



**BUSANA PESTA MALAM MUSLIMAH DENGAN SUMBER IDE TEBING BREKSI
DALAM PERGELARAN BUSANA *DIMANTION***

PROYEK AKHIR

Diajukan Kepada Fakultas Teknik Universitas Negeri Yogyakarta

Untuk Memenuhi Sebagian Persyaratan Guna Memperoleh

Gelar Ahli Madya



Oleh :

**Nur Maimunah
NIM. 14514134026**

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

2017

LEMBAR PENGESAHAN

BUSANA PESTA MALAM MUSLIMAH DENGAN SUMBER IDE TEBING BREKSI DALAM PERGELARAN BUSANA DIMANTION

Oleh :
Nur Maimunah
NIM. 14514134026

Telah dipertahankan di depan Dewan Penguji Proyek Akhir Fakultas Teknik
Universitas Negeri Yogyakarta pada Tanggal 26 April 2017
dan dinyatakan Telah Memenuhi Persyaratan Guna Memperoleh Gelar Ahli
Madya Program Studi Teknik Busana

DEWAN PENGUJI

No.	Nama	Jabatan	Tanda Tangan	Tanggal
1.	Sri Emy Yuli Suprihatin, M.Si	Ketua Penguji		10/2017
2.	Sugiyem, M.Pd.	Sekretaris Penguji		10/2017
3.	Enny Zuhni Khayati, M.Kes.	Penguji		

Yogyakarta. Juli 2017

Fakultas Teknik
Universitas Negeri Yogyakarta
Dekan,

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

HALAMAN PERSETUJUAN

Proyek Akhir yang berjudul Busana Pesta Malam Muslimah dengan Sumber Ide Tebing Breksi dalam Pergelaran Busana *Dimantion* yang disusun oleh Nur Maimunah NIM. 14514134026 ini telah disetujui oleh pembimbing untuk diujikan.

Yogyakarta, April 2017

Dosen Pembimbing



Sri Emy Yuli Suprihatin, M.Si
NIP. 19620503 198702 2 001

HALAMAN KEASLIAN KARYA

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

Yogyakarta, 26 April 2017

Yang menyatakan



Nur Maimunah

HALAMAN PERSEMBAHAN

Proyek Akhir ini kupersembahkan untuk :

1. Kedua orangtuaku tercinta yang selalu memberikan dukungan dalam segala hal dan cinta kasih sayangnya sepanjang masa tanpa batas dan waktu.
2. Keluarga besar yang tanpa henti memberikan semangat dan motivasi.
3. Sahabat-sahabatku tersayang dimanapun berada.
4. Teman seperjuangan angkatan 2014.
5. Almamaterku yang kubanggakan dan kampus tercinta Universitas Negeri Yogyakarta khususnya Fakultas Teknik.

MOTTO

Kesuksesan berawal dari keberanian, senyum orang tersayang adalah semangat hidupku. Pengalaman memberiku pelajaran. Nilai bukanlah hasil akhir untuk mengukur suatu keberhasilan, akan tetapi perjalanan mencapai nilai merupakan ilmu dari sebuah keberhasilan.

Sebuah tantangan akan selalu menjadi beban jika hanya dipikirkan. Sebuah cita-cita juga adalah beban jika hanya angan-angan.

Lakukan yang terbaik, bersikaplah yang baik maka kau akan menjadi orang yang terbaik.

Man Jadda Wa Jadda

“Barang siapa yang bersungguh-sungguh akan mendapatkannya”

BUSANA PESTA MALAM MUSLIMAH DENGAN SUMBER IDE TEBING BREKSI DALAM PERGELARAN BUSANA *DIMANTION*

**Oleh :
Nur Maimunah
NIM. 14514134026**

ABSTRAK

Tujuan dari pembuatan Proyek Akhir ini adalah dapat 1). mencipta desain Busana Pesta Malam Muslimah dengan Sumber Ide Tebing Breksi. 2). membuat Busana Pesta Malam Muslimah dengan Sumber Ide Tebing Breksi. 3). menyelenggarakan Pergelaran Busana dengan tema *Dimantion* dan menampilkan Busana Pesta Malam Muslimah dengan Sumber Ide Tebing Breksi.

Proses penciptaan Desain Busana Pesta Malam Muslimah adalah mengkaji tema yaitu *Dimantion* dengan mengambil sumber ide Tebing Breksi. Pengembangan sumber ide melalui Deformasi dengan karakteristik pemakai feminin mengacu *Trend Forecasting 2017/2018* yaitu *Grey Zone* dengan mengambil konsep pada tema *Archean* sub tema *Tectonic* yang memperhatikan unsur dan prinsip desain. Pembuatan busana pesta malam muslimah ini melalui tiga tahap yaitu: 1). Tahap persiapan, yang terdiri dari pembuatan gambar kerja busana, gambar kerja hiasan busana, gambar pelengkap busana, pengambilan ukuran, pembuatan pola busana, pecah pola busana, perancangan bahan dan harga, penyiapan dan penyusutan bahan; 2). Tahap pelaksanaan, yang terdiri dari peletakan pola pada bahan, pemotongan dan pemberian tanda pada jahitan, penjelujuran dan penyambungan, *fitting I*, penjahitan, *fitting II*, menghias dan penyelesaian; 3). Tahap evaluasi serta keseluruhan dapat dilaporkan bahwa busana yang diciptakan telah sesuai dengan tema, desain, dan teknik penjahitan. Penyelenggaraan Pergelaran Busana dengan tema *Dimantion* ini melalui tiga tahap yaitu: 1). Tahap Persiapan yang meliputi penentuan tema pergelaran, pembentukan panitia, penentuan anggaran serta penentuan waktu dan tempat penyelenggaraan serta melakukan gladi bersih; 2). Tahap pelaksanaan yaitu pelaksanaan rencana yang telah dipersiapkan baik penentuan tempat serta lokasi dan waktu pelaksanaan pergelaran berlangsung. 3). Tahap evaluasi dari seluruh kegiatan dari awal sampai akhir yang sesuai dengan rencana.

Hasil Proyek Akhir ini adalah 1). Desain busana diwujudkan ke dalam *design sketching*, *production sketching*, desain hiasan, *presentation drawing* dan *fashion illustration*. 2). Pembuatan busana pesta malam muslimah ini berupa *two pieces* yaitu blus pendek dan gaun panjang dengan pemunculan tekstur bahan berupa lipit *smock* dan hiasan *crazy patchwork* sebagai gambaran struktur dan bentuk dari sumber ide. Hiasan lain berupa payet hallon dan tali pita pada lengan. Busana ini dikenakan oleh wanita remaja usia 17-22 untuk menghadiri acara Pesta Malam Muslimah. 3). Pergelaran busana dengan tema *Dimantion* dilaksanakan pada hari Jumat, 24 Maret 2017 pukul 18.00 WIB bertempat di Auditorium Universitas Negeri Yogyakarta dan busana pesta malam muslimah ini diperagakan oleh peragawati Valentina Ditha dengan nomor urut 90 dari 95 peserta

Kata kunci : Busana Pesta Malam Muslimah, Tebing Breksi, *Dimantion*

FEMALE MUSLIMS' EVENING PARTY DRESS INSPIRED BY TEBING BREKSI IN THE DIMANTION FASHION SHOW

Nur Maimunah
NIM 14514134026

ABSTRACT

The objectives of this final project were to: 1) create female Muslims' evening party dress design inspired by Tebing Breksi, 2) make female Muslims' evening party dress inspired by Tebing Breksi, and 3) hold a fashion show with the Dimantion theme and feature female Muslims' evening party dress inspired by Tebing Breksi.

The process of creating female Muslims' evening party dress design was by studying the Dimantion theme inspired by Tebing Breksi. The development of the inspiration was through deformation with the characteristics of the female users referring to Trend Forecasting in 2017/2018, namely Gray Zone, by taking the concept of the Archean theme of the Tectonic sub-theme which took account of the design elements and principles. The making of female Muslims' evening party dress was through three stages, i.e.: 1) the preparatory stage, which included making dress work drawing, dress decoration work drawing, and dress attachment drawing, measuring, making dress patterns, breaking dress patterns, designing materials and cost, and preparing and shrinking the materials; 2) the implementation stage, which included laying the patterns on the materials, cutting and giving stitching marks, basting and combining, fitting I, sewing, fitting II, decorating, and finishing; and 3) the evaluation stage, which as a whole reported that the created dress was in accordance with the theme, design, and sewing technique. The fashion show with the Dimantion theme was held through three stages, i.e.: 1) the preparation stage, which included determining the fashion show theme, forming the committee, determining the budget, time, and place of the fashion show, and performing rehearsals; 2) the implementation stage, which was the realization of the prepared plan for the determination of both the place, location, and time of the fashion show to take place; and 3) the evaluation phase for all activities from the beginning to the end in accordance with the plan.

The results of this final project were as follows. 1) The dress design was manifested in design sketching, production sketching, decoration design, presentation drawing and fashion illustration. 2) The female Muslims' evening party dress consisted of two pieces, namely a short blouse and a long dress with the appearance of materials texture in the form of pleated smock and crazy patchwork decoration as an image of the structure and shape of the inspiration. Other decorations were hallon sequins and ribbons on the sleeves. This dress is worn by teenaged girls aged 17-22 to attend the female Muslim evening party. 3) The fashion show with the Dimantion theme was held on Friday, 24 March 2017, at 18.00 WIB in the Auditorium of Yogyakarta State University and the female Muslims' evening party dress was worn by Valentina Ditha as a model with the participant number 90 of 95 participants.

Keywords: *Female Muslims' Evening Party Dress, Tebing Breksi, Dimantion*

KATA PENGANTAR

Syukur alhamdulillah kehadiran Allah SWT, yang telah melimpahkan rahmat dan hidayahNya sehingga Proyek Akhir dengan judul Busana Pesta Malam Muslimah dengan sumber ide Tebing Breksi dalam Pergelaran Busana dengan tema *Dimantion* ini dapat terselesaikan dengan baik. Proyek Akhir ini diajukan untuk memenuhi sebagian persyaratan memperoleh gelar Ahli Madya D3 Teknik Busana. Keberhasilan pembuatan Proyek Akhir ini karena dukungan dan bimbingan dari pihak-pihak lain yang membantu dalam penyusunan Proyek Akhir untuk itu penyusun mengucapkan terima kasih yang sebesar-besarnya kepada yang terhormat:

1. Ibu Sri Emy Yuli Suprihatin, M.Si selaku Dosen Pembimbing Proyek Akhir.
2. Ibu Widyabakti Sabatari, M.Sn. selaku Dosen Penasehat Akademik.
3. Bapak Triyanto M.A. selaku Kaprodi Teknik Busana Fakultas Teknik Universitas Negeri Yogyakarta.
4. Ibu Dr. Mutiara Nugraheni, M.Si. selaku Ketua Jurusan Pendidikan Teknik Boga dan Busana Fakultas Teknik Universitas Negeri Yogyakarta.
5. Ibu Enny Zuhni Khayati, M.Kes. dan ibu Sugiyem, M.Pd selaku TIM Penguji dalam ujian Proyek Akhir.
6. Bapak Dr. Widarto, M.Pd. selaku Dekan Fakultas Teknik Universitas Negeri Yogyakarta.
7. Teman-teman Angkatan 2014 yang telah memberi semangat, motivasi dan perjuangan bersama.
8. Semua pihak yang telah memberi bantuan hingga Proyek Akhir ini bisa terselesaikan dengan lancar.

Demikian laporan Proyek Akhir ini disusun. Akhir kata penyusun berharap semoga laporan Proyek Akhir ini dapat bermanfaat bagi penyusun dan para pembaca pada umumnya

Yogyakarta, 26 April 2017

Nur Maimunah
14514134026

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL	i
LEMBAR PENGESAHAN	ii
LEMBAR PERSETUJUAN.....	iii
LEMBAR KEASLIAN KARYA.....	iv
LEMBAR PERSEMBAHAN	v
MOTTO	vi
ABSTRAK	vii
ABSTRACT	viii
KATA PENGANTAR	x
DAFTAR ISI.....	xi
DAFTAR TABEL.....	xiii
DAFTAR GAMBAR	xiv
DAFTAR LAMPIRAN.....	xvi
BAB I PENDAHULUAN	
A. Latar Belakang Penciptaan.....	1
B. Batasan istilah	5
C. Rumusan Penciptaan	7
D. Tujuan Penciptaan.....	8
E. Manfaat Penciptaan.....	8
BAB II DASAR PENCIPTAAN KARYA	
A. Tema Penciptaan <i>Dimantion</i>	10
B. <i>Trend Forecasting Fashion 2017/2018</i>	11
C. Sumber Ide	21
1. Pengertian sumber Ide.....	21
2. Penggolongan Sumber Ide	21
3. Sumber ide Tebing Breksi	23
4. Teori Pengembangan Sumber Ide	28
D. Desain Busana.....	30
1) Unsur dan Prinsip Desain	30
a. Unsur Desain Busana	30
b. Prinsip Desain Busana	39
2) Teknik Penyajian Gambar.....	43
3) Prinsip Penyusunan <i>Moodboard</i>	48
E. Busana Pesta	50
1. Pengertian Busana Pesta	50
2. Karakteristik Busana Pesta Muslimah	53
a. Siluet Busana Pesta	53
b. Jenis Busana Pesta	55
c. Karakteristik Busana Pesta Malam Muslimah	55
d. Bahan Busana	57
3. Karakteristik Pemakai	59

F. Pola Busana	61
1. Metode Pembuatan Pola	62
2. Sistem Pembuatan Pola	64
3. Cara Pengambilan Ukuran	65
G. Teknologi Busana	70
1. Penyambungan Kampuh	70
2. <i>Interfacing</i>	72
3. <i>Facing</i>	75
4. <i>Interlining</i>	76
5. <i>Lining</i>	77
6. Pengepresan.....	79
H. Hiasan Busana	82
1. Jenis-jenis Hiasan Busana	82
2. Penyajian Desain Hiasan Busana	84
3. Pemilihan Hiasan Busana	85
4. <i>Patchwork</i> dan <i>Manipulating Fabric</i>	86
I. Pergelaran Busana.....	88
1. Pengertian Pergelaran Busana	88
2. Tujuan Pergelaran Busana	89
3. Konsep Pergelaran	89
4. Proses Penyelenggaraan Pergelaran Busana	95
BAB III KONSEP PENCIPTAAN KARYA DAN PERGELARAN	
A. Konsep Penciptaan Desain.....	101
B. Konsep Pembuatan Busana	105
C. Konsep penyelenggaraan Pergelaran	108
BAB IV PROSES,HASIL, DAN PEMBAHASAN	
A. Proses	112
1. Penciptaan Desain.....	112
2. Pembuatan Busana.....	116
a. Persiapan.....	116
b. Pelaksanaan	144
c. Evaluasi Hasil	152
3. Penyelenggaraan Pergelaran Busana	153
a. Persiapan.....	153
b. Pelaksanaan	162
c. Tahap Evaluasi	163
B. Hasil	165
1. Hasil Penciptaan Desain Busana	165
2. Hasil Pembuatan Karya Busana	168
3. Hasil Penyelenggaraan Pergelaran Busana	168
C. Pembahasan	169
1. Penciptaan Desain Busana.....	169
2. Pembuatan Karya Busana.....	170
3. Penyelenggaraan Pergelaran Busana	173

BAB IV SIMPULAN DAN SARAN	
A. Simpulan.....	176
B. Saran.....	178
F. DAFTAR PUSTAKA	180

DAFTAR GAMBAR

Gambar 01. Subtema <i>Tectonic</i>	14
Gambar 02. Sumber ide Tebing Breksi.....	28
Gambar 03. Lingkaran warna.....	36
Gambar 04. Desain backdrop dan <i>fotobooth</i>	109
Gambar 05. <i>Moodboard</i>	113
Gambar 06. Desain <i>Sketching</i>	114
Gambar 07. <i>Presentation Drawing</i> Tampak Depan dan Belakang.....	115
Gambar 08. Gambar Kerja Blus Pendek Bagian Depan	117
Gambar 09. Gambar Kerja Blus Pendek Bagian Belakang	117
Gambar 10. Desain hiasan pada kerah blus pendek	117
Gambar 11. Gambar kerja Gaun Panjang	118
Gambar 12. Pola Dasar Badan Sistem Soen Skala 1 : 6	121
Gambar 13. Pola Dasar Lengan Skala 1 : 6	122
Gambar 14. Pecah pola Gaun skala 1 : 6	123
Gambar 15. Pecah pola gaun panjang bagian muka untuk <i>crazy patchwork</i>	124
Gambar 16. Pecah pola gaun panjang bagian belakang untuk <i>crazy patchwork</i>	125
Gambar 17. Bagian dari <i>patchwork</i> yang dilipit-lipit	126
Gambar 18. Pecah pola lengan bishop	126
Gambar 19. Pecah pola pada Blus Pendek.....	127
Gambar 20. Hasil Pola Blus Pendek dan Vuring	128
Gambar 21. Hasil pola Gaun panjang bagian muka dan <i>patchwork</i>	129
Gambar 22. Hasil pola gaun panjang bagian belakang dan <i>patchwork</i>	130
Gambar 23. Hasil pola lengan bishop, manset, tali dan bagian <i>patchwork</i> yang dilipit.	131
Gambar 24. Pola vuring gaun panjang.....	132
Gambar 25. Rancangan Bahan <i>Crepe Double Side</i>	136
Gambar 26. Rancangan Bahan Chiffon Gradasi Metalik.....	137
Gambar 27. Rancangan Bahan <i>Bubble</i> Hitam.....	138
Gambar 28. Rancangan bahan pada vuring gaun panjang	139
Gambar 29. Rancangan bahan vuring Blus Pendek	140
Gambar 30. Rancangan bahan pada mori gula.....	141
Gambar 31. Rancangan bahan pada viselin sutera.....	141
Gambar 32. <i>Fashion ilustration</i>	167

DAFTAR TABEL

Tabel 01. Ukuran blus pendek dan gaun panjang	119
Tabel 02. Keterangan pola badan.....	121
Tabel 03. Kalkulasi Harga.....	143
Tabel 04. Evaluasi Proses I	149
Tabel 05. Evaluasi Proses II.....	152
Tabel 06. Rencana Anggaran Dana Kebutuhan Pergelaran Busana <i>Dimantion</i> ..	159
Tabel 07. Daftar dana pemasukan dalam anggaran biaya.....	159
Tabel 08. Perhitungan Tiket	159

DAFTAR LAMPIRAN

- Lampiran 1. Susunan kepanitiaan dalam pergelaran busana
- Lampiran 2. Susunan acara pergelaran busana Dimantion 2017
- Lampiran 3. Evaluasi kepanitiaan
- Lampiran 4. Pamflet pergelaran busana tugas akhir dan proyek akhir 2017
- Lampiran 5. Foto Peragawati tampak depan
- Lampiran 6. Foto Peragawati tampak samping
- Lampiran 7. Foto Peragawati dan desainer

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Penciptaan

Busana merupakan salah satu kebutuhan manusia yang termasuk ke dalam kebutuhan primer, dimana busana berfungsi untuk melindungi tubuh baik itu dari kotoran, panas matahari maupun udara dingin. Busana adalah segala sesuatu yang dipakai oleh manusia dari kepala sampai ujung kaki yang menampilkan keindahan. Seiring berkembangnya ilmu pengetahuan dan teknologi membuat banyaknya kegiatan dan aktivitas seseorang yang bisa berpengaruh pada kebutuhan busana. Busana awalnya berfungsi penutup tubuh kini bertambah untuk pemenuhan kepuasan hati yang dapat terwujud dari desain yang membutuhkan daya cipta, rasa dan karya. Pembuatan busana yang menarik membutuhkan daya cipta, rasa, dan karya seni yang tinggi. Meskipun demikian sebuah busana yang dibuat harus nyaman dikenakan oleh pemakainya. Perkembangan mode saat ini sangat mendukung lahirnya rancangan busana yang sangat bervariasi, inovatif dan kreatif. Wanita remaja pada umumnya memiliki keinginan untuk tampil menarik apalagi dikenakan pada saat pesta dimana seseorang ingin menjadi pusat perhatian utama dari para tamu undangan. Busana pesta dapat dibuat melalui variasi dengan bermacam-macam bahan, baik sintesis maupun bahan yang terbuat dari alam.

Berbusana bisa menunjukkan kepribadian maupun identitas dan status social. Identitas seorang wanita muslimah bisa ditunjukkan dengan busana yang dikenakan. Dalam agama islam, wanita muslim diwajibkan untuk memakai

busana yang sesuai syariat sebagai bentuk ketaatan atas perintah Allah. Pembuatan busana muslimah saat ini telah mengikuti perkembangan trend mode dan seharusnya ketentuan yang berlaku dalam busana muslim terpenuhi, salah satunya menutup aurat. Indonesia merupakan salah satu negara dengan mayoritas penduduk beragama islam, bahkan mulai menjadi *trendcenter* dalam perkembangan busana muslimah sebagai bagian dari dunia *fashion*. Banyak wanita muslim Indonesia beralih gaya berpakaian dengan berbusana muslimah. Melihat fenomena tersebut, para perancang busana pun turut ambil bagian dalam menciptakan berbagai kreasi busana muslimah untuk membantu tampil fashionable dengan busana sesuai kaidah yang baik dan benar seperti tidak ketat, tidak transparan, tidak terlalu berlebihan dan menutup aurat. Meskipun demikian, sebuah busana dalam pembuatannya memperhatikan kenyamanan saat dipakai baik kenyamanan dari bahan yang digunakan maupun kenyamanan ukuran. Keinginan berbusana tidak akan merasa puas jika hanya satu jenis busana. Oleh karena itu, kebutuhan busana bisa diklasifikasikan sesuai dengan kesempatan, waktu, jenis dan fungsi busana.

Busana pesta merupakan salah satu jenis busana yang mempunyai keistimewaan dari busana-busana yang lain. Busana pesta memiliki model yang beragam, berbagai bentuk hiasan yang menambah nilai keindahan dan memiliki nilai harga yang tinggi yang bisa dilihat dari bahan, warna, desain dan hiasan yang digunakan. Busana pesta muslimah juga dapat digunakan untuk menghadiri kesempatan pesta. Busana tidak harus berkesan mewah seluruhnya tetapi mewah secukupnya terlihat lebih indah dan elegan. Busana muslim kini telah berevolusi

menjadi busana yang lebih modern, menerapkan nilai kaidah-kaidah yang berlaku serta mengikuti *trend* menjadi latarbelakang penyusun untuk membuat busana pesta muslimah yang terinspirasi dari wisata alam Tebing Breksi. Penyusun ingin mengangkat sebuah keindahan pada salah satu tempat wisata yang memiliki berbagai aspek inspirasi yang dapat dituangkan pada sebuah inovasi desain busana pesta malam muslimah. Sumber ide yang disajikan akan diwujudkan dalam sebuah karya busana yang indah dengan mengacu pada trend 2017/2018 *Grey Zone* sebagai visualisasi dari sebuah masa dimana kita kehilangan kemampuan untuk membedakan benar dan salah / hitam dan putih atau standar penilaian beralih kepada subjektivitas pembuat keputusan tersebut. Perpaduan antara ilmu pengetahuan yang semakin maju dan teknologi yang semakin canggih mampu menciptakan karya yang indah. Penggunaan teknik *manipulating fabric* menjadi pilihan untuk menciptakan busana pesta yang berbeda. *Manipulating fabric* adalah teknik yang pengolahan bahan sehingga menjadi bentuk baru atau memiliki tekstur yang berbeda, hal ini dapat dilakukan dengan berbagai cara seperti *Transformation Rekontruksi*, teknik *Smocking*, *Patchwork*, *Slash Quilting*, dan *Origami Pattern*. Selain itu, mampu mencipta desain yang lebih inovatif dengan memadukan konsep hiasan yang disajikan dan warna maupun bahan yang belum dikenal di masyarakat.

Busana dibuat dengan memperhatikan sasaran pemakainya. Pemakai busana pun dibedakan berdasarkan usia maupun tipe kepribadian seseorang. Usia bisa dibedakan diantaranya usia bayi, usia kanak-kanak, usia anak-anak, usia remaja, dan usia dewasa. Busana pesta malam ini berfokus pada usia remaja yaitu

antara usia 17-22 tahun. Pada usia ini disebut juga masa pubertas, yang secara psikologi yaitu masa munculnya gejolak hati untuk tahu segala informasi, mulai perhatian pada lawan jenis dan terjadi pada perubahan fisik dimana stabilitasnya mulai timbul dan meningkat, selain itu pada usia ini menghadapi masalahnya secara lebih matang dan perasaan lebih tenang. Dari busana pun dapat menggambarkan gejolak hatinya, biasanya dengan model dan warna yang agak mencolok, terbaru dan mengikuti *trend*.

Busana pesta malam muslimah yang dibuat terdiri atas *two pieces* yaitu blus pendek dan gaun panjang. Perancang mengambil warna kuning dan abu untuk mengambil warna dari tebing breksi dimana memiliki warna guratan pada dindingnya. Bahan yang digunakan adalah kain chiffon gradasi metalik, *crepe double side* dan *bubble*. Pembuatan pola dilakukan secara konstruksi dengan sistem soen yang lebih praktis dimulai dari membuat pola dasar sampai pecah pola sesuai dengan desain yang dikehendaki, sedangkan pembuatan busana menggunakan teknik adi busana untuk hasil yang lebih rapi dan halus. Pembuatan busana pesta malam untuk remaja muslimah ini akan diperagakan dalam pertunjukan busana Proyek Akhir dengan tema *Dimantion*. Busana yang dibuat terinspirasi dari Tebing Breksi yang terletak di Groyokan, Sambirejo, Prambanan, Sleman, Yogyakarta. Warna putih berkilau semburat kuning dan coklat yang terdapat di Tebing breksi memberikan keindahan yang menarik. Sebuah tempat yang menarik dimana memiliki beberapa spot indah dan unik yang dapat diambil dari segi keindahannya. Bentuk desain lipit terinspirasi anak tangga di tebing breksi, menggunakan siluet Y dengan menerapkan style exotis dramatis berupa

menghasilkan busana yang unik dan eksotik dengan aksentasi volume dan bertekstur. Struktur bangunan dari Tebing Breksi yang kokoh dan memiliki banyak obyek menarik diharapkan bisa menginspirasi pembuatan busana pesta muslimah untuk remaja yang memiliki kepribadian kuat, percaya diri dan bersifat mulia.

Dimantion merupakan tema pergelaran busana yang berhubungan dengan kecanggihan teknologi dan informasi. Tema ini diangkat sesuai dengan kondisi sekarang yang dibuat bingung oleh informasi yang terkesan melebih-lebihkan dan bersifat manipulatif dimana bisa merubah jalan pikiran manusia dalam waktu sepersekian detik. Manusia dibuat bingung akan kebenaran informasi dan kebingungan memilih hal yang positif dan negatif. Tema *Dimantion* diwujudkan dalam kreativitas desain busana pesta malam dengan inovasi penggunaan teknik *manipulating fabric* dan *crazy patchwork* yang berciri khas perkembangan teknologi yang dikemas sesuatu yang berbeda dan terkesan mewah. Tema *Archean* subtema *Tectonic* menunjukkan kesan meliuk dan volume yang diterapkan pada *manipulating fabric* dan pemilihan hiasan *crazy patchwork* yang memiliki bidang, serta aksentasi volume yang diciptakan dari lengan bishop. Sebuah karya busana yang indah sebagai gambaran perkembangan mode di bidang *fashion*. Karya busana yang diciptakan ini nantinya akan ditampilkan pada Pergelaran Busana Karya Inovasi Produk Fashion dan Proyek Akhir 2017.

B. Batasan Istilah

Agar penulisan laporan tugas akhir ini tidak menyimpang dari tujuan, maka penyusun membatasi pengertian dari judul di atas, adapun batasan istilah

dalam pembuatan laporan penciptaan karya Busana Proyek Akhir ini adalah sebagai berikut :

1. Busana Pesta Malam Muslimah

Busana pesta malam muslimah adalah busana yang dikenakan pada kesempatan pesta malam hari pukul 18.00 WIB, pemilihan bahan untuk busana pesta malam sebaiknya warna-warna gelap dan tidak mencolok. Pemberian hiasan pada salah satu bagian busana untuk menampilkan busana yang elegant. Pembuatan busana muslimah sesuai dengan kaidah berpakaian yaitu memiliki persyaratan seperti busana longgar dan tidak membentuk lekuk tubuh, tidak transparan, menutup aurat dan tidak mengundang perhatian lawan jenis.

2. Sumber Ide Tebing Breksi

Sumber ide adalah segala sesuatu yang dapat menimbulkan ide, gagasan seseorang untuk dapat menciptakan desain busana dengan ide baru. Dalam pembuatan busana wanita untuk busana pesta malam muslimah ini mengambil sumber ide Tebing Breksi yaitu sebuah wisata alam keindahan bebatuan kapur yang memiliki bentuk dan struktur yang menarik. Tebing breksi memiliki anak tangga yang kokoh dan berbagai arah yang digunakan untuk menuju puncak. Tempat wisata tersebut tidak hanya menyuguhkan pemandangan tetapi bisa dilakukan tempat untuk off road, tempat pertunjukan dan berkemah. Bangunan yang memiliki tinggi 30 meter dan tlatar seneng berdiameter 15 meter ini memiliki keindahan panaroma pada sayatan eksotis di guratan-guratan di muka dindingnya. Tebing Breksi

terletak di Nglengkong, Groyokan Sambirejo, Prambanan, Yogyakarta. Oleh karena itu, struktur bangunan dan sayatan pada muka dinding Tebing Breksi menginspirasi dalam pembuatan busana.

3. Pergelaran busana *Dimantion*

Dimantion (Disoriented of Human Perception) memiliki arti kebingungan akan persepsi manusia dalam menanggapi sesuatu informasi yang seringkali bersifat manipulatif. Informasi manipulatif ini dipicu oleh pergerakan Net (media sosial). Berita yang muncul memanipulasi rasa dan merubah jalan pikiran manusia dalam waktu sepersekian detik. Manusia menjadi bingung dengan buramnya batas antara baik dan jahat. Tema *Dimantion* mengacu pada trend fashion 2017/2018 yaitu greyzone sebagai visualisasi dalam sebuah masa dimana manusia kehilangan kemampuan untuk membedakan benar dan salah.

Berdasarkan batasan yang telah dikemukakan di atas, maka yang dimaksud busana pesta malam muslimah dengan sumber ide Tebing Breksi dalam Pergelaran Busana *Dimantion* adalah busana pesta malam muslimah yang dikenakan pada kesempatan malam hari untuk remaja pada usia 17-22 tahun dengan menggunakan sumber ide Tebing Breksi yang diciptakan dan ditampilkan dalam pergelaran *Dimantion*.

C. Rumusan Penciptaan

Berdasarkan uraian di atas, maka dapat dirumuskan permasalahan dalam penciptaan karya busana Proyek Akhir yang akan dibahas pada Proyek Akhir ini adalah sebagai berikut :

1. Bagaimana mencipta desain Busana Pesta Malam Muslimah dengan sumber ide Tebing Breksi ?
2. Bagaimana membuat Busana Pesta Malam Muslimah dengan sumber ide Tebing Breksi ?
3. Bagaimana menyelenggarakan Pergelaran Busana dengan tema *Dimantion* dan menampilkan Busana Pesta Malam Muslimah dengan sumber ide Tebing Breksi ?

D. Tujuan Penciptaan

Sesuai rumusan penciptaan yang ada, maka tujuan yang ingin dicapai perancang dari penyusunan proyek akhir ini adalah :

1. Dapat mencipta desain busana pesta malam muslimah dengan sumber ide Tebing Breksi.
2. Dapat membuat busana pesta malam muslimah dengan sumber ide Tebing Breksi.
3. Dapat menyelenggarakan pertgelaran busana dengan tema *Dimantion* dan menampilkan busana pesta malam muslimah dengan sumber ide Tebing Breksi.

E. Manfaat Penciptaan

Banyak manfaat yang diperoleh dari penciptaan busana pesta malam ini baik bagi diri sendiri, masyarakat luas maupun lembaga pendidikan.

1. Bagi Mahasiswa

- a. Menjadi tolak ukur kemampuan, bakat, dan kreatifitas yang dimiliki dalam menciptakan sebuah karya busana pesta malam.
 - b. Menambah wawasan dan pengalaman dalam perbaikan kemampuan diri khususnya dalam bidang busana dalam menciptakan sebuah karya busana pesta malam.
 - c. Menambah pengetahuan dan pengalaman dalam menyelenggarakan acara pergelaran busana.
2. Bagi Masyarakat Luas
- a. Mengenalkan karya busana dan potensi yang dimiliki mahasiswa FT UNY khususnya dalam bidang tata busana.
 - b. Sebagai ajang pencarian desainer muda yang dapat menciptakan suatu hasil karya busana yang dapat diterima oleh berbagai kalangan seperti pengamat mode maupun kalangan masyarakat.
3. Bagi Lembaga Pendidikan
- a. Mampu melahirkan desainer-desainer muda yang professional dalam bersaing dalam dunia mode di Indonesia.
 - b. Sebagai referensi masuk perguruan tinggi dan sebagai ajang pembuktian dan eksistensi Teknik Busana FT UNY.
 - c. Mensosialisasikan karya cipta Mahasiswa Teknik Busana dan Pendidikan Teknik Busana Universitas Negeri Yogyakarta.

BAB II

DASAR PENCIPTAAN KARYA

A. Tema Penciptaan *Dimantion*

“Proses penciptaan yang bertolak dari teori mimesis yang menyatakan bahwa karya seni adalah hasil dari tiruan alam, diawali dari pengamatan terhadap obyek alam” (Liang Gie 1976:76). Tema penciptaan merupakan “gagasan yang hendak dikomunikasikan pencipta karya seni pada khalayak dimana tema tersebut mampu menyentuh penikmat karya seni, baik pada nilai-nilai tertentu pada kehidupan sehari-hari” (Nooryan Bahari, 2014:22). Tema menurut KBBI (2008) merupakan pokok pikiran atau dasar cerita yang dipakai, sedangkan penciptaan adalah proses, cara membuat suatu hasil. Berdasarkan penjelasan di atas, pengertian tema penciptaan adalah ide pada pembuatan suatu hasil dalam sebuah persembahan karya seni kepada khalayak.

Tema yang dipakai dalam Pergelaran busana 2017 adalah *Dimantion*, kepanjangan dari dari *Disoriented of Human Perception* artinya *Disoriented* (kebingungan), *Human* (manusia), dan *Perception* (persepsi/menanggapi sesuatu). *Dimantion* memiliki arti kebingungan akan persepsi manusia dalam menanggapi sesuatu informasi yang seringkali bersifat manipulatif. Informasi manipulatif tersebut dipicu oleh pergerakan Net (media social) seperti berita yang muncul manipulasi rasa dan merubah jalan pikiran manusia dalam waktu sepersekian detik. Hal tersebut membuat 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. Salah satu tujuan dari tema Pergelaran *Dimantion* yaitu mampu menampilkan sebuah karya yang berkonsep sesuai ciri khas dari rancangan atau kepribadian pembuat.

Berdasarkan penjelasan di atas, *Dimantion* merupakan ide tentang kebingungan persepsi seseorang dalam menerima informasi dari Net atau media sosial. Informasi yang diterima bersifat manipulasi dan berkesan melebih-lebihkan sehingga manusia dibuat bingung untuk membedakan hal yang positif maupun negatif sehingga keputusan berdasarkan pada subyektivitas seseorang. Penggambaran tema mengacu pada *trend forecasting Grey Zone* tentang zona abu-abu.

B. Trend Forecasting Fashion 2017/2018

Trend adalah “suatu aliran dalam dunia mode yang mengalami perubahan penampilan berbusana setiap setahun sekali” (Prapti Karomah dan Sicilia Sawitri,1988:74). *Trend* adalah “gaya mutakhir”(KBBI, 2008:1486). *Trend* adalah “kecenderungan akan sesuai gaya busana tertentu” Sri Widarwati,dkk,(1996:22). Berdasarkan pengertian di atas, maka *Trend* merupakan kecenderungan akan suatu gaya busana, dimana perubahan akan gaya busana dalam kehidupan fashion ditandai dengan perubahan – perubahan yang terjadi dalam kurun waktu tertentu. Langkah-langkah dalam mengikuti *trend* menurut Sri Widarwati (1996:22) yaitu :

1. Mengamati sebanyak mungkin gaya mutakhir dari sumber manapun. baik Majalah, surat kabar, TV, etalase, butik dsb.
2. Melihat kesamaan atau keseragaman dari sumber tentang garisnya, apakah cenderung feminine, maskulin, sederhana dan sebagainya juga siluet atau gaya luarnya.

3. Memperhatikan detail-detail yang ada, bisa berupa bentuk variasi kancing, bentuk lengan, serta bagian-bagian busana yang lain.
4. Memperhatikan jenis bahan, motif dan warna yang sedang in
5. Menarik kesimpulan tentang gambaran keseluruhan gaya mutakhir yang sedang berjalan.

Trend menurut Sri Widarwati, dkk (1996) merupakan suatu gambaran besar dalam pola pikir mode. Mode adalah suatu kebiasaan yang diterima oleh masyarakat dalam kurun waktu tertentu. Perubahan dalam dunia mode disebabkan adanya dinamika yang tumbuh dan berkembang dalam masyarakat sesuai dengan nilai-nilai yang membuat kita terdorong untuk mengikutinya. *Trend* memiliki peranan dalam menciptakan ide-ide atau inovasi dalam sebuah karya. Trend tahun 2017/2018 adalah *Grey Zone*, sebagai visualisasi dari sebuah masa dimana kita kehilangan kemampuan untuk membedakan benar dan salah / hitam dan putih. Peleburan batas antara hitam dan putih, standard penilaian beralih kepada subyektifitas pembuat keputusan.

Trend Greyzone terdapat empat tema yang terbagi menjadi beberapa sub yaitu:

1. *Archean*

Tema ini diilhami oleh periode awal terjadinya fotosintesa di bumi, tema *Archean* mewakili pemikiran mengenai esensi kehidupan. Hal ini dipicu oleh kondisi bumi yang sudah semakin rusak keseimbangan ekosistemnya. *Archean* adalah cerita tentang bumi Indonesia. Dari perubahan di dalam dan di atas permukaan bumi Indonesia yang prosesnya berlangsung sejak jutaan tahun yang lalu, terbentuklah secara alamiah berbagai material tanah dan bebatuan yang amat kaya. Dari sini munculah impian untuk hidup kembali dekat dengan alam;

melahirkan bentuk dan gaya natural yang mengingatkan pada keindahan bentukan bumi Indonesia.

Tema *Archean* merepresentasikan bentuk-bentuk dan sistem yang mengingatkan pada material alamiah dan mentah dari segala lapisan bumi : bebatuan, kayu, mineral, metal, berdampingan dengan bentuk-bentuk dan warna organisme sederhana namun berdaya hidup kuat seperti lumut, jamur dan bakteri.

Nuansa Warna

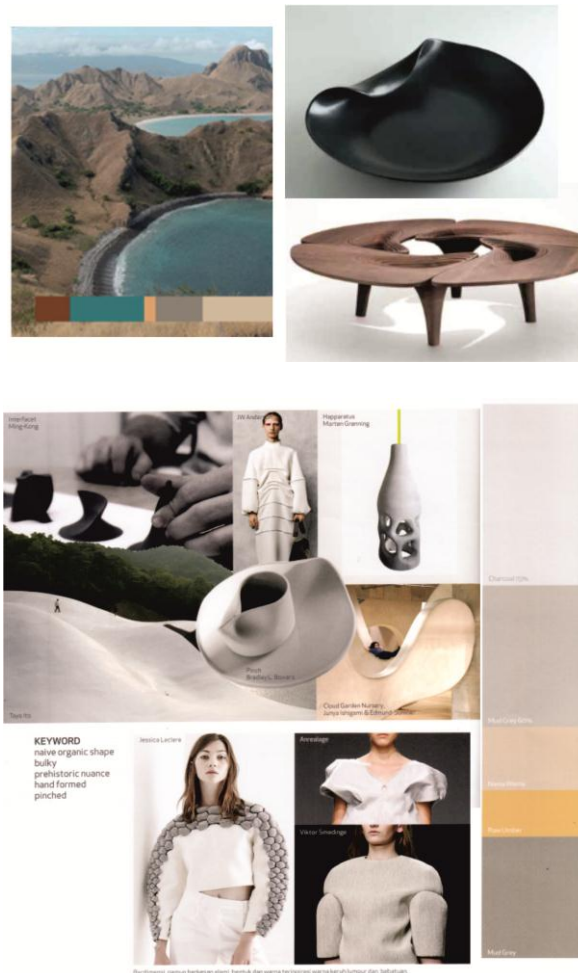
Warna-warna natural bebatuan dari abu-abu terang kecoklatan, kemerahan, hingga abu-abu yang sangat gelap, warna coklat tanah dan coklat lempung, warna-warni cemerlang batuan mineral: agate, obsidian, jamrud, dll.

a. *Tectonic*

Sesuai dengan namanya, mengingatkan pada lapisan lempengan bumi yang mengandung bebatuan, tanah maupun pasir. Sub Tema ini memiliki kesan gersang namun bervolume dan memiliki permukaan yang halus dan nyaman disentuh. Visual produk sub tema *Tectonic* seakan disusun dari garis-garis meliuk yang dibuat dari mencubit, menarik (*stretch*), lalu menumpulkan sudut-sudut tajam. Produknya pun berlapis, atau tersusun dari beberapa bentuk organis independen yang disatukan. Opsi lain dari bentuk *Tectonic* adalah memanfaatkan bentuk yang sudah ada di alam dan bahkan yang ada pada material. Contohnya: akar pohon. Permukaan produk berbasis gaya sub tema *Tectonic* dibuat tidak mengkilap. Hal tersebut bisa dihasilkan dari material natural ataupun finishing yang menghasilkan kesan alami. Warna pun jauh dari kesan ‘buatan’ atau artificial. Abu-abu, krem, coklat, beserta turunannya mendominasi produk namun

tidak menghilangkan warna tak sempurna/warna tak rata dari material yang dipakai.

Warna: *Charcoal 15%, Mud grey 60%, Row Umber, Mud Grey*



Gambar 01. Subtema *Tectonic*

b. *Primigenial*

Terinspirasi dari simbiosis kehidupan antara organisme. Seperti elemen kayu dan jamur, lumut atau sarang binatang seperti lebah dan burung, akar-akaran yang mencari mineral dan bahan makanan jauh kedalam tanah, atau bakteri yang

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

Warna : *Mud Grey, Black, Electric indigo, Row Amber, Tawny*

c. *Resudium*

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

Warna : *Row Amber, Mud Grey, Tawny, Charcoal, Teal, Electric Indigo.*

2. *Vigilant*

Tema ini dipicu oleh kewaspadaan terhadap perkembangan teknologi yang semakin pesat dan canggih, tema ini berfokus pada konsep untuk menggabungkan cara tradisional yang dikenal dan diterapkan secara turun temurun dengan teknologi baru secara seimbang. Gaya masa lalu yang dianggap kuno dan membosankan, kini diolah kembali menjadi bentuk yang disesuaikan dengan kebutuhan gaya hidup masa kini. Karena itu aspek kegunaan dan kenyamanan adalah yang utama. Busana dengan tema *Vigilant* memiliki ciri khas yaitu desain yang sederhana, elegan, dan digarap dengan cermat yaitu *tailored* dan presisi pada bahan yang berkualitas dan tidak kusut, sehingga menghasilkan tampilan yang rapi, modern, dan tetap membumi. Selain itu, perpaduan kontras namun tenang, antara gaya konservatif dengan modern, gaya timur dengan barat, kesederhanaan dan kemewahan. Busana ini ditampilkan melalui bentuk-bentuk basic dan potongan yang sederhana, dengan dominasi dengan warna-warna yang kalem dan

muram, serta tekstur yang alami. Material yang biasa-biasa saja yang diolah menjadi bentuk yang modern, dan sebaliknya bentuk yang biasa-biasa saja dibuat dari material yang digarap dengan konsep modern.

Nuansa Warna

Warna-warna senada yang digunakan secara keseluruhan berkesan tenang dan cenderung klasik. Warna-warna alam seperti warna batu kali, batu bata, serta warna kayu memberi kesan yang membumi pada gaya *Vigilant*.

a. *Numericraft*

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

Warna : *Rich Black, Ash grey, terracotta, Acajou, Burlywood*

b. *Affix*

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

Warna : *Ash grey, Rich black, White, Cobicha, Linen, Burlywood*

c. *Subtansial*

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

Warna : *Kobicha, terracotta, Acajou, rich black, ash grey*

3. *Cryptic*

Tema ini dipicu oleh bayangan kekhawatiran bahwa bumi sedang menuju kerusakan akibat eksploitasi alam yang tiada henti. Berbagai penelitian dan ujicoba dilakukan untuk mengungkap misteri kelangsungan hidup planet bumi. Berbagai uji coba bioengineering yang dilakukan untuk mencari alternatif pengganti sumber bahan pangan dan bahan bakar yang semakin menipis antara lain terhadap plankton, mikroba, serta sel ganggang mengilhami para desainer dalam berkreasi. Tema *Cryptic* adalah perwujudan imajinasi liar dan optimisme untuk membangun dunia baru di tengah ketidakpastian masa depan dimana menuju kehancuran atau semakin membaik. Secara keseluruhan gaya tema *Cryptic* berkesan *beyond nature*, dramatis mengingatkan kita pada tokoh-tokoh dalam film fiksi ilmiah, cenderung misterius. *Cryptic* menampilkan bentuk-bentuk yang asing tidak dikenal, dan sekaligus eksperimental banyak menerapkan permainan olah bahan.

Nuansa Warna

Nuansa warna gelap dari hitam hingga abu-abu menjadi warna utama tema Cryptic untuk mendukung kesan misterius dan dramatis. Warna-warna cemerlang yang muncul sebagai aksen adalah kelompok warna-warna dingin dari kuning kehijauan hingga biru keunguan.

a. *Responsive*

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

Warna : *Licorice, slate Grey, chlorofil, Cinereous, Chartreuse, Taupe grey, Gainsboro.*

b. *Iridescent*

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

Warna : *cinereous, taupe grey, cinereous 35%, chartreous, slate grey, chlorofil.*

c. *Critter*

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

Warna : *Cinereous* 35%, *chartreous* 40%, *chlorofil*, *licorice*, *taupe grey*, *gainsboro*.

4. *Digitarian*

Digitarian diilhami oleh sikap kritis generasi Z yang tidak terpisahkan dengan internet. Derasnya informasi di dunia maya memperkaya wacana dan membuat mereka tertantang untuk selalu bereksperimen dan mencoba hal-hal baru. Menyerap apa yang diamati dari internet, generasi Z menerjemahkan kembali gambar-gambar nostalgia melalui kacamata millennium ketiga. Tema Digitarian adalah gambaran tentang keberanian untuk menerobos bahkan merombak pakem dan tatanan yang dianut selama ini oleh generasi sebelumnya. Dalam berbusana ditampilkan dengan cara mengeksplorasi dan mencampur aduk dengan berani berbagai gaya yang pernah digemari pada masa sebelumnya. Gaya *Art Deco* dan *Space Age* yang dulu diakrabi oleh *babyboomers* saling membaaur dengan gaya 80an dan *Post Mo* yang dianut oleh generasi X. Gaya *Space Age* dihadirkan kembali dengan warna-warna *Post Mo*, gaya *Op Art* tampil lebih modern dengan bantuan teknologi digital. Bagaikan bertualang menembus waktu dari gaya yang satu ke gaya yang lainnya. Masing-masing gaya dimunculkan kembali dengan tampilan baru. Dari sinilah muncul aneka busana dengan ide yang lebih segar dan penuh kejutan, bahkan kadang terlihat ekstrim dan ganjil. Cocok untuk kaum muda yang berani untuk tampil beda.

Nuansa Warna

Palet warna digitarian sangat kaya akan warna-warna cerah dan berani, menggambarkan optimism seperti aneka warna kuat ala tahun 60an, warna-warna

elektrik ala tahun 80an, warna-warna pastel dan lebih tenang ala gaya *Art Deco* dan *Post Modern*.

a. *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.

Warna : *Melon, Green, Silver Sand, Bronze, Deep Puce, Black*

b. *Prodigy*

Menampilkan garis-garis ekstrime 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.

Warna : *silver sand, pale robin egg, green, bronze, deep puce.*

c. *Alpha Grid*

Warna, garis dan bentuk geometris didesain dengan seksama dan penuh perhitungan sebagai aksen dan detail usana, memberi kesan bermain dan menyenangkan. Garis-garis sejajaryang membentuk alur tertentu sehingga memberi ilosi optis saat melihatnya, modular yang dinamis meskipun tidak selalu mengulang bentuk.

Warna : *melon tuft blue, deep puce, bright yellow, green.*

Kesimpulan dari uraian di atas adalah warna dari seluruh *trend* didominasi warna abu-abu sesuai dengan *trend forecasting* 2017/2018 *Grey Zone* atau biasa disebut Zona abu-abu. Pembuatan busana sudah menggunakan teknologi tinggi

dan busananya terlihat simple tetapi tetap memunculkan aksesoris atau detail didalamnya yang menjadi ciri khas dari masing-masing sub *trend*.

C. Sumber Ide

1. Pengertian sumber Ide

Sumber ide adalah segala sesuatu yang dapat menimbulkan ide seseorang untuk menciptakan desain ide yang baru (Sri Widarwati, 1996:58). Sumber inspirasi merupakan suatu kegiatan berupa observasi untuk mendapat hal baru bagi ciptaannya (Sri Ardiati Kamil, 1986:29). Sumber ide adalah sesuatu yang dapat merangsang lahirnya kreasi baru, Chodiyah dan Wasri A.Mamdy (1982). Berdasarkan pengertian di atas, maka sumber ide adalah segala sesuatu yang menjadi inspirasi untuk merangsang lahirnya kreasi baru. Penciptaan desain busana seorang perancang busana dapat mengambil beberapa obyek sebagai sumber inspirasi dalam karyanya. Obyek tersebut dapat berupa benda-benda yang ada di lingkungan dimana perancang berada, peristiwa-peristiwa penting baik nasional maupun tingkat internasional atau ciri khusus atau penggambaran dari sumber ide.

2. Penggolongan Sumber Ide

Menurut Sri Widarwati, dkk (1996:59), hal yang dapat dijadikan sumber ide antara lain :

- a. Ciri khusus dari sumber ide, misalnya kimono jepang dimana ciri khususnya terletak pada lengan dan leher.
- b. Warna dari sumber ide, misalnya bunga matahari yang berwarna kuning.
- c. Bentuk atau siluet dari sumber ide, misalnya sayap burung merak.

- d. Tekstur dari sumber ide, misalnya pakaian wanita Bangkok bahannya terbuat dari sutera.

Ada beberapa hal yang dijadikan sebagai obyek dalam menciptakan karya baru (Chodiyah dan Wisri A. Mamdy,1982:172). Berikut pengelompokkannya:

- a. Sumber ide dari benda-benda alam, seperti bentuk dan warna dari tumbuh-tumbuhan, binatang, gelombang air laut, bentuk awan dan bentuk-bentuk benda geometris.
- b. Sumber ide penduduk dan dunia atau pakaian daerah penduduk di Indonesia.
- c. Sumber ide dari peristiwa penting maupun bersejarah maupun internasional, misalnya: pakaian olah raga dari peristiwa PON, SEA GAMES, dan lain-lain.
- d. Sumber ide dari busana kerja misalnya busana rohaniawan, hakim, dokter, dan lain-lain.

Penggolongan sumber ide dikelompokkan menjadi 3 (tiga) menurut Sri Ardiati Kamil (1986:30-32) yaitu :

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

Menurut Arifah A. Riyanto (2003:185) sumber ide dapat diambil dari kenyataan yang ada dari unsur-unsur hukum lingkungan yang terdiri dari :

- a. Keadaan alam hayati
 - 1) Sumber ide desain busana dari keadaan tumbuh-tumbuhan
 - 2) Sumber ide desain busana dari keadaan hewan
 - 3) Sumber ide desain busana dari keadaan manusia

b. Keadaan alam non hayati

- 1) Sumber ide desain busana dari keadaan alam di darat
- 2) Sumber ide desain busana dari keadaan alam di laut
- 3) Sumber ide desain busana dari keadaan alam di udara

c. Keadaan benda buatan

Benda buatan yang dapat dijadikan sumber ide salah satu contohnya yaitu: bola, tempat air (kendi), busana derah, pita, vas bunga, dan lain sebagainya.

d. Keadaan lingkungan social

Lingkungan social yang dapat dijadikan sumber ide salah satu contohnya yaitu: kemampuan anak-anak yang sedang bermain bola, berenang, atau keadaan masyarakat di pasar dan lain sebagainya.

Berdasarkan beberapa penggolongan di atas sumber ide tidak perlu diambil secara keseluruhan tetapi dapat diambil bagian-bagian tertentu yang menjadi ciri khas dari sumber ide dalam menciptakan model busana yang baru. Sumber ide dapat diperoleh dari segala aspek. Dalam pengembangan suatu obyek sebagai sumber ide perlu adanya pengetahuan akan detail-detail maupun ciri khas dari sumber ide yang dipakai supaya dapat mengembangkan sumber ide yang akan dituangkan dalam penciptaan suatu busana.

3. Sumber Ide Tebing Breksi

Menurut Bagus yang Diakses dari <http://www.wisatabagus.net/tebing-breksi-jogja>, Tebing Breksi merupakan sebuah tempat pertambangan batu kapur

milik warga sekitar. Seiring berjalannya waktu lokasi ini beralih fungsinya menjadi tempat penelitian sekaligus tempat wisata. Pemerintah memberhentikan kegiatan pertambangan sejak diketahui bahwa ditempat ini ditemukan situs gunung purba. Untuk menjaga agar tempat ini tetap lestari, pengelola kemudian menyulap tempat ini sedemikian rupa agar dapat menarik minat pengunjung. Tebing Breksi dilihat dari jarak jauh seperti tebing kapur biasa, tetapi jika lebih dekat sayatan di dindingnya nampak begitu eksotis dimana membuat pengunjung akan dibuat terkesima oleh keindahan dan kegagahan tebing setinggi 30 meteran ini. Sekilas tebing ini mirip dengan dinding di Game of Throne. Guratan di dindingnya menghasilkan ukiran yang sangat indah. Untuk dapat mengamati keindahan Tebing Breksi anda akan menapaki anak tangga yang kokoh. Anakan tangga di Tebing Breksi dipahat dari batu kapur yang kokoh. Bentuk yang dihasilkan sangat padat dan nyaman untuk ditapaki. Untuk dapat ke atas tebing sobat harus menapaki anak tangga dengan jumlah yang tidak sedikit.

Tebing Breksi mengusung keindahan Geo Herritage. Waktu tebaik untuk berkunjung ke tempat ini adalah ketika matahari terbit di ufuk timur. Golden sunrisenya terlihat sangat indah berpadu dengan kokohnya Tebing Breksi. Tempat wisata yang ciamik ini diresmikan pada 30 Mei 2015 oleh Gubernur D.I Yogyakarta yang menjabat kala itu. Pada waktu yang bersamaan diresmikan pula Tlatar Seneng yakni sebuah area yang dilengkapi dengan tempat duduk melingkar. Tlatar Seneng memiliki ukuran yang cukup luas, diameternya sekitar 15 meter. Tempat ini masih termasuk dalam kawasan obyek wisata Tebing Breksi. Fungsi dari Tlatar Seneng adalah sebagai tempat pertunjukan kesenian. Tempat ini

terlihat sangat cantik ala ala Colloseum seperti yang di luar negri. Tebing Breksi yang berlokasi di Dusun Groyokan, Desa Sambirejo, Kecamatan Prambanan, Kabupaten Sleman, Jawa Tengah.

Menurut Dedy Lapalani yang diakses <http://piknikasik.com/panorama-tebing-breksi-jogja-keindahan-jogja-dari-atas-bekas-tambang>, Obyek wisata geo heritage ini bukan terbentuk secara alami, melainkan berasal dari bukit batu biasa yang menjelma akibat terkikis aktivitas penambangan bahan material bangunan oleh warga sekitar selama bertahun-tahun lamanya sejak tahun 80-an dan menjadi sumber mata pencarian warga. Setelah peneliti melakukan kajian terhadap lokasi tersebut, ditemukan kenyataan bahwa batuan kapur breksi yang ada di tempat itu adalah endapan abu vulkanik dari gunung api Purba Nglanggeran di Gunung Kidul. Dikarenakan hal tersebut, maka berarti kawasan ini termasuk dalam cagar budaya yang harus dilestarikan. Larangan untuk melakukan penambangan tidak memutus semangat warga sampai mendapat ide untuk menjadikan kawasan ini sebagai salah satu obyek wisata setelah melihat keindahan guratan bekas galian yang ada. Nama Breksi sendiri datang dari warga, mengikuti tren dimana nama bukit batu tempat wisata di Bali dan Bandung yang hasil potongannya mirip dengan tebing ini, disebut dengan breksi. Karena itu lah, tebing ini dinamai Tebing breksi.

Nama asli Tebing Breksi adalah “*Telatar Seneng Taman Tebing Breksi*”, mulai digarap serius sebagai tempat wisata sejak November 2014, dan diresmikan pada bulan Mei 2015 oleh Sultan Hamengkubowono X. Tempat tersebut pernah

dipakai sebagai panggung pertunjukkan wayang kulit dan pementasan musik. Tlatar seneg pada tebing breksi berbentuk lingkaran dengan diameter kira-kira 15 meter yang sekelilingnya dibuat dari batu yang ditambang di sini. Di depan panggung lingkaran ini terdapat bangku-bangku dari batu alam berwarna hitam dan putih yang dibuat mengelilingi panggung. Tebing Breksi adalah endapan abu vulkanik dari gunung purba Nglanggeran. Ternyata para ahli geologi sudah mengeluarkan larangan untuk menambang tempat ini, dan oleh Sultan Hamengkubuwono ke X tempat ini diresmikan sebagai cagar budaya yang harus dilindungi. Bangunan kokoh pada tebing breksi memiliki ketinggian 30 meter dan memberi kesan primitif, pada dinding tebing, terdapat gambar orang dengan pangkur (palu geologi) sedang menggali. Pada puncak Tebing breksi bias melihat Merapi dan Merbabu. Selain itu bias melihat pelataran Candi Boko, puncak Candi Prambanan, dan melihat bandara Adisucipto. Tempat ini sebagai panorama yang eksotis untuk berfoto ria.

Menurut Eddy Flo yang diakses dari <http://merahputih.com/post/read/tebing-breksi-taman-wisata-alam-kebanggaan-yogyakarta>, Tebing Breksi merupakan satu tempat wisata di Yogyakarta yang belum dikenal banyak wisatawan. Tebing Breksi terletak di perbatasan kabupaten Klaten dan DI Yogyakarta, tepatnya di dusun Groyokan, Kelurahan Sambirejo, Prambanan, Sleman. Posisinya sekitar 1 kilometer dari Candi Ijo, Prambanan. Tebing Breksi merupakan bekas tambang yang unik lengkap dengan panorama yang menarik. Bekas tambang itu kemudian atas kerjasama warga dan pemda Yogyakarta disulap jadi taman wisata. Pemerintah DI Yogyakarta kemudian menggunakan Tebing Breksi sebagai tempat

jambora Pramuka. Kekhasan Tebing Breksi ternyata menyimpan berbagai jenis batu hasil endapan abu vulkanik dari sebuah gunung berapi purba. Nama gunung itu adalah Nglanggeran Gunung Kidul. Bentuk tebing yang berjajar dengan beragam warna akibat pantulan sinar matahari membuat Tebing Breksi layak jadi destinasi wisata alam yang menawan. *Tempat ini termasuk* dalam cakupan kawasan wisata heritage Candi Ijo. Tempat ini sangat populer untuk pecinta fotografi maupun seldie para pengunjung. Tebing Breksi memiliki beberapa spot unik yang sering dijadikan background foto diantaranya bongkahan tebing dengan beberapa sisi yang sengaja dipahat mirip petra namun tetap khas seniman Yogya. Taman Tebing Breksi sebagai cagar budaya tak lepas dari kondisi geologisnya. Batu kapur breksi di tebing ini rupanya merupakan endapan abu vulkanik dari Gunung Api Purba Nglanggeran. Itulah mengapa Taman Tebing Breksi dilestarikan, sama halnya dengan Candi Ijo dan Candi Ratu Boko yang terletak di kawasan yang sama.

Berdasarkan penjelasan diatas maka dapat disimpulkan bahwa Tebing Breksi merupakan salah satu tempat wisata di Yogyakarta yang merupakan cagar budaya dari endapan abu vulkanik Gunung Api Purba Nglanggeran. Bangunan yang memiliki tinggi 30 meter dan tlatar seneng berdiameter 15 meter ini memiliki keindahan panaroma pada sayatan eksotis di guratan-guratan di muka dindingnya. Selain itu terdapat pahatan dari seniman yogya suntuk mencirikhaskan dari Yogyakarta. Puncak Tebing yang indah untuk melihat pemandangan sangat indah dan luar biasa, terdapat pemandangan hijau dimana-mana. Tebing breksi memiliki anak tangga yang kokoh dan berbagai arah yang

digunakan untuk menuju puncak. Tempat wisata tersebut tidak hanya menyuguhkan pemandangan tetapi bisa dilakukan tempat untuk off road, tempat pertunjukan dan berkemah. Tebing Breksi terletak di Nglengkong, Groyokan Sambirejo, Prambanan, Yogyakarta.



Gambar 02. Sumber ide Tebing Breksi

4. Teori Pengembangan Sumber Ide

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

a. Teori *Stilisasi*

Merupakan cara penggambaran untuk mencapai bentuk keindahan dengan cara menggayakan objek dan atau benda yang digambar, yaitu dengan cara

menggayakan setiap kontur pada objek atau benda tersebut. Contoh : penggambaran ornamen motif batik, tatah sungging kulit, lukisan tradisional Bali, dsb.. Proses stilisasi 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 : Penggambaran tokoh figur Gatutkaca pada wayang kulit purwa.

c. Teori *Transformasi*

Merupakan penggambaran bentuk yang menekankan pada pencapaian karakter dengan memindahkan (*trans*) wujud atau figur dari obyek lain ke obyek yang digambarkan. 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, atau pengambilan unsur tertentu yang mewakili karakter hasil interpretasi yang sifatnya sangat hakiki. Proses *deformasi* dapat dilakukan dengan cara mengurangi bagian-bagian dari detail obyek sehingga menghasilkan desain yang semakin sederhana.

Berdasarkan penjelasan diatas, maka pengambilan sumber ide hendaknya tidak ditampilkan pada keseluruhan busana tetapi hanya bagian-bagian tertentu saja atau pusat perhatian dari busana tersebut. Pengembangan sumber ide menurut keinginan dari pencipta dan dari pihak penonton secara tidak langsung mengetahui apa yang menjadi inspirasi dalam pembuatan sebuah karya.

D. Desain Busana

“Desain merupakan bentuk rumusan suatu proses pemikiran, pertimbangan, perhitungan, dan gagasan seorang desainer yang dituangkan dalam wujud karya dua dimensi atau gambar, yang merupakan pengalihan ide atau gagasan perancang kepada orang lain” menurut (Afif Ghurub Bestari, 2011:4). Desain adalah “suatu gambar yang nantinya dilaksanakan dengan tujuan tertentu yang berupa susunan dari garis, bentuk, warna dan tekstur”(Widjiningsih,1982:1). “Desain adalah suatu rancangan atau gambaran suatu objek atau benda” (Sri Widarwati,1993:2). Berdasarkan pengertian di atas, maka desain busana adalah gambaran seorang desainer dalam membuat busana dengan memperhatikan garis, bentuk, warna, dan tekstur.

1) Unsur dan Prinsip Desain

Pembuatan desain busana harus memperhatikan unsur dan prinsip desain untuk hasil indah dan menarik.

a. Unsur Desain

Menurut Afif Ghurub Bestari (2011) “Unsur desain merupakan unsur-unsur yang digunakan untuk mewujudkan sebuah desain sehingga orang lain dapat membaca desain tersebut”. Unsur desain merupakan unsur-unsur visual dalam desain sehingga orang lain dapat membaca desain tersebut (Ernawati, dkk,2008:201). “Unsur-unsur desain busana adalah segala sesuatu yang disusun untuk mendapatkan disain” Prapti Karomah dan Sicilia Sawitri (1988:35). Dari pernyataan di atas, penulis menyimpulkan bahwa unsur desain adalah susunan dari beberapa unsur-unsur visual untuk mempermudah seseorang dalam membaca desain busana.

Menurut Sri Widarwati (1993) unsur desain adalah segala sesuatu yang dipergunakan untuk menyusun suatu rancangan. Unsur-unsur desain antara lain :

1. Garis : unsur yang dapat digunakan untuk mewujudkan emosi dan menggambarkan sifat sesuatu
2. Arah : tujuan dan kesan yang ditimbulkan oleh pergerakan suatu garis yaitu arah mendatar(horizontal), tegak(vertical) dan miring(diagonal).
3. Bentuk : suatu bidang yang terjadi apabila menarik suatu garis dan menghubungkan dengan titik awal.
4. Ukuran : berfungsi membedakan panjang dan pendeknya suatu garis atau besar kecilnya suatu bentuk terhadap busana yang dihasilkan
5. Value/gelap terang : suatu sifat warna yang menunjukkan apa warna itu mengandung hitam dan putih
6. Warna : sesuatu yang dapat mempengaruhi penglihatan yang disebabkan adanya pantulan cahaya

7. Tekstur : sifat permukaan dari suatu benda yang dapat dilihat dan dirasakan, sifat permukaan suatu bahan, garis, bidang maupun bentuk.

Menurut Widjiningih (1982), unsur desain antara lain :

1. Garis

Garis adalah unsur yang dapat digunakan untuk mewujudkan emosi.

2. Arah

Setiap garis memiliki arah, dimana arah tersebut ada empat macam yaitu mendatar, tegak lurus, miring ke kiri dan miring ke kanan.

3. Bentuk

Suatu bidang terjadi apabila kita menarik suatu garis dengan kembali ke permulaannya. Sebuah bidang ini tersusun dalam suatu ruang maka terbentuk bentuk dimensional.

4. Ukuran

Desain dipengaruhi oleh ukuran, sehingga untuk memperoleh desain yang baik memperlihatkan suatu keseimbangan sesuai ukuran yang proporsional. Ukuran yang kontras pada suatu desain dapat menimbulkan perhatian dan menghadirkan suatu disain, tetapi dapat pula kontras menghasilkan ketidakserasian apabila ukurannya tidak sesuai.

5. Tekstur

Tekstur adalah sifat permukaan dari garis, bidang, maupun bentuk. Sifat ini dapat dilihat dan dapat dirasakan misalnya sifat permukaan yang kaku, lembut, kasar, kilau, halus, tebal-tipis, dan sebagainya.

6. Nilai gelap terang

Garis maupun bentuk mempunyai nilai gelap atau terang. Nilai gelap terang ini menyangkut bermacam-macam tingkatan atau jumlah gelap terang yang terdapat pada suatu desain.

7. Warna

Warna membuat sesuatu kelihatan lebih indah dan menarik. Oleh karena itu, dalam berbagai seni rupa, pakaian, hiasan, tata ruang, dan yang lain warna memegang peranan penting.

Unsur-unsur desain diantaranya (Ernawati dkk:2008) :

1) Garis

Garis merupakan unsur yang paling tua yang digunakan manusia dalam mengungkapkan perasaan atau emosi. Ada 2 jenis garis sebagai dasar dalam pembuatan bermacam-macam garis yaitu :

- a. Garis lurus adalah garis yang jarak antara ujung dan pangkalnya mengambil jarak yang paling pendek.

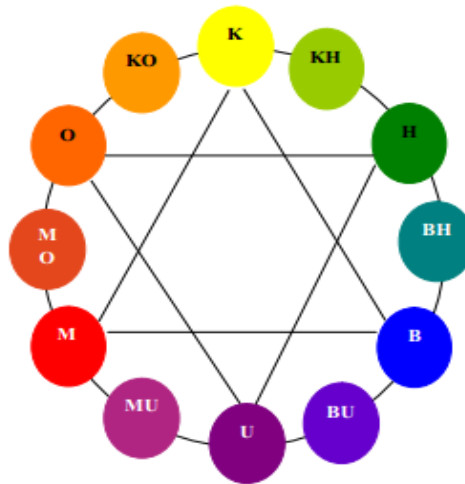
Sifat garis lurus : Garis lurus mempunyai sifat kaku dan memberi kesan kokoh, sungguh-sungguh dan keras, namun dengan adanya arah sifat garis dapat berubah seperti :

- 1) Garis lurus tegak memberikan kesan keluhuran
- 2) Garis lurus mendatar memberikan kesan tenang
- 3) Garis lurus miring/diagonal merupakan kombinasi dari sifat garis vertikal dan horizontal yang mempunyai sifat lebih hidup (dinamis).

- b. Garis lengkung adalah jarak terpanjang yang menghubungkan dua titik atau lebih. Garis lengkung ini berwatak lebih dinamis dan luwes.
2. Arah : Pada benda apapun dapat kita rasakan adanya arah tertentu, misalnya mendatar, tegak lurus, miring dan sebagainya. Arah ini dapat dilihat dan dirasakan keberadaannya. Hal ini sering dimanfaatkan dalam merancang benda dengan tujuan tertentu.
3. Bentuk : Setiap benda mempunyai bentuk. Bentuk adalah hasil hubungan dari beberapa garis yang mempunyai area atau bidang dua dimensi(*shape*). Berdasarkan jenisnya bentuk terdiri atas bentuk naturalis atau bentuk organik, bentuk geometris, bentuk dekoratif dan bentuk abstrak.
- a. Bentuk naturalis adalah bentuk yang berasal dari bentukbentuk alam seperti tumbuh-tumbuhan, hewan, dan bentuk –bentuk alam lainnya.
 - b. Bentuk geometris adalah bentuk yang dapat diukur dengan alat pengukur dan mempunyai bentuk yang teratur, contohnya bentuk segi empat, segitiga, bujur sangkar, kerucut, lingkaran dan lain sebagainya.
 - c. Bentuk dekoratif merupakan bentuk yang sudah dirubah dari bentuk asli melalui proses stilasi atau stilir yang masih ada ciri khas bentuk aslinya. Bentuk-bentuk ini dapat berupa ragam hias pada sulaman atau hiasan lainnya yang mana bentuknya sudah tidak seperti bentuk sebenarnya. Bentuk ini lebih banyak dipakai untuk menghias bidang atau benda tertentu.
 - d. Bentuk abstrak merupakan bentuk yang tidak terikat pada bentuk apapun tetapi tetap mempertimbangkan prinsip-prinsip desain.

4. Ukuran : Ukuran merupakan salah satu unsur yang mempengaruhi desain pakaian ataupun benda lainnya. Unsur-unsur yang dipergunakan dalam suatu desain hendaklah diatur ukurannya dengan baik agar desain tersebut memperlihatkan keseimbangan
5. Tekstur : Keadaan permukaan suatu benda atau kesan yang timbul dari apa yang terlihat pada permukaan benda. Tekstur ini dapat diketahui dengan cara melihat atau meraba. Dengan melihat akan tampak permukaan suatu benda misalnya berkilau, bercahaya, kusam tembus terang, kaku, lemas, dan lain-lain.
6. *Value* (Nada Gelap dan Terang) : Benda hanya dapat terlihat karena adanya cahaya, baik cahaya alam maupun cahaya buatan. Jika diamati pada suatu benda terlihat bahwa bagian-bagian permukaan benda tidak diterpa oleh cahaya secara merata, ada bagian yang terang dan ada bagian yang gelap.
7. Warna : Unsur desain yang paling menonjol. Dengan adanya warna menjadikan suatu benda dapat dilihat. Selain itu warna juga dapat mengungkapkan suasana perasaan atau watak benda yang dirancang.

Teori warna Prang dikelompokkan menjadi lima macam (Ernawati dkk, 2008: 207) :



Gambar 03. Lingkaran warna

- a. Warna Primer, warna ini disebut juga dengan warna dasar atau pokok. Warna primer ini terdiri dari merah, kuning, dan biru.
- b. Warna sekunder, warna ini merupakan hasil pencampuran dari dua warna primer, warna sekunder terdiri dari warna orange, hijau, dan ungu. Warna orange merupakan hasil pencampuran warna merah dengan warna kuning. Warna hijau merupakan pencampuran dari warna kuning dengan warna biru. Warna ungu adalah hasil pencampuran warna merah dengan warna biru.
- c. Warna intermediet, warna ini dapat diperoleh dengan dua cara yaitu dengan mencampurkan warna primer dengan warna sekunder yang berdekatan dalam lingkaran warna atau dengan cara mencampurkan dua warna primer dengan perbandingan 1:2. Ada enam macam warna intermediet yaitu:
 - (1) Kuning hijau adalah pencampuran warna kuning ditambah hijau atau dua bagian kuning ditambah satu bagian biru.

- (2) Biru hijau adalah hasil pencampuran warna biru ditambah hijau atau dua bagian biru ditambah satu bagian kuning.
- (3) Biru ungu adalah hasil pencampuran warna biru dengan ungu atau pencampuran dua bagian biru dengan satu bagian merah.
- (4) Merah ungu adalah hasil dari pencampuran warna merah dengan ungu atau pencampuran dua bagian merah dan satu bagian biru.
- (5) Merah orange adalah hasil pencampuran warna merah dengan orange atau pencampuran dua bagian merah dan satu bagian kuning.
- (6) Kuning orange adalah hasil pencampuran kuning dengan orange atau pencampuran dua bagian kuning dan satu bagian merah.
- d. Warna Tertier, warna yang terjadi apabila dua warna sekunder dicampur dengan warna tertier ada tiga yaitu tertier biru, tertier merah, dan tertier kuning.
- e. Warna Kwarter, warna yang dihasilkan oleh pencampuran dua warna tertier. Warna kwarter ada tiga yaitu kwarter hijau, kwarter orange, dan kwarter ungu.

Berdasarkan beberapa pendapat di atas maka dapat disimpulkan bahwa unsur-unsur desain yaitu :

1. Garis merupakan hasil goresan dari satu titik ke titik lain yang saling berhubungan untuk mewujudkan emosi.

2. Arah dan garis sangat berkaitan karena garis memiliki arah vertical, horizontal, diagonal, dan lengkung seperti garis lipit yang dibuat vertical, garis empire yang dibuat horizontal dsb..
3. Bentuk adalah hasil hubungan garis untuk merancang dalam desain busana.
4. Ukuran adalah suatu yang menentukan panjang atau pendeknya garis atau besar kecilnya bentuk pada desain busana untuk memperlihatkan suatu keseimbangan. Apabila ukurannya tidak seimbang maka desain yang dihasilkannya akan kelihatan kurang baik. Misalnya dalam menata busana untuk seseorang, orang yang bertubuh kecil mungil sebaiknya tidak menggunakan tas atau aksesoris yang terlalu besar karena terlihat tidak seimbang.
5. *Value* (Nilai gelap dan Terang) yaitu penggunaan nilai gelap terang yang harmonis tergantung pada penempatan bidang dan hubungan yang baik diantara bentuk-bentuk.
6. Tekstur adalah sifat permukaan dari benda yang dapat dilihat maupun dirasa.
7. Warna memiliki peran yang sangat penting dalam penciptaan busana, sama pentingnya dalam pemilihan garis dan tekstur. Pemilihan warna dalam busana harus disesuaikan dengan kondisi tubuh seseorang. Selain itu warna juga bisa mengungkapkan karakter seseorang.

Berdasarkan penjelasan di atas, maka unsur desain merupakan susunan dari beberapa unsur-unsur visual untuk mempermudah seseorang dalam membaca desain busana. Unsur desain diantaranya garis, arah, bentuk, ukuran, value, tekstur dan warna.

b. Prinsip desain

“Prinsip desain adalah suatu cara untuk menyusun unsur-unsur sehingga tercapai perpaduan yang memberi efek tertentu” Sri Widarwati (1993:15). Menurut Afif Ghurub Bestari (2011) untuk menciptakan gambar desain busana lebih baik dan menarik perlu diketahui tentang prinsip-prinsip desain. Menurut uraian di atas maka dapat ditarik kesimpulan bahwa prinsip desain merupakan sebuah cara untuk mengkombinasikan unsur desain untuk menciptakan perpaduan efek tertentu.

Adapun prinsip-prinsip desain sebagai berikut :

1. Harmoni (Keselarasan)

Harmoni adalah prinsip desain yang menimbulkan kesan adanya kesatuan melalui pemilihan dan susunan objek atau ide (Ernawati, dkk, 2008:211). Menurut Dharsono Sony Kartika dan Nanang Ganda Prawira (2004:113) Harmoni merupakan paduan unsur-unsur yang berbeda dekat. Harmoni menurut Widjningsih (1982) merupakan kombinasi dari unsur-unsur yang mempunyai persamaan dan persesuaian misalnya satu atau dua unsur bentuk dan ukuran yang mempunyai persamaan. Berdasarkan uraian diatas maka disimpulkan bahwa harmoni adalah kombinasi dari unsur-unsur desain yang menimbulkan kesan kesatuan. Dalam suatu bentuk, harmoni dapat dicapai melalui kesesuaian setiap unsur yang membentuknya. Sebuah keselarasan dapat diwujudkan dalam garis dan bentuk, keserasian dalam tekstur, dan keserasian dalam warna (Sri Widarwati, 1993 : 15)

2. Proporsi

“Proporsi adalah perbandingan antara bagian yang satu dengan bagian yang lain” Afif Ghurub Bestari (2011 : 17). Proporsi merupakan hubungan satu bagian dengan bagian lain dalam suatu susunan (Widjiningih, 1982 : 13). “Proporsi adalah prinsip tentang hubungan antar bagian *design* secara menyeluruh” Sri Ardiati Kamil (1986 : 62). Berdasarkan pengertian diatas maka penulis menyimpulkan bahwa proporsi adalah perbandingan antara bagian yang satu dengan yang lain untuk menarik perhatian. Suatu susunan yang menarik mampu menciptakan hubungan jarak yang tepat atau membandingkan ukuran objek yang satu dengan objek yang dipadukan secara proporsional.

3. Balance

“*Balance* atau keseimbangan adalah hubungan yang menyenangkan antarbagian-bagian dalam suatu desain sehingga menghasilkan susunan yang menarik” (Ernawati, dkk, 2008:212). Menurut Prapti Karomah dan Sicilia Sawitri (1988:70) “Keseimbangan/*balance* yaitu penyusunan unsur-unsur disain secara baik sehingga tampak serasi pada si pemakai”. Keseimbangan merupakan penggunaan unsur desain yang dapat memberikan rasa puas (Sri Ardiati Kamil, 1986 : 62). Berdasarkan uraian di atas, maka penulis menyimpulkan bahwa *balance* adalah hubungan antar unsur desain yang dapat menimbulkan rasa puas. Keseimbangan ada dua yaitu :

- a. Keseimbangan simetris atau formal yaitu sama antara bagian kiri dan kanan serta mempunyai daya tarik yang sama. Keseimbangan ini dapat memberikan rasa tenang, rapi, agung, dan abadi.
- b. Keseimbangan asimetris atau informal yaitu keseimbangan yang diciptakan dengan cara menyusun beberapa objek yang tidak serupa tapi mempunyai jumlah perhatian yang sama. Objek ini dapat diletakkan pada jarak yang berbeda dari pusat perhatian. Keseimbangan ini lebih halus dan lembut serta menghasilkan variasi yang lebih banyak dalam susunannya.

4. Irama

Irama merupakan penggunaan unsur desain yang berulang-ulang dengan teratur (Sri Ardiati Kamil, 1986 : 66). Menurut Sri Widarwati (1993:17) “Irama adalah pergerakan yang dapat mengalihkan pandangan mata dari suatu bagian ke bagian lain”. Irama desain dapat dirasakan melalui efek visual yang memberi kesan gerak gemulai dari bagian yang satu ke bagian yang lain (Afif Ghurub Bestari, 2011:18). Pengertian irama dapat disimpulkan bahwa pengulangan unsur desain dengan teratur yang dapat dirasakan melalui efek visual. Sebuah irama dapat diciptakan melalui pengulangan, radiasi, peralihan ukuran, dan pertentangan.

5. Aksen/*center of interest*

“Aksen merupakan pusat perhatian yang pertama kali membawa mata pada sesuatu yang penting dalam suatu rancangan” (Ernawati, dkk, 2008 : 212). Aksen adalah pusat perhatian dalam sebuah susunan yang menjadi

pandangan pertama dari bagian yang lain (Widjiningih, 1982 : 20). Aksen dapat dikatakan bahwa bagian yang lebih menarik dari bagian yang lain dalam sebuah rancangan. Ada beberapa hal yang perlu diperhatikan dalam menempatkan aksen diantaranya :

- a. Apa yang akan dijadikan aksen
- b. Bagaimana menciptakan aksen
- c. Berapa banyak aksen yang dibutuhkan
- d. Dimana aksen ditempatkan

Berdasarkan penjelasan diatas dapat disimpulkan bahwa aksen merupakan sesuatu yang menjadi pusat perhatian dari sebuah rancangan. Aksen dapat dilihat dari jenis maupun penempatan yang terlihat langsung oleh mata.

6. *Unity*

“*Unity* atau kesatuan merupakan sesuatu yang memberikan kesan adanya keterpaduan tiap unsurnya” Afif Ghurub Bestari (2011 : 18). Kesatuan dapat diciptakan dengan kombinasi dari unsur desain yang tidak berlebihan seperti pengulangan suatu warna atau pengulangan satu macam garis (Sri Ardiati Kamil, 1986 : 60). Penciptaan kesatuan tergantung pada bagaimana suatu bagian menunjang bagian yang lain secara selaras sehingga terlihat seperti sebuah benda yang utuh tidak terpisah-pisah. Misalnya leher berbentuk bulat diberi krah yang berbentuk bulat pula dan begitu juga sebaliknya.

Berdasarkan penjelasan di atas dapat disimpulkan bahwa kesatuan merupakan sesuatu yang terlihat menyatu dari kombinasi unsur desain.

2) Teknik Penyajian Gambar

Dalam membuat desain busana harus bisa dibaca oleh orang lain dan membawa pesan dari perancangnya. Menciptakan desain sebaiknya menggunakan desain yang ideal, proporsional dan menarik, maka agar menghasilkan desain yang ideal, proporsional dan menarik perlu menerapkan teknik penyajian. Teknik yang digunakan untuk menyajikan desain busana meliputi :

a. *Design Sketching*

“*Design sketching* ialah penyajian gambar untuk mengembangkan ide-ide dan menerapkannya pada kertas secepat mungkin” Sri Ardiati Kamil (1986 : 36). Menurut Arifah A. Riyanto (2003) yaitu suatu desain untuk mengembangkan ide-ide yang ada dalam pikiran perancang yang dituangkan pada kertas secara spontan atau secepat mungkin. Menurut Sri Widarwati (1996) terdapat beberapa hal yang harus diperhatikan dalam menggambar *design sketching* adalah:

- 1) Gambar sketsa harus jelas, tidak menggunakan detail-detail yang tidak berguna seperti tangan, kaki, dan kepala tidak perlu digambar lengkap.
- 2) Dapat dibuat langsung di atas kertas atau menggunakan kertas contoh proporsi tubuh
- 3) Sikap (pose) lebih baik bervariasi, memperlihatkan segi-segi yang menarik dari desain
- 4) Di atas kertas sheet kita menggambar semua detail bagian busana

- 5) Pengembangan gambar dikerjakan di atas kertas *sheet* yang sama seperti perubahan siluet atau variasi detail.
- 6) Jangan menghapus apabila muncul ide baru.
- 7) Memilih desain yang disukai

Berdasarkan pengertian di atas penulis dapat menyimpulkan bahwa *design sketching* adalah penyajian gambar untuk mengembangkan ide dalam pikiran perancang.

b. Production Sketching

Production sketching adalah gambar yang jelas, akurat, tepat dalam proporsi dan detailnya tentang segala informasi yang diperlukan untuk mengontruksi busana yang digambar lengkap dengan anatomi tubuh bagian muka dan belakang yang disertai keterangannya (Arifah A. Riyanto, 2003: 132). Desain produksi atau “*production sketching* adalah suatu sketsa yang akan digunakan untuk tujuan produksi suatu busana”, Sri Ardiati Kamil (1986: 39). Berdasarkan pengertian di atas, penulis dapat menyimpulkan bahwa *production sketching* adalah desain untuk tujuan produksi yang digambar lengkap anatomi tubuh bagian muka dan belakang untuk mempermudah pekerjaan pembuat pola.

Pembuatan *production sketching* harus memperhatikan semua detail dengan jelas dan keterangan yang lengkap; desain dibuat bagian depan dan belakang; berhati-hati dalam penempatan kup, saku, kancing, jahitan dan sebagainya; apabila terdapat detail yang rumit harus digambar tersendiri; dan jika terdapat keterangan yang tidak dapat dijelaskan dengan gambar atau

production sheet (Sri Ardiati Kamil, 1986 : 39). Suatu *production sheet* harus dapat menguraikan dengan jelas segala keperluan untuk pembuatan busana antara lain tentang bahan, *trimming*, contoh warna, *lining*, *interlining* dan lain-lain.

c. *Presentation drawing*

“*Presentation drawing* adalah suatu sajian gambar atau koleksi yang ditunjukkan kepada pelanggan”, Sri Widarwati (1996 : 77). Desain presentasi yaitu desain busana yang digambar lengkap dengan warna atau corak kain pada suatu *pose* tubuh tertentu pada bagian muka dan belakang untuk ditunjukkan kepada pelanggan (Arifah A. Riyanto: 2003). Menurut Porrie Muliawan (2003) Desain Presentasi adalah desain yang dibuat untuk pembuatan busana secara perorangan. Dalam membuat *Presentation drawing* harus memperhatikan hal-hal sebagai berikut :

- 1) Membuat *sheet* desain dengan teliti pada kertas
- 2) Membuat *sheet* bagian belakang (*back view*) dan digambar sebagian (*flat*)
- 3) Beri sedikit keterangan tentang detail pakaian
- 4) Menempelkan contoh bahan pada *sheet*

Berdasarkan pengertian di atas, desain presentasi adalah desain busana yang ditunjukkan kepada pelanggan baik dari segi warna, corak maupun bahannya yang disajikan sederhana, lengkap dan mudah dipahami.

d. *Fashion Illustration*

“*Fashion Illustration* adalah suatu sajian gambar fashion yang dimaksudkan untuk promosi suatu desain”, Sri Widarwati (2000: 78). Sedangkan menurut Porrie Muliawan (2003) desain ilustrasi adalah desain yang dibuat untuk promosi barang-barang busana. *Fashion Illustration* adalah cara menggambar desain busana dengan menggunakan proporsi tubuh lebih panjang biasanya lebih panjang dari pada kaki (Arifah A. Riyanto, 2003: 146).

Seorang *fashion illustrator* bertugas membuat suatu ilustrasi untuk suatu promosi sesuatu desain dan biasanya bekerja untuk suatu majalah, Koran, buku, dan lain-lain. Fashion ilustrasi menggunakan proporsi tubuh 9x atau 10x tinggi kepala, badan dan kaki dibuat lebih panjang. Menurut Arifah A. Riyanto (2003) hal-hal yang harus diperhatikan dalam membuat *fashion illustration* adalah:

- a) Proporsi tubuh lebih panjang
- b) Ukuran proporsi *fashion illustration* lebih dari 8x tinggi kepala, misalnya 9x atau 10x tinggi kepala. Hal tersebut dimaksudkan desain busana yang disajikan untuk menarik perhatian orang lain sehingga menimbulkan keinginan untuk memakai busana sesuai desain.

Berdasarkan pengertian di atas, fashion ilustrasi adalah suatu cara menggambarkan atau mengilustrasikan desain busana dengan menggunakan proporsi tubuh yang lebih panjang untuk sarana promosi barang-barang busana dan busana yang digambar tidak detail pada bagian-bagian busana.

e. *Three Dimension Drawing*

Desain tiga dimensi merupakan “suatu sajian gambar yang menampilkan ciptaan desain busana dengan bahan sebenarnya”, Sri Widarwati,dkk (1996 : 79). Sedangkan menurut Porrie Muliawan (2003) desain tiga dimensi merupakan sarana untuk promosi suatu tekstil yang dibuat dalam 3 (tiga) kenampakan atau tiga dimensi.

Menurut Sri Widarwati (1996) langkah-langkah menggambar tiga dimensi adalah:

- 1) Menggambar desain busana di atas proporsi tubuh yang lengkap.
- 2) Menyelesaikan gambar (memberi warna).
- 3) Memotong pada bagian-bagian tertentu, misalnya pada panjang bahu sambai batas panjang lengan. Untuk lubang leher, lubang lengan dan batas bawah rok tidak dipotong. Bagian ini tidak diselesaikan dengan penyelesaian jahitan yang sesungguhnya.
- 4) Menggunting bahan sesuai model ditambah 1cm untuk penyelesaian gambar. Pada bagian tertentu ditambah beberapa cm untuk penyelesaian jahitan.
- 5) Menjahit dan menyelesaikan kerung leher, lubang lengan, bagian bawah rok dan melengkapinya sesuai dengan desain.
- 6) Menjahit, memberi lem pada bagian-bagian yang nantinya tertutup bahan.
- 7) Menempelkan kapas sebagian, akasn berkesan tebal.
- 8) Pemasukkan bahan pada bagian yang terpotong, kemudian 1 cm pada bagian buruk (sebaliknya).
- 9) Memasukkan sejumlah kapas akan berkesan timbul dan tampak lebih menarik.
- 10) Memberi lapisan kertas yang kuat untuk menutupi dan merapikan sajian gambar pada bagian buruk.

Dari penjelasan di atas dapat disimpulkan bahwa *Three Dimension Drawing* merupakan suatu penyajian gambar yang dibuat menggunakan kain yang sesungguhnya dengan ukuran kecil, sehingga dapat dilihat dari depan dan samping.

Berdasarkan teknik penyajian gambar yang dijelaskan di atas, penulis menggunakan tiga teknik penyajian dalam laporan ini. Penyajian gambar

pertama berupa *desain sketching* dimana terdapat desain bagian-bagian busana yang kemudian dikembangkan menjadi satu kesatuan dalam suatu desain busana pesta malam rancangan penulis. Penyajian gambar kedua *production sketching* yaitu gambar kerja busana dan kerja hiasan busana. Penyajian gambar ketiga berupa *presentation drawing* dengan menggambar bagian depan dan belakang busana, penulis menjelaskan bagian-bagian dari busana pesta malam muslimah yang dirancang.

3) Teknik Penyusunan *Moodboard*

Menurut Pratiwi Kusumowardhani (2017) *Moodboard* adalah jenis kolase yang mengkomposisikan gambar, tulisan, dan beberapa contoh bahan untuk menggambarkan konsep karya seni. *Fashion Designer* biasanya menggunakan *moodboard* untuk mengembangkan konsepnya dan memaparkan konsep tersebut pada klien atau tim desainnya. *Fashion moodboard* biasanya disertai sketsa atau gambar busana yang dijadikan fokus utamanya. *Moodboard* di dalamnya juga terdapat klipring dari majalah atau media cetak lainnya. Klipring tersebut dijadikan desainer sebagai inspirasi, misalkan gambar lautan menginspirasi desainer untuk membuat gaun sutra berwarna biru gelap. Penambahan detail seperti pita dapat ditemukan dalam fashion mood board. Pengertian mood board secara singkat adalah alat yang digunakan desainer sebagai gambaran kongkrit dari ide atau konsep (bersifat abstrak) untuk mengkomunikasikan konsep dari desainer tersebut.

Menurut Afif Ghurub Bestari, Ishartiwi (2016) *moodboard* diartikan sebagai alat atau media papan yang digunakan oleh desainer untuk membantu

mereka mendapatkan ide yang baik dari apa yang klien mereka cari. Papan tersebut pada dasarnya berupa kolase barang seperti foto, sketsa, kliping, perca kain dan sampel warna. *Moodboard* digunakan oleh berbagai kalangan desainer seperti di bidang fashion dan desainer interior. Melalui moodboard sebagai media pembelajaran, desainer dan orang yang belajar di bidang busana dan kriya tekstil dapat menyajikan bahan pelajaran yang bersifat abstrak menjadi konkret agar mudah dipahami.

Hasil *Moodboard* itu sendiri berupa papan, buku, maupun katalog yang berisi tentang kumpulan gambar dan penjelasan mengenai ide *image* yang akan desainer wujudkan. Gambar-gambar tersebut bisa berupa tempelan-tempelan gambar berasal dari majalah yang disusun dan diberi penjelasan-penjelasan berupa warna-warna yang mendominasi, target pengguna, dan lain-lain. Tujuan dari pembuatan *Moodboard* adalah untuk menentukan tujuan, arah dan panduan dalam membuat karya cipta, sehingga proses kreatifitas yang dibuat tidak menyimpang dari tema yang telah ditentukan.

Menurut Pratiwi Kusumowardhani (2017) manfaat dengan membuat *moodboard* diantaranya :

1. Menentukan tema dan jenis karya yang diangkat
2. Pengayaan visual (foto/ ilustrasi/ artwork dll yang akan digunakan)
3. Warna yang akan digunakan dalam pembuatan desain
4. Tipografi yang akan digunakan
5. Elemen lain yang akan digunakan (terkait tekstur dan reka bahan).

Manfaat *moodboard* menurut Afif Ghurub Bestari, Ishartiwi (2016) adalah untuk membantu mengarahkan proses desain dari awal hingga terciptanya karya, dimulai dari penentuan tema atau judul, mencari dan mengumpulkan gambar-gambar yang sesuai dengan tema atau judul dan membuat produk, hingga menjadi karya, membantu mengembangkan kemampuan kognitif atau pengetahuan, karena dengan membuat *moodboard* desainer dapat mengembangkan kemampuan imajinasinya, melatih kemampuan afektif atau emosional dalam proses pembuatan desain melalui *moodboard* sebagai media dan melatih keterampilan psikomotor (motorik) desainer atau orang yang belajar di bidang busana dalam menyusun potongan-potongan gambar, membuat desain dan menciptakan karya.

Berdasarkan penjelasan di atas, maka dapat disimpulkan bahwa *moodboard* merupakan papan inspirasi berisi gambaran dari konsep rancangan untuk membantu terciptanya sebuah karya. Pembuatan *moodboard* dilakukan dengan beberapa tahap mulai dari penentuan tema, pengumpulan segala sesuatu yang berhubungan dengan konsep sampai perwujudan sebuah rancangan karya.

E. Busana Pesta

1. Pengertian Busana Pesta

“Busana pesta adalah busana yang dikenakan pada kesempatan pesta” (Enny Zuhni Khayati, 1998 : 3). Menurut Sri Widarwati (1993) busana pesta adalah busana yang dikenakan pada kesempatan pesta baik pesta pagi hari, pesta

siang hari, maupun malam hari. Busana pesta dibuat dari bahan yang bagus dengan hiasan yang menarik sehingga kelihatan istimewa. Teknik jahit dan penyelesaiannya menggunakan teknik halus dan bahan yang digunakan adalah bahan yang berkualitas. Busana pesta adalah busana yang dikenakan pada kesempatan pesta, biasanya menggunakan bahan yang berkualitas tinggi dengan hiasan dan perlengkapan yang bagus dan lengkap sehingga kelihatan istimewa (Chodiyah dan Wisri A mamdy, 1982:166). Berdasarkan pengertian di atas, Busana pesta adalah busana yang dibuat secara istimewa dari bahan yang bagus dan hiasan yang menarik dan digunakan pada kesempatan pesta.

Menurut Prapti karomah Dan Sicilia Sawitri (1998). Ciri – ciri busana pesta antara lain : tidak ada produksi massal, membutuhkan waktu dalam pengerjaan yang sedikit lama, tidak mutlak atas dasar pesanan dapat juga sebagai koleksi dengan tujuan promosi, dikerjakan oleh beberapa ahli, misalnya designer, ahli pola, ahli jahit, ahli gambar, dan ahli tekstil. tidak mutlak berbentuk busana pesta yang mewah dan glamour yang terbuka tetapi dapat pula berbentuk busana kerja, biaya pembuatan biasanya lebih tinggi daripada pembuatan busana biasa karena biasanya busana pesta bersifat semi tailoring.

Busana pesta mempunyai beberapa karakteristik, dilihat dari waktu dan jenis pestanya. Karakteristiknya tersebut antara lain:

a) Busana Pesta Malam Gala

Menurut Enny Zuhni Khayati (1998) busana pesta malam gala adalah busana yang dapat dipakai pada malam hari untuk kesempatan pesta dengan

ciri-ciri mode terbuka, glamour dan mewah, misalnya: *backless* (pangung terbuka), *busy look* (dada terbuka), *decolette look* (leher terbuka) dan lain-lain. Warna yang digunakan adalah warna gelap atau mencolok, berkilau dengan tenunan benang emas atau perak.

Dari pendapat di atas dapat disimpulkan bahwa busana pesta malam gala adalah busana pesta yang dikenakan pada malam hari dengan bahan dan warna yang lebih mewah dibandingkan dengan pesta pagi dan sore.

b) Busana Pesta *Evening*

Menurut Enny Zuhni Khayati (1998), busana pesta *evening* adalah busana yang dipakai pada kesempatan pesta dari waktu matahari terbenam sampai waktu berangkat tidur. Pemilihan bahan yaitu bertekstur halus dan lembut dengan mode busana terkesan glamour. Warna yang digunakan lebih mencolok, baik mode ataupun hiasan lebih mewah.

c) Busana Pesta Pagi

Menurut Enny Zuhni Khayati (1998), busana pesta pagi atau siang adalah busana yang digunakan untuk pesta pada pagi hari atau siang hari antara pukul 09.00-15.00. biasanya pesta pagi hari atau siang hari bersifat lebih resmi, misalnya undangan upacara kenegaraan di lapangan atau di gedung, serah terima jabatan, wisuda perguruan tinggi. Tetapi tidak menutup kemungkinan pesta pagi atau siang hari dapat bersifat tidak resmi. Ciri-ciri bahan untuk busana pesta pagi antara lain bahan yang lembut, halus, menyerap keringat dan tidak berkilau, sedangkan pemilihan warna sebaiknya dipilih warna yang lembut dan tidak terlalu gelap.

d) Busana Pesta Sore

Menurut Chodiyah dan Wisri A. Mamdy (1982) busana pesta sore adalah busana pesta malam yang dikenakan pada sore hari. Untuk warna digunakan warna agak cerah dan menggunakan bahan yang bertekstur lembut. Menurut Enny Zuhny Khayati (1998) 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. Dengan demikian busana pesta sore adalah busana pesta yang dikenakan pada waktu sore hari dengan warna agak cerah dan bertekstur lembut.

2. Karakteristik Busana Pesta Muslimah

Karakteristik menurut KBBI adalah mempunyai sifat khas sesuai dengan perwatakan tertentu. Untuk menghasilkan sebuah busana pesta yang bagus dan bermutu tinggi perlu mempertimbangkan karakteristik dari busana pesta tersebut.

a. Siluet Busana Pesta

Menurut Ernawati, dkk (2008:196) siluet adalah garis luar dari suatu pakaian, tanpa bagian-bagian atau detail seperti lipit, kerut, kelim, kup dan lain-lain. Siluet busana pesta adalah struktur pada desain busana yang mutlak harus dibuat dalam suatu desain (Sri Widarwati, 1993). Sedangkan menurut Sicilia Sawitri (2000) siluet adalah garis luar (bayangan) suatu busana. Berdasarkan pengertian di atas dapat disimpulkan bahwa siluet busana pesta

adalah garis bayangan dari keseluruhan gambar desain busana pesta. Berdasarkan garis-garis yang dipergunakan, siluet dapat dibedakan atas beberapa bagian yang ditunjukkan dalam bentuk huruf.

Menurut Ernawati, dkk (2008) beberapa siluet yang dikenal dalam busana yaitu :

1. Siluet A

Merupakan pakaian yang mempunyai model bagian atas kecil, dan bagian bawah besar, bisa juga tidak mempunyai lengan.

2. Siluet Y

Merupakan model pakaian dengan model bagian atas lebar tetapi bagian bawah atau rok mengecil.

3. Siluet I

Merupakan pakaian yang mempunyai model bagian atas besar atau lebar, bagian badan atau tengah lurus dan bagian bawah atau rok besar.

4. Siluet S

Merupakan pakaian yang mempunyai model dengan bagian atas besar, bagian pinggang kecil dan bagian bawah atau rok besar.

5. Siluet T

Merupakan pakaian yang mempunyai desain garis leher kecil, ukuran lengan panjang dan bagian bawah atau rok kecil.

6. Siluet L

Merupakan bentuk pakaian variasi dari berbagai siluet, dapat diberikan tambahan dibagian belakang dengan bentuk yang panjang/drapery. Bentuk ini biasanya terlihat pada pakaian pengantin barat.

b. Jenis Busana Pesta

Menurut Indah Rahmawati (2011) busana pesta muslimah tidak harus terpaku pada desain *one pieces*, bisa memadupadankan busana *two pieces* yang bisa membuat tampilan lebih menarik. Jenis busana pesta umumnya berupa gaun panjang atau pendek. Gaun panjang merupakan jenis busana muslim yang dipilih karena busana tersebut membawa sifat bawaan yang anggun. Selain itu, dengan pemberian modifikasi dan *treatment* tertentu, gaun terlihat sangat mewah dan cocok untuk kesempatan pesta.

c. Karakteristik Busana Pesta Malam Muslimah

Menurut Indah Rahmawati (2011) pakaian bisa dijadikan identitas diri dan identitas wanita muslimah dapat ditunjukkan dengan busana muslim dimana busana yang menutupi hampir seluruh bagian tubuh kecuali wajah dan telapak tangan. Menurut Muthmainnah Baso (2015) Muhammad Ibnu Muhammad Ali menyimpulkan bahwa seorang wanita yang akan keluar dari rumahnya dan berinteraksi dengan pria bukan mahram, maka ia harus memperhatikan sopan santun dan tata cara busana yang dikenakan haruslah memenuhi beberapa syarat :

1. Menutup aurat meliputi seluruh badan kecuali yang diperbolehkan yaitu wajah dan kedua telapak tangan

2. Bukan berfungsi sebagai perhiasan
3. Tebal tidak tipis
4. Longgar tidak ketat
5. Tidak diberi parfum atau minyak wangi
6. Tidak menyerupai pakaian laki-laki
7. Tidak menyerupai pakaian wanita kafir
8. Bukanlah pakaian untuk mencari popularitas.

Menurut Indah Rahmawati (2011) desain, pemilihan bahan dan aksesoris pelengkap lainnya untuk busana pesta berbeda dengan busana muslim kasual atau semi formal. Bahan-bahan seperti brokat, tulle, satin, dan sejumlah bahan lainnya dengan variasi bordir atau warna yang agak berkilap karena busana pesta sifatnya memberikan kesan *classy* dan mewah. Tampil gaya, modis, dan anggun dalam balutan busana muslimah memberikan kebanggaan bagi pemakai. Selain itu, keindahan dan kenyamanan dari busana pesta perlu diperhatikan misalnya pada kesempatan siang hari pemilihan busana dengan warna-warna yang cerah dan terbuat dari bahan yang mudah menyerap keringat dan tidak mudah kusut. Pada sore hari, bisa memilih padanan warna yang segar seperti hijau muda atau biru muda dengan variasi bahan yang lebih muda sedangkan pada kesempatan malam hari, gaya glamour menjadi pilihan dalam menciptakan busana pesta. Penggunaan hiasan seperti taburan kristal atau payet menjadi pilihan untuk menampilkan kesan mewah dari busana.

d. Bahan Busana

Bahan busana adalah bahan yang berasal dari serat yang diolah menjadi benang atau kain sebagai bahan untuk pembuatan busana. Bahan yang digunakan untuk busana pesta biasanya dipilih bahan-bahan yang berkualitas tinggi, berkesan *glamour* dan mewah. Bahan yang digunakan biasanya bahan-bahan tembus terang seperti tulle, brukad, organdi, shiffon, georgette, dan lain-lain. (Enny Zuhni Khayati, 1998). Menurut Sri Widarwati (1993), “bahan untuk busana pesta malam adalah beledu, kain renda, shiffon, sutera, lame, dan lain-lain. Selain itu, pemilihan bahan yang bagus dengan hiasan yang menarik memberikan kesan istimewa.

Karakter bahan berbeda-beda, tergantung dari tekstur dan segi kegunaannya (Ernawati, dkk.;2008) diantaranya adalah:

1. Bahan yang berasal dari serat tumbuh-tumbuhan (kapuk dan kapas) mempunyai karakter kuat, mudah kusut, tahan setrika, dan tahan *chlor*.
2. Bahan yang berasal dari serat binatang (sutra) bersifat lembut, kuat, berkilau, licin, dan kenyal.
3. Bahan yang berasal dari serat buatan (rayon) bersifat tahan terhadap gesekan, licin, dan kenyal.

Menurut Enny Zuhni Khayati (1998) cara memilih bahan pesta antara lain memilih bahan sesuai dengan desain, memilih bahan sesuai kondisi si pemakai, memilih bahan sesuai dengan kesempatan, memilih bahan sesuai dengan keuangan.

- a. Memilih bahan sesuai dengan desain
 1. Bahan yang tipis dan lembut baik digunakan untuk model pakaian yang mempunyai lipit-lipit kecil, lipit jarum dan lajur yang dikerut. Contoh bahannya seperti kain chiffon, sutera, saten, dan lain sebagainya.
 2. Bahan tipis ada yang transparan atau tembus pandang dan bersifat agak kaku. Contohnya seperti gelas-gelas kaca, organdi dan kain serat nenas. Bahan ini cocok digunakan untuk pakaian yang kerutannya sedikit dan modelnya tidak longgar. Jika pakaian yang dibuat longgar maka letak jatuh bahan pada tubuh terlihat kaku sehingga kesannya kurang bagus. Bahan yang tipis sebaiknya digunakan untuk pakaian yang tidak terlalu sering dipakai seperti pakaian pesta. Bahan yang tipis biasanya mudah rusak dan lebih rumit dalam pemeliharaannya.
 3. Bahan yang lembut dan ringan baik digunakan untuk model pakaian yang dikerut atau model pakaian yang agak longgar karena jatuh bahan agak melangsai pada tubuh. Seperti untuk pakaian rumah, pakaian sehari-hari dan pakaian santai.
 4. Bahan yang agak tebal baik digunakan untuk pakaian berupa mantel, jas, mantel pak dan pantalon terutama untuk jenis pakaian kerja dan pakaian pria. Sesuai dengan sifat bahan yang tebal dan cukup kuat, maka dapat dibuat untuk pakaian yang sering digunakan.
 5. Bahan tebal juga ada yang jatuhnya melangsai dan kaku. Untuk bahan yang agak melangsai dapat digunakan untuk pakaian kerja pria dan wanita berupa jas atau blazer dan pantalon seperti kain bellini, wol, dan lain-lain. Sedangkan bahan yang agak kaku sering digunakan untuk pakaian seragam sekolah seperti rok dan celana sekolah.
 6. Bahan yang berbulu seperti beledru dapat digunakan untuk model pakaian adat daerah tertentu, pakaian pesta, dan lain-lain. Bahan beledru ini biasanya agak tebal, ada yang lembut dan ada juga yang kaku. Bahan beledru yang berkualitas bagus dapat digunakan untuk pakaian pesta malam. Bahan ini tidak cocok untuk desain pakaian yang memiliki kerutan atau lipit.
 7. Bahan crepe yaitu bahan yang ada lipatan-lipatan halus, bisa digunakan untuk beberapa model pakaian pesta siang atau malam, tergantung warna yang dipilih. Bahan ini juga cocok untuk desain yang memiliki kerutankerutan asalkan arah kerut disesuaikan dengan lipit bahan.
 8. Bahan rajutan, cocok digunakan untuk pakaian santai, kaos kaki, sweater, pakaian bayi terutama untuk baju dingin, dan lain-lain. Biasanya bahan rajutan diolah menggunakan mesin khusus dan sudah berdasarkan pola pakaian tertentu.
- b. Memilih bahan sesuai dengan pemakai
 1. Bahan yang tebal dan kaku membuat pemakainya terlihat lebih gemuk karena jatuh bahan pada badan juga kaku. Bahan yang lembut dan melangsai membuat pemakainya kelihatan lebih langsing karena jatuh pakaian pada badan mengikuti bentuk tubuh.
 2. Bahan yang mengkilap atau berkilau juga dapat memberi efek pemakai terlihat lebih gemuk, maka bahan ini cocok dipakai oleh prang yang bertubuh sedang atau kurus.

3. Corak bahan yang besar-besar sebaiknya dihindari untuk orang yang bertubuh gemuk. Untuk orang yang bertubuh gemuk sebaiknya memilih motif yang kecil.

Berdasarkan penjelasan diatas dapat disimpulkan bahwa pemilihan bahan dilakukan untuk memberikan kenyamanan pemakai dan menyampaikan kesan dari konsep pembuatan busana. Selain itu, menentukan bahan dipilih bahan yang berkualitas dan disesuaikan dengan karakter bahan seperti tekstur, jatuhnya bahan maupun kegunaan dari desain yang telah direncanakan.

3. Karakteristik Pemakai

Menurut Arifah A.Riyanto (2003:148) “Pemilihan busana dapat dikatakan baik dan serasi jika sesuai dengan kesempatan pemakai, karakter si pemakai, dan *trend mode*.” Seorang dalam berbusana yang pasti tidak lepas dari estetika busana karena berkaitan dengan pemilihan warna, corak model yang dipilih untuk seseorang atau dirinya agar terlihat serasi seseorang perlu menyadari tentang kondisi badannya apakah ia termasuk dalam orang yang langsing, gemuk atau kurus.” Mendesain suatu busana harus memperhatikan karakteristik pemakaiannya diantaranya: (a) usia bayi, (b) usia kanak-kanak, (c) usia anak-anak, (d) usia remaja, (e) usia dewasa.

Menurut Andi Mappiare (1982) ahli psikologi L.C.T Bigot, Ph Khonstam dan B.G Palland mengemukakan bahwa remaja berada dalam usia antara 18 hingga 20 tahun, tetapi pada usia 15 hingga 21 disebut pula masa pubertas. Remaja sebagai individu yang telah memasuki masa perkembangan kognitif masa operasi formal, maka remaja merasa tertantang untuk membuktikan kemampuan intelektualnya. Mereka umumnya mengidentifikasikan diri pada

seorang tokoh yang dianggap sebagai idola, maka mereka berupaya bagaimana dirinya mampu menyerupai dengan tokoh idolanya.

Remaja berdasar pembagian usianya dapat dibagi menjadi dua kategori, yaitu remaja awal dan remaja akhir. Remaja awal berada pada usia 12 atau 13 sampai 17 atau 18 tahun, sedangkan remaja akhir berada pada rentangan usia 17 atau 18 hingga usia 21 atau 22 tahun. Berdasarkan hal ini tiap-tiap fase memiliki ciri tersendiri.

Menurut Andi Mappiare, ciri remaja adalah sebagai berikut:

1) Ciri-ciri remaja awal

- a. Ketidakstabilan keadaan perasaan dan emosi
Masa ini sebagai perasaan yang sangat peka, remaja mengalami badai dan topan dalam kehidupan perasaan dan emosinya.
- b. Hal sikap dan moral, terutama menonjol menjelang akhir remaja awal
organ-organ seks telah matang, menyebabkan remaja mendekati lawan seks.
- c. Hal kecerdasan atau kemampuan mental
Kemampuan mental atau kemampuan berfikir remaja awal mulai sempurna.
- d. Hal status remaja awal sangat sulit dideteksi
Perlakuan orang tua terhadap remaja awal sering berganti-ganti antara sifat kekanak-kanakan dan sifat kedewasaan.
- e. Remaja awal sering mendapat masalah
Hal ini karena sifat emosional remaja awal. Kemampuan berfikir lebih dikuasai oleh emosionalitasnya sehingga kurang mampu mengadakan konsensus dengan pendapat orang lain yang bertentangan dengan pendapatnya.
- f. Masa remaja awal adalah masa yang kritis
Pada masa ini remaja akan dihadapkan pada soal apakah dia dapat menghadapi dan memecahkan masalahnya atau tidak.

2) Ciri remaja akhir

- a. Stabilitas mulai timbul dan meningkat
Remaja menunjukkan kestabilan dalam aspek-aspek fisik dan psikis, lebih dapat mengadakan penyesuaian dalam banyak aspek kehidupannya dibandingkan dengan masa-masa sebelumnya.
- b. Citra diri dan sikap pandangan lebih realistis.
- c. Menghadapi masalahnya secara lebih matang.
- d. Perasaan menjadi lebih tenang

Berdasarkan penjelasan di atas dapat disimpulkan bahwa pada usia remaja bisa disebut juga masa pubertas, yang secara psikologi yaitu masa munculnya gejala hati yang ingin serba tahu tentang apa kadang-kadang belum boleh tahu, mulai perhatian pada lawan jenis dan terjadi perubahan fisik. Dari busana pun dapat menggambarkan gejala hatinya, biasanya dengan model dan warna yang agak mencolok, yang terbaru dan trend, walaupun kurang sesuai dengan badan dan warna kulitnya.

F. Pola Busana

Menurut Mila Amalia (2016:91) Pola adalah potongan kertas hasil jiplakan dengan ukuran sesuai bentuk tubuh yang digunakan sebagai contoh untuk membuat pakaian. Menurut Porrie Muliawan (1992) pola busana merupakan suatu potongan kain atau kertas, yang dipakai sebagai contoh untuk membuat baju atau busana ketika bahan digunting. Pola terdiri dari beberapa bagian, yaitu pola badan (blus), lengan, kerah, rok, kulot, dan celana yang masih dapat diubah sesuai mode yang dikehendaki (Widjiningsih, 1994:1).

Berdasarkan pendapat di atas, dapat disimpulkan bahwa pola adalah potongan kertas atau kain sesuai ukuran bentuk tubuh dalam pembuatan busana.

1. Metode Pembuatan Pola

Pola adalah langkah awal dalam proses pembuatan busana. Jenis pola ada dua yaitu pola jadi dan pola yang dibuat langsung. Metode pembuatan pola yang dibuat langsung terdiri dari dua macam yaitu:

a. *Drapping*

Drapping adalah pembuatan pola atau busana langsung pada badan atau paspop dengan menggunakan kertas tela atau kain coba (Sicilia Sawitri, 1994:19). “*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”. (Widjingsih, 1990 : 1).

Berdasarkan pengertian di atas yang dimaksud dengan *drapping* adalah membuat pola busana dengan kain atau kertas tela yang diletakkan pada badan maupun boneka. Untuk memperoleh bentuk yang sesuai dengan bentuk badan diberikan lipit pantas (kupnat).

b. Pola Kontruksi

Menurut Ernawati, dkk (2008) Pola konstruksi adalah pola dasar yang dibuat berdasarkan ukuran badan si pemakai, dan digambar dengan perhitungan secara matematika sesuai dengan sistem pola konstruksi masing-masing. Menurut Widjiningsih (1994 : 3) “Pola kontruksi adalahh pola yang dibuat berdasarkan ukuran yang dari bagian-bagian yang diperhitungkan secara matematis dan gambar pada kertas sehingga tergambar bentuk badan muka dan belakang, rok dan lain-lain”. Menurut

Porrie Muliawan (1983) Kontruksi pola adalah pola yang dibuat dengan kontruksi bidang datar atau *flat pattern* berdasarkan ukuran dari bagian-bagian badan yang diperhitungkan secara matematis dan digambar pada kertas sehingga tergambar bentuk depan belakang, rok, lengan, kerah, dan sebagainya. Berdasarkan pengertian di atas, pola konstruksi adalah pembuatan pola berdasarkan ukuran pemakai yangdiperhitungkan secara matematis dan digambar pada kertas.

Dengan pola kontruksi ini dapat dibuat bermacam-macam busana. Menurut Porrie Muliawan (1992:7) untuk memperoleh kontruksi pola yang baik harus menguasai hal-hal berikut:

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

c. Pola Standar

Menurut Ernawati, dkk (2008) Pola standar adalah pola yang dibuat berdasarkan daftar ukuran umum atau ukuran yang telah distandarkan, seperti ukuran *small* (S), *medium* (M), *large* (L), *extra large* (XL). Pembuatan pola standar menyesuaikan bentuk tubuh dan ukuran pemakai karena penyesuaian pola standar tidak hanya sekedar mengecilkan sisi badan atau menggunting bagian yang dianggap terlalu panjang (Mia Amalia, 2016 : 92). Berdasarkan penjelasan di atas, maka pola standar

merupakan pola berdasarkan ukuran standar yang menyesuaikan bentuk tubuh dan ukuran pemakai.

2. Sistem Pembuatan Pola

Sistem atau cara pembuatan pola konstruksi terdapat beberapa macam seperti So-en, Meyneke, Ho Twan Nio. Njo Kong Hwie, Mulawa, Edi Budiharjo. Menurut Porrie Muliawan (1983) ada beberapa sistem atau cara pembuatan pola konstruksi, yaitu:

a. Pola Sistem Meyneke

Pola dasar System J.H.Meyneke dari Jerman dan Belanda dengan dua lipit kup, di bahu dan di pinggang untuk dua orang yang mempunyai payudara besar.

b. Pola Sistem *Dressmaking*

Pola dasar jepang sistem *dressmaking* dengan lipit kup yang terletak di pinggang untuk mengecilkan pinggang, agar sudut di pinggang bertemu di sisi badan atas dan badan bawah serta tidak merupakan sudut yang runcing.

c. Pola Sistem So-en

Pola badan muka dan belakang digambarkan bersatu dengan pola badan muka sebelah kanan, lipit kup satu di pinggang dan besar, baik untuk orang gemuk dan untuk membuat mantel. Kelebihan pembuatan pola sistem ini adalah leher muka menghadap ke kanan jika dipakai, karena penutupnya di sebelah kanan. Pembuatan pola hanya

dibutuhkan ukuran panjang punggung karena berpedoman pada ukuran tersebut sehingga tidak memakai ukuran panjang muka dan panjang sisi. Pembuatan pola tidak menggunakan dua ukuran badan seperti lingkaran badan I dan III Selain itu, pola soen lebih praktis dalam pembuatannya. Kelemahan dalam pola sistem ini adalah untuk model dengan jahitan pinggang, pinggangnya harus diperiksa supaya letaknya datar dan apabila perhitungan ukuran tidak benar dalam pecahan membuat pola menjadi salah.

Menurut Mila Amalia (2016) Saat membuat pola busana, kita harus memperhatikan beberapa hal seperti:

- a) Sewaktu mengambil ukuran harus benar, tepat dan cermat. Model diikat dengan pita pada beberapa bagian tubuh. Model harus berdiri dengan tegap jangan sampai membungkuk.
- b) Cara menggambarkan lengkungan-lengkungan pola pada busana harus luwes, seperti menggambar kerung lengan, kerung leher , garis panggul dan lain-lain.
- c) Perhitungan yang dilakukan harus cermat dan teliti sesuai dengan rumus, agar hasil yang diperoleh benar.

3. Cara Pengambilan Ukuran

Pengambilan ukuran dilakukan sesudah menentukan model dan sebelum pembuatan pola. Untuk mengambil ukuran badan harus melakukan pengukuran

dengan teliti. Karena baik buruknya busana itu tergantung dari cara mengambil ukuran. Sebelum memulai mengambil ukuran pastikan orang yang akan diukur harus berdiri tegak lurus. Untuk memastikan garis pinggang, pinggang diikat dan pakaian diratakan.

Cara mengambil ukuran badan wanita, ikatlah seutas taliban (peter ban) atau ban elastic kecil pada pinggang sebagai batas atas dan bawah (Porrie Muliawan, 1983 : 2-4)

- a. Lingkar leher : diukur sekeliling batas leher, dengan meletakkan jari telunjuk di lekuk leher
- b. Lingkar badan : diukur sekeliling badan atas yang terbesar, melalui puncak dada, ketiak, letak sentimeter pada badan belakang harus datar dari ketiak. Diukur pas dahulu, kemudian ditambah 4 cm, atau diselakan 4 jari.
- c. Lingkar pinggang : diukur sekeliling pinggang, pas dahulu kemudian ditambah 1 cm, atau diselakan 1 jari
- d. Lingkar panggul : diukur sekeliling badan bawah yang terbesar melalui puncak pantat. Diukur pas dahulu, kemudian ditambah 4 cm atau diselakan 4 jari
- e. Tinggi panggul : diukur dari bawah ban petar pinggang sampai di bawah ban sentimeter panggul.
- f. Panjang punggung : diukur dari tulang leher yang menonjol di tengah belakang lurus ke bawah sampai di bawah ban petar pinggang.
- g. Lebar punggung : diukur 9 cm di bawah tulang leher yang menonjol atau pertengahan antara jarak bahu terendah dan ketiak dari batas lengan kiri sampai batas lengan yang kanan.
- h. Panjang sisi : diukur dari batas ketiak ke bawah ban petar pinggang dikurangi 2 a 3 cm.
- i. Lebar muka : diukur pada 5 cm di bawah lekuk leher atau pertengahan jarak bahu terendah dan ketiak dari batas lengan yang kanan sampai batas lengan yang kiri.
- j. Panjang muka : diukur dari lekuk leher di tengah muka ke bawah sampai di bawah ban petar pinggang.
- k. Tinggi dada : diukur dari bawah ban petar pinggang tegak lurus ke atas sampai di puncak buah dada.
- l. Panjang bahu : diukur dari batas leher ke puncak lengan, atau bahu yang terendah.
- m. Ukuran uji atau ukuran kontrol : diukur dari tengah muka di bawah ban petar serong melalui puncak buah dada ke puncak lengan terus serong ke belakang sampai di tengah belakang pada bawah ban petar.
- n. Lingkar lubang lengan : diukur sekeliling lubang lengan, pas dahulu ditambah 2 cm untuk lubang lengan tanpa lengan, dan ditambah 4 cm untuk lubang lengan yang akan dipasangkan lengan.

- o. Panjang lengan : diukur dari puncak lengan terus ke bawah lengan sampai melampaui tulang pergelangan tangan yang menonjol.
- p. Lebar dada : diukur jarak dari kedua puncak dada, ukuran ini tergantung dari BH yang dipakai.

Cara penambilan ukuran menurut Ernawati, dkk. (2008: 266) sebagai berikut:

- a. Lingkar leher : diukur dengan sekeliling leher tidak terlalu ketat dan tidak terlalu longgar.
- b. Lebar muka : diukur 6 atau 7 cm dari lekuk leher ke bawah, kemudian diukur datar dari batas lingkar kerung lengan kiri sampai batas lingkar kerung lengan kanan.
- c. Lingkar badan : diukur sekeliling badan terbesar dengan posisi cm tidak terlalu kencang dan ditambah 4 cm.
- d. Tinggi dada : diukur dari letak leher tengah muka sampai batas diantara dua titik payudara kiri dan kanan.
- e. Lingkar pinggang : diukur pas sekeliling pinggang
- f. Lingkar panggul : diukur melingkar pada panggul yang paling tebal secara horizontal dengan tidak terlalu ketat.
- g. Tinggi panggul : diukur dari pinggang sampai batas panggul terbesar pada bagian belakang
- h. Lebar punggung : diukur 9 cm ke bawah dari tulang leher belakang kemudian diukur mendatar dari batas lingkar kerung lengan kiri ke lingkar kerung lengan kanan
- i. Panjang punggung : diukur dari tulang belakang lurus ke batas pinggang
- j. Panjang rok : diukur dari pinggang sampai panjang rok yang diinginkan
- k. Panjang bahu : diukur dari batas lingkar leher sampai batas bahu terendah.
- l. Panjang lengan : diukur dari bahu terendah sampai panjang yang diinginkan
- m. Tinggi puncak lengan : diukur dari bahu terendah sampai batas lengan terbesar/ otot lengan atau sama dengan panjang bahu.

Cara mengambil ukuran menurut Widjiningsih, dkk. (1994) :

- a. Lingkar badan : diukur sekeliling badan atas yang terbesar melalui puncak dada, ketiak, letak sentimeter pada badan dan belakang harus datar dari ketiak sampai ketiak.
- b. Lingkar pinggang : diukur sekeliling pinggang, pas dahulu, kemudian ditambah 1 cm atau diselakan 1 jari.
- c. Lingkar leher : diukur sekeliling batas leher dengan meletakkan jari telunjuk di lekuk leher.

- d. Lebar muka : diukur pada 5 cm di bawah lekuk leher atau pertengahan jarak bahu terendah dan ketiak dari batas lengan yang kanan sampai batas lengan yang kiri
- e. Tinggi dada : diukur dari bawah ban penter di pinggang tegak lurus ke atas sampai di puncak buah dada.
- f. Lebar dada : diukur jarak dari kedua puncak buah dada.
- g. Lebar punggung : diukur 9 cm di bawah tulang leher yang menonjol di tengah belakang lurus ke bawah sampai di bawah ban penter di pinggang.
- h. Lebar bahu : diukur pada batas leher di belakang daun telinga ke puncak lengan atau bahu terendah.
- i. Panjang sisi : diukur dari pinggang bagian sisi sampai ketiak.
- j. Ukuran kontrol/ uji : diukur dari tengah pinggang muka menuju bahu terendah melewati puncak dada dan berakhir pada pinggang tengah belakang.
- k. Lingkar kerung lengan : Diukur sekeliling lubang lengan, pas bahu ditambah 2 cm dan jika tanpa lengan, dan ditambahkan 4 cm untuk lubang lengan yang akan dipasangkan lengan.
- l. Lingkar pangkal lengan : Diukur sekeliling pangkal lengan
- m. Tinggi kepala lengan atau tinggi puncak : Diukur dari pertengahan lengan sampai tulang lengan atas
- n. Panjang lengan : Diukur dari bahu terendah sampai panjang lengan yang dikehendaki
- o. Lingkar panggul : Diukur sekeliling badan bawah yang terbesar, diukur pas kemudian ditambah 4-6 cm. Bila perut yang diukur besar(hamil) maka yang diukur bagian yang lurus dengan perut.
- p. Tinggi panggul : Diukur dari ban penter pinggang sampai batas lingkaran panggul.
- q. Panjang rok : Diukur dari pinggang sampai sepanjang yang dikehendaki
- r. Tinggi duduk : Diukur dari pinggang sampai alas duduk (kursi) ditambah 3 cm

Berdasarkan penjelasan di atas, maka cara mengambil ukuran adalah :

- a. Lingkar badan : diukur melingkar badan terbesar pas melewati puncak dada ditambah 4 cm
- b. Lingkar pinggang : diukur pas sekeliling pinggang + 1 cm
- c. Lingkar panggul : diukur melingkar pada panggul terbesar pas dan ditambah 4 cm
- d. Lingkar leher : diukur dengan sekeliling leher tidak terlalu ketat dan tidak terlalu longgar.
- e. Lebar muka : diukur 5 atau 6 cm dari lekuk leher ke bawah, kemudian diukur datar dari batas lingkaran kerung lengan kiri sampai batas lingkaran kerung lengan kanan..
- f. Tinggi dada : diukur dari letak leher tengah muka sampai batas diantara dua titik payudara kiri dan kanan.
- g. Tinggi panggul : diukur dari pinggang sampai batas panggul terbesar pada bagian belakang
- h. Lebar punggung : diukur 9 cm ke bawah dari tulang leher belakang kemudian diukur mendatar dari batas lingkaran kerung lengan kiri ke lingkaran kerung lengan kanan
- i. Panjang punggung: diukur dari tulang belakang lurus kebatas pinggang
- j. Panjang rok : diukur dari pinggang sampai panjang rok yang diinginkan
- k. Panjang bahu : diukur dari batas lingkaran leher sampai batas bahu terendah.
- l. Panjang lengan : diukur dari bahu terendah sampai panjang yang diinginkan

- m. Tinggi puncak lengan : diukur dari bahu terendah sampai batas lengan terbesar/ otot lengan atau sama dengan panjang bahu.

G. Teknologi Busana

Menurut Nanie Asri Yulianti (1993) Teknologi busana adalah cara atau teknik yang digunakan dalam pembuatan busana agar menghasilkan busana yang pas dan nyaman untuk dipakai. Penjahitan busana pesta malam dikerjakan dengan mesin jahit dan teknik penyelesaiannya sebagian besar diselesaikan dengan tangan seperti pengeliman, serta penyelesaian rompok, sehingga memakan waktu yang relative lama serta membutuhkan ketelatenan dalam pembuatan busana.

1. Penyambungan Kampuh

Kampuh adalah kelebihan jahitan atau tambahan jahitan untuk menghubungkan dua bagian dari busana yang dijahit (Nanie Asri Yulianti, 1993:5). Kampuh ada dua macam yaitu:

a. Kampuh Buka

Kampuh buka adalah kampuh yang dibuat dengan memadukan baik dua lembar kain yang akan dijahit dibagian tepinya disetik kecil, disum atau dapat pula dirompok pada tepi kampuhnya sesuai bahan yang digunakan (M.H Wancik : 1996). Macam-macam kampuh menurut Nanie Asri Yulianti (1993) antara lain:

1. Kampuh buka diselesaikan dengan obras.
2. Kampuh buka diselesaikan dengan cara dijahit tepi

3. Kampuh buka diselesaikan dengan cara dirompok.
4. Kampuh buka diselesaikan dengan cara digunting zig-zag.
5. Kampuh buka diselesaikan dengan tusuk balut.
6. Kampuh buka diselesaikan dengan tusuk festoon.

b. Kampuh tutup

Menurut Nanie asri Yulianti (1993) kampuh tutup adalah kelebihan jahitan dari dua buah kain yang sudah dikampuh lebih dahulu dimana kedua belah pinggir guntingnya dijadikan satu. Macam-macam kampuh tutup menurut M.H Wancik (1996) antara lain:

1. Kampuh balik

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

2. Kampuh pipih

Kampuh pipih adalah kampuh yang dibuat dengan cara melipat pinggiran dua lembar kain, pinggir kain yang satu dikelim sehingga menutupi bagian yang satunya dan dijahit tindas. Kemudian sisa kain keliman direbahkan dan menutupi keliman yang bertiras yang telah dijahit. Lalu dijahit tindas lagi sehingga jahitan tindasnya kelihatan, tetapi di sisi yang satunya hanya terlihat satu tindasan.

3. Kampuh perancis

Kampuh perancis adalah kampuh yang dibuat dengan cara pinggiran kain sekaligus menutup dua, lalu dijahit tindas satu kali dengan hasil jadi kampuh adalah 7-8 milimeter.

4. Kampuh sarung

Kampuh sarung adalah kampuh yang dibuat dengan cara pinggiran kain 1 lalu ditindas di atas pinggiran kain 2, kemudian pinggiran kain 2 yang masih bertiras dikelim lalu dijahit tindas, jadi kedua pinggiran kain terlihat 2 tindasan jahitan.

Berdasarkan penjelasan diatas, dapat ditarik kesimpulan bahwa penyampungan kampuh dilakukan untuk penyelesaian dari bagian busana yang dijahit. Pada pemilihan kampuh dengan bahan tebal sebaiknya dilakukan menggunakan kampuh buka dengan penyelesaian dirompok agar tidak terlalu tebal.

2. *Interfacing*

Interfacing adalah bahan yang digunakan untuk memberikan bentuk pada busana agar busana tampak rapi (Sicilia Sawitri,dkk, 1997: 21). Sedangkan menurut Goet Poespo (2005) *interfacing* adalah bahan yang dipasangkan diantara pakaian untuk memberikan kekuatan pola bagian dari suatu busana. Jadi *interfacing* adalah bahan untuk membuat suatu bagian tampak rapi dan kuat yang dipasangkan diantara pakaian. Pemilihan *interfacing* sebaiknya sesuai dengan bahan luar, kesesuaian antara tebal dan tipis bahan, kesesuaian warna, pemeliharaan bahan luar dan ketepatan menempatkan bahan pelapis sesuai tujuan.

Pemilihan dan penempatan *interfacing* dibedakan menjadi dua yaitu:

- a. *Non Woven tekstil* adalah tekstil yang tidak tenun,
- b. *Woven interfacing* adalah tenunan lembut busa dan truben

Ada dua cara pemasangan *interfacing* yaitu :

- a. *Interfacing* dengan pelekat adalah *interfacing* yang dipasangkan dengan cara direkatkan dengan menggunakan setrika. Untuk hasil yang lebih maksimal dan rapi sebaiknya membuat uji coba, karena perekat berubah pada rabanya setelah direkatkan dengan setrika.

Menurut Goet Poespo (2005), bahan yang bisa direkatkan antara lain :

- 1. Perekat rajut (*fusible knits*)

Diterapkan dengan manis sebagai lapisan dalam atau lapisan bawah untuk bahan yang berbobot ringan.

- 2. Singkap dalam dengan selipan benang pakan (*wefi-insertion interfacing*).

Dapat digunakan untuk hampir semua bahan, tidak menggelembung di atas bahan yang berbobot ringan.

- 3. Perekat sempurna (*perfect fuse*) dengan benang pakan singkap dalam.

- b. *Interfacing* tanpa perekat adalah *interfacing* yang dipasangkan dengan cara direkatkan menggunakan tusuk pike atau setikan penahan secara keseluruhan mengikuti bentuknya supaya pemasangan terlihat rapi, nyaman, dan tidaknya maka tumpukkan dan letakkan lapisan dalam diantara dua lapisan dari bahan busananya.

Menurut Goet Poespo (2005) bahan-bahan pembentuk yang bisa dijahitkan antara lain :

1. Poli/katun (*poly/cotton*)

Bagus untuk penguat bagian belakang jas. Garis dari perekat seringkali terlihat tembus pada bagian baik bahan setelah dicuci beberapa kali.

2. Kanvas rambut (*hair canvas*)

Penggunaan kanvas rambut dilakukan jika memakai metode tradisional. Semakin banyak kandungan wool biri-biri, semakin tidak mengeriput bahan busananya, dan jika semakin banyak kandungan rambut kambing, semakin kuat bentuk busananya.

3. Organza sutera (*silk organza*)

Merupakan lapisan bawah yang sempurna untuk bahan yang bisa di-*dry clean* dan memerlukan bentuk lebih atau digunakan dengan metode tailoring yang mudah, dan dapat juga digunakan untuk lapisan singkap membuat kancing balut (*paspoal*)

4. Bahan pembentuk yang tidak ditenun (*non-woven*)

Berbobot ringan sampai sedang, semuanya digunakan untuk menstabilkan bagian belakang dari saku-saku *paspoal* dan menjahit secara akurat, sehingga dapat membuat garis-garis setikan di atasnya dengan baik.

5. Kain pelapis polyester atau rayon (*polyester, rayon linings*)

Semuanya antistatic (tidak bermuatan listrik), menggantung dengan nyaman dan longgar.

6. Bahan untuk kepala lengan baju (*sleeve head fabric*)

Digunakan untuk membuat kepala lengan baju agar tampak membulat serta tidak menggulung. Menggunakan *polyester fleece* (kain berbulu kapas pada bagian buruknya) dengan arah serat bahan menyerong atau tenunan *rayon polyester* yang merupakan singkap dalam, juga dipotong dengan arah serat yang menyerong.

Berdasarkan penjelasan di atas dapat disimpulkan bahwa *interfacing* adalah bahan yang digunakan untuk memberikan bentuk busana tampak rapi dan bahan yang dipakai disesuaikan bahan utama.

3. Facing

Menurut Sicilia Sawitri (1997:7) “*facing* adalah lapisan yang nampak dari luar, misalnya lapel kerah, lapisan belahan pada tengah muka”. Sedangkan menurut Goet Poespo, (2005) *facing* merupakan sepotong bahan, baik yang berbentuk pas maupun serong yang digunakan untuk penyelesaian suatu pinggiran (leher, lubang bahu, dan sebagainya). Dari pendapat di atas *facing* adalah lapisan dari sepotong bahan dengan bentuk serong maupun pas yang digunakan untuk suatu pinggiran dan tampak dari luar. Bahkan yang dapat digunakan untuk *facing* antara lain :

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

4. *Interlining*

Menurut Sicilia Sawitri (1997) *interlining* adalah pakaian yang menempel pada pakaian yang dilapis, dipasang jika diperlukan terutama pada musim dingin di Negara-negara Eropa. Bila tidak dipergunakan dapat dilepas, dapat juga dipasang diantara lining dengan busana yang dilapisi. Menurut Mia Amalia (2016), *interlining* adalah bahan yang ditempelkan pada bahan dasar dengan tusuk piquer atau bahan lem seperti *ump vliseline*, *tribunes*, dan lain-lain. Menurut Goet Poespo (2009) lapisan dalam (*interlining*) adalah lapisan paling atas dari bahan yang dijahitkan pada sebuah busana untuk memberikan tambahan kehangatan. *Interlining* merupakan pelapis antara, yang membantu membentuk siluet pakaian, *interlining* sering digunakan pada bagian-bagian pakaian seperti lingkaran leher, kerah, belahan tengah muka, ujung bawah pakaian, bagian pundak pada jas, pinggang, dan lain-lain. Berdasarkan penjelasan di atas, *interlining* adalah bahan yang ditempelkan pada bahan yang tipis untuk penghangat tubuh. Bahan *interlining* yaitu bahan-bahan yang berbulu karena perlu mendapatkan panas, misalnya furs. *Interlining* banyak jenisnya, diantaranya ada yang mempunyai lem atau perekat dan ada yang tidak berperekat.

Jenis-jenis *interlining* antara lain :

- a. Trubenais yaitu kain pelapis yang tebal dan kaku, baik digunakan untuk melapisi kerah kemeja dan kerah board atau kerah yang letaknya tegak atau kaku seperti ban pinggan. Trubenais yang dilapisi perekat lebih praktis dalam pemakainya karena hanya perlu disetrikakan pada bahan yang

hendak dilapisi, sedangkan trubenais yang tidak dilapisi plastik terlebih dahulu perlu dijahitkan pada bahan yang akan dilapisi.

- b. Viselin yaitu pelapis yang relatif tipis dan mempunyai perekat/lem yang mencair jika disetrika. Viselin kualitas baik biasanya bahannya sangat tipis. Jenis ini berbentuk serabut yang berupa lembaran dan mudah robek. Viselin sering digunakan untuk melapisi kerah pakaian wanita, lapisan belahan, lapisan rumah kancing paspoal, dan lain-lain.
- c. Bulu kuda, yaitu pelapis yang biasanya digunakan untuk melapisi bagian dada jas atau mantel. Berupa lembaran kain tipis yang berwarna agak kecoklatan dan mempunyai lem. Lem ini juga mencair jika disetrika pada bahan yang akan dilapisi.
- d. Pelapis gula merupakan bahan pelapis yang digunakan untuk melapisi bagian dada dan punggung pakaian resmi pria seperti semi jas. Pelapis ini berupa lembaran kain tipis berwarna putih yang dilapisi dengan lem berbentuk gula. Untuk melapisi bagian busana dapat ditempelkan dengan cara disetrika pada bahan.

5. *Lining*

Lining adalah kain pelapis yang berfungsi sebagai pelapis busana dan penutup jahitan, sehingga busana Nampak rapi baik dari bagian luar maupun pada bagian dalam (Sicilia Sawitri,1997: 20). *Lining* biasa juga disebut vuring. *Lining* adalah pelapis untuk melapisi kain yang bahannya tipis atau kain yang bahannya terasa gatal di kulit (M.H Wancik,2000: 61). *Lining* adalah bahan

pelapis dalam sebuah pakaian yang dipergunakan untuk melindungi bagian luar pakaian dari kemuluran (*stretching*) atau kekendoran (*saging*), untuk memberikan bentuk atau penyelesaian bagian dalam pakaian atau kain vuring (Goet Poespo, 2005). Berdasarkan pengertian di atas, maka *lining* adalah bahan sebagai pelapis utama untuk menghasilkan busana yang lebih rapi dan melindungi dari bagian luar atau bahan utama.

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

- a. Tahan lama
- b. Tidak tembus terang
- c. Tidak luntur
- d. Tahan obat dalam proses dry cleaning
- e. Warna cocok dengan bahan utama.
- f. Bahan halus (Sicilia Sawitri,1997:20).

Contoh-contoh bahan yang dapat digunakan sebagai *lining* seperti sutera, satin halus, asahi, abutai, *arrow*, dan lain-lain.

Penyelesaian *lining* ada dua cara (Nanie Asri Yulianti,1993), yaitu:

- 1) Pemasangan *lining* dengan teknik lepas.

Pemasangan *lining* dengan teknik lepas yaitu antara bahan utama dengan *lining* diselesaikan tersendiri dan hanya bagian tertentu yang disatukan, misalnya kerung lengan, kerung leher ataupun ban pinggang. Kelebihan dari pemasangan lapisan ini adalah kemungkinan berkerut sangat kecil selain itu apabila dilihat dari bagian baik dan buruk tampak rapi.

2) Pemasangan *lining* dengan teknik lekat.

Pemasangan *lining* dengan teknik lekat yaitu bahan *lining* dijahit bersamaan dengan bahan utama. Kelebihan pemasangan seperti ini biasa digunakan untuk bahan tembus terang. Sedangkan untuk kekurangan dari teknik pemasangan ini adalah jahitannya akan tampak berkerut apabila dalam memasang dan menjahitnya kurang hati-hati dan teliti.

Berdasarkan pendapat di atas, dapat disimpulkan bahwa *lining* adalah kain pelapis yang berfungsi sebagai pelapis busana untuk menutup jahitan pada busana dengan hasil yang rapi dan baik, baik dari bagian dalam maupun luar.

6. Pengepresan

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

Menurut Dora S.Lewis (1997), ada tiga tingkatan dalam proses pengepresan yaitu:

- a. Sebelum pemotongan, disini penyetricaan dilakukan pada bahan yang masih utuh (menempelkan bahan pelapis).
- b. *Under Pressing*, tahap ini dilakukan setiap kali menjahit tiap-tiap bagian kampuh. *Under Pressing* ini bertujuan untuk mematikan jahitan.
- c. *Final Pressing* dilakukan setelah busana selesai dijahit. Pengepresan ini dilakukan setelah semua bagian busana sudah selesai dijahit dan dipress

pada setiap kampuhnya dengan menggunakan alat-alat pengepressan antara lain : *iron board* (papan setrika), *presscloth* (kain pengepress), *sleeve board* papan lengan, *wonder clapper* (kayu penekan), *needle board* (papan jarum). *Tailor ham* bantalan pengepress dan lain sebagainya.

Langkah-langkah pengepressan menurut M.H. Wancik, (2000) 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. Untuk hasil yang lebih baik, basahi dengan air pada bagian yang akan disetrika
- c. Pada saat menyetrika bagian yang cembung, masukkan bantalan kayu di bawahnya agar bagian tersebut menjadi licin.
- d. Pada saat menyetrika bagian yang cekung, menggunakan bagian ujung setrika untuk mengepress.

Menurut Goet Poespo (2005) ada beberapa cara dalam mengepress suatu bagian busana, yaitu:

- a. Lipit pantas

Cara mengepress lipit pantas, menyetrika dari bagian yang terlebar ke ujung kup.

- b. Jahitan kampuh

Cara pengepressan kampuh dengan cara menyetrika kampuh sepanjang garis jahitan, kemudian kampuh dibuka dengan ujung setrika lalu disetrika.

c. Bagian serong

Bagian serong disetrika pada jalurnya.

d. Lengan baju

Cara mengepress pada lengan baju dengan menyetrika kampuh jahit ke arah baju dengan menggunakan ujung setrika.

e. Keliman

Cara pengepressan keliman dengan cara pada bagian buruk kain ke atas dan ke bawah

f. Lipit

Cara pengepressan lipit dengan cara ditahan dengan menggunakan kain pembantu.

g. Kerutan

Cara pengepressan kerutan dengan cara menyetrika pada kerutan dengan ujung setrika tanpa membentuk keriputan-keriputan

Pengepressan sangat berpengaruh terhadap penampilan busana, dengan pengepressan yang baik maka hasil jahitan suatu busana akan terlihat lebih rapi dan baik jahitannya. Dalam pembuatan busana pesta malam, teknologi pengepressan dilakukan setelah bahan dipotong yaitu saat penempelan kain pelapis sebagian *interfacing* dan *under pressing* pada saat proses jahitan serta *final pressing* setelah proses penjahitan selesai.

H. Hiasan Busana

Desain hiasan busana atau garniture busana menurut Enny Zuhni Khayati (1998) adalah segala sesuatu yang diciptakan untuk busana agar nampak lebih indah. “Desain hiasan adalah desain yang berfungsi untuk memperindah suatu benda” (Widjiningsih, 1982: 1). Berdasarkan uraian di atas, dapat disimpulkan bahwa hiasan busana merupakan suatu bagian busana yang bertujuan untuk memperindah suatu desain busana sehingga desain tersebut memiliki nilai jual yang tinggi.

1. Jenis-Jenis Hiasan Busana

Menurut Widjiningsih (1982) untuk menciptakan desain hiasan yang baik haruslah mempunyai syarat:

- a. Penggunaan hiasan secara terbatas (tidak berlebihan)
- b. Letak hiasan harus disesuaikan dengan bentuk strukturnya
- c. Latar belakang dapat memberikan efek kesederhanaan dan keseluruhan terhadap desain tersebut
- d. Pada hiasan harus disesuaikan dengan badannya
- e. Hiasan harus sesuai bahan dengan bahan desain stukturnya dan sesuai dengan pemeliharaannya.

Menurut Enny Zuhni Khayati (1998) jenis hiasan busana diantaranya :

1. Hiasan dari benang berupa tusuk hias, sulaman, renda benang, dan bordir.
2. Hiasan dari kain, dibuat dengan bahan yang sama dengan bahan pokoknya atau dari bahan kombinasi. Jenis hiasan dari kain yaitu, macam-macam saku luar, macam-macam klep, macam-macam desain busana (kerah, godet, drapperi, tali pinggang), macam-macam *trimming* (*jabot, plisse, ruche, ascot, dll*).
3. Hiasan dari logam berupa macam-macam kancing, kancing kait, ritsliting, dan *gesper*.
4. Hiasan dari kayu berupa kancing-kancing, manik-manik, dan bentuk alternative yang lain.
5. Hiasan dari plastik berupa *gesper*, kancing, ritsliting dan lain-lain.
6. Hiasan dari bahan istimewa, yang tergolong ke dalam hiasan istimewa antara lain:
 - a) *Gim* yaitu sejenis per yang sangat lembut berbentuk spiral dari logam berlapis warna emas atau perak.
 - b) *Ribbing* yaitu sejenis bahan *ticot* (kaos) yang biasa digunakan sebagai hiasan busana.
 - c) *Breeding* yaitu merupakan hiasan berupa tali menyerupai tali cord tetapi lebih padat.
7. Hiasan manik-manik yang merupakan butiran atau lempengan yang bagian tengahnya memiliki lubang kecil yang berguna untuk membantu terpasangnya barang atau kain yang dihiaskan. Jenis manik-manik antara lain:
 - a) Mote atau mutiara yaitu jenis manik-manik yang bentuknya bulat dan ukurannya sangat bervariasi
 - b) Pasiran yaitu manik-manik yang bentuknya bulat kecil-kecil, agak pipih dan tengahnya berlubang
 - c) Payet atau ketep yaitu manik-manik yang bentuknya lempengan pipih bulat dan tengahnya berlubang, biasanya menggunakan variasi dengan bentuk pasiran atau mote yang paling kecil.
 - d) Halon yaitu manik-manik yang bentuknya panjang menyerupai lidi dan di bagian tengahnya terdapat lubang kecil.
 - e) Parel atau padi-padian yaitu manik-manik yang berbentuk seperti padi atau oval dan bagian tengahnya terdapat lubang.
 - f) Batu manikin yaitu manik-manik yang bentuknya menyerupai bebatuan, terbuat dari kaca atau plastic transparan atau batu-batu asli.
 - g) Manik-manik bentuk bebas merupakan pengembangan bentuk yang sudah ada kemudian pada bagian permukaannya diberi ukiran atau ornament yang bercorak etnis.
8. Hiasan renda
9. Hiasan *textile painting*

2. Penyajian Desain Hiasan Busana

Agar pemasangan hiasan tersusun dengan indah, maka perlu adanya pola hias. Pola hias merupakan susunan ragam hias yang disusun jarak dan ukurannya berdasarkan aturan-aturan tertentu. Pola hias juga harus menerapkan prinsip-prinsip desain seperti keseimbangan, irama, dan kesatuan. Menurut Ernawati, dkk (2008) penyajian pola hias dibagi menjadi empat macam yaitu:

1. Pola serak atau pola tabur

Ragam hias kecil-kecil yang diatur jarak dan susunannya mengisi seluruh permukaan atau sebagian bidang yang dihias. Ragam hias biasanya diatur jarak dan susunannya apakah ke satu arah, dua arah, bolak balik atau ke semua arah.

2. Pola pinggiran

Ragam hias disusun berjajar mengikuti garis lurus atau garis lengkung yang saling berhubungan satu dengan yang lainnya. Pola pinggiran dibagi menjadi 5 macam:

- a) Pola pinggiran berdiri, yaitu ragam hias disusun makin ke bawah makin besar
- b) Pola pinggiran bergantung adalah kebalikan dari pola pinggiran, yaitu semakin ke bawah semakin mengecil.
- c) Pola pinggiran simetris, ragam hias disusun berjajar dimana bagian atas dan bagian bawah sama besar.

- d) Pola pinggiran berjalan, yaitu susunan ragam hias yang disusun berjajar pada garis horizontal dan dihubungkan dengan garis lengkung sehingga seolah-olah motif bergerak ke satu arah.
- e) Pola pinggiran memanjang, suatu ragam hias yang disusun berjajar pada garis tegak lurus sehingga seolah-olah motif bergerak ke atas atau memanjat.
- f) Pola mengisi bidang, ragam hias disusun mengikuti bentuk bidang yang akan dihias. Contohnya bidang segi empat, segi tiga, lingkaran, dan lain-lain.
- g) Pola bebas, susunan ragam hias yang tidak terikat susunannya apakah arah horizontal atau vertical, makin ke atas susunannya makin kecil atau sebaliknya, dan lain-lain

Berdasarkan penjelasan di atas dapat disimpulkan bahwa penyajian hiasan busana diberikan untuk membentuk bentuk hiasan yang diinginkan dengan disusun jarak atau ukuran tertentu. Pola penyajian sangat beragam dengan menerapkan prinsip desain dalam menyusun hiasan.

3. Pemilihan Hiasan Busana

Hiasan busana adalah salah satu unsur yang tidak kalah penting dalam berbusana, karena pemilihan hiasan busana yang kurang tepat dapat merusak penampilan busana secara keseluruhan begitu juga sebaliknya pemilihan hiasan busana yang tepat akan dapat menunjang dan meningkatkan kualitas mutu dalam penampilan busana secara keseluruhan.

Faktor-faktor yang mempengaruhi keindahan disan busana adalah: pemilihan bahan, pemilihan desain, tata letak, dan kualitas pengerjaannya. Disain hiasan busana sangat banyak jenis, bentuk dan macamnya. Maka, dalam pemilihan hiasan busana harus memperhatikan hal-hal sebagai berikut menurut Enny Zuhni Khayati (1998) :

- a) Hiasan dipilih sesuai dengan nuansa dan karakteristik busana pokoknya
- b) Hiasan busana sebaiknya juga disesuaikan dengan usia si pemakai.
- c) Disesuaikan dengan suasana dan kesempatan
- d) Disesuaikan dengan kondisi tubuh (bentuk badan) yang perlu ditonjolkan da bentuk badan justru perlu di sembunyikan
- e) Pemilihan hiasan disesuaikan dengan kondisi keuangan keluarga.

Berdasarkan penjelasan di atas, maka penggunaan hiasan busana yang tepat dapat meningkatkan keharmonisan penampilan busana secara keseluruhan. Hal tersebut dapat dicapai dengan memilih desain serta macam hiasan yang sesuai.

4. *Patchwork dan Manipulating Fabric*

Patchwork merupakan suatu potongan-potongan kain polos dan aneka motif yang digabung membentuk suatu pola tertentu. Pola *patchwork* ada bermacam-macam, dan kita bisa dengan leluasa menciptakan pola *patchwork* karya sendiri (Mieko Shimamura, 1997: 2 yang dikutip Septi Asmorini).

Menurut Judy lynn graef dan Jon Buescher strom (1976) yang dikutip Khairunisa, patchwork merupakan hasil terakhir dari penggabungan dari potongan-potongan kecil kain atau perca secara bersama untuk membuat suatu desain. Berdasarkan pengertian di atas, maka *patchwork* merupakan menggabungkan potongan-potongan bahan yang berbeda untuk membuat desain dengan membentuk motif sebagai hiasan.

Menurut the Alaska State Museum's website-www.museums.state.ak.us, *Crazy patchwork* adalah kain perca teknik yang tidak teratur berbentuk potongan-potongan kain yang melekat landasan kain. Istilah *crazy patchwork* sering digunakan untuk merujuk kepada seni tekstil kain perca gila dan kadang-kadang digunakan secara bergantian dengan istilah tersebut. *Crazy patchwork* sebenarnya merujuk kepada jenis tertentu yang quilting (menjahit yang mengikat dua atau lebih lapisan kain bersama), tapi jenis tertentu dari kain perca yang kurang motif berulang dan dengan jahitan dan patch yang sangat dihiasi. *Crazy patchwork* sebagai sebuah seni tekstil sangat kreatif dan bebas-mengalir oleh alam, dan gila quilters akan sering belajar sebanyak mungkin tentang hiasan tertentu karena mereka akan tentang *crazy patchwork* itu sendiri. (https://en.wikipedia.org/wiki/Crazy_quilting)

Langkah dalam membuat *patchwork* yaitu menyesuaikan bahan kain dengan desain yang akan dibuat, baik dari segi corak, warna, maupun jenis bahan kain itu. Kemudian membentuk pola dari desain *patchwork* dan dipecah sesuai desain yang diinginkan. Saat memotong bahan kain, sertakan pula bahan

pelapis (viseline) kemudian seterika supaya pola yang dibuat memiliki bentuk yang lebih rapi.

Pengertian *manipulating fabric* menurut Marniati (dalam Indra Pertiwi 2011, hlm. 39) bahwa “*Manipulating fabric* merupakan suatu rekayasa bahan tekstil yang dimaksudkan untuk mengolah bahan tekstil sehingga menjadi bentuk tekstil baru”. Pengertian *manipulating fabric* di atas dapat disimpulkan bahwa karya seni keterampilan tangan dengan menggunakan bahan tekstil yang dibentuk sedemikian rupa dan memerlukan ketelitian, ketekunan, serta kreativitas, sehingga dapat menambah nilai keindahan dan karya seni yang tinggi

I. Pergelaran Busana

1. Pengertian Pergelaran Busana

Pergelaran busana adalah “parade busana yang dikenakan oleh peragawati” (Sicilia Sawitri, 1986: 12). Pergelaran busana adalah salah satu cara untuk memperagakan, memamerkan busana kepada khalayak umum atau masyarakat yang dikenakan oleh model atau pragawan atau pragawati dengan tujuan tertentu (Sri Widarwati:2000). Dapat diartikan bahwa pertunjukan bertujuan memamerkan karya-karya yang dikenakan peragawati kepada khalayak umum.

2. Tujuan Penyelenggaraan Pergelaran Busana

Setiap peragaan busana mempunyai tujuan yang berbeda-beda tergantung pada penyelenggaraanya. Menurut Prapti Karomah dan Sicilia Sawitri (1986) tujuan dalam pergelaran busana yaitu:

- a. Mempromosikan hasil karya busana dari seorang desainer untuk diperagakan oleh seorang prajawati.
- b. Mengembangkan dan menyebarkan ilmu pengetahuan dan teknologi serta seni untuk meningkatkan taraf kehidupan masyarakat dan memperkaya kebudayaan nasional.
- c. Sebagai sarana hiburan dalam acara selingan suatu pesta atau pertemuan.
- d. Sebagai promosi hasil karya desainer ataupun produk tertentu dari industri atau perusahaan.

3. Konsep Pergelaran

a. *Style*

Penataan ruang melibatkan seksi perlengkapan dan dekorasi bekerjasama dengan anggota-anggota yang lain (Prapti Karomah dan Sicilia Sawitri,1986).

Penataan ruang harus memiliki kaidah-kaidah, antara lain sebagai berikut:

- 1) Keindahan dan kerapian tempat
- 2) Nilai artistik yang tinggi
- 3) Kenyamanan dan keamanan, baik untuk peserta, panitia, maupun penonton.

Tempat pertunjukan dapat dilakukan di luar ruangan (*out door*) maupun di dalam ruangan (*in door*). Pemilihan tempat pertunjukan disesuaikan dengan bentuk pertunjukan. Jika pertunjukan direncanakan menampung banyak penonton maka pertunjukan dilakukan di luar ruangan. Namun jika pengunjung pertunjukan disini dibatasi dengan tiket maupun dengan undangan, pertunjukan dapat dilakukan di dalam ruangan.

b. *Lighting*

penerangan atau tata cahaya (*lighting*) merupakan hal yang sangat penting dan harus diperhatikan dalam pertunjukan dan penataan panggung. Pengertian dari *Lighting* atau tata cahaya yaitu unsur atau tata artistik yang paling penting di dalam pertunjukan busana, tanpa adanya cahaya penonton tidak dapat menyaksikan apa-apa. Seorang penata cahaya perlu mempelajari pengetahuan dasar tersebut selanjutnya dapat diterapkan dan dikembangkan dalam penataan cahaya untuk kepentingan artistik dalam panggung. Berdasarkan pengertian di atas dapat diambil kesimpulan bahwa *lighting* adalah penguatan adegan dalam suatu pertunjukan atau pertunjukan yang dapat diciptakan melalui daerah terang dan gelap secara dramatis.

Fungsi dari *lighting* menurut Murgiyanto (1983: 89) tata cahaya *lighting* atau memiliki fungsi antara lain yaitu sebagai:

a) Penerangan

Dalam pertunjukan tata *lighting* memberi penerangan secara menyeluruh dari area pertunjukan maupun hanya memberi tekanan cahaya dan tidak secara menyeluruh yang disesuaikan secara dramatis .

b) Penciptaan Suasana Hari atau Jiwa

Dengan pengaturan cahaya diharapkan dapat menciptakan suasana termasuk ada perasaan atau efek kejiwaan yang diciptakan oleh model.

c) Penguatan Adegan

Menggunakan komposisi dengan cahaya diharapkan dapat menciptakan suasana termasuk pada perasaan atau efek kejiwaan yang diperagakan oleh model.

d) Kualitas Pencahayaan

Kualitas cahaya menjadi beberapa bagian penting dalam perencanaan tata cahaya agar seluruh area pertunjukan dapat tersorot dengan baik.

e) Sebagai Efek Khusus dalam Pementasan

Intensitas cahaya dapat diatur kekuatannya dapat memberikan nuansa tersendiri sesuai dengan tema pertunjukan yaitu *Dimantion*. Berdasarkan penjelasan di atas dapat diambil kesimpulan, bahwa fungsi *lighting* sebagai pendukung pertunjukan.

Pencahayaan dalam pementasan dapat dibagi menjadi lima, yaitu *front light* adalah cahaya dari depan panggung sehingga penonton dapat melihat wajah model dengan jelas. *Over head* adalah cahaya dari atas kepala yang mengenai area panggung. *Back light* adalah cahaya dari belakang model agar model tidak terlihat menempel pada bagian *background*. *Side light* adalah cahaya dari samping kiri dan kanan. *Cyclorama* adalah cahaya dari atas dan lantai panggung yang memberikan efek suasana dan warna tata lampu dalam pertunjukan adalah warna-warna primer seperti merah, kuning

dan biru dimana warna tersebut akan ditindih akan menghasilkan warna putih, di dalam pertunjukan ini mengambil suasana bersih putih dan *modern internasional* stage dalam warna putih sehingga dengan warna putih memberi kesan yang bersih.

Menurut Adimodel (2009), pembuatan pencahayaan (*lighting*) yang baik akan dapat membuat obyek utama tampak menonjol dari obyek-obyek lain di sekelilingnya. Posisi *lighting* terdapat beberapa macam menurut AdiModel (2009) diantaranya a) Main light, merupakan cahaya utama yang digunakan untuk menerangi model; b) Fill light, cahaya pengisi yang digunakan untuk membantumerangi daerahdaerah yang gelap atau bayang; c) Back light/ rim light, cahaya yang digunakan untuk menerangi model dariarah belakang; d) Hair light, cahaya yang digunakan untuk menerangi rambutmodel; e) Background Light, cahaya yang digunakan untuk menerangi latarbelakang model; f) Cath light, refleksi atau pantulan cahaya yang terdapat pada matamodel.

Berdasarkan uraian di atas dapat disimpulkan bahwa, pencahayaan (*lighting*) merupakan penerangan secara menyeluruh di area pagelaran maupun hanya memberi tekanan cahaya.

c. Tata Panggung

Pengertian dari panggung adalah tempat pertunjukkan. Persyaratan tempat pada umumnya berbentuk suatu ruangan yang datar, terang dan mudah dilihat dari tempat penonton menurut Soegeng Toekiyo (1990: 23). Panggung

merupakan suatu ruang yang secara mendasar merupakan sarana penentu dalam mencapai tujuan dari sebuah pertunjukan. Jenis dan tempat pertunjukan merupakan salah satu hal penting (Soegeng Toekiyo, 1990: 24). Menurut Adimodel (2009) menyatakan bahwa tempat dalam pertunjukan atau panggung dibedakan menjadi tiga macam, yaitu:

1. Arena

Panggung arena adalah pertunjukan yang disajikan di tempat yang letaknya sama tinggi dengan penonton atau lebih rendah dari penonton. Penonton melingkar atau duduk mengelilingi panggung sehingga penonton sangat dekat sekali dengan panggung dan model. Model terlihat dari sisi maka penggunaan set dekorasi berupa bangunan tertutup, vertical tidak diperbolehkan karena dapat menghalangi pandangan penonton. Bentuk panggungnya yang dikelilingi penonton maka penataan panggung menuntut kreativitasnya untuk mewujudkan set dekorasi yang sesuai dengan tema.

2. Panggung Tertutup (*Proscenium*).

Panggung tertutup adalah tempat pertunjukan yang hanya dapat dilihat dari arah depan dan diberi dinding atau korden inilah yang memisahkan arah model dengan penonton yang menyaksikan pertunjukan dari satu arah. Dengan pemisahan ini maka pergantian tata panggung dapat dilakukan tanpa sepengetahuan penonton.

Panggung *proscenium* sudah lama digunakan dalam dunia pertunjukan dan pagelaran. Jarak yang sengaja diciptakan untuk memisahkan model dan penonton ini dapat digunakan untuk menyajikan

cerita seperti apa adanya. Pemisahan ini dapat membantu efek artistik yang diinginkan terutama dalam gaya realisme. Tata panggung ditentukan oleh adanya jarak dan pandangan satu arah dari penonton.

3. Panggung terbuka

Panggung terbuka adalah tanpa pertunjukkan tanpa dinding keliling. Berbagai variasi dapat digunakan untuk memproduksi pertunjukkan di tempat terbuka misalnya di tanah lapang, beranda rumah, pendopo, tengah-tengah gedung, atau dapat diadakan disebuah tempat yang landai dimana penonton berada di bagian bawah tempat tersebut.

Panggung (*Catwalk*)

Panggung merupakan bagian yang sangat penting karena pada tempat itulah prajawati memperagakan busana. Panggung (*catwalk* atau *stage*) tidak harus berupa panggung, yang terpenting prajawati dapat terlihat jelas dari ujung kepala hingga ujung kaki. *Catwalk* sangat bervariasi menurut tinggi dan ukurannya, untuk menentukannya perlu mempertimbangkan:

- a) Pemilihan tempat untuk masuk area background dari ruang ganti (dressing area)
- b) Berjalan di *catwalk* sesuai rute
- c) Tinggi, ukuran dan bentuk sangat berhubungan dengan jarak penglihatan dan pendengaran penonton

Panggung (*catwalk*) dibuat dalam berbagai bentuk, yaitu bentuk T,I,X,H,Y,U atau Z. pada umumnya bentuk T lebih sering digunakan, tujuannya untuk memberikannkeluasan pada pragawati untuk berjalan diatas panggung(*catwalk*) yang arah jalannya tidak tertuju pada suatu arah saja. Berdasarkan pengertian di atas dapat di simpulkan panggung bagian terpenting dalam penyelenggaraan pertgelaran karena merupakan tempat untuk mempertunjukkan sesuatu kepada penonton. Keterkaitan panggung dengan pertgelaran busana adalah tempat yang digunakan untuk peragawati memperagakan busana. Panggung yang digunakan berbentuk V untuk memberikan kesan yang berbeda dari umumnya dan sebagai tempat utama peragawati di depan penonton.

4. Proses penyelenggaraan pertgelaran busana

Pertgelaran busana dilaksanakan pada tiga tahap yaitu:

a. Persiapan

Tahap persiapan pertama dimulai dari pembentukkan panitia agar pertgelaran busana dapat berjalan dengan baik. Panitia terbentuk dari mahasiswa program studi Pendidikan Teknik Busana dan Teknik Busana angkatan 2014 dan ada beberapa dari angkatan tahun 2013 dengan jumlah 95 orang yang mempunyai tanggung jawab masing-masing.

Menurut Sri Ardiati Kamil (1996), panitia pertgelaran busana terdiri dari ketua panitia, wakil ketua, sekretaris dan humas, bendahara,

penanggung jawab pragawati, dan ruang rias serta penanggung jawab ruangan. Adapun tugasnya antara lain:

1. Ketua panitia yaitu orang yang bertanggung jawab terhadap jalannya keseluruhan penyelenggaraan pergeleran busana.
2. Wakil ketua panitia yaitu orang yang membantu ketua dari penyelenggaraan pergeleran busana.
3. Sekretaris dan humas yaitu orang yang bertanggung jawab terhadap segala bentuk undangan, surat menyurat, dan segala yang berhubungan dengan masyarakat.
4. Bendahara yaitu orang yang berfungsi membuat anggaran biaya serta membukakan segala pengeluaran dan pemasukkan uang yang berhubungan dengan pergeleran busana.
5. *Anounncer* yaitu orang yang bertanggung jawab terhadap kelancaran pergeleran busana. Busana menerangkan sebagai *Master of ceremony (MC)*.
6. Penanggung jawab pragawati dan ruang rias yaitu orang yang mengurus segala hal dengan pragawati.
7. Penanggung jawab ruangan yaitu orang yang mengurus segala keperluan teknis penyelenggaraan pergeleran busana seperti tata lampu, tata suara, dokumentasi, dan lain-lain

b. Menentukan Tema

Penentuan tema didasarkan pada jenis peristiwa monumental seperti ulang tahun sekolah, perpisahan sekolah, dan lain sebagainya. Karena tema adalah ide dasar pokok pertunjukan, maka setidaknya sebelum mengadakan pertunjukan, perlu adanya analisa latar belakang terjadinya peristiwa yang dapat diangkat menjadi tema dengan persyaratan berikut:

- 1) Aktual
- 2) Singkat dan jelas
- 3) Waktu terbatas

c. Menentukan Anggaran

Menentukan sumber dana dimulai dari iuran mahasiswa, tiket, dan sponsor. Iuran mahasiswa diambil dari iuran wajib setiap minggu dan denda. Dana tiket diambil dari beberapa jumlah kursi yang akan disediakan untuk pertunjukan tersebut. Sedangkan dana sponsor adalah dana dukungan dari beberapa pihak antara lain:

1. Program Non Sponsor

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

2. Program sponsor

Penyelenggaraan pertunjukan busana dilaksanakan bersama antara desainer dengan pihak lain (Sponsor). Keuntungan dalam program ini adalah biaya dapat ditanggung bersama dengan pihak sponsor, tetapi kekurangannya adalah tidak boleh menolak jenis barang yang diberikan oleh sponsor, juga harus memberi imbalan sesuai dengan kesepakatan, misalnya pemasangan iklan dan lain-lain. Dari ketiga sumber dana tersebut dialokasikan untuk dana sekretaris, perlengkapan, konsumsi, dekorasi, booklet. Model, acara, sponsor, publikasi, keamanan, make up, dan juri.

d. Pelaksanaan

Setelah menentukan anggaran lalu menentukan waktu dan tempat pertunjukan akan digelar. Pertama yang harus disiapkan adalah waktu yang dikehendaki untuk melaksanakan pertunjukan. Kedua menentukan tempat dan menata tempat tersebut. Penataan ruang melibatkan divisi perlengkapan dan dekorasi bekerjasama dengan anggota-anggota yang lain.

Tempat pertunjukan dapat dilakukan didalam ruangan (*In door*) maupun di luar ruangan (*out door*). Kebutuhan tempat dapat disesuaikan dengan pertunjukan. Jika memang tempat pertunjukan direncanakan untuk menampung penonton yang banyak atau secara massal (bentuk konser), dapat dilakukan diluar ruangan. Sedangkan jika memang penonton

dibatasi dengan tiket maupun dengan undangan pertunjukan dapat dilakukan di dalam ruangan.

e. Evaluasi

Setelah berlangsungnya acara tersebut maka perlu diadakan evaluasi. Evaluasi suatu kegiatan merupakan suatu usaha untuk mengukur dan memberikan nilai secara obyektif atas pencapaian hasil-hasil pelaksanaan kegiatan yang telah direncanakan sebelumnya. Evaluasi selalu berupaya untuk mempertanyakan efektivitas dan efisiensi pelaksanaan dari suatu rencana. Disamping itu evaluasi juga mengukur hasil-hasil pelaksanaan kegiatan yang telah direncanakan sebelumnya. Evaluasi selalu berupaya untuk mempertanyakan efektivitas dan efisiensi pelaksanaan dari suatu rencana. Disamping itu evaluasi juga mengukur hasil-hasil pelaksanaan secara obyektif dengan ukuran yang dapat diterima oleh seluruh pihak yang terkait.

Tujuan evaluasi dari suatu kegiatan adalah untuk mengetahui dengan pasti apakah pencapaian hasil, kemajuan dan kendala yang dijumpai dalam pelaksanaan kegiatan dimasa yang akan datang.

Evaluasi merupakan cara untuk membuktikan keberhasilan atau kegagalan dari hasil rencana pelaksanaan kegiatan. Oleh karena itu pengertian evaluasi sering digunakan untuk menunjukkan tahapan siklus pengelolaan kegiatan yang mencakup:

1. Evaluasi Pada Tahap Perencanaan (*ex-ante*)

Pada tahap perencanaan, evaluasi sering digunakan untuk memilih dan menentukan skala prioritas dari berbagai alternatif dan kemungkinan cara mencapai tujuan yang telah dirumuskan sebelumnya.

2. Evaluasi Pada Tahap Pelaksanaan (*on going*)

Pada tahap pelaksanaan, evaluasi digunakan untuk menentukan tingkat kemajuan pelaksanaan kegiatan dibandingkan dengan rencana yang telah dirumuskan sebelumnya.

3. Evaluasi Pada Tahap Pasca Pelaksanaan (*ex post*)

Evaluasi ini diarahkan untuk melihat apakah pencapaian kegiatan mampu mengatasi masalah pembangunan yang ingin dipecahkan. Evaluasi ini dilakukan setelah kegiatan berakhir untuk menilai efisiensi, efektivitas maupun manfaat dari kegiatan tersebut.

f. Pembuatan Laporan Pertanggungjawaban

Laporan pertanggungjawaban adalah suatu dokumen tertulis yang disusun dengan tujuan memberikan laporan tentang pelaksanaan kegiatan dari suatu unit organisasi kepada unit organisasi yang lebih tinggi atau sederajat. Laporan pertanggungjawaban berguna sebagai bahan evaluasi terhadap seluruh proses pelaksanaan kegiatan dan hasil-hasil yang dapat dicapai dari kegiatan tersebut, yang selanjutnya dapat dicapai dari kegiatan tersebut, yang selanjutnya dapat dijadikan sebagai bahan pertimbangan bagi perbaikan-perbaikan dan peningkatan kualitas pelaksanaan kegiatan pada masa yang akan datang. Laporan pertanggungjawaban pada dasarnya mencakup laporan pelaksanaan kegiatan dan penggunaan dana.

BAB III

KONSEP PENCIPTAAN KARYA DAN PERGELARAN

A. Konsep Desain

Konsep penciptaan karya merupakan sebuah penggambaran yang menerapkan metode dengan ide yang baru dan berbeda. Penciptaan sebuah busana pesta malam muslimah dengan sumber ide tertentu harus mempertimbangkan beberapa faktor untuk memperoleh busana yang indah dan menarik. Penggunaan unsur dan prinsip diperlukan untuk menciptakan sebuah karya yang baik. Pembuatan desain dilakukan melalui tahapan-tahapan yaitu mengkaji tema pergelaran, mengkaji trend fashion yang sedang berlangsung, mengambil sumber ide sesuai dengan tema dan *trend* dan pembuatan desain mulai dari *design sketching* sampai *fashion illustration*. Tema pergelaran busana yang diangkat adalah *Dimantion*. *Dimantion* memiliki arti kebingungan persepsi manusia akibat informasi dari Net maupun media social yang bersifat manipulatif. Informasi tersebut mengubah pandangan seseorang persekian detik sesuai apa yang diterima sehingga tidak tahu kebenaran yang sesungguhnya. Hal tersebut menyebabkan kebingungan untuk membedakan sesuatu yang benar atau salah. Tema *Dimantion* mengacu pada *trend forecasting* fashion 2017 yaitu *Grey Zone* yang memiliki arti zona keabu-abuan. Pada pergelaran *Dimantion* yang menyatukan dari seluruh peserta pergelaran adalah busana yang didesain mengacu pada trend fashion *Grey Zone*, desain untuk busana pesta malam dan teknik pembuatan busana menggunakan teknik *manipulating fabric*. Salah satu tujuan dari tema

Pergelaran *Dimantion* yaitu mampu menampilkan sebuah karya yang berkonsep sesuai ciri khas dari rancangan atau kepribadian pembuat.

Trend forecasting Grey Zone merupakan visualisasi dalam sebuah masa dimana manusia kehilangan kemampuan untuk membedakan benar dan salah. Trend ini memiliki empat tema dan memiliki subtema masing-masing. memiliki diantaranya *Archean* memiliki sub tema *Tectonic*, *Primigenial*, dan *Residuum*; *Vigilant* memiliki sub tema *Affix*, *Numericraft*, dan *Substansial*; *Cryptic* memiliki sub tema *Irisdencent*, *Responsive* dan *Critter*; serta *Digitarian* memiliki sub tema *Prodigy*, *Post Dynamic*, dan *Alpha Grid*. Tema *Archean* merepresentasikan bentuk-bentuk dan sistem yang meningkatkan pada material alamiah dan mentah. Nuansa Warna yang digunakan adalah warna-warna natural bebatuan dari abu-abu terang kecoklatan, kemerahan, hingga abu-abu yang sangat gelap, warna coklat tanah dan coklat lempung, warna-warni cemerlang batuan mineral. Subtema *tectonic* dalam visualnya seakan disusun dari garis-garis meliuk yang dibuat dari mencubit, menarik (stretch), lalu menumpulkan sudut-sudut tajam. Produknya pun berlapis, atau tersusun dari beberapa bentuk organis independen yang disatukan.

Sumber inspirasi yang dipilih dalam pembuatan busana pesta ini yaitu Tebing Breksi. Tebing breksi memiliki struktur tak beraturan dan indah yang mana tempat tersebut salah satu tempat untuk melihat keindahan. Judul busana “ArteBi” menggambarkan salah satu bagian dari obyek. Desain adalah rancangan model busana berupa gambar dengan menggunakan unsur garis, bentuk, warna, siluet, dan tekstur yang diwujudkan dalam bentuk busana

dengan memperhatikan prinsip desain. Penciptaan desain memerlukan *moodboard* yang berisi inspirasi atau ide untuk membantu menciptakan karya-karya lebih berinovasi. Selain itu, memperhatikan unsur dan prinsip desain agar tercipta sebuah desain yang indah dan sempurna. Garis merupakan unsur yang dapat digunakan untuk mewujudkan emosi dan menggambarkan sifat. Penggunaan garis lengkung untuk memberikan kesan luwes pada desain busana yang dibuat. Unsur bentuk berupa penggunaan bentuk dekoratif yaitu bentuk yang sudah diubah dari bentuk asli tetapi masih ada ciri khas bentuk aslinya. Bentuk ini pada aksen *crazy patchwork*. Unsur desain selanjutnya adalah unsur warna, unsur warna merupakan salah satu unsur desain yang sangat menonjol, karena dengan adanya warna sebuah benda atau desain dapat dilihat keindahannya. Busana pesta malam ini dibuat gaya *exotis dramatic*, maka warna mengarah ke hitam dengan kombinasi warna yang indah. Penggunaan warna dipilih warna yang mengarah warna natural yaitu warna abu-abu, kuning dengan guratan *orange* dan hitam dimana warna tersebut kombinasi warna yang tidak kontras dan menghasilkan sebuah desain yang memiliki nilai tersendiri. Penulis memilih warna hitam ingin memunculkan makna kekuatan dan percaya diri sedangkan warna natural menggambarkan dari subtema *tectonic* dan sumber ide Tebing Breksi. Selain itu penerapan prinsip desain diantaranya menerapkan keselarasan dalam penggunaan warna dan hiasan pada busana sehingga menciptakan kesatuan pada *outfit* ini, menggunakan prinsip proporsi pada ukuran busana dan hiasan *crazy patchwork* untuk menjadikan busana yang indah dan

menarik, serta menerapkan prinsip irama pada peralihan hiasan dengan memunculkan kesan volume. Pada desain busana pesta muslimah ini yang menjadi *center of interest* pada aksen *manipulating fabric* yang berkesan meliuk sesuai dengan subtema *tectonic*.

Penulis ingin memunculkan sumber ide tebing breksi dengan penerapan aksen *manipulating fabric* sebagai penggambaran anak tangga dan potongan-potongan (*patchwork*) untuk menampilkan bentuk tebing. Berdasarkan teori pengembangan sumber ide, penulis menerapkan teori deformasi dimana penggambaran bentuk yang menekankan interpretasi karakter dengan cara penggambaran objek sebagian saja lebih dianggap mewakili. Proses deformasi dilakukan dengan mengurangi atau menyederhanakan bagian detail dari sumber ide dalam penciptaan desain yang sederhana.

Garis busana yang diperhatikan berupa siluet busana. Siluet yang digunakan dalam desain busana pesta malam muslimah adalah siluet Y. Desain *outfit* busana pesta malam muslimah berupa blus pendek dan gaun ini menerapkan keseimbangan asimetris yang dapat dilihat pada blus pendek. Dalam pertunjukan ini busana pesta malam muslimah yang dibuat penulis menggambarkan seorang wanita berkepribadian feminin ingin menunjukkan keindahan dari gaun yang dibawakan. Keindahan dari *crazy patchwork* menggambarkan ciri seorang wanita yang memiliki bermacam-macam sifat mulia yang diwujudkan dengan banyak potongan pada *patchwork*. Desain busana pesta malam muslimah ini dibuat dengan model *simple*, unik, dan memiliki style *exotic dramatic* dengan model yang tidak rumit, unik karena

menerapkan keseimbangan asimetris dan aksen *manipulating fabric* dan *patchwork*, serta elegant karena *look* saat dipakai terlihat berwibawa. Busana pesta malam muslimah ini ditunjukkan kepada remaja muslimah berusia berkisar 17-22 tahun dengan postur tubuh tinggi kurus dan warna kulit kuning langsung pada kesempatan pesta malam hari.

B. Konsep Pembuatan Busana

Berdasarkan konsep desain yang sudah dibuat maka pembuatan busana pesta malam ini juga akan dikonsep agar busana yang diciptakan sesuai dengan tujuan pembuatan. Konsep dimulai dari menganalisis desain busana dan membuat *Production Sketching*. Setelah itu pengambilan ukuran dilakukan pada model agar sesuai dengan tubuh pemakai dilanjutkan pembuatan pola busana pesta muslimah. Pola pembuatan busana menggunakan konstruksi pola busana So En karena sesuai dengan desain dan bentuk tubuh pemakai serta pola dasar sistem soen ini lebih praktis dan lebih banyak kelebihanannya. Pembuatan dimulai dari pembuatan pola dasar So En kemudian perubahan pola sesuai desain dan merancang bahan agar bahan tidak boros. Sementara itu pemilihan bahan busana pun dikonsep agar sesuai dengan subtema *tectonic*, *look*, dan *style*. Bahan pada busana pesta malam ini menggunakan kain *bubble* berwarna hitam. Warna yang digunakan mengacu pada sub tema Tectonic.

Pembuatan pola dilakukan dengan konstruksi pola yang sangat berhubungan erat dengan ukuran, maka yang perlu diperhatikan cara pengambilan ukuran harus tepat, teliti dan cermat, kemudian dilanjutkan

dengan pecah pola sesuai dengan desain busana yang dibuat. Ketelitian dan kecermatan pada saat proses membuat pola sangat diutamakan karena pola yang baik dan benar merupakan kunci kesuksesan dari kenyamanan busana baik nyaman dipakai maupun nyaman dilihat. Sistem pembuatan pola busana pesta malam menggunakan pola konstruksi So-En karena lebih praktis. Skala dalam pembuatan pola menggunakan skala 1:6 dimulai dari pembuatan pola dasar sampai pecah pola sesuai model busana yang akan dibuat. Pecah pola badan depan menggunakan cara transformasi karena bagian depan dan belakang menggunakan potongan. Pembuatan pola dengan skala 1:6 karena pola yang dibuat panjang, sehingga pola lebih kecil dan tidak membutuhkan penggabungan kertas. Selain itu, penggambaran bentuk pola seperti garis leher, kerung lengan, dan bagian yang lain harus luwes dan tidak keganjilan. Pembuatan pola busana harus menguasai tentang pecahan ukuran dan pecah model dalam pembuatan busana.

Pemilihan bahan diperlukan untuk menampilkan kesan busana yang dibuat. Tidak hanya kesan dari busana tetapi kenyamanan lebih diutamakan dalam pemilihan bahan. Busana Pesta Malam muslimah merupakan busana yang dipakai saat malam hari. Pemilihan bahan dengan tekstur lebih halus dan lembut, memberikan efek berkilau atau *glamour* dari busana yang akan dibuat. Penulis dalam membuat busana pesta malam muslimah ini menggabungkan dua teknik pembuatan busana yaitu teknik *tailoring* dan *adi busana*. *Adi busana* merupakan teknik pembuatan busana tingkat tinggi dengan menggunakan bahan berkualitas, terdapat detail-detail tertentu dan dikerjakan

dengan tangan sehingga membutuhkan waktu yang cukup lama. Sedangkan tailoring merupakan teknik pembuatan busana halus dan kuat dengan mutu tinggi yang mempunyai ciri pada bagian luar dan dalamnya sama rapinya. Busana *tailoring* dapat membentuk tubuh si pemakai menjadi lebih baik, karena dapat menutupi bagian-bagian yang kurang sempurna. Ciri lain dari busana tailoring adalah selalu menggunakan *lining* (lapisan), menggunakan saku paspoal atau lubang kancing paspoal, pada busana yang liningnya dilepas, tepi tiras diselesaikan dengan kumai serong (rompok) dan bahan yang digunakan pada umumnya tebal

Teknologi penyambungan pada busana pesta malam muslimah ini adalah kampuh buka dengan penyelesaian rompok. Semua bagian kampuh menggunakan kampuh buka supaya kampuh sisi kain tidak kelihatan tebal. Rompok yang digunakan yaitu kumai serong dari bahan furing, sehingga terlihat sama dengan bahan utama. Teknologi *interfacing* diberikan pada bagian-bagian busana yang akan memunculkan bentuk yang rapi seperti kerah, lidah TM dan jahitan resleting. Agar pembukaan bahan utama tetap terlihat indah maka bahan *interfacing* yang dipilih harus tepat. Pada pembuatan busana pesta malam muslimah ini *interfacing* yang digunakan adalah morigula, kain keras M-33 dan viselin sutera.

Teknologi pengepressan pada busana pesta malam ini dilakukan sebelum memotong, selama proses menjahit, dan setelah pakaian selesai dijahit. Pada saat sebelum memotong bahan diseterika dahulu supaya halus dan tidak kusut sehingga tidak merubah ukuran setelah dipotong serta meminimalisir adanya

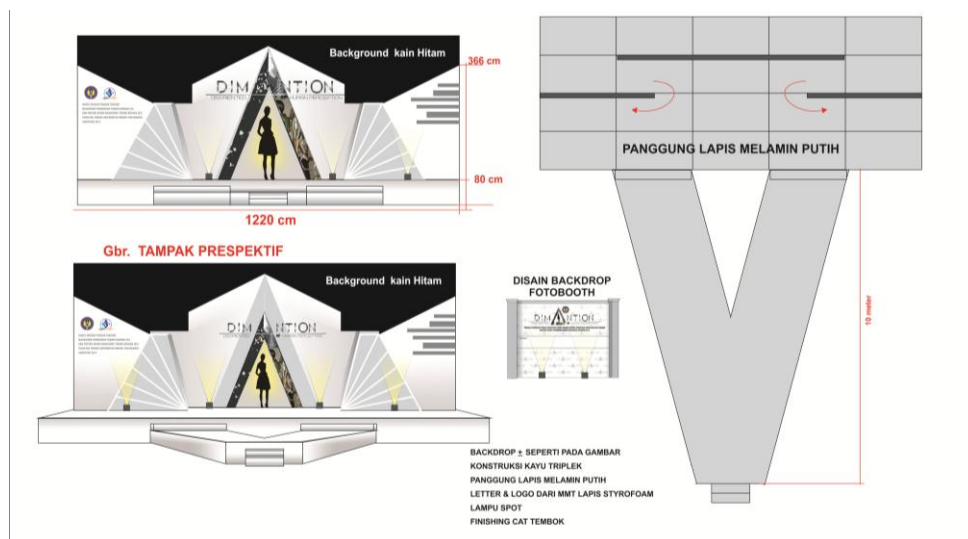
penyusutan bahan. Selain itu, proses menjahit perlu dilakukan pengepresan tiap selesai per tahap untuk hasil yang rapi. Setelah busana selesai, pengepresan atau menyetrika dilakukan secukupnya untuk hasil busana yang tetap halus.

Pembuatan konsep hiasan busana , yaitu setelah pembuatan busana selesai agar busana terlihat sempurna dan menjadikan busana sesuai yang diharapkan perlu hiasan pada busana sesuai konsep dan penciptaan desain. Tambahan hiasan payet halon pada kerah ingin memunculkan kesan yang dinamis dan glamour pada busana. Hiasan yang dipakai pada *outfit* busana pesta malam muslimah ini diantaranya kancing bungkus, payet halon, *manipulating fabric* berupa lipit dengan arah berlawanan dan *crazy patchwork* menjadikan busana yang diciptakan unik dan lebih menarik.

C. Konsep Pergelaran

Pergelaran busana atau fashion show merupakan suatu parade yang diselenggarakan untuk memamerkan atau memperkenalkan busana yang dikenakan oleh boneka hidup (peragawan/peragawati) dengan tujuan tertentu. Dalam pertunjukan busana Proyek Akhir 2017 dengan tema *Dimantion* ini diselenggarakan secara *indoor*. Konsep penataan panggung menggunakan bentuk V dan penataan lampu ditempatkan pada empat titik yaitu di tengah *stage*, di samping kiri, di samping kanan, dan bagian atas untuk lampu sorot. Untuk *style* panggung dibentuk menyerupai huruf A melambangkan lambang dari Dimantion dan penggunaan melamin dengan warna putih agar kelihatan bersih, rapi, mewah,

dan kelihatan respi dengan hiasan tiga *background*. *Background* pertama berisi logo uny, *background* kedua berisi tema, logo dies natalis, dan logo *Dimantion*. Logo tema acara diletakkan di tengah *stage* untuk pandangan pertama penonton dengan huruf A dari *Dimantion* dibuat lebih besar karena untuk menampilkan siluet dari peragawati saat acara berlangsung. Selain itu, penataan kursi diatur sesuai kategori pengunjung seperti tamu undangan, penonton tiket Gold, Silver, dan Bronze. Tamu undangan ditempatkan di depan *stage* dengan cover kursi hitam dan deretan kursi dua kursi pertama di samping *stage*. Penonton tiket *gold* terletak dibelakang kursi tamu undangan, sedangkan tiket silver pada bagian belakang setelah kursi *gold* dan penonton tiket *bronze* terletak di lantai dua.



Gambar 04. Desain backdrop dan fotobooth

Untuk menampilkan busana yang telah dibuat maka dibutuhkan koreografi. Koreografi ini bertujuan untuk mengatur tampilnya model diatas panggung agar gerakan dari model terlihat lebih rapi, teratur dan menarik. Koreografi peragaan busana *Dimantion*, lebih terdapat tiga sesuai dengan sesi yang ada. Lighting dan

tata suara digunakan untuk menyorot dan mengiringi busana-busana yang ditampilkan sehingga akan memperindah jalannya acara. Lighting dalam pertunjukan Dimantion dengan cara snoot dan berwarna putih untuk menampilkan kesan yang elegant. Proses penyelenggaraan dimulai dari menentukan tema, menentukan waktu dan tempat, menentukan dana anggaran, pembuatan pamflet, booklet, dan tiket. Sebelum acara dimulai seluruh panitia harus memastikan semua aspek sudah siap agar acara berjalan lancar.

Pertunjukan busana Dimantion ini diselenggarakan oleh mahasiswa angkatan 2014 Program Studi Teknik Busana dan Pendidikan Teknik Busana. Pertunjukan busana Dimantion merupakan ujian dari Mata Kuliah Karya Inovasi Produk Fashion untuk Program Studi Pendidikan Teknik Busana (S1) dan Proyek Akhir untuk mahasiswa Teknik Busana (D3). Pertunjukan Busana ini diselenggarakan sebagai sarana untuk mengembangkan kreativitas dan minat mahasiswa/i dalam bidang *fashion*, baik dalam penciptaan maupun dalam mengorganisir sebuah *event* pertunjukan busana. Acara ini terselenggara sebagai ajang promosi Program Studi Pendidikan Teknik Busana Jurusan Pendidikan Teknik Boga dan Busana Fakultas Teknik Universitas Negeri Yogyakarta pada khususnya. Selain itu acara tersebut menjadi bukti ketercapaian kompetensi mahasiswa/i Program Studi Pendidikan Teknik Busana dan Teknik Busana dalam menciptakan karya busana yang inovatif serta menunjukkan kemampuan mahasiswa/i dalam menyelenggarakan *event* Pertunjukan Busana. Pertunjukan busana dilaksanakan pada tanggal 24 Maret 2017 bertempat di Auditorium Universitas Negeri Yogyakarta.

Sebuah pergelaran busana tercipta karena adanya persiapan dan pembentukan kepanitiaan. Kepanitiaan sendiri dibentuk agar event dapat berjalan dengan teratur mulai dari persiapan hingga pelaksanaan. Persiapan dari segala sesuatu keperluan dan hal-hal yang berkaitan selama acara dari yang kecil maupun besar. Dalam kepanitiaan ada penggolongan tugas dan tanggungjawab sesuai dengan divisi masing-masing. Adapun panitia penyelenggaraan pergelaran busana dengan tema *Dimention* ini adalah mahasiswa Teknik Busana dan mahasiswa Pendidikan Teknik Busana angkatan 2014 beserta panitia tambahan dari mahasiswa lain, baik program studi busana atau yang lain dengan arahan dan bimbingan dosen panitia proyek akhir.

BAB IV

PROSES, HASIL, DAN PEMBAHASAN

A. Proses

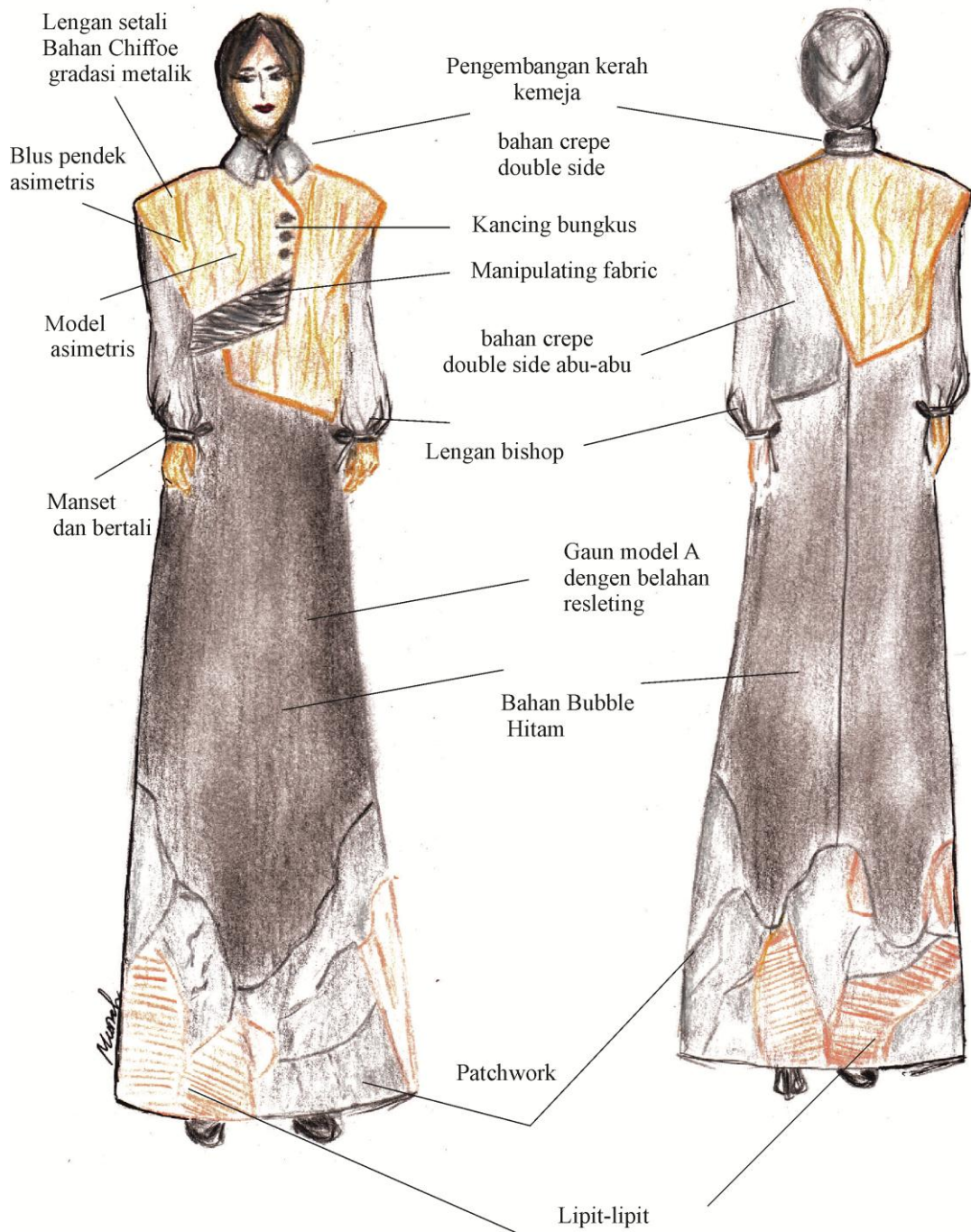
1. Penciptaan Desain

Penciptaan desain merupakan langkah awal dalam menciptakan sebuah karya. Mencipta desain pada proses ini adalah membuat desain dengan detail-detail busana secara lengkap disertai dengan keterangan pada bagian-bagian busana untuk hasil yang sempurna. Penciptaan desain busana pesta malam muslimah ini terinspirasi dari Tebing Breksi yang diambil dari struktur dan bentuk yang indah. Bentuk sumber ide diwujudkan pada *crazy patchwork* yang menggambarkan Tebing breksi dimana memiliki susunan yang beragam. Sumber ide ini dituangkan pada *moodboard*, untuk membantu dalam pembuatan sebuah karya busana. *Moodboard* berisi inspirasi-inspirasi dalam menciptakan busana yang biasanya terdiri atas sumber ide, kesan atau beberapa *look* busana, warna, tekstur, motif, bentuk, dan hiasan yang digunakan. Penulis memberi judul *Moodboard* ini dengan nama *beautifully* yang berarti menikmati keindahan untuk mengeksplorasi ekspresi pada desain yang dicipta. Busana bernama “Artebi” dengan sumber ide Tebing Breksi ini diwujudkan dalam busana pesta muslimah pada pertunjukan *Dimantion*.



Gambar 05. *Moodboard*

Penciptaan busana tercipta melewati berbagai tahap, maka setelah membuat *moodboard* langkah selanjutnya membuat desain *sketching*. Desain *sketching* ini berisi bagian-bagian busana yang menjadi awal inspirasi dalam mencipta busana, sehingga detail-detail busana dapat dipahami. Gambar sketsa harus jelas, tidak perlu menggunakan proporsi (tangan, kaki, dan kepala tidak perlu digambar lengkap). Langkah selanjutnya membuat *presentation drawing* bagian depan maupun belakang dilengkapi corak warna sesuai kain yang akan digunakan. Selain itu, pembuatan desain hiasan berdasarkan jenis hiasan yang akan dicipta baik gambar hiasan yang melekat atau sebagai aksesoris seperti aksesoris. Gambar ini dibuat keterangan jelas dengan ukuran, bentuk maupun detailnya. Alat dan bahan dalam menggambar desain adalah Kertas gambar A4 atau A3, Pensil 2B, Penghapus, Pensil warna, Cat air, Gliter *pen* dan *marker pen*.



Gambar 07. *Presentation Drawing* Tampak Depan dan Belakang

Contoh Bahan :

2. Pembuatan Busana

Pembuatan busana yang baik harus dilakukan perencanann yang matang. Perencanaan tersebut meliputi proses menentukan metode untuk membuat busana dari pembuatan pola, menjahit, dan tahap penyelesaian agar hasil yang maksimal sesuai harapan. Proses pembuatan busana pesta ini meliputi tiga tahap yaitu persiapan, pelaksanaan dan evaluasi.

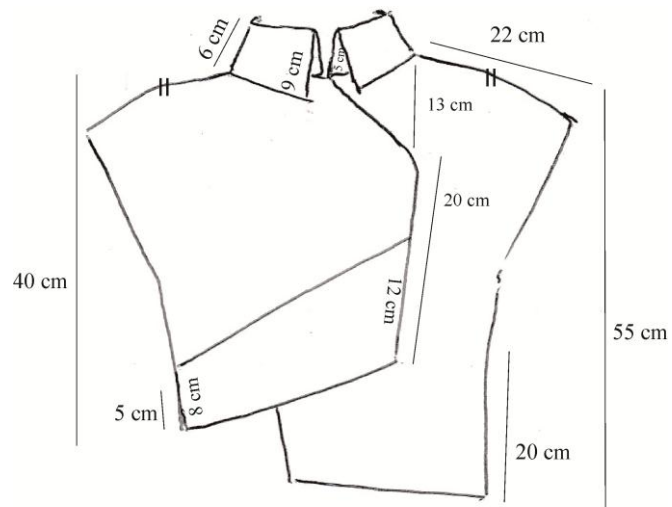
a. Persiapan

Persiapan yang dilakukan pada proses pembuatan busana pesta malam muslimah diantaranya :

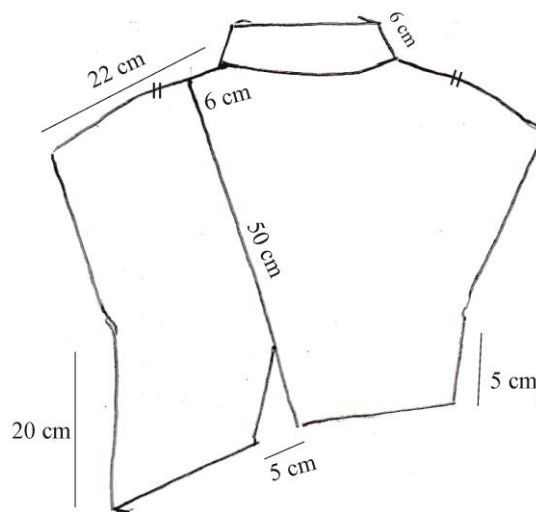
1) Pembuatan gambar kerja

Pembuatan gambar kerja berisi pembuatan langkah kerja busana, dan keterangan gambar kerja pelengkap busana. Pembuatan gambar kerja diperlukan untuk mengetahui detail-detail busana secara lengkap untuk mencapai hasil yang sempurna. Selain itu, gambar kerja sebagai petunjuk dan pedoman dalam pembuatan busana. Berikut adalah desain kerja dalam penciptaan busana pesta malam muslimah dengan sumber ide Tebing Breksi.

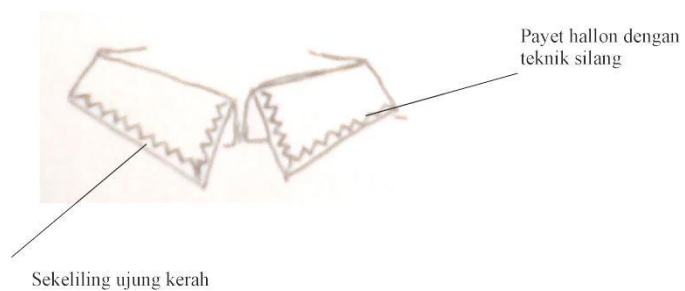
Berikut ini adalah gambar kerja pada Blus pendek :



Gambar 08. Gambar Kerja Blus Pendek Bagian Depan

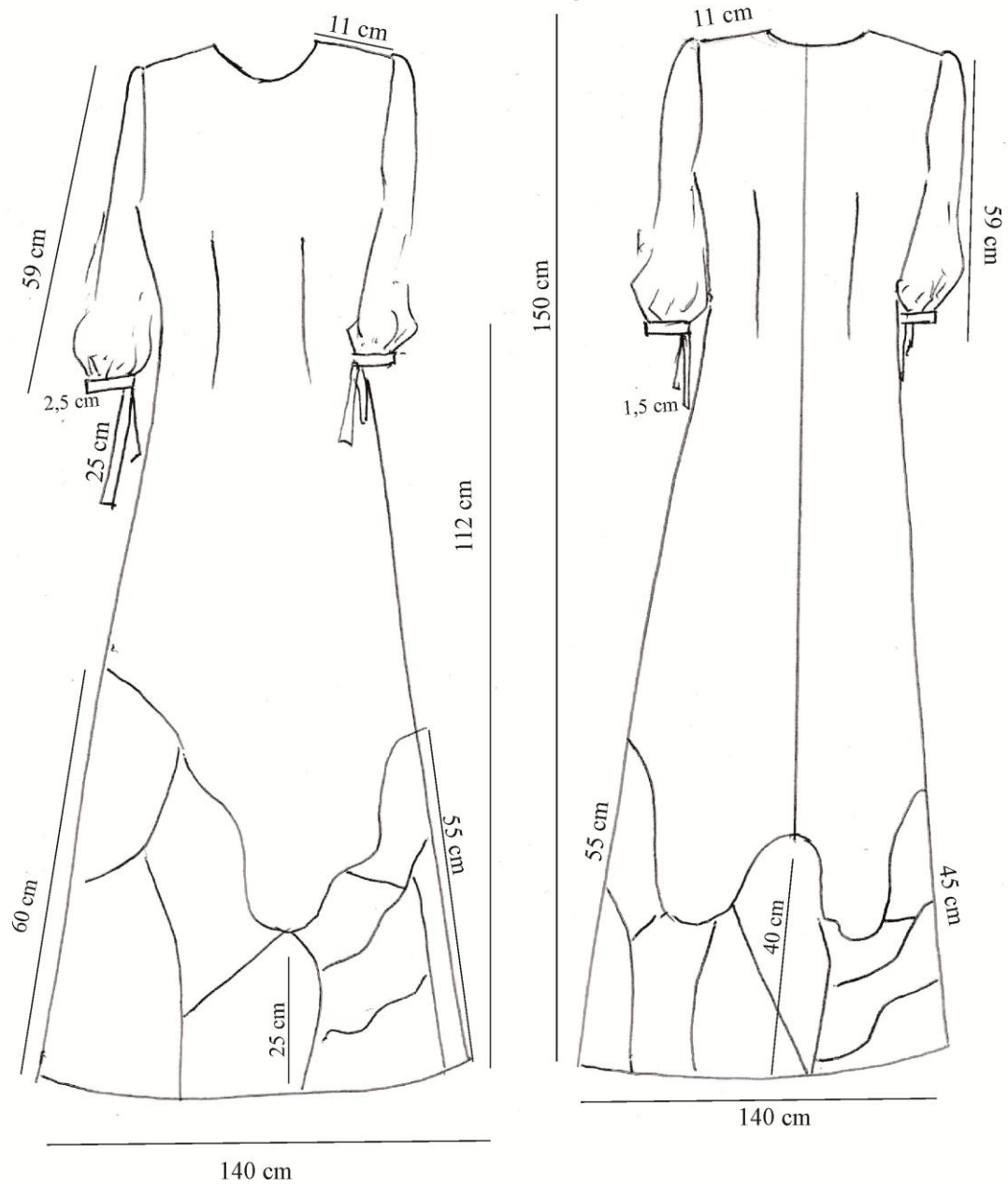


Gambar 09. Gambar Kerja Blus Pendek Bagian Belakang



Gambar 10. Desain hiasan pada kerah blus pendek

Gambar kerja pada Gaun panjang :



Gambar 11. Gambar kerja Gaun Panjang

2) Pengambilan ukuran

Pengambilan ukuran dilakukan sebelum membuat pola. Dalam mengambil ukuran disesuaikan dengan desain busana yang akan dibuat. Pengambilan ukuran harus dilakukan dengan tepat dan cermat karena berpengaruh langsung terhadap hasil busana. Ukuran yang diperlukan dalam pemuatan busana pesta malam muslimah adalah :

Tabel 01. Ukuran blus pendek dan gaun panjang

Lingkar leher	36 cm
Lingkar badan	83 cm
Lingkar pinggang	62 cm
Lingkar panggul	92 cm
Lebar muka	30 cm
Panjang muka	32 cm
Lebar punggung	34 cm
Panjang punggung	38 cm
Panjang bahu	11 cm
Panjang lengan	59 cm
Lingkar kerung lengan	37 cm
Lingkar kerung lengan bawah	18 cm
Panjang gaun	112 cm
Panjang lengan setali	10 cm
Jarak dada	16 cm
Panjang blus dari pinggang	20 cm

3) Pembuatan pola busana

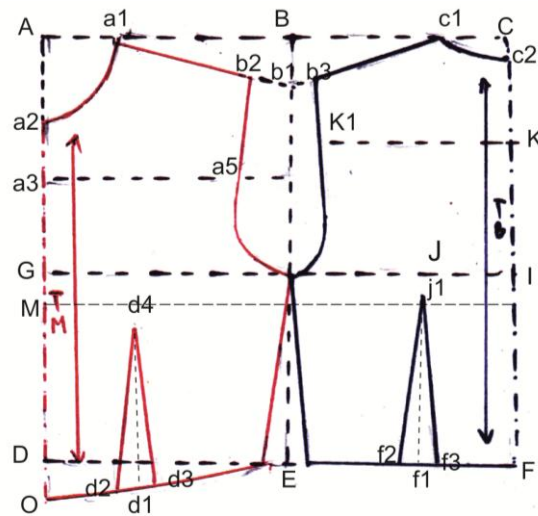
Pembuatan pola busana pesta malam muslimah ini menggunakan pola konstruksi sistem Soen. Membuat pola dimulai dari pola dasar dilanjutkan pecah pola sesuai desain yang dikehendaki. Hal yang perlu diperhatikan dalam membuat pola busana antara lain :

- a) Pengambilan ukuran harus dilakukan secara tepat, teliti dan cermat untuk memperoleh hasil yang akurat. Jika perlu, menggunakan penterbangan sebagai alat pembantu.
- b) Pembuatan pola dengan garis lengkung harus luwes agar nyaman dilihat dan bisa dibantu dengan penggaris lengkung. Penggaris lengkung dibutuhkan saat membuat garis pola seperti kerung lengan, kerung leher, garis panggul, dan pola yang lainnya.
- c) Perhitungan dalam rumus pola harus cermat dan teliti.
- d) Kelengkapan pola, tanda-tanda pola jangan sampai dilupakan.

Berikut adalah pembuatan pola Soen :

a) Pola Dasar

Pada busana pesta ini menggunakan pola dasar sistem Soen dengan skala 1 : 6. Pola dasar harus benar dan sesuai dengan ukuran pemakai sehingga memperlancar kelanjutan dalam pembuatan pola. Berikut ini adalah cara pembuatan pola dasar :

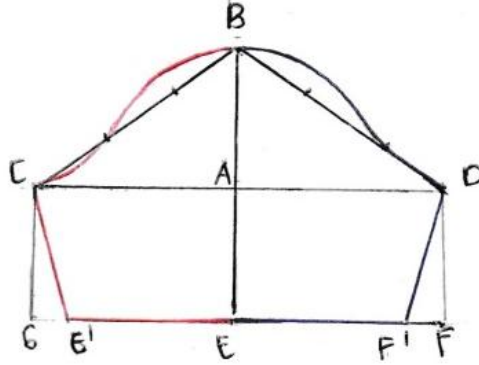


Gambar 12. Pola Dasar Badan Sistem Soen Skala 1 : 6

Sumber : Widjiningih, dkk (1994)

Tabel 02. Keterangan pola badan :

Keterangan pola badan muka : A-B = D-E = $\frac{1}{4}$ lingkaran badan + 1 cm A-D = B-E = panjang punggung + 1,5 cm A-a1 = $\frac{1}{6}$ lingkaran leher + 0,5 cm A-a2 = $\frac{1}{6}$ lingkaran leher + 1 cm Garis yang menghubungkan titik a1-a2 yaitu kerung lengan bagian depan A-G = $\frac{1}{2}$ panjang punggung + 1,5 cm G-D = $\frac{1}{2}$ panjang punggung B-b1 = 4,5 cm a1-b2 = lebar bahu a2-a3 = a3-G = tengah-tengah a2-G a3-a5 = $\frac{1}{2}$ lebar dada Garis yang menghubungkan titik b2-a5-H yaitu kerung lengan bagian depan D-M = tinggi puncak M-m1 = $\frac{1}{2}$ jarak dada m1-d4 = turun 5 cm D-O = turun 3 cm D1-d2 = D1-d3 = 3 cm (kupnat) (O-d2) + (d3-E) = $\frac{1}{4}$ lingkaran pinggang + 1 cm	Keterangan pola bagian belakang : A-C=D-F = $\frac{1}{2}$ lingkaran badan B-C=E-F = $\frac{1}{4}$ lingkaran badan - 1 cm F-c2 = panjang punggung C2-C = naik 1,5 cm C-c1= A-a1 c1-c2 = kerung leher bagian belakang c1-b3 = lebar bahu c2-K = 8 cm K-k1 = $\frac{1}{2}$ lebar punggung Menggabungkan titik b3-k1-H yaitu kerung lengan bagian belakang I-J = 8 cm J-j1= 2 cm f1-f2 = f1-f3 = 3 cm (kupnat) (F-f3) + (f2-E) = $\frac{1}{4}$ lingkaran pinggang - 1 cm
---	---



Gambar 13. Pola Dasar Lengan Skala 1 : 6

Sumber : Widjiningsih (1994)

Keterangan pola lengan :

Tinggi kepala lengan : $\frac{1}{4}$ L.lubang lengan yang akan dipakai + 1 cm

Tentukan titik pada garis datar

A-B : Tinggi Kepala Lengan : $\frac{1}{4}$ L.lubang lengan + 0,5 cm

B-C : B-D : $\frac{1}{2}$ lubang lengan + 0,5 cm

B-E : Panjang lengan luar

E-E1 : E-F1 : $\frac{1}{2}$ li. Lubang bawah

B-C dan B-D dibagi 3 bagian

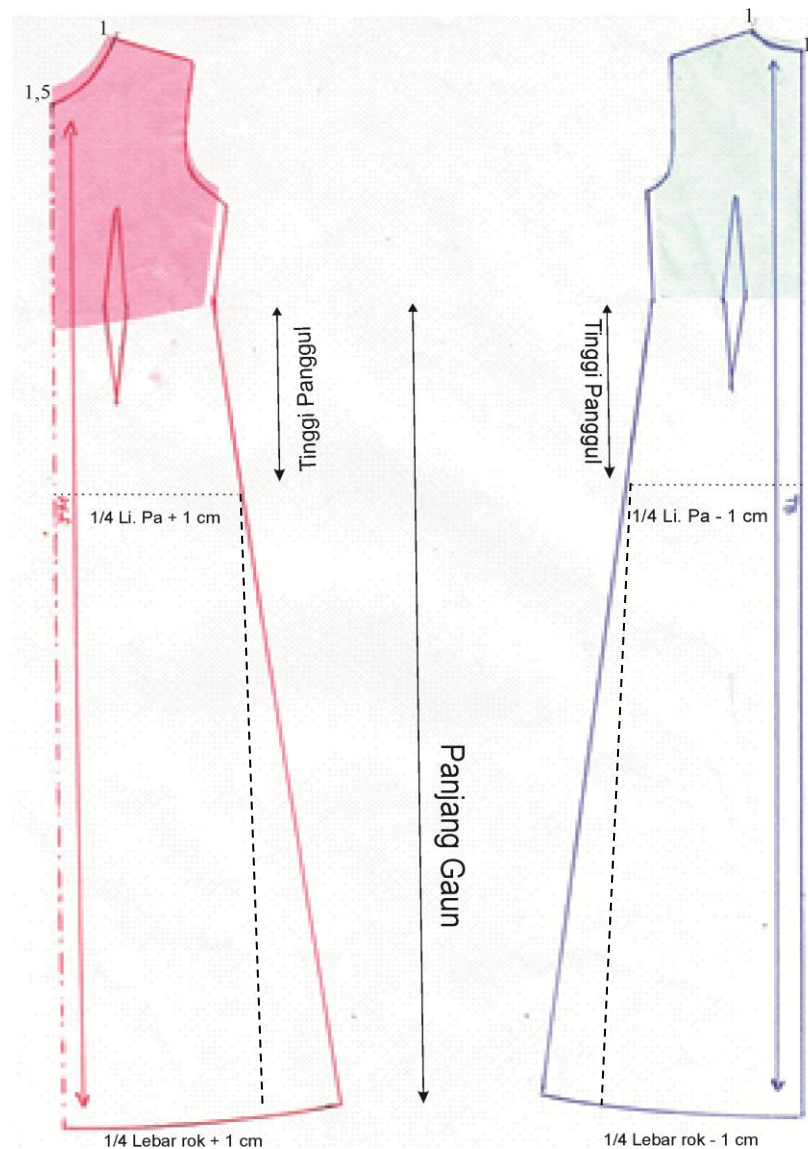
b) Membuat pecah pola sesuai desain

Pecah pola merupakan proses mengubah pola dasar agar bisa sesuai dengan desain yang diinginkan. Pembuatan pecah pola pada gaun dengan menjiplak pola dasar yang telah dibuat dan memberikan penamahan ukuran sesuai gambar kerja.

Yang perlu diperhatikan saat melakukan pecah pola adalah :

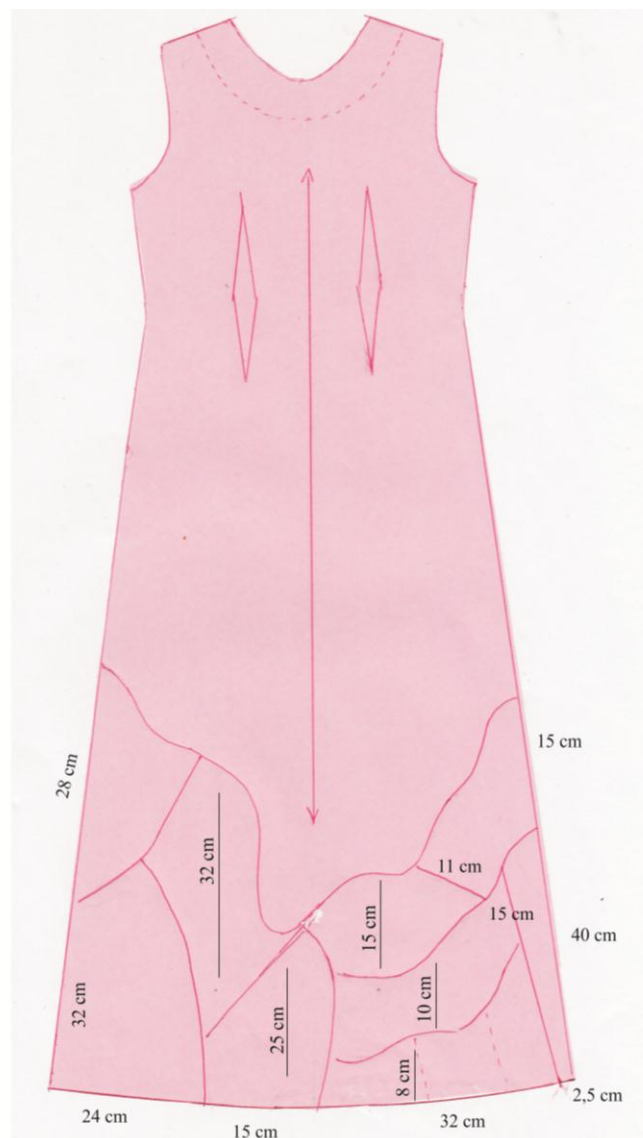
1. Memperhatikan keseluruhan desain
2. Memahami model busana
3. Memahami letak jatuh pakaian pada badan

Berikut adalah pecah pola dalam pembuatan pola busana pesta muslimah dengan sumber ide Tebing Breksi :

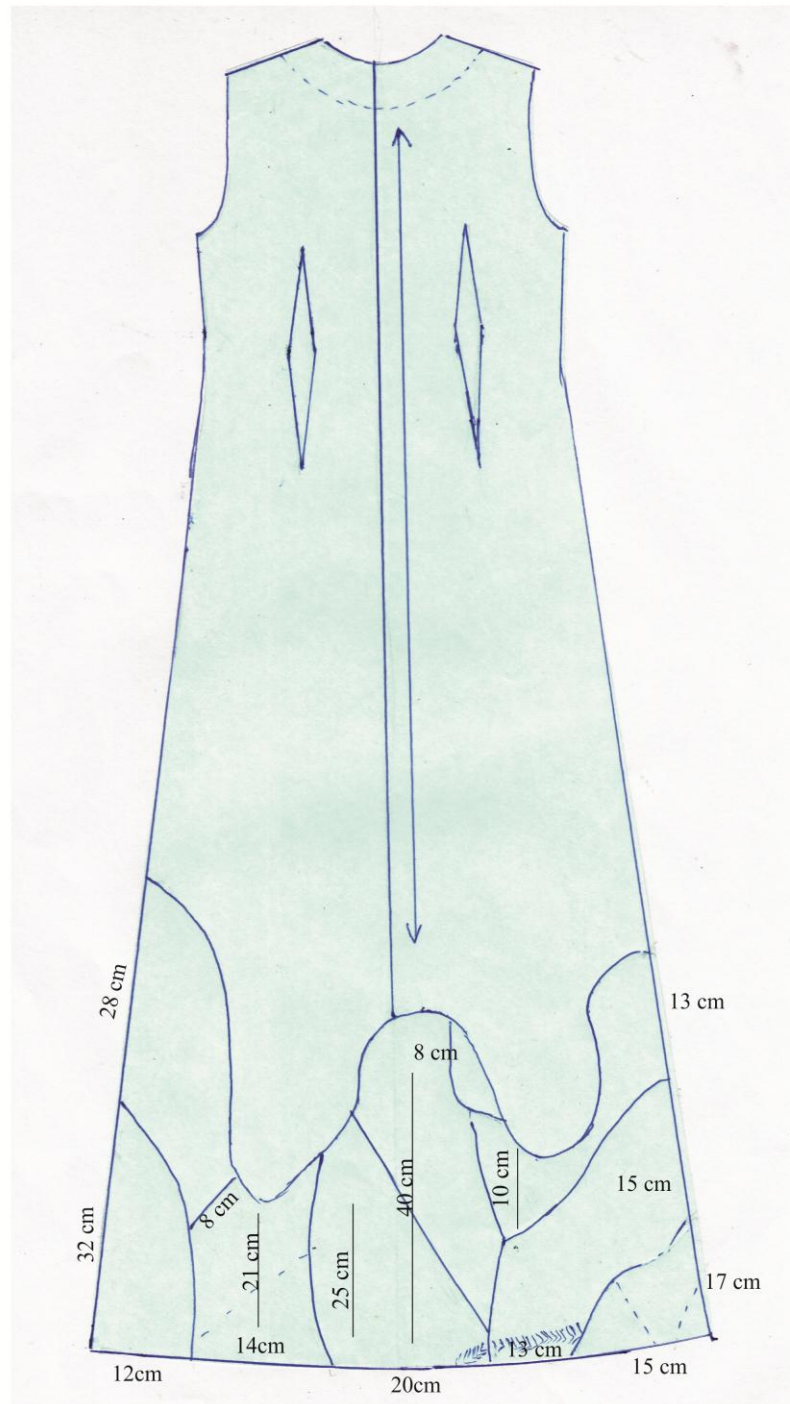


Gambar 14. Pecah pola Gaun skala 1 : 6

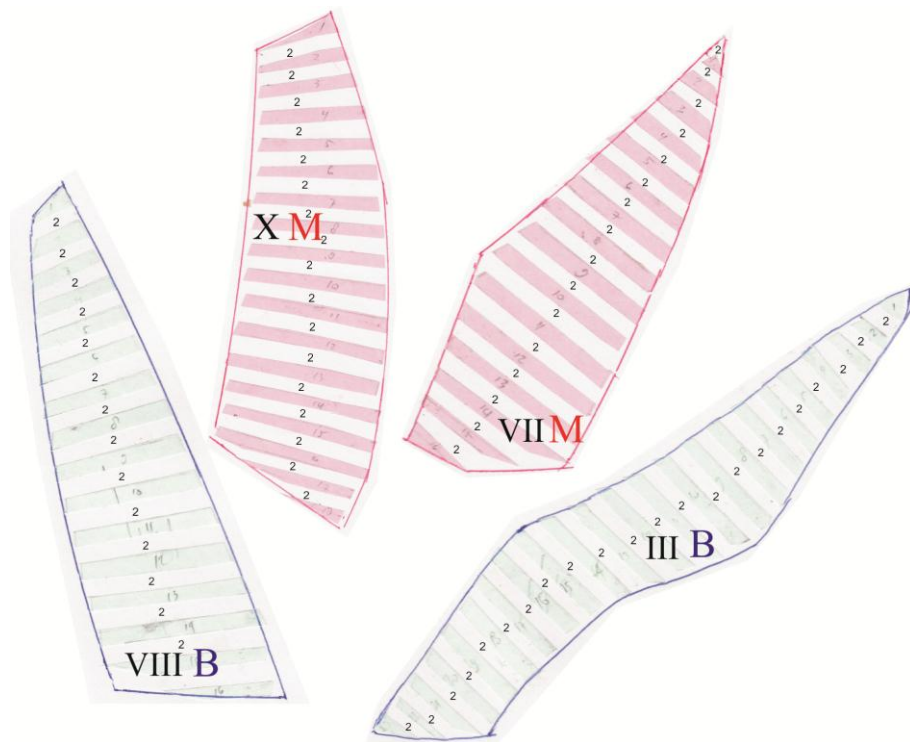
- Kutip pola dasar badan bagian muka dan belakang
- Pola dasar dipanjangkan sesuai panjang gaun
- Dari pinggang turun tinggi panggul
- $\frac{1}{4}$ li. Pa + 1 cm pada gaun bagian muka
- $\frac{1}{4}$ li. Pa - 1 cm pada gaun bagian belakang
- Tarik garis lurus dan dikembangkan 5 cm dan dinaikkan 2 cm



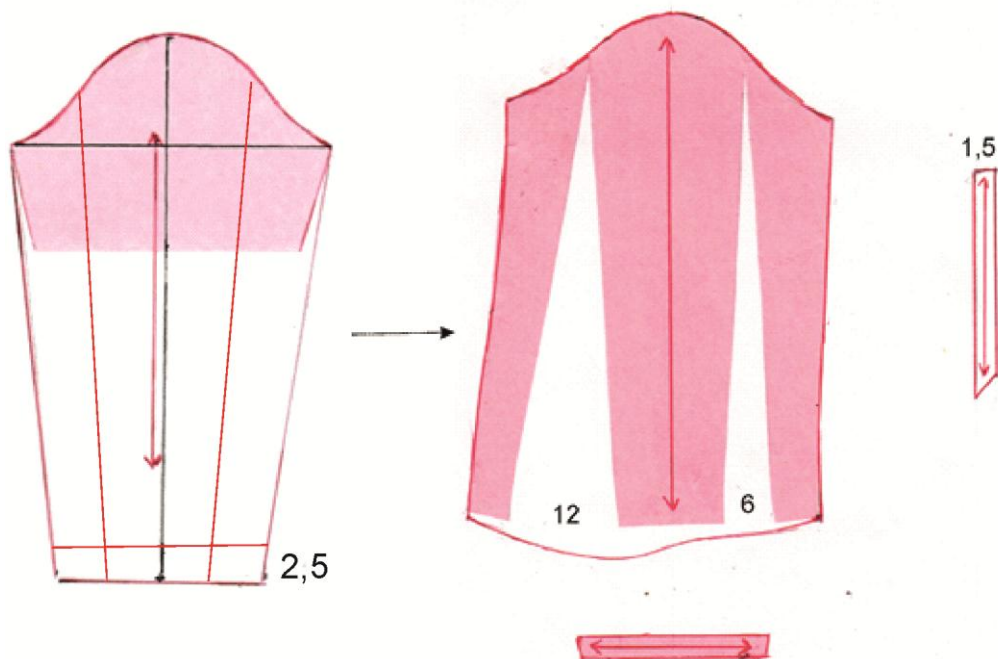
Gambar 15. Pecah pola gaun panjang bagian muka untuk *crazy patchwork*



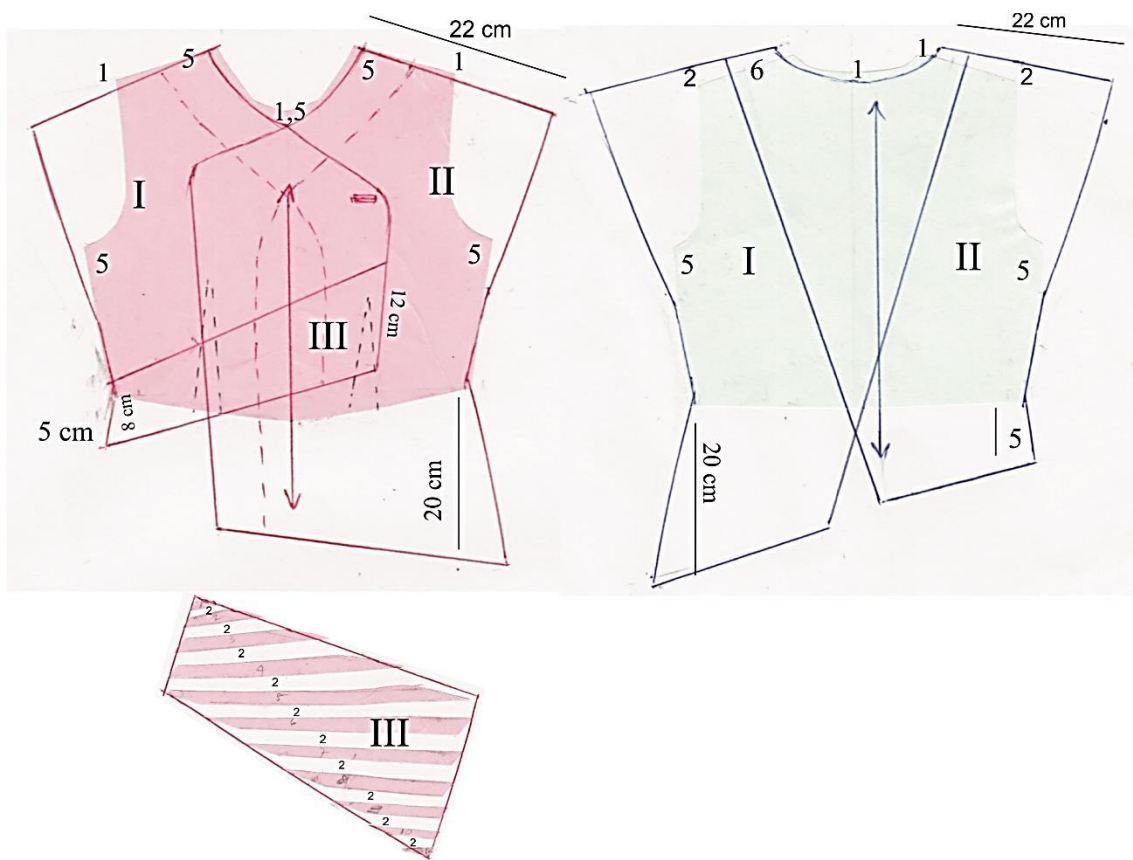
Gambar 16. Pecah pola gaun panjang bagian belakang untuk *crazy patchwork*



Gambar 17. Bagian dari *patchwork* yang dilipit-lipit



Gambar 18. Pecah pola lengan bishop

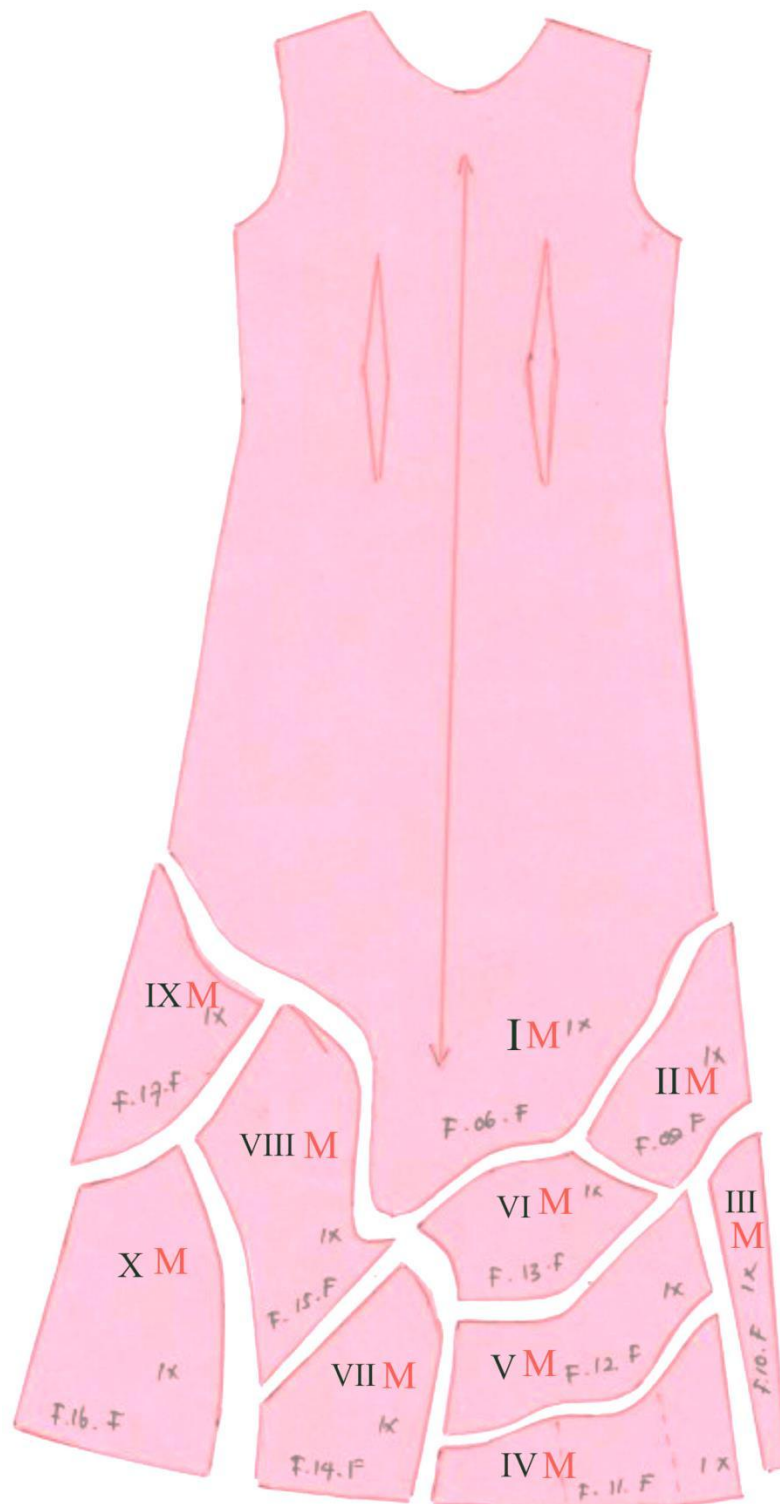


Gambar 19. Pecah pola pada Blus Pendek

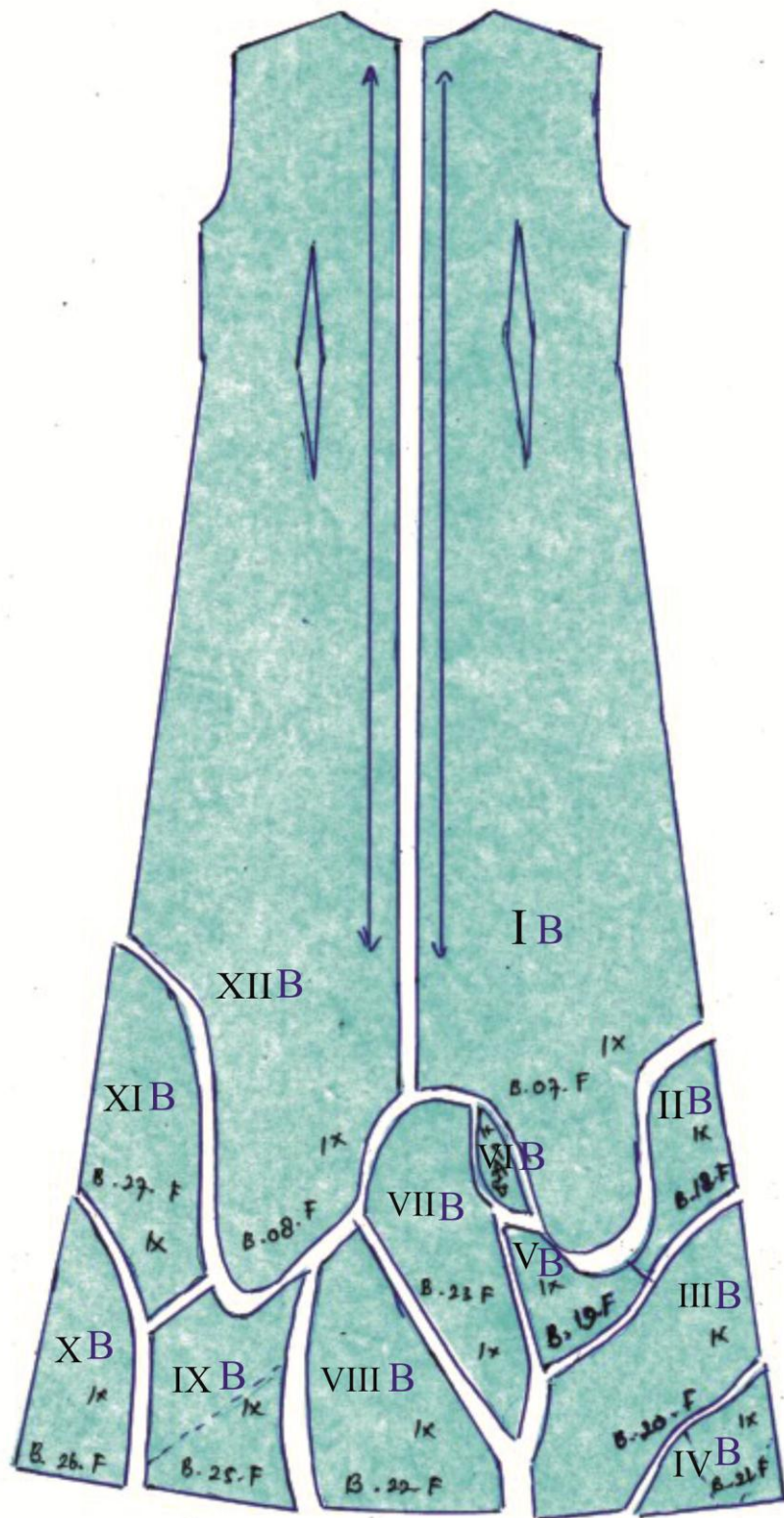
Teknik yang digunakan dalam pembuatan busana pesta ini adalah teknik tailoring dan adi busana, maka diperlukan pola vuring untuk hasil busana yang halus dan rapi dimana memiliki ciri bagian luar dan dalam busana sama rapinya.



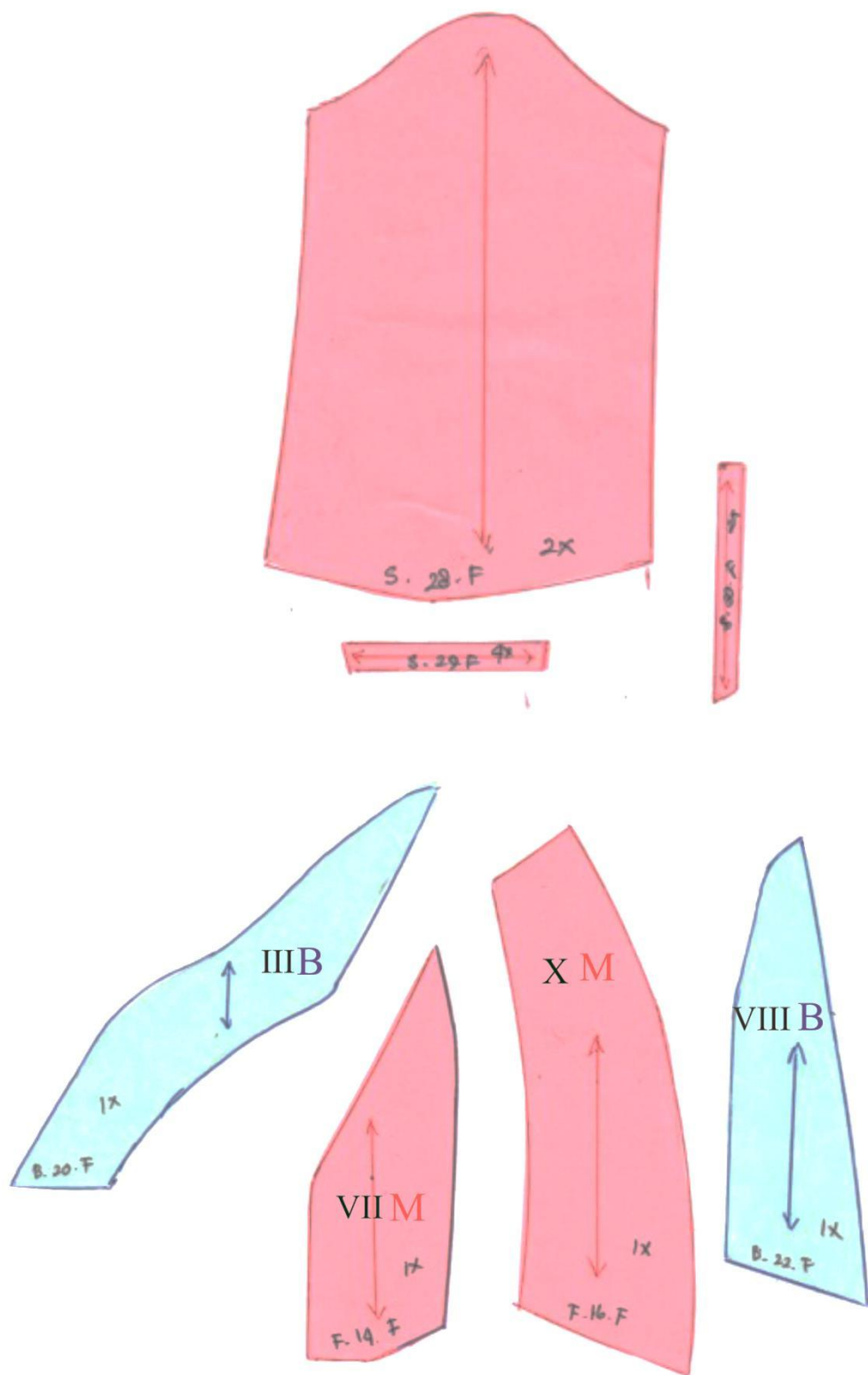
Gambar 20. Hasil Pola Blus Pendek dan Vuring



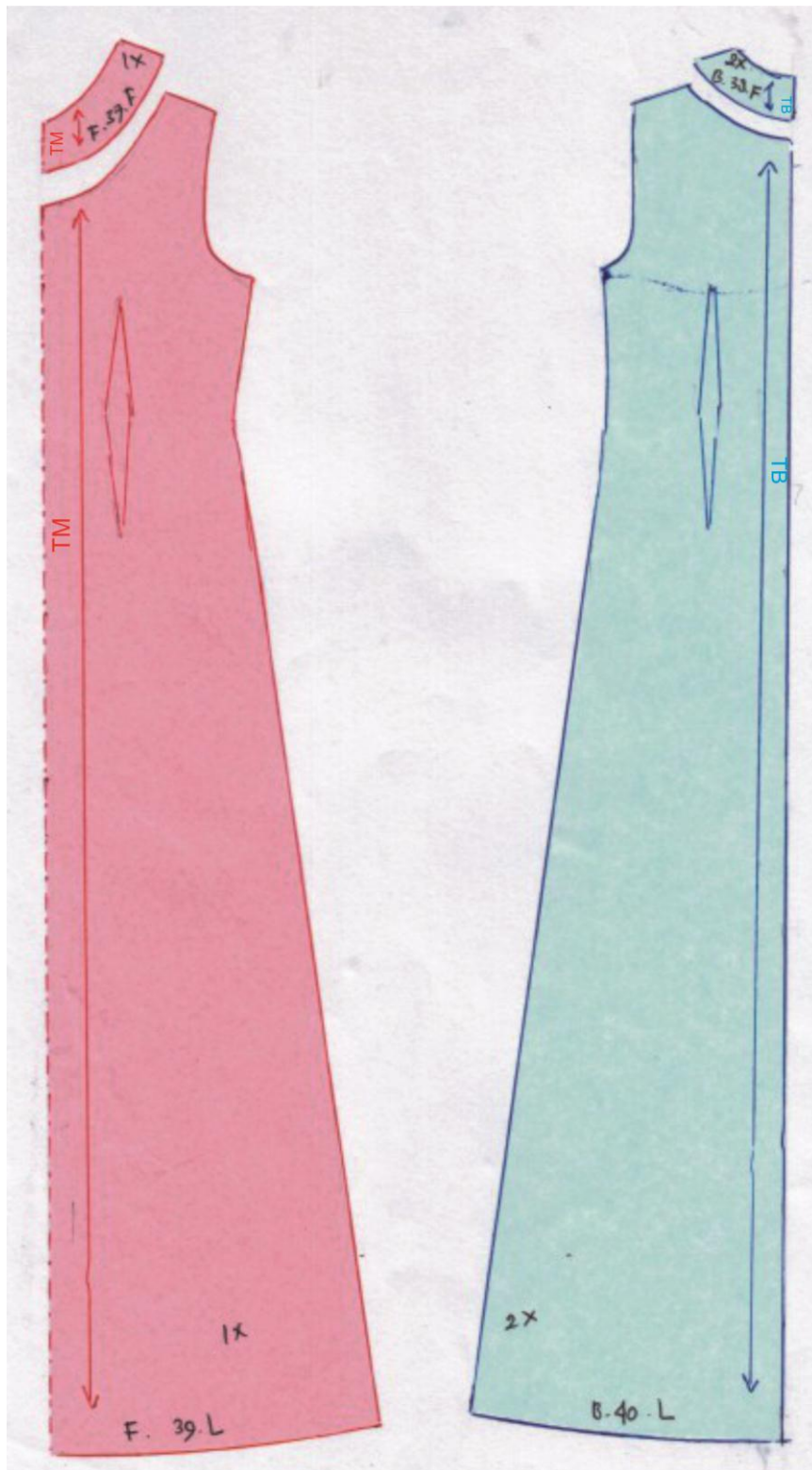
Gambar 21. Hasil pola Gaun panjang bagian muka dan *crazy patchwork*



Gambar 22. Hasil pola gaun panjang bagian belakang dan crazy patchwork



Gambar 23. Hasil pola lengan bishop, manset, tali dan bagian *patchwork* yang dilipit.



Gambar 24. Pola vuring gaun panjang

Pembuatan pola busana pesta malam muslimah ini menggunakan keterangan pola diantaranya :

1. F.01.F : Pola blus pendek I bagian muka
2. F.02.F : Pola blus pendek II bagian muka
3. F.03.F : Pola blus pendek III bagian muka
4. B.04.F : Pola blus pendek I bagian belakang
5. B.05.F : Pola blus pendek II bagian belakang
6. F.06.F : Pola gaun bagian muka
7. B.07.F : Pola gaun bagian belakang
8. F.08.F : Pola gaun bagian belakang
9. B.09.F : Pola *patchwork* bagian muka
10. F.10.F : Pola *patchwork* bagian muka
11. F.11.F : Pola *patchwork* bagian muka
12. F.12.F : Pola *patchwork* bagian muka
13. F.13.F : Pola *patchwork* bagian muka
14. F.14.F : Pola *patchwork* bagian muka
15. F.15.F : Pola *patchwork* bagian muka
16. F.16.F : Pola *patchwork* bagian muka
17. F.17.F : Pola *patchwork* bagian muka
18. B.18.F : Pola *patchwork* bagian belakang
19. B.19.F : Pola *patchwork* bagian belakang
20. B.20.F : Pola *patchwork* bagian belakang
21. B.21.F : Pola *patchwork* bagian belakang

- 22. B.22.F : Pola *patchwork* bagian belakang
- 23. B.23.F : Pola *patchwork* bagian belakang
- 24. B.24.F : Pola *patchwork* bagian belakang
- 25. B.25.F : Pola *patchwork* bagian belakang
- 26. B.26.F : Pola *patchwork* bagian belakang
- 27. B.27.F : Pola *patchwork* bagian belakang
- 28. S.28.F : Pola lengan
- 29. S.29.F : Pola manset
- 30. S.30.F : Pola tali pada lengan
- 31. F.31.F : Pola lapisan bagian muka
- 32. F.32.F : Pola lapisan bagian muka
- 33. F.33.L : Pola vuring blus pendek I bagian muka
- 34. F.34.L : Pola vuring blus pendek I bagian muka
- 35. B.35.L : Pola vuring blus pendek I bagian belakang
- 36. B.36.L : Pola vuring blus pendek I bagian belakang
- 37. F.37.F : Pola lapisan gaun bagian muka
- 38. F.38.F : Pola lapisan gaun bagian belakang
- 39. F.39.L : Pola vuring gaun bagian muka
- 40. B.40.L : Pola vuring gaun bagian belakang

4) Perencanaan bahan

Perencanaan bahan merupakan langkah merancang berapa banyak bahan yang dibutuhkan dalam pembuatan busana. Merancang bahan dilakukan survei

bahan yang digunakan terlebih dahulu untuk mengetahui lebar bahan dan warna yang akan digunakan sehingga menghemat kebutuhan bahan.

Hal-hal yang harus diperhatikan dalam merancang bahan adalah sebagai berikut :

- a. Arah serat kain harus diperhatikan dengan arah serat pada pola
- b. Peletakkan pola pada kain harus diatur sedemikian rupa agar tidak boros.
Pola disusun dari pola terbesar ke terkecil.
- c. Untuk bahan yang bermotif, sebaiknya diperlihatkan arah bagian atas atau bagian bawah bermotif.

Selain itu, terdapat keuntungan dari pembuatan rancangan harga dan bahan tersebut, diantaranya adalah sebagai berikut :

1. Dapat mengetahui kebutuhan bahan dalam membuat suatu busana, sehingga menghemat bahan dan biaya karena telah direncanakan secara cermat.
2. Rancangan bahan dapat digunakan sebagai pedoman saat meletakkan pola pada bahan sehingga lebih efektif dan efisien.
3. Menghemat waktu dalam meletakkan pola dalam proses memotong bahan
4. Mengurangi kesalahan dalam arah serat sangat kecil.

Bahan-bahan yang digunakan dalam membuat busana pesta untuk kesempatan pesta ini yaitu :

a. Bahan Bubble

Bahan ini digunakan untuk gaun panjang

b. Bahan Crepe double side dan Chiffon Gradasi Metalik

Bahan ini digunakan pada blus pendek dan *patchwork*

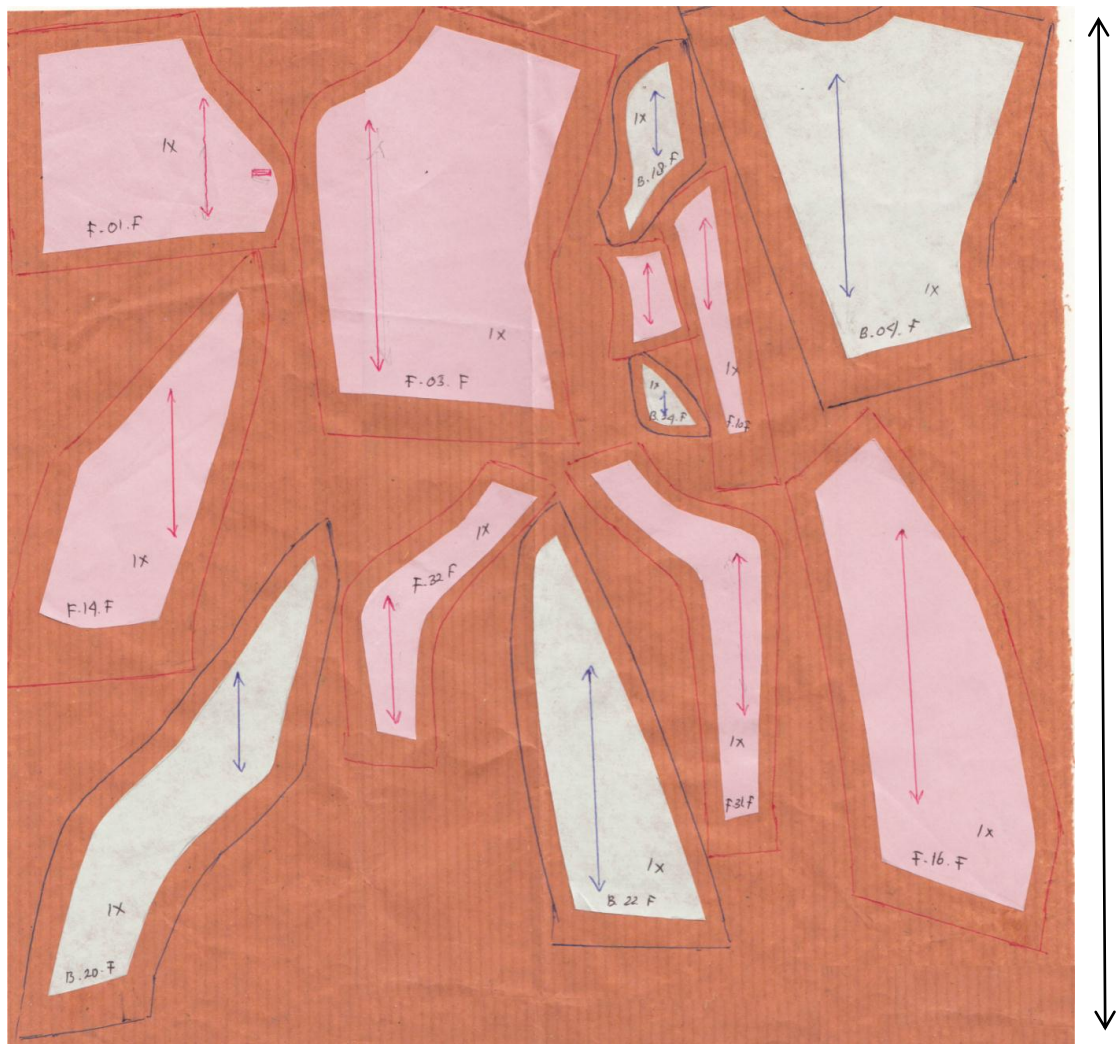
c. Bahan velvet

Bahan ini digunakan untuk vuring pada blus pendek dan gaun.



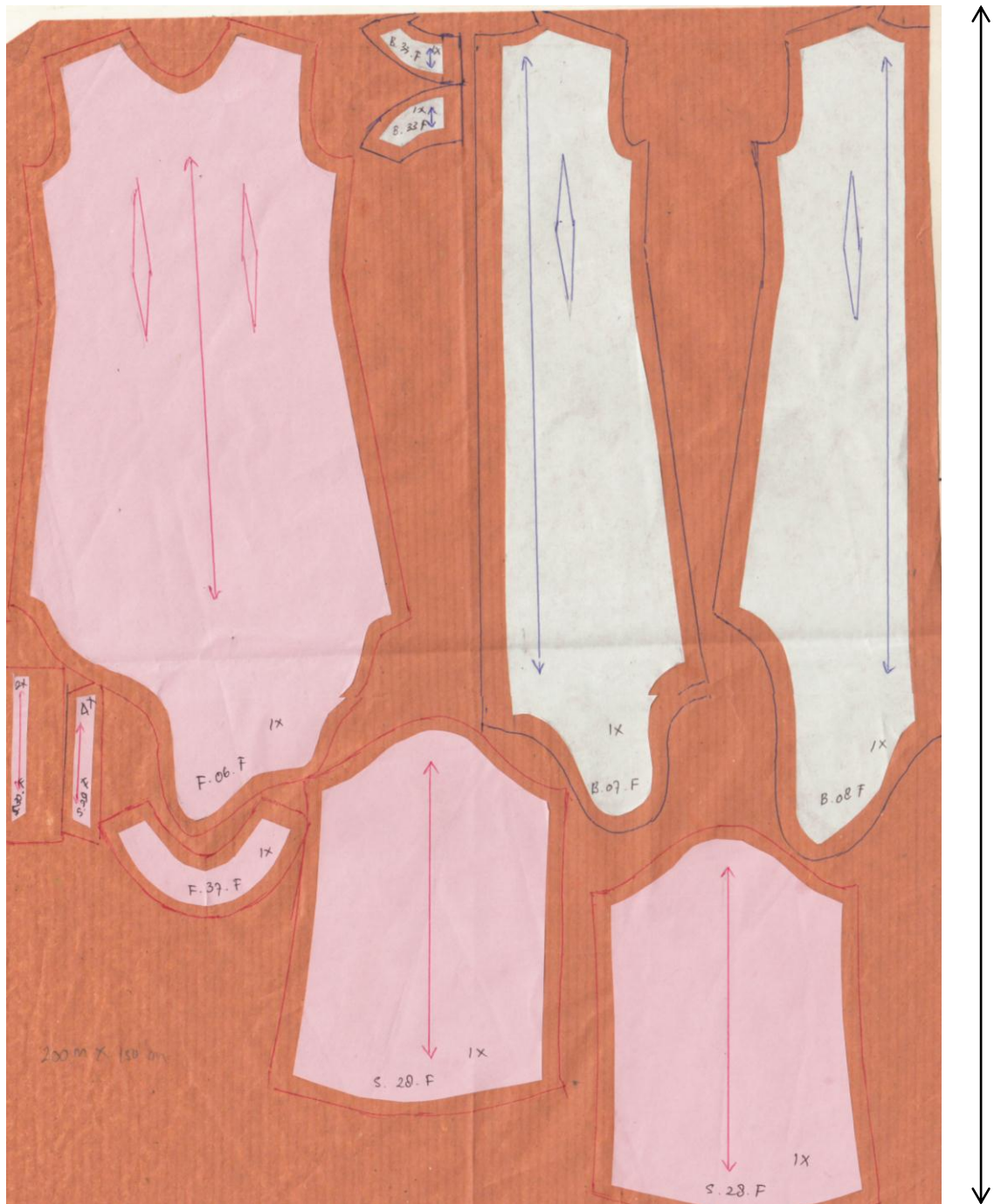
Keterangan : Panjang bahan 1,25 m
Lebar bahan 1, 50 m

Gambar 25. Rancangan Bahan Creepe Double Side



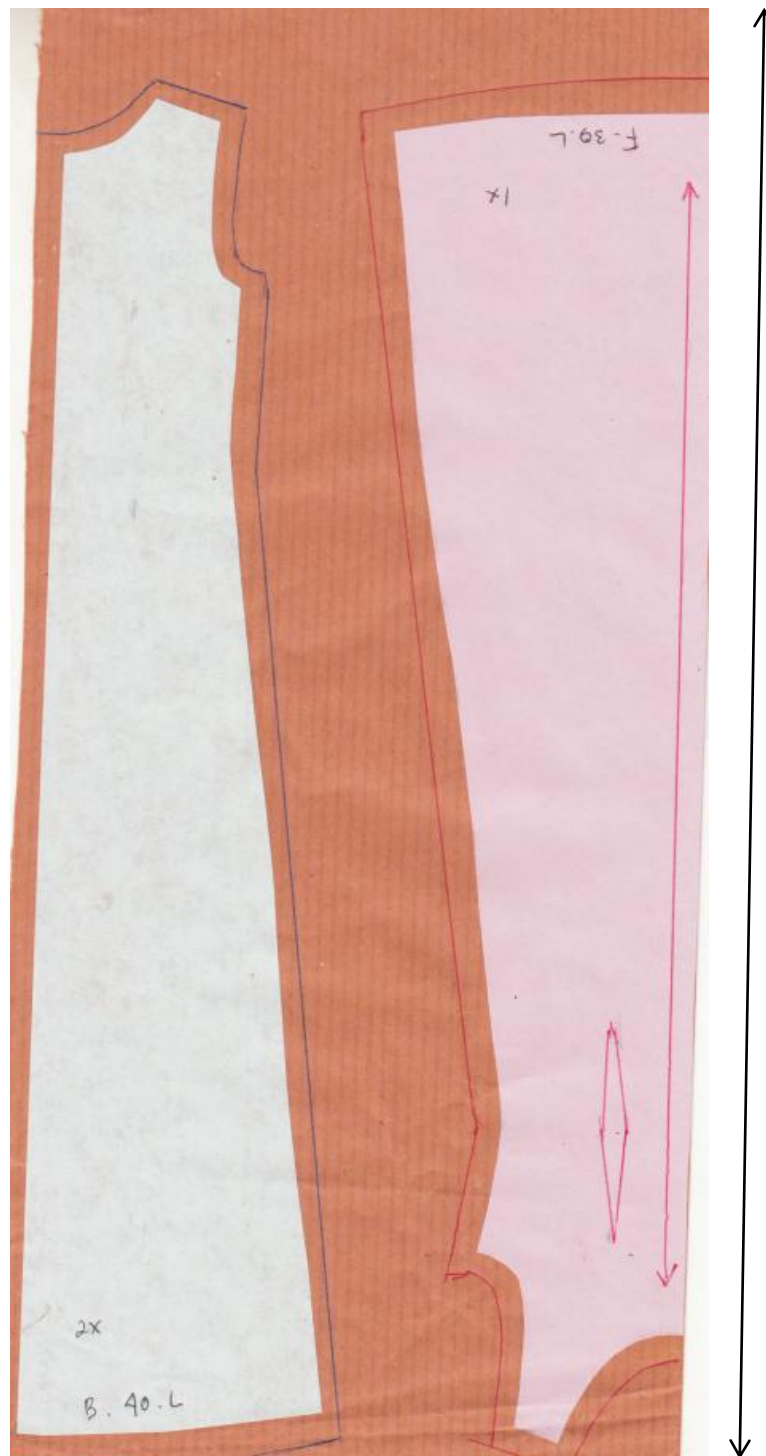
Keterangan : Panjang bahan 1,50 m
Lebar bahan 1, 50 m

Gambar 26. Rancangan Bahan Chiffon Gradasi Metalik



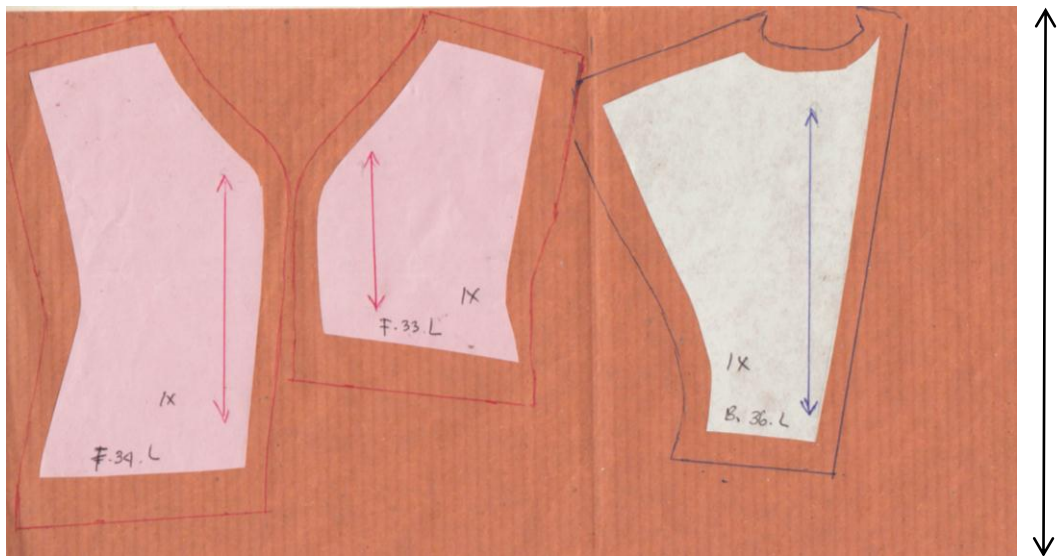
Keterangan : Panjang bahan 2 m
Lebar bahan 1, 50 m

Gambar 27. Rancangan Bahan *Bubble* Hitam

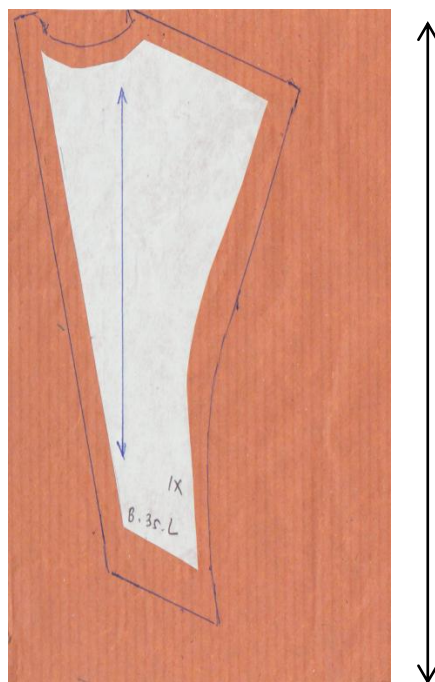


Keterangan : Panjang bahan 2 m
Lebar bahan 1, 50 m

Gambar 28. Rancangan bahan pada vuring gaun panjang

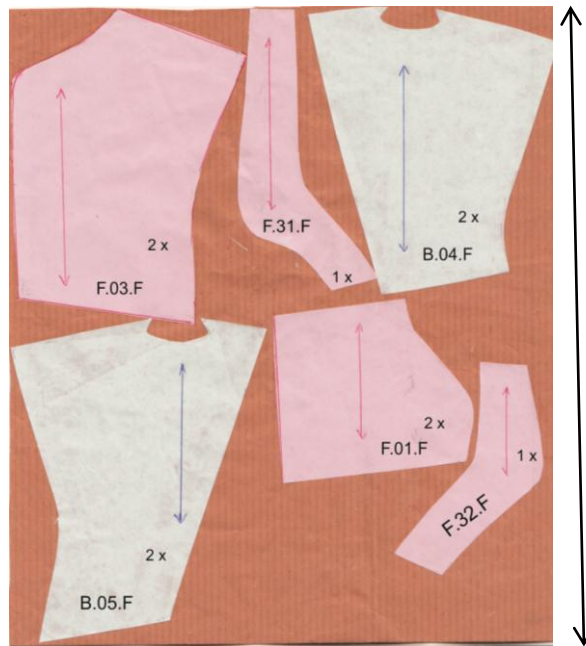


Keterangan : Panjang bahan 0,75 m
Lebar bahan 1, 50 m



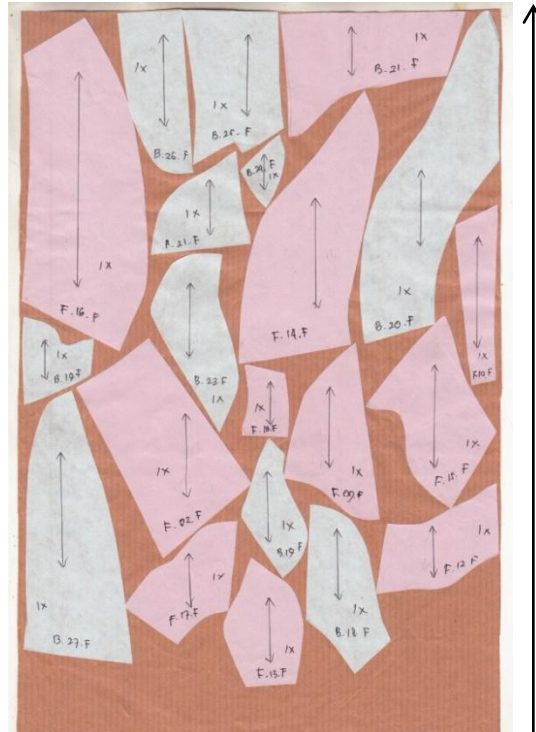
Keterangan : Panjang bahan 0,75 m
Lebar bahan 1, 50 m

Gambar 29. Rancangan bahan vuring Blus Pendek



Keterangan : Panjang bahan 2,6 m
Lebar bahan 1,15 m

Gambar 30. Rancangan bahan pada mori gula



Keterangan : Panjang 1,75 m lebar 1,15 m

Gambar 31. Rancangan bahan pada viselin sutera

5) Perancangan harga

Perancangan harga merupakan langkah untuk memperkirakan seberapa besar biaya yang dikeluarkan dalam pembuatan busana setelah diketahui panjang bahan dalam rancangan bahan.

Hal-hal yang perlu diperhatikan dalam membuat rancangan harga yaitu :

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

Berikut adalah rancangan harga pada busana pesta malam muslimah dengan sumber ide Tebing Breksi .

Tabel 03. Kalkulasi Harga

No.	Nama Barang	Spesifikasi	Kebutuhan	Harga Satuan	Jumlah Harga
A.	Bahan Utama				
1.	Kain bubble hitam	L 150 cm	2 m	Rp 60.000/m	Rp 120.000,-
2.	Kain chiffon gradasi metalik	L 150 cm	1,5 m	Rp 55.000/m	Rp 82.500,-
3.	Kain creepe double side	L 150 cm	1,25 m	Rp 35.000/m	Rp 43.750,-
4.	Kain velvet abu	L 150 cm	0,75 m	Rp 20.000/m	Rp 15.000,-
5.	Kain velvet kuning	L 150 cm	0,75 m	Rp 20.000/m	Rp 15.000,-
6.	Kain velvet hitam	L 150 cm	2 m	Rp 20.000/m	Rp 40.000,-
B.	Bahan Pembantu				
1.	Mori gula	L 115 cm	2,6 m	Rp 15.000/m	Rp 39.000,-
2.	Benang	Gulung	2 bj	Rp 1.500/ bj	Rp 3.000,-
3.	Kancing bungkus	Satuan	3 bj	Rp 1000/ bj	Rp 3.000,-
4.	Viselin sutera	L 115 cm	1,75	Rp 5.000/m	Rp 8.750,-
5.	Resleting	Satuan	1 bj	Rp 5.000	Rp 5.000,-
6.	Kain keras M-33	L 115 cm	0.25 m	Rp 15.000/m	Rp 3.750,-
7.	Kancing cetit	Satuan	2 bj	Rp 500/bj	Rp 1.000,-
C.	Bahan Hiasan				
1.	Payet halon silver	Satuan	1 pcs	Rp 20.000	Rp 20.000,-
Jumlah					Rp 398.750,-

Penentuan harga jual busana pesta malam muslimah dengan sumber ide Tebing Breksi pada pergelaran busana *Dimantion* menggunakan rumus *Mark Up Price* yaitu menentukan harga jual dengan cara penambahan antara biaya produksi dengan keuntungan yang diharapkan.

Margin keuntungan yang diinginkan :

Penyusutan alat 10%

Penyusutan listrik 15%

Penyusutan tenaga 10%

Laba 15%

Total 50%

Jadi harga jualnya sebesar = Rp 398.750,- + (50% x Rp 398.750,-)

 = Rp 398.750,- + Rp 199.375,-

 = Rp 598.125,-

Dibulatkan menjadi Rp 598.200,-

Harga jual yang diperoleh sebesar Rp 598.200,-

b. Pelaksanaan

Pelaksanaan merupakan kegiatan lanjutan dari proses yang dilakukan sebelumnya. Beberapa hal yang harus dilakukan dalam proses pembuatan busana pesta malam muslimah dengan sumber ide Tebing Breksi dalam pergelaran *Dimantion* adalah sebagai berikut :

a. Peletakkan pola pada bahan

Peletakan pola pada bahan merupakan kegiatan yang dilakukan sebelum memotong bahan. Dalam meletakkan pola, sebaiknya kain dilipat menjadi dua bagian dengan bagian baik berada diluar untuk mempercepat pemotongan. Pemotongan bahan berpedoman pada rancangan bahan yang telah dibuat untuk lebih efisien dalam penggunaan bahan.

Ada beberapa hal yang perlu diperhatikan dalam meletakkan pola pada bahan, yaitu :

- a) Kelengkapan pola harus ada seperti tanda jahitan pada tiap-tiap sisi, tanda lipatan atau tanda lain pada pola.
- b) Memperhatikan pengukuran arah serat untuk hasil busana yang bagus.
- c) Corak bahan harus sama antara bagian kiri dan bagian kanan atau bagian depan dan belakang sesuai desain desain.
- d) Lebar kampuh untuk semua bagian berkisar $1\frac{1}{2}$ - 2 cm sedangkan untuk kelim selebar 3-5 cm
- e) Meletakkan pola pada bahan yang berkilau seperti beludru harus diletakkan searah.
- f) Lapisan seperti saku, kerah, ban pinggang, depun ataupun serip diperkirakan letaknya setelah pola besar diletakkan.

b. Pemotongan bahan dan pemberian tanda jahitan

Proses pemotongan dilakukan setelah semua pola telah terpasang pada bahan. Dalam pemotongan bahan harus memperhatikan arah garis atau motif kain disesuaikan dengan desain. Pemberian kampuh dilakukan sebelum memotong bahan. Kampuh setiap garis pola biasanya $1\frac{1}{2}$ - 2 cm, pada belahan ritsliting sebesar 3 - 4 cm, dan kelim 3-5 cm. Setelah memotong bahan, langkah selanjutnya adalah pemberian tanda jahitan. Tanda jahitan dapat dilakukan dengan dua cara yaitu dengan karbon jahit atau dengan tusuk jelujur renggang. Pada busana pesta malam muslimah ini tanda jahitan yang

penulis gunakan adalah tanda jahitan dengan cara merader tepat pada garis luar pola.

c. Memasang bahan pelapis

Memasang bahan pelapis diberikan pada bagian busana untuk hasil yang lebih kaku dan rapi. Pada busana pesta malam muslimah dengan sumber ide Tebing Breksi ini menggunakan mori gula pada keseluruhan bagian blus pendek, Penggunaan kain keras M-33 pada bagian kerah dan viselin sutera pada *patchwork* dan manipulating fabric. Pemasangan bahan pelapis tersebut dipressing dengan setrika sampai matang agar tidak mudah lepas. Pengepresan cukup dengan ditekan-tekan saja. Penambahan kain viselin pada jahitan resleting TB untuk menghasilkan hasil yang licin.

d. Penjelujuran

Sebelum bahan busana dijahit dengan mesin, terlebih dahulu dijelujur dengan tangan, untuk melakukan fitting I. Selain itu, menjelujur digunakan untuk mempermudah dan menghindari terjadinya kesalahan dalam proses penjahitan. Dalam proses fitting I dilakukan untuk mengetahui pas tidaknya di tubuh model dan mengetahui jatuhnya bahan yang dikehendaki. Apabila terjadi kesalahan atau ketidaktepatan pada ukuran maka masih bisa diperbaiki.

Langkah-langkah penjelujuran pada busana pesta malam muslimah sebagai berikut :

1) Pada Blus Pendek

- a. Menyiapkan alat dan bahan
- b. Menyambung potongan pada blus pendek bagian muka, sebelum disambung terlebih dahulu dibuat lipit-lipit dengan jarak satu sepatu mesin sebagai bentuk *manipulating fabric*.
- c. Membuat sudut pada blus pendek bagian belakang.
- d. Menjelujur sambungan bagian belakang.
- e. Menjelujur lapisan bagian muka dengan bahan utama dan memasang vuring.
- f. Menjelujur vuring dengan lapisan pada bagian belakang.
- g. Menjelujur bahu pada bahan utama dan vuring.
- h. Menjelujur sisi pada bahan utama dan vuring.
- i. Membuat kerah kemeja
- j. Menjelujur kerah pada kerung leher
- k. Penyelesaian kelim pada bagaian bawah dan lengan setali.

2) Pada Gaun

- a. Menyiapkan potongan gaun dan beberapa potongan *patchwork* untuk disatukan.
- b. Membuat lipit-lipit pada *patchwork* dengan jarak satu sepatu mesin sebagai gambaran anak tangga dari sumber ide.

- c. Menjelujur *patchwork* sesuai tanda. Dalam membuat *patchwork*, diberi nomor pada tiap bagian untuk mempermudah dalam penyambungan.
- d. Menjelujur bahu bagian depan dan belakang pada bahan utama.
- e. Menjelujur sisi bagian muka dan belakang.
- f. Menyambung lapisan gaun dengan vuring.
- g. Menjelujur bahu dan sisi pada bahan vuring.
- h. Menyambung lapisan pada kerung leher.
- i. Membuat tali pada lengan dan menjahit setikan renggang untuk membuat kerutan pada lengan bishop.
- j. Menjelujur sisi lengan.
- k. Memasang tali dan manset pada lengan.
- l. Memasang lengan pada kerung lengan.
- m. Penyelesaian kelim dengan jelujur renggang

e. Evaluasi proses I

Evaluasi proses I merupakan pengepasan atau fitting I busana pesta malam muslimah pada tubuh model yang berbentuk busana jadi dalam keadaan masih jelujuran. Fitting I bertujuan untuk mengetahui jatuhnya bahan pada tubuh model dan kenyamanan pemakaian pada tubuh tersebut. Aspek yang diamati pada evaluasi proses I adalah teknik jelujur yang dipakai, jatuhnya busana pada tubuh model, kesesuaian ukuran dengan badan model, kesesuaian pada desain yang dibuat dan hasil keseluruhan dari busana pesta. Proses pembuatan busana

melewati fitting I yang dilakukan pada tanggal 19 Februari 2017 dimana masih terdapat kesalahan dari busana yang dibuat yaitu :

Tabel 04. Evaluasi Proses I

Aspek yang dievaluasi	Hasil evaluasi	Cara mengatasi
Panjang gaun	Terlalu Panjang	Panjang gaun dikurangi 4 cm
Hiasan	Hiasan kurang besar/tinggi	Tinggi hiasan sebaiknya 1/3 dari panjang gaun
Garis leher	Garis leher terlalu turun	Garis leher dinaikkan ± 1 cm
Tali	Tali terlalu besar	Ukuran tali lebih bagus kalau kecil, ukuran ± 1 cm

f. Penjahitan

Proses penjahitan dilakukan setelah melalui fitting I dan memperbaiki kesalahan jika ada. Pada busana pesta malam muslimah ini, penulis menggunakan teknik jahitan tailoring dan adi busana dimana setiap kampuh penyelesaian dengan kampuh buka dirompok untuk menghasilkan kualitas jahitan yang rapi. Selama proses menjahit, setiap selesai per tahap dilakukan pressing. Berikut ini adalah urutan langkah kerja agar proses menjahit lebih efisien :

- 1) Menjahit pada blus pendek
 - a. Menyiapkan alat dan bahan
 - b. Membuat lubang kancing paspoal
 - c. Menjahit potongan pada blus pendek bagian muka, sebelum disambung terlebih dahulu dibuat lipit-lipit dengan jarak satu sepatu mesin sebagai bentuk *manipulating fabric*.
 - d. Menjahit sudut pada blus pendek bagian belakang.

- e. Menjahit sambungan bagian belakang.
- f. Menjahit lapisan bagian muka dengan bahan utama dan memasang vuring.
- g. Menjahit vuring dengan lapisan pada bagian belakang.
- h. Menjahit bahu pada bahan utama dan vuring dengan kampuh buka jahit kecil.
- i. Menjahit balen pada kampuh bahu
- j. Menjahit sisi pada bahan utama dan vuring dengan kampuh buka jahit kecil.
- k. Membuat kerah kemeja.
- l. Menjahit kerah pada kerung leher dan penyelesaian dengan disoom.
- m. Penyelesaian kelim pada bagaian bawah dan lengan setali dengan teknik tailoring.

2) Menjahit pada gaun

- a. Menyiapkan potongan gaun dan beberapa potongan *patchwork* untuk disatukan.
- b. Menjahit *patchwork* sesuai tanda. Dalam membuat *patchwork*, diberi nomor pada tiap bagian untuk mempermudah dalam penyambungan. *Patchwork* yang dipilih dalam pembuatan gaun merupakan *crazy patchwork*, yakni dalam bagian dalam jenis potongan berbeda ukuran dan hasil yang diciptakan seperti lipit, dicubit, dan dijahit kecil. Oleh karena itu, dari setiap hasil dari potongan diselesaikan terlebih dahulu

dilanjutkan menyatukan dengan bagian *patchwork* lainnya dan bagian gaun.

- c. Membuat lipit-lipit pada *patchwork* dengan jarak satu sepatu mesin sebagai gambaran anak tangga dari sumber ide.
- d. Menjelujur tiap bagian *patchwork* untuk memudahkan menjahit dan hasil yang flat dan bagus dilanjutkan menjahit.
- e. Menjahit bahu bagian depan dan belakang pada bahan utama dengan penyelesaian kampuh rompok disum.
- f. Menjahit sisi bagian muka dan belakang dengan penyelesaian kampuh buka dengan rompok disum.
- g. Menjahit lapisan gaun dengan vuring.
- h. Menjahit bahu dan sisi pada bahan vuring dan penyelesaian kampuh buka dijahit kecil.
- i. Menyambung lapisan pada kerung leher.
- j. Membuat tali pada lengan dan menjahit setikan renggang untuk membuat kerutan pada lengan bishop.
- k. Menjahit sisi lengan dan diselesaikan dengan kampuh buka dirompok sum.
- l. Menjahit tali dan manset pada lengan.
- m. Memasang lengan pada kerung lengan dan penyelesaian dengan dirompok.
- n. Penyelesaian kelim pada bahan utama dan vuring. Pada bahan utama kelim dirompok kemudian disoom.

g. Menghias Busana

Busana pesta malam muslimah ini menggunakan hiasan berupa payet hallon. Payet yang dipakai berwarna silver. Cara memasangnya sama seperti menjelujur dengan cara satu persatu payet hallon diberikan pada ujung kelepak kerah dengan hasil silang.

h. Evaluasi Proses II

Evaluasi proses II dilakukan pada busana yang telah selesai dijahit dan minimal 90% sudah selesai dari pembuatan busana. Hasil busana harus sesuai dengan desain yang dibuat seperti pelengkap atau hiasannya. Evaluasi atau fitting II dilakukan untuk mengetahui letak kesalahan jika masih ada dan harus diperbaiki.

Tabel 05. Evaluasi Proses II

Aspek yang dievaluasi	Hasil evaluasi	Cara mengatasi
Kancing pada blus pendek	Tidak elegant	Kancing diganti dengan kancing bungkus
Hiasan	Hiasan <i>Manipulating fabric</i> pada blus pendek tidak terarah	Arah hiasan bagian bawah mengarah ke atas dan bagian atas mengarah ke bawah serta dilakukan pengepresan untuk memberikan kesan bergelombang
Bagian belakang blus pendek	Menggelembung saat dipakai jalan	Bagian pertemuan sambungan blus pendek bagian belakang sebaiknya ditindas/dijahit dari dalam

c. Evaluasi hasil

Evaluasi hasil merupakan penilaian secara keseluruhan mulai dari kesesuaian antara busana dengan tema atau subtrend yang diangkat sampai hasil

busana secara keseluruhan. Dari keseluruhan busana pesta malam yang penulis ciptakan terdapat beberapa evaluasi antara lain :

- a. Desain dengan mengacu tema Archean subtema Tectonic, sumber ide Tebing Breksi yang memiliki style exotis dramatic sudah sesuai dengan konsep yang direncanakan. Implementasi kesan meliuk dari ciri tectonic diwujudkan teknik manipulating fabric pada blus pendek. Sumber ide diciptakan pada hiasan *patchwork* dan lipit-lipit yang terletak di gaun bawah sebagai gambaran struktur dan bentuk dari sumber ide. Penciptaan desain memperhatikan unsur dan prinsip desain. Warna yang digunakan

Pembuatan busana pesta malam sudah sesuai dengan konsep. Busana pesta malam muslimah terdiri dari *two pieces* yaitu blus pendek asimetris dan gaun panjang. Desain yang diciptakan memiliki siluet Y. Penggunaan bahan ada tiga jenis bahan yang dipadupadankan menjadi sebuah busana yang indah dan unik. Bahan yang digunakan adalah kain bubble, kain chiffon metalik dan creepe bolak-balik.

3. Penyelenggaraan Pergelaran Busana

a. Persiapan

Penyelenggaraan suatu pergelaran busana perlu adanya persiapan untuk mewujudkan konten-konten acara sesuai tujuan yang diinginkan. Persiapan dari segala sesuatu keperluan dan hal-hal yang berkaitan selama acara dari yang kecil maupun besar. Berikut adalah beberapa persiapan yang dilakukan sebelum menyelenggarakan pergelaran Dimantion :

1) Pembentukan Panitia

Pembentukan panitia merupakan hal yang harus dilakukan dalam membuat sebuah event Pergelaran busana proyek akhir agar acara tersebut dalam berjalan dengan lancar. Pengorganisasian dilakukan dengan pembagian sie sesuai dengan *Job Description* dan menunjuk penanggungjawabnya masing-masing. Hal ini sangat penting agar tercipta *team work* dengan baik dan tidak saling menyalahkan satu sama lain. Tanggung jawab dalam event Pergelaran busana proyek akhir ditanggung bersama dalam sebuah kepanitiaan sehingga tercipta kerjasama dengan baik dan saling melengkapi dalam mewujudkan tujuan Pergelaran. Panitia penyelenggaraan pergelaran busana dengan tema *Dimantion* ini adalah mahasiswa Teknik Busana dan mahasiawa Pendidikan Teknik Busana angkatan 2014 beserta panitia tambahan dari mahasiswa lain, baik program studi busana atau yang lain dengan arahan dan bimbingan dosen panitia proyek akhir. Panitia inti berjumlah 95 mahasiswa dan panitia tambahan berjumlah 75 orang. Dari 95 mahasiswa yang mengikuti pergelaran ini dibagi ke dalam 15 sie diantaranya pengurus inti (ketua, sekretaris, bendahara), sie acara, sie humas, sie konsumsi, sie perlengkapan, sie back stage and floor, sie publikasi, sie dekorasi, sie dokumentasi, sie keamanan, sie booklet, sie model, sie juri, sie sponsorship, sie make up and hair do yang mana setiap devisi mempunyai tugas dan tanggung jawab tersendiri yang sudah dijelaskan sebelumnya.

Adapun tugas-tugas dari kepanitiaan dalam Pergelaran busana proyek akhir *Dimantion* adalah sebagai berikut :

- a. Ketua, bertugas mengkoordinasi seluruh kegiatan dalam kepanitiaan pagelaran busana, serta bertanggungjawab atas segala kelancaran penyelenggaraan acara. Disini ketua dituntut untuk mampu mengkoordinir seluruh seksi-seksi dan bijaksana dalam mengambil keputusan-keputusan demi tercapainya tujuan dengan mengutamakan kebersamaan atau kerjasama.
- b. Sekretaris, bertugas mengurus pembuatan proposal, administrasi surat-menyerat, pengadaan undangan, sertifikat, serta laporan pertanggungjawaban.
- c. Bendahara, bertugas mengurus anggaran dana pagelaran, menghandle ticket dan pencatatan pengeluaran dana
- d. Sie Acara, bertugas menyusun acara baik juklak maupun juknis acara, mencari pengisi acara dan MC.
- e. Sie Konsumsi, bertugas mengurus konsumsi untuk peserta, panitia, juri, dosen pembimbing, tamu undangan, dan penonton pada saat pagelaran.
- f. Sie Juri, bertugas mencari juri untuk penilaian terhadap model dan busana yang dibawa peserta.
- g. Sie Perkap, bertugas menyiapkan segala perlengkapan yang dibutuhkan dalam pelaksanaan pagelaran.
- h. Sie Humas dan Penerima tamu, bertugas mendata dan mengantarkan surat keluar.

- i. Sie Publikasi, bertugas mengkoordinasi dan promosi Pagelaran Busana ke Universitas dan berbagai media Partner, membuat desain phamflet, ticket, karcis, cocard, sertifikat, undangan, proposal, booklet, goody bag.
- j. Sie Dekorasi, bertugas mengkoorninasi untuk pembuatan stage dalam pelaksanaan pagelaran dan merencanakan serta mengatur music dan lighting.
- k. Sie Dokumentasi, bertugas mengkoordinasi serta mempersiapkan dokumentasi yang dipergunakan pada saat acara berlangsung, dan mendokumentasikan semua proses sebelum acara dalam bentuk foto maupun Video.
- l. Sie Sponsorship, bertugas mencari dukungan atau sponsor kepada semua pihak (lembaga institusi/perusahaan) baik berupa uang, voucher, maupun potongan harga.
- m. Sie Model, bertugas membuat nomor urut model, membuat koreo serta segala sesuatu yang berhubungan dengan modelling.
- n. Sie Backstage dan Floor Manager , bertugas dalam mengurus keperluan di belakang panggung, keperluan yang ada di area panggung dan penonton.
- o. Sie Make up, Hairdo, Hijab, bertugas mengkoordinasi penata rias (make up, hairdo, dan kreasi jilbab) untuk model, penerima tamu, penyanyi, dan MC.
- p. Sie Booklet, bertugas mengurus keperluan pemotretan dan pembuatan booklet.
- q. Sie Keamanan, bertugas mendisiplinkan dan mengamankan acara.

2) Menentukan Tema

Menentukan tema merupakan menentukan gagasan/ide yang akan disampaikan dari suatu acara. Tema bisa diambil berdasar jenis peristiwa monumental seperti ulang tahun sekolah, perpisahan sekolah, dan lain sebagainya. Oleh karena itu, sebelum mengadakan pertunjukan perlu menganalisa latar belakang terjadinya peristiwa yang dapat diangkat menjadi tema.

Penyelenggaraan pertunjukan busana oleh mahasiswa program studi Pendidikan Teknik Busana dan Teknik Busana angkatan 2014 pada tahun 2017 mengusung tema *Dimantion* singkatan dari Disoriented of Human Perception. Disoriented (kebingungan), Human (manusia), dan Perception (persepsi/menanggapi sesuatu). *Dimantion* memiliki arti kebingungan akan persepsi manusia dalam menanggapi sesuatu informasi yang seringkali bersifat manipulatif. Informasi manipulatif tersebut dipicu oleh pergerakan Net (media social) seperti berita yang muncul manipulasi rasa dan merubah jalan pikiran manusia dalam waktu sepersekian detik. Hal tersebut membuat 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. Salah satu tujuan dari tema Pertunjukan *Dimantion* yaitu mampu menampilkan sebuah karya yang berkonsep sesuai ciri khas dari rancangan atau kepribadian pembuat.

3) Menentukan Tujuan Pelaksanaan

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

- a. Mewujudkan suatu karya inovasi produk fashion dan proyek akhir bagi mahasiswa Teknik Busana dan Pendidikan Teknik Busana angkatan 2014.
- b. Mengembangkan ketrampilan, wawasan, dan meningkatkan kreativitas mahasiswa program studi Pendidikan Teknik Busana dan Teknik Busana dalam menciptakan suatu karya busana.
- c. Memberikan ketrampilan dan pengetahuan kepada mahasiswa untuk menjadi *Event Organizer*.
- d. Mensosialisasikan karya busana kepada pengamat *fashion* dan masyarakat umum.
- e. Mensosialisasikan jurusan Pendidikan Teknik Boga dan Busana, Fakultas Teknik Universitas Negeri Yogyakarta.

4) Menentukan Sumber Dana

Setiap pergelaran busana mempunyai daftar kebutuhan untuk memudahkan jalannya pergelaran. Maka dari itu dibuat perencanaan anggaran untuk meminimalisir biaya yang harus dikeluarkan serta menanggulangi kerugian. Anggaran dana dibuat berdasarkan kebutuhan dana dari masing-masing devisi. Penyelenggaraan pergelaran busana dengan tema *Dimantion* ini tidak dapat berjalan apabila tidak didukung dana financial yang mencukupi. Untuk itu setiap mahasiswa yang mengikuti pergelaran diwajibkan membayar uang iuran pokok sebesar Rp 950.000. Berikut adalah rencana anggaran dana pergelaran busana Dimantion 2017 :

Tabel 06. Rencana Anggaran Dana Kebutuhan Pergelaran Busana *Dimantion*

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

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

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

Tabel 07. Daftar dana pemasukan dalam anggaran biaya

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

Tabel 08. Perhitungan tiket

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

Kalkulasi iuran setiap mahasiswa pada pertunjukan *Dimantion* adalah

Pengeluaran Rp 138,927,900

Pemasukan Rp 48,754,000

Total dari pengurangan Rp 90,173,900

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

Perhitungan mahasiswa yang memakai hair do adalah jumlah model yang digunakan dikali berapa kali jasa kemudian dibagi berdasarkan mahasiswa yang memakai jasa hair do. Model berjumlah 25 x Rp 110.000 : Rp 2,750,000. Mahasiswa yang memakai jasa hair do berjumlah 64 orang, jadi per mahasiswa menambah iuran sebesar Rp 43.000.

5) Menentukan Dewan Juri

Dalam menentukan dewan juri pertunjukan busana *Dimantion* dapat ditentukan kepada pihak-pihak yang sudah berpengalaman dibidang *fashion*. Pertunjukan busana ini menentukan dewan juri dari dalam kampus maupun luar kampus. Dari dalam kampus meliputi dosen-dosen yang dipilih sesuai dengan

keahliannya, sedangkan dewan juri dari luar kampus meliputi desainer-desainer Yogyakarta dan para pihak yang berpengalaman tentang *fashion*.

Juri yang menilai Pergelaran Busana dengan tema besar “DIMANTION” ialah:

1. Philip Iswardono (Desainer)
2. Ramadhani Abdulkadir Sastraatmaja (Desainer)
3. Mudrika Paradise (Desainer)
4. Dra. RR. Ani Srimulyani (DESPERINDAG)
5. Wiwin Kurniasih (Kompas Gramedia)

6) Menentukan Waktu dan Tempat Penyelenggaraan

Pergelaran busana mahasiswa angkatan 2014 dengan tema *Dimantion* ini diselenggarakan pada hari Jumat, 24 Maret 2017 bertempat di Auditorium Universitas Negeri Yogyakarta. Acara dimulai pada pukul 18.30 WIB sampai dengan selesai. Pemilihan Auditorium Universitas Negeri Yogyakarta sebagai tempat dilaksanakannya pergelaran busana dimaksudkan agar dapat mempermudah proses persiapan pergelaran busana mengingat lokasi auditorium yang masih terdapat di kompleks Universitas Negeri Yogyakarta.

b. Pelaksanaan

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

- 1) Penilaian Dosen

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

Penilaian ada empat kategori yaitu :

- a. Hiasan busana, dosen yang menilai adalah ibu Enny Zuhni Khayati, M. Kes., ibu Dra. Zahida Ideawati, ibu Sugiyem, M.Pd.
- b. Teknologi busana, dosen yang menilai adalah ibu Sri Emy Yuli Suprihatin, M.Si, ibu Dr. Emy Budiastuti, dan ibu Widyanakti, M.Sn.
- c. Kelayakan daya pakai, dosen yang menilai adalah ibu Dr. Sri Wening, ibu Kapti Asiatun, M.Pd, ibu Dr. Widiastuti
- d. *Best Design*, dosen yang menilai adalah ibu Sri Widarwati, M.Pd, bapak Afif Ghurub Bestari, M.Pd, dan bapak Triyanto M.A.

Pelaksanaan penilaian dilakukan para dewan juri dari dalam (dosen) mulai dari menilai *moodboard*, desain busana, teknologi busana, dan hiasan busana sebagai perwujudan dan kesesuaian dari sumber ide. Penilaian moodbard dan desain dilakukan pada tanggal 17 Maret 2017 sedangkan penilaian yang lain dilakukan secara penilaian gantung. Penilaian gantung

dilakukan menggunakan dressfoam supaya busana pesta dipajang guna mempermudah para juri dalam menilai dan melihat look maupun keseluruhan hasil dari busana pesta. Penilaian gantung dilaksanakan pada hari Minggu, 19 Maret 2017 di aula KPLT lantai 3.

2) Grand juri

Grand juri merupakan bagian dari pergelaran busana, dilaksanakan pada hari Minggu, 19 maret 2017 di Ruang sidang KPLT FT UNY. Grand juri merupakan penilaian oleh dewan juri sebelum pergelaran busana diselenggarakan.

3) Pelaksanaan persiapan dan gladi bersih

Pelaksanaan persiapan pergelaran *Dimantion* sejak dua hari sebelum acara dimulai yang dilakukan oleh panitia pergelaran busana Proyek Akhir 2017. Persiapan acara meliputi : stage (panggung) beserta dekorasinya, pengaturan ruang-ruang pemasangan *sound system* dan *lighting* serta penataan kursi dilakukan pada hari Rabu siang tanggal 22 Maret 2017.

Sebelum diselenggarakan pergelaran *Dimantion*, untuk melancarkan jalannya acara diadakan gladi bersih yang dihadiri oleh panitia inti, panitia tambahan dari *open recruitmen* mahasiswa UNY, pengisi acara tarian dan model profesional, serta dosen pembimbing pergelaran busana Karya Inovasi Produk Fashion dan Proyek Akhir 2017 pada hari Kamis, 23 Maret 2017 pukul 17.00 WIB - selesai di Auditorium Universitas Negeri Yogyakarta, sedangkan gladi bersih MC dan pengisi music dilakukan pada esok hari pukul 10.00 WIB.

4) Penyelenggaraan Pergelaran Busana

Acara pergelaran *Dimantion* diselenggarakan pada hari Jumat, 24 Maret 2017 di Auditorium Universitas Negeri Yogyakarta. Agar pelaksanaan pergelaran *Dimantion* dapat berjalan lancar, maka dibuat susunan acara mulai dari pembukaan, sambutan-sambutan, pengisi acara, sesi *fashion show*, awarding, dan penutup. Acara secara lengkap dijelaskan di bagian lampiran.

c. Tahap evaluasi

Evaluasi dilakukan untuk mengevaluasi kinerja saat acara maupun persiapan dan mengatasi beberapa masalah yang belum terselesaikan. Dari evaluasi tersebut semua panitia dapat mempelajari kekurangan dan dapat dijadikan pembelajaran agar dapat memperbaiki di acara-acara berikutnya. Secara keseluruhan acara berjalan dengan lancar hanya keterlambatan saat mulai acara karena menunggu sebagian birokrasi yang belum datang.

B. Hasil

1. Hasil Penciptaan Desain Busana

Penciptaan desain busana pesta ini berdasarkan pada tema pergelaran busana *Dimantion* yang mengacu pada Trend Forecasting Fashion 2017/2018 *Grey Zone*, tema *Archean* dan subtema *Tectonic* dimana menghadirkan gaya *exotis dramatic* untuk menunjukkan sisi seorang wanita berkepribadian feminine dan unik karena berani berekspresi tentang hiasan busana yang diwujudkan dalam teknik

manipulating fabric dan hiasan *patchwork*. Penulis terinspirasi dari Tebing breksi dimana obyek tersebut merupakan bangunan yang kokoh dan memiliki keindahan tersendiri dari struktur dan bentuknya yang dapat dinikmati para pengunjung untuk memanjakan mata. Tempat yang dijadikan untuk melihat keindahan alam sekitar yang sangat menakjubkan. Kesan volume diciptakan pada lengan bishop dengan tambahan tali pita di bagian bawah lengan.

Implementasi unsur desain pada busana pesta malam muslimah ini menggunakan unsur bentuk berupa penggunaan bentuk dekoratif yaitu bentuk yang sudah diubah dari bentuk asli tetapi masih ada ciri khas bentuk aslinya. Bentuk ini pada aksen *crazy patchwork*. Unsur desain selanjutnya adalah unsur warna, unsur warna merupakan salah satu unsur desain yang sangat menonjol, karena dengan adanya warna sebuah benda atau desain dapat dilihat keindahannya. Penggunaan warna dipilih warna yang mengarah warna natural yaitu warna abu-abu, kuning krem keorangean dan hitam dimana warna tersebut kombinasi warna yang tidak kontras dan menghasilkan sebuah desain yang memiliki nilai tersendiri. Penggunaan warna hitam ingin menyampaikan kesan kekuatan dan percaya diri dari pemakai.

Setiap desain busana selalu ada ide atau bagian yang ingin ditonjolkan, pada busana pesta malam ini aksen *manipulating fabric* ingin ditonjolkan dalam desain. Prinsip desain harmoni tercipta pada pemilihan warna pada potongan blus pendek yang dibuat sama hiasan *patchwork* yang berkesan selaras. Selain itu, prinsip proporsi ditunjukkan pada bentuk bagian busana yang dibuat proporsional antara blus pendek dan gaun. Penempatan setiap bagian busana juga perlu diperhatikan

keseimbangannya. Desain ini menggunakan prinsip keseimbangan asimetris pada blus pendek dan hiasan untuk menampilkan kesan unik yang ingin diciptakan. Busana yang indah perlu adanya irama yakni pergerakan dari unsur satu ke unsur yang lain yang dapat mengalihkan pandangan dari mata ke bagian yang lain dan menimbulkan perasaan yang menyenangkan. Agar sebuah busana lebih hidup maka dibutuhkan sebuah irama, penerapan prinsip irama pada busana pesta ini terletak pada peralihan ukuran pada hiasan yang dibuat tidak sama. Pada desain busana pesta muslimah ini yang menjadi *center of interest* pada aksen *manipulating fabric* yang berkesan meliuk sesuai dengan subtema *tectonic*.

Hasil penciptaan desain busana pesta muslimah dengan sumber ide Tebing Breksi diwujudkan dalam *fashion illustration* di bawah ini.



Gambar 32. *Fashion illustration*

2. Hasil Pembuatan Karya Busana

Karya busana yang dibuat melalui 3 tahap yaitu tahap persiapan, tahap pelaksanaan, dan tahap evaluasi. Penciptaan busana pesta malam muslimah dengan sumber ide Tebing Breksi ini berupa *outfit* yang terdiri atas blus pendek asimetris dan gaun panjang. Desain memiliki siluet Y dengan menggunakan tiga jenis bahan yang dipadupadankan menjadi sebuah busana yang indah dan unik. Bahan yang digunakan adalah kain *bubble*, kain *chiffone metalic* dan *creepe double side*. Blus pendek terdiri atas lengan setali, panjang asimetris, belahan kancing asimetris, pengembangan kerah kemeja, dan bagaian belakang tumpukan dari dua warna seperti sambungan serta bagian depan terdapat lipit-lipit sebagai *manipulating fabric*. Teknik penyelesaian busana menggunakan *tailoring* yang diterapkan pada blus pendek dan teknik adi busana yang diterapkan pada gaun. Hiasan yang dipakai pada outfit busana pesta malam muslimah ini diantaranya kancing bungkus, payet halon, *manipulating fabric* berupa lipit dengan arah berlawanan dan *crazy patchwork* menjadikan busana yang diciptakan unik dan lebih menarik.

3. Hasil Penyelenggaraan Pergelaran Busana

Pergelaran busana angkatan 2014 mengusung tema *Dimantion* telah berhasil terselenggara pada hari Jumat, 24 Maret 2017 pada pukul 18.30 WIB di Auditorium Universitas Negeri Yogyakarta yang diikuti oleh 95 mahasiswa angkatan 2014, S1 kelas A, D3 kelas B, dan S1 kelas D. Pada pergelaran busana

ini karya penulis tampil pada nomor urut 90 dengan diperagakan oleh model Valentina Ditha.

C. PEMBAHASAN

1. Penciptaan Desain Busana

Penciptaan desain busana pesta muslimah dengan sumber ide Tebing Breksi ini sesuai dengan tema yang diangkat dalam pertunjukan *Dimantion* atau *Disoriented of Human Perception* yang berarti perwujudan kepastian dari zona keabuan dimana kita mampu mempersembahkan eksistensi pribadi melalui karya yang akan ditampilkan. Tema tersebut mengacu pada *Trend Forecasting Fashion 2017/2018 Grey Zone*, sebagai visualisasi dalam sebuah masa dimana manusia kehilangan kemampuan untuk membedakan benar dan salah. Salah satu tujuan dari tema Pertunjukan Dimantion yaitu mampu menampilkan sebuah karya yang berkonsep sesuai ciri khas dari rancangan atau kepribadian pembuat.

Penciptaan desain diawali dengan menetapkan sumber ide dari inspirasi yang didapat kemudian dituangkan dalam bentuk *moodboard* dengan tujuan mempermudah dalam pemahaman desain yang akan dibuat sehingga desain yang diciptakan tidak menyimpang dari sumber ide yang dipilih. Setelah pembuatan *moodboard* selesai berlanjut membuat *design sketching*, *presentation drawing*, desain hiasan dan *fashion illustration*. Kendala yang diperoleh dalam proses penciptaan desain yaitu bagaimana membuat konsep meliuk dan bertekstur agar desain tetap selaras dan indah. Oleh karena itu, perlu pemahaman lebih mengenai

penerapan unsur dan prinsip desain, penguasaan sumber ide dan perwujudan tetap dalam konsep dari tema dan subtema yang diambil.

Setiap desain memiliki ciri khusus untuk memperkuat sumber ide. Desain dengan mengacu tema *Archean* subtema *Tectonic*, sumber ide Tebing Breksi yang memiliki *style exotis dramatic* sudah sesuai dengan konsep yang direncanakan. Implementasi kesan meliuk dari ciri tectonic diwujudkan teknik *manipulating fabric* pada blus pendek. Sumber ide diciptakan pada hiasan *crazy patchwork* dan lipit-lipit yang terletak di gaun bawah sebagai gambaran struktur dan bentuk dari sumber ide. Selain itu, kesan volume diciptakan pada lengan bishop dengan diberi hiasan manset dan tali pita pada bawah lengan. Penggunaan kancing bungkus dengan warna abu-abu dari bahan blus pendek ingin memberikan kesan yang elegan sekaligus sebagai hiasan. Pada desain ini penulis ingin menunjukkan sisi seorang wanita berkepribadian feminin dan kuat sesuai dengan sumber ide Tebing breksi dimana obyek tersebut merupakan bangunan yang kokoh dan memiliki keindahan tersendiri dari struktur dan bentuknya yang dapat dinikmati para pengunjung untuk memanjakan mata. Tempat yang dijadikan untuk melihat keindahan alam sekitar yang sangat menakjubkan.

2. Pembuatan Karya Busana

Tahapan-tahapan yang dilalui setelah pembuatan desain busana adalah merealisasikan desain dalam bentuk busana melalui beberapa proses. Proses pembuatan busana meliputi mengambil ukuran pada model, membuat pola baik dari pola dasar sampai pecah pola sesuai desain, merancang bahan dengan pola

yang telah dibuat, membuat rancangan harga, meletakkan pola dilanjutkan memotong bahan, memberi tanda jahitan, menjelujur, melakukan *fitting I*, menjahit, memasang hiasan, *fitting II*, dan melakukan penilaian gantung dan grand juri. Evaluasi proses I dilakukan saat busana masih berupa jelujuran agar jika terjadi kesalahan ukuran dapat memperbaiki tanpa merusak bahan. Apabila terdapat kesalahan, diperbaiki terlebih dahulu dan dilanjutkan pada proses menjahit sampai tahap penyelesaian dan penambahan hiasan. Pada saat dilakukan evaluasi proses II, busana harus sudah selesai atau telah 90% dari total pembuatan. Apabila telah dilakukan evaluasi dan tidak ada revisi lagi berlanjut pada acara penilaian gantung. Penilaian gantung dilakukan dengan memasang busana pada *dressfoam*. Aspek yang dinilai meliputi teknologi jahit, hiasan, dan jatuhnya busana. Penilaian selanjutnya adalah grand juri, proses penilaian dilakukan dengan busana diperagakan oleh model dan desainer mempresentasikan konsep penciptaannya. Aspek yang dinilai meliputi cutting, keserasian konsep, dan total *look*. Selain itu, penilaian *moodboard* sebagai visualisasi gagasan konsep desain oleh tim juri dan dosen.

Kendala yang diperoleh saat pembuatan karya busana pesta malam muslimah dengan sumber ide Tebing Breksi ini adalah pembuatan *crazy patchwork* yang harus flat dengan menyatukan tanda-tanda yang telah ada. Penulis harus teliti dan sabar dalam pembuatan tersebut. Menyiapkan potongan gaun dan beberapa potongan *patchwork* untuk disatukan. Penjahitan *patchwork* sesuai tanda sehingga diberi nomor pada tiap bagian untuk mempermudah dalam penyambungan. *Patchwork* yang dipilih dalam pembuatan gaun merupakan *crazy patchwork*,

yakni dalam bagian dalam jenis potongan berbeda ukuran dan hasil yang diciptakan seperti lipit, dicubit, dan dijahit kecil. Oleh karena itu, dari setiap hasil dari potongan diselesaikan terlebih dahulu dilanjutkan menyatukan dengan bagian *patchwork* lainnya dan bagian gaun. Pembuatan hiasan *crazy patchwork* melalui beberapa tahap dimulai dari membuat desain kerja berupa ukuran dari bagian *patchwork*, membuat pola sesuai ukuran dengan memperhatikan proporsi dan memberikan tanda sambungan maupun *koding* pola untuk membantu dalam proses penyambungan, memotong bahan yang akan digunakan sesuai konsep dilanjutkan memberi tanda untuk proses penjahitan, pemberian *interlining* jika perlu, dan menjahit dengan menyatukan bagian *crazy patchwork* dengan teliti dan sabar untuk menciptakan hasil yang flat. Saat menjahit sebaiknya dijelujur tiap bagian *patchwork* untuk memudahkan menjahit. Hiasan pada bagian bawah disebut dengan *crazy patchwork* karena menerapkan beberapa potongan dari desain yang dibuat dalam berbagai bentuk dimana ingin menciptakan sebuah karya yang unik. Busana pesta malam muslimah ini menerapkan hiasan diantaranya kancing bungkus, payet halon, *manipulating fabric* berupa lipit dengan arah berlawanan dan *crazy patchwork* serta tali pita pada lengan bagian bawah menjadikan busana yang diciptakan lebih menarik.

Pemilihan bahan pada busana pesta malam muslimah ini menggunakan bahan dengan tekstur lebih halus dan lembut, memberikan efek berkilau atau *glamour* dari busana yang akan dibuat. Pembuatan busana pesta ini menggunakan teknik adi busana dan tailoring dengan hasil yang rapi. Adi busana merupakan teknik pembuatan busana tingkat tinggi dengan menggunakan bahan berkualitas, terdapat

detail-detail tertentu dan dikerjakan dengan tangan sehingga membutuhkan waktu yang cukup lama. Sedangkan tailoring merupakan teknik pembuatan busana halus dan kuat dengan mutu tinggi yang mempunyai ciri pada bagian luar dan dalamnya sama rapinya. Busana *tailoring* dapat membentuk tubuh si pemakai menjadi lebih baik, karena dapat menutupi bagian-bagian yang kurang sempurna. Ciri lain dari busana tailoring adalah selalu menggunakan *lining* (lapisan), menggunakan saku paspoal atau lubang kancing paspoal, pada busana yang liningnya dilepas, tepi tiras diselesaikan dengan kumai serong (rompok) dan bahan yang digunakan pada umumnya tebal.

Selain itu, ketepatan proses pengambilan ukuran dan teknik mengukur menjadi kunci utama dalam pembuatan pola ini. Pembuatan pola harus tepat dan benar seperti letak jatuhnya garis pola pada busana. Setelah bahan dipotong, proses penjelujuran membantu penjahitan busana pesta ini untuk memberikan hasil yang lebih rapi. Dalam menjahit, setiap selesai per tahap dipress pada bagian-bagian yang perlu dimatikan seperti jahitan pada potongan, sambungan bahu, sambungan sisi, bentuk leher, dan kelim untuk memperoleh hasil yang lebih rapi.

3. Penyelenggaraan Pergelaran Busana

Pergelaran ini dilaksanakan dalam tiga tahap yaitu persiapan, pelaksanaan, dan evaluasi. Pergelaran busana dapat terlaksana karena ada kepanitiaan, maka dibentuk organisasi kepengurusan yang terdiri dari ketua, sekretaris, bendahara dan divisi-divisi lain yang dibutuhkan dalam pergelaran. Dengan adanya

organisasi maka tanggungjawab dan tugas-tugas lebih jelas. Pergelaran busana Dimantion diselenggarakan pada hari Jumat, 24 Maret 2017 bertempat di Auditorium Universitas Negeri Yogyakarta, diikuti oleh 95 mahasiswa yang terdiri atas S1 kelas A, D3 kelas B, S1 kelas D angkatan 2014 dan beberapa dari angkatan 2013.

Busana yang ditampilkan pada pergelaran busana dimantion adalah busana pesta malam. Acara pergelaran busana terbagi 3 sesi yaitu S1 kelas D, S1 kelas A, dan D3 kelas B. Dalam acara ini penulis mendapat nomor urut 90 yang diperagakan oleh model Valentina Dita. Selain itu, pergelaran busana ini menampilkan bintang tamu yaitu *Art Performing Fashion* dan pengisi musik dari mbak Febta. Pelaksanaan pergelaran busana membutuhkan panitia tambahan untuk membant kelancaran jalannya acara. Karena kurangnya koordinasi dari setiap sie dan koordinasi antara panitia inti dengan panitia tambahan sehingga terjadi beberapa kendala, namun secara keseluruhan acara ini dapat berlangsung dengan lancar dan 90% penonton yang hadir tetap duduk ditempat sampai acara berakhir. setelah pelaksanaan selesai, tahap selanjutnya adalah evaluasi. Evaluasi dilakukan untuk mengevaluasi kinerja saat acara maupun persiapan dan mengatasi beberapa masalah yang belum terselesaikan. Dari evaluasi tersebut semua panitia dapat mempelajari kekurangan dan dapat dijadikan pembelajaran agar dapat memperbaiki di acara-acara berikutnya.

Adapun Penghargaan dalam pergelaran *Dimantion* yaitu :

1. Best Fashion Technology : Fellya Purwanita

- | | |
|------------------------|-------------------------|
| 2. Best Desain | : Afifah Nadhirah Faiz |
| 3. Juara Favorit | : Ratih Noviani |
| 4. Juara Umum | : Ratih Noviani |
| 5. Juara 1 S1 Kelas A | : Hasna Maulani |
| 6. Juara 2 S1 Kelas A | : Laily Wahyuningtyas |
| 7. Juara 3 S1 Kelas A | : Rianna Kusumawarhani |
| 8. Juara 1 S1 Kelas D | : Ratih Noviani |
| 9. Juara 2 S1 Kelas D | : Erlina Setyaningsih |
| 10. Juara 3 S1 Kelas D | : Afifah Nadhirah Faiz |
| 11. Juara 1 D3 Kelas B | : Gresia Trisnaningtyas |
| 12. Juara 2 D3 Kelas B | : Fellya Purwanita |
| 13. Juara 3 D3 Kelas B | : Qoridatul Hasanah |

BAB V

SIMPULAN DAN SARAN

A. SIMPULAN

Berdasarkan rumusan masalah dan hasil pembahasan dalam pembuatan Busana Pesta Malam Muslimah dengan Sumber Ide Tebing Breksi dalam pertunjukan *Dimantion*, dapat diambil kesimpulan bahwa :

1. Penciptaan Busana Pesta Malam Muslimah dengan sumber ide Tebing Breksi dilakukan melalui beberapa tahap yaitu mengkaji tema pertunjukan busana *Dimantion*, mengkaji *trend 2017 Grey Zone*, Mengkaji tema *Archean* subtema *Tectonic*, menentukan sumber ide berdasar tema pertunjukan dan tema *trend*, membuat *moodboard*, dan membuat desain mulai dari *design sketching* sampai *fashion illustration*. Pembuatan desain disesuaikan dengan tema pertunjukan, *trend*, dan juga *subtrend* dengan mempertimbangkan siluet busana yang ingin dihasilkan, *styling*, warna yang disesuaikan dengan *subtrend*, motif bahan yang dipilih, material tekstil yang akan dipakai, detail busana. Desain busana pesta muslimah diciptakan berstyle *exotis dramati* untuk wanita remaja umur 17-22 tahun. Penerapan sumber ide diwujudkan dalam hiasan patchwork terletak pada gaun bagian bawah dan *manipulating fabric* pada sambungan muka bagian blus pendek.
2. Proses pembuatan Busana Pesta Malam Muslimah dengan sumber ide Tebing Breksi dalam pertunjukan *Dimantion* melalui tiga tahap yaitu persiapan, pelaksanaan, dan evaluasi. Tahap persiapan meliputi pembuatan

desain kerja, pengambilan ukuran, pembuatan pola busana mulai dari membuat pola dasar, pecah pola dan hasil pola sesuai dengan desain, rancangan bahan dan harga. Tahap pelaksanaan meliputi meletakkan pola pada bahan, memotong bahan, memberi tanda jahitan, penjelujuran, fitting I dan penjahitan. Tahap *finishing*/evaluasi yaitu fitting II, pemberian hiasan dan penyelesaian busana.

3. Penyelenggaraan pertunjukan busana *Dimantion* dilakukan melalui tiga tahap. Tahap pertama yaitu persiapan, meliputi menentukan konsep dan tema pertunjukan, pembentukan panitia, menentukan tujuan, dan menentukan anggaran. Tahap kedua yaitu pelaksanaan, yang meliputi pelaksanaan rencana kegiatan yang ditampilkan dalam bentuk pertunjukan busana dengan tema *Dimantion*, sebelum acara digelar perlu adanya gladi resik, sehingga acara dapat terlaksana dengan lancar dan sesuai harapan, gladi resik diikuti oleh seluruh panitia, MC, dan seluruh pengisi acara. Pertunjukan busana ini diselenggarakan mahasiswa Program studi Pendidikan Teknik Busana S1 dan Teknik Busana D3 angkatan 2014, Jurusan Pendidikan Teknik Boga dan Busana Fakultas Teknik Universitas Negeri Yogyakarta pada hari Jumat, 23 Maret 2017 pukul 18.30 yang bertempat di Auditorium UNY. Tahap ketiga yaitu evaluasi meliputi evaluasi hasil kerja dan hasil pelaksanaan maupun kendala dan kekurangan yang dihadapi dalam pertunjukan busana ini. Pertunjukan busana dengan tema *Dimantion* berjalan dengan lancar dan sukses karena mendapat apresiasi dari masyarakat umum dan dari pengamat koreografi pada

khususnya serta acara ini dapat terlaksana berkat kerja keras dan dukungan berbagai pihak serta berbagai instansi terkait.

B. SARAN

1. Dalam mencipta desain suatu karya sebaiknya sesuai dengan konsep yang direncanakan sehingga dalam mendesain penerapan unsur dan prinsip maupun pengambilan sumber ide tetap dalam konsep dari tema maupun sub *trend* yang dipilih.
2. Pada proses pembuatan busana pengambilan ukuran dilakukan secara tepat dan cermat untuk meminimalisir kesalahan. Pembuatan pola harus sesuai ukuran dan lengkap dengan tanda (*koding*). Pembuatan *patchwork* sebaiknya dilakukan penandaan pola setiap bagian sambungan atau tanda lain untuk mempermudah dalam penyambungan serta dilakukan penjelujuran terlebih dahulu untuk memudahkan proses menjahit untuk menghasilkan busana yang flat dan bagus.
3. Penyelenggaraan pergeleran busana dilakukan setelah tahap persiapan. Persiapan sebaiknya dilaksanakan sesuai konsep yang direncanakan maka pada saat komunikasi dengan berbagai pihak seperti panitia maupun pihak luar harus jelas dan pasti. Kinerja seluruh panitia sebaiknya lebih aktif dan mempunyai rasa tanggung jawab serta koordinasi dari panitia inti dan tambahan harus baik sehingga dapat bekerjasama guna mempersiapkan dan melancarkan suatu pergeleran busana.

DAFTAR PUSTAKA

- Adimodel. (2009). *Lighting For Strobist*. Fashion Jakarta: Elex Media Komputindo
- Afif Ghurub Bestari. (2011). *Menggambar Busana dengan Teknik Kering*. Klaten: PT. Intan Sejati.
- Afif Ghurub Bestari, Ishartiwi . (2016). Pengaruh Penggunaan Media Mood Board Terhadap Pengetahuan Desain Busana Pada Mahasiswa Pendidikan Teknik Busana. Jurnal Inovasi Teknologi Pendidikan. <http://journal.uny.ac.id/index.php/jitp/article/view/8006/8355>
- Andi Mappiare. 1982. *Psikologi Remaja*. Surabaya : Usaha Nasional.
- Arifah A. Riyanto. (2003). *Desain Busana*. Bandung: YAPEMDO.
- _____. (2003). *Teori Busana*. Bandung: YAPEMDO.
- Bagus.(2017).*Pesona Tebing Breksi Jogja-Bekas Tambang yang Indah*. Diakses dari <http://www.wisatabagus.net/tebing-breksi-jogja> pada tanggal 01 Februari 2017 pukul 15.30
- Chodiyah&Wisri A. Mamdy.(1982). *Disain Busana untuk SMK/SMTK*. Jakarta: Departemen Pendidikan dan Kebudayaan.
- Dedy Lapalani. (2016). *Panorama Tebing Breksi Jogja : Keindahan Jogja Dari Atas Bekas Tambang*. Diakses <http://piknikasik.com/panorama-tebing-breksi-jogja-keindahan-jogja-dari-atas-bekas-tambang> pada tanggal 24 Maret 2017 pukul 19.15
- Dharsono Sony Kartika dan Nanang Ganda Prawira. (2004). *Pengantar Estetika*. Bandung: Rekayasa Sains.
- Dishantoro. (2007). *Pengembangan teknik tekstil permukaan untuk tas wanita remaja*. Universitas Sebelas Maret.
- Eddy Flo.(2016). *Tebing Breksi, Taman Wisata Alam Kebanggaan Yogyakarta*. Diakses dari <http://merahputih.com/post/read/tebing-breksi-taman-wisata-alam-kebanggaan-yogyakarta> pada tanggal 01 April 2017 pukul 20.30.
- Enny Zuhni Khayati. (1998). *Pembuatan Busana III*. Yogyakarta : FPTK IKIP Yogyakarta.
- Ernawati,Izwerni dan Weni Nelmira. (2008). *Tata Busana Jilid 2*. Jakarta :Direktorat Pembinaan Sekolah Menengah Kejuruan , Direktorat Jenderal

Manajemen Pendidikan Dasar dan Menengah Departemen Pendidikan Nasional.

_____. (2008). *Tata Busana Jilid 3*. Jakarta: Direktorat Pembinaan Sekolah Menengah Kejuruan , Direktorat Jenderal Manajemen Pendidikan Dasar dan Menengah Departemen Pendidikan Nasional.

Fedix Nanda Devy Pertiwi. (2015). *Manfaat hasil pelatihan manipulating fabric sebagai kesiapan membuka usaha aksesoris*. Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu.

Goet Poespo. (2000). *Teknik Menggambar Mode Busana*. Yogyakarta : Kanisius

_____. (2005). *Tailoring*. Yogyakarta : Kanisius

Indah Rahmawati. (2011). *Inspirasi Desain Busana Muslimah*. Bekasi : Laskar Aksara.

Indonesia Trend Forecasting (ITF). (2017). *Product Styling Grey Zone Trend Forecasting 2017-18*. Jakarta: BEKRAF (Badan Ekonomi Kreatif Indonesia).

_____. (2017). *Trend Forecasting 2017-18 the 'Grey Zone'*. Jakarta: BEKRAF (Badan Ekonomi Kreatif Indonesia).

Jaclyn Litaay. (2016). *Tebing Breksi, Panggung Baru Wisata Tebing Jogja*. Diakses dari <http://www.klikhotel.com/blog/tebing-breksi-panggung-baru-wisata-tebing-jogja/> pada tanggal 01 April 2017 pukul 20.35

Khairunisa. (2013). *Pengaruh penggunaan media jobsheet terhadap pencapaian kompetensi menghias kain dengan tehnik jahit perca kelas X di smk diponegoro depok*. eprints.uny.ac.id.

Liang Gie. (1976). *Garis-garis Besar Estetik (Filsafat Keindahan)*. Fakultas Filsafat Universitas Gadjah Mada.

Mila Amalia. (2016). *Seri Pintar Menjahit*. Surabaya : Genta Group Production.

Muhammad Hamzah Wancik. (2000). *Bina Busana II*. Jakarta : Gramedia Pustaka Utama

_____. (1996). *Bina Busana Pelajaran Menjahit Pakaian Wanita*. Jakarta: PT Gramedia Pustaka Utama.

Muthmainnah Baso. (2015). *Aurat dan Busana*. Jurnal Al-Qadāu Volume 2 Nomor 2/2015. [Http://journal.uin-alauddin.ac.id/index.php/al-qadau/article/view/2641/2492](http://journal.uin-alauddin.ac.id/index.php/al-qadau/article/view/2641/2492).

Nanie Asri Yulianti. (1993). *Teknologi Busana*. Yogyakarta: IKIP Yogyakarta.

- Nooryan Bahari. (2014). *Kritik Seni Wacana, Apresiasi dan Kreasi*. Yogyakarta: Pustaka pelajar.
- Porrie Muliawan.(2000). *Konstruksi Pola Busana Wanita*. Jakarta: PT. BPK GunungMulia.
- _____. (2003). *Analisa Pecah Pola Busana Wanita*. Jakarta: PT. BPK GunungMulia.
- Prapti Karomah dan Sicilia Sawitri.(1988). *Pengetahuan Busana*. Yogyakarta: IKIP Yogyakarta.
- Pratiwi Kusumowardhani. (2017). Efisiensi Pelatihan Penerapan Konsep Fesyen dan Peluang Kerjasama Pada Guru Menengah Kejuruan Busana dan Tekstil. Politeknik Negeri Media Kreatif Jakarta | <http://www.polimedia.ac.id/?q=perpustakaan>.
- Pusat Bahasa. (2008). *Kamus Bahasa Indonesia*. Jakarta : Departemen Pendidikan Nasional.
- Sawitri.(1994). *Istilah-istilah dalam Busana*. Yogyakarta: IKIP Yogyakarta.
- Septi Asmorini. (2013). Hasil Jadi Sajadah Dengan Menggunakan Teknik Patchwork Bagi Mahasiswa D3 Tata Busana Angkatan 2012 Melalui Pelatihan Volume 02, 7, 118-124.
- Sicilia Sawitri,dkk. (1997). *Tailoring*. Yogyakarta: IKIP Yogyakarta.
- Sicilia Sawitri,dkk. (2000). *Ilustrasi Mode*. Yogyakarta: IKIP Yogyakarta.
- Soegeng Toekiyo. (1990). *Pengantar Seni Rupa*. Surakarta: Akademi Seni Karawitan Indonesia
- Sri Ardiati Kamil. (1986). *Fashion Design*. Jakarta: Departemen Pendidikan dan Kebudayaan.
- Sri Widarwati, Sicilia Sawitri dan Widyabakti Sabatari .(1996). *Disain Busana II*. Yogyakarta: IKIP Yogyakarta.
- Sri Widarwati. (1993). *Disain Busana I*. Yogyakarta: IKIP Yogyakarta.
- Tanpa nama .Crazy Quilt. Diakses dari www.museums.state.ak.us pada tanggal 15 Mei 2017 pukul 19.30.
- Widjiningsih. (1994). *Konstruksi Pola Busana*. Yogyakarta: IKIP Yogyakarta.
- _____.(1982). *Disain Hiasan Busana dan Lenan Rumah Tangga*. Yogyakarta: IKIP Yogyakarta.

Wikipedia (Terjemahan). (2017). Crazy quilting. Diakses dari https://en.wikipedia.org/wiki/Crazy_quilting pada tanggal 15 Mei 2017 pukul 19.30.

LAMPIRAN

Lampiran 1. Susunan kepanitiaan dalam pergelaran busana *Dimantion*

No.	Amanah	Nama
1.	Ketua	Nur Fitriah Dewi
		Mia Yuliani
		Gresia Trisnaningtyas
2.	Sekretaris	Shintya Della Awandany
		Arin Mufidah Mandarwati
		Nur Maimunah
3.	Bendahara	Nur Maisaroh
		Nurul Istiqomah
		Hasna Nur Maulani
4.	Sie Acara	Nuranisa
		Listia Wulandari
		Ratih Noviani
		Mira Punika
		Fellya Purwanita
		Sepin Hidayah
5.	Sie Konsumsi	Dewi Astari
		Hesmara Harna Murti
		Jati Widowati
		Astriyani Danu Ekawati
		Nabila Putri Agustin
		Eviana Rochayati
		Ratna Isnadewi
		Intan Fauzi
6.	Sie Juri	Bangkit Tri Fatmawati
		Nunik Eka Febriani
		Gresi Graventi
		Tanti Dwi Ratna
		Agus Ariani
7.	Sie Perlengkapan	Ratih Dewanti
		Intan Nur Fatimah
		Beti Sulistya Ningrum
		Erna Nuryanti
		Pungky Wijayanti
		Artyan Nadya Hapsari
		Siti Fatimatuzzahro
		Rahma Darma A
8.	Humas dan penerima tamu	Sarah Nur Hidayah
		Fitria Febriana
		Mutichah
		Ikhrianti Arif Tarimbi
		Erni Tri Astuti

		Tyarandini Pradita W
9.	Sie Dekorasi	Rima Hanifah R
		Shinta Fitria Dewi
		Rianna Kusumawardhani
		Afriani Fatmaningrum
		Erlina Setyaningsih
10.	Sie Dokumentasi	Sofia Lihawanda
		Siti Musyarrofah
		Selviani Puji Saputri
		Nandini Nuramalia Sari
11.	Sie Publikasi	Laily Wahyuningtyas
		Ferdian Eka Purnomo P.
		Indhira Candra K
		Qoridatul Hasanah
		Afifatur Rohmah
		Amalia Firdaus
		Nunung Alpiunita
12.	Sie Sponshorship	Retno Utami
		Novi Nur Aini
		Aprilliana Dyah
		Buwananinggrum
		Ratna Kurniawati
		Eka Septianti Putri
		Wahda Mahrina Ayubidari
13.	Sie Model	Falasifa Listioni
		Agustines Khuzaemah Nafis
		Fitria Ulfah Rahmawati
		Widyana Safitri
		Afifah Nadhirah F.
14.	Sie Backstage & Floor Manager	Latif Masruroh
		Fatima Justine Wilatikta
		Woro Palupi Perwitasari
		Yusuf Bagus Imawan
		Talitha Mega Wardhany
		Tri Ayuningsih
		Ati Sofana Kafianita
16.	Sie Make Up, Hairdo, Hijab	Faizatur Risqiyah
		Nindita Putriani P
		Berliana Lufikasari
		Sinta Merlinda
		Baiq Desy Dwi A.
		Eka Nurul Azizah
		Rahayu Anita Dewi

18.	Sie Booklet	Ainun Pratiwi
		Tasya Ayu Wardani
		Elok Faradina
		Afiina Sayyidah
		Triastuti Eli Swarsiki
		Trisna Oktanti
21.	Sie Keamanan	Ratna Andri Yani
		Endah Setiawati
		Prahadika M.P
		Amrina Rosyada Hasan
		Reka Anggraini
		Nilam Putri Kenanga

Lampiran 2. Susunan acara pergelaran busana Dimantion 2017

Susunan Acara Persiapan Gladi Bersih 23 Maret 2017

WAKTU	KEGIATAN
06.30 - 07.00	Kumpul dan Presensi
07.00 - 07.45	Briefing Semua
07.30- 12.00	Loading Barang - Stage - Music & Lighting - Dekorasi ruang - Kursi penonton - Lobby - Photobooth - Standing hanger - Meja registrasi
12.00 – 13.00	ISHOMA (bergantian)
13.00 – 14.00	Briefing Koor
13.00 – 15.00	Melanjutkan loading barang
15.00 – 15.30	ISHO
15.30 – 18.00	Loading wardrobe
18.00 - 18.15	ISHO
18.15 – 20.00	Melanjutkan Loading Barang
20.00 – 20.05	GR Tari
20.05 – 20.25	GR Art Performance
20.25 – 21.05	GR Musik
22.50 – 23.00	Briefing untuk besok
23.00	WAJIB PULANG

Susunan Acara Gladi Bersih 24 Maret 2016

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

SUSUNAN ACARA ASLI *DIMANTION*

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

Lampiran 3. Evaluasi kepanitiaan

1. Ketua

- a. Kepanitiaan belum sepenuhnya sempurna, masih banyak anggota yang tidak ingin bekerja sama demi keberlangsungan acara maupun demi kelancaran acara.
- b. Target yang diberikan maupun yang dibuat oleh sie itu sendiri, tidak selalu dikerjakan dan seringkali tidak sesuai dengan waktu yang disepakati.
- c. Mungkin dikarenakan sebagian besar pantia belum pernah menjadi panitia sebelumnya, banyak keterhambatan pada sie yang sangat penting untuk selesai diawal.
- d. Masih banyak sie yang kurang berkoordinasi dengan ketua, terkait hal-hal yang berhubungan dengan kepanitiaan.
- e. Banyak sie yang berjalan sendiri tanpa berkoordinasi dengan ketua.
- f. Kepekaan serta kepedulian terhadap lingkungan sekitar sangat kurang, contoh kecilnya kerapihan dan membuang sampah.
- g. Rasa kebersamaan antar panitia masih kurang, masih membuat kubu antar teman dan belum sepenuhnya berbaur.
- h. Tingkat kesadaran untuk membuat acara menjadi lebih baik, masih sangat kurang.
- i. Terkait dengan acara, pengkondisian penonton untuk duduk pada kursi yang sudah disesuaikan dengan tiket. Dikarenakan masih banyak penonton yang tidak bisa diatur sesuai hak tiket.
- j. Masih banyak sikap individual dalam kepanitiaan.

- k. Kepanitiaan seharusnya berdasarkan asas kebersamaan, kepercayaan dan musyawarah. Pedoman tersebut bila dipegang dengan baik, maka tidak akan terjadi banyak permasalahan internal dalam keanggotaan, baik itu dalam satu sie ataupun dalam kepanitiaan.

Kekurangan:

- a. Pengambilan keputusan deadline kurang dipertegas
- b. Koordianasi antar ketua masih kurang intensif

2. Sekretaris

- a. Pencetakan proposal sponsor mengalami kemunduran dikarenakan harus revisi beberapa kali dan menunggu konten yang masuk dari beberapa sie.
- 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
- 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.
- d. Keterlambatan penyusunan laporan pertanggungjawaban karena harus menunggu dari sie lain yang tidak tepat waktu dengan deadline yang telah disepakati.

3. Bendahara

- a. Kurangnya kesadaran mahasiswa yang membayar sehingga membutuhkan waktu lama untuk mengumpulkan uang.
- b. Banyak mahasiswa yang tidak membayar denda dari waktu yang telah disepakati.
- c. Pembengkakan anggaran biaya karena miss komunikasi tentang uang dari prodi dan pengeluaran yang lain.
- d. Tiket tidak semua terjual sehingga perhitungan pemasukan berbeda.

4. Sie Acara

Persiapan

Kendala :

- a. Karena pelaksanaan kegiatan berada pada hari aktif kuliah, maka panitia tambahan banyak yang tidak bisa hadir pada siang hari
- b. Kurangnya komunikasi dengan sie dekorasi sehingga tidak tahu bahwa penggunaan sound hanya dapat dilaksanakan dua kali
- c. Tidak memberitahu pengisi yang akan Gladi bersih bahwa aktu gladi bersih maju
- d. Music acara yang sudah dibuat tidak digunakan karena ternyata sudah include dengan agency
- e. Ada beberapa peserta PA yang tidak hadir pada saat gladi bersih padahal sudah diinfokan

Pelaksanaan (hari H)

Kendala :

- a. Karena pada pagi hari harus dilaksanakan pengaturan sound, sehingga jadwal gladi berubah
- b. Panitia inti banyak yang melaksanakan make up diluar auditorium sehingga sulit untuk dikumpulkan untuk briefing sebelum acara sehingga clear area molor
- c. Open gate molor
- d. Mulai acara juga molor karena menunggu birokrasi (Rektor)
- e. Waktu mulai molor tapi selesai tepat waktu, karena ternyata alokasi waktu fashion show lebih cepat dari durasi yang disediakan, sehingga hal tersebut lain kali harus dibicarakan dengan pihak agency
- f. Jumlah cocard kurang, sehingga harus dipastikan dari awal

Pelaksanaan :

Kendala

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

5. Sie Konsumsi

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

6. Sie Juri

- a. Pengambilan vote belum rata sehingga dalam pengambilan vote favorite seharusnya lebih banyak panitia tambahan lagi yang menyebar
- b. Vote belum selesai karena perhitungan vote perlu ditambahi orang dan waktu menghitung perlu ditambah
- c. Penjelasan teknis presentasi penilaian masih perlu diperjelas

7. Sie Perkap

a. Panitia Tambahan

- 1. 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.
- 2. Memastikan bahwa panitia tambahan paham dengan tugasnya masing-masing saat acara.

b. Kerjasama dengan Sie lain

1. Memastikan barang yang diminta oleh masing-masing sie sesuai dengan kebutuhan sehingga tidak ada barang yang kurang ataupun berlebih.
2. Mengecek kembali kebutuhan barang masing-masing sie sehingga saat pelaksanaan acara tidak ada permintaan barang secara mendadak.

c. Peminjaman dan Penyewaan Barang

1. Memastikan dan mengecek kondisi barang yang akan dipinjam dari tempat penyewaan tidak ada kerusakan atau barang yang akan dipinjam sesuai dengan yang diharapkan.
2. Mengecek kembali jumlah barang-barang pinjaman sesuai dengan yang tertera pada nota pembayaran. Apabila terjadi kekurangan segera menghubungi pemilik tempat persewaan.
3. 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. Kurangnya koordinator antara panitia inti dan panitia tambahan yang ditugasi sebagai among tamu.
- b. Masih ada panitia tambahan yang tidak dapat hadir ketika hari H.

- c. Kurangnya waktu yang tepat untuk memngumpulkan semua panitia tambahan sie untuk membahas teknis. Sehingga banyak panitia tambahan yang tidak hadir tiap kali rapat sie.
- d. Kurangnya koordinasi antar sie sehingga terjadi miss komunikasi.
- e. Tamu undangan masih banyak yang belum hadir ketika acara sudah dibuka.
- f. Masih ada surat yang salah sehingga harus mengulangi.
- g. Masih kurangnya panitia tambahan untuk among tamu saat hari H.
- h. Kurang adanya pembagian job yang jelas.
- i. Konfirmasi kehadiran tamu undangan terlalu mepet dengan hari H.
- j. Mencetak undangannya terlalu mepet dengan hari H.

9. Sie Publikasi

- a. Pada Sertifikat, ada salah tulis pada bagian logo, sebaiknya sebelum percetakan dimulai, dipastikan dulu file yang akan dicetak benar-benar siap, agar tidak terjadi kesalahan.
- b. Pastikan pada saat pemotongan pamflet, cocard dan lain-lain yang sudah dicetak dipotong secara benar dan tepat agar tidak kerja ulang.
- c. Keterlambatan dalam pencetakan banner.

10. Sie Dekorasi

- a. Banyak revisi desain backdrop
- b. Peletakan sound yang masih berubah-ubah

- c. GR dilakukan lebih dari 2x, dan terkena charge untuk crew sound

11. Sie Dokumentasi

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

12. Sie Sponshorsip

- a. Waktu Pembutan proposal yang melebihi target karna konten-konten yang dimuat belum siap. Hal tersebut berdampak pada waktu yang tersisa untuk menyebar proposal lebih sedikit.
- b. Berkurangnya panitia inti dariyang semula 8 orang menjadi 6 orang.
- c. Panitia tambahan yang semula 5 orang menjadi 1 orang.
- d. Persiapan acara yang tidak lebih dari 3 bulan mengakibatkan banyak calon sponsor yang menolak dengan pertimbanganwaktu yang sangat mepet.

13. Sie Model

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

- c. Pemotretan booklet menjadi lama karena digabung dengan fitting 2 dan beberapa model tidak hadir sehingga harus digantikan oleh model lain.

14. *Sie Backstage and Floor Manager*

- a. Kesulitan dalam merancang peletakan kursi penonton undangan, gold, dan silver karena bentuk panggungnya diagonal.
- b. Miss communication dengan sie perkap tentang kain penyekat untuk membagi ruang lobby barat menjadi dua. Lebar kain yang didapat ternyata pendek sehingga tidak bisa menyekat dengan baik.
- c. Miss communication dengan sie dekor, yaitu:
 - 1. Peletakan sound system yang tanpa koordinasi dengan si floor sehingga mempersulit pengaturan kursi.
 - 2. Peletakan mixer sound yang tanpa koordinasi dan berpindah-pindah sehingga mempersulit pengaturan kursi dan peletakan spot fotografer.
 - 3. Peletakan lampu sorot di belakang panggung yang tanpa koordinasi sehingga sie backstage harus mengganti tempat ganti baju untuk model.
- d. Miss communication dengan Pak Afif mengenai pengaturan kursi sehingga tidak berjalan sesuai rencana dari sie floor dan harus bekerja dua kali.

15. *Sie Make up, Hairdo, Hijab*

- a. Cemoro yang dipakai pada saat pemotretan booklet tidak sesuai yang diharapkan, sehingga perlu revisi

- b. Kebanyakan model datang terlambat lebih dari 1,5 jam sehingga pihak LT PRO dan Polaris menunggu terlalu lama pada saat hari H Fashion Show

16. Sie Booklet

Pemotretan :

- a. Fiting 2 dan pemotretan kurang terstruktur jadwalnya, sehingga saat proses foto model menumpuk/antri
- b. Model yang tidak hadir/sudah pulang membuat sesi foto menjadi lama karena harus menunggu model bergantian pakaian

Pengeditan :

- a. Pengeditan foto dari fotographer hanya bagian depan, sedangkan tidak semuanya center of point di bagian depan
- b. Pengumpulan deskripsi pakaian sangat lambat karena kurangnya kesadaran tiap individu
- c. Waktu pengeditan mepet sehingga tidak sempat untuk dicek keseluruhan.

Penyetakan Booklet

- a. Waktu mencetak booklet sangat mepet, sehingga percetakan kekurangan waktu mengecek hasil jadi booklet
- b. Isi booklet acak-acakan, tulisan berbeda-beda tidak diedit lagi, foto desainer banyak yang hilang, ada 1 halaman yang fatal.

17. Sie Keamanan

- a. Kehadiran panitia tambahan yang tidak tepat waktu sehingga penempatan panitia jadi bergeser.
- b. Pengambilan tas panitia inti sering kali bermasalah karena tidak meminta kartu tas pada petugas jaga.
- c. Masih ada beberapa peserta yang memotret menggunakan flash meskipun sudah ditegur.
- d. Sulit mengatur peserta yang ingin memfoto di area fotografer.
- e. Banyak yang tidak mau mendengarkan keamanan. Sehingga ada beberapa kejadian yang tidak diinginkan.
- f. Banyak barang yang berserakan di backstage sehingga pada saat clean area banyak barang yang tertinggal.
- g. Ada yang meminjam barang orang lain tanpa ijin tanpa dan tidak dikembalikann di tempat semula.
- h. Beberapa panitia inti maupun tambahan tidak parkir di area yang telah disediakan sehingga panitia yang menjaga parkir kesulitan untuk mengawasi.

Lampiran 4. Rancangan Anggaran Biaya Pergelaran Busana Karya Inovasi

Produk Fashion dan Proyek Akhir

Pengeluaran:

Devisi	Uraian Pengeluaran	Oty	Harga Satuan	Jumlah
Sekretaris	Stempel	1	Rp 80.000	Rp 80.000
	Amplop	1		Rp 15.000
	Proposal Sponsor	30	Rp 25.000	Rp 750.000
	Buku Agenda	1		Rp 15.000
	Foto Copy			Rp 150.000
	Print Proposal Dekanat			Rp 75.000
	Print LPJ			Rp 200.000
	Materai	30	Rp 7.000	Rp 210.000
	Sertifikat			Rp 600.000
	Total			Rp 2.095.000
Bendahara	Kwitansi	3	Rp 3.000	Rp 9.000
	Map Plastik	3	Rp 5.000	Rp 15.000
	Nota	3	Rp 2.000	Rp 6.000
	Buku Kas	1	Rp 10.000	Rp 10.000
	Total			Rp 40.000
Humas	Buku Tamu	1	Rp 8.000	Rp 8.000
	Stop Map Batik	6	Rp 2.500	Rp 15.000
	Label	3	Rp 5.000	Rp 15.000
	Pulsa			Rp 50.000
	Plastik kemas	2	Rp 15.000	Rp 30.000
	P3k			Rp 15.000
	Bolpoint	6	Rp 1.500	Rp 9.000
	Total			Rp 142.000
Acara	Administrasi			Rp 200.000
	Co-card			Rp 600.000
	fee Mc	1	Rp 1.250.000	Rp 1.250.000
	Pengisi Musik			Rp 500.000
	Fee Tari			Rp 100.000
	Art Performace			Rp 750.000
	Mc Grand Juri	1	Rp 300.000	Rp 300.000
	Total			Rp 3.700.000

Sponsorship	Transportasi	13	Rp 30.000	Rp 390.000
	Uang Pulsa	13	Rp 10.000	Rp 130.000
	Print Surat MOU			Rp 35.000
	Print Surat Donatur			Rp 30.000
	Print Surat Pengantar			Rp 25.000
	Print Surat Tanda Terima			Rp 25.000
	Total			Rp 635.000
Booklet	Booklet	1000	Rp 17.500	Rp 17.500.000
	Goodiebag	1000	Rp 3.000	Rp 3.000.000
	Fotografer	1	Rp 2.500.000	Rp 2.500.000
	Background pemotretan + Print + perlengkapan			Rp 500.000
	Total			Rp 23.500.000
Dokumentasi	Fotografer dan Videografer			Rp 3.500.000
	Edit Video			Rp 600.000
	Total			Rp 4.100.000
Keamanan	Uang Keamanan			Rp 200.000
	Cetak Kartu Parkir			Rp 200.000
	Cetak nomor Tas			Rp 70.000
	Label			Rp 30.000
	Rafia			Rp 10.000
	Total			Rp 510.000
Model	Print Nomer Model			Rp 150.000
	Print Nama Model			Rp 20.000
	Print Presensi Model			Rp 5.000
	Fee Model	35	Rp 1.025.000	Rp 35.875.000
	Koreografer & music Director			Rp 4.000.000
	Total			Rp 40.050.000
Make Up	Rias Wajah Pemotretan	32	Rp 50.000	Rp 1.600.000
	Hair do Pemotretan	7	Rp 55.000	Rp 385.000
	Hair do show	10	Rp 55.000	Rp 550.000
	Perlengkapan			Rp 500.000
	Extension	9	Rp 25.000	Rp 225.000
	Total			Rp 3.260.000
Back Stage and	Biaya Cetak dan Fotocopy			Rp 30.000

Floor Manager	Lakban		2	Rp 10.000	Rp 20.000
	Peniti		1	Rp 5.000	Rp 5.000
	Bolpoint		4	Rp 1.500	Rp 6.000
	Total				Rp 61.000
Perkap	Sewa Gedung				Rp 1.400.000
	Kursi Lipat		800	Rp 1.500	Rp 1.200.000
	Meja Juri		5	Rp 50.000	Rp 250.000
	Sewa HT		36	Rp 10.000	Rp 360.000
	Perlengkapan				Rp 1.000.000
	Total				Rp 4.210.000
Konsumsi	Snack Model + Dosen		55	Rp 6.000	Rp 330.000
	Jumlah pengeluaran Pengukuran Model				Rp 330.000
	Snack Model + Dosen	45	Rp 6.000		Rp 270.000
	Mineral Gelas 240ml	1	Rp 17.000		Rp 17.000
	Jumlah Pengeluaran Fitting 1				Rp 287.000
	Nasi box Panitia inti + tambahan + keamanan	130	Rp 7.000		Rp 910.000
	Nasi box Model + Crew make up, hair do + Fotografer	42	Rp 10.000		Rp 420.000
	Snack Model + Crew make up, hair do + Fotografer	42	Rp 6.000		Rp 252.000
	Air minum 600 ml	2	Rp 2.500		Rp 5.000
	Air Minum 330 ml	1	Rp 28.000		Rp 28.000
	Air Mineral 240ml	4	Rp 17.000		Rp 68.000
	Jumlah Pengeluaran Fitting 2 + Pemotretan				Rp 1.683.000
	Snack	5	Rp 8.000		Rp 40.000
	Jumlah Pengeluaran Penilaian				Rp 40.000
	Snack	35	Rp 8.000		Rp 280.000
	Air minum 600 ml	6	Rp 2.500		Rp 15.000
	Air Mineral 240ml	2	Rp 17.000		Rp 34.000
	Jumlah Pengeluaran Grand Juri				Rp 329.000
	Nasi Box Panitia inti + tambahan + Crew Dekor + Lain-lain	227	Rp 7.000		Rp 1.589.000

	Nasi Box Dosen	5	Rp 10.000	Rp 50.000
	Snack Dosen + Pengisi Acara + Model + Lain-lain	85	Rp 6.000	Rp 510.000
	Jumlah Pengeluaran H-1 Loading Barang + GR			Rp 2.149.000
	Snack MC + Dosen + Lain-lain	22	Rp 6.000	Rp 132.000
	Nasi Box Panitia inti + Tambahan + Lain-lain	197	Rp 7.000	Rp 1.379.000
	Nasi Box Dosen	5	Rp 10.000	Rp 50.000
	Nasi Box Panitia inti + Tambahan + Lain-lain	207	Rp 7.000	Rp 1.449.000
	Nasi Box Dosen + Model + Pengisi Acara	55	Rp 10.000	Rp 550.000
	Snack Panitia Inti + Tambahan	167	Rp 6.000	Rp 1.002.000
	Snack Tiket + Lain-lain	800	Rp 8.000	Rp 6.400.000
	Snack Juri + Pengisi Acara + Model + Undangan + MC	212	Rp 10.000	Rp 2.120.000
	Air minum 600 ml	1	Rp 45.000	Rp 45.000
	Air Mineral 240ml	30	Rp 17.000	Rp 510.000
	Air Minum 330 ml	10	Rp 28.000	Rp 280.000
	Trashbag	3	Rp 50.000	Rp 150.000
	Sedotan	7	Rp 1.700	Rp 11.900
	Jumlah Pengeluaran H Acara			Rp 14.078.900
	Total Pengeluaran Keseluruhan Konsumsi			Rp 18.896.900
Juri	Buket bunga juri	5	Rp 30.000	Rp 150.000
	Vandel Juri	5	Rp 70.000	Rp 350.000
	Buket Pemenang	12	Rp 20.000	Rp 240.000
	Papan Pemenang	12	Rp 3.500	Rp 42.000
	Map Batik	18	Rp 2.000	Rp 36.000
	Materai	10	Rp 7.000	Rp 70.000
	Print + Fotocopy		Rp 50.000	Rp 50.000
	Alat tulis		Rp 25.000	Rp 25.000
	Total			Rp 963.000

Dekorasi	Dekor, Sound system, Lighting			Rp 35.000.000
	Total			Rp 35.000.000
Publikasi	Cap dan Bantal			Rp 60.000
	Cetak Tiket, Undangan, Pamflet, Banner dan Sample			Rp 675.000
	Plastik Kemasan			Rp 60.000
	Fee Video Maker			Rp 400.000
	Cetak Sertifikat			Rp 570.000
	Total			Rp 1.765.000
Total Keseluruhan				Rp 138.927.900

Iuran Hair Do		
25	Rp 110.000	Rp 2.750.000
Mahasiswa Jasa Hair Do		
Rp 2.750.000 / 64 Mahasiswa		Rp 42.969
		Rp 43.000

Lampiran 5. Publikasi pertunjukan busana Karya Inovasi Produk Fashion dan Proyek Akhir 2017



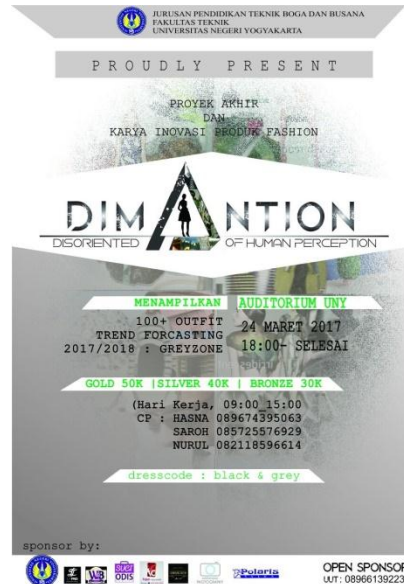
Logo



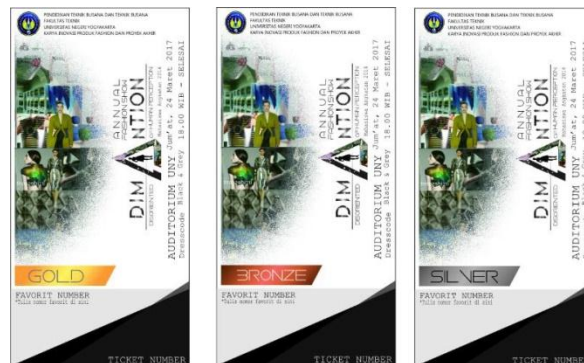
Benner



Id



Pamflet



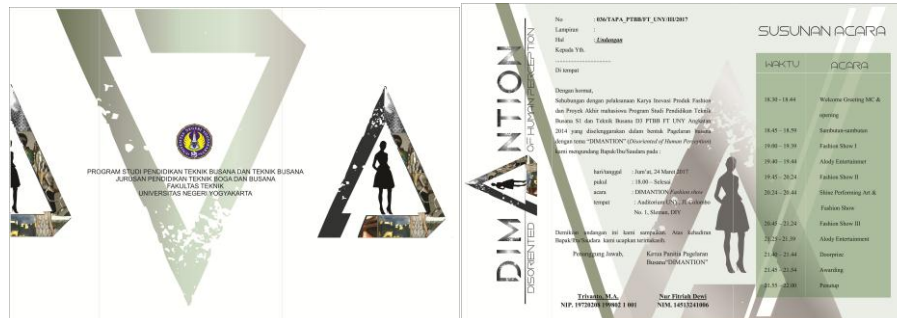
Ticket



PROGRAM STUDI PT BUSANA T BUSANA D3
ANGKATAN 2014

PENDIDKAN TEKNIK BOGA DAN BUSANA
FAKULTAS TEKNIK
UNIVERSITAS NEGERI YOGYAKARTA

Disain Goodie Bag



Lampiran 6. Foto Peragawati tampak depan



Lampiran 7. Foto Peragawati tampak samping



Lampiran 7. Foto Peragawati dan desainer

