



**BUSANA PESTA MALAM MUSLIMAH DENGAN SUMBER IDE
JEMBATAN *BEATRIX* DALAM PERGELARAN BUSANA *DIMANTION***

PROYEK AKHIR

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



Disusun Oleh:
Fitria Ulfah Rahmawati
NIM: 14514134028

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

HALAMAN PENGESAHAN

Proyek Akhir

BUSANA PESTA MALAM MUSLIMAH DENGAN SUMBER IDE JEMBATAN
BEATRIX DALAM PERGELARAN BUSANA *DIMANTION*

Disusun oleh:

Fitria Ulfah Rahmawati
NIM. 14514134028

Telah dipertahankan di depan Dewan Penguji Proyek Akhir Program Studi
Teknik Busana Fakultas Teknik Universitas Negeri Yogyakarta
Pada tanggal 8 Mei 2017 dan dinyatakan lulus.

DEWAN PENGUJI

NAMA	TANDA TANGAN	TANGGAL
Dra. Zahida Ideawati Ketua Penguji / Pembimbing		13-07-2017
Dra. Widyabakti Sabatari M.Sn. Penguji		13-07-2017
Dr. Widiastuti, M.Pd Sekretaris		13-07-2017

Yogyakarta, Juli 2017
Fakultas Teknik
Universitas Negeri Yogyakarta
Dekan,



Dr. Widarto, M.Pd
NIP. 19631230198812 1 001

HALAMAN PERSETUJUAN

Proyek Akhir

BUSANA PESTA MALAM MUSLIMAH DENGAN SUMBER IDE JEMBATAN
BEATRIX DALAM PERGELARAN BUSANA *DIMANTION*

Disusun oleh:

Fitria Ulfah Rahmawati
NIM. 14514134028

Telah memenuhi syarat dan disetujui oleh Dosen Pembimbing untuk dilaksanakan
Ujian Akhir Proyek Akhir bagi yang bersangkutan.

Yogyakarta, Mei 2017
Dosen Pembimbing,



Dra. Zahida Ideawati
NIP. 19580505198702 2 001

HALAMAN KEASLIAN KARYA

Saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama :Fitria Ulfah Rahmawati
NIM :14514134028
Program Studi :Teknik Busana
Judul Proyek Akhir :Busana Pesta Malam Muslimah Dengan Sumber
Ide Jembatan *Beatrix* Dalam Pergelaran Busana
Dimantion

menyatakan bahwa dalam Proyek Akhir ini benar-benar karya saya sendiri. Sepanjang pengetahuan saya tidak terdapat karya atau pendapat yang pernah ditulis oleh orang lain, kecuali sebagai acuan kutipan dengan mengikuti tata penulisan karya ilmiah yang telah lazim.

Yogyakarta, Mei 2017

Yang Menyatakan,



Fitria Ulfah Rahmawati

NIM 14514134028

HALAMAN PERSEMBAHAN

Laporan Proyek Akhir ini penulis persembahkan untuk:

1. Bapak Muh Yasin dan Ibu Zulaikhah atas segala dukungan, do'a semangat, serta pengorbanan yang begitu besar yang diberikan kepada saya.
2. Keluarga besar terutama kakak, adik, sepupu tercinta terimakasih untuk dukungan, kasih sayang dan do'anya.
3. Rokhmad Apriyawan yang selalu memberikan semangat dan kasih sayangnya.
4. Almamater Universitas Negeri Yogyakarta sehingga menjadikan penulis cendekia, mandiri, dan bernurani.

HALAMAN MOTTO

“Lakukan dengan niat Ibadah, InsyaAllah Berkah”

“Sedikit dan mencukupi itu lebih baik daripada banyak tapi
melalaikan” (HR. Abu Ya’la)

BUSANA PESTA MALAM MUSLIMAH DENGAN SUMBER IDE
JEMBATAN *BEATRIX* DALAM PERGELARAN BUSANA *DIMANTION*

Oleh:

Fitria Ulfah Rahmawati
14514134028

ABSTRAK

Proyek Akhir ini bertujuan untuk: 1) mencipta *design* Busana Pesta Malam Muslimah dengan Sumber Ide Jembatan *Beatrix* untuk pergelaran busana dengan Tema *Dimantion*. 2) membuat Busana Pesta Malam Muslimah Dengan Sumber Ide Jembatan *Beatrix* untuk pergelaran busana dengan Tema *Dimantion*. 3) menyelenggarakan pergelaran busana dengan tema *Dimantion* dan menampilkan busana pesta malam muslimah dengan sumber ide Jembatan *Beatrix*.

Penciptaan desain busana diawali dengan mengkaji tema *Dimantion*, *trend Grey Zone*, tema *Digitarian* dan subtema *Alpha grid*, mengkaji *moodboard* dan membuat desain busana pesta. Proses pembuatan busana pesta malam ini melalui tiga tahap yaitu: 1) meliputi pengambilan ukuran, pembuatan pola, rancangan bahan, rancangan harga. 2) pelaksanaan meliputi peletakan pola pada badan, pemotongan dan pemberian tanda jahitan, penjelujuran dan penyambungan, evaluasi I bertujuan untuk mengetahui ketepatan busana pada model dan pemberian hiasan busana. 3) evaluasi akhir yaitu mengevaluasi kesesuaian busana dengan desain dan ketepatan hasil jahitan busana. Proses penyelenggaraan pergelaran busana melalui tiga tahap yaitu. 1) persiapan meliputi pembentukan panitia, penentuan tema, sumber dana, dewan juri, serta waktu dan tempat penyelenggaraan. 2) pelaksanaan meliputi penilaian gantung, *grand juri*, gladi bersih, dan penampilan busana pesta malam dengan pergelaran *Dimantion*. 3) Tahap evaluasi terdiri dari persiapan sampai pelaksanaan pergelaran busana

Hasil Proyek Akhir ini adalah terciptanya disain yang terinspirasi dari *moodboard*, dituangkan dalam bentuk *design sketching*, *presentation drawing*, *production sketching*, disain hiasan, dan *fashion illustration*. Busana pesta malam muslimah berupa *dress* dan *outer* dengan menggunakan teknik *patchwork*, menggunakan bahan lurik, volboa, velvet dan ero dengan sumber ide Jembatan *Beatrix* diperagakan oleh Agnes pada pergelaran busana *Dimantion* pada hari Jum'at 24 Maret 2017 pukul 18:00 bertempat di Auditorium Universitas Negeri Yogyakarta dan desainer mendapatkan sesi ke 3 dengan no urut 88.

Kata kunci : Busana pesta malam muslimah, Jembatan *Beatrix*, *Dimantion*.

EVENING PARTY DRESS WITH MUSLIM INSPIRED BY BRIDGE
BEATRIX IN THE *DIMANTION* FASHION SHOW

By:
Fitria Ulfah Rahmawati
14514134028

ABSTRACT

This final project aims to: 1) Creating a fashion design evening party Muslim with a source of ideas Beatrix bridge. 2) Make Clothing Muslim evening party. 3) Organize a fashion show with the theme of the fashion show *Dimantion* evening party Muslim with a source of ideas Beatrix Bridge.

The process of embodiment and performance innovation work clothes and this thesis include: 1) Assess and interpret: the theme of the final project (*Dimantion*), the theme of the trend (Grey Zone), sub-theme (Alpha Grid), Source Idea Bridge Beatrix, Clothing Feast Muslim, moodboard , elements and principles of design, design sketching, drawing presentation and working drawings. 2) implements in the manufacture of clothing include: (a) preparation, namely: making the size, pattern making, designing material needs, calculate the price calculations, material selection. (B) implementation are: laying patterns on materials, material cutting, marking seam, connecting pieces of clothing up and decorate clothing. (C) evaluation includes: evaluation of the process of fitting the first and second fitting process evaluation, evaluation of the suitability of the end of the initial design concept. 3) the fashion show includes the following steps: (a) preparation, including the establishment of the committee, determining theme, applying management fashion show (destination, source of funds, time and designing the stage, lighting, music and GR). (B) the implementation include: eksteran jury votes, setting the stage, lighting, music according to plan, the implementation and the selection of the fashion show audience favorite champion. (C) the evaluation include: the suitability of the planning to the implementation of the performance.

The results of the final project are: 1) the creation of a party dress Muslim with a source of ideas Bridges Beatrix with style simple and look fun, 2) The work of a party dress by Muslims in the form of long cardigan with a cape and long dress silhouette A-Line, the game line that resembles the Bridge Beatrix. Using striated fabric, velvet, volboa, and ero. Pattern construction with meyneke system and stitching techniques Adi Clothing. 3) the fashion show with the theme *Dimantion* night party followed by 95 students consisting of students S1 and D3. Held on March 24, 2017 starting at 18:00 pm, at the Auditorium of the State University of Yogyakarta, fashion presented by Agnes Natasya Tjie with the serial number 88 on the third session.

Keywords: Clothing Muslim evening party, Beatrix Bridge, *Dimantion*

KATA PENGANTAR

Puji syukur kehadirat Allah SWT yang maha Kuasa yang telah memberikan rahmat, karunia, berupa kesehatan dan kesempatan sehingga penulis dapat menyelesaikan laporan Proyek Akhir yang Berjudul Busana Pesta Malam Muslimah dengan Sumber Ide Jembatan *Beatrix* Dalam Pergelaran Busana *Dimantion*. Dalam penulisan Proyek Akhir ini penulis banyak mendapat bimbingan dari dosen pembimbing Proyek Akhir dan dukungan dari berbagai pihak. Untuk itu penulis ingin menyampaikan ucapan terimakasih yang sebesar-besarnya kepada yth Bpk / Ibu:

1. Ibu Dra. Zahida Ideawati, selaku Dosen Pembimbing Proyek Akhir yang telah meluangkan waktu dalam membimbing.
2. Ibu Widyabakti Sabatari, M.Sn. selaku Penguji Ujian Proyek Akhir dan Dosen Pembimbing Akademik.
3. Ibu Dr. Widihastuti, selaku Sekretaris Ujian Proyek Akhir.
4. Bapak Triyanto, M.A. selaku Ketua Program Studi Teknik Busana, Pendidikan Teknik Boga dan Busana Fakultas Teknik Universitas Negeri Yogyakarta.
5. Ibu Dr. Mutiara Nugraheni, M,Si. selaku Ketua Jurusan Pendidikan Teknik Boga dan Busana Fakultas Teknik Universitas Negeri Yogyakarta.
6. Bapak Dr. Widarto, M.Pd. selaku Dekan Fakultas Teknik Universitas Negeri Yogyakarta.
7. Bapak Prof. Dr. Drs. Sutrisna Wibawa, M.Pd. selaku Rektor Universitas Negeri Yogyakarta.

8. Seluruh dosen pengampu Proyek Akhir yang telah memberikan bekal ilmu dan pengetahuan.
9. Staff dan karyawan yang telah membantu memperlancar proses belajar dan mengajar.
10. Teman-teman seperjuangan yang selalu saling mendukung untuk mencapai sukses bersama.
11. Agnes Natasya Tjie selaku model yang membawakan karya busana pada pertunjukan *Dimantion*.
12. Seluruh pihak yang tidak dapat saya sebutkan satu persatu dan turut membantu dalam pelaksanaan pertunjukan karya inovasi busana dan Proyek Akhir serta penyusunan laporan ini.

Semoga laporan Proyek Akhir ini dapat bermanfaat bagi penulis dan pembaca sekalian.

Yogyakarta, April 2017

Penulis

Fitria Ulfah Rahmawati

DAFTAR ISI

HALAMAN SAMPUL	i
HALAMAN PENGESAHAN.....	Error! Bookmark not defined.
HALAMAN PERSETUJUAN.....	ii
HALAMAN KEASLIAN KARYA	iii
HALAMAN PERSEMBAHAN	v
HALAMAN MOTTO	vi
ABSTRAK.....	vii
<i>ABSTRACT</i>	viii
KATA PENGANTAR	ix
DAFTAR ISI.....	xi
DAFTAR GAMBAR	xiii
DAFTAR TABEL.....	xv
DAFTAR LAMPIRAN.....	xvi
BAB I PENDAHULUAN.....	1
A. Latar Belakang	1
B. Batasan Istilah	4
C. Rumusan Penciptaan	6
D. Tujuan Penciptaan.....	6
E. Manfaat Penciptaan	7
BAB II DASAR TEORI PENCIPTAAN.....	10
A. <i>Trend</i>	10
1. <i>Trend</i>	10
2. Busana Muslimah.....	12
3. <i>Trend</i> busana muslimah	13
4. <i>Trend Fashion 2017</i>	13
B. Tema Penciptaan	19
C. Sumber Ide	21
1. Pengertian Sumber Ide	21
2. Penggolongan Sumber Ide	22

3. Sumber Ide Jembatan <i>Beatrix</i>	23
4. Pengembangan Sumber Ide.....	29
D. Desain Busana.....	31
1. Unsur-Unsur Dan Prinsip Desain.....	31
2. Teknik Penyajian Gambar.....	50
3. Prinsip Penyusunan <i>Moodboard</i>	55
E. Busana Pesta Muslimah.....	56
1. Busana Pesta Muslimah	56
2. Bahan Busana.....	60
3. Pola Busana.....	60
4. Teknologi Busana	63
5. Hiasan Busana.....	68
F. Pergelaran Busana.....	72
BAB III KONSEP PENCIPTAAN KARYA.....	77
A. Konsep Penciptaan Desain.....	77
B. Konsep Pembuatan Busana	80
C. Konsep Penyelenggaraan Pergelaran Busana.....	85
BAB IV PROSES, HASIL DAN PEMBAHASAN.....	87
A. Proses Penciptaan Busana	87
1. Menciptakan Desain.....	87
2. Pembuatan Busana	92
3. Menyelenggarakan Gelar Busana	119
B. Hasil	143
1. Hasil Penciptaan Desain.....	143
2. Hasil Pembuatan Karya Busana.....	144
3. Hasil Penyelenggaraan Pergelaran Busana	145
C. Pembahasan.....	146
BAB V KESIMPULAN DAN SARAN.....	150
DAFTAR PUSTAKA	153

DAFTAR GAMBAR

Gambar 1. <i>Uptrend</i>	11
Gambar 2. <i>Downtrend</i>	11
Gambar 3. <i>Trading Range</i>	12
Gambar 4. Tema serta Subtema <i>Trend Forcasting 2017/2018</i>	14
Gambar 5 <i>Digitarian</i>	17
Gambar 6. Macam-Macam Warna <i>Digitarian</i>	18
Gambar 7. Jembatan <i>Beatrix</i>	25
Gambar 8. Letak Jembatan <i>Beatrix</i>	28
Gambar 9. Jembatan <i>Beatrix</i> Dimalam Hari	28
Gambar 10. Macam-Macam Garis.....	34
Gambar 11. Warna <i>Primer</i>	41
Gambar 12. Warna <i>Sekunder</i>	41
Gambar 13. Warna <i>Tertier</i>	42
Gambar 14. <i>Moodboard</i> yang digunakan untuk membuat desain busana pesta malam muslimah dengan sumber ide Jembatan <i>Beatrix</i>	88
Gambar 15. <i>Design Sketching</i>	89
Gambar 16. <i>Presentation Drawing</i> Tampak Depan.....	90
Gambar 17. <i>Presentation Drawing</i> Tampak Belakang	91
Gambar 18. Gambar Kerja <i>Dress</i> Tampak Depan dan Belakang	92
Gambar 19. Gambar Kerja <i>Outer</i> Tampak Depan dan Belakang	93
Gambar 20. Pola Dasar Badan Sistem So'en Skala 1:8	Error! Bookmark not defined.
Gambar 21. Pola Dasar Rok Skala 1:8.....	Error! Bookmark not defined.
Gambar 22. Pola Dasar Gaun Bagian Depan dan Belakang	Error! Bookmark not defined.
Gambar 23. Pecah Pola Gaun Bagian Depan dan Belakang	Error! Bookmark not defined.
Gambar 24. Pola Gaun Bagian Depan dan Belakang Yang Sudah Di Pecah	Error! Bookmark not defined.
Gambar 25. Pola Outer Bagian Depan dan Belakang	Error! Bookmark not defined.
Gambar 26. Pecah Pola <i>Outer</i> Bagian Depan dan Belakang	Error! Bookmark not defined.
Gambar 27. Pecah Pola Cape Outer	Error! Bookmark not defined.
Gambar 28. Pola Dasar Lengan skala 1:8	Error! Bookmark not defined.
Gambar 29. Pecah Pola Lengan	Error! Bookmark not defined.
Gambar 30. Pola Lengan Yang Sudah Dipecah.....	Error! Bookmark not defined.
Gambar 31. Rancangan Bahan Lurik Hijau	106
Gambar 32. Rancangan Bahan Lurik Kuning	107
Gambar 33. Rancangan Bahan <i>Volboa</i>	108
Gambar 34. Rancangan Bahan Velvet	109
Gambar 35. Rancangan Bahan Ero	110
Gambar 36. Proses Peletakan dan Pemberian Kampuh Pada Pola	113
Gambar 37. Proses Pemotongan Bahan dan Pemberian Tanda (Merader)	114

Gambar 38. Proses Menjahit Hingga Penyelesaian Busana.....	117
Gambar 39. Proses Menghias Busana.....	118
Gambar 40. Hasil Penciptaan Desain.....	144
Gambar 41. Hasil Pembuatan Karya Busana	144

DAFTAR TABEL

Table 1. Detail Jembatan <i>Beatrix</i>	27
Table 2. Rancangan Harga Bahan.....	111
Table 3. Evaluasi Proses I (<i>Fitting I</i>)	115
Table 4. Evaluasi Proses II (<i>Fitting II</i>)	119
Table 5. Rencana Anggaran Dana Kebutuhan Pergelaran Busana <i>Dimantion</i>	132
Table 6. Daftar Pemasukan Dana Dalam Anggaran Biaya	132

DAFTAR LAMPIRAN

- Lampiran 1. Susunan Kepanitiaaan *Dimantion*
- Lampiran 2. Tabel Susunan Acara Persiapan Gladi Bersih Persiapan Acara 23 Maret 2017
- Lampiran 3. Tabel Susunan Acara Gladi Bersih Gladi Bersih 24 Maret 2016
- Lampiran 4. Susunan Acara *Dimantion*
- Lampiran 5. Design *Pamphlet*
- Lampiran 7. *Name Tage* Panitia
- Lampiran 8. *Design* Tiket
- Lampiran 9. *Booklet*
- Lampiran 10. *Design Backdrop Fashion Show Dimantion*
- Lampiran 11. Design Nomor Urut Keluar Model
- Lampiran 11. Foto Peragawati Tampak Depan
- Lampiran 12. Foto Peragawati Tampak Belakang
- Lampiran 13. Foto Peragawati Bersama *Designer*

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Busana merupakan salah satu kebutuhan manusia yang termasuk ke dalam kebutuhan *primer* (pokok), busana berfungsi untuk melindungi tubuh baik itu dari kotoran, panas matahari maupun udara dingin. Busana adalah segala sesuatu yang dipakai oleh manusia dari kepala sampai ujung kaki yang menampilkan keindahan. Seiring berkembangnya ilmu pengetahuan dan teknologi membuat banyaknya kegiatan dan aktivitas seseorang yang bisa berpengaruh pada kebutuhan busana sesuai dengan keadaan dan kebutuhan. Busana awalnya berfungsi penutup tubuh kini bertambah untuk pemenuhan kepuasan hati yang dapat terwujud dari desain yang membutuhkan daya cipta, rasa dan karya. Meskipun demikian, sebuah busana dalam pembuatannya memperhatikan kenyamanan saat dipakai. Busana yang telah mengalami perkembangan tidak sebagai kebutuhan biologis untuk melindungi tubuh tetapi lebih banyak terdorong oleh kebutuhan psikis dan kebutuhan budaya. Faktor kebutuhan budaya bisa dilihat dari nilai budaya, adat istiadat dan pandangan hidup. Keinginan untuk berbusana tidak akan merasa puas jika untuk satu jenis busana. Berbusana bisa menunjukkan kepribadian dan status social. Selain itu, busana memiliki *trend* tersendiri pada waktu tertentu. Oleh karena itu, kebutuhan busana bisa diklasifikasikan sesuai dengan kesempatan, jenis busana, usia dan fungsi busana.

Busana pesta merupakan salah satu jenis busana yang mempunyai keistimewaan dari busana-busana yang lain. Busana pesta memiliki model yang beragam, berbagai bentuk hiasan yang menambah nilai keindahan dan memiliki nilai harga yang tinggi yang bisa dilihat dari bahan, warna, desain dan hiasan yang digunakan. Busana pesta muslimah juga tidak menjadi masalah dalam menghadiri kesempatan pesta. Busana tidak harus berkesan mewah seluruhnya tetapi mewah secukupnya terlihat lebih indah dan elegan. Kesadaran untuk berbusana dengan baik sesuai dengan kesempatan, identitas diri, dan usia masih terlihat kurang diperhatikan. Khususnya dalam busana untuk kesempatan pesta malam hari tetapi mengenakan hijab yang tetap sesuai dengan syari'at agama Islam. Berkaitan dengan beberapa masalah mengenai busana pesta ini mendorong penulis untuk menjadikan wanita khususnya dewasa sebagai objek penerapan desain dan memilih kesempatan pesta malam dan tampil muslimah mengenakan hijab. Seiring dengan perkembangan dunia *fashion* yaitu semakin banyak wanita yang menggunakan hijab, tentunya menjadi tantangan tersendiri bagi penulis untuk mencipta *design* busana pesta muslimah yang lebih bervariasi. Penampilan busana pesta muslimah perlu mengikuti *trend* masa kini, karena dengan memperhatikan dan mengikuti *trend* masa kini dapat membuat orang yang mengenakannya lebih percaya diri. Busana pesta malam muslimah yang cocok digunakan untuk wanita usia dewasa kisaran 18 –27 tahun. Digunakan oleh wanita usia dewasa karena wanita seumuran tersebut telah mempertimbangkan penampilan dan memiliki kepribadian tetap.

Menunjukkan dan memperkenalkan hasil karya busana yang dibuat oleh mahasiswa Teknik Busana kepada masyarakat luas maka perlu diadakannya pergelaran busana. Pergelaran busana pada Proyek Akhir ini mengambil tema *Dimantion* yaitu berasal dari kata *disoriented of human perception*. Masing-masing dari kata ini mengandung arti *disoriented* = kebingungan, *human* = manusia, *perception* = persepsi, tanggapan daya memahami/ menanggapi sesuatu. Tema *Dimantion* memiliki arti kebingungan akan persepsi manusia dalam menanggapi sesuatu informasi yang seringkali bersifat manipulatif. Informasi manipulatif ini dipicu oleh pergerakan *NET* (media sosial). Manusia menjadi bingung dengan buramnya batas antara baik dan jahat. Kebingungan ini menjadi sebuah inspirasi dalam penciptaan sebuah mode busana yang baru. Jadi dengan tema tersebut kemudian diwujudkan dalam busana pesta malam muslimah dengan mengacu pada *trend fashion 2017 /2018* yaitu *grey zone*. *Trend* tersebut menginspirasi mahasiswa untuk menciptakan desain busana pesta malam muslimah dengan memasukkan unsur kebingungan.

Trend Grey Zone merupakan visualisasi dalam sebuah masa, dimana kita kehilangan kemampuan untuk membedakan benar dan salah , hitam dan putih, sedangkan *standart* penilaian beralih pada subyektifitas pembuat keputusan tersebut. Empat konsep tema yang diramalkan akan menghiasi industri mode tanah air diantaranya *Archean*, *Vigilant*, *Cryptic*, dan *Digitarian*. Dari tema-tema tersebut, penulis mendapat undian tema *Digitarian* dengan sub tema *Alpha Grid*. Tema *digitarian* seperti campuran-campuran gambar nostalgia yang dilihat dengan kaca mata *millennium* ketiga. Warna, garis, dan bentuk

geometris didesain dengan seksama dan penuh perhitungan sebagai aksentuasi dan detail, memberi kesan bermain dan menyenangkan. Maka dari penggambaran tersebut, penulis mengambil sumber ide sebuah Jembatan, karena di daerah asal penulis ada sebuah jembatan yang mempunyai ciri khas bentuk yang menarik dengan tiang-tiang yang berjajar dan lengkungan di atasnya serta warna yang sangat cerah yang melengkapi keindahan jembatan tersebut. Jembatan ini sudah tak asing lagi bagi masyarakat Provinsi Jambi, terutama di Kabupaten Sarolangun, nama jembatan itu adalah Jembatan *Beatrix* atau yang kerap disebut masyarakat sebagai *Beatrix Brug*. Ciri khas dari jembatan yaitu tiang yang menyerupai garis sejajar dan warna cerah yang menyenangkan inilah yang menjadi inspirasi penulis membuat busana pesta malam muslimah yang dikenakan wanita dewasa kisaran 18- 27 tahun.

Terciptanya busana pesta malam muslimah ini maka diharapkan pembaca dapat mengetahui bagaimana menciptakan sebuah busana pesta malam dengan sumber ide tertentu yang mengacu pada *trend* yang sedang berkembang saat ini, bagaimana menampilkan busana pesta malam muslimah pada sebuah pertunjukan.

B. Batasan Istilah

Agar penulisan laporan Proyek Akhir ini tidak menyimpang dari tujuan dan supaya dapat menyamakan persepsi, maka penulis perlu membatasi pengertian dari judul laporan sebagai berikut:

1. Busana Pesta Malam Muslimah

Busana pesta malam merupakan busana yang dipakai pada malam hari yang bersifat resmi dan dari bahan istimewa. Muslimah adalah tampilan busana yang menutup aurat dan sesuai dengan syari'at agama Islam. Busana pesta malam muslimah ini dikenakan wanita dewasa yang berusia antara 18 - 27 tahun, menggunakan bahan polos dan lurik pada *dress* serta bahan lurik dan volboa pada *outer*, tekstur dari bahan tersebut adalah lembut dan halus, warna yang digunakan lebih mencolok, hiasan yang digunakan adalah permainan garis yang membingungkan.

2. Sumber Ide Jembatan *Beatrix*

Sumber ide adalah segala sesuatu yang dapat menimbulkan ide seseorang untuk menciptakan *design* baru atau kreasi baru yang kreatif dan inovatif. Sumber ide merupakan kunci pertama dalam menghasilkan suatu karya busana. Dalam proyek akhir ini busana terinspirasi dari sumber ide Jembatan *Beatrix*. Jembatan *Beatrix* merupakan sebuah bangunan yang membentang di atas Sub-DAS Batanghari, Sungai Batang Tembesi Sarolangun. Struktur jembatan ini adalah tiang-tiang yang berjajar menyerupai garis yang membingungkan, jembatan ini memiliki banyak warna mencolok yang menyenangkan.

3. Pergelaran Busana *Dimantion*

Pergelaran busana atau *fashion show* adalah sebuah acara atau *event* dimana acara tersebut menampilkan berbagai macam rancangan busana yang dikenakan oleh model profesional untuk menampilkan karya desainer dengan melalui tahap perencanaan, pelaksanaan, dan evaluasi. *Dimantion* merupakan

tanggapan daya memahami/ menanggapi sesuatu. Tema ini memiliki arti kebingungan akan persepsi manusia dalam menanggapi sesuatu informasi yang seringkali bersifat manipulatif.

Dari uraian diatas dapat dijelaskan bahwa yang dimaksud Busana Pesta Malam Muslimah dengan Sumber Ide Jembatan *Beatrix* dalam Pergelaran Busana *Dimantion* adalah busana pesta dikenakan malam hari yang menutup seluruh aurat dengan sumber ide Jembatan *Beatrix* yang ditampilkan pada pergelaran busana bertema *Dimantion*.

C. Rumusan Penciptaan

Berdasarkan uraian latar belakang diatas, maka permasalahan yang akan dibahas adalah sebagai berikut:

1. Bagaimana mencipta *design* Busana Pesta Malam Muslimah dengan Sumber Ide Jembatan *Beatrix* untuk pergelaran busana dengan Tema *Dimantion*?
2. Bagaimana membuat Busana Pesta Malam Muslimah Dengan Sumber Ide Jembatan *Beatrix* untuk pergelaran busana dengan Tema *Dimantion*?
3. Bagaimana menyelenggarakan pergelaran busana dengan tema *Dimantion* dan menampilkan busana pesta malam muslimah dengan sumber ide Jembatan *Beatrix*?

D. Tujuan Penciptaan

Sesuai dengan rumusan penciptaan di atas, tujuan yang ingin dicapai dalam Proyek Akhir ini sebagai berikut:

1. Dapat menciptakan *design* Busana Pesta Malam Muslimah dengan Sumber Ide Jembatan *Beatrix* untuk pergelaran busana dengan Tema *Dimantion*.
2. Dapat membuat Busana Pesta Malam Muslimah dengan sumber ide Jembatan *Beatrix* untuk pergelaran busana dengan Tema *Dimantion*.
3. Dapat menyelenggarakan pergelaran busana dengan tema *Dimantion* dan menampilkan Busana Pesta Malam Muslimah dengan Sumber Ide Jembatan *Beatrix*.

E. Manfaat Penciptaan

1. Bagi Penulis
 - a. Melatih kreativitas mahasiswa dalam pembuatan busana pesta muslimah dan pengetahuan yang dimiliki mulai dari mendesain busana sampai dengan hasil karya nyata sehingga siap dipamerkan pada pergelaran busana untuk menampilkan karya.
 - b. Mengimplementasikan ilmu yang telah diperoleh di Prodi Teknik Busana, Pendidikan Teknik Boga Dan Busana, Fakultas Teknik, Universitas Negeri Yogyakarta.
 - c. Melakukan inovasi dan eksperimen dalam mencipta busana dengan hal yang baru.
 - d. Melatih kerja sama dan tanggung jawab dalam kepanitiaan pergelaran busana.

- e. Menambah pengetahuan dan wawancara serta keterampilan tentang pembuatan busana pesta malam muslimah.
- f. Menumbuhkan motivasi mahasiswa untuk menciptakan karya yang lebih baik.

2. Bagi Lembaga

- a. Memperkenalkan Program Studi Pendidikan Teknik Busana Fakultas Teknik Universitas Negeri Yogyakarta kepada masyarakat.
- b. Untuk menjalin kerjasama dengan instansi terkait, industri dan sosialisasi Prodi Teknik Busana Fakultas Teknik Universitas Negeri Yogyakarta.
- c. Mensosialisasikan hasil karya cipta mahasiswa Program Studi Pendidikan Teknik Busana Fakultas Teknik Universitas Negeri Yogyakarta kepada masyarakat dan dunia Industri melalui pergelaran busana.

3. Bagi Masyarakat

- a. Memperoleh pengetahuan dan wawasan tentang model busana terutama busana pesta malam muslimah.
- b. Mengetahui hasil karya cipta busana mahasiswa Program Studi Teknik Busana Fakultas Teknik Universitas Negeri Yogyakarta melalui pergelaran busana pesta malam dengan tema *Dimantion*.

- c. Mendapatkan informasi tentang *design* busana pesta malam muslimah sesuai *trend* tahun 2017 dengan memanfaatkan kain – kain tradisional Indonesia.
- d. Mendapat informasi mengenai Program Studi Pendidikan Teknik Busana.

BAB II

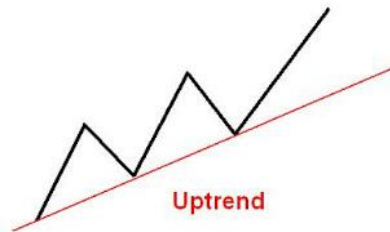
DASAR TEORI PENCIPTAAN KARYA

A. Trend

1. Trend

Konsep dasar Tren (*trend*) ialah hal yang sangat mendasar dalam berbagai pendekatan analisa pasar yang berbasis kepada analisa teknikal. Semua *tool* yang digunakan Chartist seperti level *support* dan *resistance*, *price patterns*, *moving average*, *trendline*, dll. Semuanya bertujuan sama yaitu untuk membantu dalam mengukur *trend* yang sedang terjadi dipasar, dalam rangka berpartisipasi dalam *trend* tersebut. Anda mungkin sering mendengar istilah populer seperti “*always trade in the direction of the trend*”, “*never buck the trend*”, atau “*the trend is your friend*”. Tulisan singkat ini mencoba mengupas dan mendefinisikan apa yang dimaksud dengan *trend* dan mengklasifikasikannya dalam beberapa kategori. Apabila dilihat secara umum, *trend* adalah suatu pergerakan arah mana pasar bergerak. Namun selain itu kita membutuhkan sebuah definisi yang lebih akurat untuk dapat memanfaatkannya dalam analisa teknikal. Yang perlu untuk diingat adalah suatu pergerakan harga tidak berbentuk garis lurus ke satu arah. Pasar bergerak dalam bentuk serangkaian *zig-zag*. Gerakan *Zig-zag* ini membentuk rangkaian gelombang yang berurutan, dengan puncak (*peak/top*) dan “tembusan” (*through*) yang cukup jelas. Arah *peak* dan *through* ini yang nantinya akan menentukan suatu *trend* pasar yang sedang terjadi. Sedangkan *Peak* dan *Through* ini bergerak naik, turun, atau menyamping (*sideways*). Pada Arah pergerakan inilah yang nantinya akan

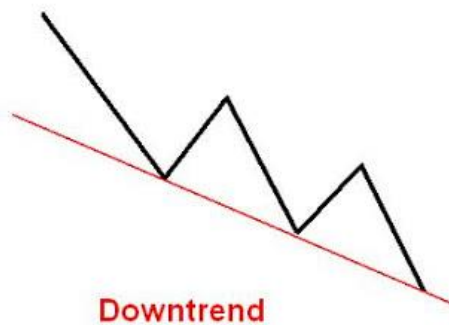
memberitahukan kita tentang *trend* pasar. Sebuah *trend* menaik (*uptrend*) didefinisikan sebagai serangkaian urutan *peak* dan *through* yang menaik.



Gambar 1. *Uptrend*

(Sumber: http://www.seputarforex.com/artikel/pengertian_trend)

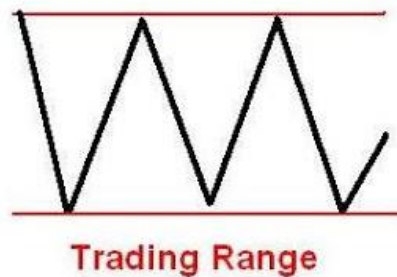
Sedangkan *trend* menurun (*downtrend*) adalah kebalikannya, yaitu serangkaian *peak* dan *through* yang semakin menurun, berikut gambar dari *downtrend*.



Gambar 2. *Downtrend*

(sumber: http://www.seputarforex.com/artikel/pengertian_trend)

Ada pula serangkaian *peak* dan *through* yang cenderung menyamping disebut sebagai *sideways/ranging*.



Gambar 3. *Trading Range*
 (Sumber: http://www.seputarforex.com/artikel/pengertian_trend)

2. *Busana Muslimah*

Fashion berasal dari kata bahasa Inggris yang berarti *mode*, cara, gaya, model dan kebiasaan. Sebenarnya pengertian *fashion* itu sendiri pendapat dari beberapa orang. Ada yang berpendapat *fashion* adalah busana yang menentukan penampilan seseorang dalam suatu acara tertentu, sehingga terlihat berbeda dari sebelumnya. Lalu ada juga yang berpendapat *fashion* adalah suatu bentuk dari komunikasi dll.

Sedangkan istilah busana muslimah yang pengertiannya ada beberapa syarat yang wajib dipenuhi serta mematuhi aturan dan adab berpakaian menurut tinjauan agama Islam seperti:

1. Menutup aurat secara sempurna
2. Tidak transparan tidak tipis
3. Tidak mempertontonkan lekuk tubuh (tidak ketat)
4. Tidak berlebihan dan bukan berfungsi sebagai perhiasan
5. Bahan halal

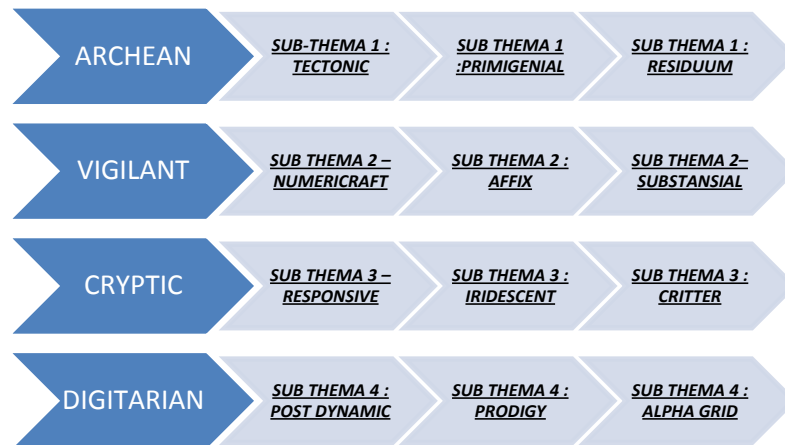
3. *Trend busana muslimah*

Perkembangan dan trend busana muslim wanita terasa sangat dinamis. Tak sedikit mode busana muslimah terbaru yang lahir dari tangan-tangan kreatif para desainer. Bahkan rasanya, perkembangan model busana muslim makin berkembang pesat sesuai dinamika dan harapan kaum muslimah yang ingin tetap menjalankan ketentuan syariah sambil membangun karier ataupun kegiatan ekonomi produktif lainnya untuk menghidupi keluarga. Ada yang menarik jika kita mengikuti perkembangan trend busana muslim wanita yang ada. Mode-mode busana muslimah yang mereka hasilkan selalu berusaha mengacu pada ketentuan syariah yang sudah baku. Meskipun latar belakang dan pengetahuan keislaman para desainer sangat beragam, namun mereka justru terlihat lebih konsisten dalam menghasilkan karya-karyanya sesuai ketentuan agama.

4. *Trend Fashion 2017*

Menurut buku *Grey Zone, trend forecasting 2017-2018* yang disusun oleh BD+A dalam menentukan *trend* masa kini terinspirasi dari *trend* 2017/2018 ini dinamakan *Grey Zone* sebagai visualisasi dalam sebuah masa, dimana kita kehilangan kemampuan untuk membedakan benar dan salah, hitam dan putih, sedangkan *standart* penilaian beralih pada subyektifitas pembuat keputusan tersebut. Seorang pejuang kebenaran bisa saja dihujat habis-habisan dan difitnah oleh massa, yang merasa yakin bahwa beberapa provokasi yang disebabkan oleh lawan politik atau lebih parahnya sekedar

pencuri lalu lintas bagi keuntungan iklan didalamnya. Sebaliknya, seorang berperilaku *monster* bisa tiba-tiba menjadi pahlawan dan diagungkan sebagai *rockstar*. Berikut adalah tema beserta sub tema dari *trend grey zone*:



Gambar 4. Tema serta Subtema *Trend Forecasting 2017/2018*
(Sumber: BDA Indonesia *trend forecasting 2017/2018*)

Trend *grey zone* terbagi menjadi 4 tema dengan masing-masing mempunyai 3 sub tema. Berikut adalah penjelasan tentang tema dan sub tema *grey zone*:

a. *Thema 1 – Archean*

Diilhami oleh periode awal terjadinya fotosintesa di bumi. *Archean* mewakili pemikiran-pemikiran mengenai esensi kehidupan, pada saat bumi masih berusia muda dan berproses menjadi sebuah dunia yang memiliki kehidupan kompleks dan memungkinkan keberadaan manusia. Tema ini dibagi kedalam 3 sub tema yaitu: *Tectonic, Primigenial, Residuuum*.

b. *Thema 2 – Vigilant*

Vigilant merupakan paduan yang selaras antara kerinduan masa lalu dan tuntunan masa kini. Kemewahan masa lalu berpadu dengan kemewahan masa kini. Kemewahan manual berpadu dengan kemewahan digital. Keindahan dan keistimewaan material yang banyak digunakan pada masa lalu, kembali dihadirkan untuk memenuhi kebutuhan masa kini. Hal ini tidak menutup kemungkinan untuk mendaur ulang berbagai material agar menjadi benda dengan bentuk dan fungsi yang baru (*up cycle*). Tema *Vigilant* dibagi menjadi 3 subtema yaitu: *Numericraft*, *Affix*, *Substansial*.

c. *Thema 3 : Cryptic*

Tema ini diilhami oleh *bioengineering* yang sifatnya lebih *hybrid* dan dengan aplikasi yang lebih fungsional. Material mengacu pada organisme mini dan mikro seperti *plankton*, bakteri dan ganggang sebagai cikal bakal dalam kehidupan di bumi, diolah dengan teknologi modern menjadi material yang unggul dan mampu menggantikan material konvensional, yang cenderung makin berkurang kualitasnya akibat penekanan harga dalam industrialisasi, merusak kesehatan, lingkungan bahkan tantangan masyarakat pelakunya. *Design* ini menampilkan bentuk dan warna-warna yang mengingatkan kita pada sosok makhluk aneh dalam film fiksi ilmiah. Beberapa keunikan organ makhluk hidup (seperti insang dan sisik ikan, bulu burung, kulit bunglon) diadaptasi menjadi elemen penting dalam tema ini. Detailnya juga banyak menampilkan bentuk-bentuk dan warna yang diilhami oleh

klorofil, sel, dengan nuansa *phantom*. Tema ini dibagi kedalam 3 sub tema yaitu: *Responsiv, Iridescent, Critter*.

d. *Thema 4 – Digitalian*

Diilhami oleh generasi Z, yang tidak pernah mengenal dunia tanpa internet dan memiliki kehidupan *parallel* antara virtual dan nyata dan memiliki interaksi menarik dengan generasi pendahulunya. Generasi Z yang melihat dunia dalam imperfeksi, dimana resesi, masalah pengangguran serta krisis kemanusiaan menjadi bagian awal kehidupannya, memiliki dunianya sendiri, dimana ia bebas berinteraksi secara virtual dalam media social, pandai mengedukasi secara mandiri dengan ilmu yang didupakannya dari internet. Memiliki orang tua dari generasi *baby boomers* ataupun generasi X yang cerdas, *fit* serta paham *trend* sehingga sering sekali selera musik dan berpakaian antar generasi tidak jauh berbeda. Generasi *baby boomers* dan generasi X mampu menikmati musik dari *band* pujaan generasi X mampu menikmati musik dan *band* pujaan generasi Z dan turut tertawa oleh ulah bintang *youtube* kegemaran generasi Z, sebaliknya generasi Z juga mempunyai kemampuan untuk mengapresiasi musik dan seni generasi sebelumnya.

Digitalian mempresentasikan campuran gaya estetis dari beberapa generasi. Gaya *space age* yang dulu diakrabi oleh *baby boomers* saling membaaur dengan gaya 80an dan *post mo* yang dianut oleh generasi X. Masing-masing gaya muncul kembali dengan tampilan baru yang lebih segar.

Warna elektrik ala 80an muncul dengan warna-warna *post mo* dan seterusnya. Bagaimana bertualang menembus waktu dari gaya yang satu ke gaya yang lainnya.

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



Gambar 5 *Digitarian*
(Sumber: BDA Indonesia *trend forecasting* 2017/2018)



Gambar 6. Macam-Macam Warna *Digitarian*
 (Sumber: BDA Indonesia *trend forecasting 2017/2018*)

1) *Sub Thema 4 : Post Dynamic*

Konsep dasar *sub thema* ini adalah keseimbangan dari sesuatu yang *asimetris*. Warna cenderung tenang dan hanya bersifat aksesoris yang memberikan dinamika pada keseimbangan tersebut. *Key word : calm asymmetry, new post modern, static-dinamic, form composition, asymmetrical graphic*. Warna : *melon, green, silver sand, bronze, deep puce, black*.

2) *Sub Thema 4 : Prodigy*

Menampilkan garis-garis *extreme* yang memberi kesan dinamis, kuat sebagai simbol dari supremasi dan ego yang tinggi. Warna dan bentuk yang berani dan tidak biasa menunjukkan garis-garis tegas tanpa kompromi. *Key Word : science fiction, time travel, extremity, retro futuristic, exaggerated detail* atau detail yang sangat berlebihan. Warna : *silver sand, pale robin egg, green, bronze, deep puce*

3) *Sub Thema 4 : Alpha Grid*

Warna, garis dan bentuk geometris didesign dengan seksama dan penuh perhitungan sebagai aksen dan detail busana, memberi kesan bermain dan menyenangkan. Garis garis sejajar yang membentuk alur tertentu sehingga memberi ilusi optis saat melihatnya, modular yang dinamis meskipun tidak selalu mengulang bentuk. *Key word : graphic optical, comical, playful & fun.*
Warna : melon tuft blue, deep puce, bright yellow, green.

Dari uraian diatas, penulis mendapat tantangan untuk menciptakan *design* dengan tema *digitarian*, sub tema *alpha grid*. Setelah mengkaji tema dan sub tema, penulis mencari sumber ide untuk desain yang akan diciptakan dengan ketentuan-ketentuan yang menjadi kunci dari tema dan sub tema. Maka terciptalah busana pesta muslimah dengan sumber ide Jembatan Beatrix yang ditampilkan dalam pergelaran busana *Dimantion*.

B. Tema Penciptaan

Langkah awal yang harus diambil dalam merancang sebuah karya busana adalah menentukan keseluruhan tema. Tema akan sangat mempengaruhi bentuk siluet, warna, jenis busana yang akan diciptakan. Tema busana dapat diambil dari berbagai hal dan dari berbagai aspek kehidupan. Baik tentang alam, benda mati, benda hidup atau peristiwa-peristiwa penting lainnya yang tengah terjadi dengan maksud dan tujuan tertentu.

Menurut Hendra Yuliawan (2006:559), tema adalah isi sebuah cerita. Syarat tema yang baik, yaitu:

1. Menarik Perhatian

Tema yang menarik bertujuan untuk memunculkan rasa ingin tahu bagi pembaca.

2. Tema Dikenal Atau Diketahui Dengan Baik

Pengetahuan umum yang berhubungan dengan tema tersebut sudah dimiliki oleh pengarang supaya lebih mudah dalam pembuatan karya.

3. Bahan-Bahan Atau Sumber-Sumber Dapat Diperoleh

Sebuah tema yang baik harus memiliki sebuah wadah untuk memberikan informasi kepada para pembaca, memberikan informasi yang jelas tentang karya atau karangannya.

4. Tema Harus Bermanfaat

Tema yang memberikan manfaat adalah tema yang dapat memberi inspirasi bagi seseorang. Tidak hanya kalangan lingkungan sekitar, namun juga seluruh masyarakat umum untuk membuat karya.

Dimantion merupakan sebuah tema pertunjukan busana yang diambil berdasarkan acuan *trend 2017*. *Dimantion* memiliki kepanjangan *Disoriented Of Human Perception*, dengan arti kata: *disoriented*= kebingungan, *human*= manusia, *perception* = persepsi, tanggapan daya memahami/ menanggapi sesuatu. Tema ini memiliki arti kebingungan akan persepsi manusia dalam menanggapi sesuatu informasi yang seringkali bersifat manipulatif. Informasi manipulatif ini dipicu oleh pergerakan *NET* (media sosial). Berita yang muncul, memanipulasi rasa

dan merubah jalan pemikiran manusia dalam waktu sepersekian detik. Manusia menjadi bingung dengan buramnya batas antara baik dan jahat.

Berdasarkan pengertian diatas dapat disimpulkan bahwa tema penciptaan pergelaran busana *Dimantion* merupakan tema yang diangkat berdasarkan kajian berdasarkan *trend* dan mengangkat tentang zona kebingungan, dimana seluruh desainer dibebaskan berkreasi dengan kebingungan masing-masing.

C. Sumber Ide

1. Pengertian Sumber Ide

“Sumber ide adalah segala sesuatu yang dapat menimbulkan ide seseorang untuk menciptakan desain ide baru” (Sri Widarwati, 2000. 58). Dalam menciptakan suatu desain busana yang baru, seorang perancang busana dapat melihat dan mengambil berbagai objek untuk dijadikan sumber ide. Menurut Chodiyah dan Wisri A Mamdy (1982 ; 172) “sumber ide adalah sesuatu yang dapat merangsang lahirnya kreasi baru”. Sedangkan menurut Hartatiati Sulistio (tanpa tahun ; 103) “semua yang ada di sekeliling kita dapat dipakai sebagai sumber ide untuk menciptakan sebuah desain busana”.

Dari pengertian di atas, dapat disimpulkan bahwa sumber ide adalah : sesuatu yang dapat merangsang dan melahirkan ide seorang perancang busana sehingga dapat menciptakan kreasi serta *design* yang baru.

Langkah yang perlu dilakukan dalam menciptakan model suatu busana yang baru didasarkan pada sumber benda - benda yang ada di museum

menurut Mooring yang dikutip oleh Sri Ardiati Kamil (1986;30). Bagian – bagian yang dapat dijadikan sumber ide misalnya:

- a). Ciri khusus dari sumber ide tersebut;
- b). Warna sumber ide;
- c). Bentuk sumber ide;
- d). Siluet sumber ide;
- e). Tekstur sumber ide;

2. Penggolongan Sumber Ide

Menurut Chodiyah dan Mamdy (1982 :172) sumber ide dapat dikelompokkan menjadi tiga, yaitu:

- a. Sumber ide dari penduduk dunia, atau pakaian daerah-daerah di Indonesia.
- b. Sumber ide dari benda-benda alam, seperti bentuk dan warna dari bentuk tumbuh-tumbuhan, binatang, gelombang laut, bentuk awan dan bentuk-bentuk *geometris*.
- c. Sumber ide dari peristiwa-peristiwa nasional, maupun internasional. Misalnya pakaian olahraga dari peristiwa PON, *SEA Game*, *Olimpic Game*, dan dari upacara-upacara peringatan hari-hari tertentu.

Menurut Chodiyah dan Wisri A. Mamdy (1982: 172), hal-hal yang dapat dijadikan sumber ide, antara lain:

- a. Ciri khusus sumber ide, misalnya busana pesiar putri sultan yang menggunakan *cape*.

- b. Warna dari sumber ide misalnya bunga mawar dengan warnanya yang khas.
- c. Bentuk atau siluet dari sumber ide misalnya, sayap Burung Cendrawasih.
- d. Tekstur dari sumber ide pakaian wanita Bangkok misalnya, bahan yang terbuat dari Kain Sutera.

3. Sumber Ide Jembatan *Beatrix*

a. Sejarah Jembatan *Beatrix*

Jembatan *Beatrix* atau yang kerap di sebut masyarakat sebagai *Beatrix Brug*, sudah tak lagi asing bagi masyarakat Provinsi Jambi, terutama di Kabupaten Sarolangun. Jembatan yang menyimpan cerita penderitaan rakyat Jambi saat penjajahan Belanda, jembatan ini terus dibenahi untuk mempertahankan cerita sejarah sekaligus mempercantik daerah. Membentang di atas Sub-DAS Batanghari, Sungai Batang Tembesi Sarolangun, pembangunan Jembatan *Beatrix* memiliki sejarah kelam. Jembatan tersebut, dibangun atas ribuan rakyat Jambi yang dipaksa bekerja paksa atau rodi. Meski kekinian tak lagi menjadi jalur utama, jembatan yang memiliki panjang kurang lebih 100 meter dengan lebar lima meter, menjadi satu penghubung alternatif Kampung Sri Pelayang dan Pasar Bawah Sarolangun. Dari penuturan warga sekitar, jembatan ini dibangun hampir belasan tahun lamanya yang dimulai sejak 1923 hingga diresmikan pada tahun 1939. Penamaan *Beatrix* sendiri, menurut cerita turun temurun,

kemungkinan disadur dari nama *Beatrix Wilhelmina Armgard*, yang menjadi Ratu Belanda. Bukti sejarah jembatan ini, hanya tersaji pada prasasti pahatan Batu Granit sepanjang 40 cm dengan lebar 30 cm di pangkal jembatan bagian selatan bila ditempuh dari Sri Pelayang. Meski berumur puluhan tahun, Jembatan *Beatrix* tampak masih berdiri kokoh. Hiasan lampu dan pewarnaan setiap ruas lengkungan semakin menambah keindahan Jembatan *Beatrix* di malam hari.

Cerita lain dituturkan Ega, warga Sarolangun. Sekitar enam tahunan silam, di pinggiran Sungai Batang Tembesi di bawah Jembatan *Beatrix* saat senja dipenuhi warga mandi dan berenang layaknya kolam renang. "Dulu airnya jernih dan tenang. Kalau sore hari ramai orang pada mandi. Sambil bawa ban bekas untuk berenang. Cuma semenjak ada orang hanyut, jadi gak berani lagi mandi," terangnya, Minggu (13/4/2014). Sejarawan Jambi Junaidi T Noor memaparkan, *Beatrix Brug* merupakan benda cagar budaya peninggalan masa Kolonial Belanda, yang sangat lekat dan tak bisa dipisahkan dari rakyat Indonesia. "Penjajah Belanda, ketika hengkang dari Sarolangun, meninggalkan sarana transportasi. Kehadirannya erat dengan kita. Sebab gambaran dimasa lalu, ada di sana. Saat membuat *Beatrix Brug*, tenaga kerja pribumi, dipaksa melalui kerja rodi," katanya.

b. Letak Jembatan *Beatrix*



Gambar 7. Jembatan *Beatrix*

(Qomaruddin. 2014. <http://djangki.wordpress.com/cantiknya-jembatan-beatrix/> diakses pada Senin, June 12, 2017 10:02:00 AM)

Sebuah jembatan cantik berdiri anggun di kota Sarolangun di atas aliran sungai Tembesi. Djangki berkata “Setiap kali saya melakukan perjalanan melintasi kota Sarolangun dengan mobil, hampir selalu saya menoleh ke arah jembatan hanya untuk melihat keindahan jembatan tua ini. Jembatan *Beatrix* namanya. Panjang jembatan kurang lebih seratus meter dengan lebar lima meter. Bentuknya mirip busur panah yang terulur ke bawah. Jumlah lengkungan jembatan ada empat buah dan ditopang tiga buah tiang pancang. Sekilas melihat wujud dan warnanya mirip wahana permainan anak jaman saya sekolah TK dulu”. Minggu (13/4/2014). Jembatan *Beatrix* terletak di pusat kota Sarolangun, ibukota kabupaten Sarolangun. Tepatnya di sebelah kanan jembatan baru Sarolangun yang merupakan jalan lintas tengah Sumatera jika Anda berasal dari arah Bangko atau Padang. Jauh sebelum

jembatan baru dibangun, Jembatan *Beatrix* merupakan jembatan utama yang menghubungkan kelurahan Sri Pelayang dan kelurahan Pasar Bawah. Penduduk sekitar lebih akrab dengan sebutan *jembatan lamo*. Sekarang fungsi Jembatan *Beatrix* hanya sebagai jembatan penghubung kedua kelurahan. Meski terlihat kokoh, jembatan yang terbuat dari beton bertulang ini pernah mengalami kerusakan parah pada tahun 1982. Salah satu tiang penopangnya runtuh digerus aliran sungai Tembesi.

Sekarang Jembatan *Beatrix* telah menjadi ikon utama Sarolangun. Orang bilang belum ke Sarolangun jika belum kesini. Jembatan *Beatrix* telah menjadi wisata sejarah andalan Sarolangun bahkan saat Sarolangun masih bernama kabupaten Sarolangun-Bangko (induk kabupaten Sarolangun). Pada sore hari banyak warga berkumpul untuk sekedar melihat pemandangan sungai Tembesi dan Jembatan *Beatrix* dari tepi sungai yang disebut Ancol. Di Ancol banyak pedagang yang menggelar dagangan dan menyediakan tempat duduk untuk para pengunjung. Ketika melewati Ancol pada siang hari suasana sangat sepi. Hanya tampak beberapa orang yang memancing dari tepi sungai. Di dekat Jembatan *Beatrix* terdapat Rumah Dinas Bupati Sarolangun dan Masjid Agung Sarolangun yang sangat megah. Di depan masjid agung terdapat sebuah tugu peringatan dan makam noni Belanda bernama Maria. Tugu tersebut dibangun untuk memperingati kedatangan Belanda di Sarolangun pada tahun 1901. Sayangnya tulisan di tugu tersebut kini sudah tidak bisa dikenali lagi karena rusak dimakan usia. Nasib makam Maria di dekatnya lebih menyedihkan lagi, tidak diketahui

dimana makamnya sekarang. Kemungkinan nisannya yang berupa tanda salib sengaja dihancurkan saat renovasi masjid. Benar-benar tidak menghargai sejarah. Di luar negeri nama Ratu Beatrix diabadikan menjadi nama bandara internasional di Aruba, sebuah negara kecil di laut Karibia. Aruba sendiri merupakan negara otonom di bawah pemerintahan kerajaan Belanda. Jembatan *Beatrix* terus mengalami perbaikan. Perubahan warna-warna yang selalu berganti merupakan salah satu trik agar orang tidak bosan melihat warna jembatan. Maka setiap bulan, jembatan ini terus berganti warna. Warna yang dipilih selalu warna-warna cerah.

Table 1. Detail Jembatan *Beatrix*

Panjang	100,00 m
Lebar	5,00 m
Kondisi Umum	Aktif
Jenis Jembatan	Pelengkung
Tanggal Mulai	1932
Tanggal Peresmian	1939
Negara	Indonesia
Pulau	Sumatra
Propinsi	Jambi
Latitude (GPS)	-2.3036410000000000
Longitude (GPS)	102.7260539999999800



Gambar 8. Letak Jembatan *Beatrix*
(Sumber:<https://www.google.com/maps/place/Jembatan+Beatrix+Sarolangun>)



Gambar 9. Jembatan *Beatrix* Dimalam Hari
(Zeppelin Advertising. 2016.
<https://www.google.com/search?q=jembatan+beatrix&client/> diakses pada
Monday, June 12, 2017 10:00:01 AM)

Dari uraian diatas, penulis mengambil cerita sejarah dimana krisis kemanusiaan telah terjadi sebagaimana disebutkan sesuai tema *digitalarian*, dan bentuk jembatan yang memiliki banyak garis sehingga dapat

memunculkan *graphic optical, comical, playful & fun*, jembatan sekarang yang menyenangkan yang membuat orang bingung sesuai dengan tema pertunjukan *dimantion*. Warna yang digunakan untuk menciptakan busana ini adalah hijau dan kuning yaitu mewakili sub tema *alpha grid*, sedangkan warna merah dan biru adalah unsur warna Jembatan *Beatrix*. Warna merah diambil tetapi tidak mendominasi, sehingga tidak mengalahkan warna hijau dan kuning yang dominan. Hal-hal di ataslah yang menjadi sumber ide penulis untuk menciptakan desain busana pesta malam muslimah dalam pertunjukan busana *dimantion*.

4. Pengembangan Sumber Ide

Menurut Dharsono Sony Kartika Dan Nanang Ganda Prawira (2004:102), “perubahan wujud dibedakan menjadi empat yaitu: *stilisasi, distorsi, transformasi, dan deformasi*. Sedangkan menurut Mikke Susanto dalam bukunya kumpulan istilah seni rupa berjudul Diksi Rupa (2002), perubahan bentuk ada tiga yaitu *stilasi, deformasi, dan distorsi*. Dengan demikian, dapat diketahui bahwa pengembangan sumber ide terbagi menjadi empat yaitu *stilasi, distorsi, transformasi, dan deformasi*. *Stilasi* menurut Darsono Sony Kartika dan Nanang Ganda Prawira (2004:103) “*stilasi* merupakan cara penggambaran untuk mencapai bentuk keindahan dengan cara menggayakan obyek atau benda yang digambar, yaitu dengan cara menggayakan setiap kontur pada obyek atau benda tersebut”. *Distorsi* menurut Darsono Sony Kartika dan Nanang Ganda Prawira (2004:103),

“adalah menggambarkan bentuk yang menekankan pada pencapaian karakter, dengan cara menyangatkan wujud-wujud tertentu pada benda atau obyek yang digambarkan”. *Transformasi* menurut Darsono Sony Kartika dan Nanang Ganda Prawira (2004:103), “adalah penggambaran bentuk yang menekankan pada pencapaian karakter, dengan cara memindahkan (*trans* + pindah) wujud atau figur dari obyek lain ke obyek yang digambar”. Sehingga dapat dijelaskan bahwa transformasi merupakan perubahan bentuk tanpa meninggalkan ciri khasnya sehingga karakter asli masih dapat dikendalikan. *Deformasi* menurut Darsono Sony Kartika dan Nanang Ganda Prawira (2004:103), “merupakan penggambaran bentuk yang menekankan pada interpretasi karakter, dengan cara mengubah bentuk obyek kemudian menggambarkan obyek tersebut hanya sebagian yang dianggap dapat mewakili, atau pengambilan unsur tertentu yang mewakili karakter hasil interpretasi yang sifatnya sangat hakiki.

Berdasarkan penjelasan diatas dapat disimpulkan bahwa, sumber ide adalah segala sesuatu yang terdapat di alam, pakaian penduduk dunia, peristiwa penting Nasional ataupun Internasional, dan dari pakaian kerja yang dapat diambil ciri-cirinya yang digunakan untuk menciptakan suatu desain busana baru.

D. Desain Busana

Desain adalah pola rancangan yang menjadi dasar pembuatan sesuatu benda, yang dihasilkan melalui pemikiran, berbagai pertimbangan, perhitungan (Lanawati Basuki dan Soekarno 2004 :1). Desain adalah suatu rancangan atau gambaran suatu objek atau benda yang dibuat berdasarkan susunan dari garis, bentuk, warna dan tekstur (Sri Widarwati, 1993:2).

Berdasarkan pendapat diatas, maka dapat disimpulkan bahwa desain adalah pola rancangan yang menjadi dasar pembuatan suatu benda berdasarkan susunan dari garis, bentuk, warna, dan tekstur. Untuk mewujudkan suatu desain yang baik diperlukan beberapa hal untuk diperhatikan hal-hal tersebut antara lain penerapan unsur-unsur dan prinsip-prinsip desain.

1. Unsur-Unsur Dan Prinsip Desain

a. Unsur-Unsur Desain

Unsur-unsur desain adalah segala sesuatu yang digunakan untuk menyusun suatu rancangan (Sri Widarwati, 1993:7). Unsur desain adalah pengetahuan yang diperlukan untuk menciptakan desain atau rancangan (Lanawati Basuki dan Soekarno, 2004:9).

Berdasarkan beberapa pengertian diatas, unsur desain adalah sesuatu yang dapat digunakan untuk menciptakan desain atau rancangan.

Unsur-unsur desain harus selalu ada saat membuat suatu desain busana. Unsur-unsur desain tidak dapat ditinggalkan dari dulu hingga sekarang namun bentuk dan variasinya tidak tetap, selalu berubah-ubah

sesuai tren yang sedang berlangsung. Menurut Chodiyah dan Wisri A. Mamdy (1982) dalam bukunya Desain Busana yang dikutip oleh Sri Widarwati, dkk (2000), yaitu:

1). Garis

“Garis merupakan unsur tertua yang digunakan untuk mengungkapkan emosi dan perasaan seseorang” (Sri Widarwati, dkk, 2000:7). Menurut Soekarno dan Lanawati Basuki (2004:9), “garis adalah hasil goresan dari satu titik ke titik lain”. Sedangkan menurut Hartatiati Sulistio (2005:7), “garis berguna untuk menutupi kekurangan yang terdapat pada bentuk badan manusia dan berfungsi untuk (a) membatasi bentuk, (b) menentukan model, (c) menentukan siluet, (d) menentukan arah”.

Menurut Sri Ardiati Kamil (1986:7), beberapa garis dapat terjadi karena:

- a) Sambungan bagian-bagian pakaian tersebut, seperti garis pinggang, garis leher, garis sambungan lengan pada badan, garis sambungan pada sisi dan sebagainya.
- b) Detail, dekorasi, *trimming* pada pakaian, Misalnya, lipatan –lipatan jarum (*trucks*), kup (*dart*), garis-garis lengkung (*scaliops*), merupakan garis pola. Selain itu kerut-kerus dan *ruffles* juga merupakan garis.
- c) Hiasan aplikasi, tusuk-tusuk mesin, dan lain-lain.

Macam-macam garis mempunyai sifat yang memberi pengaruh pada perbandingan badan (Sri Ardiati Kamil, 1986), di antaranya:

- a) Garis *vertical*, memberikan pengaruh memanjangkan.
- b) Garis *horizontal*, memberikan pengaruh memendekkan.
- c) Garis *diagonal*, memberikan pengaruh melebarkan.
- d) Garis *lengkung*, memberikan pengaruh membesarkan.

Menurut Afif Ghurub Bestari (2011: 11), “garis merupakan unsur visual dua dimensi yang digunakan manusia dalam mengungkapkan perasaan atau emosi”. Menurut Afif Ghurub Bestari (2011:11) garis dapat dibedakan menjadi:

- a) Garis Lurus

Garis lurus memiliki sifat kaku serta memberi kesan kukuh dan keras.

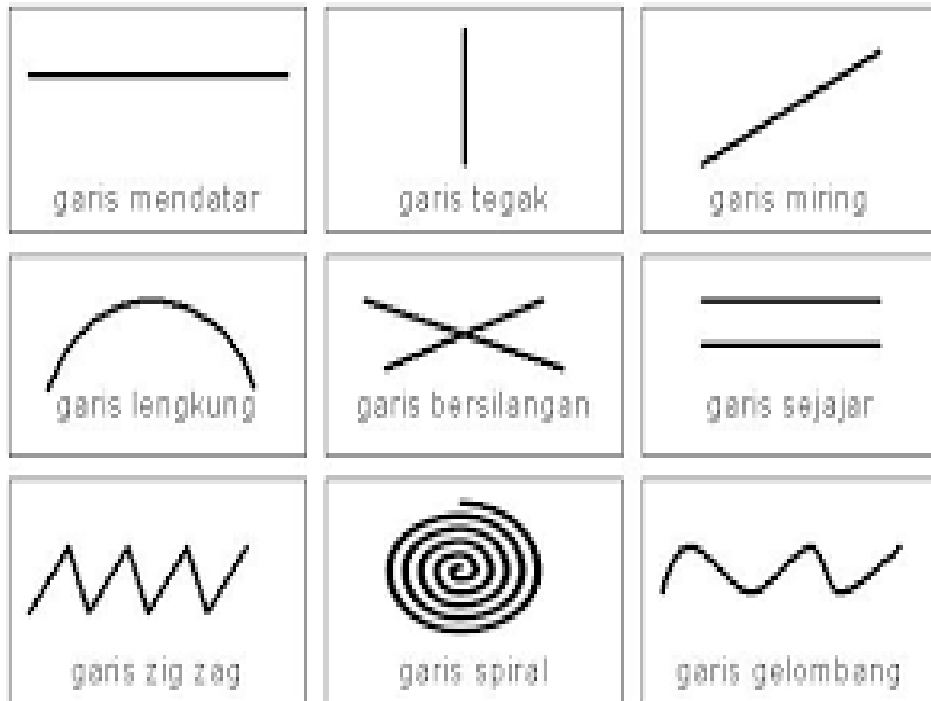
Garis lurus memberikan kesan keluhuran. Sedangkan garis lurus datar memberikan kesan tenang.

- b) Garis Lengkung

Garis lengkung mempunyai sifat luwes atau kadang – kadang bersifat riang gembira.

Berdasarkan pendapat para ahli, dapat disimpulkan bahwa garis adalah unsur visual dua dimensi yang digunakan manusia dalam mengungkapkan perasaan atau emosi. model yang dibuat seperti garis hias, contoh garis *empire*, *princess*, garis *yoke*, dan garis pada *torso*.

Berikut gambar-gambar garis:



Gambar 10. Macam-Macam Garis

(Sumber: <https://www.google.com/search?q=macam+macam+garis&client/>
Monday, June 12, 2017 10:32:41 AM)

Dari penjelasan diatas, garis diterapkan pada busana pesta malam muslimah dengan sumber ide Jembatan *Beatrix* adalah pada garis leher U dan V, bentuk motif lengkung dan permainan garis sejajar yang diletakkan pada *dress* dan *cape outer* dan .

2). Arah

Arah tidak dapat dipisahkan dengan garis, mereka saling berkaitan satu sama lain. Karena semua garis mempunyai arah yaitu *vertical*, *horizontal*, *diagonal*, lengkung, (Arifah A. Riyanto, 2003:32). Sedangkan menurut (Afif

Ghurub Bestari 2011:12) “arah sering dimanfaatkan dalam merancang benda dengan tujuan tertentu. Arah dibagi menjadi empat macam, yaitu:

- a) Arah mendatar (*horizontal*), Memberi kesan tenang, tentram, dan pasif.
- b) Arah tegak lurus (*vertical*), memberi kesan agung, kokoh, stabil, dan berwibawa.
- c) Miring ke kiri, memberi kesan lincah, gembira, dan melukiskan gerakan perpindahan yang dinamis.
- d) Miring ke kanan, memberi kesan lincah, gembira dan melukiskan gerakan perpindahan yang dinamis. (Widjiningasing, 1982:4).

Arah dapat memberikan beberapa kesan yaitu:

- a) Arah garis lurus memberi kesan keluhuran dan melangsingkan.
- b) Arah garis lurus mendatar (*horizontal*) memberi kesan perasaan tenang, melebarkan dan memendekkan obyek.
- c) Arah garis miring memberi kesan lebih dinamis dan lincah.
- d) Arah garis miring *horizontal* memberi kesan menggemukkan.
- e) Arah garis miring *vertical* memberi kesan melangsingkan. (Sri Widarwati, 1993:8-9)

Berdasarkan pengertian diatas, arah adalah perwujudan dari suatu benda yang dapat dirasakan adanya arah tertentu dan dapat menimbulkan rasa ataupun kesan yang berbeda-beda. Misalnya garis yang semula terlihat kaku menjadi lebih bervariasi dan memberi kesan tertentu yang dapat menyampaikan pesan dari pembuat busana tersebut. Arah dalam busana sangat penting, karena arah tersebut dapat memberi kesan yang dapat

merubah bentuk tubuh si pemakai. Arah desain busana dapat terlihat dari unsur garis desain busana tersebut, misalnya motif garis, hiasan payet yang dibentuk.

3). Bentuk

Bentuk adalah hasil hubungan dari beberapa garis yang menghasilkan area atau bidang dua dimensi (Afif Ghurub Bestari, 33 2011:12). Menurut Widjningsih (1982:4) “bentuk adalah suatu bidang yang terjadi apabila kita menarik suatu garis itu menghubungkan sendiri pemulaannya, dan apabila bidang itu tersusun dalam suatu ruang maka terjadilah bentuk dimensional”. Menurut Sri Widarwati (1993: 10) “ unsur bentuk ada dua macam yaitu dua dimensi dan tiga dimensi. Bentuk dua dimensi adalah bidang datar yang dibatasi oleh garis, sedangkan bentuk tiga dimensi adalah ruang *bervolume* dibatasi oleh permukaan”.

Jadi yang dimaksud dengan bentuk adalah susunan dari garis yang membentuk suatu ruang atau bidang. Menurut sifatnya bentuk dibedakan menjadi dua, yaitu:

- a) Bentuk *geometris*, misalnya: segitiga, kerucut, segiempat, *trapezium*, lingkaran dan lain-lain.
- b) Bentuk bebas, misalnya daun, bunga, pohon, titik air dan lain-lain.

Menurut Arifah A. Riyanto (2003) bentuk dibedakan menjadi lima, yaitu:

- a). Bentuk segi empat dan segi panjang.
- b). Bentuk segi tiga dan kerucut.

- c). Bentuk lingkaran dan setengah lingkaran.
- d). Bentuk yang mempunyai isi dan ruang.
- e). Bentuk sebagai hiasan.

Bentuk-bentuk dalam busan adapat berupa bentuk *geometris* yang biasa terdapat pada bentuk kerah, bentuk lengan, bentuk rok, bentuk saku, bentuk pelengkap busana dan motif. Sedangkan untuk bentuk abstrak pada busana biasanya dibuat akibat kerutan pada pembuatan busana. Bentuk abstrak biasanya digunakan dalam pembuatan busana pesta, busana fantasi, dan busana kostum.

Berdasarkan pendapat para ahli diatas dapat disimpulkan bahwa bentuk adalah garis yang menghasilkan area atau bisang dimensi. Hasil hubungan dari beberapa garis yang menghasilkan suatu desain baik itu segi empat, lingkaran, maupun segi tiga kerucut dan diterapkan dalam bentuk busana.

4). Ukuran

Menurut Widjiningsih (1982: 5) ukuran yang kontras atau berbeda pada suatu desain busan adapat menimbulkan perhatian dan menghidupkan suatu desain, tetapi dapat pula menghasilkan ketidaksamaan apabila ukurannya tidak sesuai. Menurut Sri Widarwati (1993:10) garis dan bentuk mempunyai ukuran yang berbeda karena ukuran panjang dan besar kecilnya menjadi berbeda. Sedangkan menurut Afif Ghurub Bestari (2011:13) ukuran merupakan salah satu unsur yang sangat mempengaruhi desain busan karenadapat memunculkan keseimbangan dan keserasian.

Selain itu ukuran digunakan untuk menentukan panjang rok, menurut Chodijah dan Wisry A. Mamdi (1982) panjang rok terdapat 5 jenis, sedangkan Arifah A Riyanto (2003) panjang rok terdapat 6 jenis. Dari kedua pendapat diatas, panjang rok terdapat 6 jenis, yaitu:

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

Dalam pengambilan ukuran ini, ukuran yang diambil harus tepat karena kesalahan pada saat mengukur akan mempengaruhi suatu desain busana yang diciptakan. Besar kecilnya ukuran pada sebuah busana harus diperhatikan keseimbangannya karena ukuran yang berbeda pada suatu desain dapat menimbulkan perhatian dan menghidupkan suatu desain, tetapi dapat pula menimbulkan ketidakserasian apabila ukurannya tidak sesuai. Ukuran digunakan untuk menentukan panjang pendeknya suatu garis dan bentuk, seperti panjang lengan, panjang rok, besar kecilnya gaun dan lain-lain.

5) Nilai Gelap Terang (*Value*)

Afif Ghurub Bestari (2011:14), mengungkapkan bahwa *value* adalah nilai gelap terang. Semua benda kasat mata yang hanya dapat dilihat

karena adanya cahaya, baik cahaya alam maupun buatan. Apabila suatu benda diamati, akan terlihat bahwa bagian-bagian permukaan benda tidak seluruhnya diterpa oleh cahaya. Ada bagian yang terang terkena cahaya dan nada bagian yang gelap karena tidak terkena sinar cahaya. Ada yang terang dan nada yang gelap. Menurut Sri Widarwati (1993) nilai gelap terang adalah suatu sifat warna yang menunjukkan apakah warna mengandung hitam dan putih. Sedangkan menurut Arifah A. Riyanto (2003:240) nilai gelap terang berhubungan dengan warna yaitu dari warna tergelap hingga warna yang paling terang. Nilai gelap terang ini menyangkut bermacam-macam tingkatan atau jumlah gelap terang yang terdapat pada suatu desain. Widjningsih (1982:6) nilai gelap terang ini menyangkut bermacam-macam tingkatan atau jumlah gelap terang yang terdapat pada suatu desain. Sedangkan menurut (Chodiyah Wisri A Mamdy, 1982:16) nilai gelap terang adalah suatu sifat warna yang menunjukkan apakah warna itu mengandung hitam atau putih.

Berdasarkan uraian diatas, nilai gelap terang adalah tingkatan gelap terang warna yang terdapat dalam suatu desain busana akibat terpaan cahaya, baik itu cahaya alami maupun cahaya buatan.

Penggunaan unsur nilai gelap terang yang harmonis tergantung pada penempatan bidang yang baik dan antara hubungan yang baik diantara bentuk-bentuk. Nilai gelap terang sangat berpengaruh terhadap penciptaan suatu desain busana dan hasil akhir suatu desain busana pada saat diwujudkan menjadi busana jadi. Jadi penerapan pada busana jika orang

tersebut mempunyai badan kurus ingin memberi efek gemuk saat memakai busana maka pilihlah busana yang berwarna cerah atau terang seperti merah dan kuning atau warna yang tidak mempunyai unsur warna hitam yang dominan.

6). Warna

Menurut (Sri Widarwati, 1992:12), warna memiliki daya tarik tersendiri, meskipun memiliki garis desain yang baik tetapi pemilihan warna yang tidak tepat, maka akan tampak tidak serasi. Warna adalah hal pertama kali yang ditangkap oleh mata dan merupakan sumber kehidupan keduniawian yang memberikan rasa keindahan. Kehadiran unsur warna menjadikan benda dapat dilihat, dan melalui unsur warna orang dapat menangkap suasana perasaan atau watak benda yang dirancangnya. Menurut (Afif Ghurub Bestari, 2011:14), warna termasuk unsur yang sangat menonjol dengan adanya warna, suatu benda dapat dilihat keindahannya. Warna juga dapat mengungkapkan suasana perasaan desainer atau karakter gambar busana. Sedangkan menurut (Atisah Sipahelut dan Petrussumadi, 1991:99) warna adalah unsur rupa yang paling mudah ditangkap mata.

Jadi dapat disimpulkan bahwa dalam pembuatan desain busana, pemilihan warna harus diperhatikan karena pemilihan warna sangat berpengaruh pada keindahan dan keharmonisan desain busana akibat pantulan cahaya. Menurut (Afif Ghurub Bestari, 2011:14) diambil dari teori warna, pengelompokan warna dibagi menjadi lima bagian yaitu:

- a) Warna *primer*, disebut juga dengan warna dasar atau pokok karena warna ini tidak diperoleh dari pencampuran warna lain. Warna ini terdiri dari warna merah, kuning, biru yang belum mengalami pencampuran warna.



Gambar 11. Warna *Primer*

(Sumber: <https://www.google.com/search?q=warna+primer&client>)

- b) Warna *sekunder*, yaitu warna hasil pencampuran dari dua warna primer dengan takaran yang sama. Misalnya biru dengan kuning menjadi hijau, merah dengan kuning menjadi jingga, merah dengan biru menjadi ungu.



Gambar 12. Warna *Sekunder*

(Sumbar: <https://www.google.com/search?q=warna+sekunder&client>)

- c) Warna penghubung (*tertier*), adalah dua warna sekunder dicampur dalam jumlah yang sama.



Gambar 13. Warna *Tertier*

(Sumber: <https://www.google.com/search?q=warna+tersier&client:>)

- d) Warna *intermediet*, warna ini diperoleh dengan dua cara yaitu dengan mencampurkan warna *primer* dengan warna *sekunder* yang berdekatan dalam lingkaran warna atau dengan cara mencampurkan dua warna *primer* dengan perbandingan 1:2. Ada lima warna *intermediet* yaitu:
- a. Kuning hijau adalah pencampuran warna kuning ditambah hijau atau dua bagian kuning ditambah satu bagian biru.
 - b. Biru hijau adalah hasil pencampuran warna biru ditambah hijau atau dua bagian biru ditambah satu bagian kuning.
 - c. Biru ungu adalah hasil pencampuran warna biru dan ungu. Pencampuran dua bagian biru dengan satu bagian merah.
 - d. Merah ungu adalah hasil pencampuran warna merah dengan ungu atau pencampuran dua bagian merah dan satu bagian biru.

- e. Merah *orange* adalah hasil pencampuran merah dengan warna kuning.
- e) Warna *kwarter* adalah warna yang dihasilkan oleh pencampuran dua warna *tertier*. Warna *kwarter* ada tiga yaitu *kwarter* hijau, *kwarter orange*, dan *kwarter* ungu.

7). Tekstur

Tekstur adalah keadaan permukaan suatu benda atau kesan yang timbul dari apa yang terlihat pada permukaan benda (Afif Ghurub Bestari, 2011:13). Tekstur adalah sifat permukaan suatu benda yang dapat dilihat dan dirasakan, sifat-sifat permukaan tersebut antara lain kaku, lembut, kasar, halus, tebal, tipis, tembus terang / transparan (Sri Widarwati 1993:14). Oleh karena itu kita bisa merasakan bahwa tekstur itu halus atau halus dengan diraba, tekstur itu berkilau atau kusam dengan cara dilihat.

“Menurut Arifah A. Riyanto (2003:47) tekstur terdiri dari:

- a. Tekstur kaku, tekstur yang kaku dapat menyembunyikan atau menutupi bentuk badan seseorang tetapi akan menampakkan seseorang yang terlihat gemuk.
- b. Tekstur kasar dan halus, kain bertekstur kasar memberi tekanan kepada si pemakai kelihatan lebih gemuk. Sedangkan bahan yang halus tidak akan mempengaruhi kesan ukuran badan, asalkan tidak mengkilap.
- c. Tekstur lemas, kain dengan tekstur yang lembut dan lemas akan memberi efek yang luwes, sesuai untuk model-model busana dengan kerut dan draperri.

- d. Tekstur mengkilap dan kusam, kain yang mempunyai tekstur mengkilap membuat si pemakai terlihat lebih gemuk., sedangkan tekstur yang kusam dapat memberi kesan lebih kecil.
- e. Tekstur tembus pandang, kain yang tembus pandang kurang bisa menutupi banyak bagian badan yang dirasa kurang sempurna, misalnya terlalu gemuk atau terlalu kurus.

Berdasarkan pengertian diatas dapat disimpulkan bahwa tekstur memiliki peran yang sangat penting dalam pemilihan suatu busana karena tekstur dari busana dapat memberi kesan yang berbeda pada si pemakai dan terhadap jatuhnya busana pada model saat dipakai.

b. Prinsip *Design*

Prinsip *design* merupakan suatu cara penggunaan dan mengkombinasikan unsur-unsur desain menurut prosedur tertentu. Oleh karena itu apabila prinsip *design* diterapkan pada sebuah desain busana dengan benar, maka akan tercipta busana yang indah. Adapun prinsip-prinsip *design* antara lain:

1) Keselarasan (*Harmoni*)

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

“Menurut Widjiningih (1982:11-15) aspek dalam prinsip *design* untuk keselarasan/ harmoni ada lima, yaitu:

- a) Keselarasan garis dan bentuk, beberapa garis yang dikombinasikan akan menghasilkan bentuk yang harmoni apabila menggunakan macam-macam garis yang penting yang terdiri dari pengulangan, kontras, dan peralihan.
- b) Keselarasan ukuran, keserasian akan terjadi apabila ukuran yang seimbang dipergunakan bersama-sama. Supaya hiasan harmoni dengan ukuran, maka besar kecilnya hiasan harus sesuai dengan besar kecilnya benda yang di hias.
- c) Keselarasan dalam tekstur, untuk memperoleh harmoni dalam tekstur, maka tekstur yang halus dikombinasikan yang halus juga, begitupun dengan yang kasar dikombinasikan yang kasar juga.
- d) Keselarsan dalam ide, suatu contoh harmoni dalam ide adalah penempatan hiasan sulaman bayangan pada selendang yang berbahan sifon.
- e) Keselarasan dalam warna. Keselarasan warna yang baik akan didapat bila warna yang dipakai tidak terlalu banyak.”

Berdasarkan uraian diatas dapat disimpulkan bahwa keselarasan adalah persamaa, keselarasan dan penyesuaian dari unsur-unsur desain, misalnya dalam suatu *design* busana pesta kita dapat menyelaraskan beberapa hal, antara lain:

- a). Menyelaraskan garis dan bentuk pada busana. Misalnya bebe dengan kerah bulat, kemudian bagian sakunya juga dibentuk dengan bentuk bulat.
- b). Menyelaraskan dalam tekstur pada busana, misalnya pada tekstur yang kasar tidak dapat dikombinasikan dengan tekstur yang halus. Desain kerut-kerut dari bahan voile lebih sesuai dari bahan yang agak kaku dan tebal.
- c). Menyelaraskan dalam warna, hendaknya tidak memakai terlalu banyak warna sekaligus agar tidak terlalu ramai. Pedoman kobinasi warna dalam busana, sebaiknya tidak lebih dari tiga warna agar hasilnya lebih baik.

2) Perbandingan (Proporsi)

Afif Ghurub Bestari (2011:17), mengatakan bahwa proporsi adalah perbandingan antara bagian yang satu dengan yang lainnya. Sedangkan menurut Widjiningih (1982:13) proporsi adalah hubungan satu bagian dengan bagian yang lain dalam suatu susunan.

Berdasarkan pendapat para ahli diatas, proporsi adalah susunan dari unsur-unsur desain busana antara bagian yang lain ke bagian lainnya hingga tercapai keselarasan. Perbandingan atau proporsi sangat penting dalam membuat suatu karya busana, dengan perbandingan dan proporsi maka kita dapat merencanakan seberapa besar pembagian dan unsur-unsur busana tersebut misalnya dalam memilih corak busana, misalnya apabila

akan menciptakan busana untuk orang yang gemuk maka pilihlah corak yang kecil-kecil agar pemakai tidak menjadi semakin gemuk.

3) Keseimbangan (*Balance*)

Keseimbangan pada suatu desain digunakan untuk memberikan kesenangan dan kestabilan (Sri Widarwati, 1993:17). Menurut widjningsih (1982:15) keseimbangan akan terwujud apabila penggunaan unsur-unsur desain yaitu garis, bentuk dan warna yang lain dalam suatu desain dapat memberi rasa puas. “Menurut Widjningsih (1982:19), keseimbangan dapat dibagi menjadi tiga yaitu:

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

Tiga macam keseimbangan diatas adalah keseimbangan yang dapat diterapkan dalam sebuah busana dimana masing-masing keseimbangan tersebut sama-sama menempatkan hubungan jarak, meskipun tiidak ada keseimbangan yang penuh dala busana, tetapi unsur yang lain bisa membuat busana tampak seimbang dan bagus walaupun berbeda bentuk penerapannya.

“Menurut Sri Widarwati (1993) ada dua cara untuk memperoleh keseimbangan yaitu:

- a) Keseimbangan simetris, yaitu unsur pada bagian kanan dan kiri suatu desain memiliki jarak yang sama.
- b) Keseimbangan asimetris, yaitu unsur pada bagian kanan dan kiri suatu desain memiliki jarak yang berbeda dari pusat, tetapi masih diimbangi oleh salah satu unsur yang lain.”

Penerapan keseimbangan busana misalnya terdapat pada bentuk garis lurus dari pundak hingga bagian bawah rok di kedua sisi bahu.

4) Irama (*Ritme*)

Irama adalah pergerakan yang dapat mengalihkan pandangan mata dari suatu bagian ke bagian lainnya (Sri Widarwati, 1993:17).

Ada empat cara untuk menghasilkan irama dalam desain yaitu:

a) Pengulangan

Cara untuk menghasilkan irama adalah pengulangan garis antara lain: pengulangan garis lipit, renda-renda, pengulangan corak, pengulangan bentuk, dan lain-lain.

b) Radiasi

Radiasi adalah garis pada pakaian yang memancar dari titik pusat menghasilkan irama.

c) Peralihan Ukuran

Pengulangan ukuran dari ukuran besar ke ukuran yang lebih kecil atau sebaliknya yang akan menghasilkan irama.

d) Pertentangan

Pertentangan adalah pertemuan antara garis tegak lurus dan garis mendatar pada lipit atau garis hias. Sri Widarwati (1993:21).

Penerapan irama pada sebuah desain busana, terdapat pada sebuah desain busana dengan garis hias lipit-lipit pada kerah, kemudian diulang pada ujung lengan, bawah rok. Selain itu dapat pula memberikan pusat perhatian yang menghasilkan suatu irama, seperti payet dan bros.

5) Pusat Perhatian (*center of interest*)

Menurut Arifah A Riyanto (2003:66) pusat perhatian adalah suatu bagian dalam desain busan ayang lebih menarik dari bagian-bagian lainnya. Selain itu pusat perhatian berfungsi untuk menutupi kekurangan dan menonjolkan keindahan bentuk tubuh dengan teknik pengalihan perhatian (Soekarno dan Lanawati Basuki, 2004).

Menciptakan pusat perhatian atau aksen pada suatu susunan, ada dua cara yang perlu diketahui, yaitu penggunaan warna, garis, bentuk, ukuran yang kontras serta pemberian hiasan . Pusat perhatian pada busana dapat berupa kerah yang indah, ikat pinggang, lipit pantas, pusat perhatian ini hendaknya ditempatkan pada suatu yang baik dari si pemakai (Sri Widarwati, 1993:21).

2. Teknik Penyajian Gambar

Menurut Sri Widarwati (1996: 72) dalam gambar atau membuat sketsa untuk menciptakan desain pakaian ada beberapa teknik penyajian. Teknik penyajian gambar merupakan salah satu cara untuk menyajikan suatu gambar desain se jelas mungkin kepada orang lain agar dapat memahami dan mengerti busana yang kita buat. Adapun teknik penyajian gambar terdiri dari *Design Sketching*, *Production Sketching*, *Presentation Drawing*, *Fashion Illustration* dan *Three Dimension Drawing*. Berikut adalah pembahasan tentang teknik penyajian gambar.

1) *Design Sketching*

Design Sketching adalah menggambar sketsa dan menuangkan ide-ide dan menerapkan pada kertas secepat mungkin (Sri Widarwati 1996:72). Sedangkan menurut Arifah A. Riyanto (2003:4) apabila akan menuangkan ide busana secara langsung tanpa anatomi tubuh, maka ditampilkan dalam bentuk desain sketsa.

Dalam kertas sheet terdapat beberapa model dan detail yang bervariasi, dan memilih desain yang disukai Sri Widarwati (1996:72). Dari pendapat diatas, dapat disimpulkan *design sketching* adalah suatu *design* yang dituangkan menurut pengembangan sumber ide yang ada dalam pikiran perancang *mode*.

Menurut Sri Widarwati (1993) beberapa hal yang harus diperhatikan dalam menggambar sketsa adalah:

- a. Gambar sketsa harus jelas
- b. Dapat langsung dibuat diatas kertas
- c. Sikap atau pose lebih bervariasi
- d. Menggambar semua detail dalam kertas job sheet
- e. Pengembangan gambar dikerjakan di atas sheet yang sama
- f. Jangan menghapus apabila timbul ide baru.
- g. Memilih desain yang disukai.

2) *Production Sketching*

Productin sketching adalah suatu sketsa yang akan digunakan untuk produksi suatu busana Sri Widarwati (1996:72). Menurut Soekarno Dan Lanawati Basuki (2004) sketsa produksi merupakan desain busana yang ditampilkan dengan jelas.

Sedangkan menurut Arifah A.Riyanto (2003:4) untuk desain yang akan diproduksi dapat dipergunakan sketsa produksi yang akan menampilkan gambar model busana lengkap dengan anatomi tubuh dan menampilkan model bagian muka dan belakang.

Berdasarkan uraian diatas *production sketching* adalah suatu desain ulang yang digunakan untuk tujuan produksi dan membantu mempermudah para pembuat pola dalam membaca dan membuat pola dengan detail-detail busananya.

“Menurut Sri Widarwati (1993) hal-hal yang perlu diperhatikan dalam *production sketching* adalah:

- a) Gambar digambar jelas disertai keterangan lengkap

- b) Sikap depan belakang dengan proposi sebenarnya
- c) Hati-hati dalam penempatan kup, saku, kancing, jahitan dan sebagainya
- d) Desain bagian belakang harus ada
- e) Detail yang rumit digambar sendiri
- f) Disertai keterangan yang tidak dapat dijelaskan dengan gambar”

3) *Presentasion Drawing*

Presentasion drawing adalah suatu sajian gambar atau koleksi yang ditunjukkan kepada (Sri Widarwati, 1996: 77). Sedangkan menurut Arifah A Riyanto (2003: 144) *presentation drawing* yaitu *design* model busana yang digambar lengkap dengan warna atau corak kain pada suatu pose tubuh yang dapat dilihat pada bagian muka dan belakang.

“Menurut Porri Muliawan (2003) penyajian desain presentasi dibagi menjadi 4 bagian,yaitu :

- a) Proposi tubuhdigambar lengkap dengan tingi 8 ½ atau 9x tinggi kepala
- b) Garis desain dibuat jelas
- c) Gambar desain dilengkapi detail yang baik
- d) Penyelesaian gambar bewarna menurut warna bahan”

Dari pendapat di atas dapat disimpulkan *presentasion drawing* adalah *design mode* busana yang dibuat untuk memproduksi busana perorangan yang ditunjukkan kepada pelanggan baik dari segi warna,corak maupun bahannya. Gambar yang disajikan sederhana, lengkap dan mudah dipahami.

“Menurut Sri Widarwati (1993) hal-hal yang harus diperhatikan dalam membuat *presentation drawing* antara lain:

- a) Membuka sketsa desain
- b) Membuat sheet belakang diatas proposi tubuh atau gambar sebagian (*flat*)
- c) Keterangan tentang detail pakaian
- d) Menempel contoh bahan pada *sheet*”

4) *Fashion Illustration*

Fashion ilustation adalah suatu gambar *fashion* untuk tujuan promosi, suatu *design* menggunakan proposi tubuh 9 kali atau 10 kali tinggi kepala, kaki dibuat lebih panjang Sri Widarwati (1996 78).

Fashion illustration adalah cara menggambar *design* busana dengan menggunakan proposi tubuh lebih panjang yaitu 9 kali atau 10 kali tinggi kepala bahkan dapat sampai 12 kali tinggi kepala (Arifah A Riyanto, 2003:146). Menurut Soekarno dan Lanawati Basuki (2004) *design ilustrasi* adalah desain busana yang tidak menampilkan detail busana dengan jelas.tetapi lebih menekankan kepada jatuhnya bahan pakaian pada tubuh, siluet, keindahan dan keluwesan desain. Sedangkan menurut Porrie Muliawan 2003 desain ilustrasi adalah desain yang dibuat untuk promosi barang-barang busana.

Menurut uraian diatas, *fashion illustration* adalah cara menggambar desain busana dengan proporsi tubuh 9 sampai 12 tinggi kepala yang bertujuan untuk promosi.

5) *Three Dimention Drawing*

Three dimention drawing adalah suatu penyajian gambar yang menampilkan ciptaan desain busana dengan bahan sebenarnya, dibuat dengan tiga kenampakan atau tiga dimensi (Sri Widarwati, 1996: 79).

Menurut Goet Poespo (2002:21) *three dimention drawing* adalah suatu sajian gambar yang seolah-olah terletak diatas ssuatu permukaan yang datar atau dalam tiga demensi sebagaimana busana tersebut tampak bila sedang dipakai.

Dari pernyataan di atas dapat disimpulkan bahwa *three dimention drawing* adalah teknik penyajian gambar yang menyerupai busana asli dengan bahan yang sebenarnya dapat terlihat secara tiga dimensi.

“Menurut Sri Widarwati (1993) langkah dalam membuat *three dimention drawing* yaitu:

- a). Menggambar desain busana lengkap diatas proporsi tubuh.
- b). Menyelesaikan gambar (memberi warna).
- c). Memotong p[ada bagian-bagian tertentu, misalnya pada panjang bahu sampai batas lengan atas dan bawah, sisi badan kanan dan kiri. Untuk bagian lubang leher, lubang lengan dan batas bawah rok tidak dipotong, bagian ini diselesaikan dengan penyelesaian jahitan yang sesungguhnya.
- d). Menggunting bahan sesuai dengan busana ditambah 1 cm untuk penyelesaian gambar. Pada bagian tertentu ditambah beberapa cm meter untuk kampuh,

- e).Menyelesaikan kerung leher, lubang lengan, bagian bawah rok dan melengkapinya dengan model.
- f). Memberi lem pada bagian-bagian yang nantinya tertutup bahan.
- g).Memasukkan bahan pada bagian yang terpotong, kemudian memberi lem bagian yang buruk.”

3. Prinsip Penyusunan *Moodboard*

1) Pengertian *Moodboard*

Pada dasarnya *moodboard* merupakan analisis *trend* visual yang dibuat para desainer dari komposisi gambar-gambar berupa foto, klipng, atau sketsa yang memuat suasana, warna dan tema yang nantinya akan diwujudkan menjadi suatu karya. Tujuan dari pembuatan *moodboard* yaitu menentukan tujuan, arah serta panduan dalam proses kreativitas sehingga karya yang dibuat tidak menyimpang dari tema yang telah ditentukan. Sebuah *moodboard* dapat digunakan pada berbagai bidang *design*, seperti *design fashion* dan *design interior*. Dalam dunia *fashion* istilah *moodboard* dapat diartikan sebagai suatu alat yang digunakan oleh designer untuk mendapatkan ide yang akan dipakai sebagai referensi *design*.

2) Tujuan *Moodboard*

Secara umum *moodboard* berfungsi sebagai media pembelajaran yang memberikan gambaran mengenai tujuan dan manfaat yang akan diperoleh dari karya yang hendak dibuat. Dapat juga dijadikan sebagai media perencanaan dalam pelaksanaan industri busana dan kriya tekstil seperti

garmen dan butik, serta merumuskan berbagai macam ide dan gagasan yang semula bersifat abstrak menjadi sebuah karya yang bersifat konkret.

3) Langkah Membuat *Moodboard*

Tahapan kegiatan yang dilakukan dalam pembuatan mood board diantaranya:

- a) Menentukan tema desain busana yang akan dibuat.
- b) Mengumpulkan materi berupa gambar yang akan dijadikan sebagai elemen penyusun *moodboard*.
- c) Mempersiapkan alat dan bahan yang diperlukan, seperti kertas berukuran 40 cm x 40 cm atau 30 cm x 50 cm, lem kertas, alat tulis dan alat menggambar, gunting kertas, serta potongan gambar yang memiliki keterkaitan satu sama lain dalam satu tema.
- d) Langkah selanjutnya susun elemen pembuatan *moodboard* berdasarkan tema yang telah ditentukan.

E. Busana Pesta Muslimah

1. Busana Pesta Muslimah

Adanya pergeseran *trend* baru yang kini sedang marak di Indonesia yaitu *trend* busana muslim. Berbondong – bondong para wanita dari segala tingkatan umur mulai menghiasi diri mereka dengan pakaian muslim yang penuh keanggunan. Berbagai jenis baju muslim untuk berbagai acara pun tersedia Salah satunya busana pesta muslimah. Bagi sebagian orang, pesta merupakan tempat aktualisasi diri yang penuh gemerlap baju pesta dan

dekorasi ruangan mewah dilengkapi hidangan lezat. Bagi sebagian yang lain, pesta merupakan pesta pernikahan teman atau pun kerabat yang perlu didatangi dengan busana khusus pesta yang berbeda dari pakaian sehari – hari. *Design* busana pesta muslimah biasanya terlihat sangat anggun sekaligus trendi tanpa harus meninggalkan dasar – dasar keislaman.

Busana pesta muslimah untuk para wanita muslimah hampir sama dengan baju pesta pada umumnya namun lebih tertutup dan dilengkapi dengan penutup kepala (jilbab). Busana pesta muslimah tersebut bisa berbentuk kebaya dengan warna lembut hingga mencolok, *dress* panjang, blus maupun model – model lain dengan bermacam – macam motif. Motif tersebut bisa berupa motif batik, motif bunga atau pun motif lain yang bisa mendukung gemerlapnya busana pesta. Untuk wanita yang memakai busana pesta muslimah namun tidak bisa menampilkan perhiasannya, bisa menggunakan hiasan pada jilbab. Yang perlu diingat adalah jangan terlalu berlebihan dalam memakai perhiasan. Sesuaikan juga *make – up* dengan busana yang di pakai agar penampilan makin terlihat cantik dan anggun namun tetap menjunjung tinggi nilai – nilai religius yang sudah menjadi dasar dari manusia pada penganan busana pesta muslimah.

Ada beberapa syarat yang wajib dipenuhi serta mematuhi aturan dan adab berpakaian menurut tinjauan agama Islam seperti:

1. Menutup Aurat Secara Sempurna
2. Tidak Transparan Tidak Tipis

3. Tidak Mempertontonkan Lekuk Tubuh Tidak Ketat
4. Tidak Berlebihan dan Bukan Berfungsi Sebagai Perhiasan

“Menurut Chodiyah dan Wisri A. Mamdy (1982) Busana pesta berdasarkan waktu pemakaiannya dapat dibedakan menjadi: busana pesta pagi, busana pesta sore dan busana pesta malam. Berikut pembahasannya”

a) Busana Pesta Pagi

Busana pesta pagi adalah busana yang dikenakan pada kesempatan pesta pagi hari. Untuk busana pesta pagi hari, dipilih warna yang lembut yaitu biru hijau, ungu, warna-warna muda dan cerah serta bahan yang digunakan bisa dari bahan sutera, batik dan lain-lain.

Menurut Prapti Karomah (1990) motif bahan untuk busana pesta pagi hari adalah bunga, polos atau bentuk geometris. dan model yang dipakai adalah bentuk leher berkrah atau tanpa krah, lengan pendek, 1/4 atau panjang rok suai. Lingkaran 1/2, kerut dan lipit. Sedangkan untuk pelengkap yang digunakan lebih sederhana dari pesta malam yaitu perhiasan emas tetapi tidak berlebihan, sepatu tinggi dan tas berkilau.

b) Busana Pesta Sore

Busana pesta sore adalah busana yang dikenakan untuk kesempatan pesta baik bersifat resmi atau tidak resmi pada waktu sore hari (Enny Zuhni Khayati, 1998:3). Bahan untuk busana pesta sore lebih baik dari busana pesta pagi atau siang, model lebih bervariasi warna lebih menyolok atau lebih gelap dan cenderung hampir sama dengan pesta malam hari. Perhiasan yang dipakai sebaiknya tidak berkilau.

c) Busana Pesta Malam

Busana pesta malam adalah busana yang dikenakan pada kesempatan pesta malam hari dari waktu matahari terbenam sampai waktu berangkat tidur baik bersifat resmi atau tidak resmi (Enny Zuhni Khayati, 1998:3). Model dan perhiasan busana pesta malam lebih mewah dari pada busana pesta pagi maupun pesta sore hari.

“Menurut Prapti Karomah (1990) busana pesta malam biasanya memilih bahan yang berkualitas lebih halus, lembut jika dibandingkan dengan busana pesta pagi maupun sore hari, bahan yang digunakan seperti ciffon, organsa, taffeta, satin, beledu dan bahan- bahan yang berkilau dipilih warna-warna yang agak tua seperti hitam, biru tua, coklat tua, merah dan sebagainya. Pelengkap busana untuk pesta malam sesuai dengan model, bahan, warna dan tidak berlebihan, menggunakan sesuatu bertumit tinggi dari kulit halus dari kain, dan perhiasan yang digunakan lebih mewah dari pada busana pesta pagi maupun pesta sore hari. Siluet busana pesta berbeda dengan busana sehari-hari. Busana pesta umumnya lebih rumit dan lebih mewah baik desain busananya maupun pada biasanya”. Menurut Sri Widarwati (1993:76) busana pesta malam biasanya berupa gaun mslam biasanya panjang sampai kelantai (longdress), tanpa lengan dan sering kali terbuka pada bagian atas seperti *decollete*, *strapless* atau *bustie*, *backless* dan lain lain.

2. Bahan Busana

Busana pesta malam biasanya menggunakan bahan yang bagus, dengan hiasan yang menarik sehingga kelihatan istimewa (Chodiah dan Wisri A, Mamdy 1982 : 166). Bahan yang bagus disini bukan berarti harus mahal, melainkan yang memberi kesan mewah dan biasanya berkilau dan tembus terang.

Menurut Arifah A. Riyanto (2003 : 203) bahan yang digunakan untuk busana pesta antara lain: *crepe, sufon, organsa, taffeta, beledu, lame, sutera, voille, jersey, satin, corduroy, woll*.

Menurut Prapti Karomah (1990) busana pesta malam biasanya memilih bahan yang berkualitas lebih halus, lembut jika dibandingkan dengan busana pesta pagi maupun sore hari, bahan yang digunakan seperti *ciffon, organsa, taffeta, satin, beledu* dan bahan-bahan yang berkilau dipilih warna-warna yang agak tua seperti hitam, biru tua, coklat tua, merah dan sebagainya.

3. Pola Busana

Menurut Widjiningsih (1994:1) pola busana terdiri dari beberapa bagian. Yaitu pola badan (blus), lengan, kerah, rok, kulot dan celana yang masih dapat diubah sesuai model yang dikehendaki. Sebelum membuat pola. Terlebih dahulu dilakukan pengambilan ukuran terhadap tubuh model. Dalam membuat pola, harus melalui beberapa tahapan yaitu:

a) Pengambilan Ukuran

Pada proses pembuatan suatu pola kontruksi diperlukan suatu ukuran yang jenis ukurannya diambil sesuai keperluan. Ukuran-ukuran yang diperlukan serta pengambilan ukuran pada setiap sistem atau metode pola kontruksi busana memerlukan ketelitian. Sehingga sebelum pengambilan ukuran dilakukan sebaiknya mengikatkan petersan pada bagian-bagian yang akan diambil ukuran untuk ukuran lingkaran. Selain itu juga membatasi, diantaranya bagian pinggang sebagai batas badan bagian atas dan bagian bawah.

Ukuran yang diperlukan untuk membuat pola busana pesta malam adalah sebagai berikut:

1. Lingkar leher : diukur sekeliling leher
2. Lingkar badan : diukur sekeliling badan melalui ketiak
3. Lingkar pinggang : diukur sekeliling pinggang ditambah 1cm
4. Lingkar panggul : diukur sekeliling panggul ditambah 4 cm
5. Panjang punggung : diukur dari tulang tengkuk sampai pinggang
6. Lebar muka : diukur dari batas ketiak sampai batas ketiak
7. Tinggi panggul : diukur dari pinggang sampai dibawah panggul terbesar

8. Panjang muka : diukur dari lekuk ditengah muka ke bawah sampai batas pinggang.

Dalam pembuatan busana dikenal dengan dua cara pembuatan pola yaitu secara draping dan secara kontruksi (Widjiningsih, 1994:3).

Berikut akan dibahas lebih lanjut tentang:

a) Pembuatan Pola Secara *Drapping*

Drapping adalah cara membuat pola atau busana dengan meletakkan kertas tela sedemikian rupa diatas badan seseorang yang akan dibuatkan busananya mulai dari tengah muka menuju ke sisi dengan bantuan jarum pentul (Widjiningsih, 1990:1). *Drapping* adalah pembuatan pola atau busana langsung pada badan atau paspop dengan menggunakan kertas tela atau kain coba (Sicilla Sawitri, 1984:19).

Bedasarkan pengertian diatas yang dimaksud dengan *drapping* adalah membuat pola ataupun busana dengan kain atau keetas tela yang dilekatkan pada badan maupun boneka.

b) Pembuatan Pola Secara Kontruksi

Pola kontruksi adalah pola yg 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).

“Menurut Widjiningsih (1994 : 4), kekurangan dari pola kontruksi adalah:

- a) Menggambarnya tidak mudah.
- b) Memerlukan waktu yang lebih lama.
- c) Membutuhkan banyak latihan.

Kelebihan dari pola kontruksi adalah:

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

Menurut MH. Wancik (2000) dari polakonstruksi berkembanglah bermacam-macam sistem, yaitu sistem J. H. C. Meyneke, sistem Clarmant, sistem Muhawa, sistem So'en, sistem Dress Making dan sisten Praktis. Teknik pembuatan busana pesta malam ini menggunakan pola kontruksi dengan pola dasar sistem meyneke.

4. Teknologi Busana

Teknologi busana busana adalah cara atau teknik yang digunakan dalam pembuatan busana agar menghasilkan busana yang pas dan nyaman untuk dipakai. Penjahitan busana 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 ketelitian didalam pembuatan busana. Teknik yang digunakan adalah:

a) Teknologi Penyambungan

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

(1) Kampuh Buka

Kampuh buka adalah kampuh yang kelebihan jahitannya dibuka. Agar kampuhnya rapi, dapat dirapikan dengan cara antara lain kampuh buka yang diselesaikan dengan dirompok, kampuh buka yang diselesaikan dengan dijahit tepi tirasnya, kampuh buka yang diselesaikan dengan digunting *zig-zag*, kampuh buka yang diselesaikan dengan tusuk balut, kampuh buka yang diselesaikan dengan tusuk feston (Nanie Asri Yulianti, 1993 : 4-6).

(2) Kampuh tutup

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

(3) 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 semua, dan kampuh balik yang diubah/digeser.

(5) Kampuh Pipih

Kampuh pipih biasa digunakan untuk pakaian bayi dan pria.

(6) Kampuh Perancis

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

(7) 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 . pada pembuatan busana malam ini, kampuh yang digunakan adalah kampuh buka yang penyelesain tirasnya dengan dirompok sum.

b) Teknologi Pemasangan *Interfacing*

Interfacing adalah bahan yang dipergunakan untuk memberikan bentuk pada busana nampak rapi (Sicila sawitri, 1997 : 21). Bagian yang perlu diberi *interfacing* adalah bagian kerah, lapel kerah. punggung dan lidah tengah muka. *Interfacing* ada dua jenis yaitu *interfacing* dengan perekat dan tanpa perekat. Pada pembuatan busana pesta malam ini, *interfacing* yang digunakan adalah *interfacing* dengan perekat yang direkatkan pada bagian kerah dan pada bagian lengan *philipine* nya.

c) Teknologi Pemasangan *Facing*

Facing sebagai penyelesaian bagian lapel kerah, lapisan lidah pada bagian muka dan sebagai hiasan jika menggunakan warna lain (kombinasi warna) dari busananya (Nannie asri yulianti, 1993). Sedangkan menurut Sicilla Sawitri (1997: 21) *facing* adalah lapisan yang tampak dari luar, misalnya lapel kerah, lapisan belahan pada tengah muka.

Bahan yang dapat digunakan untuk *facing* adalah:

- Sewarna dengan bahan pokok
- Berbeda warnanya dengan bahan busana. Perlu diingat kombinasi warna harus sesuai dengan busananya.

d) Teknologi Pemasangan *Lining*

Lining adalah kain pelapis yang berfungsi sebagai pelapis busana dan penutup jahitan, sehingga nampak rapi baik dari bagian luar maupun bagian dalam (Sicilia sawitri, 1997 : 20). *Lining* biasanya juga disebut sebagai *furing*. *Lining* adalah pelapis untuk melapisi kain yang bahanya tipis atau kain yang terasa gatal dikulit (M.H. Wanchik, 2000: 61).

Dalam pemilihan bahan untuk *lining* harus memenuhi syarat-syarat antara lain:

1. Tahan lama sesuai dengan bahan pokok
2. Tidak tembus terang
3. Tidak luntur
4. Tahan obat dalam *prises dry cleaning*
5. Warna cocok atau harmonis dengan bahan pokoknya

6. Bahanya halus (Sicilia Sawitri, 1997 : 20).

Teknik pemasangan *lining* yang digunakan dalam penciptaan busana pesta malam penyusun yaitu teknik lekat pada bagian badan dan teknik lepas pada rok.

e) Teknologi Pengepresan

Pengepresan ada suatu metode atau cara yang dilakukan untuk mendapatkan hasil jahitan yang rapi. Ada 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 penyeterikaan. 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/ *seam roll* (Sicilia Sawitri, 1997: 70-72).

Langkah-langkah pengepresan menurut M.H. Wanchik (2000) yaitu sebagai berikut:

1. Sebelum menyeterika, perhatikan dulu jenis kain apakah tahan panas atau tidak
2. Pada saat menyeterika, sebaiknya dilapisi dengan kain katun atau kertas agar tidak mengkilap atau meninggalkan bekas (belang).
3. Pada saat menyeterika bagian yang cembung dimasukan.

4. Bantalan katu dibawahnya agar bagian tersebut menjadi licin menurut bentuknya. Untuk bagian yg cekung, gunakan bagian ujung seteriks untuk mengepres.

Pengepresan sangat berpengaruh terhadap penampilan busana, dengan pengepresan yang baik maka hasil jahitan suatu busana akan terlihat lebih rapi dan baik jatuhnya. Dalam pembuatan busana muslim untuk pesta malam, teknologi pengepresan dilakukan setelah bahan dipotong yaitu pada saat penenpelan kain pelapis sebagai interfacing pada bagian kerah, dan serip tengah muka dan *under pressing* pada saat proses penjahitan serta final oressing setelah proses penjahitan selesai.

5. Hiasan Busana

Desain hiasan busana adalah segala sesuatu yang dihiaskan pada busana agar busana tersebut memiliki nilai yang tinggi terutama nilai keindahannya. Enny Zuhni Khayati (1998:17). Menurut Widjningsih (1982:1) desain hiasan (*decoratve design*) ialah desain yang berfungsi untuk memperindah suatu benda.

Jadi dapat disimpulkan bahwa *design* busana adalah suatu *design* yang dibuat untuk memperindah busana agar busana tersebut mempunyai nilai keindahan yang bernilai lebih tinggi.

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

- a. Hiasan dari benang berupa tusuk hias, sulaman, renda, dan *border*.

- b. Hiasan dari kain berupa saku luar, *klep*, detail busana misalnya krah, *trimming*, manset, dan lain-lain.
- c. Hiasan dari logam berupa kancing kain, *ritsliting*, dan *gasper*.
- d. Hiasan dari kayu berupa kancing-kancing, manik-manik, dan lain-lain.
- e. Hiasan dari plastik berupa *gasper*, kancing, *ritsliting*, dan lain-lain.
- f. Hiasan dari bahan istimewa, gim, *ribbing*, *breadding*,
- g. Hiasan prada yaitu pemberian warna kuning keemasan atau putih keperakan pada proses pewarnaan/ pencelupan kain batik dan lainnya.
- h. Hiasan manik-manik yaitu merupakan butiran atau lempengan yang bagian tengahnya memiliki lubang kecil yang bergua untuk memasukkan benang sebagai alat penggabung manik-manik ke busana yang diinginkan.

Jenis manik-manik antara lain (Enny Zuhni Khayati, 1998):

- 1. *Hallon* : manik-manik berbentuk panjang menyerupai lidi dan bagian tengahnya terdapat lubang kecil.
- 2. Batu manikin : manik-manik yang bentuknya menyerupai bebatuan, terbuat dari kaca / plastic transparan atau batu-batu asli.
- 3. Manik-manik bentuk bebas, bagian permukaannya diberi ukiran atau *ornament* yang bercorak etnis, dan lain-lain.

Selain itu terdapat juga macam-macam renda hias . menurut Enny Zuhni Khayati (1998) macam-macam renda hias adalah:

- 1. Renda *pliess* : renda kain sintetis, trnasparan dan berlipit-lipit.
- 2. *Beadings* renda katun / sintetis, memiliki lubang-lubang yang jaraknya teratur dan dapat disisipi tali pita.

3. *Entredeux* : renda tengah yang kedua sisinya dapat dipasangkan diantara dua helai kain
4. *Guipure* : renda yang lebar, dasar renda dari kain jala.
5. Renda berjumpai : renda dari kain sintetis yang satu sisinya terdapat rumbai-rumbai.

Selain hiasan diatas masih terdapat jenis hiasan lain seperti sulaman.

Menurut Ernawati (2008) jenis sulaman ada beberapa macam antara lain:

- a. Sulaman Fantasi

Sulaman ini sering disebut sulaman bebas karena dilakukan dengan cara memfariasi banyak tusuk hias dan warna benang pada bahan tenun polos.

- b. Sulaman Hongkong

Yaitu sulaman yang dijahit dengan variasai tusuk pipih yang dijahit mengsi seluruh motif. Jahitan dibuat beberapa jajaran dengan menggunakan warna bertingkat.tusuk pipih yang dijahitkan bolak-balik dengan ukuran tidak sama (panjang pendek).

- c. Sulaman Aplikasi

Sulaman ini merupakan sulaman dengan teknik lekapan. Teknik lekapan yang dimaksud adalah menempelkan bahan lain yang telah dibentuk sesuai keinginan permukaan lain. Cara melekapkan sulaman ini dapat dengan cara menggunakan tusuk festoon atau tusuk kelim.

- d. Melekatkan Benang

Yaitu sulaman yang ragam hiasnya dibentuk dari benang sulam yang ditempelkan secara terus menerus tidak putus-putus pada permukaan kain dengan tusuk balut atau silang.

e. Terawang *Hardanger*

Yaitu terawang dengan ragam hias geometris berbentuk persegi empat dan bentuk lubang-lubangnya juga berbentuk persegi empat. Pada lubangnya dihias dengan trens (rentangan benang). pada pinggiran lubang diselesaikan dengan tusuk hardanger yaitu tusuk pipih atau tusuk jelujur yang dijahit bolak balik.

f. Terawang Inggris

Yaitu ragam hias yang dibentuk dengan melubangi kain Dengan bentuk *geometris* bundaran-bundaran atau oval. pinggiran lubang diselesaikan dengan tusuk balut. Warna benang yang digunakan harus sama dengan warna bahan yang digunakan.

Selain menggunakan bahan-bahan lain membuat hiasan bisa juga dilakukan menggunakan kain itu sendiri. Salah satunya adalah dengan membuat *quilting*. Menurut Jenifer Crommelin (1970), teknik pembuatan *quilting* ada dua macam yaitu teknik inggris dan italia. *Quilting* dengan teknik inggris dikerjakan dengan cara menumpuk antara bahan lapisan. *Padding* dan bahan utama secara berurutan. Dalam menumpuk ketiganya harus datar, jangan sampai bergelombang. Kita dapat membuat motif dengan cara menjahit tinas pada bahan tersebut baik menggunakan jahit

tangan atau mesin. Sebaiknya warna benang yang digunakan untuk menjahit sama dengan warna bahan.

Sedangkan *quilting* dengan teknik italia hanya menggunakan dua lembar kain yang dijahit sesuai motif yang diinginkan, kemudian motif tersebut diisi dengan benang yang tebal dan kasar. Efek dari kedua teknik tersebut adalah sama yaitu membentuk tekstur timbul.

Berdasarkan pendapat mengenai hiasan busana diatas dapat disimpulkan bahwa. *design* hiasan busana adalah segala sesuatu yang menghiasi busana dengan pemilihan dan penempatan hiasan yang tepat agar terlihat menarik. *Design* hiasan busana merupakan bagian-bagian dalam bentuk busana yang tujuannya untuk mempertinggi keindahan *design* busana.

F. Pergelaran Busana

1. Pengertian Gelar Busana

Menurut Arifah A. Riyanto (2003) “pergelaran busana adalah kegiatan yang dilakukan oleh para desainer atau pengusaha untuk mempromosikan atau menunjukkan hasil produksinya kepada masyarakat”. Menurut Sri Widarwati (2000: 45) “pergelaran busana adalah pameran *mode* busana, yang berasal dari keinginan untuk memamerkan ide-ide asli rancangan para perancang busana”.

Berdasarkan pendapat diatas dapat disimpulkan bahwa pergelaran busana adalah kegiatan yang dilakukan untuk mempromosikan atau menunjukkan karya perancang *mode* busana kepada masyarakat.

2. Tujuan Penyelenggaraan Busana

Diselenggarakan suatu acara pasti mempunyai tujuan tertentu, termasuk penyelenggaraan suatu pergelaran busana juga mempunyai beberapa tujuan yang ingin dicapai. Tujuan pergelaran busana menurut “Sri Widarwati (1993) ada tiga tujuan dalam peragaan busana yaitu:

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

Menurut Harpini Kadarsan, (1979:143) “tujuan peragaan busana yaitu selain sebagai promosi, juga dapat untuk menarik kunjungan masyarakat ramai sehingga mereka berminat untuk mengunjungi dan memesan pakaian pada si pencipta busana”.

3. Pembentukan Panitia

Panitia berfungsi memberikan saran atau keputusan untuk memecahkan permasalahan yang dihadapi antar bagian atau divisi kepanitiaan. Sebelum menentukan kepanitiaan, supaya mengurangi kelemahan yang mungkin terjadi perlu memperhatikan syarat-syarat agar pembentukan kepanitiaan berjalan dengan baik. Menurut Ibnu Syamsi (1998) sebelum kepanitiaan di

bentuk, ada beberapa syarat untuk mengurangi kelemahan dalam suatu kepanitiaan, yaitu:

- a. Memberi tahu anggota tentang kedudukan dan tugasnya dalam proses pengambilan keputusan atau dalam pemecahan masalah.
- b. Setiap anggota didasarkan dengan keterikatan 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 satu tim mempunyai kedudukan yang sama untuk menyelesaikan tugas. Ketua sebagai *coordinator* bukan kepalanya. Ketua bertugas mengkoordinasi anggotanya.
- e. Ketua panitia yang dipilih mempunyai jiwa kepemimpinan yang cukup tinggi untuk menyelenggarakan kerjasama diantara anggota-anggotanya
- f. Memberitahukan jadwal-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.

Menurut Sri Ardiati Kamil (1996) ada beberapa panitia dalam pergelaran busana yaitu:

- a. Ketua panitia yaitu orang yang bertanggung jawab terhadap keseluruhan penyelenggaraan busana.

- b. Wakil ketua yaitu orang yang membantu ketua dari penyelenggaraan busana.
- c. Sekertaris dan humas yaitu orang yang bertanggung jawab terhadap semua undangan, surat menyurat dan segala hal yang berhubungan dengan masyarakat.
- d. Bendahara yaitu orang yang berfungsi membuat anggaran biaya serta membukukan segala pengeluaran dan pemasukan uang saat pergelaran busana.
- e. *Announcer* yaitu orang yang bertanggung jawab atas pergelaran busana, biasanya menerangkan sebagai *master of ceremony* (MC).
- f. Penanggung jawab peragawati / model dan ruang rias yaitu orang yang mengatur segala hal yang berhubungan dengan peragawati / model.
- g. Penanggung jawab ruangan yaitu orang yang mengurus segala hal. Keperluan teknis penyelenggaraan gelar busana seperti *lighting*, *sound system*, dokumentasi, *floor*, dan lain-lain.

4. Tahapan Gelar Busana

Menurut Harpini Kadarsan, (1979) “Penyelenggaraan pergelaran busana membutuhkan biaya yang tidak sedikit, maka biasanya penyelenggaraan busana menggunakan program sponsor”. Untuk menyelenggarakan pergelaran busana, ada beberapa hal yang harus diperhatikan antara lain:

a) Tempat Peragaan

Untuk tempat peragaan busana pilihlah tempat yang sesuai dengan tema acara, selain itu pertimbangkan pula jumlah pengunjung, jenis

pakaian yang diperagakan, serta sarana dan prasarana yang disediakan oleh tempat tersebut.

b) Peragawati / model

Agar peragaan busana sukses berhasil dan berjalan dengan baik, maka diperlukan peragawati atau model yang memiliki tubuh indah, langsing dengan pembawaan yang luwes.

c) Pengaturan Suara (*sound system*)

Sound System digunakan untuk musik pengiring dalam pelaksanaan sebaiknya disediakan terpisah dengan *sound system* untuk pembawa acara. *Sound system* yang baik yaitu yang menggunakan *multy speaker system* yaitu menempatkan banyak *loudspeaker* di setiap sudut ruangan, dan semuanya dinyalakan dengan mengeluarkan suara yang tidak terlalu kuat.

d) Pengaturan *Lighting*

Penerangan di dalam ruangan harus cukup. Lampu –lampu panggung dapat berupa *foot light* yang menyorot dari arah bawah ke atas dan lampu *over head light* yang menyorot ke arah atas ke bawah. Dalam pergelaran busana hendaknya menggunakan lampu-lampu yang berwarna putih supaya tidak mengganggu warna busana yang ditampilkan.

BAB III

KONSEP PENCIPTAAN KARYA

A. Konsep Penciptaan Desain

Konsep sangat berarti dalam penciptaan karya, konsep penciptaan karya merupakan sebuah penggambaran yang menerapkan metode dengan ide-ide yang baru sehingga menghasilkan suatu karya yang baru dan berbeda. Penciptaan sebuah busana pesta malam muslimah dengan sumber ide tertentu harus mempertimbangkan beberapa faktor untuk memperoleh busana yang indah dan menarik.

Sesuai dengan tema pergelaran busana 2017 yaitu *dimantion*. *Dimantion* memiliki arti kebingungan persepsi manusia akibat informasi dari Net maupun media social yang bersifat manipulatif. Informasi tersebut mengubah pandangan seseorang persekian detik sesuai apa yang diterima sehingga tidak tahu kebenaran yang sesungguhnya. Hal tersebut menyebabkan kebingungan untuk membedakan sesuatu yang benar atau salah. Perwujudan tema ini dimaksudkan untuk mengkaji, dan menggali informasi membingungkan yang ada pada sebuah jembatan yang memiliki cerita kelam dimasa sejarahnya. Kini jembatan tersebut terlihat sangat menarik dan menyenangkan tanpa memperlihatkan sejarah kelamnya.

Proses pembuatan busana pesta malam muslimah diawali dengan mendesain busana agar diperoleh busana yang terkonsep sesuai dengan gagasan penulis. Dalam mendesain busana pesta malam muslimah penulis harus mengetahui dan mengkaji *trend*, dalam menentukan acuan yang akan dipakai dari *trend* sebagai dasar dalam pembuatan busana pesta malam

muslimah. Busana pesta malam muslimah ini mengikuti *trend* 2017 yaitu *Grey Zone*. Dinamakan *Grey Zone* sebagai visualisasi dalam sebuah masa, dimana kita kehilangan kemampuan untuk membedakan benar dan salah, hitam dan putih, sedangkan standart penilaian beralih pada subyektifitas pembuat keputusan tersebut. Karena itu, meski didominasi oleh kegelapan, dimana kebenaran atau kesalahan menjadi sesuatu yang relative dan abu-abu, namun bukan berarti tidak ada warna atau harapan yang mungkin muncul akibat adaptasi kemanusiaan kita terhadap masa yang tidak terlalu memberikan kecerahan harapan dan stabilitas system kehidupan. Hal itu tampak dengan warna busana pesta malam muslimah yaitu hijau kombinasi kuning yang diambil dari warna Jembatan. Dalam *trend Grey Zone* terdapat empat tema yaitu: *Archean*, *Vigilant*, *Cryptic*, dan *Digitarian*. Dari tema-tema tersebut, penulis mendapat undian tema *Digitarian* dengan sub tema *Alpha Grid*. Tema *digitarian* seperti campuran-campuran gambar nostalgia yang dilihat dengan kaca mata *millennium* ketiga. *Alpha grid* adalah Warna, garis, dan bentuk geometris didesain dengan seksama dan penuh perhitungan sebagai aksent dan detail, memberi kesan bermain dan menyenangkan.

Penciptaan busana pesta malam muslimah ini menerapkan sumber ide, unsur *design*, prinsip *design* yang telah diterangkan pada kajian teori diatas dengan menggabungkan sumber ide yang diambil dari sebuah bangunan Jembatan *Beatrix*.

Pembuatan busana pesta malam muslimah dengan sumber ide Jembatan *Beatrix* menggunakan konsep pengembangan sumber ide secara *Stilisasi* yaitu

cara penggambaran untuk mencapai bentuk keindahan dengan cara menggayakan setiap kontur obyek atau benda yang digambar. Kemudian bentuk jembatan dituangkan pada bagian depan pada *dress* busana.

Mewujudkan *style* menyenangkan pada busana pesta malam muslimah ini menggunakan unsur-unsur dan prinsip desain. Unsur yang digunakan adalah unsur garis. Yaitu menggunakan kain lurik pada *dress* dan kain volboa pada *outer*. Sedangkan *furing dress* adalah kain ero dan *furing outer* adalah kain satin velvet. Unsur kain lurik adalah garis-garis sehingga dapat menyerupai sumber ide Jembatan *Beatrix*. Motif garis-garis ini di potong-potong lalu di sambung dengan teknik *patchwork* sehingga dapat memberi kesan lincah, ceria, menyenangkan dan membingungkan. Ukuran busana pesta muslimah ini *dress* panjang sampai mata kaki . Motif garis-garis yang dibentuk sedemikian rupa ini memiliki prinsip keselarasan atau harmoni dalam pengulangan garis, ukuran, tekstur, dan warna.

Pengembangan Busana Pesta Malam dengan sumber ide Jembatan *Beatrix* adalah sejarah dari Jembatan *Beatrix* yang menyimpan misteri penderitaan rakyat Jambi saat penjajahan Belanda, Jembatan *Beatrix* kini disulap menjadi sebuah bangunan yang mampu menjadi magnet di tengah kota yang menarik banyak masyarakat untuk berwisata. Busana dengan warna kuning dan hijau didapat dari warna jembatan tersebut yang merupakan komponen busana dengan detail bentuk garis geometris yang sengaja dipotong dan di sambung menggunakan teknik *patchwork*. Hal ini bertujuan untuk menimbulkan kesan bermain dan menyenangkan.

B. Konsep Pembuatan Busana

a. Penerapan Pola Busana

Dalam penciptaan busana pesta malam remaja dengan sumber ide Jembatan *Beatrix* ini menggunakan sistem pola *so'en*. Sistem pola *so'en* ini kemudian dikembangkan kembali oleh penulis sehingga tercipta busana yang sesuai dengan yang diinginkan. Adapun sistem pola *so'en* yang dikembangkan sebagai berikut.:

1. Pola dasar *so'en* dipotong-potong sehingga dapat disambung dengan teknik jahit *patchwork*.
2. *Patchwork* diterapkan pada bagian tengah muka, tengah belakang, lengan gaun dan *cape outer*.
3. Pola dasar *so'en* diterapkan pada *dress* dan *outer*.

b. Penerapan Unsur Dan Prinsip Desain

1. Garis

Unsur garis pada pembuatan busana pesta malam muslimah dengan sumber ide Jembatan *Beatrix* ini adalah garis lengkung, garis *vertical*, garis *horizontal*, dan garis lurus. Garis lengkung ditunjukkan pada lengkung *cape* dan bagian depan *dress* yang menyerupai jembatan *Beatrix*. Garis *vertical* dan garis *horizontal* ditunjukkan pada motif garis yang ada pada kain lurik yang sengaja di potong-potong kemudian disambung dengan teknik *patchwork*. Garis lurus adalah seluruh motif kain lurik itu sendiri.

2. Arah

Arah garis pada busana ini adalah *vertical*, *horizontal*, lengkung, dan miring kesegala arah. Hal ini bertujuan untuk membuat orang yang melihat menjadi bingung dan senang sesuai dengan sub tema *trend* yang di dapat oleh penulis yaitu *alpha grid*.

3. Ukuran

Busana pesta malam muslimah ini memiliki 2 *outfit* yaitu berbentuk *dress* dan *outer*. *Dress* biasa juga dinamakan dengan gaun, memiliki panjang hingga mata kaki. *Outer* adalah busana yang digunakan untuk bagian luar (luaran), tanpa lengan, dan memiliki panjang hingga menyentuh lantai.

4. Bentuk

Busana ini menggunakan siluet H dan A. Siluet H terdapat pada gaun bagian dalam yang bagian bawahnya adalah span. Sedangkan siluet A terdapat pada kardigan yang bagian bawahnya mengembang.

5. Nilai Gelap Terang

Secara keseluruhan busana pesta malam muslimah ini memberi kesan terang karena di dominasi oleh warna-warna cerah. Sehingga meskipun tidak terkena efek cahaya busana pesta malam muslimah ini tetap terlihat terang.

6. Warna

Warna yang digunakan pada busana pesta malam muslimah ini adalah warna hijau dan kuning diambil dari warna jembatan yang mewakili warna

Alpha grid, pada busana ini juga terdapat unsur warna merah dan biru adalah unsur warna seluruh Jembatan *Beatrix*.

7. Tekstur

Tekstur pada busana ini ada yang mengkilau yaitu bagian dalam *outer*, lembut dan berbulu pada *outer* bagian luar, dan halus pada bagian *dress*.

8. Keselarasan (Harmoni)

Keselarasan yang terlihat pada desain busana ini adalah keselarasan garis, bentuk, warna. Keselarasan warna yaitu perpaduan kuning dan hijau yang pas, garis yang simetris, dan bentuk busana yang apik.

9. Perbandingan (Proporsi)

Perbandingan busana bagian atas dan bagian bawah adalah sama. Karena bagian bawah panjang hingga menyentuh lantai dan bagian atas hingga menutupi kepala karena menggunakan kerudung.

10. Keseimbangan (*Balance*)

Keseimbangan yang terlihat pada busana ini adalah keseimbangan simetris. Yaitu keseluruhan busana bagian kanan, kiri terlihat sama persis.

11. Irama (*Ritme*)

Irama pada busana pesta malam muslimah ini adalah pengulangan bentuk pada bagian tengah muka gaun dalam yang menyerupai bentuk Jembatan *Beatrix*.

12. Pusat Perhatian

Pusat perhatian busana ini adalah *patchwork* pada bagian *cape outer*, tengah muka *dress*, dan manik-manik mutiara pada leher.

13. Karakteristik Pemakai

Busana pesta malam ini digunakan untuk remaja berusia 18-27 tahun.

Dengan postur tubuh yang tinggi dan kurus.

14. Kesempatan pakai

Busana pesta malam muslimah dengan sumber ide Jembatan *Beatrix* ini dibuat untuk dikenakan pada kesempatan pesta malam karena warna yang mencolok akan membuat orang kagum melihatnya.

c. Teknologi Busana

Teknologi busana menggunakan teknologi jahit Adi Busana agar hasil jahitan rapi dan halus. Kampuh yang digunakan dalam busana pesta malam ini adalah kampuh buka dengan penyelesaian dijahit kecil agar rapi. Teknologi pemasangan *interfacing* menggunakan kain keras di beberapa bagian misal di bagian lengan. Teknologi pengepresan dilakukan disetiap langkah penjahitan dengan menggunakan suhu normal dilapisi kain yang lembab.

d. Teknik Menjahit

1. Kampuh buka diselesaikan dengan jahit kecil

Teknik yang digunakan dalam pembuatan busana pesta malam muslimah adalah kampuh buka dengan penyelesaian jahit kecil. Sedangkan setiap *patchwork* tidak di jahit kecil karena akan menimbulkan kesan tebal dan tidak rapi. Semua kampuh di *press* agar jahitan mati dan rapi.

2. Teknik pemasangan *interfacing*

Bahan yang digunakan untuk memberi kesan busana yang dibuat rapi menggunakan *interfacing non woven tekstil* yaitu mori gula pada semua bahan utama *dress* dan *cape outer*. Sedangkan kain keras digunakan untuk bagian lengan.

3. Teknik pemasangan *lining*

Lining disebut juga dengan *furing*. Pada busana pesta malam muslimah ini menggunakan *furing* ero warna hijau sesuai dengan warna bahan utama dan di pasang dengan teknik lekat.

Lining yang berpasangan dengan kain *volboa* sebagai kardigan adalah *satin velvet* agar terlihat mewah. Hal ini dimaksudkan karena bagian dalam kardigan terlihat dari bagian depan saat berjalan.

e. Bahan

Bahan yang digunakan untuk pembuatan busana pesta malam muslimah dengan sumber ide Jembatan *Beatrix* ini adalah kain lurik pada gaun dalam dan kain *volboa* pada *outer*. Sedangkan *furing* gaun dalam adalah kain ero dan *furing* kardigan adalah kain *satin velvet*.

f. Hiasan Busana

Hiasan busana yang digunakan pada busana pesta malam muslimah adalah dari desain busana itu sendiri, yaitu permainan motif garis. Yang sebenarnya tanpa diberi hiasan busana apapun, busana pesta malam muslimah ini sudah tampak rame dan menyenangkan. Tetapi penulis

menambahkan butiran manik-manik mutiara pada bagian leher agar memberi kesan yang lebih mewah dan elegan.

C. Konsep Penyelenggaraan Pergelaran Busana

a) Penerapan Tema

Pergelaran busana yang ditampilkan bertema besar *Dimantion* dengan arti kebingungan akan persepsi manusia dalam menanggapi sesuatu informasi yang seringkali bersifat manipulatif. Manusia menjadi bingung dengan buramnya batas antara baik dan jahat. Sehingga busana yang ditampilkan sangat beragam sesuai dengan persepsi dari desainer itu sendiri.

b) Penerapan *Style*

Tempat pergelaran busana dilaksanakan di dalam ruangan (*indoor*) yaitu di Auditorium UNY. Pelaksanaan dilakukan di ruang *indoor* karena penonton yang dibatasi dengan tiket dan undangan.

c) Penerapan *Lighting*

Lighting yang ada di panggung berjumlah 5 yaitu berada di bagian belakang panggung untuk menyorot model yang akan tampil sehingga hanya tampak bayangan dari depan panggung, sedangkan 4 *lighting* lainnya berada di atas panggung bagian depan.

d) Penerapan Tata Panggung

Panggung merupakan tempat yang paling utama untuk mempertunjukkan karya kepada *audiens* yang menghadiri acara tersebut. Tata panggung dalam pergelaran *Dimantion* ini berbentuk A. A berarti panggung yang

menyerupai huruf A dengan sudut puncak di bagian depan sebagai pusat *pose* model dan desainer. Warna dari tata panggung ini putih dengan sorot *lighting* abu-abu. Bertujuan untuk menyamakan dengan tema tren yaitu *grey zone* dan pandangan penonton tertuju dengan yang ditampilkan diatas panggung.

e) Penerapan *Koreografi*

Koreografer yang bertugas mengatur model dan membawakan busana dalam pertunjukan busana dengan tema *Dimantion* ini bekerjasama dengan agensi yang menyediakan peragawati beserta musik yang akan dibawakan dan sudah disesuaikan dengan tema pertunjukan busana yang digunakan.

BAB IV

PROSES, HASIL DAN PEMBAHASAN

A. Proses Penciptaan Busana

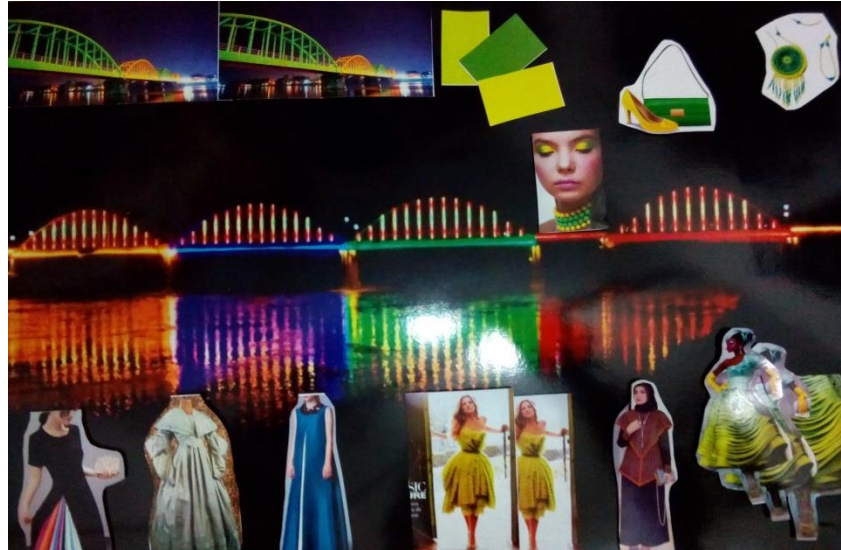
Proses pembuatan busana yang baik harus dimulai dengan perencanaan yang matang. Perencanaan tersebut meliputi proses menentukan metode atau cara untuk membuat busana dan tahap penyelesaian agar hasil yang dicapai sesuai dengan tujuan dan harapan.

1. Menciptakan Desain

Dalam mendesain suatu busana, pembuatan *moodboard* sangat membantu untuk mewujudkan sebuah ide yang masih abstrak menjadi konkrit. *Moodboard* 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 busana beserta perlengkapannya, hingga merealisasikan pada produk atau karya busana. *moodboard* dikerjakan diatas kertas berukuran A3 35 X 60 cm dengan isi / materi sebagai berikut:

- a. Sumber ide atau inspirasi
- b. *Trend* dan karakter karya yang diangkat
- c. Penggayaan busana (*image style*)
- d. Warna yang akan digunakan dalam pembuatan desain busana pesta (*image color*)

Berikut adalah *moodboard* yang digunakan penulis dalam menciptakan desain busana pesta malam muslimah dengan sumber ide Jembatan *Beatrix*:



Gambar 14. *Moodboard* yang digunakan untuk membuat desain busana pesta malam muslimah dengan sumber ide Jembatan *Beatrix*

Membuat *design* busana pesta malam muslimah perlu beberapa tahap pembuatan *design*, yaitu:

a. *Design sketching*

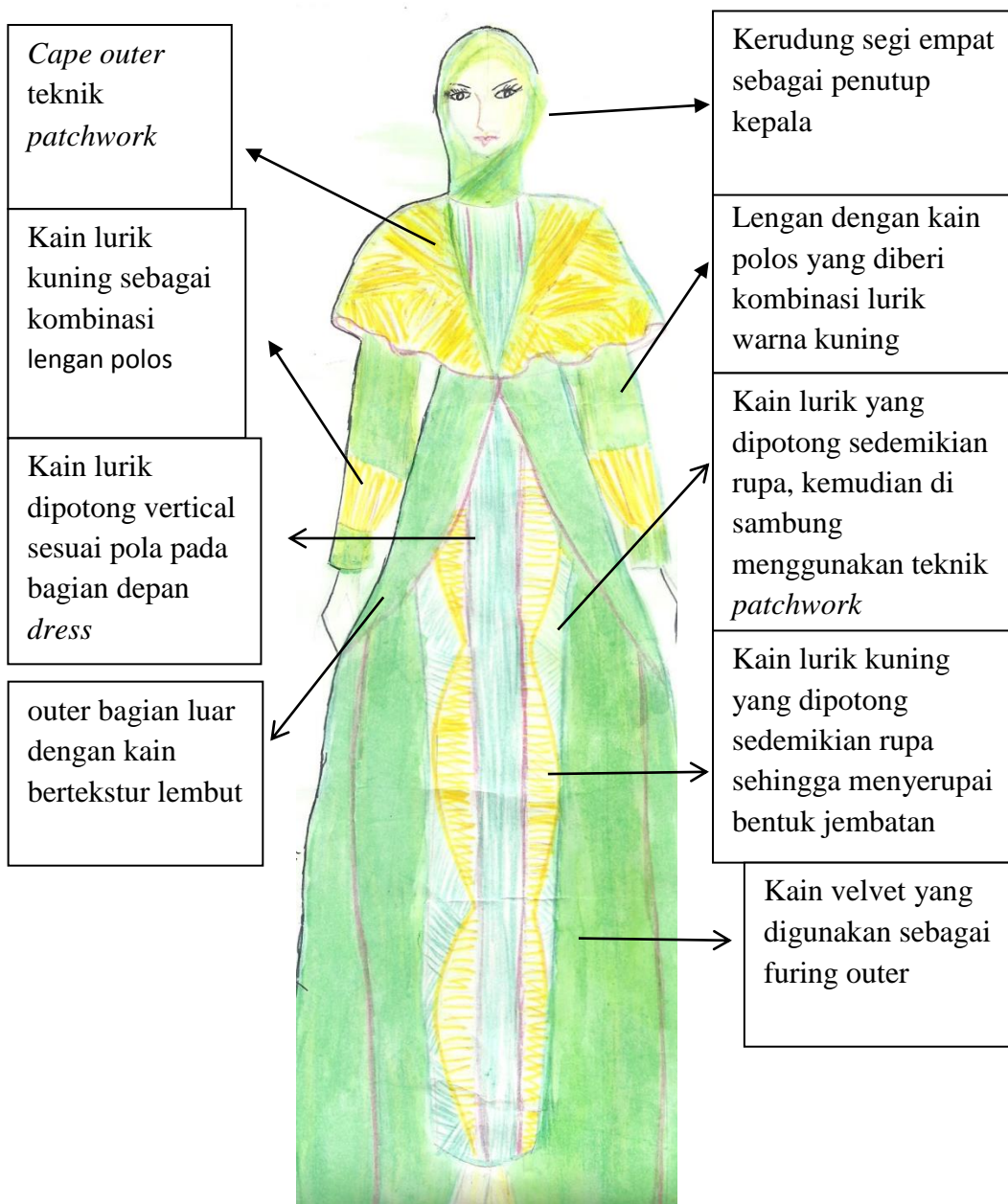
Design yang dimaksud merupakan gambar sketsa awal dari pembuatan *design* busana yang terdiri dari bermacam-macam bentuk gambar yang akhirnya akan dipilih salah satu untuk membuat desain busana yang akan diwujudkan. Adapun desain *sketching drawing* dalam pembuatan *design* busana pesta malam dengan sumber ide Jembatan *Beatrix* adalah sebagai berikut:



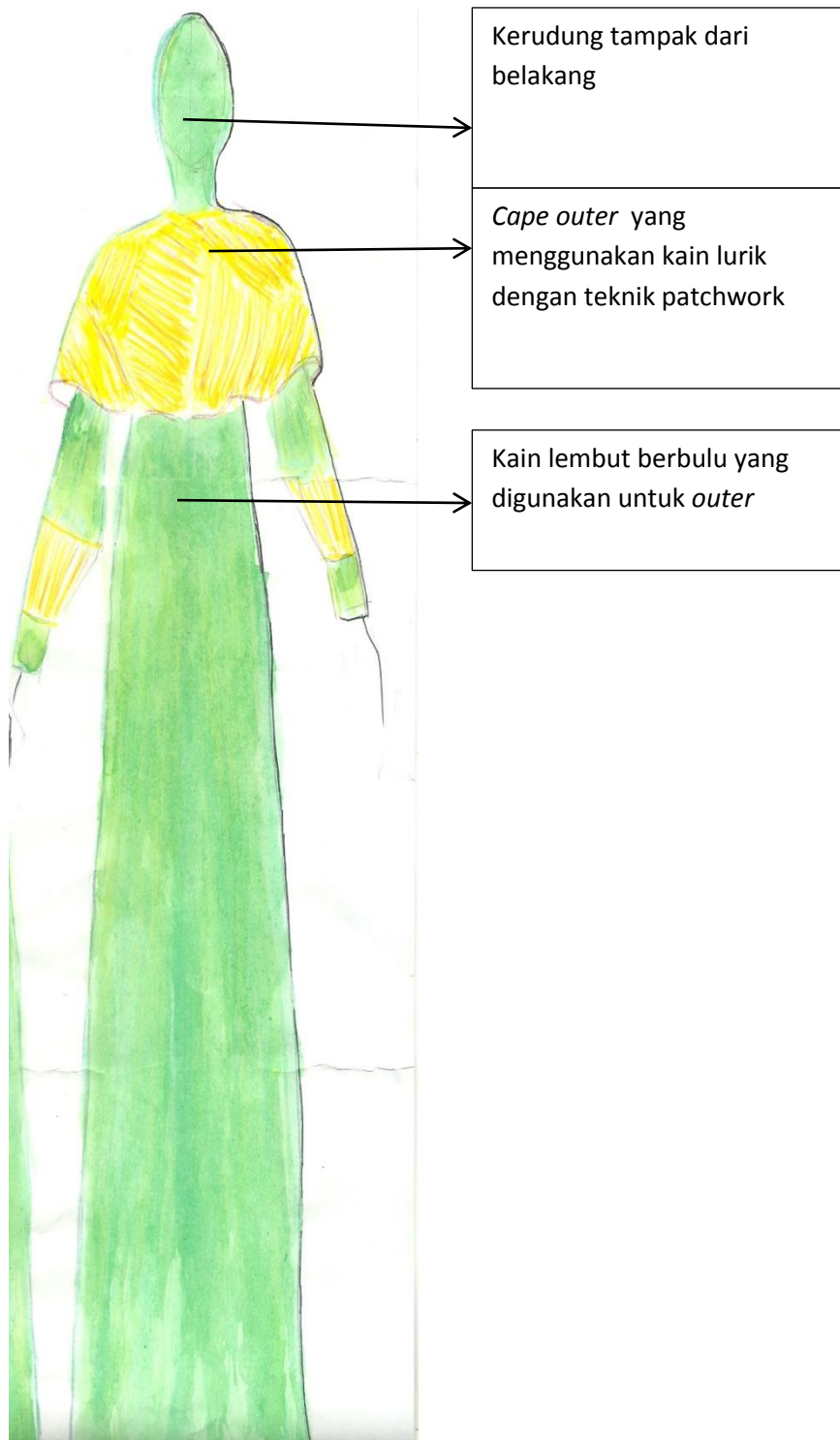
Gambar 15. *Design Sketching*

b. *Presentation Drawing*

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



Gambar 16. *Presentation Drawing* Tampak Depan

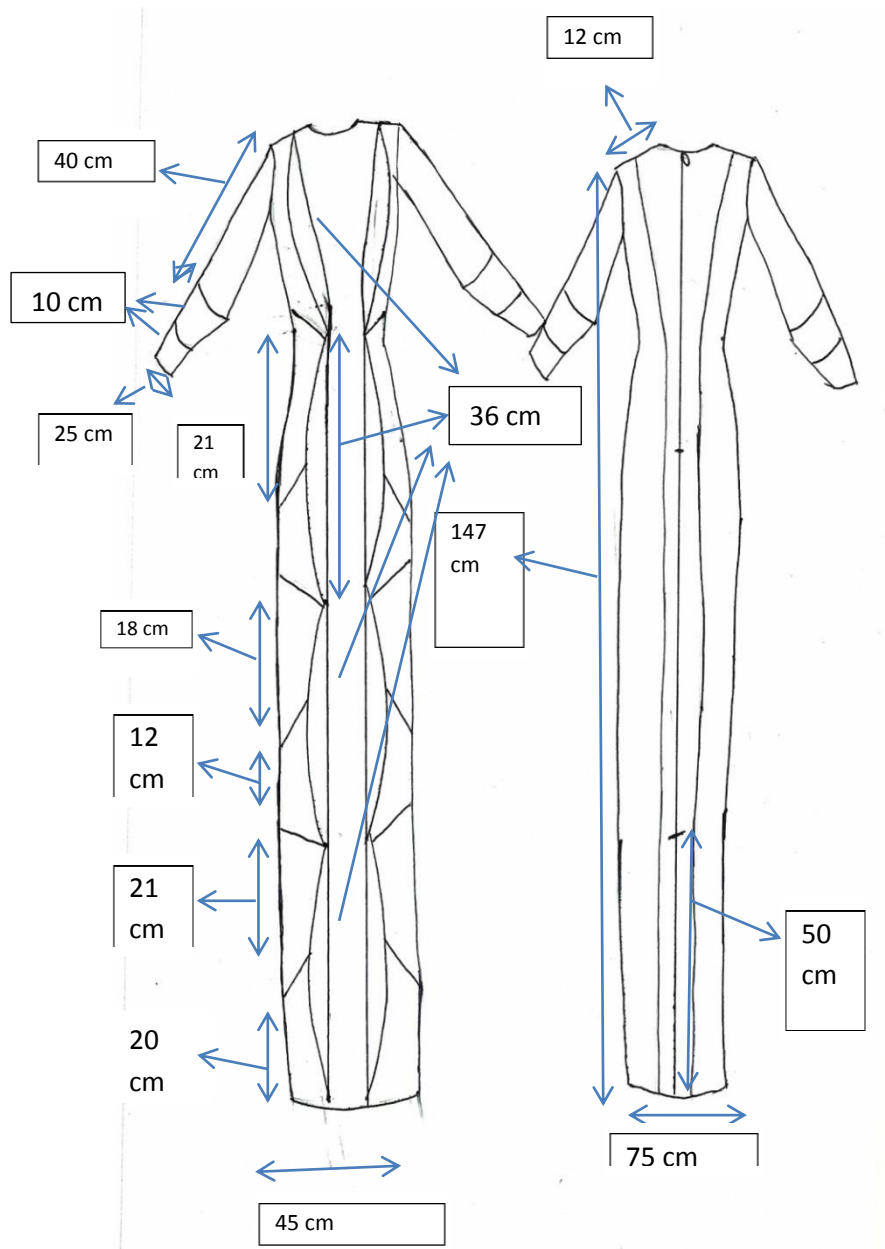


Gambar 17. *Presentation Drawing* Tampak Belakang

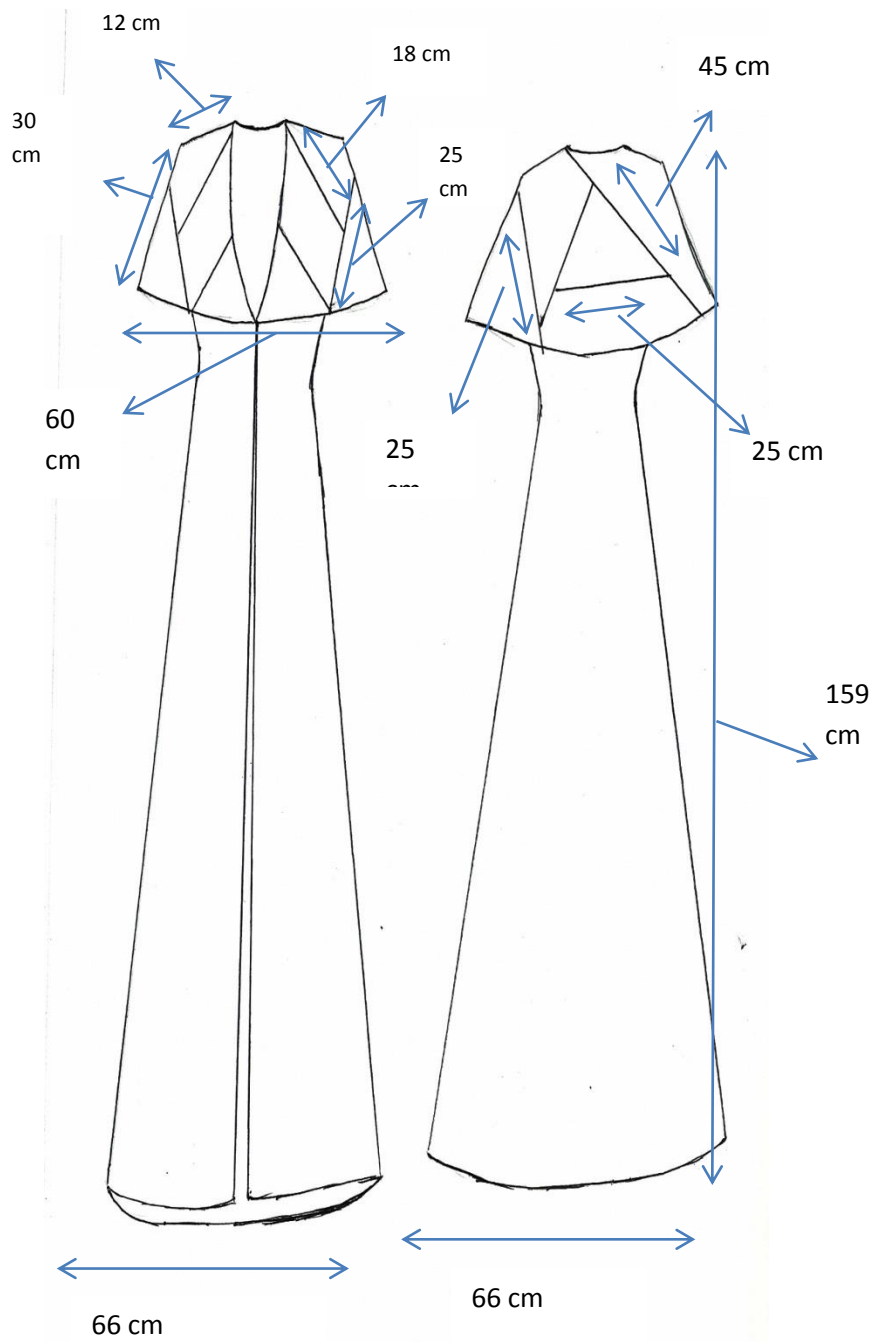
2. Pembuatan Busana

a. Persiapan

1) Pembuatan gambar kerja



Gambar 18. Gambar Kerja *Dress* Tampak Depan dan Belakang



Gambar 19. Gambar Kerja *Outer* Tampak Depan dan Belakang

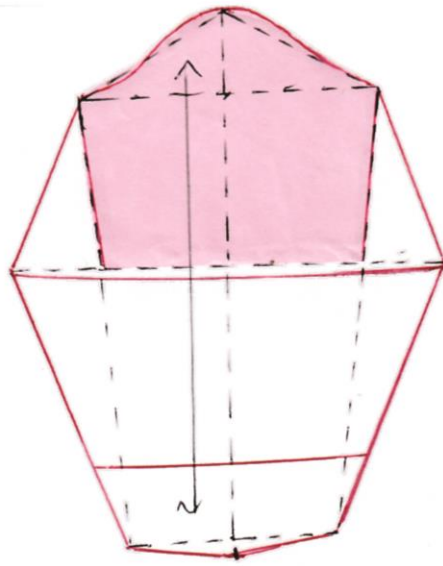
2) Proses Pengambilan Ukuran

Hasil pengukuran yang diperlukan dalam pembuatan busana pesta malam muslimah dengan sumber ide Jembatan *Beatrix* adalah sebagai berikut:

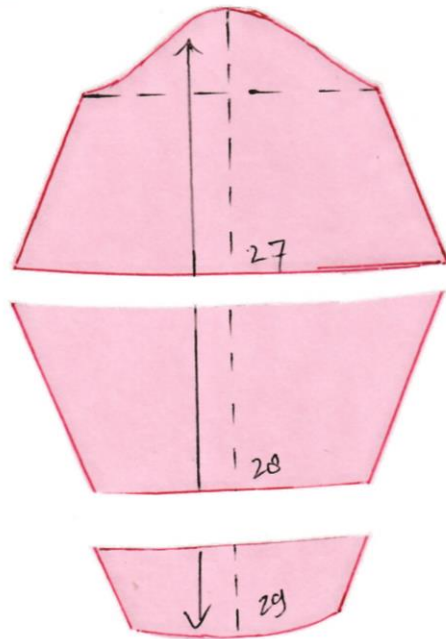
- | | | | |
|---------------------|--------|--------------------------|---------------|
| a) Lingkar leher | :36 cm | i) Panjang punggung | :36 cm |
| b) Lingkar badan | :80 cm | j) Panjang sisi | :18 cm |
| c) Lingkar pinggang | :65 cm | k) Tinggi panggul | :21 cm |
| d) Lingkar panggul | :92 cm | l) Panjang gaun dalam | :147 cm |
| e) Lebar muka | :30 cm | m) Panjang <i>outer</i> | :115 cm |
| f) Panjang muka | :32 cm | n) Panjang lengan | :65 cm |
| g) Lebar bahu | :12 cm | o) Lingkar kerung lengan | :42 cm |
| h) Lebar punggung | :32 cm | p) Uji control | :43 cm/ 85 cm |

3) Pembuatan Pola Busana

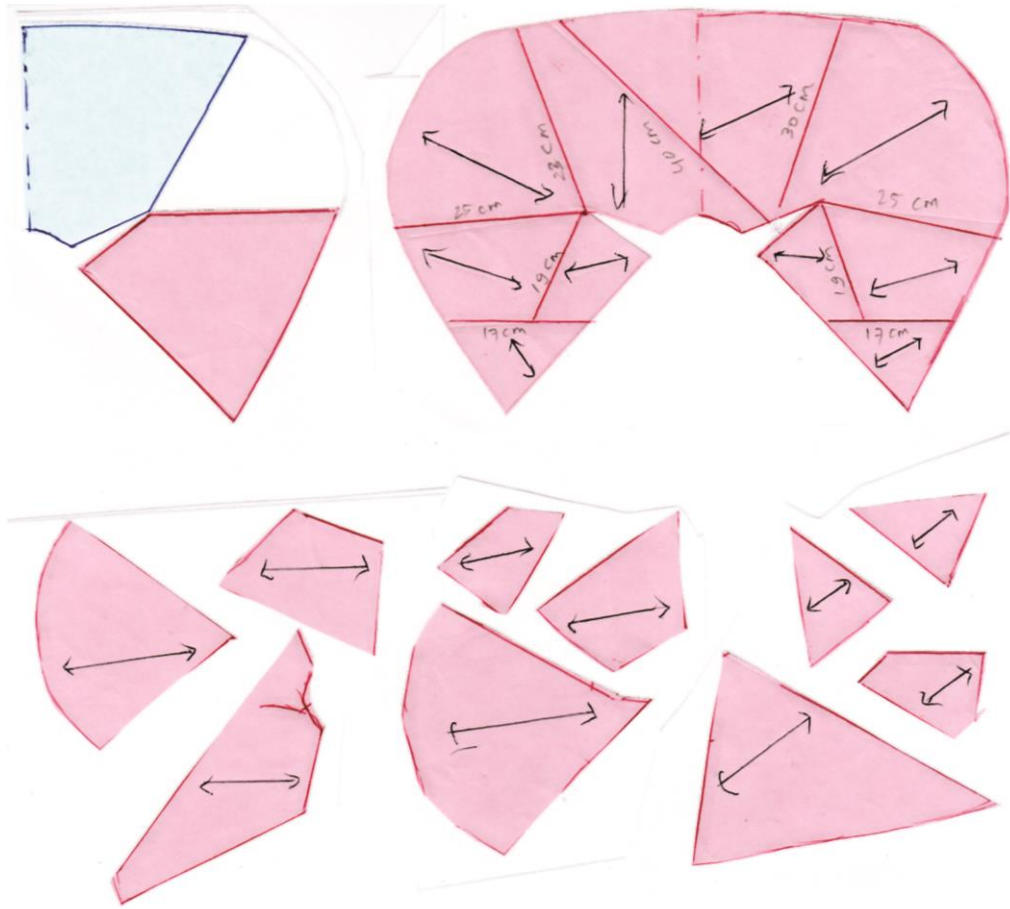
Sistem pembuatan pola disesuaikan dengan desain busana. Ketelitian dan kecermatan pada saat proses pembuatan pola sangat diutamakan karena pola yang baik dan benar merupakan kunci kesuksesan pembuatan busana. Pembuatan pola busana ini menggunakan System So'en dengan skala 1:8. Adapun proses pembuatan pola dasar hingga pecah pola busana sesuai *design* adalah sebagai berikut:



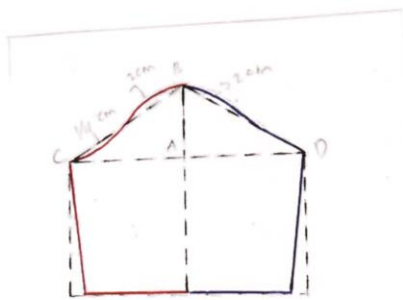
Gambar 29. Pecah Pola Lengan



Gambar 30. Pola Lengan Yang Sudah Dipecah



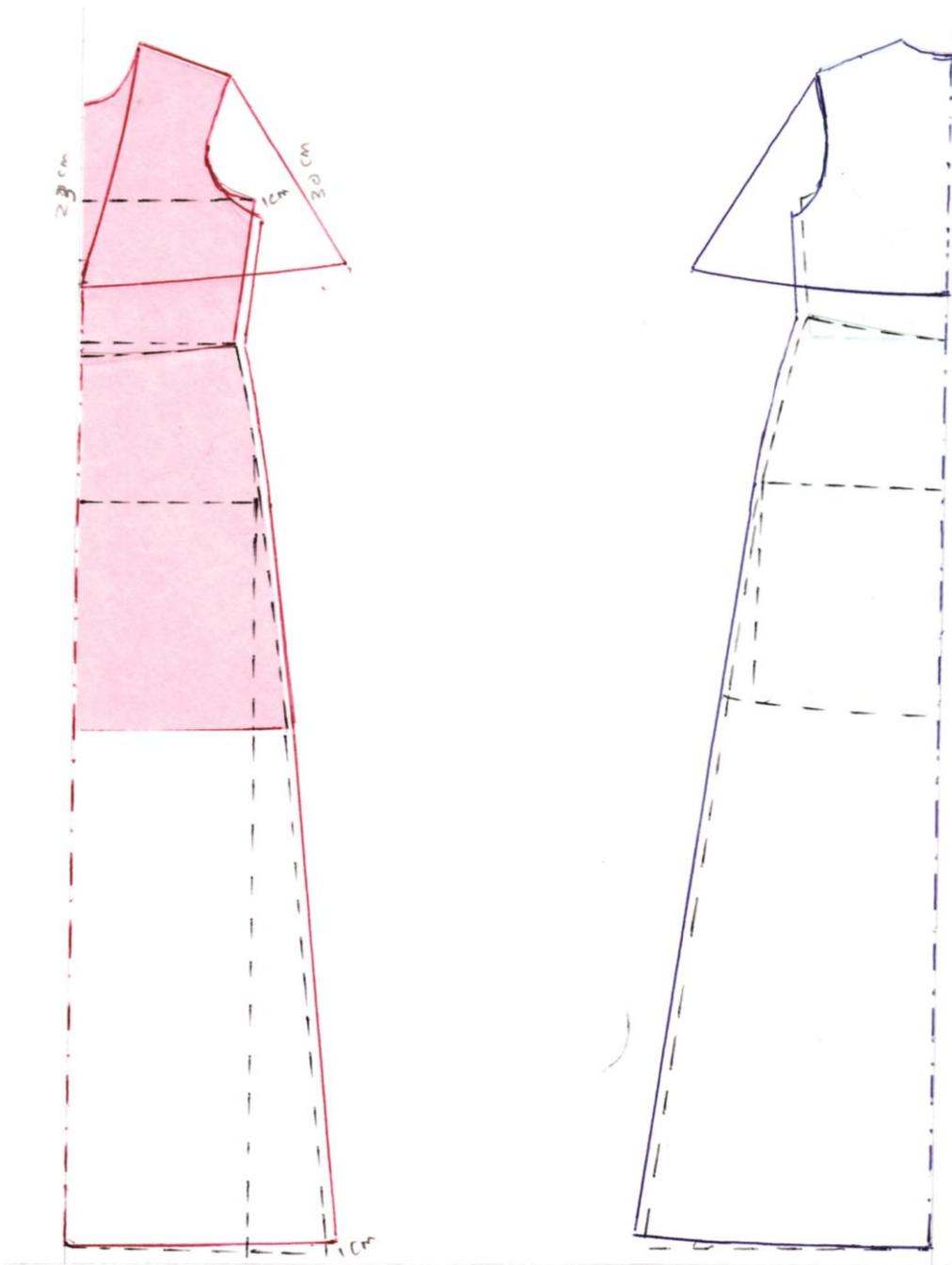
Gambar 27. Pecah Pola Cape Outer



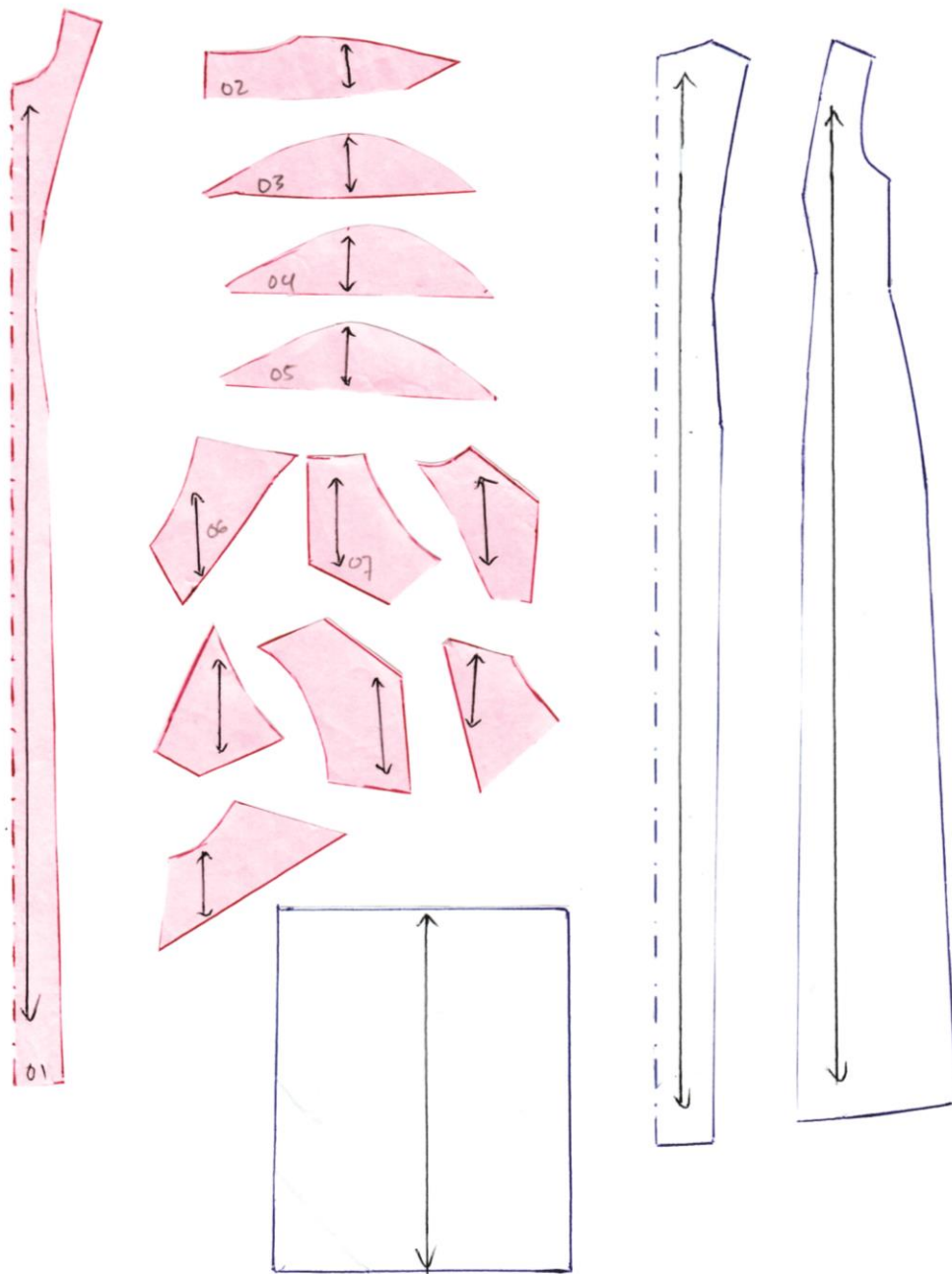
Gambar 28. Pola Dasar Lengan skala 1:8
Porrie Muliawan



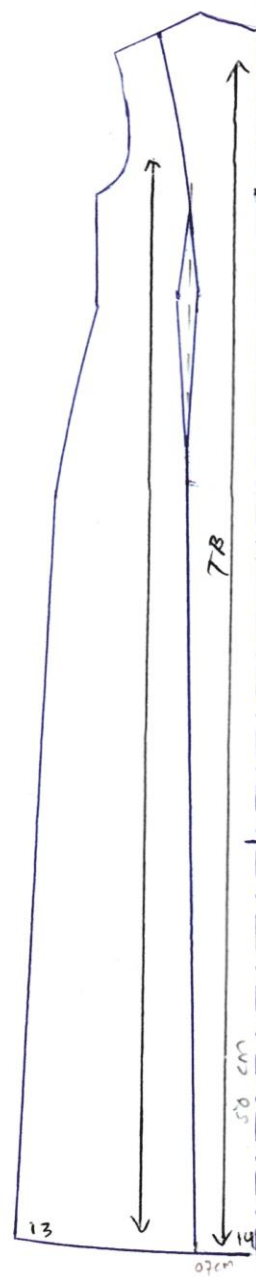
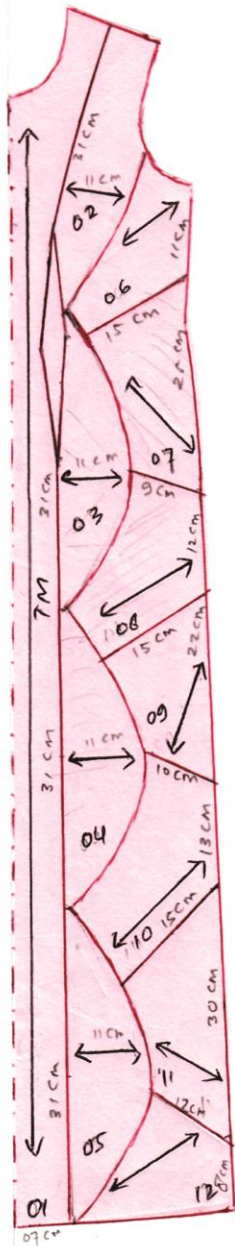
Gambar 26. Pecah Pola *Outer* Bagian Depan dan Belakang



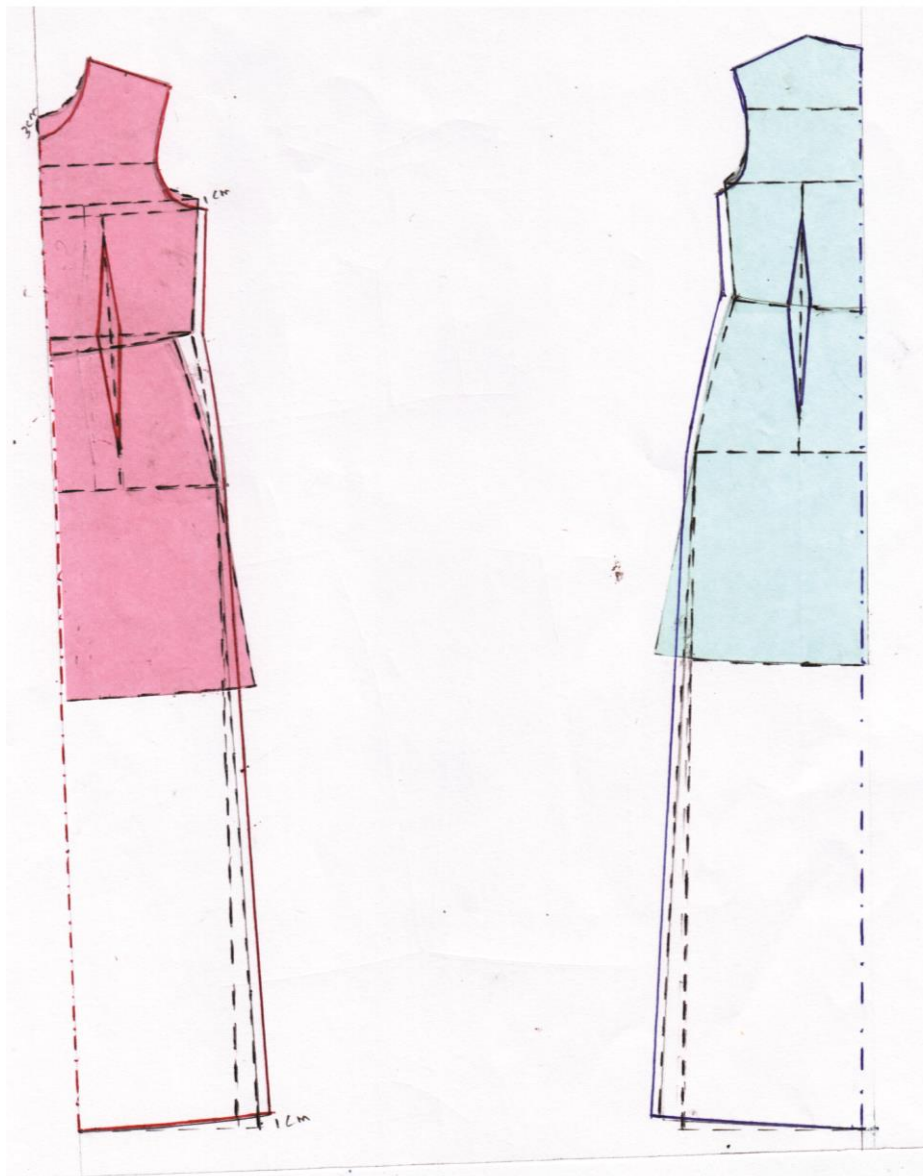
Gambar 25. Pola Outer Bagian Depan dan Belakang



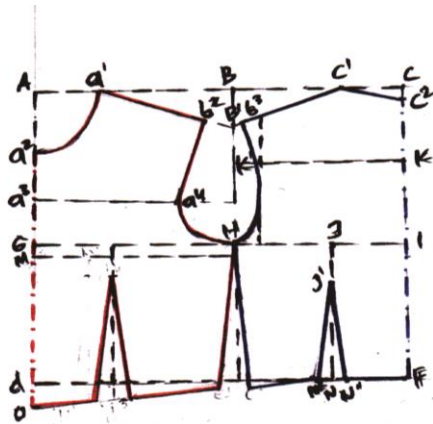
Gambar 24. Pola Gaun Bagian Depan dan Belakang Yang Sudah Di Pecah



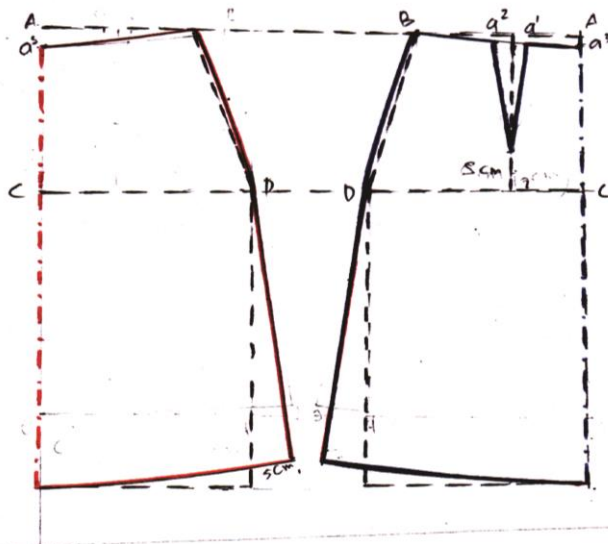
Gambar 23. Pecah Pola Gaun Bagian Depan dan Belakang



Gambar 22. Pola Dasar Gaun Bagian Depan dan Belakang



Gambar 20. Pola Dasar Badan Sistem So'en Skala 1:8
Widjiningsih



Gambar 21. Pola Dasar Rok Skala 1:8
Porrie Muliawan

4) Rancangan Bahan

Merancang bahan adalah proses perancangan untuk membuat suatu busana supaya diketahui seberapa banyak bahan dan perkiraan biaya yang diperlukan di dalam pembuatan busana. Adapun cara merancang bahan:

- a. Menyiapkan pola diatas kertas payung dengan ukuran 1:8.
- b. Meletakkan pola diatas kertas payung dan menghitung banyaknya bahan yang diperlukan untuk tiap pola, lengkap dengan kampuh dan kelimnya.
- c. Mengukur berapa banyak 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 diatur sedemikian rupa agar tidak sia-sia dimulai dengan meletakkan pola yang paling besar, sedang, kemudian 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:

1. Lurik

Lurik yang digunakan untuk mewujudkan busana pesta malam muslimah ini adalah lurik berwarna kuning dan hijau. Bahan ini digunakan untuk bahan dasar *dress* pada bagian tengah depan, tengah belakang, dan kombinasi lengan.

2. Velvet

Bahan velvet digunakan sebagai furing *outer*, lengan, dan belahan plisket.

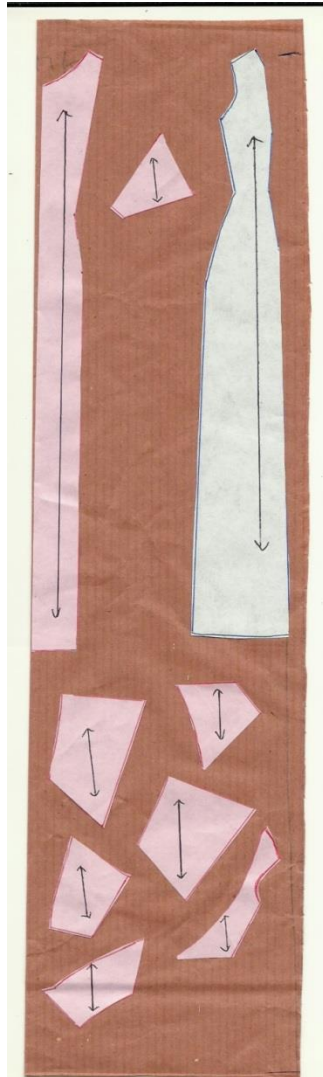
3. Volboa

Kain volboa digunakan sebagai bahan utama *outer*

4. Ero

Adalah kainuring *dress*.

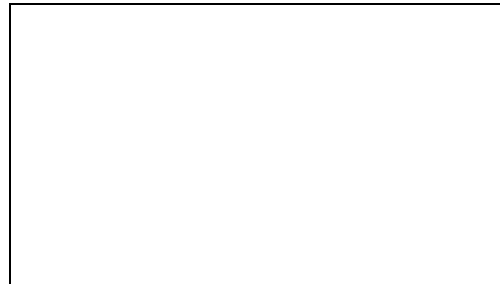
Berikut adalah rancangan bahan membuat busana pesta muslimah.



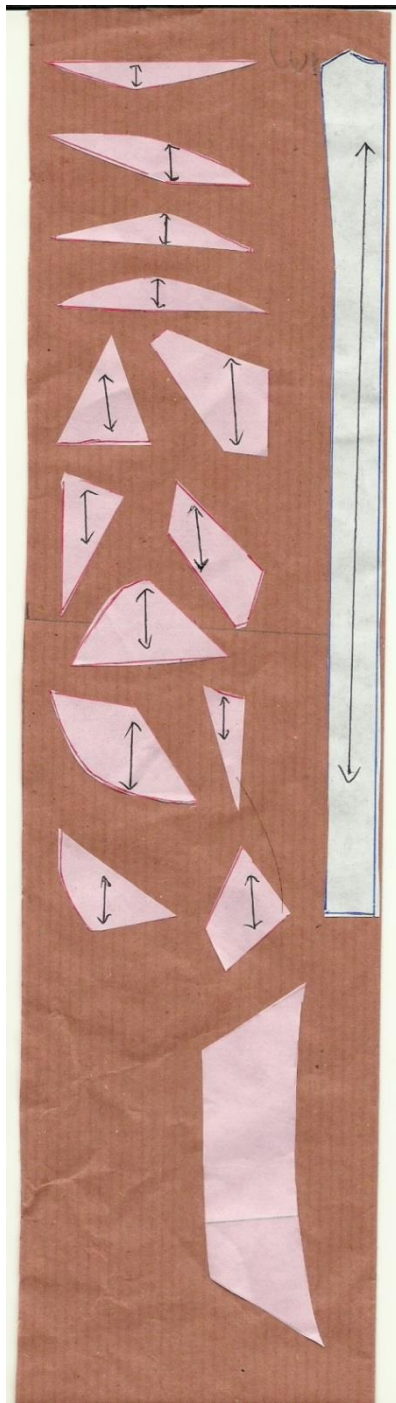
Lebar bahan lurik hijau :112 cm

Panjang bahan lurik hijau : 2 m

Contoh bahan:



Gambar 20. Rancangan
Bahan Lurik Hijau



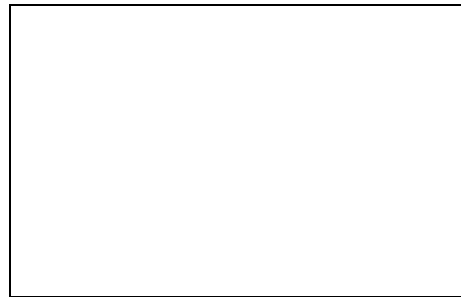
Lebar bahan lurik kuning: 112

cm

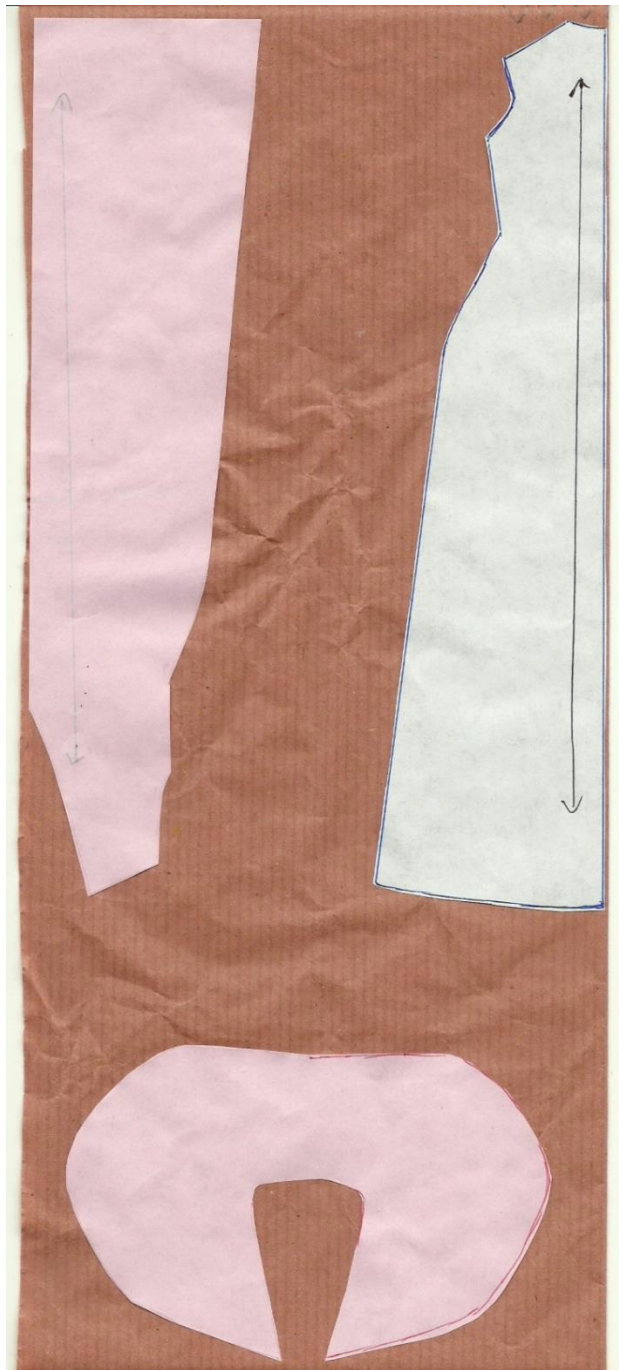
Panjang bahan lurik kuning: 2

m

Contoh bahan:



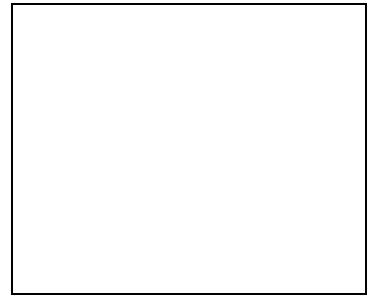
Gambar 21.Rancangan Bahan Lurik Kuning



Lebar kain volboa: 2 m

Panjang kain volboa: 2
m

Contoh kain volboa:



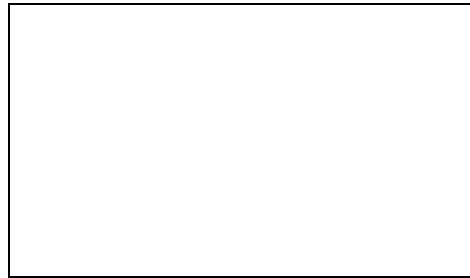
Gambar 22. Rancangan Bahan *Volboa*



Lebar kain velvet :150 cm

Panjang kain velvet : 3 m

Contoh kain velvet:



Gambar 23. Rancangan Bahan Velvet



Lebar bahan ero: 115 cm

Panjang bahan ero: 3 m

Contoh bahan:



Gambar 24. Rancangan Bahan Ero

5) Kalkulasi Harga

Perancangan harga merupakan langkah yang dilakukan untuk memperkirakan seberapa besar biaya yang akan dikeluarkan dalam pembuatan busana setelah diketahui panjang bahan yang diperlukan melalui rancangan bahan. Hal-hal yang perlu diperhatikan dalam membuat rancangan harga yaitu:

- a) Mencantumkan nama bahan, banyaknya bahan yang dibutuhkan, harga satuan, jumlah total dari bahan-bahan yang diperlukan.
- b) Nama barang disesuaikan dengan jenis bahan apa yang digunakan, misalnya bahan pokok, bahan pembantu, dan bahan tambahan.
- c) Dalam menentukan jumlah harga, disesuaikan dengan banyaknya barang yang digunakan atau diperlukan.
- d) Semua barang harus tercatat, agar perhitungan biaya dapat lebih tepat.

Berikut adalah rancangan harga pembuatan busana pesta malam muslimah:

Table 2. Rancangan Harga Bahan

No	Nama barang	Keperluan	Harga satuan	Jumlah harga
1	Lurik kuning	2 m	@30.000	60.000
2	Lurik hijau	2 m	@30.000	60.000
3	Volboa	2 m	@100.000	200.000
4	Velvet	3 m	@25.000	75.000
5	Ero	3 m	@18.000	54.000
6	Benang	2 buah	@1.500	3.000
7	Rit	1 buah	@9.000	9.000
8	Manik-manik	2 renteng	@12.000	24.000

6) Penyusutan bahan

Bahan lurik adalah bahan yang dapat menyusut apabila terendam dalam air. Untuk meminimalisir kesalahan dalam ukuran busana, perlu adanya proses penyusutan bahan. Penyusutan bahan penulis lakukan dalam waktu 1-3 jam, kemudian dijemur tanpa terkena sinar matahari. Kain lurik yang tadinya memiliki lebar 115 cm, setelah proses penyusutan bahan menjadi lebar 112 cm.

b. Pelaksanaan

1) Peletakan Pola

Peletakan pola pada kain adalah langkah awal sebelum memotong kain. Hal ini untuk mempermudah proses penandaan jahitan dan merader. Ada beberapa hal yang harus diperhatikan dalam meletakkan pola pada bahan, yaitu:

- a) Semua tanda jahitan ada pada setiap pola seperti tengah muka dan tengah belakang.
- b) Arah serat bahan, untuk bahan yang berkilau sebaiknya saat meletakkan pola tidak bolak-balik, karena akan menghasilkan kilau yang berbeda.
- c) Lebar kampuh untuk semua bagian adalah 2-3 cm, sedangkan untuk kelim $2\frac{1}{2}$ -5 cm, dan untuk ritsliting 3-4 cm.
- d) Lebar kampuh adalah 2 cm.
- e) Lapisan seperti kerah dan depun diperkirakan letaknya setelah pola besar diletakkan.



Gambar 25. Proses Peletakan dan Pemberian Kampuh Pada Pola

2) Proses Pemotongan dan Pemberian Tanda Jahit

Setelah semua pola diletakkan pada bahan, langkah selanjutnya adalah pemberian kampuh, tanda jahitan serta keliman. Pemberian tanda kampuh biasanya 2-3 cm, kelim dibawah 3 cm, sedangkan pada belahan ritsliting sebesar 3-4 cm. Pemotongan bahan dilakukan setekah semua bagian pola sudah diberi kampuh. Pemotongan pola dilakukan ditempat yang rata, jika menggunting bahan menggunakan tangan kanan maka tangan kiri diletakkan rata diatas bahan di sebelah bagian bahan yang sedang digunting. Pada saat memotong dilarang mengangkar bahan, karena bahan akan goyah. Kemudian setelah bahan dipotong, diberi tanda jahitan yaitu dengan cara merader tepat pada garis luar pola.



Gambar 26. Proses Pemotongan Bahan dan Pemberian Tanda (Merader)

3) Penjelujuran dan Penyambungan

Sebelum bahan busana dijahit dengan mesin, terlebih dahuludijelujur dengan tangan, hal ini untuk menghindari terjadinya kesalahan saat penjahitan. Selain itu penjelujuran juga diperlukan untuk mengetahui jatuhnya bahan pada tubuh model apakah sudah pas pada saat pengepasan I. apabila mungkin terjadi kesalahan atau ketidaktepatan pada ukuran, maka masih bisa diperbaiki.

Langkah-langkah penjelujuran adalah sebagai berikut:

a) Menjelujur gaun

- (1) Mengepres kain keras dan mori gula pada lengan.
- (2) Mulai menjelujur bagian sisi-sisi.
- (3) Menjelujur ritsleting.
- (4) Menjelujur furing bagian kupnat.
- (5) Menjelujur sisi kupnat.
- (6) Menyatukan furing dengan bahan utama pada bagian rit.
- (7) Mengkelim furing dan bahan utama

b) Menjelujur *outer*

- (1) Menjelujur seluruh bagian sisi.
 - (2) Menyatukan dengan *cape outer*.
- 4) Evaluasi Proses I (*fitting I*)

Evaluasi proses I 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 dan teknologi yang digunakan dalam pembuatan busana.

Table 3. Evaluasi Proses I (*fitting I*)

Aspek yang dievaluasi	Hasil evaluasi	Cara mengatasi
Bagian <i>dress</i>	<ul style="list-style-type: none">• Ternyata setiap pecah pola <i>dress</i> diberi mori gula, agar jatuhnya kain tegas.• Lengan kanan dipasang di lengan kiri. Terlihat pada belahan kancing.	<ul style="list-style-type: none">• Memperbaiki seluruh bagian busana, lalu memotong mori gula sesuai pola, kemudian di pres.• Memperbaiki bagian belahan lengan, kemudian dibenarkan
Bagian <i>outer</i>	<ul style="list-style-type: none">• Cape lurik diberi mori gula semua, agar looknya bagus dan tidak jatuh.• <i>outer</i> kepanjangan 5 cm.• Kain volboa pada cape masih terlihat keluar dari kain lurik.• Look <i>outer</i> masih belum bagus karena jelujuran masih asal-asalan.	<ul style="list-style-type: none">• Memperbaiki jelujuran, memotong mori gula, lalu mengepres pada potongan pola cape kardigan.• Panjang <i>outer</i> dipotong 5 cm.• Memberi jahitan tangan pada leher agar tidak keluar dari bagian depan.• Mendedel kembali <i>outer</i> secara keseluruhan, kemudian dijahit dengan bagus.

5) Proses Menjahit

Proses penjahitan dilakukan setelah melalui *fitting I*. Sebelum dijahit terlebih dahulu memperbaiki bagian-bagian busana jika masih ada yang kekurangan sesuai evaluasi proses I. Proses penjahitan busana pesta malam menggunakan teknik halus adibusana menggunakan kampuh terbuka dengan dijahit kecil, agar kualitas jahitan segera di *pressing* setelah dijahit.

Adapun langkah-langkah dalam menjahit busana pesta malam dengan sumber ide Jembatan *Beatrix* ini adalah:

a) Menjahit *dress*

- (1) Mengepres seluruh mori gula pada bagian yang sudah ditentukan.
- (2) Menyambung dengan teknik *patchwork* pada potongan-potongan pola bagian tengah depan.
- (3) Menjahit ritleting pada bagian tengah belakang gaun.
- (4) Menyatukan bagian depan dan bagian belakang gaun.
- (5) Menjahit bahu.
- (6) Menyatukan bagian-bagian lengan.
- (7) Menjahit kupnat furing.
- (8) Menjahit sisi furing.
- (9) Menyatukan furing dengan bahan utama
- (10) Menyatukan lengan pada gaun.
- (11) Mengesum kelim.

b) Menjahit *outer*

- (1) Menyambung potongan-potongan cape *outer* dengan teknik *patchwork*.

(2)Menjahit sisi-sisi *outer*

(3)Memasang *cape outer* dengan bagian tengah muka dan tengah belakang pada bagian leher.

(4)Menjahit sisi-sisi *furing outer*.

(5)Menyatukan dengan *cape*.

(6)Menggabungkan *furing* dan bahan utama.

(7)Menyelesaikan bagian lengan.



Gambar 27. Proses Menjahit Hingga Penyelesaian Busana

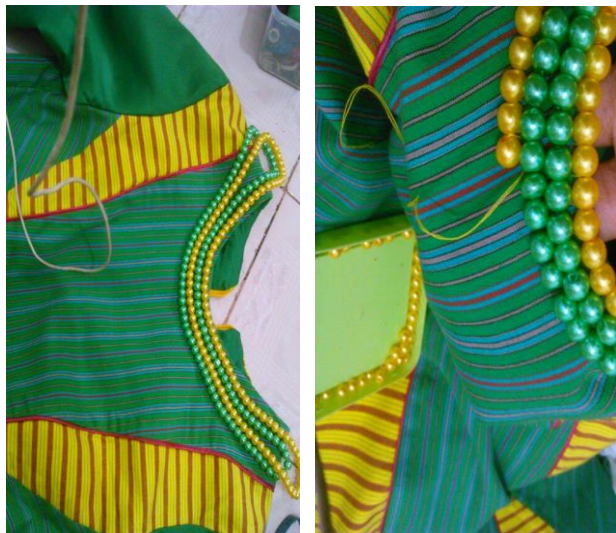
6) Membuat Hiasan Busana

Setelah melakukan proses menjahit, langkah selanjutnya adalah menghias busana. Menghias busana adalah hiasan yang dibuat untuk memperindah busana agar memiliki nilai jual lebih tinggi.

Dalam pembuatan busana pesta malam muslimah dengan sumber ide Jembatan *Beatrix* kali ini, penulis memberikan sedikit manik-manik bentuk mutiara pada bagian leher agar terlihat lebih menarik dan tidak kosong.

Langkah-langkah menghias busana pesta malam muslimah dengan sumber ide Jembatan *Beatrix*:

- (a) Mempersiapkan bahan yang digunakan.
- (b) Menempelkan manik-manik pada leher agar sesuai dengan keinginan.
- (c) Mengesum secara satu persatu manik-manik pada bagian leher.



Gambar 28. Proses Menghias Busana

7) Evaluasi prose II (*fitting II*)

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

Table 4. Evaluasi Proses II (*Fitting II*)

Aspek yang dievaluasi	Hasil evaluasi	Cara mengatasi
Bagian <i>dress</i>	<ul style="list-style-type: none"> • Lengan kepanjangan • Pengepresan mori gula tidak sempurna 	<ul style="list-style-type: none"> • Mendedel kemudian menghilangkan/memotong 2 lubang kancing untuk memendekkan lengan • Mengepres kembali agar lebih rapi
Bagian <i>outer</i>	<ul style="list-style-type: none"> • Panjang <i>outer</i> tidak sama 	Mendedel, kemudian menjahit lagi dengan lebih teliti

8) Evaluasi hasil karya

Tujuan evaluasi adalah untuk mengetahui tingkat keberhasilan kegiatan yang sudah dilaksanakan . berikut adalah evaluasi yang dilakukan:

- (a) Tingkatkan pengetahuan tentang kain yang sifatnya membesar, sehingga dapat lebih berhati-hati saat menjahit.
- (b) Kain lurik dan kain volboa adalah kain yang dapat membesar jika arah seratnya tidak sesuai / dipotong serong. Maka jahitan selalu menghasilkan beda ukuran.
- (c) Berhati-hati saat mengepres, karena hasil presan akan sangat buruk jika terjadi sedikit kesalahan.

3. Menyelenggarakan Gelar Busana

Beberapa tahap yang perlu dilakukan dalam menyelenggarakan pergelaran busana yaitu:

a) Tahap Persiapan

Pergelaran busana ini diikuti oleh mahasiswa pendidikan Teknik Busana dan Teknik Busana. Adapun beberapa tahapan dalam pelaksanaan pergelaran busana 2017 ini, diantaranya:

1) Pembentukan Panitia Pergelaran Busana

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 mahasiswa Pendidikan Teknik busana dan Teknik Busana, serta beberapa orang dari kakak angkatan baik S1 maupun D3 yaitu sebanyak 95 orang. Tanggung jawab dalam penyelenggaraan pergelaran busana dapat ditanggung bersama dalam sebuah kepanitiaan sehingga akan terbentuk suatu kerjasama sesuai dengan tujuan pergelaran busana. Berikut adalah susunan kepanitiaan dalam pergelaran busana pendidikan teknik busana dan teknik busana 2017:

1. Ketua Panitia

a. Ketua 1 merangkap Ketua Umum

Tugas :

1. Bertanggungjawab atas berlangsungnya seluruh acara.
2. Mengkoordinasi seluruh kegiatan dalam kepanitiaan pagelaran busana, serta bertanggungjawab atas segala kelancaran penyelenggaraan acara.
3. Memimpin seluruh panitia sesuai dengan ketentuan-ketentuan dan kebijaksanaan yang telah diputuskan.

4. Memutuskan rumusan konsep secara detail dan mendistribusikan tugas kepada seluruh panitia.
5. Mengarahkan dan mengawasi pelaksanaan seluruh kegiatan.
6. Mencari alternative pemecahan masalah dan membuat keputusan.
7. Meminta laporan kepada setiap sie.
8. Bersama sekretaris membuat LPJ seluruh kegiatan.
9. Bertanggungjawab terhadap setiap rapat inti dan anggota.
10. Keputusan berada di ketua umum/1.
11. Koordinasi kepada koordinator setiap sie/devisi.
12. Bekerjasama dengan ketua 2 dan 3.

b. Ketua 2

Tugas :

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

c. Ketua 3

Tugas :

1. Bertanggungjawab kepada ketua umum/1.
2. Bertanggungjawab atas terlaksananya rapat inti maupun rapat seluruh panitia.

3. Sebagai penengah masalah dan penegak kedisiplinan.
4. Menjalankan tugas ketua 1 dan 2 jika ketua umum/1 dan 2 tidak dapat melaksanakan tugasnya.
5. Bekerjasama dengan ketua 1 dan 2.

2. Sekretaris

a. Sekretaris 1

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

b. Sekretaris 2

Tugas :

1. Mengurus segala kebutuhan surat menyurat seluruh panitia.
2. Mengatur keluar masuknya segala surat yang dibutuhkan oleh seluruh panitia.
3. Mengarsip segala surat yang diterima dan dikeluarkan.
4. Bertanggungjawab kepada ketua panitia.

c. Sekretaris 3

Tugas :

1. Pengadaan undangan dan sertifikat yang dibutuhkan dari semua konten acara.
2. Sebagai koordinator dalam pembuatan laporan pertanggung jawaban (LPJ) seluruh kegiatan.

3. Bertanggung jawab kepada ketua panitia.

3. Bendahara/ Keuangan

a. Bendahara 1

Tugas :

1. Membuat rancangan anggaran biaya (RAB) seluruh kebutuhan acara.

2. Mengatur/mengkoordinasi segala kebutuhan biaya (masuk dan keluar).

3. Pembuat keputusan kebutuhan biaya.

4. Membawa/menyimpan seluruh uang dan memiliki rekening kepanitiaan.

5. Bertanggungjawab kepada ketua panitia.

b. Bendahara 2

Tugas :

1. Mengatur keluar masuknya uang dari berbagai sumber pendapatan dan pengeluaran.

2. Mencatat segala pemasukan dan pengeluaran dari berbagai sumber.

3. Meminimalisir/mengoreksi biaya yang dikeluarkan.

4. Bertanggungjawab terhadap ketua panitia.

c. Bendahara 3

Tugas :

1. Mengatur denda/ sanksi keuangan dalam kepanitiaan.

2. Menyimpan segala nota/bukti pembayaran (keluar/masuk)

3. Mengatur pembuatan LPJ keuangan dalam kepanitiaan.

4. Bertanggungjawab kepada ketua panitia.

4. Sie/Devisi

a. *Sie Sponsorship*

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

b. *Sie Humas dan penerima tamu*

1. Mengajukan proposal dan surat-menyurat kepada jajaran dekanat dan jurusan.
2. Membuat *list* tamu undangan.
3. Membuat surat pemberitahuan orangtua/wali mahasiswa atas keberadaan acara.
4. Distribusi undangan.
5. Memastikan kehadiran para tamu.
6. Memberikan informasi kepada media terkait.
7. *Recruitment* panitia tambahan.
8. Mengatur among tamu.
9. Mendekor meja tamu berkoordinasi dengan sie dekorasi.
10. Mempersilakan tamu yang datang.

11. Menyediakan daftar tamu.
12. Memohon sambutan jajaran pejabat untuk keperluan *booklet*.
13. Mengkoordinasi seluruh hal yang berhubungan dengan masyarakat di luar kepanitiaan.
14. Berperilaku baik, sopan, ramah, murah senyum, dan berpenampilan menarik.

c. Sie Acara

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

d. Sie Juri

1. Mencari juri yang kompeten.
 2. Membuat draft penilaian.
 3. Mengatur penjurian (*briefing* juri, pendampingan, mengatur *fee* juri, sertifikat, dll).
 4. Menghitung jumlah penilaian.
 5. Membuat peraturan penilaian (proses dan hasil, dosen 50% juri 50%).
 6. Melakukan MoU dengan para juri.
 7. Mendesain trophi, membuat dan mendistribusikan *trophy*.
 8. Membuat berita acara penjurian.
 9. Menyediakan *hand bouquet* (buket bunga) dan bunga meja.
- e. Sie Publikasi
1. Membuat media publikasi (poster, *leaflet*, *teaser*, segala media promo).
 2. Membantu pembuatan media publikasi yang dibutuhkan oleh devisi yang lain.
 3. Membuat logo acara.
 4. Menyampaikan informasi kepada publik tentang seluruh acara.
 5. Mempublikasikan acara dengan berbagai cara yang memungkinkan.
 6. Menjadi admin pada segala media social.
 7. Sebagai *desainer grafis* (membuat tiket, undangan , logo, poster, spanduk, dsb).
 8. *Ticketing* (membuat, mengkoordinasikan, mengatur jadwal jaga stand penjualan tiket, mengkoordinasi penyebaran tiket, dll).
 9. Menentukan perijinan tempat diadakannya publikasi.

10. Bertanggungjawab mengatur pada uang penjualan tiket sebelum disetor ke bendahara.

f. Sie *Booklet*

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

g. Sie Dokumentasi

1. Menyiapkan alat dokumentasi sesuai kebutuhan foto, video, dll.
2. Mencari *fotografer* dan *videographer* professional.
3. Berkoordinasi dengan sie *booklet*.
4. Mengedit hasil liputan yang diperoleh menjadi lebih bagus.
5. Mendokumentasikan seluruh *spot* yang berhubungan dengan sponsor.
6. Mengkoordinasikan hasil dokumentasi kepada pihak yang membutuhkan.
7. Berkoordinasi kepada sie publikasi untuk mempublikasikan seluruh kegiatan.
8. Mendokumentasikan seluruh kegiatan.
9. Menyiapkan *giant screen*, dan layar televise di *back stage*.
10. Membuat video *opening*, dsb.

h. Sie *Back Stage dan Floor Manager*

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

i. Sie Dekorasi

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

j. Sie Keamanan

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

5. Mengatur kartu parkir.
6. Mengatur keamanan *backstage* dan seluruh *venue*.
7. Mengatur kedisiplinan (denda).
8. Tegas dalam mengatur keamanan.
9. Mencari pihak yang kompeten dalam keamanan sebagai panitia tambahan.

k. Sie Konsumsi

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

l. Sie Model

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

10. Bekerjasama dengan *backstage* mengatur keluar masuknya model.

m. Sie *Make Up, Hair Do* dan Jilbab

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

n. Sie Perlengkapan

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

Seluruh panitia bertanggung jawab terhadap tugas masing-masing demi kelancaran serangkaian acara.

2) Menentukan Tema

Tema yang diambil dalam pertunjukan busana adalah : *Dimantion (Disoriented Of Human Perception)* *disoriented* = kebingungan, *human* = manusia, *perception* = persepsi, tanggapan daya memahami/ menanggapi sesuatu.

Tema ini memiliki arti kebingungan akan persepsi manusia dalam menanggapi sesuatu informasi yang seringkali bersifat manipulatif. Informasi manipulatif ini dipicu oleh pergerakan NET (media sosial). Berita yang muncul, memanipulasi rasa dan merubah jalan pemikiran manusia dalam waktu sepersekian detik. Manusia menjadi bingung dengan buramnya batas antara baik dan jahat. Tema ini memberi kesempatan penulis untuk bereksplorasi menurut pemikirannya sendiri tanpa dibatasi suatu apapun dalam menciptakan sebuah desain busana.

3) Penentuan Anggaran

Penyelenggaraan pertunjukan busana 2017 dengan tema *Dimantion* ini tidak dapat berjalan tanpa didukung dengan materi yang mencukupi. Penanggung jawab anggaran adalah bendahara. Namun dalam menentukan besaran iuran pokok dan mingguan serta harga tiket ditetapkan secara musyawarah bersama. Kemudian anggaran devisi /sle dengan pendekatan nominasi uang yang dibutuhkan. Bendahara kemudian menyatukan dan membuat rancangan anggaran atas persetujuan seluruh panitia. Dana yang didapatkan antara lain:

Table 5. Rencana Anggaran Dana Kebutuhan Pergelaran Busana *Dimantion*

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

Pembuatan anggaran dana tersebut diharapkan dapat mencukupi sehingga penyelenggaraan pergelaran busana *Dimantion* dapat berjalan dengan lancar.

Rincian kalkulasi uang pergelaran *Dimantion* akan dijelaskan sebagai berikut :

Table 6. Daftar Pemasukan Dana Dalam Anggaran Biaya

Pemasukan	
Sisa Iuran MP	Rp 10,000,000
Tabungan kas	Rp 1,420,000
Denda	Rp 834,000
Tiket	Rp 31,500,000
Fee Designer Tamu	Rp 2,500,000
Dana Prodi	Rp 3,000,000
Total	Rp 48,754,000

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

Kalkulasi iuran setiap mahasiswa pada pergelaran *Dimantion* adalah

Pengeluaran	Rp	138,927,900
Pemasukan	Rp	48,754,000
Total dari pengurangan	Rp	90,173,900

Perhitungan dari anggaran dibagi jumlah mahasiswa sebanyak 95 orang adalah masing-masing mahasiswa iuran pokok sebesar Rp 950.00.

Perhitungan mahasiswa yang memakai hair do:

Jumlah model	Biaya 2x make up	Total
25	Rp 110.000	Rp 2,750,000

Mahasiswa yang memakai jasa hair do berjumlah 64 orang, jadi per mahasiswa menambah iuran sebesar **Rp 43,000**.

4) Dewan Juri

Juri bertugas menilai semua karya busan ayang akan diperagakan. Penilaian dilakukan oleh 5 orang juri dari latar belakang yang berbeda-beda. Penilaian ini dilakukan pada saan grand juri, yaitu sebelum busana diperagakan. Dewan juri dalam pergelaran busana *Dimantion* adalah:

- a) Philip Iswandono
- b) Ramadhani Abdulkadir Sastraatmaja
- c) Mudhika Paradise

- d) RR. Ani Srimulyani
- e) Wiwin Kurniasih
- 5) Menentukan Waktu Dan Tempat

Pergelaran inovasi busana dan tugas akhir 2017 dilaksanakan dengan tema *Dimantion* pada hari jum'at, 24 Maret 2017, pukul 18:00 WIB di Auditorium Universitas Negeri Yogyakarta.

- b) Tahap Pelaksanaan
- 1. Pelaksanaan Penilaian Gantung

Pergelaran busana dengan tema *Dimantion* menampilkan Karya Inovasi Produk Fashion untuk Pendidikan Teknik Busana dan Proyek Akhir untuk Teknik Busana. Penyelenggaraan pergelaran busana tahun 2017 tersebut diselenggarakan melalui empat tahapan yaitu :

- 1) Penilaian Dosen

Setelah serangkaian proses dalam pembuatan busana selesai, maka acara penilaian dari setiap karya dilakukan untuk menentukan kejuaraan. Pergelaran *Dimantion* memiliki 13 kejuaraan diantaranya: Juara Best Fashion Techology, Best Desain, Juara Favorit, Juara Umum, Juara 1 S1 Kelas A, Juara 2 S1 Kelas A, Juara 3 S1 Kelas A, Juara 1 S1 Kelas D, Juara 2 S1 Kelas D, Juara 3 S1 Kelas D, Juara 1 D3 Kelas B, Juara 2 D3 Kelas B, Juara 3 D3 Kelas B

Penilaian ada empat kategori yaitu :

- a. Hiasan busana, dosen yang menilai adalah ibu Enny Zuhni Khayati, M. Kes., ibu Dra. Zahida Ideawati, ibu Sugiyem, M.Pd.

- b. Teknologi busana, dosen yang menilai adalah ibu Sri Emy Yuli Suprihatin, M.Si, ibu Dr. Emy Budiastuti, dan ibu Widyanakti, M.Sn.
- c. Kelayakan daya pakai, dosen yang menilai adalah ibu Dr. Sri Wening, ibu Kapti Asiatun, M.Pd, ibu Dr. Widihastuti
- d. *Best Design*, dosen yang menilai adalah ibu Sri Widarwati, M.Pd, bapak Afif Ghurub Bestari, M.Pd, dan bapak Triyanto M.A.

Pelaksanaan penilaian dilakukan para dewan juri dari dalam (dosen) mulai dari menilai *moodboard*, desain busana, teknologi busana, dan hiasan busana sebagai perwujudan dan kesesuaian dari sumber ide. Penilaian moodbard dan desain dilakukan pada tanggal 17 Maret 2017 sedangkan penilaian yang lain dilakukan secara penilaian gantung. Penilaian gantung dilakukan menggunakan dressfoam supaya busana pesta dipajang guna mempermudah para juri dalam menilai dan melihat look maupun keseluruhan hasil dari busana pesta. Penilaian gantung dilaksanakan pada hari Minggu, 19 Maret 2017 di aula KPLT lantai 3.

2) Grand juri

Grand juri merupakan bagian dari pergelaran busana, dilaksanakan pada hari Minggu, 19 maret 2017 di Ruang sidang KPLT FT UNY. Grand juri merupakan penilaian oleh dewan juri sebelum pergelaran busana diselenggarakan. Pada waktu grand juri busana dikenakan oleh peragawati/ model dan desainer mempresentasikan konsep busana pesta malam muslimah yang diciptakan. *Grand* juri oleh pihak dari luar yang telah ditunjuk untuk melakukan menilai karya yang telah diciptakan.

2. Penyelenggaraan Pergelaran Busana

Acara diselenggarakan pada hari jum'at 24 Maret 2017 di Auditorium Universitas Negeri Yogyakarta, agar pelaksanaan pergelaran busana ini berjalan lancar maka dibuat susunan acara pergelaran busana yang diawali dengan pembukaan, sambutan-sambutan serta sesi peragaan busana dibagi menjadi 3 bagian.

c) Tahap evaluasi

Tahap evaluasi bertujuan untuk menilai gelar busana *Dimantion* secara keseluruhan. Sehingga ada perbaikan untuk acara selanjutnya. Pada dasarnya pergelaran busana berlangsung dengan baik. Tetapi ada beberapa hal yang masih kurang dan perlu untuk evaluasi demi keberhasilan yang lebih baik dan meminimalisir kekurangan.

Evaluasi TA/PA "*Dimantion*" 2017 dilakukan pada tanggal 25 Maret 2017 bertempat di KPLT UNY lantai I. Berikut adalah beberapa evaluasi yang disampaikan oleh beberapa devisi / sie:

1. Ketua

- a. Kepanitiaan belum sepenuhnya sempurna masih banyak anggota yang tidak mau bekerja sama demi kelancaran acara
- b. Target planing yang diberikan tidak selalu dikerjakan dan seringkali tidak sesuai waktu yang disepakati
- c. Masih banyak sie yang kurang berkoordinasi dengan ketua terkait hal-hal yang berhubungan dengan kepanitiaan
- d. Banyak sie yang berjalan sendiri tanpa berkordinasi dengan ketua

- e. Rapat yang dilakukan sering tidak sesuai dengan target yang diharapkan
 - f. Masih banyaknya sikap individual didalam kepanitiaan
2. Sekretaris
- a. Pencetakan proposal sponsor mengalami kemunduran dikarenakan harus revisi beberapa kali untuk konten yang masuk dalam proposal.
 - b. Dalam menyusun surat keluar masih banyak yang tidak sesuai prosedur yang telah disepakati bersama dan bersifat mendadak karena sering berdekatan dengan hari yang dijadwalkan, sehingga kinerja humas sering terburu-buru
 - c. Nama panitia tambahan sampai hari H masih ada kesalahan karena ada panitia tambahan yang baru masuk kepanitiaan dan kurang inisiatifnya dari koordinator masing masing sie, sehingga pada hari H sekretaris mendata ulang dan revisi nama panitia tambahan.
3. Bendahara
- a. Kurangnya komunikasi kepada tiap sie sehingga terjadinya kerancuan masalah penambahan dan pengeluaran biaya yang dibutuhkan.
 - b. Bendahara tidak mencatat lebih rinci pengeluaran dan pemasukan sehingga bingung untuk merekapnya.
 - c. Kurangnya kesadaran dari masing-masing mahasiswa dalam membayar iuran maupun denda sehingga terkendala dalam pembayaran ke sie
 - d. Pengumpulan uang tiket tidak sesuai dengan yang diharapkan sehingga terkendala dalam mengelola keuangan kebutuhan yang dibutuhkan.
4. Sie Acara

Persiapan:

- a) Kurangnya pemahaman anggota terhadap susunan acara
- b) Kurangnya kesiapan peserta untuk melakukan Gladi Kotor
- c) Adanya susunan acara yang tidak tepat waktu
- d) Adanya beberapa agenda yang dilakukan pada waktu yang bersamaan sehingga
- e) Ketidakhadiran panitia tambahan saat rapat intern Sie Acara atau kurang lengkapnya panitia tambahan
- f) Perlengkapan pengisi acara yang ditambah secara mendadak mendekati hari H

Pelaksanaan :

- a) Acara yang dimulai kurang tepat waktu
- b) Kurangnya pemahaman koordinasi pada tiap-tiap sie
- c) Timing perpindahan acara yang kurang tepat
- d) Penggunaan HT yang masih kurang tepat
- e) Kurangnya tempat privasi untuk MC
- f) Koordinasi yang kurang baik pada backstage atau belakang panggung dengan area depan panggung (musik dan lighting & perkap)

5. Sie Konsumsi

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

6. Sie Juri

- a. Lebih memperbanyak cadangan juri

- b. Melobi calon juri jauh-jauh hari
- c. Kinerja panitia tambahan memuaskan
- d. Penilaian Gantung lancar

7. Sie Perkap

Panitia Tambahan

- a. Memastikan pertemuan dengan panitia tambahan lebih intensif dalam membahas tugas masing-masing panitia tambahan pada saat acara. Serta menunjuk penanggungjawab atau koordinasi dari paniti tambahan.
- b. Memastikan bahwa panitia tambahan paham dengan tugasnya masing-masing saat acara.

Kerjasama dengan Sie lain

- a. Memastikan barang yang diminta oleh masing-masing sie sesuai dengan kebutuhan sehingga tidak ada barang yang kurang ataupun berlebih.
- b. Mengecek kembali kebutuhan barang masing-masing sie sehingga saat pelaksanaan acara tidak ada permintaan barang secara mendadak.
- c. Peminjaman dan Penyewaan Barang, memastikan dan mengecek kondisi barang yang akan dipinjam dari tempat penyewaan tidak ada kerusakan atau barang yang akan dipinjaman sesuai dengan yang diharapkan.
- d. Mengecek kembali jumlah barang-barang pinjaman sesuai dengan yang tertera pada nota pembayaran. Apabila terjadi kekurangan segera menghubungi pemilik tempat persewaan.
- e. Untuk melakukan peminjaman barang sebaiknya surat peminjaman barang dibuat minimal dua minggu sebelum acara. Serta mengecek ulang isi surat

peminjaman apakah sudah sesuai dengan syarat yang ditentukan oleh tempat peminjaman.

8. Sie Humas dan Penerima tamu

- a. Ketika hari H, masih kurang komunikasi antar among tamu yang lain waktu penyambutan tamu undangan.
- b. Masih banyak jarak antara panitia inti dengan panitia tambahan sehingga kekompakan kurang.
- c. Kurangnya waktu yang tepat untuk memngumpulkan semua panitia tambahan sie untuk membahas teknis. Sehingga banyak panitia tambahan yang tidak hadir tiap kali rapat sie.
- d. Panitia tambahan maupun panitia inti masih kurang peka terhadap job masing-masing.
- e. Antar panitia inti masih banyak misskom.
- f. Kurang solidnya antar panitia inti satu sie maupun satu angkatan.
- g. Tamu undangan masih banyak yang belum hadir ketika acara sudah dibuka.
- h. Surat menyurat datangnya banyak yang mendadak sehingga sie humas terkendala dengan tanda tangan dan memasukkan surat.
- i. Masih banyak surat yang salah sehingga harus mengulangi mengurus tanda tangan.

9. Sie Publikasi

1. Perlu mempercepat proses percetakan
2. Mepercepat proses revisi

3. Pada saat menjalin kerjasama dengan media partner perlu hati-hati dan tidak ragu-ragu dalam menjalin kerjasama. Benar-benar dipastikan kedua belah pihak tidak mengalami kerugian

10. Sie Dekorasi

- a. Pengumpulan logo sponsor untuk photobooth
- b. Waktu Gladi bersih kena cash karena terlalu lama dalam penggunaan fasilitas karena dijatahkan 2 kali

11. Sie Dokumentasi

- a. Gangguan TV LED bagian back stage yang mati ketika acara.
- b. Susah berkomunikasi dengan profesional fotografer melalui HT karena batre HT yang habis

12. Sie Sponshorsip

- a. Penyusunan proposal sponsor belum sesuai deadline karena menunggu konten dari sie-sie lain
- b. Penyebaran proposal sponsor agak meleset dari jadwal karena terbatasnya proposal yang dicetak

13. Sie Model

- a. Permasalahan ukuran model, karena pengukurannya yang tidak dilakukan oleh disainer mahasiswa sendiri sehingga menimbulkan beberapa kesalahan oleh mahasiswa
- b. Fitting 1 dan fitting 2 menjadi lama karena mahasiswa yang kurang cepat dalam mengganti baju modelnya.

- c. Pemotretan booklet menjadi lama karena beberapa model tidak hadir sehingga harus digantikan oleh model lain.

14. Sie Backstage and Floor Manager

- a. Sulitnya mengumpulkan semua panitia tambahan untuk rapat, sehingga menjelaskan jobdesk panitia tambahan berulang-ulang serta terjadi beberapa kali revisi Adanya panitia tambahan yang tidak bekerja sesuai dengan jobdesknya
- b. Panitia tambahan kurang mengenal satu sama lain panitia inti dan panitia tambahan
- c. Kurangnya komunikasi antara pihak dosen dan panitia sehingga penataan kursi di geser mundur 30 cm
- d. Penempatan *sound system* tidak sesuai yang diinginkan dosen sehingga harus setel ulang
- e. Panitia inti backstage kurang sigap saat penataan tempat wktu gladi bersih
- f. Saat gladi kotor masih ada yang kurang inisiatif ikut beres-beres

15. Sie Make up, Hairdo

- a. Pada saat pemotretan booklet hair do tidak sesuai yang diharapkan sehingga perlu revisi untuk hari H nya
- b. Model dating terlambat lebih dari 1,5 jam sehingga pihak LT PRO dan polaris menunggu terlalu lama pada saat hari H fashion show
- c. Komunikasi setiap anggota harus terbuka agar setiap sie tahu apa saja tugas divisinya dan apa saja yang belum tercapai.

16. Sie Booklet

Keterlambatan data masuk kepercetakan sehingga tidak ada pengecekan hasil jadi booklet

17. Sie Keamanan

- a. Pembayaran denda per individu masih belum terorganisir atau masih di sepelekan
- b. Saat hari H kekurangan panitia tambahan terutama bagian parkir mobil.

B. Hasil

1) Hasil Penciptaan Desain

Penciptaan desain busana pesta malam muslimah berdasarkan pada tema pergelaran busana *Dimantion* yang mengacu pada *fashion tren forecasting 2017/2018 grey zone*, dengan tema digitarian dan subtema *Alpha grid* yang menghadirkan gaya *graphic optical, comical, playful & fun*.

Implementasi prinsip-prinsip desain pada busana dengan sumber ide Jembatan *Beatrix* yaitu, prinsip keselarasan atau kesatuan, unsur-unsur desain yang terlihat pada keseluruhan busana, dimulai dari warna yang dipilih, hiasan, garis, dan ukuran. *Center of interest* terletak pada permainan garis yang disusun tak beraturan menggunakan teknik *patchwork*. Penerapan sumber inspirasi seperti trend, sumber ide unsur dan prinsip desain tersebut dituangkan dalam bentuk desain ilustrasi (*fashion illustration*).



Gambar 29. Hasil Penciptaan Desain

2) Hasil Pembuatan Karya Busana



Gambar 30. Hasil Pembuatan Karya Busana

Karya busana yang dibuat melalui tiga tahap yaitu tahap persiapan, tahap pelaksanaan dan tahap evaluasi maka diperoleh dua pieces busana pesta malam muslimah yaitu gaun panjang bagian dalam dan kardigan panjang bagian luar. Bahan –bahan yang digunakan untuk pembuatan busana pesta malam muslimah ini adalah kain lurik, kain velvet, kain volboa, dan kain ero. Pada kardigan terdapat *cape* yang dipotong tak beraturan dengan disambung dengan teknik *patchwork*. Gaun dalam bagian depan juga kombinasi dari lurik warna kuning dan hijau yang dipotong tidak beraturan tetapi simetris antara kanan dan kiri. Bagian depan gaun dalam terdapat 12 potongan baju yang disambung menggunakan *teknik patchwork*. Hasil pembuatan busana sesuai dengan desain, sumber ide, tema, sub tema, dan filosofi sesuai keinginan dari penulis.

3) Hasil Penyelenggaraan Pergelaran Busana

Pergelaran busana 2017 dengan tema *dimantion* ini telah berhasil terselenggara pada hari Jum'at, 24 Maret 2017 pukul 18:00 WIB di Auditorium Universitas Negeri Yogyakarta yang diikuti oleh 95 mahasiswa angkatan 2014 S1 dan D3 kelas A,B, dan D. Dalam pergelaran busana ini memperebutkan 13 kategori kejuaraan yaitu juara 1,2, dan 3 dari masing-masing kelas, *best desain*, *best fashion technologi*, juara *favorit*, dan juara umum.

Dalam pergelaran busana ini penulis mendapat giliran tampil pada sesi 3 dengan nomor urut 88, yang diperagakan oleh Agnes Natasya Tjie.

Pergelaran busana tahun 2017 dengan tema *Dimantion* ini merebut 13 *throphy*, yaitu sebagai berikut:

- 1) *Best fashion technology*: Fellya Purwanita
- 2) *Best design* : Afifah Nadhirah Faiz
- 3) Juara umum : Ratih Noviani
- 4) Juara favorit : Ratih Noviani
- 5) Juara 1 S1 Kelas A : Hasna Nur Maulani
- 6) Juara 2 S1 Kelas A: Laily Wahyuningtyas
- 7) Juara 3 S1 Kelas A: Rianna Kusumawardhani
- 8) Juara 1 S1 Kelas D : Ratih Noviani
- 9) Juara 2 S1 Kelas D: Erlina Setyaningsih
- 10) Juara 3 S1 Kelas D: Afifah Nadhirah Faiz
- 11) Juara 1 S1 Kelas B: Gresia Trisnaningtyas
- 12) Juara 2 S1 Kelas B: Fellya Purwanita
- 13) Juara 3 S1 Kelas B: Qoridatul Hasanah

C. Pembahasan

1. Penciptaan Desain

Proses penciptaan desain busana pesta malam muslimah dengan sumber ide Jembatan Beatrix ini perlu adanya pemahaman dan penghayatan yang mendalam mengenai tema, *trend*, dan makna yang terkandung didalam tema yang diselenggarakan.

Tema yang diambil dalam pergelaran busana adalah : *dimantion* yang memiliki kapanjangan *disoriented of human perception*. Dan memiliki arti kata: *disoriented* = kebingungan, *human* = manusia. *perception* = persepsi, tanggapan daya memahami/ menanggapi sesuatu. Tema ini memiliki arti

kebingungan akan persepsi manusia dalam menanggapi sesuatu informasi yang seringkali bersifat manipulatif. Informasi manipulatif ini dipicu oleh pergerakan *NET* (media sosial). Berita yang muncul, memanipulasi rasa dan merubah jalan pemikiran manusia dalam waktu sepersekian detik. Manusia menjadi bingung dengan buramnya batas antara baik dan jahat. Yang mengacu pada *trend* 2017 yaitu *Grey Zone*. Dinamakan *grey zone* sebagai visualisasi dalam sebuah masa, dimana kita kehilangan kemampuan untuk membedakan benar dan salah , hitam dan putih, sedangkan standard penilaian beralih pada subyektifitas pembuat keputusan tersebut. Karena itu , meski didominasi oleh kegelapan, dimana kebenaran atau kesalahan menjadi sesuatu yang relative dan abu-abu, namun bukan berarti tidak ada warna atau harapan yang mungkin muncul akibat adaptasi kemanusiaan kita terhadap masa yang tidak terlalu memberikan kecerahan harapan dan stabilitas system kehidupan. Dengan tema *Digitarian* subtema *Alpha Grid* yang mempunyai pengertian: Warna, garis dan bentuk geometris didesign dengan seksama dan penuh perhitungan sebagai aksentasi dan detail busana, memberi kesan bermain dan menyenangkan. Garis garis sejajar yang membentuk alur tertentu sehingga memberi ilusi optis saat melihatnya, modular yang dinamis meskipun tidak selalu mengulang bentuk.

Key word :graphic optical, comical, playful & fun. Warna :melon tuft blue, deep puce, bright yellow, green .

Penciptaan desain diawali dengan menetapkan sumber ide dari inspirasi yang didapat yaitu Jembatan Beatrix. Kemudian dituangkan dalam bentuk *moodboard* agar lebih mudah untuk dipahami sehingga desain tidak

menyimpang dari sumber ide yang dipilih. Setelah itu membuat *desain sketching, presentation drawing*, desain hiasan, dan *fashion illustration*.

2. 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 harga, pemotongan bahan, pemberian tanda jahitan, menjelujur, *fitting I*, menjahit, *fitting II*, memasang hiasan, *grand juri*.

Fitting I dilakukan saat busana masih jelujur sebagian, tujuannya jika terjadi kesalahan ukuran, masih dapat diperbaiki lagi tanpa merusak bahan. Setelah dievaluasi lalu dilanjutkan dengan proses penjahitan busana sampai dengan penyelesaian dan pembuatan hiasan busana kemudian lanjut *fitting II*. Pada saat *fitting II*, busana harus jadi setidaknya 90% dari total pembuatan. Setelah tahap *fitting II*, tahap selanjutnya adalah *grand juri* atau yang sering disebut dengan penjurian (penilaian). Penjurian dilakukan oleh dewan juri yang akan menilai teknik jahit, cutting, dan jatuhnya busana sebelum dipresentasikan di *stage*. Busana tersebut dinilai oleh dewan juri, sedangkan penilaian gantung dilakukan oleh tim penguji yaitu tim dosen pengampu mata kuliah Proyek Akhir pada penilaian gantung sebelum busana tersebut di presentasikan.

3. Pergelaran Busana

Pergelaran busana adalah suatu serangkaian kegiatan peragaan busana yang menampilkan busana-busana yang diperagakan oleh model diselenggarakan oleh seseorang atau instansi tertentu. pergelaran ini dilaksanakan dalam tiga tahap yaitu: persiapan, pelaksanaan, dan evaluasi. Dalam pergelaran busana sangat diperlukan suatu organisasi kepanitiaan yang terdiri dari ketua, sekretaris, bendahara, dan seksi-seksi lainnya. Dengan adanya organisasi maka tanggung jawab dan tugas-tugas dari mahasiswa menjadi jelas.

Pergelaran busana diadakan pada Jum'at, 24 Maret 2017 dengan tema “*Dimantion*” di Auditorium Universitas Negeri Yogyakarta. Pergelaran busana Dimantion ini diikuti oleh 95 mahasiswa, yang terdiri dari mahasiswa S1 dan D3. Busana yang ditampilkan adalah busana pesta malam / *evening dress*. Acara *fashion show* terbagi menjadi 3 sesi yaitu sesi 1 kelas D, sesi II kelas A, dan sesi III kelas B. Penulis mendapat nomor urut tampil 88. Pergelaran busana ini semuanya diperagakan oleh model profesional dari agensi. Pada pelaksanaan pergelaran busana ini, panitia merekrut beberapa panitia tambahan guna membantu tugas panitia inti dalam memperlancar jalannya acara. Setelah pelaksanaan dilakukan tahap selanjutnya adalah evaluasi. Hal ini dilakukan untuk mengatasi beberapa masalah yang belum terselesaikan dengan mempelajari kekurangan dan dapat dijadikan sebagai pelajaran dan dapat memperbaiki di acara berikutnya.

BAB V KESIMPULAN DAN SARAN

A. Kesimpulan

Berdasarkan rumusan masalah dan hasil pembahasan busana pesta malam muslimah dengan sumber ide jembatan *beatrix* dapat diambil kesimpulan bahwa :

1. Dalam mencipta suatu disain busana pesta malam dengan sumber ide jembatan *beatrix* melalui beberapa proses seperti mengkaji tema proyek akhir (*Dimantion*), mencari dan menetapkan sumber ide jembatan *beatrix*. Mengkaji trend (*Grey Zone*) , mengkaji busana pesta, membuat *moodboard*, menyusun unsur dan prinsip disain yang disajikan dalam *desigh sketching, presentation drawing*, dan gambar kerja sesuai busana yang dipilih.
2. Dalam membuat busana pesta malam muslimah dengan sumber ide jembatan *beatrix* yang melalui tiga tahap yaitu :
 - a. Persiapan meliputi pengambilan ukuran , pembuatan pola , merancang dan menghitung kalkulasi harga , pemilihan bahan .
 - b. Pelaksanaan meliputi ,peletakan pola pada bahan , pemotongan bahan dan pemberian tanda jahitan , menyambung bagian-bagian busana , menghias busana .
 - c. Evaluasi meliputi , evaluasi proses *fitting* I dan *fitting* II,evaluasi hasil perwujudan karya yang diuraikan , sudah sesuai konsep yaitu dengan tema *Dimantion* , trend *Grey Zone* dan sumber ide jembatan *beatrix*.

3. Dalam menyelenggaraan pertunjukan busana dengan tema *Dimantion*, melalui tiga tahapan, yaitu proses pertunjukan busana meliputi tahapan .
 - a. Persiapan meliputi : pembentukan panitia , penentuan tema , menerapkan manajemen pertunjukan busana (tujuan,sumber dana , waktu dan merancang tata panggung , *lighting*, musik dan GR).
 - b. Pelaksanaan meliputi : penilaian juri eksternal, menata panggung , *lighting* , musik sesuai rencana , pelaksanaan pertunjukan busana dan pemilihan busana favorit penonton ,.
 - c. Evaluasi pelaksanaan pertunjukan telah sesuai dengan perencanaan sehingga berjalan dengan lancar dan dapat sambutan yang positif bagi masyarakat .

B. Saran

- 1) Sebelum menciptakan desain busana, sebaiknya terlebih dahulu harus dimantapkan sumber ide serta ciri khusus yang diambil sehingga desain yang dibuat bisa sesuai dengan sumber ide dan tema.Kesesuaian terhadap sumber ide serta cara mengembangkan sumber ide tersebut tanpa mengurangi pengertian dari sumber ide tersebut.
- 2) Sebaiknya jika dalam satu gaun menggunakan bahan atau warna yang berbeda untuk mempermudah pada saat pemotongan lebih baik menggunakan kode pada pola agar tidak salah saat memotong bahan dan bila ingin menggunakan perpaduan bahan lebih baik menggunakan bahan yang sejenis karena akan memudahkan kita saat proses menjahit dan hasil jahitan pun lebih rapi .

- 3) Pada pembuatan lengan kerucut agar mendapatkan bentuk yang meruncing dan kaku sebaiknya menggunakan kain keras, karena jenis kain keras yang kaku, untuk menjahit nya sebaiknya jangan terkena kain keras agar pada saat di balik hasilnya lebih rapi dan tidak susah pada saat membalik nya .
- 4) Dalam pembuatan busana penulis menggunakan riseliting jaket atau logam karena jenis ritseliting yang memiliki warna emas memiliki daya tarik tersendiri untuk menambahkan busana terlihat semakin menarik dan tegas .
- 5) Dalam penyelenggaraan pergelaran busana hendaknya kerjasama antara panitia perlu ditingkatkan. Koordinasi yang baik dapat membuahkan hasil yang baik dalam pergelaran busana. Perlunya kesadaran akan kekompakan dan profesionalitas kerja dalam pergelaran busana . Karena ini acara bersama , jadi diperlukan suatu tanggung jawab dari masing-masing individu, untuk selalu bekerjasama . Sebaliknya coordinator sie dan panitia inti memberikan *job description* kepada anggota sie agar pekerjaan bisa terarah dengan baik.

DAFTAR PUSTAKA

- Arifah A. Riyanto.(2003). *Disain Busana*. Bandung : Yapemda
- Afif Ghurub Bestari.(2011).*Menggambar Busana Dengan Teknik Kering*. Yogyakarta:PT Intan Sejati Klaten
- Atisah Sipehelut dan Petrussumadi.(1991).*Dasar Dasar Desain*.JakartaDepartemen Pendidikan dan Kebudayaan.
- BDA. (2017) . *Trend Forecasting 2017 Grey Zone*. Rawamangun: BD+A Design.
- Chodijah dan Wisri A. Mamdy.(1982). *Desain Busana III*.Yogyakarta :IKIP Yogyakarta
- Dharsono sony kartika .(2004). *Seni Rupa Modern Bandung* : Rekayasa sains.
- Dharsono Sony K & Nanang Ganda P. (2004). *Pengantar Estetika*. Bandung: Rekayasa Sains.
- Enny zuhni khayati.(1998). *Teknik pembuatan busana III*. Yogyakarta: IKIP Yogyakarta
- Ernawati, dkk.(2008). *Tata Busana Untuk SMK Jilid I*. Jakarta : Direktorat Pembimbingan sekolah menengah
- Ernawati, dkk.(2008). *Tata Busana Untuk SMK Jilid II*.Jakarta : Direktorat Pembimbingan sekolah menengah
- Ernawati, dkk.(2008). *Tata Busana Untuk SMK Jilid III*.Jakarta : Direktorat Pembimbingan sekolah menengah
- Goet Poespo.(2002).*Teknik Menggambar Mode*. Busana.Yogyakarta: Kanisius.
- Hendra Yulawan.(2006).*Kamus Lengkap Bahasa Indonesia*.Surakarta.
- Nannie Asri Yuliaty.(1993) *Teknik Busana*.Yogyakarta : IKIP Yogyakarta
- Prapti,K., & Sicilia, S. (1998) *Pengetahuan Busana*. Yogyakarta : IKIP.
- Prapti Karomah.(1990), *Tata Busana Dasar* . Yogyakarta : IKIP Yogyakarta
- Sri Widarwati, dkk (1996) *Disain Busana II*. Yogyakarta : IKIP Yogyakarta
- Sulasmi Darma Prawira. (1986) *Fashion Design* Widjiningih, dkk (1994). *Konstruksi pola Busana*.Yogyakarta : FPTK IKIP Yogyakarta
- Prapti Karomah.(1990). *Tata Busana Dasar*. Yogyakarta:IKIP Yogyakarta.

- Porrie Muliawan. (1985). *Konstruksi pola busana wanita*, Jakarta
- Sicillia Sawitri. 1997. *Tailoring*, Yogyakarta: IKIP Yogyakarta.
- Sri Ardiati Kamil.(1986). *Fashion Design*. Jakarta: Departemen Pendidikan Nasional.
- Sri Ardiati Kamil. 1986. *Fashion Design*. Jakarta: CV Baru anggota IKAPI.
- Sri Widarwati. 1996. *Desain Busana 1*. Yogyakarta: IKIP Yogyakarta.
- Sri Widarwati. 2000. *Desain Busana 11*. 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. 1994, *Konstruksi Pola Busana*, Yogyakarta: IKIP Yogyakarta.
- Widjiningsih. 1982. *Desain Hiasan Busana dan Lenan Rumah Tangga*. Yogyakarta: IKIP Yogyakarta.

SUMBER INTERNET

- Fashion trend. Diakses pada 10 April 2017 pukul 09:39 AM
<http://www.seputarforex.com/artikel/forex/lihat.php?id=63657&title>
- Busana Pesta Muslimah. Diakses pada 10 April 2017 pukul 11:15 AM
<http://makalahartikelmenerutahli.blogspot.co.id/2017/02/baju-muslim-pesta.html>
- Sejarah Jembatan Beatrix. Diakses Pada 13 April 2017 pukul 09:00 AM
<http://www.tribunnews.com/regional/2014/04/14/kisah-kelam-jembatan-ratu-belanda-di-sarolangun>
- Jembatan Beatrix. Diakses Pada 10 April 2017 pukul 10:00 AM
<http://djangki.wordpress.com/2012/12/09/cantiknya-jembatan-beatrix>

LAMPIRAN

Lampiran 1. SUSUNAN KEPANITIAAN

DIMANTION

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

	Gresi Graventi Tantii Dwi Ratna Agus		Widyana Safitri Afifah Nadhirah F. Latif Masruroh
Sie Publikasi	Laily Wahyuningtyas Ferdian Indhira Candra K Qoridatul Hasanah Afifatur Rohmah Amalia Firdaus Nunung	Sie Make Up & Hair Do	Nindita Berliana Lufikasari Eka Nurul A. Sinta Merlinda Baiq Desy Rahayu
Sie Perkap	Ratih Dewanti Imanuti Fajri Intan Nur Fatimah Bety Sulistyanningrum Erna Nuryanti Pungky		

Lampiran 2. Tabel Susunan Acara Persiapan Gladi Bersih

Persiapan Acara 23 Maret 2017

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

Lampiran 3. Tabel Susunan Acara Gladi Bersih

Gladi Bersih 24 Maret 2016

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

Lampiran 4. SUSUNAN ACARA

DIMANTION

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



JURUSAN PENDIDIKAN TEKNIK BOGA DAN BUSANA
FAKULTAS TEKNIK
UNIVERSITAS NEGERI YOGYAKARTA

PROUDLY PRESENT

PROYEK AKHIR
DAN
KARYA INOVASI PRODUK FASHION

DIMANTION

DISORIENTED OF HUMAN PERCEPTION

MENAMPILKAN AUDITORIUM UNY

100+ OUTFIT
TREND FORECASTING
2017/2018 : GREYZONE

24 MARET 2017
18:00- SELESAI

GOLD 50K | SILVER 40K | BRONZE 30K

(Hari Kerja, 09:00_15:00
CP : HASNA 089674395063
SAROH 085725576929
NURUL 082118596614

dresscode : black & grey

sponsor by:



OPEN SPONSOR
UUT : 089661392232

Lampiran 5. Design Pamphlet



Lampiran 6. Name Tague Panitia



Lampiran 7. Design Tiket

DIMANTION

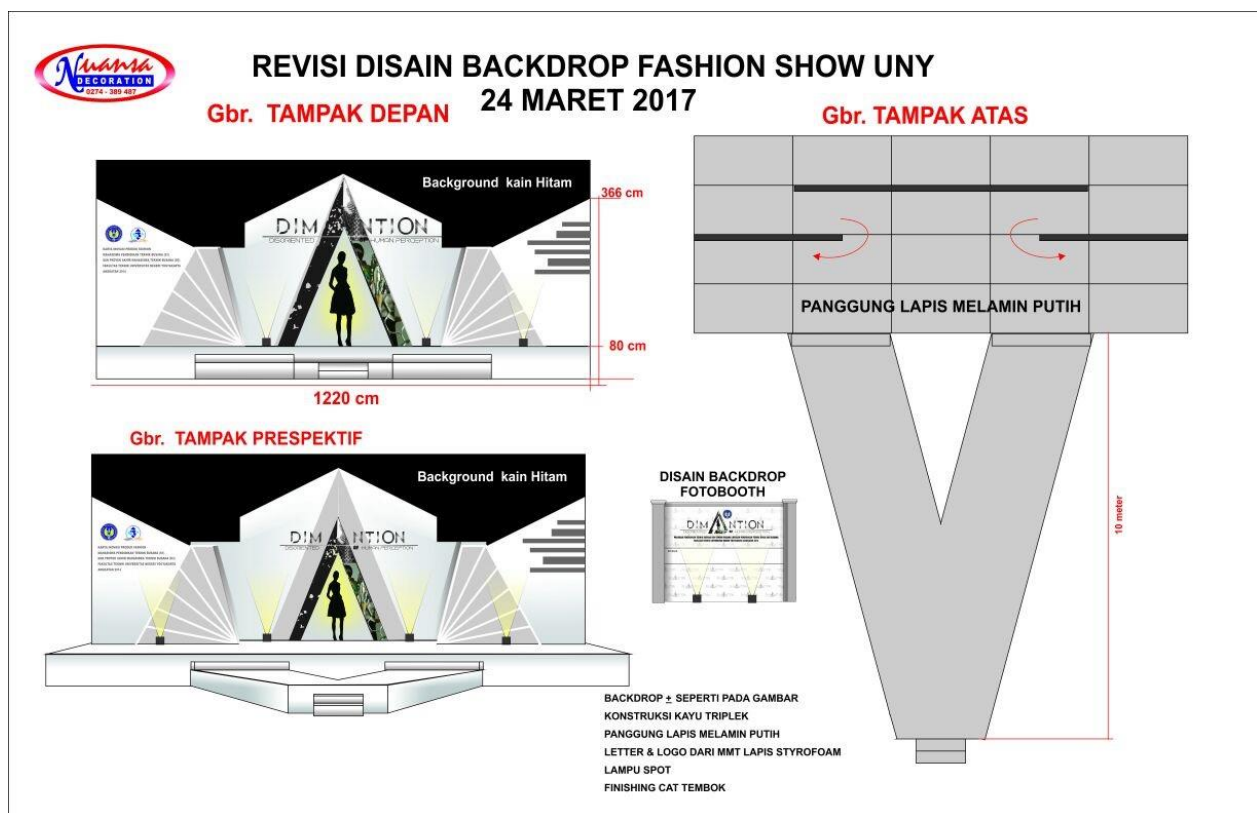
DISORIENTED OF HUMAN PERCEPTION

March 24, 2017

PROGRAM STUDI PT BUSANA T BUSANA D3
ANGKATAN 2014

PENDIDIKAN TEKNIK BOGA DAN BUSANA
FAKULTAS TEKNIK
UNIVERSITAS NEGERI YOGYAKARTA

Lampiran 8. *Booklet*



Lampiran 9. *Design Backdrop Fashion Show Dimantion*



Lampiran 10. Design Nomor Urut Keluar Model



Lampiran 11. Foto Peragawati Tampak Depan



Lampiran 12. Foto Peragawati Tampak Belakang



Lampiran 13. Foto Peragawati Bersama *Designer*