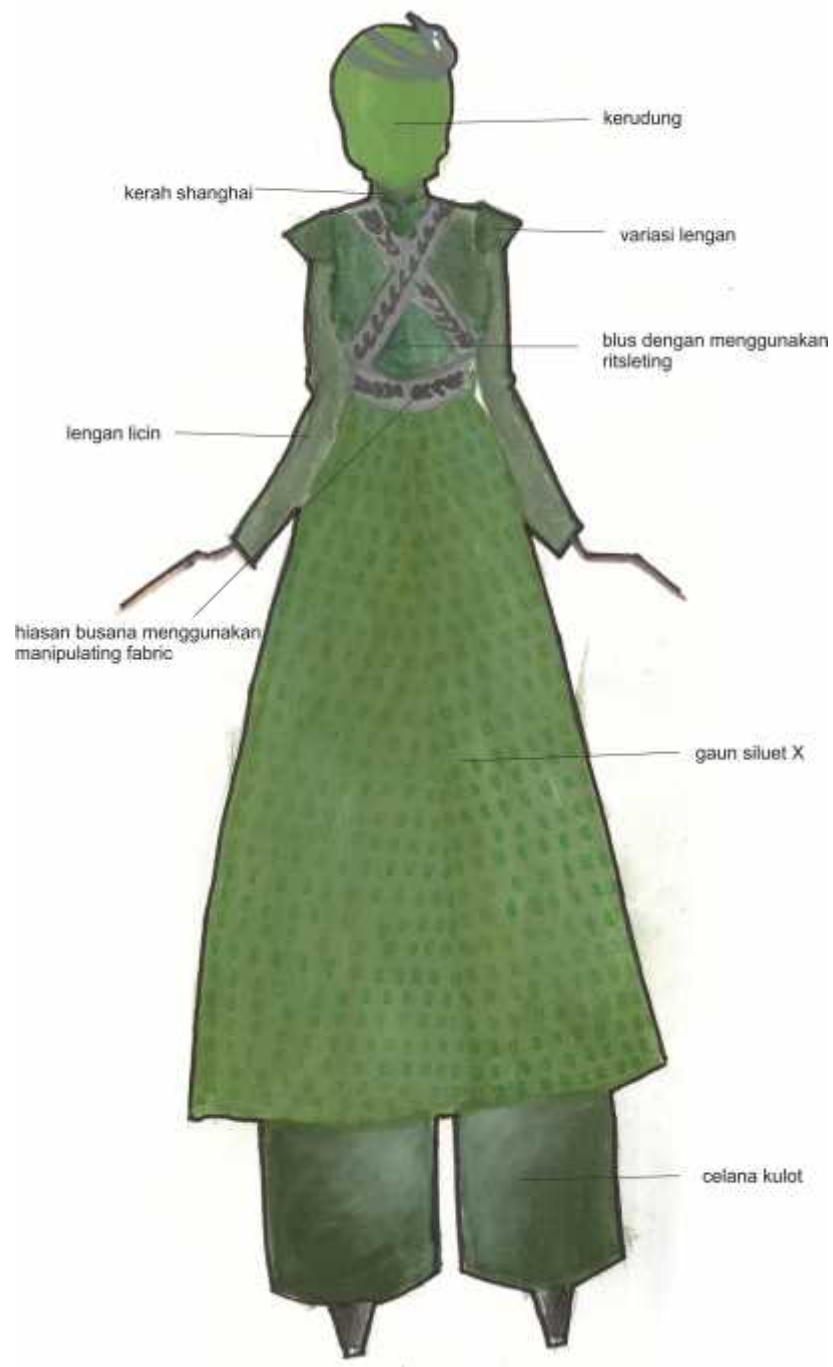
4. Implementasi Unsur dan Prinsip Desain untuk Mewujudkan *Style* dan *Look*

Disain busana diciptakan untuk wanita muslimah berstyle *Elegant off-beat* dan *javaness look* sehingga saya memilih unsur garis lurus yang disusun berdasarkan prinsip keseimbangan agar mewujudkan *Style Elegant off-beat* dan *javaness look* dan diperuntukkan untuk wanita dewasa usia 23 sampai 28 tahun. Garis lurus merupakan penggambaran karakter medusa yang kuat.



Gambar 3. *Presentation Drawing* Tampak Depan

Contoh Bahan:



Gambar 4. *Presentation Drawing* Tampak Depan

Contoh Bahan:

B. Konsep Pembuatan Busana

Teknik pembuatan busana dimulai dari pembuatan pola menggunakan pola konstruksi sistem *So en*, penjahitan menggunakan teknik jahit Adibusana dengan penyambungan menggunakan kampuh buka diselesaikan menggunakan rompok. Karena berbahan tebal maka dirompok menggunakan kumai serong berbahan tipis. Konsep pemasangan interfasing menggunakan kain keras jenis *m33* yang diterapkan pada bagian busana seperti ba pingga, variasi lengan, kerah. Konsep pemasangan *lining* menggunakan kain *ero bangau* dengan warna sesuai dengan warna bahan utama agar serasi, pemasangan menggunakan teknik furing lekat pada bagian blus, dan furing lepas pada celana kulot. Konsep hiasan menggunakan teknik *manipulating fabric* yang diterapkan pada bagian outer busana.

C. Konsep Penyelenggaraan Pergelaran

Dalam penyelenggaraan sangat diperlukan konsep yang matang agar pelaksanaan pergelaran dapat berjalan dengan lancar sesuai dengan tujuan pergelaran. Konsep pergelaran busana tahun ini adalah mengangkat tema *Dimantion*. Pergelaran dilaksanakan pada hari Jumat, 24 Maret 2017 di Auditorium Universitas Negeri Yogyakarta. *Event Organizer* dalam pergelaran busana ini adalah seluruh peserta Proyek Akhir maupun Tugas Akhir. Audiens yang diharapkan dalam pergelaran *Dimantion* ini selain masyarakat luas yaitu desainer dan juga manager event mall yang berada di jogja agar dapat menjalin kerja sama dengan mahasiswa UNY ini. Dalam hal

ini penyelenggaraan pertunjukan busana *Dimantion* diselenggarakan dengan program sponsor bersama.

1. Konsep Tata Panggung

a. Konsep Tata Ruang

Konsep penyelenggaraan pertunjukan busana *Dimantion* di adakan pada ruangan *Indoor* karena dengan berbagai alasan. Yaitu mengingat waktu penyelenggaraan pada malam hari, cuaca tidak menentu sewaktu-waktu turun hujan, banyak jumlah undangan orang-orang penting seperti birokrasi, tokoh-tokoh penting, dan lainnya.

b. Konsep Tata Panggung

Tempat pagelaran diselenggarakan didalam ruangan Auditorium Universitas Negeri Yogyakarta sesuai dengan jumlah penonton 950 yang sudah ditentukan sesuai dengan tiket maupun undangan. Panggung yang digunakan dalam pertunjukan ini adalah panggung terbuka dengan bentuk panggung V sehingga bisa lebih jelas melihat detail busana yang diperagakan oleh peragawati.

c. Konsep Tata *Lighting*

Lighting yang digunakan dalam pertunjukan *Dimantion* ini yaitu *follow spot*, *moving head* dan *parlead*. *Follow spot* ini digunakan sebagai pencahayaan terhadap sebuah acara dimana audiens yang terlihat gelap didepan panggung, kemudian dibutuhkan suatu penerangan terhadap audiens tersebut agar menjadi terang

sehingga pencahayaan terfokus kepada model. Sedangkan *moving head* adalah lampu yang memancarkan sinar dimana fokus obyeknya sinar tersebut membentuk variasi. *Moving head* memberi kesan hidup di dalam panggung. Fokus dari *lighting moving head* biasanya dipancarkan ke arah lantai, tembok ide lain dari penyelenggaraan acara. Sedangkan *lighting Led Par* ini tidak hanya untuk tata cahaya sebagai hiasan dipanggung yang dipancarkan ke entertainer, namun sering juga digunakan untuk memberikan kesan cahaya ke suatu dinding, lantai, dan lain-lain.

d. Konsep Tata Musik

Konsep musik yang dipilih adalah musik yang mendukung pergeleran *Dimantion* sehingga antara musik dan busana yang diperagakan oleh peragawati menyatu dan hidup sesuai dengan konsep awal. Konsep menggunakan konsep kreasi Jaz.

BAB IV

PROSES, HASIL DAN PEMBAHASAN

A. Proses

1. Proses Penciptaan Desain Busana

a. Mencari Inspirasi

Dalam menciptakan suatu desain busana langkah pertama yang harus dilakukan seseorang yaitu dengan mencari sebuah ide atau inspirasi sesuai dengan trend dan tema yang telah ditentukan sebelum dijadikan sebuah produk nyata. Mencari sumber ide dapat dilakukan dengan cara mencari referensi dari buku, internet, majalah, alam, keadaan lingkungan sekitar dan lain-lain. Disini desainer mengambil sumber ide *Medusa* sebagai sumber inspirasi dalam menciptakan sebuah desain yang akan diwujudkan. Sebelum mendesain suatu busana seorang desainer perlu menyiapkan alat dan bahan mendesain. Alat dan bahan mendesain meliputi :

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

b. Pembuatan *Moodboard*

Pembuatan *Moodboard* dimulai dengan mencari berbagai sumber inspirasi diwujudkan dalam potongan-potongan gambar, warna, jenis benda dan suasana yang dapat menggambarkan ide yang dapat diwujudkan. Hal ini mempermudah desainer untuk mewujudkan suatu desain busana. Pembuatan *Moodboard* meliputi pengumpulan sumber ide, unsur dan prinsip desain busana. Langkah membuat *Moodboard* adalah sebagai berikut:

- 1) Menentukan tema (sesuai dengan *look, style, trend* dan Inspirasi)

Tema yang ditentukan adalah *Dimantion* yaitu kebingungan akan persepsi yang dihadapi manusia saat ini karena perkembangan *Net* (sosial media).

- 2) Menyiapkan alat dan bahan

- a) Kertas karton
- b) Kertas asturo
- c) *Double tape*
- d) Lakban
- e) Gunting kertas
- f) *Cutter*
- g) Spon ati

- 3) Mengumpulkan gambar-gambar yang sesuai dengan tema yang akan diangkat menjadi karya kemudian dipotong-potong

- 4) Menyusun dan menempelkan potongan gambar-gambar
- 5) Menggambar desain karya



Gambar 5. *Moodboard*

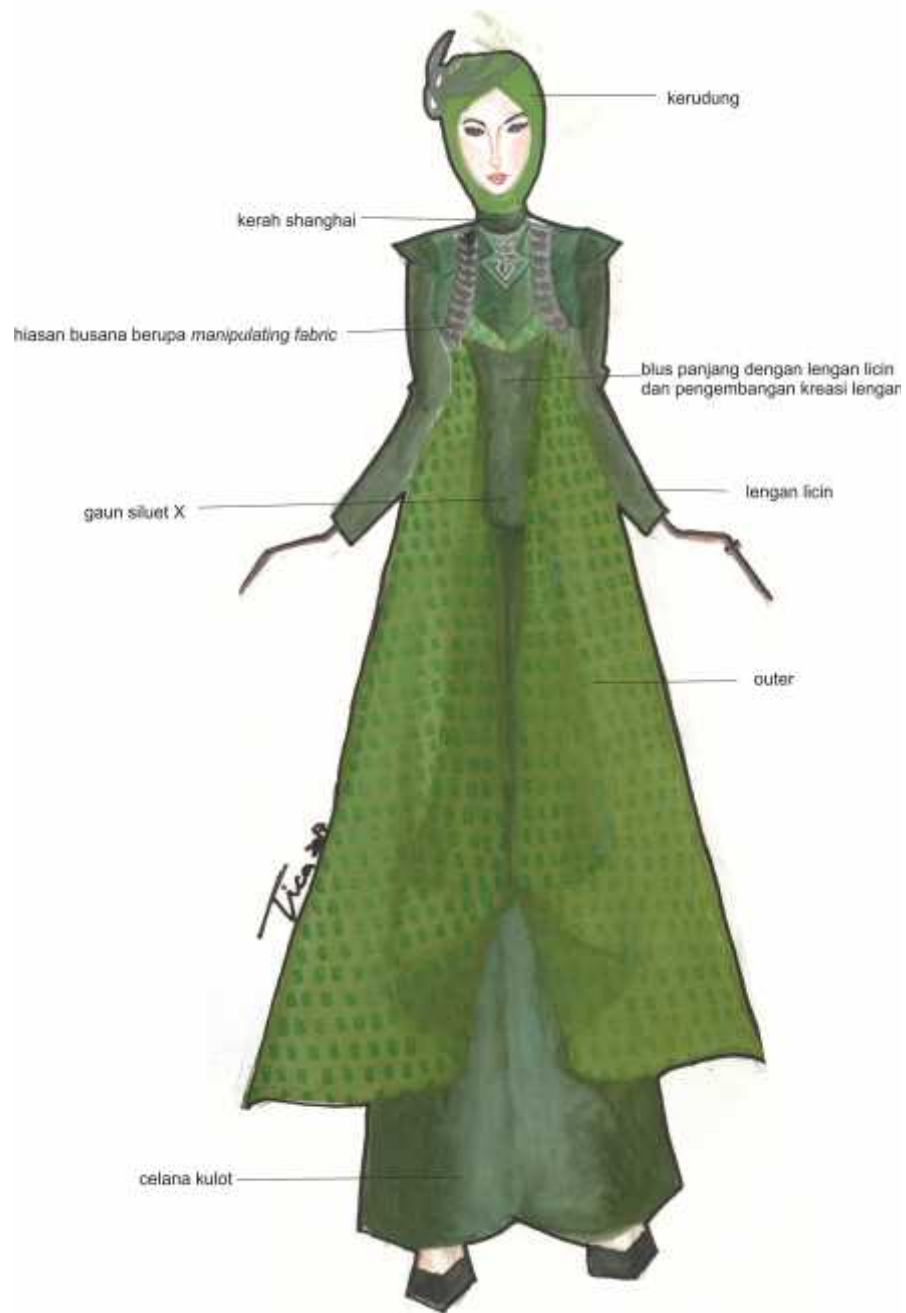
c. Penyajian Gambar

Setelah pembuatan *Moodboard* selesai, desainer mulai membuat desain dimulai dengan pembuatan *Design Sketching*, yaitu desain atau sketsa gambar yang sederhana atau *out line* dari sketsa gambar dengan menggunakan pensil/tanpa warna. Setelah proses tersebut selesai, dilanjutkan dengan membuat *production sketching* supaya detail-detail busana dapat terlihat dengan jelas sehingga dapat difahami, kemudian dilanjut dengan pembuatan *Presentation Drawing* yaitu desain tampak depan dan belakang yang dilengkapi dengan corak warna sesuai material yang akan digunakan. Desain hiasan dibuat berdasarkan jenis hiasan yang dibuat pada desain

busana, baik gambar hiasan yang melekat pada busana seperti aksesoris. Gambar ini dibuat jelas dengan ukuran, bentuk maupun desainnya.

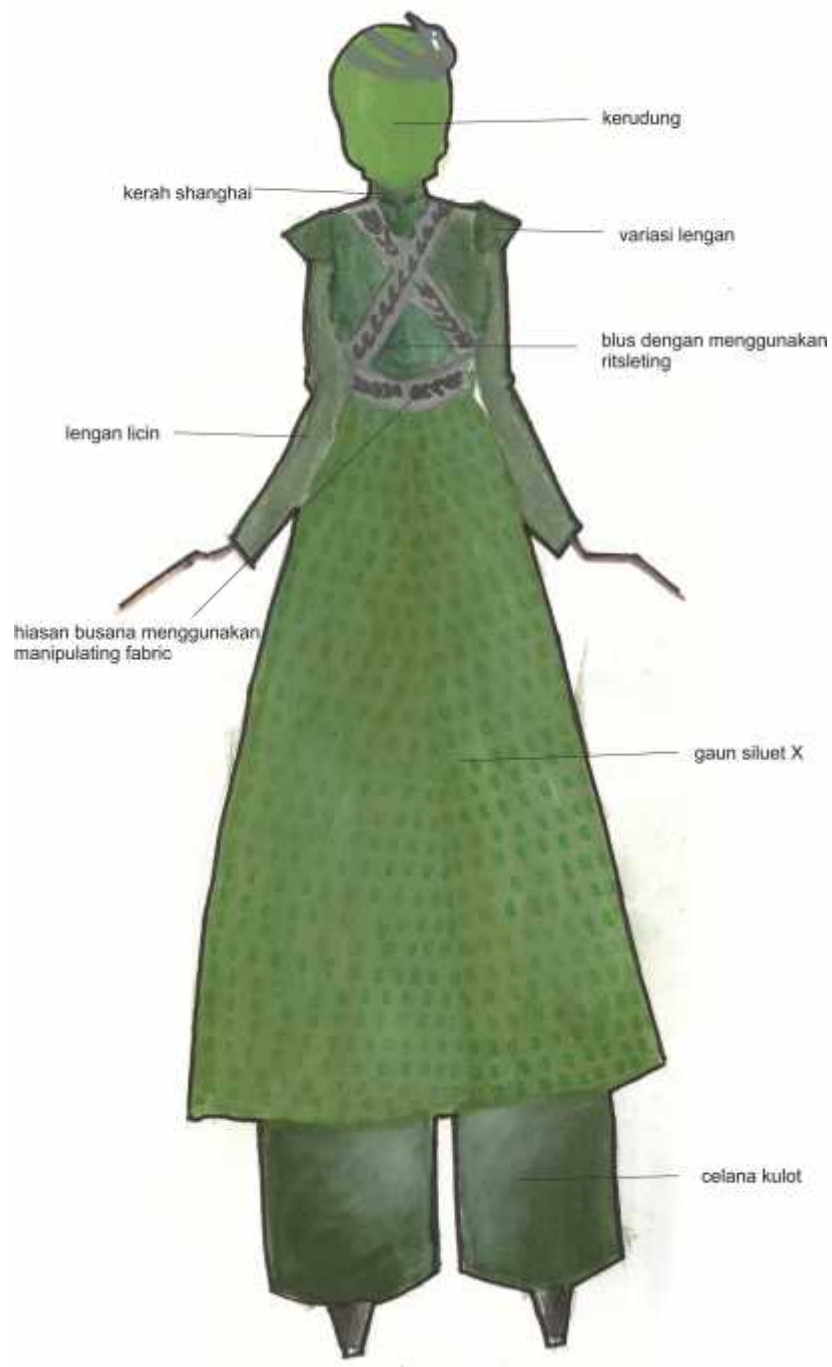


Gambar 6 . *Design Sketching*



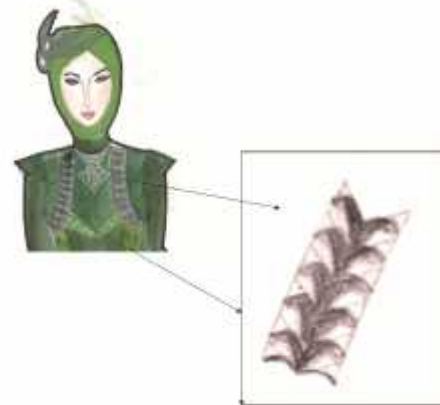
Gambar 7. *Presentation Drawing* Tampak Depan

Contoh Bahan :



Gambar 8. *Presentation Drawing* Tampak Belakang

Contoh Bahan :



Gambar 9. Desain Hiasan Busana

2. Proses Pembuatan Busana

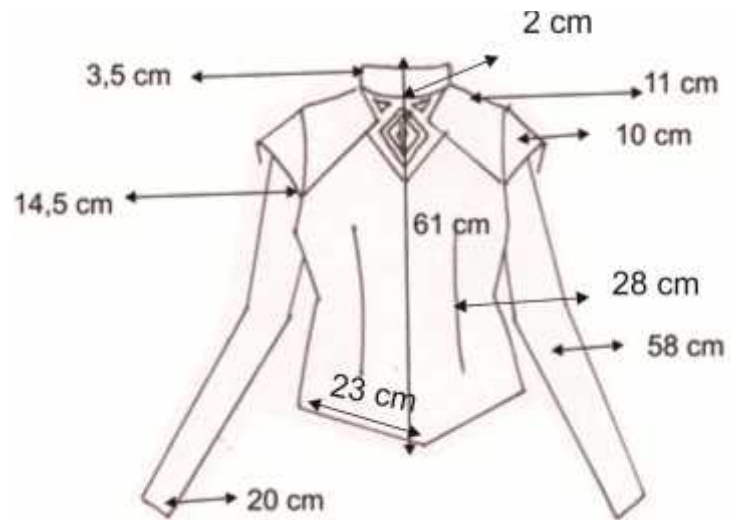
Dalam pembuatan busana pesta malam muslimah dengan sumber ide *Medusa* ini melalui beberapa tahap diantaranya :

a. Persiapan

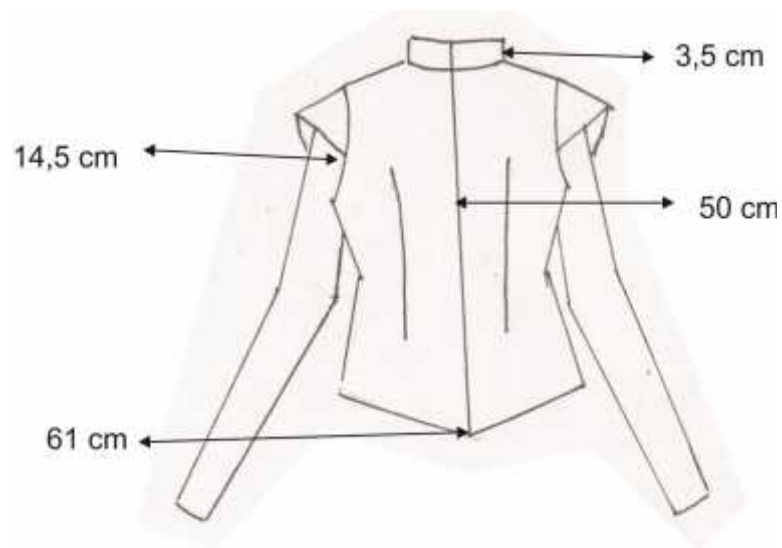
Langkah pertama dalam memproduksi suatu busana, diperlukan beberapa persiapan. Persiapan yang dilakukan dalam pembuatan busana pesta malam muslimah dengan sumber ide *Medusa* antara lain:

1) Pembuatan gambar kerja

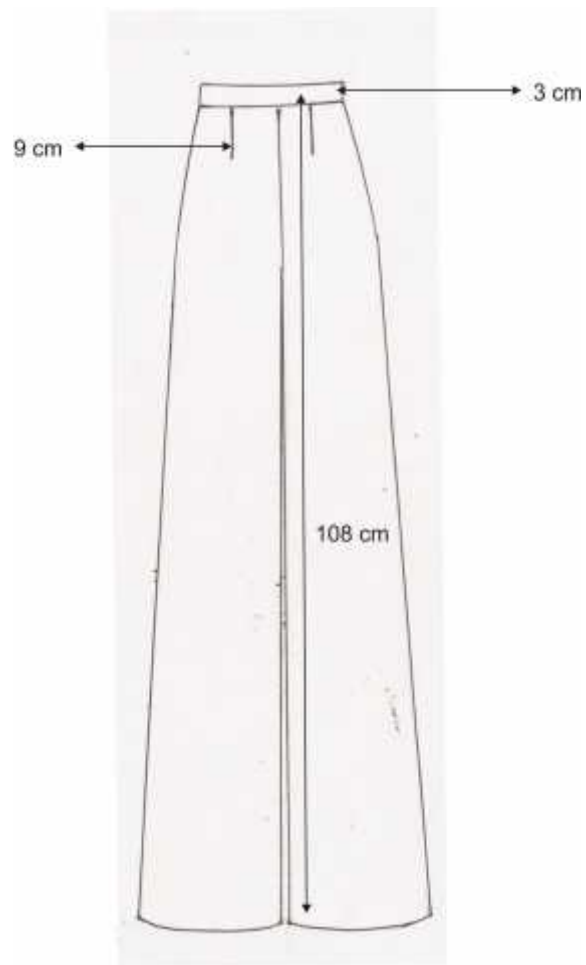
Gambar kerja dibuat dengan mencantumkan ukuran secara lengkap bagian-perbagain dari busana yang akan diwujudkan. Gambar kerja terdiri dari gambar kerja busana, gambar kerja hiasan busana dan gambar kerja pelengkap busana. Tujuan dari pembuatan gambar kerja yaitu untuk mengetahui lebih detail bagian-bagian busana yang dibuat, sehingga busana yang dihasilkan menjadi busana sesuaidesain yang dibuat diawal.



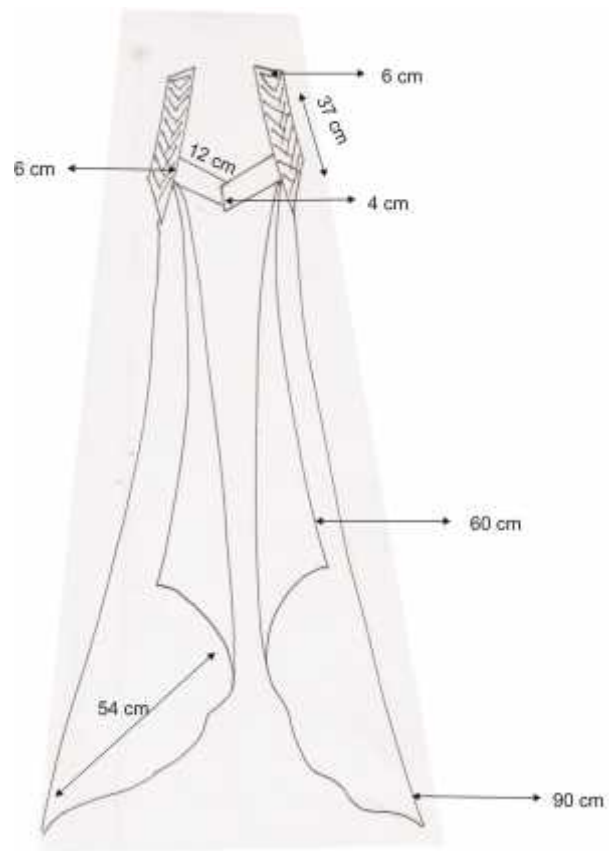
Gambar 10. Gambar Kerja Blus Bagian Depan



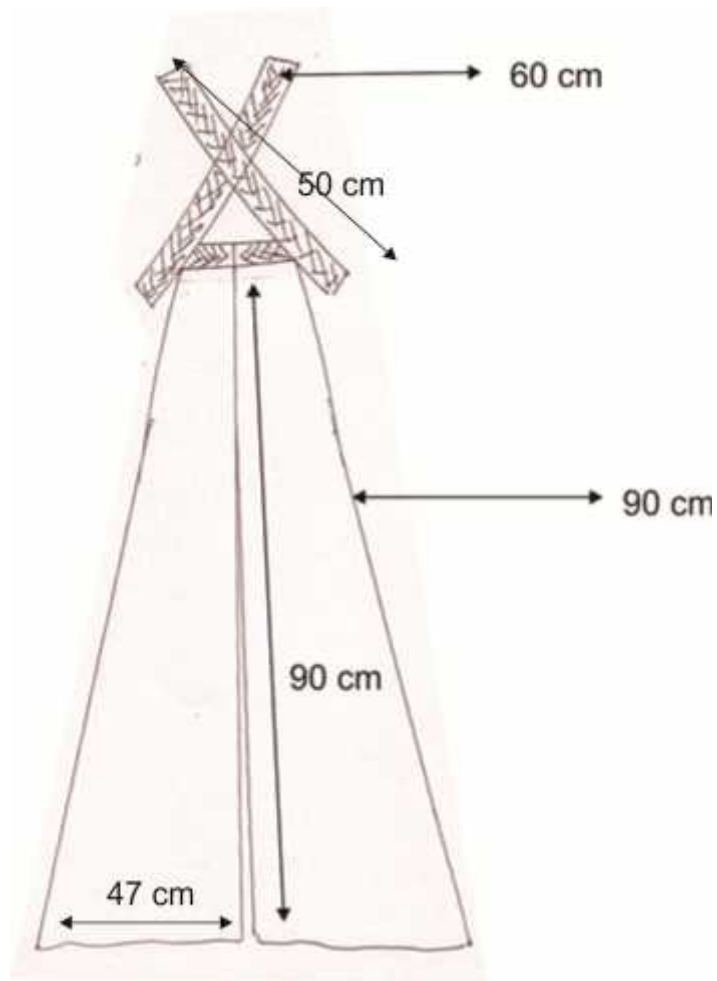
Gambar 11. Gambar Kerja Blus Bagian Belakang



Gambar 12. Gambar Kerja Celana Kulot



Gambar 13. Gambar Kerja Outer Tampak Depan



Gambar 14. Gambar Kerja Outer Tampak Belakang

2) Pengambilan ukuran

Ukuran sangat menentukan total look busana dan kenyamanan pakai. Maka dari itu pada saat pengukuran harus benar-benar tingkat ketelitian. Pengukuran juga diperlukan untuk peletakan hiasan maupun peletakan garis hias agar sesuai dengan desain yang diinginkan. Dalam pengambilan ukuran harus cermat dan teliti sesuai dengan ukuran model. Pengukuran dilakukan dengan menggunakan peterban, pita ukur, dan alat tulis untuk

mencatat hasil ukuran. Ukuran yang diperlukan dalam pembuatan busana pesta muslimah dengan sumber ide *Medusa* adalah:

- a. Lingkar leher = 36 cm
- b. Lingkar badan = 80 cm
- c. Lingkar pinggang = 64 cm
- d. Lingkar panggul = 94 cm
- e. Panjang bahu = 11 cm
- f. Lebar muka = 32 cm
- g. Tinggi muka = 34 cm
- h. Jarak dada = 18 cm
- i. Tinggi puncak = 21 cm
- j. Bawah dada = 16 cm
- k. Lebar punggung = 34 cm
- l. Tinggi punggung = 38 cm
- m. Panjang blus = 60 cm
- n. Lingkar pergelangan tangan = 20 cm
- o. Lingkar kerung lengan = 44 cm
- p. Panjang siku = 31 cm
- q. Panjang lengan = 58 cm
- r. Tinggi panggul = 20 cm
- s. Tinggi duduk = 24 cm
- t. Panjang kulot = 108 cm

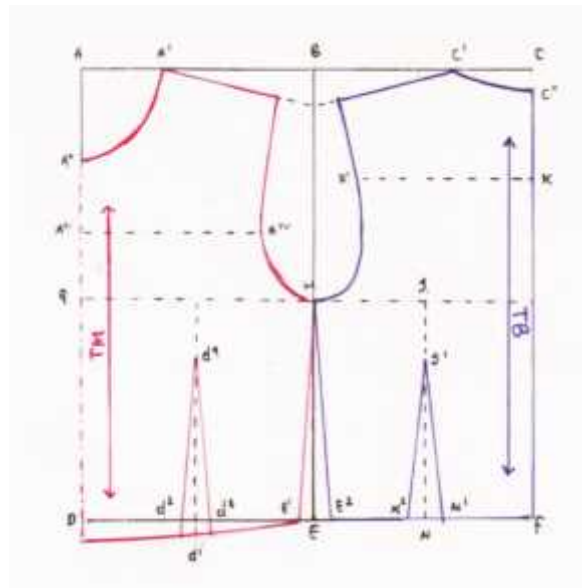
3) Pembuatan pola busana

Dalam pembuatan sebuah busana, sistem pembuatan pola juga harus disesuaikan dengan desain busana yang di buat. Ketelitian dan kecermatan dapa saat proses pembuatan pola saat diutamakan karena pola yang baik dan benar merupakan kunci kesuksesan pembuatan busana. Sistem pembuatan pola yang digunakan pada pembuatan busana pesta muslimah dengan sumber ide *Medusa* ini menggunakan sistem pola So en.

Dalam pembuatan pola penulis membuat pola pada kertas dahulu. Berikut ini adalah proses pembuatan pola sistem So en.

a. Pola dasar

Pada busana pesta malam muslimah ini menggunakan pola dengan sistem pola So en menggunakan skala 1:6 dimulai dari pembuatan pola dasar kemudian pecah pola sesuai desain busana yang dibuat. Berikut ini adalah cara pembuatan pola:



Gambar 15. Pola Dasar Badan Sistem So en Skala 1: 6

(Widjiningsih,dkk 1994)

Keterangan :

Pola Bagian Muka

A – B : $\frac{1}{4}$ lingkar badan + 1 cm

A – E : panjang muka + 1cm

E – D : $\frac{1}{6}$ lingkar leher + 2,5 cm

D – F : $\frac{1}{6}$ lingkar leher + 1 cm

D – C : A – B

C – G : $\frac{1}{3}$ panjang bahu + 1 cm

F – G¹ : panjang bahu

H – H¹ : $\frac{1}{2}$ panjang bahu + 1 cm, kemudian naik $\frac{1}{2}$ cm

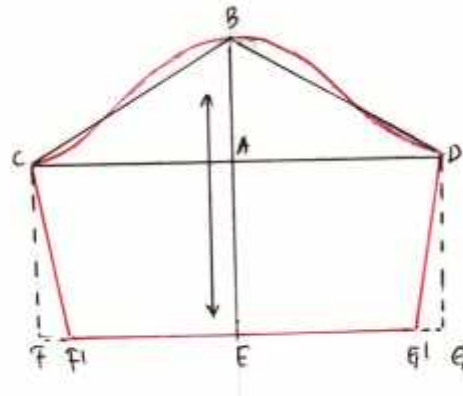
F – F¹ : $\frac{1}{2}$ panjang bahu – 1cm ,kemudian naik $\frac{1}{2}$ cm

A – A¹ : $\frac{1}{10}$ lingkar pinggang, kemudian hubungkan A¹ ke F¹

- $A^1 - A^2$: tinggi dada. Titik A^1 turun 2 cm dan turun 2 cm, kemudian titik A^1 tarik garis untuk kupnat
 $B - B^1$: geser 3cm
 $B - B^2$: panjang sisi kemudian titik B tarik garis sampai titik B^2
 $B^1 - A^3$: $1/4$ lingkaran pinggang + 1cm - ($A - A^1$)
 $E - E^1$: turun 4- 5 cm
 $E^1 - E^2$: $1/2$ lebar muka. Kemudian tarik garis pertolongan melampaui / melewati jarak lipit kup, kemudian buatlah kerung lengan dari $H - E^2 - B^2$

Pola Bagian Belakang

- $B - I$: $1/4$ lingkaran badan - 1cm
 $I - J$: panjang punggung + 1cm
 $J - L$: $1/6$ lingkaran leher + 1cm
 $M - N$: panjang bahu + 1 cm
 $K - N$: turun 5 cm
 $M - M^1$: $1/2$ panjang bahu - 1 cm
 $N - N^1$: $1/2$ panjang bahu + 1 cm
 $I - I^1$: $1/10$ lingkaran pinggang - 1cm
 $B - I^2$: geser 3 cm
 $I^2 - I^3$: $1/4$ lingkaran pinggang - 1 cm dikurangi ($I - I^1$) tarik garis pertolongan titik I^1 ke M^1
 $I - P$: garis sisi
 $P - G$: $1/2$ lebar punggung

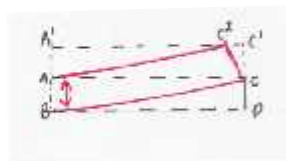


Gambar 16. Pola Dasar Lengan Skala 1: 6

(Widjiningsih,dkk 1994)

Keterangan :

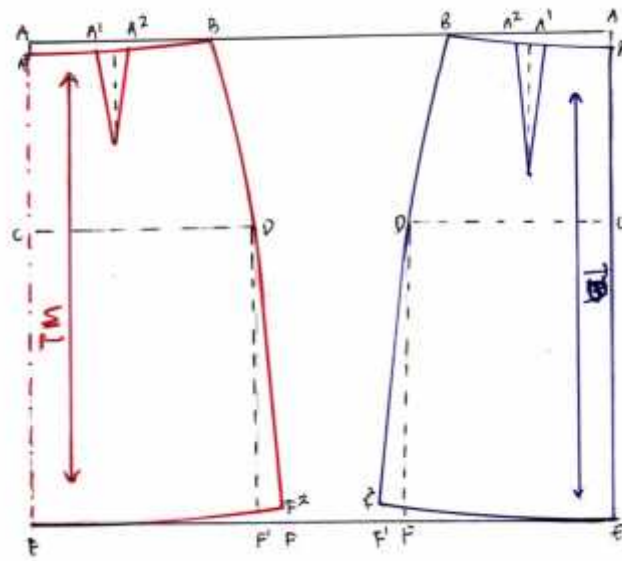
- A-B : tinggi puncak
- B-C = B-D : $\frac{1}{2}$ lingkaran kerung lengan
- B-E : panjang lengan
- F-G = C-D : garis kebawah
- E-G¹ = E-F¹ : $\frac{1}{2}$ lingkaran pergelangan tangan



Gambar 17. Pola Kerah Shanghai Skala 1: 6

Keterangan :

- A-B = A-A¹ : lebar kerah
- B-D = A¹-C¹ : $\frac{1}{2}$ lingkaran leher
- C¹-C² : bergeser 2-3 cm



Gambar 18. Pola Dasar Rok Skala 1: 6

(Widjiningsih,dkk 1994)

Keterangan :

Pola Rok Depan

A-B : $\frac{1}{4}$ lingkaran pinggang + 3cm +1 cm

A-A¹ : $\frac{1}{10}$ lingkaran pinggang

A¹-A³ : 3 cm

A-A³ : 2 cm

A-C : panjang panggul

C-D : $\frac{1}{4}$ lingkaran panggul + 1 cm

A-E : panjang rok

F-F¹ : bergeser 5 cm

F¹-F² : naik 1 cm

Pola Rok Belakang

A-B : $\frac{1}{4}$ lingkaran pinggang – 1 cm + 3 cm

A-A¹ : $\frac{1}{10}$ lingkaran pinggang

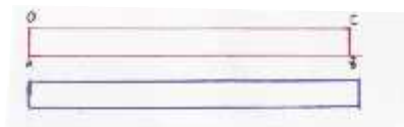
A¹-A² : 3 cm

A-A³ : 1 $\frac{1}{2}$

A-C : tinggi panggul

C-D : $\frac{1}{4}$ lingkaran panggul – 1 cm

A-E : panjang rok

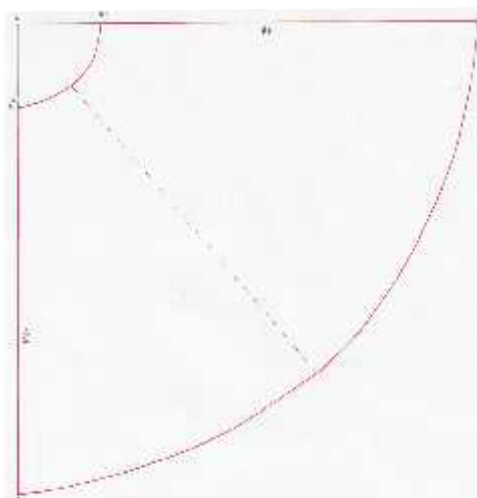


Gambar 19. Pola Ban Pinggang Skala 1: 6

Keterangan

A-B = D-C : lingkaran pinggang

A-D = B-C : lebar ban pinggang



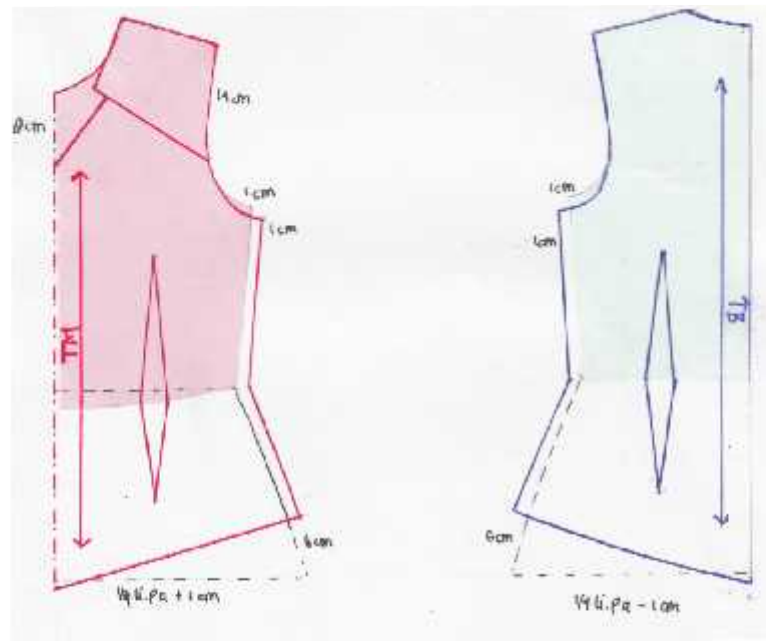
Gambar 20. Pola Rok Setengah Lingkaran Skala 1: 6

Keterangan :

$A-A^1 = A-A^2$: $1/3$ lingkaran pinggang – 1 cm

A^1-A^2 : $1/2$ lingkaran pinggang

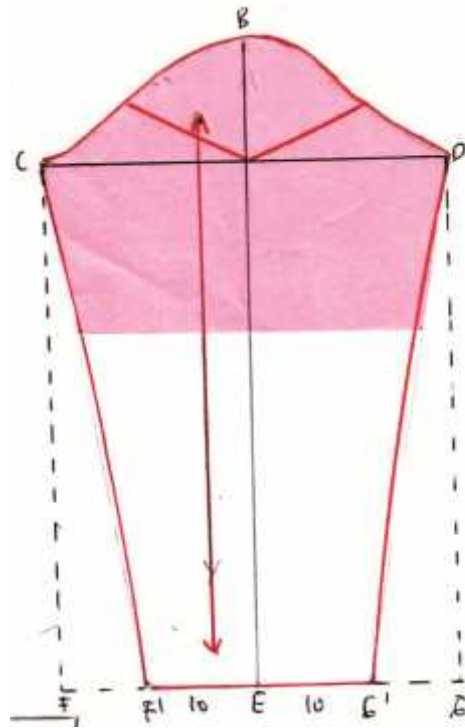
$A-B = A^2-C$: panjang rok



Gambar 21. Pecah Pola Blus Skala 1:6

Keterangan :

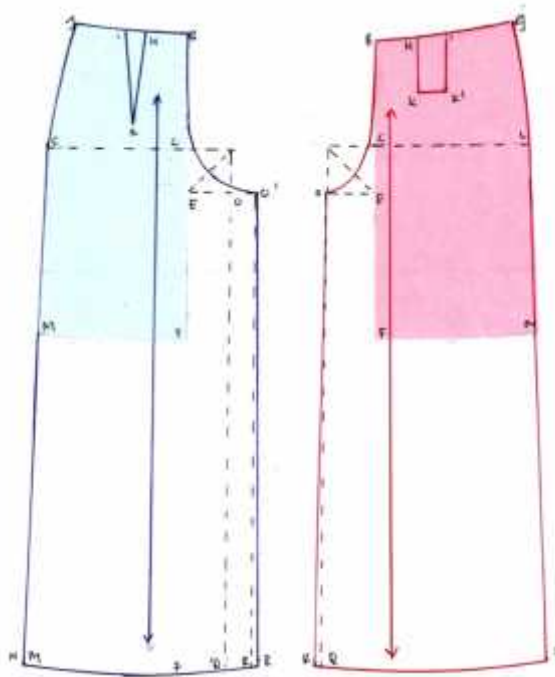
- 1) Bagian tengah muka turun 8cm untuk hiasan garis
- 2) Pada kerung lengan ditandai pada bagian 14,5 cm untuk penempatan variasi lengan agar tepat pada garis bagian bahu
- 3) Dari pola dasar badan, bagian kerung lengan sampai bawah keluar 1 cm dan turun 1 cm



Gambar 22. Pecah Pola Lengan Blus Skala 1:6

Keterangan :

- 1) Untuk variasi lengan dari puncak lengan bergeser 14,5 cm berlaku kerung lengan bagian depan dan belakang



Gambar 23. Pecah Pola Celana Kulot Skala 1:6

Keterangan :

Pola Bagian Depan

A-B : turun 1 ½ cm

B-C : tinggi panggul

B-D : tinggi duduk

D-E : turun 3-5 cm

B-F : panjang kulot

B-J : ¼ lingkaran pinggang + 3 + 1 cm

C-L=FM : ¼ lingkaran panggul + 1 cm

M-N : 3 cm

J-N=B-F : 1/4 C-L + 11 cm

D-P : 1 cm, hubungkan titik B-P-O, B-J-L-N, dan R-F-N

Q-R : $1 \frac{1}{2}$ cm, titik R naik $\frac{1}{2}$

H-K : panjang kupnat

Pola Bagian Belakang

A-B : turun $1 \frac{1}{2}$

B-C : tinggi panggul

B-D : tinggi duduk

D-E : turun 3-5 cm

B-F : panjang kulot

B-J : $\frac{1}{4}$ lingkaran pinggang + 3 -1 cm

C-L=FM : $\frac{1}{4}$ lingkaran panggul + 1 cm

M-N : 3 cm

D-P : 2 cm

E-O=E-O : O-O¹

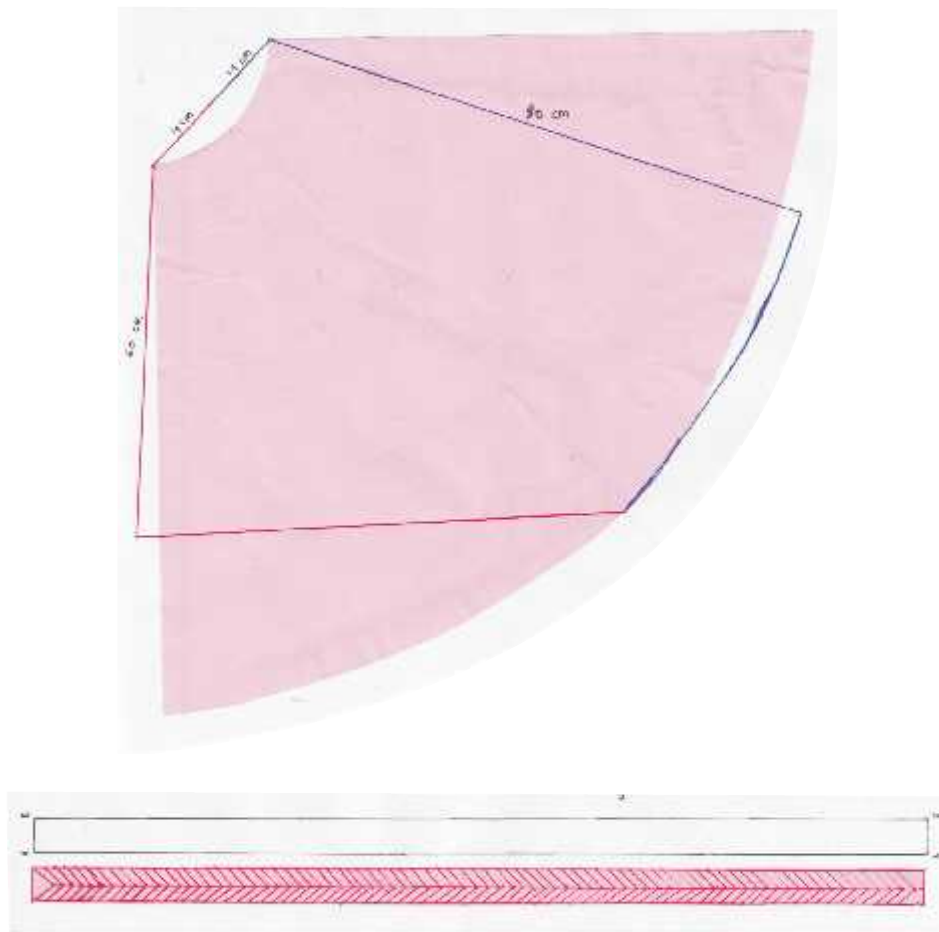
F-Q=E-O

Q-R : $1 \frac{1}{2}$ cm, titik R naik $\frac{1}{2}$, hubungkan titik B-P¹-O¹, B-J-L-N, dan R-

F-N

H-I : lebar kupnat

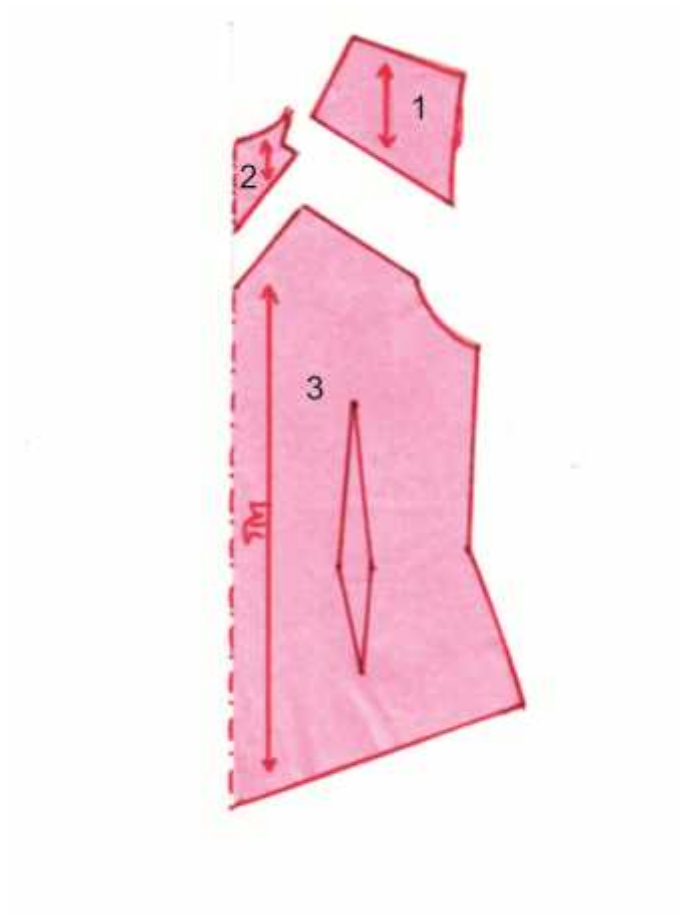
H-K : panjang kupnat



Gambar 24. Pecah Pola outer Sesuai Desain Skala 1:6

Keterangan :

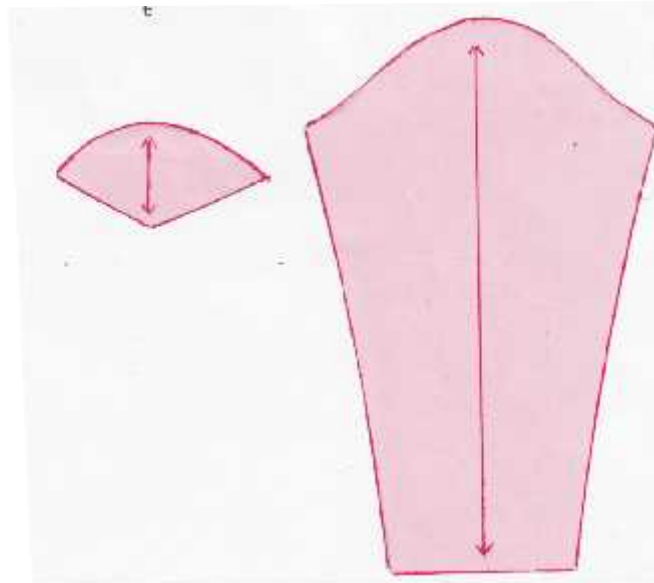
- 1) Lebar bagian yang gabung dengan tali sepanjang 28 cm
- 2) Panjang outer bagian muka sepanjang 60 cm, untuk yang bagian belakang sepanjang 90 cm
- 3) Untuk bagian talinya selebar 6 cm dan panjangnya sepanjang kain vinil yaitu 150 cm, dan bagian baik kain di beri tanda seperti pola, untuk kemudian dipotong satu persatu. Untuk mendapatkan efek 3D maka bentuk segitiga yang telah di potong tersebut di balik berlawanan arah kemudia disum satu persatu.



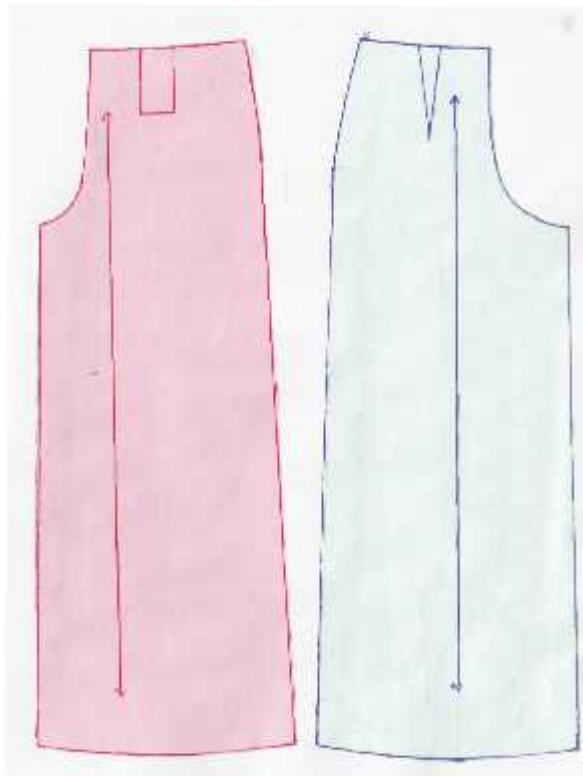
Gambar 25 . Pola Blus Sesuai Desain Skala 1: 6



Gambar 26 . Pola Kerah Shanghai Skala 1:6



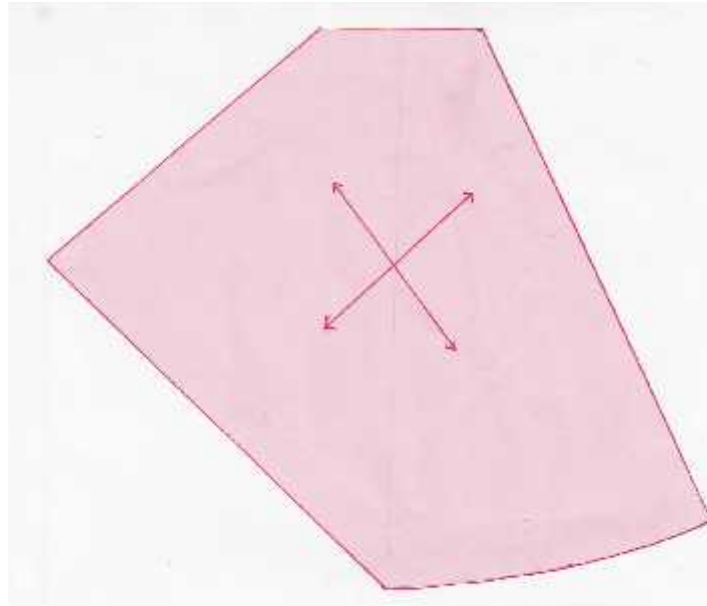
Gambar 27. Pola Lengan Sesuai Desain Skala 1:6



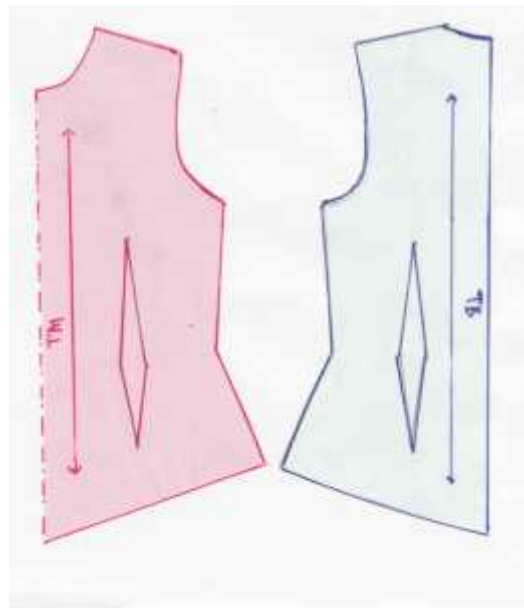
Gambar 28. Pola Celana Kulot Sesuai Desain Skala 1:6



Gambar 29. Pola Ban Pinggang Skala 1:6



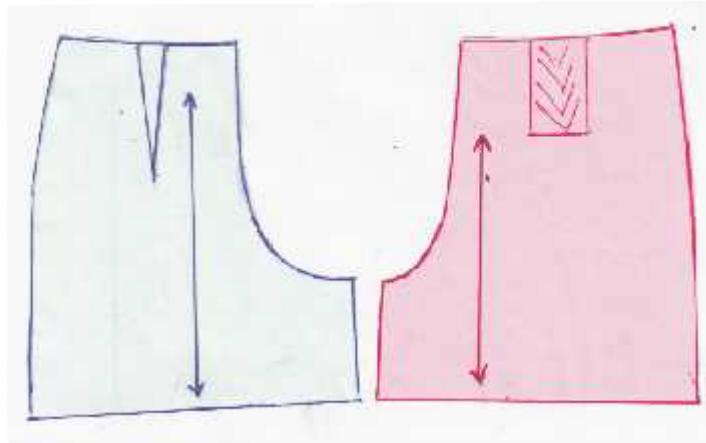
Gambar 30. Pola Outer Sesuai Desain Skala 1:6



Gambar 31. Pola Furing Blus Skala 1:6



Gambar 32. Pola Furing Lengan Skala 1:6



Gambar 33. Pola Furing Celana Kulot Skala 1:6

4) Perancangan bahan

Merancang bahan pada dasarnya adalah proses perancangan untuk membuat suatu busana supaya diketahui seberapa banyaknya bahan dan perkiraan biaya yang diperlukan untuk pembuatan busana. Adapun cara merancang bahan yaitu :

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

Hal-hal yang perlu diperhatikan dalam dalam merancang bahan adalah :

- a. Arah serat kain harus sesuai dengan arah serat pada pola

- b. Dalam meletakkan pola pada kain diatur sedemikian rupa agar tidak sia-sia, dimulai dengan meletakkan pola yang paling besar kemudian sedang dan paling kecil
- c. Untuk bahan yang bermotif, sebaiknya diperhatikan arah bagian atas atau bawah motif. Diperhatikan pula ukuran kampuh

Bahan-bahan yang digunakan dalam pembuatan busana pesta malam ini yaitu :

a. *Jack Black*

Bahan *jack black* sebagai bahan utama dalam pembuatan busana pesta malam muslimah dengan warna hijau lumut.

b. *Jackguard*

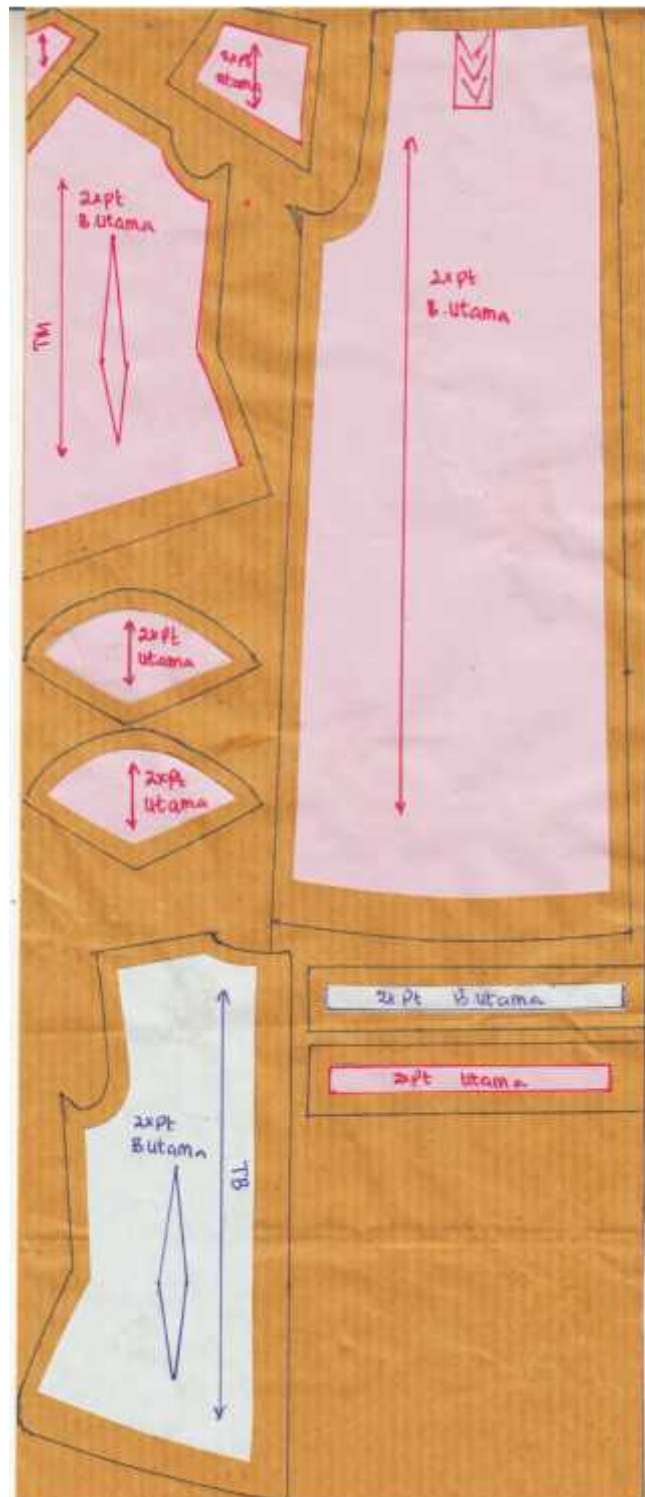
Bahan ini digunakan sebagai bahan pendukung dalam pembuatan busana pesta malam muslimah dengan warna *taupe grey*.

c. Bahan *Interfacing*

Pada pembuatan busana pesta malam ini, *interfacing* yang digunakan adalah kain keras pada bagian kerah blus, ban pinggang dan bagian variasi di lengan.

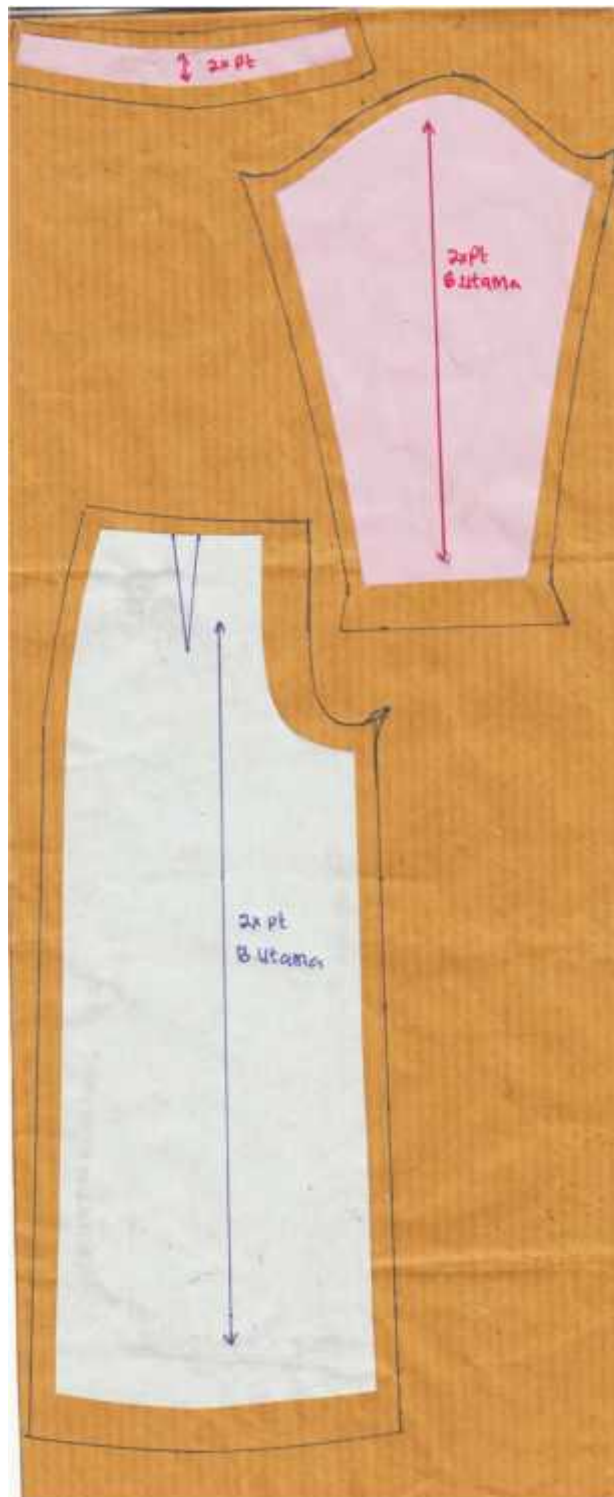
d. Bahan *Lining*

Bahan *Lining* yang digunakan adalah kain *Ero Bangau* yang berwarna hijau lumut.



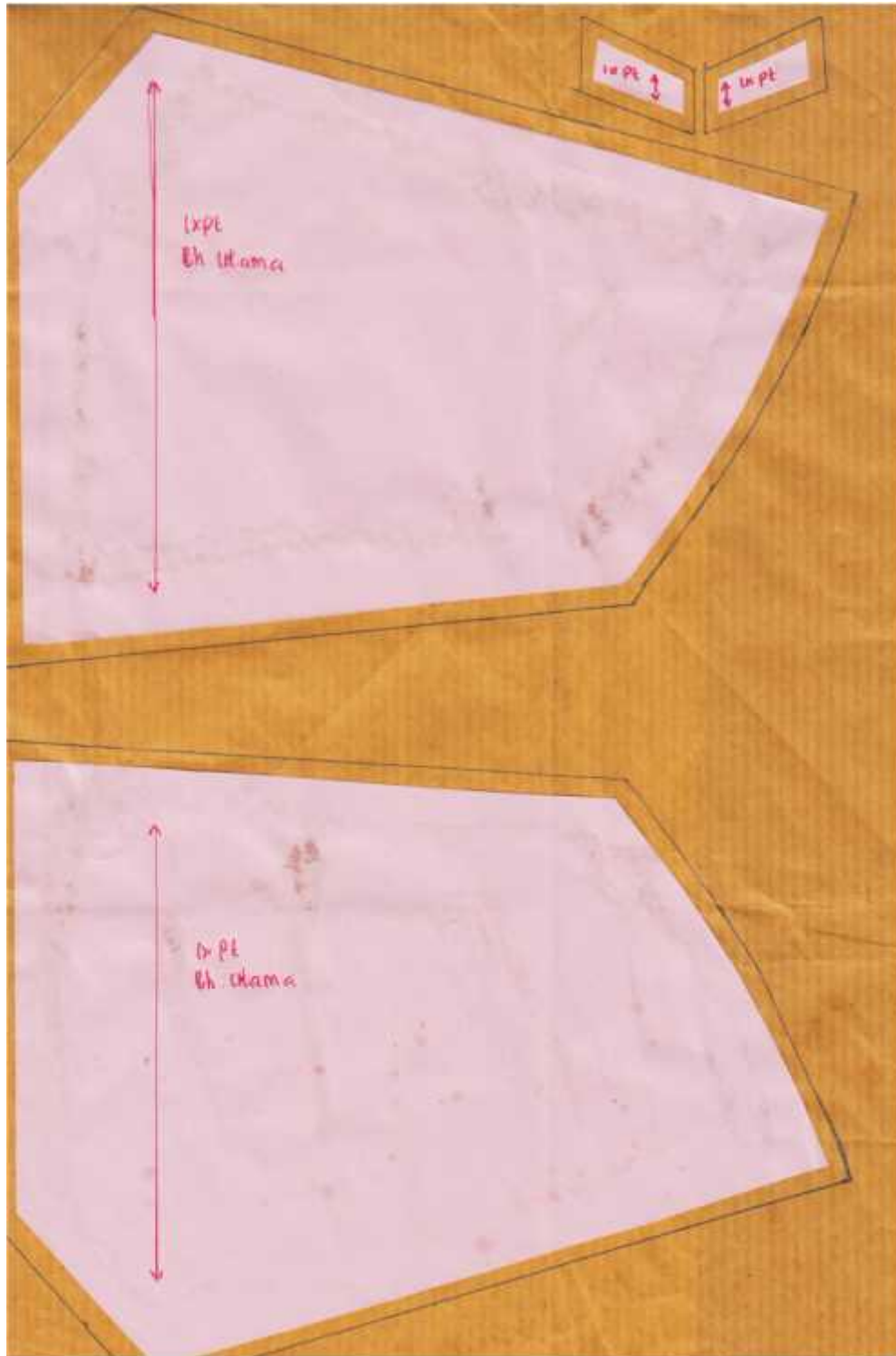
Gambar34. Rancangan Bahan *Jack Black*

Ket : panjang 180 cm, lebar 150 cm



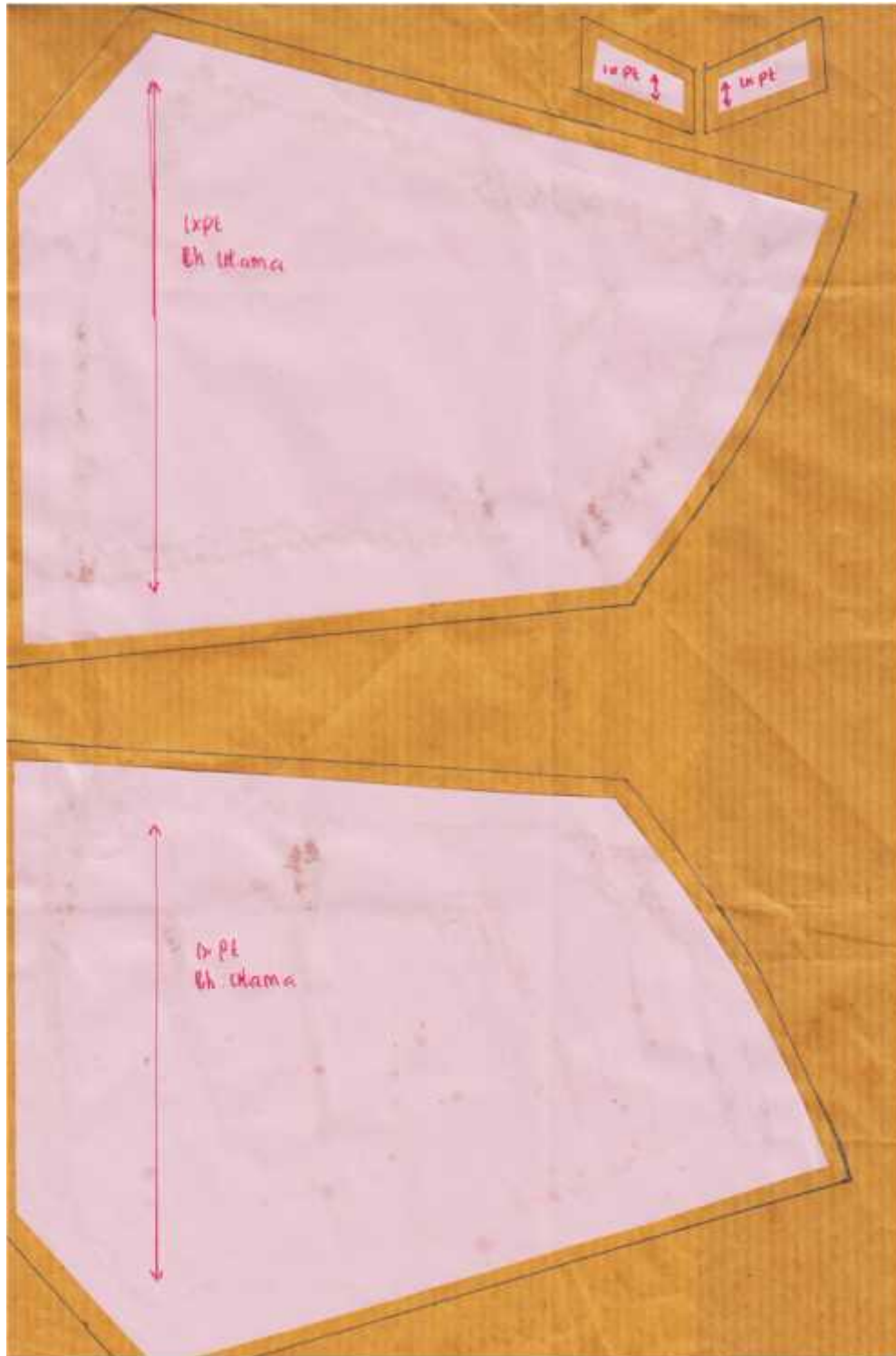
Gambar 35. Rancangan Bahan *Jack Black*

Ket : panjang 180 cm, lebar 150 cm



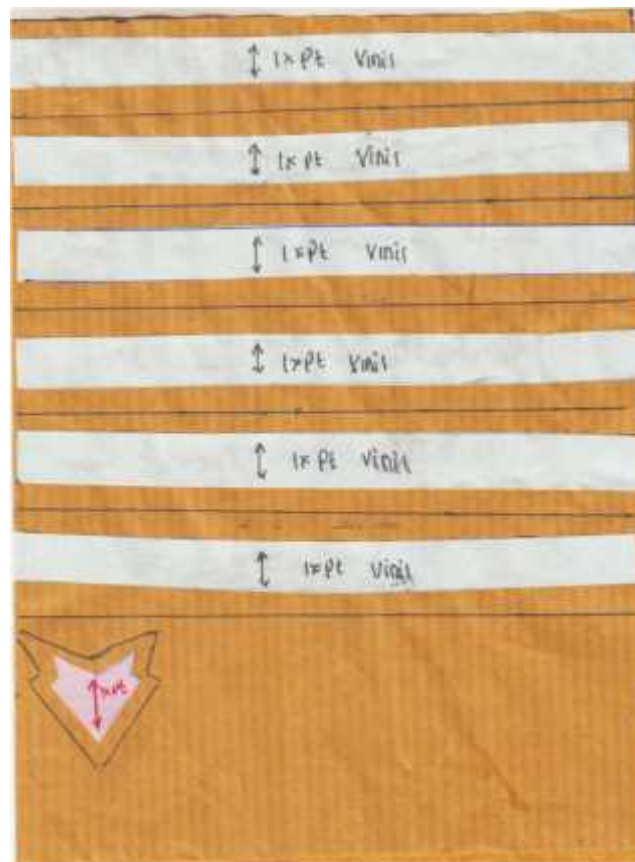
Gambar 36. Rancangan Bahan *Jackguard*

Ket panjang 185 cm, lebar 150 cm



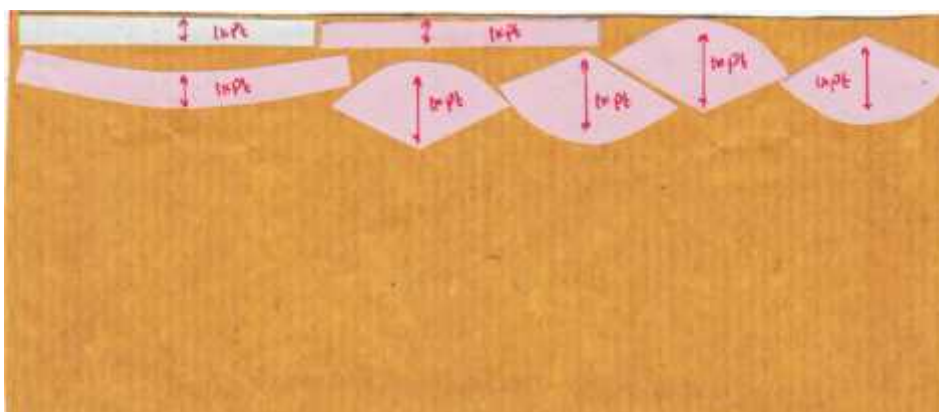
Gambar 37. Rancangan Bahan *Jackguard*

Ket panjang 185 cm, lebar 150 cm



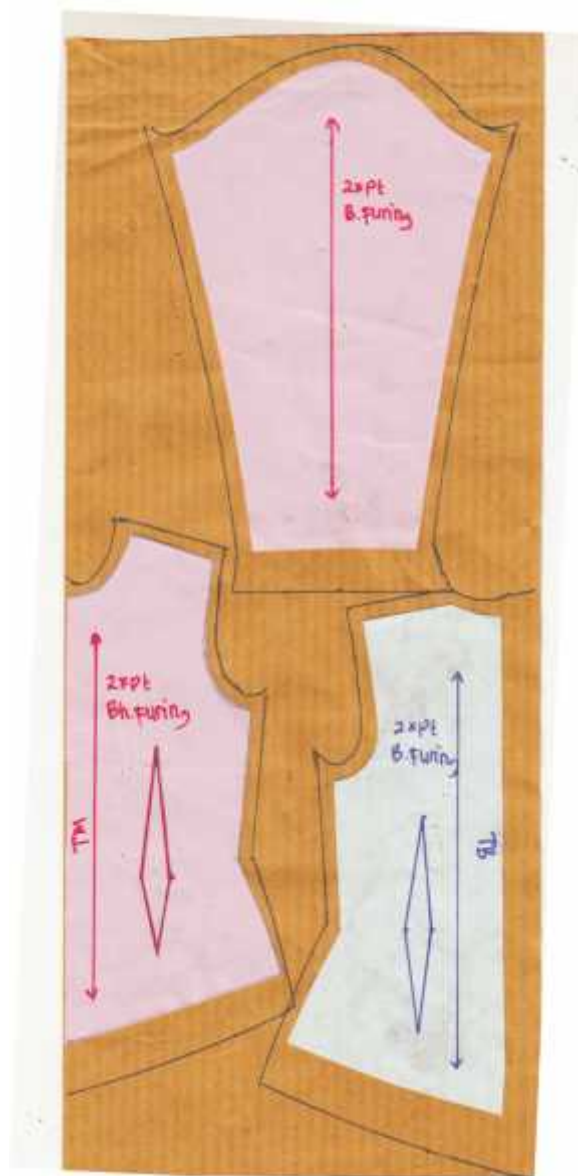
Gambar 38. Rancangan Bahan Kain *Vinil*

Ket panjang 100 cm, lebar 150 cm



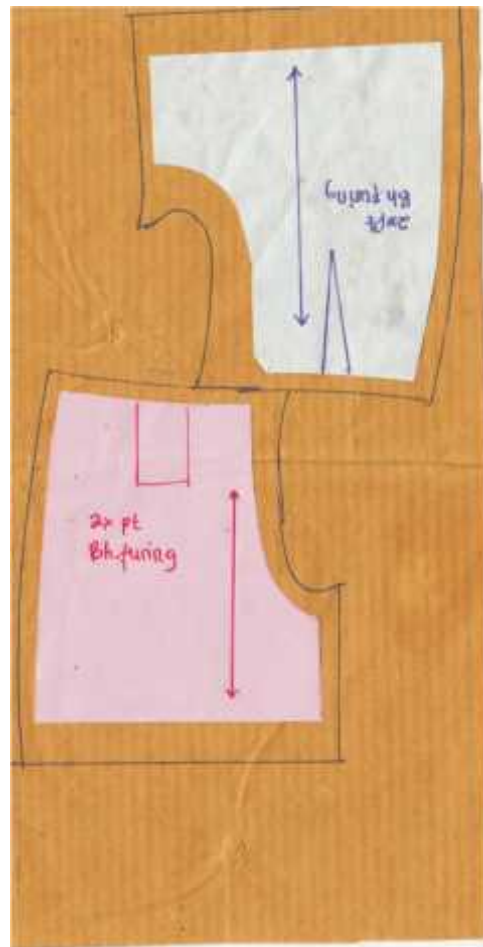
Gambar 39. Rancangan Bahan *Interfacing*

Ket panjang 100 cm, lebar 115 cm



Gambar 40. Rancangan Bahan *Lining*

Ket panjang 135 cm, lebar 115 cm



Gambar 41. Rancangan Bahan *Lining*

Ket panjang 100 cm, lebar 115 cm

5) Kalkulasi harga

Kalkulasi harga dibuat untuk mengetahui tau memperkirakan biaya yang diperlukan dalam membuat suatu busana. Hal-hal yang perlu diperhatikan dalam mengkalkulasi harga adalah:

- a. Mencantumkan nama bahan, banyaknya bahan yang dibutuhkan, harga satuan, jumlah total dan harga total dari bahan-bahan yang dibutuhkan

- b. Nama barang harus disesuaikan dengan jenis bahan yang digunakan
- c. Semua barang harus tercatat dalam perhitungan agar biaya dapat dilakukan dengan rinci

Berikut biaya yang dibutuhkan dalam pembuatan busana pesta malam muslimah dengan sumber ide *Medusa* adalah :

Tabel 1. Kalkulasi Harga

No	Nama Barang	Spesifikasi Bahan	kebutuhan	Harga Satuan	Jumlah Harga
Bahan Utama					
1	Kain <i>Jackblack</i>	Warna hijau lumut, tebal	3, 6 m	45.000	162.000
2	Kain <i>Jackguard</i>	Warna <i>taupe grey</i> , motif	3,7 m	60.000	222.000
3	Kain <i>Vinil</i>	Warna hitam	1 m	19.500	19.500
Bahan Pelengkap					
1	Kain <i>Ero bango</i>	Warna hijau	2,35 m	18.000	42.300
Bahan Tambahan dan hiasan					
1	Kain Keras		1 m	12.000	12.000
2	Rit 50 cm		1 biji	5000	5000
3	Rit 20 cm		1 biji	3500	3500
4	Benang jahit		3 biji	1500	4500
				Total : 470.800,00	

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

$$\begin{aligned}
 \text{Jadi harga jual sebesar} &= \text{Rp } 470.800 + (50 \% \times 470.800) \\
 &= \text{Rp } 470.800 + \text{Rp}235.400 \\
 &= 706.200
 \end{aligned}$$

b. Pelaksanaan

Pelaksanaan adalah bentuk tindak lanjut dalam pembuatan busana. Ada beberapa hal yang perlu dilakukan dalam proses pembuatan busana pesta malam dengan sumber ide *Medusa* dalam pergelaran busana *Dimantion*.

1) Peletakan pola pada bahan

Peletakan pola pada bahan merupakan langkah awal sebelum memotong bahan. Pada saat peletakan pola busana pada kain, sebaiknya kain dilipat menjadi dua bagian dengan bagian baik berada diluar. Hal ini dilakukan untuk mempermudah proses penandaan jahitan atau merader. Ada beberapa hal yang harus diperhatikan dalam meletakkan pola pada bahan, yaitu :

- a) Semua tanda jahitan ada pada tiap-tiap pola, seperti tengah muka dan tengah belakang

- b) Arah serat bahan, harus diperhatikan dalam peletakan agar menghasilkan jatuh bahan yang sempurna
- c) Lebar kampuh untuk semua bagian 2- 3 cm, sedangkan untuk kelim 4-5 cm dan untuk ritsleting 3-4 cm
- d) Lebar kampuh adalah 2 cm
- e) Pola seperti kerah, ban pinggang dan lainnya peletakannya setelah pola besar diletakkan

2) Pemotongan bahan dan pemberian kampuh

Setelah pola diletakkan pada bahan, langkah selanjutnya adalah pemotongan bahan. Proses pemotongan bahan harus memperhatikan arah dan garis atau motif kain dengan menyesuaikan desan yang telah dibuat. Bahan utama yang digunakan adalah kain *Jack Black* dan kain *Jackguard* , furing menggunakan kain *Ero Bangau, interfacing* pada bagian-bagian kerah, ban pinggang menggunakan kain keras.

Setelah proses pemotongan bahan, langkah selanjutnya adalah pemberian kampuh, tanda jahitan serta kelim. Pemberian tanda kampuh untuk semua bagian adalah 1-2 ½ cm, kelim 2 ½ -5 cm, ritsleting 3-4 cm. Pemotongan dilakukan setelah semua bagian pola diberi tanda kampuh. Kemudian bahan dipotong dan diberi tanda jahitan yaitu dengan cara merader pada garis luar pola. Selain itu pada bagian tertentu misal kering lengan pada badan

diberi banyangan cermin berguna untuk kerapian sewaktu pengeliman.

3) Penjelujuran

Sebelum bahan busana dijahit dengan menggunakan mesin jahit, terlebih dahulu di jelujur menggunakan tangan. Hal ini bertujuan untuk menghindari terjadinya kesalahan pada saat penjahitan, selain itu penjelujuran diperlukan untuk mengetahui jatuhnya bahan pada saat dikenakan, apakah sudah sesuai dan pas pada saat fitting I, apabila mungkin terjadi kesalahan kesalahan atau ketidaktepatan ukuran, maka masih bisa diperbaiki tanpa merusak bahan akibat jahitan. Langkah-langkah penjelujuran busana pesta malam ini diantaranya:

a) Menjelujur blus

- 1) Menyambung bagian pola badan bagian dada sehingga terbentuk pola badan utuh
- 2) Menjelujur bagian kupnat depan maupun bagian kupnat belakang
- 3) Menyambung bahu pola bagian depan dan pola bagian belakang
- 4) Menyambung sisi badan depan dan sisi badan belakang
- 5) Menjelujur sisi pola lengan
- 6) Menyambung kerung lengan badan dengan lengan dan tidak lupa disambung juga variasi pada lengan

7) Menjelujur rit pada bagian tengah belakang badan

b) Menjelujur furing blus

1) Menjelujur bagian kupnat badan depan maupun kupnat bagian belakang

2) Menyambung bahu badan depan dengan bahu badan belakang

3) Menyambung sisi badan depan dan sisi badan belakang

4) Menjelujur sisi bagian lengan

5) Menyambung kerung lengan badan dengan kerung lengan pada lengan

6) Menyambung kerah dengan bahan utama kemudian di sambung menggunakan furing pada bagian kerung leher

7) Menyelesaikan ritsleting bahan utama dengan furing

8) Menjelujur bagian kelim pergelangan tangan dan juga kelim bawah blus

c) Menjelujur outer

1) Menyelesaikan terlebih dahulu pada bagian *manipulating fabric*

2) Menjelujur bagian tepi outer semua bagian kecuali yang akan di sambung dengan tali yang *dimanipulating fabric*

3) Kemudian dibalik, disambung antara bagian outer dengan tali yang di *manipulating fabric*.

d) Menjelujur celana kulot

- 1) Menjelujur bagian kupnat belakang maupun kupnat depan
- 2) Menyambung sisi pipa celana
- 3) Pada bagian kiri panggul celana di pasang ritsleting berukuran 20 cm
- 4) Menyambung pesak dari depan dan belakang
- 5) Menyambung sisi bagian dalam celana, disini harus lebih berhati-hati ketika penyambungan bagian perempatan celana

e) Menjelujur furing celana kulot

- 1) Menjelujur bagian kupnat depan maupun belakang
- 2) Menyambung bagian sisi pipa celana
- 3) Menyambung pesak
- 4) Menyambung sisi bagian dalam celana, disini harus lebih berhati-hati ketika penyambungan bagian perempatan celana
- 5) Menyambung ban pinggang bahan utama dengan furing
- 6) Menyelesaikan kelim bawah celana
- 7) Pemasangan hak celana

4) Evaluasi Proses I

Evaluasi proses I merupakan pengepasan busana pada tubuh model yang sudah berbetuk busana, tetapi masih berupa penjelujuran. Agar diketahui bagus tidaknya bahan/layer pada model dan mengetahui kekurangan busana pada saat dipakai oleh model. Aspek yang diamati dalam evaluasi ini adalah jatuhnya busana pada badan dan teknologi yang digunakan dalam pembuatan busana

Tabel 2. Evaluasi Proses I

Aspek yang Dievaluasi	Hasil Evaluasi	Cara Mengatasi
Lengan blus	Panjang lengan blus kurang panjang	Menambahkan 1 ½ cm panjang lengan
Panjang Kulot	Panjang kulot tidak rata	Diratakan pada bagian lingkaran bawah celana

5) Penjahitan

Proses penjahitan dilakukan setelah melalui fitting I, sebelum dijahit terlebih dahulu memperbaiki bagian-bagian busana yang masih belum sempurna sesuai evaluasi proses I. Proses penjahitan busana pesta malam muslimah menggunakan teknik jahit halus Adibusana menggunakan kampuh buka dengan penyelesaian rompok, agar menghasilkan kualitas jahitan yang rapi maka pada setiap proses penjahitan selalu di *pressing*.

Adapun langkah-langkah dalam menjahit busana pesta malam muslimah dengan sumber ide *Medusa* yaitu

a) Menjahit blus

- 1) Menjahit potongan-potongan pola badan depan dengan menggunakan kampuh buka
- 2) Menjahit kupnat badan bagian depan maupun belakang
- 3) Menyambung bahu badan bagian depan dan belakang menggunakan kampuh buka dirompok
- 4) Menyambung sisi badan bagian depan dengan belakang menggunakan kampuh buka dirompok
- 5) Menjahit sisi pada bagian lengan, dan menjahit variasi lengan dan kemudian disambung bagian lengan, variasi lengan dengan kerung lengan badan
- 6) Menjahit kupnat bagian furing blus, bagian depan maupun belakang
- 7) Menyambung bahu badan depan maupun belakang bahan furing menggunakan kampuh buka dijahit kecil
- 8) Menyambung sisi badan depan maupun belakang bahan furing menggunakan kampuh buka dijahit kecil
- 9) Menyambung lengan furing dengan badan furing
- 10) Menjahit kerah shanghai, di gabung antara bahan utama dengan bahan furing, bagian baik bahan utama bertemu bahan baik furing

- 11) Menjahit ritsleting pada bahan utama blus kemudian disum/digabung dengan bahan furing
 - 12) Menyelesaikan kelim bagian pergelangan tangan dengan cara disum sembunyi
 - 13) Menyelesaikan kelim bawah blus dengan cara disum sembunyi.
- b) Menjahit outer
- 1) Menyelesaikan terlebih dahulu pada bagian tali outer dengan cara *memanipulating fabric*
 - 2) Menjahit bagian furing outer dengan bahan utama outer
 - 3) Dibalik kemudian dicekris pada bagian tertentu yang memerlukan untuk dicekris
 - 4) Disambung antara tali outer dengan layer outer yang sudah ditentukan tanda jahit sebelumnya
 - 5) Pemasangan kancing cetit pada bagian badan belakang outer
- c) Menjahit celana kulot
- 1) Menjahit bagian kupnat belakang maupun kupnat depan
 - 2) Menyambung sisi pipa celana menggunakan kampuh buka dijahit dirompok
 - 3) Pada bagian kiri panggul celana di pasang ritsleting berukuran 20 cm

- 4) Menyambung pesak dari depan dan belakang menggunakan kampuh buka dirompok
- 5) Menyambung sisi bagian dalam celana, disini harus lebih berhati-hati ketika penyambungan bagian perempatan celana diselesaikan dengan kampuh buka dirompok
- 6) Menjahit bagian kupnat depan maupun belakang bagian furing celana
- 7) Menyambung bagian sisi pipa celana dengan kampuh buka dijahit kecil
- 8) Menyambung pesak dari depan dan belakang menggunakan kampuh buka dijahit kecil
- 9) Menyambung sisi bagian dalam celana, disini harus lebih berhati-hati ketika penyambungan bagian perempatan celana
- 10) Menyambung ban pinggang bahan utama dengan furing
- 11) Menyelesaikan ritsleting dengan bahan utama dan furing
- 12) Menyelesaikan kelim bawah celana dengan cara dirompok kemudian disum sembunyi
- 13) Pemasangan hak celana

6) Menghias busana

Setelah melakukan proses penjahitan, langkah selanjutnya adalah menghias busana. Menghias busana adalah hiasan yang dibuat pada busana untuk memperindah busana agar busana tersebut memiliki nilai yang tinggi. Adapun hiasan yang busana yang diterapkan *manipulating fabric* bentuk detail sisik ular pada bagian tali outer yang melilit pada badan. Penerapan hiasan busana *manipulating fabric* bentuk detail sisik ular ini dibuat dengan menggunakan teknik sum. Langkah membuat *manipulating fabric* bentuk detail sisik ular yaitu:

- a) Mempersiapkan pola 8cm x 150 cm, kemudian di beri tanda untuk kemudian dipotong



Gambar 42. Pola Tali outer

- b) Setelah dipotong bagian yang berbentuk segitiga, pada bagian segitiga di balik berlawanan arah sehingga menghasilkan bentuk 3D, diselesaikan dengan teknik sum



Gambar 43. Proses pengesuman

c) Hasil jadi *manipulating fabric* detail bentuk sisik ular



Gambar 44. Detail hiasan

7) Evaluasi Proses II

Evaluasi proses II dilakukan pada busana yang sudah selesai dijahit minimal 90% dari total pembuatan serta harus sesuai dengan desain yang telah dibuat meliputi pelengkap dan hiasannya. Evaluasi ini dilakukan untuk mengetahui letak kesalahan sebelumnya.

Tabel 3. Evaluasi Proses II

Aspek yang Dievaluasi	Hasil Evaluasi	Cara Mengatasi
Look Celana	Penyetrikaan pipa celana meninggalkan garis	Di setrika lagi untuk menghilangkan garis

8) Evaluasi hasil

Evaluasi hasil merupakan penilaian secara keseluruhan kesesuaian antara busana dengan tema atau subtema yang

diangkat serta keserasian busana secara keseluruhan. Dari keseluruhan busana pesta malam yang penulis ciptakan, ada beberapa evaluasi antara lain:

- a) Desain dengan tema *Dimantion*, trend *Critter*, sumber ide *Medusa*, *Style Elegant off-beat* sudah sesuai dengan yang telah direncanakan yaitu implementasi tema *Dimantion* pada kain vinil, trend *Critter* pada warna metalik kain, sumber ide *Medusa* berupa aplikasi wujud bentuk *Medusa* dan *Style Elegant off-beat* sesuai dengan penerapan unsur dan desain
- b) Pembuatan busana pesta malam muslimah sudah sesuai dengan konsep. Busana terdiri dari tiga bagian yaitu blus, outer dan celana kulot. Gaun bersiluet X dan outer menggunakan kain vinil dan juga *Jackguard*.

3. Proses Penyelenggaraan Pergelaran Busana

Dalam menjadikan pertunjukan busana yang telah dirancang dalam konsep pertunjukan busana maka dilaksanakan melalui beberapa tahap yaitu:

a. Tahap Persiapan

Pertunjukan busana ini merupakan suatu rangkaian yang diselenggarakan untuk mempertunjukkan dan memamerkan hasil kreasi baru yaitu busana pesta malam yang dibuat oleh desainer, diharapkan dapat diterima oleh masyarakat dengan tujuan mempromosikan busana yang diperagakan oleh model.

Pergelaran busana ini diikuti oleh mahasiswa Pendidikan Teknik Busana dan Teknik Busana baik reguler maupun non reguler. Ada beberapa tahapan dalam pelaksanaan pergelaran busana 2017 ini, diantaranya :

1) Pembentukan panitia

Persiapan pertama yang dilakukan yaitu dengan pembentukan panitia. Pembentukan panitia pergelaran busana bertujuan agar semua kegiatan dapat berjalan dengan lancar dalam pelaksanaan sesuai dengan yang diharapkan, dan juga melatih tanggung jawab sesuai dengan difisi masing-masing. Pergelaran busana *Dimantion* diikuti oleh 95 mahasiswa angkatan 2014 dan beberapa mahasiswa 2013 baik D3 maupun S1. Tanggung jawab dalam penyelenggaraan pergelaran busana dapat ditanggung bersama dalam sebuah kepanitiaan sehingga akan terbentuk suatu kerjasama sesuai dengan tujuan pergelaran. Adapun susunan kepanitiaan dalam pergelaran busana 2017 ini terdiri dari :

2) Menentukan tema pergelaran

Manusia saat ini banyak dihadapkan pada pilihan antara yang baik maupun yang buruk. Sehingga manusia menjadi bingung hal ini dipicu oleh pergerakan net/sosial media. Tema *Dimantion (Disoriented of Human Perception)* akan diwujudkan ke dalam busana pesta malam dari berbagai sumber ide. Dari masing-

masing busana pesta mengacu pada *Trend Forcast 2017/2018* dengan tema *Grey Zone*.

3) Menentukan tujuan pergelaran

Tujuan dari pergelaran busana dengan tema *Dimantion*, antara lain:

- a) Mewujudkan sebuah karya busana sebagai Tugas Akhir bagi mahasiswa Pendidikan Teknik Busana angkatan 2014
- b) Mengembangkan keterampilan, wawasan dan meningkatkan kreativitas mahasiswa Program Studi Pendidikan Teknik Busana dan Teknik Busana dalam menciptakan suatu karya busana
- c) Memberikan keterampilan dan pengetahuan kepada mahasiswa untuk lebih memahami jika suatu saat menjadi *Event Organizir*
- d) Mensosialisasikan karya busana kepada pengamat fashion dan masyarakat umum
- e) Mensosialisasikan Jurusan Pendidikan Teknik Boga dan Busana, Fakultas Teknik, Universitas Negeri Yogyakarta

4) Penentuan Anggaran

Penyelenggaraan pergelaran busana 2017 dengan tema *Dimantion* ini tidak dapat berjalan dengan lancar apabila tidak didukung dana finansial yang mencukupi. Penanggung jawab anggaran adalah bendahara. Namun dalam menentukan

menentukan iuran pokok dan iuran mingguan ditambah dengan harga tiket ditetapkan secara musyawarah bersama. Kemudian anggaran per divisi dibuat oleh masing-masing divisi dengan pendekatan nominasi yang sekiranya dibutuhkan. Bendahara kemudian menyatukan dan membuat rancangan anggaran dan telah disetujui bersama atas kesepakatan seluruh panitia.

Anggaran dana yang diperlukan dan diperoleh berdasarkan :

Tabel 4. Anggaran Dana:

1.	a. Iuran mahasiswa Pendidikan Teknik Busana dan Teknik Busana (Non Jilbab) @ Rp. 975.000 X 64	= Rp. 62.400.000
	b. Iuran mahasiswa Pendidikan Teknik Busana dan Teknik Busana (Non Jilbab) @ Rp.950.000 X 31 model	= Rp. 29.450.000
2.	Tiket	= Rp.31.500.000
3.	Dana Fakultas Teknik	= Rp. 8.000.000
4.	Dana Sanggar Busana	= Rp. 2.500.000
5.	Sponsor	= Rp.4.100.000
	Jumlah	= Rp.138.950.000

Tabel 5. Rincian Dana

No.	Keperluan	Jumlah
1.	Kesekretariatan	Rp. 2.095.000
2.	Bendahara	Rp. 40.000
3.	Sie Sponsorship	Rp. 635.000
4.	Sie Konsumsi	Rp. 18.896.900

5.	Sie Perlengkapan	Rp. 4.210.00
6.	Sie Dekorasi	Rp. 35.000.000
7.	Sie Acara	Rp. 3.700.000
8.	Sie Publikasi	Rp. 1.765.000
9.	Sie Booklet	Rp. 23.500.000
10.	Sie Humas	Rp.142.000
11.	Sie Make Up	Rp. 3.260.000
12.	Sie Juri	Rp. 963.000
13.	Sie Dokumentasi	Rp. 4.100.000
14.	Sie Model	Rp. 40.050.000
15.	Sie keamanan	Rp. 510.000
16.	Sie Back Stage and Floor	Rp. 61.000
Total Keseluruhan		Rp. 138.927.900

5) Dewan juri

Juri bertugas menilai semua karya busana yang akan diperagakan oleh seorang model. Penilaian dilakukan oleh lima juri. Dari masing-masing juri berasal dari bidang *fashion Designer, fashion Consultant*, media percetakan, pengusaha, Dinas Perindustrian dan Perdagangan/DISPERINDAG. Penilaian dilakukan pada saat *grand juri* yaitu pada tanggal 24 Maret 2017.

Adapun dewan juri pada pergelaran busana *Dimantion* yaitu

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

6) Waktu dan tempat penyelenggaraan

Pergelaran busana 2017 dengan tema *Dimantion* dilaksanakan pada hari jumat, 24 Maret 2017 pukul 18.00 WIB di Auditorium Universitas Negeri Yogyakarta.

b. Tahap pelaksanaan

Pergelaran busana ini diselenggarakan dalam rangka mata kuliah

Proyek Akhir jenjang S1 dan Tugas Akhir untuk jenjang D3.

Penyelenggaraan pertunjukan busana 2017 dengan tema *Dimantion* ini diselenggarakan dalam tiga tahapan, dengan rincian waktu dan tempat sebagai berikut:

1) *Grand Juri*

Hari/tanggal : Minggu, 19 Maret 2017

Waktu : 07.00 WIB

Tempat : Ruang Sidang KPLT FT UNY

2) Gladi Bersih

Hari/tanggal : Kamis, 23 Maret 2017

Waktu : 09.00 WIB

Tempat : Auditorium UNY

3) Pertunjukan Busana *Dimantion*

Hari/tanggal : Jumat, 24 Maret 2017

Waktu : 18.00 WIB

Tempat : Auditorium UNY

Agar pelaksanaan pergelaran busana ini dapat berjalan dengan lancar, maka dibutuhkan susunan acara pelaksanaan pergelaran busana. Berikut ini adalah susunan acara pergelaran busana

Dimantion :

Tabel 6. Susunan Acara Pergelaran *Dimantion*

Waktu	Susunan Acara	
	Panggung	Luar Panggung
17.30 – Tiket Habis		Tiket On The Spot
18.00 – selesai		OPEN GATE + Registrasi
18.05 – 18.20	Apresiasi Model Studio Pria	Slide sponsor
18.20 – 18.25	Welcome Greeting MC	Slide sponsor
18.25 – 18.35	Opening 1. Tari 2. MC muncul	
18.35 – 18.40	Pembacaan CV Juri & pemberian cinderamata	
18.40 – 19.00	Sambutan + Pembukaan 1. Rektor UNY 2. Dekan FT UNY 3. Ketua panitia <i>Dimantion</i>	
19.00 – 19.40	Fashion Show I	
19.40 – 19.50	Musik	
19.50 – 20.30	Fashion Show II	
20.30 – 20.45	Art Performance	
20.45 – 21.25	Fashion Show III	
21.25 – 21.40	Musik	
21.40 – 21.55	Musik	
21.55 – 22.00	Doorprize	
22.00 – 22.25	Awarding	
22.25 – 22.30	Penutup	

c. Tahap Evaluasi

Evaluasi bertujuan untuk menilai gelar busana *Dimantion* secara keseluruhan. Sehingga ada perbaikan untuk acara kedepannya. Pada

dasarnya pergelaran busana ini dapat berjalan dengan baik. Tetapi ada beberapa hal yang masih kurang dan perlu dievaluasi untuk keberhasilan yang akan datang.

B. Hasil

1. Hasil Penciptaan Desain Busana

Penciptaan desain busana pesta malam muslimah ini berdasarkan pada tema pergelaran busana *Dimantion* yang mengacu pada *Fashion Trend Forecasting 2017/2018 Grey-Zone* dengan tema *Cryptic* dan sub tema *Critter* desainer dapat menghasilkan sebuah karya yang diberi nama *Crimonts* yang menghasilkan kesan kuat dan elegan dengan tetap menunjukkan sisi seorang wanita dengan warna-warna alam sesuai dengan tema tersebut maka desainer mengambil sumber ide *Medusa*.

Implementasi unsur desain pada busana pesta malam muslimah dengan sumber ide *Medusa* adalah unsur garis lurus yang diterapkan pada garis hias bagian dada sehingga menghasilkan kesan kuat dan tegas. Tekstur busana yang lembut terdapat pada bahan utama yaitu kain *Jack black*, sedangkan tekstur berkilau dan jatuh terdapat pada outer yang sedangkan penerapan unsur ukuran yaitu *long* dengan panjang sampai tumit. Warna yang dipilih dalam pembuatan busana pesta malam muslimah kali ini yaitu warna alam, dimana warna hijau lumut berpadu dengan *taupe grey*.

Implementasi prinsip desain pada busana pesta malam muslimah dengan sumber ide *medusa* yaitu prinsip keselarasan atau kesatuan dalam warna unsur-unsur desain yang terlihat pada keseluruhan busana, mulai dari warna yang dipilih tidak berlebihan. Prinsip keseimbangan *simetris* yang tidak monoton, pergerakan irama yang diletakkan pada *manipulating fabric* yang berulang-ulang dari depan sampai bawah belakang.

Hasil penciptaan desain busana pesta malam muslimah dengan sumber ide *medusa* diwujudkan dalam *fashion illistrator* dibawah ini.



Gambar 45. *Fashion illistrator*

2. Hasil Pembuatan Busana

Karya busana yang dibuat melalui 3 tahap yaitu tahap persiapan, tahap pelaksanaan dan tahap evaluasi maka diperoleh tiga *piece* busana pesta malam muslimah berupa blus, outer dan kulot menghasilkan siluet X. Busana pesta malam muslimah ini merupakan perpaduan antara bahan bertekstur lembut, jatuh dan agak berkilau. Sehingga memberikan kesan kuat dan elegant ketika dikenakan.

3. Hasil Penyelenggaraan Pergelaran Busana

Pergelaran busana 2017 dengan tema *Dimantion* ini telah berhasil terselenggara pada hari Jumat, 24 Maret 2017 pada pukul 18.30 WIB di Auditorium Universitas Negeri Yogyakarta yang diikuti oleh 95 mahasiswa yang terdiri dari mahasiswa angkatan 2014 baik jenjang S1 maupun D3 serta beberapa mahasiswa angkatan 2013 baik jenjang S1 maupun D3. Pada pergelaran busana ini karya desainer tampil pada nomer urut 89 dan diperagakan oleh model Firdanisa Fitri Rahmawati.

C. Pembahasan

1. Penciptaan Desain Busana

Penciptaan desain busana pesta malam muslimah dengan sumber ide *medusa* ini sesuai dengan tema yang diangkat dalam pergelaran *Dimantion*. *Dimantion* merupakan kepanjangan dari *Disoriented of Human Perception*, yang memiliki arti kebingungan akan persepsi manusia dalam menanggapi sesuatu informasi yang seringkali bersifat

manipulatif. Sehingga menimbulkan persepsi dan pola pikir yang bercabang atau abu-abu. Dengan tema *Cryptic* dan sub tema *Critter* terinspirasi dari *medusa*.

Penciptaan desain diawali dengan menetapkan sumber ide dari inspirasi yang didapat kemudian dituangkan ke dalam *Moodboard* agar lebih mudah dipahami sehingga desain tidak menyimpang dari sumber ide yang dipilih serta *Moodboard* yang dibuat. Selain itu membuat *Design sketching*, *presentation drawing*, desain hiasan dan *fashion illustration*.

Kendala yang diperoleh dalam proses penciptaan desain yaitu bagaimana membuat konsep dengan menggabungkan perbedaan yang ditimbulkan oleh media yang merupakan makna dalam pertunjukan *Dimantion* dengan tema *Cryptic* serta sub tema *Critter* agar tetap selaras dan memiliki satu kesatuan saat diterapkan pada desain. Oleh karena itu, perlunya pemahaman lebih mengenai penerapan unsur dan prinsip desain, penguasaan sumber ide dan penerapannya agar tidak keluar dari tema pertunjukan dan juga tema *trend* yang didapatkan. Selain itu, setiap desain busana harus memiliki ciri khusus yang memperkuat sumber ide, maka busana pesta malam muslimah ini memiliki ciri khusus berupa *manipulating fabric* yang melilit pada tubuh yang menyerupai sumber ide.

2. Pembuatan Karya Busana

Tahapan-tahapan yang dilalui setelah pembuatan desain busana adalah menghasilkan desain dalam bentuk busana dengan melalui beberapa proses. Proses pembuatan busana meliputi pengambilan ukuran pada model, pembuatan pola, 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 pada saat busana masih berupa jelujuran dengan menggunakan tangan agar jika terjadi kesalahan ukuran dapat diperbaiki dengan lebih mudah tanpa harus merusak busana maupun serat kain dari busana tersebut. Setelah evaluasi kemudian dilanjutkan dengan proses penjahitan busana sampai dengan penyelesaian dan pembuatan pelengkap busana harus sudah selesai, kurang lebih 90% dari total pembuatan. Setelah tahap evaluasi proses II, tahap selanjutnya adalah penilaian gantung. Penilaian gantung dilakukan dengan memasang busana pada *dressfoam*. Aspek yang dinilai meliputi teknologi menjahit, hiasan, jatuhnya busana saat dikenakan. 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.

Kendala yang diperoleh saat pembuatan karya busana pesta malam muslimah dengan sumber ide *medusa* adalah membuat *manipulating fabric* yang membutuhkan kecermatan, ketelatenan dan juga waktu yang cukup banyak.

Ketepatan proses pengambila ukuran dan teknik menjahit menjadi kunci utama dalam pembuatan busana pesta malam muslimah ini, karena akan mempengaruhi kerapihan dan letak jatuhnya *manipulating fabric* pada busana. 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 busana adalah suatu serangkaian kegiatan peragaan busana yang menampilkan busana-busana yang diperagakan oleh model diselenggarakan oleh seseorang atau instansi tertentu. Pergelaran ini dilaksanakan dalam tiga tahap yaitu persiapan, pelaksanaan dan evaluasi. Dalam pergelaran busana sangat diperlukan 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 diadakan pada hari jumat, 24 Maret 2017 dengan

tema "*Dimantion*" yang bertempat di Auditorium UNY. Diikuti oleh 95 mahasiswa yang terdiri dari S1 Reguler maupun non reguler angkatan 2014 dan juga D3 Reguler angkatan 2014 serta beberapa mahasiswa jenjang SI dan D3 angkatan 2013. Busana yang ditampilkan adalah busana pesta malam. Acara fashion show terbagi 3 sesi yaitu S1 Kelas D, S1 Kelas A dan D3 kelas B. Dalam acara ini penyusun mendapat urutan tampil pada sesi 3 yaitu D3 dengan nomor urut 89. Pada pelaksanaan pergelaran busana ini panitia inti merekrut beberapa panitia tambahan. Karena kurangnya koordinasi antara panitia inti dengan panitia tambahan menjadikan acara ini kurang maksimal, seperti kesalahan penerima tamu. Setelah pelaksanaan dilakukan tahap selanjutnya adalah evaluasi. Hal ini dilakukan untuk mengatasi beberapa masalah yang belum terselesaikan dengan mempelajari kekurangan, dapat dijadikan sebagai pembelajaran dan dapat memperbaiki di acara-acara berikutnya.

BAB V

KESIMPULAN DAN SARAN

A. Kesimpulan

Berdasarkan rumusan penciptaan dan hasil pembahasan busana pesta malam muslimah dengan sumber ide *Medusa* diambil kesimpulan yaitu:

1. Dalam mencipta busana pesta malam muslimah dengan sumber ide *Medusa*, melalui beberapa tahapan yaitu mencari inspirasi berdasarkan hasil pengkajian (tema, *trend fashion* 2017/2018, sumber ide), pembuatan *moodboard* kemudian desain diciptakan berdasarkan unsur dan prinsip desain untuk mewujudkan *style* dan *look*. Desain disajikan ke dalam bentuk *design sketching*, *presentation drawing* dan *fashion illustration*.
2. Pembuatan busana pesta malam muslimah dengan sumber ide *Medusa* melalui tiga tahap yaitu: persiapan(pembuatan gambar kerja, pengambilan ukuran, pembuatan pola, merancang bahan dan menghitung kalkulasi harga), pelaksanaan(menata pola pada bahan, pemotongan bahan, pemberian tanda jahitan, penjelujuran, penjahitan, menghias busana) dan evaluasi(fitting I, fitting II dan evaluasi hasil) sehingga terwujud busana pesta malam muslimah dengan sumber ide *medusa* berupa 3 piece yaitu blus panjang dengan lengan licin, outer, dan juga celana kulot sehingga menghasilkan siluet X
3. Penampilan busana dalam pergelaran busana dilakukan melalui tiga tahap yaitu persiapan(pembentukan panitia, penentuan tema *Dimantion*,

penentuan tujuan pertunjukan, merancang anggaran, waktu dan tempat, penentuan dewan juri, merancang tata panggung, *lighting*, musik), pelaksanaan (grand juri eksternal, gladi resik, pelaksanaan pertunjukan busana dan pemilihan busana favorit penonton), evaluasi (kesesuaian perencanaan dengan pelaksanaan pertunjukan busana *Dimantion*). Pertunjukan busana *Dimantion* diikuti oleh 95 mahasiswa yang terdiri dari D3 dan S1 angkatan 2014, S1 dan D3 angkatan 2013 Jurusan Pendidikan Teknik Boga dan Busana Fakultas Teknik Universitas Negeri Yogyakarta. Pertunjukan ini dilaksanakan pada hari jumat tanggal 24 Maret 2017 pukul 18.30 yang bertempat di Auditorium UNY. Penyusun tampil dengan nomor urut 89 pada sesi ketiga dengan sumber ide *Medusa*, dan diperagakan oleh model Firdanisa Fitri Rahmawati.

B. Saran

1. Didalam menentukan ukuran panjang tali outer, dilakukan secara *drapping* langsung pada badan model. Sehingga hasil yang didapatkan lebih presisi. Tali outer dibuat sepanjang lebar kain vinil.
2. Pada pembuatan teknik *manipulating fabric* diperlukan ketelitian, keterampilan serta kecermatan, karena untuk mewujudkan tekstur baru yang berbeda dari pada umumnya.
3. Penyelenggaraan gelar busana hendaknya seluruh panitia lebih aktif dalam mencari informasi tentang hal-hal yang mendukung *event* pertunjukan busana seperti *institute* dan lembaga-lembaga dibidang

fashion serta desainer-desainer yang kompeten dibidangnya. Seluruh panitia haruslah mempunyai rasa tanggung jawab terhadap tugas masing-masing, disiplin waktu serta mampu bekerjasama guna mempersiapkan dan melaksanakan suatu pergelaran busana. Selain itu juga perlu adanya koordinasi dan komunikasi yang baik antar panitia sehingga tugas kepanitiaan dapat berjalan dengan baik dan sukses dan adanya panitia tambahan dalam pergelaran busana sehingga acara dapat terlaksana dengan lancar.

DAFTAR PUSTAKA

Bestari, A.G.(2011). *Menggambar Busana dengan Teknik Kering*. Klaten:PT Intan Sejati.

BD+A Design 2017. *Fashion Trend Forecasting 2017-2018 Grey Zone*. Jakarta: Indonesia Trend Forecasting

Riyanto,A.A. (2003). *Desain Busana*. Bandung: Yapemdo

Chodiyah dan Mamdy, W.A .(1982). *Disain Busana Untuk SMKK/SMTK*. Jakarta: Departemen Pendidikan dan Kebudayaan

Muliawan, P. (1997). *Analisa Pecah Model Busana Wanita*. Jakarta: PT BPK Gunung Mulia

Karomah, P (1990). *Tata Busana Dasar*. Yogyakarta: IKIP Yogyakarta

Karomah, P dan Sawitri, S.(1998). *Pengetahuan Busana*. Yogyakarta: IKIP Yogyakarta

Sawitri, S, dkk. (1997). *Tailoring*. Yogyakarta: IKIP Yogyakarta

Kamil, S.A. (1986). *Fashion Design*. Jakarta: Departemen Pendidikan dan Kebudayaan

Widarwati, S.dkk (1993). *Desain Busana I*. Yogyakarta: IKIP Yogyakarta

Widarwati, S. dkk (1996). *Desain Busana II*. Yogyakarta: IKIP Yogyakarta

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

(sumber : <http://kisahseram666.blogspot.co.id/2013/10/asal-usul-medusa-wanita-berambut-ular.html>)

(sumber:<http://www.kaskus.co.id/thread/50eee8de542acf656500000a/gorgon---medusa-monster-wanita-berambut-ular-yang-terkut/>)

<http://infodanpengertian.blogspot.co.id/2015/04/pengertiandan-jenis-tema.html>)

LAMPIRAN

SUSUNAN KEPANITIAAN *DIMANTION*

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

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

SUSUNAN ACARA PERGELARAN *DIMANTION*

Waktu	Susunan Acara	
	Panggung	Luar Panggung
17.30 – Tiket Habis		Tiket On The Spot
18.00 - selesai		OPEN GATE + Registrasi
18.05 – 18.20	Apresiasi Model Studio Pria	Slide sponsor
18.20 – 18.25	Welcome Greeting MC	Slide sponsor
18.25 – 18.35	Opening 1. Tari 2. MC muncul	
18.35 – 18.40	Pembacaan CV Juri & pemberian cinderamata	
18.40 – 19.00	Sambutan + Pembukaan 1. Rektor UNY 2. Dekan FT UNY 3. Ketua panitia <i>Dimantion</i>	
19.00 – 19.40	Fashion Show I	
19.40 – 19.50	Musik	
19.50 – 20.30	Fashion Show II	
20.30 – 20.45	Art Performance	
20.45 – 21.25	Fashion Show III	
21.25 – 21.40	Musik	
21.40 – 21.55	Musik	
21.55 – 22.00	Doorprize	
22.00 – 22.25	Awarding	
22.25 – 22.30	Penutup	

EVALUASI

Evaluasi Ketua :

1. Kepanitiaan belum sepenuhnya sempurna, masih banyak anggota yang tidak ingin bekerja sama demi keberlangsungan acara maupun demi kelancaran acara.
2. Target yang diberikan maupun yang dibuat oleh sie itu sendiri, tidak selalu dikerjakan dan seringkali tidak sesuai dengan waktu yang disepakati.
3. Mungkin dikarenakan sebagian besar panitia belum pernah menjadi panitia sebelumnya, banyak keterhambatan pada sie yang sangat penting untuk selesai diawal.
4. Masih banyak sie yang kurang berkoordinasi dengan ketua, terkait hal-hal yang berhubungan dengan kepanitiaan.
5. Banyak sie yang berjalan sendiri tanpa berkoordinasi dengan ketua.
6. Kepekaan serta kepedulian terhadap lingkungan sekitar sangat kurang, contoh kecilnya kerapihan dan membuang sampah.
7. Rasa kebersamaan antar panitia masih kurang, masih membuat kubu antar teman dan belum sepenuhnya berbaur.
8. Tingkat kesadaran untuk membuat acara menjadi lebih baik, masih sangat kurang.
9. Terkait dengan acara, pengkondisian penonton untuk duduk pada kursi yang sudah disesuaikan dengan tiket. Dikarenakan masih banyak penonton yang tidak bisa diatur sesuai hak tiket.
10. Masih banyak sikap individual dalam kepanitiaan.
11. Kepanitiaan seharusnya berdasarkan asas kebersamaan, kepercayaan dan musyawarah. Pedoman tersebut bila dipegang dengan baik, maka tidak akan terjadi banyak permasalahan internal dalam keanggotaan, baik itu dalam satu sie ataupun dalam kepanitiaan.

Bendahara:

1. masih banyak yang belum membayar iuran pokok dan masih banyak yang belum membayar denda. Sedangkan, banyak yang harus segera dilunasi terutama pada dekorasi, konsumsi dan booklet.

Sekretaris :

1. pembuatan proposal yang terkendala dengan konsultasi. Kemudian untuk sertifikat masih dalam proses.

Juri :

1. penarikan favorit yang kurang terkondisi karena tidak di tarik votingnya. menimbulkan pertanyaan

Konsumsi :

1. Terdapat sisa karena banyak tamu undangan yang tidak hadir
2. Subsidi air untuk backstage kurang banyak

Humas :

1. komunikasi dan koordinasi. Terkait dengan semua undangan. Evaluasi lebih koreksi dari sie humas mengenai koordinasi, karena untuk koordinasi itu lebih ke internal

Make up :

1. berkaitan dengan mou lebih di tegaskan lagi

Booklet :

1. kesalahan edit. Kemudian masih ada kekurangan pada pembagian goodybag mengenai isinya yang kurang lengkap (kekurangan minum, booklet, bolpoint)

Keamanan :

1. sulit mengatasi para panitia untuk parkir.

Dokumentasi :

1. teknis untuk tv di stage dan di belakang itu susah untuk di sambungkan. Kurang komunikasi untuk

Backstage and Floor Manager :

1. lebih ke penataan kursi yang mendadak. Kemudian kurangnya komunikasi antar sie dekor dokumentasi dan sie yang terkait.

Model :

1. terkendaladengn jadwal setiap anggota. Sehingga menyebabkan sedikit masal internal

Publikasi :

1. waktu. Rekomendasi untuk sie publikasi seharusnya di buat jadwal target untuk mempublikasikan acara secara terus menerus

Dekorasi :

1. banyak tambahan biaya pada saat sebelum acara pa

Acara :

1. kurang komunikasi dengan agensi mengenai music. Rekomendasi tahun yang akan datang, sie acara tidak membutuhkan juklak juknis untuk PA (mungkin untuk MP tetap harus membuat). Jangan memberi info dadakan. Untuk acara selanjutnya pengisi acaranya bisa lebih berani lagi.

Perkap :

1. kurang adanya rasa toleransi disetiap panitia. Seperti yang pernah disampaikan sebelumnya bahwa perkap hanya menyediakan kebutuhan setiap sie, bukan juga menyiapkan segalanya. Kemudian untuk seluruh peserta, kepedulian barangnya sendiri tidak ada. Untuk rekomendasi tahun depan pada "ht" itu tidak bisa jika mendadak h- beberapa jam. Mungkin bisa menjadi contoh saat mp kemarin itu masih bisa terkondisikan karena h-1 sudah di bagikan. Lebih lagi untuk komunikasi antar setiap sie pada pa kemarin sangat kacau karena harus berlarian untuk menghubungi setiap sie di audit.

Sponsor :

1. kekurangan yang ada saat pengajuan menu yang mepet pembuatan proposal sponsor yang terkendala dengan waktu. Kondisi lainnya baik-baik saja. Total sponsor yang terkumpul 4,1 jt.

TUGAS MASING-MASING SIE

a. Ketua Panitia

Tugas :

1. Bertanggungjawab atas berlangsungnya seluruh acara.
2. Mengkoordinasi seluruh kegiatan dalam kepanitiaan pagelaran busana, serta bertanggungjawab atas segala kelancaran penyelenggaraan acara.
3. Memimpin seluruh panitia sesuai dengan ketentuan-ketentuan dan kebijaksanaan yang telah diputuskan.
4. Memutuskan rumusan konsep secara detail dan mendistribusikan tugas kepada seluruh panitia.
5. Mengarahkan dan mengawasi pelaksanaan seluruh kegiatan.
6. Mencari alternative pemecahan masalah dan membuat keputusan.
7. Meminta laporan kepada setiap sie.
8. Bersama sekretaris membuat LPJ seluruh kegiatan.
9. Bertanggungjawab terhadap setiap rapat inti dan anggota.
10. Keputusan berada di ketua umum/1.
11. Koordinasi kepada coordinator setiap sie/devisi.
12. Bekerjasama dengan ketua 2 dan 3.

b. Ketua 2

Tugas :

1. Bertanggungjawab kepada ketua 1.
2. Mengkoordinasi berlangsungnya seluruh rapat.
3. Motivator bagi seluruh sie/devisi.
4. Koordinasi kepada seluruh sie untuk mengerjakan tugas dengan baik.
5. Menjalankan tugas ketua 1 jika ketua umum/1 tidak dapat melaksanakan tugasnya.
6. Bekerjasama dengan ketua 1 dan 3.

c. Ketua 3

Tugas :

1. Bertanggungjawab kepada ketua umum/1.
2. Bertanggungjawab atas terlaksananya rapat inti maupun rapat seluruh panitia.
3. Sebagai penengah masalah dan penegak kedisiplinan.
4. Menjalankan tugas ketua 1 dan 2 jika ketua umum/1 dan 2 tidak dapat melaksanakan tugasnya.
5. Bekerjasama dengan ketua 1 dan 2.

d. Sekretaris 1

Tugas :

1. Mencatat dan sebagai pengingat segala keputusan atau kebijaksanaan rapat yang telah ditetapkan dalam rapat.
2. Membuat segala proposal yang dibutuhkan, bekerjasama dengan sie yang bersangkutan.
3. Bertanggungjawab kepada ketua panitia.
4. Membuat stempel kepanitiaan.

e. Sekretaris 2

Tugas :

1. Mengurus segala kebutuhan surat menyurat seluruh panitia.
2. Mengatur keluar masuknya segala surat yang dibutuhkan oleh seluruh panitia.

3. Mengarsip segala surat yang diterima dan dikeluarkan.
4. Bertanggungjawab kepada ketua panitia.

f. Sekretaris 3

Tugas :

1. Pengadaan undangan dan sertifikat yang dibutuhkan dari semua konten acara.
2. Sebagai koordinator dalam pembuatan laporan pertanggungjawaban (LPJ) seluruh kegiatan.
3. Bertanggungjawab kepada ketua panitia.

g. Bendahara 1

Tugas :

1. Membuat rancangan anggaran biaya (RAB) seluruh kebutuhan acara.
2. Mengatur/mengkoordinasi segala kebutuhan biaya (masuk dan keluar).
3. Pembuat keputusan kebutuhan biaya.
4. Membawa/menyimpan seluruh uang dan memiliki rekening kepanitiaan.
5. Bertanggungjawab kepada ketua panitia.

h. Bendahara 2

Tugas :

1. Mengatur keluar masuknya uang dari berbagai sumber pendapatan dan pengeluaran.
2. Mencatat segala pemasukan dan pengeluaran dari berbagai sumber.
3. Meminimalisir/mengoreksi biaya yang dikeluarkan.
4. Bertanggungjawab terhadap ketua panitia.

i. Bendahara 3

Tugas :

1. Mengatur denda/ sanksi keuangan dalam kepanitiaan.
2. Menyimpan segala nota/bukti pembayaran (keluar/masuk)
3. Mengatur pembuatan LPJ keuangan dalam kepanitiaan.
4. Bertanggungjawab kepada ketua panitia.

j. Sie Sponsorship

Tugas :

1. Membuat list sponsor.
2. Mencari kontak sponsor yang dituju.
3. Mengatur dan membuat proposal sponsor.
4. Mencari dana yang dibutuhkan dengan etika yang baik.
5. Pandai dalam bernegosiasi.
6. Mempelajari semua hal yang dapat memikat hati sponsor atau donator.
7. Mengatur jadwal dengan pemberi sponsor.
8. Mengatur surat-surat yang berhubungan dengan sponsorship (tanda terima, MoU, dsb.)
9. Berperilaku baik, sopan, ramah, murah senyum, dan berpenampilan menawan.
10. Bertanggungjawab atas logo sponsor

k. Sie Humas dan penerima tamu

Tugas :

1. Mengajukan proposal dan surat-menyurat kepada jajaran dekanat dan jurusan.
2. Membuat list tamu undangan.
3. Membuat surat pemberitahuan orangtua/wali mahasiswa atas keberadaan acara.
4. Distribusi undangan.
5. Memastikan kehadiran para tamu.
6. Memberikan informasi kepada media terkait.

7. Recruitment panitia tambahan.
8. Mengatur among tamu.
9. Mendekor meja tamu berkoordinasi dengan sie dekorasi.
10. Mempersilakan tamu yang datang.
11. Menyediakan daftar tamu.
12. Memohon sambutan jajaran pejabat untuk keperluan booklet.
13. Mengkoordinasi seluruh hal yang berhubungan dengan masyarakat di luar kepanitiaan.
14. Berperilaku baik, sopan, ramah, murah senyum, dan berpenampilan menarik.

l. Sie Acara

Tugas :

1. Membuat konsep acara.
2. Mengatur dan memimpin seluruh kegiatan yang berhubungan dengan acara.
3. Membuat susunan acara (run down) secara detail dan spesifik (memuat waktu, acara, pengisi acara, perlengkapan dan tempat).
4. Mengatur waktu, tempat, dan membagi tugas masing-masing anggota sie acara.
5. Mengurus MC (mencari, mendampingi, membuat draft MC, wardrobe MC, dll).
6. Mengatur pengisi acara.
7. Mengkoordinasi pihak yang beroperasi pada saat dilaksanakan.
8. Mensosialisasikan update draft susunan acara secara detail dan spesifik kepada setiap devisi yang terkait.
9. Mengatur gladhi kotor, gladhi bersih bersama seluruh peserta dan kepanitiaan.
10. Mengatur jadwal latihan.
11. Mengurus music yang digunakan di setiap acara (welcome greetings, catwalk, awarding, music jeda, dsb).
12. Berkoordinasi kepada seluruh devisi yang terkait dengan acara.

m. Sie Juri

Tugas :

1. Mencari juri yang kompeten.
2. Membuat draft penilaian.
3. Mengatur penjurian (briefing juri, pendampingan, mengatur fee juri, sertifikat, dll).
4. Menghitung jumlah penilaian.
5. Membuat peraturan penilaian (proses dan hasil, dosen 50% juri 50%).
6. Melakukan MoU dengan para juri.
7. Mendesain trophi, membuat dan mendistribusikan trophy.
8. Membuat berita acara penjurian.
9. Menyediakan hand bouquet (buket bunga) dan bunga meja.

n. Sie Publikasi

Tugas :

1. Membuat media publikasi (poster, leaflet, teaser, segala media promo).
2. Membantu pembuatan media publikasi yang dibutuhkan oleh devisi yang lain.
3. Membuat logo acara.
4. Menyampaikan informasi kepada public tentang seluruh acara.
5. Mempublikasikan acara dengan berbagai cara yang memungkinkan.
6. Menjadi admin pada segala media social.
7. Sebagai desainer grafis (membuat tiket, undangan, logo, poster, spanduk, dsb).

o. Sie Booklet

Tugas :

1. Desainer booklet dan mencari percetakan booklet.
2. Pandai bernegosiasi.
3. Merencanakan pembiayaan pembuatan booklet.
4. Mencari photographer untuk booklet.
5. Bertanggungjawab atas seluruh isi booklet (cover, sambutan-sambutan, ukuran booklet, konten, deskripsi, list logo sponsor, dll)
6. Membuat jadwal foto booklet.

p. Sie Dokumentasi

Tugas :

1. Menyiapkan alat dokumentasi sesuai kebutuhan foto, video, dll.
2. Mencari fotografer dan videographer professional.
3. Berkoordinasi dengan sie booklet.
4. Mengedit hasil liputan yang diperoleh menjadi lebih bagus.
5. Mendokumentasikan seluruh spot yang berhubungan dengan sponsor.
6. Mengkoordinasikan hasil dokumentasi kepada pihak yang membutuhkan.
7. Berkoordinasi kepada sie publikasi untuk mempublikasikan seluruh kegiatan.
8. Mendokumentasikan seluruh kegiatan.

q. Sie Back Stage dan Floor Manager

Tugas :

1. Mengatur jalannya acara di depan dan belakang panggung.
2. Mengatur plotting tempat depan dan belakang panggung.
3. Mengatur keluar masuk jalannya model.
4. Mengatur peminjaman cermin dan mengatur kursi model.
5. Menyiapkan urutan nama model dan susunan acara di backstage.
6. Mengatur situasi yang ada di backstage dan di venue.
7. Bekerjasama dengan sie humas untuk mengatur flow seluruh tamu.
8. Mengkondisikan keadaan seluruh venue (kursi, fotografer, dll).

r. Sie Dekorasi

Tugas :

1. Mengkonsep dekorasi dan lay out venue acara.
2. Mendesain dekorasi stage dan me-lay out seluruh venue acara.
3. Membuat desain photo booth.
4. Mengatur sound system, lighting.
5. Mencari pihak yang berhubungan dengan dekorasi, stage, sound system dan lighting.
6. Dapat bernegosiasi dengan baik.

s. Sie Keamanan

Tugas :

1. Mengatur seluruh keamanan pada seluruh rangkaian acara (rapat, latihan, photo booklet, dsb).
2. Membuat lay out parker pada saat acara berlangsung.
3. Mengurus perijinan keamanan kepada dinas-dinas terkait.
4. Mengatur keamanan cuaca.
5. Mengatur kartu parkir.
6. Mengatur keamanan backstage dan seluruh venue.

7. Mengatur kedisiplinan (denda).

t. Sie Konsumsi

Tugas :

1. Mengatur segala kegiatan yang membutuhkan makanan, minuman dan snack di saat yang dibutuhkan.
2. Mencari sponsor konsumsi yang hemat tapi bagus.
3. Dapat menegosiasikan dengan baik.
4. Dapat mengatur pemilihan makanan/snack yang baik untuk disajikan.
5. Mengatur distribusi konsumsi.
6. Membuat jadwal kebutuhan konsumsi.

u. Sie Model

Tugas :

1. Mengatur pembagian kelompok tampil.
2. Mengatur blocking.
3. Mengatur jadwal latihan berkoordinasi dengan sie acara.
4. Mengatur urutan model.
5. Presensi dan menata model.
6. Mengatur pembagian tiap sesi.
7. Bekerjasama dengan sie make up dan hair do jilbab.
8. Membuat nomor tampil model.
9. Mengumpulkan desain busana yang akan dikenakan saat fashion show.
10. Bekerjasama dengan backstage mengatur keluar masuknya model.

v. Sie Make Up, Hair Do dan Jilbab

Tugas :

1. Mencari sponsor make up, hair do, dan jilbab dengan harga terjangkau tetapi bagus.
2. Mengatur rencana make up, hair do dan jilbab.
3. Mampu bernegosiasi dengan baik.
4. Mengatur jadwal make up, hair do, dan jilbab pada saat foto booklet dan acara berlangsung.
5. Mengatur alur make up model
6. Menyampaikan maksud dan tujuan kepada perias dengan baik, benar dan tepat.

w. Sie Perlengkapan

Tugas :

1. Mengurus peminjaman tempat acara berlangsung.
2. Mengatur segala perlengkapan yang dibutuhkan pada serangkaian acara.
3. Pengadaan cermin saat latihan.
4. Pengadaan sound system pada saat latihan.
5. Pengadaan/penyewaan kursi, cermin, steamer meja, standing hanger, penyediaan nampan, taplak, panggung-panggung kecil, dsb.
6. Memenuhi segala kebutuhan setiap sie yang masuk dalam ranah perlengkapan acara.



JURUSAN PENDIDIKAN TEKNIK BOGA DAN BUSANA
FAKULTAS TEKNIK
UNIVERSITAS NEGERI YOGYAKARTA

PROUDLY PRESENT

PROYEK AKHIR
DAN
KARYA INOVASI PRODUK FASHION

DIMANTION

DISORIENTED OF HUMAN PERCEPTION

MENAMPILKAN

AUDITORIUM UNY

100+ OUTFIT
TREND FORECASTING
2017/2018 : GREYZONE

24 MARET 2017
18:00- SELESAI

GOLD 50K | SILVER 40K | BRONZE 30K

(Hari Kerja, 09:00-15:00)
CP : HASNA 089674395063
SAROH 085725576929
NURUL 082118596614

dresscode : black & grey

sponsor by:



OPEN SPONSOR
WT: 089661392232


PENDIDIKAN TEKNIK BUSANA DAN TEKNIK BUSANA
FAKULTAS TEKNIK
UNIVERSITAS NEGERI YOGYAKARTA
KARYA INOVASI PRODUK FASHION DAN PROYEK AKHIR



SIE
NAMA

DIM ANTION
DISCREETED OF HUMAN PERCEPTION
ANNUAL FASHION SHOW
Keabsahan Angkutan 2014
AUDITORIUM UNY Jum'at, 24 Maret 2017
 Dresscode Black & Grey 18.00 WIB - SELESAI


PENDIDIKAN TEKNIK BUSANA DAN TEKNIK BUSANA
FAKULTAS TEKNIK
UNIVERSITAS NEGERI YOGYAKARTA
KARYA INOVASI PRODUK FASHION DAN PROYEK AKHIR



DIM ANTION
DISCREETED OF HUMAN PERCEPTION
ANNUAL FASHION SHOW
Keabsahan Angkutan 2014
AUDITORIUM UNY Jum'at, 24 Maret 2017
 Dresscode Black & Grey 18.00 WIB - SELESAI

GOLD

FAVORIT NUMBER
*Tulis Nomor Busana & Warna

TICKET NUMBER


PENDIDIKAN TEKNIK BUSANA DAN TEKNIK BUSANA
FAKULTAS TEKNIK
UNIVERSITAS NEGERI YOGYAKARTA
KARYA INOVASI PRODUK FASHION DAN PROYEK AKHIR



DIM ANTION
DISCREETED OF HUMAN PERCEPTION
ANNUAL FASHION SHOW
Keabsahan Angkutan 2014
AUDITORIUM UNY Jum'at, 24 Maret 2017
 Dresscode Black & Grey 18.00 WIB - SELESAI

BRONZE

FAVORIT NUMBER
*Tulis Nomor Busana & Warna

TICKET NUMBER


PENDIDIKAN TEKNIK BUSANA DAN TEKNIK BUSANA
FAKULTAS TEKNIK
UNIVERSITAS NEGERI YOGYAKARTA
KARYA INOVASI PRODUK FASHION DAN PROYEK AKHIR



DIM ANTION
DISCREETED OF HUMAN PERCEPTION
ANNUAL FASHION SHOW
Keabsahan Angkutan 2014
AUDITORIUM UNY Jum'at, 24 Maret 2017
 Dresscode Black & Grey 18.00 WIB - SELESAI

SILVER

FAVORIT NUMBER
*Tulis Nomor Busana & Warna

TICKET NUMBER

March 24, 2017

DIMANTION

DISORIENTED OF HUMAN PERCEPTION

PROGRAM STUDI PT BUSANA T BUSANA D3
ANGKATAN 2014

PENDIDKAN TEKNIK BOGA DAN BUSANA
FAKULTAS TEKNIK
UNIVERSITAS NEGERI YOGYAKARTA





