



**BUSANA PESTA MALAM UNTUK REMAJA DENGAN SUMBER IDE
OPAL STONE DALAM PERGELARAN BUSANA *DIMANTION***

PROYEK AKHIR

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



Disusun Oleh :
Elok Faradina
NIM. 14514134019

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

LEMBAR PENGESAHAN

**BUSANA PESTA MALAM UNTUK REMAJA DENGAN SUMBER IDE
OPAL STONE DALAM PERGELARAN BUSANA DIMANTION**

Oleh :
Elok Faradina
14514134019




Telah Dipertahankan di Depan Dewan Penguji Proyek Akhir
Fakultas Teknik Universitas Negeri Yogyakarta
Pada Tanggal 10 Mei 2017
Dan dinyatakan Lulus

DEWAN PENGUJI

Nama	Jabatan	Tanda Tangan	Tanggal
Dra. Kapti Asiatun, M.Pd	Ketua Penguji		19-6-2017
Sugiyem, M.Pd	Sekretaris Penguji		10-7-2017
Dra. Enny Zuhni K, M.Kes	Penguji		7-7-2017

Yogyakarta, Juli 2017

Dekan
Fakultas Teknik
Universitas Negeri Yogyakarta



Dr. Widarto, M.Pd.
NIP. 19631230 198812 1 001 

HALAMAN PERSETUJUAN

Proyek Akhir yang berjudul “**Busana Pesta Malam Untuk Remaja Dengan Sumber Ide *Opal Stone* Dalam Pergelaran Busana *Dimantion*”** yang disusun oleh Elok Faradina, NIM 14514134019 ini telah disetujui oleh pembimbing untuk diujikan.

Yogyakarta, Mei 2017

Dosen Pembimbing



Dra. Kapti Asiatun, M.Pd

NIP. 196306101988122001

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 di suatu 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, Mei 2017

Yang menyatakan,



Elok Faradina

BUSANA PESTA MALAM UNTUK REMAJA DENGAN SUMBER IDE OPAL STONE DALAM PERGELARAN BUSANA DIMANTION

**Oleh:
Elok Faradina
14514134019**

ABSTRAK

Proyek Akhir ini bertujuan untuk: 1) Mencipta desain busana pesta malam untuk remaja dengan sumber ide *Opal Stone*. 2) Membuat busana pesta malam untuk remaja dengan sumber *Opal Stone*. 3) Menyelenggarakan pergelaran busana *Dimantion* dan menampilkan busana pesta malam untuk remaja dengan sumber ide *Opal Stone*.

Proses perwujudan karya busana dalam Proyek Akhir ini meliputi tiga tahapan: 1) proses penciptaan desain meliputi tahapan: mengkaji tema *Dimantion*, mengkaji tema trend *Residuum*, mengkaji sumber ide *Opal Stone* diambil dari karakteristik warnanya, mengkaji busana pesta malam remaja, mengkaji unsur desain dan prinsip desain sesuai dengan konsep busana yang dipilih, membuat *moodboard*, membuat *design sketching*, membuat *design presentation*, dan membuat *product sketching*. 2) proses pembuatan busana pesta yang meliputi : a) tahap persiapan berupa pengambilan ukuran, pembuatan pola, merancang dan menghitung harga, pemilihan bahan dan menyiapkan bahan, b) tahap pelaksanaan yaitu menata pola pada bahan, memotong bahan, pemberian tanda jahitan, penjelujuran *fitting I* dan penjahitan *fitting II*, c) tahap evaluasi yaitu evaluasi kesesuaian hasil dengan desain, tema dan *trend*. 3) proses pergelaran busana meliputi tiga tahapan: a) persiapan yaitu pembentukan panitia, menentukan tema *Dimantion*, menerapkan manajemen pergelaran busana, merancang tata panggung *lighting*, musik dan gladi bersih, b) pelaksanaan meliputi penilaian juri internal dan eksternal, menata panggung, *music* dan *lighting* sesuai rencana pergelaran, evaluasi kesesuaian perencanaan dengan pelaksanaan pergelaran.

Hasil proyek akhir ini adalah : 1) Terciptanya desain busana pesta malam remaja dengan sumber ide *opal stone* yang dituangkan dalam bentuk *fashion illustration*. 2) Hasil karya busana pesta malam untuk remaja dengan sumber ide *opal stone* yaitu: berupa gaun tanpa potongan pinggang. Bagian muka transparan dengan dihiasi batu opal dan bagian tengah muka diberi hiasan teknik matelase. Penerapan sumber ide diletakkan pada bagian gaun tengah muka dan tengah belakang. 3) Hasil pergelaran 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 71 dan sukses mendapat respon yang baik dimata masyarakat.

Kata kunci :Busana Pesta Malam, *Opal Stone*, *Dimantion*

EVENING DRESS FOR TEENAGERS WITH THE IDEA OPAL STONE IN DIMANTION FASHION SHOW

By:
Elok Faradina
14514134019

ABSTRACT

This final project aims for: 1) Create design evening dress for teenagers with the source idea Opal Stone. 2) Make a evening dress for teenagers with the source idea Opal Stone. 3) Showing evening dress for teenagers with the source idea Opal Stone in Dimantion fashion show.

The process embodiment of the work fashion in the final project includes the three following stages: 1) the process of creation of the design include stages : a) Review the theme of Dimantion, b) review the theme of trends of Residuum, c) review the source idea of Opal Stone, d) review the characteristics of evening dress for teenagers, e) makes moodboard, f) applying design elements and principles of design in accordance with the concept of fashion selected. 2) the process of making a evening dress that includes: a) preparation phase taking the form of size, pattern making, designing and calculating the price calculation and material selection, b) stage i.e. sets the pattern on the material, cutting, marking, stitching and tailoring, c) stages of the evaluation process evaluation i.e. namely fittings, fitting I II and evaluation results. 3) fashion show process includes three phases: a) preparations the establishment of the Committee, determining dimantion theme, implement the management fashion show, designing the layout of the stage lighting, music and a net that supports the smooth execution of fashion show Dimantion, b) the implementation includes an assessment of the internal and external judges, sets the stage, the music and the lighting according to plan, the evaluation of the suitability of the show planning with the implementation of the entry.

The results of this final project is : 1) Creation of design fashion evening dress for teens with opal stone idea source ones poured in the form of Design sketching to pour the selected design and ideas, production sketching for the preparation of the production, presentation drawings for presentation to the buyer, and fashion illustration for promotion. 2) Evening dress works for teens with opal stone idea source: either a dress with no waist piece. The obverse is decorated with translucent opals and the middle part of the face given the decoration matelase. 3) The result of the fashion Festival with the theme of "Dimantion" which was held on Friday March 24, 2017 at 18:00, in the Auditorium of the State University of Yogyakarta was attended by 95 student of fashion engineering education and fashion techniques force in 2014. The author appears at no. 71 and successful sort got a good response in the eyes of the community.

Keyword: Evening Dress, Opal Stone, Dimantion

MOTTO

Kesuksesan hanya dapat diraih dengan segala upaya dan usaha yang disertai dengan doa, karena sesungguhnya nasib seseorang manusia tidak akan berubah dengan sendirinya tanpa berusaha. Berangkat dengan penuh keyakinan, berjalan dengan penuh keikhlasan, istiqomah dalam menghadapi cobaan, jadilah seperti karang di lautan yang kuat dihantam ombak dan kerjakanlah hal yang bermanfaat untuk diri sendiri dan orang lain, karena hidup hanyalah sekali. Ingat hanya pada Allah apapun dan dimanapun kita berada kepada Dia-lah tempat meminta dan memohon.

LEMBAR PERSEMBAHAN

Karya Proyek Akhir ini penulis persembahkan untuk:

1. Bapak dan Ibu tercinta “Noor Ridlo Dan Ana Mariani” yang selalu menyayangiku dengan penuh kasih sayang, terima kasih atas segala do’a, dukungan dan pengorbanannya yang begitu besar.
2. Adikku tersayang “Muchammad Assegaf” yang selalu merasa bangga dengan pencapaianku.
3. Keluarga Besarku tersayang terima kasih atas dukungan dan doa restu yang diberikan.
4. Yogaswara Aprilian yang selalu menjadi penyemangatku.
5. Sahabat-sahabatku yang selalu mendukungku dan selalu bersama suka maupun duka.
6. Teman-teman seperjuanganku D3 angkatan 2014 kelas B.
7. Untuk almamater ku tercinta Universitas Negeri Yogyakarta.

Terima kasih

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 Untuk Remaja Dengan Sumber Ide *Opal Stone* Dalam Pergelaran Busana *Dimantion*” dari awal hingga proses penyusunan laporan dengan baik dan dengan pengalaman berharga yang mampu mendewasakan diri.

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. Kapti Asiatun, M.Pd selaku pembimbing Proyek Akhir yang telah meluangkan waktu dalam membimbing.
2. Ibu Dra. Widyabakti Sabatari, M.Sn selaku Pembimbing Akademik Progam Studi Teknik Busana Fakultas Teknik Universitas Negeri Yogyakarta
3. Bapak Triyanto, S.Sn.,M.A selaku Ketua Progam Studi Teknik Busana Fakultas Teknik Universitas Negeri Yogyakarta
4. Ibu Sugiyem, M.Pd selaku sekretaris penguji dalam Ujian Proyek Akhir yang telah meluangkan waktu dalam menguji Proyek Akhir .
5. Ibu Dra. Enny Zuhni Khayati, M.Kes selaku penguji dalam Ujian Proyek Akhir yang telah meluangkan waktu dalam menguji Proyek Akhir .

6. Ibu Dr. Mutiara Nugraheni, M.Si selaku Ketua Jurusan Pendidikan Teknik Boga dan Busana Fakultas Teknik Universitas Negeri Yogyakarta
7. Bapak Dr. Widarto, M.Pd selaku Dekan Fakultas Teknik Universitas Negeri Yogyakarta.
8. Bapak Prof. Dr. Sutrisna Wibawa, M.Pd selaku Rektor Universitas Negeri Yogyakarta.
9. Semua pihak yang tidak dapat penyusun sebutkan satu persatu yang telah memberikan doa, dukungan dan semangat demi terselesaikan laporan ini.

Akhir kata penyusun berharap laporan Proyek Akhir ini dapat bermanfaat bagi penyusun khususnya, dan pembaca pada umumnya.

Yogyakarta, Mei 2017

Penulis

Elok Faradina

DAFTAR ISI

	Halaman
HALAMAN JUDUL	i
LEMBAR PENGESAHAN	ii
LEMBAR PERSETUJUAN	iii
PERNYATAAN	iv
HALAMAN PERSEMBAHAN	v
MOTTO	vi
ABSTRAK	vii
ABSTRACT	viii
KATA PENGANTAR	ix
DAFTAR ISI	xi
DAFTAR GAMBAR.....	xiii
DAFTAR TABEL	xiv
BAB I PENDAHULUAN	1
A. Latar Belakang	1
B. Batasan Istilah.....	3
C. Rumusan Penciptaan	5
D. Tujuan Penciptaan	6
E. Manfaat	6
BAB II DASAR PENCIPTAAN KARYA	8
A. Trend	8
B. Tema Penciptaan	15
C. Sumber Ide	17
D. Desain	22
E. Busana Pesta	43
F. Pergelaran Busana.....	59
BAB III KONSEP PENCIPTAAN KARYA.....	64
A. Konsep Penciptaan Desain.....	65
B. Konsep Pembuatan Busana	67
C. Konsep Penyelenggaraan Pagelaran Busana	69
BAB IV PROSES HASIL DAN PEMBAHASAN.....	71
A. Proses	71
B. Hasil	133
C. Pembahasan	137
BAB V KESIMPULAN DAN SARAN.....	140
A. Kesimpulan	140

B. Saran	141
DAFTAR PUSTAKA.....	144
LAMPIRAN	

DAFTAR GAMBAR

	Halaman
Gambar 1. Tema Archean.....	10
Gambar 2. Warna Tema Archean.....	10
Gambar 3. Tema Vigilant.....	12
Gambar 4. Tema Cryptic.....	13
Gambar 5. Tema Digitarian.....	15
Gambar 6. Sumber Ide Opal Stone.....	22
Gambar 7. Gambar Moodboard.....	73
Gambar 8. Design Sketching.....	74
Gambar 9. Presentation Drawing Tampak Depan	76
Gambar 10. Presentation Drawing Tampak Belakang.....	77
Gambar 11. Gambar Hiasan	78
Gambar 12. Gambar Kerja Busana Tampak Depan.....	80
Gambar 13. Gambar Kerja Busana Tampak Belakang.....	81
Gambar 14. Gambar Kerja Hiasan Busana.....	82
Gambar 15. Gambar Kerja Pelengkap Busana.....	83
Gambar 16. Pola Dasar Badan Atas Sistem Meyneke.....	85
Gambar 17. Pola Lengan.....	87
Gambar 18. Pola Gaun.....	88
Gambar 19. Pola Lengan Sesuai Desain.....	89
Gambar 20. Pola Krah.....	90
Gambar 21. Pola Rok Sesuai Desain.....	90
Gambar 22. Pecah Pola.....	91
Gambar 23. Pola Gaun Bagian Depan Dan Belakang....	92
Gambar 24. Rancangan Bahan Utama.....	94
Gambar 25. Rancangan Bahan Organza.....	95
Gambar 26. Rancangan Bahan Tulle.....	96
Gambar 27. Rancangan Bahan Taffeta.....	97
Gambar 28. Rancangan Bahan Ero.....	98
Gambar 29. Fashion Illustration.....	134

DAFTAR TABEL

	Halaman
Tabel 1. Ukuran Dalam Pembuatan Busana.....	50
Tabel 2. Daftar Ukuran Yang Digunakan Dalam Pembuatan Pola.....	84
Tabel 3. Kalkulasi Harga Pembuatan Busana.....	100
Tabel 4. Evaluasi Proses 1.....	104
Tabel 5. Evaluasi Proses 2.....	108
Tabel 6. Dana Anggaran.....	121
Tabel 7. Kejuaraan Pergelaran Busana <i>Dimantion</i>	135
Tabel 8. Kejuaraan Pergelaran Busana <i>Dimantion</i>	136

BAB I PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Busana wanita Indonesia semakin berkembang seiring dengan meningkatnya peran wanita dalam berbagai profesi. Kesadaran berbusana sesuai dengan kesempatan dan usia terlihat semakin diperhatikan karena kesempatan pesta malam bagi wanita merupakan penampilan yang paling utama. Remaja yang ingin hadir pada acara pesta, lebih memilih mengenakan baju casual yang cenderung berciri khas kebarat-baratan. Hal ini memberikan tantangan bagi para desainer agar menciptakan suatu karya busana sebagai solusi masalah tersebut. Dalam penerapan busana pesta malam perlu mempertimbangkan usia, karakter, dan kepribadian wanita. Usia remaja ditandai dengan meningkatnya aktivitas dalam kegiatan masyarakat. Keadaan yang demikian menuntut remaja lebih memperhatikan penampilan mereka. Remaja tidak lepas sejumlah aktivitas yang membutuhkan berbagai busana termasuk pesta. Sebagai contoh misalnya menghadiri resepsi pernikahan, undangan pesta ulang tahun, pesta tahun baru dan sebagainya. Penampilan yang menarik dengan busana yang serasi merupakan salah satu hal yang menunjuk kepribadian seseorang, berdasarkan penilaian orang lain bahkan bisa dikatakan sebagai gaya trendi.

Universitas Negeri Yogyakarta khususnya Fakultas Teknik memiliki program studi Teknik Busana yang merupakan lembaga pendidikan yang memberikan kesempatan kepada mahasiswa untuk menuangkan ide dan kreativitas dalam bidang busana. Tujuannya untuk melahirkan desainer-

desainer baru yang mampu melihat dan menyikapi setiap perubahan yang terjadi pada dunia *mode* yaitu melalui mata kuliah Proyek Akhir. Pada akhir kuliah mahasiswa dituntut menciptakan suatu desain busana sampai dengan direalisasikan menjadi busana dan ditampilkan dalam bentuk suatu pertunjukan.

Proyek Akhir tahun 2017 akan menampilkan pertunjukan busana yang bertema *Grey Zone* yaitu sebagai visualisasi sebuah masa, dimana manusia kehilangan kemampuan untuk membedakan benar dan salah ataupun hitam dan putih. *Dimention* adalah tema yang belum pernah diangkat sebagai tema pertunjukan busana. Dalam pertunjukan tersebut *designer* dapat berpartisipasi berdasarkan tema *Dimention*. Penciptaan desain busana menggambarkan makna kebingungan akan persepsi manusia dalam menanggapi suatu informasi yang sering kali bersifat *manipulative*. Informasi *manipulative* ini dipicu oleh pergerakan *net* (media sosial). Berita yang muncul memanipulasi rasa dan merubah jalan pikiran manusia dalam waktu persekian detik. Manusia menjadi bingung dengan buramnya batasan baik dan jahat.

Dalam kesempatan ini penulis mengambil tema *trend forecasting* 2017 yaitu tema *tectonic* dengan subtema *residuum* yang terinspirasi dari sumber ide opal *stone*. Opal *stone* adalah salah satu dari banyak *varietas opal* yang ada saat ini dan juga menjadi salah satu varietas yang paling populer. Pada tahun 2008, [Australia](#) secara resmi mengakui dan menyatakan bahwa opal menjadi batu permata resmi untuk negara bagian New South Wales. Opal *stone* sudah menjadi batu permata resmi yang mewakili seluruh negara bagian Australia, karena hampir semua pasokan opal *stone* di dunia ditambang dari New South Wales dan

menakjubkannya 97% dari semua batu opal yang ada di dunia juga bersumber dari Australia. Hal tersebut yang menjadikan penulis tertarik untuk mengambil opal *stone* sebagai sumber ide. Untuk itu penulis menciptakan suatu karya nyata dengan judul “Busana Pesta Malam Untuk Remaja Dengan Sumber Ide Opal *Stone*”.

Penulis ingin mewujudkan karakter yang tegas dan kuat namun tetap memiliki kesan *elegant*. Kaitan sumber ide dengan busana pesta malam yang dibuat dapat dilihat dari tekstur dan hiasan busana. Hiasan busana menggunakan sulaman matelase, sulaman matelase ini disebut juga sulaman relief. Relief ini terjadi bukan karena tusuk-tusuk hias melainkan dari kain-kain pelapisnya ataupun kapas. Warna busana ini menggunakan warna dari sumber ide tersebut yaitu perpaduan warna coklat muda keemasan pada bahan utama dan warna pendukung yaitu warna merah, biru, dan oranye.

B. Batasan Istilah

Batasan istilah yang digunakan untuk membatasi pengertian-pengertian dari judul agar penulis tidak menyimpang dari tujuan penulisan laporan ini.

1. Busana Pesta Malam Untuk Remaja

Busana pesta malam adalah busana yang dipakai pada kesempatan pesta dari waktu matahari terbenam sampai waktu berangkat tidur. Busana pesta adalah busana yang digunakan pada kesempatan pesta, busana ini terbuat dari bahan yang indah dengan hiasan yang menarik sehingga tampak istimewa. Pada Proyek Akhir ini busana pesta malam dibatasi untuk remaja usia diatas 18 tahun.

2. Sumber Ide *Opal Stone*

Sumber ide adalah segala sesuatu yang ada di alam yang dapat dijadikan sumber informasi oleh desainer untuk menciptakan desain-desain yang baru. Dalam proyek akhir ini, penulis mengambil sumber ide opal *stone* dari daerah Australia. Opal *stone* adalah salah satu dari banyak *varietas* [Opal](#) yang ada saat ini dan juga menjadi salah satu *varietas* yang paling populer. Pada tahun 2008, [Australia](#) secara resmi mengakui dan menyatakan bahwa Opal *Stone* menjadi batu permata resmi untuk negara bagian New South Wales. [Batu Opal](#) sudah menjadi batu permata resmi yang mewakili seluruh negara bagian Australia, karena hampir semua pasokan batu opal di dunia ditambang dari New South Wales dan menakjubkannya, 97% dari semua batu Opal yang ada di dunia juga bersumber dari Australia.

3. Pergelaran Busana *Dimantion*

Pergelaran busana adalah pameran mode busana yang asalnya adalah ingin memamerkan ide-ide hasil rancangan baru para perancang mode busana. Pergelaran yang dilaksanakan pada Proyek Akhir ini bertema *Dimantion*. *Dimantion*, yaitu *disoriented of human perception*, memiliki arti kebingungan akan persepsi manusia dalam menanggapi sesuatu informasi yang seringkali bersifat manipulatif. Informasi manipulatif ini dipicu 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 *Grey Zone* sebagai visualisasi dalam sebuah masa dimana manusia kehilangan kemampuan untuk membedakan benar dan salah.

Berdasarkan batasan istilah yang telah dikemukakan di atas maka yang dimaksud dengan busana pesta malam untuk remaja dengan sumber ide *Opal Stone* adalah busana pesta malam yang dikenakan pada malam hari untuk remaja pada usia diatas 18 tahun dengan menggunakan sumber ide *Opal Stone* yang disusun sesuai dengan tema *Dimantion*.

C. Rumusan Penciptaan

Berdasarkan batasan istilah tersebut di atas, maka penciptaan busana pesta malam untuk remaja dengan sumber ide opal *stone* yang akan dibahas adalah sebagai berikut:

1. Bagaimana mencipta desain busana pesta malam untuk remaja dengan sumber ide opal *stone*?
2. Bagaimana membuat busana pesta malam untuk remaja dengan sumber ide opal *stone*?
3. Bagaimana menyelenggarakan pertunjukan busana *Dimantion* dan menampilkan busana pesta malam untuk remaja dengan sumber ide opal *stone*?

D. Tujuan Penciptaan

Sesuai dengan rumusan penciptaan di atas, tujuan yang ingin dicapai dari penulisan Proyek Akhir ini adalah mahasiswa dapat:

1. Mencipta desain busana pesta malam untuk remaja dengan sumber ide opal *stone*.
2. Membuat busana pesta malam untuk remaja dengan sumber opal *stone*.
3. Menyelenggarakan pertunjukan busana *Dimantion* dan menampilkan busana pesta malam untuk remaja dengan sumber ide opal *stone*.

E. Manfaat

1. Bagi Penyusun
 - a. Menambah pengetahuan tentang pembuatan busana pesta malam.
 - b. Menerapkan kemampuan, keahlian dan pengetahuan yang dimiliki ke dalam bentuk suatu karya nyata.
 - c. Mendorong dan melatih untuk lebih kreatif dalam menciptakan karya-karya baru.
 - d. Menambah pengalaman menampilkan suatu karya pada pertunjukan busana.
2. Bagi Program Studi
 - a. Melahirkan calon desainer muda profesional yang dapat berkarya di dunia mode.

- b. Mensosialisasikan busana karya cipta mahasiswa Program Studi Teknik Busana Fakultas Teknik Universitas Negeri Yogyakarta kepada masyarakat umum dan dunia industri busana.
3. Bagi Masyarakat
- a. Memperoleh wawasan tentang berbagai macam busana pesta malam dan perkembangan trend mode busana pesta malam.
 - b. Mengetahui hasil karya cipta busana mahasiswa Program Studi Pendidikan Teknik Busana Fakultas Teknik Universitas Negeri Yogyakarta.

BAB II DASAR PENCIPTAAN KARYA

A. Trend

Dalam menciptakan sebuah desain busana tidak lepas dari pengaruh trend yang sedang atau akan terjadi. Hal ini akan membuat busana dirancang menjadi lebih menarik perhatian masyarakat. Menurut KBBI (2008: 1486) trend adalah gaya mutakhir. Menurut Prapti Karomah dan Sicilia Sawitri (1986: 24) *trend* adalah suatu aliran dalam dunia mode yang mengalami perubahan setiap tahun. Sedangkan menurut Sri Widarwati (2000: 22) *trend mode* adalah kecenderungan akan suatu gaya busana tertentu.

Berdasarkan beberapa pendapat di atas dapat disimpulkan bahwa trend adalah kecenderungan akan suatu gaya busana, dimana perubahan akan gaya busana tersebut terjadi setiap setahun sekali ditandai dengan perubahan-perubahan yang terjadi dalam kurun waktu tertentu. Perubahan yang mendasar pada model merupakan bagian penting dan menyatu dengan masyarakat.

Trend yang penulis gunakan dalam penciptaan busana ini mengacu pada buku *trend fashion 2017/2018* dengan mengambil salah satu *fashion trend forecasting 2017/2018 Grey Zone*. *Trend 2017/2018* ini dinamakan *Grey Zone* sebagai visualisasi dalam sebuah masa, dimana kita kehilangan kemampuan untuk membedakan benar dan salah, hitam dan putih. Dalam *trend Grey Zone* ini ada 4 tema yaitu *Archean*, *Vigilant*, *Cryptic* dan *Digitarian* dengan tiap tema *trend* memiliki sub tema masing-masing, yaitu:

1. Tema *Archean*

Tema Archean terinspirasi oleh bentuk pada material alamiah dan mentah dari segala lapisan bumi yaitu bebatuan, kayu, mineral, metal, berdampingan dengan bentuk-bentuk dan warna organisme sederhana namun berdaya hidup kuat seperti lumur, jamur dan bakteri. Adapun sub tema *archean* :

a. Sub Tema 1 : *Tectonic*

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

b. Sub Tema 2 : *Primigenial*

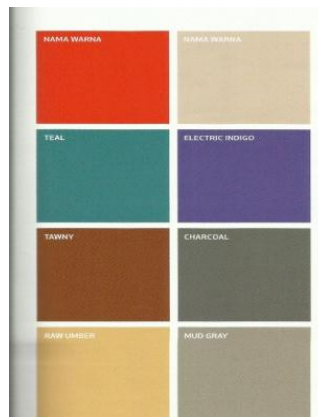
Terinspirasi dari simbiose kehidupan antara organisme seperti elemen kayu dan jamur, lumut atau sarang binatang seperti lebah dan burung, akar-akaran yang mencari mineral dan bahan makanan jauh kedalam tanah, atau bakteri yang saling bersimbiosa dibantu dengan sinar matahari, menghasilkan perpaduan yang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

c. Sub Tema 3 : *Residuum*

Menampilkan bentuk dan elemen bumi yang keras, kasar seperti bebatuan vulkanik, mineral, fosil, kayu, namun memiliki efek dekoratif yang terkesan mahal namun tidak umum. *Keyword* : *Material contrast, natural-artificial, Row Dramatic, Savage* (brutal but *awesome*/terpesona, menakjubkan, mengangumkan), *Barbaric* (dari kata barbar). *Warna* : *Row Amber, Mud Grey, Tawny, Charcoal, Teal, Electric Indigo*



Gambar 1. Tema *Archean*



Gambar 2. Warna Dari Tema *Archean*

2. Tema *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. Adapun sub tema *vigilant*

:

a. Sub Tema 1 : *Numericraft*

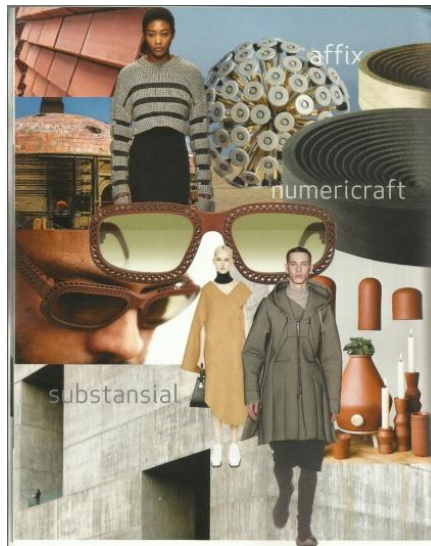
Inspirasi dari bentuk yang dihasilkan dari pengolahan yang cermat seperti dengan teknologi komputer. Meskipun memanfaatkan mesin-mesin canggih yang sebetulnya dapat meraih bentuk apapun, namun tetap memilih menjaga kemurnian bentuk *basic* yang sederhana, namun pada detail dapat terlihat analisa perhitungan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

b. Sub Tema 2 : *Affix*

Keistimewaan dalam tema *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. Sub Tema 3 : *Substansial*

Sub tema 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.



Gambar 3. Tema *Vigilant*

3. Tema *Cryptic*

Diilhami bio *engineering* 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 tema dari *cryptic* :

a. Sub Tema 1 : *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. Sub Tema 2 : *iridescent*

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

c. Sub Tema 3 : *Critter*

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



Gambar 4. Tema *Cryptic*

4. Tema *Digitarian*

Diilhami oleh generasi yang tidak pernah mengenal dunia tanpa internet dan memiliki dunia tanpa internet dan memiliki kehidupan parallel antaravirtual, *real* dan memiliki interaksi menarik dengan generasi pendahulunya, tema *digitarian* mempresenasikan campuran gaya estesis dan beberapa generasi pendahulunya. Tema *digitarian* merepresentasikan campuran gaya estetis dan generasi bagaikan bertualang menembus waktu gaya yang satu ke gaya yang lain. Adapun sub tema dari *digitarian* :

a. Sub Tema 1 : *Post Dynamic*

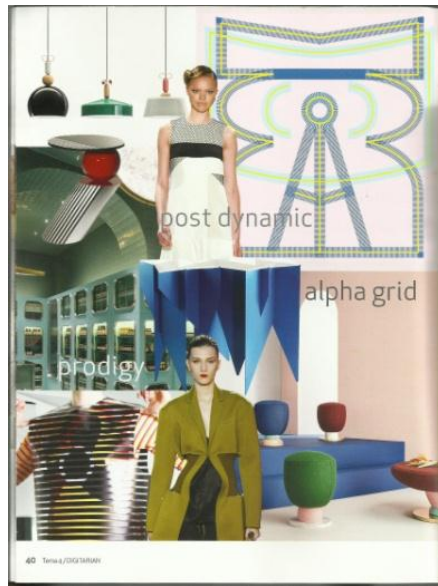
Konsep dasar sub tema ini adalah keseimbangan dari sesuatu yang asimetris. warna cenderung tenang dan hanya bersifat aksen yang memberikan dinamika pada keseimbangan tersebut.

b. Sub Tema 2 : *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. Sub Tema 3 : *Alpha Grid*

Warna, garis dan bentuk geometris di desain dengan seksama dan penuh perhitungan sebagai aksen dan detail busana, memberi kesan bermain dan menyenangkan. garis garis sejajar yang membentuk alur tertentu sehingga memberi ilusi optis saat melihatnya, modular yang dinamis meskipun tidak selalu mengulang bentuk.



Gambar 5. Tema Digitalian

B. Tema Penciptaan *Dimantion*

Penentuan tema merupakan hal yang terpenting dalam menciptakan sebuah karya, karena tema akan sangat mempengaruhi bentuk, siluet, warna dari busana yang diciptakan. Tema besar Proyek Akhir mahasiswa Program Studi Teknik Busana angkatan 2014 adalah *Dimantion*. *Dimantion* merupakan kepanjangan dari *Disoriented of human perception*. Arti kata *disoriented* adalah kebingungan, *human* adalah manusia sedangkan *perception* adalah persepsi (tanggapan daya memahami atau menanggapi sesuatu). *Disoriented of human perception* memiliki arti kebingungan akan persepsi manusia. Era globalisasi ini masyarakat yang cenderung lebih aktif dengan *media social* akan lebih sulit untuk membedakan benar dan salah. Saat ini kita hidup dalam masa yang amat tidak nyaman, dimana manusia berada pada paradigma terbesar sepanjang sejarah. Ketergantungan kepada *net*. Keputusan dan pemikiran diarahkan oleh pergerakan *media social*, sehingga meskipun secara naluriah didorong oleh keinginan untuk menjadikan

habitat yang lebih baik untuk generasi mendatang, kecepatan pergerakan *net* dengan kekayaan informasi visualnya seringkali *manipulative* menjadikan kita kehilangan kemampuan untuk membedakan benar dan salah, hitam dan putih, sedangkan *standard* penilaian beralih pada subyektifitas pembuat keputusan tersebut.

Tema *Dimantion* mengacu pada *trend fashion* 2017/2018 yaitu *grey zone*. *Grey Zone* sebagai visualisasi dalam sebuah masa dimana manusia kehilangan kemampuan untuk membedakan benar dan salah. Tema yang diangkat mempunyai tujuan menghasilkan suatu busana pesta malam yang menggunakan teknologi tinggi, sehingga dapat menginspirasi masyarakat.

Jadi yang dimaksud dengan *Dimantion* adalah kebingungan akan persepsi manusia dalam menanggapi sesuatu informasi yang seringkali bersifat manipulatif. Informasi manipulatif ini dipicu oleh pergerakan *net* (media sosial). Berita yang muncul memanipulasi rasa dan merubah jalan pikiran manusia dalam waktu sepersekian detik. Manusia menjadi bingung dengan buramnya batas antara baik dan jahat.

C. Sumber Ide

1. Pengertian Sumber Ide

Menurut Sri Widarwati (1996) sumber ide adalah segala sesuatu yang dapat menimbulkan ide seseorang yang menciptakan desain ide baru. Sedangkan menurut

Widjiningsih (1982) sumber ide adalah suatu sumber yang dapat merangsang lahirnya suatu kreasi.

Berdasarkan pendapat kedua ahli di atas, dapat ditarik kesimpulan bahwa sumber ide adalah segala sesuatu yang menimbulkan ide seseorang dalam menciptakan suatu kreasi baru.

Dalam menciptakan suatu desain busana yang baru, seorang perancang busana dapat melihat dan mengambil berbagai obyek untuk dijadikan sebagai sumber ide. Obyek tersebut dapat berupa benda-benda yang ada di lingkungan dimana seorang perancang tersebut berada dan peristiwa-peristiwa penting baik di tingkat nasional maupun internasional.

2. Penggolongan Sumber Ide

Menurut Sri Widarwati (1996: 57) ada beberapa hal yang dapat dijadikan sebagai obyek dalam menciptakan karya baru, sebagai berikut adalah :

- a. Sumber ide dari penduduk dunia atau pakaian daerah-daerah di Indonesia.
- b. Sumber ide dari benda-benda alam, seperti bentuk dan warna dari tumbuh-tumbuhan, binatang, gelombang laut, bentuk awan dan bentuk-bentuk geometris.
- c. Sumber ide dari peristiwa-peristiwa nasional, maupun internasional. Misalnya pakaian olahraga dari peristiwa PON, *SEA Game*, *Asian Games*, *Olimpic Games*, dari pakaian upacara 17 agustus.

Menurut Sri Ardiati Kamil (1986: 30-32) penggolongan sumber ide dikelompokkan menjadi tiga yaitu :

- a. Sumber ide dari sejarah dan penduduk asli

- b. Sumber ide dari alam, seperti bentuk dan warna dari tumbuh-tumbuhan atau binatang
- c. Sumber ide dari pakain kerja ataupun pakaian yang ada hubungannya dengan *sport* atau profesi tertentu.

Berdasarkan beberapa penggolongan di atas sumber ide tidak harus diambil secara keseluruhan akan tetapi dapat diambil bagian-bagian tertentu yang menjadi ciri khas dari sumber ide tersebut.

3. Teori Pengembangan Sumber Ide

Menurut Sri Ardiati Kamil (1986: 30) Dalam menciptakan model suatu busana yang baru didasarkan pada sumber benda-benda yang ada. Beberapa langkah yang harus diperhatikan, yaitu:

- a. Membuat busana asli dengan bahan tekstil masa kini dan disebarakan ke pasaran menurut musim yang sesuai dengan busana yang diciptakan.
- b. Mengambil ide dari salah satu bagian yang asli dan diperbaharui sesuai dengan yang sedang pada saat ini: misalnya : lengan, garis leher, atau sebagian dari bordiran.
- c. Mempelajari sejarah dari busana yang bersangkutan dan menikmati keindahan dari busana tersebut. Kemudian mulai dengan menciptakan koleksi baru tanpa meniru model aslinya.

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

- a. Teori *Stilisasi*

Merupakan cara penggambaran untuk mencapai bentuk keindahan dengan cara menggunakan obyek atau benda yang digambar, yaitu dengan cara menggayakan di setiap kuntur pada obyek atau benda tersebut, contoh: pengambilan ornament motif batik, tatah sungging, lukisan tradisional dan lain lain. Proses *stilisasi* ini dapat dilakukan dengan menambahkan detail, pada setiap perubahan sehingga semakin lama detailnya semakin rumit.

b. Teori *Distorsi*

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

c. Teori *Transformasi*

Merupakan penggambaran bentuk yang menekankan pada pencapaian karakter dengan memindahkan wujud atau *figure* obyek lain ke obyek yang digambar. Contoh : penggambaran manusia berkepala binatang atau sebaliknya.

d. Teori *Deformasi*

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

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

4. Sumber Ide Opal Stone

Menurut Wikipedia (2017) Nama Opal mungkin berasal dari bahasa Sanskerta *upala*, yang berarti "batu berharga". Mungkin juga hal ini merupakan akar istilah *opallios* (bahasa Yunani), yang diterjemahkan sebagai "perubahan warna". Pada zaman Romawi kuno terdapat istilah "*opalus*", atau "batu dari beberapa elemen". Jadi orang-orang Romawi kuno mungkin sudah punya pemahaman tentang *play of color* (permainan warna) yang terdapat pada *Precious Opal*. Sesungguhnya Opal adalah bentuk amorfis dari Silika yang terhidrasi sehingga opal bukanlah mineral melainkan lebih cocok sebagai mineraloid, senyawa kimia opal adalah $\text{SiO}_2 \cdot n\text{H}_2\text{O}$ (*Hydrated Silica*) dengan kadar air rata-rata 6 - 10% berat, unsur air inilah yang menyebabkan sebagian besar opal bersifat *hydrophane* (kejernihannya dipengaruhi oleh kadar air). Struktur dalam opal membuatnya mampu [menyebarkan](#) cahaya, tergantung kondisi tempat batu ini terbentuk yang membuatnya dapat memunculkan berbagai warna. Warna opal bervariasi mulai dari jernih sampai putih, abu-abu, merah, jingga, kuning, hijau, biru, magenta, mawar, slat, zaitun, coklat, dan hitam. Dari warna-warna tersebut,

merah dan hitam adalah yang paling langka, sementara putih dan hijau sangat umum. Opal juga bervariasi dalam kepadatan optiknya mulai dari opak hingga semi-transparan. Untuk dipakai pada batu permata, warna alaminya sering digunakan dengan meletakkan lapisan opal tipis pada batu gelap seperti [basal](#).

Opal *stone* adalah salah satu dari banyak varietas [Opal](#) yang ada saat ini dan juga menjadi salah satu varietas yang paling populer. Pada tahun 2008, [Australia](#) secara resmi mengakui dan menyatakan bahwa opal menjadi batu permata resmi untuk negara bagian New South Wales. [Opal](#) sudah menjadi batu permata resmi yang mewakili seluruh negara bagian Australia, karena hampir semua pasokan batu opal di dunia ditambang dari New South Wales dan menakjubkannya, 97% dari semua batu opal yang ada di dunia juga bersumber dari Australia. Opal adalah yang varietas opal yang sangat dihargai tinggi, terutama yang berasal dari Lightning Ridge, Australia. Jenis yang sangat berkualitas adalah yang bisa merefleksikan spektrum penuh warna melalui kualitas permainan warnanya yang unik. Batu Opal adalah Opal yang paling berharga. Di hargai karena warnanya *multicoloured flashes, brilliant* dan memiliki latar belakang hitam. Opal *stone* memiliki harga yang sebanding dengan diamond, kadang-kadang bisa mencapai ribuan *dollar* pergram untuk opal yang mentah. Warna hitam yang murni dengan hijau dan biru api hanya ada di beberapa tempat di dunia.



Gambar 6. Sumber Ide Opal *Stone*

D. Desain

1. Desain Busana

a. Pengertian Desain

Desain adalah suatu rancangan atau gambaran suatu objek atau benda. Dibuat berdasarkan susunan dari garis, bentuk, warna, dan tekstur (Sri Widarwati, 1993:2). Desain adalah suatu gambar yang nantinya akan dilaksanakan dengan tujuan tertentu yang berupa susunan garis, bentuk, warna, dan tekstur (Widjiningsih, 1982:1). Sedangkan menurut Arifah A Riyanto (2003) desain adalah rancangan model busana yang berupa gambar dengan mempergunakan unsur, garis, bentuk, warna, siluet, dan tekstur yang diwujudkan dalam bentuk busana.

Berdasarkan pengertian diatas dapat disimpulkan bahwa desain merupakan rancangan yang disusun dari warna, bentuk, ukuran, tekstur, dan garis menjadi satu kesatuan yang menarik antara bagian satu dengan yang lain. Selain itu desain

dibagi menjadi dua macam yaitu desain struktur dan desain hiasan. Desain struktur adalah desain berdasarkan bentuk, ukuran, warna, dan tekstur dari suatu benda. Desain dapat berbentuk benda yang memiliki tiga ukuran atau dimensi maupun gambaran dari suatu benda dan dikerjakan diatas kertas. Sedangkan desain hiasan adalah desain untuk memperindah desain strukturnya (Sri Widarwati, 1993:2).

b. Unsur Dan Prinsip Desain

Untuk membuat desain menjadi indah dan sesuai dengan kegunaan, maka perlu cara penyusunan unsur-unsur tersebut. Cara penyusunan ini dinamakan prinsip-prinsip atau asas-asas desain.

Selain itu, untuk menjadi seorang desainer yang baik tidak saja mengetahui unsur-unsur dan prinsip-prinsip desain, tetapi juga harus mengetahui bagian-bagian busana dan pelengkap busana, agar dapat memilih dan menerapkannya didalam desain busana yang baik.

Berikut uraian tentang pengetahuan yang harus dimiliki oleh seorang desainer,yaitu:

1) Unsur-unsur desain

Unsur desain adalah segala sesuatu yang dipergunakan untuk menyusun suatu rancangan (Sri Widarwati, dkk, 2000: 7). Menurut Chodiyah dan Wisri A. Mamdy (1982) unsur desain adalah garis, arah, ukuran, bentuk, nilai gelap terang, warna dan tekstur. Sedangkan menurut Soekarno Dan Lanawati Basuki (2004) unsur pada rancangan adalah pengetahuan yang diperlukan untuk membuat atau menciptakan desain busana.

Berdasarkan beberapa pendapat diatas dapat disimpulkan bahwa unsur-unsur desain adalah garis, arah, ukuran, bentuk, nilai gelap terang, warna dan tekstur yang disusun untuk menciptakan suatu desain busana.

Unsur tersebut selalu ada dalam setiap desain sejak jaman dahulu hingga kini, tetapi bentuk dan variasinya yang selalu berubah-ubah sesuai dengan hal-hal yang disukai oleh masyarakat. Hal tersebut dapat dilihat pada bidang busana, setiap tahun atau setiap musim, *mode* busana selalu berganti, sehingga muncullah *trend mode* dari tahun ke tahun.

Adapun unsur-unsur desain yang perlu diketahui adalah sebagai berikut:

a) Garis

Garis adalah penghubung dua buah titik (Arifah A. Riyanto, 2003 : 28). Garis merupakan unsur tertua yang digunakan untuk mengungkapkan emosi dan perasaan seseorang (Sri Widarwati, 1993: 7-8). Garis adalah hasil gerak satu titik ke titik yang lain sesuai dengan arah dan tujuan (Enny Zuhni Khayati, 1998 : 3).

Garis mempunyai unsur penting yang mempunyai fungsi sebagai berikut: membatasi bentuk strukturnya yang disebut siluet, membagi bentuk struktur menjadi bagian-bagin yang merupakan hiasan dan menentukan model, contoh: garis *empire*, garis *princes*, *longtorso*, *yoke* (pas), menentukan periode suatu busana (siluet, periode *empire*, periode *princes*) dan memberi arah pergerakan (Chodiyah & Wisri A. Mamdy, 1982: 22).

Berdasarkan pengertian di atas yang dimaksud dengan garis merupakan hasil gerakan titik ke titik yang lain sesuai dengan arah dan tujuan yang dapat digunakan untuk mengungkapkan emosi seseorang.

b) Arah

Menurut Sri Widarwati (2000: 8) “Setiap garis mempunyai arah, yaitu: mendatar (horisontal), tegak lurus (vertikal) dan miring ke kiri dan miring ke kanan (diagonal)”. Menurut Arifah A. Riyanto (2003) antara garis dan arah saling berkaitan, karena semua garis mempunyai arah yaitu vertikal, horisontal, diagonal dan lengkung. Menurut Widjningsih (1982: 4) sifat arah dibagi menjadi empat macam, yaitu :

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

Berdasarkan pengertian diatas, arah adalah perwujudan dari suatu benda yang dapat dirasakan adanya arah tertentu dan bisa menimbulkan rasa ataupun kesan yang berbeda-beda.

c) Bentuk

Menurut Widjiningsih (1982 :5) bentuk adalah suatu bidang yang terjadi apabila kita menarik suatu garis itu menghubungkan sendiri permulaanya, 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 suatu gambaran garis yang dihubungkan dan apabila kita menarik garis yang ditampilkan berdasarkan pada beberapa bentuk geometris atau bentuk lainnya.

d) Ukuran

Garis dan bentuk mempunyai ukuran yang berbeda, karena ukuran panjang atau pendeknya garis dan besar kecilnya bentuk menjadi berbeda. Ukuran yang kontras (berbeda) pada suatu desain busana dapat menimbulkan perhatian dan menghidupkan suatu desain, tetapi dapat pula menghasilkan ketidaksamaan apabila ukurannya tidak sesuai (Widjiningsih, 1982: 25). Pada busana ukuran digunakan juga untuk menentukan panjang rok. Menurut Sri Widarwati (1993). Ada lima ukuran panjang rok yaitu:

- (1) Mini : rok yang panjangnya 10 – 15 cm di atas lutut.
- (2) Kini : rok yang panjangnya sampai lutut.
- (3) Midi : rok yang panjangnya 10 – 15 cm di bawah lutut.
- (4) Maxi : rok yang panjangnya di atas pergelangan kaki.
- (5) Longdress : Gaun yang panjangnya sampai lantai/tumit.

Berdasarkan beberapa pendapat di atas dapat diambil kesimpulan bahwa ukuran adalah sesuatu yang menentukan panjang atau pendeknya garis atau kecilnya bentuk, didalam desain ukuran yang digunakan untuk memperlihatkan suatu keseimbangan.

e) Nilai Gelap Terang

Nilai gelap terang adalah suatu sifat yang menunjukkan apakah warna mengandung hitam dan putih (Sicilia Sawitri, (1994: 67). Nilai gelap terang merupakan berhubungan dengan warna, yaitu dari warna tergelap sampai warna yang paling terang dan warna-warna tersebut mempunyai nilai (Arifah A. Riyanto, 2003: 47). Nilai gelap terang adalah suatu sifat warna yang menunjukkan apakah warna mengandung warna hitam atau putih (Sri Widarwati, 2000: 10).

Berdasarkan beberapa pendapat di atas dapat disimpulkan bahwa nilai gelap terang adalah suatu warna yang menunjukkan tingkatan warna dari warna tergelap hingga warna terang.

f) Warna

Warna adalah kesan yang diperoleh mata dari cahaya yang dipantulkan oleh benda-benda yang dikenakannya, corak rupa (KBBI, 2008: 1557). Warna membuat sesuatu kelihatan lebih menarik dan indah. Oleh karena itu dalam berbagai bidang seni rupa, pakaian, hiasan, tata ruang dan yang lainnya warna memegang peran penting (Widjingsih, 1982: 6).

Menurut Ernawati dkk (2008) ada beberapa hal yang harus diketahui yang berhubungan dengan warna, antara lain:

(1) Warna primer

Warna primer terdiri dari warna merah, kuning, dan biru yang belum mengalami pencampuran.

(2) Warna sekunder

Bila dua warna primer dicampur dengan jumlah yang sama, misalnya : biru dengan kuning menjadi hijau, merah dengan kuning menjadi jingga dan merah dengan biru menjadi ungu.

(3) Warna penghubung

Bila dua warna sekunder dicampur dalam jumlah sama.

(4) Warna asli

Warna primer dan warna sekunder yang belum dicampur putih atau hitam.

(5) Warna panas dan warna dingin

Warna panas adalah merah, jingga, kuning jingga dan kuning sedangkan warna dingin meliputi warna hijau, biru hijau, biru, biru ungu dan ungu.

(6) Kombinasi warna analogus

Perpaduan dua warna yang letaknya berdekatan di dalam lingkaran warna. Contoh : kuning dengan hijau, biru dengan biru ungu, merah dengan merah jingga, dan lain-lain.

(7) Kombinasi warna monochromatis

Perpaduan dari satu warna tetapi berbeda tingkatannya. Contoh : biru tua dengan biru muda, merah tua dengan merah muda, dan lain-lain.

(8) Kombinasi warna komplemen (pelengkap)

Kombinasi warna komplemen terdiri dari dua warna yang letaknya berseberangan di dalam lingkaran warna. Contoh : biru dengan jingga, ungu dengan kuning, hijau dengan merah.

(9) Kombinasi warna segitiga

Kombinasi warna segitiga terdiri dari tiga warna yang jaraknya sama didalam lingkaran warna. Contoh : merah, biru, dan kuning.

(10) Penipuan warna

Warna dapat digunakan untuk memperbaiki bentuk badan seseorang, karena warna dapat membuat sesuatu kelihatan menjadi kecil atau besar. Warna-warna panas mempunyai sifat mendorong menjadikan suatu obyek kelihatan lebih besar dan sebaliknya warna-warna dingin mempunyai sifat menjauh menjadikan suatu obyek kelihatan lebih kecil. Jadi bila seseorang berbadan gemuk mengenakan busana warna merah akan kelihatan semakin gemuk, warna merah termasuk warna panas.

Berdasarkan beberapa pendapat di atas 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.

g) Tekstur

Menurut Sri Widarwati (1993: 14) tekstur merupakan sifat permukaan suatu benda yang dapat dilihat dan dirasakan, sifat permukaan tersebut adalah antara lain kaku, lembut, tebal, tipis, tembus terang/transparan. Oleh karena itu kita bisa merasakan bahwa tekstur itu halus dan kasar dengan diraba, tekstur ini berkilau dan kusam dengan cara dilihat. Menurut Arifah A. Riyanto (2003: 47) tekstur terdiri dari:

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

Berdasarkan pengertian di atas dapat disimpulkan bahwa tekstur memiliki peran yang sangat penting dalam pemilihan suatu busana dapat

memberi kesan yang berbeda pada si pemakai dan terhadap jatuhnya busana pada model saat dipakai.

2) Prinsip desain

Prinsip-prinsip desain adalah suatu cara untuk menyusun unsur-unsur sehingga tercapai perpaduan yang memberi efek tertentu (Sri Widarwati, 1993: 15). Prinsip desain merupakan suatu cara penggunaan dan pengkombinasian unsur-unsur desain melalui prosedur tertentu (Widjningsih, 1982: 6). 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 : 11-15) aspek dalam prinsip desain untuk keselarasan/ harmoni ada lima, yaitu :

- (1) 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.
- (2) Keselarasan ukuran, keserasian akan terjadi apabila ukuran yang seimbang dipergunakan bersama-sama

- (3) Keselarasan dalam tekstur, untuk memperoleh harmoni dalam tekstur, maka tekstur yang halus dikombinasikan dengan yang halus pula, dan yang kasar dengan yang kasar.
- (4) Keselarasan dalam ide, suatu contoh harmoni dalam ide adalah penempatan hiasan sulaman bayangan pada selendang yang berbahan sifon.
- (5) Keselarasan dalam warna, keserasian warna yang baik akan didapat bila warna yang dipakai tidak terlalu banyak.

b) Perbandingan

Menurut Widjningsih (1982:13) proporsi adalah hubungan satu bagian yang lain dalam satu susunan. Jadi proporsi adalah susunan dari unsur-unsur desain busana antara bagian yang lain hingga tercapai keselarasan.

Penerapan perbandingan dalam busana, seperti perbandingan bagian atas busana lebih panjang dari bagian bawah dengan perbandingan 2:1, misalnya blus panjang dari pada rok, atau sebaliknya bagian bawah dan blus pendek dipadukan dengan rok sepanjang mata kaki.

c) Keseimbangan

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

- (1) Keseimbangan simetris

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

(2) 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 mengalihkan pandangan mata dari suatu bagian ke bagian lain. Ada empat macam cara untuk menghasilkan irama dalam desain busana yaitu:

(1) 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.

(2) Radiasi

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

(3) Peralihan ukuran

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

(4) 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

Menurut Arifah A. Riyanto (2003: 66) pusat perhatian adalah suatu bagian dalam desain busana yang lebih menarik dari bagian-bagian lainnya. Selain itu pusat perhatian berfungsi untuk menutupi kekurangan dan menonjolkan keindahan bentuk tubuh dengan teknik pengalihan perhatian. Sedangkan menurut Sri Widarwati (1993: 21) pusat perhatian adalah 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 ini hendaknya ditempatkan pada suatu yang baik dari si pemakai.

Berdasarkan pengertian di atas dapat disimpulkan bahwa prinsip desain yaitu keselarasan, proporsi, keseimbangan, irama dan pusat perhatian disusun sedemikian rupa sehingga menghasilkan sebuah rancangan yang indah.

c. Teknik Penyajian Gambar

Dalam menggambar atau membuat sketsa-sketsa untuk mencipta desain busana ada beberapa teknik penyajian, yaitu:

1) *Design Sketching*

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

Dalam kertas beberapa model dan detail yang bervariasi, dan memilih desain yang disukai Sri Widarwati (1996:72). Dari pendapat di atas dapat disimpulkan desain *sketching* 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 di atas kertas atau menggunakan kertas contoh proporsi tubuh.
- c) Sikap (pose) lebih baik bervariasi, memperlihatkan segi-segi yang menarik dari desain.
- d) Di atas kertas *sheet*, kita menggambar sesuai detail bagian busana seperti kerah, lengan, saku, hiasan dan lain-lain.
- e) Pengembangan gambar dikerjakan di atas kertas *sheet* yang sama, mungkin ada perubahan siluet atau variasi pada detail-detail.

- f) Jangan menghapus apabila timbul ide baru, tinggalkan saja dan mulailah dengan model yang baru. jadi dalam kertas *sheet* ini ada beberapa model dan detail-detail yang bervariasi.
- g) Memilih desain yang disukai, 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.

Berdasarkan pengertian di atas dapat disimpulkan bahwa *design sketching* adalah pembuatan desain berdasarkan ide-ide yang berasal dari seorang perancang yang dituangkan pada kertas.

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.

Beberapa hal yang harus diperhatikan dalam *production sketching* menurut Sri Widarwati (2000) adalah :

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

- b) Sikap atau pose ke depan dan ke belakang dengan proporsi yang sebenarnya.
- c) Hati-hati dalam penempatan kup,saku,kancing,jahitan dan sebagainya.
- d) Desain bagaian belakang harus ada.
- e) Apabila ada detail yang rumit harus digambar tersendiri.
- f) Harus disertai dengan keterangan tentang desain yang tidak dapat dijelaskan dengan gambar atau perlu suatu *production sheet*.

Berdasarkan uraian di atas *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. *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*

Menurut Sri Widarwati (2000: 77) *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 desain dengan teliti pada kertas.

- b) Membuat *sheet* bagian belakang (*backview*). Digambarkan di atas 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.

Berdasarkan pengertian di atas, *presentation drawing* adalah desain busana yang disusun secara lengkap yang tujuannya untuk proses produksi suatu busana.

4) *Fashion Illustration*

Fashion illustration adalah suatu sajian gambar fashion yang dimaksudkan untuk tujuan promosi suatu desain (Sri Widarwati, 1995: 76). 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.

Berdasarkan pengertian di atas, *fashion illustration* adalah cara menggambarkan atau mengilustrasikan busana dengan proporsi tubuh lebih tinggi dan tidak menampilkan detail busana yang jelas bertujuan untuk promosi barang-barang busana.

5) *Three Dimention Drawing*

Menurut Sri Widarwati (1995: 79) *Three dimention drawing* merupakan suatu sajian gambar yang menampilkan ciptaan desain busana dengan bahan

sebenarnya. Sedangkan menurut Porrie Muliawan (1989) *three dimension drawing* merupakan saran untuk promosi suatu tekstil. Langkah-langkah menggambar tiga dimensi adalah :

- 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) Menggantung 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.

Berdasarkan pendapat di atas, dapat disimpulkan bahwa *three dimension drawing* adalah suatu sajian gambar yang dibuat dalam bentuk yang sebenarnya dengan ukuran ilustrasi, sehingga bentuknya bisa dilihat dari tiga sisi yaitu bagian depan, bagian sisi kiri dan bagian sisi kanan.

2. Prinsip Penyusunan *Moodboard*

a. Pengertian *Moodboard*

Menurut Suciati (2008: 2-3) *moodboard* merupakan sebuah benda atau sarana berupa papan atau bidang datar lainnya dengan berbagai bentuk (persegi, bulat, lonjong, segitiga dan lain-lain) yang di dalamnya berisi kumpulan gambar-gambar, warna dan jenis benda yang dapat menggambarkan ide yang ingin diwujudkan oleh seorang desainer.

Jadi *moodboard* dapat diartikan sebagai alat atau media papan yang digunakan oleh desainer untuk membantu mereka mendapatkan ide yang baik dari apa yang klien mereka cari.

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

Moodboard tersebut pada dasarnya berupa kolase barang seperti foto, sketsa, klipng, perca kain dan sampel warna. *Moodboard* digunakan oleh berbagai kalangan desainer *fashion* dan desainer interior.

b. Manfaat *moodboard*

Menurut Suciati (2008 : 3), *moodboard* berfungsi untuk:

- 1) Memberikan gambaran mengenai tujuan dan manfaat yang akan diperoleh dari karya yang dibuat.
- 2) Merumuskan berbagai macam ide yang semula bersifat abstrak menjadi sebuah desain karya yang konkret.
- 3) Sebagai media pembelajaran.
- 4) Sebagai media perencanaan pada kegiatan industri khususnya industri busana dan kriya tekstil, seperti butik, industri garmen atau industri kriya tekstil.

c. Cara membuat *moodboard*

Menurut Suciati (2008 : 4) cara membuat moodboard adalah :

- 1) Menentukan tema (sesuaikan dengan *look, style, trend*, dan inspirasi)
- 2) Menyiapkan alat dan bahan
- 3) Mengumpulkan gambar-gambar yang sesuai dengan tema yang akan diangkat menjadi karya.
- 4) Menyusun gambar
- 5) Menggambar desain karya

E. Busana Pesta

1. Pengertian Busana Pesta

Menurut Prapti Karomah dan Sicilia S, (1998:8-9) busana pesta adalah busana yang digunakan pada kesempatan pesta, dimana busana tersebut dibagi menurut waktunya yaitu pagi, siang, malam. Menurut Enny Zuhni Khayati (1998)

busana pesta malam adalah busana yang dipakai pada kesempatan pesta dari waktu matahari terbenam sampai waktu berangkat tidur, baik yang bersifat resmi maupun tidak resmi. Sedangkan menurut Sri Widarwati (1993:70) busana pesta adalah busana yang dibuat dari bahan yang bagus dan hiasan yang menarik sehingga kelihatan istimewa.

Berdasarkan pengertian di atas dapat disimpulkan busana pesta adalah busana yang dikenakan untuk kesempatan pesta dan dibuat lebih istimewa dari busana lainnya, baik dalam hal bahan, desain, hiasan, maupun teknik jahitannya.

2. Penggolongan Busana Pesta

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

a. Busana Pesta Pagi atau Siang

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

b. Busana Pesta Sore

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

c. Busana Pesta Malam

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

d. Busana Pesta Malam Gala

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

3. Karakteristik Busana Pesta

Untuk menghasilkan sebuah busana pesta yang bagus dan bermutu tinggi perlu mempertimbangkan karakteristik dari busana pesta tersebut. Karakteristik busana pesta antara lain :

a. Siluet Busana Pesta

Menurut Sri Widarwati (1993) siluet busana pesta adalah struktur pada desain busana yang mutlak harus dibuat dalam suatu desain. Siluet adalah garis luar (bayangan) suatu busana (Sicilia Sawitri, 1994:57). Penggolongan siluet dibagi beberapa macam :

1) Bentuk Dasar

Penggolongan siluet menurut bentuk dasar dibedakan menjadi 3, yaitu:

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

2) Pengaruh Tekstur

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

3) Kesan Usia

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

4) Bermacam Huruf

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

5) Bentuk yang ada di alam

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

- a) Siluet *hourglass* yaitu mengecil dibagian pinggang. Siluet ini masih dibedakan lagi menjadi 3 yaitu :
 - b) Siluet natural yaitu siluet yang menyerupai kutang atau strapless. Bagian bahu mengecil, bagian dada besar (membentuk buah dada) bagian pinggang mengecil dan bagian rok melebar.

- c) *Pegged skirt* yaitu siluet dengan bentuk lebar di bahu, mengecil di pinggang, membesar di pinggul dan pada bagian bawah rok mengecil.
- d) *Siluet flare* yaitu siluet dengan bentuk bahu lebar membentuk dada, mengecil di pinggang dan di bagian rok melebar. Pada umumnya siluet ini memakai lengan gembung dan rok pias, rok kerut, dan rok lipit yang lebar.
- e) Siluet melebarkan badan, siluet ini memberikan kesan melebarkan si pemakai karena menggunakan garis *horizontal*, lengan kimono, lengan setali, lengan raglan atau lengan dolman.
- f) Siluet *geometrik* yaitu siluet yang bentuknya berupa garis lurus dari atas ke bawah tidak membentuk tubuh. Siluet geometrik dibedakan menjadi 4 yaitu siluet persegi panjang (*rectangle*), siluet trapesium (*trapeze*), siluet taji (*wedge*), dan siluet tunik (*T shape*)
- g) Siluet *bustle* yang mempunyai ciri khas adanya bentuk menonjol di bagian belakang. Memiliki bentuk asli mengecil dibagian pinggang kemudian diberi tambahan berupa draperi atau kerutan yang dilekatkan atau terlepas.

Berdasarkan pengertian di atas dapat disimpulkan bahwa siluet busana pesta adalah garis luar dari suatu busana, tanpa bagian-bagian atau detail.

b. Bahan Busana Pesta

Bahan yang digunakan untuk busana pesta biasanya dipilih bahan-bahan yang berkualitas tinggi dan mampu menimbulkan kesan mewah. Bahan-bahan tersebut antara lain bahan yang tembus terang seperti bahan brokat, *tulle*, organdi,

sifon dan lain – lain (Enny Zuhni Khayati, 1998:2). Sedangkan menurut Sri Widarwati (1993) bahan yang digunakan untuk busana pesta antara lain beledu, kain renda, lame, sutera, dan sebagainya. Busana pesta yang digunakan pada umumnya adalah bahan yang berkilau, bahan tembus terang, mewah dan mahal setelah dibuat.

Menurut Enny Zuhni Khayati (1998:9) ada empat hal yang perlu diperhatikan dalam pemilihan bahan busana yaitu :

- 1) Memilih bahan sesuai dengan desain.
- 2) Memilih bahan sesuai dengan kondisi si pemakai.
- 3) Memilih bahan sesuai dengan kesempatan
- 4) .Memilih bahan sesuai dengan keuangan keluarga.

c. Warna Busana Pesta

Warna yang digunakan dalam pembuatan busana pesta biasanya kelihatan mewah dan gemerlap, untuk busana pesta malam biasanya menggunakan warna-warna mencolok/cerah, warna-warna yang lembut, seperti ungu, biru muda, dan putih serta warna-warna tua/gelap, seperti merah menyala dan biru gelap (Prapti Karomah dan Sicilia Sawitri, 1998). Sedangkan menurut Sri Widarwati (1993) pemilihan warna busana pesta berbeda, harus disesuaikan dengan kesempatan pestanya.

Berdasarkan teori di atas maka pemilihan warna busana pesta malam, harus disesuaikan dengan kesempatan pestanya. Pada umumnya warna yang digunakan untuk busana pesta malam adalah yang mengandung unsur merah, hitam, keemasan, perak atau warna-warna yang mengkilap. Hal ini dikarenakan pada

malam hari terdapat pencahayaan yang dapat merubah warna busana sehingga dapat memberikan kesan mewah dan elegan.

d. Tekstur Busana Pesta

Tekstur adalah sifat permukaan dari suatu benda yang dapat dilihat dan dirasakan. Sifat-sifat permukaan tersebut antara lain: kaku, lembut, kasar, halus, tebal, tipis, dan tembus terang (transparan), (Sri Widarwati, 1993 : 14). Tekstur terdiri dari bermacam-macam yaitu tekstur kaku, tekstur kasar dan halus, tekstur lemas, tekstur tembus terang, tekstur mengkilap dan kusam (Arifah A Riyanto, 2003 : 47). Menurut Enny Zuhni Khayati (1998) tekstur bahan untuk busana pesta biasanya lembut, licin, mengkilap/kusam, tidak kaku dan tidak tebal dan juga memberikan kesan nyaman pada waktu dikenakan.

Berdasarkan beberapa teori di atas dapat disimpulkan bahwa tekstur adalah suatu keadaan permukaan bahan yang dapat dilihat dan dirasakan, penggunaan tekstur bahan disesuaikan dengan rancangan.

e. Pola Busana

Menurut Widjningsih (1994: 1) pola terdiri dari beberapa bagian, yaitu pola badan (blus), lengan, kerah, rok, kulot dan celana yang masih dapat diubah sesuai *mode* yang dikehendaki. Sedangkan menurut Porrie Muliawan (1989) pola busana merupakan suatu potongan kain atau kertas, yang dipakai sebagai contoh untuk membuat baju/busana ketika bahan digunting.

Berdasarkan beberapa pendapat di atas dapat disimpulkan bahwa pola busana adalah pola yang terdiri dari beberapa bagian yaitu pola badan, lengan, krah, rok, kulot, dan celana yang kemudian dibuat dari potongan kertas yang

dipakai sebagai contoh untuk membuat baju ketika bahan digunting dengan model yang dikehendaki.

f. Pengambilan Ukuran

Untuk memperoleh pola busana yang pas dan cocok dengan model memerlukan ukuran bagian tubuh model secara tepat dan akurat. Setiap sistem atau metode pembuatan pola konstruksi memiliki jenis kebutuhan tentang ukuran yang berbeda-beda. Sebelum melakukan pengukuran, model yang hendak diambil ukurannya harus menggunakan *peter ban* dan diikatkan pada bagian-bagian tubuh tertentu hal ini dilakukan untuk memperoleh hasil ukuran yang akurat selain itu atribut busana yang menjadikan tubuh lebih besar harus dilepas.

Ukuran yang diperlukan dalam pembuatan busana pesta malam adalah sebagai berikut:

Tabel 1. Ukuran Dalam Pembuatan Busana Pesta Malam

No	Ukuran	Cara Mengukur
1	Lingkar leher	diukur sekeliling leher
2	Lingkar badan	diukur sekeliling badan melalui ketiak
3	Lingkar pinggang	diukur sekeliling pinggang ditambah 1 cm
4	Panjang punggung	diukur dari tulang tengkuk sampai pinggang.
5	Lebar muka	diukur 5 cm di bawah lekuk leher dan pertengahan jarak bahu terendah dan ketiak dari batas lengan kanan sampai batas lengan kiri.
6	Tinggi panggul	diukur dari pinggang sampai di bawah panggul terbesar.
7	Panjang muka	diukur dari lekuk di tengah muka ke bawah sampai batas pinggang.

g. Metode atau Sistem Pembuatan Pola Busana

Dalam pembuatan busana dikenal dua cara pembuatan pola yaitu secara draping dan secara konstruksi (Widjningsih, 1994: 3) berikut akan dibahas lebih lanjut :

1) *Drapping*

Menurut Widjningsih (1994: 1) *drapping* adalah cara membuat pola atau busana dengan meletakkan kertas tela sedemikian rupa di atas badan seseorang yang akan dibuatkan busananya mulai dari tengah muka menuju ke sisi dengan bantuan jarum pentul. Menurut Sicilia Sawitri (1997: 19) *drapping* adalah pembuatan pola atau busana langsung pada badan atau paspop dengan menggunakan kertas tela atau kain coba.

Berdasarkan pengertian di atas yang dimaksud dengan *drapping* adalah membuat pola ataupun busana dengan meletakkan kertas tela sedemikian rupa di atas badan seseorang yang akan dibuatkan busananya mulai dari tengah muka menuju ke sisi dengan bantuan jarum pentul.

2) Konstruksi Pola

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

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

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

Kelebihan dari pola kontruksi adalah:

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

Menurut MH. Wancik (2003) dari pola kontruksi berkembanglah bermacam-macam sitem, yaitu sistem *J.H.C. meyneke*, sistem *Clarmant*, sistem Muhawa, sistem *So'en*, sistem *Dress Making* dan sistem praktis. Teknik pembuatan busana pesta malam ini menggunakan pola kontruksi dengan pola dasar sistem *Meyneke*.

h. Teknologi Busana

Teknologi busana adalah cara atau teknik pembuatan busana agar hasilnya menarik dan nyaman dipakai (Nanie Asri Yulianti, 1993). Busana yang berkualitas tinggi biasanya penyelesaiannya menggunakan tangan seperti pengeliman, penyelesaian kampuh, penyelesaian lapisan, sehingga memakan waktu yang relatif lama dan membutuhkan ketelatenan. Teknologi pembuatan busana terdiri dari:

1) Teknologi Penyambungan atau Kampuh

Kampuh adalah kelebihan jahitan atau tambahan jahitan untuk menghubungkan dua bagian dari busana yang dijahit (Nanie Asri Yulianti, 1993). Kampuh ada dua macam yaitu kampuh buka dan kampuh tutup.

a) Kampuh Buka

Kampuh buka adalah kelebihan jahitan yang dihubungkan dua bagian dari busana yang dijahit secara terbuka. Macam–macam kampuh buka antara lain :

- (1) Kampuh buka diselesaikan dengan obras.
- (2) Kampuh buka diselesaikan dengan setik mesin.
- (3) Kampuh buka diselesaikan dengan rompok.
- (4) Kampuh buka diselesaikan dengan *zig -zag*.
- (5) Kampuh buka diselesaikan dengan tusuk balut.
- (6) Kampuh buka diselesaikan dengan tusuk feston.

b) Kampuh Tutup

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

- (a) Kampuh balik adalah kampuh yang dipakai untuk menyelesaikan pakaian anak, lenan rumah tangga dan untuk menyelesaikan pakaian dewasa wanita yang berbahan tembus terang. Ada dua macam kampuh balik yaitu kampuh balik biasa dan kampuh balik semu.
- (b) Kampuh pipih Adalah yang digunakan untuk pakaian bayi dan pakaian pria.
- (c) Kampuh perancis Kampuh yang dipakai bolak-balik, kampuh ini pada bagian baik buruknya terdapat dua jalur setikan.

2) Teknologi *Interfacing*

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

- a) Kesesuaian dengan bahan utama
- b) Kesesuaian antara tebal dan tipis bahan utama
- c) Ketepatan penempatan bahan pelapis
- d) Kesesuaian dengan tujuan atau kegunaan *interfacing*.

3) Teknologi *facing*

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

Sedangkan menurut Sicillia Sawitri (1997:21) *facing* adalah lapisan yang tampak dari luar. Misalnya lapel krah dan lapisan belahan pada tengah muka. Bahan yang dapat digunakan untuk *facing* adalah :

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

4) Teknologi *Lining*

Lining adalah kain pelapis busana dan penutup jahitan sehingga busana tampak rapi, baik dari luar maupun bagian dari dalam (Sicilia Sawitri, 1997). Penggunaan *Lining* juga berfungsi untuk menjaga agar bahan utama dari pakaian tidak cepat rusak terutama untuk pakaian dari bahan yang berkualitas tinggi dan harganya mahal (Nanie Asri Yuliati, 1993:76). Dalam pemilihan *lining* harus disesuaikan dengan bahan pokok, bentuk busana, warna busana serta memiliki karakter hampir sama dengan bahan pokoknya. Contoh kain *Lining* yaitu *abute, asahi, errow, vowl* (Prapti Karomah, 1990:30). Menurut Nanie Asri Yuliati (1993) teknik pemasangan *lining* ada dua cara yaitu :

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

5) Teknologi Pengepresan

Teknologi pengepresan adalah suatu cara agar kampuh-kampuh terlihat lebih pipih dan rapi. Pengepresan ini dilakukan setiap kali selesai menjahit dengan menggunakan setrika dengan suhu yang disesuaikan dengan bahan busananya (Sicilia Sawitri : 1997). Langkah langkah pengepresan yaitu sebagai berikut:

- a) Sebelum menyetrika perhatikan dulu jenis kain apakah tahan panas atau tidak.
- b) 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 disetrika.
- c) Bantalan kayu di bawahnya 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.

i. Hiasan busana

Hiasan busana adalah segala sesuatu yang dihiaskan pada busana agar busana tersebut memiliki nilai yang tinggi terutama nilai keindahan. Menurut Enny Zuhni Khayati (1998) Hiasan busana dapat dilihat dari jenisnya sebagai berikut:

- 1) Hiasan dari benang berupa tusuk hias, sulaman, renda dan border.
- 2) Hiasan dari kain berupa saku luar, klep detail busana misalnya krah,trimming,manset dan lain lain.
- 3) Hiasan dari logam berupa kancing kain, ritsleting, dan gesper.

- 4) Hiasan dari kayu berupa kancing, manik-manik dan lain lain.
- 5) Hiasan dari plastik berupa gesper, kancing, ritsleting, dan lain-lain.
- 6) Hiasan dari bahan istimewa: *gim, ribbing, breeding*.
- 7) Hiasan prada yaitu pemberian warna kuning keemasan atau putih keperakan pada proses pewarnaan/pencelupan kain batik dan lainnya.
- 8) Hiasan manik-manik yaitu merupakan butiran atau lempengan yang bagian tengahnya memiliki lubang kecil yang berguna untuk jenis manik manik antara lain:
 - a) Halon adalah manik-manik berbentuk panjang menyerupai lidi dan bagian tengahnya memiliki lubang.
 - b) Batu manekin adalah manik-manik yang bentuknya menyerupai bebatuan, terbuat dari kaca/plastik transparan atau batu batu asli.
 - c) Manik-manik bentuk bebas, bagian permukaannya diberi ukiran atau ornamen yang bercorak etnis, dan lain- lain.

Selain itu juga terdapat macam- macam renda hias,antara lain:

- a) Renda *plies*: renda kain sintetis, transparan dan berlipit lipit.
- b) *Beading* : renda katun/sintetis, memiliki lubang lubang yang jaraknya teratur dan dapat disisipi tali pita.
- c) *Entredeux* : renda tengah yang kedua sisinya simetris, dapat dipasangkan diantara dua helai kain.
- d) Renda berjumbai: renda dari kain sintetis yang pada satu sisinya terdapat rumbai-rumbai.
- e) *Guipure* : renda yang lebar, dasar renda dari kain jala.

Selain hiasan di atas masih terdapat jenis hiasan yang lain seperti sulaman.

Menurut Ernawati jenis sulaman ada beberapa macam, antara lain :

a) Sulaman Fantasi

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

b) Sulaman Sulaman Hongkong

Yaitu sulaman yang dijahit dengan variasi tusuk pipih yang dijahit mengisi seluruh motif. Jahitan dibuat beberapa jajaran dengan menggunakan warna bertingkat. Tusuk pipih yang dijahitkan bolak balik dengan ukuran tidak sama (panjang dan pendek).

c) Sulaman aplikasi

Sulaman ini merupakan salah satu sulaman dengan teknik lekapan. Tekik lekapan yang dimaksud adalah menempelkan bahan lain. Telah dibentuk sesuai keinginan ke permukaan kain. Cara melekapkan sulaman ini dapat dengan cara menggunakan tusuk festoon atau tusuk klim.

d) Sulaman Melekatkan Benang

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

F. Pergelaran Busana

1. Pengertian Gelar Busana

Menurut Arifah A. Riyanto (2003) gelar busana adalah kegiatan yang dilakukan oleh para desainer atau pengusaha untuk mempromosikan atau menunjukkan hasil produksinya kepada masyarakat. Menurut Sri Widarwati (2000 : 45) pergelaran busana adalah pameran mode busana, yang asalnya adalah ingin memamerkan ide-ide hasil rancangan para perancang mode busana.

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

2. Tujuan Penyelenggaraan Gelar Busana

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

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

Tujuan pergelaran busana yaitu selain sebagai promosi, juga dapat untuk menarik kunjungan masyarakat ramai. Bagi institusi, penyelenggaraan pergelaran busana merupakan sarana untuk mencapai suatu tujuan pendidikan.

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. Memupuk hubungan yang baik antara anggota dalam suatu kepemimpinan.

Menurut Sri Ardiati Kamil (1986) 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 gelar 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 cara. Selain itu pertimbangkan juga beberapa jumlah pengunjung, jenis pakaian yang akan diperagakan, 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. Pengaturan Lampu

Penerangan di dalam ruangan harus cukup. Lampu-lampu panggung dapat berupa *foot lights* yang menyorot dari arah bawah ke atas dan lampu *over*

head lights yang menyorot dari arah atas ke bawah. Dalam pertunjukan busana hendaknya menggunakan lampu-lampu yang berwarna putih supaya tidak mengganggu warna busana yang ditampilkan.

BAB III

KONSEP PENCIPTAAN KARYA

A. Konsep Penciptaan Desain

Penciptaan busana pesta malam ini dengan sumber ide yang diambil yaitu opal *stone* pada pergelaran busana *Dimantion*. Dalam konsep penciptaan ini penulis menentukan sebuah desain busana. Dalam konsep ini perlu memperhatikan tema, *trend*, serta desain, *style*, siluet, bahan, warna, hiasan, dan teknik menjahit. Sumber ide dari busana pesta malam ini diperoleh tidak lepas dari kajian tema dan *trend* sebagai acuan untuk mempermudah penciptaan sebuah karya.

Berdasarkan tema dan *trend* besar tersebut penulis mendapatkan tema *Archean* dengan sub tema *Residuum* yang diterapkan untuk busana pesta malam dengan usia di atas 20 tahun. Dalam penciptaan busana pesta malam untuk remaja dibutuhkan suatu inspirasi yang dapat diperoleh bermacam-macam, dimana penulis mendapat inspirasi dari opal *stone*.

Karya dari seorang desainer dapat terwujud melalui proses yang panjang. Dari proses tersebut dapat ditinjau melalui *moodboard* sebagai media pembelajaran, desainer dan orang yang belajar dibidang busana dan kriya tekstil dapat menyajikan bahan pembelajaran yang bersifat abstrak menjadi konkret agar mudah dipahami.

Berikut ini tahapan-tahapan dalam konsep penciptaan busana pesta malam untuk remaja dengan sumber ide opal *stone* yang meliputi :

1. Konsep Desain

Dalam mendesain busana pesta malam penulis harus mengetahui dan mengkaji trend, dimana dalam menentukan acuan yang akan dipakai dari *trend* sebagai dasar dalam pembuatan busana pesta malam. Mengacu pada *Trend Forecasting 2017* yaitu *Grey Zone*. Dalam trend ini terdapat empat tema yang terdiri dari *Archean*, *Vigilant*, *Cryptic* dan *Digitarian*. Tema yang digunakan penulis sebagai acuan pembuatan busana pesta malam adalah *Archean* dimana bentuk-bentuk busana yang ditampilkan bergaya *Natural Artificial*, dengan sub tema *Residuum* yang terinspirasi dari bentuk elemen bumi yang keras dan kasar.

Pada penerapan sumber ide ini penulis memilih sumber ide opal *stone*. Opal *stone* adalah batu yang memiliki spektrum warna yang sangat apik. Pengambilan sumber ide tersebut dikarenakan perkembangan opal semakin pesat dan pada akhirnya banyak dicari oleh penggemar dan pecinta bebatuan. Dari sumber ide ini penulis menerapkan karakteristik opal.

Pembuatan busana pesta malam ini dengan sumber opal *stone* menggunakan konsep pengembangan sumber ide secara *stilasi* yaitu cara penggambaran untuk mencapai bentuk keindahan dengan cara menggayakan setiap kontur obyek atau benda yang digambar. Kemudian dari karakteristik opal dituangkan pada busana pesta malam berupa ciri khas warna yang terdapat pada bagian gaun tengah muka dan tengah belakang.

Mewujudkan *style* elegan, feminin, dan mewah tetapi tetap memiliki kesan keras maka perlu disusun unsur-unsur dan prinsip desain. Perwujudan unsur desain pada busana pesta malam dengan sumber ide opal *stone* melalui pemilihan unsur bentuk berupa siluet S yaitu besar di bagian atas dan bawah sedangkan kecil

di bagian pinggang. Implementasi unsur warna sesuai tema *Archean*, warna yang diambil adalah warna coklat keemasan, biru, merah, dan oranye.

Implementasi unsur tekstur pada busana pesta malam ini yaitu keras dan kasar pada kain jaguard sedangkan tekstur berkilau dan halus pada kain organza. Implementasi unsur nilai gelap terang terdapat pada keseluruhan busana pesta malam ini yang memberikan kesan terang karena menggunakan warna cerah. Perwujudan prinsip desain pada busana pesta malam remaja dengan sumber ide opal *stone* melalui implementasi keselarasan dan keserasian pada bentuk yang terlihat pada bentuk matelase, variasi lengan dan variasi rok. Keselarasan pada warna terlihat pada perpaduan antara biru, merah dan oranye yang merupakan perpaduan warna opal yang sangat apik. Implementasi proporsi pada ukuran busana berupa midi *dress*. Implementasi irama terdapat pada pengulangan bentuk pada lengan dan rok yang berbentuk lonceng. Kemudian implementasi *center of interest* terdapat pada matelase yang terdapat pada tengah muka dan tengah belakang. Busana pesta malam ini ditujukan kepada remaja di atas 18 tahun, karena dengan usia tersebut sangat aktif dalam kegiatan kemasyarakatan, sehingga dengan demikian bagi remaja penampilan merupakan hal penting yang perlu diperhatikan.

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 dari tema pergelaran, tema *trend*, menyusun unsur-unsur desain dan prinsip desain,

penyusunan unsur dan prinsip desain agar dapat melihat wujud dan terciptanya desain yang indah.

2. Konsep Pembuatan Busana

Berdasarkan konsep penciptaan desain yang sudah dibuat maka pembuatan busana pesta malam ini juga akan dikonsepsi 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 dengan si pemakai. Pengambilan ukuran dengan mengambil ukuran model yang bernama Tika Karang, dimana pengambilan ukuran disesuaikan dengan pola dasar yang akan digunakan yaitu pola sistem *meyneke*. Lalu pembuatan pola busana pesta malam untuk remaja dengan sumber ide opal *stone* 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 pembuatan pola konstruksi dengan sistem *meyneke*. Sistem *meyneke* ini menggunakan skala 1:8 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

jaguard berwarna coklat keemasan dan kain organza berwarna biru, merah dan oranye. Tekstur dan warna pada busana pesta malam ini dipilih karena menyesuaikan dengan warna opal, tema *Archean* dan sub tema *Residuum* dari *Trend Forecasting 2017*.

Pembuatan busana pesta malam ini yang digunakan adalah adi busana agar hasil jahitan rapi dan halus. Teknologi penyambungan pada busana pesta malam ini berupa kampuh buka diselesaikan dengan dirompok. Semua bagian kampuh menggunakan kampuh buka supaya sisi kain tidak terlihat tebal dan rompoknya digunakan supaya terlihat rapi dan tidak bertiras. Permukaan bahan utama tetap terlihat indah maka bahan *interfacing* yang dipilih harus tepat. Pada pembuatan busana pesta malam ini menggunakan mori gula pada kain jaguard yang terletak di bagian gaun dan turbenais pada bagian variasi rok. Pada pembuatan busana malam ini menggunakan *lining* ero berwarna krem dan *lining* taffeta berwarna krem, dengan pemasangan teknik lekat.

Pembuatan hiasan busana disesuaikan dengan konsep yang telah dibuat. Hiasan busana yang digunakan pada busana pesta malam ini menggunakan teknik matelase pada bagian gaun tengah muka dan tengah belakang. Pada bagian dada menggunakan kain tulle transparan dengan dihiasi batu-batuan berwarna opal dan mutiara.

3. Konsep Penyelenggaraan Pergelaran

Pergelaran busana merupakan salah satu acara yang diselenggarakan untuk memperkenalkan hasil karya busana yang telah diciptakan, untuk mengadakan

pergelaran ini perlu memiliki konsep agar acara yang digelar berjalan dengan baik. Awal mula suatu kegiatan pasti mempunyai persiapan, persiapan diadakan agar semua yang terlibat di dalamnya dapat mengetahui apa saja yang harus dilakukan dan dipersiapkan. Adapun hal-hal yang diperlukan saat membuat acara yaitu :

1. Penerapan Tema Pergelaran

Pergelaran busana yang ditampilkan bertema besar *Dimantion* dengan arti kebingungan akan persepsi manusia dalam menanggapi sesuatu informasi yang seringkali bersifat manipulatif. Informasi manipulatif ini dipicu pergerakan *net* (media sosial). Berita yang muncul memanipulasi rasa dan merubah jalan pikiran manusia dalam waktu persekian detik. Manusia menjadi bingung dengan buramnya batasan baik atau jahat dan benar atau salah.

2. Penerapan *Style*

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

3. Penerapan *Lighting*

Penerapan *lighting* yang ada di panggung 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 *flow spot* yaitu cahaya yang mengikuti objek yang dituju.

4. Penerapan Tata Panggung

Panggung merupakan tempat yang paling utama untuk mempertunjukkan sesuatu kepada penonton. Tata panggung dalam pertunjukan busana *Dimantion* ini berbentuk A. Warna dari tata panggung ini adalah bernuansa putih dengan tujuan busana yang ditampilkan di atas panggung akan lebih menonjolkan keindahannya.

5. Penerapan Koreografi

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

BAB IV PROSES, HASIL, DAN PEMBAHASAN

A. Proses

1. Penciptaan desain

Hal utama yang perlu dilakukan dalam pembuatan busana pesta malam untuk remaja ini adalah membuat desain busana. Dalam membuat sebuah desain busana memperhatikan unsur dan prinsip desainnya, supaya terlihat indah dan menarik sesuai dengan model dan juga tema dan *trend* busana yang diacu. Desain busana ini dibuat berdasarkan garis, bentuk, warna dan tekstur.

Pembuatan desain busana ini mengacu pada tema pergelaran yang ada, *trend* dan *sub trend*. Sebelum membuat desain busana perlu mencari sebuah inspirasi untuk mengembangkan ide sebuah desain agar tercipta desain busana yang paling baik atau maksimal.

a. Pencarian sumber ide

Sumber ide muncul setelah penulis mengkaji beberapa materi yang dipaparkan dalam dasar penciptaan karya, membaca beberapa buku tentang *fashion* dan membaca sebuah legenda yang ada di dunia. Pada saat mencari sumber ide penulis menemukan inspirasi dari fosil batu yaitu opal *stone* yang kemudian karakteristik dan ciri busana yang dikenakan itu menjadi sumber idenya.

b. Persiapan Alat Dan Bahan Desain

Sebelum membuat desain busana akan perlu adanya persiapan, persiapan ini meliputi persiapan alat dan bahan mendesain. Adapun alat yang diperlukan dalam pembuatan desain ini antara lain alat tulis. Sedangkan bahan yang digunakan adalah kertas desain, kertas desain disesuaikan dengan konsep penciptaan desain busana.

c. Membuat *Moodboard*

Moodboard merupakan sebuah benda atau sarana berupa papan atau bidang datar lainnya dengan berbentuk (persegi, bulat, lonjong, segitiga dan lain sebagainya) yang di dalamnya berisi kumpulan gambar-gambar, warna dan jenis

benda yang dapat menggambarkan ide yang ingin diwujudkan oleh seorang desainer. *Moodboard* merupakan salah satu media pembelajaran visual.

Langkah-langkah dalam pembuatan *moodboard* adalah sebagai berikut:

1) Menentukan tema atau judul.

Tema atau judul yang akan diangkat menjadi karya berdasarkan *trend fashion*. Isi materi *moodboard* yaitu gaya busana sesuai *trend*, warna yang akan digunakan dalam pembuatan busana tersebut, bahan yang akan digunakan dalam pembuatan busana, *accessories* yang digunakan dalam busana tersebut seperti gelang, anting, hiasan rambut, dll dan hiasan tambahan seperti payet dan manik-manik.

2) Menyiapkan alat dan bahan untuk pembuatan *moodboard*.

Alat dan bahan yang digunakan yaitu gunting, lem, karton tebal (0,3 cm) dengan ukuran A3 27,5 cm x 41,5 cm, alat tulis dan alat gambar yang dapat mendukung estetika penampilan *moodboard*.

3) Mengumpulkan gambar yang berkualitas dengan inspirasi, judul maupun tema yang akan diangkat menjadi karya.

4) Menggunting, menyusun dan menempelkan potongan gambar dengan menarik.

5) Menggambar desain karya penciptaan desain busana pesta malam untuk wanita dengan sumber ide opal *stone*.

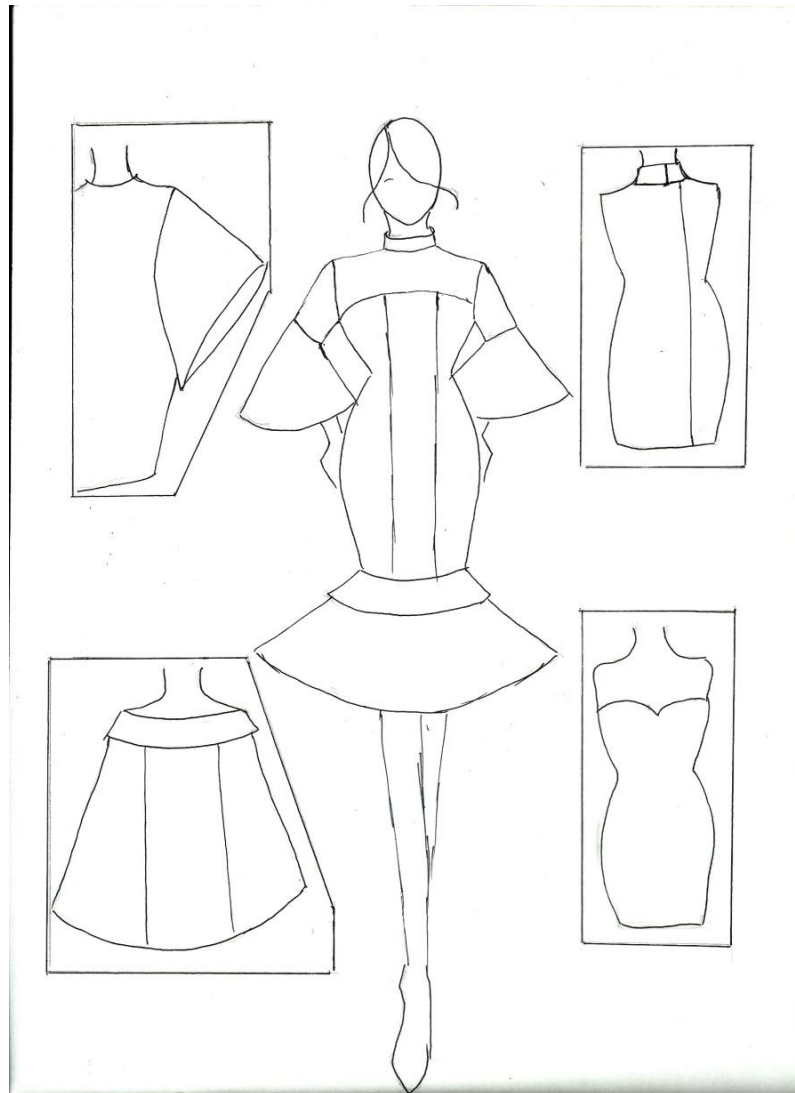
Berikut ini merupakan *moodboard* dengan tema *Tectonic* sub tema *Residuum* sebagai kumpulan dari inspirasi-inspirasi agar mempermudah penciptaan desain busana dengan sumber ide Opal *Stone*.



Gambar 7. Gambar *Moodboard*

d. Membuat *Design Sketching*

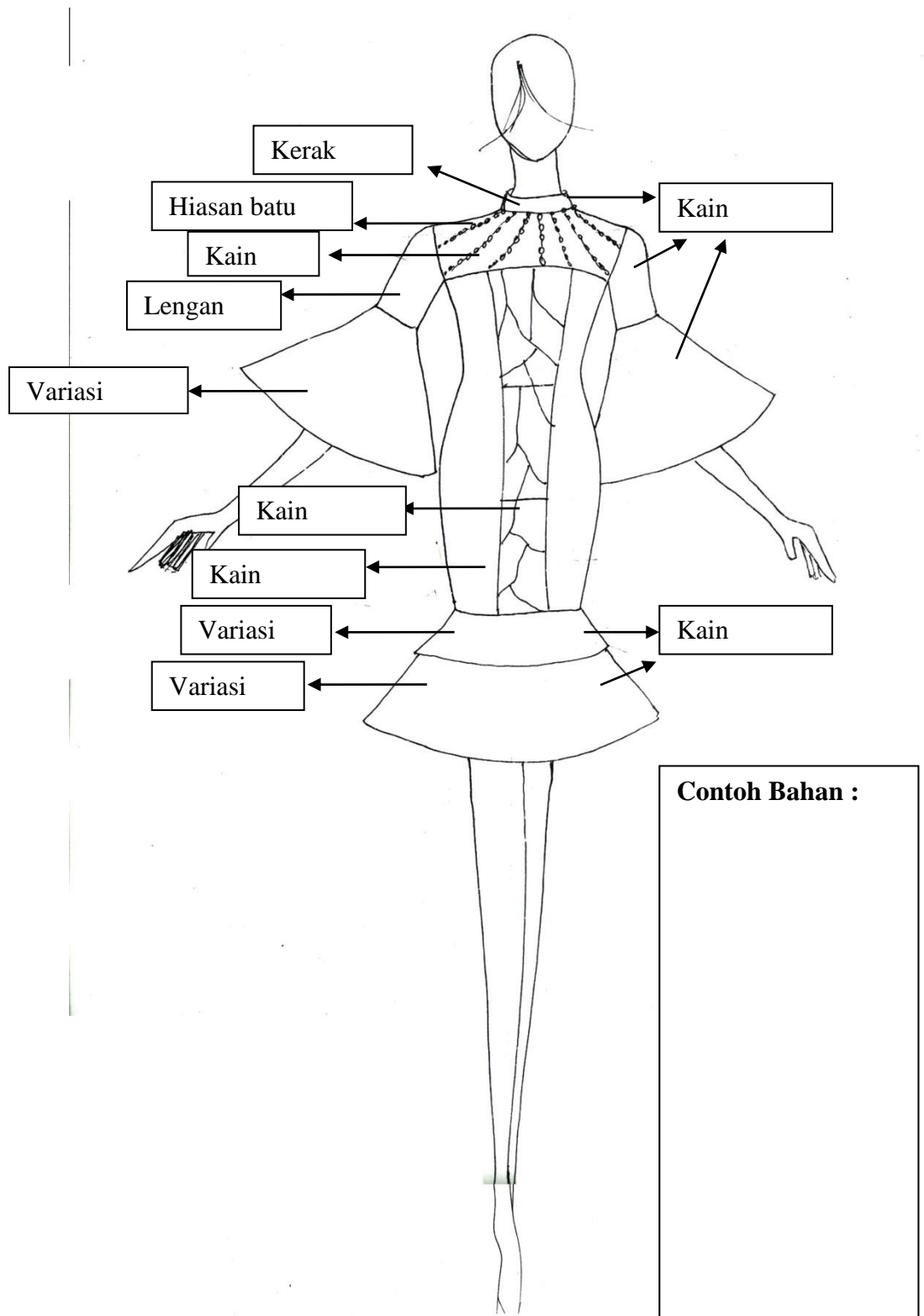
Design sketching dibuat berdasarkan ide pertama desain yang muncul. Ide-ide digabungkan sehingga ditemukan suatu desain yang paling diinginkan. *Design sketching* dapat dibuat di kertas A4 maupun A3 dengan pensil dan belum diberi warna.



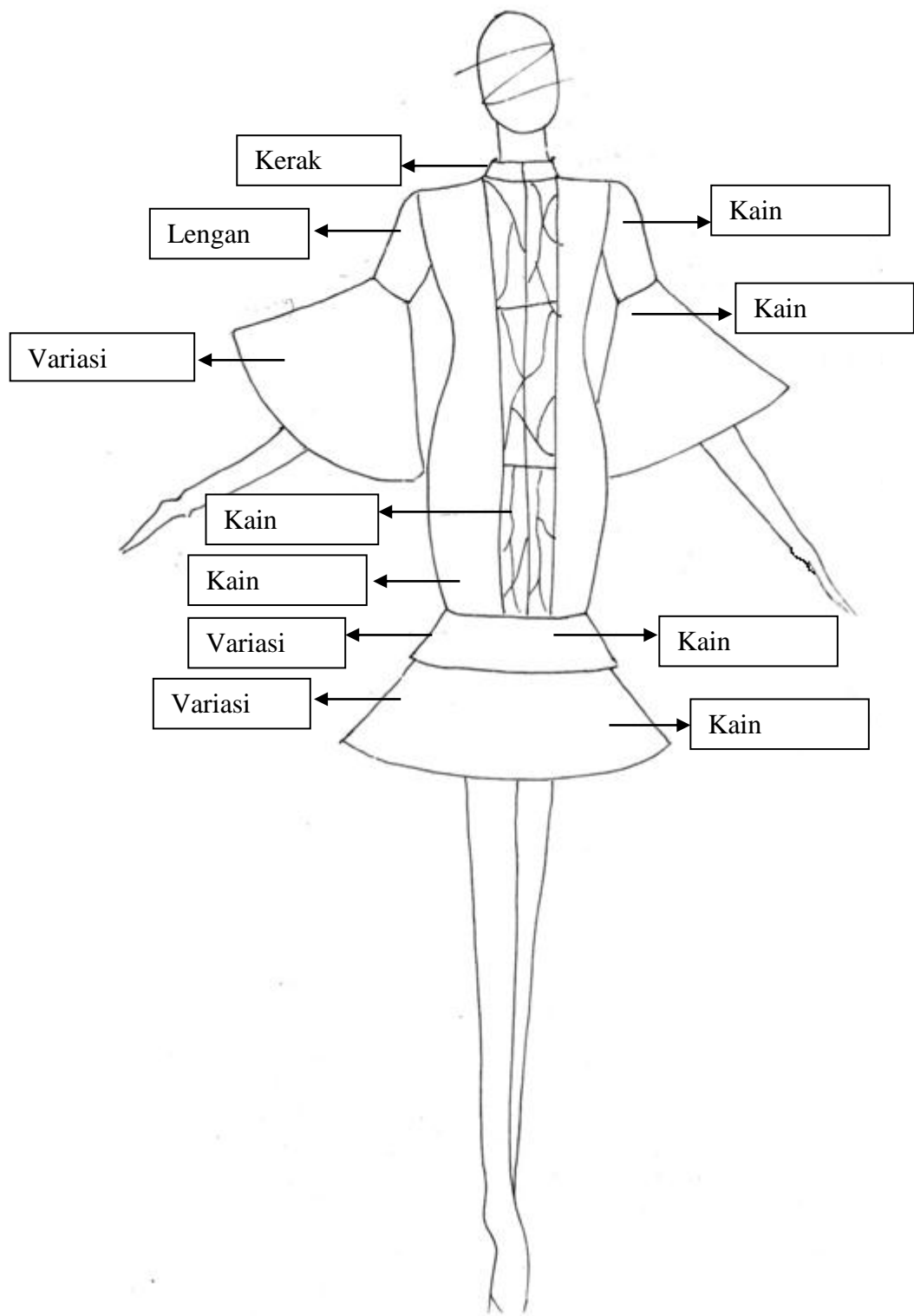
Gambar 8. *Design Sketching*

e. Presentation Drawing

Gambar ini dibuat sesuai dengan proporsi dan tidak diberi warna. *Presentation drawing* dibuat untuk memberikan keterangan detail busana yang dibuat pada bagian busana hingga pada bahan. *Presentation drawing* dibuat gambar lengkap desain busana bagian depan maupun belakang.



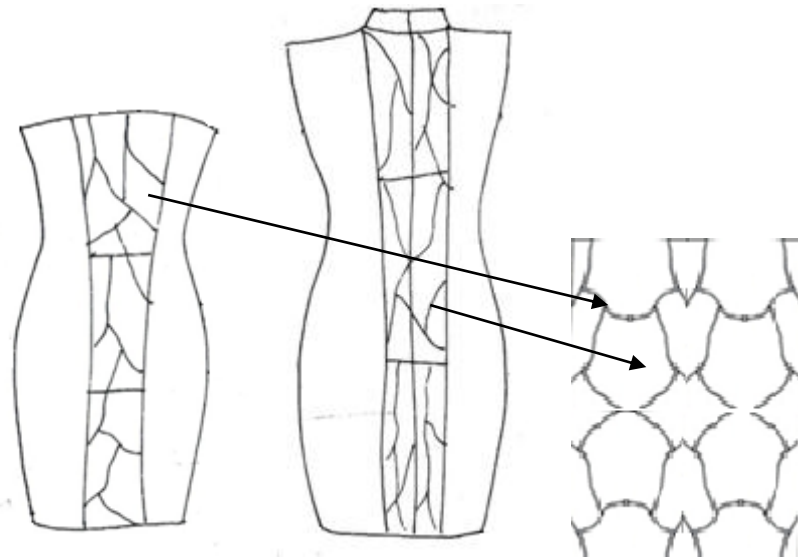
Gambar 9. *Presentation Drawing* Tampak Depan



Gambar 10. *Presentation Drawing Tampak Belakang*

f. Gambar Hiasan

Desain hiasan yang digunakan pada busana pesta malam tersebut adalah teknik matelase dengan bentuk tidak beraturan pada bagian gaun tengah muka dan gaun tengah belakang.



Gambar 11. Desain Hiasan

2. Pembuatan Busana

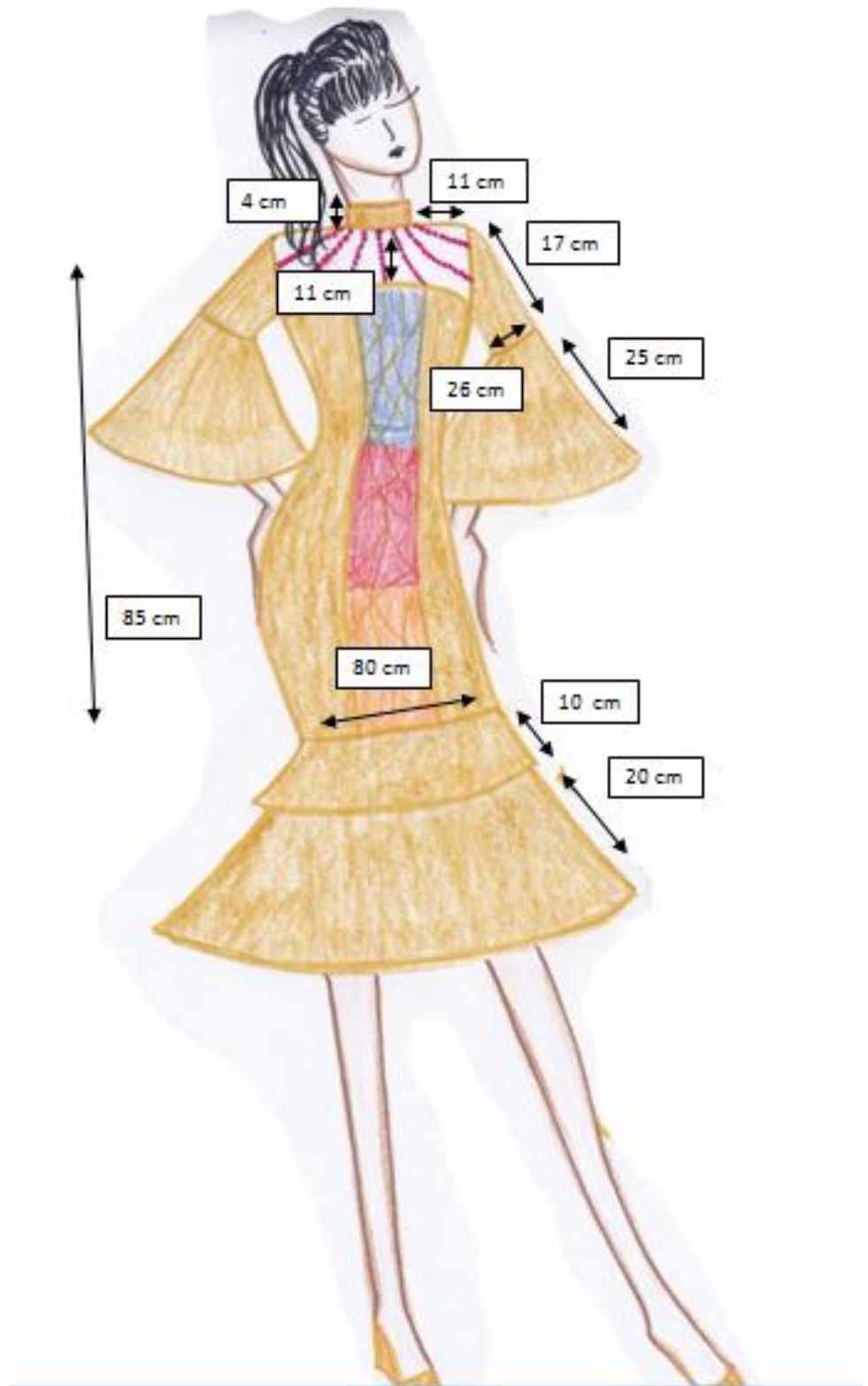
Proses pembuatan busana yang baik harus dimulai dengan perencanaan yang matang agar tercapai hasil yang maksimal. Perencanaan tersebut meliputi proses menentukan metode atau cara untuk membuat busana dan tahap penyelesaian agar hasil yang dicapai dapat sesuai dengan tujuan dan harapan yang diinginkan. Proses yang dilakukan dalam pembuatan busana pesta malam untuk remaja ini meliputi persiapan, pelaksanaan, dan evaluasi hasil.

a. Persiapan

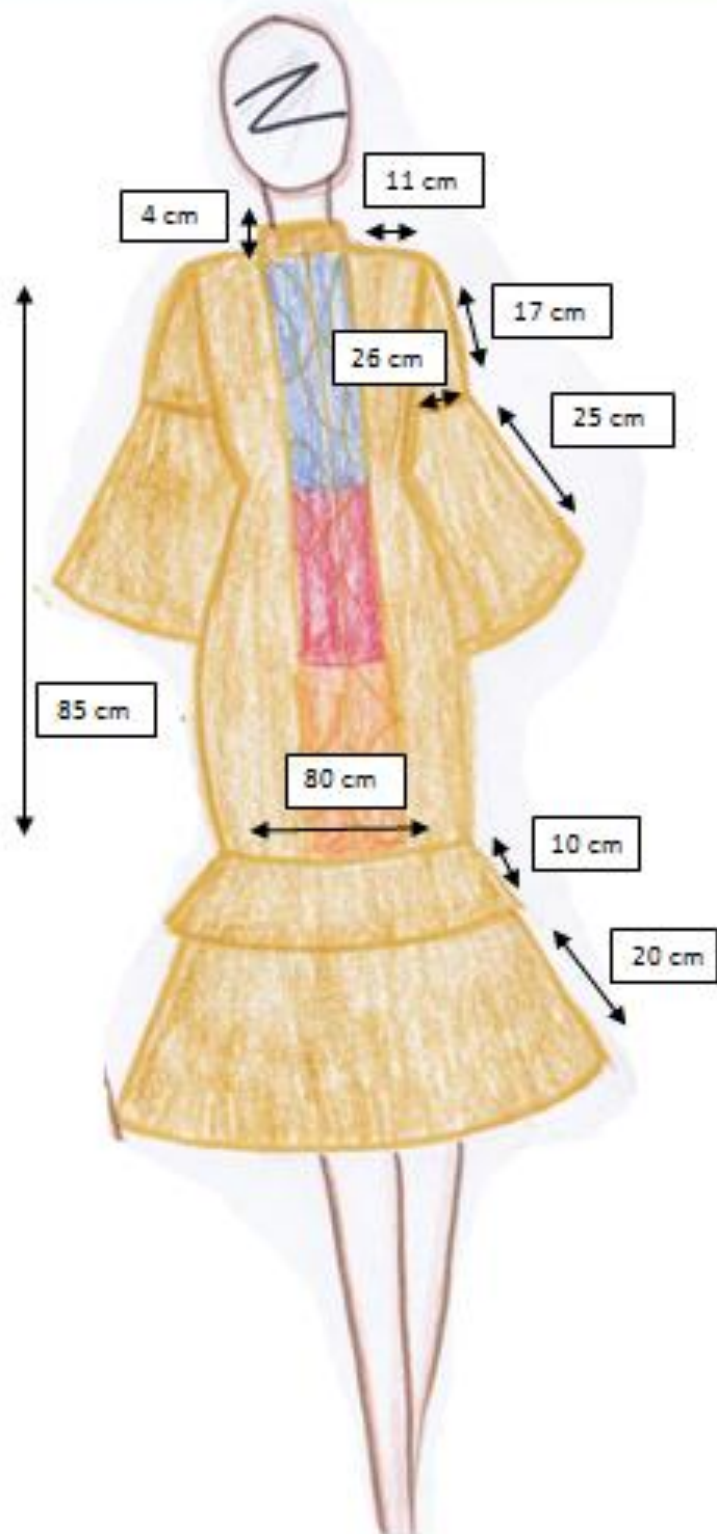
Persiapan yang dilakukan dalam pembuatan busana pesta malam untuk remaja ini adalah sebagai berikut :

1) Pembuatan Gambar Kerja

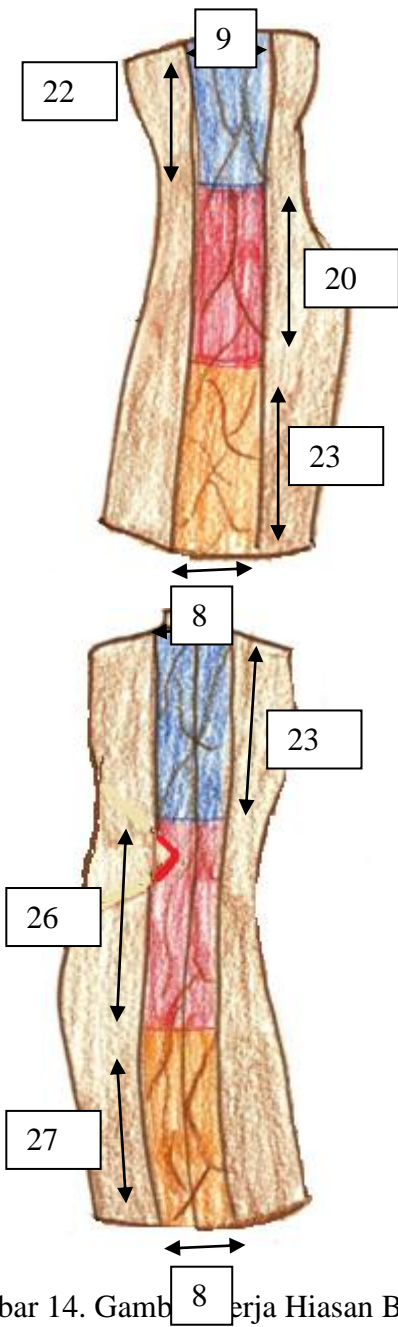
Pembuatan gambar kerja ini meliputi pembuatan gambar kerja busana, gambar kerja hiasan busana, dan gambar kerja pelengkap busana. Pembuatan gambar kerja diperlukan untuk mengetahui lebih detail bagian-bagian busana yang dibuat mulai dari ukuran, hiasan, dan pelengkap yang digunakan sehingga busana yang dihasilkan menjadi sempurna dan bermutu tinggi



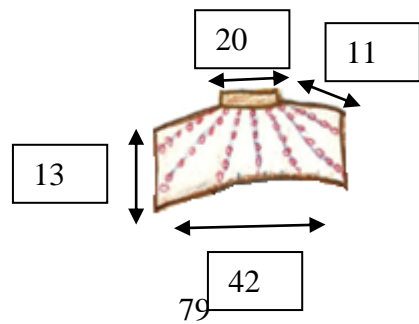
Gambar 12. Gambar Kerja Busana Tampak Depan



Gambar 13. Gambar Kerja Busana Tampak Belakang



Gambar 14. Gambar 8 erja Hiasan Busana



Gambar 15. Gambar Kerja Pelengkap Busana

2) Pengambilan Ukuran

Ukuran yang diperlukan dalam pembuatan busana pesta malam untuk remaja dengan sumber ide opal *stone* dalam pergelaran busana dimantion adalah sebagai berikut :

Tabel 2. Ukuran yang digunakan dalam pembuatan pola

No	Ukuran	Angka
1	Lingkar badan	78 cm
2	Lingkar pinggang	65 cm
3	Lingkar panggul	93 cm
4	Lebar muka	30 cm
5	Panjang muka	32 cm
6	Panjang punggung	36 cm
7	Lebar punggung	33 cm
8	Lingkar leher	36 cm
9	Tinggi panggul	23 cm
10	Panjang sisi	14 cm
11	Tinggi dada	17 cm
12	Panjang bahu	11 cm
13	Lebar dada	16 cm
14	Ukuran uji	40/77 cm
15	Panjang baju I	85 cm
16	Panjang baju II	105 cm
17	Panjang lengan I	17 cm
18	Panjang II	25 cm
19	Panjang rok I	10 cm
20	Panjang rok II	25 cm

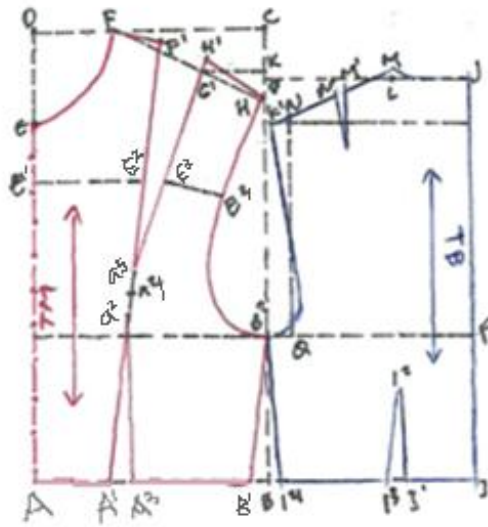
3) Pembuatan Pola Busana

Busana pesta malam ini dibuat dengan pola konstruksi dengan sistem *meyneke* skala 1:4 berdasarkan ukuran yang telah didapat. Pembuatan pola ini meliputi pembuatan pola, mengubah pola dan pecah pola.

Pola Dasar Badan Sistem *Meyneke* (Skala 1:8)

Bagian Depan

Bagian Belakang



Gambar 16. Pola Dasar Badan Sistem *Meyneke*

(Porrie Muliawan, 1989: 42)

Keterangan Pola Dasar Badan Bagian Depan

- 1) A-B = $\frac{1}{4}$ lingkaran badan + 1 cm
- 2) A-E = panjang muka
- 3) E-D = $\frac{1}{6}$ lingkaran leher + 2,5 cm
- 4) D-F = $\frac{1}{6}$ lingkaran leher + 1 cm
- 5) D-C = A-B
- 6) C-G = $\frac{1}{3}$ panjang bahu + 1 cm
- 7) F-G1 = panjang bahu
- 8) H-G1 = $\frac{1}{2}$ panjang bahu + 1 cm
- 9) F-F1 = diukur $\frac{1}{2}$ panjang bahu - 1 cm
- 10) A-A1 = $\frac{1}{10}$ lingkaran pinggang
- 11) A1-A2 = tinggi dada
- 12) Tarik garis a5-H1, teruskan sehingga a5-F1 = a5-H1

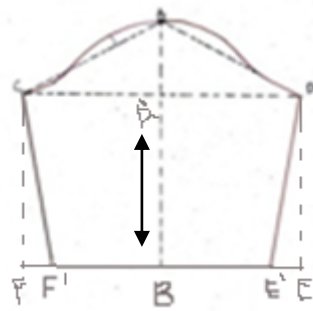
- 13) B-B1 = geser 3 cm
- 14) B-B2 = panjang sisi
- 15) B1-A3 = $\frac{1}{4}$ lingkar pinggang + 1 cm – AA1
- 16) E-E1 = turun 4-5 cm
- 17) Tarik garis E1-E2 ukur a5-E2 lalu ukur a5-E3
- 18) E3-E4 = $\frac{1}{2}$ lebar muka dikurangi E1-E2

Keterangan Pola Dasar Badan Bagian Belakang

- 1) B-I = $\frac{1}{4}$ lingkar badan - 1 cm
- 2) I-J = panjang punggung + 1 cm
- 3) J-L = $\frac{1}{6}$ lingkar leher + 1 cm
- 4) L = naik 1 cm
- 5) J-K = B-I
- 6) M-N = panjang bahu + 1 cm
- 7) M-M1 = $\frac{1}{2}$ panjang bahu - 1 cm
- 8) N-N1 = $\frac{1}{2}$ panjang bahu + 1 cm
- 9) N1 = turun 5 cm
- 10) I-I1 = $\frac{1}{10}$ lingkar pinggang - 1 cm
- 11) B = geser 3 cm
- 12) I2-I3 = $\frac{1}{4}$ lingkar pinggang – 1 cm
- 13) P-Q = $\frac{1}{2}$ lebar punggung

Pola Dasar Lengan

(Skala 1:8)



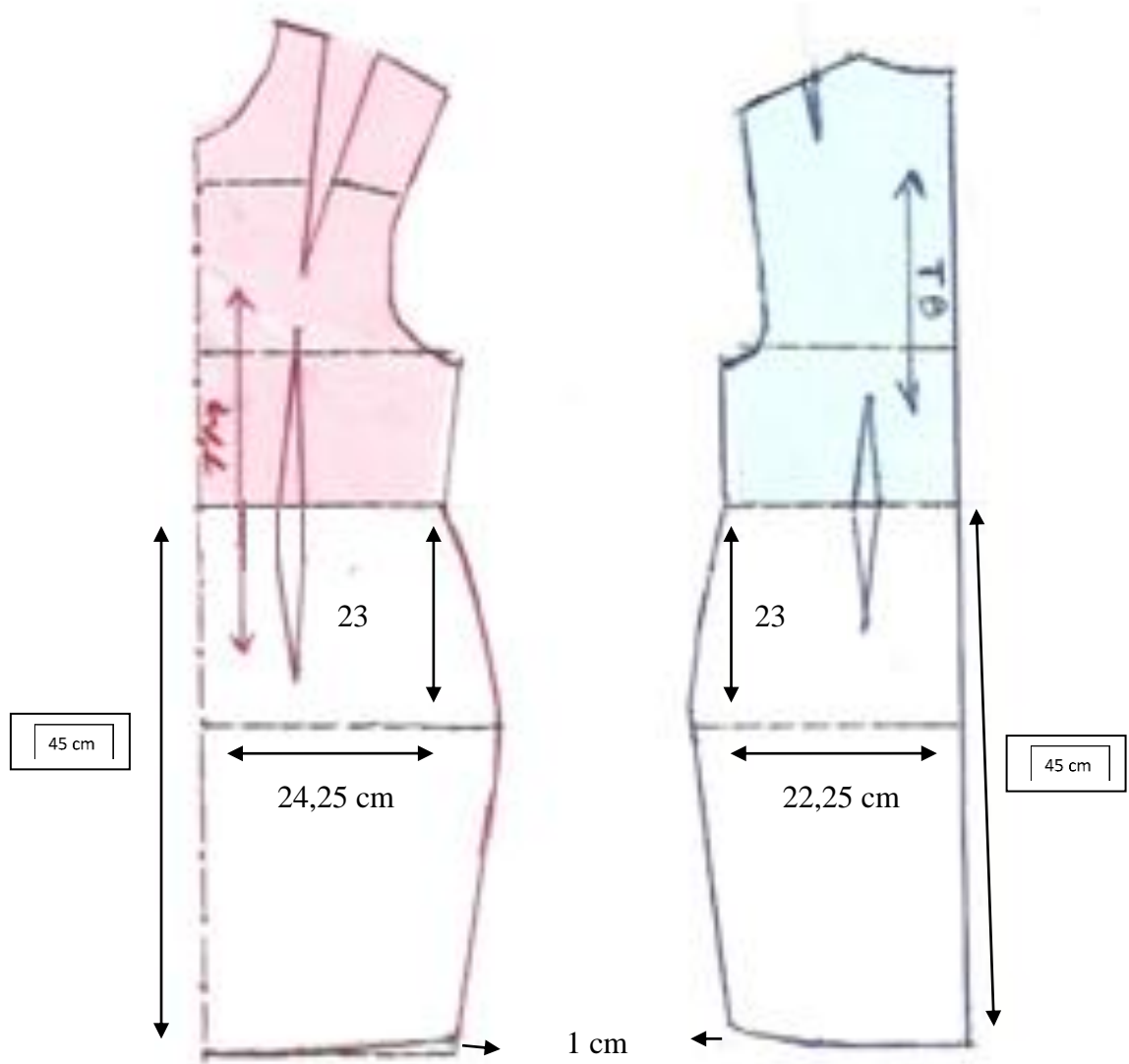
Gambar 17. Pola Dasar Lengan
(Porrie Muliawan, 1989: 42)

Keterangan Pola Lengan:

- 1) A-A1 = tinggi puncak
- 2) A-B = panjang lengan
- 3) A-C=A-D = $\frac{1}{2}$ lingkaran kerung lengan
- 4) F-F1=E-E1 = 2 cm

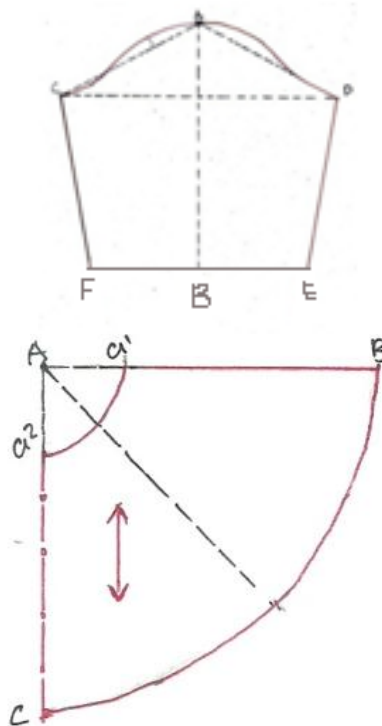
Pola Gaun Badan Bagian Depan Dan Belakang

Skala 1:8



Gambar 18. Pola Gaun

Mengubah Pola Lengan Sesuai Desain
Skala 1:8

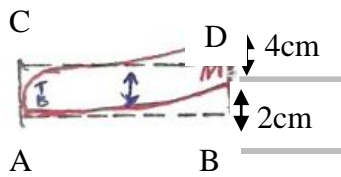


Gambar 19. Mengubah Pola Lengan Sesuai Desain

Keterangan :

- 1) A-a1 = A-a2 = A-a3 = $\frac{1}{6}$ Lingkaran siku - $\frac{1}{2}$ cm
- 2) a2-C = a3-D = Panjang lengan sesuai desain

Pola Krah

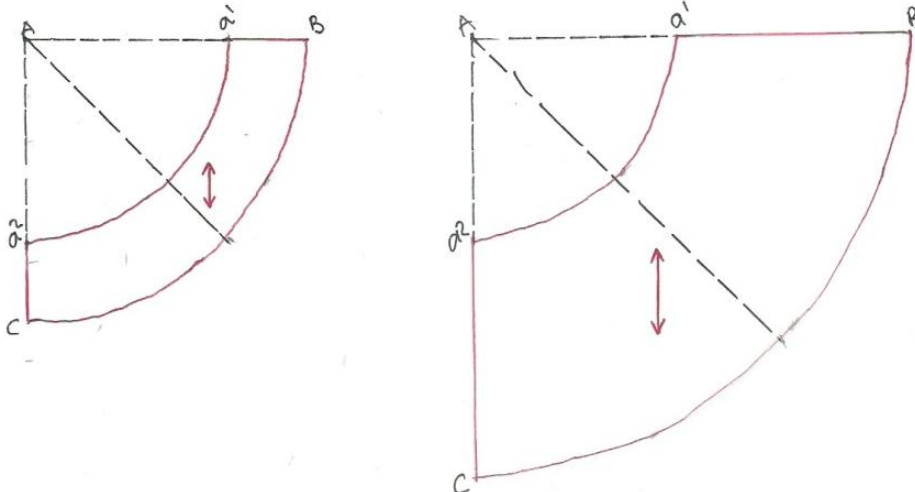


Gambar 20. Pola krah

Keterangan :

- 1) $A-B = C-D = \frac{1}{2}$ lingkaran leher
- 2) $A-C = B-D = 4 \text{ cm}$

Mengubah Pola Rok Variasi Sesuai Desain

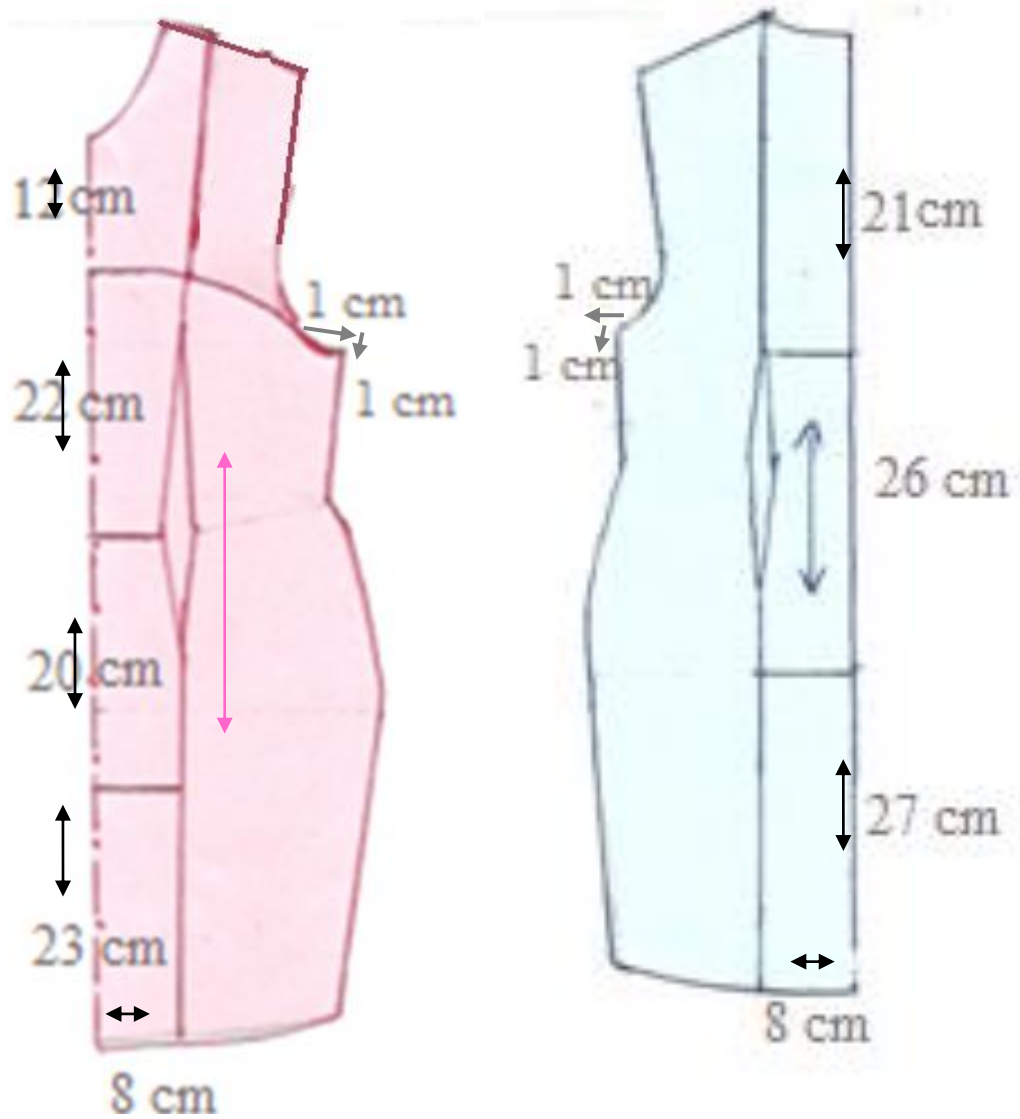


Gambar 21. Mengubah Pola Rok Variasi Sesuai Desain

Keterangan :

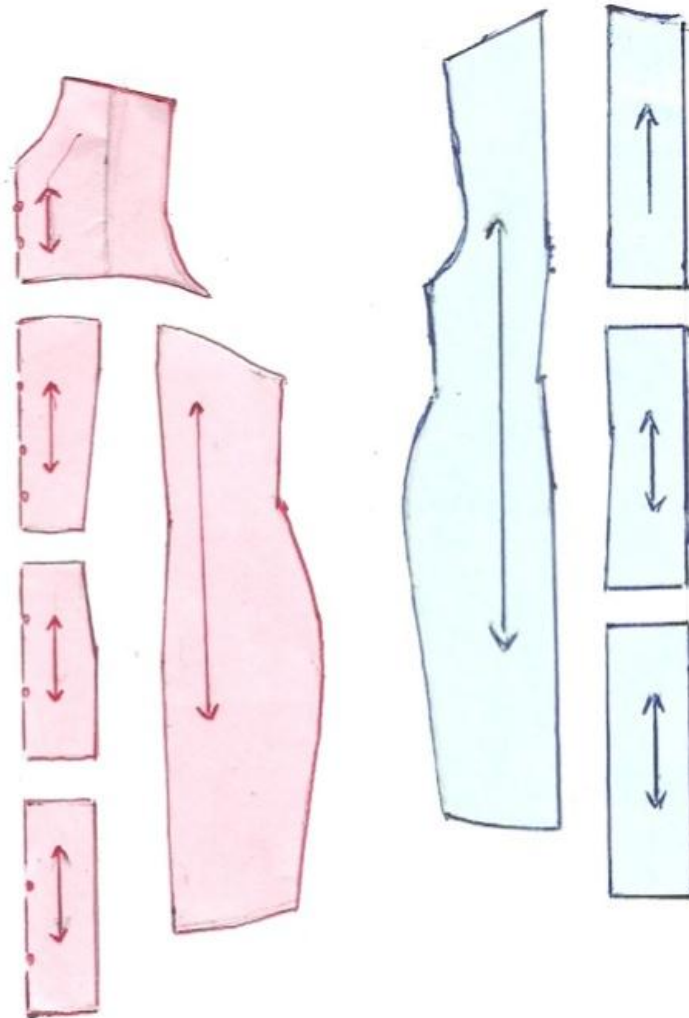
- 1) $A-a1 = A-a2 = A-a3 = \frac{1}{6}$ Lingkaran Pinggang $- \frac{1}{2} \text{ cm}$
- 2) $D-B = a2-C = a3-D = \text{Panjang rok sesuai desain}$

Pecah Pola Gaun Bagian Depan Dan Belakang



Gambar 22. Pecah Pola Gaun Bagian Depan Dan Belakang

Pola Gaun Bagian Depan Dan Belakang



Gambar 23. Pola Gaun Bagian Depan Dan Belakang

Keterangan :

Terdiri dari delapan bagian yaitu bagian tengah muka, bagian sisi badan depan kanan dan kiri, bagian dada, bagian tengah belakang dan bagian sisi badan kanan dan kiri.

4) Rancangan bahan

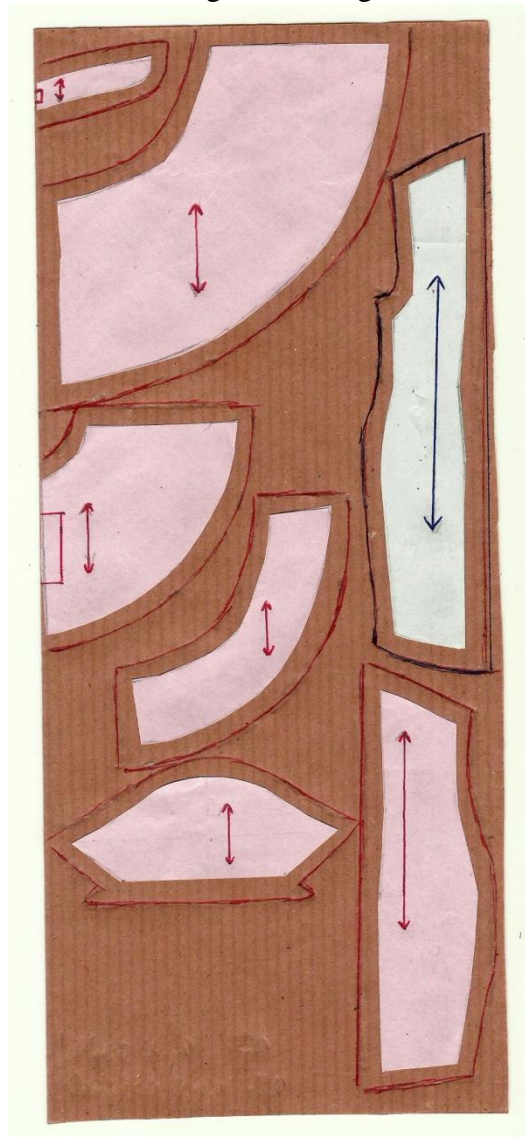
Merancang bahan adalah proses perancangan untuk membuat suatu busana supaya diketahui seberapa banyak bahan dan perkiraan biaya yang diperlukan di dalam pembuatan busana. Adapun cara merancang bahan:

- a) Menyiapkan pola di atas kertas payung dengan ukuran 1:8
- b) Meletakkan pola di atas kertas payung dan menghitung banyaknya bahan yang diperlukan untuk tiap pola, lengkap dengan kampuh dan kelimnya
- c) Mengukur berapa banyaknya bahan yang diperlukan.

Hal-hal yang perlu diperhatikan dalam merancang bahan adalah:

- 1) Arah serat kain harus sesuai dengan arah serat pada pola
- 2) Dalam meletakkan pola pada kain diatur sedemikian rupa agar tidak sia-sia dimulai dengan meletakkan pola yang paling besar, sedang, kemudian kecil
- 3) Untuk bahan yang bermotif, sebaiknya diperhatikan arah bagian atas atau bawah motif dan perhatikan pula ukuran kampuh.

Rancangan Kain Jaguard



Gambar 24. Rancangan Bahan Jaguard Untuk Bagian Gaun, Krah Dan Lengan

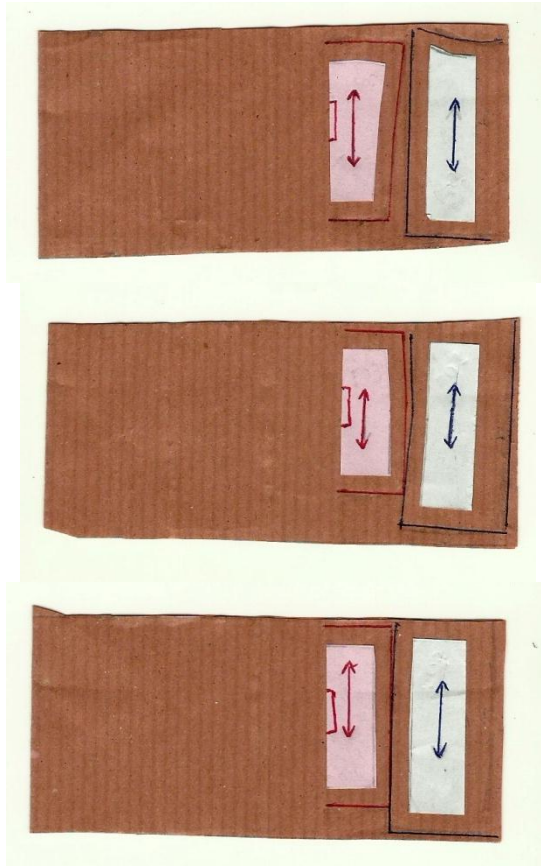
Keterangan :

Nama bahan : kain jaguard coklat keemasan

Lebar kain 150 cm

Panjang kain : 180 cm

Rancangan Kain Organza



Gambar 25. Rancangan Bahan untuk Matelase Tengah Depan dan Tengah Belakang

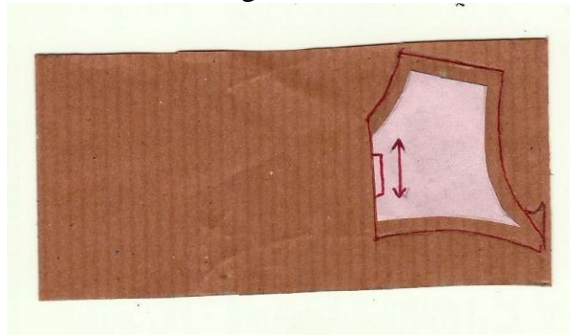
Keterangan :

Nama bahan : kain organza

Lebar kain 150 cm

Panjang kain : 35 cm

Rancangan Kain Tulle



Gambar 26. Rancangan Bahan Tulle Untuk Bagian Dada

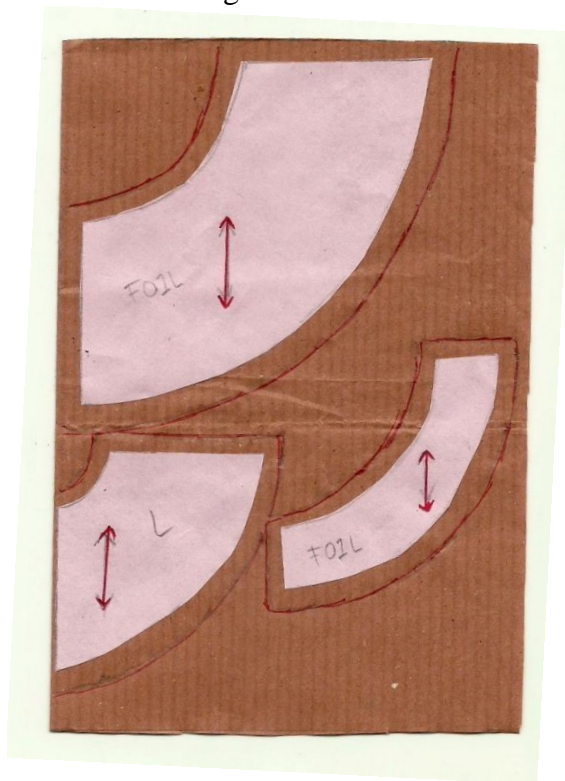
Keterangan :

Nama bahan : kain tulle warna kulit

Lebar kain 115 cm

Panjang kain : 35 cm

Rancangan Kain Taffeta



Gambar 27. Rancangan Bahan Taffeta Untuk Furing

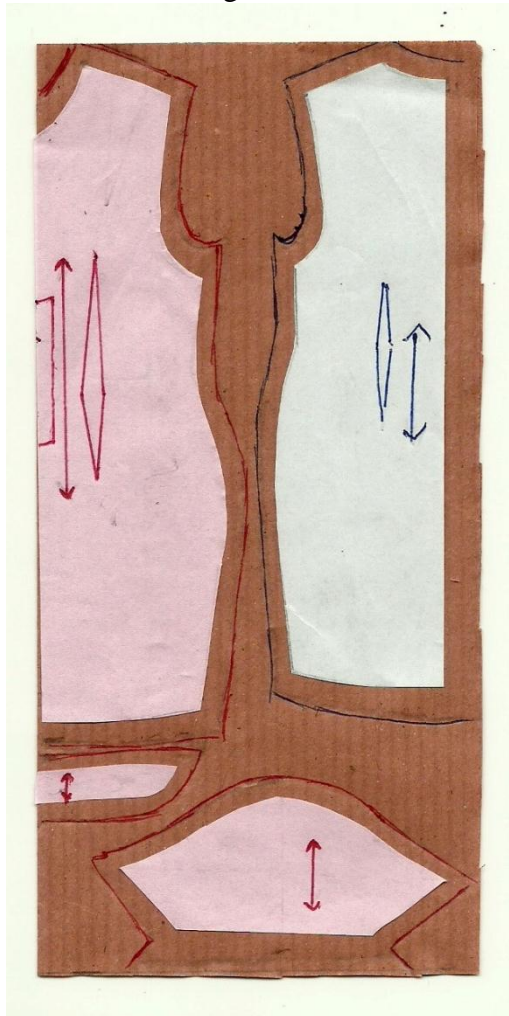
Keterangan :

Nama bahan : kain taffeta

Lebar kain 150 cm

Panjang kain : 130 cm

Rancangan Kain Ero



Gambar 28. Rancangan Bahan Ero Untuk Furing

Keterangan :

Nama bahan : kain ero

Lebar kain 150 cm

Panjang kain : 130 cm

5) Kalkulasi harga

Kalkulasi harga dibuat dengan maksud untuk dapat mengetahui atau memperkirakan seberapa banyak biaya yang diperlukan dalam membuat suatu model busana. Beberapa hal penting yang perlu diperhatikan dalam membuat kalkulasi harga yaitu :

- (a) Menyertakan nama bahan, banyaknya bahan yang dibutuhkan atau diperlukan, harga satuan, jumlah total, harga total dari keseluruhan bahan.
- (b) Menentukan jumlah harga sesuai dengan jumlah barang.
- (c) Semua bahan yang dibutuhkan sebaiknya dicatat dan diteliti ulang agar kebutuhan bahan yang diinginkan sesuai tidak ada yang kurang dan tepat.

Tabel 3. Kalkulasi Harga Pembuatan Busana

No	Nama barang	kebutuhan	Harga satuan	Jumlah (Rp)
1	Kain jacguard	200 cm	Rp 180.000	Rp360.000
2	Kain organza	100 cm	Rp 40.000	Rp 40.000
3	Kain tulle	50 cm	Rp 8.000	Rp 4.000
4	Kain ero	150 cm	Rp 13.000	Rp 19.500
5	Kain taffeta	150 cm	Rp 9.900	Rp 14.850
6	Mori gula	150 cm	Rp 16.750	Rp 25.125
7	Jig	100 cm	Rp 80.000	Rp 80.000
8	Benang	1 biji	Rp1.400	Rp 1.400
9	Batu ukir	4 rantai	Rp 70.000	Rp 280.000
10	Mutiara	5 rantai	Rp 20.000	Rp 100.000
11	Dakron	2 meter	Rp 14.000	Rp 28.000
12	Rit jepang KCC	1 biji	Rp 5.300	Rp 5.300
13	Balen jahit	4 meter	Rp 10.000	Rp 40.000
14	Cup BH	1 pasang	Rp 3.250	Rp 3.250
			jumlah	Rp 1.001.425
15	Tenaga menjahit	1 orang		Rp 150.000
16	Tenaga pola	1 orang		Rp 100.000
17	Tenaga potong	1 orang		Rp 100.000
18	Tenaga penyelesaian	1 orang		Rp 80.000
19	Tenaga menghias	1 orang		Rp 50.000
20	Biaya operasional	1 orang		Rp 100.000
			Jumlah	Rp 580.000
			Jumlah total	Rp 1.581.425

Harga jual = jumlah total biaya + keuntungan yang diinginkan
 = Rp 1.001.425 + Rp 580.000
 = Rp 1.581.425

Jadi harga jual busana pesta malam ini adalah Rp 1.581.425

b. Pelaksanaan

Proses pelaksanaan merupakan suatu tindak lanjut dari segala sesuatu yang telah direncanakan sebelumnya. Adapun beberapa hal yang dilaksanakan dalam proses pembuatan busana pesta malam untuk wanita remaja dengan sumber ide opal *stone* adalah sebagai berikut :

1) Peletakan pola pada bahan

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

- a) Semua tanda jahitan pada tiap-tiap pola seperti tengah muka dan tengah belakang.
- b) Arah serat bahan, untuk bahan yang berkilau sebaiknya saat meletakkan pola tidak bolak-balik, karena akan menghasilkan kilau yang berbeda.
- c) Corak bahan harus sama antara bagian kiri dan kanan.
- d) Lebar kampuh adalah 2 cm.
- e) Lebar kampuh untuk semua bagian adalah 2-3 cm, sedangkan untuk kelim $2\frac{1}{2}$ - 5 cm, dan untuk risliting selebar 3-5 cm.
- f) Lapisan seperti kerah dan depun diperkirakan letaknya setelah pola besar diletakkan.
- g) Sebelum meletakkan pola di atas bahan yang licin seperti sifon dan tile, sebaiknya disematkan dulu pada selembar kertas tipis hingga rata.
- h) Memperhatikan jenis kain yang akan dipotong sesuai jenisnya.

2) Pemotongan bahan dan pemberian tanda jahitan

Proses pemotongan bahan dilakukan sesuai dengan jenis dan karakteristik bahan, untuk memudahkan dalam pemotongan ini maka pola disemat dengan menggunakan jarum pentul dan diberi penindih agar saat dipotong tidak bergeser dan hasil potongan rapi. Pemotongan bahan dimulai dengan pemotongan bahan utama yaitu kain jaguard untuk bagian badan, lengan dan variasi rok. Kemudian memotong bahan organza untuk badan tengah muka dan tengah belakang. Sedangkan bahan *lining* dipotong setelah bahan utama selesai.

Setelah bahan dipotong maka langkah selanjutnya adalah pemberian tanda jahitan. Tanda jahitan dapat dilakukan dengan tiga cara yaitu:

- (1) Menggunakan karbon jahit
- (2) Menggunakan kapur jahit
- (3) Dengan tusuk jelujur (jelujur renggang)

Dalam proses pembuatan busana pesta malam untuk wanita remaja ini pemberian tanda jahitan menggunakan karbon jahit. Hal ini dimaksudkan agar tanda jahitan tidak cepat hilang dan mempermudah dalam proses penjelujuran.

3) Penjelujuran

Penjelujuran dilakukan untuk *fitting* I, sehingga apabila terjadi kesalahan maka masih dapat diperbaiki, serta dapat mengetahui jatuhnya bahan pada tubuh model. Langkah penjelujuran busana pesta malam untuk remaja adalah sebagai berikut:

- a) Membuat matelase dengan teknik jahit pada tengah muka dan tengah belakang
- b) Menjelujur bagian gaun
 - a) Menjelujur bagian potongan gaun depan
 - b) Menjelujur bagian potongan gaun belakang
 - c) Menjelujur bagian sisi
 - d) Memasang ritsleting pada bagian gaun belakang
 - e) Menjelujur bagian dada atas dengan bustier
 - f) Menjelujur bagian bahu
 - g) Menjelujur *furing* gaun bagian dalam
 - (a) Menjelujur bagian bahu
 - (b) Menjelujur bagian kupnat
 - (c) Menjelujur bagian sisi
- c) Menjelujur lengan
 - a) Menjelujur bagian sisi lengan
 - b) Menjelujur potongan lengan
 - c) Menggabungkan lengan dengan badan
 - d) Memasang *furing* lengan
 - e) Mengelim bagian lengan

- d) Menjelujur variasi rok pada gaun
 - a) Menjelujur bagian sisi rok I
 - b) Menjelujur bagian sisi rok II
 - c) Menggabungkan rok I dan II dengan gaun
 - d) Memasang *furing* rok
 - e) Mengelim bagian rok
- e) Memasang kerah
- 4) Evaluasi proses I

Evaluasi proses I merupakan pengepasan atau *fitting* I busana pesta malam yang masih jelujuran. *Fitting* I bertujuan untuk mengetahui jatuhnya busana pada tubuh model dan kenyamanannya saat dipakai pada tubuh. Aspek yang diamati pada evaluasi proses I adalah jatuhnya busana pada tubuh model, kesesuaian ukuran dengan badan model, kesesuaian desain yang dibuat, dan hasil keseluruhan dari busana pesta.

Tabel 4. Evaluasi Proses I

Aspek yang dievaluasi	Hasil evaluasi	Cara mengatasi
Bagian kerah	Lining kerah	Bagian lining kerah diganti dengan bahan <i>furing</i>
Bagian lengan	Lingkar kerung lengan kurang besar	Lingkar lengan ditambah 1 cm
	Lining kurang rapi	Bagian lining kerung lengan lebih dirapikan
Lingkar pinggang	Terlalu besar	Ukuran lingkar pinggang dikurangi ½ cm
Lingkar panggul atas	Terlalu besar	Ukuran lingkar panggul atas dikurangi ½ cm
Lingkar panggul bawah	Terlalu sempit	Ukuran lingkar panggul bawah ditambah 2 cm

- 5) Penjahitan

Proses penjahitan dilakukan untuk menghasilkan busana pesta malam berdasarkan evaluasi proses I. Sebelum menjahit, mengepress bahan pelapis berupa mori gula pada bagian badan yang digunakan untuk gaun dan jig pada bagian detail rok. Proses menjahit busana pesta malam ini adalah sebagai berikut:

a) Membuat hiasan matelase

Adapun hiasan busana yang diterapkan adalah hiasan matelase yang berbentuk persegi panjang ke bawah yang diletakkan pada tengah muka dan tengah belakang.

Langkah membuat hiasan matelase yaitu :

- 1) Mempersiapkan kain yang digunting berbentuk persegi dengan ukuran mengikuti pola gaun yang sudah dibuat. Kain ada 3 warna yaitu biru, merah, dan oranye.
- 2) Setelah kain sudah disiapkan, jahit berurutan sesuai pola dan desain
- 3) Siapkan dakron dengan ukuran sesuai pola.
- 4) Letakkan kain yang sudah dijahit di atas dakron, lalu semat pinggiran kain agar tidak geser.
- 5) Kemudian jahit tidak beraturan dengan benang senada di atas kain yang sudah dilapisi dakron.

b) Menjahit bagian gaun

- (1) Menjahit bagian lajur potongan kupnat depan dan belakang
- (2) Menjahit bagian dada atas dengan gaun
- (3) Memasang risluting pada tengah belakang

- (4) Menjahit bagian bahu
 - (5) Menjahit bagian sisi
 - (6) Menyetrika tiap bagian sambungan kain
 - (7) Menyelesaikan tepi kain dengan rompok
 - (8) Menjahit *furing* gaun
 - (a) Menjahit bagian kupnat
 - (b) Menjahit bagian sisi
 - (c) Mengesum bagian bahu dan dada.
- c) Menjahit lengan
- (1) Menjahit bagian sisi lengan
 - (2) Menjahit bagian potongan lengan
 - (3) Memasang kerung lengan dengan badan utama
 - (4) Menjahit *furing* lengan
 - (a) Menjahit bagian sisi lengan
 - (b) Menjahit bagian potongan lengan
 - (c) Memasang kerung lengan dengan badan *furing*
 - (d) Mengelim bagian bawah *furing* lengan
- d) Menjahit variasi rok
- (1) Menjahit bagian sisi rok I
 - (2) Menjahit bagian sisi rok II
 - (3) Memasang rok I dan II dengan gaun
 - (4) Menjahit *furing* rok
 - (a) Menjahit bagian sisi rok I

- (b) Menjahit bagian sisi rok II
- (c) Memasang *furing* rok II dengan gaun *furing*
- (d) Mengelim bagian bawah *furing* rok
- e) Menjahit krah
- f) Penyelesaian

Penyelesaian untuk bagian bahan utama dan *furing* ialah menyelesaikan kelim dan kampuh. Kelim bawah lengan supaya jatuhnya kain lebih indah dan jatuh.

- g) Pengepresan terakhir

Mengulang pengepressan pada bagian kampuh dan semua bagian gaun.

- 6) Menghias busana

Untuk memperindah busana pesta malam ini maka diberi hiasan batu opal dan mutiara di bagian dada dihias dengan batu opal dan mutiara warna sama dengan bahan utama dan warna merah untuk menambah kesan elegan pada busana pesta malam.

- 7) Evaluasi proses II

Evaluasi proses II atau pengepasan II dilakukan pada gaun yang sudah selesai dijahit, minimal 90% dari total yang harus dijahit serta harus sesuai dengan desain yang telah dibuat yang meliputi perlengkapan dan hiasannya. Adapun evaluasi dalam pengepasan II adalah:

Tabel 5. Evaluasi proses II

Aspek yang dievaluasi	Hasil evaluasi	Cara mengatasi
-----------------------	----------------	----------------

Lengan	Kelim lengan kurang rapi	Merapikan kelim lengan
Rok	Kelim rok kurang rapi	Merapikan kelim rok
Gaun	Penyelesaian lining kelihatan kurang rapi	Kelim disamarkan dengan cara diberi mutiara senada dengan bahan utama

8) Evaluasi hasil

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

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

b) Sekretaris

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

- (5) Mengurus segala kebutuhan surat menyurat seluruh panitia.
- (6) Mengatur keluar masuknya segala surat yang dibutuhkan oleh seluruh panitia.
- (7) Mengarsip segala surat yang diterima dan dikeluarkan.
- (8) Pengadaan undangan dan sertifikat yang dibutuhkan dari semua konten acara.
- (9) Sebagai koordinator dalam pembuatan laporan pertanggungjawaban (LPJ) seluruh kegiatan.
- (10) Bertanggungjawab kepada ketua panitia.

c) Bendahara 1

- (1) Membuat rancangan anggaran biaya (RAB) seluruh kebutuhan acara.
- (2) Mengatur/mengkoordinasi segala kebutuhan biaya (masuk dan keluar).
- (3) Pembuat keputusan kebutuhan biaya.
- (4) Membawa/menyimpan seluruh uang dan memiliki rekening kepanitiaan.
- (5) Mengatur keluar masuknya uang dari berbagai sumber pendapatan dan pengeluaran.
- (6) Mencatat segala pemasukan dan pengeluaran dari berbagai sumber.
- (7) Meminimalisir/mengoreksi biaya yang dikeluarkan.
- (8) Bertanggungjawab terhadap ketua panitia.
- (9) Menyimpan segala nota/bukti pembayaran (keluar/masuk)

(10) Mengatur pembuatan LPJ keuangan dalam kepanitiaan.

(11) Bertanggungjawab kepada ketua panitia.

d) *Sie Sponsorship*

(1) Membuat *list sponsor*.

(2) Mencari kontak sponsor yang dituju.

(3) Mengatur dan membuat proposal sponsor.

(4) Mencari dana yang dibutuhkan dengan etika yang baik.

(5) Pandai dalam bernegosiasi.

(6) Mempelajari semua hal yang dapat memikat hati sponsor atau donator.

(7) Mengatur jadwal dengan pemberi sponsor.

(8) Mengatur surat-surat yang berhubungan dengan *sponsorship* (tanda terima, MoU, dsb.)

(9) Berperilaku baik, sopan, ramah, murah senyum, dan berpenampilan menawan.

(10) Bertanggungjawab atas logo sponsor

e) *Sie Humas dan penerima tamu*

(1) Mengajukan proposal dan surat-menyurat kepada jajaran dekanat dan jurusan.

(2) Membuat list tamu undangan.

(3) Membuat surat pemberitahuan orangtua/wali mahasiswa atas keberadaan acara.

(4) Distribusi undangan.

- (5) Memastikan kehadiran para tamu.
- (6) Memberikan informasi kepada media terkait.
- (7) Recruitment panitia tambahan.
- (8) Mengatur among tamu.
- (9) Mendekor meja tamu berkoordinasi dengan sie dekorasi.
- (10) Mempersilakan tamu yang datang.
- (11) Menyediakan daftar tamu.
- (12) Memohon sambutan jajaran pejabat untuk keperluan booklet.
- (13) Mengkoordinasi seluruh hal yang berhubungan dengan masyarakat di luar kepanitiaan.
- (14) Berperilaku baik, sopan, ramah, murah senyum, dan berpenampilan menarik.

f) Sie Acara

- (1) Membuat konsep acara.
- (2) Mengatur dan memimpin seluruh kegiatan yang berhubungan dengan acara.
- (3) Membuat susunan acara (*run down*) secara detail dan spesifik (memuat waktu, acara, pengisi acara, perlengkapan dan tempat).
- (4) Mengatur waktu, tempat, dan membagi tugas masing-masing anggota sie acara.
- (5) Mengurus MC (mencari, mendampingi, membuat *draft* MC, *wardrobe* MC, dll).

- (6) Mengatur pengisi acara.
- (7) Mengkoordinasi pihak yang beroperasi pada saat dilaksanakan.
- (8) Mensosialisasikan update draft susunan acara secara detail dan spesifik kepada setiap divisi yang terkait.
- (9) Mengatur gladhi kotor, gladhi bersih bersama seluruh peserta dan kepanitiaan.
- (10) Mengatur jadwal latihan.
- (11) Mengurus *music* yang digunakan di setiap acara (*welcome greetings, catwalk, awarding, music jeda, dsb*).
- (12) Berkoordinasi kepada seluruh divisi yang terkait dengan acara.

g) Sie Juri

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

h) Sie Publikasi

- (1) Membuat media publikasi (poster, *leaflet*, *teaser*, segala media promo).
- (2) Membantu pembuatan media publikasi yang dibutuhkan oleh divisi yang lain.
- (3) Membuat logo acara.
- (4) Menyampaikan informasi kepada *public* tentang seluruh acara.
- (5) Mempublikasikan acara dengan berbagai cara yang memungkinkan.
- (6) Menjadi admin pada segala media social.
- (7) Sebagai desainer grafis (membuat tiket, undangan, logo, poster, spanduk, dsb).
- (8) *Ticketing* (membuat, mengkoordinasikan, mengatur jadwal jaga stand penjualan tiket, mengkoordinasi penyebaran tiket, dll).
- (9) Menentukan perijinan tempat diadakannya publikasi.
- (10) Bertanggungjawab mengatur pada uang penjualan tiket sebelum disetor ke bendahara.

i) Sie Booklet

- (1) Desainer booklet dan mencari percetakan booklet.
- (2) Pandai bernegosiasi.
- (3) Merencanakan pembiayaan pembuatan booklet.
- (4) Mencari *photographer* untuk booklet.

- (5) Bertanggungjawab atas seluruh isi booklet (*cover*, sambutan-sambutan, ukuran booklet, konten, deskripsi, *list* logo sponsor, dll)
 - (6) Membuat jadwal foto booklet.
 - (7) Membuat dan mengatur *goodiebag*.
- j) Sie Dokumentasi
- (1) Menyiapkan alat dokumentasi sesuai kebutuhan foto, video, dll.
 - (2) Mencari *photografer* dan *videographer professional*.
 - (3) Berkoordinasi dengan sie booklet.
 - (4) Mengedit hasil liputan yang diperoleh menjadi lebih bagus.
 - (5) Mendokumentasikan seluruh *spot* yang berhubungan dengan sponsor.
 - (6) Mengkoordinasikan hasil dokumentasi kepada pihak yang membutuhkan.
 - (7) Berkoordinasi kepada sie publikasi untuk mempublikasikan seluruh kegiatan.
 - (8) Mendokumentasikan seluruh kegiatan.
 - (9) Menyiapkan *giant screen*, dan layar televise di *back stage*.
 - (10) Membuat video *opening*, dsb.
- k) Sie *Back Stage* dan *Floor Manager*
- (1) Mengatur jalannya acara di depan dan belakang panggung.
 - (2) Mengatur *plotting* tempat depan dan belakang panggung.
 - (3) Mengatur keluar masuk jalannya model.

- (4) Mengatur peminjaman cermin dan mengatur kursi model.
- (5) Menyiapkan urutan nama model dan susunan acara di *backstage*.
- (6) Mengatur situasi yang ada di *backstage* dan di *venue*.
- (7) Bekerjasama dengan sie humas untuk mengatur *flow* seluruh tamu.
- (8) Mengkondisikan keadaan seluruh *venue* (kursi, fotografer, dll).

l) Sie Dekorasi

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

m) Sie Keamanan

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

- (7) Mengatur kedisiplinan (denda).
- (8) Tegas dalam mengatur keamanan.
- (9) Mencari pihak yang kompeten dalam keamanan sebagai panitia tambahan.

n) Sie Konsumsi

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

o) Sie Model

- (1) Mengatur pembagian kelompok tampil.
- (2) Mengatur *blocking*.
- (3) Mengatur jadwal latihan berkoordinasi dengan sie acara.
- (4) Mengatur urutan model.
- (5) Presensi dan menata model.
- (6) Mengatur pembagian tiap sesi.
- (7) Bekerjasama dengan sie *make up* dan *hair do* jilbab.
- (8) Membuat nomor tampil model.

- (9) Mengumpulkan desain busana yang akan dikenakan saat *fashion show*.
 - (10) Bekerjasama dengan *backstage* mengatur keluar masuknya model.
- p) Sie *Make Up, Hair Do* dan Jilbab
- (1) Mencari sponsor *make up, hair do*, dan jilbab dengan harga terjangkau tetapi bagus.
 - (2) Mengatur rencana *make up, hair do* dan jilbab.
 - (3) Mampu bernegosiasi dengan baik.
 - (4) Mengatur jadwal *make up, hair do*, dan jilbab pada saat foto booklet dan acara berlangsung.
 - (5) Mengatur alur *make up* model
 - (6) Menyampaikan maksud dan tujuan kepada perias dengan baik, benar dan tepat.
- q) Sie Perlengkapan
- (1) Mengurus peminjaman tempat acara berlangsung.
 - (2) Mengatur segala perlengkapan yang dibutuhkan pada serangkaian acara.
 - (3) Pengadaan cermin saat latihan.
 - (4) Pengadaan sound system pada saat latihan.
 - (5) Pengadaan/penyewaan kursi, cermin, *steamer* meja, standing hanger, penyediaan nampan, taplak, panggung-panggung kecil, dsb.

(6) Memenuhi segala kebutuhan setiap sie yang masuk dalam ranah perlengkapan acara.

4. Penentuan Tema

Tema yang diambil dalam gelaran 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 pikiran manusia dalam waktu sepersekian detik. Manusia menjadi bingung dengan buramnya batas antara baik dan jahat.

5. Penentuan Anggaran

Penyelenggaraan gelaran 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 per divisi dibuat dengan pendekatan nominasi uang yang kira-kira akan dibutuhkan. Bendahara kemudian menyatukan dan membuat rancangan anggaran atas persetujuan seluruh panitia. Dana yang didapatkan antara lain diperoleh dari :

Tabel 6. 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

6. Dewan Juri

Pada saat *Grand Juri* penilaian dilakukan oleh pihak luar yang telah ditentukan atau ditunjuk untuk menilai hasil karya mahasiswa yang mengikuti Proyek Akhir untuk D3 dan Karya Inovasi untuk S1. Berikut ini daftar nama dewan juri yang ditunjuk untuk menilai hasil karya mahasiswa Proyek Akhir untuk D3 dan Karya Inovasi untuk S1 sebanyak lima orang sebagai berikut :

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

7. 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.

a. 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 hari Minggu, 19 Maret 2017 di gedung KPLT FT UNY lantai 3. Pada saat penilaian gantung busana beserta *accessories* dikenakan pada *dummy* atau *dressfoam* ditata sesuai nomor atau urutan nomor berjajar dan kemudian dinilai oleh dosen-dosen busana.

2) Grand juri

Grand juri adalah proses penilaian sebelum busana diperagakan di atas panggung atau *catwalk* yang dilaksanakan pada hari Minggu, 19 Maret 2017 di gedung KPLT FT UNY lantai 2 sayap timur. Pada saat *grand juri*, busana beserta *accessories* dikenakan oleh model atau pragawati. Desainer mempresentasikan konsep busana pesta malam dengan sumber ide *opal stone* yang telah penulis ciptakan. Pada saat desainer membacakan konsep, pragawati berjalan sambil memamerkan atau memperagakan busana yang dikenakannya.

3) Gladi bersih

Gladi bersih dilaksanakan dua kali yaitu pada tanggal 23 Maret 2017 yang diikuti seluruh panitia inti, panitia tambahan, model atau pragawati

dan *performing art* (pengisi acara) Proyek Akhir dan Karya Inovasi Produk. Kemudian gladi bersih ke dua dilaksanakan pada tanggal 24 Maret 2017 yang diikuti oleh seluruh panitia inti dan panitia tambahan Proyek Akhir dan Karya Inovasi Produk, MC (*Master of Ceremony*) dan musik (bintang tamu atau pengisi acara). Berikut adalah susunan acara persiapan dan gladi bersih pergelaran busana *Dimantion*.

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 panggung (*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.

b. Evaluasi

Setelah melalui tahapan – tahapan pelaksanaan pergelaran busana maka perlu adanya evaluasi untuk mengetahui kekurangan serta hambatan. Ada beberapa hal yang masih kurang dan perlu adanya evaluasi untuk keberhasilan acara yang akan datang yaitu sebagai berikut :

(1) Ketua

- (a) Kepanitiaan belum sepenuhnya sempurna masih banyak anggota yang tidak mau bekerja sama demi kelancaran acara

- (b) Target *planning* yang diberikan tidak selalu dikerjakan dan seringkali tidak sesuai waktu yang disepakati
- (c) Masih banyak sie yang kurang berkoordinasi dengan ketua terkait hal-hal yang berhubungan dengan kepanitiaan
- (d) Banyak sie yang berjalan sendiri tanpa berkoordinasi dengan ketua
- (e) Rapat yang dilakukan sering tidak sesuai dengan target yang diharapkan
- (f) Masih banyaknya sikap individual didalam kepanitiaan

(2) Sekretaris

- (a) Pencetakan proposal sponsor mengalami kemunduran dikarenakan harus revisi beberapa kali untuk konten yang masuk dalam proposal.
- (b) Dalam menyusun surat keluar masih banyak yang tidak sesuai prosedur yang telah disepakati bersama dan bersifat mendadak karena sering berdekatan dengan hari yang dijadwalkan, sehingga kinerja humas sering terburu-buru
- (c) Nama panitia tambahan sampai hari H masih ada kesalahan karena ada panitia tambahan yang baru masuk kepanitiaan dan kurang inisiatifnya dari koordinator masing masing sie, sehingga pada hari H sekretaris mendata ulang dan revisi nama panitia tambahan

(3) Bendahara

- (a) Kurangnya komunikasi sebab waktu sudah ditentukan tanggungjawab uang keluar dan masuk. Ternyata bendahara yang

bertanggungjawab uang masuk itu diabaikan sie yang meminta uang langsung dikasih. Tidak disuruh minta bendahara yang bertanggungjawab uang keluar sehingga menimbulkan kerancuan uang keluar.

- (b) Bendahara tidak mencatat lebih rinci pengeluaran dan pemasukan sehingga bingung untuk merekapnya.

(4) Sie Acara

- (a) Kurangnya pemahaman anggota terhadap susunan acara
- (b) Kurangnya kesiapan peserta untuk melakukan Gladi Kotor
- (c) Adanya susunan acara yang tidak tepat waktu
- (d) Adanya beberapa agenda yang dilakukan pada waktu yang bersamaan
- (e) Ketidakhadiran panitia tambahan saat rapat intern sie acara atau kurang lengkapnya panitia tambahan
- (f) Perlengkapan pengisi acara yang ditambah secara mendadak mendekati hari H
- (g) Acara yang dimulai kurang tepat waktu
- (h) Kurangnya pemahaman koordinasi pada tiap-tiap sie
- (i) Timing perpindahan acara yang kurang tepat
- (j) Penggunaan HT yang masih kurang tepat
- (k) Kurangnya tempat privasi untuk MC

(l) Koordinasi yang kurang baik pada *backstage* atau belakang panggung dengan area depan panggung (musik dan *lighting* & perkap)

(5) Sie Konsumsi

(a) Terdapat sisa konsumsi karena banyak tamu undangan yang tidak datang

(b) Lauk pada nasi *box* kurang

(c) Banyak aqua untuk model ukuran 1,5 liter yang terbuang karena tidak semua model mengambil minuman itu karena ukuran yang terlalu besar sehingga merepotkan saat dibawa-bawa.

(6) Sie Juri

(a) Lebih memperbanyak cadangan juri

(b) Melobi calon juri jauh-jauh hari

(c) Kinerja panitia tambahan memuaskan

(d) Saat grand juri kurang adanya komunikasi antar sie juri dan model, sehingga terjadi kekacauan diawal penilaian

(e) Penilaian Gantung lancar

(7) Sie Perkap

(a) Panitia Tambahan

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

- (c) Memastikan bahwa panitia tambahan paham dengan tugasnya masing-masing saat acara.
 - (d) Kerjasama dengan Sie lain
 - (e) Memastikan barang yang diminta oleh masing-masing sie sesuai dengan kebutuhan sehingga tidak ada barang yang kurang ataupun berlebih.
 - (f) Mengecek kembali kebutuhan barang masing-masing sie sehingga saat pelaksanaan acara tidak ada permintaan barang secara mendadak.
 - (g) Peminjaman dan Penyewaan Barang
 - (h) Memastikan dan mengecek kondisi barang yang akan dipinjam dari tempat penyewaan tidak ada kerusakan atau barang yang akan dipinjam sesuai dengan yang diharapkan.
 - (i) Mengecek kembali jumlah barang-barang pinjaman sesuai dengan yang tertera pada nota pembayaran. Apabila terjadi kekurangan segera menghubungi pemilik tempat persewaan.
 - (j) Untuk melakukan peminjaman barang sebaiknya surat peminjaman barang dibuat minimal dua minggu sebelum acara. Serta mengecek ulang isi surat peminjaman apakah sudah sesuai dengan syarat yang ditentukan oleh tempat peminjaman.
- (8) Sie Humas dan Penerima Tamu
- (a) Ketika hari H, masih kurang komunikasi antar among tamu yang lain waktu penyambutan tamu undangan.

- (b) Masih banyak jarak antara panitia inti dengan panitia tambahan sehingga kekompakan kurang.
 - (c) Masih ada panitia tambahan yang tidak dapat hadir ketika hari H.
 - (d) Kurangnya waktu yang tepat untuk mengumpulkan semua panitia tambahan sie untuk membahas teknis. Sehingga banyak panitia tambahan yang tidak hadir tiap kali rapat sie.
 - (e) Panitia tambahan maupun panitia inti masih kurang peka terhadap job masing-masing.
 - (f) Antar panitia inti masih banyak *miss* komunikasi.
 - (g) Kurang solidnya antar panitia inti satu sie maupun satu angkatan.
 - (h) Tamu undangan masih banyak yang belum hadir ketika acara sudah dibuka.
 - (i) Surat menyurat datangnya banyak yang mendadak sehingga sie humas terkendala dengan tanda tangan dan memasukkan surat.
 - (j) Surat sering keselip atau bahkan hilang.
 - (k) Masih banyak surat yang salah sehingga harus mengulangi mengurus tanda tangan.
 - (l) Kurang adanya *reward* bagi sie yang sudah berusaha bekerja keras dan suntikan motivasi semangat dari ketua 123.
- (9) Sie Publikasi
- (a) Perlu mempercepat proses percetakan
 - (b) Mempercepat proses revisi

- (c) Pada saat menjalin kerjasama dengan media *partner* perlu hati-hati dan tidak ragu-ragu dalam menjalin kerjasama. Benar-benar dipastikan kedua belah pihak tidak mengalami kerugian
- (10) Sie Dekorasi
- (a) Untuk dekorasi sendiri *catwalk* nya kurang maksimal.
 - (b) Sie Dokumentasi
 - (c) Gangguan TV LED bagian *back stage* yang mati ketika acara.
 - (d) Susah berkomunikasi dengan profesional *photografer* melalui HT karena batre HT yang habis
- (11) Sie Sponshorsip
- (a) Penyusunan proposal sponsor belum sesuai *deadline* karena menunggu konten dari sie –sie lain
 - (b) Penyebaran proposal sponsor agak meleset dari jadwal karena terbatasnya proposal yang dicetak
- (12) Sie Model
- (a) Permasalahan ukuran model, karena pengukurannya yang tidak dilakukan oleh disainer mahasiswa sendiri sehingga menimbulkan konflik antar mahasiswa dan dosen.
 - (b) Keterlambatan penandatanganan *MOU* karena *Agency* sulit untuk ditemui sehingga berakibat pada :
 - (c) model tidak disiplin dalam bekerja.
 - (d) Banyak model yang tiba-tiba mengundurkan diri sehingga harus mengganti model yang baru.

- (e) Baju mahasiswa harus di perbaiki lagi akibat penggantian model.
 - (f) Banyak model yang tidak disiplin dan tidak Profesional
 - (g) *Fitting* 1 dan *fitting* 2 menjadi lama karena mahasiswa yang kurang cepat dalam mengganti baju modelnya.
 - (h) Pemotretan booklet menjadi lama karena beberapa model tidak hadir sehingga harus digantikan oleh model lain.
- (13) *Sie Floor Manager*
- (a) Sulitnya mengumpulkan semua panitia tambahan untuk rapat, sehingga menjelaskan *jobdesk* panitia tambahan berulang-ulang serta terjadi beberapa kali revisi
 - (b) Adanya panitia tambahan yang tidak bekerja sesuai dengan *jobdesknya*
 - (c) Panitia tambahan kurang mengenal satu sama lain panitia inti dan panitia tambahan
 - (d) Saat open gate panitia tambahan ada yang belum menempatkan diri sesuai dengan plotting yang telah ditentukan sebelumnya
- (14) *Sie Backstage*
- (a) Panitia inti *backstage* kurang sigap saat penataan tempat wktu gladi bersih
 - (b) Saat gladi kotor masih ada yang kurang inisiatif ikut beres-beres
 - (c) *Sie Make up, Hairdo, Hijab*
 - (d) Pemotretan Booklet dari Polaris Salon
 - (e) Hijab kurang sesuai dengan contoh yang dianjurkan

- (f) Penataan hair do sesuai dengan referensi yang disarankan
 - (g) *Beauty class* dari La Tulipe
 - (h) Waktu tidak sesuai dengan rencana.
 - (i) Beberapa mahasiswa tidak hadir.
 - (j) Tidak tersedia saput bedak, kuas untuk *eye shadow*, dan untuk *blush on*.
 - (k) *Make Up* hari H dari LT PRO
 - (l) Berjalan sesuai urutan dan tepat waktu.
 - (m) *Make up* sesuai referensi yang dianjurkan dan warna *eye shadow* sesuai dengan warna baju model
 - (n) Hijab dan *Hair do* dari Polaris Salon
 - (o) Penataan hijab dan *hair do* sesuai dengan referensi yang dianjurkan
 - (p) Mahasiswa mampu menangani sendiri penataan hijab sesuai referensi
- (15) Sie Booklet
- (a) Keterlambatan data masuk kepercetakan sehingga tidak ada pengecekan hasil jadi booklet
- (16) Sie *Music & Lighthing*
- (a) Terdapat beberapa musik pada saat *runway* tidak sesuai keinginan
- (17) Sie *Ticketing*
- (a) Pemilihan panitia tambahan kurang selektif
 - (b) Pembukuan penjualan tiket kurang rinci

- (c) Mahasiswa yang diberikan tugas menjaga stand penjualan tiket kurang bertanggung jawab atas jadwal yang telah diberikan
 - (d) Rencana percetakan tiket diluar waktu yang telah ditentukan
- (18) Sie Keamanan
- (a) Pembayaran denda per individu masih belum terorganisir atau masih di sepelekan
 - (b) Saat hari H kekurangan panitia tambahan terutama bagian parkir mobil.

B. HASIL

Desain busana pesta malam dengan sumber opal *stone* dengan tema *archean* dan sub tema *residuum* dituangkan dalam desain *fashion illustration* dalam ukuran A4 yang mencerminkan keanggunan diwujudkan dengan kombinasi warna coklat keemasan, merah, oranye dan biru yang menjadi ciri khas dari tema yang residuum.

Hasil busana diciptakan adalah busana pesta malam dengan sumber ide opal *stone*. *Trend* yang diambil adalah *Greyzone 2017* dengan tema *residuum* yang simple dengan siluet S. Unsur opal pada busana ini terlihat pada hiasan busana dengan teknik matelase. Kesan elegan ditunjukkan dengan jenis hiasan yang dipakai. *Center of interest* terletak pada teknik matelase pada bagian gaun tengah muka dan belakang.

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 pertunjukan ini memperebutkan 12 kategori kejuaraan yaitu juara 1, 2, 3 dari masing masing kelas, best desain, favorit dan juara umum. Dalam pertunjukan ini penyusun mendapat giliran tampil pada sesi 3 dengan nomor urut 71, yang diperagakan oleh peragawati Tika Karang.



Gambar 29. *Fashion Illustration* 9 x tinggi kepala.

Tabel 7. Kejuaraan Pergelaran Busana *Dimantion*

Program Studi Pendidikan Teknik Busana Kelas A

Kejuaraan	No. Peserta	Nama
Juara I	54	Hasna Nur Maulani
Juara II	61	Laily Wahyuningtyas
Juara III	43	Rianna Kusuma Wardhani

Program Studi Pendidikan Teknik Busana Kelas D

Kejuaraan	No. Peserta	Nama
Juara I	15	Ratih Noviani
Juara II	06	Erlina Setyaningsih
Juara III	20	Afifah Nadhirah Faiz

Tabel 8. Kejuaraan Pergelaran Busana *Dimantion*

Program Studi Teknik Busana Kelas B

Kejuaraan	No. Peserta	Nama
Juara I	80	Gresia Trisnaning Tyas
Juara II	72	Fellya Purwanita
Juara III	81	Qoridatul Hasanah

Kategori Kejuaraan Lain

Kejuaraan	No. Peserta	Nama	Kelas
Juara Favorit	15	Ratih Noviani	D
Juara Umum	15	Ratih Noviani	D
Best Desain	20	Afifah Nadhirah Faiz	D
Best Technology	72	Fellya Purwanita	B

C. PEMBAHASAN

1. Penciptaan Desain Busana

Proses penciptaan busana pesta malam untuk remaja dengan sumber opal stone ini perlu adanya kesempatan tema dengan desain busana yang akan dirancang dengan tema umum dari pergelaran busana yang diselenggarakan. Oleh sebab itu perlu adanya pemahaman dan penghayatan dari tema dan makna yang terkandung didalam tema yang diangkat.

Tema yang diangkat dalam pergelaran 2017 yaitu *Dimantion* yang mengacu pada *Trend Forecasting 2017* yaitu *Grey Zone* atau visualisasi dalam sebuah masa, dimana kita kehilangan kemampuan untuk membedakan benar dan salah, hitam dan putih.dengan tema *Archean* dan sub tema *Residuum* yaitu tema yang terinspirasi dari bentuk dan elemen bumi yang keras, kasar seperti bebatuan vulkanik, mineral, fosil, kayu, namun memiliki efek dekoratif yang terkesan mahal namun tidak umum.

Penciptaan desain diawali dengan mengamati dan menetapkan sumber ide, kemudian dituangkan dalam bentuk *moodboard* yang lebih mudah dipahami agar desain dengan sumber ide yang telah dipilih. Setelah itu membuat *desain sketching, production sketching, desain hiasan dan fashion illustration.*

2. Karya Busana

Tahapan-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 toal 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 busana.

3. Penyelenggaran 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, dan 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 terselesaikan dengan mempelajari kekurangan dapat dijadikan sebagai pembelajaran dan memperbaiki di acara selanjutnya.

BAB V

KESIMPULAN DAN SARAN

A. Kesimpulan

Berdasarkan rumusan masalah dan hasil pembahasan pembuatan busana pesta malam untuk remaja sumber ide opal *stone* pada pergelaran *Dimantion* di ambil kesimpulan yaitu :

1. Dalam menciptakan suatu desain busana dengan sumber ide opal *stone* melalui tiga tahapan yaitu 1) menentukan konsep desain, 2) mengembangkan konsep desain, 3) evaluasi. Untuk menciptakan konsep desain diawali dengan mengkaji tema, mengkaji *trend*, pencarian sumber ide. Tahapan mengembangkan konsep meliputi mengembangkan sumber ide ke dalam bentuk *moodboard* kemudian membuat *design sketching*, *presentation drawing*, pembuatan desain hiasan, *production sketching* dan *fashion illustration*. Pada tahapan evaluasi yaitu kesesuaian desain dengan konsep yang dibuat melalui tiga tahapan pembuatan busana pesta dengan sumber ide opal *stone* maka dihasilkan busana pesta malam berupa *midi dress*, bersiluet S, variasi kerah tegak, variasi lengan fantasi, detail hiasan dengan teknik matelase yang menyerupai retakan opal *stone*. Bahan digunakan yaitu kain *jacguard* dengan warna coklat keemasan, kain *organza* dengan warna merah, oranye, dan biru, kain *tulle*, kain *ero* dan kain *taffeta*.
2. Dalam pembuatan busana pesta malam dengan sumber ide opal *stone* melalui tiga tahap yaitu: 1) tahap persiapan meliputi pembuatan gambar kerja, pengambilan ukuran model, pembuatan pola busana merancang bahan dan

kalkulasi harga. 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 pergelaran busana 2017 dengan tema *Dimantion* ini melalui tiga tahapan yaitu tahap persiapan yang meliputi 1) Pembentukan panitia, penentuan tema, sumber dana, penentuan juri, penetapan waktu dan tempat penyelenggaraan dan gladi bersih. 2) Tahap pelaksanaan dalam pergelaran 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 dengan nomor urut 71. 3) Tahapan evaluasi yang menguraikan kesesuaian antara perencanaan dan pelaksanaan, serta evaluasi keberhasilan dan kekurangan dari masing-masing seksi.

B. Saran

1. Bagi mahasiswa
 - a. Dalam menciptakan suatu desain busana perlu menentukan sumber ide yang sesuai dengan tema karena akan mempermudah dalam pembuatan desain busan. Penerapan sumber ide harus tepat sasaran, jangan sampai menyimpang dari tema atau judul yang diambil karena bisa berakibat fatal.

- b. Dapat memahami tentang penerapan unsur dan prinsip desain, serta ciri khusus atau karakteristik yang diambil.
- c. Dalam pembuatan busana pesta malam muslimah, hendaknya benar-benar cermat dan teliti saat melakukan proses pengambilan ukuran akan mempengaruhi bentuk dan jatuhnya busana pada badan. Sebelum proses penjahitan harus diawali dengan proses penjelujuran, sehingga akan memudahkan dalam proses penjahitan dan menghasilkan jahitan yang rapi, perlu proses pengepresan setelah menjahit bagian- bagian sambungan (*patchwork*).
- d. Demi terselenggaranya pergelaran busana yang baik maka dibutuhkan persiapan dan perencanaan yang matang. Diperlukan adanya koordinasi dan komunikasi yang baik antara panitia, baik panitia inti maupun panitia tambahan, sehingga tugas kepanitiaan dapat berjalan lancar dan baik. Setiap panitia harus sadar dan bertanggung jawab atas tugas dan kewajiban yang telah diberikan, sehingga pergelaran busana dapat berjalan sukses.
- e. Tidak menyepelkan acara dan bekerjasama untuk membuat acara *fashion show* TA PA menjadi acara yang sangat ditunggu-tunggu oleh seluruh elemen masyarakat.

2. Bagi lembaga

- a. Menjalin kerjasama yang baik dengan lembaga-lembaga di bidang *fashion*.
- b. Lebih mendukung kegiatan mahasiswa terutama *event-event* yang bermanfaat seperti pergelaran busana.

- c. Menambahkan buku-buku referensi tentang bidang *fashion* yang ada di perpustakaan.
3. Bagi masyarakat
- a. Lebih mengapresiasikan karya-karya mahasiswa dalam menciptakan busana pesta malam.
 - b. Mendukung pelaksanaan pertunjukan busana.
 - c. Ikut berpartisipasi dalam mengikuti *trend fashion*.

DAFTAR PUSTAKA

- Arifah, A. Riyanto. (2003). *Disain Busana*. Bandung: Yapemdo.
- Atisah Sipahelut & Petrussumadi. (1991), *Dasar-Dasar Desain*, Jakarta.
- Chodiyah dan Wisri A.Mamdy. (1982). *Desain Busana untuk SMKK, SMTK*, Jakarta: CV Putra Jaya.
- Dharsono Sony Kartika & Nanang Ganda Prawira. (2004). *Pengantar Estetika*. Bandung: Rekayasa Sains.
- Enny Zuhni Khayati. (1998). *Teknik Pembuatan Busana III*, Yogyakarta: IKIP Yogyakarta.
- Ernawati, Izwerni & Weni Nelmira. (2008). *Tata Busana Jilid 1*. Jakarta: Departemen Pendidikan Nasional.
- 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.
- Harpini Kadarsan, dkk. (1979). *Tata Busana 3*. Jakarta: Direktorat Pembinaan Sekolah Menengah Kejuruan.
- Istamar Syamsuri. (2006). *Biologi IA*. Jakarta: Erlangga
- Istamar Syamsuri, dkk. (2007). *IPA Biologi Jilid 1*. Jakarta: Erlangga
- MH, Wancik. (2003). *Bina Busana*. Jakarta: PT Gramedia Pustaka Utama.
- Porrie Muliawan. (1989). *Konstruksi Pola busana wanita*. Jakarta: PT BPK Gunung Muria
- _____. (2002). *Menggambar Mode Dan Menciptakan Busana Wanita*. Jakarta: PT BPK Gunung Muria
- Nanie Asri Yuliati. (1993). *Teknologi Busana*, Yogyakarta: IKIP Yogyakarta.
- Pusat Bahasa (2008). *Kamus Besar Bahasa Indonesia*. Jakarta : Balai Pustaka
- Manajemen Pendidikan Dasar Dan Menengah Departemen Pendidikan Nasional
- Prapti Karomah & Sicillia Sawitri. (1998). *Pengetahuan Busana*, Yogyakarta: IKIP Yogyakarta.
- Prapti Karomah. (1990). *Tata Busana Dasar*. Yogyakarta: IKIP Yogyakarta.
- Radias Saleh Aisyah Jafar, (1991). *Teknik Dasar Pembuatan Busana*, Jakarta.
- Sicillia Sawitri. (1997). *Tailoring*, Yogyakarta: IKIP Yogyakarta.
- Sri Ardiati Kamil. (1986). *Fashion Design*. Jakarta: CV Baru anggota IKAPI.
- Sri Widarwati. (1993). *Desain Busana I*. Yogyakarta: IKIP Yogyakarta.
- Sri Widarwati, Sicilia Sawitri, Widyabakti Sabatari. (1996). *Disain Busana II*, Yogyakarta: Jurusan Pendidikan Kesejahteraan Fakultas Pendidikan

Teknologi dan Kejuruan Institut Keguruan dan Ilmu Pendidikan Yogyakarta.

- Suciati. (2008). Moodboard. UPI. Diakses dari <https://www.google.com/#q=mood+board+UPI>. Pada tanggal 3 februari 2017, jam 09.30 WIB
- Sulasmi Darma Prawira. (1989). *Warna Sebagai Salah Satu Unsur Seni & Desain*. Jakarta: Departemen Pendidikan dan Kebudayaan.
- Sulasmi Darma Prawira. (2002). *Warna Teori dan Kreativitas Penggunaannya*. Bandung: ITB.
- The Liang Gie. (1976). *Garis-Garis Besar Estetik (Filsafat Keindahan)*. Fakultas Filsafat Universitas Gadjah Mada.
- Tim Penyusun. (2017). *Pedoman Penulisan Tugas Akhir*. Yogyakarta: Universitas Negeri Yogyakarta.
- Tim Penyusun. (2017). *Trend Forecasting Grey Zone*. Yogyakarta
- Widjiningsih. (1982). *Desain Hiasan Busana dan Lenan Rumah Tangga*. Yogyakarta: IKIP Yogyakarta.
- Widjiningsih.(1994), *Konstruksi Pola Busana*, Yogyakarta: IKIP Yogyakarta.
- Yoshimart. (2014). *Definisi Quilting, Appliqué, Patchwork & Quiltagami*. Diakses dari yosimart.com/quilting-applique-patchwork-quiltagami/. Pada tanggal 16 Maret 2017, jam 13.30 WIB.
- Wikipedia. (2017). *Opal*. Diakses Dari <https://id.wikipedia.org/wiki/opal>. Pada tanggal 21 Januari 2017, jam 22.34 WIB

LAMPIRAN

SUSUNAN PERSIAPAN ACARA RABU, 23 MARET 2017

No.	Waktu	Kegiatan
1.	06.30 – 07.00	Kumpul Presensi
2.	07.00 – 07.45	Briefing Semua
3.	07.30 – 12.00	Loading Barang <ul style="list-style-type: none">- Stage- Musik Dan Lighting- Dekorasi Ruang- Kursi Penonton- Lobby- Photobooth- Standing Hanger- Meja Registrasi
4.	12.00 – 13.00	ISHOMA (bergantian)
5.	13.00 – 14.00	Briefing Koor
6.	13.00 – 15.00	Melanjutkan Loading Barang
7.	15.00 – 15.30	ISHO
8.	15.30 – 18.00	Loading Wardrobe
9.	18.00 – 18.30	ISHOMA
10	18.30 – 20.30	GR Fashion Show I, II dan III
11	20.30 – 20.35	GR Tari
12	23.35 – 21.30	GR Performing Art Fashion
13	21.30 – 22.00	Evaluasi dan Review kekurangan tiap sie
14	22.00	Pulang

SUSUNAN ACARA GLADI BERSIH 24 MARET 2017

No.	Waktu		Kegiatan	
1.	05.30 – 06.00		Kumpul dan presensi	
2.	06.00 – 07.00		Briefing	
3.		08.00		GR musik (Mbak Febta)
4.		10.15		GR MC
5.	07.00 – 12.00		Menyelesaikan kebutuhan setiap sie	
6.		12.00 – 16.30		Make Up model
7.	12.00 – 13.00		ISHOMA (bergantian)	
8.	13.00 – 15.00		Melengkapi kekurangan	
9.		15.00 – 17.30		Persiapan individu
10.	15.00 – 15.30		ISHO	
11.	15.30 – 17.30		Makan	
12.	17.30		Semua sudah siap (clear area)	

SUSUNAN ACARA PELAKSANAAN PERGELARAN BUSANA

"DIMANTION" 2017

No.	Waktu		Susunan Acara
		Panggung	Luar Panggung
1.	17.30-tiket habis		Tiket On the Spot
2.	18.00-selesai		Open Gate + Registrasi
3.	18.00-18.10		Slide Sponsor
4.	18.10-18.20		Video Opening
5.	18.15-18.20	Welcome Greeting MC	Slide Sponsor
6.	18.20-18.30	Opening 1. Tari 2. MC muncul	
7.	18.30-18.35	Pembacaan nama juri dan pemberian cinderamata	
8.	18.35-19.00	Sambutan + pembukaan 1. Ketua Panitia 2. Kajur 3. Dekan 4. Rektor	
9.	19.00-19.40	Fashion Show I (kelas D)	
10.	19.40-19.50	Musik Febta Tita	
11.	19.50-20.30	Fashion Show II (kelas A)	
12.	20.30-20.45	Performing Art Fashion	
13.	20.45-21.25	Fashion Show III (kelas B)	
14.	21.25-21.30	Musik Febta Tita	
15.	21.30-21.35	Doorprize	
16.	21.35-21.45	Awarding	
17.	21.45-21.50	Penutup	

SUSUNAN KEPANITIAAN

Divisi	Nama	Divisi	Nama
Ketupanitia	Nur Fitriah Dewi Mia Yuliani GresiaTrisnaningTyas	Sie Booklet	AinunPratiwi Retnasih TasyaAyuwardani ElokFaradina Afina EliTriastuti TrisnaOktanti
Sekretaris	ShintyaDellaAwandany ArinMufidah NurMaimunah	SieDokumentasi	Sofia Lihawanda SitiMusyarofah Nandini SelviaPujiSaputri
Bendahara	NurMaimunah NurulHidayah HasnaNurMaulani	Sie Backstage and Floor	Fatima Justine Wilatikta WoroPalupi Yusuf BagusImawan ThalitaMegawardani Tri Ayuningsih AtiSofana Faiz
Sie Sponsorship	RetnoUtami WahdaMahrina A.B EkaSeptiantiPutri Rata Kurniawati Aprilliana Novi NurAini	SieDekorasi	Rima Hanifah SintaFitria Riana Kusuma ApriyaniFatmaningrum Dyah Erlina
SieHumas	Sarah NurHidayah FitriFebriana Mutichah Rimby ErniTriastuti TyarandiniPradita	SieKeamanan	RatnaAndriana Endah Prahadika Nina RekaAnggraini Nilam P.K
SieAcara	Nuranisa ListiaWulandari FellyaPurwanita Mira Punika SepinHidayah RatihNoviani	SieKonsumsi	DewiAstari HesmaraaHarnaMurti Wiwid Della Novita Astriyani Danu E. Nabila Putri A. Evi
SieJuri	Bangkit Tri Fatmawati NunikekaFebriani GresiGraventi TantiiDwiRatna Agus	Sie Model	AgustinezKhuzaemah N. FitriaUlfah R. WidyanaSafitri AfifahNadhirah F. LatifMasrurroh

SiePublikasi	LailyWahyuningtyas Ferdian IndhiraCandra K QoridatulHasanah AfifaturRohmah AmaliaFirdaus Nunung	Sie Make Up & Hair Do	Nindita BerlianaLufikasari EkaNurul A. SintaMerlinda BaiqDesy Rahayu
SiePerkap	RatihDewanti ImanutiFajri IntanNur Fatimah BetySulistyaningrum Erna Nuryanti Pungky		

**RINCIAN ANGGARAN DANA
KEGIATAN SEMINAR NASIONAL
HIMPUNAN MAHASISWA BOGA DAN BUSANA 2016
FAKULTAS TEKNIK UNIVERSITAS NEGERI YOGYAKARTA
TAHUN ANGGARAN 2016**

A. PEMASUKAN			
No	Uraian	Jumlah (Rp)	Total (Rp)
1	RKPT	2.500.000	

2	Registrasi peserta	820.000	
TOTAL PEMASUKAN			3.320.000

B. PENGELUARAN					
No	Uraian	Banyaknya (Rp)	Harga Satuan (Rp)	Jumlah (Rp)	Total (Rp)
Kesekretariatan					
1	Proposal	12 lembar x 2 bendel	3.000	6.000	
2	Materai	3 buah	8.000	24.000	
3	Map	1 buah	600	600	
4	Print copy	15 lembar	175	2.700	
5	Pulsa	2 orang	6.000	12.000	
6	Fotocopy	75 lembar	125	9.300	
7	Materi	9 lembar x 82 bendel	1.125	92.250	
8	Map plastik	82 buah	1.400	114.800	
9	Block note	8 pack	12.500	100.000	
10	Bolpoint	12 pack	7000	84.000	
11	LPJ	25 lembar x 6 bendel	4.625	27.750	
TOTAL					473.400
Sie Acara					
1	Honorarium	2 orang	250.000	500.000	
2	Fotocopy	72 lembar	125	9.000	
3	Vendel	2 buah	55.000	110.000	
TOTAL					619.000
Sie Perlengkapan					
1	Baterai mic	1 buah	9.200	9.200	
2	Kertas	1 rim	33.000	33.000	
3	Amplop	5 buah	200	1.000	
4	Plastik sampah	5 buah	2.000	10.000	
5	Kebersihan	2 orang	50.000	100.000	
TOTAL					103.200
Sie Konsumsi					
1	Snack peserta	90 buah	4.000	360.000	
2	Snack panitia	39 buah	4.000	156.000	
3	Snack satpam	4 buah	4.000	16.000	
4	Snack petugas kebersihan	2 buah	4.000	8.000	
5	Snack tamu undangan	10 buah	4.000	40.000	
6	Snack birokrasi	9 buah	8.000	72.000	
7	Snack pembicara	2 buah	8.000	16.000	

8	Snack moderator	1 buah	8.000	8.000	
9	Snack pengisi acara	5 buah	4.000	20.000	
10	Makan pembicara	2 buah	10.000	20.000	
11	Makan pengisi acara	5 buah	10.000	50.000	
12	Makan moderator	1 buah	10.000	10.000	
13	Air mineral	8 botol	1.400	11.200	
14	Sedotan	1 pack	2.000	2.000	
TOTAL					777.800
Sie PDD					
1	Pamflet	20 lembar	3.000	60.000	
2	Banner	1 lembar	60.000	60.000	
3	Stiker cromo	6 lembar	5.500	33.000	
4	Sertifikat texture	62 lembar	4.300	266.600	
5	Print A3 ivory	1 lembar	3.000	3000	
6	AP	4 lembar	2.500	10.000	
7	Scan	1 lembar	2000	2000	
8	Plastik B4	1 pack	15.000	15.000	
9	Tali	25 buah	1.000	25.000	
TOTAL					474.600
TOTAL PENGELUARAN					2.448.000

C. SALDO					
No	Uraian			Jumlah (Rp)	Total (Rp)
1	Pemasukan			3.320.000	
2	Pengeluaran			2.448.000	
TOTAL					872.000

LOGO PERGELARAN BUSANA DIMANTION



BANNER PERGELARAN BUSANA DIMANTION

PENDIDIKAN TEKNIK BUSANA DAN TEKNIK BUSANA
FAKULTAS TEKNIK
UNIVERSITAS NEGERI YOGYAKARTA
TUGAS AKHIR PROYEK AKHIR

ANNUAL FASHION SHOW

MENAMPILKAN
100+ OUTFIT
TREND FORECASTING
2017/2018 : GREYZONE

AUDITORIUM UNY
18.00- SELESAI
24 MARET 2017

VVIP 50K | VIP 40K | REG 30K
TICKET BOOTH : PTBB FT UNY
(HARI KERJA. 09.00_15.00)

CP : HASNA 089674395063
SAROH 085725576929
NURUL 082118596614

BINTANG TAMU
HOSANA MODA BY WIWID HOSANA
IIS DESIGN BY ISYANTO
HIBURAN TARI
MC: DEGGA HIMAWAN

SPONSORED BY:

DISORIENTED OF HUMAN PERCEPTION


OPEN SPONSOR
UIT 089661392233

SPONSORED BY:

TIKET PERGELARAN BUSANA DIMANTION

<p style="text-align: center;">GOLD</p> <p>FAVORIT NUMBER *Tulis nomor favorit di sini</p> <p style="text-align: center;">TICKET NUMBER</p>	<p style="text-align: center;">BRONZE</p> <p>FAVORIT NUMBER *Tulis nomor favorit di sini</p> <p style="text-align: center;">TICKET NUMBER</p>	<p style="text-align: center;">SILVER</p> <p>FAVORIT NUMBER *Tulis nomor favorit di sini</p> <p style="text-align: center;">TICKET NUMBER</p>
--	--	--

PAMFLET PERGELARAN BUSANA DIMANTION


 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 24 MARET 2017
 TREND FORECASTING
 2017/2018 : GREYZONE 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:



CO-CARD PERGELARAN BUSANA DIMANTION


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



SIE



NAMA



ANNUAL FASHION SHOW
 OF HUMAN PERCEPTION
 Mahasiswa Angkatan 2014

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


REVISI DISAIN BACKDROP FASHION SHOW UNY
FOTO MODEL DAN DESAINER
 24 MARET 2017

Gbr. TAMPAK DEPAN



Gbr. TAMPAK PRESPEKTIF

Gbr. TAMPAK ATAS



PANGGUNG LAPIS MELAMIN PUTIH



**HASIL BUSANA PESTA MALAM REMAJA SUMBER IDE OPAL STONE
TAMPAK DEPAN**



HASIL BUSANA PESTA MALAM REMAJA SUMBER IDE OPAL

