



**BUSANA PESTA MALAM REMAJA DENGAN SUMBER IDE
RHIZOBIUM LEGUMINOSARUM DALAM PERGELARAN
BUSANA “*DIMANTION*”**

PROYEK AKHIR

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



Disusun Oleh :

Afifatur Rohmah

NIM :14514134018

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

2017

HALAMAN PENGESAHAN

**BUSANA PESTA MALAM REMAJA DENGAN SUMBER IDE
RHIZOBIUM LEGUMINOSARUM DALAM PERGELARAN
BUSANA DIMANTION**

Oleh:

Afifatur Rohmah

Nim. 14514134018

Talah dipertahankan di depan penguji Proyek Akhir

Fakultas Teknik Universitas Negeri Yogyakarta

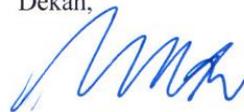
Pada tanggal 3 Mei 2017

Dan dinyatakan telah memenuhi persyaratan memperoleh gelar Ahli Madya

Dewan Penguji

Nama	Jabatan	Tanda Tangan	Tanggal
Dra.Sri Widarwati, M.Pd	Ketua Penguji		3 Mei 2017
Afif Ghurub Bestari M.Pd	Sekretaris		3 Mei 2017
Dra. Enny Zuhni Khayati, M.Kes	Penguji		3 Mei 2017

Yogyakarta, 3 Mei 2017
Fakultas Teknik Universitas Negeri
Yogyakarta
Dekan,



Dr. Widarto, M.Pd
NIP.196312301988121001 *h*

LEMBAR PERSETUJUAN

Proyek akhir yang berjudul “BUSANA PESTA MALAM REMAJA DENGAN SUMBER IDE RHIZOBIUM LEGUMINOSARUM DALAM PERGELARAN BUSANA DIMANTION” yang disusun oleh Afifatur Rohmah, NIM. 14514134018 ini telah disetujui oleh pembimbing untuk diujikan.

Yogyakarta, 17 April 2017

Dosen Pembimbing



Dra.Sri Widarwati, M.Pd

NIP.1961062219870 2001

LEMBAR PERNYATAAN

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

Yogyakarta, 12 April 2017

Yang menyatakan



Afifatur Rohmah

NIM. 14514134018

HALAMAN PERSEMBAHAN

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

1. Ibu Dra. Sri Widarwati M.Pd yang sudah membimbing saya dalam menyusun laporan Proyek Akhir ini hingga selesai.
2. Ibu Dra. Widyabakti Sabatari M.Sn yang sudah membimbing saya dari awal semester hingga akhir semester.
3. Kedua orang tua tercinta yang telah memberikan kasih sayang,semangat,doa dan motivasi serta materi yang telah diberikan untukku.
4. Teman – teman kelas B jurusan D3 Busana angkatan 2014 yang telah berjuang bersama-sama baik suka maupun duka.
5. Kakak-kakakku yang selalu memberikan support.
6. Almamaterku tercinta Universitas Negeri Yogyakarta yang telah memberi kesempatan untuk menimba ilmu.

MOTTO

 *Cintailah apa yang kamu kerjakan jangan mengerjakan apa yang kamu cintai.*

 *Hidup adalah perjuangan, hadapi dengan senyuman, nikmati dengan hati yang lapang, kuatkan dengan iman, syukuri apa yang ada karena Allah SWT memberikan kepada kita yang terbaik.*

**BUSANA PESTA MALAM REMAJA DENGAN SUMBER IDE
RHIZOBIUM LEGUMINOSARUM DALAM PERGELARAN
BUSANA “DIMANTION”**

ABSTRAK

Oleh:
Afifatur Rohmah
NIM. 14514134018

Proyek akhir mempunyai tiga tujuan, yaitu untuk: 1) dapat menciptakan desain busana pesta malam dengan sumber ide Bakteri *Rhizobium Leguminosarum* 2) dapat membuat busana pesta malam dengan sumber ide Bakteri *Rhizobium Leguminosarum* 3) Dapat menyelenggarakan pergelaran busana dengan tema “Greyzone” dan menampilkan busana pesta malam untuk remaja dengan sumber ide Bakteri *Rhizobium Leguminosarum*.

Penciptaan desain busana dimulai dengan mengkaji karakteristik busana pesta malam kemudian mengkaji sumber ide, serta menerapkan sumber ide pada pengembangan desain. Penulis mengambil bentuk bagian dalam bentuk bakteri maka terciptalah *TR Cutting* yang berada pada bolero. Proses pembuatan busana pesta melalui tiga tahap, yaitu: 1) Tahap persiapan yang meliputi penciptaan desain busana, pembuatan gambar kerja busana, gambar kerja hiasan busana, gambar kerja pelengkap busana, pengambilan ukuran, pembuatan pola kecil skala kecil 1:4, merancang bahan dan harga, pembuatan pola besar. 2) Tahap pelaksanaan meliputi peletakan pola pada badan, pemotongan dan pemberian tanda jahitan, penjelujuran dan penyambungan, evaluasi I, penjahitan, evaluasi II. 3) Tahap Evaluasi hasil. Busana pesta malam ini diperagakan dalam pergelaran busana dengan tema “*Dimantion*” dan dilaksanakan melalui tiga tahap yaitu. 1) Persiapan (penentuan tema, pembentukan panitia, menentukan tujuan pelaksanaan, penentuan waktu dan tempat, penentuan anggaran dana). 2) Pelaksanaan. 3) Evaluasi keseluruhan kegiatan pergelaran busana yaitu kurang koordinasi antar divisi yang lain sehingga terjadi kesalah pahaman, akan tetapi pergelaran berjalan dengan lancar.

Hasil dari pembuatan busana pesta ini berupa busana yang terdiri dari *longdress* yang berbentuk gaun mermaid dan bolero yang memiliki bentuk asimetris. Bahan yang digunakan antara lain: satin bridal, kain blackout, serta kain ero untuk furing. Busana ini dikenakan oleh Violina dari YAM (Yoyon AT Models) Yogyakarta dengan nomer urut 91 session ketiga. Pergelaran busana ini menampilkan 95 karya busana pesta malam dari mahasiswa S1 dan D3 yang diselenggarakan pada hari Jum’at, 24 Maret 2017 di Auditorium UNY. Hasil penyelenggaraan sangat memuaskan karena acara berjalan dengan lancar.

Kata kunci: *Busana pesta malam, Rhizobium leguminosarum, Dimantion.*

**FASHION PARTY NIGHT DAY WITH *THE IDEA OF THE RHIZOBIUM
LEGUMINOSARUM IN FASHION
FESTIVAL "DIMANTION"***

ABSTRACT

By:

Afifatur Rohmah

NIM. 14514134018

The final project has three objectives: 1) can create a night party fashion design with the idea source *Rhizobium Leguminosarum* 2) can make a night party fashion with the idea source *Rhizobium Leguminosarum* 3) Can hold a fashion show with the theme "Greyzone" and fashion show Party for teenagers with the source of *Rhizobium Leguminosarum* Bacteria idea.

The creation of a fashion design begins by examining the characteristics of a night party dress then reviewing the source of the idea, as well as applying the source of ideas to the design development. The author takes the form of part in the form of bacteria then creates TR Cutting which is on bolero. The process of making party fashions through three stages, namely: 1) Preparation stage that includes the creation of fashion design, drawing work clothing, drawing work fashion decoration, drawing work complementary clothing, size taking, small scale pattern making 1: 4, designing materials and Price, big pattern making. 2) Implementation stage includes the laying of pattern on the body, cutting and stitching marks, slicing and grafting, evaluation I, sewing, evaluation II. 3) Evaluation stage of results. Night party dress is exhibited in the fashion show with the theme "Dimantion" and implemented through three stages namely. 1) Preparation (theme determination, establishment of committees, determining implementation objectives, determining time and place, determining budget). 2) Implementation. 3) Evaluation of overall performance of fashion performance that is lack of coordination among other division so that happened misunderstanding, but the performance goes smoothly.

The result of the making of this party fashion clothing consisting of longdress in the form of mermaid and bolero dress that has an asymmetrical shape. Materials used include: satin bridal, blackout fabric, and ero fabrics for furing. This dress is worn by Violina from YAM (Yoyon AT Models) Yogyakarta with the third number 91 sequence number. This fashion show featuring 95 works of night party fashions from undergraduate and D3 students held on Friday, March 24, 2017 at UNY Auditorium. The results are very satisfactory because the event runs smoothly.

Keywords: *Night party dress, Rhizobium leguminosarum, Dimantion.*

KATA PENGANTAR

Puji syukur kehadiran tuhan yang maha Esa yang telah memberikan limpahan anugrah dan kenikmatan serta kesempatan sehingga penyusun dapat melaksanakan proyek akhir dengan Judul “Busana Pesta Malam Remaja Dengan Sumber Ide *Rhizobium Leguminosarum* Dalam Pergelaran Busana *Dimantion*” dari awal hingga proses penyusunan laporan dengan baik dan dengan pengalaman berharga yang mampu mendewasakan diri. Proyek Akhir ini mengambil sumber ide *Rhizobium Leguminosarum* ini diajukan untuk memenuhi sebagian persyaratan untuk memperoleh gelar ahli madya D3 Teknik Busana.

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

1. Ibu Dra. Sri Widarwati, M.Pd selaku dosen pembimbing Proyek Akhir
2. Ibu Dra. Widyabakti Sabatari, M.Sn selaku dosen Pembimbing Akademik
3. Bapak Triyanto, M.A, selaku Kaprodi Teknik Busana D3
4. Ibu Dr. Mutiara Nugraheni selaku Ketua Jurusan Pendidikan Teknik Boga Dan Busana Universitas Negeri Yogyakarta
5. Ibu Dra. Enny Zuhni Khayati, M.Kes dan selaku dosen penguji dalam ujian Proyek Akhir
6. Bapak Afif Ghurub Bestari, M.Pd selaku sekretaris penguji dalam ujian Proyek Akhir
7. Bapak Dr. Widarto selaku Dekan Fakultas Teknik Universitas Negeri Yogyakarta
8. Bapak Prof. Dr. Sutrisna Wibawa, M.Pd selaku Rektor Universitas Negeri Yogyakarta
9. Violina model yang membawakan karya ini dengan baik dalam pergelaran busana *Dimantion*
10. Seluruh pihak yang telah membantu sehingga Proyek Akhir ini dapat terselesaikan dengan baik .

Akhirnya, semoga segala bantuan yang diberikan semua pihak diatas menjadi amalan yang bermanfaat dan mendapatkan balasan dari Allah SWT dan laporan ini dapat bermanfaat bagi para pembaca.

Yogyakarta, 12 April 2017

Afifatur Rohmah

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL	i
HALAMAN PENGESAHAN	ii
LEMBAR PERSETUJUAN	iii
LEMBAR PERNYATAAN	iv
LEMBAR PERSEMBAHAN	v
MOTTO	vi
ABSTRAK	vii
KATA PENGANTAR	ix
DAFTAR ISI	xi
DAFTAR TABEL	xiii
DAFTAR GAMBAR	xiv
DAFTAR LAMPIRAN	xvi
BAB I. PENDAHULUAN	
A. Latar Belakang	1
B. Batasan Istilah	4
C. Rumusan Masalah	5
D. Tujuan	6
E. Manfaat.....	6
BAB II. DASAR PENCIPTAAN KARYA	
A. Trend	9
B. Tema Penciptaan	13
C. Sumber Ide	15
D. Desain Busana	20
E. Busana Pesta	47
F. Pergelaran Busana	65
BAB III. KONSEP PENCIPTAAN KARYA	

A. Konsep Penciptaan Desain Busana	76
B. Konsep Pembuatan Busana	84
C. Konsep Pergelaran Busana	86
BAB IV. PROSES, HASIL, PEMBAHASAN	
A. Proses Pembuatan Busana.....	88
1. Proses Pembuatan Desain	88
2. Proses Pembuatan Busana	96
3. Proses Pergelaran Busana	131
B. Hasil	156
1. Hasil Penciptaan desain	156
2. Hasil Pembuatan karya Busana	157
3. Hasil Pergelaran busana	158
C. Pembahasan	159
1. Penciptaan desain busana	159
2. pembuatan karya Busana	161
3. Penyelenggaraan Pergelaran busana	162
BAB V. KESIMPULAN DAN SARAN	
A. Kesimpulan	163
B. Saran	165
DAFTAR PUSTAKA	167
LAMPIRAN	

DAFTAR TABEL

Tabel 1. Keterangan pola dasar badan	103
Tabel 2. Keterangan pola lengan	104
Tabel 3. Keterangan pola dasar rok	106
Tabel 4. Kalkulasi harga	122
Tabel 5. Evaluasi proses I	127
Tabel 6. Evaluasi proses II	130
Tabel 7. Rincian anggaran pemasukan pergelaran busana Dimantion	140
Tabel 8. Rincian anggaran pengeluaran pergelaran busana Dimantion.....	142
Tabel 9. Susunan acara penilaian gantung pergelaran busana Dimantion.....	144
Tabel 10. Susunan acara Dimantion	146

DAFTAR GAMBAR

Gambar 1. Bakteri <i>Rhizobium Leguminosarum</i>	20
Gambar 2. Lingkaran warna	30
Gambar 3. <i>Moodboard</i>	81
Gambar 4. Visualisasi penerapan tema, trend, sumber ide, unsur-unsur dan prinsip desain busana pesta tampak depan.....	82
Gambar 5. Visualisasi penerapan tema, trend, sumber ide, unsur-unsur dan prinsip desain busana pesta tampak belakang.....	83
Gambar 6. <i>Moodboard</i>	89
Gambar 7. Desain sketsa tampak depan.....	91
Gambar 8. Desain presentasi tampak depan	93
Gambar 9. Desain presentasi tampak belakang	94
Gambar10. Desain hiasan <i>slash quilting</i>	95
Gambar 11. Desain hiasan <i>TR Cutting</i>	95
Gambar 12. Desain hiasan tali sepatu	96
Gambar 13. Gambar kerja gaun bagian depan	97
Gambar 14. Gambar kerja gaun bagian belakang	98
Gambar 15. Gambar kerja hiasan busana <i>slash quilting</i>	99
Gambar 16. Gambar kerja hiasan busana <i>TR Cutting</i>	99
Gambar 17. Gambar kerja hiasan busana tali sepatu	99
Gambar 18. Pola dasar bagian depan dan belakang	102
Gambar 19. Pola dasar lengan	104
Gambar 20. Pola dasar rok	105
Gambar 21. Pecah pola gaun bagian atas	107
Gambar 22. Pecah pola gaun bagian bawah	108
Gambar 23. Pecah pola bolero bagian kanan depan	110
Gambar 24. Pecah pola bolero bagian kiri depan	110
Gambar 25. Pecah pola bolero bagian belakang	111

Gambar 26. Pecah pola bolero bagian lengan	111
Gambar 27. Pecah pola lapisan leher bolero bagian depan	112
Gambar 28. Pecah pola lapisan leher bolero bagian belakang	112
Gambar 29. Pecah pola lapisan lengan bolero	112
Gambar 30. Pola dasar <i>TR Cutting</i>	113
Gambar 31. Pecah pola <i>TR Cutting</i>	113
Gambar 32. Rancangan bahan utama skala 1:4	116
Gambar 33. Rancangan bahan utama skala 1:4	117
Gambar 34. Rancangan bahan utama skala 1:4	118
Gambar 35. Rancangan bahan furing skala 1:4	119
Gambar 36. Rancangan bahan furing skala 1:4	120
Gambar 37. Rancangan bahan furing skala 1:4	121
Gambar 38. Desain panggung dimantion	149
Gambar 39. <i>Fashion illustration</i>	156

DAFTAR LAMPIRAN

1. Susunan panitia pergelaran busana Proyek Akhir 2017 “Dimantion”
2. Foto desainer dengan model
3. Hasil karya busana pesta tampak depan
4. Hasil karya busana pesta tampak belakang
5. Desain banner Dimantion
6. Desain Pamflet Dimantion
7. Desain logo Dimantion
8. Desain goodybag Dimantion
9. Desain tiket Dimantion
10. Desain kartu nama panitia Dimantion
11. Desain undangan Dimantion
12. Desain cover booklet Dimantion

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Fashion di dunia saat ini berkembang sangat pesat dan menuntut setiap orang untuk ikut dalam mengembangkan kreatifitas dalam bidang fashion. Perkembangan fashion dipengaruhi oleh *Trend* yang ada di masa ini. *Trend* dapat berganti secara cepat sehingga perkembangan fashion pun semakin cepat seperti sekarang, perkembangan busana pesta juga berkembang pesat seiring perkembangan fashion dunia. Dulu busana pesta identik dengan busana yang mewah dan glamour, namun perkembangan busana pesta semakin simple seiring dengan banyaknya aktivitas pemakai sehingga mendorong pemakai untuk memilih busana pesta yang mempermudah saat digunakan untuk kondisi apapun. Namun hal ini menjadi masalah karena pemakai hanya mengambil kepraktisan dalam memakai busana pesta tanpa memperhatikan tema pesta yang dihadiri.

Dalam menciptakan suatu desain busana, penuangan ide kreatif sangat diperlukan untuk menciptakan suatu ide busana. Ide dapat diambil dari berbagai hal yang ada di sekeliling kita. Misalnya, dari peristiwa yang sedang terjadi, dari bentuk-bentuk alami, dapat pula dari model busana yang telah ada dan kemudian dikembangkan ke dalam model busana yang baru. Sebetulnya dalam pembuatan dan pemilihan busana pesta sangat mudah. Seharusnya selain memperhatikan *trend*, dalam penggunaan busana pesta pun harus memperhatikan beberapa aspek diantaranya kesesuaian pemakai dan kepribadian pemakai itu sendiri.

Universitas Negeri Yogyakarta khususnya Fakultas Teknik memiliki program studi Teknik Busana yang merupakan lembaga pendidikan yang memberikan kesempatan kepada mahasiswa untuk menuangkan ide dan kreatifitas dalam bidang busana yang bertujuan untuk melahirkan desainer-desainer baru yang mampu melihat dan menyikapi setiap perubahan yang terjadi pada dunia mode yaitu melewati mata kuliah Proyek Akhir. Disini mahasiswa dituntut menciptakan suatu desain busana yang direalisasikan menjadi busana dan ditampilkan dalam bentuk suatu pergelaran.

Proyek Akhir tahun 2017 akan menampilkan pergelaran busana yang bertema *Dimantion* yaitu pergelaran busana yang menampilkan tentang penggambaran kehidupan manusia saat ini yang dipenuhi dengan kebimbangan untuk menentukan antara yang benar dan yang salah yang disebabkan banyaknya berita yang dimanipulasi seiring perkembangan *NET* (Sosial Media). Di masa sekarang *NET* banyak mempengaruhi kehidupan manusia salah satunya adalah manusia di masa sekarang menjadikan *NET* sebagai salah satu sumber acuan yang belum tentu terbukti kebenarannya. Mengingat tema *Dimantion* sebelumnya belum pernah diangkat sebagai tema pagelaran busana, sebagai seorang desainer, dapat berpartisipasi mengangkat tema *Dimantion* dengan menciptakan desain busana yang menggambarkan suatu peradaban umat manusia di masa sekarang yang susah membedakan antara yang benar dan yang salah, selain itu tema *Dimantion* sendiri mengacu pada Trend Fashion 2017 yang terbagi menjadi 4 tema besar yaitu: *Archean*, *Vigilant*, *Cryptic* dan *Digitarian*. Trend fashion 2017 ini menggambarkan tentang keadaan manusia pada masa sekarang yang ketergantungan dengan *NET*.

Pergelaran ini diharapkan dapat lebih memunculkan karakter diri mahasiswa untuk mengembangkan kreatifitas tanpa batas dalam menciptakan suatu karya baik karya seni maupun karya teknologi yang akan berguna bagi pendidikan tentunya.

Pada kesempatan ini, penulis mengambil sumber ide “Bakteri *Rhizobium Leguminosarum*” dimana bakteri tersebut merupakan Bakteri yang membantu tanaman mendapatkan nitrogen, sedangkan bakteri mendapatkan makanan dari tanaman kacang tanah. Penulis ingin mewujudkan busana pesta melalui sumber ide yang unik, dimana bakteri *rhizobium leguminosarum* belum terlalu banyak dikenal oleh masyarakat, diharapkan melalui sumber ide ini masyarakat lebih mengetahui bahwa di dalam tanah terdapat bakteri yang saling bersimbiosa dengan tanaman kacang tanah untuk mendapatkan makanan yang kemudian dituangkan melalui karya busana pesta malam. Sumber ide bakteri *rhizobium leguminosarum* diterapkan pada busana pesta malam ini melalui *TR Cutting, slash quilting* dan juga aplikasi yang menyerupai bintil kacang akar tanah. Pada penerapan bentuk bakteri ini penulis ingin memunculkan kesan unik. Desain busana pesta malam ini mempunyai karakter aplikasi yang khas dan sangat cocok digunakan untuk wanita remaja usia 18-23 tahun.

Kaitan sumber ide dengan busana pesta malam yang dibuat dapat dilihat dari siluet, *manipulating fabric* dan detail busana. Warna busana ini menggunakan perpaduan warna indigo dan warna abu-abu sesuai dengan tema busana yaitu *premiergenial*.

Busana pesta malam dengan sumber ide bakteri *rhizobium leguminosarum* ini akan ditampilkan dalam bentuk fashion show pada hari sabtu, 25 Maret 2017 di

gedung Auditorium Universitas Negeri Yogyakarta. Tujuan diselenggarakan pertunjukan ini adalah untuk mendapatkan respon dari masyarakat untuk memberikan penilaian terhadap hasil karya mahasiswa.

B. Batasan Istilah

Batasan istilah digunakan penulis agar dalam penulisan laporan Tugas Akhir ini tidak menyimpang dari tujuan, maka penulis memberikan batasan istilah. Adapun batasan istilah dalam pembuatan laporan ini adalah:

1. Busana Pesta malam

Busana pesta malam adalah busana pesta yang dikenakan pada kesempatan pesta di malam hari yang memiliki karakteristik berupa gaun panjang yang pas badan dengan kain yang terkesan mewah seperti chiffon, velvet, satin, sutera. Gaun dengan siluet sheath, mermaid, atau A-Line, dapat bertali satu, berbentuk halter atau berlengan.

2. Remaja

Penerapan busana pesta malam ini, penulis membuat busana pesta untuk wanita remaja usia 18-23, karena busana pesta malam ini memiliki karakteristik unik yang sesuai untuk wanita remaja.

3. Sumber ide

Sumber ide adalah segala sesuatu yang dapat menimbulkan ide seseorang untuk menciptakan desain baru. Dalam Proyek Akhir ini penulis mengambil sumber ide bakteri *rhizobium leguminosarum* untuk diangkat menjadi sumber ide dalam pagelaran busana yang bertema *Dimantion*.

4. Bakteri *rhizobium leguminosarum*

Bakteri *rhizobium leguminosarum* merupakan bakteri yang membantu tanaman kacang tanah mendapatkan nitrogen, sedangkan bakteri mendapatkan makanan dari sel-sel yang terdapat pada tanaman kacang tanah.

5. Pergelaran busana

Pergelaran busana adalah cara memperkenalkan atau menunjukkan hasil karya kepada masyarakat luas dan merupakan cara untuk melakukan komunikasi antara penipta karya busana dan penikmat karya busana yang bersifat dinamis.

6. Dimantion

Dimantion (*Disoriented Of Human Perception*) yang memiliki arti kebingungan akan persepsi manusia dalam menanggapi suatu informasi yang seringkali bersifat *manipulative*. Informasi *manipulative* ini dipicu oleh pergerakan *NET* (Sosial Media). Berita yang muncul memanipulasi rasa dan merubah jalan pikir manusia dalam waktu sepersekian detik. Manusia menjadi bingung dengan buramnya batas antara baik dan jahat.

Berdasarkan beberapa penjelasan diatas, penulis membuat busana pesta malam yang cocok digunakan untuk wanita remaja usia 18-23 tahun, busana pesta malam ini mengambil sumber ide dari benda-benda alam yaitu bakteri *rhizobium leguminosarum* yang diterapkan ke dalam busana pesta malam dan untuk ditampilkan dalam pergelaran busana *Dimantion*.

C. Rumusan masalah

1. Bagaimana mencipta desain busana pesta malam dengan sumber ide bakteri *rhizobium leguminosarum* dalam pergelaran busana *Dimantion*?

2. Bagaimana membuat busana pesta malam dengan sumber ide bakteri *rhizobium leguminosarum* dalam pergelaran busana *Dimantion*?
3. Bagaimana menyelenggarakan pergelaran busana dengan tema *Dimantion* yang menampilkan busana pesta malam dengan sumber ide bakteri *rhizobium leguminosarum*?

D. Tujuan

Sesuai dengan masalah tersebut diatas, tujuan yang ingin dicapai adalah :

1. Mencipta desain busana pesta malam dengan sumber ide bakteri *rhizobium leguminosarum* dalam pergelaran busana *Dimantion*
2. Membuat busana pesta malam dengan sumber ide bakteri *rhizobium leguminosarum* dalam pergelaran busana *Dimantion*
3. Menyelenggarakan pergelaran busana dengan tema *Dimantion* yang menampilkan busana pesta malam dengan sumber ide bakteri *rhizobium leguminosarum*

4. Manfaat

1. Bagi Penulis

- a. Menerapkan konsep pengetahuan yang dimiliki oleh penulis dalam sebuah karya busana.
- b. Mengembangkan kreatifitas penulis dalam menciptakan suatu karya busana mulai dari mendesain busana sampai hasil akhir sebuah karya busana, dimana busana tersebut siap untuk dipamerkan kepada masyarakat.
- c. Mendapatkan pengalaman menggelar pagelaran busana serta pengelolaan manajemen pagelaran busana.

- d. Sarana belajar berorganisasi, bekerjasama dan bertanggung jawab dalam bentuk kepanitiaan peragaan busana.
- e. Menambah pengalaman dalam hal penulisan karya ilmiah guna mempertanggung jawabkan hasil yang telah dicapai, yaitu dalam hal pembuatan busana pesta malam dengan sumber ide bakteri *rhizobium leguminosarum*.

1. Bagi Institusi Pendidikan

- a. Menunjukkan eksistensi Program Studi Teknik Busana, Fakultas Teknik, Universitas Negeri Yogyakarta.
- b. Melahirkan desainer-desainer muda yang berbakat sehingga siap kerja dan mampu bersaing dalam bidang usaha fashion.
- c. Melahirkan tenaga ahli pendidik untuk program studi Pendidikan Teknik Busana.

2. Bagi Pemerhati Busana dan Masyarakat

- a. Mengetahui eksistensi Universitas Negeri Yogyakarta yang memiliki Jurusan Pendidikan Teknik Boga dan Busana sebagai sarana untuk mengembangkan ketrampilan dalam bidang busana pada khususnya.
- b. Memperoleh informasi bahwa Jurusan Pendidikan Teknik Busana, Fakultas Teknik, Universitas Negeri Yogyakarta terdapat desainer-desainer muda berbakat yang siap bekerja di bidang keahliannya.
- c. Mendapatkan berbagai referensi desain busana pesta malam dengan sumber ide keadaan manusia yang sedang berlangsung dengan mengacu Trend 2017.

- d. Mengetahui dan dapat menganalisis keadaan dimana manusia banyak terjadi perubahan dan dapat memvisualisasikan pada hasil karya busana yang diciptakan.

BAB II

DASAR PENCIPTAAN KARYA

A. TREND

1. Pengertian Trend

Trend merupakan suatu metode analisis yang ditunjukkan untuk melakukan suatu estimasi atau peramalan pada masa yang akan datang. Sedangkan menurut Sri Widarwati (1996:22) Trend adalah kecenderungan akan suatu gaya busana tertentu. Untuk melakukan peramalan dengan baik maka dibutuhkan berbagai macam informasi yang cukup banyak dan diamati dalam periode waktu yang relatif cukup panjang, sehingga hasil analisis tersebut dapat mengetahui sampai berapa besar fluktuasi yang terjadi dan faktor-faktor apa saja yang mempengaruhi terhadap perubahan tersebut.

Berdasarkan pendapat diatas, trend merupakan suatu metode analisis yang digunakan untuk menentukan suatu gaya busana pada waktu tertentu. Didalam menganalisis trend hal yang paling menentukan adalah kualitas dan keakuratan dari data-data yang diperoleh, serta waktu atau priode dari data-data tersebut dikumpulkan. Jika data yang dikumpulkan tersebut semakin banyak maka semakin baik pula estimasi atau peramalan yang diperoleh. Sebaliknya, jika yang dikumpulkan semakin sedikit maka hasil estimasi atau peramalannya akan semakin jelek.

2. Trend Greyzone 2017

Trend Greyzone 2017 muncul dengan inovasi-inovasi baru yang merupakan perpaduan elemen-elemen yang tidak menyolok dengan desain yang simple namun tetap terlihat elegan. Sebagian besar dari inovasi itu dimungkinkan oleh adanya perkembangan teknologi baru yang masih penuh dengan eksplorasi. Berikut pengelompokan trend 2017 menurut Trend Forecast (2017-2018) :

a. ARCHEAN

Archean sebagai salah satu tema yang diilhami oleh berbagai bentuk dan warna tampilan material purba yang telah berinteraksi dengan alam (angin,air,sinar matahari) ada bentuk yang menyerupai bongkahan karang yang berkesan kasar. Tema Archean dibagi dalam beberapa sub tema, diantaranya adalah :

1. *Tectonic*

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

2. *Primigenial*

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

3. *Residum*

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

b. **VIGILANT**

Ciri kuat dalam Vigilant adalah neobasic, perpaduan kontras namun tenang antara gaya konservatif dengan modern, gaya timur dengan barat, kesederhanaan dengan kecanggihan.

1. *Numericraft*

Inspirasi dari bentuk yang dihasilkan dari pengolahan yang cermat seperti dengan teknologi computer.

2. *Affix*

Keistimewaan dalam thema Affix ini terletak pada keunikan yang bervariasi dalam tehnik pasang dan sambung untuk menggabungkan material yang berbeda.

3. *Substansial*

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

c. **CRYPTIC**

Merepresentasikan kelompok individu yang cerdas, optimis dan ambisius. Banyak ditampilkan detail dan warna yang diilhami oleh klorofil, sel dan molekul.

Kesan hitech muncul dari bentuk-bentuk modular yang disusun secara sistematis, melalui kecermatan dan keterampilan tingkat tinggi.

1. *Responsive*

Diilhami oleh bentuk modular yang mengingatkan pada bentuk organisme yang memiliki respon yang tinggi terhadap habitatnya dan memiliki kemampuan bertahan hidup tinggi.

2. *Iridescent*

Memiliki susunan yang kompleks dan karakter estetika warna warni metal dan tumpukan atau jalinan material yang menciptakan kesan keindahan penuh misteri.

3. *Critter*

Creppy mengingatkan kita pada sosok sosok makhluk aneh dalam film fiksi ilmiah. Kesan high-tech dimunculkan dengan pemakaian bahan bahan metalik.

d. DIGITARIAN

Secara keseluruhan gaya digitarian tampil casual ambiguous, dimana prinsip-prinsip disain tidak lagi menjadi pakem. Masing-masing gaya muncul kembali dengan tampilan baru yang lebih segar.

1. *Post Dynamic*

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

2. *Prodigy*

Menampilkan garis-garis extreme yang memberi kesan dinamis, kuat sebagai symbol dari supremasi dan ego yang tinggi.

3. *Alpha Grid*

Warna, garis dan bentuk geometris didesign dengan seksama dan penuh perhitungan sebagai aksan dan detail busana, memberi kesan bermain dan menyenangkan.

Berdasarkan penjelasan diatas dapat disimpulkan bahwa Trend *Greyzone* merupakan penggambaran keadaan manusia pada masa sekarang yang susah membedakan mana yang benar dan mana yang salah, berita yang bersumber dari *NET* langsung disimpulkan tanpa mengkajinya terlebih dahulu sehingga menjadikan manusia bingung antara berita yang benar dan yang salah.

Busana pesta malam yang penulis ciptakan berdasarkan sub tema *primigenial* dan mengangkat hubungan simbiosis antar organisme makhluk hidup sehingga sumber ide yang diambil cocok dengan sub tema *primigenial*.

B. TEMA PENCIPTAAN

1. Pengertian tema

Menurut The Liang Gie (1976), secara garis besar tema merupakan ide pokok yang dipersoalkan dalam karya seni. Ide pokok suatu karya seni dapat dipahami atau dikenal melalui pemilihan *subject matter* (Pokok soal) dan judul karya. Pokok soal dapat berhubungan dengan nilai estetis atau nilai kehidupan, yakni berupa objek-objek alam kebendaan, suasana atau peristiwa yang metafora atau alegori.

a. Tema Proyek Akhir Tahun 2017 “Dimantion”

Tema besar yang diambil oleh Jurusan Pendidikan Teknik Busana dalam pergelaran busana adalah Dimantion.

Dimantion (*Disoriented Of Human Perception*) diambil dari kata *Disoriented*(Kebingungan), *Human*(Manusia), *Perception*(Persepsi,tanggapan daya memahami/menanggapi sesuatu).

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

Sejarah manusia membuktikan, bahwa kegelapan dan cahaya adalah bagian dari kehidupan manusia, yang memiliki kemampuan untuk menyesuaikan diri dan bertahan dalam beragam kondisi kehidupan, tertanam dalam gen kita selama ribuan tahun sejarah manusia. Karena itu, meski didominasi oleh kegelapan, dimana kebenaran atau kesalahan menjadi sesuatu yang relatif dan abu-abu,

namun bukan berarti tidak ada warna atau harapan yang mungkin muncul akibat adaptasi kemanusiaan kita terhadap masa yang bisa memberikan kecerahan harapan dan stabilitas system kehidupan.

Tema *Dimantion* memiliki makna kebingungan akan persepsi manusia dalam menanggapi sesuatu yang sering kali bersifat *manipulative* (yang benar dipandang buruk dan yang salah dipandang baik). Informasi *manipulative* ini dipicu oleh pergerakan *NET* (Media Sosial). Berita yang tidak terbukti kebenarannya dapat merubah pandangan serta jalan pikiran seseorang dengan cepat.

C. SUMBER IDE

1.Pengertian Sumber Ide

Sumber ide adalah sesuatu sumber yang dapat merangsang lahirnya suatu kreasi (Widjningsih, 1982), sedangkan menurut Sri Widarwati (2000: 58) sumber ide adalah segala sesuatu yang ada di alam yang dapat dijadikan sumber informasi oleh desainer untuk menciptakan desain-desain yang baru.

Berdasarkan pendapat diatas maka dapat disimpulkan bahwa sumber ide adalah sesuatu yang dapat dijadikan sumber atau informasi dalam menciptakan suatu desain.

2.Penggolongan Sumber Ide

Menurut Sri Widarwati (1996: 58), secara garis besar sumber ide dapat dikelompokkan menjadi tiga, yaitu :

- a. Sumber ide dari penduduk dunia atau pakaian daerah penduduk di Indonesia, seperti kebaya Jawa, kimono Jepang, pakaian penduduk Cina, dan lain-lain.
- b. Sumber ide dari benda-benda alam, seperti bentuk dan warna dari tumbuh-tumbuhan, binatang, gelombang laut, bentuk awan dan bentuk benda geometris.

- c. Sumber ide dari peristiwa-peristiwa penting Nasional maupun Internasional, seperti PON, Olimpiade, Sea Games, Asean Games, ataupun Proklamasi Kemerdekaan RI 17 Agustus dan lain-lain.

Dari ketiga kelompok sumber ide tersebut, penulis mengambil kelompok sumber ide dari benda-benda alam, yaitu penulis mengambil sumber ide bakteri *rhizobium leguminosarum*.

3. Penerapan sumber ide

Untuk menerapkan sumber ide tidak perlu diambil secara keseluruhan, akan tetapi dapat diambil bagian-bagian tertentu yang menjadi ciri khas atau keistimewaan dari sumber ide tersebut. Misalnya kekhususan atau keistimewaan dari sumber ide tersebut. Menurut Sri widarwati (1996:59) hal yang dapat dijadikan sumber ide tersebut 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

Berikut merupakan penerapan ciri khas sumber ide bakteri *rhizobium leguminosarum* dalam penciptaan desain busana diantaranya:

- a. Mengambil ciri khas bentuk dari bakteri tersebut yang berbentuk oval dan berlapis yang diterapkan menggunakan *TR Cutting*
- b. Mengambil ciri khas tekstur dari bakteri tersebut yaitu tekstur berbulu dan halus yang diterapkan pada bolero.
- c. Mengambil bentuk khas dari bintil akar kacang tanah yang dijadikan sebagai aplikasi dan dibuat dengan menggunakan tali sepatu.

Berdasarkan penjelasan di atas dapat disimpulkan bahwa dengan mengambil bagian-bagian tertentu yang menjadi ciri khas atau keistimewaan dari sumber ide tersebut dan mengetahui detail-detail dari suatu ide yang akan dipakai, seorang desainer dapat mencipta suatu busana kreasi baru. Untuk busana pesta malam ini, penulis mengambil sumber ide dari benda-benda alam, dimana bakteri *rhizobium leguminosarum* yang hidup di tanah dan saling bersimbiosis dengan tanaman kacang tanah.

4. Teori Pengembangan Sumber Ide

Dalam menciptakan *mode* suatu busana yang baru didasarkan pada sumber benda-benda yang ada di museum menurut Moorning yang dikutip oleh Kamil (1986: 30), ada beberapa langkah yang harus diperhatikan, yaitu :

- a. Membuat busana asli dengan bahan tekstil masa kini dan disebarakan ke pasaran menurut musim yang sesuai dengan busana yang diciptakan.
- b. Mengambil ide dari salah satu bagian yang asli dan diperbaharui sesuai dengan yang sedang *in* pada saat ini. Misalnya : lengan, garis leher busana pesta dan sebagian dari pengembangan potongan busana.
- c. Mempelajari sejarah dari busana yang bersangkutan dan menikmati keindahan dari busana tersebut. Setelah itu detail-detail yang pasti dilupakan dikembangkan kembali. Kemudian mulai dengan menciptakan koleksi baru tanpa meniru model aslinya.

Sedangkan menurut Dharsono Sony Kartika (2004) terciptanya suatu karya melewati proses yang panjang. Salah satu proses di dalam penciptaan karya tersebut adalah proses desain. Proses desain adalah proses dimana seorang kreator mampu mengolah, membuat, dan menggayakan berbagai wujud bentuk ataupun obyek. Ada beberapa teknik mengubah atau mengolah wujud obyek penciptaan karya, yaitu:

a. Stilasi

Stilasi merupakan perubahan bentuk untuk mencapai bentuk keindahan dengan cara menggayakan objek yang digambar. *Stilasi* merupakan cara untuk menggambarkan sumber ide dengan cara menggambar suatu objek yang dimasukkan kedalam suatu desain tetapi tidak merubah karakter atau bentuknya, misal menggunakan objek sumber ide busana cina dan yang diambil adalah kerahnya.

b. Distorasi

Distorsi merupakan penggambaran bentuk yang menekankan pada pencapaian karakter, dengan cara menyangatkan wujud-wujud tertentu pada benda atau objek yang digambar.

c. Transformasi

Transformasi adalah penggambaran bentuk yang menekankan pada pencapaian karakter dengan cara memindahkan wujud atau figur dari objek lain ke objek yang digambar.

d. Deformasi

Deformasi adalah penggambaran bentuk yang menekankan pada interpretasi karakter, dengan cara mengubah bentuk objek dengan cara menggambarkan objek tersebut dengan hanya sebagian yang dianggap mewakili, atau pengambilan unsur tertentu yang mewakili karakter hasil interpretasi yang bersifat sangat hakiki.

Dari uraian di atas dapat diambil kesimpulan bahwa proses pengembangan suatu ide yang dituangkan dalam mencipta busana dapat melalui beberapa teknik seperti *stilasi*, *distorsi*, *transformasi* dan *deformasi*, apapun teknik pengembangan

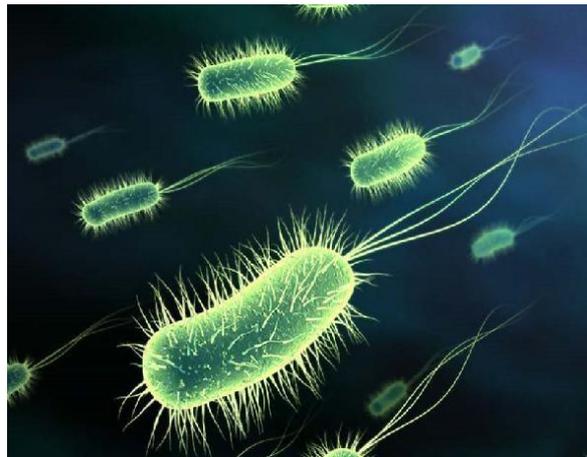
yang digunakan sumber ide yang akan dituangkan ke dalam desain busana harus jelas.

5. Sumber Ide “*Rhizobium Leguminosarum*”

Pemilihan sumber ide yang perancang pilih dalam menciptakan busana pesta malam dengan tema “*Dimantion*” adalah Simbiosis Kacang Tanah Dengan *Rhizobium Leguminosarum*. Bakteri nitrogen atau dikenal juga sebagai bakteri pengikat nitrogen adalah kelompok bakteri yang mampu mengikat nitrogen (terutama N_2) bebas di udara dan mereduksinya menjadi senyawa amonia (NH_4) dan ion nitrat (NO_3^-) oleh bantuan *enzim nitrogenase*.

Menurut Koes Irianto (2007:145), Tanaman kacang tanah dan bakteri membentuk “*Sistem Penambatan Nitrogen Simbiotik*” dalam hal ini tumbuhan maupun bakteri mendapatkan keuntungan dari hubungan tersebut sehingga termasuk kedalam simbiosis mutualisme.

Sedangkan menurut H.M Subandi (2014:60) Bakteri rhizobium dapat memfiksasi nitrogen atmosfer hanya di dalam nodula akar, sehingga bakteri rhizobium adalah obligat simbiotik pemfiksasi nitrogen. *Rhizobium* (yang terkenal ialah *Rhizobium Leguminosarum*) adalah basil *Gram negative* yang merupakan penghuni biasa di dalam tanah. Bakteri ini masuk melalui bulu-bulu akar tanaman kacang tanah dan menyebabkan jaringan agar tumbuh berlebih-lebihan sehingga menjadi bintil akar yang akhirnya menjadi kacang tanah. Bakteri tersebut hidup dalam sel-sel akar dan mendapatkan makanannya dari sel-sel tersebut (D. Dwidjoseputro:1978:170).



Gambar 1. Bakteri *Rhizobium Leguminosarum*
(Sumber. Cristal Firdaus. 2015. *Agroteknologi*)

Kesimpulan yang dapat diambil dari beberapa penjelasan tersebut adalah bakteri *rhizobium leguminosarum* merupakan bakteri yang membantu tanaman kacang tanah mendapatkan nitrogen, sedangkan bakteri mendapatkan makanan dari sel-sel yang terdapat pada tanaman kacang tanah. Pada busana pesta malam ini dikembangkan dengan teknik dimana bentuk bakteri diaplikasikan menggunakan *TR cutting* yang berbentuk oval, sedangkan tekstur dari bakteri tersebut diaplikasikan menggunakan slash quilting untuk mendapatkan tekstur berbulu yang halus. Pada bagian gaun diselipkan aplikasi yang berupa tali sepatu yang diberi bintil-bintil sebagai penggambaran dari bintil akar kacang tanah.

D. DESAIN BUSANA

1. Desain Busana

a. Pengertian desain busana

Desain adalah suatu rancangan atau gambaran suatu objek atau benda yang dibuat berdasarkan susunan garis, bentuk dan tekstur (Sri Widarwati, 1993: 2).

Sedangkan menurut Widjiningsih (1982:1) desain adalah suatu rancangan gambar yang nantinya akan dilaksanakan dengan tujuan tertentu, yang berupa susunan garis, bentuk, warna dan tekstur. Kemudian menurut Arifah A.riyanto (2003) desain adalah rancangan sesuatu yang dapat diwujudkan pada benda nyata atau perilaku manusia yang dapat dirasakan, dilihat, dan diraba.

Berdasarkan pengertian diatas, dapat disimpulkan bahwa desain adalah suatu rancangan yang tersusun dari garis, bentuk, warna, dan tekstur yang kemudian dapat diwujudkan menjadi benda nyata.

b. Penggolongan Desain

Menurut Sri Widarwati (2000) desain dibagi menjadi dua macam :

1) Desain Struktur

Desain struktur adalah susunan dari garis, bentuk, warna dan tekstur dari suatu benda, baik bentuk benda yang mempunyai ruang maupun gambaran dari suatu benda. Desain struktur dapat berbentuk benda tiga ukuran, maupun gambaran dari suatu benda dan dikerjakan diatas kertas. Desain struktur dalam busana mutlak harus dibuat dalam suatu desain dan disebut siluet, macam-macam siluet adalah siluet A, siluet Y, siluet I, siluet S, siluet H dan bustle (Porrie Mauliawan). Sedangkan menurut Chodiyah dan wisri A.Mamdy (1982:2) siluet ada empat macam yaitu:

- a. Siluet S, yaitu siluet yang berpinggang kecil dan menggebu pada bagian badan dan pinggul
- b. Siluet A, yaitu siluet yang garisnya sempit dibagian atas dan mengembang pada bagian bawah seperti huruf A.
- c. Siluet H, yaitu siluet yang garis sisinya lurus dari atas kebawah, disebut juga siluet tabung.
- d. Siluet bustle, yaitu siluet yang mempunyai bentuk menonjol pada bagian belakang atau pinggul, hanya bisa terlihat dari samping.

Dari penjelasan diatas, dapat ditarik kesimpulan yaitu disain struktur merupakan penggambaran dari garis, bentuk, warna dan tekstur dari suatu benda yang diterapkan pada busana untuk menentukan ukuran/siluet dari busana tersebut.

Penerapan disain struktur pada busana pesta malam ini dapat dilihat dari bagian gaun yang bersiluet S dimana bentuk dari gaun busana pesta malam ini mengembang pada bagian badan kemudian mengecil pada bagian pinggang dan mengembang kembali pada bagian pinggul. Dimana busana yang bersiluet S sangat cocok dikenakan oleh seseorang yang bentubuh ideal.

2) Desain Hiasan

Desain hiasan dapat dibuat untuk memperindah desain struktur baik desain hiasan saja maupun mempunyai fungsi ganda (Arifah A. Riyanto, 2003:68). Sedangkan menurut Widjningsih (1982:1) disain hiasan merupakan disain yang berfungsi untuk memperindah suatu benda yang akan dibuat. Desain hiasan adalah desain yang memperindah permukaan desain strukturnya (Chodiyah dan Wisri A Mamy, 1982:2). syarat-syarat desain hiasan sebagai berikut :

- a. Hiasan harus dipergunakan secara terbatas atau tidak berlebihan
- b. Hiasan harus diletakkan sesuai dengan bentuk strukturnya
- c. Cukup ruang untuk latar belakang, yang memberikan efek kesederhanaan dan keindahan terhadap desain yang dibuat
- d. Bentuk latar belakang harus dipelajari secara teliti untuk menempatkan hiasan busana agar terlihat seimbang
- e. Hiasan harus cocok dengan bahan desain strukturnya dan sesuai dengan cara pemeliharaannya

Dari penjelasan diatas dapat ditarik kesimpulan yaitu desain hiasan merupakan desain yang dibuat untuk memperindah penampilan struktur suatu benda

c. Unsur dan Prinsip Desain

Menurut Sri Widarwati (2000) untuk membuat suatu desain diperlukan bahan-bahan yang sesuai dengan desain yang akan dibuat. Bahan-bahan tersebut dinamakan unsur-unsur desain atau elemen-elemen desain. Agar desain yang dibuat menjadi indah dan sesuai dengan kegunaan, maka perlu cara penyusunan unsur-unsur tersebut. Cara penyusunan ini dinamakan prinsip-prinsip atau azas-azas desain.

Selain itu, untuk menjadi seorang perancang yang baik tidak hanya mengetahui unsur-unsur dan prinsip-prinsip desain, tetapi juga harus mengetahui bagian-bagian busana dan pelengkap busana, agar dapat memilih dan menerapkannya di dalam busana yang baik. Berikut uraian tentang pengetahuan yang harus dimiliki oleh seorang perancang.

1) Unsur-Unsur Desain

Seperti telah disebutkan, bahwa unsur-unsur desain adalah sesuatu yang dipergunakan untuk menyusun suatu rancangan. Unsur tersebut selalu ada dalam setiap desain sejak zaman dahulu hingga kini, tetapi bentuk dan vareasinya yang selalu berubah-ubah sesuai dengan hal-hal yang disukai oleh masyarakat. Hal tersebut dapat dilihat pada bidang busana, setiap tahun atau setiap musim, *mode* busana selalu berganti, sehingga muncullah *trend mode* dari tahun ke tahun. Adapun unsur desain yang perlu dikuasai menurut Sri Widarwati (1993:7) adalah sebagai berikut :

a) Garis

Garis merupakan unsur tertua yang digunakan untuk mengungkapkan emosi dan perasaan seseorang.

Dalam desain busana menurut Sri Widarwati (1993:8) garis mempunyai fungsi sebagai berikut :

- (1) Membatasi bentuk strukturnya (siluet).
- (2) Membagi bentuk stuktur menjadi bagian-bagian yang merupakan hiasan dan menentukan disain.
- (3) Menentukan periode suatu busana (periode empire, periode princes)
- (4) Memberi arah dan pergerakan berdasarkan arahnya.

Garis dapat dibedakan menjadi dua, yaitu garis lurus dan garis lengkung, (Chodiyah dan Wisri A Mamdy, 1982: 9) yaitu :

Garis lurus ini bersifat kaku dan kokoh, akan tetapi dengan adanya adanya arah dapat mengubah sifat garis tersebut, misalnya :

- (1) Garis tegak lurus memberi kesan keluhuran.
 - (2) Garis lurus mendatar (horizontal) memberi perasaan tenang.
 - (3) Garis lurus miring merupakan kombinasi dari sifat lurus tegak dan sifat harus mendatar.
 - (4) Garis miring mempunyai sifat lebih hidup (dinamis).
- Garis lengkung mempunyai sifat memberi suasana riang, lembut, dan feminin.

Dari penjelasan diatas dapat ditarik kesimpulan bahwa unsur garis dalam busana pada umumnya diterapkan baik dalam desain struktur maupun desain hiasannya. Unsur garis dapat mempengaruhi kesan yang ditampilkan pada desain busana itu sendiri.

Penciptaan busana pesta ini menggunakan unsur garis vertikal yang diterapkan pada aplikasi serta garis pada sisi busana, yaitu pada bagian gaun mermaid yang memberikan kesan dinamis.

b) Arah

Setiap garis mempunyai arah, yaitu: a) mendatar (horizontal), b) tegak lurus (vertikal) dan c) miring ke kiri dan ke kanan (diagonal). Masing-masing arah memberikan pengaruh yang berbeda terhadap si pengamat.

Menurut Sri Widarwati (1993: 8) arah dibagi menjadi lima yaitu:

- (1) Arah garis tegak lurus memberi kesan keluhuran dan melangsingkan.
- (2) Arah garis lurus mendatar (horizontal) memberi kesan perasaan tenang, melebarkan dan memendekkan obyek.
- (3) Garis lurus miring memberikan kesan lebih dinamis dan lincah.
- (4) Arah garis lurus miring horizontal memberi kesan menggemukkan.
- (5) Arah garis miring vertikal memberi kesan melangsingkan.

Menurut Widjningsih (1982: 4) arah dibagi empat macam yaitu:

- (1) Arah mendatar (horizontal), memberi kesan tenang, tentram dan pasif.
- (2) Arah tegak lurus (vertikal), memberi kesan agung, kokoh, stabil dan berwibawa.
- (3) Miring ke kiri, memberi kesan lincah, gembira dan melukiskan gerakan perpindahan yang dinamis.
- (4) Miring ke kanan, memberi kesan lincah, gembira dan melukiskan gerakan perpindahan yang dinamis.

Setiap arah garis mempunyai kesan yang berbeda-beda. Apabila ingin kelihatan kecil, sebaiknya menggunakan busana dengan hiasan garis arah vertikal karena garis arah vertikal menimbulkan kesan melangsingkan sedangkan bila ingin kelihatan besar pilih busana dengan hiasan garis arah horizontal karena garis arah horizontal memberi kesan menggemukkan. Arah garis diagonal cenderung digunakan oleh para remaja karena memberi kesan dinamis seperti sifat remaja yang diterapkan pula pada penciptaan busana pesta ini. Arah garis pada suatu benda bisa mengelabui pandangan mata dalam memberikan kesan pada bentuk tubuh seseorang.

c) Bentuk

Bentuk adalah suatu bidang yang terjadi apabila kita menarik suatu garis itu menghubungi sendiri permulaanya, dan apabila bidang itu tersusun dalam suatu ruang maka terjadilah bentuk dimensional (Widjiningsih, 1982: 4). Menurut Sri Widarwati (1993: 10) unsur bentuk ada dua macam, yaitu bentuk dua dimensi dan bentuk tiga dimensi. Bentuk dua dimensi adalah bidang datar yang dibatasi oleh garis, sedangkan bentuk tiga dimensi adalah ruang yang bervolume dibatasi oleh permukaan.

Menurut Sri Widarwati (1993:10) menurut sifatnya bentuk dibedakan menjadi dua, yaitu :

(1) Bentuk Geometris

Bentuk geometris adalah bentuk-bentuk yang dibuat dengan garis-garis atau menggunakan alat ukur. Misalnya segi tiga, kerucut, trapesium, lingkaran, segi empat, dan silinder.

(2) Bentuk Bebas

Bentuk bebas adalah bentuk alam, misalnya bentuk daun, bunga, pohon, titik air, batuan dan lain-lain.

Dalam pembuatan busana, ada tiga bentuk yang dikenal sebagai pedoman dalam desain (Prapti Kharomah dan Sicilia Sawitri, 1986:40), antara lain :

- (1) Segi empat, dalam busana banyak dijumpai pada bentuk leher, kemeja, tas, kimono, dan lain-lain.
- (2) Lingkaran dan setengah lingkaran, banyak dijumpai pada topi, rok, mantel, krah, dan lain-lain.
- (3) Segi tiga dan kerucut, banyak dijumpai pada lengan dolman, syal, garis leher, topi, dan lain-lain.

Dari beberapa pengertian di atas, bentuk adalah kesatuan dari arah garis sehingga membentuk sebuah bidang, bentuk pada desain dapat diterapkan dalam bentuk saku, kerah, lengan, rok dan pelengkap busana serta motif yang dapat divariasikan dengan berbagai macam bentuk. Dalam penciptaan busana pesta malam ini memiliki bentuk geometris yaitu pada bagian rok mermaid serta pada bagian *TR cutting* yang proses pembuatannya membutuhkan ukuran yang tepat agar bentuk yang diciptakan tepat.

d) Ukuran

Untuk tercapainya suatu keseimbangan dalam busana diperlukan penerapan ukuran yang sesuai. Pada suatu busana ukuran digunakan untuk menentukan panjang rok. Menurut Goet Poespo (2003) ada delapan macam ukuran panjang rok, antara lain :

1. Peplum : ukuran paling pendek dari variasi panjang rok, umumnya bagian peplum ini dihubungkan dengan busana bagian atas.
2. Macro : rok yang panjangnya hanya cukup menutupi bagian pantat.
3. Mini : rok yang panjangnya sampai pertengahan paha.
4. Kini : rok yang panjangnya sampai lutut.
5. Midi : rok yang panjangnya sampai pertengahan betis.
6. Maxi : rok yang panjangnya di atas pergelangan kaki.
7. Angkle : rok yang panjangnya sampai mata kaki.
8. Floor : rok yang panjangnya sampai lantai.

Pada sebuah desain busana, garis dan bentuk sering kali berbeda ukuran. Ukuran ini harus diperhatikan karena mempengaruhi hasil desain. Menurut Widjningsih (1982: 5) ukuran yang kontras (berbeda) pada suatu desain dapat menimbulkan perhatian dan menghidupkan suatu desain, tetapi dapat pula kontras itu menghasilkan ketidakserasian apabila ukurannya tidak sesuai. Sedangkan

menurut Sri Widarwati (1993: 10) garis dan bentuk mempunyai ukuran yang berbeda karena ukuran panjang dan besar kecilnya menjadi berbeda.

Berdasarkan penjelasan diatas, yang dimaksud unsur ukuran adalah unsur dalam desain busana yang menentukan keseimbangan dan kesatuan dalam desain busana. Besar kecilnya ukuran pada suatu busana harus diperhatikan keseimbangannya karena ukuran yang berbeda pada suatu desain dapat menimbulkan perhatian dan dapat. Menghidupkan suatu desain, tetapi dapat pula menimbulkan ketidak serasian apabila ukurannya tidak sesuai.

Apabila seseorang mempunyai paha yang besar dan ingin memakai rok, sebaiknya memakai rok yang berukuran sampai lutut atau ukuran rok kini, agar tidak terlihat paha yang besar. Seseorang yang mempunyai tubuh kecil pendek sebaiknya memakai rok panjang sampai mata kaki karena akan berkesan meninggikan, sedangkan untuk busana pesta malam ini panjang gaun sampai menutupi mata kaki agar terkesan tinggi.

e) Nilai Gelap Terang atau Value

Nilai gelap terang adalah suatu sifat warna yang menunjukkan apakah warna mengandung hitam atau putih. Untuk sifat gelap digunakan warna hitam sedangkan untuk sifat terang digunakan warna putih (Sri Widarwati, 1993: 10). Garis maupun bentuk mempunyai nilai gelap terang. Nilai gelap terang ini menyangkut bermacam-macam tingkatan atau jumlah gelap terang yang terdapat pada suatu desain (Widjiningsih, 1982: 6).

Berdasarkan pengertian diatas, nilai gelap terang adalah sifat yang menunjukkan warna tergelap yang mengandung warna hitam dan warna paling

terang yang mengandung warna putih. Nilai gelap terang sangat berpengaruh terhadap mencipta suatu desain busana dan hasil akhir dari busana pada saat dibuat menjadi busana, karena nilai gelap terang merupakan salah satu sifat warna sehingga dapat mempengaruhi perasaan seseorang pada saat mengenakan busana.

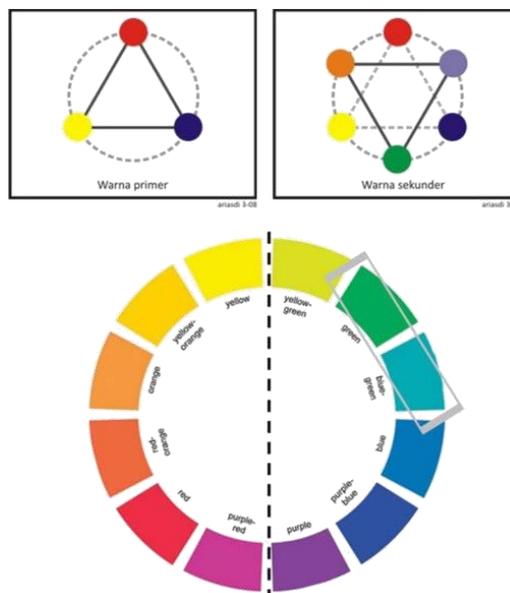
Apabila seseorang bertubuh gemuk, dalam memakai busana menggunakan warna-warna yang gelap, seperti hitam, biru tua, hijau tua atau merah hati, karena warna gelap akan memberi kesan melangsingkan. Hindari warna-warna yang cerah, seperti merah muda, hijau muda, kuning cerah, karena warna cerah atau terang dapat memberi kesan menggemukkan, seperti busana pesta malam kali ini diciptakan menggunakan warna-warna yang dominan terang agar memberi kesan berisi.

f) Warna

Warna merupakan salah satu elemen penting dalam busana, seseorang akan tampak menarik dan serasi jika warna yang dipilih sesuai, dan terlihat kusam dan kurang menarik jika warna yang dipilih tidak sesuai dengan dirinya. Menurut Widjningsih (1982: 6) warna membuat sesuatu kelihatan lebih indah dan menarik. Sedangkan menurut Arifah A. Riyanto (2003: 46) pemilihan warna dan motif yang tepat pada suatu desain busana menentukan keindahan dan keharmonisan. Sehingga dapat disimpulkan bahwa dalam pembuatan desain busana, pemilihan warna harus diperhatikan karena pemilihan warna yang tepat dapat memperlihatkan keindahan dan keharmonisan desain. Menurut Sri Widarwati (1993: 12) warna terdiri dari:

- (1) Warna primer, terdiri dari warna merah, kuning, biru belum mengalami percampuran.

- (2) Warna sekunder, yaitu bila dua warna primer dicampur dengan jumlah yang sama, misalnya biru dengan kuning menjadi hijau, merah dengan kuning menjadi jingga, merah dengan biru menjadi ungu.
- (3) Warna penghubung, adalah dua warna sekunder dicampur dalam jumlah yang sama.
- (4) Warna asli, adalah warna primer dan sekunder yang belum dicampur putih atau hitam.
- (5) Warna panas dan warna dingin, yang termasuk warna panas adalah warna merah, merah jingga, kuning jingga, dan kuning. Sedangkan warna dingin meliputi hijau, biru kehijauan, biru ungu dan ungu.



Gambar 2. Lingkaran Warna

(Sumber. Rizky mauladani. 2017. *Teori Warna Dalam Desain*)

Kombinasi warna, menurut Sri Widarwati (2000: 12) terdapat berbagai kombinasi warna yaitu :

- a. Kombinasi warna analogous yaitu perpaduan dua warna yang letaknya berdekatan di dalam lingkaran warna. Contoh: kuning dengan hijau, biru dengan merah.
- b. Kombinasi warna monokromatic yaitu perpaduan dari satu warna tetapi beda tingkatan, misalnya biru tua dengan biru muda, merah tua dengan merah muda.
- c. Kombinasi warna komplemen (pelengkap) terdiri dari dua warna yang letaknya berseberangan di dalam lingkaran warna. Contoh: biru dengan jingga, ungu dengan kuning, hijau dengan merah.

- d. Kombinasi warna segitiga terdiri dari tiga warna yang jaraknya sama di dalam lingkaran warna, misalnya merah, biru, kuning.
- e. Kombinasi warna kontras berpasangan yaitu kombinasi antara dua warna yang berdekatan dengan dua warna yang ada di seberangnya.

Dari penjelasan diatas dapat diketahui bahwa setiap warna memiliki keindahan dan akan kelihatan mempesona jika digunakan sesuai dengan tujuan dan pengombinasianya. Apabila masing-masing warna dalam kombinasinya memberi kesan bersatu maka akan nampak warna tersebut harmonis.

Penerapan unsur warna dapat digunakan untuk memperbaiki bentuk badan seseorang, karena warna dapat membuat sesuatu kelihatan menjadi besar atau kecil.

Warna-warna panas mempunyai sifat mendorong, menjadikan suatu objek kelihatan lebih besar dan sebaliknya warna-warna dingin mempunyai sifat menjauh, menjadikan suatu objek kelihatan lebih kecil. Jadi bila seseorang berbadan gemuk mengenakan warna merah akan terlihat semakin gemuk, warna merah termasuk warna panas. Warna yang dipilih penulis untuk desain busana yang akan di buat adalah *electric indigo*, *mud grey* dan *row amber* yang akan memberikan kesan merampingkan dengan tambahan warna *row amber* yang cerah untuk memberikan kesan kesenangan dan kelincahan.

g) Tekstur

Tekstur adalah sifat permukaan dari garis, bidang maupun bentuk (Widjiningsih, 1982: 5) Sedangkan menurut Sri Widarwati (1993: 14) tekstur adalah sifat permukaan suatu benda yang dapat dilihat dan dirasakan, sifat-sifat

permukaan tersebut antara lain kaku, lembut, kasar, halus, tebal, tipis dan tembus terang atau transparan.

Berdasarkan pengertian diatas, tekstur adalah suatu sifat permukaan suatu benda baik berupa garis, bidang, maupun bentuk yang dapat dilihat atau dirasakan. Dalam suatu desain busana, tekstur merupakan salah satu penentu desain itu baik atau tidaknya bila diwujudkan dalam bentuk busana. Menurut Arifah A.Riyanto (2003: 47) tekstur terdiri dari :

- (1) Tekstur kaku, tekstur yang kaku dapat menyembunyikan atau menutupi bentuk badan seseorang tetapi akan menampakkan seseorang terlihat gemuk.
- (2) Tekstur kasar dan halus, kain bertekstur kasar memberi tekanan kepada pemakai dan memberikan kesan lebih gemuk. Sedangkan bahan yang halus tidak mempengaruhi kesan ukuran badan, asalkan tidak mengkilap.
- (3) Tekstur lemas, kain dengan tekstur lemas dan lembut akan memberi efek yang luwes, sesuai untuk model-model busana dengan kerut dan draperi.
- (4) Tekstur tembus pandang, kain yang tembus pandang kurang bisa menutupi bentuk badan yang dirasa kurang sempurna, misalnya terlalu gemuk atau terlalu kurus dan kelihatan langsing.
- (5) Tekstur mengkilap dan kusam, kain yang mempunyai tekstur mengkilap membuat pemakai kelihatan lebih gemuk, sedangkan tekstur yang kusam, memberi kesan lebih kecil.

Dari penjelasan diatas dapat ditarik kesimpulan bahwa dalam pemilihan suatu tekstur bahan, hendaknya disesuaikan dengan desain yang dirancang. Oleh karena itu, dalam membuat desain perlu mengetahui sifat dari suatu bahan busana. Pemilihan tekstur bahan dalam pembuatan busana harus disesuaikan dengan bentuk tubuh seseorang sehingga tampak sempurna. Tekstur memiliki peran yang sangat penting dalam suatu pemilihan busana karena tekstur dari busana dapat memberi kesan yang berbeda pada pemakai dan terhadap jatuhnya busana pada badan saat dipakai. Apabila seseorang mempunyai badan, hindari memakai bahan busana yang bertekstur kaku, mengkilap atau berkilau, karena akan memberi kesan menggemukkan tubuh.

Penerapan unsur desain pada busana pesta remaja ini berupa gaun yang dibuat dari bahan kain blackout dan satin bridal yang bertekstur tebal dan mengkilau sehingga membuat bentuk tubuh terkesan kuat, berisi dan anggun.

2) Prinsip-prinsip Desain

Untuk membuat suatu desain busana yang baik dan harmonis, seorang perancang perlu mempunyai pengetahuan tentang prinsip desain. Prinsip desain adalah suatu cara untuk menyusun unsur-unsur sehingga tercapai perpaduan yang memberi efek tertentu (Sri Widarwati, 1993: 15). Sedangkan menurut Widjiningsih (1982: 11). Prinsip-prinsip desain merupakan suatu cara penggunaan dan pengkombinasian unsur-unsur desain menurut prosedur tertentu.

Berdasarkan penjelasan diatas, prinsip-prinsip desain adalah cara untuk menggunakan, mengkombinasikan, dan menyusun unsur-unsur desain dengan prosedur tertentu sehingga dapat memberikan efek-efek tertentu. Oleh karena itu, untuk mencipta sebuah desain busana yang indah, prinsip desain perlu diterapkan pada desain busana tersebut. Adapun prinsip-prinsip desain adalah sebagai berikut:

a) Keselarasan (Harmoni)

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

Menurut Widjiningsih (1982: 11) harmoni adalah suatu prinsip dalam seni yang menimbulkan kesan adanya kesatuan melalui pemilihan dan susunan objek serta ide-ide. Suatu susunan dikatakan harmoni apabila semua objek dalam suatu kelompok kelihatan mempunyai persamaan dan apabila letak garis-garis yang terpenting mengikuti bentuk objeknya.

Jadi keselarasan atau harmoni merupakan persamaan, penyesuaian, dan keserasian antara macam-macam unsur desain yaitu selaras antara garis dan bentuk, tekstur dan warna sehingga tercapai kesatuan yang harmonis.

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

- (1) Keselarasan garis dan bentuk, beberapa garis yang dikombinasikan akan menghasilkan bentuk yang harmoni apabila menggunakan macam-macam garis yang penting yang terdiri dari pengulangan, kontras dan peralihan.
- (2) Keselarasan ukuran, keserasian akan terjadi apabila ukuran yang seimbang dipergunakan bersama-sama. Supaya pada hiasan harmoni dalam ukuran, maka besar kecilnya hiasan harus disesuaikan dengan besar kecilnya benda yang dihias.
- (3) Keselarasan dalam tekstur, untuk memperoleh harmoni dalam tekstur, maka tekstur yang halus dikombinasikan dengan yang halus pula, dan yang kasar dengan yang kasar.
- (4) Keselarasan dalam ide, suatu contoh harmoni dalam ide adalah penempatan hiasan TR cutting pada bolero yang menggambarkan bentuk bakteri.
- (5) Keselarasan dalam warna, keserasian warna yang baik akan didapat bila warna yang dipakai tidak terlalu banyak. Apabila seseorang ingin membuat busana pesta pada kesempatan malam hari dengan memadukan dua warna, gunakan warna-warna yang gelap dan tidak terlalu cerah, misalnya warna hitam dengan warna putih atau warna merah dengan warna hitam, karena akan terlihat selaras atau serasi.

Penerapan keserasian dalam busana dapat berupa dengan adanya kesamaan unsur sehingga tercapai satu kesatuan, seperti unsur keserasian yang diterapkan

pada busana pesta malam ini dalam hal pemilihan bahan antara kain gordyn dengan satin bridal yang sama-sama bertekstur halus dan mengkilau.

b) Perbandingan (*Proporsi*)

Perbandingan (proporsi) adalah unsur pada desain busana sehingga tercapai keselarasan yang menyenangkan (Sri Widarwati, 1993:17). Menurut Widjningsih (1982:13) proporsi adalah hubungan satu bagian dengan bagian lain dalam suatu susunan.

Berdasarkan pendapat diatas, yang dimaksud proporsi adalah susunan dari unsur-unsur desain busana antara bagian yang satu dengan bagian yang lain hingga tercapai keselarasan.

Menurut Widjningsih (1982: 16) untuk memperoleh proporsi yang baik haruslah diperhatikan hal-hal sebagai berikut:

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

Dari penjelasan diatas dapat disimpulkan bahwa ukuran harus dikelompokkan dengan baik sehingga tercipta sesuatu desain yang proporsional. Mencipta desain, perbandingan digunakan untuk menunjukkan suatu bagian dari bagian yang lain dalam busana yang akan dibuat.

Apabila seseorang memakai busana pesta dengan warna *electric indigo, mud grey* dan *row amber* maka sebagai pelengkap ditambahkan hiasan berwarna *electric indigo* dan *row amber* serta pemilihan aplikasi yang diambil dari ketiga

warna tersebut sehingga akan menunjukkan perbandingan yang menyatu, tidak terkesan terpotong-potong antara bagian dari bagian yang lain dalam busana yang akan dibuat.

c) Keseimbangan (*Balance*)

Menurut Sri Widarwati (1993: 17) keseimbangan adalah penyusunan unsur-unsur desain secara baik sehingga tampak serasi pada si pemakai. Keseimbangan dapat dicapai apabila titik tengah dari kedua obyek sama jaraknya. Bisa dikatakan juga bahwa keseimbangan merupakan susunan unsur desain secara teratur sehingga memberi kesan serasi. Keseimbangan pada suatu desain digunakan untuk memberikan perasaan kesenangan dan kestabilan (Arifah A. Riyanto, 2003: 51).

Pengaruh ketenangan dapat dicapai dengan mengelompokkan bentuk, warna, dan garis, yang dapat menimbulkan perhatian yang sama antara kiri dan kanan terpusat pada salah satu sisi. Menurut Widjiningsih (1982) keseimbangan akan terwujud apabila penggunaan unsur-unsur desain yaitu garis, bentuk dan warna yang lain dalam suatu desain dapat memberi rasa puas.

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

Menurut Widjiningsih (1982: 19), keseimbangan dapat dibagi menjadi tiga yaitu :

- (1) Keseimbangan formal (*Bisimetri*), yaitu apabila objek dari bagian kiri dan kanan garis tengah atau pusat suatu desain sama jaraknya.

- (2) Keseimbangan informal (*Occult*), yaitu beberapa objek yang tidak serupa atau tidak mempunyai jumlah perhatian sama dan diletakkan pada jarak yang berbeda dari pusat.
- (3) Keseimbangan obvicus, yaitu jika objek bagian kiri dan kanan tidak serupa tetapi keduanya mempunyai daya tarik yang sama.

Tiga macam keseimbangan tersebut diatas adalah keseimbangan yang dapat diterapkan dalam sebuah busana, dimana masing-masing menempatkan hubungan jarak, meskipun tidak ada keseimbangan penuh dalam busana, tetapi unsur yang lain dapat membuat busana tampak seimbang walau berbeda penerapannya.

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

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

Busana pesta malam yang perancang buat memiliki keseimbangan asimetris yang diterapkan pada bolero, pada bagian kanan lebih lebar dibanding yang kiri, dan warna antara bagian kanan dan kiri bolero berbeda, selain itu juga aplikasi yang diterapkan pada bolero juga berbeda.

d) Irama (*rhythm*)

Irama adalah pergerakan yang dapat mengalihkan pandangan mata dari suatu bagian ke bagian lain (Sri Widarwati, 1993: 17). Sedangkan menurut Arifah A. Riyanto (2003: 57) irama pada suatu desain busana merupakan suatu pergerakan yang teratur dari suatu bagian ke bagian lainnya. Sedangkan menurut Atisah

Sipahelut & Petrussumadi (1991 : 20) irama adalah untaian kesan gerak yang ditimbulkan oleh unsur-unsur yang dipadukan secara berdampingan dan secara keseluruhan dalam suatu komposisi.

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

(1) Pengulangan

Pengulangan adalah suatu cara untuk menghasilkan irama antara lain melalui pengulangan garis misalnya lipit, renda, kancing dan sebagainya (Sri Widarwati, 2000: 17). Menurut Arifah A. Riyanto(2003: 57) pengulangan (*repetition*) dalam suatu desain busana yaitu penggunaan satu unsur desain yang diletakkan pada dua atau beberapa bagian pada suatu desain busana, seperti garis, bentuk, tekstur, ruang, warna dan corak.

Sedangkan menurut Widjiningsih (1982:10) pengulangan secara teratur suatu bentuk pada jarak-jarak tertentu menciptakan pergerakan yang membawa pandangan mata dari suatu unit ke unit berikutnya.

Dari beberapa pendapat diatas dapat disimpulkan bahwa pengulangan adalah penggunaan suatu unsur desain seperti garis, tekstur, ruang, warna dan corak untuk menghasilkan irama secara teratur. Penerapan irama berupa pengulangan dalam busana dapat berupa pembuatan *slash quilting* yang sama dan berulang pada tepi bolero dan tepi lengan. Sedangkan peralihan ukuran pada desain busana dapat diterapkan pada hiasan busana , misalnya membuat *TR cutting* bentuk oval dengan menggunakan teknik peralihan ukuran dengan penataan mulai dari ukuran yang

besar pada bagian luar sampai ke ukuran kecil pada bagian dalam. Sedangkan untuk irama pertentangan dapat dilihat dari garis busana dan warna busana yang diterapkan.

(2) Pusat Perhatian

Garis pada pakaian yang memancar dari pusat perhatian menghasilkan irama disebut radiasi (Sri Widarwati, 2000: 21). Menurut Widjningsih (1982 :10) radiasi adalah sejenis pergerakan yang memancar dari titik pusat kesegala arah. Sedangkan menurut Arifah A.Riyanto (2003 :64) radiasi adalah garis yang memancar dari pusat perhatian kesegala arah yang menghasilkan irama.

Berdasarkan penjelasan diatas, dapat disimpulkan bahwa radiasi adalah garis pada pakaian yang menghasilkan irama dan memancar dari pusat perhatian ke segala arah.

(3) Peralihan Ukuran

Pengulangan dari ukuran besar ke ukuran kecil atau sebaliknya akan menghasilkan irama yang disebut peralihan ukuran (*gradation*) (Chodiyah & Wisri A. Mamdy, 1982: 56). Menurut Arifah A. Riyanto (2003:60) peralihan ukuran adalah rangkaian yang berdekatan atau yang berdampingan serupa, yang sama bentuknya atau jaraknya berubah secara bertahap dari ukuran atau jarak yang sempit menjadi besar dalam suatu unit atau melebar. Sedangkan menurut Sri Widarwati (2000 :17) peralihan ukuran adalah pengulangan dari ukuran besar ke ukuran kecil atau sebaliknya. Dapat disimpulkan bahwa peralihan ukuran adalah suatu rangkaian yang berdekatan dan berubah secara bertahap dari ukuran besar ke ukuran kecil atau sebaliknya, sehingga menghasilkan irama. Penerapan peralihan

ukuran dalam pembuatan busana pesta malam ini adalah peralihan pada ukuran rok, pada bagian atas rok dibuat rok span dan bagian bawah dibuat rok lingkaran penuh, peralihan ini memberikan kesan yang dinamis.

(4) Pertentangan atau kontras

Menurut Sri Widarwati (2000 :17) Pertemuan antara garis tegak lurus dan garis mendatar pada lipit-lipit atau garis hias adalah contoh pertentangan atau kontras.. Menurut Widjningsih (1982 :10) pertentangan atau kontras merupakan kombinasi dari unsur-unsur yang tidak mempunyai persamaan atau pertentangan.

Berdasarkan penjelasan diatas, perancang menyimpulkan bahwa pertentangan dan kontras adalah pertemuan antara garis tegak lurus dan mendatar pada garis hias merupakan kombinasi dari unsur – unsur desain yang bertentangan.

Contoh prinsip irama yang diterapkan pada busana pesta malam ini adalah dengan adanya ukuran yang berbeda serta bentuk yang berbeda pada setiap bagiannya, mulai dari warna, bentuk serta aplikasi yang digunakan hamper semuanya berbeda sehingga memberi kesan membingungkan.

(5) Pusat perhatian (*center of interest*)

Menurut (Widjiningsih, 1982: 25) pusat perhatian disebut juga aksen. Untuk menciptakan pusat perhatian atau aksen pada suatu susunan, ada dua cara yang perlu diketahui, yaitu penggunaan warna, garis, bentuk dan ukuran yang kontras serta pemberian hiasan.

Pusat perhatian adalah bagian dari busana yang dibuat lebih menarik sehingga lebih menonjol bila dibandingkan dengan bagian yang lain (Sri Widarwati, 2000: 21) Dalam meletakkan pusat perhatian pada sebuah desain hendaknya disusun mana yang akan dijadikan pusat perhatian yang pertama, kedua, ketiga dan seterusnya, atau hanya satu – satunya pusat perhatian menurut (Arifah A. Riyanto, 2003:66).

Dapat disimpulkan bahwa definisi dari pusat perhatian dari suatu busana adalah suatu bagian dalam desain busana yang menonjol dan lebih menarik dari bagian-bagian lainnya yang bisa didapat dari penggunaan warna, garis, bentuk dan ukuran yang kontras serta pemberian hiasan. Apabila seseorang mempunyai pinggang yang ramping, dan ingin memperlihatkannya, prinsip pusat perhatian dapat diterapkan pada busana yang dikenakan dengan meletakkan aksen obi ataupun aksesoris busana pada pinggang sebagai pusat perhatian.

Penerapan prinsip desain pada busana pesta remaja ini penerapan *TR cutting* yang diterapkan pada bagian bolero.

d. Teknik Penyajian Gambar

Penyajian gambar model busana dapat digambar lengkap baik dengan proporsi tubuh maupun tidak, dengan penyajian gambar lengkap yang terdiri dari model

bagian muka dan belakang yang diberi warna atau corak sesuai bahan yang direncanakan beserta contoh bahannya (Arifah A. Riyanto, 2003:4).

Menurut Sri Widarwati (1996:72) menggambar atau membuat sketsa-sketsa untuk mencipta desain pakaian ada beberapa teknik penyajian gambar yaitu :

1) *Design Sketching* (Desain Sketsa)

Design sketching atau menggambar sketsa adalah mengembangkan ide-ide dan menerapkannya pada kertas secepat mungkin. Dalam *design sketching* ini kita harus dapat mengembangkan style dengan cara kita sendiri. Ada beberapa hal yang harus diperhatikan dalam menggambar sketsa yaitu :

- a. Gambar sketsa harus jelas, tidak menggunakan detail-detail yang tidak berguna.
- b. Dapat dibuat langsung diatas kertas atau menggunakan kertas contoh proporsi tubuh.
- c. Sikap (pose) lebih baik bervariasi, memperlihatkan segi-segi yang menarik dari desain.
- d. Diatas kertas sheet, kita menggambar semua detail bagian busana seperti krah, 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.

Menggambar sketsa dapat disamakan dengan menulis dengan tangan, artinya apa yang ada dalam pikiran langsung dituangkan ke dalam kertas sehingga gambar yang tertuang tersebut akan terlihat beberapa model busana dengan pose tubuh yang sama atau beberapa pose yang berbeda.

2) *Production sketching* (Desain Produksi)

Production Sketching atau desain produksi adalah suatu sketsa yang akan digunakan untuk tujuan produksi suatu busana. Dalam membuat *production sketching*, ada beberapa hal yang harus diperhatikan yaitu:

- a. Semua detail harus digambar dengan jelas dan disertai keterangan yang lengkap

- b. Sikap atau pose ke depan dan ke belakang dengan proporsi yang sebenarnya
- c. Berhati-hati pada penempatan kup, saku, kancing, jahitan dan sebagainya
- d. Desain bagian belakang harus ada
- e. Apabila ada detail yang rumit harus digambar tersendiri
- f. Desain yang tidak dapat dijelaskan dengan gambar perlu disertai dengan keterangan atau suatu *production sheet* yang menguraikan secara jelas segala keperluan untuk pembuatan pakaian

Production sketching dimaksudkan untuk membantu para pembuat pola dalam menjalankan tugasnya. Jadi, seorang pembuat pola harus bisa membaca sketsa dan menganalisa dari sketsa desain yang ada.

3) *Presentation drawing* (Desain Presentasi)

presentation drawing adalah suatu sajian gambar atau koleksi yang ditunjukkan kepada pelanggan (*buyer*). Oleh karena itu dalam penyajian dan pengaturannya (*lay out*) harus memperhatikan hal-hal berikut:

- a. Membuat sketsa desain dengan teliti pada kertas
- b. Membuat sheet bagian belakang (*back view*). Digambarkan di atas proporsi tubuh atau digambar sebagian (*flat*)
- c. Beri sedikit keterangan tentang detail pakaian
- d. Menempelkan contoh bahan pada sheet, dengan ukuran 2 ½ cm x 2 ½ cm

4) *Fashion Illustration* (Desain Ilustrasi)

fashion illustration adalah suatu sajian gambar fashion yang dimaksud untuk tujuan promosi suatu desain. Seorang *fashion illustrator* bertugas membuat suatu ilustrasi untuk promosi suatu desain dan biasanya bekerja untuk suatu majalah, Koran, buku dan lain-lain. Untuk *fashion illustration* menggunakan proporsi tubuh 9x atau 10x tinggi kepala. Dalam hal ini kaki dibuat lebih panjang.

5) *Three Dimention Drawing* (Desain Tiga Dimensi)

Three Dimantion Drawing merupakan suatu sajian gambar yang menampilkan ciptaan desain busana dengan bahan sebenarnya yang dibuat dalam tiga

kenampakan atau tiga dimensi (Sri Widarwati, 2000:79). Dalam menggambar tiga dimensi, langkah-langkah yang harus ditempuh adalah sebagai berikut :

- a) Menggambar desain busana diatas proporsi tubuh yang lengkap
- b) Menyelesaikan gambar (memberi warna)
- c) Memotong pada bagian-bagian tertentu, misalnya pada panjang bahu sampai batas panjang lengan atas bawah, sisi badan kanan dan kiri. Untuk bagian lubang leher, lubang lengan dan batas bawah rok tidak dipotong, tetapi diselesaikan dengan penyelesaian jahitan yang sesungguhnya
- d) Menggunting bahan sesuai model ditambah satu cm untuk penyelesaian gambar dan 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 yang terpotong, kemudian lem pada bagian yang buruk
- i) Memasukkan sejumlah kapas agar berkesan timbul dan tampak lebih menarik
- j) Memberi lapisan kertas yang kuat untuk menutupi dan merapikan sajian gambar pada bagian yang buruk

Dari penjelasan di atas dapat disimpulkan bahwa *Three Dimention Drawing* merupakan suatu penyajian gambar yang dibuat dengan menggunakan kain yang sesungguhnya dengan ukuran kecil.

3. Pelengkap Busana

Pelengkap busana (*Accessories*) adalah semua yang kita tambahkan pada busana setelah mengenakan gaun, rok dan blus, kain dan kebaya. Walaupun kelihatannya kecil dan kurang berarti, pelengkap busana dapat memperbaiki atau memperindah si pemakai. Pakaian yang sederhana dapat kelihatan lebih menarik (Chodiyah & Wisri A.Mamdy, 1982:61). Sedangkan menurut Prapti Karomah (1990: 19) pelengkap busana adalah segala sesuatu yang dipakai untuk melengkapi dalam berbusana yang baik yang bersifat praktis atau untuk menambah keindahan saja.

Menurut Prapti Karomah & Sicilia Sawitri (1988:12) pelengkap busana dapat digolongkan menjadi 2, yaitu:

a. *Milineris*

Milineris yaitu semua benda yang selain dikenakan sebagai pelengkap juga mempunyai fungsi lain bagi si pemakai.

Contoh pelengkap milineris : tas, arloji, sepatu, kaca mata, topi, dasi, ikat pinggang, payung, dan sebagainya.

b. *Accesories*

Accesories yaitu pelengkap yang hanya berfungsi untuk menambah keindahan saja.

Contoh pelengkap *accesories* : kalung, gelang, cincin, anting, bros, dan sebagainya.

a. Pelengkap Busana Praktis

Pelengkap busana praktis adalah semua pelengkap busana disamping mempunyai fungsi untuk memperindah penampilan tetapi juga mempunyai fungsi khusus untuk melindungi tubuh si pemakai. Pelengkap busana praktis ini biasa juga disebut sebagai *Milineris*. Misalnya sepatu, topi, kacamata, tas, arloji, payung, bandana dan sarung tangan.

b. Pelengkap Busana Estetis

Pelengkap busana estetis adalah pelengkap busana yang hanya memenuhi fungsi untuk memperindah busana yang dikenakan. Misalnya perhiasan seperti kalung, gelang, cincin, anting-anting, peniti, bros, giwang, tusuk konde, selendang atau syal. Menggunakan pelengkap busana harus tetap memperhatikan keserasiannya, jangan sampai pelengkap busana tersebut merusak keindahan penampilan busana atau pemakainya sehingga dalam pemilihannya disesuaikan dengan tema

busananya. Busana pesta malam ini menerapkan pelengkap busana Estetis yaitu berupa sepatu.

Untuk memperoleh keindahan dan keserasian, pemilihan pelengkap busana diperlukan seni, kreatifitas, dan keterampilan dalam memilih serta memadukan bentuk, ukuran, bahan, warna, dan teksturnya dengan busana pokoknya. Menurut Enny Zuhni Khayati (1998:31) dalam pemilihan pelengkap busana hendaknya memperhatikan hal-hal sebagai berikut :

- 1) Pelengkap busana disesuaikan dengan sifat dan nuansa busananya. Lebih baik bila *accessories* yang digunakan sewarna dengan busana yang dikenakan, dan hanya satu warna yang dominan, serta harus ada hubungan satu unsur dengan unsur lainnya (warna tidak boleh lebih dari dua macam).
- 2) Pelengkap busana harus disesuaikan dengan suasana dan kesempatan. Untuk menghadiri kesempatan pesta malam, dipilih pelengkap busana atau *accessories* yang bernuansa emasagar dapat menambah kesan glamour atau mewah.
- 3) Pelengkap busana disesuaikan dengan usia si pemakai. Untuk memperoleh kesan yang harmonis, serasi dan eksklusif dalam memilih *accecsories* harus memperhatikan juga faktor usia. Untuk anak dan remaja boleh memilih warna-warna yang mencolok, meriah, dan gembira. Sedangkan untuk dewasa, sebaiknya dipilih warna gelap dan hiasan yang eksklusif untuk menambah keanggunan.
- 4) Pelengkap busana desesuaikan dengan keadaan keuangan keluarga. Kreatifitas yang tinggi dalam memilih *accessories* sangat dibutuhkan untuk memperoleh *accessories* yang tepat dan trendi tanpa harus mengeluarkan uang banyak. Busana akan nampak lebih indah jika memakai pelengkap busananya.

Pemilihan pelengkap busana yang tepat akan mempengaruhi keserasian penampilan pemakainya.

4. Hiasan Busana

Dewasa ini hiasan sebagai pelengkap busana semakin bervariasi sehingga pemilihannya semakin beragam. Menurut Chodijah (1981:5) Disain hiasan ialah desain yang berfungsi untuk memperindah suatu benda.

Suatu benda memerlukan tambahan hiasan jika desain strukturnya sederhana.

Maka untuk menciptakan desain hiasan yang baik haruslah memenuhi syarat:

- a. Penggunaan hiasan secara terbatas (tidak berlebih-lebihan)
- b. Letak hiasan harus disesuaikan dengan bentuk strukturnya
- c. Latar belakang dapat memberikan efek kesederhanaan dan keluhuran terhadap desain tersebut
- d. Hiasan harus sesuai dengan bahan desain strukturnya dan sesuai dengan pemeliharannya

Pemilihan desain hiasan sangat berpengaruh terhadap indahnya suatu busana, maka dari itu dalam pemilihan desain busana harus mengkaji busana tersebut sehingga mendapat hiasan yang sesuai. Hiasan busana pada busana pesta malam ini menerapkan konsep keunikan bentuk yang diciptakan melalui *manipulating fabric* maupun tali sepatu yang diterapkan pada gaun pesta malam untuk remaja ini.

E. BUSANA PESTA

1. Pengertian Busana Pesta

Busana pesta adalah busana yang digunakan pada kesempatan pesta, dimana busana tersebut dibagi menurut waktunya yaitu pagi, siang, malam (Prapti Karomah dan Sicillia S, 1998: 8-9). Sedangkan menurut Sri Widarwati (1993) busana pesta adalah busana yang dikenakan pada kesempatan pesta baik pesta pagi, siang, maupun malam hari. Busana pesta dibuat dari bahan yang bagus dengan hiasan yang menarik sehingga terlihat istimewa. Teknik menjahit dan penyelesaiannya menggunakan teknik halus dan bahan yang digunakan adalah bahan yang berkualitas. 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.

Berdasarkan pengertian diatas, busana pesta adalah busana yang digunakan pada kesempatan pesta dengan memperhatikan waktu, jenis, dan model desain busana.

2. Penggolongan Busana Pesta

Menurut Enny Zuhni Khayati (1998), busana pesta dikelompokkan menjadi :

a. Busana pesta pagi

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

b. 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.

c. Busana pesta malam

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

d. Busana pesta malam resmi

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

e. Busana pesta malam gala

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

Penggolongan busana pesta menurut Sri Widarwati (1993) menurut usia adalah sebagai berikut :

1) Busana pesta anak

Tidak hanya orang dewasa, anakpun memerlukan busana untuk pesta, misalnya pergi ke acara ulang tahun, ke gereja dan lain sebagainya. Busana pesta untuk anak sebaiknya dibuat dari bahan yang bagus dengan hiasan-hiasan yang menarik seperti renda-renda, biku-biku, sulaman, ataupun semok, sehingga busan ini tampil mewah dan istimewa. Bahan yang dapat dipilih untuk busana pesta anak misalnya kain renda, volk rubia, silky, sutera, siffon dan tula. Bahan untuk busana pesta anak sebaiknya dipilih bahan dengan corak yang halus dan warna yang cerah atau warna-warna yang lembut.

2) Busana Pesta Remaja

Busana pesta remaja dapat berupa gaun dengan leher terbuka, berlengan atau tidak berlengan. Dan warna yang dipilih untuk busana pesta remaja sebaiknya berwarna lembut dan cerah. Bahan yang dipilih dari bahan berkualitas dan bagus seperti bahan yang berbulu atau mengkilat, (Sri Widarwati: 1993).

3) Busana pesta wanita dewasa

Busana pesta untuk wanita dewasa menurut Prapti Karomah (1990) debedakan menjadi dua macam,yaitu :

a) Busana pesta untuk undangan resmi

Busana pesta untuk undangan resmi misalnya pada upacara kenegaraan di lapangan atau di dalam gedung, serah terima jabatan, wisuda perguruan tinggi, upacara akad nikah, resepsi pernikahan, dan lainnya.

b) Busana pesta untuk undangan tidak resmi

Busana pesta untuk undangan tidak resmi misalnya pada acara syukuran, ulang tahun, acara perpisahan, dan lainnya.

3. Karakteristik Busana Pesta

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

a. Siluet busana pesta

Menurut Sri Widarwati (1993) siluet busana pesta adalah struktur pada desain busana yang mutlak harus dibuat dalam suatu desain. Siluet ialah garis sisi luar atau garis sisi bayangan luar dari sebuah busana atau pakaian. Menurut Sicillia Sawitri (2000:77) penggolongan siluet didasarkan pada berbagai aspek yaitu :

1) Bentuk dasar

Penggolongan siluet menurut bentuk dasar dibedakan menjadi 3, yaitu:

- a) Siluet lurus atau pipa (*straight/tabular*)
- b) Siluet lonceng (*bell-shape/bouffant shilouette*)
- c) Siluet menonjol (*bustle shilouette*)

2) Pengaruh Tekstur

Siluet berdasarkan pengaruh tekstur dibedakan menjadi 2, yaitu siluet tailor dan siluet draperi

3) Siluet Usia

Berdasarkan kesan usia, siluet dibedakan menjadi 2 yaitu siluet dengan kesan gadis remaja (*flapper shilouette*) dan siluet dengan kesan dewasa (*mature shilouette*).

4) Berdasarkan Huruf

Berdasarkan bentuk huruf siluet adalah huruf A, H, I, T, Y, S, X, O, dan L.

5) Berdasarkan bentuk yang ada di alam siluet dibedakan menjadi 4 yaitu:

- a) Siluet *hourglass* yaitu mengecil dibagian pinggang. Siluet ini masih dibedakan lagi menjadi 4, yaitu :

- (1) Siluet *natural*, yaitu siluet yang menyerupai kutang atau *strapless*. Bagian bahu mengecil, bagian dada membesar (membentuk buah dada) bagian pinggang mengecil dan bagian rok melebar.
 - (2) *Pegged skirt* yaitu siluet dengan bentuk lebar dibahu, mengecil di pinggang, membesar dipinggul dan pada bagian bawah rok mengecil.
 - (3) Siluet *flare* yaitu siluet dengan bentuk bahu lebar membentuk dada, mengecil dipinggang dan pada bagian rok melebar. Pada umumnya siluet ini memakai lengan gembung dan rok pias, rok kerut, dan rok lipit yang lebar.
 - (4) Siluet melebarkan badan, siluet ini memberikan kesan melebarkan si pemakai karena menggunakan garis horizontal. Lengan kimono, lengan setali, lengan raglan atau lengan dolman.
- b) Siluet geometrik, yaitu siluet yang bentuknya berupa garis lurus dari atas ke bawah tidak membentuk tubuh. Siluet geometrik dibedakan menjadi 4 yaitu siluet persegi panjang (*rectangle*), siluet yang dilekatkan atau terlepas.
- c) Siluet *hourglass* (jam pasir)

Setiap benda mempunyai siluet yang berbeda-beda dengan busana sehari-hari. Busana pesta umumnya lebih rumit dan lebih mewah baik dari segi desain, bahan, maupun hiasannya, serta lebih sempurna dan lebih rapi bila dibandingkan dengan pakaian sehari-hari. Siluet pada busana mempengaruhi perkembangan mode busana. Misalnya mode yang paling populer pada tahun 1815-1841 adalah bersiluet *hourglass* (jam pasir).

b. Bahan Busana Pesta

Menurut Chodiyah dan Wisri A.Mamdy (1982) busana pesta malam biasanya menggunakan bahan yang bagus dengan hiasan yang menarik sehingga kelihatan istimewa. Sedangkan menurut Sri Widarwati (1993) bahan yang digunakan untuk busana pesta antara lain: beledu, kain renda, lame, sutera, lurik dan sebagainya. Busana pesta yang digunakan pada umumnya adalah bahan yang berkilau, gaham tembus pandang, mewah dan mahal setelah dibuat. Bahan lain yang dapat digunakan untuk membuat busana pesta salah satunya adalah satin bridal karena tidak transparan.

c. Warna Bahan Busana Pesta

Warna yang digunakan untuk busana pesta malam adalah warna gelap atau mencolok, berkilau dengan tenunan benang emas atau perak (Prapti Karomah dan Sicilia Sawitri, 1986: 10). Sedangkan menurut Sri Widarwati (1993) pemilihan warna busana pesta berbeda, harus disesuaikan dengan kesempatan pestanya. Pada umumnya warna yang digunakan untuk busana pesta malam adalah yang mengandung unsur merah, hitam, keemasan, perak, atau warna-warna yang mengkilap.

d. Tekstur Bahan Busana Pesta

Tekstur adalah sifat permukaan dari suatu benda yang dapat dilihat dan dirasakan. Sifat – sifat permukaan tersebut antara lain : kaku, lembut, kasar, halus, tebal, tipis, dan tembus terang (*transparan*), (Sri Widarwati, 1993: 14). Tekstur terdiri dari bermacam – macam yaitu tekstur kaku, tekstur kasar dan halus, tekstur

lemas, tekstur tembus terang, tekstur mengkilap dan kusam (Arifah A Riyanto, 2003: 47).

Berdasarkan pengertian diatas tekstur bahan adalah keadaan suatu permukaan bahan yang dapat dilihat dan dirasakan. Pada umumnya tekstur yang paling baik digunakan untuk busana pesta adalah tekstur yang disesuaikan dengan busana yang dirancang, pada kesempatan ini perancang menggunakan tekstur bahan berbulu yaitu *slash quilting* dan tali sepatu yang sederhana namun syarat akan makna dan sebagai salah satu itikat untuk menginovasi tekstur kain baru, untuk bahan *slash quilting* dan tali sepatu hanya diterapkan pada bagian-bagian tertentu busana yang berfungsi sebagai bahan pelengkap.

5. Pola Busana

Menurut Widjiningsih (1994: 1) pola busana terdiri dari beberapa bagian, yaitu pola badan (blus), lengan, kerah, rok, dan celana yang masih dapat diubah sesuai model yang dikehendaki. Sebelum membuat pola, terlebih dahulu dilakukan pengambilan ukuran terhadap tubuh model. Sebelum mengukur, ikatkan vetterban pada bagian tertentu untuk memudahkan proses mengukur tubuh, seperti pada lingkaran badan I dan II, lingkaran pinggang dan lingkaran panggul. Dalam membuat pola, harus melalui beberapa tahapan, yaitu:

A. Pengambilan Ukuran Badan

Pengambilan ukuran dilakukan sesudah menentukan model dan sebelum pembuatan pola. Pengambilan ukuran pada bahan seseorang harus dilakukan dengan teliti dan tepat agar busana yang dihasilkan terlihat indah dan nyaman saat

dipakai. Menurut Soekarno (2002), ukuran yang dipergunakan untuk membuat pola busana wanita adalah:

a. Lingkar Badan

Diukur pada bagian badan belakang, melalui ketiak hingga melingkari payudara, diambil angka pertemuan meteran dalam keadaan pas, lalu ditambah 4 cm pada hasil ukurannya.

b. Lingkar Pinggang

Diukur pada bagian pinggang yang terikat *vetter-band*, diambil angka pertemuan meteran dalam keadaan pas, tambahkan 2 cm pada hasil ukurannya.

c. Lingkar Leher

Diukur keliling leher, diambil angka pertemuan meteran pada lekuk leher depan bagian bawah.

d. Lebar Dada

Dibawah lekuk leher turun 5 cm, diukur mendatar dari kerung lengan sebelah kiri sampai kerung lengan sebelah kanan.

e. Panjang Dada

Diukur dari lekuk leher turun 5 cm ke bawah sampai dengan batas pinggang

f. Panjang Sisi

Diukur dari bawah kerung lengan ke bawah sampai batas pinggang.

g. Lebar Bahu

Diukur dari batas leher sampai bagian bahu yang terendah (pangkal lengan)

h. Panjang Lengan

Dikukur dari ujung bahu/pangkal lengan kebawah, sampai kira-kira 2 cm dibawah ruas pergelangan tangan atau sepanjang yang diinginkan

i. Lingkar Kerung Lengan

Diukur pada keliling kerung lengan dalam keadaan pas, tambahkan kurang lebih 4 cm pada hasil ukurannya

j. Lingkar Pangkal Lengan

Diukur tepat di bawah ketiak pada pangkal lengan dalam keadaan pas, tambahkan kurang lebih 4 cm pada hasil ukurannya

k. Tinggi Kepala Lengan

Meteran tidak lepas dan diukur dari batas kerung lengan sampai pangkal lengan.

l. Lingkar Lengan

Ukur keliling lengan dalam keadaan pas, tambahkan kurang lebih 4 cm pada hasil ukurannya

m. Lingkar Pergelangan Lengan

Ukur keliling pergelangan lengan dalam keadaan pas ditambah kurang lebih 2 cm atau sesuai dengan model lengannya.

n. Jarak Payudara

Diukur dari puncak payudara sebelah kiri ke sebelah kanan

o. Tinggi Puncak

Diukur dari pinggang ke atas sampai kurang 2 cm dari puncak payudara

p. Ukuran Pemeriksa

Diukur dari pertengahan pinggang bagian depan, serong melalui payudara ke bahu yang terendah, kemudian teruskan ke pertengahan pinggang belakang.

q. Panjang Punggung

Diukur pada bagian punggung, dari ruas tulang leher yang menonjol di pangkal leher, turun ke bawah sampai batas pinggang bagian belakang

r. Lebar Punggung

Dari ruas tulang leher turun kurang lebih 8 cm, diukur dari kerung lengan sebelah kiri sampai kerung lengan sebelah kanan.

s. Panjang Rok

Diukur dari batas pinggang kebawah sampai panjang rok yang diinginkan

t. Lingkar Pinggul

Diukur bagian pinggul yang terbesar, dari ukuran pas Tinggi Pinggul

u. Lingkar Pinggang Rok

Diukur pada bagian pinggang yang tertikat *vetterband*, diambil angka pertemuan pada pita meteran dalam keadaan pas.

Dari penjelasan diatas dapat disimpulkan bahwa pengambilan ukuran merupakan proses yang sangat menentukan ketepatan ukuran busana pesta yang diciptakan.

B. Metode dan Sistem Pembuatan Pola

Dalam pembuatan busana dikenal dua cara pembuatan pola yaitu secara drapping dan konstruksi (Widjiningsih, 1994: 3).

1) *Drapping*

Drapping adalah cara membuat pola atau busana dengan meletakkan kertas tela sedemikian rupa di atas badan seseorang yang akan dibuatkan busananya mulai dari tengah muka menuju ke sisi dengan bantuan jarum pentul (Widjiningsih, 1990:1). Untuk mendapatkan bentuk yang sesuai dengan bentuk badan diperlukan lipit pantas.

2) Pola Konstruksi

Pola Konstruksi adalah pola yang dibuat berdasarkan ukuran dari bagian-bagian badan yang diperhitungkan secara matematis dan digambar pada kertas sehingga tergambar bentuk badan muka dan belakang, rok, lengan, kerah dan sebagainya (Widjiningsih, 1994 : 3).

Konstruksi pola dapat dibuat bermacam – macam busana. Menurut Porrie Muliawan (1992:7) untuk memperoleh konstruksi pola yang baik harus menguasai hal – hal sebagai berikut :

- a) Cara mengambil macam – macam jenis ukuran harus tepat.
- b) Cara menggambar bentuk tertentu seperti garis leher, garis lubang lengan harus lancar dan tidak ada keganjilan.
- c) Perhitungan pecahan dari ukuran yang ada dalam konstruksi harus dikuas

Pola konstruksi sangat berhubungan erat dengan dengan ukuran-ukuran yang diambil. Pola konstruksi juga dapat dibuat untuk semua jenis bentuk badan dengan berbagai perbandingan sehingga diperoleh pola konstruksi yang baik. Namun pola konstruksi tak lepas dari kekurangan dan kelebihan.

Kebaikan dari pola konstruksi adalah sebagai berikut :

- a) Bentuk pola lebih sesuai dengan bentuk badan seseorang.
- b) Besar kecilnya lipit kup lebih sesuai dengan besar kecilnya bentuk buah dada seseorang.
- c) Perbandingan bagian-bagian dari model lebih sesuai dengan besar kecilnya bentuk badan si pemakai.

Keburukan dari pola konstruksi adalah sebagai berikut :

- a) Pola konstruksi tidak mudah digambar.
- b) Waktu yang diperlukan lebih lama dari memakai pola jadi.
- c) Membutuhkan latihan yang lama.
- d) Harus mengetahui kelemahan dari konstruksi yang dipilih (Porrie Muliawan, 1992:7).

Pola konstruksi dibuat berdasarkan pada sistem pembuatan polanya, seperti pola praktis, so'en, meyneke, dress making, dan lain-lain. Menurut M H Wancik (2000) pembuatan pola secara konstruksi pola ada berbagai sistem yaitu sistem *JHC*, *Meyneke*, sistem *So-Engineer*, sistem *Charmant*, sistem *Dress Making*, sistem *Praktis*, sistem *Pola Bustier*, sistem *Pola Longtorso* dan sebagainya. Dari penjelasan diatas dapat disimpulkan bahwa pola busana adalah pola yang terdiri dari beberapa

bagian pola badan blus, lengan, krah, rok, kulot dan celana yang kemudian dibuat dari potongan kertas dibuat sebagai contoh untuk membuat baju ketika bahan digunting dengan model yang dikehendaki.

Pola busana memang sangat penting dalam menciptakan suatu busana yang tepat dan pas ketika dipakai, dalam kesempatan ini penulis menerapkan system pola kontruksi dengan menggunakan pola praktis.

6. Teknologi Busana

Teknologi busana adalah cara atau teknik yang digunakan dalam pembuatan busana agar menghasilkan busana yang pas dan nyaman untuk dipakai. Penjahitan busana muslimah untuk kesempatan pesta malam dikerjakan dengan mesin jahit, kemudian teknik penyelesaiannya sebagian besar diselesaikan dengan tangan seperti pengeliman, serta penyelesaian rompok, sehingga memakan waktu yang relatif lama serta membutuhkan ketelatenan. Di dalam pembuatan busana, teknik yang digunakan adalah sebagai berikut:

A. Teknologi Penyambungan (Kampuh)

Kampuh adalah kelebihan jahitan atau tambahan jahitan untuk menghubungkan dua bagian dari busana yang dijahit (Nanie Asri Yuliati, 1993: 4). Kampuh ada dua macam yaitu :

1) Kampuh Buka

Kampuh buka adalah kampuh yang kelebihan jahitannya dihubungkan antara dua bagian dari busana yang dijahit secara terbuka.cara menjahitnya yaitu dengan menyambung kampuh yang akan disatukan dengan dengan jarak yang sesuai

dengan tanda pola, lalu kampuh yang sudah dijahit dibuka dan disetrika agar halus dan rapi.

Macam-macam penyelesaian kampuh buka :

- 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

2) Kampuh tutup

Kampuh tutup adalah kampuh yang kelebihan jahitan dari dua bagian kain tidak terbuka, melainkan dijadikan satu. Cara penyelesaian kampuh tutup ini antara lain:

a. Kampuh balik

Kampuh balik ini biasanya dipakai untuk menyelesaikan pakaian anak, pakaian dalam wanita, pakaian wanita dewasa yang dibuat dari bahan tembus terang, serta lenan rumah tangga. Kampuh balik ada tiga macam, yaitu kampuh balik biasa, kampuh balik semu dan kampuh balik yang diubah.

b. Kampuh pipih

Kampuh pipih biasanya digunakan untuk pakaian bayi atau pria.

c. Kampuh prancis

Kampuh Perancis ini berfungsi untuk menghubungkan dua bagian kain dengan satu setikan. Kampuh ini biasa digunakan untuk bahan-bahan yang tipis.

d. Kampuh sarung

Kampuh sarung dipakai untuk menyambung bahan bercorak kotak-kotak, untuk menjahit pakaian yang dipakai bolak-balik, juga untuk garis lengkung pada model pakaian. Kampuh ini pada bagian baik dan buruk sama, terdapat dua jalur setikan.

Dari penjelasan diatas dapat ditarik kesimpulan bahwa teknologi merupakan proses yang sangat penting didalam pembuatan busana, teknologi yang tepat sangat mempengaruhi kualitas busana, salah satunya adalah teknik penyelesaian kampuh. Busana yang diselesaikan dengan kampuh yang tepat akan menunjukkan kualitas dari sebuah busana itu sendiri.

B. Teknologi *Lining*

Lining adalah kain pelapis yang berfungsi sebagai pelapis busana dan penutup jahitan, sehingga busana nampak rapi baik dari bagian luar maupun bagian dalam (Sicilia Sawitri, 1997: 20). *Linning* biasanya juga disebut sebagai furing. Pemotongannya sesuai dengan pola busananya.

Penggunaan *linning* juga berfungsi untuk menjaga agar bahan utama dari pakaian tidak cepat rusak terutama untuk pakaian dari bahan yang berkualitas tinggi dan harganya mahal (Nanie Asri Yulianti, 1993: 76). Pemilihan *linning* harus disesuaikan dengan bahan pokok, bentuk busana, warna busana serta memiliki karakter hampir sama dengan bahan pokoknya. Contoh kain furing yaitu abute, asahi, erro, voul (Prapti Karomah, 1990: 30).

Menurut Nanie Asri Yulianti (1993) teknik pemasangan *linning* ada dua cara yaitu : teknik lepas dan teknik lekat.

Pengertiannya yaitu:

- a. Teknik lepas yaitu teknik pemasangan antara bagian bahan utama dengan *linning* dijahit sendiri – sendiri, namun pada bagian tertentu dijahit menjadi satu untuk menyatukan kedua bagian tersebut. Misalnya, rok yang berfuring lepas disatukan pada ban pinggang.
- b. Teknik lekat yaitu teknik pemasangan antara bahan utama dengan *linning* dijahit menjadi satu, biasanya digunakan untuk menjahit bahan.

Pembuatan busana pesta malam ini menggunakan *lining* dengan teknik lekat dengan menggunakan *lining* dari kain ero berwarna abu-abu.

6. Teknologi Pengepresan

Pengepresan adalah suatu metode atau cara yang dilakukan untuk mendapatkan hasil jahitan yang rapi. Ada tiga tingkatan dalam proses pengepresan yaitu sebelum memotong, selama penjahitan dan setelah pakaian selesai dijahit.

Untuk mendapatkan hasil yang sempurna pada busana tailoring harus dilakukan pengepresan berulang-ulang. Cara mengepres disini adalah dengan penyetricaan. Alat-alat yang digunakan untuk melakukan pengepresan antara lain: papan pres (papan seterika), papan lengan, bantalan tailor (*Tailor's Ham*), kain pengepres, seterika uap minimal 1100 watt, roll untuk kampuh atau seam roll (Sicilia Sawitri, 1997: 70-72).

Dari penjelasan diatas dapat ditarik kesimpulan bahwa pada proses penciptaan busana pesta ini demi mendapatkan hasil yang maksimal, perancang menerapkan teknologi pengepresan pada tiap bagian gaun setelah dijahit, walaupun membutuhkan waktu dan ketelatenan namun hasil yang didapatkan sangat maksimal.

F. PERGELARAN BUSANA

1. Pengertian Pagelaran Busana

Gelar busana merupakan salah satu parade yang diselenggarakan untuk memamerkan atau memperkenalkan busana yang diperagakan untuk tujuan tertentu. Menurut Arifah A. Riyanto (2003: 8) peragaan busana atau gelar busana adalah kegiatan yang dilakukan oleh para disainer, pengusaha tekstil untuk mempromosikan atau menunjukkan hasil produksi atau rancangannya kepada masyarakat. Sedangkan menurut Sri Widarwati (1993) pagelaran busana adalah salah satu cara untuk memperagakan memperkenalkan dan memamerkan busana kepada khalayak umum atau masyarakat yang dikenakan oleh model hidup atau prawan atau prawan dengan tujuan tertentu.

2. Tujuan Penyelenggaraan Gelar Busana

Suatu gelar busana diselenggarakan karena memiliki suatu tujuan tertentu. Menurut Sicilia Sawitri (1986) dan Sri Widarwati (1993) ada 3 tujuan dalam peragaan busana yaitu:

- a. Untuk mempromosikan suatu hasil karya atau kreasi terbaru dari perancang.
- b. Sebagai sarana hiburan.
- c. Mengumpulkan dana bagi badan social seperti panti asuhan, panti jompo, dan lain-lain.

Tujuan dari pagelaran busana dengan tema “*Dimantion*” adalah:

- a. Sebagai sarana untuk mempromosikan hasil karya mahasiswa Pendidikan Teknik Busana Fakultas Teknik Universitas Negeri Yogyakarta Untuk mempresentasikan hasil karya para mahasiswa
- b. Melatih para mahasiswa untuk memanajemen suatu pagelaran busana
- c. Melatih para mahasiswa untuk menjadi event organizer

3. Konsep Pergelaran

Pergelaran memiliki arti yang sama dengan kata pertunjukan. Dengan demikian dapat dikatakan bahwa pergelaran adalah kegiatan untuk mempertunjukan sesuatu kepada orang lain (masyarakat/penonton). Pergelaran dalam bidang busana adalah kegiatan untuk mempertunjukan karya-karya busana kepada masyarakat.

Sukses tidaknya suatu kegiatan sangat bergantung kepada perencanaan pergelaran yang dibuat . Dengan kata lain dapat dikatakan bahwa tanpa konsep yang matang, kegiatan apa pun tidak akan berhasil dengan baik. Begitu pula dengan sebuah pergelaran busana yang memerlukan suatu konsep yang benar-benar matang dan terarah. konsep itu dianggap penting, karena konsep adalah suatu proses untuk menentukan sesuatu yang ingin dicapai dan tata cara dalam mencapainya. Konsep yang harus dilakukan berkaitan dengan sebuah pergelaran dalam bidang seni busana, yaitu berkaitan dengan masalah.

a. Style (Indoor, Outdoor)

Dalam melakukan sebuah pagelaran *style* dari pagelaran itu sendiri menjadi hal yang utama dan penting, karena dari pemilihan *style* tersebut kita akan menentukan konsep acara dengan tata panggung, target peserta, penampilan dan keamanan. Tentu dalam setiap pilihan *style* baik *indoor* maupun *outdoor* mempunyai kelebihan dan kekurangan masing-masing. Pada pagelan “ New Light Heritage” kali ini menggunakan *style indoor* dengan memilih gedung Auditorium UNY yang beralamat di jalan Colombo. Gedung Auditorium ini memiliki beberapa keistimewaan, selain lokasinya yang dekat dengan kampus dan harga sewanya yang relatif terjangkau, desain ruangan di gedung ini mewah dan kuota yang lumayan besar yakni dapat menampung kurang lebih 700 orang, dengan keistimewaan ini tentu semakin mendukung konsep acara pagelaran busana pesta malam yang dikemas secara eksklusif, mewah dan aman.

b. Lighting

Dalam sebuah pagelaran busana tata lampu sangat dibutuhkan. Tata lampu atau *lighting* ini sering disebut dengan tata cahaya. Pentingnya tata lampu di dalam pagelaran busana, disamping untuk menerangi serta menyinari juga dipakai untuk membantu model memperagakan busana yang dipakainya. Dengan demikian seorang penata lampu harus peka terhadap efek yang ditimbulkan akibat pengaturan lampunya. Sebagai contoh misalnya saat model mulai berjalan lalu *pose* tetapi

mendapatkan efek lampu yang lemah sekali, Hal ini sarigat tidak menguntungkan karena akan memperburuk kesan busana yang diperagakannya. Oleh karenanya seorang penata lampu harus mengetahui secara mendetail tentang pagelaran, serta suasana yang diharapkan sebagai suatu kesatuan seni pertunjukan yang utuh.

c. Tata Panggung

Tata panggung adalah nyawa dari sebuah pagelaran baik itu busana atau karya seni yang lainnya, karena panggung adalah pusat perhatian dimana tempat itulah peragawati memperagakan busana, dalam pembuatan panggung harus memperhatikan banyak hal mulai dari konsep panggung, ketinggian panggung, warna panggung dan keamanannya. Untuk ketinggian panggung sebaiknya sejajar dengan pandangan penonton, sehingga para model dapat dilihat dari ujung kaki sampai rambut. Pada umumnya lebar *cat walk* sekitar 2 meter, bentuk atau panjangnya disesuaikan dengan besar ruangan. Harus diperhatikan juga tempat penonton dan hiasan sekitar *cat walk* jangan sampai menghalangi pandangan penonton. Bila *cat walk* terdiri dari sambungan meja atau carpet perhatian khusus pada sambungan-sambungan, baik meja maupun carpet karena hal ini akan membahayakan model (jangan sampai tersandung atau jatuh). Warna carpet biasanya hijau tua, merah hati, coklat, biru tua (tidak mencolok).

4. Proses Penyelenggaraan Pagelaran Busana

Penyelenggaraan gelar busana dengan suatu tujuan tertentu membutuhkan biaya yang tidak sedikit jumlahnya. Oleh karena itu untuk meringankan biaya suatu penyelenggaraan busana, panitia gelar busana mencari dana melalui sponsor.

Menurut Ibnu Syamsi (1998) pencarian dana dibagi menjadi dua yaitu :

a. Program Non Sponsor

Penyelenggaraan peragaan busana dilaksanakan oleh pihak penyelenggara sendiri tanpa kerja sama dengan pihak lain. Keuntungan dari penyelenggaraan dengan cara ini adalah penyelenggara dapat menggunakan bahan tekstil, pemilihan warna dan lain-lain menurut selera perancang, dan tidak terikat dengan pihak manapun. Akan tetapi kekurangan dari cara ini adalah semua biaya penyelenggaraan peragaan busana ditanggung oleh penyelenggara dan perancang itu sendiri

b. Program Sponsor

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

Pada gelar busana *Dimantion* ini merupakan gelar busana sponsor, karena melibatkan banyak pihak dari luar untuk membantu penyelenggaraan acara ini.

Pagelaran busana ini selain merupakan tugas dari mata kuliah proyek akhir, juga merupakan ajang menunjukkan kreativitas, hiburan dan ajang promosi. Gelar busana yang dilaksanakan pada tanggal 24 Maret 2017 ini mengambil tema “*Dimantion*” dan bertempat di Auditorim UNY jalan Colombo.

Dalam pelaksanaan gelar busana, tentu dibentuk kepanitiaan agar dapat berjalan dengan teratur mulai dari persiapan hingga pelaksanaan, serta ada rasa tanggung jawab dari masing-masing panitia untuk kelancaran pelaksanaan gelar busana. Adapun panitia penyelenggara kegiatan pagelaran busana yang bertema “*Dimantion*” adalah mahasiswa Program Studi Pendidikan Teknik busana dan Teknik Busana yang terlibat dalam pagelaran busana tersebut serta panitia khusus dari mahasiswa yang lain dibawah bimbingan dosen mata kuliah Proyek Akhir.

Menurut Sri Adriati Kamil (1996) Panitia gelar busana terdiri dari ketua panitia, wakil ketua, sekretaris dan humas, bendahara, announcer, perlengkapan, penanggung jawab peragawati dan rias. Adapun tugas-tugasnya antara lain:

- a. Ketua panitia, yaitu orang yang bertanggung jawab terhadap keseluruhan acara pagelaran busana dari awal kegiatan hingga akhir.
- b. Wakil ketua panitia, yaitu orang yang membantu ketua dalam penyelenggaraan gelar busana dan orang yang bertanggung jawab untuk membantu kerja panitia dari awal hingga akhir kegiatan.

- c. Sekretaris dan humas, yaitu orang yang bertanggung jawab terhadap semua undangan, surat-menyurat dan segala sesuatu yang berhubungan dengan masyarakat.
- d. Bendahara, yaitu orang yang bertugas membuat anggaran biaya dan pembukuan serta mencatat segala sesuatu yang berhubungan dengan keluar masuknya uang.
- e. *Announcer*, yaitu orang yang bertanggung jawab terhadap kelancaran pagelaran busana. *Announcer* ini biasanya merangkap sebagai seorang *Master of Ceremony* (MC).
- f. Penanggung jawab peragawati dan rias, yaitu orang yang bertanggung jawab terhadap segala sesuatu yang berhubungan dengan peragawati ataupun rias.
- g. Penanggung jawab ruangan, yaitu orang yang mengurus dan bertanggung jawab mengawasi segala keperluan secara teknis yang berhubungan dengan penyelenggaraan gelar busana.
- h. Perlengkapan, yaitu orang yang mengurus dan bertanggung jawab mengawasi segala keperluan secara teknis yang berhubungan dengan tempat penyelenggaraan pagelaran busana.

Setelah kepanitiaan terbentuk kemudian panitia membuat job description untuk program kerja anggotanya. Menurut Ibnu Syamsi (1998) sebelum kepanitiaan dibentuk ada beberapa syarat untuk mengurangi kelemahan dalam suatu kepanitiaan, yaitu:

- a. Memberi tahu anggota tentang kedudukannya dan tugasnya dalam proses pengambilan keputusan dalam pemecahan masalah.
- b. Setiap anggota disadarkan ketertarikan untuk menjalankan tugasnya dalam kepanitiaan sampai selesai.
- c. Anggota panitia dilatih bekerjasama dalam suatu proses kegiatan dan memiliki kemahiran mengadakan hubungan antar pribadi yang baik.
- d. Kepanitiaan dalam suatu tim mempunyai kedudukan yang sama untuk menyelesaikan tugas. Ketua sebagai coordinator bukan kepalanya.
- e. Ketua panitia yang dipilih mempunyai jiwa kepemimpinan yang cukup tinggi untuk menyelenggarakan kerjasama diantara anggota-anggotanya.
- f. Memberitahukan jadwal dan acara pembahasan sebelum pelaksanaan tugas kepada anggotanya.
- g. Memberi bantuan dan dukungan pada anggota yang diberikan oleh pimpinan yang akan mengatur pelaksanaan keputusan yang telah dibuat panitia.
- h. Memupuk hubungan yang baik antara anggota dalam suatu kepemimpinan.
Beberapa hal diatas perlu diperhatikan oleh kepanitiaan dalam suatu acara agar hasilnya maksimal.

Dalam pelaksanaan peragaan busana tidak lepas dari unsur-unsur pokok yang menyusunnya (Harpini Kadarsan dkk, 1983: 149) antara lain:

- a. Pakaian/busana yang diperagakan

Busana yang diperagakan adalah unsur pokok yang harus ada dalam pagelaran busana. Sedangkan tujuan dari peragaan busana tersebut adalah menampilkan bagian yang menarik dari busana yang diperagakan.

- b. Peragawati/ model

Seorang peragawati harus memiliki proporsi tubuh yang ideal.

- c. Cara memperagakan dan keluwesan dalam pagelaran busana, cara memperagakan pakaian adalah dengan gaya yang tenang, lebih sering berhenti di beberapa tempat dan dapat memberikan sasaran perhatian penonton.

d. Tertib penyelenggaraan

Yang dimaksud dengan tertib penyelenggaraan adalah segala sesuatu yang harus dipikirkan dengan baik dalam penyelenggaraan.

Keempat unsur ini harus diperhatikan agar acara pagelaran busana dapat terselenggara dengan baik.

5. Tahap Evaluasi

Evaluasi dalam pergeleran sangat penting karena akan mempengaruhi kelancaran dalam pergeleran itu berlangsung . Oleh Karena itu setiap tahapan yang berjalan harus sesuai tepat waktu dan saat pergeleran sudah digelar semua permasalahan sudah terkendali atau tidak ada masalah lagi .Untuk itu diperlukan adanya kerjasama tim dan melakukan gladi resik . Meneruskan pendapat Ibnu Novel Hafisz dikatakan ada beberapa manfaat untuk yang diperoleh Gladi Resik (GR) (2007), yaitu:

- 1) Dapat melihat gambaran detail acara yang akan dipertunjukkan .
- 2) Dapat melihat kekurangan-kekurangan yang masih terjadi dan masih memiliki waktu yang dibutuhkan untuk memperbaiki.
- 3) Dapat mengetahui waktu yang dibutuhkan dalam acara nanti ,sehingga dapat melakukan pengurangan dan penambahan item acara.
- 4) Sebagai sarana latihan ,mencoba sound system, panggung dan kinerja masing-masing seksi dalam sebuah tim.

Gladi Resik (GR) harus tetap dipersiapkan jauh-jauh hari sebelumnya .Termasuk dalam pengisi acara misalnya dalam mengontak MC (Master of Ceremony),penari,model dan lain-lain .Kita sebagai EO (Event Organizer) juga sebagai tim utama dalam pergeleran busana jangan hanya mengontrak mereka saja tetapi mereka juga harus mengikuti jadwal Gladi Resik (GR).

Menurut Ari Ardianti Kamil (1996) Panitia gelar busana terdiri dari ketua panitia, wakil ketua, sekretaris dan humas, bendahara, perlengkapan, penanggungjawab model dan tata rias. Adapun tugas antarlain :

a. Pembentukan Kepanitiaan

- 1) Ketua Panitia, yaitu orang yang bertanggung jawab terhadap keseluruhan acara pergelaran busana dari awal pergelaran hingga akhir.
- 2) Wakil ketua panitia, yaitu orang yang membantu panitia dalam penyelenggaraan gelar busana dan orang yang bertanggung jawab untuk membentuk kerja panitia dari awal hingga akhir.
- 3) Sekertaris dan humas, yaitu bertanggungjawab terhadap semua undangan, pembuatan dan pengurusan surat-surat dan segala sesuatu yang berhubungan dengan masyarakat.
- 4) Bendahara, yaitu orang yang bertanggung jawab membuat anggaran biaya dan pembukuan serata mencatat segala sesuatu yang berhubungan dengan keluar masuk uang.
- 5) Perlengkaan, yaitu orang yang bertanggung jawab terhadap kelancaran pergelaran busana, announcer ini biasanya merangkap sebagai seorang Master of Ceremony (MC).

b. Menentukan Tema

Dalam menyelenggarakan pergelaran busana pesta mempunyai tema. Tema harus sesuai sumber ide yang akan ditampilkan pada pergelaran.

c. Menentukan waktu dan tempat

Dalam menentukan waktu pegelaran sebaiknya ditentukan pada hari libur dimana peluang seseorang untuk menghadiri acara tersebut terbuka lebar .Sedangkan dalam memilih tempat yang setrategis dan kapasitas ruangnya disesuaikan dengan tamu yang akan hadir.

d. Perencanaan Anggaran

Setiap pegelaran busana mempunyai daftar barang yang harus dibeli untuk memudahkan jalannya pegelaran ,oleh karena itu dibuatlah perencanaan anggaran. Perencanaan anggaran dibuat agar dapat menimalisir biaya yang harus dikeluarkan serta menanggulangi kerugian.

e. Ticketing

Tiket adalah sebuah alat tukar sebagai tanda bukti bahwa seseorang sudah membayar untuk menyaksikan sebuah pegelaran .Dalam proses ticketing ada beberapa cara yaitu on the spot, pembelian langsung saat acara lewat perana telekomunikasi misalnya ,lewat contact personal ,radio dan lain-lain tergantung dengan pihak yang bekerjasama dengan acara tersebut .

BAB III

KONSEP PENCIPTAAN KARYA

Menciptakan Busana Pesta Malam Dengan Sumber Ide Bakteri *Rhizobium Leguminosarum* yang ditampilkan dalam pergelaran busana *Dimantion* melalui beberapa tahapan yaitu penciptaan desain busana dan pembuatan busana pesta. Untuk tahapan penciptaan desain busana meliputi pengembangan desain busana dan teknik penyajian gambar. Berikut ini akan dipaparkan mengenai konsep tahapan-tahapan tersebut diatas dalam membuat busana pesta malam.

A. Konsep Penciptaan Desain Busana

Proses penciptaan desain busana pesta malam dengan sumber ide digunakan beberapa tahapan yaitu : penggambaran tema besar atau konsep, penggambaran sumber ide, penggambaran trend, penggambaran karakteristik pemakai dan penerapan unsur dan prinsip desain disertai dengan visualisasi teknik penyajian gambar, *moodboard* dan pengembangan sumber ide.

Berikut ini dijelaskan beberapa tahapan dalam penciptaan desain busana dalam pembuatan busana pesta malam dengan judul “Busana Pesta Malam Untuk Wanita Remaja dengan Sumber Ide Bakteri *Rhizobium Leguminosarum* dalam Pergelaran “Dimantion”.

1. Implementasi tema Dimantion

Pergelaran busana kali ini mengambil tema pergelaran *Dimantion*. *Dimantion* merupakan visualisasi dari masa sekarang dimana manusia hidup dengan kebingungan untuk membedakan antara yang benar dan yang salah. Penulis mengimplementasikan kedalam sebuah karya busana yang baru, dengan menciptakan karya yang terinspirasi dari hubungan simbiosis mutualisme makhluk hidup dan menonjolkan ciri khas dari masing-masing bentuk yang terdapat didalam sumber ide. Dari tema *Dimantion* yang dimaksud kebingungan dan susah membedakan mana yang benar dan yang salah, penulis mewujudkan sub tema *Primigenial* dengan memilih bakteri *Rhizobium leguminosarum* dengan menggunakan tekstur kain yang tebal dan mengkilau serta pengaplikasian warna yang kontras. Perpaduan bentuk asimetris dari busana pesta malam ini memberi kesan membingungkan namun tetap terlihat elegan dalam penampilan maupun dalam pembuatan. Dengan harapan pemakai dapat luwes dan percaya diri namun dalam penggunaannya terkesan anggun.

2. Implementasi Trend 2017

Pembuatan busana pesta malam ini mengacu pada *Fashion Trend Forecasting 2017/2018 Greyzone*. Salah satu trend *Greyzone* yaitu *Primigenial*. Munculnya trend ini Terinspirasi dari simbiosis kehidupan antara organisme.seperti elemen kayu dan jamur, lumut atau sarang binatang seperti lebah dan burung, akar-akaran yang mencari mineral dan bahan makanan jauh kedalam tanah, atau bakteri yang saling

bersimbiosa dibantu dengan sinar matahari, menghasilkan perpaduan yang unik antara warna gelap dan warna-warna menyala.

Desainer ingin mewujudkan suatu busana yang memiliki *style* elegan, luwes, percaya diri, namun tetap memiliki sisi lembut. Untuk mewujudkan *style* tersebut supaya sesuai dengan pemakai maka desainer menciptakan busana pesta malam ini dengan mengacu pada *Trend Archean* dan sub tema *Primigenial* untuk mendapatkan busana yang sesuai dengan *Trend Greyzone*. Sub tema *primigenial* ini dapat dieksplorasi melalui gambaran dalam busana. Gambaran ini ditampilkan oleh desainer dalam mengambil sumber ide bakteri *rhizobium leguminosarum*, yang mempunyai karakteristik yang sama dengan sub tema *Primigenial* yaitu tentang simbiosis makhluk hidup.

3. Implementasi sumber ide

Busana pesta malam yang penulis ciptakan berdasarkan sub tema *primigenial* dan mengambil sumber ide bakteri *rhizobium leguminosarum*. Pemilihan sumber ide yang perancang pilih dalam menciptakan busana pesta malam adalah bakteri *Rhizobium Leguminosarum*. Bakteri nitrogen atau dikenal juga sebagai bakteri pengikat nitrogen adalah kelompok bakteri yang mampu mengikat nitrogen (terutama N_2) bebas di udara dan mereduksinya menjadi senyawa amonia (NH_4) dan ion nitrat (NO_3^-) oleh bantuan *enzim nitrogenase*.

Pada busana pesta malam ini bentuk bakteri diaplikasikan menggunakan *TR cutting* (*transformation cutting*) dimana aplikasi pada busana pesta malam ini

menggunakan teknik yang unik, dengan membuat potongan pola yang berbeda dari biasanya agar tercipta kesan 3D. *TR Cutting* pada busana pesta malam ini berbentuk oval, sedangkan tekstur dari bakteri tersebut diaplikasikan menggunakan *slash quilting* untuk mendapatkan tekstur berbulu yang halus. Pada bagian gaun diselipkan aplikasi yang berupa tali sepatu yang diberi pom-pom dan dibentuk seperti akar kacang tanah sebagai penggambaran dari bintil akar kacang tanah.

Busana pesta malam ini dikembangkan dengan teknik *Stilasi* dimana hanya menggambarkan sumber ide dengan cara menggambar suatu objek yang dimasukkan kedalam suatu desain tetapi tidak merubah karakter atau bentuknya, dapat dilihat dari peletakan *TR cutting* pada bagian bolero yang diambil dari bentuk bagian dalam bakteri dan pada gaun diselipkan aplikasi yang menyerupai bintil akar kacang tanah

Perpaduan bentuk asimetris dari busana pesta malam ini memberi kesan membingungkan namun tetap terlihat elegan dalam penampilan maupun dalam pembuatan. Siluet dari busana malam ini merupakan silet S yang diaplikasikan ke dalam bentuk mermaid. Dengan harapan pemakai dapat luwes dan percaya diri namun dalam penggunaannya terkesan anggun.

4. Implementasi Unsur dan Prinsip Desain Untuk Mewujudkan Look And Style

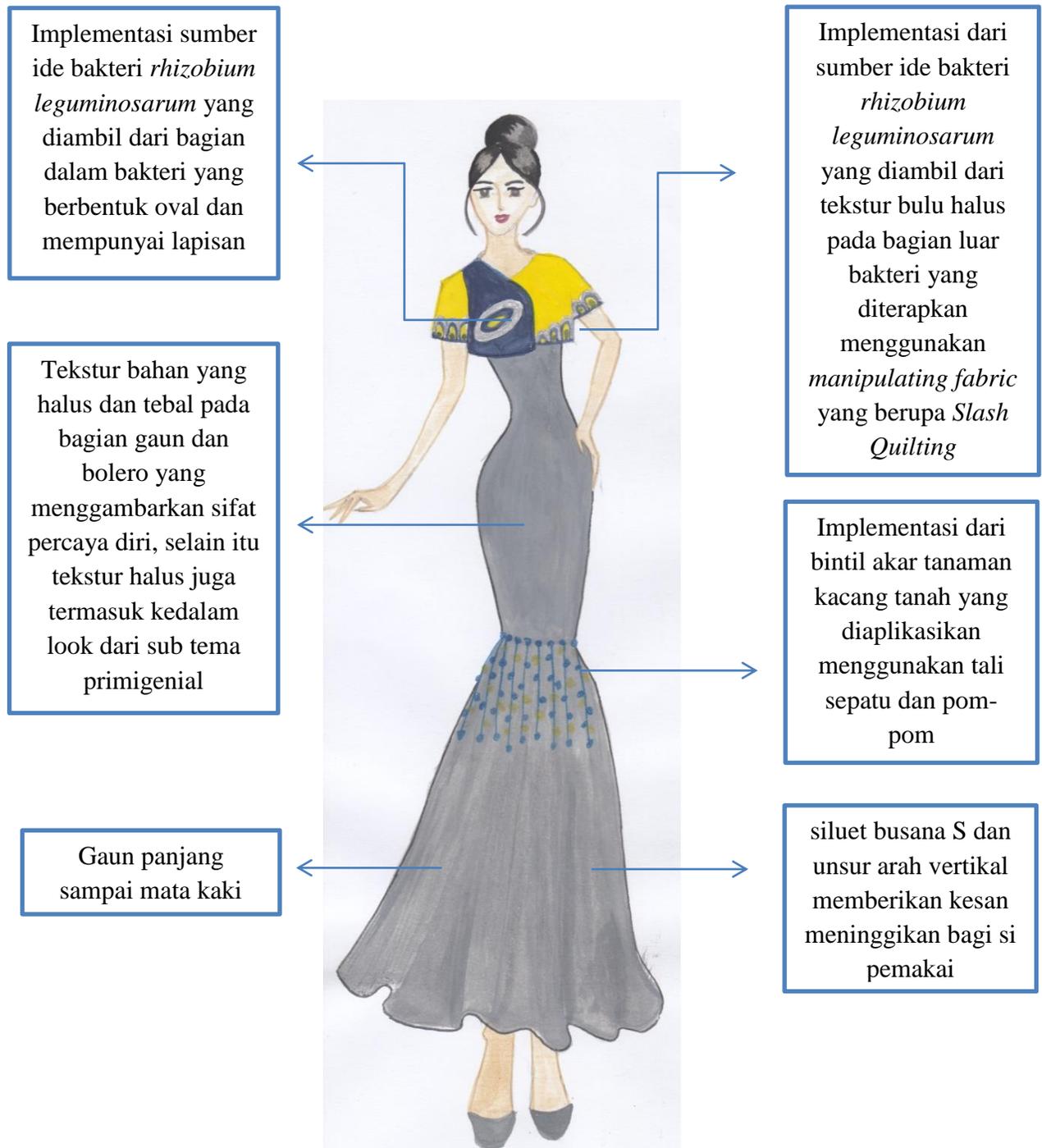
Untuk mewujudkan *style* elegan, luwes, percaya diri dan anggun perlu disusun unsur-unsur desain melalui prinsip desain yaitu sebagai berikut. Perwujudan *style* elegan, luwes, percaya diri dan anggun pada busana pesta malam dengan sumber ide

bakteri *rhizobium leguminosarum* melalui pemilihan garis lengkung yang berwatak luwes dan percaya diri diwujudkan dengan prinsip irama yang berulang pada bagian *TR cutting* sehingga terlihat luwes. Implementasi unsur arah vertikal melalui prinsip irama dengan terwujudnya melalui penerapan aplikasi pada bagian gaun. Mengesankan elegan serta meninggikan tubuh pemakai yang memiliki tubuh berisi diwujudkan dengan prinsip proporsi hubungan antara pemakai dengan busana pesta malam ini. Implementasi unsur bentuk busana yaitu siluet S dengan ukuran busana *ankle* atau sampai mata kaki, diwujudkan dengan prinsip keseimbangan. Implementasi warna yang diterapkan dalam busana merupakan warna *electric indigo*, *mud grey* dan *row amber*, warna tersebut diwujudkan untuk mendukung tema dan sumber ide yang diambil dengan mewujudkan *style* elegan, luwes, percaya diri dan anggun. Nilai gelap terang ada pada warna busana yaitu dari warna *row amber*, *mud grey* sampai ke *electric indigo*. Nilai gelap terang dan warna diterapkan menggunakan prinsip keselarasan karena warna yang terang memberi kesan cerah pada warna yang gelap. Sedangkan, tekstur yang diterapkan pada busana yaitu halus dan tebal yang terdapat pada bahan utama busana. Tekstur dan warna diterapkan dengan prinsip pusat perhatian karena warna dari bolero yang berlawanan antara bagian kanan dan bagian kiri yang memberi efek kontras. Perwujudan busana pesta malam ini menggunakan siluet S untuk menonjolkan kesan *feminine*, serta terlihat anggun dan luwes diwujudkan kedalam prinsip keseimbangan. Karya dapat terwujud melalui proses yang ditinjau dari nilai-nilai pembelajaran dalam mencipta karya, yaitu *moodboard* sebagai mediannya. *Moodboard* memberikan gambaran yang lebih

jelas mengenai karya yang akan dibuat desainer. *Moodboard* berfungsi untuk mewujudkan sebuah ide yang masih bersifat abstrak menjadi konkret, dimulai dari mencari berbagai sumber inspirasi berupa potongan-potongan gambar, warna dan jenis benda yang dapat menggambarkan ide yang ingin diwujudkan, dilanjutkan dengan membuat desain model beserta propertinya, hingga merealisasikannya menjadi sebuah produk karya busana.

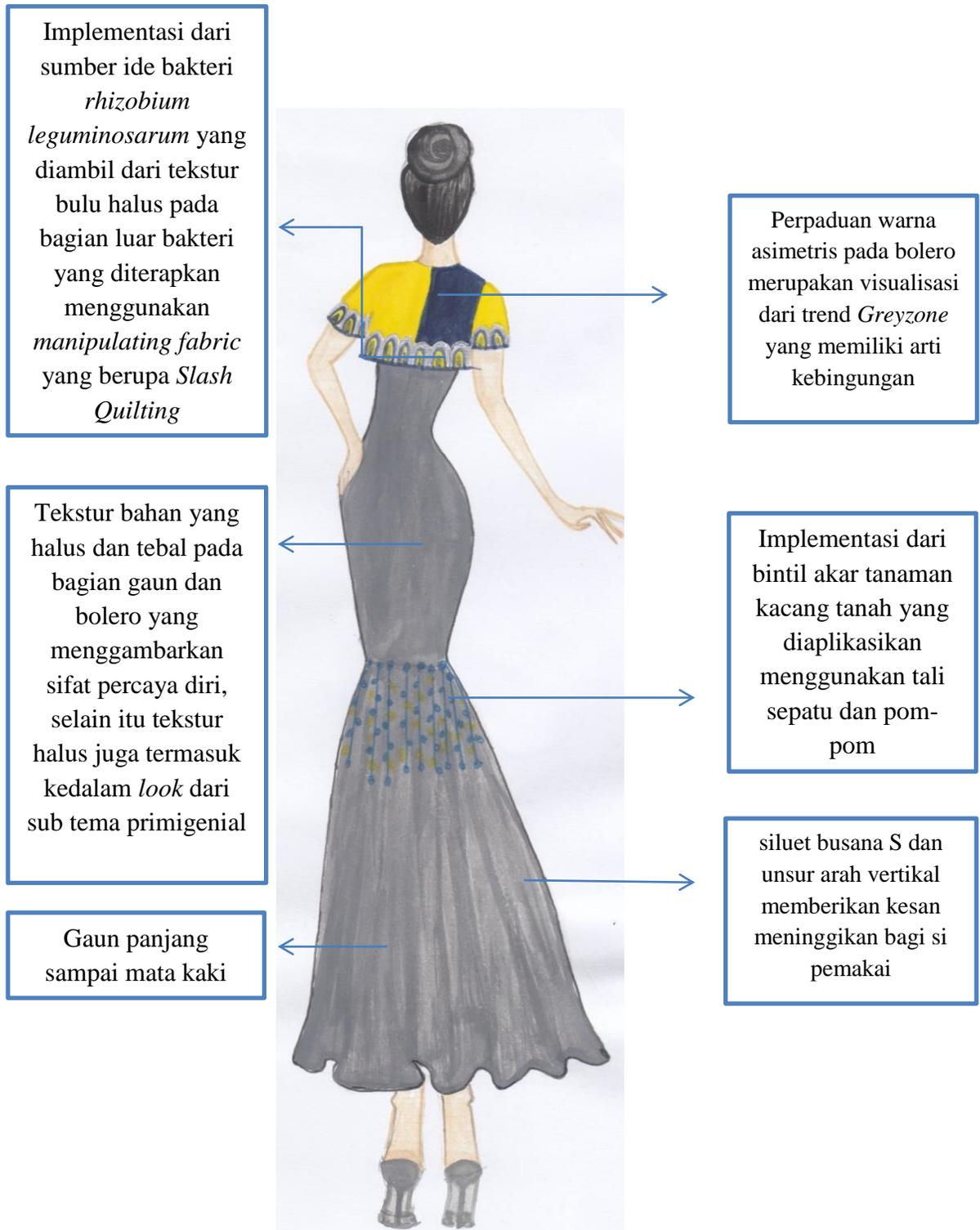


Gambar 3. *Moodboard*



Gambar 4. Visualisasi penerapan tema, trend, sumber ide, unsur-unsur dan prinsip

desain dalam pengembangan desain busana pesta tampak depan



Gambar 5. Visualisasi penerapan tema, trend, sumber ide, unsur-unsur dan prinsip desain dalam pengembangan desain busana pesta tampak belakang.

B. Konsep Pembuatan Busana Pesta

Konsep pembuatan desain busana pesta malam perlu memperhatikan beberapa hal, antara lain penerapan pola busana dan penerapan teknologi busana. Berikut ini merupakan penjelasan mengenai proses pembuatan desain busana pesta malam dengan sumber ide bakteri *rhizobium leguminosarum*, yaitu busana pesta malam untuk remaja yang akan ditampilkan dalam pergelaran *Dimantion*.

a. Konsep pola busana

System pembuatan pola disesuaikan dengan desain busana. Ketelitian dan kecermatan pada saat proses pembuatan pola sangat diutamakan karena pola yang baik dan benar merupakan kunci kesuksesan dari pembuatan busana. Pola busana pesta malam rancangan penyusun menggunakan pola dasar system So'En skala 1:4 dimulai dari pembuatan pola dasar kemudian pecah pola sesuai dengan model busana yang akan dibuat.

Penulis menggunakan pola sistem So'En karena polanya sederhana lebih tepat dan nyaman. Penulis pernah membandingkan pola system So'En dan pola Sistem Praktis dimana hasilnya pola system So'En lebih nyaman dan pas. Sedangkan penggunaan skala 1:4 karena pola yang dibuat panjang dan membutuhkan penggabungan kertas, maka dengan skala 1:4 lebih kecil dan tidak membutuhkan penggabungan kertas sehingga hasilnya lebih rapi.

b. Konsep teknologi menjahit

Berikut ini merupakan teknologi busana yang digunakan penulis dalam proses pembuatan desain busana pesta malam dengan sumber ide bakteri *rhizobium leguminosarum* yang akan ditampilkan dalam pertunjukan *Dimantion*.

1) Teknologi penyambungan (kampuh)

Penerapan teknologi penyambungan pada busana pesta mala mini berupa kampuh buka. Agar kampuhnya rapi, dapat dirapikan dengan kampuh buka yang diselesaikan dengan rompok dan juga dijahit kecil . semua bagian kampuh menggunakan kampuh buka supaya sisi kain tidak terlihat tebal, dan rompok menggunakan kain *vuring* supaya tidak terlalu tebal.

2) Teknologi *interfacing*

Agar permukaan bahan utama tetap terlihat indah maka bahan *interfacing* yang dipilih harus tepat, pada pembuatan pola busana pesta mala mini yang dipilih yaitu mori gula yang diterapkan pada *TR cutting*.

3) Teknologi *lining*

Bahan *lining* yang digunakan dalam pembuatan busana pesta mala mini adalah kain Ero berwarna abu-abu. Penyusun menggunakan Ero sebagai *lining* agar busana pas badan dan untuk menyeimbangi siluet S gar busana tidak terlihat tebal.

4) Teknologi pengepresan

Penerapan teknologi pengepresan pada busana pesta mala mini dilakukan sebelum memotong, selama proses menjahit, dan setelah pakaian selesai dijahit. Teknologi

pengepresan sebelum memotong dilakukan pada bahan utama agar dalam memotong kain tidak terlipat-lipat. Teknologi pengepresan selama penjahitan diterapkan pada proses setelah penyambungan-penyambungan agar diperoleh kampuh buka yang rapih, pengepresan juga dilakukan setelah busana pesta mala mini selesai dijahit agar terlihat lebih rapih dan tidak kusut.

Pengepresan ditunjukkan untuk menempelkan *interfacing* pada bagian kerah dan seluruh bagian *TR Cutting* pada bolero. Cara mengepresnya, setrika ditekan pada bagian yang akan diberi *interfacing*, jangan digosok karena nanti akan menimbulkan gelembung-gelembung dan terjadi pergeseran sehingga ukuran *interfacing* tidak tepat lagi.

C. Konsep Pergelaran Busana

Konsep penyelenggaraan pergelaran busana pada tahun ini adalah mengangkat tema *Dimantion* yang akan menampilkan busana pesta malam. Penyelenggaraan peragaan busana dilaksanakan bersama antara perancang busana dengan pihak lain (sponsor) untuk membantu biaya penyelenggaraan pergelaran busana ini. *Event Organizer* dalam pergelaran busana ini adalah seluruh peserta Proyek Akhir. Tempat penyelenggaraan pergelaran busana akan dilaksanakan didalam ruangan (*indoor*). Pertimbangan penyelenggaraan pergelaran busana *indoor* didasari oleh beberapa hal, yaitu : keadaan cuaca yang tidak menentu, faktor kenyamanan dan faktor keamanan, dengan dekorasi hiasan pada sisi panggung dan *background* panggung yang memilih warna putih pada panggung agar busana yang ditampilkan terlihat lebih jelas.

Panggung pertunjukan busana berbentuk V agar memberikan keleluasan peragaan busana dan dapat dilihat dari segala arah. Pada area penonton, penataan kursi penonton menyesuaikan *space* dan kondisi ruangan pertunjukan, penataan kursi dibedakan antara kursi undangan dan kursi tiket, kursi untuk tamu undangan berada di depan panggung sedangkan kursi penonton tiket berada di belakang kursi undangan. Kemudian pada konsep *lighting* yang terdiri dari 6 buah lampu parlet yang menyorot atau bersifat *spot*, 2 buah *moving head* yang bergerak ke berbagai arah untuk memberikan efek busana. Konsep *music* yang digunakan untuk pertunjukan busana ini menggunakan jenis *music* dengan *beat* yang disesuaikan dengan busana agar busana yang sedang ditampilkan menyatu dengan *music* yang diputar sehingga peragawati dapat menampilkan busana yang dikenakan dengan maksimal.

BAB IV

PROSES, HASIL, PEMBAHASAN

A. PROSES PEMBUATAN BUSANA

1. Proses Pembuatan Desain

a. Mencari inspirasi

Langkah pertama yang dilakukan dalam pembuatan desain busana adalah mencari inspirasi atau sumber ide yang dapat dilakukan dengan mengkaji tema dan *trend* yang sedang terjadi saat ini, serta mengkaji beberapa teori dari beberapa referensi dengan membaca buku, mencari informasi di internet, dll. Seperti yang telah dipaparkan dalam BAB II, pada saat mencari sumber ide penulis menemukan inspirasi dari simbiosis tanaman kacang tanah dengan bakteri *rhizobium leguminosarum*.

b. Membuat *moodboard*

Setelah menemukan inspirasi hal yang harus dilakukan adalah membuat *moodboard* untuk mempermudah pembuatan desain. Dalam membuat *moodboard* perlu mencari referensi sebanyak-banyaknya tentang sumber ide. Sumber ide tersebut kemudian dituangkan kedalam sebuah *moodboard* yaitu kumpulan inspirasi berbentuk gambar yang meliputi sumber ide, unsur serta prinsip desain yang akan digunakan dalam membuat desain. Cara membuat *moodboard* adalah:

1) Menentukan sumber ide/inspirasi

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

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



Gambar 6. *Moodboard*

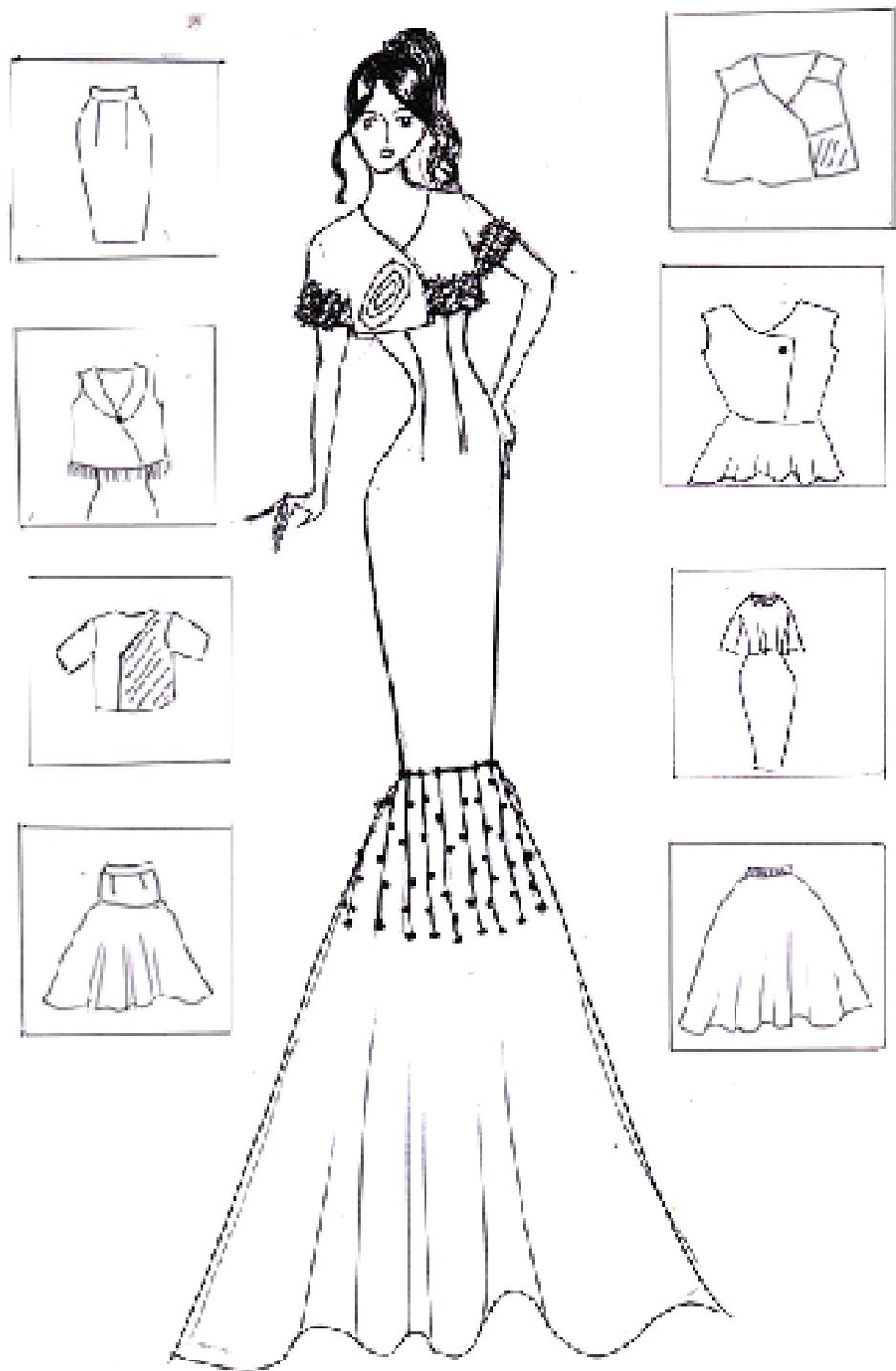
c. Penyajian gambar

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

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

1. *Desain Sketching* (desain sketsa)

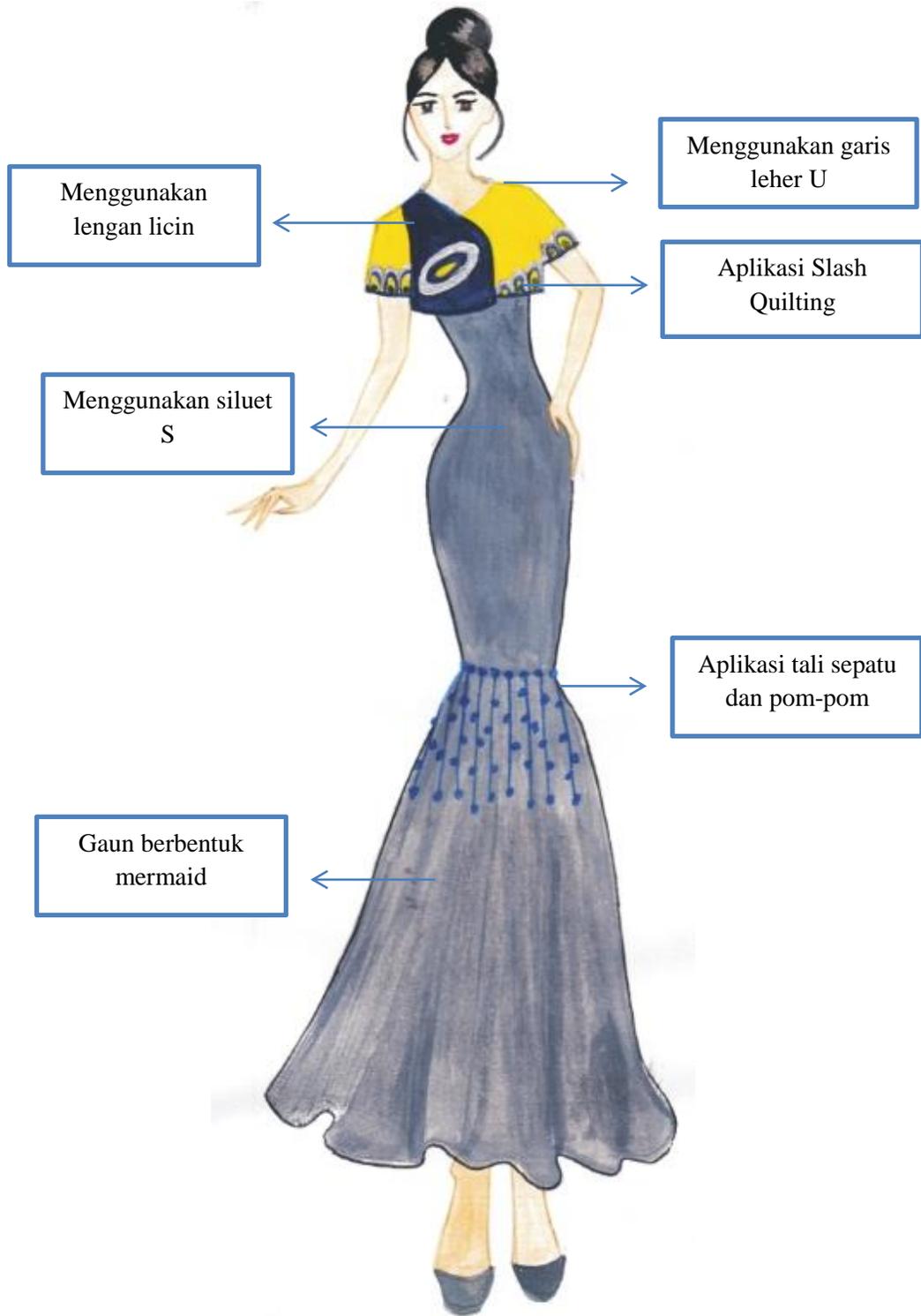
Desain yang dimaksud adalah gambar sketsa awal dari pembuatan desain busana yang terdiri dari berbagai macam bentuk gambar yang akhirnya akan dipilih salah satu untuk membuat desain busana yang akan diwujudkan. Adapun *design sketching* dalam pembuatan desain busana pesta malam dengan sumber ide bakteri *rhizobium leguminosarum*:



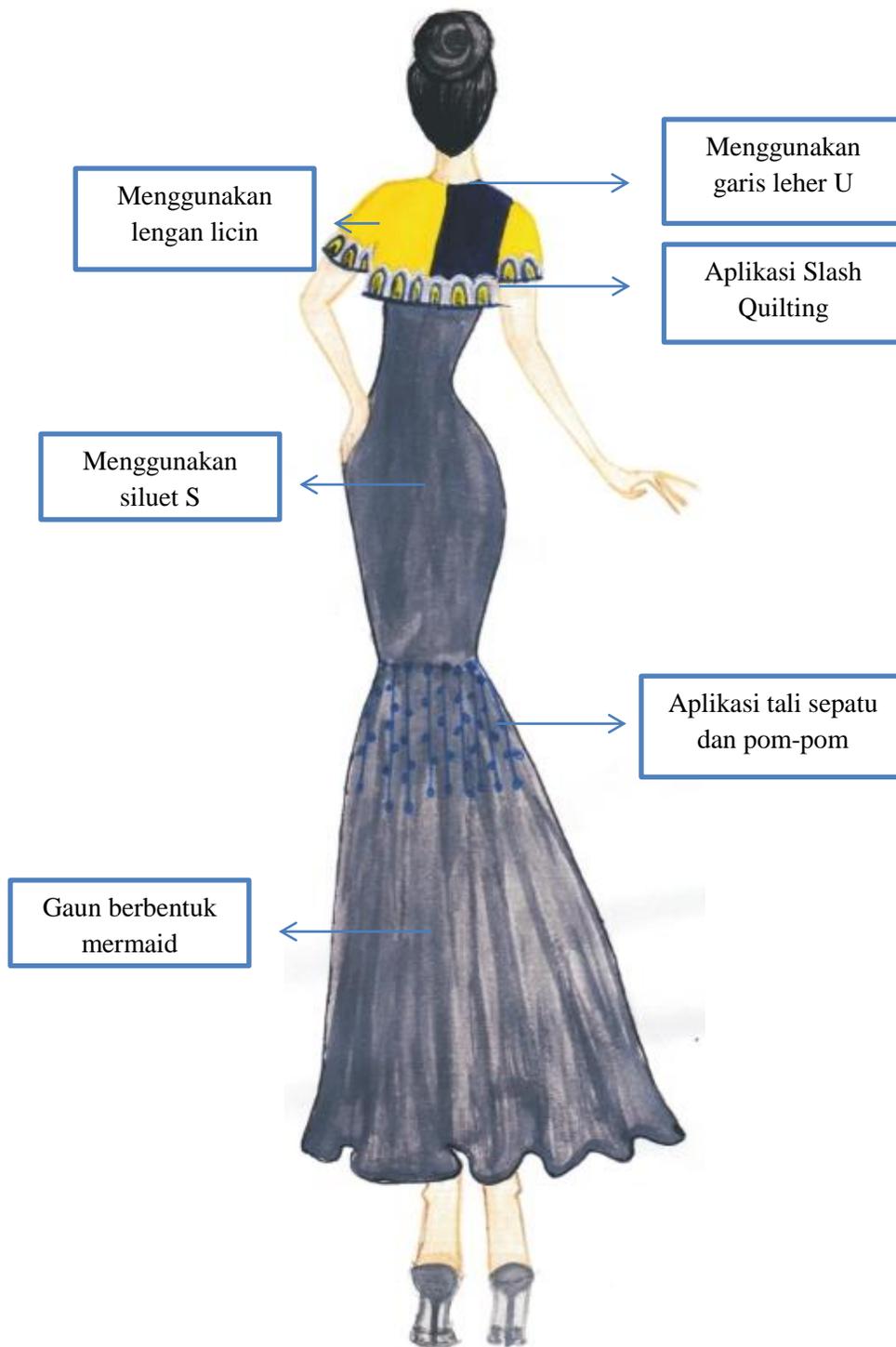
Gambar 7. *Design Sketching*

2. *Presentation drawing* (desain presentasi)

Dari beberapa sketsa desain, hal yang kemudian dilakukan adalah membuat rancangan model busana yang digambar lengkap bagian muka, belakang dan keterangan secara detail, termasuk juga contoh bahan.



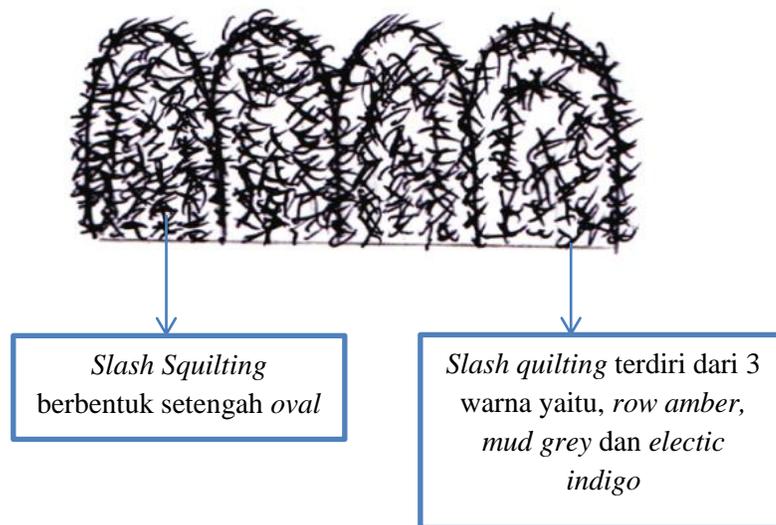
Gambar 8. *Presentation Drawing* tampak depan



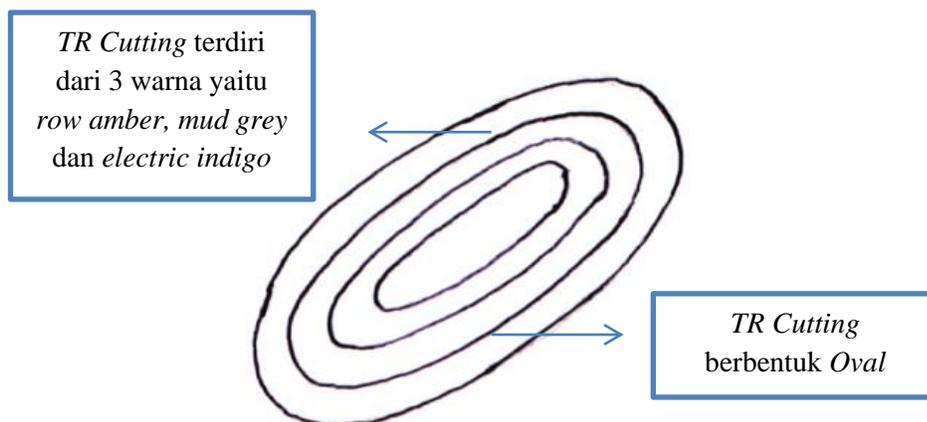
Gambar 9. *Presentation Drawing* tampak belakang

3. Desain Hiasan

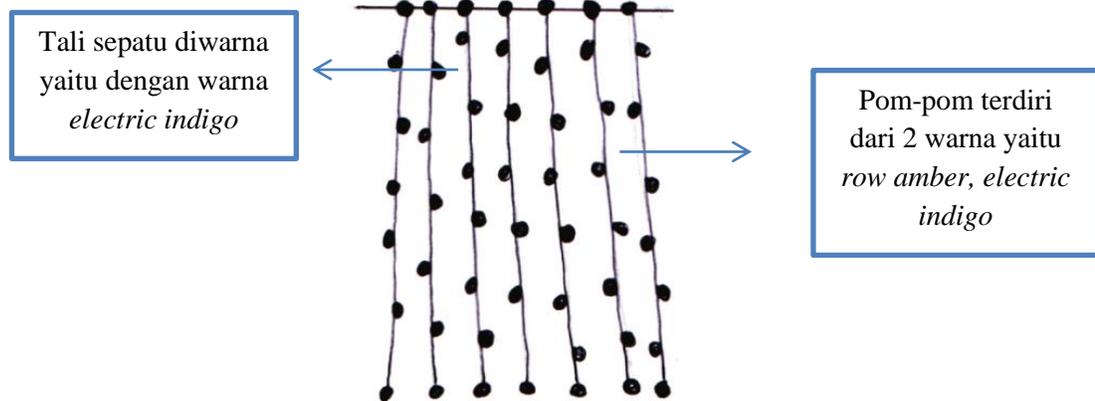
Desain hiasan adalah desain yang memperindah permukaan disain strukturnya. Disain hiasan yang digunakan pada busana pesta malam ini yaitu dengan perpaduan tiga warna yang berbeda.



Gambar 10. Desain hiasan *Slash quilting*



Gambar 11. Desain hiasan *TR Cutting*



Gambar 12. Desain hiasan tali sepatu

2. Proses pembuatan busana

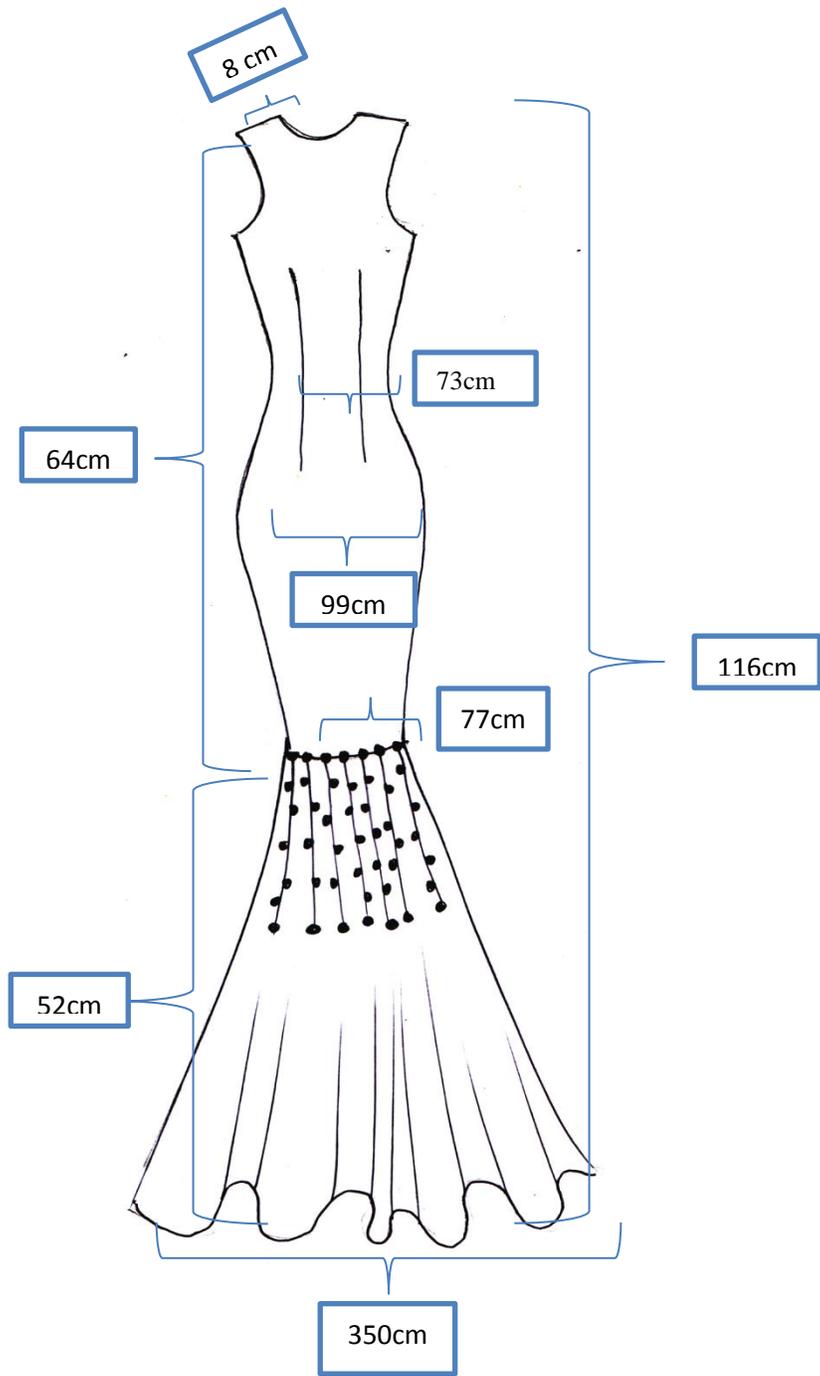
Dalam pembuatan busana pesta malam dengan sumber ide bakteri *rhizobium leguminosarum* harus melalui beberapa tahap diantaranya:

a. Persiapan

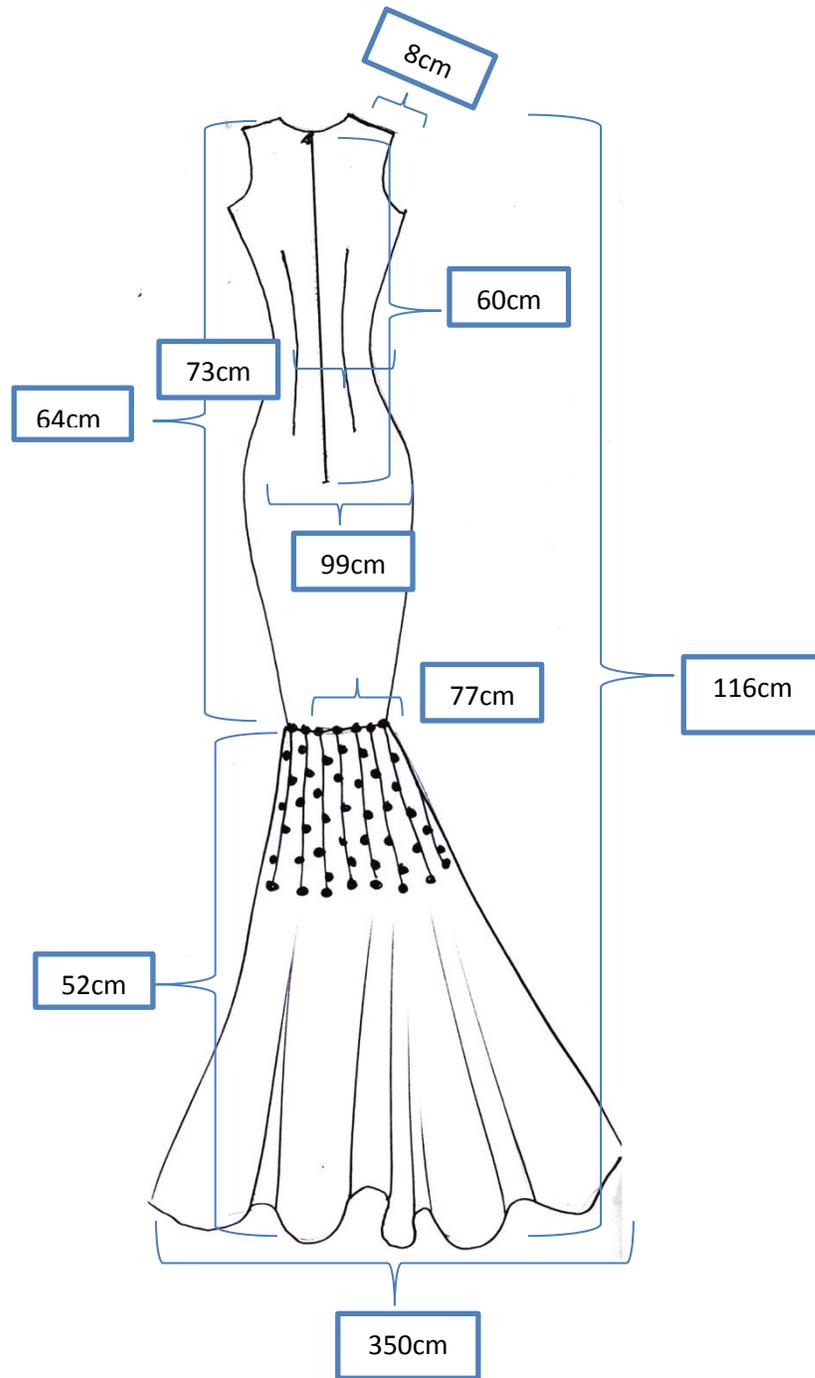
Sebelum memproduksi suatu busana, diperlukan beberapa persiapan yang dilakukan dalam pembuatan busana pesta malam dengan sumber ide bakteri *rhizobium leguminosarum* ini, antara lain:

1) Pembuatan gambar kerja

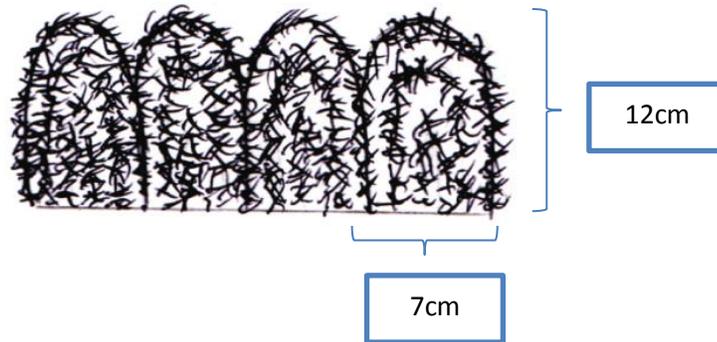
Gambar kerja dibuat dengan mencantumkan ukuran dalam desain busana yang akan digunakan bagian per bagian. Gambar kerja terdiri dari gambar kerja busana, gambar kerja hiasan busana dan gambar kerja pelengkap busana. Tujuan pembuatan gambar kerja adalah untuk mengetahui lebih detail bagian-bagian busana yang akan dibuat, sehingga busana yang dihasilkan menjadi sempurna dan bermutu tinggi.



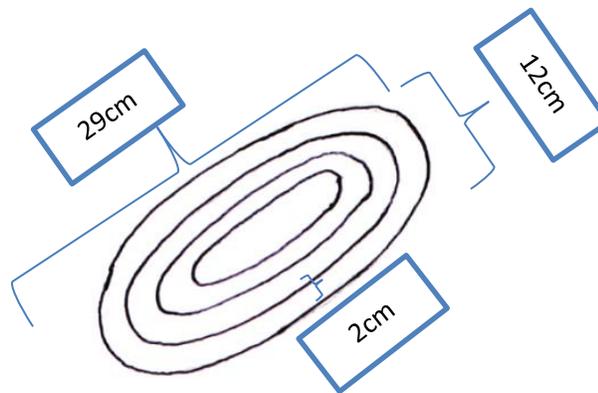
Gambar 13. gambar Kerja Gaun Bagian Depan



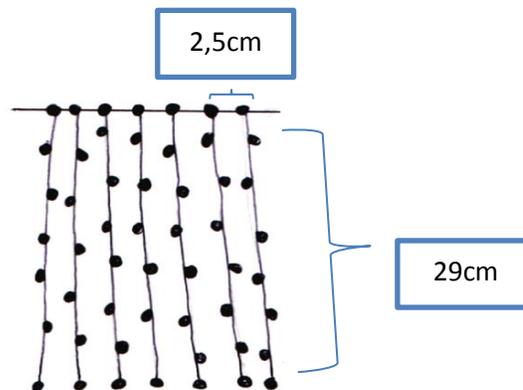
Gambar 14. Gambar Kerja Gaun Bagian Belakang



Gambar 15. Gambar Kerja Hiasan Busana *Slash quilting*



Gambar 16. Gambar Kerja Hiasan Busana *TR Cutting*



Gambar 17. Gambar Kerja Hiasan Busana Tali Sepatu

2) Pengambilan ukuran

Pengambilan ukuran dilakukan agar busana yang dikenakan sesuai dan nyaman dikenakan. Selain itu ukuran juga diperlukan untuk peletakan hiasan maupun garis hias agar lebih rapi dan sesuai dengan 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 malam untuk wanita remaja dengan sumber ide bakteri *rhizobium leguminosarum* ini adalah :

1. Lingkar badan : 88cm
2. Lingkar pinggang : 73cm
3. Lingkar panggul : 99cm
4. Tinggi panggul : 20cm
5. Lingkar leher : 36cm
6. Panjang bahu : 12cm
7. Panjang muka : 31cm
8. Lebar muka : 33cm
9. Panjang punggung : 37cm
10. Lebar punggung : 35cm
11. Panjang sisi : 19cm
12. Ling. Kerung lengan : 46cm
13. Ling. Lubang lengan : 31cm

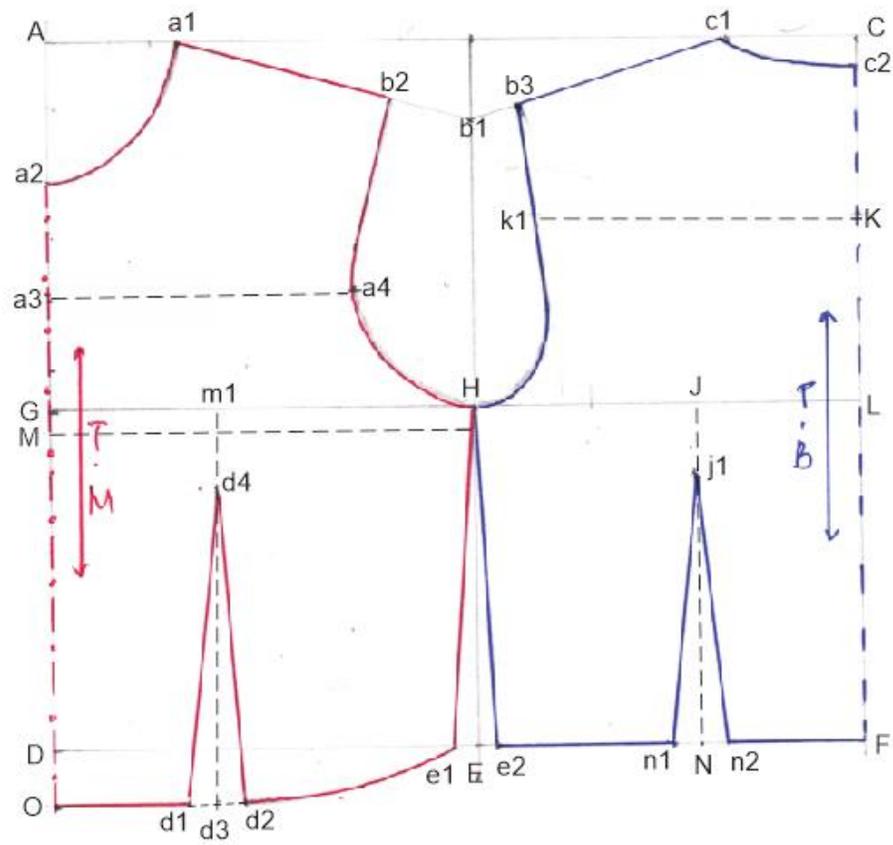
- 14. Panjang legan : 16cm
- 15. Panjang gaun : 116cm
- 16. Panjang bolero : 32cm
- 17. Lingkar lutut : 77cm
- 18. Ukuran kontrol : 37/74cm

3) Pembuatan pola busana

System pembuatan pola busana disesuaikan dengan desain busana. Ketelitian dan kecermatan pada saat proses pembuatan pola sangat diutamakan karena pola yang baik dan benar merupakan kunci kesuksesan pembuatan busana. System pembuatan pola yang digunakan pada pembuatan busana pesta malam dengan sumber ide bakteri *rhizobium leguminosarum* ini adalah menggunakan system pola so'en karena system pola so'en lebih akurat serta mudah dalam proses pembuatannya, selain itu nyaman ketika dikenakan. Pada pembuatan pola ini penulis membuat pola pada kertas terlebih dahulu. Berikut ini adalah proses pembuatan pola system so'en:

a) Pola dasar

Pada busana pesta malam ini menggunakan pola dasar system so'en skala 1:4 dimulai dari pembuatan pola dasar kemudian pecah pola sesuai model busnana yang akan dibuat. Berikut ini adalah cara pembuatannya:

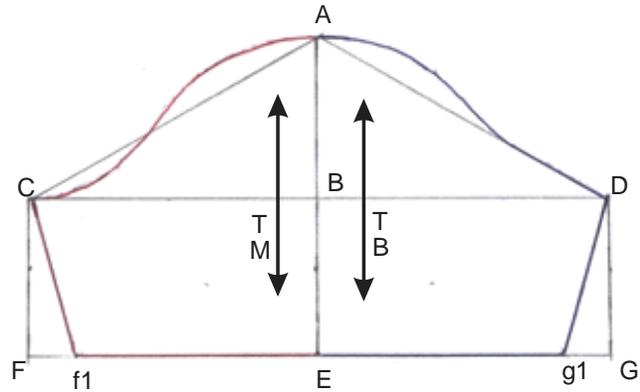


Gambar 18. Pola dasar badan bagian depan dan belakang skala 1:4

(Porrie Muliawan 2000:10)

Table 1. keterangan pola dasar badan

Keterangan bagian muka:	Keterangan bagian belakang:
A-B=D-E= $\frac{1}{2}$ L.badan + 1cm	B-C=E-F= $\frac{1}{4}$ L.Badan-1cm
A-D=B-E= P.Punggung + 1 $\frac{1}{2}$ cm	F-c2= P.punggung
A-a1= $\frac{1}{6}$ L.leher + $\frac{1}{2}$ cm	C2-C= naik 1 $\frac{1}{2}$ cm
A-G= $\frac{1}{2}$ P.punggung + 1 $\frac{1}{2}$ cm	C-c1= A-a ¹
G-D= $\frac{1}{2}$ P.punggung	C2-K= 8cm
B-b'=4,5cm	K-k1= $\frac{1}{2}$ Lebar Punggung
A1-b2= Lebar bahu	I-J= 8cm
A3-a4= $\frac{1}{2}$ lebar dada	(F-n1)+(n1-n2 $\frac{1}{4}$ L.ping-1cm
D-M= Tinggi puncak	
M-m'= $\frac{1}{2}$ jarak dada	
(O-d2)+(d3-e1)= $\frac{1}{4}$ L. ping+1cm	

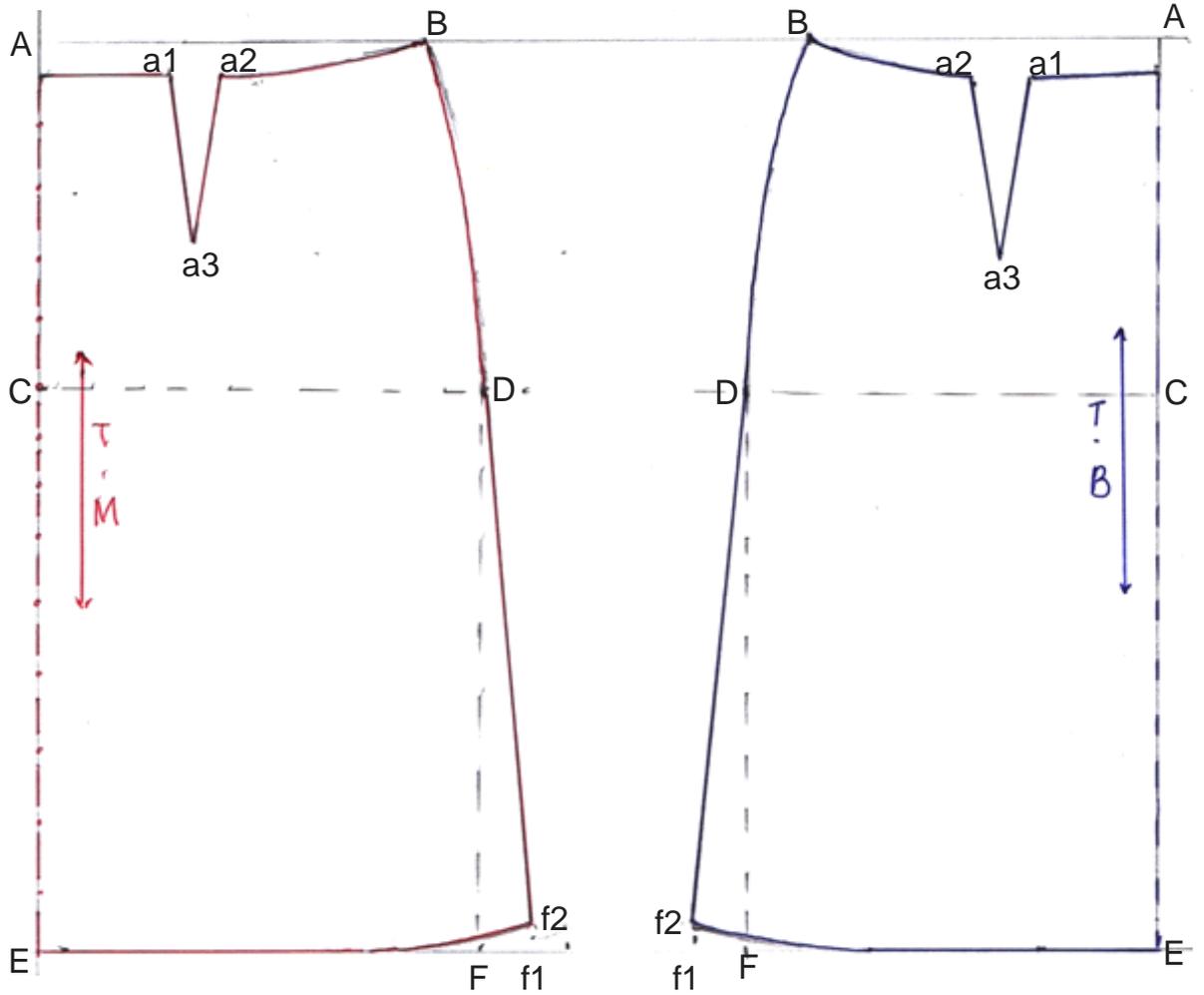


Gambar 19. Pola dasar lengan skala 1:4

(Porrie Muliawan 1985:12)

Table 2. keterangan pola lengan

Keterangan pola dasar lengan:
$A-B = \frac{1}{4}$ lingkaran kerung lengan + 0,5cm (tinggi puncak lengan)
$A-C = A-D = \frac{1}{2}$ lingkaran kerung lengan + 0,5cm
$A-E =$ Panjang lengan
C-A-D hubungkan titik tersebut menjadi kerung lengan seperti pada gambar

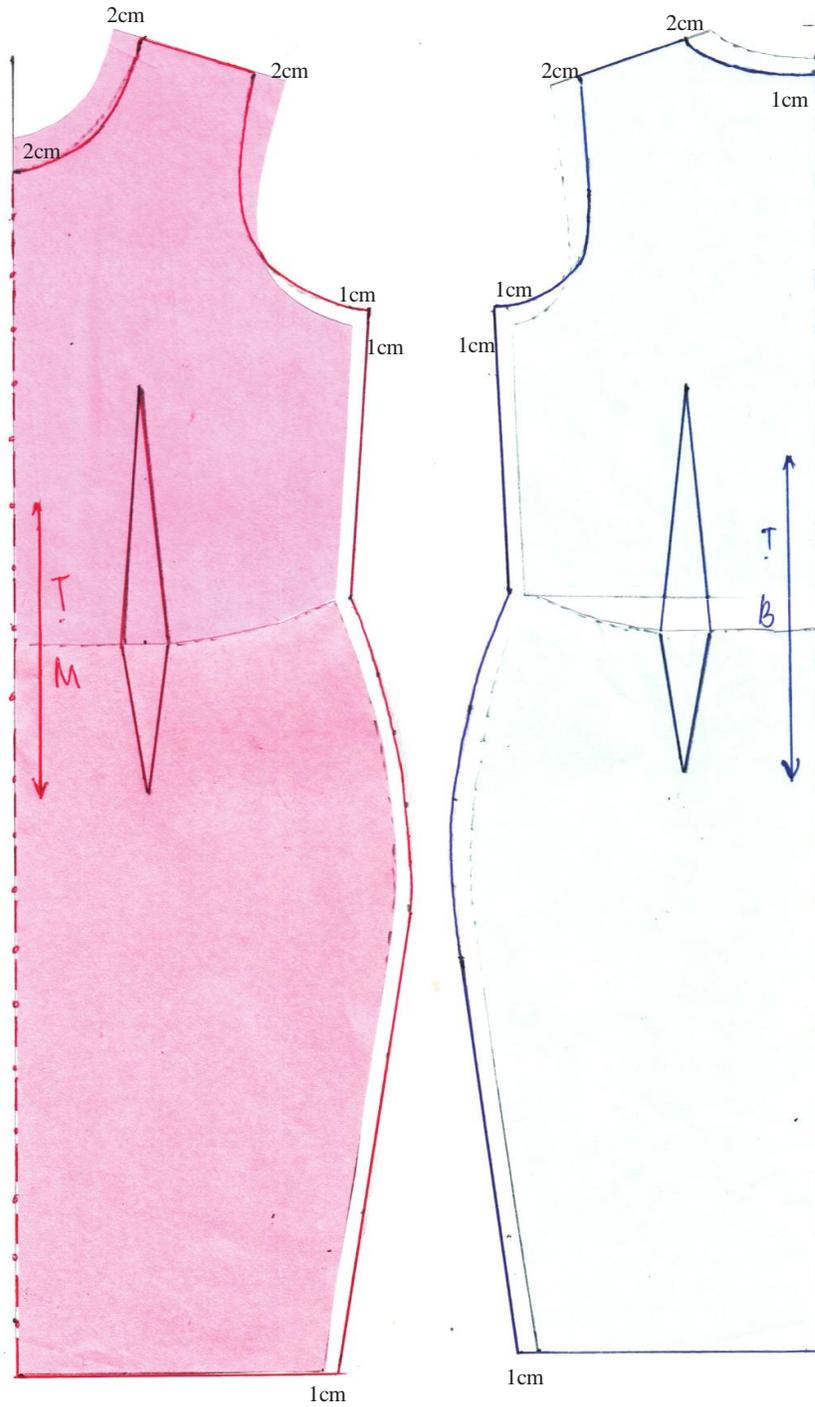


Gambar 20. Pola dasar rok bagian depan dan belakang skala 1:4

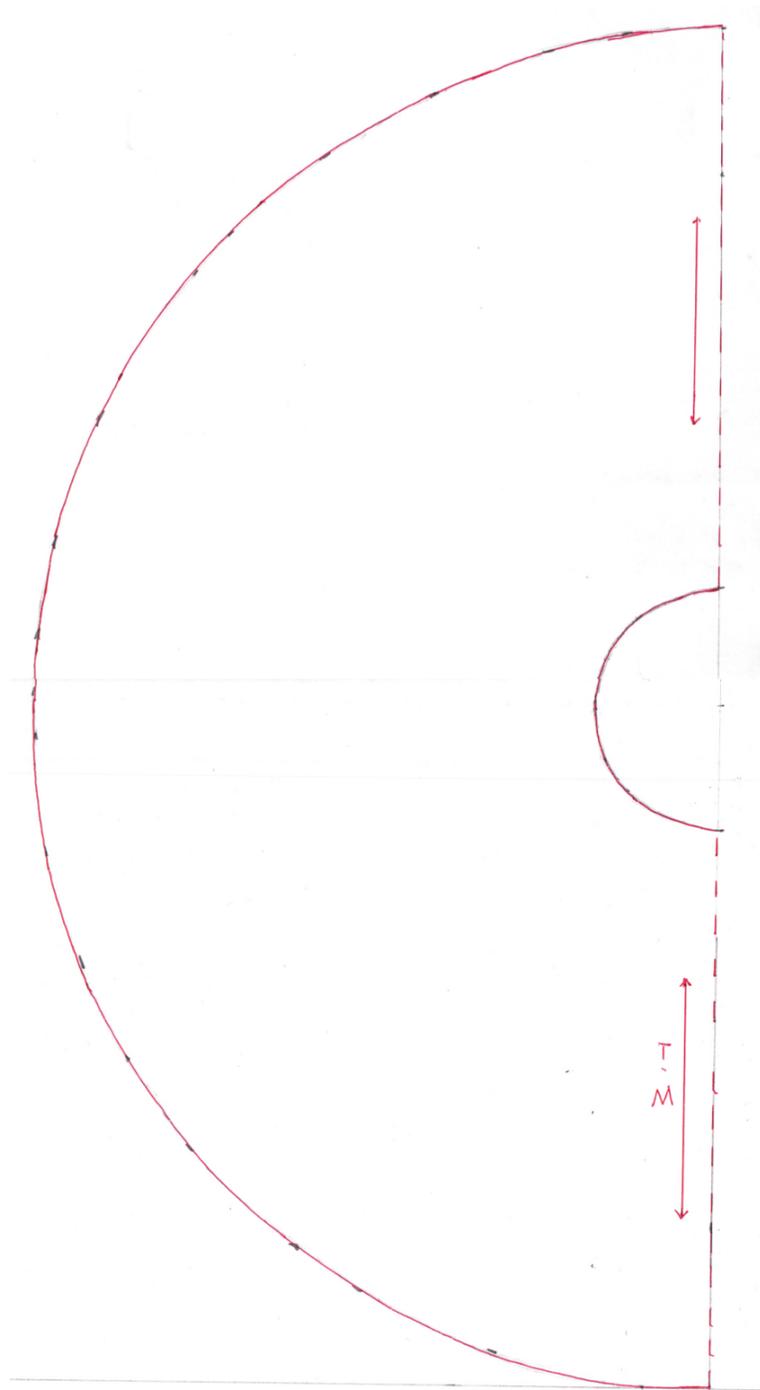
(Porrie Muliawan 1985:11)

Table 3. keterangan pola dasar rok

Keterangan bagian muka:	Keterangan bagian belakang:
A-B= $\frac{1}{4}$ L.Ping+1+3 (kupnat)	A-B= $\frac{1}{4}$ L.Ping-1+3 (kupnat)
A-a'= $\frac{1}{10}$ L.Ping	A-a'= $\frac{1}{10}$ L.Ping
A'-a''= 3cm (kupnat)	A'-a''= 3cm (kupnat)
A-a3= 2cm	A-a3= 1 $\frac{1}{2}$ cm
A-C= Tinggi panggul	A-C= T.panggul
C-D= $\frac{1}{4}$ L.Ping+1cm	C-D= $\frac{1}{4}$ A-a3= 1 $\frac{1}{2}$ cm
A-E= P.rok	A-C= T.panggul
F-f'= masuk 3cm	C-D= $\frac{1}{4}$ L.Pang-1cm
f'-f''= masuk 3cm	A-E= P.rok



Gambar 21. Pecah pola gaun bagian atas skala 1:4



Gambar 22. Pecah pola gaun bagian bawah skala 1:4

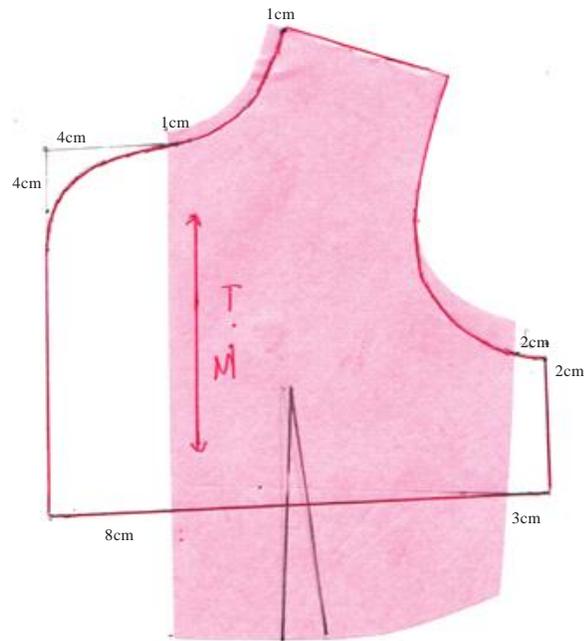
b) Pecah Pola gaun

Keterangan pola Gaun bagian depan (lihat gambar).

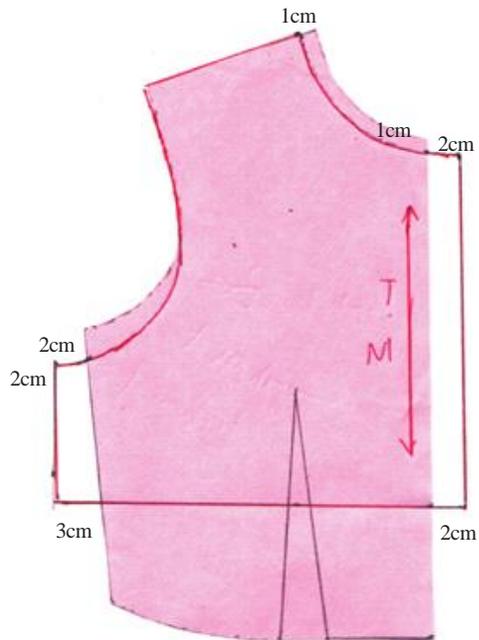
Menjiplak pola dasar badan dan rok bagian depan kemudian disambung antara pola badan dan pola rok, ketemu pada titik sisi. Untuk kelebihan pada bagian TM dihilangkan.

Keterangan pola Gaun bagian belakang (lihat gambar).

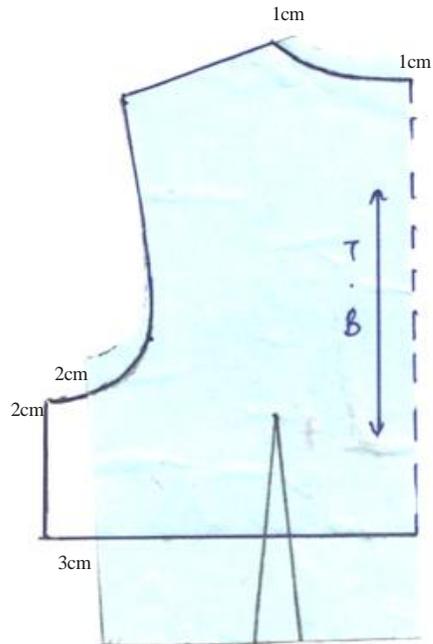
Menjiplak pola dasar badan dan rok bagian belakang kemudian disambung antara pola badan dan pola rok, ketemu pada titik sisi. Untuk kelebihan pada bagian TB dihilangkan.



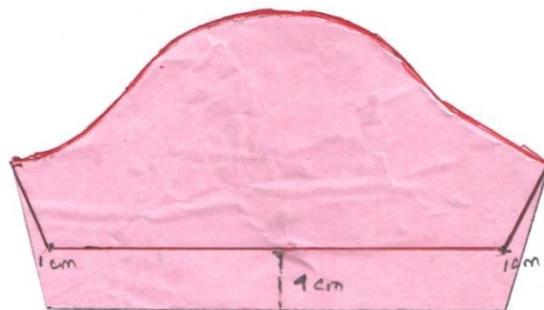
Gambar 23. Pecah pola bolero bagian kanan depan skala 1:4



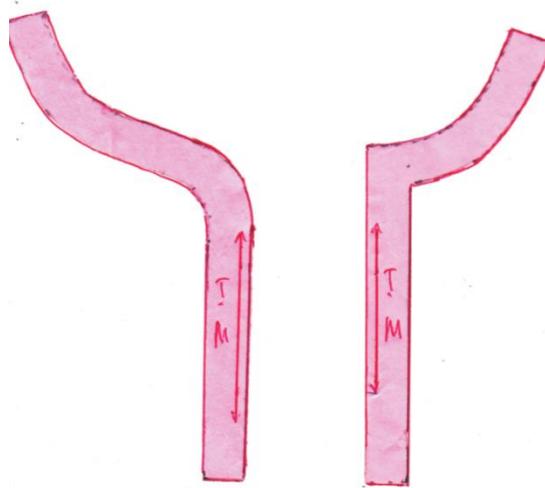
Gambar 24. Pecah pola bolero bagian kiri depan skala 1:4



Gambar 25. Pecah pola bolero bagian belakang skala 1:4



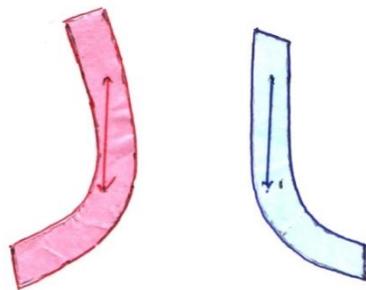
Gambar 26. Pecah pola bolero bagian lengan skala 1:4



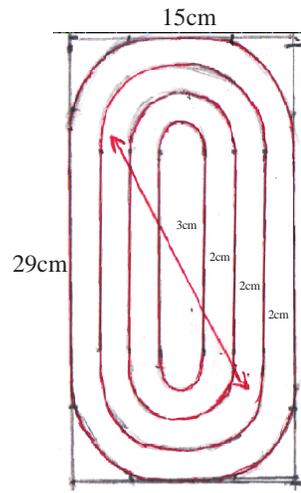
Gambar 27. Pecah pola lapisan leher bolero bagian depan skala 1:4



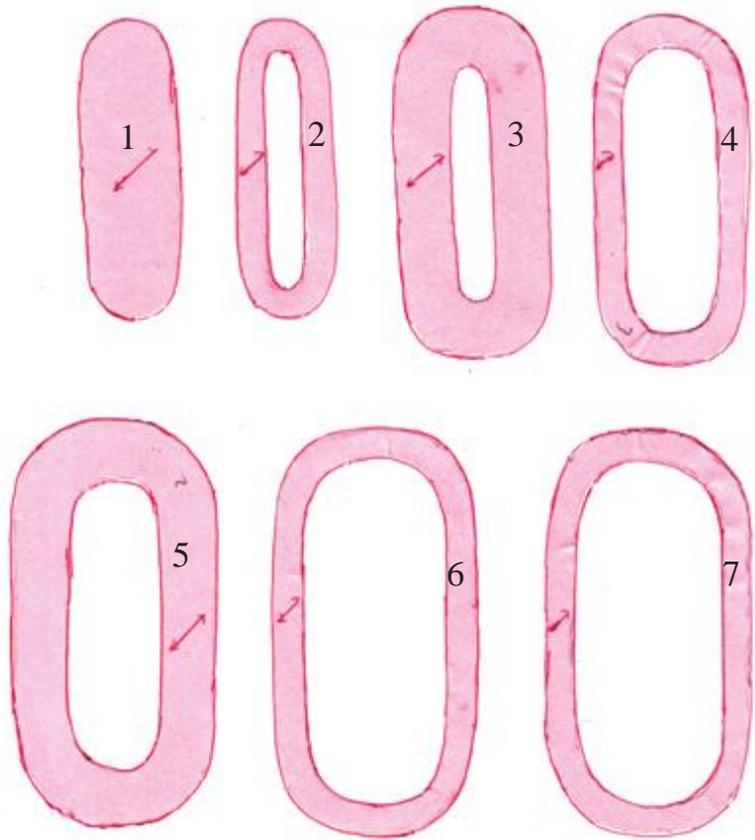
Gambar 28. Pecah pola lapisan leher bolero bagian belakang skala 1:4



Gambar 29. Pecah pola lapisan lengan gaun bagian TM dan TB skala 1:4



Gambar 30. Pola Dasar *TR Cutting* Skala 1:4



Gambar 31. Pecah pola *TR Cutting* skala 1:4

c) Pecah pola bolero

Keterangan pola bolero bagian depan (lihat gambar)

Menjiplak pola dasar badan bagian depan kemudian dipecah sesuai dengan keterangan yang tertera.

Keterangan bolero bagian belakang (lihat gambar)

Menjiplak pola dasar badan bagian belakang kemudian dipecah sesuai dengan keterangan yang tertera.

4) Perancangan bahan

Merancang bahan pada dasarnya adalah proses perancangan untuk membuat suatu busana supaya diketahui seberapa banyaknya bahan dan perkiraan biaya yang diperlukan di dalam pembuatan busana.

Adapun cara merancang bahan yaitu:

- a. Menyiapkan pola dan kertas payung dengan ukuran skala 1:4
- 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

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

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

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

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

- a. Kain blackout

Kain blackout digunakan pada bagian gaun dengan warna mud grey.

- b. Sating bridal

Satin bridal digunakan pada bagian bolero dengan perpaduan warna *electric indigo* dan *row amber*.

- c. Bahan *lining*

Bahan yang digunakan untuk furing yaitu kain ero yang digunakan pada seluruh bagian gaun pesta malam ini.

- d. Bahan *interlining*

Bahan *interlining* yang digunakan untuk busana pesta malam ini adalah mori gula yang digunakan pada *TR Cutting*.

Kain Blackout

Panjang = 150 cm

Lebar = 280 cm

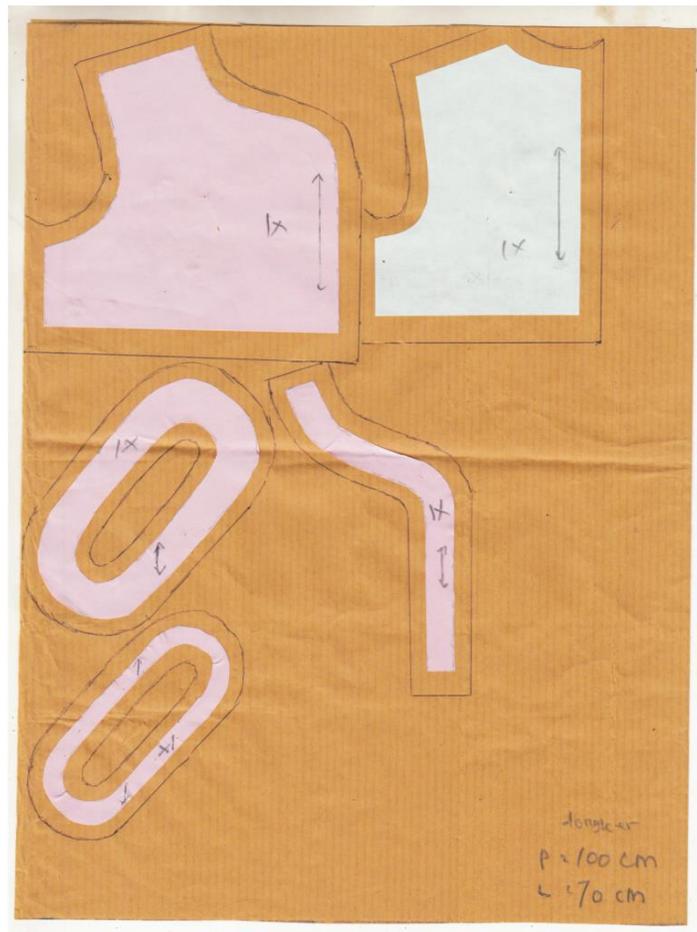


Gambar 32. Rancangan bahan gaun utama dan *TR Cutting* skala 1:4

Kain Satin Bridal (Electric Indigo)

Panjang = 100 cm

Lebar = 70 cm

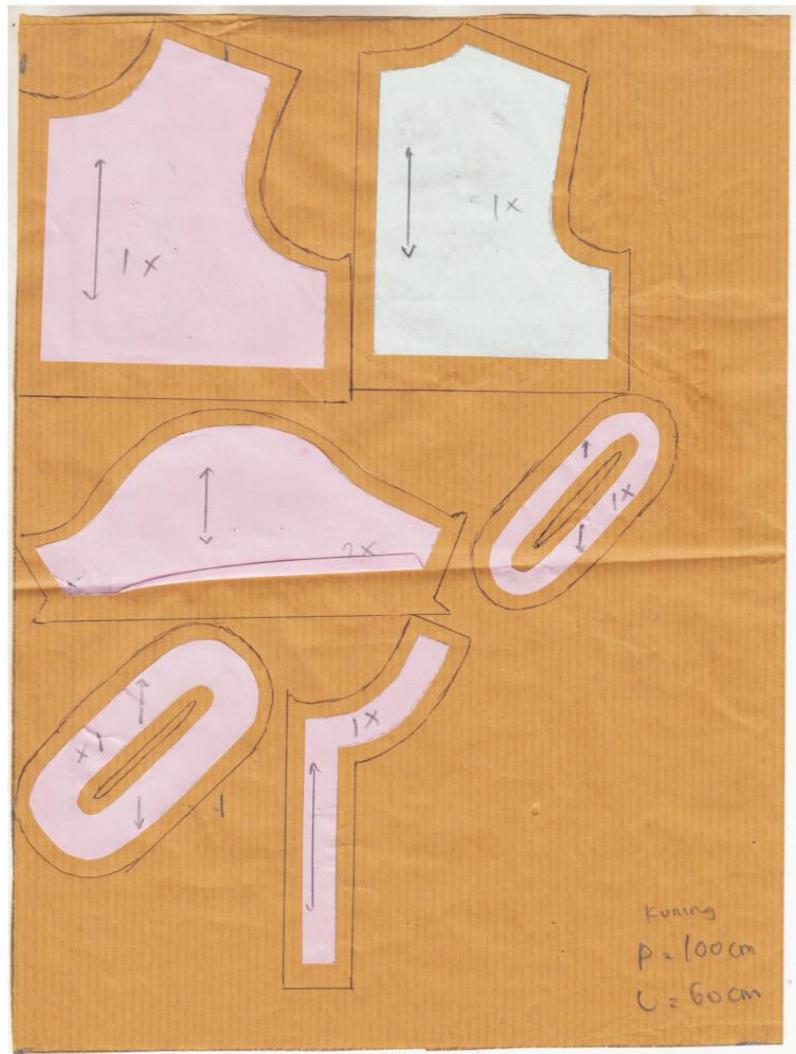


Gambar 33. Rancangan bahan utama bolero (kanan) dan *TR Cutting* skala 1:4

Kain Satin Bridal (Row Amber)

Panjang = 100cm

Lebar = 60cm



Gambar 34. Rancangan bahan utama bolero (kiri) dan TR Cutting skala 1:4

Kain Ero (mud grey)

Panjang = 350 cm

Lebar = 115 cm

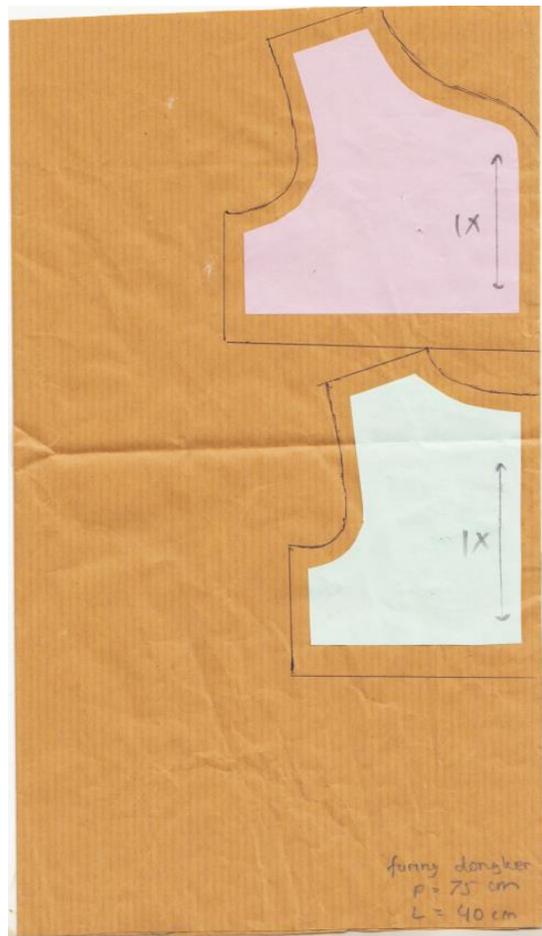


Gambar 35. Rancangan bahan furing gaun skala 1:4

Kain Ero (Electric Indigo)

Panjang = 75 cm

Lebar = 115 cm

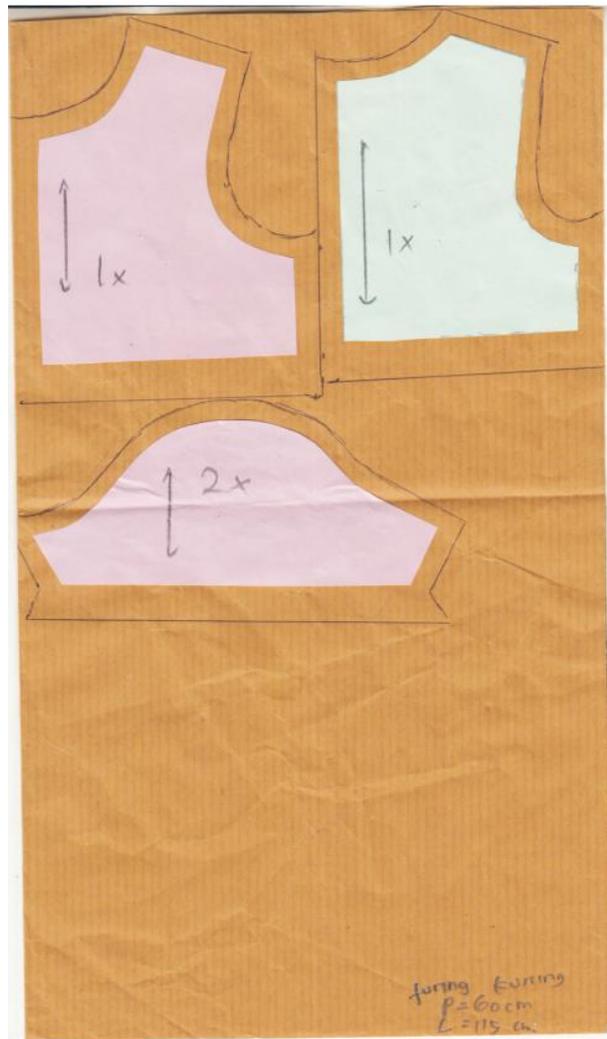


Gambar 36. Rancangan bahan furing bolero (kanan) skala 1:4

Kain Ero (Row Amber)

Panjang = 60 cm

Lebar = 115 cm



Gambar 37. Rancangan bahan furing bolero (kiri) skala 1:4

5) Kalkulasi harga

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

- a. Mencantumkan nama barang, spesifikasi, harga satuan dan jumlah harga.
- b. Nama barang disesuaikan dengan jenis bahan apa yang digunakan.

Berikut biaya yang dibutuhkan dalam pembuatan busana pesta malam dengan sumber ide bakteri *rhizobium leguminosarum*.

Tabel 4. Kalkulasi Harga

No.	Nama Barang	Spesifikasi	Keperluan	Harga Satuan	Jumlah Harga
Bahan Utama					
1.	Kain Blackout	L. 280 cm	175 cm	Rp. 175.000	Rp. 306.250
2.	Kain satin bridal	L. 150 cm	100 cm	Rp. 25.000	Rp. 25.000
3.	Kain ero	L. 115 cm	500 cm	Rp. 12.000	Rp. 60.000
4.	Kain santung	L. 150 cm	0,50 cm	Rp. 18.000	Rp. 9000
Bahan penunjang					
1.	Benang	Gulung	2 gulung	Rp. 1500	Rp. 3000
2.	Ritsliuting Jepang	P. 60 cm	1 buah	Rp. 3500	Rp. 3500
3.	Mori Gula	L. 115 cm	0,25 cm	Rp. 15.000	Rp. 3750
4.	Kancing Kait	Stainless	3 buah	Rp. 1500	Rp. 4500
5.	Viselin	L. 150cm	0,50 cm	Rp. 4500	Rp. 2250
6.	Tali sepatu	Sepasang	17 pasang	Rp. 1000	Rp. 17.000
7.	Pom-pom	Butir	300 butir	Rp. 150	Rp. 45.000
Total					Rp. 479.250

Penentuan harga jual busana pesta malam dengan sumber ide bakteri *rhizobium leguminosarum* pada pergelaran busana Dimantion 2017 menggunakan rumus *Mark Up Price* yaitu penentuan harga jual dengan cara penambahan antara biaya produksi dengan keuntungan yang diharapkan.

Penyusutan alat : 10%

Penyusutan listrik : 15%

Penyusutan tenaga: 10%

Laba : 15%

Total : 50%

$$\begin{aligned}\text{Jadi harga jualnya sebesar} &= \text{Rp. } 479.250 + (50\% \times \text{Rp. } 479.250) \\ &= \text{Rp. } 479.250 + \text{Rp. } 239.625 \\ &= \text{Rp. } 718.875\end{aligned}$$

Harga jual yang diperoleh sebesar Rp. 718.875

a. Pelaksanaan

Pelaksanaan adalah bentuk tindak lanjut pembuatan busana. Ada beberapa hal yang harus dilakukan dalam proses pembuatan busana pesta malam dengan sumber ide bakteri *rhizobium leguminosarum* dalam pergelaran busana Dimantion.

1) Peletakan pola bahan

Peletakan pola pada bahan merupakan langkah awal sebelum pemotongan. Pada saat peletakan pola busana pada kain, sebaiknya kain dilipat menjadi dua bagian dengan bagian baik berada di luar. 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 pada tiap-tiap pola seperti tengah muka dan tengah belakang
- b. Arah serat bahan, untuk bahan yang berkilau sebaiknya saat meletakkan pola tidak dibolak-balik karena akan menghasilkan kilau yang berbeda
- c. Lebar kampuh untuk semua bagian depan adalah 1-2 ½ cm, sedangkan untuk kelim 2 ½ - 5 cm, dan untuk ritsliting 3-4 cm
- d. Lebar kampuh adalah 1½ cm
- e. Lapisan depun diperkirakan letaknya setelah pola besar diletakkan
- f. Sebelum meletakkan pola diatas bahan yang licin, seperti kain blackout sebaiknya disematkan dulu pada selembar kertas tipis hingga rata

2) Pemotongan bahan dan pemberian tanda jahitan

Setelah pola diletakkan pada bahan, langkah selanjutnya adalah pemotongan bahan. Proses pemotongan bahan harus diperhatikan arah dan garis atau motif kain dengan menyesuaikan desain yang telah dibuat. Bahan utama yang digunakan adalah kain blackout dan satin bridal, furing menggunakan kain Ero, *interfacing* pada

bagian *TR Cutting* menggunakan Mori gula dan untuk lapisan busana menggunakan viselin. Setelah proses pemotongan bahan, langkah selanjutnya adalah pemberian kampuh, tanda jahitan serta keliman. Pemberian tanda kampuh untuk semua bagian adalah 1-2 ½ cm, kelim 2 ½ - 5 cm, ritsluiting 3-4cm. pemotongan dilakukan setelah semua bagian pola diberi tanda dan kampuh. Kemudian setelah bahan dipotong diberi tanda jahitan yaitu dengan cara merader pada garis luar pola. Selain itu bagian sudut-sudut pola bahan digunting untuk memudahkan proses penyambungan.

3) Penjelujuran

Sebelum bahan busana dijahit dengan mesin, terlebih dahulu dijahit dengan tangan. Hal ini untuk menghindari terjadinya kesalahan saat penjahitan selain itu penjelujuran juga diperlukan untuk mengetahui jatuhnya bahan pada tubuh model, apakah sudah sesuai dan pas pada saat *fitting* 1, apabila mungkin terjadi kesalahan atau ketidak tepatan ukuran, maka masih bisa untuk diperbaiki.

Langkah-langkah penjelujuran busana pesta malam ini diantaranya:

a. Menjelujur bahan utama

- (1) Menjelujur bagian kupnat
- (2) Menjelujur bagian bahu
- (3) Menjelujur bagian sisi gaun
- (4) Menjelujur bagian tengah belakang untuk ritsluiting
- (5) Memasang ritsluiting
- (6) Menyambung bagian gaun atas dengan bagian gaun bawah

b. Menjelujur furing

- (1) Menjelujur kupnat
- (2) Menjelujur bagian bahu
- (3) Menjelujur bagian sisi
- (4) Menjelujur lapisan leher
- (5) Menjelujur lapisan lengan
- (6) Menjelujur lapisan leher antara furing dengan bahan utama
- (7) Menjelujur lapisan lengan antara furing dengan bahan utama
- (8) Memasang bagian bawar gaun
- (9) Menjelujur bagian ritsluiting furing

4) Evaluasi Proses 1

Evaluasi proses 1 merupakan pengepasan busana pada tubuh model yang sudah dalam bentuk busana, tetapi masih berupa penjelujuran untuk mengetahui jatuhnya bahan pada model dan mengetahui kekurangan busana saat dipakai oleh model.

Aspek yang diamati dalam evaluasi ini adalah jatuhnya busana pada badan model dan teknologi yang digunakan dalam pembuatan busana.

Table 5. evaluasi proses 1

Aspek yang dievaluasi	Hasil evaluasi	Cara mengatasi
Ukuran lingkaran panggul	lingkar panggul kurang pas dibadan (kebesaran)	Pada bagian panggul kampuh dibesarkan 1cm
Panjang kupnat	Kupnat terlalu tinggi	Kupnat diturunkan 2cm
Lingkar lutut	Sisi kanan lebih tinggi	Sisi kiri dinaikkan 1cm
Lebar punggung	Lebar punggung terlalu lebar (kebesaran)	Pada bagian punggung kampuh dibesarkan 2cm

5) Penjahitan

Proses penjahitan dilakukan setelah melalui *fitting* 1, sebelum dijahit terlebih dahulu memperbaiki bagian-bagian busana jika masih ada kekurangan sesuai evaluasi proses 1. Proses penjahitan busana pesta malam menggunakan teknik jahitan halus dengan kampuh buka, agar menghasilkan kualitas jahitan yang rapi maka pada setiap proses jahitan segera di *pressing*, untuk busana pesta malam ini tidak perlu dilapisi trikod karena bahan yang digunakan sudah tebal. Adapun langkah-langkah dalam menjahit busana pesta malam dengan sumber ide bakteri *rhizobium leguminosarum*:

a. Menjahit bahan utama

- (1) Menjahit kupnat bagian depan dan belakang
- (2) Menjahit tengah belakang untuk pemasangan ritsluiting
- (3) Memasang ritsluiting
- (4) Menyambung bagian sisi gaun
- (5) Menyambung bagian bahu gaun

(6) menyambung gaun bagian atas dengan gaun bagian bawah

b. menjahit bagian bahan furing

(1) menjahit kupnat bagian muka dan belakang

(2) menjahit tengah belakang untuk pemasangan ritsluiting

(3) menyambung bagian sisi

(4) menyambung bagian bahu

(5) menyambung bagian lapisan leher furing

(6) menyatukan lapisan leher dengan furing gaun

(7) menyambung bagian lapisan lengan furing

(8) menyatukan lapisan lengan dengan furing gaun

(9) menyambung bagian atas gaun dengan bagian bawah gaun

(10) menyatukan lapisan leher (furing) dengan bahan utama

(11) menyatukan lapisan lengan (furing) dengan bahan utama

(12) menyelesaikan bagian ritsluiting dengan cara disum

6) menghias busana

setelah melakukan prose menjahit, langkah selanjutnya adalah menghias busana.

Menghias busana adalah hiasan yang dibuat pada busana untuk memperindah busana agar busana tersebut memiliki nilai yang lebih tinggi.

Adapun hiasan busana yang diterapkan adalah tali sepatu yang diberi pom-pom.

Adapun langkah membuatnya dalah sebagai berikut:

a. menyiapkan tali sepatu dan pom-pom yang berwarna putih

- b. mewarnai tali sepatu dan pom-pom dengan pewarna untuk mendapatkan warna sesuai yang diinginkan
- c. mengeringkan tali sepatu dan pom-pom
- d. memotong tali sepatu menjadi dua bagian
- e. tali sepatu diselipkan dan dijahit pada sambungan gaun bagian lutut
- f. setelah tali sepatu terpasang, pom-pom dilekatkan pada tali sepatu dengan cara disum

Tali sepatu memiliki sifat yang sulit untuk bisa menyerap air, maka dalam proses pewarnaannya harus direndam dengan air terlebih dahulu, pada saat proses penempelan pom-pom hal yang terpenting adalah ketelitian dan kesabaran, karena pom-pom berbahan dasar kapas dan jika disum mudah sekali terlepas. Supaya pom-pom bisa melekat dengan baik maka perlu disum secara berulang-ulang.

7) Evaluasi proses II

Evaluasi proses II dilakukan pada busana yang sudah selesai dijahit 100% dan proses pembuatannya harus sesuai dengan desain yang telah dibuat yang meliputi pelengkap dan hiasannya.

Evaluasi ini dilakukan untuk mengetahui letak kesalahan jika masih ada dan harus diperbaiki.

Table 6. Evaluasi proses II

Aspek yang dievaluasi	Hasil evaluasi	Cara mengatasi
Kelim gaun	Kelim gaun diselesaikan dengan terpisah	Kelim gaun utama dirompok lalu disum dan bagian furing dilipat dua kali lalu disum
Warna pom-pom	Warna pom-pom terlalu pucat	Untuk memberi warna agar lebih hidup, pom-pom ditambah warna kuning

8) Evaluasi hasil

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

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

- a. Pengukuran harus dilakukan secara cermat dan teliti karena akan mempengaruhi ketepatan ukuran

- b. Pada evaluasi proses I, masih terdapat permasalahan yaitu bolero terlalu pendek. Cara mengatasinya adalah dengan menghabiskan kampuh pada bagian kelim untuk memberi sedikit tambahan pada panjang bolero
- c. Pada evaluasi proses II, kelim bagian bawah gaun menggunakan furing lepas dan bagian gaun utama kelim diselesaikan dengan cara dirompok, cara mengatasinya yaitu membuka kelim gaun yang sebelumnya menggunakan teknik lekat kemudian bagian kelim gaun utama dirompok dan disum, pada bagian furing kelim disum dengan cara dilipat dua kali
- d. Waktu yang dibutuhkan dalam proses pembuatan busana pesta malam ini dirasa kurang, sehingga waktu harus dikelola dengan baik agar pada batas waktu yang telah ditentukan busana yang dibuat dapat selesai.

3. Proses Pergelaran Busana

A. Tahap persiapan

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

Pergelaran busana ini diikuti oleh mahasiswa Pendidikan Teknik Busana dan Teknik Busana. Ada beberapa tahapan dalam pergelaran busana 2017 ini, yaitu:

(1) Pembentukan panitia

Pembentukan panitia merupakan salah satu persiapan dalam menyelenggarakan pergelaran busana dengan tujuan supaya semua kegiatan dapat berjalan lancar dan sukses dalam pelaksanaannya sesuai dengan yang diharapkan yaitu pergelaran busana Dimantion yang diikuti oleh 95 mahasiswa angkatan 2014 dan beberapa mahasiswa angkatan 2012/2013 baik S1 maupun D3. Tanggung jawab dalam penyelenggaraan pergelaran busana dapat ditanggung bersama dalam sebuah kepanitiaan sehingga akan terbentuk suatu kerjasama sesuai dengan tujuan pergelaran. Adapun susunan panitia dalam pergelaran busana 2017 ini terdiri dari:

a) Ketua Umum

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

b) Ketua II dan III

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

c) Sekretaris

- (1) Bertanggung jawab kepada ketua umum atas keluar/masuknya surat
- (2) Pembuatan proposal yang telah disepakati bersama baik sponsor maupun DIPA
- (3) Bekerjasama dengan sponsorship dalam pembuatan proposal
- (4) Pengadaan undangan
- (5) Angket serta penyusunan laporan umum LPJ setelah peragaan dilaksanakan
- (6) Bekerjasama dengan humas dalam pembuatan surat-surat pernyataan ataupun surat perijinan

d) Bendahara I

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

e) Bendahara II

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

f) Divisi Acara

- (1) Membuat konsep acara yang menarik
- (2) Mencari pengisi/talent acara
- (3) Menyusun *run-down* acara

- (4) Bekerjasama dengan *stage manager* dan *floor manager*
- (5) Memastikan seluruh acara berjalan dengan baik
- (6) Membua laporan pertanggung jawaban divisi acara

g) Divisi Konsumsi

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

h) Divisi Juri

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

i) Divisi Sponsorship

- (1) Mencari chanel sponsor
- (2) Bertanggung jawab terhadap semua perusahaan yang telah bekerjasama
- (3) Manjalin kerjasama dengan sponsor
- (4) Bertanggung jawab terhadap semua perusahaan yang telah bekerjasama dengan acara pergelaran
- (5) Menjalin kerjasama dengan sponsor

(6) Memahami dan tanggung jawab dengan kontrak kerja bersama sponsor

j) Divisi Perlengkapan

- (1) Mensurvei tempat pelaksanaan kegiatan dengan terperinci mengenai tempat acara berlangsung
- (2) Pengadaan fasilitas-fasilitas untuk kelancaran kegiatan
- (3) Menjadi fasilitator untuk peminjaman alat dengan jurusan

k) Divisi Publikasi

- (1) Bertanggung jawab mempromosikan acara kepada masyarakat
- (2) Bertanggung jawab akan penyebaran pamphlet dan brosur
- (3) Bertanggung jawab atas pembuatan pamphlet, brosur dan tiket

l) Divisi Humas

- (1) Bertanggung jawab terhadap penyebaran undangan
- (2) Menjadi fasilitator untuk sambutan rector, dekan dan ketua jurusan

m) Divisi Dokumentasi

- (1) Bertanggung jawab atas dokumentasi kegiatan
- (2) Mencari sponsor untuk dokumentasi kegiatan

n) Divisi Booklet

- (1) Bertanggung jawab atas pembuatan booklet
- (2) Serta mengatur berjalannya pemotretan
- (3) Mensurvei tempat pembuatan booklet
- (4) Mendesain sampul, bentuk dan isi booklet

o) Divisi Keamanan

- (1) Mengamankan jalannya acara
- (2) Mengkordinasi kebersihan pada setiap acara
- (3) Mendata kehadiran panitia pada setiap rapat

p) Divisi Floor Manager

- (1) Koordinasi dengan divisi acara dalam mengatur serangkaian acara mulai dari perencanaan grand juri sampai hari H
- (2) Mengkondisikan tempat duduk dan penonton dan tempat fotografer
- (3) Mengkoordinasikan penerima tamu dan tim undangan pada hari H

q) Divisi Backstage

- (1) Menyiapkan *standing hanger* untuk hari H
- (2) Mengkondisikan keamanan model dan desainer di *Backstage*
- (3) Koordinasi dengan sie model untuk tempelan urutan per divisi di *Backstage*

r) Divisi Dekorasi

- (1) Menjadi coordinator dan bertanggung jawab pada saat mendekorasi sebelum hari H
- (2) Mensurvei tempat pembuatan dekorasi
- (3) Mendesain *layout* panggung secara keseluruhan

s) Divisi Music dan *Lighting*

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

- (2) Koordinasi dengan koreografer tentang konsep music dan *lighting* pada saat pertunjukan
- t) Divisi Model
 - (1) Membuat perjanjian kerjasama dengan *agency* model
 - (2) Membuat jadwal dengan para model
- u) Divisi Make up
 - (1) Mencari sponsor make up
 - (2) Memfasilitasi jadwal dengan para model

2) Menentukan Tema Pertunjukan Busana

Penentuan tema bisa berdasarkan pada jenis peristiwa monumental seperti ulang tahun, perpisahan sekolah, dan lain sebagainya. Karena tema merupakan ide dasar pokok pertunjukan, maka sebelum mengadakan pertunjukan, perlu mengadakan analisa latar belakang terjadinya peristiwa yang dapat diangkat menjadi tema.

Pertunjukan busana mahasiswa program studi Pendidikan Teknik Busana dan Teknik Busana angkatan 2014 yang dilaksanakan pada tahun 2017 dengan tema *Dimantion (Disoriented Of Human Perception)* .Saat ini manusia hidup ditengah kecanggihan teknologi. Pada masa ini teknologi berkembang sangat pesat dan banyak mempengaruhi kehidupan manusia. Sebagian besar manusia saat ini banyak mengandalkan *NET*(Media Sosial) untuk menjadi salah satu sumber acuan mereka, walaupun belum terbukti kebenarannya namun manusia pada masa ini sangat mudah

percaya dengan apa yang mereka temukan di dalam *NET*. Walaupun demikian, manusia mempunyai keinginan untuk mengubah kehidupan mereka agar tidak terlalu bergantung dengan *NET* dan memperbaiki generasi penerus di masa yang akan datang. Kecepatan pergerakan *NET* dengan kekayaan informasi visualnya seringkali bersifat *manipulativ*. Berita yang bersifat *manipulativ* dapat merubah pandangan seseorang, bahkan merubah jalan pemikiran dalam tempo waktu yang sangat cepat.

Tema ini memberi batasan kepada penulis dalam penciptaan busana pesta malam dan dapat ditampilkan dalam sebuah pertunjukan busana 2017.

3) Menentukan Tujuan Pelaksanaan

Tujuan dari pertunjukan busana dengan tema *Dimantion* antara lain:

- a. Mewujudkan suatu karya Tugas Akhir dan Proyek Akhir bagi mahasiswa Teknik Busana dan Pendidikan Teknik Busana angkatan 2017
- b. Mengembangkan ketrampilan wawasan dan meningkatkan kreatifitas mahasiswa Program Studi Pendidikan Teknik Busana dan Teknik Busana dalam menciptakan suatu karya busana
- c. Memberikan ketrampilan dan pengetahuan kepada mahasiswa untuk menjadi *Event Organizer*
- d. Mensosialisasikan karya busana kepada pengamat *fashion* dan masyarakat umum

- e. Mensosialisasikan jurusan Pendidikan Teknik Busana dan Teknik Busana, Fakultas Teknik, Universitas Negeri Yogyakarta.

4) penentuan Anggaran

Penyelenggaraan pergelaran busana tahun 2017 dengan tema *Dimantion* ini tidak dapat berjalan apabila tidak didukung dana *financial* yang mencukupi, untuk itu setiap mahasiswa yang mengikuti pergelaran diwajibkan membayar iuran pokok sebesar Rp. 950.000 untuk yang berhijab dan Rp.994.000 untuk yang non hijab, iuran setiap rapat Rp.30.000, serta penjualan tiket sebanyak 850 dengan tiket Gold seharga Rp.50.000, tiket Silver seharga Rp.40.000 dan tiket Bronze seharga Rp.30.000. jumlah nominal itu ditentukan melalui perhitungan perkiraan anggaran diputuskan serta disetujui saat rapat. Selain dari yang tersebut diatas juga dari dana sponsor dan beberapa sumber yang lain yang akan dirinci pada lembar lampiran penanggung jawab anggaran adalah bendahara. Berikut ini adalah anggaran dana dalam pergelaran busana *Dimantion*:

a. Pemasukan

Adapun rincian pemasukan pergelaran busana *Dimantion* 2017 adalah sebagai berikut:

Table 7. rincian anggaran pemasukan pergelaran busana *Dimantion*

PEMASUKAN	
Sumber dana	
Sisa Iuran MP	Rp. 10,000,000
Tabungan khas	Rp. 1,420,000
Denda	Rp. 834,000
Tiket	Rp. 31,500,000
Fee Designer Tamu	Rp. 2,500,000
Dana Prodi	Rp. 2,500,000
Iuran mahasiswa	Rp. 48,754,000
Total	Rp. 48,754,000

Jumlah nominal tersebut ditentukan melalui perhitungan, perkiraan anggaran diputuskan serta disetujui saat rapat. Selain dari yang tersebut diatas juga didapat dari sponsor, dan beberapa sumber lain yang akan dirinci pada lembar lampiran. Adapun sponsor dalam pergelaran busana 2017:

- (1) Rajawali Fashion
- (2) LT Pro
- (3) WB Bakehouse
- (4) Gramedia Amplaz
- (5) Sanggar Busana PTBB FT UNY
- (6) Kain Kiloan
- (7) Polaris Salon
- (8) Sembung Batik

- (9) Fajar Copy Paste
- (10) Gita busana
- (11) Suci odis
- (12) Addienesia Photography
- (13) Happy Puppy
- (14) Lippo Plaza
- (15) Dewi Florist
- (16) Pusaka Florist
- (17) Toko Bunga Sakura
- (18) Toko Bunga Pak Purwo
- (19) Dinusboutique
- (20) Sekar Mulya
- (21) Your Own Sunnies
- (22) RRI Jogja
- (23) Magenta

b. Pengeluaran

Adapun pengeluaran pada pergelaran busana *Dimantion 2017* sebagai berikut:

Table 8. rincian anggaran pengeluaran pergelaran busana *Dimantion*

No	Divisi	Jumlah
1.	Sekretaris	Rp. 2.095.00
2.	Bendahara	Rp. 40.000
3.	Humas	Rp.142.000
4.	Acara	Rp. 3.700.000
5.	Sponsorship	Rp. 635.000
6.	Booklet	Rp. 23.500.000
7.	Dokumentasi	Rp. 4.100.000
8.	Keamanan	Rp. 510.000
9.	Model	Rp. 40.050.000
10.	Make up	Rp. 3.260.000
11.	Backstage and floor manager	Rp. 61.000.000
12.	Perkab	Rp. 4.210.000
13.	Konsumsi	Rp. 18.896.900
14.	Juri	Rp. 963.000
15.	Dekorasi	Rp. 35.000.000
16.	Publikasi	Rp. 1.765.000
Total Keseluruhan		Rp. 138.927.900

5) Dewan Juri

Juri bertugas meniai semua karya busana yang akan diperagakan. Penilaian dilakukan oleh lima juri. Penilaian ini dilakukan pada saat grand juri yaitu sebelum busana diperagakan.

Dewan juri pada pergelaran busana *Dimantion 2017* yaitu:

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

6) Menentukan waktu dan tempat penyelenggaraan

Pergelaran busana 2017 dengan tema *Dimantion* ini dilakukan pada hari Jum'at, 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 untuk jenjang D3 penyelenggaraan pergelaran busana 2017 dengan tema *Dimantion* ini diselenggarakan dalam tiga tahapan, dengan rincian waktu dan tempat sebagai berikut:

1) Penilaian gantung

Dalam pelaksanaan penilaian gantung pergelaran busana *Dimantion* bertujuan untuk para dewan juri dari dalam untuk menilai *moodboard*, desain busana, teknologi busana pesta sesuai dengan sumber ide bakteri *rhizobium leguminosarum* yang ditampilkan di pergelaran busana *Dimantion* 2017. Penilaian ini dilakukan dengan dikenakan pada dressfoam sesuai pelaksanaan penilaian gantung yang dilakukan pada hari minggu, 12 Maret 2017 di KPLT Lt.3

Table 9. susunan acara penilaian gantung pergelaran busana *Dimantion*

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

a) Grand juri

Hari/tanggal : 12 Maret 2017

Waktu : 10.00 WIB

Tempat : KPLT FT UNY

Busana dikenakan oleh model dan desainer mempresentasikan konsep busana pesta malam untuk remaja dengan sumber ide *rhizobium leguminosarum* dalam pertunjukan *Dimantion*:

b) Gladi bersih

Hari/tanggal : Kamis, 23 Maret 2017

Waktu : 19.00 WIB

Tempat : Auditorium Universitas Negeri Yogyakarta

c) Pertunjukan busana

Hari/tanggal : Jum'at, 24 Maret 2017

Waktu : 18.00 WIB

Tempat : Auditorium Universitas Negeri Yogyakarta

Agar pelaksanaan pertunjukan ini berjalan dengan lancar, maka dibuat susunan acara pelaksanaan pertunjukan busana. Berikut ini adalah susunan acara pertunjukan busana *Dimantion*:

Table 10. susunan acara *Dimantion*

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

C. Konsep Pergelaran

a) Tempat

Tempat pergelaran busana ini dilakukan didalam ruangan (*indoor*) konsep *indoor* yaitu suatu pergelaran atau sebuah acara yang kegiatannya dilakukan didalam ruangan. Penerapan konsep *indoor* dilakukan bila kegiatan yang diadakan

penontonnya dibatasi dengan tiket maupun dengan undangan. Konsep *indoor* dapat memberikan kesan eksklusif pada suatu kegiatan misalnya *fashion show*.

b) *Lighting*

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

- (1) *Moving head* merupakan salah satu unsur *equipment* terpenting dalam penataan cahaya karena dapat menghasilkan nuansa cahaya yang glamour dan mewah dari lampu tersebut termasuk kedalam golongan *lighting* efek. Sifat *moving head* dapat bergerak atau *spot* ke berbagai arah dengan beberapa arah dengan beberapa gabungan warna dan motif.
- (2) Lampu *parlet* merupakan lampu yang menyorot atau bersifat *spot*, disanggah dengan *threepot* atau bisa juga dipretel per par tergantung dengan kebutuhan pengguna.
- (3) *Follow spot* merupakan lampu yang berarti dapat mengikuti objek yang dituju seperti pada *event wedding party*.
- (4) *Smoke machine* atau *smoke gun machine* merupakan alat yang bisa mengeluarkan asap baik tebal, tipis maupun sedang tergantung dari *type smoke machine* itu sendiri.

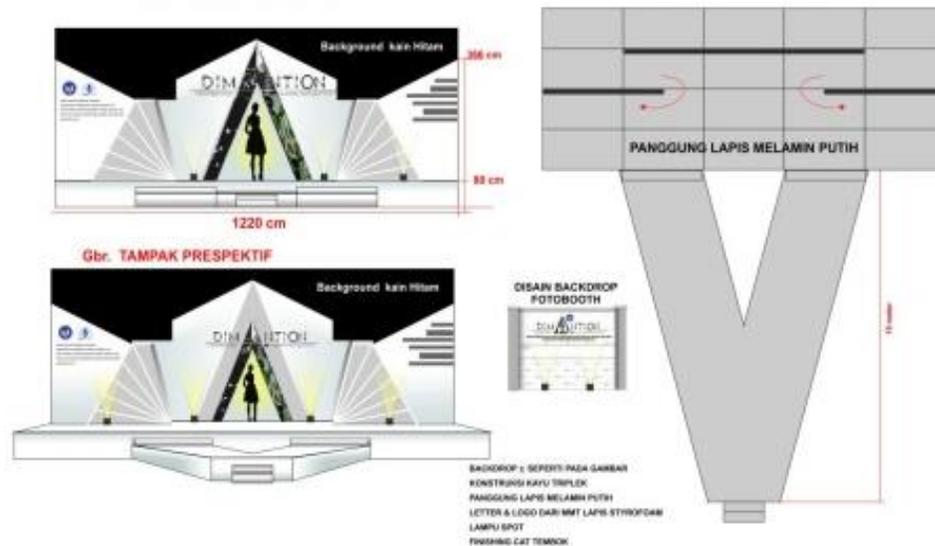
c) Tata panggung

Tata panggung yang digunakan pada pertunjukan busana *Dimantion* berbentuk V dengan tujuan agar penonton dapat melihat lebih jelas busana yang dikenakan oleh model. Bentuk panggung V juga mendukung model untuk menampilkan busana dengan leluasa dan dengan pose yang lebih bervariasi. Tata letak kursi penonton untuk panggung berbentuk V adalah dibagian sisi kanan, kiri dan bagian depan panggung. Penonton yang menghadiri pertunjukan busana terbagi dalam tiga kelompok yaitu *Gold, Silver, Bronze*. *Gold* masih terbagi lagi menjadi beberapa kelompok yaitu undangan, staff akademisi dan sponsor. Berdasarkan pengelompokan penonton tersebut untuk menghindari kesalahan tempat duduk para penonton, maka disediakan panitia tambahan yang bertugas untuk mengarahkan penonton ke tempat duduk sesuai dengan tiket yang dibawa.

Berikut desain panggung dalam pertunjukan busana *Dimantion*:

Nampak depan

Nampak atas



Gambar 38. Desain panggung *Dimention*

D. Tahapan evaluasi

Evaluasi bertujuan untuk menilai gelar busana *Dimention* secara keseluruhan sehingga ada perbaikan untuk acara kedepannya. Evaluasi TA/PA *Dimention* 2017 dilakukan pada tanggal 27 Maret 2017 bertempat di KPLT Lt.1, pukul 19.00 WIB-selesai, dipimpin oleh ketua umum. Dalam evaluasi ini setiap divisi melaporkan segala kesulitan dan hambatan selama acara berlangsung.

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

1) Evaluasi persiapan

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

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

(1) Ketua I, II, dan III

Kekurangan:

(a) Kurangnya koordinasi antar ketua

(b) Masing masing ketua terlalu fokus dengan divisi yang diampu /
dipegang.

Solusi :

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

(2) Sie acara

Kekurangan:

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

Kelebihan:

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

(3) Sie Humas

- (a) Pastikan semua undangan sudah difiksasikan 1 minggu sebelum acara sehingga tidak ada tsmbsn – tambahan undangan yang mendadak.
- (b) Tingkatkan komunikasi antar panitia inti dan panitia tambahan.

(c) Tegaskan kepada panitia tambahan yang bertugas didalam ruangan agar lebih respon dan tanggap kepada penonton/tamu yang hadir

(d) Informasikan kepada panitia tambahan daftar tamu undangan yang hadir.

(4) Sie Publikasi

Kekurangan :

(a) Jarak publikasi terlalu dekat dengan hari H

(b) Kurangnya koordinasi antara sie PDD dengan sie yang lain

(c) Desain logo yang terlalu lama menghambat segala pembuatan produk publikasi

Solusi:

(a) Desain dibuat lebih cepat sehingga tidak menghambat media media produk yang lain

(b) Meningkatkan hubungan antar devisi

(c) Atur jarak saat mempublikasikan acara dengan hari H

(5) Sie Perkap

Kekurangan:

(a) Ada sedikit kekurangan dalam pembuatan panggung

(b) Penempatan lighting yang kurang tepat dibagian belakang beground

(c) Hilangnya 1 kursi

Solusi:

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

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

(c) Mengecek terlebih dahulu lokasi peletakan lighting.

(6) Sie Stage and floor

Kekurangan :

(a) Kinerja panitia tambahan untuk floor yang kurang koordinasi

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

Solusi:

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

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

(7) Sie keamanan

Kekurangan:

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

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

Solusi:

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

(8) Sie konsumsi

Kekurangan:

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

Solusi:

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

(9) Sie model

Kekurangan:

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

Solusi :

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

(10) Sie juri

Kekurangan:

(a) Tidak meratanya pembagian panitia saat pengambilan vote
favorit

(b) Kurangnya Jumlah panitia tambahan

Solusi:

(a) Koordinasi terlebih dahulu kepada panitia tambahan terkait
lokasi pengambilan vote

(b) Meminjam panitia tambahan dari divisi lain.

B. HASIL

1. Penciptaan desain busana

Hasil penciptaan desain busana pesta malam dengan sumber ide bakteri *rhizobium leguminosarum* dituangkan dalam bentuk *fashion illustration*



Gambar 39. *Fashion illustration*

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

Penerapan unsur desain pada busana pesta dengan sumber ide bakteri *rhizobium leguminosarum* ini adalah unsur garis *vertical* yang terdapat pada penerapan aplikasi dan memberikan kesan meninggikan dan melangsingkan, tekstur busana yang berkilau dan halus, tebal dan sedikit kaku terdapat pada bahan utama yaitu bahan blackout dan satin bridal. Penerapan unsur ukuran *longdress* dengan panjang sampai mata kaki. Warna yang dipilih dalam pembuatan busana pesta malam ini adalah *mud grey*, *row amber* dan *electric indigo*. Nilai gelap terang diwujudkan dalam desain busana yang didominasi warna *mud grey*.

Penerapan prinsip-prinsip desain pada busana dengan sumber ide bakteri *rhizobium leguminosarum* yaitu prinsip keselarasan atau kesatuan unsur-unsur desain yang terlihat pada keseluruhan busana, mulai dari warna yang dipilih, hiasan, garis dan ukuran. Prinsip keseimbangan asimetris, pergerakan irama pengulangan terjadi pada warna yang terdapat pada bolero dengan warna hiasan busana tali sepatu.

2. Hasil Pembuatan Karya Busana

Karya busana yang diciptakan berdasarkan sumber ide bakteri *rhizobium leguminosarum* yaitu busana pesta malam berupa *longdress* dengan siluet S dengan bolero lengan licin , *TR Cutting* dan *slash quilting*.

Busana pesta malam ini merupakan busana dengan penerapan gaun mermaid, menggunakan kain blackout dan kain satin bridal sebagai bahan utama, dimana sumber ide bakteri *rhizobium* diwujudkan melalui peletakan *TR Cutting* pada bolero berbentuk oval dan berlapis yang diambil dari bagian dalam bakteri dan penerapan aplikasi *slash quilting* untuk menggambarkan bulu halus pada bagian luar bakteri serta pengaplikasian tali sepatu yang dibuat menyerupai bintil akar kacang tanah.

3. Hasil Pergelaran Busana

Pergelaran busana 2017 dengan tema *Dimantion* diselenggarakan pada hari Jum'at, 24 Maret 2017 pada pukul 18.00 WIB di Auditorium Universitas Negeri Yogyakarta yang diikuti oleh 95 mahasiswa Pendidikan Teknik Busana dan Teknik Busana. Pada pergelaran busana ini karya penulis tampil pada nomor urut 91.

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

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

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

C. PEMBAHASAN

1. Penciptaan Desain Busana

Penciptaan desain busana pesta malam dengan sumber ide bakteri rhizobium leguminosarum ini berdasar tema pergelaran busana 2017 yaitu *Dimantion* yang berarti (*Disoriented Of Human Perception*) diambil dari kata *Disoriented*(Kebingungan), *Human*(Manusia), *Perception*(Persepsi,tanggapan daya memahami/menanggapi sesuatu).

Saat ini manusia hidup ditengah kecanggihan teknologi. Pada masa ini teknologi berkembang sangat pesat dan banyak mempengaruhi kehidupan manusia. Sebagian besar manusia saat ini banyak mengandalkan *NET*(Media Sosial) untuk menjadi salah satu sumber acuan mereka, walaupun belum terbukti kebenarannya namun manusia pada masa ini sangat mudah percaya dengan apa yang mereka temukan di dalam *NET*. Walaupun demikian, manusia mempunyai keinginan untuk mengubah kehidupan mereka agar tidak terlalu bergantung dengan *NET* dan memperbaiki generasi penerus di masa yang akan datang. Kecepatan pergerakan *NET* dengan

kekayaan informasi visualnya seringkali bersifat *manipulativ*. Berita yang bersifat *manipulativ* dapat merubah pandangan seseorang, bahkan merubah jalan pemikiran dalam tempo waktu yang sangat cepat.

Busana pesta malam dengan sumber ide bakteri *rhizobium leguminosarum* sebagai penggambaran Trend 2017 yaitu yang diambil dari sub tema *Primigenial* yang mempunyai karakteristik sebuah simbiosis antara makhluk hidup.

Penciptaan desain diawali dengan mengamati dan menetapkan sumber ide dari inspirasi yang didapat. Kemudian dituangkan dalam bentuk *moodboard* agar lebih mudah untuk dipahami sehingga desain tidak menyimpang dari sumber ide yang dipilih. Setelah itu membuat design sketching, presentation drawing, desain hiasan dan *fashion illustration*.

Kendala yang dihadapi dalam proses penciptaan desain ini adalah bagaimana membuat konsep dengan mengembangkan bentuk bakteri menjadi sebuah desain busana agar selaras dengan tema dan sub tema yang telah dipilih. Oleh karena itu, perlu pemahaman lebih mengenai penerapan unsur dan prinsip desain, penguasaan sumber ide dan penerapannya juga harus tepat sasaran agar tidak keluar dari tema dan trend yang diambil. Selain itu setiap desain busana harus memiliki ciri khusus yang memperkuat sumber ide. Maka busana pesta malam ini memiliki ciri khusus berupa bentuk *TR Cutting* dan aplikasi tali sepatu yang digunakan untuk menonjolkan dari karakter bintil kacang tanah.

2. Pembuatan karya busana

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

Pada proses penciptaan busana pesta malam dengan sumber ide bakteri *rhizobium leguminosarum*. Kendala yang dihadapi adalah kesulitan dalam menerapkan bentuk dari bakteri pada busana. Karena penulis baru pertama kali membuat *TR Cutting* yang

berbentuk geometris. Sehingga penulis harus banyak menggali informasi dari buku dan internet agar dapat menganalisisnya sendiri.

Ketepatan proses pengambilan ukuran dan teknik menjahit menjadi kunci utama dalam proses pembuatan pola ini, karena akan mempengaruhi kerapihan dan letak jatuhnya lengkungan pada bolero. Melakukan proses penjelujuran akan sangat membantu pada proses penjahitan karena akan menghasilkan jahitan yang rapi.

3. Penyelenggaraan Pergelaran Busana

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

Busana yang ditampilkan adalah busana pesta malam. Acara pergelaran busana terbagi menjadi 3 sesi yaitu Sesi 1, Sesi 2, Sesi 3. Dalam acara ini penulis mendapat urutan tampil dengan nomor 91. Selain itu, dalam pergelaran busana ini juga menampilkan beberapa bintang tamu yaitu Tari, Febta Tita dan Shine Performing Art. Pada pelaksanaan pergelaran busana ini panitia merekrut beberapa panitia tambahan khusus. Karena kurangnya koordinasi antara panitia inti dengan panitia khusus sehingga terjadi beberapa kendala, namun secara keseluruhan acara ini dapat

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

BAB V

KESIMPULAN DAN SARAN

A. KESIMPULAN

1. Proses penciptaan desain busana remaja untuk kesempatan pesta malam dengan sumber ide bakteri *rhizobium leguminosarum* yang mengacu pada tema Archean dan Sub tema Primigenial dengan menerapkan siluet busana S dan mempunyai arah vertikal serta warna busana yang diambil dari warna Tema Archean dan Sub tema Primigenial. Busana ini terdiri dari bolero dan gaun panjang. Sumber ide diterapkan melalui pengaplikasian *manipulating fabric*, *TR Cutting* dan aplikasi tali sepatu. Bahan yang digunakan pada pesta malam ini yaitu menggunakan bahan balckout, kain satin bridal, untuk furing menggunakan kain ero.
2. Pembuatan busana pesta untuk remaja dengan sumber bakteri *rhizobium leguminosarum* ini menggunakan pola system So'En dan dijahit dengan teknik jahit halus *tailoring*. Untuk penyelesaian busana pesta ini menggunakan kampuh buka dengan dijahit kecil agar jahitan halus dan busana tidak terlihat tebal. Selain itu *interfacing* yang dipilih juga mempengaruhi jatuhnya busana, maka dari itu agar *TR Cutting* bisa halus dan kaku maka dipilihlah bahan *interfacing* mori gula. Untuk bahan *lining* dipilih bahan Ero agar busana tidak terlihat tebal. Selain pemilihan bahan yang tepat, hal yang

paling penting adalah proses pengepresan, teknik pengepresan pada busana pesta malam ini yaitu dilakukan sebelum proses menjahit, selama proses menjahit dan setelah proses menjahit.

3. Penyelenggaraan pergelaran busana ini melalui beberapa tahapan yaitu tahap persiapan meliputi pembentukan panitia, menentukan tema besar, menentukan tujuan pergelaran, menentukan tempat waktu dan tempat pergelaran, serta menentukan anggaran dana. Tahap berikutnya adalah tahap pelaksanaan, yaitu penyelenggaraan pergelaran busana dengan tema *Dimantion* pada tanggal 24 Maret 2017 bertempat di gedung Auditorium Universitas Negeri Yogyakarta. Pada pergelaran busana ini penyusun mendapat giliran tampil dengan nomor urut 91 dengan menampilkan busana pesta untuk remaja dengan sumber ide *rhizobium leguminosarum*. Tahap ketiga yaitu evaluasi pergelaran busana dari persiapan hingga akhir, pergelaran busana ini dapat berjalan dengan lancar dan mendapat sambutan positif dari masyarakat, walaupun masih ada kekurangan antara lain mengenai masalah pendanaan yang lebih banyak pengeluaran daripada pemasukan, banyak tiket yang tidak terjual serta penonton yang duduk tidak sesuai dengan ketentuan.

B. SARAN

1. Bagi mahasiswa
 - a. Menciptakan desain busana, agar makna desain busana tersampaikan dengan baik kepada masyarakat maka harus mengkaji terlebih dahulu sumber ide

yang akan diambil, untuk mencari referensi-referensi sebagai sumber kajian. Selain itu harus tetap memperhatikan unsur-unsur dan prinsip desain sehingga busana yang dihasilkan menarik dan dapat diterima masyarakat.

- b. Proses pembuatan busana harus memperhatikan teknik pengambilan ukuran secara cermat dan detail. Karena kesalahan pada proses pengukuran akan membuat busana yang dihasilkan tidak nyaman dipakai, terutama untuk gaun press body yang membutuhkan detail ukuran yang tepat, jika ukuran selisih sedikit saja maka bentuk busana akan terlihat tidak tepat.
 - c. Proses pembuatan busana pesta, pengelolaan waktu harus dikelola dengan baik agar dapat menciptakan busana yang bagus dan dengan teknik pembuatan yang tepat, karena proses pembuatan busana pesta membutuhkan banyak jahitan tangan serta ketelitian agar busana yang dibuat memperoleh hasil yang maksimal.
 - d. Panitia pergelaran busana harus mempersiapkan acara dengan matang, kerjasama dan koordinasi yang sinergis, serta dapat melaksanakan amanah dengan penuh tanggung jawab sehingga acara dapat berjalan dengan lancar tanpa kendala apapun.
2. Bagi Jurusan
- a. Perlu adanya tambahan referensi buku di perpustakaan tentang model busana yang sesuai dengan trend yang sedang berlangsung.

- b. Perlu adanya ruang kesekretariatan tersendiri untuk kepanitiaan karena penyelenggaraan pergelaran busana dilaksanakan rutin, hal ini diharapkan agar dokumentasi dapat mendokumentasikan dengan baik sebagai bahan kajian evaluasi untuk penyelenggaraan busana berikutnya.
- c. Perlu adanya koordinasi sinergis antara penyelenggara pergelaran busana dengan Prodi Pendidikan Teknik Boga dan Busana.

DAFTAR PUSTAKA

- Afif Ghurub B. 2012. *Mood Board*. Yogyakarta
- Arifah, A. Riyanto. 2003. *Disain Busana*. Bandung: Yapemdo.
- Atisah, Sipahelut & Petrussumadi. (1991), *Dasar-dasar Desain*, Jakarta.
- Ardianti Kamil. 1986. *Fashion Design*. Jakarta: CV Baru IKAPI
- BD+A Design. 2017. Fashion Trend Forecasting 2017/2018 “Grey Zone”.
Kementrian Pariwisata & Ekonomi Kreatif Republik Indonesia.
- Chodiyah. 1982. *Desain Busana untuk SMKK, SMTK*, Jakarta: CV Putra Jaya.
- Cristal Firdaus. 2015. *Agroteknologi*. Diakses dari
<https://www.scribd.com/doc/281406887/Bakteri-Rhizobium-Leguminosarum-Dan-Bakteri-Nitrogen-pada-tanggal-1-Juni-2017-jam-11:45-WIB>
- Dharsono Sony K & Nanang Ganda P. 2004. *Pengantar Estetika*. Bandung: Rekayasa Sains.
- Dharsono Sony Kartika. 2004. *Seni Rupa Modern*. Bandung: Rekayasa Sains.
- Enny Zuhni Khayati. 1998. *Teknik Pembuatan Busana III*, Yogyakarta: IKIP Yogyakarta.
- Harpini Kadarsan,Dkk. 1970. *Tata Busana 3 Untuk SMK*. DIREKTORAT PENDIDIKAN DAN KEBUDAYAAN
- H.M Subandi. 2014. *Mikrobiologi*. Bandung: PT. Remaja Rosdakarya.
- Koes Irianto. 2007. *Menguak Dunia Mikroorganisme*. Bandung: CV. Yrama Widya.
- Muliawan Porrie. 1985, *Konstruksi Busana Wanita*, Jakarta.
- Nanie Asri Yuliaty. 1993, *Teknologi Busana*, Yogyakarta: IKIP Yogyakarta.
- Prapti Karomah & Sicillia Sawitri. 1998, *Pengetahuan Busana*, Yogyakarta: IKIP Yogyakarta.

- Oetami Dwi Hajoeningtjas. 2012. *Mikrobiologi Pertanian*. Yogyakarta: Graha Ilmu.
- Prapti Karomah. 1990. *Tata Busana Dasar*. Yogyakarta: IKIP Yogyakarta.
- Porrie Muliawan. 1985. *Konstruksi Pola Busana Wanita*. Jakarta:PT BPK Gunung Mulia
- Porrie Muliawan. 2000. *Analisa Pecah Pola Busana Wanita*. Jakarta:PT BPK Gunung Mulia
- Radias Saleh Aisyah Jafar, 1991. *Teknik Dasar Pembuatan Busana*, Jakarta.
- Rizky mauladani. 2016. *Teori Warna Dalam Desain*. Diakses dari <http://www.multimediaindonesia.net/2016/03/teori-warna-dalam-desain.html> pada tanggal 1 Juni 2017, jam 12:05 WIB
- Sicillia Sawitri. 1997. *Tailoring*, Yogyakarta: IKIP Yogyakarta.
- Sri Ardiati Kamil. 1986. *Fashion Design*. Jakarta: CV Baru anggota IKAPI.
- Sri Widarwati. 1996. *Desain Busana I*. Yogyakarta: IKIP Yogyakarta.
- Sri Widarwati. 2000. *Desain Busana II*. Yogyakarta: IKIP Yogyakarta.
- Sulasmi Darma P. 1989. *Warna Sebagai Salah Satu Unsur Seni & Desain*. Jakarta: Departemen Pendidikan dan Kebudayaan.
- Sulasmi Darma P . 2002. *Warna Teori dan Kreativitas Penggunaannya*. Bandung: ITB.
- Widjiningsih. 1992. *Desain Hiasan Busana dan Lenan Rumah Tangga*. Yogyakarta: IKIP Yogyakarta.
- Widjiningsih. 1994. *Konstruksi Pola Busana*, Yogyakarta: IKIP Yogyakarta.
- Widjiningsih. 1982. *Konstruksi Pola Busana*. Yogyakarta: IKIP Yogyakarta.

LAMPIRAN

**1. SUSUNAN PANITIA
PERGELARAN BUSANA PROYEK AKHIR 2017
“DIMANTION”**

Pelindung	Rektor Universitas Negeri Yogyakarta Dekan Fakultas Teknik, Universitas Negeri Yogyakarta
Penanggung Jawab	Ketua Jurusan Pendidikan Teknik Boga dan Busana
Ketua	Nur Fitriah Dewi Mia Yuliani Gresia Trisnaningtyas
Sekretaris	Shintya Della Awandany Arin Mufidah Mandarwati Nur Maimunah
Bendahara	Nur Maisaroh Nurul Istiqomah Hasna Nur Maulani
Sie Acara	Nuranisa Listia Wulandari Ratih Noviani Mira Punika Fellya Purwanita Sepin Hidayah
Sie Konsumsi	Dewi Astari Hesmara Harna Murti Jati Widowati Astriyani Danu Ekawati Nabila Putri Agustin Eviana Rochayati Ratna Isnadewi Intan Fauzi

Sie Juri	Bangkit Tri Fatmawati Nunik Eka Febriani Gresi Graventi Tanti Dwi Ratna Agus Ariani
Sie Perlengkapan	Ratih Dewanti Intan Nur Fatimah Beti Sulistya Ningrum Erna Nuryanti Pungky Wijayanti Artyan Nadya Hapsari Siti Fatimatuzzahro Rahma Darma A
Humas dan penerima tamu	Sarah Nur Hidayah Fitria Febriana Mutichah Ikhrianti Arif Tarimbi Erni Tri Astuti Tyarandini Pradita W
Sie Dekorasi	Rima Hanifah R Shinta Fitria Dewi Rianna Kusumawardhani Afriani Fatmaningrum Dyah Niken W Erlina Setyaningsih
Sie Dokumentasi	Sofia Lihawanda Siti Musyarrofah Selviani Puji Saputri Nandini Nuramalia Sari FalasifaListioni
Sie Publikasi	Laily Wahyuningtyas Ferdian Eka Purnomo P. Indhira Candra K Qoridatul Hasanah Afifatur Rohmah Amalia Firdaus Nunung Alpiunita

Sie Sponshorship	Retno Utami Novi Nur Aini Aprilliana Dyah Buwananinggrum Ratna Kurniawati Eka Septianti Putri Wahda Mahrina Ayubidari
Sie Model	Agustines Khuzaemah Nafis Fitria Ulfah Rahmawati Widyana Safitri Afifah Nadhirah F. Latif Masruroh
Sie Backstage & Floor Manager	Fatima Justine Wilatikta Woro Palupi Perwitasari Yusuf Bagus Imawan Talitha Mega Wardhany Tri Ayuningsih Ati Sofana Kafianita Faizatur Risqiyah
Sie Make Up, Hairdo, Hijab	Nindita Putriani P Berliana Lufikasari Sinta Merlinda Baiq Desy Dwi A. Eka Nurul Azizah Rahayu Anita Dewi
Sie Booklet	Ainun Pratiwi Tasya Ayu Wardani Elok Faradina Afina Sayyidah Triastuti Eli Swarsiki Trisna Oktanti
Sie Keamanan	Ratna Andri Yani Endah Setiawati Prahadika M.P Amrina Rosyada Hasan Reka Anggraini Nilam Putri Kenanga



2. Foto Desainer Dengan Model



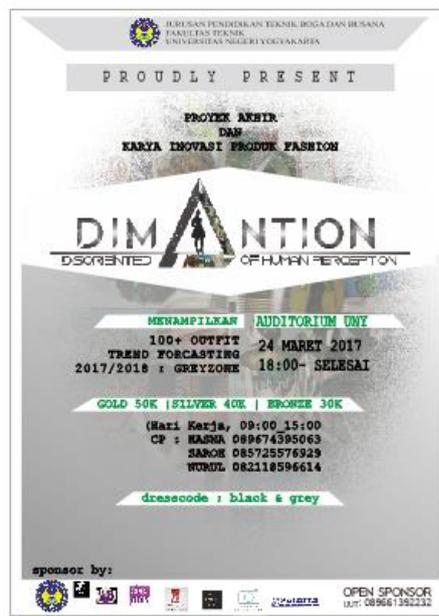
3. Hasil karya busana pesta tampak depan



4. Hasil karya busana pesta tampak belakang



5. Desain Banner Dimantion



6. Desain Pamflet Dimantion



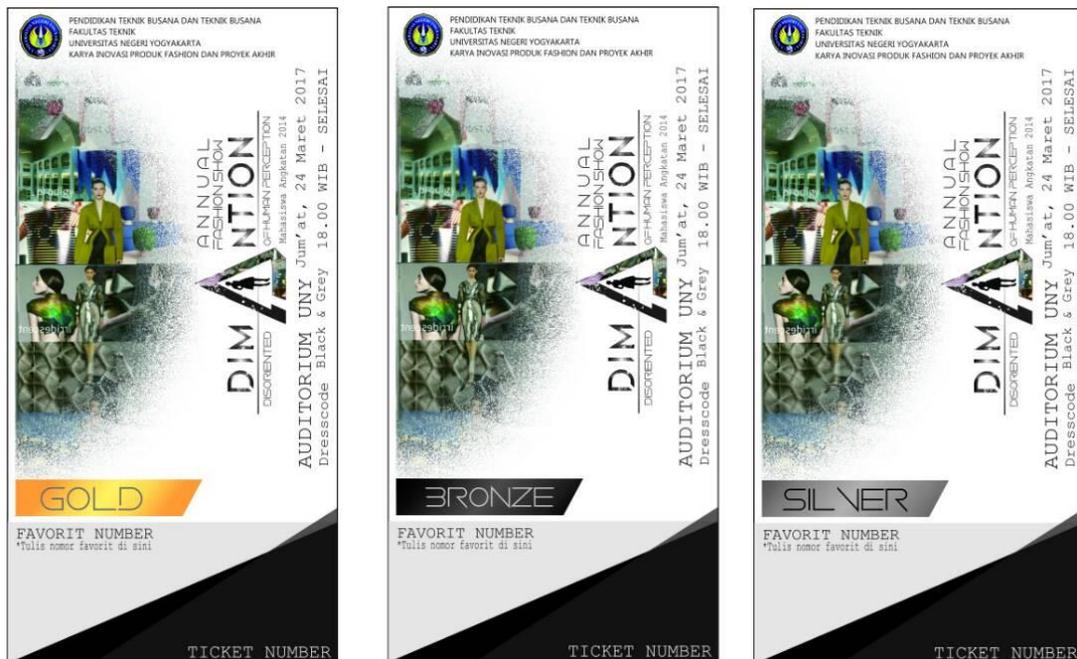
7. Desain Logo Dimantion



PROGRAM STUDI PT BUSANA T BUSANA D3
ANGKATAN 2014

PENDIDIKAN TEKNIK BOGA DAN BUSANA
FAKULTAS TEKNIK
UNIVERSITAS NEGERI YOGYAKARTA

8. Desain Goodybag Dimantion



9. Desain Tiket Dimantion



10. Desain kartu nama panitia Dimantion

No : 036/TAPA_PTBB/FT_UNY/III/2017
 Lampiran :
 Hal : Undangan
 Kepada Yth.

 Di tempat

Dengan hormat,
 Sehubungan dengan pelaksanaan Karya Inovasi Produk Fashion dan Proyek Akhir mahasiswa Program Studi Pendidikan Teknik Busana S1 dan Teknik Busana D3 PTBB FT UNY Angkatan 2014 yang diselenggarakan dalam bentuk Pagelaran busana dengan tema "DIMANTION" (*Disoriented of Human Perception*) kami mengundang Bapak/Ibu/Saudara pada :

hari/tanggal : Jum'at, 24 Maret 2017
 pukul : 18.00 – Selesai
 acara : DIMANTION *Fashion show*
 tempat : Auditorium UNY, Jl. Colombo No. 1, Sleman, DIY

Demikian undangan ini kami sampaikan. Atas Kehadiran Bapak/Ibu/Saudara kami ucapkan terimakasih.

Penanggung Jawab, Ketua Panitia Pagelaran Busana "DIMANTION"

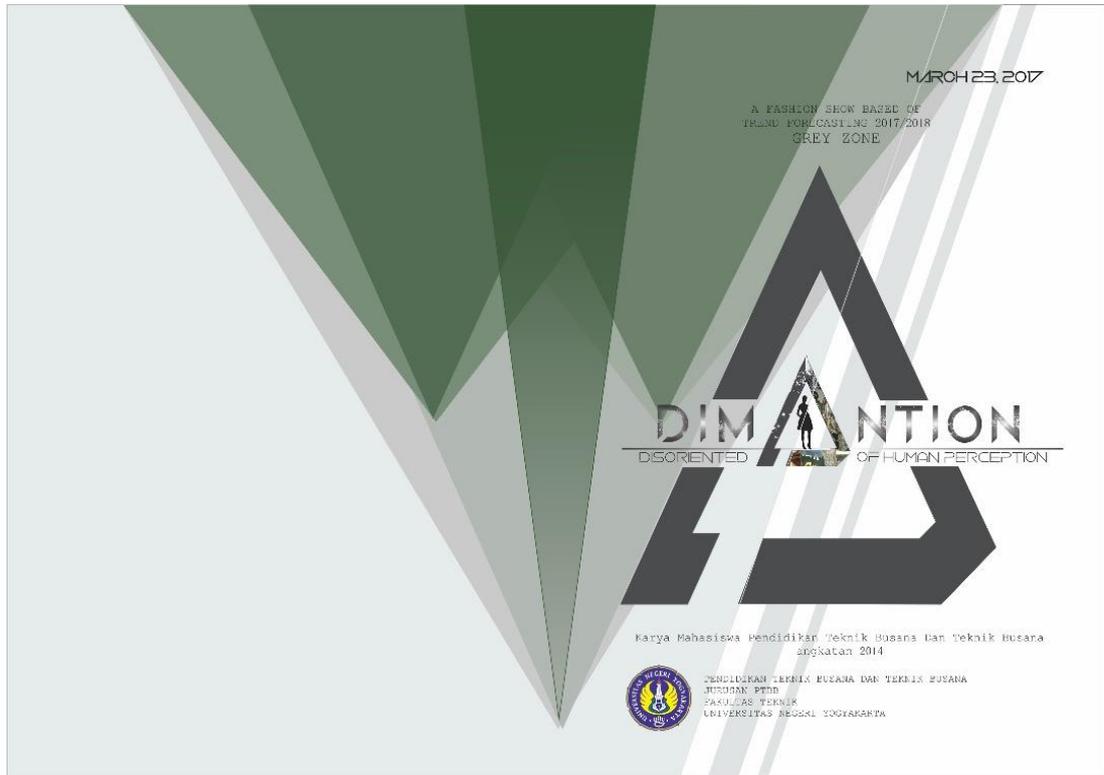
Triyanto, M.A.
 NIP. 19720208 199802 1 001

Nur Fitriah Dewi
 NIM. 14513241006

SUSUNAN ACARA

WAKTU	ACARA
18.30 - 18.44	Welcome Greeting MC & opening
18.45 - 18.59	Sambutan-sambutan
19.00 - 19.39	Fashion Show I
19.40 - 19.44	Alody Entertainment
19.45 - 20.24	Fashion Show II
20.24 - 20.44	Shine Performing Art & Fashion Show
20.45 - 21.24	Fashion Show III
21.25 - 21.39	Alody Entertainment
21.40 - 21.44	Doorprize
21.45 - 21.54	Awarding
21.55 - 22.00	Penutup

11. Desain undangan Dimantion



12. Desain cover booklet Dimantion