



**BUSANA PESTA MALAM REMAJA DENGAN SUMBER IDE *BANTHA*
STARWARS DALAM PERGELARAN BUSANA *DIMANTION***

PROYEK AKHIR

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



Disusun Oleh :
Qoridatul Hasanah
NIM. 14514134006

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

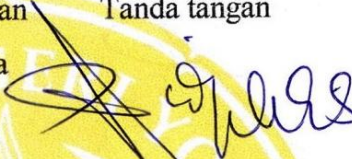

LEMBAR PENGESAHAN

**BUSANA PESTA MALAM DENGAN SUMBER IDE BANTHA
STARWARS DALAM PERGELARAN
BUSANA DIMANTION**

Oleh :
Qoridatul Hasanah
14514134006

Telah dipertahankan di Depan Dewan Penguji Proyek Akhir Fakultas Teknik Universitas Negeri Yogyakarta Dan dinyatakan Telah Memenuhi sebagai Persyaratan guna Memperoleh Gelar Ahli Madya Program Studi Teknik Busana


DEWAN PENGUJI

Nama	Jabatan	Tanda tangan	Tanggal
Dra. Widyabakti Sabatari M. Sn	Ketua		
Sri Widarwati M.Pd	Penguji		
Afif Ghurub Bestari M.Pd	Sekretaris		

Yogyakarta, 03 April 2017
Dekan
Fakultas Teknik
Universitas Negeri Yogyakarta



Dr. Widarto, M.Pd.


NIP. 19631230 198812 1 001 

HALAMAN PERSETUJUAN

Proyek Akhir ini yang berjudul “Busana Pesta Malam Remaja dengan Sumber IdeBantha Dalam Pergelaran Busana *Dimantion*” yang disusun oleh Qoridatul Hasanahtelah disetujui oleh pembimbing untuk diujikan.

Yogyakarta, 03 April 2017

Dosen Pembimbing,



Dra. Widyabakti Sabatari, M.Sn

NIP. 196110151987022001

SURAT PERNYATAAN

Dengan ini saya menyatakan bahwa dalam Proyek Akhir ini tidak terdapat karya yang pernah diajukan untuk memperoleh gelar Ahli Madya atau gelar lainnya disuatu perguruan tinggi, dan sepanjang sepengetahuan saya juga tidak terdapat karya atau pendapat yang pernah ditulis oleh orang lain,kecuali secara tulis diacu dalam naskah ini dan disebutkan dalam daftar pustaka.

Yogyakarta, 03 April 2017

Yang menyatakan, *



Qoridatul Hasanah

PERSEMBAHAN

Proyek Akhir ini saya persembahkan untuk:

- Ibu Sumarni dan bapak Ngadirin tercinta yang saya hormati yang telah memberikan doa kepada saya dan materi yang telah diberikan selama ini tanpa mengenal kata lelah
- Adikku Nizar yang selalu bangga dengan pencapaianku
- Catur prihatmono yang menjadi penyemangat dorongan dan menjadi motivasi untuk menyelesaikan Laporan Proyek Akhir ini
- Almamater Universitas Negeri Yogyakarta yang selalu kubanggakan

MOTTO

Setiap hari baru adalah halaman baru untuk hidupmu, ciptakanlah kisah yang indah untukmu kelak

Jika saya jatuh ribuan kali, berdirilah jutaan kali karena saya tidak tahu seberapa dekat saya dengan kesuksesan.

BUSANA PESTA MALAM REMAJA DENGAN SUMBER IDE BANTHA DALAM PERGELARAN BUSANA *DIMANTION*

Oleh

Qoridatul Hasanah

14514134006

Abstrak

Proyek Akhir ini bertujuan untuk: 1) menciptakan desain busana pesta malam remaja dengan sumber ide *Bantha*, 2) membuat busana malam remaja dengan sumber ide *Bantha*, 3) menyelenggarakan pertunjukan busana dengan tema *Dimantion* dengan menampilkan busana pesta malam remaja dengan sumber ide *Bantha*.

Proses perwujudan dan pertunjukan karya inovasi busana dan tugas akhir ini meliputi: 1) Mengkaji dan memaknai: tema proyek akhir (*Dimantion*), tema trend (*Grey Zone*), sub tema (*critter*), Sumber Ide *Bantha*, busana pesta malam, *moodboard*, unsur dan prinsip desain, desain *sketching*, *presentation drawing*, dan gambar kerja. 2) mengimplementasikan dalam pembuatan busana meliputi: (a) persiapan, yaitu: pengambilan ukuran, pembuatan pola, merancang kebutuhan bahan, menghitung kalkulasi harga, pemilihan bahan. (b) pelaksanaan yaitu: peletakan pola pada bahan, pemotongan bahan, pemberian tanda jahitan, penjelujuran, menjahit busana, dan menghias busana. (c) evaluasi meliputi: evaluasi proses *fitting* I dan evaluasi proses *fitting* II, evaluasi hasil kesesuaian akhir dengan konsep desain awal. 3) 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 juara favorit penonton. (c) evaluasi meliputi: kesesuaian perencanaan dengan pelaksanaan pertunjukan.

Hasil proyek akhir adalah: 1) terciptanya busana pesta malam dengan sumber ide *bantha* dengan *style simple dan look* menyenangkan, 2) hasil karya busana pesta malam dengan sumber ide *Bantha* memiliki 2 *pieces* busana pesta malam yaitu: berupa gaun dengan rompi. Pembuatan busana ini pesta ini menggunakan bahan metalini. Bentuk *Bantha* terdapat pada kedua sisi lengan yang di buat berruas menyerupai tanduk *Bantha* dan rompi yang dibuat tegap agar memberi kesan pekerja keras. Menggunakan kain metalini, velvet, dan ero. Pola konstruksi dengan sistem *soen*, dan teknik jahitan *Adi Busana*. 3) hasil pertunjukan busana dengan tema *Dimantion* yang diselenggarakan pada hari jum'at 24 maret 2017 pukul 18:00 WIB, bertempat di Auditorium Universitas Negeri Yogyakarta diikuti oleh 95 mahasiswa pendidikan teknik busana dan teknik busana angkatan 2014. Penulis tampil pada no urut 81 dengan memperoleh juara III dan sukses mendapat respon yang baik dimata masyarakat.

Kata kunci : busana pesta remaja, *bantha*, *dimantion*

KATA PENGANTAR

Puji syukur atas kehadiran Tuhan Yang Maha Esa yang telah memberikan limpahan anugerah dan kenikmatan serta kesempatan sehingga penyusun dapat melaksanakan Proyek Akhir dengan judul “Busana Pesta Malam Dengan Sumber Ide Bantha Dalam Pagelaran Busana Dimantion” dari awal hingga proses penyusunan laporan dengan baik dan dengan pengalaman berharga yang mampu mendewasakan diri.

Proyek Akhir ini mengambil sumber ide Bantha . Proyek Akhir ini diajukan untuk memenuhi sebagian persyaratan untuk memperoleh gelar Ahli Madya D3 Teknik Busana. Dalam pelaksanaan Proyek Akhir hingga penyusunan laporan ini, banyak bantuan dan dukungan yang diberikan dari berbagai pihak. Untuk itu, penyusun menyampaikan rasa terima kasih kepada pihak-pihak yang telah membantu kelancaran Proyek Akhir ini kepada yang terhormat :

1. Ibu Dra Widyabakti sabatari M.Sn selaku pembimbing Proyek Akhir Penasehat akademikyang telah meluangkan waktu dalam membimbing.
2. Ibu Sri Widarwati M.Pd selaku Penguji dalam Ujian Proyek Akhir yang telah meluangkan waktu dalam menguji Proyek Akhir .
3. Bapak Afif GhurubM.Pdselaku sekretaris dalam ujian Proyek Akhir yang telah meluangkan waktu dalam 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, selaku Ketua Jurusan Pendidikan Teknik Boga 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. Agatha selaku model yang membawakan karya busana pada pergelaran *Dimantion*.
11. Seluruh pihak yang tidak dapat saya sebutkan satu persatu dan turut membantu dalam pelaksanaan pergelaran karya inovasi busana dan tugas akhir serta penyusunan laporan ini.

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

Yogyakarta, 03 april 2017

Penulis



Qoridatul Hasanah

DAFTAR ISI

LEMBAR PENGESAHAN	ii
HALAMAN PERSETUJUAN	iii
SURAT PERNYATAAN.....	iv
PERSEMBAHAN	v
MOTTO	vi
ABSTRAK	vii
KATA PENGANTAR	viii
DAFTAR ISI.....	x
DAFTAR GAMBAR	xii
DAFTAR TABEL	xiii
BAB I PENDAHULUAN	1
A. Latar Belakang Penciptaan	1
B. Batasan Istilah	4
C. Rumusan Penciptaan	6
D. Tujuan Penciptaan	6
E. Manfaat Penciptaan	7
BAB II DASAR PENCIPTAAN KARYA.....	9
A. <i>Trend</i>	9
B. Tema Penciptan	9
C. Sumber Ide.....	16
D. Disain Busana	20
E. Busana Pesta.....	42
F. Pergelaran Busana	62
BAB III KONSEP PENCIPTAAN KARYA	68
A. Konsep Penciptaan Desain	68
B. Konsep Pembuatan Busana	71
C. Konsep Pergelaran	72
BAB IV PROSES, HASIL, PEMBAHASAN.....	74
A. Proses.....	74
B. Hasil.....	133
C. Pembahasan	137
BAB V KESIMPULAN DAN SARAN	140

A. Kesimpulan.....	140
B. Saran.....	141
DAFTAR PUSTAKA.....	143

DAFTAR GAMBAR

Gambar 1. Palet Warna Cryptic.....	15
Gambar 2. Sumber Ide Bantha.....	20
Gambar 3. <i>Moodboard</i>	76
Gambar 4. Disain <i>Sketching</i>	77
Gambar 5. Visualisasi Implementasi Konsep dengan Tema Tampak Depan	78
Gambar 6. Visualisasi Implementasi Konsep Dengan Tema Tampak Belakang.....	79
Gambar 5. <i>Presentasion Drawing</i> Tampak Depan	81
Gambar 6. <i>Presentasion Drawing</i> Tampak Belakang.....	82
Gambar 7. Gambar Kerja Gaun Tampak Depan dan Belakang	84
Gambar 9. GambarKerja Rompi Tampak Depan.....	85
Gambar 10. Pola Sistem Soen Skala 1:6.....	87
Gambar 11. Pola Dasar Lengan skala 1:6.....	89
Gambar 20. Pola Gaun Bagian Bawah Skala 1: 6	91
Gambar 15. Mengubah pola badan Skala 1:6.....	92
Gambar 16. Mengubah Pola Dasar Lengan Skala 1:6	93
Gambar 18. Pola Lengan dengan Teknik Patern Magic Skala 1 : 6	94
Gambar 19. Pola Rompi Bagian Depan Dan Belakang Skala 1:6.....	95
Gambar 21. Rancangan Bahan Metalini untuk bahan utama.....	97
Gambar 22.Rancangan Bahan Metalini untuk bahan utama.....	99
Gambar 23. Rancangan Bahan Ero Untuk Furing.....	100
Gambar 24. Rancangan Bahan Velvet untu furing.....	101

DAFTAR TABELL

Tabel 1. Kalkulasi Harga	103
Table 2. Evaluasi Proses 1	107
Table 3. evaluasi Proses II	112
Table 4. Data Dana Anggaran.....	127

BAB 1 PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Penciptaan

Busana atau pakaian merupakan salah satu indikator kemajuan peradaban umat manusia pada zamannya. Perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi mempengaruhi perkembangan produk bahan busana atau tekstil yang pada gilirannya akan mempengaruhi *mode* busana. Di Indonesia saat ini, kita hidup dalam masa yang amat tidak nyaman, dimana manusia berada pada paradigma terbesar sepanjang sejarah. Ketergantungan kepada *NET*. Berita yang koruptive menstimulasi dan memanipulasi rasa, bahkan merubah jalan pemikiran dalam tempo sepersekian detik, menimbulkan empati dengan pembenaran-pembenaran yang menunjang kebutuhan siapapun yang memiliki kepentingan dalam “ Perang Media “. Salah satunya adalah Film yang dianggap sebagai media komunikasi yang ampuh terhadap massa yang menjadi sasarannya, karena sifatnya yang audio visual, yaitu gambar dan suara yang hidup. Dengan gambar dan suara, film mampu bercerita banyak dalam waktu singkat. Ketika menonton film penonton seakan-akan dapat menembus ruang dan waktu yang dapat menceritakan kehidupan dan bahkan dapat mempengaruhi audiens, termasuk film fantasi tak terlalu berbeda dengan jenis film yang lain. Yang paling membedakan film fantasi dengan film lain adalah setting atau latar belakang serta karakter tokoh unik, yang tidak ada di dunia nyata. Setting waktu film fantasi biasanya masa lampau atau masa depan, tapi ada juga yang bersetting masa sekarang.

Seiring dengan perkembangan dunia fashion, tentunya menjadi tantangan tersendiri bagi penulis untuk mencipta desain busana pesta yang lebih bervariasi, sehingga dapat menipu sebuah pandangan yang terkesan lebih elegan dan anggun. Sebuah busana pesta malam adalah busana yang dikenakan pada kesempatan malam hari dengan Pemilihan bahan berstekstur lebih lembut dan halus, mode busana kelihatan lebih mewah dan berkesan glamour. Warna yang digunakan lebih mencolok, baik mode ataupun hiasannya lebih mewah. Penampilan busana pesta perlu mengikuti *trend* masa kini, karena dengan memperhatikan dan mengikuti *trend* masa kini dapat membuat orang yang mengenakannya lebih percaya diri.

Pada pergelaran Proyek Akhir ini mengambil tema *Dimantion* diambil dari kata *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 *Dimantion* mengacu pada tren *fashion* 2017 /2018 yaitu *greyzone* sebagai visualisasi dalam sebuah masa dimana manusia kehilangan kemampuan untuk membedakan benar dan salah.

Penulis ingin menciptakan sebuah desain busana pesta malam yang memunculkan gaya asimetris. Menciptakan desain tidak lepas dari pengambilan sumber ide. Sumber ide dapat diambil dari pakaian daerah, benda alam, peristiwa sejarah, serta pekerjaan. Pengambilan sumber ide dalam membuat desain busana tidak mengambil seluruh bagian sumber yang diinginkan, melainkan mengambil sebagian yang dirasa unik dan menonjol dari sumber ide tersebut. Sumber ide yang akan dijadikan meliputi ciri khusus, warna, bentuk/ siluet maupun tekstur dalam pembuatan baju tidak lepas dari pedoman *trend* 2017 yaitu *Grey Zone*. Penulis mengambil sumber ide Bantha yaitu merupakan salah satu tokoh film fiksi ilmiah. Bantha adalah spesies mamalia berbulu yang hidup di padang pasir planet Tatooine, tetapi dibesarkan di banyak dunia di seluruh galaksi. Hewan-hewan ternak sosial digunakan sebagai hewan pak setia dengan *Raiders Tusken*. Spesies memiliki sepasang spiral tanduk yang tumbuh dari tengkorak mereka. Penerapan sumber ide Bantha diambil dari kedua tanduk Bantha yang beruas yang diterapkan pada kedua sisi lengan busana, sedangkan penggambaran sifat pekerja keras pada Bantha diterapkan rompi yang dibuat tegap.

Busana pesta malam ini cocok digunakan untuk wanita usia dewasa kisaran 20 –30 tahun. Digunakan oleh wanita usia dewasa karena wanita seumurannya tersebut telah mempertimbangkan penampilan dan memiliki kepribadian tetap. Warna yang saya gunakan untuk desain busana pesta malam ini adalah perpaduan warna gelap dan terang yang berkilau. Pembuatan busana pesta malam menggunakan jahitan halus dengan teknik *Patern magic* pada lengan dengan

perhitungan tingkat tinggi dan dikerjakan menggunakan tangan untuk menghasilkan jahitan yang berkualitas.

Terciptanya busana pesta malam ini maka diharapkan pembaca dapat mengetahui bagaimana menciptakan sebuah busana pesta dengan sumber ide tertentu yang mengacu pada trend yang sedang berkembang ini, dan tugas akhir/proyek akhir yang akan diselenggarakan.

B. Batasan Istilah

1. Busana Pesta Malam

Busana yang dipakai pada malam hari yang bersifat resmi dan dari bahan istimewa. Busana pesta malam ini dikenakan wanita dewasa yang berusia antara 20 -30 tahun. Busana pesta dibuat dari bahan yang berkualitas tinggi, bagus dan hiasan yang menarik sehingga terlihat istimewa, kelihatan mewah atau berkesan *glamour*. Warna yang digunakan lebih mencolok, baik *mode* ataupun hiasannya lebih mewah.

2. Sumber Ide Bantha

Sumber ide adalah segala sesuatu yang dapat menimbulkan ide seseorang untuk menciptakan ide desain busana baru.

Bantha memiliki bentuk tanduk yang beruas dan tubuh yang berbulu lebat. Dalam pergelaran busana pesta malam sumber ide ini diimplementasikan pada bagian busana dengan mengambil bentuk dan ruas dari tanduk Bantha.

3. Starwars

Starwars adalah seri fiksi ilmiah, opera antariksa Amerika Serikat. Waralaba ini menggambarkan sebuah galaksi yang sangat, sangat jauh pada masa yang sangat lampau, Dunia fiksi tersebut juga memiliki beragam tema, termasuk tema-tema yang dipengaruhi oleh bidang filsafat dan agama. Cerita tentang Starwars ini berlokasi di luar angkasa dan menggunakan motif-motif cerita arketip yang biasa dijumpai baik dalam cerita fiksi ilmiah (science fiction) maupun mitologi klasik. Starwars adalah sebuah contoh bagus "opera antariksa" dan merupakan sebuah *sub-genre* fiksi ilmiah ([Star Wars: The Clone Wars \(film\)](#)). [Box Office Mojo](#). Diakses tanggal June 21, 2012)

4. 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 dengan tema *Dimantion*.

Dimantion merupakan 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 batasan istilah yang telah dikemukakan diatas maka yang dimaksud dengan busana pesta malam dengan sumber ide Bantha adalah busana pesta malam yang dikenakan pada malam hari pada usia 20-30 tahun dengan menggunakan sumber ide Bantha yang disusun sesuai dengan tema *Dimantion*.

C. Rumusan Penciptaan

1. Bagaimana mencipta disain busana pesta malam dengan sumber ide Bantha untuk pergelaran busana *dimantion* ?
2. Bagaimana membuat busana pesta malam dengan sumber ide *Bantha* untuk pergelaran busana *dimantion*?
3. Bagaimana menyelenggarakan pergelaran busana *dimantion* dan menampilkan busana pesta malam dengan judul *Beautiful side Bantha*?

D. Tujuan Penciptaan

Adapun tujuan dalam penulisan laporan Proyek Akhir ini antara lain:

1. Dapat menciptakan desain busana pesta malam dengan sumber ide Bantha untuk pergelaran busana *dimantion*
2. Dapat membuat busana pesta malam dengan sumber ide Bantha untuk pergelaran busana *dimantion*
3. Dapat menyelenggarakan pergelaran busana *dimantion* dan menampilkan busana pesta malam dengan sumber ide Bantha

E. Manfaat Penciptaan

Manfaat yang diharapkan yaitu:

1. Bagi Mahasiswa
 - a. Bisa menambah wawasan, ilmu, kreativitas dan ide-ide dalam bidang busana
 - b. Mengetahui cara dan proses pembuatan busana pesta dengan memanfaatkan Bantha sebagai sumber ide busananya
 - c. Dapat membuktikan jika bantha dapat dijadikan sebagai sumber ide dalam pembuatan busana sehingga menjadi suatu produk yang layak jual dan memberi masukan yang luas dalam penciptaan salah satu produk busana.
2. Bagi Program Studi
 - a. Memperkenalkan pada masyarakat adanya program studi Teknik Busana, Fakultas Teknik, Universitas Negeri Yogyakarta
 - b. Mensosialisasikan hasil karya cipta mahasiswa program studi teknik busana, Fakultas Teknik Universitas Negeri Yogyakarta kepada masyarakat dan industri
 - c. Melahirkan *designer-designer* baru sehingga mampu bersaing dengan pasar global
3. Bagi Masyarakat
 - a. Memberikan informasi tentang pemanfaatan Bantha yang bisa dimanfaatkan untuk dasar ide pembuatan suatu produk yang bermanfaat di bidang busana

- b. Dapat menggali minat masyarakat untuk lebih kreatif dalam penciptaan produk dengan mengambil ide dari bantha khususnya dalam bidang busana.
- c. Mengetahui hasil karya cipta busana mahasiswa program studi pendidikan teknik busana, Fakultas Teknik, Universitas Negeri Yogyakarta.

BAB II

DASAR PENCIPTAAN KARYA

A. Tema Penciptan Dimantion

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 pergelaran 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.

Pengertian diatas dapat disimpulkan bahwa *Dimantion* adalah suatu karya penciptaan busana yang diwujudkan dalam busana pesta malam yang di desain sesuai dengan perkembangan trend 2017/2018 yang mengusung konsep kebingungan manusia dalam memahami informasi yang sering kali bersifat manipulatif sehingga zona *Grey Zone* ini dapat diminimalisir untuk mengarah kepada kebenaran

B. Trend

Dalam menciptakan sebuah desain busana tidak lepas dari pengaruh *trend* yang sedang atau akan terjadi. Hal ini akan membuat busana yang diciptakan

menjadi lebih baik menarik dan mengikuti perkembangan jaman sehingga dapat menarik perhatian masyarakat untuk mengenakan sebuah karya busana.

Menurut Prapti Kharomah dan Sicilia Sawitri (1986) *trend* adalah suatu aliran dalam dunia mode yang mengalami perubahan setiap setahun.

Sedangkan menurut Sri Widarwati (2000). *Trend mode* adalah kecenderungan akan suatu gaya busana tertentu. Dalam kehidupan *fashion* ditandai dengan perubahan perubahan yang terjadi dalam kurun waktu tertentu. Perubahan mendasar pada *mode* merupakan bagian yang penting dan menyatu dengan masyarakat. Oleh Karena itu selain apa yang sudah disebut diatas, kehidupan *fashion* juga dipengaruhi oleh keadaan dan kondisi ekonomi, social dan peran.

Berdasarkan *trend fashion 2017/2018*, *trend mode 2017/ 2018* dibagi menjadi 4 besar yang menjadi inspirasi trend saat ini adalah

1. *Archean*

Diilhami oleh periode awal terjadinya fotosintesa di bumi, *ARCHEAN* mewakili pemikiran mengenai esensi kehidupan pada saat bumi masih berusia muda dan berproses menjadi sebuah dunia yang memiliki kehidupan kompleks dan memungkinkan kecerdasan manusia. Pemikiran mengenai dunia yang jauh dari kompleksitas dan mereduksi kondisi menjadi hal hal yang substansial semata namun memperlihatkan kelahiran dan kemurnian dari kehidupan kehidupan baru yang masih memiliki banyak perkembangan dan harapan. Hal ini dipicu oleh kondisi dunia yang sudah menjadi terlalu kompleks, penuh dengan masalah yang menghilangkan ketentraman dan kekacauan yang membawa terror serta kerusakan

Merepresentasikan bentuk bentuk dan sistem yang mengingatkan pada sistem yang mengingatkan pada material alamiah dan mentah dari segala lapisan bumi, bebatuan, kayu, mineral, berdampingan dengan bentuk bentuk dan warna organisme sederhana namun berdaya hidup kuat seperti lumut, jamur, dan bakteri

Adapun beberapa sub trend dari archean adalah :

a. Tectonic

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

b. Primegenial

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

c. Residum

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

2. Vigilant

Dengan keramaian arus inovasi, dimana dengan kemajuan teknologi dan local ingenuity manusia dapat menciptakan kualitas hidup lebih baik bagi masyarakat yang hidup dibawah garis kemiskinan juga sebaliknya bagi Negara maju sebagai wujud kewaspadaan.

Tema vigilant merupakan paduan yang selaras antara kerinduan pada masa lalu dan tuntutan masa kini. Kemewahan digital. Adapun sub trend vigilant:

a. Numericraft

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

b. Affix

Keistimewaan dalam thema Affix ini terletak pada keunikan yang bervariasi dalam tehnik pasang dan sambung untuk menggabungkan material yang berbeda. Permainan olah bahan juga akan memperkaya penampilannya, meskipun tampil komposisi warna natural yang ringan

c. Substansial

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

3. *Cryptic*

Diilhami bioengineering yang sifatnya lebih *hybrid* dengan aplikasi yang lebih fungsional. Merepresentasikan gaya hidup, dinamis dan mampu mencari solusi dengan metode yang cerdas. Sistematis serta kreatif dalam tema *CRYPTIC* ditampilkan bentuk dan warna yang mengingatkan kita pada sosok makhluk aneh dalam film fiksi ilmiah.

Adapun sub trend dari *cryptic*:

a. *Responsive*

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

b. *Iridescent*

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

c. *Critter*

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



Gambar 1. Palet Warna Cryptic

4. *Digitarian*

Diilhami oleh *generation-generation* yang tidak pernah mengenal dunia tanpa internet dan memiliki dunia tanpa internet dan memiliki kehidupan parallel antara virtual,real dan memiliki interaksi menarik dengan generasi pendahulunya,tema *digitarian* mempresentasikan campuran gaya estesis dan beberapa generasi pendahulunya. Tema digitarian merepresentasikan campuran gaya estesis dan generasi bagaikan bertualang menembus waktu gaya yang satu ke gaya yang lain:

a. *Post dinamic*

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

b. *Prodigy*

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

c. *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 emngulang bentuk.

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).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 desain yang baru.

2. Penggolongan Sumber Ide

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

- 1). Sumber ide dari penduduk dunia, atau pakaian daerah-daerah di Indonesia.
 - 2). Sumber ide dari benda-benda alam, seperti bentuk dan warna dari bentuk tumbuh-tumbuhan, binatang, gelombang laut, bentuk awan dan bentuk-bentuk geometris.
 - 3). Sumber ide dari peristiwa-peristiwa nasional, maupun internasional. Misalnya pakaian olahraga dari peristiwa *PON*, *SEA Game*, *Olympic Game*, dan dari upacara-upacara peringatan hari-hari tertentu.
- Menurut Chodiyah dan Wisri A. Mamdy (1982), 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.

Berdasarkan penggolongan diatas sumber ide tidak harus diambil secara

keseluruhan akan tetapi dapat diambil bagian bagian tertentu yang menjadi ciri khas dari sumber ide tersebut.

3. Pengembangan Sumber Ide

Pengolahan bentuk sumber ide dapat dilakukan dalam bentuk teknik seperti: pengolahan bentuk dengan teknik distorsi, disformasi, stilisasi, transformasi (Dharsono Sony Kartika, 2004).

a. Distorsi

Merupakan penggambaran bentuk yang menekankan pada pencapaian karakter, dengan cara menyatukan wujud-wujud tertentu pada benda atau obyek yang digambar.

b. Disformasi

Merupakan penggambaran bentuk yang menekankan pada interpretasi karakter, dengan cara mengubah bentuk obyek dengan cara menggambarkan sebagian saja yang dianggap mewakili. Proses disformasi dapat dilakukan dengan cara mengurangi bagian per bagian, dari detail obyek sehingga menghasilkan desain yang semakin sederhana.

c. Stilisasi

Merupakan cara penggambaran untuk mencapai bentuk keindahan dengan cara menggambarkan setiap kontur obyek. Proses stilisasi ini dapat dilakukan dengan menambahkan detail pada setiap perubahan sehingga semakin lama detailnya semakin rumit.

d. Transformasi

Merupakan penggambaran bentuk yang menekankan pada pencapaian karakter dengan memindahkan (*trans*) wujud atau figur dari obyek lain ke obyek yang digambar.

Dari keterangan yang telah disebutkan dapat diambil kesimpulan bahwa dalam pengambilan sumber ide hendaknya tidak ditampilkan atau diaplikasikan pada keseluruhan busana tetapi hanya dibagian – bagian tertentu, terutama yang akan dijadikan pusat perhatian dari busana tersebut. Selain itu dalam pengambilan sumber ide apabila dilakukan perubahan atau pengembangan harus diperhatikan pengembangan sumber ide yang diterapkan sehingga tidak menghilangkan ciri khas dari sumber ide yang diambil.

Berdasarkan penjelasan tersebut, penulis menerapkan teori *distorsi* untuk mengembangkan sumber ide pada penerapan busana pesta malam dengan sumber ide bantha yang di aplikasikan kedalam bentuk tanduk yang diterapkan pada lengan busana

4. Starwars

Starwars adalah seri fiksi ilmiah, opera antariksa Amerika Serikat Waralaba ini menggambarkan sebuah galaksi yang sangat, sangat jauh pada masa yang sangat lampau, Dunia fiksi tersebut juga memiliki beragam tema, termasuk tema-tema yang dipengaruhi oleh bidang filsafat dan agama. Cerita tentang Star Wars ini berlokasi di luar angkasa dan menggunakan motif-motif cerita arketip yang biasa dijumpai baik dalam cerita fiksi ilmiah (science fiction) maupun mitologi klasik. Star Wars adalah sebuah contoh bagus "opera antariksa" dan merupakan sebuah *sub-genre* fiksi ilmiah

Dalam dunia film Star Wars, Jedi adalah para anggota sebuah organisasi biarawan yang kuno dan luhur, yang terkenal karena bakat mereka dalam menggunakan dan menghormati *The Force*. Dengan menggunakan benda-benda hidup di sekitar mereka untuk menggunakan *The Force* dan memainkan pedang cahaya (*lightsabers*) khas mereka, para anggota Organisasi Jedi ini bertempur untuk mempertahankan kedamaian dan keadilan di Galactic Republic selama sekitar 20.000 hingga 25.000 tahun sebelum Perang Yavin. Anggota Orde Jedi sebagian besar terdiri dari para polymaths : Guru, filsuf, ilmuwan, dokter, diplomat dan prajurit, yang

menghargai pengetahuan dan kebijaksanaan atas kebangsaan. Dengan melayani orang lain, Jedi memberikan diri mereka melalui tindakan amal, kewarganegaraan, kesukarelaan, dan perbuatan baik. Senjata tradisional mereka adalah lightsaber, Perangkat yang menghasilkan aliran plasma dikendalikan seperti pisau. Organisasi fiktif telah mengalami gerakan keagamaan baru nonteistik di dunia nyata, Jediisme. ([Star Wars Episode III: Revenge of the Sith \(2005\)](#))

5. Sumber Ide Bantha

Bantha adalah makhluk di alam semesta Star Wars. Bantha adalah hewan berukuran besar, dengan ekor berbulu panjang, yang asli planet Tatooine. Mereka ditemukan di seluruh galaksi di beberapa dunia, dan mudah dijinakkan. Mereka digunakan untuk transportasi, membawa muatan berat, dan sebagai binatang perang (Dana White (2003). George Lucas. *Twenty-First Century Books*)



Gambar 2. Sumber Ide Bantha

(Dana White (2003). George Lucas. *Twenty-First Century Books*)

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). Menurut Chodiyah Wisri A.Mamdy (1982) unsur-unsur desain adalah garis, arah, ukuran, bentuk, nilai gelap terang, warna dan tekstur. “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 trend 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). Menurut Soekarno dan Lanawati Basuki (2004), garis adalah hasil goresan dari satu titik ke titik lain. Sedangkan menurut Hartatiati Sulistio (2005), 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), 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.

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). 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).

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 Widjiningasih (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 busanadaptat 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 busana

dapat 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:

- 1) Mikromini yaitu rok yang panjangnya sampai batas paha dan lebih pendek dari rok mini.
 - 2) Mini yaitu rok yang panjangnya 10-15 cm diatas lutut.
 - 3) Kini (knee) yaitu rok yang panjangnya sampai lutut.
 - 4) Midi yaitu rok yang panjangnya 10-15 cm di bawah lutut kaki.
 - 5) Maksi yaitu rok yang panjangnya di atas pergelangan mata kaki.
 - 6) Longdress yaitu gaun yang panjangnya sampai ke lantai.
- 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.

Berdasarkan pendapat diatas dapat disimpulkan bahwa ukuran sangat berpengaruh pada keseimbangan suatu disain karena ukuran digunakan untuk menentukan panjang atau pendeknya garis untuk memperlihatkan keseimbangan suatu busana.

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 da 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) 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. (Widjningsih1982:6) 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), 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), 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) 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.

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.
- b. Warna Sekunder
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.
- c. Warna Penghubung (*tertier*)
Dua warna sekunder dicampur dalam jumlah yang sama.
- 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
Warna yang dihasilkan oleh pencampuran dua warna tertier. Warna kwarter ada tiga yaitu kwarter hijau, kwarter orange, dan kwarter ungu.

Berdasarkan beberapa pendapat diatas dapat disimpulkan bahwa warna adalah unsur desain yang memegang peran penting, karena dapat membuat sesuatu terkesan lebih indah dan menarik, baik dalam bidang seni, desain, pakaian, hiasan, maupun tata ruang.

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 kasar 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 menampilkan 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 – Prinsip Design

Prinsip-prinsip desain adalah suatu cara untuk menyusun unsur-unsur sehingga tercapai perpaduan yang memberi efek tertentu. Adapun prinsip-prinsip desain yang perlu diketahui adalah :

a) Keselarasan (Keserasian)

“Suatu desain dikatakan serasi apabila perbandingannya 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 Widjningsih (1982 : 10-13) aspek dalam prinsip desain untuk keselarasan/ harmoni ada lima, yaitu :

- a. keselarasan garis dan bentuk,beberapa garis yang dikombinasi 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
- c. Keselarasan dalam tekstur, untuk memperoleh harmoni dalam tekstur, maka tekstur yang halus dikombinasikan dengan yang halus pula, dan yang kasar dengan yang kasar.
- d. Keselarasan dalam ide,suatu contoh harmoni dalam ide adalah penempatan hiasan sulaman bayangan pada selendang yang berbahan sifon.
- e. Keselarasan dalam warna, keserasian warna yang baik akan di dapat bila warna yang di pakai tidak terlalu banyak.

b) Perbandingan

Menurut Widjningsih (1982) proporsi adalah hubungan satu bagian yang lain dalam satu susunan. Jadi proporsi adalah susunan dari unsur unsur desain busana antara bagian yang lai hingga tercapai keselarasan.

Penerapan perbandingan dalam busana, seperti perbandingan bagian atas busana lebih panjang dari bagian bawah dengan perbandingan 2:1, missalnya blus panjang dari pada rok, atau

sebaliknya bagian bawah. Misalnya blus pendek dipadukan dengan rok sepanjang mata kaki.

c) Keseimbangan

Keseimbangan pada suatu desain digunakan untuk memberikan perasaan kesenangan dan kestabilan (Sri Widarwati,1993).

Menurut Widjiningih (1982) keseimbangan akan terwujud apabila penggunaan unsur-unsur desain yaitu garis, bentuk dan warna yang lain dalam suatu desain dapat memberi rasa puas. Pengaruh ini dapat dicapai dengan mengelompokkan bentuk dan warna yang dapat menimbulkan perhatian yang sama pada kiri dan kanan. Menurut Sri Widarwati(1993) ada dua cara untuk memperoleh keseimbangan :

a. Keseimbangan Simetris

Jika unsur bagian kiri dan kanan suatu desain sama jaraknya dari pusat.

b. Keseimbangan Asimetris

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

d) Irama

Pergerakan yang dapat mengakihkan pandangan mata dari suatu bagian kebagian lain. Ada empat macam cara untuk menghasilkan irama dalam desain busana yaitu:

a. Pengulangan

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

b. Radiasi

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

c. Peralihan Ukuran

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

d. Pertentangan

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

e) Pusat Perhatian

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

“Menciptakan pusat perhatian/ aksen pada suatu susunan, ada dua cara yang perlu diketahui, yaitu penggunaan warna, garis, bentuk, dan ukuran yang kontras, serta pemberian hiasan. Pusat perhatian pada busana dapat krah yang indah, ikat pinggang, lipit pantas, pusat perhatian ini hendaknya ditempatkan pada suatu yang baik dari sisi pemakai” Sri Widarwati (1993: 21). Untuk menciptakan pusat perhatian atau aksen pada susunan, ada dua cara yang perlu diketahui, yaitu penggunaan warna, garis, bentuk, dan ukuran yang kontra serta pemberian hiasan

2. Teknik Penyajian Gambar

Menurut Sri Widarwati (1996: 72) dalam menggambar atau membuat sketsa-sketsa untuk mencipta desain busana ada beberapa teknik penyajian. Teknik penyajian gambar merupakan salah satu cara untuk menyajikan

suatu gambar desain se jelas mungkin kepada orang lain agar dapat penyajian gambar desain se jelas mungkin kepada orang lain agar dapat memahami dan mengerti dan mengerti desain busana yang kita buat. Adapun teknik penyajian gambar terdiri dari desain *sketching, production sketching, presentasion drawing, fashion illustration dan three dimention drawing*. Berikut akan dibahas lebih lanjut:

1) *Design Sketching*

Design sketching adalah menggambar sketsa dan menuangkan ide- ide dan menerapkan padakertas 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 beberapa model dan detain l yang bervariasi, dan memilih desain yang disukai Sri Widarwati (1996:72). Dari pendapat diatas dapat disimpulkan *designsketching* adalah suatu desain 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,tidak menggunakan detail-detail yang tidak berguna. Misalnya tangan,kaki dan kepala tidak perlu digambar lengkap.
- b) Dapat dibuat langsung diatas kertas atau menggunakan kertas contoh proporsi tubuh.
- c) Sikap (pose) lebih baik bervariasi, memperlihatkan segi-segi yang menarik dari desain.
- d) Diatas kertas sheet, kita menggambar sesuai detail bagian busana seperti kerah,lengan,saku,hiasan dan lain-lain.
- e) Pengembangan gambar dikerjakan diatas kertas *sheet* yang sama, mungkin ada perubahan siluet atau variasi pada detail-detail.
- f) Jangan menghapus apabila timbul ide baru, tinggalkan saja dan mulailah dengan model yang baru. Jadi dalam kertas sheet ini ada beberapa model dan detail-detail yang bervariasi.
- g) Memilih *design* yang disukai, mengawali dengan menggambar sketsa dari desain hingga variasi garis leher, model lengan, kerah dan model roknya yang akhirnya kita dapat menentukan desain mana yang kita pilih.

2) *Production Sketching*

Production sketching adalah suatu sketsa yang akan digunakan untuk produksi untuk suatu desain 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.

Hal yang di perhatikan dalam *production sketching*:

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

- e) Apabila ada detail yang rumit harus digambar tersendiri.
- f) Harus disertai dengan keterangan tentang design yang tidak dapat dijelaskan dengan gambar atau perlu suatu *productionsheet*

Production sketching dimaksudkan untuk membantu para pembuat pola dalam menjalankan tugasnya. Jadi seorang pembuat pola harus bisa membaca sketsa dan menganalisa dari sketsa desain yang ada. Suatu *production sheet* yang akan dipakai pada suatu industri, menguraikan dengan jelas segala keperluan untuk pembuatan pakaian. Antara lain tentang bahan, trimming, contoh warna, *lining*, *interlining* dan lain-lain.

3) Presentation Drawing

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

- a) Membuat sketsa *design* dengan teliti pada kertas.
- b) Membuat sheet bagian belakang (*backview*). Digambarkan diatas proporsi tubuh atau digambar sebagian (*flat*).
- c) Beri sedikit keterangan tentang detail pakaian.
- d) Menempelkan contoh bahan pada sheet, jangan terlalu besar cukup 2 ½ cm x 2 ½ cm.

4) Fashion Illustration

Fashion illustration adalah suatu sajian gambar *fashion* yang dimaksudkan untuk tujuan promosi suatu desain menggunakan proporsi tubuh 9 kali atau 10 kali tinggi kepala, kaki dibuat lebih panjang Sri Widarwati (1996 :78). *Fashion illustration* adalah menggambar desain busana dengan menggunakan proporsi tubuh lebih panjang yaitu 9 kali atau 10 kali tinggi kepala (Arifah A. Riyanto 2003:146).

Menurut Soekarno dan Lanawati Basuki (2004) *design illustration* 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 Porie Muliawan (2003) *desain illustration* adalah desain yang dibuat untuk promosi barang barang busana. Seorang *fashion illustrator* bertugas membuat suatu ilustrasi untuk suatu promosi sesuatu desain dan biasanya bekerja untuk suatu majalah, koran, buku dan lain-lain. Untuk *fashion illustration* menggunakan proporsi tubuh 9 x atau 10 x tinggi kepala. Dalam hal ini kaki dibuat lebih panjang.

5) *Three Dimention Drawing*

Three dimention drawing merupakan suatu sajian gambar yang menampilkan ciptaan desain busana dengan bahan sebenarnya. Dibuat dalam tiga kenampakan atau tiga dimensi(Sri Widarwati, 1996 :76).

Menurut Goet Poespo (2002:21) *three dimention drawing* adalah suatu sajian gambar seolah olah terletak diatas suatu permukaan yang datar

atau dalam tiga dimensi sebagaimana busana tersebut tampak bila sedang dipakai.

Dari pernyataan diatas disimpulkan bahwa bahwa *three dimation drawing* adalah teknik penyajian gambar yang menyerupai busana asli dengan bahan yang sebenarnya dan terlihat secara tiga dimensi. Menurut Sri Widarwati (1993) langkah dalam membuat three dimation drawing yaitu:

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

- h) Memasukkan bahan pada bagian yang terpotong, kemudian lem pada bagian buruk (sebaliknya).
- i) Memasukkan sejumlah kapas agar berkesan timbul dan tampak lebih menarik. Penambahan kapas menyesuaikan bentuk tubuh dan model.
- j) Memberi lapisan kertas yang kuat untuk menutupi dan merapikan sajian gambar pada bagian buruk.

E. Busana Pesta

1. Deskripsi Busana Pesta

a. Pengertian Busana Pesta

Busana pesta adalah busana yang dikenakan pesta, dimana pesta tersebut dibagi menurut waktunya yakni pesta pagi, pesta siang, dan pesta malam (Prapti Karomah dan Sicilia Sawitri, 1998: 10). Menurut Enny Zuhni Khayati (1998 :3) “busana pesta adalah busana yang dikenakan pada kesempatan pesta baik pagi hari, siang hari dan malam hari”. Sedangkan menurut Chodiyah dan Wisri A. Mandy (1982:166) “busana pesta adalah busana yang dikenakan pada kesempatan pesta, biasanya menggunakan bahan yang berkualitas tinggi dengan hiasan dan perlengkapan yang bagus dan lengkap sehingga kelihatan istimewa”.

Menurut Chodiyah dan Wisri A. Mamdy (1982) busana pesta

b. Penggolongan Busana Pesta

1) Waktu Pemakaian

a) Busana Pesta Pagi

Busana pesta pagi adalah busana yang dikenakan pada kesempatan pesta pagi hari. Untuk busana pagi hari, dipilih warna yang lembut yaitu biru, hijau, ungu, warna warna muda dan cerah serta bahan yang digunakan bisa dari 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, $\frac{3}{4}$ atau panjang, rok suai, lingkaran atau $\frac{1}{2}$ lingkaran, 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 yang bersifat resmi atau tidak resmi pada waktu sore hari. Untuk busana pesta sore hari (Enny Zuhni Khayati, 1998:3). Bahan untuk busana pesta sore lebih baik dari busana pesta pagi atau siang, model lebih bervariasi warna bahan lebih menyolok atau lebih gelap dan cenderung hampir sama dengan busana 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 mulai 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 pagi atau busana pesta sore. Menurut Prapti Karomah (1990) busana pesta malam biasanya memilih bahan yang berkualitas lebih halus, lembut jika dibandingkan busana pesta pagi maupun sore hari, bahan yang digunakan seperti chiffon, Organsa, taffeta, satin, belledu, dan bahan bahan yang berkilau, dipilih warna warna yang agak tua seperti hitam, biru tua, coklat tua, merah, dan sebagainya. Pelengkap busana untuk busana pesat malam sesuai dengan model, bahan, dan warna dan tidak berlebihan, menggunakan sepatu bertumit tinggi dari kulit halus atau dari kain, dan perhiasan yang digunakan lebih mewah dari busan pesta pagi maupun pesta sore hari.

Siluet busana pesta berbeda dengan busana sehari hari. Busana pesta umumnya lebih umit dan lebih mewah baik desain busananya maupun pada hiasanya. Menurut Sri Widarwati (1993: 76) busana pesta malam biasanya panjang sampai lantai (*longdrres*), tanpa lengan dan seringkali terbuka pada bagian atas seperti *décolleté*, *strapless*, *atau bustie*, *backless*, dan lain-lain.

2) Sifat

Menurut Enny Zuhni Khayati (1998) Berdasarkan Sifatnya busana pesta malam dibagi menjadi 2 bagian yaitu:

a) Busana Pesta Malam Resmi

Busana Pesta Malam Resmi Adalah busana yang digunakan pada saat resmi, busana masih sederhana, biasanya berlengan, tertutup sehingga kelihatan rapi dan sopan tapi tetap terlihat mewah. Berdasarkan pendapat tersebut bahwa busana pesta malam resmi adalah busana yang dikenakan pada saat acara resmi dengan busana yang rapi dan sopan tapi tetap terlihat mewah.

b) Busana Pesta Malam Gala

Busana Pesta Malam Gala adalah busana yang dipakai pada malam hari untuk kesempatan pesta, dengan ciri- ciri mode terbuka. Glamour, dan mewah, misalnya : *Backless*(punggung terbuka), *busty look* (dada terbuka), *décolleté look* (leher terbuka) dan lain lainnya

3) Usia

Menurut Ariffah A. Riyanto (2003) karakteristik pemakai berdasarkan usia sebagai berikut:

- a) Busana bayi
- b) Busana usia kanak-kanak (balita)
- c) Busana usia anak- anak
- d) Busana usia remaja

- e) Busana usia dewasa
- f) Busana usia masa tua

Khusus pada kesempatan ini penulis membahas tentang busana usia dewasa, usia dewasa berada pada usia 20- 30 tahun. Pada usia dewasa seseorang sudah selayaknya mulai mempunyai kepribadian yang mantap, demikian juga dalam pemilihan busana. Busana yang dipilih dapat disesuaikan dengan kegiatan apa yang kita lakukan. Pemilihan warna untuk orang dewasa akan tergantung pada kepribadian masing masing, tetapi walaupun demikian tetap harus melihat kesempatan apa busana itu dipergunakan.

c. Karakteristi Busana Pesta

1) Model / Siluet

“Siluet busana pesta adalah garis lurus atau(bayangan) suatu busana” (Sicilia Sawitri, 1982: 37) “ siluet adalah garis sisi bayanganluar dari suatu busana atau pakaian yang dapat dikelompokan menjadi garis bayangan luar atau siluet A, I, H, Y, S, O, X, V “ (Arifah A. Riyanto, 2003 : 132). Menurut Sri Ardiati Kamil (1986:69) *silhouette* adalah garis luar dari suatu pakaian . *silhouette* ini biasa ditentukan oleh fashion, *shiloutte*itu antara lain:

a) *Silhouette A*

Mempunyai bentuk kecil dibagian atas dan lebar dibagian bawah (roknya) sehingga menyerupai bentuk A.

b) *Silhouette H*

Garis luarnya membentuk garis yang lurus kebawah sehingga tidak memperlihatkan pinggang si pemakai. Garis luar membentuk *Silhouette* itu menyerupai huruf H.

c) *Silhouette S*

Garis luarnya berbentuk melengkung ke bawah. *Silhouette S* ini justru memperlihatkan bentuk pinggang yang berarti badan atas pas badan sampai pinggang, sedangkan bagian roknya dibuat mengembang, yang dapat terjadi Karena kerut kerut atau dengan bantuan penggunaan *petticoat* sebagai rok dalam.

d) *Silhouette Y*

Garis luarnya merupakan garis lebar pada bahu kemudian mengecil kebawah sehingga menyerupai huruf Y.

Berdasarkan beberapa pendapat diatas dapat disimpulkan bahwa siluet adalah salah satu struktur penting dalam membuat desain busana, karna dapat menentukan kesan pada busana yang dibuat.

2. Tipe Tubuh

Menurut Winarno yang dikutip oleh Sri Widarwati (2000:26) ada 6 (enam) tipe yang dominan mengenai ciri-ciri/sifat-sifat wanita. Dari pakaian sehari hari yang dikenakan, orang kemudian dapat memperkirakan sifat seseorang, biasanya mereka menginginkan supaya bisa dikenali ciri-cirinya melalui dandanannya.

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

a. Tipe Romantis

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

b. Tipe Sportif

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

c. Tipe Feminin Aktif

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

d. Tipe Emansipasi

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

e. Tipe *Elegant*

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

f. Tipe *dramatic*

Tipe *dramatic* biasanya mempunyai perangai atau sifat yang terbuka. Mereka pada umumnya kuat, menonjol, dan agresif. Cara berpikir dan mempunyai kepercayaan diri sendiri. Umumnya berawakan tinggi dengan tulang tulang yang besar, tegap, rambut lurus dan licin, tekstur bahan sebaiknya berat tebal dan bermotif besar dan menggebu.

Dari keenam tipe diatas perancang membuat busana pesta malam dengan menyesuaikan kepribadian pemakai dengan tipe *dramatic* yang menunjukkan jenis busana yang tebal, dan menggebu.

3. Bahan Busana

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

Menurut Arifah A. Riyanto (2003) bahan yang dgunakan untuk busana pesta antara lain: crepe, sufon, organsa, taffeta, beledu, lame, sytera, 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 digunakanseperti 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.

4. Pola Busana

Menurut Widjiningsih (1994) pola busana terdiri dari beberapa bagian, yaitu pola badan (blus), lengan, kerah, rok, kulot, dan celana yang masih bisa diubah sesuai model yang dikehendaki. Sebelum membuat pola, terlebih dahulu dilakukan pengambilan ukuran terhadap tubuh model.

Dalam membuat pola, harus memulai beberapa tahapan, yaitu:

a. Pengambilan Pola

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

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

- 1) Lingkar Leher : dikur sekeliling leher
- 2) Lingkar Badan : diukur sekeliling badan melalui ketiak
- 3) Lingkar Pinggang : dikur sekeliling pinggang ditambah 1 cm
- 4) Panjang Punggung : dikur dari tulang tengkuk sampai pinggang
- 5) Lebar Muka : dikur dari batas ketiak sampai batas ketiak
- 6) Tinggi Panggul : dikur dari pinggang sampai dibawah panggul terbesar
- 7) Panjang muka : diukur dari lengkung ditengah muka ke bawah sampai batas pinggang

b. Metode atau Sistem Pembuatan Pola Busana

Dalam pembuatan busana dikenal dua cara pembuatan pola yaitu secara draping dan secara konstruksi

(Widjiningsih , 1994 : 3) berikut akan dibahas lebih lanjut :

1) *Drapping*

Drapping adalah cara membuat pola atau busana dengan meletakkan kertas pola sedemikian rupa diatas badan seseorang yang akan dibuatkan busananya mulai dari tangan muka menuju ke sisi dengan bantuan jarum pentul (Widjiningih, 1990 : 1).

Drapping adalah pembuatan pola atau busana langsung pada badan atau paspop dengan menggunakan kertas tela atau kain coba (Sicilia Sawitri, (1994 : 19).

Berdasarkan pengertian diatas yang dimaksud dengan drapping adalah membuat pola ataupun busana dengan kain atau kertas tela yang dilekatkan badan maupun boneka.

2) *Pattern Magic*

Pattern magic merupakan teknik pembuatan pola yang berbeda dengan teknik konvensional lainnya, teknik ini sangat unik karena pola dalam pembuatan busana dibuat secara 3D. teknik *pattern magic* merupakan metode yang menyenangkan dan kreatif dalam pembuatan sebuah karya busana. Teknik ini dipelopori oleh desainer adibusana asal jepang, shingo sato. *Pattern magic* ini mengeksplorasi bentuk bentuk baru dari desainer pakaian, sehingga struktur 3 dimensi dari 2 permukaan dimensi. Teknik *pattern magic* merupakan penggabungan antara origami, couture draping, desain pola datar dan konstruksi sempurna. (*Pattern Magic*, By Tomoko Nakamichi, Published September 2010)

Berdasarkan pendapat diatas maka dapat disimpulkan bahwa *Pattern magic* merupakan teknik manipulasi kain atau pembentukan volume busana dengan teknik pemotongan, penyesuaian ukuran, dan penyesuaian volume untuk menciptakan pola berbentuk 3D.

3) Pola Konstruksi

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

Menurut Widjiningih (1994:4), kekurangan dari pola konstruksi adalah:

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

Kelebihan dari pola konstruksi:

- a) Bentuk pola sesuai dengan bentuk badan seseorang
- b) Besar kecilnya lipit bentuk lebih, sesuai dengan besar kecilnya bentuk badan si pemakai.

Menurut MH. Wancik (2000) dari pola konstruksi berkembanglah macam macam sistem, yaitu sistem J.H.C Meyneke, sistem charmant, sistem So-En, sistem dress making

dan sistem praktis. Teknik pembuatan busana pesta mala mini menggunakan pola konstruksi dengan pola dasar sistem so'en dan dengan menggunakan pola sistem drapping.

5. Teknologi Busana

Teknologi 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 penyelesaian sebagian besar diselesaikan dengan tangan seperti pengeliman, serta penyelesaian rompok, sehingga memakan waktu yang relatif lama serta penyelesaian rompok, sehingga memakan waktu yang relative lama serta membutuhkan ketelitian. Di dalam pembuatan busana, teknik yang digunakan adalah:

a. Teknologi Penyambungan atau Kampuh

Kampuh adalah kelebihan jahitan atau tambahan jahitan untuk menggabungkan dua bagian dari busana yang dijahit (Nannie Asri Yulianti. 1993 : 4). Kampuh ada 2 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 gunting *zig zag*, kampuh buka yang

diselesaikan dengan tusuk balut, kampuh buka yang diselesaikan dengan tusuk festoon”Nanie Asri Yulianti, (1993)

2) Kampuh Tutup

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

a) Kampuh Balik

Kampuh balik ini biasanya dipakai untuk menyelesaikan pakaian anak, pakaian dalam wanita, pakaian wanita dewasa yang dibuat dengan bahan tembus terang, serta lenan rumah tangga.

b) Kampuh Pipih

Kampuh pipih biasanya digunakan untuk bayi dan pria

c) Kampuh Perancis

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

d) Kampuh Sarung

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

yang digunakan adalah kampuh buka yang penyelesaian tirasnya dengan cara di rompok.

Berdasarkan uraian diatas kampuh adalah kelebihan jahitan untuk menghubungkan kain yang satu dengan yang lainnya. Dalam pembuatan busana pesta mala mini menggunakan penyambungan kampuh dengan teknik kampuh buka yang diselesaikan dengan cara dijahit kecil

b. Teknologi Interfacing

Interfacing adalah bahan yang dipergunakan untuk memberikan bentuk pada busana agar busana Nampak rapi (Sicilia Sawitri,1997:21) . Bagian yang perlu di beri interfacing adalah bagian kerah, lapel kerah, punggung dan lidah tengah muka. *Interfacing* ada dua jenis yaitu *interfacing* dengan pelekat dan tanpa perekat.Pada pembuatan busana pesta malam ini, *interfacing* yang digunakan adalah *interfacing* dengan perekat yang direkatkan pada bagian kerah dan pada bagian rompi.

c. Teknologi Facing

Facing sebagai penyelesaian bagian kerah, lapisan lidah pada bagian muka dan sebagai hiasan jika menggunakan warna lain(kombinasi warna) dari busananya (Nannie Asri Yulianti, 1993).

Sedangkan menurut Sicilia 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:

- 1) Sewarna dengan bahan pokok
- 2) Berbeda warna dengan bahan busana, perlu diingat kombinasi warna harus sesuai dengan busananya.

d. Teknologi *Lining*

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

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

e. Teknologi Pengepresan

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

“Untuk mendapatkan hasil yang sempurna pada busana harus dilakukan pengepresan berulang ulang. Cara pengepresan disini adalah dengan penyetrikan. Alat alat yang digunakan untuk melakukan pengepresan antara lain: papan pres, papan lengan, bantalan tailor, kain pengepres”(Sicilia Sawitri, 1997 : 70-72).

Langkah langkah pengepresan yaitu sebagai berikut :

- 1) Sebelum menyetrika perhatikan dulu jenis kain apakah tahan panas atau tidak.
- 2) Pada saat menyetrika,sebaiknya dilapisi dengan kain katun atau kertas agar tidak mengkilap atau meninggalkan bekas(belang). Untuk hasil yang lebih baik, basahilah dengan air bagian yang akan di setrika.
- 3) Pada saat menyetrika bagian yang cembung ,masukkan
- 4) Bantalan kayu dibawahnya agar bagian tersebut menjadi licin menurut bentuknya. Untuk bagian yang cekung, gunakan ujung bagian setrika untuk mengepres.

Pengepresan sangat berpengaruh terhadap penampilan busana. Terlihat lebih rapi dan baik jatuhnya. Dalam pembuatan busana muslim untuk pesta malam, teknologi pengepresan dilakukan setelah bahan dipotong yaitu pada saat penempelan kain pelapis sebagai *interfacing* pada bagian kerah,dan serip tengah muka, dan under pressing pada saat proses penjahitan serta final pressing setelah proses penjahitan selesai.

6. Hiasan Busana

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

Jadi dapat disimpulkan bahwa hiasan busana adalah suatu disain yang dibuat untuk memperindah busana agar busana tersebut mempunyai nilai keindahan yang lebih tinggi.

Dalam menciptakan disain hiasan yang baik haruslah memperhatikan beberapa hal berikut (Widjningsih, 1982) antara lain:

1. Penggunaan hiasan tidak berlebihan, karena akan menutupi keindahan dari busana itu sendiri dan hendaknya disesuaikan dengan kesempatan si pemakai.
2. Letak hiasan harus disesuaikan dengan bentuk. Terutama jika bentuk tubuh pemakai kurang proporsional, maka ketepatan pemakaian hiasan busana perlu diperhatikan guna menutupi bagian yang kurang baik dan menonjolkan bagian yang baik. Latar belakang dapat memberikan efek kesederhanaan terhadap hiasan tersebut.
3. Pola hiasan harus disesuaikan dengan bendanya
4. Hiasan harus disesuaikan dengan disain strukturnya dan sesuai dengan pemeliharaannya

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 bordir.
- 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 gesper.

- d. Hiasan dari kayu berupa kancing, manik-manik dan lain-lain.
- e. Hiasan dari plastik berupa gesper, kancing, ritsleting, dan lain-lain.
- f. Hiasan dari bahan istimewa: gim, ribbing, breading.
- g. Hiasan pada 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.
- i. Hiasan dari tali

simpul adalah salah satu produk kerajinan yang berasal dari keahlian merangkai tali. Makrame berarti kerajinan simpul tali, dimana dengan keahlian menyimpul tali baik dua buah tali, empat buah tali, dan sebagainya sehingga menghasilkan sebuah karya kerajinan yang selain berfungsi sebagai benda pakai juga mempunyai seni yang menarik. Berikut ini adalah beberapa simpul dan ikatan yang sering digunakan:

a) Simpul Alpine Butterfly Loop

Simpul ini umumnya dianggap sebagai salah satu simpul yang paling kuat, aman dan mudah terikat. Dapat terikat di tengah sebuah tali bila Anda tidak memiliki tambatan akhir. Dapat diambil dalam dua atau tiga arah tanpa *distorting*, dan dapat digunakan untuk memperkuat tali yang rusak dengan mengisolasi area yang rusak. Hal ini membuat *Alpine Butterfly* sangat fleksibel. Dan perlu kita ketahui, jika Anda ikatkan *Alpine Butterfly* di ujung tali, Anda dapat mengikat sebuah *stopper knot* bebas ke ujung tali untuk keamanan.

b) Simpul Back Splice

Simpul ini digunakan untuk memperkuat tali. Menghindari agar ujung tali tidak berjumbai.

c) Simpul Barrel Hitch

Simpul ini digunakan untuk mengangkat benda berupa tong, ember, dll. Dimana tong tersebut memiliki tempat pengikat di lehernya.

d) Simpul Bowline (Simpul Tiang)

Simpul *Bowline* atau simpul tiang telah digunakan di seluruh dunia dalam satu bentuk atau lainnya. Simpul ini digunakan untuk menambatkan sesuatu pada tiang. Jenis simpul ini mudah berubah dan mudah untuk membukanya ketika tidak ada beban (terutama di beberapa tali sintetis), apabila salah membuatnya dapat membahayakan. Dalam membuat simpul ini, penting untuk membuat simpul kancingan di ujung bebas untuk menjaga kemungkinan simpul ini terbuka

e) Simpul Cleat Hitch

Simpul ini biasanya digunakan untuk menambatkan tali bendera ke tiang pada saat upacara. Jadi, cukup simpel dan terlihat rapi.

f) Simpul Clove Hitch (Simpul Pangkal)

Simpul ini di Indoneisa dikenal dengan simpul pangkal. Simpul ini merupakan simpul yang mudah untuk mengikat sesuatu, dan merupakan salah satu simpul yang paling sering digunakan terutama sebagai jangkar, pembuatan tenda, pembuatan pionering dan simpul di *belay-up*. Yang perlu diingat jangan membuat simpul dua atau lebih ke satu *Carabiner*. Cara yang benar untuk klip pada simpul adalah dengan beban tali terdekat dari belakang *Carabiner*.

g) Simpul Coiling Unattached Rope

Simpul ini digunakan untuk merapikan tali agar tidak kusut dan kemudian kita simpan. Tali yang kita simpan dengan simpul ini akan tertata rapi dan tidak kusut (semrawut).

h) Simpul Constrictor

Simpul ini digunakan untuk mengikat leher karung, kantong dan sebagai penjepit selang sementara. Dari simpulnya yang mudah dan kuat membuat pekerjaan menjadi cepat dan ringan.

i) Ikatan Diagonal (Cross) Lashing (Ikatan Silang)

Di Indonesia dikenal dengan istilah ikatan silang. Kegunaan dari ikatan ini adalah untuk menautkan dua buah tongkat atau kayu yang psosisinya bersilangan.

j) Simpul Figure 8 (Simpul Delapan)

Simpul ini menggambarkan angka delapan dan merupakan simpul yang sangat berguna, mudah untuk membuat dan mudah untuk membuka setelah mengeratkan tali pada saat mengikat dengan kencang. Anda bisa membuat simpul ini mulai dari ujung sampai dengan ditengah tali, tetapi kalau di ujung sebaiknya Anda membuat simpul kancingan untuk akhirnya sehingga dia tak bisa membuka diri. Simpul *Fisherman* atau *Double Overhand* cocok sebagai simpul kancingan. (<https://rejekinomplok.net/simpul-dan-ikatan-tali-temali-dalam-pramuka/>)

Pada pembuatan busana pesta malam dengan sumber ide bantha ini hiasan yang digunakan adalah hiasan dengan menggunakan simpul Figure 8 yang terletak pada bagian sisi rompi dan bagian muka rompi yang berfungsi sebagai kancing pada busana.

F. Pergelaran Busana

1. Pengertian Gelar Busana

Menurut Arifah A Riyanto Gelar busana adalah kegiatan yang dilakukan oleh para desainer atau pengusaha untuk mempromosikan atau menunjukkan hasil produksi kepada masyarakat. Menurut Sri widarwati pagelaran busana adalah pameran mode busana, yang asalnya adalah ingin memamerkan ide-ide asli rancangan para perancang busana.

Berdasarkan pendapat di atas dapat disimpulkan, bahwa pagelaran busana adalah kegiatan yang dilakukan untuk mempromosikan atau menunjukkan karya perancang mode busana kepada masyarakat.

2. Tujuan Penyelenggaraan Gelar 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 ada tiga tujuan dalam peragaan busana yaitu :

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

Menurut Harpini kadarsan tujuan pergelaran busana yaitu selain sebagai promosi, juga dapat menarik kunjungan masyarakat ramai sehingga 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 dibentuk, 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 akan keterikatan untuk menjalankan tugasnya dalam kepanitiaan sampai selesai.
- c. Anggota panitia dilatih bekerja sama 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 koordinator bukan kepalanya dan ketua mengkoordinasi anggotanya.
- e. Ketua panitia yang dipilih mempunyai jiwa kepemimpinan yang cukup tinggi untuk menyelenggarakan kerja sama diantara anggota-anggotanya.
- f. Memberitahukan jadwal dan acara pembahasan sebelum pelaksanaan tugas kepada anggotanya.
- g. Memberi bantuan dan dukungan pada anggota yang diberikan oleh pimpinan yang akan mengatur pelaksanaan keputusan yang telah dibuat panitia.
- h. Mempuk hubungan yang baik antara anggota dalam suatu kepemimpinan.

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

- a. Ketua panitia yaitu orang yang bertanggung jawab terhadap keseluruhan penyelenggaraan gelar busana.
- b. Wakil ketua panitia yaitu orang yang membantu ketua dari penyelenggaraan busana.
- c. Sekretaris 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 dalam penyelenggaraan gelar busana.
- e. *Announcer* yaitu orang yang bertanggung jawab atas gelar busana, biasanya menerangkan sebagai *Master of Ceremony (MC)*.
- f. Penanggung jawab peragawati dan ruang rias yaitu orang yang mengurus segala hal yang berhubungan dengan peragawati.
- g. Penanggung jawab ruangan yaitu orang yang mengurus segala hal. Keperluan teknis penyelenggaraan gelar busana seperti *lighting, sound system*, dokumentasi dan lain-lain.

4. Tahapan Gelar Busana

Penyelenggaraan pertunjukan busana membutuhkan biaya yang tidak sedikit. Maka, biasanya penyelenggara menggunakan program sponsor. Untuk menyelenggarakan pertunjukan busana, ada beberapa hal yang harus diperhatikan antara lain (Harpini Kadarsan, dkk, 1979) :

a. Tempat Peragaan

Untuk peragaan busana pilihlah tempat yang sesuai dengan tema acara. Selain itu pertimbangkan juga beberapa jumlah pengunjung, jenis pakaian yang akan dipertunjukkan, serta sarana dan prasarana yang disediakan oleh tempat tersebut.

b. Peragawati

Agar peragaan busana terlihat sukses, berhasil dan berjalan dengan baik, maka diperlukan peragawati yang bertubuh indah dan 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 menggunakan *multy speaker system* yaitu menempatkan banyak *loudspeaker* di setiap sudut ruangan, dan semuanya dinyalakan dengan mengeluarkan suara yang tidak terlalu kuat.

d. *Lighting*

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

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

Warna atau tata lampu dalam pertunjukan adalah warna warna primer seperti merah, hijau, dan biru dimana warna tersebut akan ditindih dan

menghasilkan warna putih, selain memberikan kesan bersih putih dan modern internasional stage dengan warna putih bersih, selain memberikan kesan bersih juga para penonton dapat melihat detail detail lebih jelas.

Berdasarkan pengertian diatas dapat disimpulkan bahwa lighting atau tata cahaya dalam sebuah pertunjukan sangat penting agar dapat membangun atmosfer para pelaku seni atau pertunjukan yang sedang melakukan pentas diatas panggung.

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. Sesuai dengan tema gelar busana 2017 yaitu "*Dimantion*". *Dimantion* merupakan kepanjangan dari *Disoriented of Human Perception* memiliki arti kebingungan akan persepsi manusia dalam menanggapi sesuatu informasi yang seringkali bersifat manipulatif, informasi manipulasi ini dipicu oleh pergerakan Net (media sosial). Berita yang muncul memanipulasi rasa dan merubah jalan pikiran manusia dalam waktu sepersekian detik. Manusia menjadi bingung dengan buramnya batas antara

baik dan jahat. Tema Dimantion mengacu pada *trend fashion* 2017/2018 yaitu *Greyzone* sebagai visualisasi dalam sebuah masa dimana manusia kehilangan kemampuan untuk membedakan benar dan salah.

Dalam mendesain busana pesta malam penulis harus mengetahui dan mengkaji *trend*, dimana dalam pembuatan busana pesta malam. Mengacu pada *Trend Forecasting 2017* yaitu *Grey Zone 2017-2018*. Dalam *trend* ini terdapat empat tema yang terdiri dari *Archean, Vigilant, Cryptic, Digitalian*. Tema yang digunakan penulis sebagai acuan pembuatan busana pesta malam adalah *Cryptic* dengan sub tema *critter* dan sumber ide *Bantha*, busana ini tampil dengangaya *dramatic*

Bantha adalah makhluk di alam semesta *Star Wars*. *Bantha* adalah hewan berukuran besar, dengan ekor berbulu panjang, yang asli planet *Tatooine*. Mereka ditemukan di seluruh galaksi di beberapa dunia, dan mudah dijinakkan. Mereka digunakan untuk transportasi, membawa muatan berat, dan sebagai binatang perang.

Pembuatan busana pesta malam ini dengan sumber ide *Bantha* menggunakan konsep pengembangan sumber ide secara *Distorsi* Merupakan penggambaran bentuk yang menekankan pada pencapaian karakter, dengan cara menyangatkan wujud wujud tertentu pada benda atau obyek yang digambar. Kemudian bentuk *Bantha* dituangkan pada busana pesta malam berupa bentuk ruas pada tanduk *Bantha* yang menggunakan teknik *patern magic* pada kedua sisi lengan busana, penambahan rompi pada busana untuk menekankan karakter pekerja keras yang

dimiliki *Bantha*. Rok dibuat dengan bentuk memanjang pada bagian belakang untuk mendapatkan bentuk keindahan dari sumber ide.

Mewujudkan *styledramatic* maka perlu disusun unsur-unsur dan prinsip desain. Perwujudan unsur desain pada busana pesta malam dengan sumber ide *Bantha* melalui pemilihan unsur garis berupa Garis lengkung ditunjukkan pada bentuk rok bawah setengah lingkaran dan bagian atas rompi memberi kesan agung dan indah. Garis horisontal ditunjukkan pada perpotongan antara badan atas dan badan bawah di pinggang memberi kesan tenang. Implementasi unsur warna sesuai tema *Critter*, warna yang diambil adalah warna *taupe grey* dan *gainsboro*, warna tersebut memberi kesan *tenang dan elegan*, unsur tekstur pada busana pesta malam ini yaitu menggunakan tekstur kasar pada kain metalini, implementasi unsur bentuk busana yaitu siluet H, implementasi nilai gelap terang terdapat pada bagian kain busana yaitu kesan terang karena menggunakan warna cerah. Perwujudan prinsip desain pada busana pesta malam dengan sumber ide *Bantha* melalui implementasi keselarasan dan keserasian. Keselarasan yang terlihat dari bentuk rompi bagian atas, bawah dan lengan. Keselarasan pada warna terlihat pada perpaduan antarawarna *gainsboro* dan *taupe grey* yang merupakan perpaduan yang sangat apik, implementasi irama yang terlihat pada busana ini adalah pengulangan bentuk pada bagian lengan yang dibentuk beruas. Teknik pecah pola berundak pada bagian bawah rompi bagian depan dan belakang, kemudian implementasi *center of interest* terdapat pada teknik pecah pola yang terdapat pada bagian rompi busana ini. Busana pesta malam ini ditujukan kepada wanita dewasa berusia 20-30 tahun, karena dengan pada usia tersebut merupakan usia

ketika sangat aktif dalam kegiatan masyarakat, sehingga dengan demikian bagi remaja penampilan merupakan hal penting yang perlu di perhatikan. Pembuatan busana pesta ini merupakan busana *houte couture* yaitu pembuatan busana yang sebagian besar penyelesaian menggunakan tangan.

Membantu menciptakan desain busana perlu adanya *moodboard* yang berisi inspirasi atau ide-ide yang diletakkan pada papan inspirasi, adapun gambar-gambar yang terdapat pada *moodboard* harus sesuai dengan sumber ide yang dipilih, tema pergelaran, tema *trend*, menyusun unsur-unsur dan prinsip desain, penyusunan unsur dan prinsip desain agar dapat melihat wujud dan terciptanya desain yang indah.

B. Konsep Pembuatan Busana

Pembuatan busana pesta malam ini juga akan dikonsep agar busana yang diciptakan sesuai dengan tujuan pembuatan. Konsep dimulai dari menganalisis desain busana dan membuat *Production Sketching*. Setelah itu pengambilan ukuran yang dilakukan sebelum membuat pola. Dalam mengambil ukuran disesuaikan dengan busana yang akan dibuat. Pengambilan ukuran ini harus dilakukan dengan teliti dan pas agar ukuran yang didapatkan sesuai atau pas dengan si pemakai. Lalu pembuatan pola busana pesta malam dengan sumber ide *Bantha* ini disesuaikan dengan desain busana yang akan dibuat. Proses pembuatan pola sangat diutamakan karena pola yang baik dan benar merupakan kunci kesuksesan dari pembuatan busana. Pembuatan pola busana pesta malam ini

menggunakan metode pola konstruksi dengan sistem So En yang terdapat dalam buku Widjningsih tahun 1994. Sistem So En ini menggunakan skala 1:6 dimulai dari pembuatan pola dasar kemudian pecah pola sesuai model busana yang akan dibuat dan perancangan bahan agar mengetahui kebutuhan bahan yang akan digunakan dan agar bahan tidak boros.

Sementara itu pemilihan bahan busana juga dikonsepsi agar sesuai dengan tema *Dimantion*. Bahan pada busana pesta malam ini menggunakan bahan metalini berwarna *taupe grey* dan *gainsboro*, tekstur dan warna bahan busana pesta malam ini dipilih karena menyesuaikan dengan tema *cryptic*, sub tema *Criter* dari *Trend Fashion 2017/2018* yaitu *Greyzone*.

Pembuatan busana pesta malam ini menggunakan teknologi jahit adibusana agar hasil jahitan rapi dan halus. Teknologi penyambungan pada busana pesta malam ini berupa kampuh buka. Kampuh buka yang diselesaikan dengan dirompok. Semua bagian kampuh menggunakan kampuh buka supaya sisi kain tidak terlihat tebal, dan rompoknya digunakan supaya terlihat rapi dan tidak bertiras. Agar permukaan bahan utama tetap terlihat indah maka bahan *interfacing* yang dipilih harus tepat. Lining yang digunakan adalah velvet.

Hiasan dengan tali dan mata itik pada bagian badan depan busana dan teknik pecah pola pada bagian bawah rompi. Pada bagian rok tepatnya pada bagian bawah rok diberikan lis berwarna *gainsboro* mengikuti bentuk rok yaitu bentuk lengkung.

C. Konsep Pergelaran

Pergelaran yang dikonsepsi dengan pelaksanaan indoor memiliki tujuan untuk memperkenalkan hasil karya busana yang telah diciptakan oleh seseorang kepada masyarakat. Dalam menyelenggarakan suatu pertunjukan busana tertentu harus memiliki konsep yang matang sehingga pertunjukan busana akan berjalan dengan baik serta lancar. Konsep dalam pertunjukan ini mengambil tema *Dimantion* yang menampilkan karya busana dari 95 mahasiswa jenjang D3 dan S1. Konsep pertunjukan ini diselenggarakan dalam rangka Tugas Akhir dan Proyek Akhir, bertempat di auditorium Universitas Negeri Yogyakarta pada hari Jumat, 24 Maret 2017 yang bersifat tertutup atau indoor karena disesuaikan dengan konsep panggung menggunakan siluet model dan *double lighting* di awal kemunculan karya busana. Proses dalam awal memulai kegiatan ialah dengan pembentukan panitia hal ini agar semua yang terlibat dalam suatu event pertunjukan mengetahui apa saja yang perlu dilakukan.

Dalam menyelenggarakan pertunjukan dengan tema *Dimantion*, terdapat beberapa hal yang perlu diperhatikan dan dilakukan saat mendekati pertunjukan yaitu berupa: menata kursi penonton sesuai dengan bagian bagian tamu yang akan datang dan diundang dalam acara pertunjukan busana. Membuat panggung untuk memperagakan busana, adapun konsep tata panggung yang menggunakan panggung terbuka berbentuk V. Untuk *style* panggung menggunakan warna putih agar panggung terlihat bersih, rapih dan elegant. Dengan konsep *lighting* yang terdiri dari 6 buah lampu *parlet* yang menyorot atau bersifat *spot*, 2 buah *moving head* yang bergerak ke berbagai arah untuk memberikan efek busana dan 1 buah *follow spot* yaitu cahaya yang mengikuti objek yang dituju. Hal ini yang perlu

diperhatikan oleh koreografer. Koreografer digunakan untuk membuat atau menyusun gerakan model diatas panggung agar terlihat menarik dan rapi. Dalam pertunjukan busana ini disainer diikut sertakan tampil diatas panggung. Koreografer dalam pertunjukan Dimantion telah disiapkan oleh pihak agensi.

Tahap evaluasi yaitu mengevaluasi mulai dari persiapan dan proses pelaksanaannya serta melaporkan pertanggung jawabannya terhadap acara dari mulai persiapan dan pelaksanaan serta melaporkan anggaran yang telah digunakan.

BAB IV

PROSES, HASIL, PEMBAHASAN

A. Proses

1. Proses Penciptaan Disain 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 dapat sesuai dengantujuan dan harapan.

a. Papan Inspirasi atau Moodboard

Dalam mendesain suatu busana, pembuatan *moodboard* sangat membantu untuk mewujudkan sebuah ide yang masih abstrak menjadi konkret. *Moodboard* dimulai dari mencari berbagai sumber informasi berupa potongan-potongan gambar, warna dan jenis benda yang dapat menggambarkan ide yang ingin diwujudkan, dilanjutkan dengan membuat desain model busana beserta pelengkapannya, hingga merealisasikan pada produk atau karya busana. *Moodboard* dikerjakan diatas kertas berukuran A3 35 x 60 cm dengan isi/ materi sebagai berikut:

- 1) Sumber ide/ inspirasi
- 2) *Trend* dan karakter karya yang diangkat
- 3) Pengayaan busana (*image style*)
- 4) Warna yang akan digunakan dalam pembuatan desain busana pesta (*image colour*)



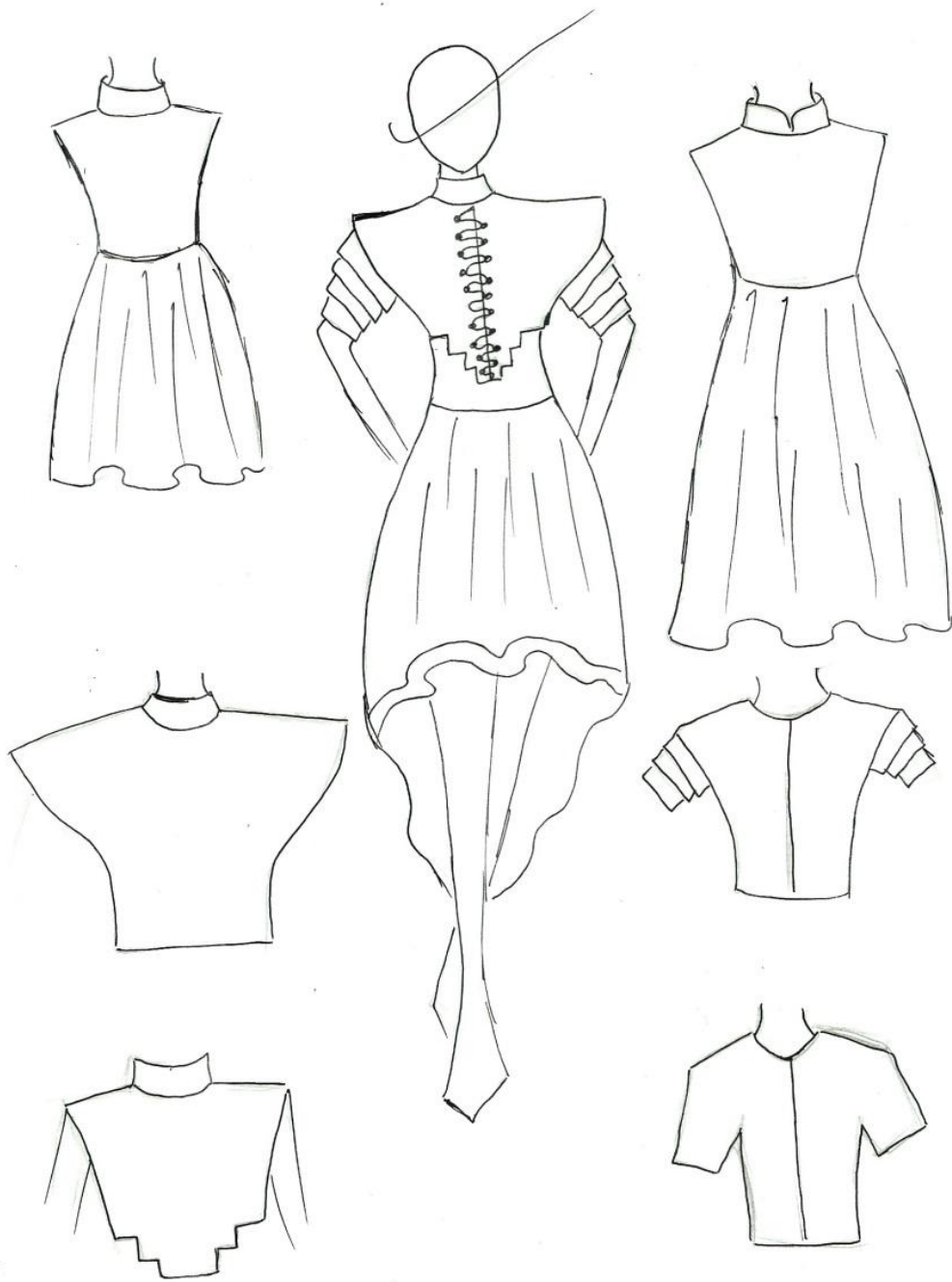
Gambar 3. *Moodboard*
(sumber: dokumentasi penyusun)

b. Menciptakan *Design*

Membuat design busana pesta malam remaja perlu beberapa tahap pembuatan desain seperti:

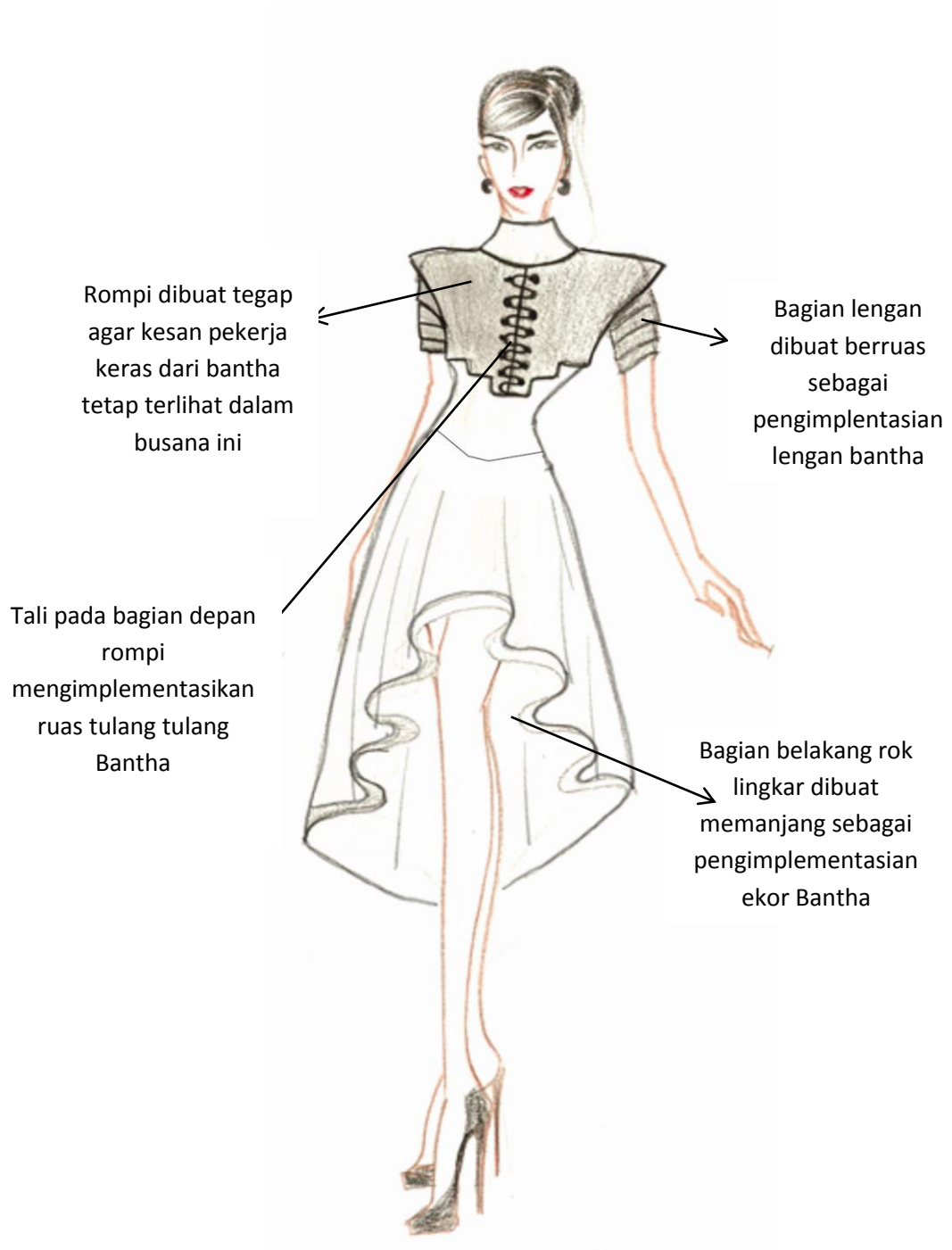
1) *Disain sketching*

Disain sketsa merupakan gambar sketsa awal dari pembuatan disain busana yang terdiri dari bermacam macam bentuk gambar yang nantinya akan dipilih salah satu untuk membuat disain busana yang akan diwujudkan. Hal ini digunakan untuk mengembangkan ide-ide. Adapun disain sketsa dalam pembuatan busana pesta dengan sumber ide bantha adalah sebagai berikut:



Gambar 4. *Design Sketching*

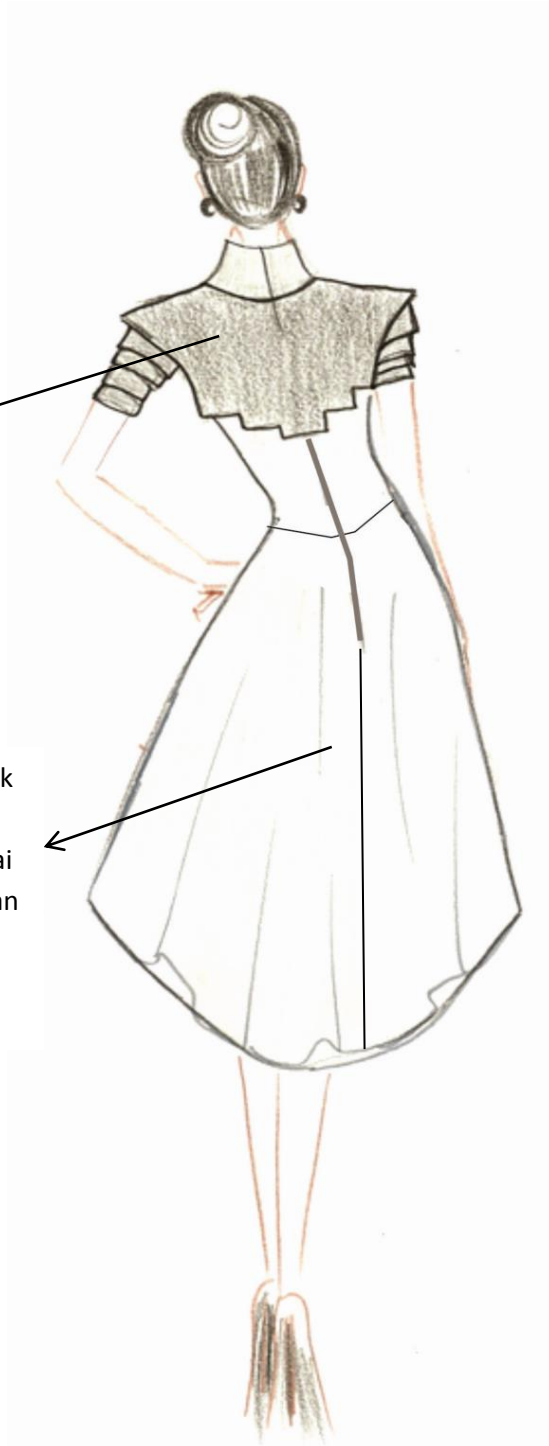
2) Visuali Implementasi



Gambar 5. Visualisasi Implementasi Konsep dengan Tema Tampak Depan

Rompi dibuat
tegap agar kesan
pekerja keras dari
bantha tetap
terlihat dalam
busana ini

Bagian belakang rok
lingkar dibuat
memanjang sebagai
pengimplementasian
ekor Bantha

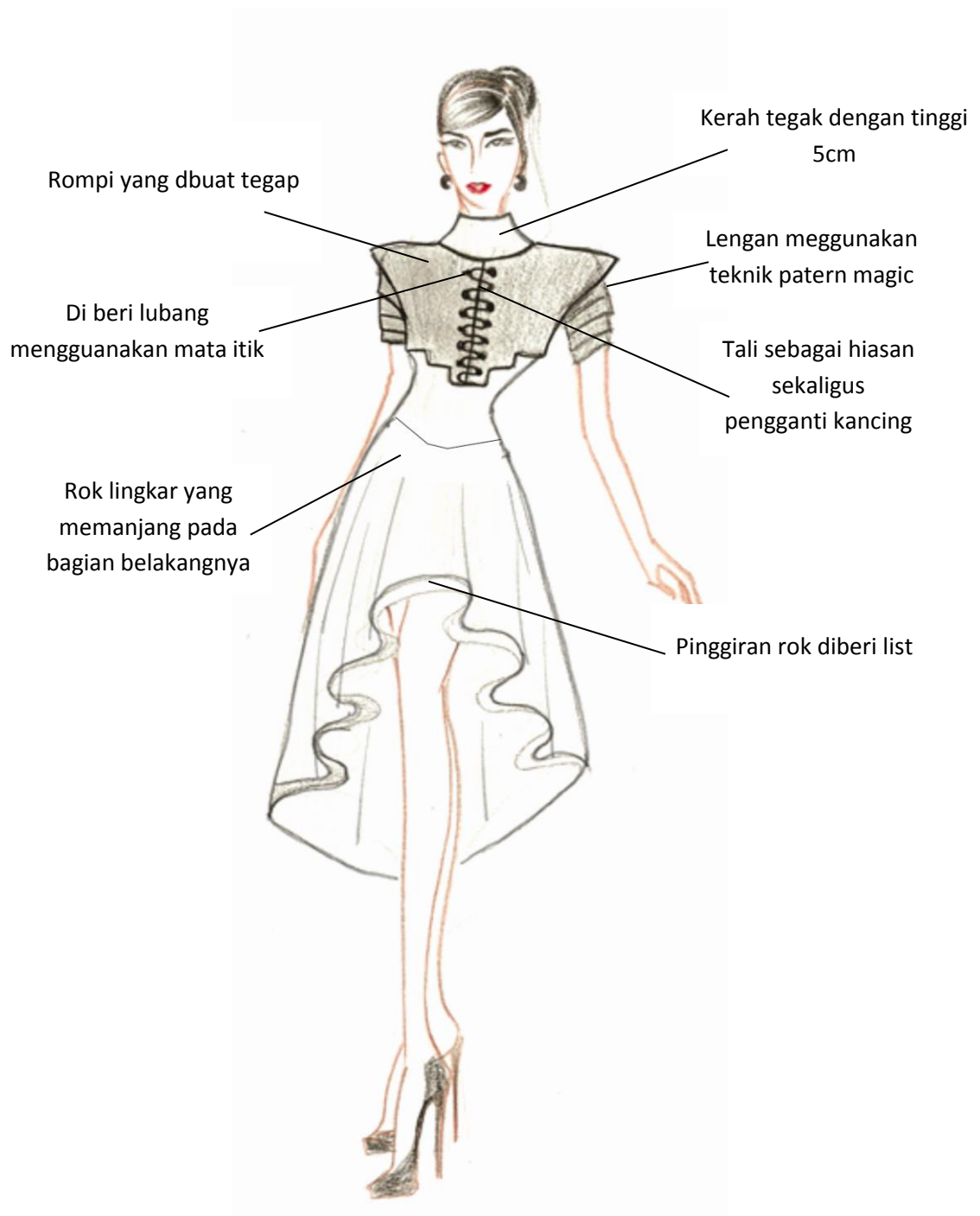


Gambar 6. Visualisasi Implementasi Konsep Dengan Tema Tampak Belakang

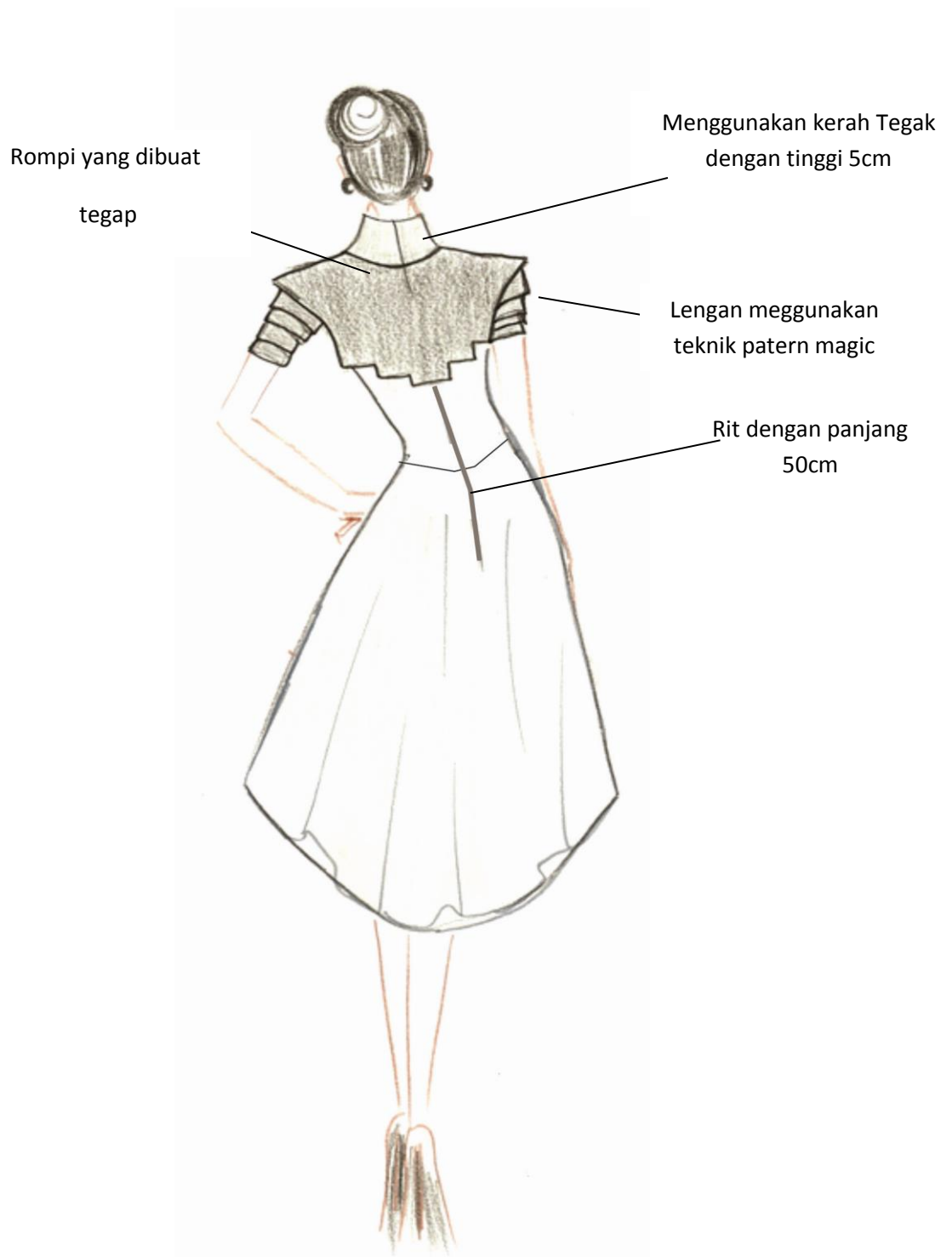
3) Presentation Drawing

Disain presentasi atau yang biasa dikenal penyajian gambar merupakan disain busana yang digambar lengkap bagian muka, belakang, warna dan keterangan secara detail. Oleh karena itu dalam penyajian dan pengaturannya (*layout*) harus memperhatikan hal-hal berikut:

- a) Membuat sketsa *design* dengan teliti pada kertas.
- b) Membuat sheet bagian belakang (*backview*). Digambarkan diatas proporsi tubuh atau digambar sebagian (*flat*).
- c) Beri sedikit keterangan tentang detail pakaian.
- d) Menempelkan contoh bahan pada sheet, jangan terlalu besar cukup 2 ½ cm x 2 ½ cm.



Gambar 5. *Presentasion Drawing* Tampak Depan



Gambar 6. *Presentasion Drawing* Tampak Belakang

2. Pembuatan Busana

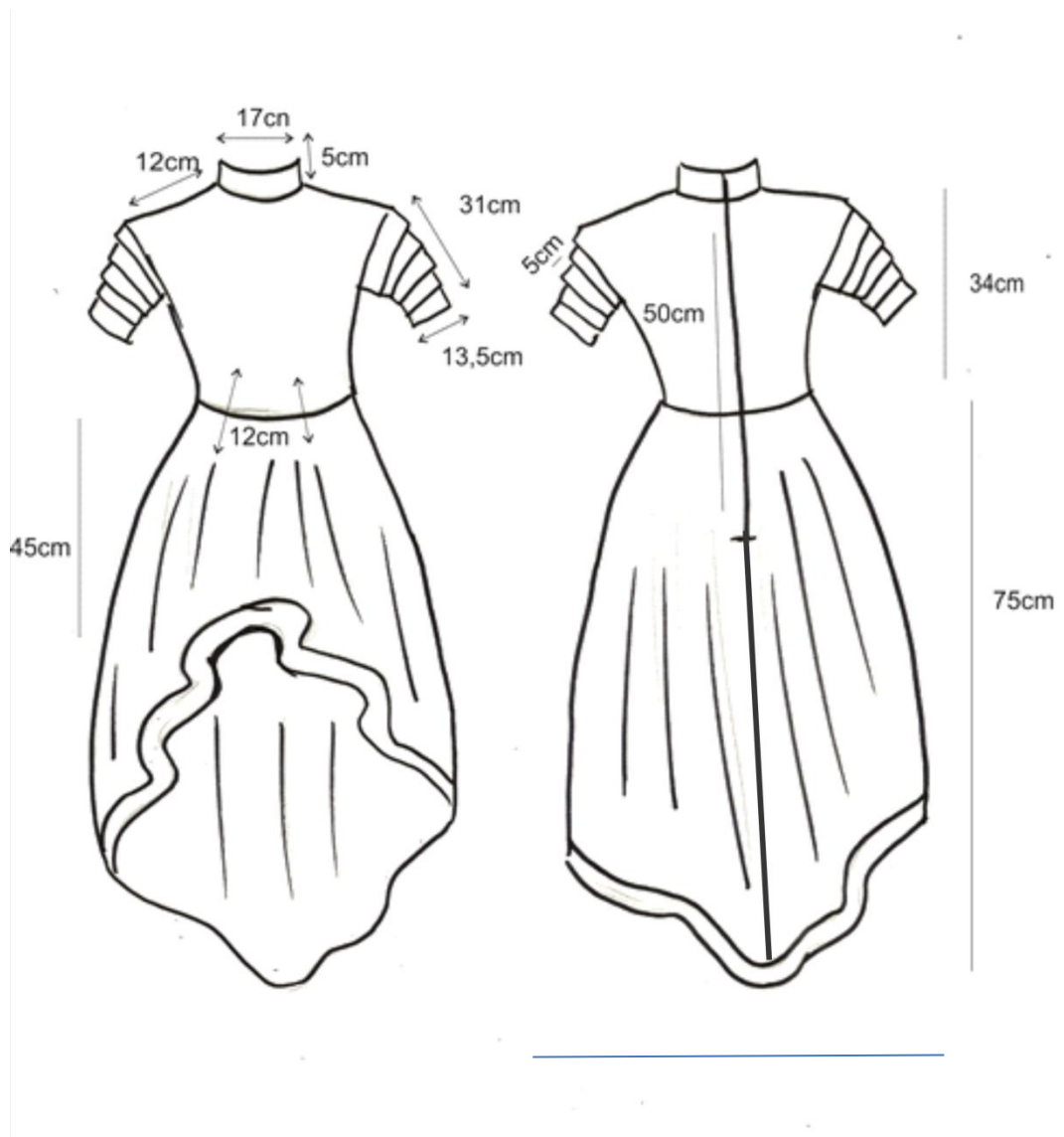
Proses pembuatan busana dimulai dengan perencanaan yang matang. Perencanaan tersebut meliputi proses menentukan mode atau caa untuk membuat busana dan tahap penyelesaian agar hasil yang dicapai dapat sesuai dengan tujuan dan harapan. Proses pembuatan busana pesta malamini meliputi 3 tahap yaitu persiapan, pelaksanaan dan evaluasi. Persiapan meliputi pembuatan bahan kerja, pengambilan ukuran, pembuatan pola merancang bahan dan harga, pengambilan ukuran, pembuatan pola, merancang bahan dan harga serta penyusutan bahan.

1. Persiapan

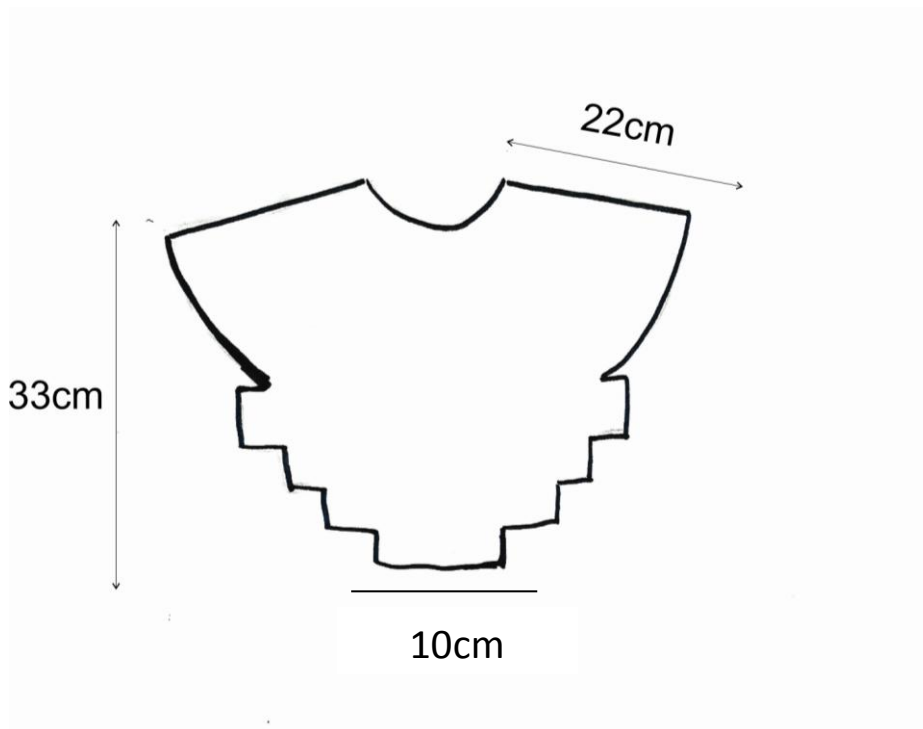
Persiapan yang dilakukan pada proses pembuatan busana pesta dengan sumber ide bantha meliputi:

a. Pembuatan Gambar Kerja

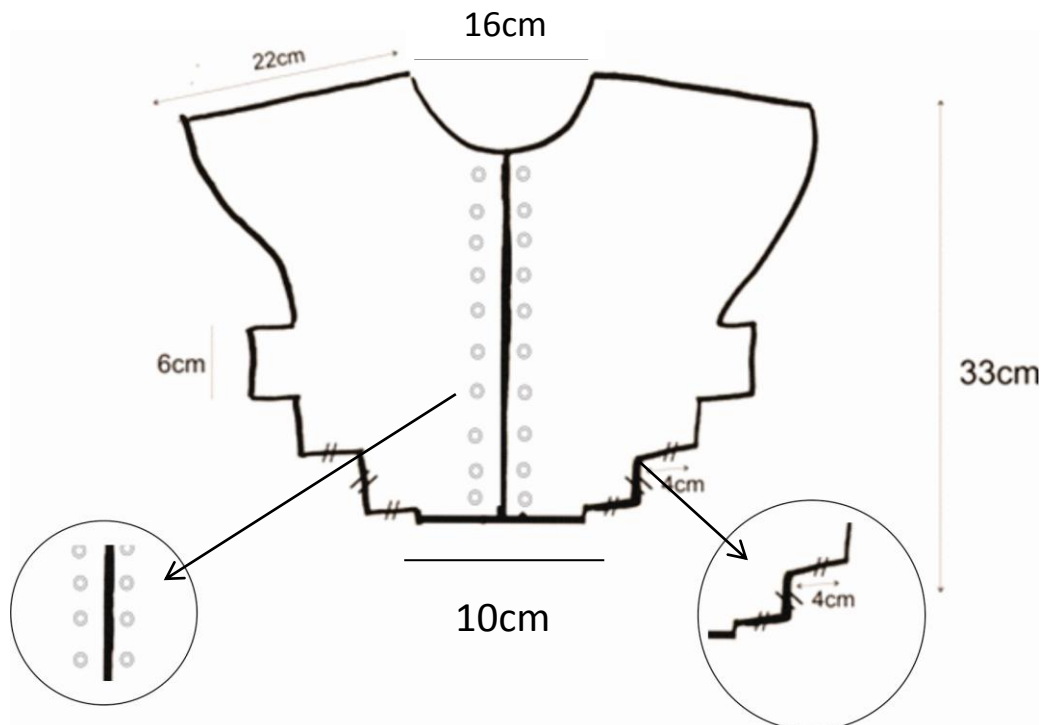
Pembuatan desain kerja pada proses pembuatan busana adalah membuat desain dengan menggambar detail detail busana secara lengkap yang disertai dengan keterangan pada bagian bagian busana agar mencapai hasil kerja yang sempurna. Tujuan membuat desain kerja adalah untuk memberikan petunjuk dan pedoman dalam pembuatan busana. Design kerja untuk penciptaan busana pesta malam ini adalah:



Gambar 7. Gambar Kerja Gaun Tampak Depan dan Belakang



Gambar 8. GambarKerja Rompi Belakang



Gambar 9. GambarKerja Rompi Tampak Depan

b. Pengambilan Ukuran

Hasil pengukuran yang diperlukan dalam pembuatan busana pesta malam remaja antara lain:

- a) Lingkar leher : 36
- b) Lingkar badan : 88
- c) Lingkar pinggang : 66
- d) Lebar muka : 31
- e) Panjang muka : 32
- f) Lebar bahu : 12
- g) Lebar punggung : 34
- h) Panjang punggung : 34
- i) Panjang rok : 45
- j) Panjang lengan : 31

c. Pembuatan Pola Busana

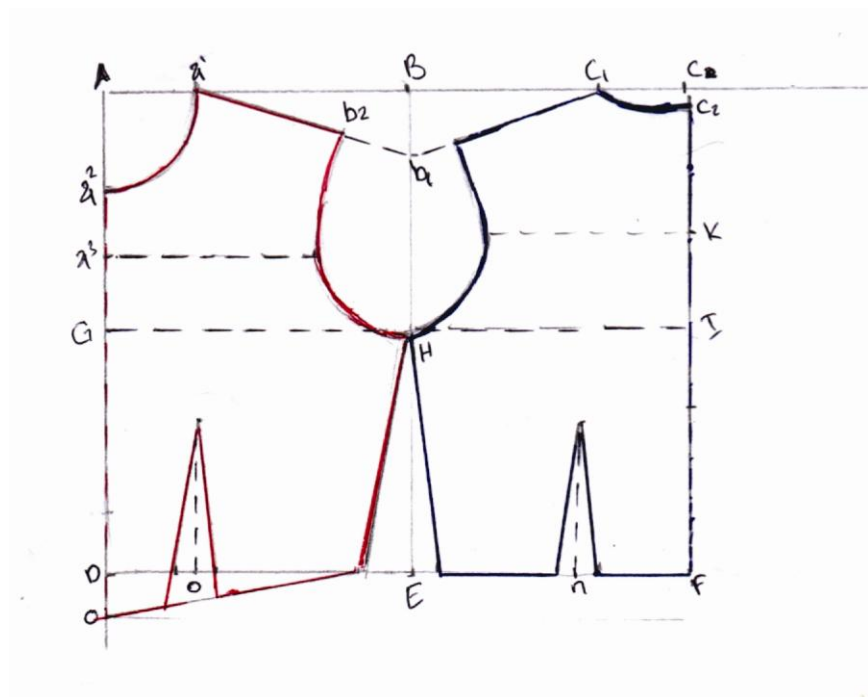
Sistem pembuatan pola busana pesta malam dengan sumber ide Bantha ini menggunakan pola soen. Pembuatan pola yang baik, harus memperhatikan pola beberapa hal sebagai berikut :

- 1) Pengambilan ukuran harus dilakukan dengan cermat dan teliti dengan menggunakan peterban sebagai alat bantu.
- 2) Penggunaan garis lengkung harus luwes, dan dapat dibantu dengan penggaris lengkung.

- 3) Perhitungan dan pemecahan pola harus cermat. Untuk menggambar pola kecil digunakan pola 1:6

Adapun proses pembuatan pola dasar busana sesuai design adalah sebagai berikut:

1) Pola Dasar Badan



Gambar 10. Pola Dasar Badan Sistem *Soen* Skala 1:6
(widjiningsih dkk, 1994)

Keterangan pola dasar badan bagian depan

$$A-B = \frac{1}{2} \text{Lingkar badan} + 1 \text{ cm}$$

$$A-D = B-E = P.\text{punggung} + 1,5$$

$$A-a1 = \frac{1}{6} L. \text{Leher} + 0,5 \text{ cm}$$

$$A-a2 = (A-a1) + 1 \text{ cm}$$

Garis yang menghubungkan titik a1-a2 yaitu kerung leher
depan

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

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

$$B-b1 = 4,5 \text{ cm}$$

$$a1- b2 = \text{lebar bahu}$$

$$a2-a3 = a3-G \text{ (} a3 \text{ tengah tengah } a2G)$$

$$a3-a4 = \frac{1}{2} \text{ lebar dada}$$

garis yang menghubungkan titik b2-a4-H yaitu kerung lengan

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

$$M-M1 = \frac{1}{2} \text{ jarak dada}$$

$$M- D4 = \text{turun } 2 \text{ cm}$$

$$D-O = \text{turun } 3 \text{ cm}$$

$$(D1-d2) = (d1-d3) = 3\text{cm(kupnat)}$$

$$(O-d2) + (d3-e1) = \frac{1}{4} \text{ lingkar pinggang} + 1\text{cm}$$

Keterangan pola belakang

$$A-C = A-D = \frac{1}{2} \text{ L.badan}$$

$$B- C=E-F = \frac{1}{4} \text{ lingkar badan}$$

$$F-C2 = \text{panjang punggung}$$

$$C2-C = 1,5\text{cm}$$

$$C- C1 = 6,5 \text{ cm} = (A-a1) = \text{leher depan}$$

$$C1-c2 = \text{kerung leher bagian belakang}$$

$$C1-b3 = \text{lebar bahu} = 12\text{cm}$$

$$C2- k = 8 \text{ cm}$$

$$K-k1 = \frac{1}{2} \text{ lebar panggung}$$

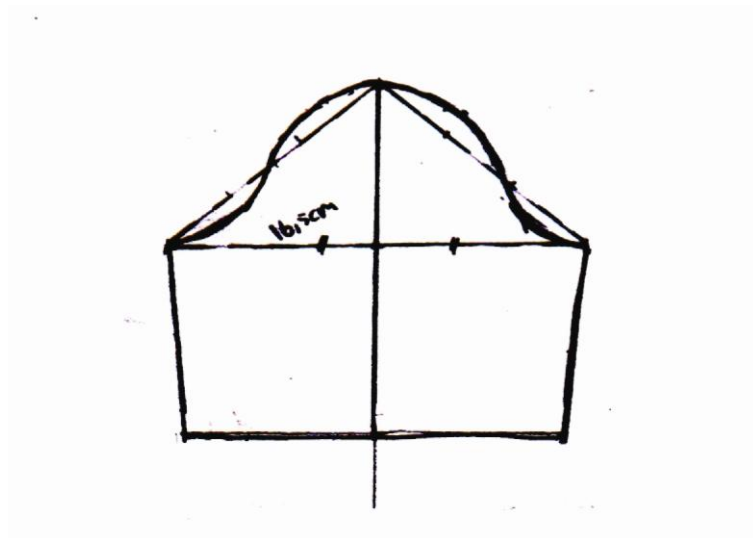
$$I-J = 8 \text{ Cm}$$

$$J-j1 = 5 \text{ cm}$$

$$(N-n1) - (N-n2) = 3 \text{ cm (kupnat)}$$

$$(F-n1) + (n2-e2) = \frac{1}{4} \text{ lingkaran pinggang} - 1 \text{ cm}$$

2) Pola Dasar Lengan



Gambar 11. Pola Dasar Lengan skala 1:6
(Widjiningsih dkk, 1994)

Keterangan pola dasar lengan

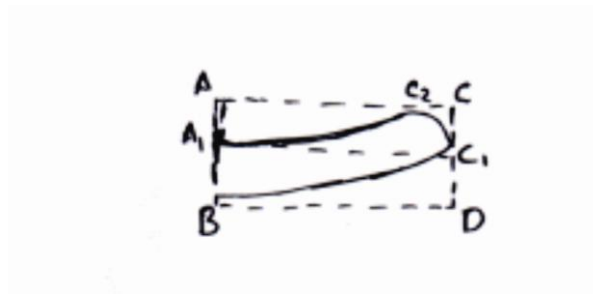
A-B = tinggi puncak

B-C = panjang lengan

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

C-F (B-G) = $\frac{1}{2}$ lingkaran lengan

3) Pola Krah Tegak



Gambar 13. Pola Krah Tegak

$$A-B = C-D = 8\text{cm}$$

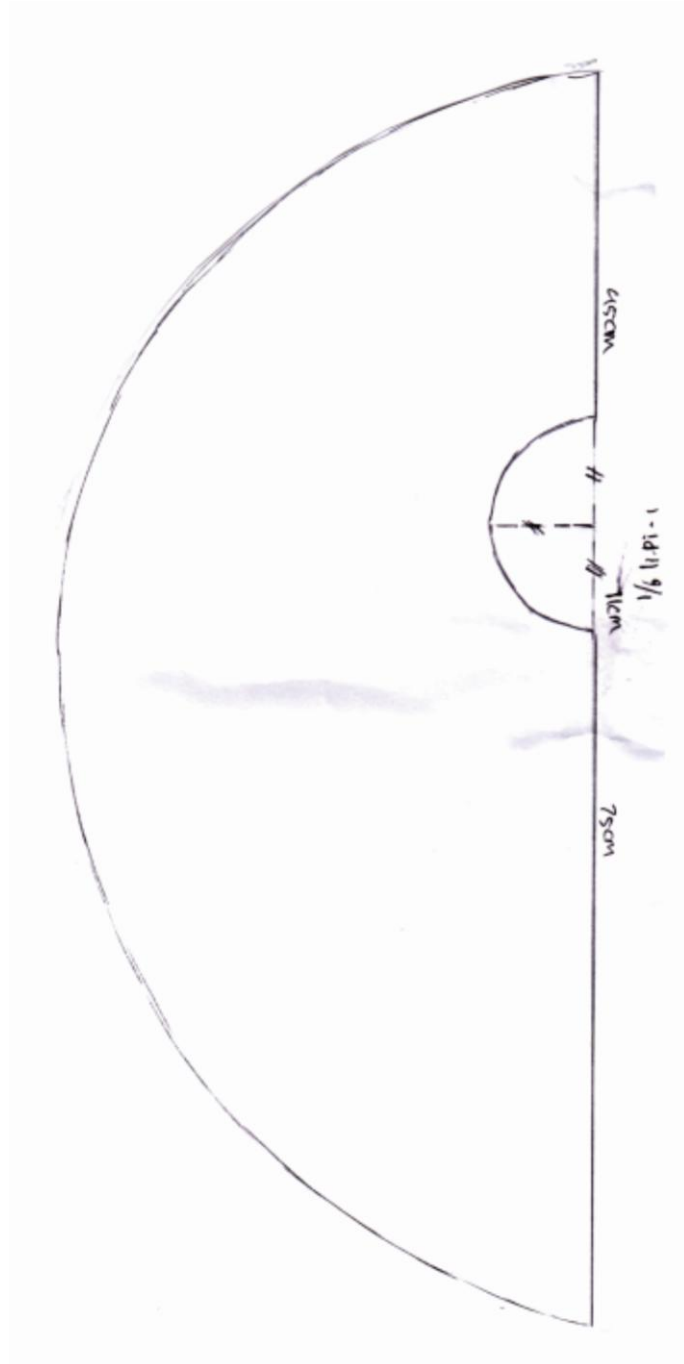
$$A-C = B-D = \frac{1}{2} \text{ lingkar leher}$$

$$A-A_1 = C-C_1 = 4\text{cm}$$

$$C-C_2 = 3\text{cm}$$

Gambar garis lengkung dari B-C₁ dan A₁-C₂

4) Pola Gaun Bagian Bawah



Gambar 14. Pola Gaun Bagian Bawah Skala 1: 6

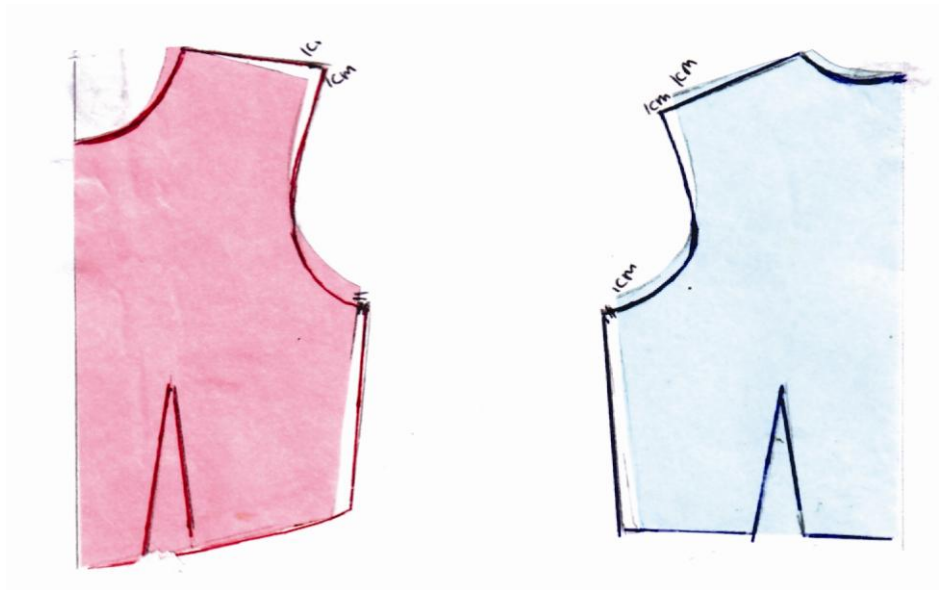
Keterangan pola gaun bagian bawah

$a-a1 = a-a2 \frac{1}{6} \times \text{lingkar pinggang}$

Panjang rok = $a1 - B$

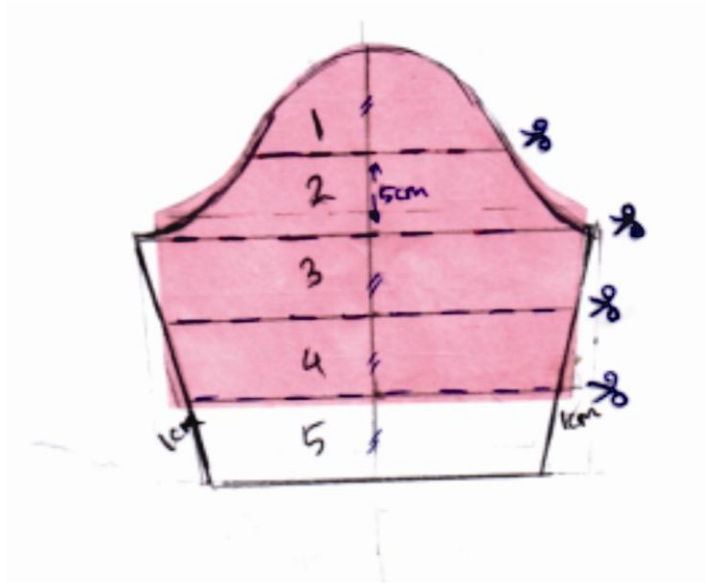
Berdasarkan *design* busana yang saya buat, maka pola dasar dikembangkan menjadi:

1) Mengubah pola gaun bagian atas



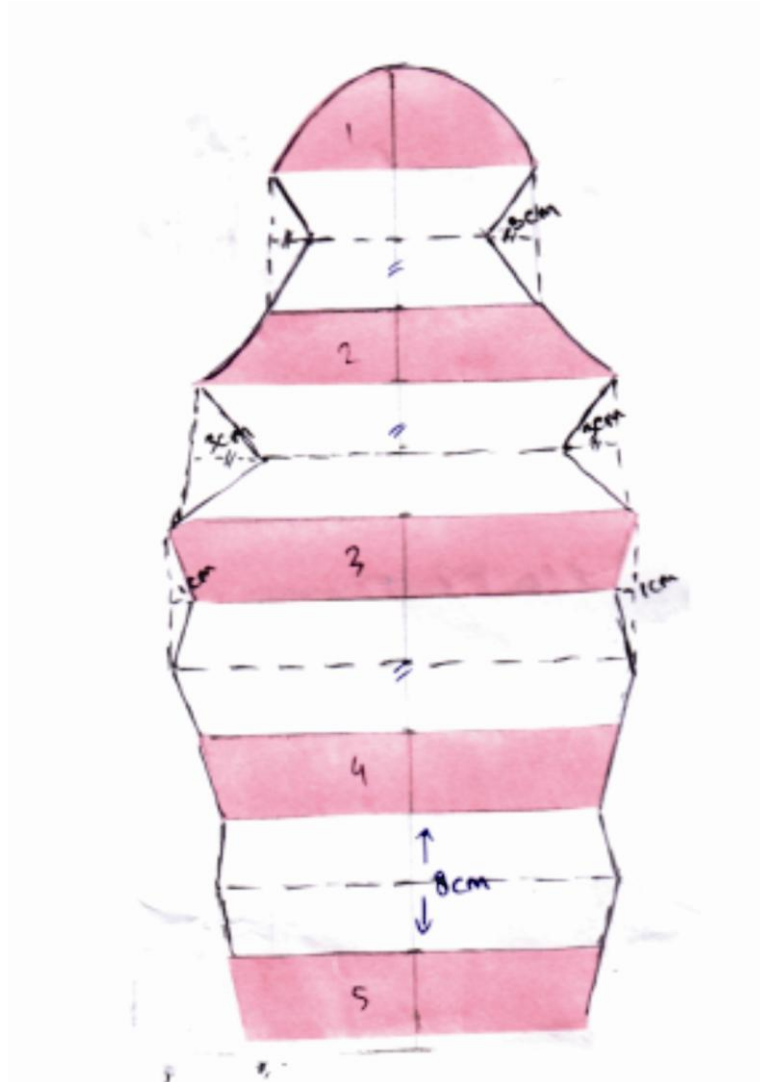
Gambar 15. Mengubah pola Gaun Bagian Atas Skala 1:6

2) PolaLengan Dengan Teknik *Pattern Magic*



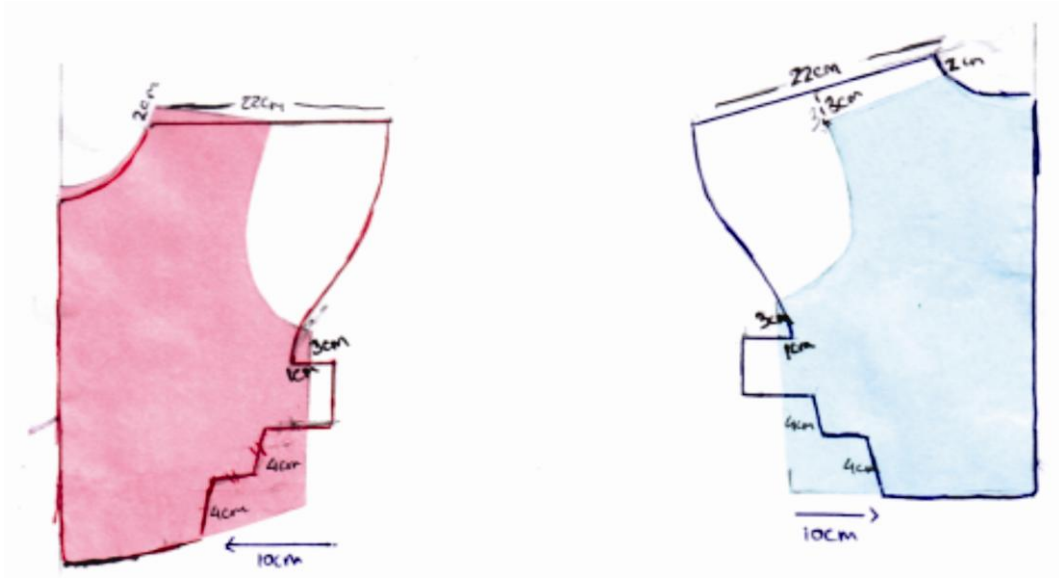
Gambar 16. PolaLengan Dengan *Pattern Magic*Skala 1:6

3) Pengembangan Pola Lengan Dengan Teknik *Pattern Magic*



Gambar 17. Pengembangan Pola Lengan dengan Teknik *Pattern Magic* Skala 1 : 6

4) Pecah Pola Rompi Bagian Depan dan Belakang



Gambar 18. Pola Rompi Bagian Depan Dan Belakang Skala 1:6

d. Perancangan Bahan

Merancang bahan adalah merancang seberapa cukupnya bahan yang diperlukan untuk suatu model tertentu sekaligus dapat mengetahui letak potongan potongan yang diperlukan sesuai dengan modelnya.

Adapun langkah merancang bahan yaitu:

- 1) Menyiapkan pola dan kertas payung dengan ukuran 1:8
- 2) Meletakkan pola diatas kertas payung dan menghitung banyaknya bahan yang diperlukan untuk tiap pola, lengkap dengan kampuh dan kelimnya.
- 3) Mengukur berapa banyaknya bahan yang diperlukan.

Kemudian hal yang perlu diperhatikan dalam merancang bahan adalah:

- a) Arah serat dan 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 atau atau bawah motif, perhatikan pola ukuran kampuh

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

1) Rancangan Bahan metalini untuk bahan utama

Lebar bahan metalini 2m

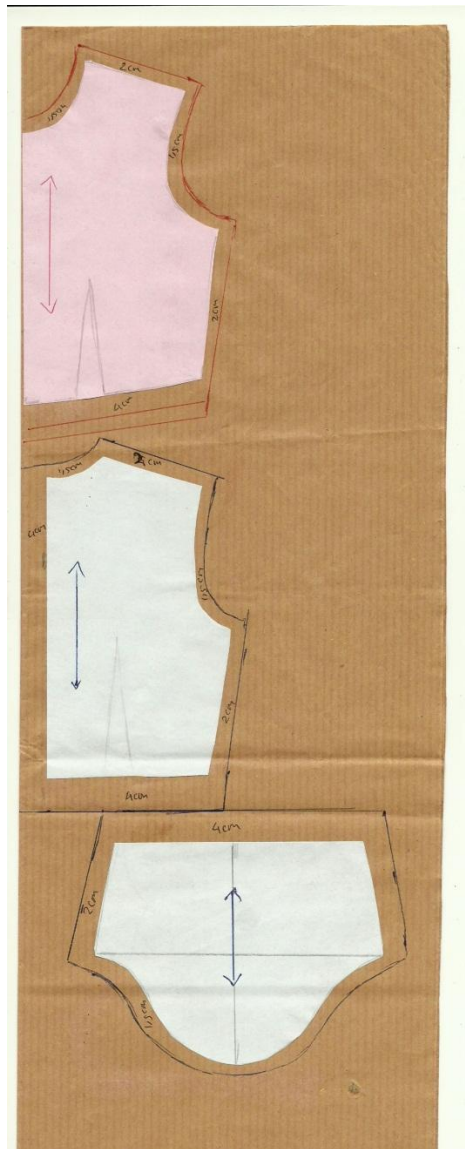


Panjang
bahan
metalini
2m

Gambar 19. Rancangan Bahan Metalini untuk bahan utama
Ket : panjang kain 2m contoh bahan

Lebar kain 2m

2) Rancangan Bahan metalini untuk bahan Utama



Gambar 21. Rancangan Bahan Ero Untuk Furing
Ket : panjang kain 1,5m contoh bahan

Lebar kain 1,5m

4) Rancangan bahan velvet untuk furing

Lebar bahan velvet 1,5m



Panjang velvet 2m

Gambar 22. Rancangan Bahan Velvet untu furing
Ket : panjang kain 2m contoh bahan:
Lebar kain 1,5m

e. Kalkulasi Harga

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

- 1) Mencantumkan nama bahan, banyaknya bahan yang dibutuhkan, harga satuan, harga satuan, jumlahnya total dari bahan bahan yang dibutuhkan.
- 2) Nama barang disesuaikan dengan jenis bahan apa yang digunakan, missal bahan pokok, bahan pembantu atau bahan utama
- 3) Dalam menentukan jumlah harga, disesuaikan dengan banyaknya barang yang digunakan atau diperlukan.
- 4) Semua barang harus tercatat agar perhitungan biaya dapat lebih tepat.

Berikut ini adalah daftar rancangan harga busana pesta dengan sumber ide bantha:

Tabel 1 Kalkulasi Harga

No	Nama barang	Karakteristik	keperluan	Harga satuan	Jumlah
1	Metalini	Taupe grey	1 m	Rp.185.0000,	Rp.185.0000,-
2	Metalini	Gainsboro	2m	Rp. 185,000,	2 x 185.000,- = Rp.370,000
3.	Velvet	Abu abu muda	2m	Rp. 20.000,-	2x 20.000,- = Rp. 40.000
4	Ero	Abu abu tua	1,5m	Rp. 15.000,	1,5 x 15,000 = Rp. 22,500
Bahan pelengkap					
1	M33	Kaku	1m	Rp. 16, 000	Rp. 16,000
2	Tali			Rp. 17,000,-	Rp. 17,000
3	Mata itik		10 buah	Rp. 2000,-	10x 2000 = Rp. 20,000
4	Horse net		1 roll		Rp. 85,000
5	Rit jepang		1 buah	Rp. 9,000	Rp 9000,00
Total					Rp. 764,500

2. Pelaksanaan

Proses pelaksanaan merupakan suatu tindak lanjut dari segala sesuatu yang telah dipersiapkan sebelumnya. Adapun beberapa hal yang harus dilaksanakan dalam proses pembuatan busana pesta malam ini dengan sumber ide bantha adalah sebagai berikut :

a. Peletakan Pola Pada Bahan

Peletakan pola pada bahan merupakan langkah awal sebelum pemotongan. Dalam peletakan pola busana pada kain, sebaiknya kain dilipat menjadi dua bagian dengan bagian baik berada diluar. Hal ini dilakukan untuk mempermudah proses penandaan jahitan atau merader.

Adapun beberapa hal yang perlu diperhatikan dalam meletakan pola pada bahan, yaitu :

- 1) Semua tanda jahitan ada pada tiap tiap sisi, seperti tengah muka dan tengah belakang.
- 2) Arah benang panjang dari bagian kiri harus sama dengan bagian kanan.
- 3) Lebar kampuh semua bagian adalah 1:2 cm sedangkan untuk kelim selebar $2\frac{1}{2}$ -5 cm.
- 4) Sebelum meletakan pola diatas bahan sebaiknya disemat dulu di selembat kertas tipis hingga rata.

b. Pemotongan Bahan Dan Pemberian Tanda Jahit

Setelah diletakan pada bahan, langkah selanjutnya adalah

pemberian kampuh, tanda jahitan serta kelim. Pemberian tanda kampuh biasanya 1 ½ - 2 cm, sedangkan pada belahan ritsleting sebesar 3 – 4 cm. pemotongan dilakkan setelah semua bagian pola diberi tanda kampuh. Kemudian setelah bahan dipotong diberi tanda jahitan yaitu dengan cara merader tepat pada garis luar pola.

c. Penjelujuran

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

Langkah langkah penjelujuran:

1) Menjelujur Pada Bagian Gaun

- (a) Menjelujur kupnat pada bahan utama maupun bahan lining.
- (b) Menjelujur sisi.
- (c) Menjelujur lengan
- (d) Menyatukan bahan utama dengan furing dengan menjelujur pada bagian atas.
- (e) Memasang ritsliting pada bagian tengah belakang.
- (f) Memasang list pada bagian bawah gaun
- (g) Menjelujur bagian kelim bawah gaun.

2) Menjelujur pada bagian rompi

(a) Menjelujur tiap sisi rompi

(b) Menggabungkan tiap sisi rompi (muka, belakang)

d. Evaluasi Proses

Evaluasi proses I merupakan pengepasan busana pada tubuh seseorang yang sudah dalam bentuk busana tetapi masih dalam bentuk jelujuran. Pengepasan 1 bertujuan untuk mengetahui sesuai dengan ukuran model dan kenyamanan pada busana tersebut, selain itu juga untuk mengetahui kekurangan pada busana saat dipakai oleh model.

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

Table 2. Evaluasi Proses 1

Aspek yang dievaluasi	Hasil evaluasi	Cara mengatasi
Gaun	Pinggang kurang turun 4cm	Penyambungan bagian atas dan bawah ditambah 4 cm
	Ukuran pinggang kurang longgar 2cm	Ukuran pinggang belakang ditambah 2cm
	Ukuran lengan terlalu sempit	Ukuran kelonggaran legan ditambah 1cm
	Krah terlalu kecil	Ukuran lingkaran leher ditambah 1,5cm
Rompi	Tali/ kancing samping terlalu pendek	Ukuran panjang tali kait kancing ditambah 2cm
	Bagian ujung tali yang terletak di TM rompi kurang rapi	Bagian ujung tali ditutup menggunakan lempengan tembaga

e. Proses Penjahitan

Penjahitan adalah proses yang dilakukan setelah fitting 1 agar dapat mengetahui kekurangan pada busana serta melakukan perbaikan, maka langkah selanjutnya adalah penjahitan. Penjahitan dilakukan

untuk menyambung setiap bagian membentuk gaun. Penjahitan yang dilakukan menggunakan mesin jahit dan juga manual menggunakan tangan. Hal ini dilakukan agar hasilnya kuat dan maksimal.

Langkah langkah penjahitan dan penyelesaian

1) Menjahit Bagian Gaun

- a. Menjahit kupnat baik pada bahan utama maupun pada bahan *lining*.
- b. Menjahit bagian sisi sisi pada bahan utama maupun bahan *lining*.
- c. Menjahit list pada bagian bawah gaun.
- d. Menjahit sisi lengan
- e. Menjahit lipatan pada lengan.
- f. Menyambung bahan utama dengan bahan *lining*.
- g. Menjahit kerah
- h. Menjahit ritsliting pada bagian tengah belakang.
- i. Mengesum bahan *lining* pada ritsliting

2) Menjahit Bagian Rompi

- a. Menjahit sisi sisi rompi
- b. Menyatukan kedua sisi rompi

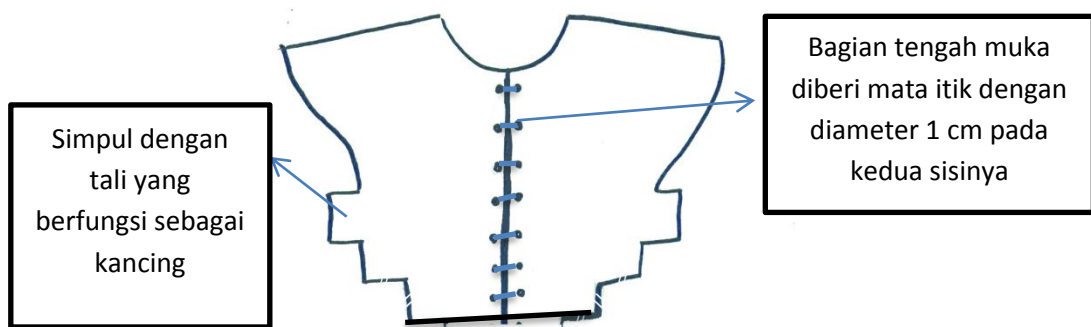
3) Membuat Hiasan Busana

Setelah melakukan proses menjahit, langkah selanjutnya adalah menghias busana. Setelah melakukan proses menjahit,

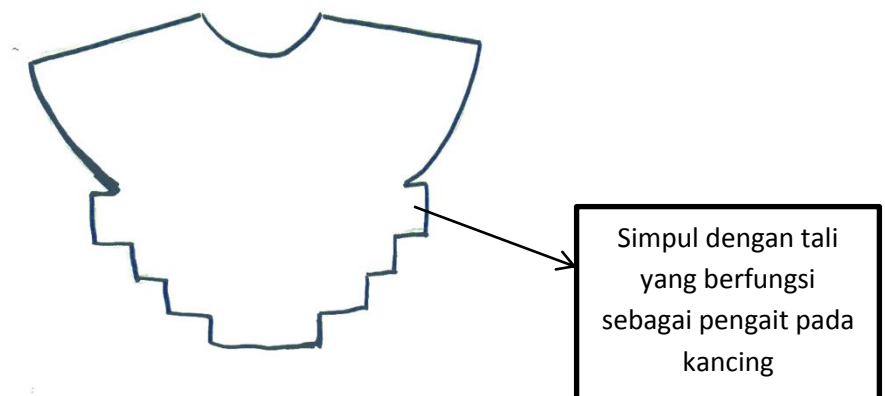
langkah selanjutnya adalah menghias busana. Menghias busana adalah hiasan yang dibuat untuk memperindah busana agar memiliki nilai jual lebih tinggi.

Dalam pembuatan busana pesta malam dengan sumber ide Bantha kali ini, diberi hiasan mata itik dengan diameter 1cm pada tengah muka rompi yang masing masing sisi berjumlah 11, kemudian diberi tali dengan panjang 95cm dan pada ujung masing masing tali diberi lempengan berwarna silver.

12 . Disain Hiasan



Gambar 13 . Disain Hiasan bagian depan



Gambar 14. Disain Hiasan Bagian Belakang

Langkah-langkah menghias busana pesta malam dengan sumber Bantha:

- 1) Menyiapkan mata itik diameter 1 cm dan tali yang akan digunakan
- 2) Memasang mata itik pada bagian tengah muka rompi.
- 3) Memasang tali pada bagian tengah muka yang sudah diberi mata itik

Langkah membuat simpul pada bagian sisi rompi

- 1) Gulung memutar pada bagian sisi tali kemudian di sum,



- 2) sisakan sepanjang 16cm untuk dikaitkan pada bagian depan.



Simpul yang sudah jadi kemudian dipasang pada bagian sisi belakang rompi

- 3) Buat simpul mati pada ujung tali



- 4) Beri volume dengan tali yang sama sebagai kancingnya



- 5) Hasil simpul yang sudah jadi dipasang pada bagian belakang rompi



f. Evaluasi Proses II

Evaluasi proses II dilakukan saat fitting II setelah proses penjahitan selesai. Evaluasi ini dilakukan untuk mengetahui letak kesalahan

jika masih ada, mengetahui bagian yang harus ditambah dikurangi dan harus diperbaiki. Selain itu evaluasi II juga dimaksudkan untuk mengetahui letak hiasan busana, sehingga pemasangan hiasan tepat dan seperti yang diharapkan.

Table 3. Evaluasi Proses II

Aspek yang dievaluasi	Hasil evaluasi	Cara mengatasi
Gaun	Hiasan pada pinggang mengalihkan pusat perhatian	Hiasan pada pinggang di lepas
	jaitan tindis di bagian rit tidak rapi	Mengganti jait tinds dengan di sum
	Jaitan tindis pada kerah tidak rapi	Mengganti jaitan tindis dengan di sum
Rompi	Kancing china pada samping rompi gampang lepas	Diberi pengait agar kancing tidak mudah lepas

g. Evaluasi Hasil

Evaluasi hasil dilakukan setelah proses persiapan dan pelaksanaan dengan tujuan mengetahui tingkat keberhasilan pembuatan busana, dan pergelaran yang telah dievaluasi dilakukan setelah proses persiapan dan pelaksanaan dilakukan dengan tujuan mengetahui tingkat keberhasilan pembuatan busana yang dibuat. Adapun hasil dari evaluasi sebagai berikut:

- a. Pembuatan gambar kerja harus jelas untuk kelancaran proses produksi pembuatan busana.
- b. Pengukuran harus dilakukan dengan teliti dan cermat. Perlu dilakukan pengukuran ulang untuk dapat menghasilkan ketepatan ukuran model
- c. Proses pembuatan pola harus teliti dan cermat agar tidak terjadi kesalahan yang fatal.
- d. Perancangan bahan harus cermat dan teliti dengan pemanfaatan bahan secara maksimal.
- e. Pemilihan bahan harus dipertimbangkan untuk menghasilkan busana yang sesuai dengan desain yang telah dibuat.
- f. Proses penjahitan harus sesuai dengan tanda jahitan agar sesuai dengan pola yang telah dibuat.
- g. Pemberian hiasan busana harus sesuai dengan warna bahan.

3. Penyelenggaraan Pergelaran Busana

Gelar busana merupakan kegiatan yang diselenggarakan untuk memamerkan atau memperkenalkan suatu kreasi terbaru dan perancang yang diperagakan oleh seorang peragaan dan peragawati atau model professional. Pelaksanaan gelar busana melalui tiga tahap yaitu persiapan, pelaksanaan, evaluasi.

a. Persiapan

Persiapan yang dilakukan untuk pergelaran busana 2017 dengan tema *DIMANTION* antara lain:

1. Pembentukan Panitia

Pembentukan panitia merupakan salah satu persiapan dalam menyelenggarakan pergelaran busana dengan tema *DIMANTION*. Pembentukan panitia bertujuan agar semua kegiatan dapat berjalan lancar dan sesuai harapan. Pergelaran ini diikuti oleh 95 mahasiswa angkatan 2014, yang terdiri dari mahasiswa S1 dan D3. Tanggung jawab dalam penyelenggaraan pergelaran busana ditanggung bersama dalam sebuah kepanitiaan sehingga akan terbentuk suatu kepanitiaan dalam pergelaran. Adapun komponen kepanitiaan dalam pergelaran busana terdiri dari : ketua, sekretaris, bendahara, sie sponsorship, sie publikasi, sie acara, sie backstage and floor, sie dokumentasi, sie model, dan sie keamanan.

Setiap sie panitia mempunyai tugas dan tanggung jawabnya masing masing yaitu:

a. Ketua

- (a) Bertanggungjawab atas berlangsungnya seluruh acara.
- (b) Mengkoordinasi seluruh kegiatan dalam kepanitiaan pagelaran busana, serta bertanggungjawab atas segala kelancaran penyelenggaraan acara.
- (c) Memimpin seluruh panitia sesuai dengan ketentuan-ketentuan dan kebijaksanaan yang telah diputuskan.
- (d) Memutuskan rumusan konsep secara detail dan mendistribusikan tugas kepada seluruh panitia.
- (e) Mengarahkan dan mengawasi pelaksanaan seluruh kegiatan.
- (f) Mencari alternative pemecahan masalah dan membuat keputusan.
- (g) Meminta laporan kepada setiap sie.
- (h) Bersama sekretaris membuat LPJ seluruh kegiatan.
- (i) Bertanggungjawab terhadap setiap rapat inti dan anggota.
- (j) Keputusan berada di ketua umum/1.
- (k) Koordinasi kepada coordinator setiap sie/devisi.
- (l) Bekerjasama dengan ketua 2 dan 3.

b. Sekretaris

- (a) Mencatat dan sebagai pengingat segala keputusan atau kebijaksanaan rapat yang telah ditetapkan dalam rapat.
- (b) Membuat segala proposal yang dibutuhkan, bekerjasama dengan sie yang bersangkutan.

- (c) Bertanggungjawab kepada ketua panitia.
- (d) Membuat stempel kepanitiaan.
- (e) Mengurus segala kebutuhan surat menyurat seluruh panitia.
- (f) Mengatur keluar masuknya segala surat yang dibutuhkan oleh seluruh panitia.
- (g) Mengarsip segala surat yang diterima dan dikeluarkan.
- (h) Pengadaan undangan dan sertifikat yang dibutuhkan dari semua konten acara.
- (i) Sebagai koordinator dalam pembuatan laporan pertanggung jawaban (LPJ) seluruh kegiatan.
- (j) Bertanggungjawab kepada ketua panitia.

c. Bendahara 1

- (a) Membuat rancangan anggaran biaya (RAB) seluruh kebutuhan acara.
- (b) Mengatur/mengkoordinasi segala kebutuhan biaya (masuk dan keluar).
- (c) Pembuat keputusan kebutuhan biaya.
- (d) Membawa/menyimpan seluruh uang dan memiliki rekening kepanitiaan.
- (e) Mengatur keluar masuknya uang dari berbagai sumber pendapatan dan pengeluaran.
- (f) Mencatat segala pemasukan dan pengeluaran dari berbagai sumber.

- (g) Meminimalisir/mengoreksi biaya yang dikeluarkan.
- (h) Bertanggungjawab terhadap ketua panitia.
- (i) Menyimpan segala nota/bukti pembayaran (keluar/masuk)
- (j) Mengatur pembuatan LPJ keuangan dalam kepanitiaan.
- (k) Bertanggungjawab kepada ketua panitia.

d. Sie Sponsorship

- (a) Membuat list sponsor.
- (b) Mencari kontak sponsor yang dituju.
- (c) Mengatur dan membuat proposal sponsor.
- (d) Mencari dana yang dibutuhkan dengan etika yang baik.
- (e) Pandai dalam bernegosiasi.
- (f) Mempelajari semua hal yang dapat memikat hati sponsor atau donator.
- (g) Mengatur jadwal dengan pemberi sponsor.
- (h) Mengatur surat-surat yang berhubungan dengan sponsorship (tanda terima, MoU, dsb.)
- (i) Berperilaku baik, sopan, ramah, murah senyum, dan berpenampilan menawan.
- (j) Bertanggungjawab atas logo sponsor

e. Sie Humas dan Penerima Tamu

- (a) Mengajukan proposal dan surat-menyurat kepada jajaran dekanat dan jurusan.
- (b) Membuat list tamu undangan.

- (c) Membuat surat pemberitahuan orangtua/wali mahasiswa atas keberadaan acara.
- (d) Distribusi undangan.
- (e) Memastikan kehadiran para tamu.
- (f) Memberikan informasi kepada media terkait.
- (g) Recruitment panitia tambahan.
- (h) Mengatur among tamu.
- (i) Mendekor meja tamu berkoordinasi dengan sie dekorasi.
- (j) Mempersilakan tamu yang datang.
- (k) Menyediakan daftar tamu.
- (l) Memohon sambutan jajaran pejabat untuk keperluan booklet.
- (m) Mengkoordinasi seluruh hal yang berhubungan dengan masyarakat di luar kepanitiaan.
- (n) Berperilaku baik, sopan, ramah, murah senyum, dan berpenampilan menarik.

f. Sie Acara

- (a) Membuat konsep acara.
- (b) Mengatur dan memimpin seluruh kegiatan yang berhubungan dengan acara.
- (c) Membuat susunan acara (run down) secara detail dan spesifik (memuat waktu, acara, pengisi acara, perlengkapan dan tempat).

- (d) Mengatur waktu, tempat, dan membagi tugas masing-masing anggota sie acara.
- (e) Mengurus MC (mencari, mendampingi, membuat draft MC, wardrobe MC, dll).
- (f) Mengatur pengisi acara.
- (g) Mengkoordinasi pihak yang beroperasi pada saat dilaksanakan.
- (h) Mensosialisasikan update draft susunan acara secara detail dan spesifik kepada setiap divisi yang terkait.
- (i) Mengatur gladhi kotor, gladhi bersih bersama seluruh peserta dan kepanitiaan.
- (j) Mengatur jadwal latihan.
- (k) Mengurus music yang digunakan di setiap acara (welcome greetings, catwalk, awarding, music jeda, dsb).
- (l) Berkoordinasi kepada seluruh divisi yang terkait dengan acara.

g. Sie Juri

- (a) Mencari juri yang kompeten.
- (b) Membuat draft penilaian.
- (c) Mengatur penjurian (briefing juri, pendampingan, mengatur fee juri, sertifikat, dll).
- (d) Menghitung jumlah penilaian.

- (e) Membuat peraturan penilaian (proses dan hasil, dosen 50% juri 50%).
- (f) Melakukan MoU dengan para juri.
- (g) Mendesain trophi, membuat dan mendistribusikan trophy.
- (h) Membuat berita acara penjurian.
- (i) Menyediakan hand bouquette (buket bunga) dan bunga meja.

h. Sie Publikasi

- (a) Membuat media publikasi (poster, leaflet, teaser, segala media promo).
- (b) Membantu pembuatan media publikasi yang dibutuhkan oleh devisi yang lain.
- (c) Membuat logo acara.
- (d) Menyampaikan informasi kepada public tentang seluruh acara.
- (e) Mempublikasikan acara dengan berbagai cara yang memungkinkan.
- (f) Menjadi admin pada segala media social.
- (g) Sebagai desainer grafis (membuat tiket, undangan , logo, poster, spanduk, dsb).
- (h) Ticketing (membuat, mengkoordinasikan, mengatur jadwal jaga stand penjualan tiket, mengkoordinasi penyebaran tiket, dll).

- (i) Menentukan perijinan tempat diadakannya publikasi.
- (j) Bertanggungjawab mengatur pada uang penjualan tiket sebelum disetor ke bendahara.

i. Sie Booklet

- (a) Desainer booklet dan mencari percetakan booklet.
- (b) Pandai bernegosiasi.
- (c) Merencanakan pembiayaan pembuatan booklet.
- (d) Mencari photographer untuk booklet.
- (e) Bertanggungjawab atas seluruh isi booklet (cover, sambutan-sambutan, ukuran booklet, konten, deskripsi, list logo sponsor, dll)
- (f) Membuat jadwal foto booklet.
- (g) Membuat dan mengatur goodiebag.

j. Sie Dokumentasi

- (a) Menyiapkan alat dokumentasi sesuai kebutuhan foto, video, dll.
- (b) Mencari fotografer dan videographer professional.
- (c) Berkoordinasi dengan sie booklet.
- (d) Mengedit hasil liputan yang diperoleh menjadi lebih bagus.
- (e) Mendokumentasikan seluruh spot yang berhubungan dengan sponsor.

- (f) Mengkoordinasikan hasil dokumentasi kepada pihak yang membutuhkan.
- (g) Berkoordinasi kepada sie publikasi untuk mempublikasikan seluruh kegiatan.
- (h) Mendokumentasikan seluruh kegiatan.
- (i) Menyiapkan giant screen, dan layar televise di back stage.
- (j) Membuat video opening, dsb.

k. Sie Back Stage dan Floor Manager

- (a) Mengatur jalannya acara di depan dan belakang panggung.
- (b) Mengatur plotting tempat depan dan belakang panggung.
- (c) Mengatur keluar masuk jalannya model.
- (d) Mengatur peminjaman cermin dan mengatur kursi model.
- (e) Menyiapkan urutan nama model dan susunan acara di backstage.
- (f) Mengatur situasi yang ada di backstage dan di venue.
- (g) Bekerjasama dengan sie humas untuk mengatur flow seluruh tamu.
- (h) Mengkondisikan keadaan seluruh venue (kursi, fotografer, dll).

l. Sie Dekorasi

- (a) Mengkonsep dekorasi dan lay out venue acara.
- (b) Mendesain dekorasi stage dan me-lay out seluruh venue acara.

- (c) Membuat desain photo booth.
- (d) Mengatur sound system, lighting.
- (e) Mencari pihak yang berhubungan dengan dekorasi, stage, sound system dan lighting.
- (f) Dapat bernegosiasi dengan baik.

m. Sie Keamanan

- (a) Mengatur seluruh keamanan pada seluruh rangkaian acara (rapat, latihan, photo booklet, dsb).
- (b) Membuat lay out parker pada saat acara berlangsung.
- (c) Mengurus perijinan keamanan kepada dinas-dinas terkait.
- (d) Mengatur keamanan cuaca.
- (e) Mengatur kartu parkir.
- (f) Mengatur keamanan backstage dan seluruh venue.
- (g) Mengatur kedisiplinan (denda).
- (h) Tegas dalam mengatur keamanan.
- (i) Mencari pihak yang kompeten dalam keamanan sebagai panitia tambahan.

n. Sie Konsumsi

- (a) Mengatur segala kegiatan yang membutuhkan makanan, minuman dan snack di saat yang dibutuhkan.
- (b) Mencari sponsor konsumsi yang hemat tapi bagus.
- (c) Dapat menegosiasikan dengan baik.

(d) Dapat mengatur pemilihan makanan/snack yang baik untuk disajikan.

(e) Mengatur distribusi konsumsi.

(f) Membuat jadwal kebutuhan konsumsi.

o. Sie Model

(a) Mengatur pembagian kelompok tampil.

(b) Mengatur blocking.

(c) Mengatur jadwal latihan berkoordinasi dengan sie acara.

(d) Mengatur urutan model.

(e) Presensi dan menata model.

(f) Mengatur pembagian tiap sesi.

(g) Bekerjasama dengan sie make up dan hair do jilbab.

(h) Membuat nomor tampil model.

(i) Mengumpulkan desain busana yang akan dikenakan saat fashion show.

(j) Bekerjasama dengan backstage mengatur keluar masuknya model.

p. Sie Make Up, Hair Do dan Jilbab

(a) Mencari sponsor make up, hair do, dan jilbab dengan harga terjangkau tetapi bagus.

(b) Mengatur rencana make up, hair do dan jilbab.

(c) Mampu bernegosiasi dengan baik.

- (d) Mengatur jadwal make up, hair do, dan jilbab pada saat foto booklet dan acara berlangsung.
- (e) Mengatur alur make up model
- (f) Menyampaikan maksud dan tujuan kepada perias dengan baik, benar dan tepat.

q. Sie Perlengkapan

- (a) Mengurus peminjaman tempat acara berlangsung.
- (b) Mengatur segala perlengkapan yang dibutuhkan pada serangkaian acara.
- (c) Pengadaan cermin saat latihan.
- (d) Pengadaan sound system pada saat latihan.
- (e) Pengadaan/penyewaan kursi, cermin, steamer meja, standing hanger, penyediaan nampan, taplak, panggung-panggung kecil, dsb.
- (f) Memenuhi segala kebutuhan setiap sie yang masuk dalam ranah perlengkapan acara.

2. Penentuan Tema

Tema yang diambil dalam pergelaran busana 2017 adalah *Dimantion* yang Memiliki arti kebingungan akan persepsi manusia dalam menanggapi sesuatu informasi yang seringkali bersifat manipulatif. informasi manipulative ini dipicu pergerakan net (media social) .berita yang muncul memanipulasi rasa dan merubah jalan ppikiran manusia dalam waktu sepersekian detik. Manusia menjadi bingung

dengan buramnya batas antara baik dan jahat. Tema ini memberi batasan kepada penulis dalam penciptaan busana pesta malam dan dapat ditampilkan dalam sebuah pertunjukan busana.

3. Sumber Dana

Penyelenggaraan pertunjukan busana 2017 dengan tema *Dimantion* ini tidak dapat berjalan lancar apabila tidak didukung dana finansial yang mencukupi. Penanggung jawab anggaran adalah bendahara, namun dalam menentukan besaran iuran pokok serta harga tiket ditetapkan secara musyawarah bersama. Kemudian anggaran perdivisi dibuat divisi dengan pendekatan nominasi uang yang kira-kira akan dibutuhkan. Bendahara kemudian menyatukan dan membuat dan membuat rancangan anggaran atas persetujuan seluruh panitia. Dana yang didapatkan antara lain diperoleh dari :

Table 4. Data Dana Anggaran

	Sumber dana	Banyaknya		Biaya @	Jumlah
1	Sisa Iuran MP	-	-	-	Rp 10,000,000
2	Iuran mahasiswa	95	mahasiswa	Rp. 943,000	Rp. 89,585,000
3	Tabungan khas	95	mahasiswa	Rp 30,000	Rp 1,420,000
		(5000x6 rapat)			
4	Denda				Rp 834,000
5	Tiket				Rp 31,500,000
6	Fee Designer Tamu				Rp 2,500,000
7	Dana Prodi				Rp 2,500,000
	Total	Rp			Rp. 138,339,000

4. Dewan Juri

Juri bertugas menilai semua karya busana dengan tema besar

Dimantion:

- a. Ramadhani A. Kadir
- b. Philip Iswandono
- c. Mudrika Paradise
- d. Dra. RR. Ani Srimulyani
- e. Wiwin Kurniasih

5. Waktu dan Tempat Pelaksanaan

Pergelaran busana ini diselenggarakan dalam rangka ujian mata kuliah proyek akhir untuk jenjang S1 dan Tugas Akhir untuk jenjang D3. Pergelaran busana 2017 ini diselenggarakan pada hari jum'at

tanggal 24 Maret 2017 di Auditorium UNY dari pukul 18:00 – selesai.

b. Pelaksanaan

1) Penilaian Gantung

Penilaian gantung merupakan penilaian karya busana mahasiswa. Penilaian ini disebut penilaian gantung karena pada saat itu hasil karya mahasiswa dinilai secara digantung (dipasang) pada *mannequin*. Penilaian gantung dilaksanakan pada tanggal

2) Grand Juri

Grand juri merupakan bagian dari pergelaran busana, dilaksanakan pada hari Minggu 19 maret 2017 Di gedung KPLT FT UNY. Grand juri merupakan penilaian oleh dewan juri sebelum busana digelarkan.

3) Gladi Bersih

Gladi bersih dilaksanakan sebelum pergelaran busana dimulai. Gladi bersih ini bertujuan untuk latihan terakhir sebelum acara dimulai, guna meminimalisir resiko adanya kesalahan saat acara berlangsung.

4) Pergelaran Busana

Acara pergelaran busana Proyek Akhir ini dilaksanakan pada jum'at 24 maret 2017 yang bertempat di Auditorium UNY. Persiapan acara dilakukan sehari sebelum acara berlangsung yaitu pada tanggal 23 Maret 2017. Persiapan acara meliputi loading barang, persiapan panggng (*stage*), beserta dekorasinya dan penataan. Peragaan busana 2017 menampilkan 100 busana yang diperagakan oleh model.

Busana pesta yang telah diciptakan dinilai oleh juri yang kompeten dibidangnya.

c. Evaluasi

Evaluasi bertujuan untuk menilai pergeleran busana Dimantion secara keseluruhan dari kekurangan dan hambatan pada pergeleran Dimantion diselenggarakan, sehingga ada perbaikan untuk acara selanjutnya. Pada dasarnya pergeleran berlangsung dengan baik, tetapi ada beberapa hal yang masih kurang dan perlu di evaluasi untuk keberhasilan yang akan datang yaitu:

(1) Ketua I , II, dan III

Kekurangan:

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

Solusi :

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

(2) Sie acara

Kekurangan:

- (a) Acara tidak berjalan dengan waktu yang telah ditentukan pada susunan acara.
- (b) Kurangnya koordinasi antara panitia acara

- (c) Kerja antar anggota hanya fokus pada pekerjaannya sendiri
- (d) Terjadi masalah sound saat Febta Alody menyanyikan lagu yang ke dua.

Kelebihan:

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

(3) Sie Humas

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

(4) Sie PDD

Kekurangan :

- (a) Jarak publikasi terlalu dekat dengan hari H
- (b) Kurangnya koordinasi antara sie PDD dengan sie yang lain

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

Solusi:

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

(b) Meningkatkan hubungan antar divisi

(c) Atur jarak saat mempublikasikan acara dengan hari H

(5) Sie Perkap

Kekurangan:

(a) Ada sedikit kekurangan dalam pembuatan panggung

(b) Penempatan lighting yang kurang tepat dibagian belakang beground

(c) Hilangnya 1 kursi

Solusi:

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

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

(c) Mengecek terlebih dahulu lokasi peletakan lighting.

(6) Sie Stage and floor

Kekurangan :

(a) Kinerja panitia tambahan untuk floor yang kurang koordinasi

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

Solusi:

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

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

(7) Sie keamanan

Kekurangan

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

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

Solusi:

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

(8) Sie konsumsi

(a) Panitia mengeluhkan terkait menu makan siang saat glari bersih

(b) Banyaknya sisa makanan yang mengakibatkan banyaknya pengeluaran

Solusi

(a) Harus lebih teliti lagi dalam merinci jumlah makanan

(b) Jangan mendadak dalam mengganti menu makanan, hingga membuat panitia mengeluh.

(9) Sie model

Kekurangan:

(a) Model tidak datang tepat waktu sesuai dengan jadwal make up.

(b) Adanya nomer model yang tidak tercetak

Solusi :

(a) Koordinasikan kembali para model agar datang tepat waktu

(b) Lebih teliti kembali saat akan mencetak nomor urut model

(10) Sie juri

Kekurangan

(a) Tidak meratanya pembagian panitia saat pengambilan vote favorit

(b) Kurangnya Jumlah panitia tambahan

Solusi:

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

(b) Meminjam panitia tambahan dari divisi lain.

B. Hasil

1. Hasil Penciptaan Disain

Dalam menciptakan suatu disain busana pesta malam dengan sumber ide bantha melalui beberapa proses seperti mengkaji tema proyek akhir

(Dimantion), mengkaji trend 2017 (Grey Zone) dengan tema Cryptic dan sub tema Criter, sehingga tercipta disain busana dengan judul busana beauty side bantha. Melalui tahap diatas maka dihasilkan busana pesta malam dengan siluet H yang terdiri dari 2 bagian yaitu gaun dan rompi. Busana tersebut mengkombinasikan antara kain metalini warna taupe grey dan warna gainsboro dengan menyesuaikan dengan trend yang sedang terjadi. Kesan criter diambil dari ditunjukkan oleh lengan yang dibuat berruas yang diambil dari bentuk tanduk bantha dengan menerapkan prinsip pengembangan sumber ide distorsi yaitu menggambarkan bentuk yang menekankan pada pencapaian karakter dengan cara menyangatkan wujud wujud tertentu pada benda atau obyek yang digambarkan, hal ini digambarkan pada lengan busana yang menekankan bentuk dari tanduk bantha dengan menerapkan teknik patern magic.



Gambar 29. Fashion illustration

2. Hasil Pembuatan Karya Busana

Dalam membuat busana pesta malam dengan sumber ide bantha melalui tiga tahapan yaitu: tahap persiapan meliputi pengambilan ukuran model yang dilakukan oleh mahasiswa langsung, pembuatan pola dengan menggunakan pola So En, merancang bahan dan menghitung kalkulasi harga, pemilihan bahan yang sesuai dengan desain yang dibuat. Tahap kedua merupakan tahap pelaksanaan meliputi; peletakan pola pada bahan, pemotongan bahan, pemberian tanda jahitan, menjahit busana serta menghias busana dan tahap terakhir adalah evaluasi; evaluasi proses fitting I dan fitting II, evaluasi hasil dari perwujudan karya busana yang telah dibuat sudah sesuai konsep yaitu tema pergekaran Dimantion, trend criter dan sumber ide bantha starwars’

3. Hasil penyelenggaraan Pergelaran Busana

Pergelaran busana 2017 ini dengan tema “ *Dimantion*” ini telah berhasil terselenggarakan pada hari jum’at , 24 maret pada pukul 18:00 WIB di Auditorium UNY yang diikuti oleh 95 mahasiswa S1 dan D3. Dalam pergelaran ini memperebutkan 12 kategori kejuaraan yaitu juara 1, 2, 3 dari masing masing kelas, best disain, favorit dan juara umum. Dalam pergelaran ini penyusun mendapat giliran tampil pada seassion 3 dengan nomor urut 81, yang diperagakan oleh peragawati Agatha Gloria. Pergelaran busana tahun 2017 dengan tema Dimantion ini merebut 12 trophy, yaitu sebagai berikut:

- 1) Juara I S1 R diraih oleh Hasna nur Maulani
- 2) Juara II S1 R diraih oleh Laily wahyuningtyas
- 3) Juara III S1 R diraih oleh Riana kusumawardhani
- 4) Juara I D3 diraih oleh Gresia trisnaningtyas
- 5) Juara II D3 diraih oleh fellya purwanita
- 6) Juara III D3 diraih oleh qoridatul hasanah
- 7) Juara I S1 NR diraih oleh Ratih noviani
- 8) Juara II S1 NR diraih oleh Erlina setyaningsih
- 9) Juara III S1 NR diraih oleh Afifah nadzirah faiz
- 10) Juara umum diraih oleh Ratih noviani
- 11) Juara favorit diraih oleh Ratih noviani
- 12) Juara best design diraih oleh Afifah nadzirah faiz

C. Pembahasan

1. Penciptaan Desain Busana

Dalam menciptakan busana pesta malam penulis harus mengetahui dan mengkaji trend, dimana didalam pembuatan busana pesta malam mengacu mengacu pada trend forecasting 2017 yaitu grey zone. Dalam tema ini terdapat yang terdiri dari *Archean*, *vigilant*, *cryptic*, dan *digitarian*. Tema yang digunakan penulis sebagai acuan pembuatan busana pesta malam ini adalah *cryptic* dengan sub tema *criteryang* mengingatkan kita pada sosok makhluk aneh dalam film fiksi ilmiah banyak menerapkan ornament dan detail menyerupai bentuk sisik, mata majemuk atau ruas tubuh binatang.

Dalam menciptakan desain busana perlu adanya moodboard yang berisi inspirasi atau ide ide yang diletakkan pada papan inspirasi, adapun gambar gambar yang terdapat pada moodboard harus sesuai dengan sumber ide yang dipilih, tema pergelaran dan tema trend, unsur unsur dan prinsip desain untuk mewujudkan terciptanya desain yang menarik. Dalam menciptakan desain menggunakan pengembangan ide secara distorsi yaitu penggambaran bentuk yang menekankan pada pencapaian karakter, dengan cara menyangatkan wujud wujud tertentu.

2. Karya Busana

Tahapan yang dilalui setelah pembuatan desain busana adalah merealisasikan desain dalam bentuk busana melalui beberapa proses. Proses pembuatan busana meliputi pengambilan ukuran badan model, pembuatan pola dasar, pecah pola, rancangan bahan dan harga, pemotongan bahan, pemberian tanda jahitan, penjelujuran, *fitting* 1, penjahitan, memasang hiasan, *fitting* II, penialian gantung, dan grand juri. *Fitting* 1 dilakukan pada saat busana masih jelujuran dengan tujuan jika terdapat kesalahan ukuran dapat diperbaiki lagi tanpa merusak bahan. Setelah mengetahui kesalahan pada saat *fitting* 1 busana pola dibenarkan dan dilanjutkan pada proses penjahitan busana sampai dengan penyelesaian dan pelengkap busana dan dilanjutkan *fitting* II. Pada saat *fitting* II minimal tahap penjahitan sudah mencapai 90% dari total pembuatannya. Setelah tahap *fitting* II selesai tahapan selanjutnya adalah penilaian gantung. Penilaian gantung sendiri dilakukan dengan cara

memasang busana yang dibuat pada mannequin. Aspek yang dinilai meliputi teknologi jahit, hiasan dan jatuhnya bahan. Bersamaan dengan penilaian gantung selesai tahap selanjutnya adalah *grand juri*. Proses grand juri ini dilakukan dengan cara desainer mempresentasikan kepada juri mengenai hasil karya busana. Aspek yang dinilai meliputi Look, kesesuaian busana dengan desain dan juga Trend, dan konsep busan.

3. Penyelenggaraan Pergelaran Busana

Pergelaran busana adalah suatu kegiatan peragaan busana yang menampilkan busana busana yang diperagakan oleh model dan diselenggarakan oleh seorang atau suatu instansi tertentu. Pergelaran busana Dimantion ini dilakukan dalam tiga tahap, yaitu persiapan, pelaksanaan, evaluasi. Terbentuknya suatu organisasi kepanitiaan guna melancarkan dan menyukseskan acara tersebut. Pergelaran busana ini diselenggarakan pada tanggal 24 maret 2017 yang bertempat di Auditorium UNY. Pergelaran busana ini diikuti oleh 95 mahasiswa mahasiswa yang terdiri dari S1 Reguler, S1 Non Reguler, dan D3. Acara fashion show terdiri dari 3 sesi. Setelah pelaksanaan dilakukan tahapan selanjutnya adalah evaluasi, Hal ini dilakukan untuk mengatasi beberapa masalah yang belum terselsaikan dengan mempelajari kekurangan dapat dijadikan sebagai pembelajaran dan memperbaiki di acara selanjutnya.

BAB V

KESIMPULAN DAN SARAN

A. Kesimpulan

Berdasarkan rumusana masalah dan hasil pembahasan pembuatan busana pesta malam untuk wanita remaja sumber ide *Bantha* pada pagelaran *Dimantion* diambil kesimpulan yaitu :

1. Dalam menciptakan suatu desain busana dengan sumber ide *Bantha* melalui beberapa proses seperti mengkaji tema proyek Akhir (*Dimantion*), mengkaji trend 2017 (*Grey Zone*) dengan tema *Cryptic* dan sub tema *Criter*, mengkaji busana pesta, membuat moodboard, menyusun unsur dan prinsip desain yang disajikan dalam desain sketching, presentation drawing, dan gambar kerja sesuai busana yang dipilih sehingga menciptakan busana dengan judul *Beauty Side Bantha*. Melalui tahap di atas maka dihasilkan busana pesta malam dengan siluet H yang terdiri dari 2 bagian yaitu gaun dan rompi. Busana tersebut mengkombinasikan kain metalini warna abu abu tua dan abu abu muda dengan warna menyesuaikan dengan trend yang terjadi. Kesan *Criter* ditampilkan pada kedua lengan busana yang menyerupai tanduk dari *Bantha* dengan teknik *patern magic*.
2. Dalam membuat busana pesta malam melalui tiga tahapan dengan sumber ide *Bantha* yaitu 1) persiapan meliputi pengambilan ukuran, pembuatan pola, merancang dan menghitung kalkulasi harga, pemilihan bahan, 2) tahap pelaksanaan meliputi meletakkan pola pada bahan, memotong bahan, memberi tanda jahitan, menjelujur, menjahit dan menghias busana. 3)

tahap evaluasi meliputi evaluasi proses I, evaluasi proses II serta membahas kesesuaian hasil karya dengan desain dan konsep awal yang sudah dibuat.

3. Dalam penyelenggaraan pergeleran busana 2017 dengan tema Dimantion ini melalui tiga tahapan yaitu tahap persiapan yang meliputi 1) Pembentukan panitia, penentuan tema, sumber dana, penentuan juri, penetapan waku dan tempat penyelengaran dan gladi bersih. 2) Tahapa pelaksanaan dala pergeleran ini diselenggarakan hari jumat, 24 maret 2017 pada pukul 18.30 WIB di Auditorium Universitas Negeri Yogyakarta diikuti oleh 95 mahasiswa yang terdiri dari mahasiswa S1 reguler, S1 Non Reguler dan D3 Non Reguler angkatan 2014. Dalam acara ini penyusun mendapatkan urutan tampil pada sesi 3 yaitu d# dengan nomor urut 64. 3) Tahapan evaluasi yang menguraikan kesesuaian antara perencanaan dan pelaksanaan, serta evaluasi keberhasilan dan kekuranga dari masing-masing seksi.

B. Saran

Dalam pembuatan busana pesta malam dengan sumber ide bantha ini mengalami beberapa kesulitan. Adapun saran-saran yang dapat disampaikan agar menjadi lebih baik yaitu sebgai berikut :

1. Dalam mencipta desain hendaknya perlu menentuka sumber ide yang sesuai dengan trend karena akan mempermudah dalam pembuatan desain busana, perlu memahami dan mengerti tentang penerapan unsur dan

prinsip desain serta penerapan ciri khusus atau karakteristik yang akan diambil harus dibuat lebih menonjol untuk lebih mengembangkan sumber ide yang diambil.

2. Dalam proses pengambilan ukuran pada model sebaiknya setiap desainer atau mahasiswa mengukur sendiri model atau peragawati yang akan menampilkan hasil karya busana yang akan dibuat oleh desainer atau mahasiswa tersebut.
3. Untuk hasil karya yang luar biasa sebaiknya banyak melakukan uji coba dengan membuat dummy yang dibuat sesuai dengan desain.
4. Dalam terselenggaranya pergelaran busana yang baik maka dibutuhkan persiapan dan perencanaan yang matang. Diperlukan adanya komunikasi dan kerjasama yang baik antar panitia baik panitia inti maupun panitia tambahan, serta harus bertanggung jawab atas tugas dan kewajiban yang telah diamanahkan sehingga pergelaran akan berjalan dengan lancar.

DAFTAR PUSTAKA

- Arifah A. Riyanto. (2003). *Teori Busana*. Bandung: YAPEMDO.
- Atisah Sipahelut & Petrussumadi. (1991), *Dasar-Dasar Desain*, Jakarta.
- Chodiyah & Wisri A. Mamdy. (1982). *Disain Busana untuk SMK/SMTK*. Jakarta: Departemen Pendidikan dan Kebudayaan.
- Dharsono Sony Kartika & Nanang Ganda Prawira. (2004). *Pengantar Estetika*. Bandung: Rekayasa Sains.
- Enny Zuhni Khayati. (1998). *Teknik Pembuatan Busana III*, Yogyakarta: IKIP Yogyakarta.
- Ernawati, Izwerni & Weni Nelmira. (2008). *Tata Busana Jilid 1*. Jakarta: Departemen Pendidikan Nasional.
- Ernawati, Izwerni & Weni Nelmira. (2008). *Tata Busana Jilid 2*. Jakarta: Departemen Pendidikan Nasional.
- Ernawati, Izwerni & Weni Nelmira. (2008). *Tata Busana Jilid 3*. Jakarta: Departemen Pendidikan Nasional.
- MH, Wancik. (2003). *Bina Busana*. Jakarta: PT Gramedia Pustaka Utama.
- Nanie Asri Yuliaty. (1993), *Teknologi Busana*, Yogyakarta: IKIP Yogyakarta.
- Porrie Muliawan. (1985), *Konstruksi Busana Wanita*, Jakarta.
- Porrie Muliawan. (2002). *Konstruksi Pola Busana Wanita*. Jakarta: PT. BPK Gunung Mulia.
- Porrie Muliawan. (2003). *Analisa Pecah Pola Busana Wanita*. Jakarta: PT. BPK Gunung Mulia.
- Praпти Karomah & Sicillia Sawitri. (1998), *Pengetahuan Busana*, Yogyakarta: IKIP Yogyakarta.
- Praпти Karomah. (1990). *Tata Busana Dasar*. Yogyakarta: IKIP Yogyakarta.

- Sawitri.(1994). *Istilah-istilahdalamBusana*. Yogyakarta: IKIP Yogyakarta.
- Sicilia Sawitri,dkk. (2000). *Ilustrasi Mode*. Yogyakarta: IKIP Yogyakarta.
- Sicillia Sawitri. (1997). *Tailoring*, Yogyakarta: IKIP Yogyakarta.
- Sri Ardiati Kamil. (1986). *Fashion Design*. Jakarta: CV Baru anggota IKAPI.
- Sri Widarwati. (1993). *Desain Busana I*. Yogyakarta: IKIP Yogyakarta.
- Sri Widarwati, Sicilia Sawitri, Widyabakti Sabatari. (1996). *Disain Busana II*, Yogyakarta: Jurusan Pendidikan Kesejahteraan Fakultas Pendidikan Teknologi dan Kejuruan Institut Keguruan dan Ilmu Pendidikan Yogyakarta.
- Widjiningsih.(1994), *Konstruksi Pola Busana*, Yogyakarta: IKIP Yogyakarta.
- Widjiningsih.(1982). *DisainHiasanBusanadanLenanRumahTangga*. Yogyakarta: IKIP Yogyakarta.
- (2017). Trend Forcesting 2017. *In Grey Zone*. Jakarta : IFC

LAMPIRAN

SUSUNAN KEPANITIAAN

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

			Evi
Sie Juri	Bangkit Tri Fatmawati Nunik eka Febriani Gresi Graventi Tantii Dwi Ratna Agus	Sie Model	Agustinez Khuzaemah N. Fitria Ulfah R. Widyana Safitri Afifah Nadhirah F. Latif Masruroh
Sie Publikasi	Laily Wahyuningtyas Ferdian Indhira Candra K Qoridatul Hasanah Afifaturoh Rohmah Amalia Firdaus Nunung	Sie Make Up & Hair Do	Nindita Berliana Lufikasari Eka Nurul A. Sinta Merlinda Baiq Desy Rahayu
Sie Perkap	Ratih Dewanti Imanuti Fajri Intan Nur Fatimah Bety Sulistyaningrum Erna Nuryanti Pungky		

DIMANTION
DISORIENTED OF HUMAN PERCEPTION





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


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




SIE
NAMA

DIMANTION
 DISORIENTED OF HUMAN PERCEPTION
 ANNUAL FASHION SHOW
 Mahasiswa Angkatan 2014

AUDITORIUM UNY Jum'at, 24 Maret 2017
 Dresscode Black & Grey 18.00 WIB - SELESAI


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




DIMANTION
 DISORIENTED OF HUMAN PERCEPTION
 ANNUAL FASHION SHOW
 Mahasiswa Angkatan 2014

AUDITORIUM UNY Jum'at, 24 Maret 2017
 Dresscode Black & Grey 18.00 WIB - SELESAI

GOLD

FAVORIT NUMBER
 *Tulis nomor favorit di sini

TICKET NUMBER


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





DIMANTION
 DISORIENTED OF HUMAN PERCEPTION
 ANNUAL FASHION SHOW
 Mahasiswa Angkatan 2014



AUDITORIUM UNY Jum'at, 24 Maret 2017
 Dresscode Black & Grey 18.00 WIB - SELESAI

BRONZE

FAVORIT NUMBER
 *Tulis nomor favorit di sini

TICKET NUMBER


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

DIMANTION
 DISORIENTED OF HUMAN PERCEPTION
 ANNUAL FASHION SHOW
 Mahasiswa Angkatan 2014

AUDITORIUM UNY Jum'at, 24 Maret 2017
 Dresscode Black & Grey 18.00 WIB - SELESAI

SILVER

FAVORIT NUMBER
 *Tulis nomor favorit di sini

TICKET NUMBER

DIMANTION

March 24, 2017

DISORIENTED OF HUMAN PERCEPTION

PROGRAM STUDI PT BUSANA T BUSANA D3
ANGKATAN 2014

PENDIDIKAN TEKNIK BOGA DAN BUSANA
FAKULTAS TEKNIK
UNIVERSITAS NEGERI YOGYAKARTA

