



**BUSANA PESTA MALAM REMAJA DENGAN SUMBER IDE
RUMAH LEBAH DALAM PERGELARAN
*DIMANTION***

PROYEK AKHIR

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



**Oleh :
Beti Sulistya Ningrum
NIM. 14514134025**

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

PENGESAHAN

Proyek Akhir yang berjudul “ BUSANA PESTA MALAM REMAJA DENGAN SUMBER IDE RUMAH LEBAH DALAM PERGELARAN BUSANA *DIMANTION* “ telah dipertahankan di depan Dewan Penguji pada tanggal 12 April 2017 dan dinyatakan lulus.

DEWAN PENGUJI


Nama	Jabatan	Tanda Tangan	Tanggal
Enny Zuhni Khayati, M.Kes	Ketua Penguji		13/7/2017
Sugiyem, M.Pd	Sekretaris Penguji		10/7/2017
Kapti Asiatun, M.Pd	Penguji		10/7/2017



Yogyakarta, Juli 2017
Fakultas Teknik
Universitas Negeri Yogyakarta
Dekan,



Dr. Widarto, M.Pd.

NIP. 19631230 198812 1 001 

PERSETUJUAN

Proyek Akhir yang berjudul “ BUSANA PESTA MALAM REMAJA DENGAN SUMBER IDE RUMAH LEBAH DALAM PERGELARAN BUSANA *DIMANTION* “ yang disusun oleh Beti Sulistya Ningrum, NIM. 14514134025 ini yang telah disetujui oleh pembimbing untuk diujikan.

Yogyakarta, 12 April 2017

Dosen Pembimbing



Enny Zuhni Khavati, M.Kes

NIP. 19600427 198503 2 001

SURAT PERNYATAAN

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

Yogyakarta, 12 April 2017

Yang menyatakan



Beti Sulistyia Ningrum

NIM. 14514134025

PERSEMBAHAN

Laporan Proyek Akhir ini penulis mempersembahkan untuk :

1. Ayah dan ibu tercinta yang telah memberikan kasih sayang, dukungan dan doa tulus tiada henti
2. Kakakku Edi Nugroho tersayang
3. Teman-Teman seperjuanganku kelas B Teknik Busana yang senantiasa memberikan semangat dan kasih sayangnya
4. Almamater Universitas Negeri Yogyakarta yang telah menjadi tempat untuk mencari ilmu dan pengalaman

MOTTO

“ Hai orang-orang yang beriman, jadikanlah sabar dan sholatmu sebagai penolongmu. Sesungguhnya Allah bersama orang-orang yang bersabar “.

(Al-Baqarah: 153)

“ kepuasan terletak pada usaha, bukan pada hasil. Berusaha dengan keras adalah kemenangan yang hakiki “.

(Mahatma Gandhi)

“ Dan bawasannya setiap manusia itu tidak akan memperoleh (hasil) selain apa yang telah diusahakannya “.

(QS. An-Najm : 39)

“ Hari esuk tidak akan mengubah hari yang lalu ataupun hari ini, akan tetapi hari ini akan mengubah hari esok. Jadi lakukanlah yang terbaik yang bisa kamu lakukan hari ini “.

(Kata Mutiara)

BUSANA PESTA MALAM REMAJA DENGAN SUMBER IDE RUMAH LEBAH DALAM PERGELARAN BUSANA *DIMANTION*

Oleh :
BETI SULISTYA NINGRUM
NIM. 14514134025

ABSTRAK

Pembuatan Proyek Akhir ini bertujuan untuk : 1) Mencipta desain busana pesta malam remaja dengan sumber ide Rumah Lebah, 2) Membuat busana pesta malam remaja dengan sumber ide Rumah Lebah, 3) Menyelenggarakan Pergelaran busana dengan tema *Dimantion* dan menampilkan busana pesta malam remaja dengan sumber ide Rumah Lebah

Proses perwujudan karya busana proyek akhir ini meliputi tiga tahapan sebagai berikut: 1) Proses Penciptaan desain busana meliputi tahapan :a) Mengkaji tema *Dimantion*, b) Mengkaji sumber ide Rumah Lebah,c) Mengkaji tematrend*Cryptic*, d) Mengkaji karakteristik busana pesta malam remaja, e) Membuat *moodboard*, f) Menerapkan unsur dan prinsip desain pada busana. 2) Proses pembuatan busana ini meliputi tiga tahap : a) Tahap persiapan yaitu meliputi : pengambilan ukuran, pembuatan pola, pemilihan bahan, merancang bahan dan kalkulasi harga. b) Tahap pelaksanaan yaitu meliputi : penyusutan, peletakkan pola pada bahan, pemotongan, pemberian tanda pada jahitan, penjelujuran, dan penyambungan. c) Tahap evaluasi yaitu meliputi : evaluasi I dengan tujuan untuk mengetahui ketepatan letak dan ketepatan ukuran, penjahitan busana sesuai teknik adibusana, evaluasi II meliputi, penilaian gantung dan grand juri. 3) Proses pergelaran busana meliputi tiga tahapan : a) Persiapan yaitu pembentukan panitia, menentukan tema pergelaran, penentuan anggaran serta penentuan waktu dan tempat, menerapkan manajemen pergelaran busana, merancang tata panggung, *lighting*, musik dan gladi bersih untuk kelancaran acara, b) Tahap pelaksanaan yaitu pelaksanaan rencana yang dipersiapkan baik penentuan tempat serta lokasi serta waktu pelaksanaan pergelaran berlangsung, c) tahap evaluasi dari seluruh kegiatan dari awal sampai akhir.

Hasil proyek akhir ini adalah : 1) Terciptanya desain yang terinspirasi dari *moodboard*, dituangkan dalam bentuk *design sketching*, *production scetching*, *presentation drawing*, dan *fashion illustration*. 2) Hasil busana busana pesta malam dengan sumber ide Rumah Lebah terdiri dari long dress bersiluet A dengan tekstur kain *smock* dan *slice quilting*, menyerupai bentuk rumah lebah. Bahan yang digunakan adalah Jaguar warna hitam dan silver, crepe warna hitam, kain batik mega mendung warna hijau, dan kain katun polos warna kuning.3) Pergelaran busana dengan tema *Dimantion* yang dilaksanakan pada hari Jum'at, 24 Maret 2017 pukul 18.00 WIB, bertempat di Auditorium UNY, diikuti oleh 95 mahasiswa Pendidikan Teknik Busana dan Teknik Busana UNY angkatan tahun 2014, angkatan 2013 dan angkatan 2012, Penulis mendapatkan nomor urut 73, busana diperagakan oleh Rulita selaku model dan penulis tidak mendapatkan juara.

Kata Kunci : Busana Pesta Malam Remaja, Rumah Lebah, *Dimantion*.

TEENAGERS' NIGHT PARTY DRESS INSPIRED BY A BEEHIVE IN THE DIMANTION FASHION SHOW

**BETI SULISTYA NINGRUM
NIM 14514134025**

ABSTRACT

This final project aimed to: 1) create teenagers' evening party dress design inspired by a beehive, 2) make teenagers' evening party dress inspired by a beehive, and 3) hold a fashion show with the Dimantion theme and feature teenagers' evening party dress inspired by a beehive.

The process of realizing the fashion work in this final project included the following three stages. 1) The process of fashion design creation included the following steps: a) studying the Dimantion theme, b) studying the inspiration from a beehive, c) studying the Cryptic trend theme, d) studying characteristics of teenagers' evening party dress, e) making a moodboard, and f) applying design elements and principles on the dress. 2) The process of making the dress included three steps, i.e.: a) the preparatory step, which included: measuring, making patterns, selecting materials, designing materials and calculating the price; b) the implementation step, which included: shrinking, laying patterns on the materials, cutting, marking on stitches, basting, and grafting; and c) the evaluation step, which included: evaluation I to find out the accuracy of the location and the accuracy of the size, sewing the dress according to haute couture techniques, and evaluation II consisting of the contingency and grand jury assessments. 3) The process of the fashion show consisted of three steps, i.e.: a) the preparation, which included forming the committee, determining the fashion show theme, determining the budget, time, and place, applying the fashion show management, designing the stage, lighting, music, and rehearsal for the event to run well; b) the implementation step, i.e. the realization of the designed plan that included determining the place and location as well as the timing of the fashion show; and c) the evaluation step to assess all activities from the beginning to the end.

The results of this final project result were as follows. 1) The creation of the design was inspired by the moodboard, manifested in the form of design sketching, production sketching, presentation drawing, and fashion illustration. 2) The result was an evening party dress inspired by a beehive which consisted of a long dress with an A silhouette with smock cloth texture and slice quilting, resembling a beehive shape. The materials used were black and silver jacquard, black crepe, green *mega mendung* batik cloth, and plain yellow cotton cloth. 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 (YSU), followed by 95 students of Fashion Design Education and Fashion Design of YSU of the 2014, 2013 and 2012 enrolment years. The author got the participant number 73, the dress was worn by Rulita as a model, and the author did not win.

Keywords: *Teenagers' Evening Party Dress, Beehive, Dimantion*

KATA PENGANTAR

Puji syukur kehadirat Allah SWT yang telah memberikan rahmat serta hidayah-Nya sehingga saya dapat menyelesaikan Laporan Proyek Akhir dengan judul “ Busana Pesta Malam Remaja dengan Sumber Ide Rumah Lebah dalam Pergelaran Busana *Dimantion*”. Laporan ini saya susun berdasarkan proses penciptaan karya Tugas Akhir dan Proyek Akhir yang telah saya laksanakan.

Selama penyusunan karya tulis Proyek Akhir ini telah banyak pihak yang memberikan bimbingan, arahan dan bantuan, maka dari itu penulis mengucapkan banyak terimakasih kepada Yth :

1. Ibu Enny Zuhni Khayati, M.Kes, selaku Dosen Pembimbing Proyek Akhir.
2. Ibu Kapti Asiatun, M.Pd, selaku Dosen Penguji dalam ujian Proyek Akhir
3. Ibu Sugiyem, M.Pd, selaku sekretaris dalam ujian Proyek Akhir.
4. Ibu Dr. Mutiara Nugraheni, M.Si, selaku Ketua Jurusan Pendidikan Teknik Boga dan Busana Universitas Negeri Yogyakarta.
5. Bapak Dr. Widarto, M.Pd, selaku Dekan Fakultas Teknik Universitas Negeri Yogyakarta.
6. Bapak Prof. Dr. Sutrisna Wibawa, M.Pd, selaku Rektor Universitas Negeri Yogyakarta.
7. Seluruh dosen pengampu mata kuliah Proyek Akhir.
8. Rulita , selaku pragawati yang telah memperagakan busana dalam pergelaran busana.
9. Semua pihak yang telah memberi dukungan dan semangat dalam Proyek akhir ini, sehingga laporan ini dapat terselesaikan dengan baik.

Semoga Bapak dan Ibu selalu mendapat barokah dari Tuhan Yang Maha Kuasa Allah SWT Amin. Akhirnya semoga karya tulis Proyek Akhir ini dapat bermanfaat bagi semua pihak terutama pemerhati *fashion*.

Yogyakarta, 12 April 2017

Beti Sulistya Ningrum

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL	i
LEMBAR PENGESAHAN	ii
LEMBAR PERSETUJUAN	iii
SURAT PERNYATAAN	iv
PERSEMBAHAN.....	v
MOTTO	vi
ABSTRAK	vii
KATA PENGANTAR.....	ix
DAFTAR ISI.....	x
DAFTAR TABEL	xii
DAFTAR GAMBAR.....	xiii
DAFTAR LAMPIRAN.....	xv
BAB I PENDAHULUAN.....	
A. Latar Belakang	1
B. Batasan istilah	4
C. Rumusan Penciptaan.....	5
D. Tujuan Penciptaan	6
E. Manfaat Penciptaan.....	6
BAB II DASAR PENCIPTAAN KARYA.....	
A. Tema Penciptaan <i>Dimantion</i>	8
B. <i>Trend</i> 2017.....	9
C. Kajian Sumber Ide.....	13
D. Karakter pemakai	17
E. Desain	19
1. Desain.....	19
a. Deskripsi desain busana	19
b. Penggolongan desain.....	20
c. Unsur dan prinsip desain	20
2. Desain hiasan busana	43
F. Busana Pesta.....	45
1. Deskripsi busana Pesta	45
2. Penggolongan busana pesta.....	46
3. Karakter busana pesta.....	49
G. Pola Busana	54
1. Pengambilan ukuran	55
2. Metode pembuatan pola busana	56

3. Teknologi busana	57
H. Pergelaran Busana	66
1. Deskripsi Pergelaran Busana	66
2. Tujuan Pergelaran Busana	67
3. Konsep Pergelaran	67
4. Proses Penyelenggaraan Pergelaran Busana	71
BAB III KONSEP PENCIPTAAN KARYA DAN PERGELARAN.....	
A. Konsep Penciptaan Desain.....	80
B. Konsep Pembuatan Busana	83
C. Konsep penyelenggaraan Pergelaran	86
BAB IV PROSES,HASIL, DAN PEMBAHASAN	
A. Proses.....	88
1. Proses penciptaan desain	88
2. Proses pembuatan busana.....	95
3. Penyelenggaraan pergelaran busana.....	126
B. Hasil.....	142
C. Pembahasan	147
BAB IV KESIMPULAN DAN SARAN.....	
A. Kesimpulan.....	152
B. Saran	153
DAFTAR PUSTAKA	155
LAMPIRAN.....	157

DAFTAR TABEL

Tabel 1. Rancangan bahan dan Harga Jual	158
Tabel 2. Evaluasi Proses I.....	160
Tabel 3. Evaluasi Proses II.....	161
Tabel 4. Rincian Anggaran Pemasukan Dan Pengeluaran Pergelaran Busana <i>Dimantion</i> 2017.....	162
Tabel 5. Susunan Acara Gladi Bersih Pergelaran Busana <i>Dimantion</i> 2017	164
Tabel 6. Tata Panggung Pergelaran Busana Tugas Akhir dan Proyek Akhir 2017	165

DAFTAR GAMBAR

Gambar 1. Palet warna tema <i>Cryptic</i>	14
Gambar 2. Macam tema <i>Cryptic</i>	14
Gambar 3. Rumah Lebah	20
Gambar 4. Kain crape	54
Gambar 5. Kain jaguard	54
Gambar 6. Kain jaguard polos	55
Gambar 7. Kain katun polos	55
Gambar 8. Kain batik mega mendung	56
Gambar 9. Kain embose	56
Gambar 10. Kain balotelli	57
Gambar 11. Panggung arena tapal kuda	74
Gambar 12. Panggung arena bentuk U	74
Gambar 13. Panggung arena bentuk bujur sangkar	75
Gambar 14. Panggung arena bentuk lingkaran	75
Gambar 15. <i>Moodboard</i>	89
Gambar 16. Desain <i>Sketching</i> tampak depan	91
Gambar 17. Desain <i>Sketching</i> tampak belakang	92
Gambar 18. <i>Presentation Drawing</i> tampak depan	93
Gambar 19. <i>Presentation Drawing</i> tampak belakang	94
Gambar 20. Gambar kerja bagian depan	96
Gambar 21. Gambar kerja bagian belakang	97
Gambar 22. Gambar kerja hiasan payet	98
Gambar 23. Gambar kerja hiasan smock	98
Gambar 24. Gambar kerja hiasan lengan	99
Gambar 25. Pola dasar badan sistem so'en skala 1:8	101
Gambar 26. Pola dasar lengan skala 1:8	103
Gambar 27. Pola dasar rok skala 1:8	104
Gambar 28. Pola gaun skala 1:8	106
Gambar 29. Pecah pola lengan	107
Gambar 30. Pecah pola gaun	108
Gambar 31. Pecah pola gaun sesuai dengan desain	109
Gambar 32. Pecah pola lengan sesuai dengan desain	110
Gambar 33. Pecah pola kerah sesuai dengan desain	110
Gambar 34. Rancangan bahan dress dan rok dengan kain jaguard polos	112
Gambar 35. Rancangan bahan dress dengan kain katun, batik dan embose	113
Gambar 36. Rancangan bahan dress dan rok dengan kain crepe	114
Gambar 37. Rancangan bahan dress dengan kain jaguard	115
Gambar 38. Rancangan bahan furing dengan kain balotelli	116
Gambar 39. <i>Fashion illustration</i>	143

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1. Susunan kepanitiaan dalam pergeleran busana	166
Lampiran 2. Susunan acara pergeleran busana Dimantion 2017	168
Lampiran 3. Foto pragawati tampak depan	169
Lampiran 4. Foto pragawati tampak belakang	170
Lampiran 5. Foto pragawati dan desainer	171

BAB I PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Penciptaan

Busana pesta memiliki keistimewaan tersendiri dibandingkan dengan busana lain. Busana pesta merupakan busana yang dikenakan untuk menghadiri pesta waktu pagi, siang, sore maupun mala. Keistimewaan dari busana pesta adalah desain dirancang lebih menarik dan model busana yang bervariasi, kualitas bahan lebih unggul, warna lebih menarik, teknik jahitan halus dan dilengkapi dengan hiasan busana.

Seiring dengan perkembangan zaman, busana pesta malam wanita dengan kain yang di *smock* dan *slice quilting* sudah banyak ditinggalkan karena dianggap kurang kekinian. Resikonya desain busana seperti ini kurang diminati oleh kaum wanita karena menurut perkembangan, busana wanita sudah menuntut desain-desain yang bervariasi. masyarakat terutama wanita menginginkan desain yang *up to date*. Dengan demikian perlu diciptakan busana pesta malam wanita usia 17-25 tahun dengan setuhan *smock* dan *slice quilting*. Pembuatan busana pesta malam dengan sumber ide Rumah Lebah ini menggunakan teknik *smock* dan *slice quilting* sehingga menimbulkan kesan seperti rumah lebah dan dapat bertahan hidup dalam jangka waktu yang lama.

Dalam penciptaan karya Tugas Akhir ini penulis memilih sumber ide Rumah Lebah karena sebuah setuhan *smock* dan *slice quilting* ini selalu banyak diminati dari masa kemasa sehingga seperti sumber ide dan tema yang diambil. Struktur desiannya berkesan unik karena dapat menampung madu dalam jangka

waktu yang lama . Rumah Lebah tersebut tetap memiliki basis penggemar, hal itu lain karena gayanya yang terlihat sangat unik. Kesan unik yang ditampilkan saat menyimpan madu yang hanya ditampilkan 25% dari madu yang disimpan. Kesan unik yang ditampilkan adalah walaupun pergantian zaman dan *trend* mode kesan tersebut tetap ada.

Desain busana pesta malam tersebut perlu diwujudkan dalam bentuk busana pesta malam yang sopan dan berkesan cerdas yang dijahit dengan menggunakan jahitan halus (85% penyelesaian jahitan menggunakan tangan). Karena pada kenyataannya banyak busana pesta malam untuk wanita dewasa yang dijahit dengan jahitan halus tergolong pembuatan busana yang berkualitas tinggi. Hal ini yang menjadi harapan dari kaum masyarakat kaum wanita, khususnya masyarakat ekonomi menengah ke atas. Masyarakat golongan ini menuntut busana pesta malam yang memiliki tampilan lain dari yang lain berkualitas tinggi. Sedangkan dengan hal ini karya Proyek Akhir penulis dengan sumber ide Rumah Lebah ini dibuat dengan jahitan adi busana dan *tailoring*.

Pembuatan busana pesta malam dengan tema pergelaran *Dimantion* dipilih karena tema. *Dimantion* pada *trend forecasting 2017/2018* yaitu *greyzone* menjelaskan tentang visualisasi dalam sebuah masa, dimana kita kehilangan kemampuan untuk membedakan antara benar dan salah, hitam dan putih. Fashion 2017/2018 memiliki empat tema yaitu *Archean*, *Vigilant*, *Cryptic*, dan *Digitarian*. Sehubungan dengan hal tersebut untuk menambah pengetahuan dan ketrampilan dalam menciptakan busana pesta, tema *Cryptic* dan subtema *Responsive*. *Dimantion* yaitu kebingungan akan persepsi manusia dalam

menanggapi sesuatu informasi yang seringkali bersifat manipulatif. Informasi manipulatif ini dipicu oleh pergerakan *Net* (media social). Berita yang muncul manipulasi rasa dan merubah jalan pikiran manusia dalam waktu sepersekian detik. Manusia menjadi bingung dengan buramnya batas antara baik dan jahat. Tampilan yang ditonjolkan dalam busana pesta malam dengan tema *Dimantion* adalah desain yang unik dengan teknik jahitan yang tinggi (halus) dan menggunakan perpaduan warna kain yang tidak terlalu mencolok dengan kesan ke abu-abuan sesuai *trend* serta tema pergelaran, kain bertekstur dan menggunakan teknik *smock* dan *slice quilting*.

Desain busana pesta malam untuk wanita remaja yang dibuat dengan konsep jahitan halus adibusana dan *tailoring* dengan bahan jaguard, crepe, embose, katun polos, batik, dan balloteli di atas perlu disosialisasikan di masyarakat dengan diadakannya pergelaran busana tersebut diharapkan dapat memberi referensi baru dalam bidang busana pesta malam khususnya masyarakat, sebagai ajang untuk menentukan *soft skill* dan *hard skill* serta belajar berorganisasi untuk menyelenggarakan suatu pergelaran busana. Untuk menyukseskan pergelaran ini, perlu adanya dana untuk keperluan dan kebutuhan dalam pergelaran busana tersebut. Dana tersebut dari dana pribadi atau iuran dari masing-masing individu dan kepanitiaan pergelaran busana tersebut selain itu juga sponsor agar acara dapat berjalan dengan lancar dan sukses. Pergelaran busana dengan tema *Dimantion* ini, perlu diadakan dengan menggunakan konsep yang sudah direncanakan sejak awal. Konsep pergelaran busana dengan tema *Dimantion* tersebut, menggunakan konsep pergelaran busana *in door* agar

penonton lebih fokus dalam melihat busana yang diperagakan. Pergelaran busana tersebut menggunakan bentuk panggung V yang sesuai dengan logo *Dimantion* yang terdapat *background* di bagian belakang, selain itu juga menggunakan *lighting* untuk menyorot model atau prajawati saat memperagakan busana pesta malam di atas panggung. Musik juga digunakan dalam pergelaran busana *Dimantion* ini mengiringi model atau prajawati saat berjalan di atas panggung.

B. Batasan Istilah

Untuk memperjelas maksud dan tujuan dari latar belakang di atas, maka penyusun memberikan batasan pengertian pada setiap istilah yang digunakan dalam judul yaitu :

1. Busana pesta untuk remaja

Busana pesta untuk remaja adalah busana yang dikenakan untuk kesempatan pesta dan dibuat lebih istimewa dari busana lainnya, baik dalam hal bahan, desain, hiasan, maupun teknik jahitan yang digunakan untuk remaja yang berumur 17-25 tahun.

2. Sumber Ide Rumah Lebah

Sumber Ide adalah segala sesuatu yang dapat memicu seorang untuk mencipta suatu karya. Sumber ide salah satunya yaitu Rumah Lebah merupakan struktur berbentuk heksagonal dengan tujuan memperlihatkan hasil simpanan madu hanya 25% dengan tujuan dapat bertahan hidup lama. Bentuk rumah tersebut bersifat *extreme* atau menakutkan.

3. Pergelaran Busana *Dimantion*

Pergelaran Busana adalah suatu kegiatan dalam pertunjukan hasil karya busana kepada orang banyak pada tempat tertentu. Tema besar yang diangkat dalam peragaan busana ini yaitu *Dimantion*. *Dimantion* merupakan singkatan dari “ *Disoriented of Human perception*” yang artinya kebingungan atas persepsi manusia. Tema ini mengandung makna bahwa *greyzone* (perubahan iklim) yang akan dituangkan dalam suatu karya busana yang beraneka ragam.

Berdasarkan batasan yang telah dikemukakan di atas, maka yang dimaksud “ Busana Pesta Malam Remaja dengan Sumber Ide Rumah Lebah “ pada pergelaran busana *Dimantion* adalah Busana pesta malam yang dikenakan pada kesempatan malam hari untuk remaja pada usia 17-22 tahun dengan menggunakan sumber ide Rumah Lebah, yang disusun sesuai dengan tema *Dimantion*.

C. Rumusan Penciptaan

Dari semua uraian yang dijelaskan di atas ada beberapa masalah sebagai berikut :

1. Bagaimana mencipta desain Busana Pesta Malam Remaja dengan Sumber Ide Rumah Lebah.
2. Bagaimanakah membuat Busana Pesta Malam Remaja dengan Sumber Ide Rumah Lebah.
3. Bagaimanakah menyelenggarakan pergelaran busana dengan tema *Dimantion* dan menampilkan Busana Pesta Malam Remaja dengan Sumber Ide Rumah Lebah.

D. Tujuan Penciptaan

Sesuai dengan rumusan penciptaan yang ada, maka tujuan yang ingin dicapai dari penulisan tugas akhir ini adalah:

1. Mencipta desain Busana Pesta Malam Remaja dengan Sumber Ide Rumah Lebah.
2. Membuat Busana Pesta Malam Remaja dengan Sumber Ide Rumah Lebah.
3. Menyelenggarakan pertunjukan busana dengan tema *Dimantion* dan menampilkan Busana Pesta Malam Remaja dengan Sumber Ide Rumah Lebah.

E. Manfaat Penciptaan

Manfaat dari laporan proyek akhir ini dibagi menjadi tiga yaitu:

1. Bagi Penulis
 - a. Meningkatkan kemampuan dalam menciptakan desain busana yang sesuai dengan *trend* yang sedang berkembang
 - b. Menjadi wahana belajar keorganisasian dalam kepanitiaan pertunjukan busana
 - c. Mendorong dan melatih mahasiswa untuk lebih percaya diri dalam berkarya dan mensosialisasikan karyanya kepada masyarakat melalui pertunjukan busana dengan tema *Dimantion*.

2. Bagi Program Studi

- a. Melahirkan mahasiswa yang handal di bidang fashion sehingga mampu bersaing dengan pasar global.
- b. Mensosialisasikan hasil karya mahasiswa program studi Teknik Busana, Fakultas Teknik, Universitas Negeri Yogyakarta kepada masyarakat industri.
- c. Terjalin kerjasama baik secara langsung maupun tidak langsung terhadap sponsor dalam pagelaran proyek akhir.

3. Bagi Masyarakat

Mengenal hasil karya cipta busana mahasiswa Program Studi Pendidikan Teknik Busana, Fakultas Teknik, Universitas Negeri Yogyakarta melalui pagelaran dengan tema *Dimantion*.

BAB II

DASAR PENCIPTAAN KARYA

A. Tema Penciptaan *Dimantion*

Penentuan tema merupakan hal yang terpenting dalam menciptakan sebuah karya, karena tema akan sangat mempengaruhi bentuk, siluet, warna dari busana yang diciptakan.

Tema penciptaan pada pergelaran busana tahun 2017 adalah *Dimantion*. *Dimantion* merupakan singkatan dari *Disoriented of Human Perception* artinya *Disoriented* (kebingungan), *Human* (manusia), dan *Perception* (persepsi/menanggapi sesuatu). secara garis besar *Disoriented of Human Perception* memiliki arti kebingungan akan persepsi manusia dalam menanggapi sesuatu informasi yang seringkali bersifat manipulatif. Informasi manipulative ini dipicu oleh pergerakan *Net* (media social). Berita yang muncul manipulasi 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. Tema ini akan mempengaruhi konsep atau pemikiran yang mendasari pencipta. Menurut Soedjadi (2000:14) pengertian konsep adalah ide abstrak yang dapat digunakan untuk mengadakan klasifikasi atau penggolongan yang ada pada umumnya dinyatakan dengan suatu istilah atau rangkaian kata.

Menurut Bahri (2008:30) konsep adalah satuan arti yang mewakili sejumlah obyek yang mempunyai ciri yang sama.

Tema tersebut dibuat berdasarkan *Trend Forcasting* ini adalah *Greyzone* merupakan kata kunci dari *trend 2017/2018*, menjelaskan tentang visualisasi dalam sebuah masa, dimana kita kehilangan kemampuan untuk membedakan antara benar dan salah, hitam dan putih, sedangkan standar penilaian beralih pada subyektifitas pembuat keputusan tersebut.

Berdasarkan pengertian di atas dapat disimpulkan bahwa *Dimantion* merupakan singkatan dari “ *Disoriented of Human Perception* “ yang artinya kebingungan akan persepsi manusia. Dalam hal ini cipta rasa akan diwujudkan dalam dalam suatu karya busana yang berkonsep.

B. TREND FORCASTING 2017 GREYZONE

Trend merupakan segala sesuatu yang sering didengar, dilihat atau bahkan dikenankan oleh mayoritas masyarakat pada waktu tertentu. Sedangkan *fashion* sendiri berarti per panduan *style* atau gaya dengan desain yang cenderung dipilih, diterima, digemari dan digunakan oleh mayoritas masyarakat yang akan memberi kenyamanan dan membuat lebih baik.

Trend memiliki peran penting dalam memunculkan ide-ide atau inovasi terbaru dalam menciptakan sebuah karya. Sesuai dengan perkembangan mode busana yang mempunyai sifat yang dinamis dan selalu berulang dalam jangka waktu tertentu. Perkembangan *Trend* dipengaruhi oleh beberapa hal seperti *popularitas* seseorang.

Trend Greyzone hadir dalam empat tema yang terbagi menjadi beberapa sub yaitu:

1. *Archean*

Tema ini muncul karena dialami oleh periode awal terjadinya fotosintesa di bumi, *Archean* mewakili pemikiran-pemikiran mengenai esensi kehidupan, pada saat bumi masih berusia muda dan berproses menjadi sebagai dunia yang memiliki kehidupan kompleks dan memungkinkan keberadaan manusia.

Pemikiran mengenai dunia yang jauh dari kompleksitas dan memproduksi menjadi hal-hal yang substansial semata namun memperlihatkan kemurnian dan kelahiran dan kehidupan-kehidupan baru yang masih memiliki banyak perkembangan dari harapan. Hal ini dipicu oleh kondisi dunia yang sudah menjadi terlalu kompleks, penuh dengan masalah yang menghilangkan ketentraman dan kekacauan yang membawa teror serta kerusakan.

Mempresentasikan bentuk-bentuk dan sistem 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 hidup kuat seperti lumut, jamur, dan bakteri. Tema ini mengandung sub tema *Tectonic*, *Primigenial*, dan *Responsive*.

2. *Vigilant*

Vigilant merupakan paduan yang selaras antara kerinduan pada masa lalu dan tuntutan masa kini. Kemewahan masa lalu berpadu dengan kemewahan masa kini. Kemewahan manual berpadu dengan kemewahan digital. Keindahan dan keistimewaan material yang banyak digunakan pada masa lalu, kembali dihadirkan untuk memenuhi kebutuhan masa kini. Hal ini tidak menutup kemungkinan untuk mendaur ulang berbagai material agar menjadi benda dengan bentuk dan fungsi yang baru.

Ciri kuat dalam tema ini adalah perpaduan kontras namun tenang, antara gaya konservatif dengan modern, gaya timur dengan barat, kesederhanaan dan kemewahan. Ditampilkan melalui bentuk-bentuk basic dan potongan yang sederhana, dengan dominasi 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. Kesan *natural* sangat kuat tampak dari pemilihan warna dan tekstur pada materialnya. Di sisi lain kesan modern yang sekaligus hadir, misalnya dalam cara memadukan karakter bahan atau dalam teknik pembuatannya. Tema ini mengandung beberapa sub tema yaitu *Numericraft*, *Affix*, dan *Subtansial*.

3. *Cryptic*

Tema ini diilhami oleh *Bioengineering* yang sifatnya lebih *hybrid* dan dengan aplikasi yang lebih fungsional. Materialnya mengacu pada organisme yang mini dan mikro seperti plankton, bakteri dan ganggang sebagai cikal bakal dalam kehidupan di bumi, di olah dengan teknologi modern menjadi material yang unggul dan mampu menggantikan material konvensional, yang cenderung semakin berkurang kualitasnya akibat penekanan harga dalam industrialisasi, merusak kesehatan, lingkungan bahkan tatanan social masyarakat pelakunya.

Mempresentasikan gaya hidup dengan dasar ilmu pengetahuan tinggi dan bertanggungjawab dengan habitat dan lingkungan sekitarnya aktif, dinamis, dan mampu mencari solusi dengan metode yang cerdas dan sistematis serta kreatif.

Dalam desain tema *Cryptic* ditampilkan bentuk dan warna-warna yang mengingatkan kita pada sosok makhluk aneh dalam film fiksi ilmiah. Beberapa keunikan organ makhluk hidup (seperti insang dan sisik ikan, bulu burung, dan kulit bunglon) diadaptasi menjadi elemen penting dalam tema ini. Detailnya juga banyak menampilkan bentuk-bentuk dan warna yang diilhami oleh klorofil, sel, dan nuansa *phantom*.

Kesan *hi-tech* muncul dari bentuk-bentuk modular yang disusun secara sistematis, melalui kecermatan dan ketrampilan tingkat tinggi (*craftsmanship*). Semua unsur ini pada akhirnya secara kuat memberi kesan futuristik, dramatis, misterius, bahkan cenderung *avant grade*. Sementara itu kesan hidup dan berubah wujud (*metamorphosis*) secara mengagumkan dihadirkan melalui gradasi warna-warna cemerlang.



Gambar 1. Macam palet warna Tema *Cryptic*



Gambar 2. Macam Tema *Cryptic*

a. *Responsive*

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

b. *Iridescent*

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

c. *Critter*

Critter 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.

4. *Digitarian*

Digitarian mempresentasikan campuran gaya estetis dari beberapa generasi. Gaya *Space Age* yang dulu diakrabi oleh *babyboomers* saling membaur dengan gaya 80an dan *Post Master of ceremony* yang dianut oleh Generasi X. masing-masing gaya muncul kembali dengan tampilan baru yang lebih segar; mudah dicerna dan diserap oleh setiap generasi. Warna elektrik ala 80an muncul dengan gaya *Space Age* dengan warna-

warna *Post Master of ceremony*, dan seterusnya. Bagaimana bertualang menembus waktu dari gaya yang satu ke gaya yang lainnya.

Tema *digitarian* seperti campuran gambar-gambar nostalgia yang dilihat dengan kacamata *millennium* ketiga. Warna, garis, dan bentuk geometris didesain dengan seksama dan penuh perhitungan sebagai aksen dan detail, memberi kesan bermain dan menyenangkan. Tema ini mengandung beberapa sub yaitu *Post Dynamic*, *Prodigy*, dan *Alpha Grid*.

Berdasarkan beberapa tema diatas menjelaskan tentang keadaan tahun 2017 yang menjelaskan tentang grey zone yang dibagi menjadi beberapa tema yaitu *Archean*, *Vigilant*, *cryptic* dan *Digitarian*. *Archean* yaitu menjelaskan tentang bentuk-bentuk dan system yang mengingatkan pada material alamiah atau mentah dari segala lapisan bumi. *Vigilant* yaitu menjelaskan tentang bentuk-bentuk dasar dan potongan yang sederhana dan diolah menjadi bentuk-bentuk yang modern. *Cryptic* yaitu menampilkan kesan *hi-tech* muncul dari bentuk-bentuk modular yang disusun secara sistematis, melalui kecermatan dan ketrampilan tingkat tinggi. *Digitarian* yaitu mempresentasikan campuran gaya estetis dari beberapa generasi.

C. SUMBER IDE

1. Pengertian sumber Ide

Sumber ide adalah segala sesuatu yang ada di alam yang dapat menimbulkan ide serang untuk menciptakan desain yang baru. Dalam menciptakan suatu desain busana yang baru, seorang perancang busana dapat melihat dan mengambil obyek yang dijadikan sebagai sumber ide. Obyek tersebut dapat berupa benda-benda yang ada di lingkungan

dimana seorang perancang tersebut berada dan peristiwa-peristiwa penting baik di tingkat nasional maupun internasional (Sri Widarwati 1993:58). Sedangkan, menurut Chodiyah dan Wasri A.Mamdy (1982) sumber ide adalah sesuatu yang dapat merangsang lahirnya kreasi baru.

Berdasarkan pendapat di atas, dapat ditarik kesimpulan bahwa sumber ide adalah segala sesuatu yang dapat dijadikan sumber inspirasi dalam menciptakan suatu kreasi baru. Dalam menciptakan suatu desain busana baru, seorang perancang busana yang baru, seorang busana dapat mengambil beberapa obyek untuk dijadikan sumber ide. Obyek tersebut dapat berupa benda-benda yang ada di lingkungan dimana perancang berada atau peristiwa-peristiwa penting baik nasional maupun tingkat internasional yang dapat dijadikan sumber ide.

2. Penggolongan Sumber Ide

Sumber ide adalah segala sesuatu yang terdapat di alam, pakaian penduduk dunia, peristiwa penting nasional ataupun internasional, dan dari pakaian kerja yang dapat diambil ciri-cirinya sehingga dapat menimbulkan ide-ide yang baru untuk membuat sesuatu desain busana.

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.

Berdasarkan pengertian sumber ide tersebut tidak perlu diambil secara keseluruhan tetapi dapat diambil bagian-bagian tertentu yang menjadi ciri khas atau keistimewaan dan sumber ide tersebut. Sedangkan menurut Sri Ardiati Kamil (1986: 30-32) penggolongan sumber ide dikelompokkan menjadi 3 (tiga) yaitu :

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

Penggolongan sumber ide di atas, sumber ide tidak harus diambil secara keseluruhan akan tetapi dapat diambil bagian-bagian tertentu yang menjadi ciri khas dan sumber ide tersebut. 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. Pengembangan Sumber Ide

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

a. *Stilisasi*

Merupakan cara penggambaran untuk mencapai bentuk keindahan dengan cara menggunakan obyek atau benda yang digambar, yaitu dengan cara menggayakan disetiap kontur pada obyek atau benda tersebut. Contoh : pengambilan ornamen motif batik dan lain-lain. Proses *stilisasi* dapat dilakukan dengan menambahkan detail, pada setiap perubahan sehingga semakin lama detailnya semakin rumit.

b. *Distorsi*

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

c. *Transpormasi*

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. *Deformasi*

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

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

4. Sumber Ide Rumah Lebah

Rumah lebah adalah struktur yang digunakan oleh lebah sebagai tempat tinggal dan membesarkan anak-anaknya. Bagian dalam dari sarang lebah berupa kumpulan struktur berbentuk heksagonal yang terbuat dari semacam lilin (Ruwi Meita : 2008). Lebah menggunakan ruang heksagonal ini untuk menyimpan madu, polen lebah, telur, larva, dan pupa lebah dengan cara memperlihatkan hasil simpanan madu hanya 25% saja agar hasil yang di perlihatkan tidak di hisap oleh hewan lainnya. dan bentuk rumah tersebut bersifat extreme atau menakutkan, tetapi rumah lebah mengandung warna-warna yang netral.



Gambar 3. Rumah Lebah

D. KARAKTERISTIK PEMAKAI

1. Karakteistik Pemakai

Menurut Ernawati dkk.(2008) karakteristik pemakai adalah kesesuaian busana dengan bentuk tubuh, warna kulit, kepribadian jenis kelamin dan lain sebagainya dengan tujuan menutupi kekurangan yang tidak terwujud, bahkan kadang-kadang kekurangan tersebut terlihat semskin menonjol.

Dalam menciptakan busana sebaiknya harus memperhatikan karakteristik pemakai busana itu sendiri. Karakteristik pemakai menurut Ernawati dkk.(2008) dapat dilihat dari :

- a. Usia
- b. Jenis kelamin
- c. Warna kulit
- d. Bentuk tubuh/fisik
 - 1) Pendek kurus
 - 2) Pendek gemuk
 - 3) Tinggi kurus
 - 4) Tinggi gemuk
- e. Kesempatan pakai
 - 1) Busana santai
 - 2) Busana resmi/kerja
 - 3) Busana pesta
- f. Kepribadian
 - 1) Tipe romantis
 - 2) Tipe sportif
 - 3) Tipe feminin aktif
 - 4) Tipe emansipasi
 - 5) Tipe elegant
 - 6) Tipe extravaganza

Berdasarkan karakteristik pemakai di atas penulis memilih usia remaja, jenis kelamin wanita, warna kulit sawo matang, bentuk fisik tinggi kurus, kesempatan pesta malam dengan kepribadian feminine aktif yang merupakan hasil penggabungan antara tema, sub tema, *trend*, sub *trend*, unsur-unsur desain dan prinsip-prinsip-prinsip desain.

E. DESAIN

1. Pengertian Desain

Desain adalah suatu rancangan atau gambaran suatu obyek atau benda, dibuat berdasarkan susunan dari garis, bentuk, warna, dan tekstur (Chodhiyah dan Wisri A.Mamdy, 1982:6). Desain adalah “suatu gambar yang nantinya akan dilaksanakan dengan tujuan tertentu yang berupa susunan dari garis, bentuk, warna dan tekstur” (Widjiningasih, 1982:1). Desain adalah pola rancangan yang menjadi dasar pembuatan suatu benda (Prapti Karomah 1986). Sedangkan menurut Arifah A Riyanto, (2003) desain adalah rancangan yang menjadi dasar pembuatan model busana yang berupa gambar dengan mempergunakan unsur garis, bentuk, warna, siluet, dan tekstur yang di wujudkan dalam bentuk busana.

Berdasarkan beberapa pengertian tentang desain di atas dapat disimpulkan bahwa desain merupakan rancangan yang disusun dari warna, bentuk, ukuran, tekstur, dan garis menjadi satu kesatuan yang menarik antara bagian satu dengan bagian yang lainnya.

a. Penggolongan Desain

Desain terdiri dari tiga macam menurut Arifah A. Riyanto (2003):

- 1) Desain fungsional adalah desain yang memperhatikan tentang manfaat dan penampilan dari busana yang dipakai seseorang.
- 2) Desain struktur adalah suatu susunan garis, bentuk, yang dipadukan menjadi suatu rancangan mode busana yang dapat berbentuk menjadi berbagai macam siluet (A, I, H, T, V, X, O, S / *bustier*).
- 3) Desain dekoratif adalah suatu desain yang dibuat untuk memperindah desain struktur baik sebagai hiasan saja maupun mempunyai fungsi ganda.

Berdasarkan penggolongan desain di atas desain terdiri dari tiga macam untuk membuat suatu desain busana agar terlihat pantas jika digunakan yaitu desain fungsional, desain struktur dan desain dekoratif, penggolongan desain tersebut adalah nomor satu yang harus dipelajari sebelum membuat desain busana.

Unsur Dan Prinsip Desain

Unsur Desain Busana

adalah “segala sesuatu yang dipergunakan untuk menyusun suatu rancangan” (Sri Widarwati 2000). Sedangkan menurut Chodiyah dan Wisri A.Mamdy (1982: 7) “Unsur-unsur desain adalah garis, arah, bentuk, nilai gelap terang, warna, dan terkstur.

Berdasarkan uraian di atas dapat dijelaskan bahwa unsur desain adalah segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyusun suatu rancangan yang dapat berupa garis, bentuk, arah, bentuk, ukuran, nilai gelap terang, dan tekstur. Unsur-unsur desain diantaranya :

a) Garis

Garis adalah “ penghubung dua buah titik” (Arifah A.Riyanto, 2003: 28). Garis merupakan “unsur-unsur tertua yang digunakan manusia untuk menghubungkan emosi dan perasaan” (Chodiyah dan Wisri A.Mamdy, 1982: 8). Menurut Prapti Karomah dan Sicilia Sawitri, (1986) garis adalah himpunan atau kumpulan titik-titik yang ditarik dari titik satu ke titik yang lain, sesuai dengan arah dan tujuannya. Garis lurus memberi kesan kepastian, ketegangan, kekakuan, dan ketegasan, sedangkan garis lengkung memberi kesan luwes lembut, indah, dan feminin. Garis dalam busana dibedakan menjadi garis luar dan garis hiasan atau garis dalam model busana itu (Arifah A.Riyanto, 2003: 240).

Berdasarkan penjelasan di atas garis merupakan salah satu tiang dalam membuat suatu desain busana karena di dalam bentuk busana merupakan suatu siluet yang pada dasarnya siluet tersebut menggunakan unsur garis yaitu garis vertikal, horizontal maupun garis diagonal.

Garis Vertikal

Garis arah vertikal adalah garis memanjang. Garis ini mempunyai sifat kokok, tinggi, kuat, dan berwibawa. Garis arah vertikal memberi kesan tinggi, langsing, dan seimbang.

Garis Horizontal

Garis arah horizontal mempunyai sifat tenang, pasif, dan stabil. Garis arah horizontal juga mempunyai pengaruh terhadap si pemakai, yaitu memberi kesan menggemukkan, melebarkan, dan membesarkan.

Garis Diagonal

Garis diagonal adalah garis miring ke kiri atau ke kanan, mempunyai sifat gerak, dinamis, dan bervariasi sesuai derajat kemiringannya. Apabila derajat kemiringannya ke arah vertical, maka akan memberi kesan meninggikan, demikian sebaliknya. Garis diagonal mempunyai pengaruh yang lembut, lincah, dan gembira pada si pemakai.

a. Arah

Setiap garis mempunyai arah yaitu mendatar (horizontal), tegak lurus (vertical), dan miring ke kanan atau miring ke kiri (diagonal) (Sri Widarwati, 2000: 8). Menurut Atisah Sipahelut dan Petrus Sumadi (1991) Arah adalah “wujud benda yang dapat dirasakan adanya suatu arah tertentu dan mampu menggerakkan rasa”. Setiap garis mempunyai arah yaitu mendatar (horizontal), tegak lurus (vertikal), dan miring ke kiri maupun ke kanan

(diagonal). Masing-masing arah memberi kesan yang berbeda-beda.

Arah garis yang akan digunakan dalam suatu desain busana akan memberi kesan tertentu pada hasil rancangan. Menurut Widjningsih (1982) setiap arah memberi kesan yang berbeda yaitu :

- 1) Arah mendatar atau horizontal memberi kesan tenang, tentram, dan pasif.
- 2) Agak tegak lurus atau vertical memberi kesan agung, kokoh, stabil, dan berwibawa.
- 3) Arah diagonal memberi kesan lincah, gembira, dan melukiskan gerak perpindahan yang dinamis.

Berdasarkan penjelasan di atas arah merupakan tiang pendukung dalam garis karena jika tidak ada arah, garis tidak bisa dibuat dalam membuat suatu desain busana karena di dalam bentuk busana merupakan suatu siluet yang pada dasarnya siluet tersebut menggunakan unsur arah

b. Bentuk

Setiap desain yang dibuat oleh manusia didasarkan pada suatu atau beberapa macam bentuk geometris, seperti bentuk segi empat, persegi panjang, segitiga, kerucut, lingkaran dan silinder. Bentuk segi empat dan persegi panjang merupakan dasar dari busana yang dipakai kaum pria ataupun kaum wanita (Chodiyah dan Wisri A.Mamdy, 1982: 13). Setiap benda mempunyai bentuk-bentuk bagian busana dan motif dapat menentukan berhasil

tidaknya sebuah rancangan busana (Prapti Karomah dan Sicilia Sawitri, 1986 :46).

Bentuk dapat diwujudkan dengan menarik sebuah garis menuju beberapa arah yang hingga membentuk sebuah bidang dan apabila bidang itu tersusun dalam suatu ruang maka terjadilah bentuk dimensional (Widjningsih 1982: 4). “Unsur bentuk ada dua macam yaitu bentuk dua dimensi dan tiga dimensi” (Sri widarwati, 1993). Bentuk dua dimensi adalah bentuk bidang datar yang dibatasi oleh garis. Sedangkan bentuk tiga dimensi adalah ruang yang dibatasi oleh permukaan. Berdasarkan jenisnya bentuk terdiri dari:

- 1) Bentuk Naturalis adalah bentuk yang berasal dari bentuk-bentuk alam seperti tumbuh-tumbuhan, hewan dan bentuk-bentuk alam lainnya.
- 2) Bentuk Geometris adalah bentuk yang dapat diukur dengan alat pengukur (penggaris, meteran) dan mempunyai bentuk yang teratur.
- 3) Bentuk Dekoratif merupakan bentuk yang tidak terikat pada bentuk apapun tetapi mempertimbangkan prinsip-prinsip desain.

Menurut beberapa pendapat yang diuraikan di atas bentuk merupakan unsur desain yang harus difikirkan oleh desainer karena bentuk merupakan bagian dari unsur-unsur desain busana. Berdasarkan jenisnya bentuk terbagi menjadi tiga yaitu bentuk naturalis yaitu bentuk dasar, bentuk geometris yaitu bentuk yang teratur, dan dekoratif yaitu pengembangan dari bentuk naturalis maupun geometris.

c. Ukuran

Ukuran adalah dimensi benda yang mengangkut ruang dan dimensi manusia (Atisah Sipahelut dan Petrussumadi,1991: 34). “ ukuran yang kontras (berbeda) pada suatu desain dapat menimbulkan perhatian dan menghidupkan suatu desain, tetapi dapat pula menghasilkan ketidakserasian apabila ukuran tidak sesuai” (Widjiningasih,1982: 5). “ukuran digunakan untuk menentukan panjang rok” (Sri Widarwati,2000: 10). Sedangkan menurut Goet Poespo ada delapan macam ukuran panjang rok, yaitu:

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

Berdasarkan penjelasan di atas dapat disimpulkan bahwa ukuran termasuk bagian dari unsur-unsur desain dan ukuran juga menghasilkan kelengkapan dalam membuat desain busana.

d. Tekstur

Tekstur adalah sifat permukaan suatu benda yang dapat dilihat dan dirasakan (Sri Widarwati 1993:3). Tekstur adalah

“sifat permukaan dari garis, bidang maupun bentuk). Sifat ini dapat dilihat dan dirasakan misalnya permukaan yang kaku, lembut, kasar, halus, tebal, tipis (Widjiningsih,1982: 5)

Tekstur menurut Arifah A.Riyanto (2003:47) terdiri dari 5 macam yaitu :

1) Tekstur kaku

Tekstur kaku dapat menyembunyikan atau menutupi bentuk badan seorang tetapi akan meampakkan seorang kelihatan gemuk. Misalnya dipakai oleh orang yang mempunyai panggul besar tetapi buah dada dan pinggang sepadan, namun orang yang berbadan gemuk atau kegemukan (*obesitas*) tekstur yang kaku sebaiknya dihindari.

2) Tekstur kasar dan halus

Kain yang teksturnya kasar memberi tekanan pada si pemakai kelihatan gemuk, sedangkan bahan yang lembut atau halus tidak akan mempengaruhi ukuran badan asal tidak mengkilap.

3) Tekstur lemas

Kain dengan tekstur yang lembut dan lemas sesuai untuk model yang berkerut, *drapperi*, dan memberi efek yang luwes. Model dengan siluet H kurang sesuai dengan bahan yang teksturnya lemas, dan juga akan menonjolkan bentuk badan.

4) Tekstur tembus pandang

Tekstur tembus pandang kurang bisa menutupi bentuk badan yang dirasa kurang sempurna, misalnya terlalu gemuk atau terlalu kurus dan ingin kelihatan langsing.

5) Tekstur mengkilap dan kusam

Kain yang mempunyai tekstur yang mengkilap membuat si pemakai kelihatan lebih gemuk sedangkan tekstur yang kusam dapat memberi kesan lebih kecil dan mengecilkan.

Berdasarkan uraian di atas, yang dimaksud tekstur adalah sifat suatu permukaan benda yang dapat dirasakan dengan dilihat dan diraba. Sedangkan tekstur mempunyai sifat halus, kasar, kaku, lembut, tipis, tebal dan tembus pandang.

Berdasarkan pengertian di atas tekstur merupakan bagian dari unsur-unsur desain yang harus diperhatikan saat membuat desain agar terlihat bahan dan kain yang akan digunakan.

e. Value (Nilai gelap dan Terang)

Nilai gelap terang adalah suatu sifat yang menunjukkan apakah warna mengandung hitam atau putih (Sri Widarwati, 1993:10). Nilai (*value*) ini berhubungan dengan gradasi warna, yaitu permainan warna dari warna tergelap sampai dengan yang

paling terang. Suatu warna dikatakan gelap apabila warna tersebut cenderung ke warna hitam dan dikatakan terang apabila warna tersebut cenderung ke warna putih (Arifah A Riyanto,2003: 47).

Nilai gelap terang sangat berpengaruh terhadap suatu penciptaan desain busana dan hasil akhir busana pada saat dibuat menjadi busana, karena nilai gelap terang merupakan salah satu sifat warna sehingga dapat mempengaruhi perasaan seseorang pada saat mengenakan busana. Salah satu contoh penerapan nilai gelap terang pada desain busana adalah warna gelap, karena warna-warna gelap akan memberikan kesan melanngsingkan.

Nilai gelap terang mengandung bermacam-macam tingkatan atau jumlah gelap terang yang terdapat dalam suatu desain (Widjiningsih, 1982). Nilai gelap terang adalah penampakan benda hasil penglihatan mata yang menunjukkan adanya gelap terang pada warna dari benda (Atisah Supahelut dan Petrussumandi, 1991).

Berdasarkan uraian di atas, nilai gelap terang adalah sesuatu yang ditangkap oleh indra penglihatan akibat adanya pantulan cahaya yang mengenai sehingga mengandung sifat gelap (ditimbulkan warna hitam)

f. Warna

Warna warna membuat segala sesuatu menjadi menarik dan indah. Oleh karena itu dalam berbagai bidang seni rupa, pakaian, hiasan, tata ruang dan yang lain warna memiliki peran penting (Widjningsih, 1982:6). Warna adalah kesan yang pertama kali ditangkap oleh mata. Dalam desain, warna difungsikan untuk membuat daya tarik tersendiri. Pemilihan kombinasi warna yang akan memberi kesan yang menarik dan indah, (Sri Widarwati, 1993:12). Warna adalah corak rupa seperti merah, biru, kuning, dan sebagainya (Prapti Karomah, 1986).

Warna dapat di kelompokkan menjadi lima macam (Ernawati dkk,2008: 207) :

- 1) Warna Primer, warna ini disebut juga dengan warna dasar atau pokok. Warna primer ini terdiri dari merah, kuning, dan biru.
- 2) 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.
- 3) 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:
 - a) Kuning hijau adalah pencampuran warna kuning ditambah hijau atau dua bagian kuning ditambah satu bagian biru.
 - b) Biru hijau adalah hasil pencampuran warna biru ditambah hijau atau dua bagian biru ditambah satu bagian kuning.
 - c) Biru ungu adalah hasil pencampuran warna biru dengan ungu atau pencampuran dua bagian biru dengan satu bagian merah.

- d) Merah ungu adalah hasil dari pencampuran warna merah dengan ungu atau pencampuran dua bagian merah dan satu bagian biru.
- e) Merah orange adalah hasil pencampuran warna merah dengan orange atau pencampuran dua bagian merah dan satu bagian kuning.
- f) Kuning orange adalah hasil pencampuran kuning dengan orange atau pencampuran dua bagian kuning dan satu bagian merah.
- g) Warna Tertier, warna yang terjadi apabila dua warna sekunder dicampur dengan warna tertier ada tiga yaitu tertier biru, tertier merah, dan tertier kuning.
- h) warna Kwarter, warna yang dihasilkan oleh pencampuran dua warna tertier. Warna kwarter ada tiga yaitu kwarter hijau, kwarter orange, dan kwarter ungu.

Beberapa pengertian warna di atas maka disimpulkan bahwa 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.

Prinsip Desain Busana

Prinsip desain adalah suatu cara untuk menyusun unsur-unsur sehingga tercapai perpaduan yang memberi efek tertentu (Sri Widarwati,1993: 15). Prinsip desain adalah cara yang dilakukan penyusun atau menata unsur-unsur busana sehingga menjadi rancangan suatu bentuk dan model busana (Soekarno dan Lanawati Basuki, 2003). Prinsip desain adalah cara menyusun suatu bentuk yang dihasilkan oleh unsur-unsur tertentu sehingga tercapai

perpaduan yang memberi efek tertentu”. Sedangkan menurut pendapat Widjiningih (1982: 11) prinsip-prinsip desain merupakan “suatu cara penggunaan dan mengkombinasikan unsur-unsur desain menurut prosedur tertentu”.

Menurut pengertian di atas, yang dimaksud dengan prinsip desain merupakan sebuah cara untuk mengkombinasikan unsur prosedur tertentu sehingga memberi perpaduan efek atau dampak tertentu. Adapun prinsip-prinsip desain adalah:

a. Harmoni

Harmoni adalah penyusunan atau pengorganisasian dari pusat perhatian, keseimbangan, perbandingan, dan irama sehingga tercipta suatu desain yang baik dan harmoni (Arifah A. Riyanto, 2003;49). Keserasian adalah kesatuan dari unsur-unsur desain walaupun berbeda tetapi membuat tiap-tiap bagian itu kelihatan bersatu. Keselarasan adalah kesatuan di antara macam-macam unsur desain walaupun berbeda tetapi membuat tiap-tiap bagian itu kelihatan bersatu (Sri Widarwati, 1993). Keserasian dapat diartikan sebagai prinsip-prinsip yang mencarminkan kesatuan melalui pemilihan dan susunan unsur-unsur, ide-ide dan tema (Chodiyah,1982:25). Harmoni atau suatu prinsip dalam seni yang menimbulkan kesan adanya kesatuan melalui pemilihan dan susunan obyek serta ide-ide (Widjiningih, 1982:10).

Dari beberapa pendapat di atas, dapat dijelaskan bahwa kesatuan/ keselarasan/ harmoni adalah kesan kesesuaian antara bermacam-macam unsur yang menimbulkan suatu kesatuan.

Dalam sebuah desain perlu adanya keselarasan antara macam-macam unsur desain yaitu selaras antara garis dan bentuk, selaras dalam tekstur dan selaras dalam warna, sehingga semua obyek dalam suatu kelompok kelihatan mempunyai persamaan.

Menurut pendapat Widjningsih (1982) aspek dalam prinsip desain untuk keselarasan atau harmonis ada lima yaitu:

- 1) Keselarasan garis dan bentuk, beberapa garis yang dikombinasikan akan menghasilkan bentuk yang harmoni apabila menggunakan macam-macam garis yang penting yang terdiri dari pengulangan, kontras, dan pengalihan.
- 2) Keserasian ukuran, keserasian akan terjadi apabila ukuran yang seimbang dipergunakan bersama-sama. Agar hiasan seimbang digunakan bersama-sama. Agar pada hiasan terlihat harmoni dalam ukuran, maka besar kecilnya hiasan harus disesuaikan dengan besar kecilnya benda yang dihias.
- 3) Keserasian tekstur, untuk memperoleh harmoni dalam tekstur, maka tekstur yang halus dikombinasikan dengan yang halus pula, dan yang kasar dengan yang kasar pula.

- 4) Keserasian ide, suatu contoh harmoni dalam ide adalah penempatan hiasan dalam sulaman bayangan pada selendang yang berbahan sifon.
- 5) Keselarasan warna, keserasian warna yang baik akan didapat bila warna yang dipakai tidak perlu banyak.

Berdasarkan uraian di atas harmoni merupakan prinsip-prinsip desain yang harus digunakan saat membuat desain busana. Harmoni digolongkan menjadi lima bagian yaitu harmoni garis dan bentuk, harmoni ukiran, harmoni tekstur, harmoni ide dan harmoni warna. Harmoni tersebut harus dipaerhatikan dalam membuat busana karena merupakan bagian dari prinsip-prinsip desain.

b. Proporsi (perbandingan)

Proporsi adalah cara menempatkan unsur-unsur atau bagian-bagian busana yang berkaitan dengan jarak, ukuran, jumlah, tingkatan atau bidang pada suatu desain busana (Arifah A. Riyanto, 2003:52).

Menurut Widjiningsih (1982: 13) untuk memperoleh proporsi yang baik harus diperhatikan hal-hal sebagai berikut:

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

Berdasarkan beberapa pengertian di atas, dapat dijelaskan bahwa perbandingan adalah hubungan satu bagian dengan yang lain dalam satu susunan yang berkaitan dengan jarak, ukuran, jumlah, tingkatan, atau bidang pada suatu desain busana.

c. *Balance* (Keseimbangan)

Balance atau keseimbangan adalah “hubungan yang menyenangkan antar bagian-bagian dalam suatu desain sehingga menghasilkan susunan yang menarik” (Ernawati dkk, 2008: 212). Keseimbangan atau *balance* adalah “pengaturan unsur-unsur desain secara baik sehingga serasi dan selaras pada pakaiannya” (Widjningsih, 1982: 15). Suatu keseimbangan akan terwujud apabila penggunaan unsur-unsur desain seperti bentuk, garis, warna dan yang lain dalam suatu desain dapat memberikan rasa puas. Keseimbangan digunakan untuk memberikan perasaan ketenangan dan kestabilan. Keseimbangan ada 2 (Ernawati dkk, 2008: 212) yaitu:

1) Keseimbangan Simetris

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.

2) Keseimbangan Asimetris

Keseimbangan asimetris atau informal yaitu keseimbangan yang diciptakan dengan cara menyusun beberapa obyek yang tidak serupa tetapi mempunyai jumlah perhatian yang sama. Obyek ini dapat diletakkan pada jarak yang berbeda dari pusat

perhatian. Keseimbangan ini lebih halus dan lembut serta menghasilkan variasi yang lebih banyak dalam susunannya.

Berdasarkan pengertian di atas, dapat disimpulkan bahwa keseimbangan adalah pengorganisasian maupun pengelompokan dari bentuk, garis, warna, maupun tekstur yang dapat menimbulkan perhatian yang sama dari berbagai sisi, kanan, kiri, atas maupun bawah ataupun terpusat pada satu sisi saja. Sedangkan mengenai desain yang saya buat menggunakan keseimbangan simetris karena keseimbangan tersebut sesuai sub tema responsive.

d. *Rhythme* (Irama)

Irama (*Rhythme*) pada suatu desain busana merupakan “suatu pergerakan yang teratur dari suatu bagian ke bagian yang lainnya, yang dapat dirasakan dengan penglihatan” (Arifah A. Riyanto, 2003: 57).

Irama dalam desain dapat dirasakan melalui mata. Irama dapat menimbulkan kesan gerak gemulai yang menyambung dari bagian yang satu ke bagian yang lain pada suatu benda, sehingga akan membawa pandangan mata berpindah-pindah dari satu bagian ke bagian lainnya. Akan tetapi tidak semua pergerakan akan menimbulkan irama. Irama dapat diciptakan melalui pengulangan bentuk secara teratur, perubahan atau peralihan ukuran, dan melalui pancaran atau radiasi

Ada empat macam cara untuk menghasilkan irama dalam desain busana (Sri Widarwati,1993: 17) yaitu:

1) Pengulangan

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

2) Radiasi

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

3) Peralihan Ukuran

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

4) Pertentangan

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

Berdasarkan pengertian di atas dapat disimpulkan bahwa pertentangan atau kontras adalah pertemuan antara garis tegak lurus dan mendatar pada garis hias serta merupakan kombinasi dari unsur-unsur desain yang bertentangan. Irama sangat diperlukan dalam suatu desain busana terutama busana yang memerlukan kreasi-kreasi yang artistic seperti busana pengantin dan busana pesta.

e. Aksen (*Center of Interest*)

Menurut Arifah A. Riyanto (2003) pusat perhatian pada desain busana adalah suatu bagian dari busana yang lebih menarik dari bagian-bagian lainnya. Desain busana harus mempunyai satu bagian yang lebih menarik dari bagian lainnya, dan ini disebut pusat perhatian. “pusat perhatian pada busana dapat berupa krah yang indah, ikat pinggang, lipit pantas, kerutan, bros, syal, warna dan lain-lain” (Chodiyah dan Wisri A Mamdy, 1982: 34)

Untuk menciptakan pusat perhatian atau aksen pada suatu susunan ada beberapa yang perlu diketahui yaitu penggunaan warna, garis, bentuk, dan ukuran yang kontras serta pemberian hiasan (Widjningsih, 1982). Pusat perhatian pada busana dapat berupa krah yang indah, ikat pinggang, dan lipit pantas. Pusat perhatian ini hendaknya ditempatkan pada suatu yang baik dari si pemakai (Sri Widarwati, 2000: 21).

Jadi definisi dari pusat perhatian atau aksen adalah suatu bagian dalam desain busana yang lebih menarik dari bagian-bagian lainnya yang bisa didapat dari penggunaan warna, garis, bentuk, dan ukuran yang kontras serta pemberian hiasan sehingga dapat menutupi kekurangan bentuk tubuh.

Pusat perhatian dapat berupa hiasan atau pelengkap busana, baik yang menempel ataupun yang tidak menempel. Hiasan busana yang menempel pada busana berupa payet atau bordir, sedangkan hiasan busana yang tidak menempel berupa aplikasi, bros atau pin. Sedangkan pelengkap busana dapat berupa aksesoris-aksesoris misalnya ikat pinggang, gelang, kalung, dan lain sebagainya. Penulis menerapkan prinsip *center of interest* dari depan pada bagian sisi pinggang lalu pada bagian belakang pada bagian *smock* jepang yang menyerupai rumah lebah. jika dilihat dari seluruh bagian *center of interest* di letakkan pada bagian belakang pada bagian *smock* jepang. Karena pada bagian belakang tekstur kain menyerupai bentuk rumah lebah.

Teknik Penyajian Gambar

Menggambar desain busana berarti menerapkan unsur-unsur desain pada sebuah gambar, banyak cara yang dapat dilakukan seorang desainer untuk menampilkan ide-ide kreatifnya. Menurut Arifah A.

Riyanto, (2003;134) menggambar desain busana ada beberapa cara yaitu :

1) *Design Sketching*

Design sketching ialah “mengembangkan ide-ide dan menerapkan pada kertas secepat mungkin” (Sri Ardiati Kamil,1986:36). Menurut Arifah A. Riyanto.(2003) *Design sketching* yaitu suatu desain untuk mengembangkan ide-ide yang ada dalam pikiran perancang yang dituangkan pada kertas secara spontan atau secepat mungkin.

Ada beberapa hal yang harus diperhatikan dalam menggambar sketsa (Sri Widarwati, 1993:74), yaitu :

- a) Gambar sketsa harus jelas, tidak menggunakan detail-detail yang tidak berguna
- b) Dapat dibuat langsung di atas kertas atau menggunakan kertas contoh proporsi tubuh
- c) Sikap (pose) lebih baik bervariasi, memperlihatkan segi-segi yang menarik dari desain
- d) Di atas kertas sheet kita menggambar bagian-bagian sumbu
- e) Pengembangan gambar dikerjakan di atas kertas sheet yang sama
- f) Jangan menghapus apabila muncul ide baru. Jadi dalam kertas sheet ini ada beberapa model dan detail-detail yang bervariasi
- g) Memilih desain yang disukai.

Berdasarkan pengertian di atas penulis dapat menyimpulkan bahwa *design sketching* adalah suatu desain yang dituangkan menurut pengembangan sumber ide yang ada dalam pikiran perancang mode.

2) *Production Sketching*

Desain produksi atau “*production sketching* adalah suatu sketsa yang akan digunakan untuk tujuan produksi suatu busana” (Sri Ardiati Kamil, 1986: 39). *Production sketching* adalah gambar yang jelas, akurat, tepat dalam proporsi dan detailnya yang diperlukan untuk mengontruksi busana yang digambar lengkap dengan anatomi tubuh bagian muka dan belakang yang disertai keterangannya (Arifah A. Riyanto,2003: 132).

Berdasarkan pengertian di atas penulis dapat disimpulkan bahwa *production sketching* adalah desain yang dibuat oleh desainer secara jelas, akurat, tepat dalam proporsi dan detailnya serta memuat segala informasi yang diperlukan untuk membuat busana tertentu serta diberikan kepada pembuat pola pada industri busana dengan tujuan untuk memproduksi busana.

Hal-hal yang harus diperhatikan dalam *Production sketching* menurut Arifah A. Riyanto,2003 antara lain :

- a) Semua detail harus digambar dengan jelas dan disertai dengan keterangan yang lengkap.
- b) Sikap (pose) tampak dari depan dan belakang dengan proporsi yang benar
- c) Hati-hati dalam penempatan kup, saku, kancing, jahitan dan sebagainya.
- d) Apabila ada detail yang rumit harus digambar tersendiri.
- e) Harus disertai dengan keterangan tentang yang tidak dapat dijelaskan dengan gambar atau perlu suatu *production sheet*.

Suatu *production sketching* harus dapat menguraikan dengan jelas segala keperluan untuk pembuatan busana antara lain tentang bahan, *trimming*, contoh warna, *lining*, *interlining* dan lain-lain.

Production sketching digunakan untuk membantu para pembuat pola dalam menjalankan tugasnya. Jadi seorang pembuat pola harus bisa membaca sketsa dan menganalisa sketsa desain yang ada. Dari penjelasan di atas *production sketching* adalah desain yang dibuat sedetail mungkin dengan mencantumkan segala penjelasannya dengan tujuan untuk produksi suatu busana.

Berdasarkan pengertian di atas, sketsa produksi adalah desain busana yang disusun sedetail mungkin yang dibuat untuk tujuan produksi dalam suatu usaha.

3) *Presentation drawing*

Menggambar penyajian adalah desain model busana yang digambarkan lengkap dengan warna atau corak kain pada suatu pose tubuh tertentu yang dapat dilihat pada bagian muka dan belakang. (Arifah A. Riyanto, 2003:140). Menurut Sri Widarwati (2000:77) *Presentation drawing* adalah suatu sajian gambar atau koleksi yang ditujukan pada pelanggan (*buyer*)

Menurut Arifah A. Riyanto, 2003 penyajian dan pengaturan (*layout*) *Presentation drawing* harus memperhatikan hal-hal sebagai berikut :

- a) Membuat *sheet* desain dengan teliti pada kertas
- b) Membuat *sheet* bagian belakang (*back view*). Digambarkan di atas tubuh atau digambar sebagian (*flat*)
- c) Beri sedikit keterangan tentang detail pakaian
- d) Menempelkan contoh bahan pada *sheet*, jangan terlalu besar

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

4) *Fashion Illustration*

Fashion Illustration adalah cara menggambar busana dengan menggunakan proporsi bagian kaki lebih panjang dengan mengambil 9X atau maksimal 12X tinggi kepala. Menurut Arifah A. Riyanto, (2003:146). *Fashion Illustration* adalah suatu gambar ilustrasi busana yang dimaksud untuk tujuan promosi desain (Sri Widarwati, 2000).

Dari pendapat di atas dapat disimpulkan *Fashion Illustration* adalah suatu sajian gambar dengan menggunakan proporsi bagian kaki lebih panjang untuk tujuan suatu desain.

Pada gambar ilustrasi desain busana lebih mementingkan penampilan busananya daripada penampilan orangnya, sehingga penampilan jari, tangan, raut muka, dan rambut digambar tidak lengkap. Gambar ilustrasi busana bertujuan untuk mempromosikan hasil karya.

5) *Three Dimension Drawing*

Desain tiga dimensi merupakan teknik penyajian gambar yang sebenarnya, gambar yang merupakan wujud busana yang sebenarnya dalam ukuran yang kecil (Sri A. Kamil, 1986). Desain tiga dimensi merupakan suatu bahan yang sebenarnya dibuat dalam tiga dimensi (Sri Widarwati, 2000:21). *Three dimension drawing* adalah suatu sajian gambar yang seolah-olah terletak di atas suatu permukaan yang datar dalam tiga dimensi sebagai busana tersebut tampak bila sedang dipakai.

Berdasarkan pendapat di atas teknik penyajian gambar perlu diperhatikan saat membuat desain busana sesuai kebutuhan karena di dalam teknik penyajian gambar mengandung beberapa cara yaitu *Design Sketching*, *Production Sketching*, *Presentation Drawing*, dan *Fashion Illustration* yang cara-cara tersebut mengandung manfaat *Design Sketching* merupakan pengembangan suatu ide atau gagasan, *Production Sketching* adalah suatu sketsa yang digunakan untuk memproduksi suatu busana, *Presentation Drawing* adalah model busana yang digambarkan lengkap dengan warna atau corak kain, dan *Fashion Illustration* adalah menggambar busana dengan menggunakan proporsi bagian kaki untuk mengetahui busana yang akan dibuat.

2. Desain Hiasan Busana

Desain hiasan busana adalah bagian-bagian dalam bentuk struktur yang bertujuan untuk mempertinggi keindahan desain struktur pada desain busananya. Menurut Widjningsih (1982) desain hiasan adalah desain yang berfungsi menghiasi suatu benda.

Berdasarkan pengertian di atas desain hiasan busana adalah segala sesuatu yang dihiaskan tujuan untuk mempertinggi nilai keindahan pada bentuk struktur suatu busana .

Secara garis besar hiasan menurut Enny Zuhni Khayati (1998) digolongkan menjadi :

- a. Hiasan dari benang : tusuk hias dan bordir
- b. Hiasan dari kain : saku luar, klep, kerah, *drapperi*, *godet*, dan *trimming*. Hiasan ini dibuat dari bahan yang sama bahan pokoknya atau dari bahan lain (kombinasi). Jenis hiasan antara lain :
 - 1) Macam-macam saku luar
 - 2) Macam-macam klep
 - 3) Macam-macam detail busana misalnya : kerah, *godet*, *peplum*, *drapperi*, tali pinggang dan macam-macam manset.
 - 4) Macam-macam *trimming*
- c. Hiasan dari logam : kancing, gesper, ritsliting
- d. Hiasan dari kayu : kancin-kancing, manik-manik, dan alternative bentuk lain
- e. Hiasan dari plastik : hiasan yang biasanya berupa *gesper*, kancing, ritsliting, dan lainnya

f. Hiasan dari bahan istimewa :

- 1) *Gim*, yaitu sejenis per yang sangat lembut berbentuk spiral dalam logam berlapis
- 2) *Beading*, yaitu hiasan berupa tali
- 3) *Ribbing*, yaitu sejenis bahan dari *reicot* (kaos) yang biasanya digunakan sebagai hiasan atau detail busana
- 4) Hiasan prada, yaitu usaha atau rekayasa manusia untuk mendapatkan warna kuning keemasan atau putih keperakkan pada proses pewarnaan atau pencelupan kain batik atau kerajinan tekstil.
- 5) Hiasan manik-manik, merupakan lempengan yang pada bagian tengahnya memiliki lubang kecil yang berfungsi untuk meletakkan pada kain yang akan dihias.

g. Macam-macam renda,

- 1) Renda *pliess* : renda dari bahan sintetis, transparan atau berlipit-lipit
- 2) *Beatings* : renda katun / sintetis, memiliki lubang-lubang yang jaraknya teratur dan dapat disisipi pita
- 3) *Entredeux* : renda tengah yang kedua sisinya simetris, dapat dipasangkan kedua belah kain

F. BUSANA PESTA

1. Pengertian Busana Pesta

Busana pesta adalah “busana yang dikenakan pada kesempatan pesta baik pada waktu pagi / siang maupun malam hari (Enny Zuhni Khayati,

1998: 3). Busana adalah “kain yang menutupi tubuh seseorang secara langsung maupun tidak langsung yang memiliki makna indah dan mempunyai nilai seni” (Arifah A. Riyanto,1991: 1). Sedangkan 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 beberapa pengertian di atas dapat disimpulkan bahwa busana pesta adalah kain yang digunakan untuk menutupi tubuh seseorang baik secara langsung ataupun tidak langsung pada kesempatan pesta dengan menggunakan bahan yang berkualitas tinggi dengan hiasan yang menambah nilai estetika.

2. Penggolongan Busana Pesta

Menurut beberapa pendapat penggolongan busana pesta menurut waktu pemakaiannya dibagi menjadi empat kelompok, yaitu :

a. Busana pesta berdasarkan kesempatannya

1) Busana pesta pagi

Busana pesta pagi adalah busana yang digunakan pada kesempatan pagi atau siang hari (Enny Zuhni Khayati, 1998:12).

Menurut Prapti Karomah (1990), busana pesta pagi atau siang hari adalah busana pesta yang dikenakan pada pesta pagi atau siang hari sebaiknya memilih bahan yang agak lembut, bahan tidak terlalu

tebal, menyerap keringat dan pemilihan warna yang tidak terlalu gelap.

2) Busana Pesta Sore

Busana pesta sore adalah busana pesta yang dikenakan baik pada kesempatan yang bersifat resmi maupun tidak resmi pada sore hari (Enny Zuhni Khayati, 1998:2). Menurut Prapti Karomah (1990) busana pesta sore adalah busana pesta yang dikenakan pada sore hari, pemilihan bahan sebaiknya yang bertekstur lembut dengan warna-warna yang agak gelap tapi tidak mencolok.

Berdasarkan pendapat di atas, dapat disimpulkan bahwa busana pesta sore adalah busana pesta yang dikenakan pada pesta sore hari dengan bahan yang berwarna cerah tetapi tidak mencolok. Untuk memilih busana pesta sore dapat dipilih model leher yang agak terbuka, model berpita, *strook* atau *frilled* renda drapperi. Warna bahan atau corak dapat dipilih yang terang tidak mencolok atau gelap dengan hiasan yang agak menonjol, serta bahan yang lebih baik dari bahan untuk pesta siang, sedangkan pemilihan aksesoris dan milineris sama dengan untuk pesta siang.

3) Busana Pesta Malam

Menurut Enny Zuhni Khayati (1998), busana pesta malam adalah busana yang dipakai pada kesempatan pesta dari waktu matahari terbenam sampai waktu berangkat tidur. Pemilihan bahan yaitu bertekstur halus dan lembut. Mode busana kelihatan mewah

dan terkesan glamour. Warna yang digunakan lebih mencolok, baik mode ataupun hiasan lebih mewah. Menurut Enny Zuhni Khayati (1998) dan Sri Widarwati (1993) busana pesta malam dibagi menjadi dua jenis antara lain :

a) Busana pesta malam resmi

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

b) Busana pesta malam gala

Busana pesta malam gala adalah busana pesta yang dipakai pada malam hari untuk kesempatan pesta, dengan ciri-ciri mode terbuka, glamour, dan mewah.

b. Busana pesta berdasarkan usia

1) Busana pesta anak

Busana pesta anak adalah busana pesta yang dipakai anak usia 6-11 tahun.

2) Busana pesta remaja

Busana pesta remaja adalah busana pesta yang dipakai remaja pada usia 12-21 tahun.

3) Busana pesta dewasa

Busana pesta dewasa adalah busana pesta yang dikenakan pada dewasa usia 22-55 tahun.

Berdasarkan pengertian di atas busana pesta digolongkan menjadi tiga golongan yaitu busana pesta pagi/siang, busana pesta sore, dan busana pesta malam. Busana pesta pagi/ siang adalah busana yang dikenakan pada pagi hari, busana pesta sore adalah busana yang digunakan pada saat sore hari menjelang malam, busana pesta malam yaitu busana yang digunakan pada waktu matahari terbenam sampai waktu berangkat bangun tidur. Busana pesta digolongkan menjadi dua jenis yaitu busana pesta resmi dan gala

3. Karakter Busana Pesta

Karakter busana pesta antara lain :

a. Model Busana Pesta

Untuk busana pesta biasanya menggunakan siluet A, S, Y. pemilihan siluet busana disesuaikan dengan bentuk badan. Model busana pesta lebih bebas daripada untuk busana sehari-hari tetapi tetap dalam batas kepribadian. Dapat berupa gaun tanpa lengan, setelan blus dan rok ataupun busana daerah.

b. Bahan Busana Pesta

Bahan busana pesta adalah bahan yang mampu menimbulkan kesan mewah pada busana sehingga kelihatan istimewa (Sr

Widarwati, 1993:70). Kain yang dipergunakan dapat dari bahan yang tipis sampai dengan bahan yang tebal tergantung iklim dan sifat bahan. Contoh bahan untuk busana pesta : chiffon, taffeta, satin, beledu, lame, sutera, voile, batik, jersey, corduroy, wol dan lain-lain.

Memilih bahan yang tepat sesuai dengan yang diharapkan, ada beberapa faktor yang perlu diperhatikan (Ernawati dkk,2008: 173), yaitu:

- 1) Memilih bahan yang sesuai dengan desain
- 2) Memlilih bahan yang sesuai dengan si pemakai
- 3) Memlilih bahan sesuai dengan kesempatan

Bahan yang digunakan penulis dalam pembuatan busana adalah crepe, jaguard, katun polos, kain batik motif mega mendung, embose dan balotelli.

- 1) Crepe

Crepe memiliki kesan elegan dan tegas. Crepe sedikit lebih tebal akan tetapi mempunyai sifat lentur / elastis. Pada Proyek Akhir ini penulis menggunakan crepe warna hitam.



Gambar 4. Crape

2) Jaguar

Jaguard memiliki kesan mewah. Jaguard sedikit lebih tebal dan ada gliternya. Pada Proyek Akhir ini penulis menggunakan kain jaguard warna hitam dan abu-abu.



Gambar 5. Jaguard



Gambar 6. Jaguar polos

3) Katun

Katun memiliki kesan elegan. Katun sedikit lebih tipis. Pada Proyek Akhir ini penulis menggunakan kain kaun warna coklat muda.



Gambar 7. Katun

4) Kain batik Mega mendung

Kain batik mega mendung adalah kain batik tradisional yang berupa gambar menyerupai awan dengan warna-warna tegas.



Gambar 8. Batik Mega Mendung

5) Kain Embose

Kain embose adalah kain yang berteksture timbul dan cara pembuatannya adalah dengan cara di cap lalu diwarnai.



Gambar 9. Embose

6) Kain Balotelli

Kain balotelli adalah kain yang karakteristiknya berbahan jatuh, sangat adem, tebal, tidak terawang, lembut, lemas dan bertekstur sangat bagus.



Gambar 10. Balotelli

c. Warna Busana Pesta

Warna yang digunakan pada busana pesta dipilih warna-warna yang mencolok dan mengkilap agar kelihatan mewah dan gemerlap, khusus untuk busana pesta pagi hendaknya memilih warna yang tidak mencolok. Pemilihan warna untuk busana pesta hendaknya disesuaikan dengan warna kulit agar kelihatan sempurna.

d. Tekstur Bahan Busana Pesta

Menurut Sicillia Sawitri (1986:53). Tekstur bahan untuk busana pesta biasanya lembut, licin, berkilau, tidak kaku, dan tidak tebal, melangsai dan memberikan rasa nyaman pada waktu digunakan.

G. POLA BUSANA

Busana merupakan kebutuhan yang selalu mengalami perkembangan dan selalu mengikuti trend mode. Busana yang bermacam-macam modanya

dibuat dengan menggunakan pola busana. Pola kontrksi adalah pola yang dibuat berdasarkan ukuran bagian-bagian badan yang diperhitungkan secara sistematis dan digambarkan pada kertas sehingga tergambar bentuk badan muka dan belakang, rok, lengan, kerah, dan sebagainya. Menurut Widjiningih, 1982:3), pola adalah jiplakan bentuk badan seseorang yang biasanya dibuat dari kertas pola busana sangat penting pengaruhnya untuk membuat pola dasar (Radias Saleh Jafar, 1991:55). Menurut Porrie Muliawan (1982:7) pola busana adalah potongan kain atau kertas yang dipakai sebagai contoh untuk membuat baju ketika bahan digunting.

Berdasarkan pendapat di atas dapat disimpulkan, pola busana adalah potongan kertas atau kain yang dipakai sebagai contoh ketika memotong bahan yang terdiri dari beberapa bagian pola yang masing-masing dapat dirubah sesuai dengan model yang dikehendaki. Hasil jadi dari suatu busana yang dibuat sangat tergantung pada pola yang dibuat.

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

- a. Lingkar leher : diukur 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 terbalik
- 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.

2. Metode / Sistem Pembuatan Pola Busana

Pola busana dapat dibuat dengan dua cara yaitu secara drapping dan secara kontruksi .

a. *Drapping*

Drapping dalam bahasa belanda “*mouleren*” membuat pola badan langsung di atas badan seseorang (Rusli dkk,1984:1). *Drapping* adalah cara membuat pola ataupun busana dengan meletakkan kertas tela sedemikian rupa di atas badan seseorang atau boneka *manequine* yang akan dibuat busana mulai dari tengah menuju sisi dengan bantuan jarum

pentul (Widjingsih, 1982:3). Untuk memperoleh bentuk yang sesuai dengan bentuk badan, diberi lipatan (lipit bentuk/ lipit pantas). Lipit bentuk ini terjadi karena ada perbedaan ukuran antara lingkaran yang besar dengan yang kecil, misalnya lipit bawah buah dada, sisi, ataupun bahu juga pada bagian belakang badan yaitu pada pinggang, panggul dan bahu. Drapping ini hanya dapat dikerjakan oleh orang lain, dan hanya dilakukan sebelum pola kontruksi berkembang. Jiplakan bentuk badan pada drapping dapat menjadi pola dasar busana ataupun pola busana (Widjiningsih, 2000:3).

Dari pendapat di atas dapat disimpulkan bahwa, drapping adalah pembuatan pola busana langsung pada badan seorang atau pada boneka *manequine*.

b. Kontruksi Pola

Kontruksi pola adalah pola yang dibuat berdasarkan ukuran badan dan cara-cara tertentu dari pembuatan pola tersebut (Rusli, 1984:1). Kontruksi pola adalah pola yang dibuat berdasarkan ukuran dari bagian-bagian badan yang diperhitungkan secara matematis dan digambar pada kertas sehingga gambar terbentuk badan muka, badan belakang, rok, lengan, kerah, dan sebagainya (Widjiningsih, 1994:3). Kontruksi pola adalah cara membuat pakaian dengan ukuran dan diperhitungkan matematika (Radias Saleh Aisyah Jafar, 1991).

Berdasarkan pengertian di atas, kontruksi pola adalah pola yang dibuat berdasarkan ukuran yang sudah ada dan diperhitungkan secara matematis dan digambar bagian depan dan belakang pada kertas tidak bergaris. Dengan pola kontruksi tersebut dapat dibuat macam-macam model busana.

Menurut Porrie Muliawan (1985:7). Untuk mendapat hasil pola kontruksi yang baik harus menguasai beberapa hal, antara lain :

- 1) Cara mengambil macam-macam jenis ukuran harus tepat dan cermat.
- 2) Cara menggambar bentuk tertentu seperti garis leher, garis lubang lengan harus lancer, dan tidak ada keganjilan.
- 3) Perhitungan pecahan dan ukuran yang ada dalam kontruksi harus dikuasai.

3. Teknologi Busana

Teknologi busana adalah suatu cara atau teknik dalam pembuatan busana agar hasilnya menarik dan nyaman dipakai (Nanie Asri Yuliati, 1993). Penentuan teknik jahit harus sesuai dengan bahan busana, desain dan tujuan pemakaian (Radias Saleh Aisyah Fajar, 1991:89).

Berdasarkan kedua pengertian di atas, yang dimaksud dengan teknologi busana adalah teknik pembuatan busana sesuai dengan jenis bahan busana yang digunakan. Adaun macam-maam teknologi busana, antara lain :

a. Teknologi Penyambungan (kampuh)

Kampuh adalah banyaknya bahan yang tersisa diluar garis jahit (Goet Poespo, 2009). Kampuh adalah kelebihan atau tambahan jahitan untuk menghubungkan dua bagian dari busana yang dijahit, misalnya

menghubungkan bahu depan dan bahu belakang, sisi depan dan sisi belakang (Nanie Asri Yuliati, 1993:4).

Berdasarkan pengertian di atas yang dimaksud dengan kampuh adalah pinggiran kain yang merupakan tempat untuk menggabungkan kain satu dengan kain yang lainnya.

Menurut Radas Saleh Aisyah Fajar, (1991) kampuh terdiri dari dua macam, yaitu kampuh buka dan kampuh tutup.

1) Kampuh buka

Kampuh buka adalah kelebihan jahitan untuk menghubungkan dua bagian yang dijahit secara terbuka (Nanie Asri Yuliati, 1993). Cara menyambung kampuh yaitu kampuh yang akan dijahit dengan jarak jahitan yang sedang atau tidak terlalu kecil dan tidak terlalu besar, menjahitnya tepat pada garis pola. Pola kampuh busa setelah dijahit harus dipress dan disetrika sampai rata.

Macam-macam kampuh buka antara lain :

a) Kampuh buka yang diselesaikan dengan obras

Kampuh buka yang diselesaikan dengan obras biasanya dikerjakan pada pembuatan pakaian wanita dewasa, pakaian pria (pada celana panjang). Lebar kampuh antara 1,5 cm-2 cm.

b) Kampuh buka yang diselesaikan dengan jahit tepi

Maksud penyelesaian dengan dijahit tepi di sini adalah pengganti obras, agar tepi kampuh tidak bertiras, karena pekerjaan dengan

mesin obras biasanya tidak bisa sekali bekerja selesai, oleh karena itu bagi penjahit yang jauh dengan mesin obras kadang kala juga dijahit dengan mesin biasa pada tepinya (misalnya kampuh pada bahu). Lebar kampuh 1,5 cm- 2 cm.

c) Kampuh buka yang diselesaikan dengan rompok

Kampuh ini sering digunakan pada pembuatan busana tailoring yang penyelesaiannya kampuh busana yang tidak di *lining* (misalnya rok). Pada busana semi tailoring lengan bagian dalam kampuhnya diselesaikan dengan rompok. Cara kerjanya sama dengan kampuh buka yang diselesaikan dengan tusuk balut, hanya tirasnya diselesaikan dengan rompok.

d) Kampuh buka yang diselesaikan dengan gunting zig-zag

Kampuh ini biasanya dikerjakan pada pekerjaan tailoring yaitu kampuh pada busana pokoknya, karena nanti busana tailoring akan diberi *lining* sehingga cukup digunting zig-zag.

e) Kampuh buka yang diselesaikan dengan tusuk balut

Kampuh buka ini dikerjakan pada kain yang tidak terlalu bertiras, maksudnya dengan tusuk balut sama seperti pada feston dan obras mengurangi tiras pada kampuh.

2) Kampuh tutup

Kampuh tutup adalah kelebihan jahitan dari kedua bagian busana yang dijahit menjadi satu. Macam-macam kampuh tutup (Nanie Asri Yuliani (1993) antara lain :

a) Kampuh balik biasa

Kampuh ini dipakai biasanya pada pakaian anak-anak, pakaian dalam wanita, pakaian wanita dengan bahan tembus terang / tipis untuk lenan rumah tangga. Keuntungan kampuh balik biasa adalah kuat, rapi dan efektif. Macamnya kampuh balik biasa, semu dan kampuh balik yang digeser.

b) Kampuh pipih

Kampuh ini biasanya digunakan untuk pakaian bayi, pria, dan pada tempat yang harus dipipihkan. Lebar jahitan 1 cm, jadi $\frac{1}{2}$ cm atau $\frac{1}{4}$ cm.

c) Kampuh perancis

Kampuh yang digunakan untuk menghubungkan dua bagian kain dengan satu setikan. Lebar kampuh 1 cm, jadi $\frac{1}{2}$ cm atau $\frac{1}{4}$ cm

d) Kampuh sarung

Kampuh yang digunakan untuk menyambung bahan kotak-kotak untuk menjahit pakaian yang dipakai bolak balik, untuk garis lengkung pada model pakaian. Kampuh ini pada bagian baik terdapat satu jalur.

b. Teknologi *Interfacing*

Interfacing adalah pelapis yang terletak antara bahan pelapis luar dengan pelapis dalam, digunakan untuk memberi bentuk rapi pada

busana (Radias Saleh Aisyah Jafar, 1991:100). *Interfacing* adalah bahan yang digunakan untuk memberikan bentuk busana agar tampak rapi (Nanie Asri Yuliati, 1993). Teknologi *Interfacing* adalah teknologi pemasangan bahan yang digunakan untuk memberikan bentuk pada busana agar tampak rapi (Sicilia A Sawitri dkk, 2000).

Dari uraian di atas dapat disimpulkan bahwa *interfacing* adalah bahan pelapis atau kain keras yang dipasangkan pada busana dengan tujuan untuk memberikan bentuk pada busana tersebut agar kelihatan lebih rapi.

Bagian-bagian yang perlu *interfacing* antara lain : kerah, lidah pada tengah muka, ban pinggang, manset, dan lain-lain. Kegunaan *interfacing* adalah untuk memperbaiki bentuk bagian-bagian busana agar kelihatan rapi.

Menurut Radias Saleh Aisyah Jafar (1991) *interfacing* dibagi dua yaitu :

1) *Interfacing* yang berperekat

Interfacing yang berperekat cara merekatkannya dengan menggunakan setrika panas sehingga menempel. Contoh : fislin, fislovik yang menggunakan lem.

2) *Interfacing* yang tidak berperekat

Interfacing yang tidak berperekat cara merekatkannya dengan menggunakan setikan pada bagian buruk sebagai penahan. Contoh : fislin yang tidak menggunakan lem.

lapisan bahan ini, sebaiknya disesuaikan dengan jenis bahan utama, seperti :

- a) Kesesuaian dengan bahan utama
- b) Kesesuaian dengan tebal tipisnya bahan utama
- c) Kesesuaian warna dengan bahan utama
- d) Kesesuaian dalam menempatkan bahan pelapis.

c. Teknologi *Facing*

Facing adalah pelapis yang tampak dari luar, misalnya lapisan lapel kerah, lapisan belahan pada tengah muka (Sicilia Sawitri, 2000). *Facing* sebagai penyelesaian bagian lapel, lapisan lidah bagian muka, kadang-kadang sebagai hiasan jika menggunakan warna lain (kombinasi warna) dari busana (Nanie Asri Yuliati, 1993).

Berdasarkan uraian di atas dapat disimpulkan bahwa *facing* adalah pelapis yang tampak dari luar dan dapat menggunakan warna lain sebagai hiasan(kombinasi warna) dari busana.

Bahan yang digunakan untuk *facing*:

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

Cara memasang *facing* yaitu bagian baik *facing* disatukan dengan bagian baik lidah. Kerah dijepit, djahit tepat pada garis pola.

d. Teknologi *Interlining*

Interlining adalah pakaian yang menempel pada pakaian yang dilapis, dipasang jika diperlukan pada musim dingin di negara-negara Eropa, fungsinya untuk memberikan panas tambahan. Bila tidak diperlukan dapat dilepas, dapat juga dipasang antara *lining* dengan busana yang dilapisi. Bahan yang digunakan adalah bahan yang berbulu karena perlu mendapatkan panas, misalnya *furs* (Sicilia Sawitri, 2000:21). *Interlining* adalah bahan yang cocok atau pantas diletakkan diantara pakaian dan pelapis (*vuring / lining*) untuk menambah kehangatan dan bentuk. (Goet Poespo, 2009:11). Jadi, *interlining* adalah bahan pelapis yang digunakan untuk melapisi bahan utama.

e. Teknologi *lining*

Teknologi *lining* adalah kain pelapis yang berfungsi sebagai pelapis busana dan penutup jahitan sehingga tampak rapi baik dari bagian luar maupun bagian dalam (Sicilia Sawitri, 2000:20). Penggunaan *lining* berfungsi untuk menjaga agar bahan utama dari pakaian tidak cepat rusak terutama untuk pakaian dari bahan yang berkualitas tinggi dan mahal harganya (Nanie Asri Yuliati, 1993:76).

Berdasarkan uraian di atas dapat disimpulkan *lining* adalah kain pelapis berfungsi sebagai pelapis busana untuk penutup jahitan sehingga busana tampak rapi dari luar maupun dari dalam.

Memilih *lining* harus disesuaikan dengan bahan pokok, bentuk busana dan warna busana serta dalam memilih *lining* dipilih karakteristik yang hampir sama dengan bahan pokoknya seperti asahi, abute, ero, satin, vovel, taveta (Prapti Kromah, 1986:30)

Syarat-syarat *lining* yaitu :

- 1) Daya tahan pakaian sesuai bahan pokoknya
- 2) Tidak luntur
- 3) Tidak tembus terang
- 4) Warna harmonis atau cocok dengan bahan pokoknya
- 5) Serta tahan obat dalam proses *dry-cleaning*
- 6) Bahan halus

Dalam pemasangan *lining* ada dua teknik yang bisa digunakan yaitu teknik pemasangan lekat dan lepas (Nanie Asri Yuliati, 1993).

- 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 bersama 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 pelapisan *lining* adalah kain pelapis yang berfungsi sebagai pelapis busana untuk menutup jahitan pada busana yang berbahan tipis agar tampak rapi dan baik dari bagian dalam maupun luar.

Teknik pemasangan *lining* yang digunakan dalam pembuatan busana pesta mala mini adalah teknik lepas.

f. Teknologi Pengepressan

Pengepressan adalah suatu proses agar kampuh-kampuh terlihat lebih pipih dan rapi. Pengepressan dilakukan setiap kali selesai menjahit dengan menggunakan setrika dengan suhu yang disesuaikan dengan bahan busananya (Sicilia Sawitri, 2000).

Menurut M. H. Wancik, (2000:93) langkah-langkah pengepressan busana yaitu:

- 1) Sebelum menyetrika, perhatikan dulu jenis kain apakah tahan panas atau tidak
- 2) Pada saat pengepressan sebaiknya dilapisi dengan kain katun atau kertas agar tidak mengkilat atau meninggalkan bekas. Untuk hasil yang lebih baik, basahi dengan air pada bagian yang akan disetrika
- 3) Pada saat menyetrika bagian-bagian yang menggelembung masukkan bantalan kayu di bawahnya agar bagian tersebut menjadi licin menurut bentuknya.

Untuk bagian yang cekung, gunakan bagian ujung setrika untuk mengepress.

H. PERGELARAN BUSANA

1. Pengertian Pergelaran Busana

Pergelaran busana adalah parade busana yang dikenakan oleh model hidu atau pragawati (Sicilia Sawitri, 2000). Pergelaran busana adalah pameran mode busana yang asalnya adalah ingin memamerkan ide-ide hasil rancangan atau perancang mode busana (Sri Widarwati, 1993:45). Pergelaran busana adalah parade busana yang dikenakan oleh model hidup atau pragawati (Sicilia Sawitri, 2000:12).

Berdasarkan uraian di atas dapat disimpulkan bahwa peragaan busana adalah ajang untuk memperkenalkan produk baru berupa busana dan pelengkap yang dikenakan oleh model hidup atau pragawati.

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 pragawati.
- b. Mengembangkan dan menyebarluaskan 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*

Tempat pergelaran dapat dilakukan di dalam ruangan (*in door*) maupun di luar ruangan (*out door*). Kebutuhan tempat dapat disesuaikan dengan bentuk pergelaran. Jika memang tempat pergelaran direncanakan untuk menampung penonton yang banyak / secara massal (bentuk konser), dapat dilakukan di luar ruangan. Sedangkan jika memang penonton dibatasi dengan tiket maupun dengan undangan pergelaran dapat dilakukan di dalam ruangan.

b. *Lighting*

Lighting berfungsi sebagai penerangan untuk menyorot pergelaran busana pada model yang sedang berjalan di atas *catwalk*. Menurut Adi Model (2009) pembuatan *lighting* yang baik akan dapat membuat objek utama tampak menonjol di objek-objek lain di sekelilingnya. Cahaya memiliki beberapa karakteristik yaitu :

- 1) *Standard reflector*, lampu yang hanya dipasang *standard reflector* akan membuat cahaya jatuh menjadi sangat keras dan terarah.
- 2) *Softbox* menghasilkan cahaya yang lembut dan halus.
- 3) *Silver umbrella*, lampu yang dipasang *silver umbrella* memiliki karakteristik yang cukup keras, namun penyebarannya cukup lebar dan merata.

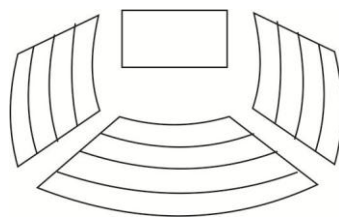
- 4) *White umbrella*, cahaya dengan *white umbrella* karakteristik agak lebih lembut dibandingkan *silver umbrella*.
- 5) *Transparent umbrella*, hasilnya mirip dengan *softbox*, yaitu cahaya yang halus.
- 6) *Snoot*, cahaya yang dihasilkan karakteristiknya sangat keras dan arah jatuhnya cahaya sangat sempit atau terarah.
- 7) *Honeycomb*, cahaya yang disaring dan menyebabkan lebih halus jatuhnya pada obyek. Arah jatuhnya cukup sempit dan terarah.
- 8) *Beauty dish*, pencahayaan dengan menggunakan *beauty dish* cukup halus dan merata. Arahnya tetap terkonsentrasi tetapi penyebarannya luas.
- 9) *Ringflash*, cahaya yang dihasilkan oleh *ringflash* cukup keras dan penyebarannya merata. *Ringflash* juga menghasilkan gambar yang nyaris tidak ada bayangan, karena penyebaran cahaya persis dari tengah-tengah.
- 10) *Standard flash* dengan *filter*, cahaya yang jatuh akan berubah warna sesuai dengan *filter* yang digunakan. Biasanya *filter* digunakan untuk *background* atau *rim light*.

c. Tata Panggung

Panggung atau yang dikenal dengan istilah *stage* ialah suatu tempat yang ditinggikan yang berisi dekorasi dan penonton dapat jelas melihat. Secara fisik bentuk panggung dapat dibagi menjadi tiga macam: yaitu

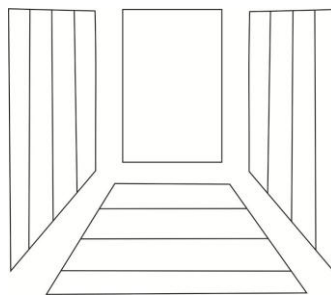
panggung tertutup, panggung terbuka dan panggung kereta. Panggung tertutup terdiri dari panggung *proscenium*, panggung *portable* dan dapat juga berupa arena. Berbagai bentuk panggung sebagai berikut :

- a) Panggung arena tapal kuda dimana seluruh bagian pentas atau panggung masuk kebagian penonton sehingga membentuk lingkaran tapal kuda.



Gambar 11. Panggung arena tapal kuda

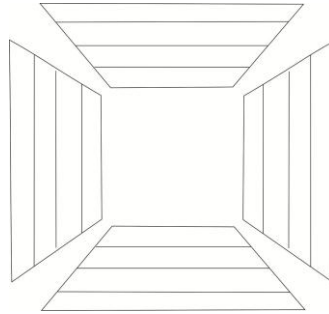
- b) Panggung arena $\frac{3}{4}$ berat $\frac{3}{4}$ dari panggung kearah penonton atau dengan kita lain penonton dapat menyaksikan pementasan dari tiga sisi atau arah penjuru panggung. Panggung arena $\frac{3}{4}$ biasanya berupa pentas arena bentuk U.



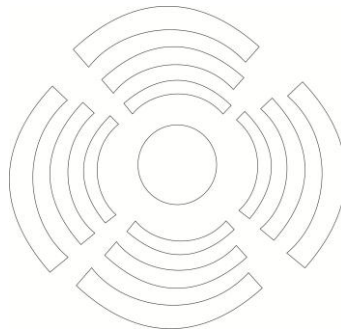
Gambar 12. Panggung arena bentuk U

- c) Panggung arena penuh yaitu dimana penonton dapat menyaksikan pertunjukkan dari segala sudut atau arah dan arena pemain berada ditengah-tengah penonton. Panggung arena penuh biasanya

panggung arena bujur sangkar atau panggung arena bentuk lingkaran.



Gambar 13. Panggung arena bujur sangkar



Gambar 14. Panggung arena bentuk lingkaran

4. Proses Penyelenggaraan Busana

Gelar busana (*fashion show*) biasanya diselenggarakan oleh seorang atau instansi tertentu dengan menampilkan busana yang dikenakan oleh prajawati atau prajawan. Busana dapat memiliki daya jual dan promosi yang bagus apabila busana tersebut dapat ditampilkan dalam suatu pertunjukan busana. Dalam penyelenggaraan busana dapat dilakukan dengan dua cara yaitu :

- a. Program Non Promosi

Adalah pergeleran busana yang dilakukan oleh pihak penyelenggara sendiri tanpa bekerja dengan pihak lain. Keuntungan penyelenggaraan dengan cara ini adalah penyelenggara dapat menggunakan bahan tekstil, pemilihan warna dan lain-lain serta desainer yang tidak terkait dengan pihak manapun. Namun kekurangan dari program ini adalah segala biaya penyelenggara pergeleran busana ditanggung oleh pihak penyelenggara sendiri.

b. Program Sponsor

Penyelenggaraan pergeleran busana dilakukan bersama antara pihak desainer dengan pihak lain baik pihak sponsor tunggal atau sponsor bersama. Keuntungan dari pergeleran ini adalah biaya keuangan dapat diperingan oleh pihak sponsor, sedangkan kekurangan dari program ini adalah pihak penyelenggara tidak boleh menolak jenis barang yang diberikan oleh sponsor.

Dalam pergeleran ini dibentuk satu organisasi. Organisasi dapat diartikan secara statis dan dinamis. Dalam arti statis, organisasi merupakan wadah sedangkan dalam arti dinamis, organisasi dipandang sebagai suatu sistem atau kegiatan yang dilakukan oleh pemimpin untuk merumuskan tujuan, mengadakan pembagian kerja kedalam unit-unit dan melimpahkan wewenang dan tanggung jawab kepada masing-masing orang yang akan menjadi bawahannya (Ibnu Syamsi, 1998).

Kepanitiaan dibentuk dari mahasiswa yang mengikuti pertunjukan tersebut. Fungsi panitia adalah memberikan saran atau keputusan untuk memecahkan permasalahan yang dihadapi antar bagian atau seksi.

Penyelenggara pertunjukan busana meliputi tahap persiapan, pelaksanaan dan evaluasi. Persiapan yang dilakukan adalah menentukan tema. Tema global dalam pertunjukan kali ini adalah *Disorientation* yang merupakan singkatan dari *Disoriented of Human Perception* artinya *Disoriented* (kebingungan), *Human* (manusia), dan *Perception* (persepsi/menanggapi sesuatu). Secara garis besar *Disoriented of Human Perception* memiliki arti kebingungan akan persepsi manusia dalam menanggapi sesuatu informasi yang seringkali bersifat manipulatif.

Menurut Sri Ardianti Kamil (1996), panitia pertunjukan busana terdiri dari ketua panitia, wakil ketua, sekretaris dan humas, bendahara, penanggung jawab peragawati, dan ruang rias serta penanggung jawab ruangan. Adapun tugasnya antara lain:

- 1) Ketua panitia yaitu orang yang bertanggung jawab terhadap jalannya keseluruhan penyelenggaraan pertunjukan busana.
- 2) Wakil ketua panitia yaitu orang yang membantu ketua dari penyelenggaraan pertunjukan 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 membukukan segala pengeluaran dan pemasukkan uang yang berhubungan dengan pergeleran busana.
- 5) *Anouncer* yaitu orang yang bertanggung jawab terhadap kelancaran pergeleran busana. biasanya menerangkan sebagai *Master of ceremony (MC)*.
- 6) Penanggung jawab peragawati dan ruang rias yaitu orang yang mengurus segala hal dengan peragawati.
- 7) Penanggung jawab ruangan yaitu orang yang mengurus segala keperluan teknis penyelenggaraan pergeleran busana seperti tata lampu, tata suara, dokumentasi, dan lain-lain

Dalam pergeleran ini, selain merupakan tugas dari mata kuliah Proyek Akhir juga merupakan ajang perebutan kejuaraan, hiburan, bahkan ajang promsi. oleh sebab itu untuk memperlancar jalannya pergeleran kali ini dibentuk suatu kepanitiaan dimana anggotanya adalah mahasiswa D3 reguler dan non regular, S1 reguler dan non regular di bawah perlindungan dosen mata kuliah Proyek Akhir. Selain itu juga menggunakan program sponsor dan berbagai perusahaan maupun intansi pemerintah daerah Yogyakarta.

Dalam penyelenggaraan pergeleran diperlukan tahap persiapan sebelum pergeleran busana dilaksanakan yaitu :

- 1) Menentukan tujuan pergeleran
 - a) Memebrikan hiburan kepada masyarakat

- b) Menumbuhkan motivasi untuk berkarya
 - c) Memperingati hari-hari besar
 - d) Melestarikan budaya
 - e) Sebagai sarana apresiasi
 - f) Untuk kegiatan amal/sosial
- 2) Menentukan fungsi pergelaran

pergelaran memiliki fungsi baik secara langsung maupun tidak langsung. Manfaat secara langsung adalah sarana untuk berkreasi diri. Sedangkan manfaat tidak langsung adalah dapat mengembagkan dan menambah kehalusan budi pekerti.

Fungsi pergelaran secara umum yaitu :

- a) Sebagai sarana pengembangan bakat
 - b) Sebagai media ekspresi
 - c) Sebagai media apresiasi
 - d) Sebagai media komunikasi
- 3) Pembentukan panitia

Dalam menyelenggarakan busana diperlukan suatu organisasi. Organisasi ini dapat diartikan dalam arti statis dan arti dinamis. Dalam arti statis organisasi diartikan sebagai wadah, sedangkan dalam arti dinamis organisasi dipandang sebagai suatu sistem atau kegiatan yang dilakukan oleh pimpinan untuk merumuskan tujuan, mengadakan pembagian kerja ke dalam, melimpahkan wewenang

dan tanggung jawab kepada masing-masing organisasi yang menjadi bawahannya (Ibnu Syamsi, 1984).

Menurut Ibnu Syamsi (1984) panitia adalah kelompok dalam pengelolaan dan pelaksanaan terhadap bentuk kegiatan. Tujuan pembentukan panitia adalah agar dalam kegiatan terdapat organisasi yang mengkoorganisasikan pergeleran dengan efektif dan efisien.

4) Menentukan tema

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

- a) Aktual
- b) Singkat dan jelas
- c) Waktu terbatas

5) Membuat proposal

Setelah tema terbentuk, kemudian menyusun proposal yang memiliki banyak fungsi seperti, sumber pencarian dana / sponsor, pemahaman program dan rencana pelaksanaan. Proposal itu sendiri memiliki arti sebagai rencana yang dituliskan dalam bentuk rancangan kerja. Bentuk isi proposal terdiri dari :

- a) Nama kegiatan, yang dimaksud adalah judul atau nama apa yang dipakai dalam pertunjukan
 - b) Latar belakang, yaitu dasar apa yang dipergunakan sehingga program pertunjukan tersebut dapat terlaksana
 - c) Dasar pemikiran, yaitu memuat hal-hal surat-surat keputusan atau program yang akan dipakai sebagai dasar acuan dalam kegiatan
 - d) Pelaksanaan, yaitu memuat waktu kapan akan dilaksanakan hari, tanggal, waktu, dan tempat
 - e) Pelaksana, yaitu memuat susunan kepanitiaan
 - f) Anggaran, yang memuat rencana anggaran yang akan digunakan selama pertunjukan berlangsung
 - g) Acara, yaitu memuat susunan acara yang akan ditampilkan
 - h) Lain-lain, dapat diisi dengan surat-surat yang akan mendukung pelaksanaan
 - i) Penutup, berisi kata penutupan dari proposal tersebut. Di akhir proposal dibubuhi tanda tangan kedua panitia dan instansi
- 6) Menyusun acara pertunjukan

Susunan penjadwalan kegiatan pertunjukan, meliputi hal-hal sebagai berikut:

- a) Menyiapkan busana yang akan ditampilkan
- b) Koordinasi terhadap model
- c) Mengadakan *General Repetition* atau gladi bersih

d) Melakukan *checking* akhir terhadap kesiapan pergelaran baik dari panitia, model, serta tempat pergelaran.

e) Membuat draft penampilan susunan acara

Apabila penjadwalan pergelaran telah selesai dibuat, langkah selanjutnya adalah menyusun acara pergelaran. Untuk membuat susunan acara pergelaran, harus diketahui dengan jelas tentang :

a) Waktu pelaksanaan

b) Waktu yang dibutuhkan para model memperagakan busana dan jenis busana yang akan diperagakan

c) Urutan acara dengan menampilkan waktu (menit) yang digunakan.

Setelah acara selesai disusun, kemudian yang diperlukan sebelum waktu pergelaran adalah menata tempat yang akan digunakan. Penataan ruang melibatkan seksi perlengkapan dan dekorasi bererja sama adengan anggota-anggota yang lain. Penataan ruang yang harus memiliki kaidah-kaidah, antara lain sebagai berikut :

a) Keindahan dan kerapian tempat

b) Kenyamanan dan keamanan, baik untuk peserta, panitia, maupun penonton

c) Nilai artistik yang tinggi.

7) Evaluasi

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:

8) 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

A. KONSEP DESAIN

Konsep sangat berarti dalam penciptaan karya, konsep penciptaan karya merupakan sebuah penggambaran rancangan busana yang menerapkan ide-ide baru dengan mempertimbangkan tema pergelaran *Dimantion, trend grey zone, sub trend 2017 Cryptic*, sub tema *Responcive* dan sumber ide rumah lebah dengan menyusun unsur-unsur desain dan menerapkan prinsip-prinsip desain untuk menghasilkan suatu desain busana pesta malam untuk remaja yang unik dan menarik dengan sentuhan *slice quilting* yang teknik pembuatannya memerlukan *Hi-tech* yang memerlukan alat-alat yang cukup canggih (gunting yang runcing / *lacer cut*). Desain busana pesta malam remaja yang diciptakan mengacu pada tema pergelaran *Dimantion* yaitu kebingungan akan persepsi manusia dalam menanggapi sesuatu informasi yang seringkali bersifat manipulatif. Informasi manipulatif ini dipicu oleh pergerakan *Net* (media social). Berita yang muncul manipulasi 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. Desain busana yang penulis buat menggunakan palet warna yang ada di dalam tema *Cryptic* yaitu menggunakan warna hijau, kuning, abu-abu, dan

hitam di dalam membuat teksture bahan disini penulis menggunakan teknik *smock* jepang dan teknik *slice quilting*. Dalam pergelaran ini busana pesta remaja yang dibuat penulis menggambarkan Sosok seorang wanita yang bersifat feminin yang menggambarkan dirinya ingin menunjukkan sifat femininnya cara menggunakan dengan busana yang bersifat glamour tetapi busana tersebut masih dapat terlihat busana yang terlihat ekstrim , disalah satu bagian busana tersebut keekstriman busana tersebut hanya dimunculkan sedikit saja seperti madu yang siap dipanen yang hanya dimunculkan sedikit saja, dan menggambarkan sosok seorang wanita yang cerdas karena berani dalam memadu padankan sifat seorang wanita dengan sifat busana yang beraneka ragam tersebut. Ciri-ciri sub tema ini menonjolkan *breathable* (nafas), *textural* (tekstur), *symmetrical* (simetris), *responcive*, dan *chlorofil colour* (permainan warna). Busana pesta malam ini ditunjukkan kepada remaja berusia 17-22 tahun dengan postur tubuh tinggi kurus dan warna kulit sawo matang yang digunakan pada kesempatan pesta malam hari.

Unsur-unsur busana pada busana pesta ini diawali dengan membuat busana dengan menerapkan unsur bentuk yang simetris merupakan penerapan dari ciri-ciri sub tema responsive lalu menerapkan unsur tekstur dalam desain pada bagian bahu, pinggang dan punggung sampai pinggang bagian belakang dengan menerapkan konsep desain feminin, glamour, extrim, dan terlihat berkarakter cerdas yang berupa bagian bahu dan dress panjang berbentuk A menerapkan unsur desain bentuk dan tekstur dan

termasuk ke dalam sifat cerdas, untuk menerapkan sifat feminin diterapkan di bagian punggung sampai pinggang bagian belakang dengan menggunakan permainan unsur tekstur, lalu untuk menerapkan kesan ekstrim diterapkan di bagian lengan licin yang di belah dan didalamnya terdapat lengan yang berkesan *extreme*.

Terciptanya busana yang indah dan sempurna perlu adanya penerapan prinsip-prinsip desain yaitu agar busana serasi maka digunakan perpaduan yang harmonis antara warna, ukuran bagian-bagian busana dengan perbandingan yang proporsional. Keseimbangan pada busana pesta malam ini termasuk keseimbangan simetris (*formal balance*) yaitu keseimbangan antara warna, bentuk, garis serta jarak bagian-bagian yang sama besar. Busana yang indah perlu adanya irama yaitu pergerakan dari unsur satu ke unsur yang lain yang dapat mengalihkan pandangan dari mata kebagian yang lain dan menimbulkan perasaan yang menenangkan. Irama yang terdapat dalam busana pesta malam ini yaitu penyusunan tekstur kain yang berbeda-beda. *Center of Interest* busana pesta malam ini pada bagian muka menggunakan teknik *slice quilting* dan perpaduan kain lainnya, bagian belakang terdapat smock jepang yang dapat menjadi *Center of Interest*. *Slice quilting* dan *smock* jepang menjadi pusat perhatian pada desain busana ini karena mempunyai bentuk yang unik untuk membuat mata menuju pada pergerakan *slice quilting* dan *smock* jepang.

Berdasarkan penjelasan di atas bahwa konsep penciptaan desain karya busana pesta malam dengan sumber ide rumah lebah adalah desain

busana yang feminin, simpel, look yang menarik dengan siluet A, hiasan yang indah dengan sentuhan *slice quilting* dan *smoke* jepang. Untuk memperoleh hasil desain yang demikian penulis mengawali dengan mengkaji tema *Dimantion, trend busana 2017 grey zone* dengan sub *trend Cryptic Responcive*, mengkaji sumber ide dan menyusun unsur-unsur desain dengan menerapkan prinsip-prinsip desain.

B. KONSEP PEMBUATAN BUSANA

Dalam pergelaran busana pesta malam dibuat konsep pembuatan busana pesta dengan sumber ide Rumah Lebah perlu memperlihatkan beberapa tahap antara lain:

1. Konsep Pembuatan Pola

Konsep pembuatan pola ini dimulai dengan membuat pola, menentukan bahan busana, teknologi busana dan hiasan busana. Proses pembuatan busana pesta malam dengan sumber ide Rumah Lebah di tampilkan dalam pagelaran "*Dimantion*". Sistem pembuatan pola disesuaikan dengan desain busana yang akan dibuat. Ketelitian dan kecermatan pada saat proses membuat pola sangat diutamakan karena pola yang baik dan benar merupakan kunci kesuksesan dari pembuatan pola busana. Pola busana pesta malam yang digunakan dalam pembuatan busana pesta malam ini menggunakan menggunakan pola kontruksi So-En skala 1:6 dimulai dari pembuatan pola dasar kemudian pecah pola sesuai model busana yang akan dibuat. Pecah pola badan depan menggunakan

cara transformasi karena bagian depan dan belakang menggunakan sambungan-sambungan. Penggunaan skala 1:6 karena pola yang dibuat panjang dan membutuhkan penggabungan kertas, maka dengan skala 1:6 lebih kecil dan tidak membutuhkan penggabungan kertas.

a. Konsep Pemilihan Bahan

Setelah pembuatan pola yaitu memilih bahan busana sesuai dengan tema *Dimantion*

b. Konsep Teknologi Pembuatan Busana

Dalam konsep pembuatan busana pesta malam dengan sumber ide Rumah Lebah yang ditampilkan dalam pergelaran busana "*Dimantion*". Penulis menggunakan teknologi busana dengan kualitas jahitan adi busana dan tailoring.

1) Kualitas jahitan adi busana

kualitas jahitan adi busana adalah jahitan yang 85% dikerjakan dengan tangan lalu 25% dikerjakan dengan mesin. Karya yang dibuat penulis diterapkan pada system *slice quilting* dan *smock*

2) Kualitas jahitan tailoring

kualitas jahitan tailoring adalah busana yang dijahit dengan jahitan yang halus dan kuat, dibuat dari bahan yang berkualitas baik, seperti wol atau sejenisnya. Pada proses pembuatannya memperhatikan kehalusan, kerapian, kekuatan jahitan, dengan menggunakan lapisan serta banyak menggunakan ketrampilan tangan.karya yang dibuat

penulis kualitas jahitan tailoring diterapkan pada rok, lengan, kerah, dan furing. Pada rok penulis menerapkan kualitas tailoring pada bagian kampuh yang dirompok, pada bagian lengan penulis menerapkan kualitas tailoring yang di terapkan pada bagian lengan yang diberi pelapis, pada bagian kerah penulis menerapkan kualitas tailoring karena kerah menggunakan lapisan, dan pada bagian furing menerapkan kualitas tailoring pada bagian furing lepas dan kampuh dirompok.

3) Teknologi Pengepressan

Teknologi pengepressan pada busana pesta malam ini dilakukan sebelum memotong, selama proses menjahit, dan setelah pakaian selesai dijahit.

c. Konsep menghias busana

Setelah pembuatan busana selesai agar busana terlihat sempurna dan menjadikan busana sesuai yang diharapkan perlu hiasan pada busana sesuai konsep dan penciptaan desain. Pembuatan hiasan pada busana dengan sumber ide Rumah lebah dengan menyusun *swarovski* dan *halon* yang diletakkan pada bagian pinggang kanan, kiri bagian depan dan diletakkan pada bagian smok belakang

C. KONSEP PERGELARAN

Dalam pertunjukan busana Proyek Akhir 2017 dengan tema “*Dimantion*” ini diselenggarakan secara *in door*. Konsep penataan panggung menggunakan bentuk A dan penataan lampu ditempatkan pada empat titik yaitu di depan, di samping kiri, di samping kanan, dan bagian atas untuk lampu sorot. Untuk *style* panggung menggunakan melamin dengan warna putih agar kelihatan bersih, rapi, mewah, dan kelihatan rapi dengan hiasan tiga *background*. *Background* pertama berisi logo UNY, *background* kedua berisi tema, logo Dies Natalis, dan logo *Dimantion* dan *background* ketiga yaitu bentuk ukuran gambar

Untuk menampilkan busana yang telah dibuat maka dibutuhkan koreografi. Koreografi ini bertujuan untuk mengatur tampilnya model di atas panggung agar gerakan dari model terlihat lebih rapi, teratur dan menarik.

Tata musik menggunakan musik bernuansa romantik untuk mencocokkan antara busana yang digelar dengan suasana remaja jaman sekarang. *Lighting* dan tata musik digunakan untuk menyorot dan mengiringi busana-busana yang ditampilkan sehingga akan memperindah jalannya acara. 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 serta

pergelaran ini di dukung oleh sponsor baik sponsor berupa tunai, *voucer* dan barang.

BAB IV

PROSES, HASIL, DAN PEMBAHASAN

A. PROSES

1. Proses Penciptaan Desain

Mencipta desain pada proses ini adalah membuat desain dengan menggambarkan detail-detail busana secara lengkap disertai dengan keterangan pada bagian-bagian busana agar mencapai hasil kerja yang sempurna. Penciptaan busana untuk kesempatan pesta malam untuk remaja ini terinspirasi dari Rumah Lebah dan terpikirlah oleh penulis untuk memilih sumber ide Rumah Lebah. Rumah lebah merupakan struktur yang digunakan oleh lebah sebagai tempat tinggal dan membesarkan anak-anaknya. Bagian dalam dari sarang lebah berupa kumpulan struktur berbentuk hexagonal yang terbuat dari semacam lilin. Lebah menggunakan ruang hexagonal ini untuk menyimpan madu, polen lebah, telur, larva, dan pupa lebah dengan cara memperlihatkan hasil simpanan madu hanya 25% saja agar hasil yang di perlihatkan tidak di hisap oleh hewan lainnya. dan bentuk rumah tersebut bersifat ekstrim atau menakutkan, tetapi rumah lebah mengandung warna-warna yang kalem. Sumber ide ini kemudian dituangkan ke dalam sebuah *moodboard*. Untuk mewujudkan suatu karya *moodboard* sebagai pembelajaran visual yang berfungsi untuk memberikan gambaran mengenai tujuan dan manfaat yang akan diperoleh dari karya yang dibuat. *Moodboard* berisi inspirasi-inspirasi dalam menciptakan busana tersendiri dari sumber ide, warna, tekstur, motif, bentuk, dan hiasan yang digunakan. *Moodboard* ini

bertema *The Fright of Bee* dengan sumber ide Rumah Lebah yang diwujudkan dalam busana pesta malam pada pertunjukan *Dimantion*.



Gambar 15. *Moodboard*

Dalam penciptaan busana untuk kesempatan pesta malam ini langkah selanjutnya setelah membuat *moodboard* adalah membuat desain *sketching*. Desain *sketching* ini berisi bagian-bagian busana yang menjadi awal inspirasi dalam mencipta busana, sehingga detail-detail busana dapat dipahami. Langkah selanjutnya membuat *presentation drawing* menghadap depan maupun belakan dilengkapi corak warna sesuai kain yang akan digunakan. Desain hiasan dibuat berdasarkan jenis hiasan yang akan dibuat pada desain busana, baik gambar hiasan yang melekat pada busana atau sebagai aksesoris dan juga hiasan yang tidak melekat pada busana atau sebagai aksesoris dan juga hiasan yang tidak melekat pada busana seperti *accessories*. Gambar ini dibuat

jelas dengan ukuran, bentuk maupun detailnya. Alat dan bahan dalam menggambar desain adalah:

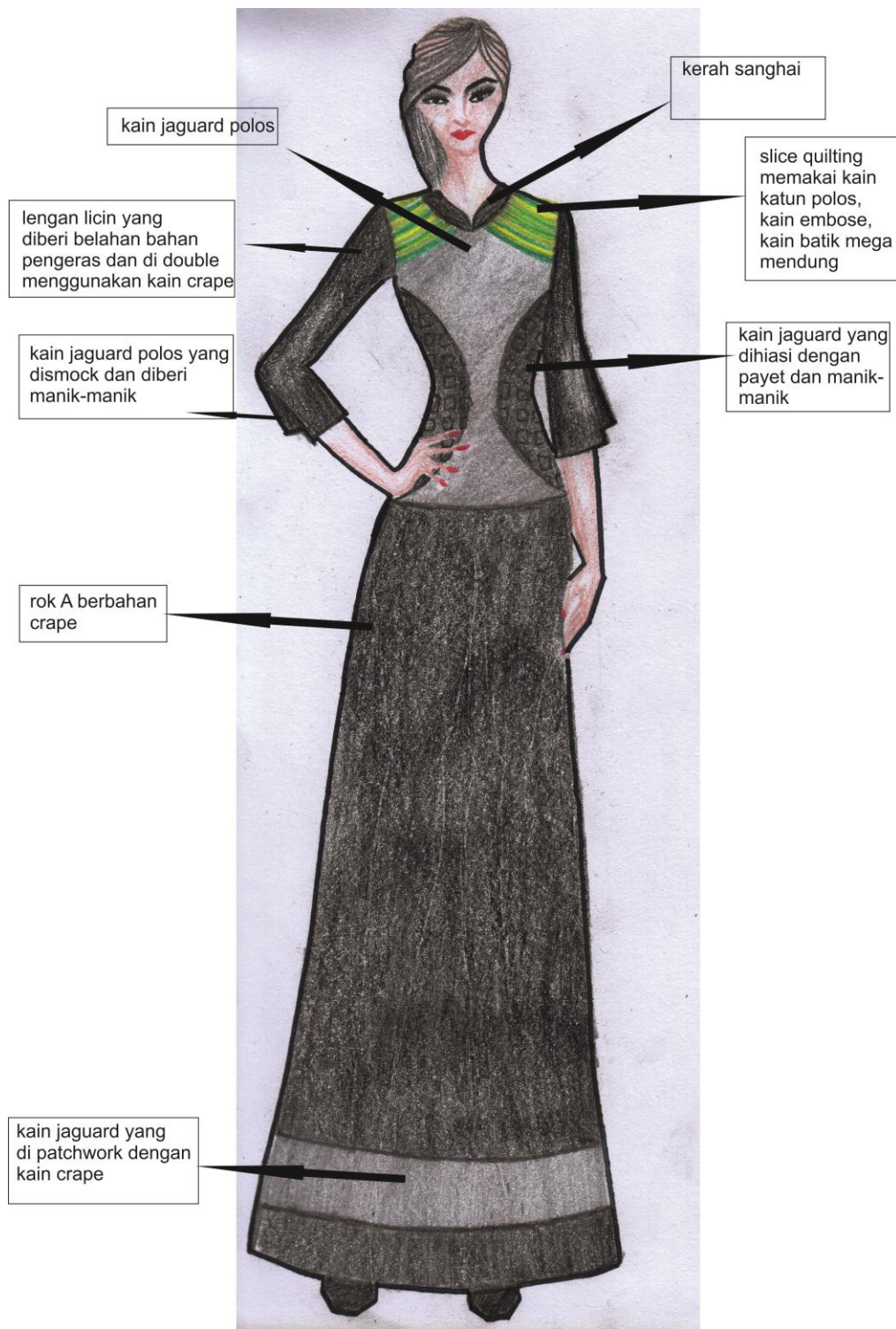
- a. Kertas gambar A4 atau A3
- b. Pensil 2B
- c. Penghapus
- d. Pensil warna
- e. Cat air
- f. Gliter *pen* dan *marker pen*.



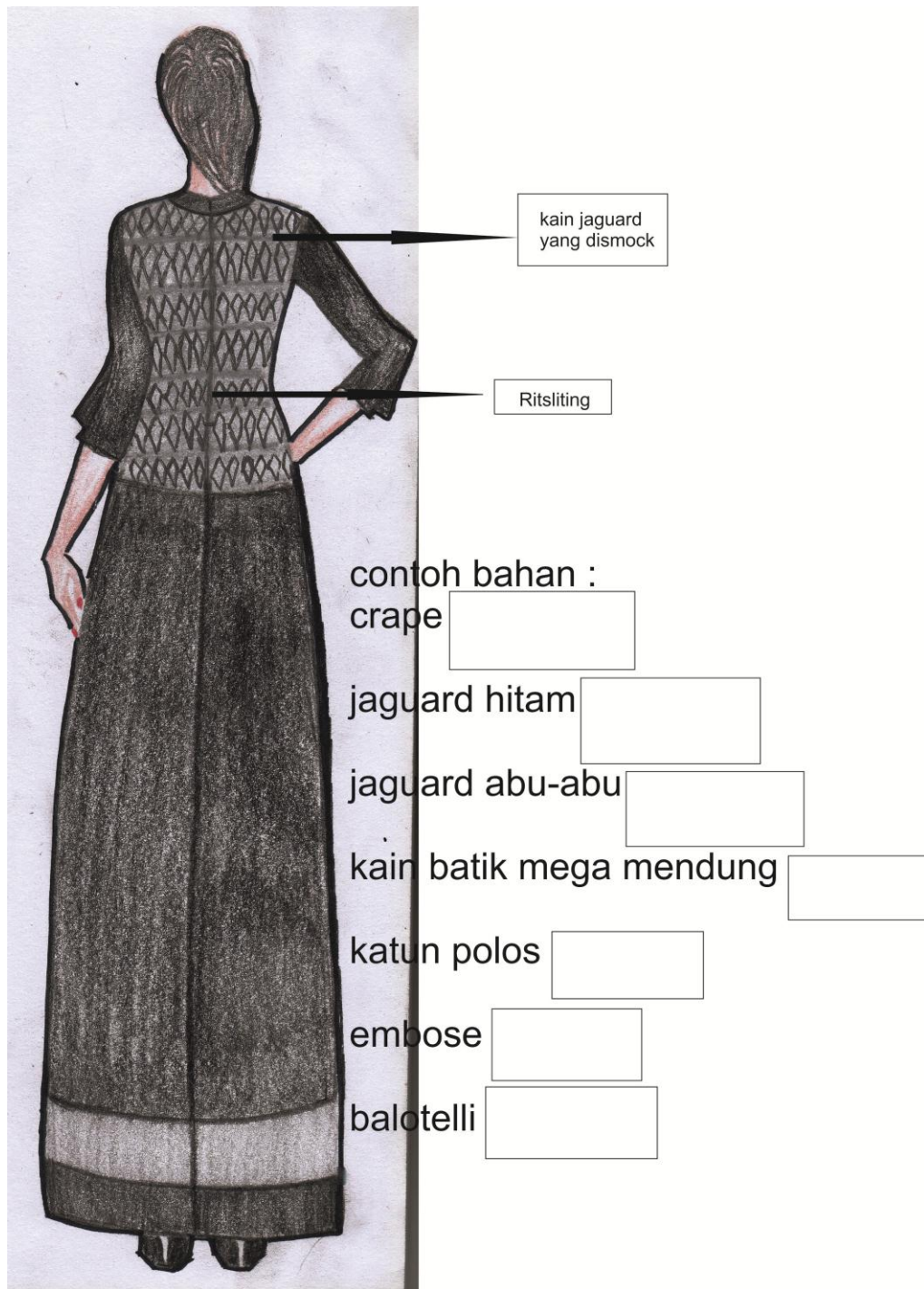
Gambar 16. Desain Sketching Tampak Depan



Gambar 17. Desain Sketching Tampak Belakang



Gambar 23. *Presentation Drawing* Tampak Depan



Gambar 24. *Presentation Drawing* Tampak dan Belakang

2. Proses Pembuatan Busana

Pembuatan busana yang baik harus dimulai dengan perencanaan yang matang. Perencanaan tersebut meliputi proses menentukan metode atau cara untuk membuat busana dan tahap penyelesaian agar hasil yang dicapai dapat sesuai dengan tujuan dan harapan. Proses pembuatan busana pesta ini meliputi tiga tahap yaitu persiapan, pelaksanaan dan evaluasi.

a. Persiapan

Persiapan yang dilakukan pada proses pembuatan busana pesta dengan sumber ide Rumah Lebah :

1) Pembuatan gambar kerja

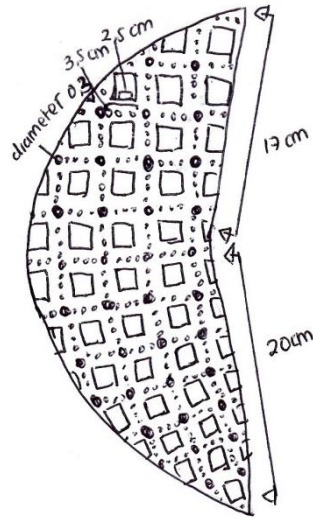
Pembuatan gambar kerja ini meliputi pembuatan gambar kerja busana, pembuatan gambar kerja pelengkap busana. Pembuatan gambar kerja ini dibutuhkan untuk mengetahui detail-detail busana secara lengkap yang disertai dengan keterangan pada bagian-bagian busana agar mencapai hasil yang sempurna dan juga sebagai petunjuk dan pedoman dalam pembuatan busana.



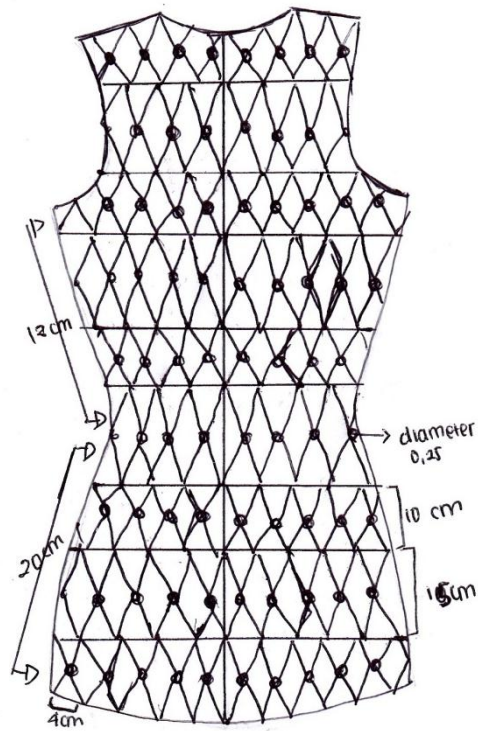
Gambar 20. Gambar Kerja Busana Bagian Depan



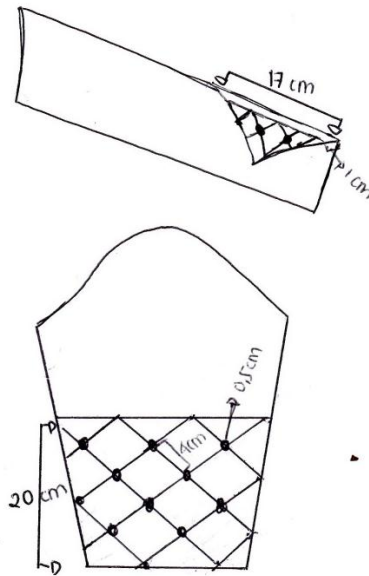
Gambar 21. Gambar Kerja Busana Bagian Belakang



Gambar 22. Gambar kerja hiasan payet



Gambar 23. Gambar kerja hiasan smock



Gambar 24. Gambar kerja hiasan lengan

2) Pengambilan ukuran

Pengambilan ukuran dilakukan sebelum membuat pola. Dalam mengambil ukuran disesuaikan dengan busana yang akan dibuat. Ukuran yang diperlukan dalam pemuatan busana pesta untuk remaja ini adalah :

Lingkar leher	: 38 cm
Lingkar badan	: 85 cm
Lingkar pinggang	: 75 cm
Lingkar panggul	: 99 cm
Lebar muka	: 32 cm
Panjang muka	: 35 cm
Lebar punggung	: 34 cm

Panjang punggung	: 40 cm
Panjang bahu	: 12 cm
Panjang lengan	: 43 cm
Panjang belahan	: 17 cm
Lingkar kerung lengan	: 26 cm
Lingkar kerung lengan bawah	: 28 cm
Panjang rok	: 103 cm

3) Pembuatan pola busana

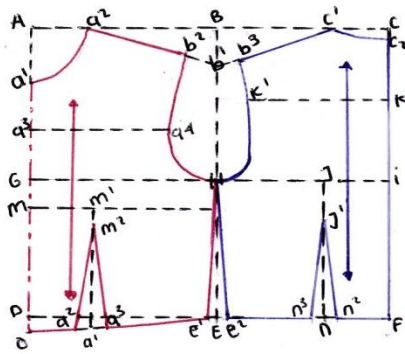
Sistem pembuatan pola disesuaikan dengan desain busana. Dalam pembuatan pola ini harus dilakukan dengan teliti dan cermat karena pola yang baik dan benar merupakan kunci kesuksesan pembuatan busana. System pembuatan pola yang digunakan pada pembuatan busana pesta remaja dengan sumber ide Rumah Lebah adalah menggunakan sistem pola So'en. Berdasarkan desain yang terpilih penulis menggunakan pola system so'en.

Berikut adalah pembuatan pola So'en :

a) Pola Dasar

Pada busana pesta ini menggunakan pola dasar system So'en skala 1:8 dimulai dari pembuata pola dasar kemudian pecah pola sesuai model busana yang akan dibuat.

Berikut ini adalah cara pembuatan polanya :



Gambar 25. Pola Dasar Badan Sistem So'en Skala 1:8

(Widjiningsih dkk, 2000)

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 = (A-a1) + 1 cm

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

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

B-b1 = 4,5 cm

a2-b2 = lebar bahu

a1-a3 = a3-G (a3 tengah-tengah a1-G)

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

garis yang menghubungkan titik b2-a4-h yaitu kerung lengan bagian depan

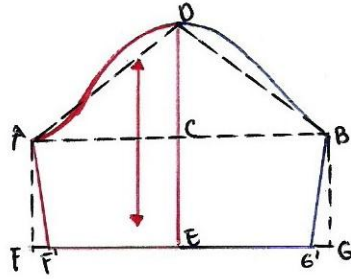
D-M	= tinggi puncak
M-m1	= ½ jarak dada
m1-m2	= turun 2 cm
D-O	= turun 3 cm
(d1-d2):(d1-d3)	= 3 cm (kupas)
(O-d2) + (d-e1)	= ¼ lingkaran pinggang + 1 cm

Keterangan pola bagian belakang :

A-C:D-F	= ½ lingkaran badan
B-C:E-F	= ¼ 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	= ½ lebar punggung

Menggabungkan titik b3-k1-H yaitu kerung lengan bagian belakang

I-J	= 8 cm
J-j1	= 5 cm
(N-n1)-(N-n2)	= 3 cm (kupas)
(F-n2)+(n3-e2)	= ¼ lingkaran pinggang – 1 cm



Gambar 26. Pola Dasar Lengan Skala 1:8

(Widjiningsih, dkk 2000)

Keterangan pola lengan :

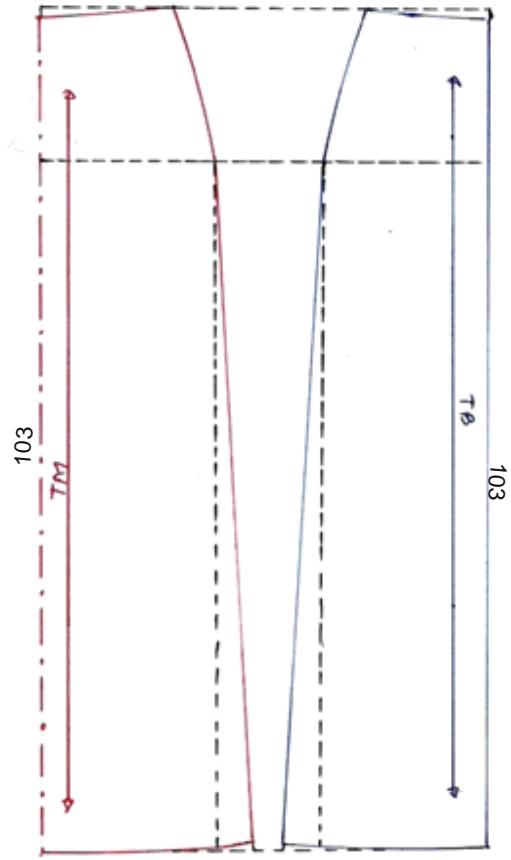
C-D = tinggi puncak lengan

D-E = panjang lengan

A-D-B = hubungkan menjadi kerung lengan seperti pada
pada gambar

F-G = A-B

G-G1 = masuk 2 cm



Gambar 27. Pola Dasar Rok Skala 1:8

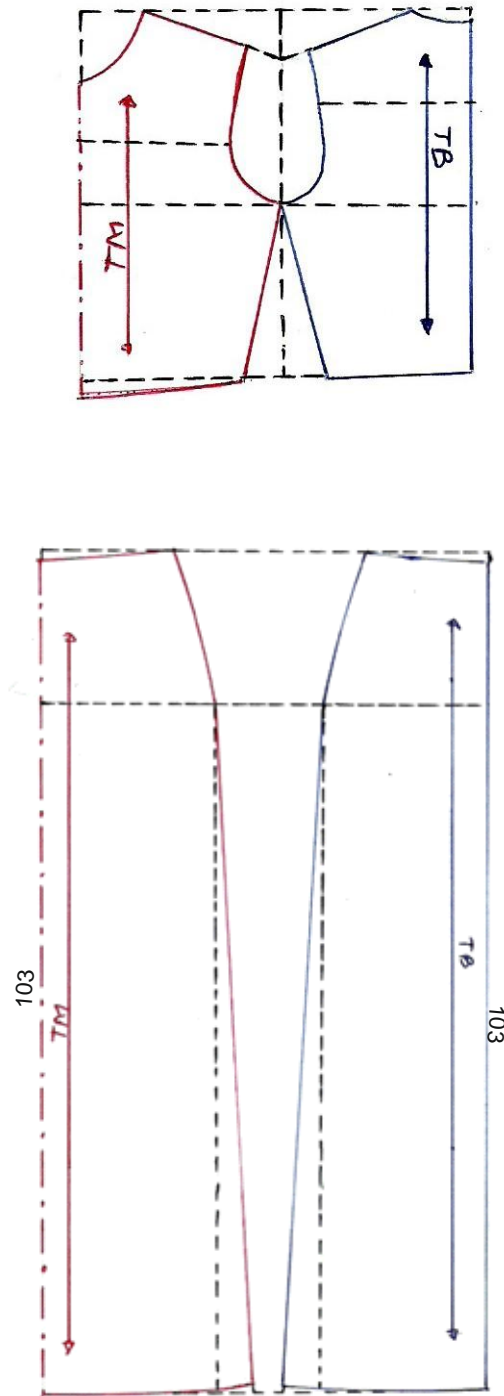
Keterangan pola dasar rok

Keterangan rok bagian depan:

A-a1	= $1 \frac{1}{2}$ cm
A-B	= $\frac{1}{4}$ l. ping + 1 cm + 3 cm
a1-C	= tinggi panggul
C-D	= $\frac{1}{4}$ l. pang + 1 cm
a1-E	= panjang rok
E-F	= C-D
E-e1	= 2 cm
F-F1	= masuk 2 cm
a1-a2	= $\frac{1}{10}$ l. ping
a2-a3	= 3 cm

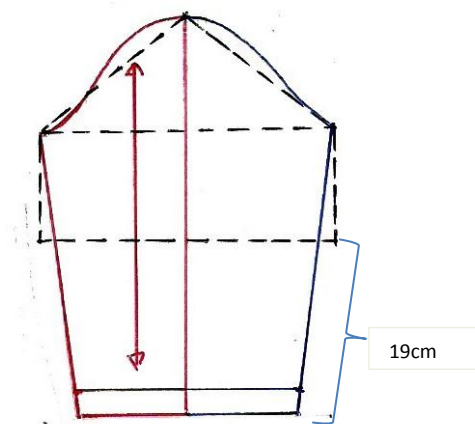
keterangan rok bagian belakang:

A-B	= $\frac{1}{4}$ l. ping – 1 cm + 3 cm
a1-C	= tinggi panggul
C-D	= $\frac{1}{4}$ l. ping – 1 cm
a1-E	= panjang rok
E-F	= C-D
F-f1	= masuk 2 cm
a1-a2	= $\frac{1}{10}$ l. ping
a2-a3	= 3 cm



Gambar 28. Pola Gaun Skala 1:8

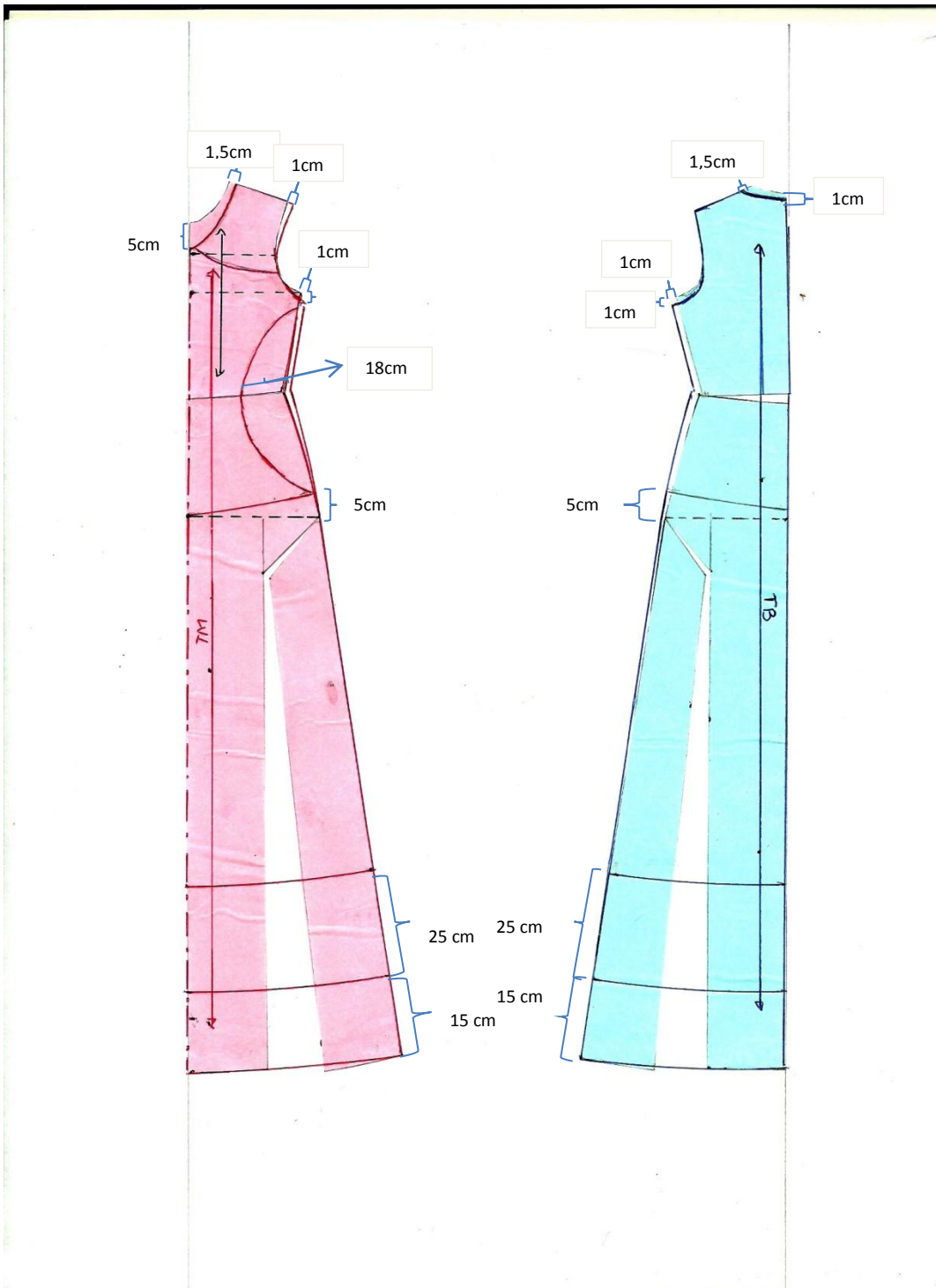
Keterangan ; pola gaun dibuat terpisah sesuai desain yang dipilih



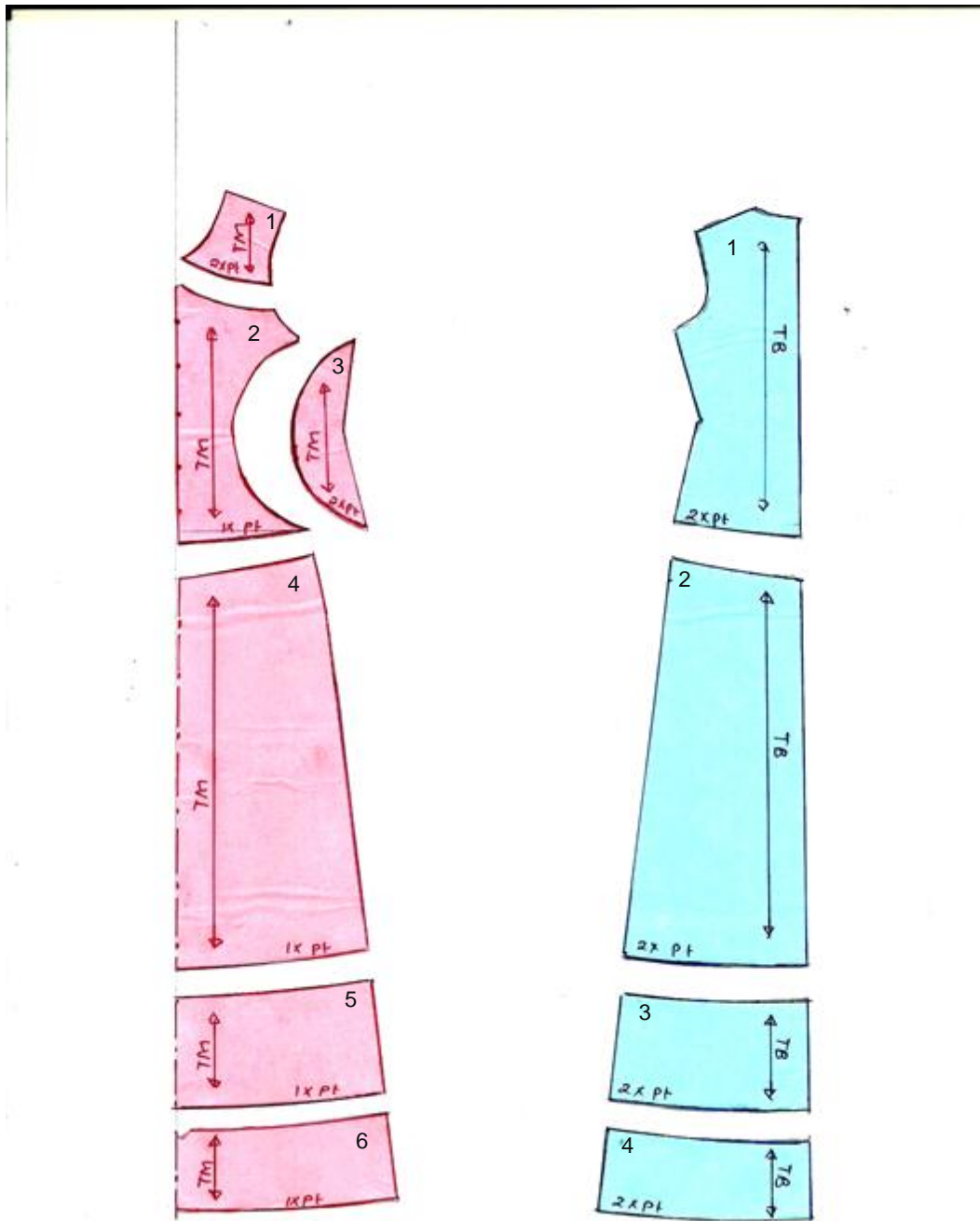
Gambar 29. Pecah Pola Lengan

b) Membuat pola gaun sesuai desain

Untuk membuat pecah pola gaun yaitu menjiplak pola dasar yang telah dibuat.



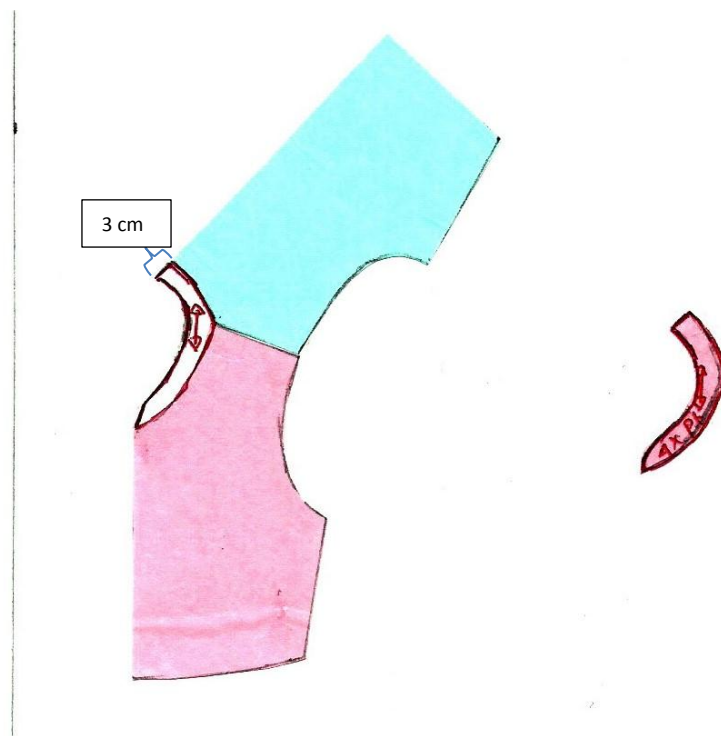
Gambar 30. Pecah Pola Gaun depan dan belakang skala 1:8



Gambar 31. Pecah Pola Gaun Sesuai Desain skala 1:8



Gambar 32. Pecah pola Lengan Sesuai Desain skala 1:8



Gambar 33. Pecah pola Kerah Sesuai Desain skala 1:8

4) Perencanaan bahan

Perencanaan bahan merupakan langkah yang dilakukan untuk mengetahui dan memperkirakan berapa banyak bahan yang diperlukan

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

- a. Arah serat kain harus diperhatikan
- b. Dalam meletakkan pola pada kain harus diatur sedemikian rupa agar tidak boros.
- c. Untuk bahan yang bermotif, sebaiknya diperlihatkan arah bagian atas atau bagian bawah bermotif.

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

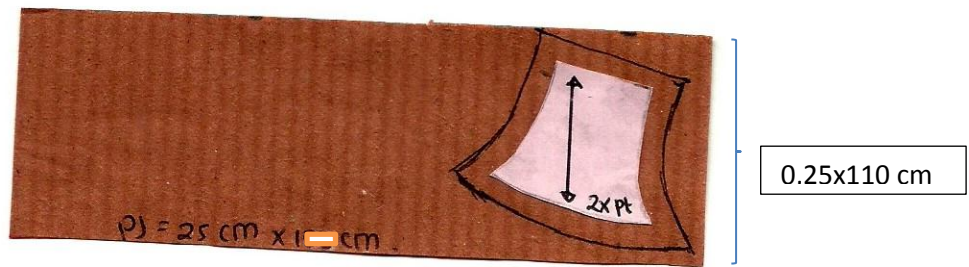
- a. Bahan crepe. Bahan ini digunakan untuk bagian rok
- b. Bahan jaguard. Bahan ini digunakan untuk badan bagian depan maupun belakang
- c. Bahan katun polos, katun motif dan embose. Bahan ini digunakan untuk membuat slice quilting yang digunakan pada bawah bahu muka
- d. Bahan Balotellii. Bahan ini digunakan untuk furing



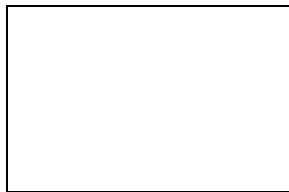
Contoh Bahan :



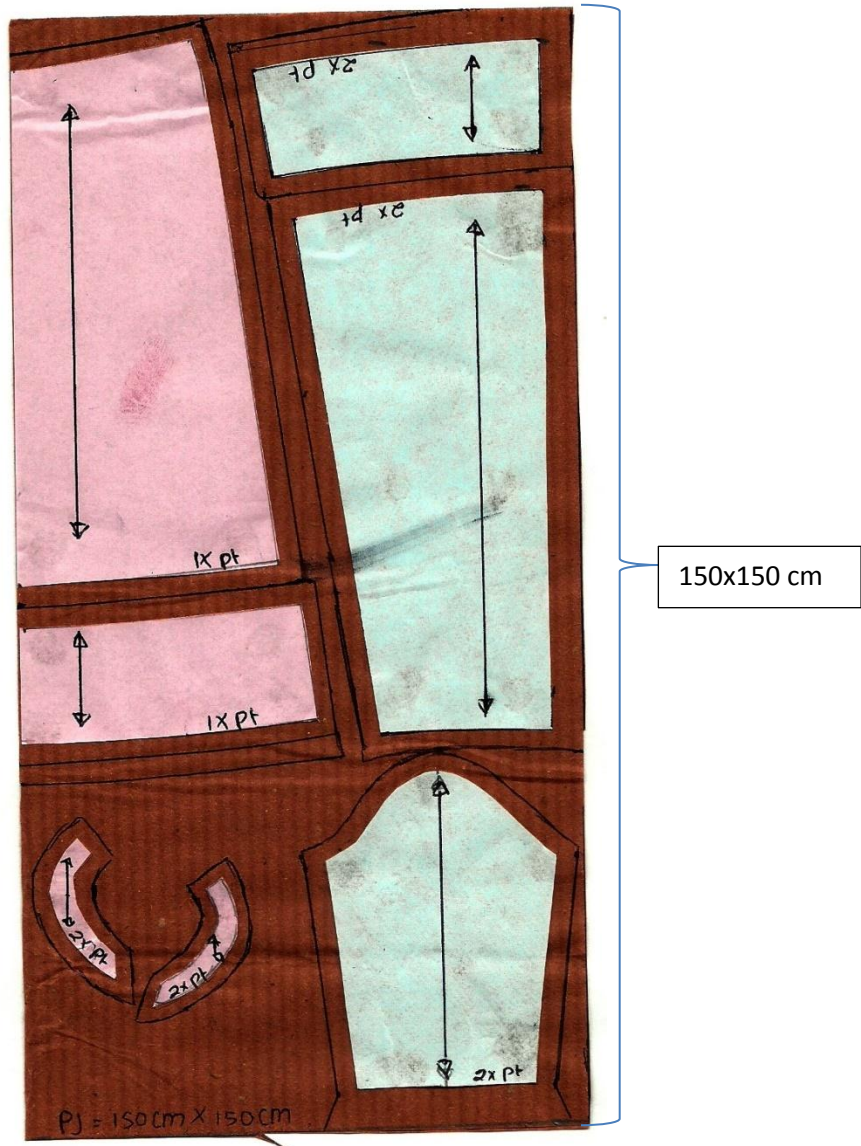
Gambar 34. Rancangan Bahan dress dan rok dengan kain jaguard polos



Contoh Bahan :



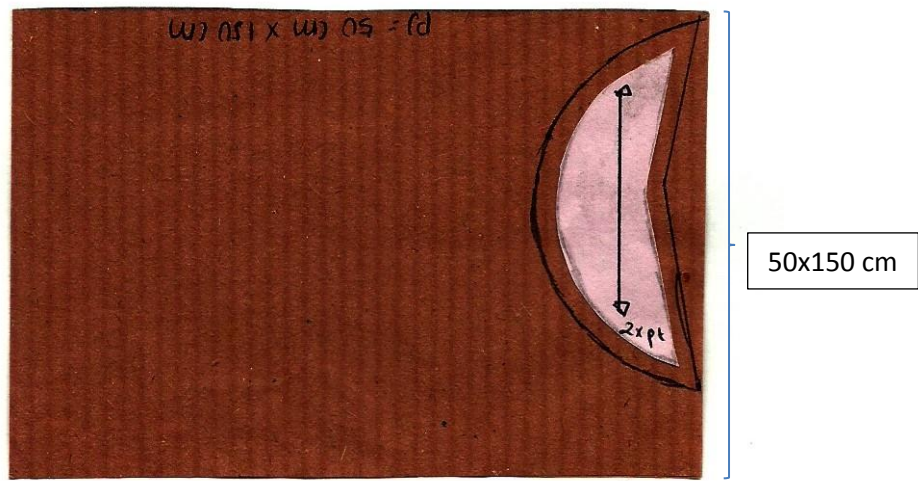
Gambar 35. Rancangan bahan dress dengan kain katun, batik dan embose cm



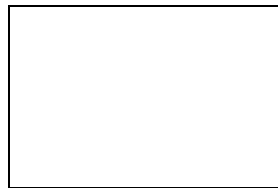
Contoh Bahan :



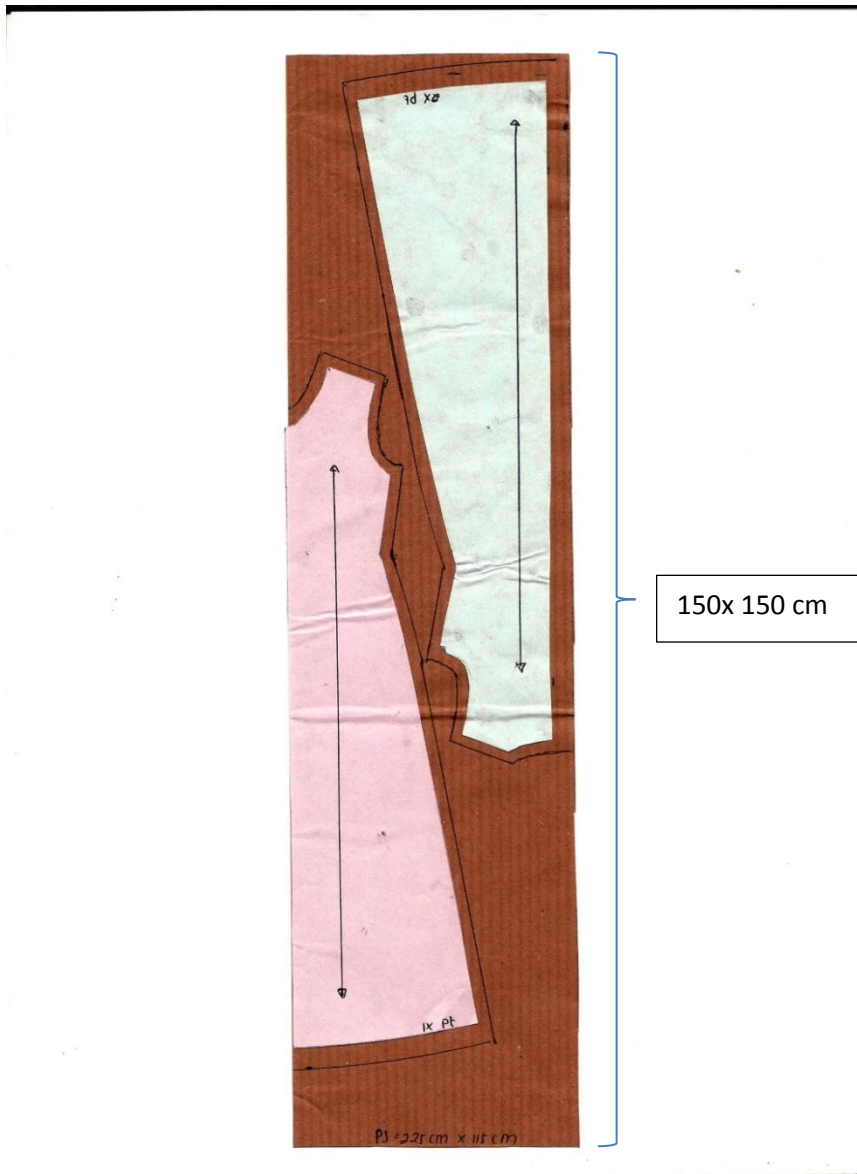
Gambar 36. Rancangan bahan dress dan rok dengan kain crepe



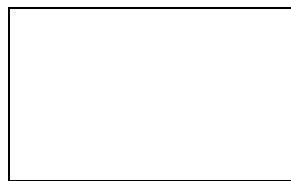
Contoh Bahan :



Gambar 37. Rancangan bahan dres dengan kain jaguard



Contoh Bahan :



Gambar 38. Rancangan bahan furing dengan kain balotelli

5) Perencanaan harga

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

- a) Mencantumkan nama bahan, banyaknya bahan yang dibutuhkan, harga satuan, jumlah total dan harga total dari bahan-bahan yang dibutuhkan.
- b) Nama barang disesuaikan dengan jenis bahan apa 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

Rancangan bahan dan harga jual untuk busana pesta malam remaja dengan sumber ide Rumah Lebah ini adalah Rp 822.500,-. Tabel lebih lengkap lihat di daftar lampiran

6) Penyusutan bahan

Sifat bahan yang beraneka ragam dipengaruhi sifat asal bahan (serabut), konstruksi benang dan bahan, serta cara penyempurnaan. Salah satu proses penyempurnaan bahan adalah membuatnya tahan susut. Sebelum bahan dipotong menurut pola, maka terlebih dahulu

bahan disusutkan. Tujuannya agar setelah dijahit dan dipakai atau dicuci bahan tidak berubah bentuk atau ukuran.

Cara peyusutan kain adalah dengan merendam dalam air bersih kira-kira satu jam, kemudian jemur tanpa diperas. Setelah itu disetrika dari bagian buruk dengan arah serat memanjang.

b. Pelaksanaan

Pelaksanaan merupakan bentuk tidak lanjut dalam pembuatan busana. Beberapa hal yang harus dilakukan dalam proses pembuatan busana pesta ini untuk remaja dengan sumber ide Rumah Lebah dalam pergelaran *Dimantion*.

1) Peletakkan pola pada bahan

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

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

- a) Semua tanda jahitan pada tiap-tiap sisi, seperti tengah muka dan tengah belakang.
- b) Arah benang panjang pada bagian kiri harus sama dengan bagian kanan.

- c) Corak bahan harus sama antara bagian kiri dan bagian kanan, demikian pula pada pola corak yang harus searah harus diperhatikan.
- d) Lebar kampuh untuk semua bagian adalah $1\frac{1}{2}$ - 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.

2) Pemotongan bahan dan pemberian tanda jahitan

Setelah peletakan pola pada bahan, langkah selanjutnya adalah pemotongan bahan. Proses pemotongan bahan harus memperhatikan arah garis atau motif kain dengan menyesuaikan desain yang telah dibuat. Setelah proses pemotongan adalah pemberian kampuh, tanda jahitan serta keliman. Pemberian tanda kampuh biasanya $1\frac{1}{2}$ - 2 cm, sedangkan kampuh pada belahan ritsliting sebesar 3 - 4 cm, pemotongan dilakukan setelah semua bagian pola diberi tanda kampuh. Kemudian setelah bahan dipotong diberi tanda jahitan. Tanda jahitan dapat dilakukan dengan dua cara yaitu dengan karbon jahit atau dengan tusuk jelujur renggang. Pada busana pesta ini tanda jahitan yang penyusun gunakan adalah tanda jahitan dengan cara merader tepat pada garis luar pola.

3) Penjelujuran

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

Langkah-langkah penjelujuran sebagai berikut :

a) Membuat *Smock*

- (1) Lipat kain seperti rok hadap dengan ukuran masing-masing 5 cm
- (2) Kunci dengan di sum antara bagian atas dan bawah rok hadap dengan panjang antara 7 cm untuk baris ganjil untuk baris genap 10 cm
- (3) Bagian tengah-tengah dari lipit hadap yang sudah di kunci dengan sum lalu tarik berlawanan antara lipit hadap sampingnya, misalnya antara kiri dengan kanan bagian rok hadap sampingnya

b) Membuat *slice quilting*

- (1) Tumpuklah kain yang akan digunakan minimal 4 kain. Kain batik mega mendung lalu kain embrose, kain katun polos dan kain katun mega mendung

- (2) Jahitlah serong agar ketika digosok bisa memberi efek dengan jarak 1 cm
- (3) Potong di antara tengah-tengah jahitan tersebut sisakan kain paling bawah
- (4) Gosok kain pelan-pelan sampai memberi efek

c) Menjelujur long dress

- (1) Menjelujur prinses bagian badan depan
- (2) Menjelujur sisi bagian badan dan sisi bagian rok secara terpisah
- (3) Menjelujur antara badan dengan rok
- (4) Menjelujur bagian belakang sekaligus dipasang rit
- (5) Menjelujur bahu
- (6) Menjelujur lengan dalam
- (7) Menjelujur lengan luar lalu disatukan
- (8) Menjelujur antara lengan dengan badan setelah furing digabungkan dengan bahan utama
- (9) Menjelujur bagian bawah rok

d) Menjelujur Furing

- (1) Menjelujur bagian tengah belakang dan digabungkan dengan rit
- (2) Menjelujur bagian bahu
- (3) Menjelujur bagian sisi

(4) Menjelujur bagian kerung lengan antara furing bahan utama dan dengan 1,2

(5) Menjelujur bagian leher antara bahan utama dan furing lalu di pasang kerah

4) Evaluasi Proses I

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

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

5) Penjahitan

Setelah pengepasan I dilakukan dan mengetahui kekurangan pada busana serta melakukan perbaikan, maka langkah selanjutnya yaitu penjahitan. Penjahitan dilakukan untuk menyambung setiap bagian agar membentuk *long dress*. Penjahitan yang dilakukan menggunakan mesin jahit dan juga manual menggunakan tangan. Hal ini dilakukan

agar hasilnya menjadi rapi, kuat, dan maksimal. Langkah-langkah penjahitan dan penyelesaian :

e) Menjahit *long dress*

- (1) Menjahit prinses bagian badan depan
- (2) Menjahit sisi bagian badan dan sisi bagian rok secara terpisah
- (3) Menjahit antara badan dengan rok
- (4) Menjahit bagian belakang sekaligus dipasang rit
- (5) Menjahit bahu
- (6) Menjahit lengan dalam
- (7) Menjahit lengan luar lalu disatukan
- (8) Menjahit antara lengan dengan badan setelah furing digabungkan dengan bahan utama
- (9) Menjahit bagian bawah rok

f) Menjahit Furing

- (1) Menjahit bagian tengah belakang dan digabungkan dengan rit
- (2) Menjahit bagian bahu
- (3) Menjahit bagian sisi
- (4) Menjahit bagian kerung lengan antara furing bahan utama dan dengan 1,2
- (5) Menjahit bagian leher antara bahan utama dan furing lalu di pasang kerah

6) Menghias busana

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

Adapun hiasan yang telah diterapkan adalah hiasan payet dan mutiara yang diterapkan pada bagian pinggang sisi, lengan, dan punggung.

7) Evaluasi proses II

Evaluasi proses II atau pengepasan II dilakukan pada busana yang selesai dijahit minimal 90% dari total pembuatan serta harus sesuai dengan desain yang telah dibuat yang meliputi perlengkapan dan hiasannya.

c. Evaluasi Hasil

Evaluasi disini meliputi evaluasi kesesuaian hasil karya dengan konsep desain yang meliputi evaluasi kesesuaian antara busana dengan tema atau sub *trend* yang diangkat sampai hasil busana secara keseluruhan. Dari keseluruhan busana pesta malam remaja yang penulis ciptakan terdapat evaluasi antara lain:

1) Kesesuaian dengan penciptaan

Konsep desain penciptaan karya ini mengacu tema *Cryptic* sub tema *Responsive* dengan sumber ode Rumah Lebah yang mengikuti *trend forecasting 2017/2018* yang memiliki *Syle Extravagance active* sudah sesuai konsep yang direncanakan

2) Kesesuaian dengan sumber ide

Sumber ide yang diterapkan pada bentuk Rumah Lebah ketika ada madunya yang memiliki bentuk unik dan diterapkan pada bagian badan belakang menggunakan teknik *smock* yang menyerupai bentuk Rumah Lebah. penciptaan desain memperhatikan unsur dan prinsip desain dan warna yang digunakan.

3) Kesesuaian desain dengan hasil jadi

Desain *slice quilting* yang terdapat pada desain berbeda dengan hasil busana ini dikarenakan cara menggosoknya terlalu habis sehingga tidak terlihat efek motif kain yang digunakan.

4) Kesesuaian dengan *trend*

Desain yang dibuat sesuai dengan *trend* karena *trend* dipilih berhubungan dengan sumber ide yang sudah diacu yaitu *trend forecasting 2017/2018 Grey Zone* yang menimbulkan zona keabuan terhadap suatu persepsi.

5) Kesesuaian dengan *look* dan *style*

Pembuatan busana pesta malam remaja sudah sesuai dengan konsep. Busana pesta malam remaja terdiri dari *one pieces* yaitu *long dress*. Desain yang diciptakan memiliki siluet A. *look* dan *style* sudah sesuai

dengan karakteristik usia si pemakai yaitu remaja yang aktif dan ingin mencoba hal yang baru. *Look Extravagance active* terdapat pada bentuk busana yang dibuat.

3. Penyelenggaraan Pagelaran Busana

Penyelenggaraan pagelaran busana merupakan kegiatan yang diselenggarakan untuk memamerkan atau menyelenggarakan suatu kreasi terbaru perancang yang diperagakan oleh seorang pragawan dan pragawati atau model profesional. Pelaksanaan gelar busana melalui tiga yaitu persiapan, pelaksanaan dan evaluasi.

a. Tahap Persiapan

Persiapan yang dilakukan untuk Pergelaran Busana 2017 dengan tema “*Dimantion*” antara lain :

1) Pembentukan Panitia Pergelaran Busana

Pembentukan panitia bertujuan agar pergelaran busana dapat terlaksana dengan baik dan lancar. Susunan kepanitiaan berasal dari mahasiswa pendidikan teknik busana dan teknik busana yang mengikuti proek akhir pada tahun 2017 yang terdiri dari mahasiswa S1 Reguler angkatan 2014, S1 Non Regular angkatan 2014, D3 Non Regular angkatan 2014 , dan beberapa mahasiswa S1 angkatan 2012-2013, dan mahasiswa D3 angkatan 2013. Semua anggota berjumlah 95 orang.

Adapun susunan kepanitiaan dalam pergeleran busana 2017 ini terdiri dari :

- a) Ketua umum
- b) Penanggung jawab umum jalannya kepanitiaan.
- c) Mengatur dan mengarahkan jalannya kepanitiaan.
- d) Mengkoordinir seluruh panitia inti dan devisi, serta bijaksana dalam mengambil keputusan-keputusan demi tercapainya tujuan dengan mengutamakan kebersamaan atau kerjasama.

(1) Ketua II dan III

- (a) Koordinasi dengan ketua I setiap rapat
- (b) Perekrutan panitia tambahan
- (c) Mengolah info tiket pergeleran

(2) Sekretaris

- (a) Pembuatan sponsor yang telah disepakati bersama
- (b) Bertanggung jawab kepada ketua umum atas keluar atau masuknya surat
- (c) Penyusunan laporan umum atau (LPJ) setelah Peragaan dilaksanakan.

(3) Bendahara I

- (a) Pengaturan keuangan secara seimbang dan seefisien mungkin

(b) Pembuatan laporan keuangan kepanitiaan secara menyeluruh

(c) Mengolah keuangan kepanitiaan secara umum dan menyeluruh.

(4) Bendahara II

(a) Menentukan kebijakan keuangan organisasi secara internal dan eksternal.

(b) Menyusun laporan keuangan per kegiatan mengkoordinir dan mengomunikasikan setiap kegiatan yang dilaksanakan.

(5) Sie sponsorship

(a) Mencari *chanel* sponsor .

(b) Bertanggungjawab terhadap semua perusahaan yang telah bekerjasama dengan acara pergelaran.

(c) Menjalin kerjasama dengan sponsor. Mengatur *deadline* kerja.

(d) Memahami dan bertanggungjawab dengan kontrak kerja bersama sponsor.

(6) Sie perlengkapan

(a) Menyurvei tempat pelaksanaan kegiatan dengan terperinci mengenai tempat acara berlangsung.

(b) Pengadaan fasilitas-fasilitas untuk kelancaran kegiatan.

(c) Menjadi fasilitator untuk pinjaman alat dengan jurusan.

(7) Sie publikasi atau promosi

- (a) Bertanggung jawab mempromosikan acara kepada masyarakat
 - (b) Bertanggung jawab akan penyebaran *pamflet* dan brosur.
 - (c) Bertanggung jawab atas pembuatan *pamflet*, tiket, brosur dan spanduk.
- (8) Sie humas
- (a) Bertanggung jawab terhadap penyebaran undangan.
 - (b) Menjadi fasilitator untuk sambutan , rektor, dekan, dan ketua jurusan.
- (9) Sie dokumentasi
- (a) Bertanggung jawab atas dokumentasi kegiatan.
 - (b) Mencari sponsor untuk mendokumentasi kegiatan.
- (10) Sie booklet
- (a) Bertanggungjawab atas pembagian *booklet*.
 - (b) Menyurvei tempat untuk pembuatan *booklet*.
- (11) Sie keamanan
- (a) Mengamankan jalannya acara
 - (b) Mengkoordinasi kebersihan pada setiap acara
- (12) Sie penerima tamu
- (a) Bertanggung jawab menerima tamu dengan menjamu juri dan grand juri dan hari H.
 - (b) Merekrut adik-adik tingkat untuk menjadi panitia tambahan dalam sie penerima tamu.

- (13) Sie juri
 - (a) Merekrut juri untuk penilaian gantung dan grand juri.
 - (b) Membuat kriteria penilaian gantung dan grand juri.
 - (c) Mengajukan permohonan piala.
- (14) Sie dekorasi
 - (a) Menjadi koordinator dan bertanggung jawab pada saat mendekorasi sebelum hari H.
 - (b) Menyurvei tempat pembuatan dekorasi.
 - (c) Mendesain *layout* panggung secara keseluruhan.
- (15) Sie acara
 - (a) Membuat susunan acara secara detail.
 - (b) Mengatur acara pengambilan ukuran, fitting 1, fitting 2, grand juri, gladi resik, dan hari H.
 - (c) Mempresentasikan rencana kerja.
 - (d) Bertanggungjawab terhadap jalannya acara secara keseluruhan.
 - (e) Mencari MC dan hiburan.
- (16) Sie konsumsi
 - (a) Menyurvei tempat pemesanan makanan
 - (b) Memesan makanan dan snack dengan penawaran menu.
 - (c) Mengatur snack pada saat pengambilan ukuran, fitting 1, fitting 2, grand juri, gladi resik, dan hari H.
- (17) Sie model

- (a) Membuat perjanjian kerjasama dengan *agency* model.
 - (b) Membuat jadwal acara dengan model.
- (18) Sie make up
- (a) Mencari sponsor make up.
 - (b) Memfasilitasi kebutuhan perias.
- (19) Sie *floor manager*
- (a) Koordinasi dengan acara dalam mengatur serangkaian acara mulai dari perencanaan grand juri sampai hari H.
 - (b) Mengkondisikan tempat duduk, penonton, dan tempat fotografer penertiaban fotografer liar.
 - (c) Mengkoordinir penerima tamu dan tamu undangan pada hari H.
- (20) Sie *backstage*
- (a) Menyiapkan *standing* hanger untuk hari H.
 - (b) Mengkoordinasi keamanan model dan desainer di *backstage*.
 - (c) Koordinasi dengan sie model untuk tempelan urutan per sie di *backstage*.

1) Menentukan Tema

Penentuan tema berdasar pada jenis peristiwa monumental seperti ulang tahun sekolah, perpisahan sekolah, dan lain sebagainya. Karena tema merupakan ide dasar pokok pertunjukan, maka sebelum

mengadakan pertunjukan, perlu adanya analisa latar belakang terjadinya peristiwa yang dapat diangkat menjadi tema.

Pertunjukan busana mahasiswa program studi Pendidikan Teknik Busana dan Teknik Busana angkatan 2014 yang akan dilaksanakan pada tahun 2017 dengan tema “*Dimantion*” merupakan singkatan dari *Disoriented of Human Perception* artinya *Disoriented* (kebingungan), *Human* (manusia), dan *Perception* (persepsi/menanggapi sesuatu). secara garis besar *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 social). Berita yang muncul manipulasi 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. Tema pertunjukan ini dituangka dalam suatu karya busana yang diwujudkan dalam busana pesta malam dengan kreativitas baru yang bisa mendunia.

2) Menentukan Tujuan Pelaksanaan

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

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

3) Menentukan Sumber Dana

Setiap pergelaran busana mempunyai daftar barang yang harus dibeli untuk memudahkan jalannya pergelaran dibuat perencanaan anggaran. Perencanaan anggaran dibuat agar dapat meminimalisir biaya yang harus dikeluarkan serta menanggulangi kerugian.

Penyelenggaraan pergelaran busana 2017 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

1.113.000,00, iuran mingguan Rp 5.000,00 setiap rapat, serta penjualan tiket 800 tiket. Masing-masing seharga tiket gold Rp50.000, tiket silver Rp 40.000 dan tiket *broze* Rp 30.000. jumlah itu ditentukan melalui perhitungan perkiraan anggaran diputuskan serta disetujui saat rapat. Selain yang tersebut diatas juga dari sponsor, dan beberapa sumber lain yang akan dirinci pada lembar lampiran. Adapun sponsor dalam pergelaran busana 2017 ini antara lain :

a) Sponsor berupa dana

- (1) Gramedia amplas
- (2) Sanggar PTBB
- (3) Kain kiloan
- (4) Lippo plaza
- (5) Gita busana
- (6) Rajawali *fashion*

b) Sponsor berupa bunga

- (1) Toko bunga dewi *florist*
- (2) Toko bunga pustaka *florist*
- (3) Toko bunga sakura
- (4) Toko bunga pak puurwo
- (5) Toko bunga sekar mulya
- (6) Toko bunga *your our sunnies*

c) Sponsor berupa potongan harga

- (1) LT Pro

- (2) Nuansa Dekorasi
 - (3) WB *bakehouse*
 - (4) Polaris salon
 - (5) Fajar copy paste
 - (6) Suci odis sablon
 - (7) Addienesia Photography
- d)** Sponsor berupa voucer
- (1) Happy Puppyy
 - (2) Dinusboutique
- e)** Sponsor berupa wardrobe
- (1) Sembung batik
- f)** Sponsor berua media patner atau publikasi
- (1) RRI Pro 2 Jogja
 - (2) Magenta Ekspres your mind

Berikut ini adalah anggaran dana dalam pergeleran busana
“Dimantion” :

1) Pemasukkan dan Pengeluaran

Adapun rincian pemasukkan dan pengeluaran pergeleran
busana *Dimantion* 2017 dapat dilihat di lampiran.

g) Menentukan Dewan Juri

Dalam menentukan dewan juri pergeleran busana *Dimantion*
dapat ditentukan kepada pihak-pihak yang sudah berpengalaman
dibidang *fashion*. Pergeleran 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*, berikut ini juri dari luar kampus sebagai berikut :

- (1) Philip Iswardono
- (2) Ramadhani Abdulkadir Sastraatmaja
- (3) Mudrika Paradise
- (4) Dra.RR Ani Sri Mulyani
- (5) Wiwin Kurniasih

h) Menentukan Waktu dan Tempat Penyelenggaraan

Pergelaran busana dengan tema *Dimantion* ini diselenggarakan pada hari jum'at, tanggal 24 Maret 2017. Acara dimulai pada pukul 18.00 WIB sampai dengan selesai. Pergelaran busana bertempat di Auditorium Universitas Negeri Yogyakarta.

b. Tahap Pelaksanaan

Pergelaran busana ini diselenggarakan dalam rangka mata kuliah Proyek Akhir S1 dan Tugas Akhir untuk D3. Penyelenggaraan pergelaran busana 2017 dengan tema *Dimantion* ini diselenggarakan dalam empat tahapan dengan rincian waktu sebagai berikut.

1) Penilaian gantung

Dalam pelaksanaan penilaian gantung pergelaran busana *Dimantion* bertujuan untuk para dewan juri dari dalam untuk menilai *moodboard*, desain busana, teknologi busana pesta, dan hiasan busana pesta sesuai dengan sumber ide busana pesta dengan sumber ide Rumah Lebah yang ditampilkan dalam pergelaran *Dimantion* 2017. Penilaian ini dilakukan busana pesta malam dikenakan *dressfoam*, sesuai pelaksanaan penilaian gantung dilakukan pada hari minggu, 19 maret 2017 di KPLT lantai 2.

2) Grand juri

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

3) Gladi bersih

Untuk melancarkan jalannya acara pada hari H yaitu hari jum'at, 24 maret 2017 pada pukul 07.00-10.00 WIB diadakan gladi bersih yang dihadiri oleh seluruh pengisi acara di Auditorium Universitas Negeri Yogyakarta.

4) Penyelenggaraan Pergelaran Busana

Acara diselenggarakan pada hari Jum'at, 24 maret 2017 di Auditorium Universitas Negeri Yogyakarta, agar pelaksanaan penyelenggaraan pertunjukan ini berjalan dengan lancar maka dibuat susunan acara pertunjukan busana yang diawali dengan pembukaan, sambutan-sambutan serta sesi peragaan busana dibagi menjadi 3 bagian. Acara secara lengkap dijelaskan dibagian lampiran.

Dalam penyelenggaraan pertunjukan busana ini ditampilkan di atas panggung, hal ini dikarenakan agar model yang memperagakan busana terlihat dari ujung rambut sampai ujung kaki.

a) Konsep pertunjukan

(1) *Style*

tempat pertunjukan busana ini di dalam ruangan (*in door*) karena konsep *in door* yaitu suatu pertunjukan atau sebuah acara yang kegiatannya dilakukan dalam ruangan. Penerapan konsep *in door* dilakukan bila kegiatan yang diadakan memang penontonnya dibatasi dengan tiket maupun dengan undangan (*music chamber* atau musik kamar). Konsep indoor dapat memberikan kesan eksklusif pada suatu kegiatan misalnya *fashion show*.

(2) *Lighting*

Dalam pergelaran busana ini menggunakan *lighting* karena *lighting* adalah pencahayaan yang baik sanga penting untuk mengatur suasana acara dan untuk menonjolkan tema cara. *Lighting* berfungsi sebagai penerangan dan untuk meyorot pagelaran busana pada model yang berjalan di atas *catwalk*.

Lighting yang digunakan untuk pergelaran busana “*Dimantion*” antara lain:

- (a) *Moving head* merupakan salah satu unsur *equipment* terpenting dalam penataan cahaya, karena dapat menghasilkan nuansa cahaya yang glamour dan mewah. Lampu tersebut termasuk kedalam golongan *lighting* efek. Sifat *moving head* dapat bergerak atau spot keberbagai arah dengan beberapa arah dengan beberapa gabungan warna dan motif.
- (b) Lampu *par led* merupakan lampu yang menyorot atau bersifat spot, disanggah dengan *three pot* atau bisa juga dipretel tergantung dengan kebutuhan pengguna.
- (c) *Follow spot* merupakan lampu yang berarti dapat mengikuti obyek yang dituju seperti pada *event wedding party*.

(d) *Smoke machine* atau *smoke gun machine* merupakan alat yang bisa mengeluarkan asap baik tebal, tipis, maupun sedang tergantung dari tipe *smoke mashine* itu sendiri.

(3) Tata panggung

Tata panggung yang digunakan pada Pergelaran Busana “*Dimantion*” berbentuk A agar penonton dapat melihat lebih jelas busana yang dikenakan oleh model atau pragawati. Bentuk panggung A juga mendukung model untuk menampilkan busana dengan simpel tetapi menarik penonton untuk melihat busana menuju kesatu arah saja. Tata letak kursi penonton untuk panggung berbentuk A adalah di bagian sisi kanan, sisi kiri secara menyerong sedikit dan bagian depan panggung. Penonton yang menghadiri Pergelaran Busana *Dimantion* terbagi menjadi tiga yaitu VVIP, VIP, dan regular. Penonton VVIP masih terbagi menjadi beberapa kelompok yaitu undangan, staf akademisi dan sponsor. Berdasarkan pengelompokan penonton tersebut untuk menghindari kesalahan tempat duduk para penonton, maka alur penerima tamu dibuat satu jalur dengan pengarahan petugas.

c. Tahap Evaluasi

Pada dasarnya pertunjukan berlangsung dengan baik. Tetapi ada beberapa hal yang masih kurang dan perlu dievaluasi untuk keberhasilan yang akan datang.

- 1) Evaluasi Persiapan
 - a) Kurangnya koordinasi antara panitia
 - b) Kesiapan panitia dalam mengatasi kendala yang terjadi cukup baik.
- 2) Evaluasi pelaksanaan
 - a) Kurangnya koordinasi antara divisi
 - b) Hari H mengalami kemoloran waktu
- 3) Evaluasi hasil
 - a) Walaupun pada awalnya banyak mengalami hambatan-hambatan namun pertunjukan dapat berjalan dengan tertib dan aman.
 - b) Antusias penonton cukup baik, dimana semua tiket masih ada beberapa yang belum terjual dan ternyata penonton tidak hadir beberapa tetapi penonton 90% memilih tetap ditempat hingga acara berakhir.

Selain dilakukan evaluasi keseluruhan acara evaluasi juga dilakukan pada masing-masing divisi dilampirkan pada lembar lampiran.

B. HASIL

1. Penciptaan Desain Busana

Hasil penciptaan desain busana pesta malam untuk remaja dengan sumber ide Rumah Lebah menggunakan kain *jaguard* dikombinasi dengan kain crape, batik katun, kain embose dan katun polos dituangkan dalam bentuk *ilustrasi fashion*.



Gambar 39. *Fashion Illustration*

Pembuatan desain busana pesta malam untuk wanita remaja ini berdasarkan pada pergelaran busana 2017 *Dimantion* dan mengacu pada *Trend Forcesting 2017 Grey Zone*, dengan mengambil Tema *Cryptic* dan Sub Tema *Respnsive*, sesuai dengan tema dan sub tema tersebut aka penulis mengambil sumber ide Rumah Lebah.

Penerapan unsur prinsip pada busana pesta malam untuk remaja dengan sumber ide Rumah Lebah ini terdapat tekstore pada *smock* bagian belakang dan lengan. Tekstur tersebut dapat memberi kesan ekstrim dan indah. Hal ini menggambarkan keekstrimean rumah lebah ketika ada madunya. Prinsip-prinsip desain busana pada busana dengan sumber ide Rumah Lebah yaitu, prinsip keselarasan atau kesatuan desain yang terlihat pada keseluruhan busana, mulai dari bahan yang digunakan, hiasan dan ukuran. Prinsip keseimbangan simetris, pada lengan, lebar muka, lekuk pinggang, smok bagian belakang, dan potongan antara badan dengan rok yang mempunyai nilai sama untuk bagian kanan dan kirinya

Center of interest terletak pada bagian badan belakang yang dibuat dengan teknik *smock* pada bagian belakang tekstur kain menyerupai bentuk rumah lebah. serta hiasan payet dengan mutiara kecil.

2. Pembuatan Karya Busana

Karya busana yang diciptakan berdasarkan sumber ide Rumah Lebah menggunakan kain jaguard dengan kombinasi crepe, kain batik motif mega mendung dan katun polos ini yaitu busana pesta malam remaja berupa long dress dengan siluet A.

Busana pesta malam ini merupakan busana yang terinspirasi dari Rumah Lebah. Rumah lebah ini merupakan suatu sarang yang berbentuk ekstrim ketika ada madunya. Penerapan sumber ide pada busana pesta malam mengambil dari keekstriman rumah lebah ketika ada madunya yaitu berbentuk sera, pada bagian lengan dan badan bagian belakang. Kemudian teksture keekstriman rumah lebah diterapkan pada bagian lengan dan badan bagian belakang dengan menggunakan *smock* jepang.

Pada busana ini terdapat pemecahan pola pada bagian badan dan rok. Dalam pembuatannya diperlukan kecermatan, ketelitian dan kerapihan dalam membuat bagian-bagiannya agar yang dihasilkan tampak rapi dan pas pada proporsi tubuh model. Ukuran panjang dan lebar ditentukan oleh guntingan dan lebar pola yang digeser.

Busana ini dilengkapi dengan penggunaan payet dan batuan kecil yang diletakkan sebagai hiasan pada bagian badan dan lengan.

3. Penyelenggaraan Pergelaran Busana

Pergelaran busana 2017 ini mengangkat tema “*Dimantion*” yang artinya kebingungan akan persepsi manusia dalam menanggapi sesuatu informasi yang seringkali bersifat manipulative. Pergelaran busana dengan tema “*Dimantion*” ini diselenggarakan pada hari jum’at, tanggal 24 maret 2017. Acara dimulai pada pukul 18.00 sampai dengan selesai. Pergelaran busana ini bertempat di Auditorium Universitas Negeri Yogyakarta ini diikuti oleh 96 mahasiswa S1 Reguler angkatan 2014, S1 Non Reguler angkatan 2014, D3 Non regular angkatan 2014 dan beberapa mahasiswa S1 angkatan 2013 dan beberapa mahasiswa D3 angkatan tahun 2012.

Pergelaran busana tahun 2015 dengan teme “*Dimantion*” *ii merebut 12 trophy*. Hasil kejuaraan pelaksanaan pergelaran ini adalah sebagai berikut :

- 1) Juara I S1 Kelas A diraih oleh Hasna Nur Maulani
- 2) Juara II S1 Kelas A diraih oleh laili Wahyuningtyas
- 3) Juara III S1 Kelas A diraih oleh Rianna Kusumawardhani
- 4) Juara I S1 Kelas D diraih oleh Ratih Noviani
- 5) Juara II S1 Kelas D diraih oleh Erlina Setyaningsih
- 6) Juara III S1 Kelas D diraih oleh Afifah Nadhirah Faiz
- 7) Juara I D3 Kelas B diraih oleh Gresia Trisnaningtyas
- 8) Juara II D3 Kelas B diraih oleh Felya Purwanita
- 9) Juara III D3 Kelas B diraih oleh Qoridatul Hasanah

10) Juara Best Fashion Technology diraih oleh Felya Purwanita

11) Juara Best Design diraih oleh Afifah Nadhirah Faiz

12) Juara Umum Diraih oleh Ratih Noviani

13) Juara Favorit diraih oleh Ratih Noviani

C. PEMBAHASAN

1. Penciptaan Desain Busana

Dalam pembuatan busana pesta malam untuk wanita remaja dengan sumber ide Rumah Lebah ini terlebih dahulu penyusun mengkaji tema besar pergelaran “*Dimantion*”, tema trend “*Cryptic*”, sub tema “*responcive*” dan mengkaji sumber ide Rumah Lebah. Tema “*Dimantion*” *Disoriented of Human Perception* artinya *Disoriented* (kebingungan), *Human* (manusia), dan *Perception* (persepsi/menanggapi sesuatu). Secara garis besar *Disoriented of Human Perception* memiliki arti kebingungan akan persepsi manusia dalam menanggapi sesuatu informasi yang seringkali bersifat manipulatif. Informasi manipulative ini dipicu oleh pergerakan *Net* (media social). Berita yang muncul manipulasi rasa dan merubah jalan pikiran manusia dalam waktu sepersekian detik. Manusia menjadi bingung dengan buramnya batas antara baik dan jahat. Tema *Cryptic* dengan sub tema *Responcive* mengangkat tentang Rumah Lebah.

Pembuatan desain diawali dengan mengamati dan menetapkan sumber ide dari inspirasi yang didapat. Kemudian dituangkan dalam

bentuk *moodboard* agar mudah untuk mudah dipahami sehingga desain tidak menyimpang dari sumber ide yang dipilih. Setelah itu membuat *design sketching*, *precentration drawing*, desain hiasan dan *fashion illustration*.

Kendala yang dihadapi dalam proses penciptaan desain ini adalah bagaimana membuat konsep desain, perlu pemahaman lebih mengenai penerapan unsur dan prinsip desain, penguasaan sumber ide dan penerapannya juga harus tepat agar tidak keluar dari tema dan *trend* yang diambil. Selain itu setiap desain busana harus memiliki ciri khusus yang memperkuat sumber ide, maka busana pesta malam remaja ini memiliki ciri khusus berupa tekstur kain yang menyerupai seramnya rumah lebah ketika ada madunya. Pengambilan warna menggambarkan tema besar pergelaran, *trend* tema 2017-2018, tema, dan sub tema dan dalam pembuatan busana kendala yang dihadapi adalah pada bagian *smock* mengecil tidak sesuai dengan ukuran dan *slice quilting* tidak terdapat efek batiknya. Oleh sebab itu pembuatan pola untuk kain yang di *smock* di besarkan lalu untuk *slice quilting* jangan terlalu lama untuk menggosoknya agar tidak terjadi *slice quilting* yang tidak ada efeknya.

2. Pembuatan Karya Busana

Tahapan-tahapan yang dilalui setelah pembuatan desain busana adalah merealisasikan desain dalam bentuk busana dengan melalui

beberapa proses. Proses pembuatan busana meliputi pengambilan ukuran pada model, pembuatan pola dasar, pengembangan pola, pecah pola, rancangan bahan dan kalkulasi harga, pemotongan bahan, pemberian tanda jahitan, menjelujur, evaluasi proses I, menjahit, memasang hiasan, evaluasi proses II, penilaian gantung, dan grand juri.

Evaluasi proses I dilakukan pada saat busana masih berupa jelujuran dengan tujuan jika terjadi kesalahan ukuran dapat diperbaiki lagi tanpa merusak bahan. Setelah dievaluasi lalu dilakukan proses penjahitan busana sampai dengan penyelesaian dan pembuatan pelengkap usana harus sudah selesai kurang lebih 90% dari total pembuatan. Setelah tahap evaluasi proses II, tahap selanjutnya adalah penilaian gantung.

Penilaian gantung dilakukan dengan memasang busana pada *dressfoam*. Aspek yang dinilai meliputi teknoloi jahit, hiasan. Jatuhnya busana. Penilaian selanjutnya adalah grend juri, proses penilaian dilakukan dengan cara busana diperagakan oleh model, sementara desainer mempresentasikan konsep penciptaanya. Aspek yang dinilai meliputi *cutting*, keserasian konsep, total *look*. Bersamaan dengan grand juri juga diilakukan penilaian *moodboard* sebagai visualisasi gagasan konsep desain oleh tim juri dan dosen.

Pada proses pembuatan busana dengan sumber ide Rumha Lebah ini, kendalanya yang dihadapi kesulitan pembuatan smock yang menyerupai rumah lebah.

3. Penyelenggaraan Pergelaran Busana

Pergelaran ini dilaksanakan dalam tiga tahap yaitu persiapan, pelaksanaan, dan evaluasi. Pergelaran busana ini dibentuk suatu organisasi kepanitiaan yang terdiri dari ketua, sekretaris, bendahara dan seksi-seksi lainnya. Dengan adanya organisasi maka tanggung jawab dan tugas-tugas mahasiswa menjadi jelas. Pergelaran busana diadakan pada tanggal hari jum'at, tanggal 24 Maret 2017 dengan tema "*Dimantion*". Acara dimulai pada pukul 18.00 sampai dengan selesai. Pergelaran busana ini bertempat di Auditorium Universitas Negeri Yogyakarta ini diikuti oleh 95 mahasiswa S1 Reguler angkatan 2014, S1 Non Reguler angkatan 2014, D3 Reguler angkatan 2014, D3 Reguler angkatan 2014, D3 Non Reguler angkatan 2014, dan beberapa mahasiswa S1 angkatan 2013 dan mahasiswa S1 angkatan 2012.

Busana yang ditampilkan adalah busana pesta malam. Acara pergelaran busana terbagi 3 sesi yaitu S1 kelas D, S1 kelas A dan D3 kelas B. dalam rangka ini penulis mendapat urutan tampil pada sesi 3 yaitu D3 kelas B dengan nomor urut 73. Selain itu, dalam pergelaran busana ini juga menampilkan Tim Karnaval FT UNY, tari dan *fashion show* dari Bapak Afif Ghurub Bestari. Pada pelaksanaan pergelaran busana ini panitia merekrut beberapa panitia khusus. Karena

kurangnya koordinasi antara panitia inti dengan panitia khusus sehingga terjadi beberapa kendala, namun secara keseluruhan acara ini dapat berlangsung dengan lancar 90% penonton yang hadir tetap duduk di tempat sampai acara berakhir. Setelah pelaksanaan dilakukan tahap selanjutnya adalah evaluasi. Hal ini dilakukan untuk mengatasi beberapa masalah yang belum terselesaikan dengan mempelajari kekurangan dan dapat dijadikan sebagai pembelajaran dan dapat memperbaiki di acara-acara berikutnya.

BAB V

KESIMPULAN DAN SARAN

A. Kesimpulan

Berdasarkan rumusan masalah dan hasil pembahasan busana pesta malam remaja dengan sumber ide Rumah Lebah pada pertunjukan *Dimanation* diambil kesimpulan yaitu:

1. Menciptakan desain busana pesta malam remaja dengan sumber ide rumah lebah disesuaikan dengan tema Proyek Akhir yaitu “*Dimanation*”. Penciptaan desain busana pesta malam remaja ini melalui beberapa proses seperti mengkaji tema, mengkaji *trend*, pencarian sumber ide, penyusunan *moodboard* kemudian baru membuat desain *sketching*, *presentation drawing*, pembuatan desain hiasan, *production sketching* dan *fashion illustration*.
2. Membuat busana pesta malam remaja dengan sumber ide Rumah Lebah melalui tiga tahap yaitu : persiapan, pelaksanaan, dan evaluasi. Tahap persiapan meliputi membuat desain kerja busana, mengambil ukuran model, membuat pola busana, merancang bahan dan harga serta pemilihan bahan. Tahap pelaksanaan meliputi meletakkan pola pada bahan, memotong bahan, memberi tanda pola, menjelujur, menjahit, pemberian hiasan, perbaikan kesalahan. Tahap evaluasi meliputi evaluasi proses I, evaluasi proses II dan evaluasi hasil.
3. Menyelenggarakan pertunjukan busana dilakukan melalui tiga tahap yaitu : persiapan yang meliputi rencana kegiatan yang dilakukan yaitu

pergelaran busana dengan tema “*Dimantion*”, acara pergelaran busana ini dilaksanakan pada tanggal 24 maret 2017 pada pukul 18.00 WIB bertempat di Auditorium UNY. Agar acara berjalan dengan lancar adapun kegiatan yang dilakukan sebelum acara dimulai yaitu gladi bersih yang dilakukan pada pukul 17.00 WIB tanggal 23 maret 2017. Pergelaran busana ini diikuti oleh 95 mahasiswa S1 Reguler angkatan 2014, S1 Non Reguler angkatan 2014, D3 Reguler angkatan 2014, D3 Reguler angkatan 2014, D3 Non Reguler angkatan 2014, dan beberapa mahasiswa S1 angkatan 2013 dan mahasiswa S1 angkatan 2012. Pada pergelaran ini penyusun tampil dengan nomor urut 73 dengan sumber ide Rumah Lebah dan diperagakan oleh model Rulita. Setelah acara selesai perlu adanya tahap evaluasi yaitu mengevaluasi acara pergelaran busana mulai dari tahap persiapan sampai pelaksanaan.

B. Saran

1. Dalam penciptaan desain busana agar waktu yang digunakan lebih singkat maka perlu adanya pemahaman dari keterkaitan antara *Trend*, tema dan sumber ide. Hal tersebut dapat dilakukan dengan mengidentifikasi dan menganalisis karakteristik utama dari sumber ide yang diangkat kemudian diselaraskan dengan tema dan *Trend* pergelaran.

2. Dalam pembuatan busana kendala yang dihadapi adalah pada bagian *smock* mengecil tidak sesuai dengan ukuran dan *slice quilting* tidak terdapat efek batiknya. Oleh sebab itu pembuatan pola untuk kain yang di *smock* di besarkan lalu untuk *slice quilting* jangan terlalu lama untuk menggosoknya agar tidak terjadi *slice quilting* yang tidak ada efeknya.
3. Dalam pergelaran proyek akhir ini membutuhkan panitia tambahan yang direkrut dari angkatan sebelumnya. Panitia tambahan perlu memahami rangkaian pergelaran mulai dari persiapan hingga pelaksanaan. Oleh karena itu perlu adanya koordinasi dengan panitia tambahan yang lebih intensif. Dengan demikian panitia tambahan dapat lebih memahami rangkaian acara sehingga pergelaran dapat berjalan dengan lancar

DAFTAR PUSTAKA

- Adimodel.(2009). *Lighting For Strobist : Fashion*.Jakarta : Elex Media Komputindo
- Arifah A Riyanto. (2003). *Desain Busana*.Bandung : .Bandung : Yapemdo
- _____. (2003).*Teori Busana*.Bandung : Bandung : Yapemdo
- Atisah Sipahelut dan Petrussumardi.(1991). *Dasar-Dasar Desain*, Jakarta : Departemen Pendidikan dan Kebudayaan
- BD+A Design. (2017). *Fashion Trend Forcesting 2017-2018 Grey Zone*. Jakarta : Departement Pendidikan dan Kebudayaan
- Chodiyah dan Wisri A. Mamdy. (1982). *Desain Busana Untuk SMKK/SMTK*. Jakarta : Departemen Pendidikan dan Kebudayaan.
- Dharsono Sony Kartika.(2004). *Seni Rupa Modern* . Bandung: Rekayasa Sains.
- Goet Poespo . (2009).*A to Z Istilah Fashion*.Jakarta: PT Gramedia Pustaka Utama
- Ernawati, Izwerni dan Weni Nelmira. (2008). *Tata Busana*. Jilid 1. Jakarta: Direktorat Pembinaan Sekolah Menengah Kejuruan, Direktorat JEndral Manajemen Pendidikan Dasar dan Menengah Departemen Pendidikan Nasional.
- _____. (2008). *Tata Busana*. Jilid 2. Jakarta: Direktorat Peminaan Sekolah Menengah Kejuruan, Direktorat Jendral Manajemen Pendidikan Dasar dan Menengah Departemen Pendidikan Nasional
- _____. (2008). *Tata Busana*. Jilid 3. Jakarta: Direktorat Peminaan Sekolah Menengah Kejuruan, Direktorat Jendral Manajemen Pendidikan Dasar dan Menengah Departemen Pendidikan Nasional
- Enny Zuhni Khayati. (1998). *Pembuatan Busana III*. Yogyakarta : FPTK IKIP Yogyakarta.
- Ibnu Syamsi. (1998). *Efisiensi, Sistem, dan Prosedur Kerja*. Jakarta : Karya Utama.
- M.H.Wancik.(2000).*Bina Busana II*. Jakarta : Gramedia Pustaka Utama.
- Nanie asri Yuliaty. (1993). *Teknologi Busana*. Yogyakarta : IKIP Yogyakarta.

- Porrie Muliawan. (1989). *Kontruksi Pola Busana Wanita*. Jakarta : PT.BPK Gunung Mulia.
- Prapti Karomah dan Sicilia Sawitri. (1986). *Pengetahuan Busana*. Yogyakarta
- Radias Saleh A Jafar. (1991). *Teknik Dasar Pembuatan Busana*. Jakarta : Depdikbut.
- Rusli dkk. (1984). *Kontruksi Pola Untuk SMKK*, Jakarta : Direktorat Jendral Pendidikan Dasar dan Menengah.
- Ruwi Meita (2008). *Rumah Lebah*. Jakarta : Gagas Media ISBN
- Sri Ardiati Kamil. (1986). *Fashion Design*. Jakarta: CV Baru IKAPI.
- Sicilia Sawitri, dkk. (2000). *Ilustrasi Mode*. Yogyakarta: jurusan Pendidikan Kesejahteraan Keluarga Ft UNY.
- Soekarno dan Lanawati Basuki. (2003) *Panduan Membuat Desain Ilustrasi Busana*. Jakarta : Kawan Pustaka.
- Sri Widarwati. (1993). *Desain Busana I*. Yogyakarta : Jurusan Pendidikan Kesejahteraan Keluarga FT UNY.
- Sri Widarwati. (2000). *Desain Busana I*. Yogyakarta : Jurusan PKK Ft UNY
- Sri Widarwati, Sicilia Sawitri, Widyabakti Sabatari (2000). *Desain Busana II*. Yogyakarta : Jurusan Pendidikan Kesejahteraan Keluarga Fakultas Pendidikan Teknologi dan Kejuruan Institut Keguruan dan Ilmu Pendidikan Yogyakarta
- Soedjadi. (2000). *Pemahaman Konsep Matematis*. Jakarta : Rineka Cipta
- Widjningsih. (1982). *Lenan Rumah Tangga*. Yogyakarta : FPTK IKIP Yogyakarta.
- _____. (2000). *Kontruksi Pola Busana*. Yogyakarta : IKIP Yogyakarta

LAMPIRAN

Lampiran 1. Keterangan bahan dan harga jual

No	Rancangan	Nama Barang	Kebutuhan	Harga Satuan	Jumlah
1	Bahan pokok	Kain jaguard abu-abu	1,75 meter	Rp 42.000,-	Rp 73.500,-
2		Kain jaguard warna hitam motif	0,50 meter	Rp 42.000,-	Rp 21.000,-
3		Kain crepe	1,50 meter	Rp 40.000,-	Rp 60.000,-
4		Kain batik mega mendung	0,50 meter	Rp 30.000,-	Rp 15.000,-
5		Kain embose	0,25 meter	Rp 20.000,-	Rp 5.000,-
6		Kain katun polos	0,25 meter	Rp 30.000,-	Rp 7.500,-
7		Kain balotelli	2,25 meter	Rp 18.000	Rp 40.500,-
8	Bahan pembantu	Benang jahit extra	3 biji	Rp 1.500,-	Rp 4.500,-
9		Mori gula	0,50 meter	Rp 14.000,-	Rp 7.000,-
10		M33	0,25 meter	Rp 16.000,-	Rp 4.000,-
11		Ritsliting	1 biji	Rp 7.500,-	Rp 7.500,-
12	Bahan tambahan	Hiasan mutiara besar	-	Rp 12.000,-	Rp 12.000,-
13		Hiasan mutiara kecil	-	Rp 15.000,-	Rp 15.000,-
14	Harga	Perawatan alat jahit	-	Rp 50.000,-	Rp 50.000,-

15		Ongkos jahit	-	Rp 500.000,-	Rp 500.000,-
JUMLAH TOTAL					Rp 822.500,-

Lampiran 2. Evaluasi Proses I

No	Aspek yang dievaluasi	Hasil Evaluasi	Cara Mengatasi
1.	Dress	Badan terlalu sempit dikarenakan <i>smock</i> memakan ukuran	Dibesarkan melalui kampuh
2.		Pinggang terlalu sempit dikarenakan <i>smock</i> memakan ukuran	Dibesarkan melalui kampuh
3.		Kerah sempit	Dibesarkan dengan cara merubah pola lingkaran leher diturunkan
4.		Lingkar kerung lengan terlalu sempit dikarenakan <i>smock</i> membuat arah lipatan kain tidak beraturan dan mengakibatkan kerung lengan menyempit	Dibenarkan arah lipatan <i>smock</i> lalu di besarkan sisi lengan dan dinaikkan ke bahu sedikit.
5.	Rok	Panjang rok kurang panjang karena saat mengukur hanya di ukur sampai di bawah mata kaki dan tidak memakai heels	Di pajangkan dengan cara ditambah kombinasi pada bagian bawah rok

Lampiran 3. Evaluasi Proses II

No	Aspek yang dievaluasi	Hasil evaluasi	Cara mengatasi
1	Dress	-Panjang dress kurang 5 cm -sisi dress pada bagian bawah terlalu kaku	- dipanjangkan dengan mengurangi kampuh menjadi 1 cm - sisi dress pada bagian bawah dilangsamkan
2	Hiasan	-hiasan kurang	-ditambah hiasan <i>Diamon</i> pada bagian sisi

Lampiran 4. Rincian pemasukkan dan pengeluaran pergelaran busana *Dimantion*
2017

A. Uang Masuk

No	Keterangan	Jumlah	Biaya	Total
1	Iuran mahasiswa non jilbab	64	Rp 1.113.000,-	Rp 71.232.000,-
2	Iuran mahasiswa jilbab	31	Rp 1.070.000,-	Rp 33.170.000,-
3	Tiket	800	-	-
4	Dana fakultas teknik	-	-	Rp 8.000.000,-
5	Dana sanggar busana	-	-	Rp 2.500.000,-
6	Sponsor	-	-	Rp 4.100.000,-
JUMLAH				Rp

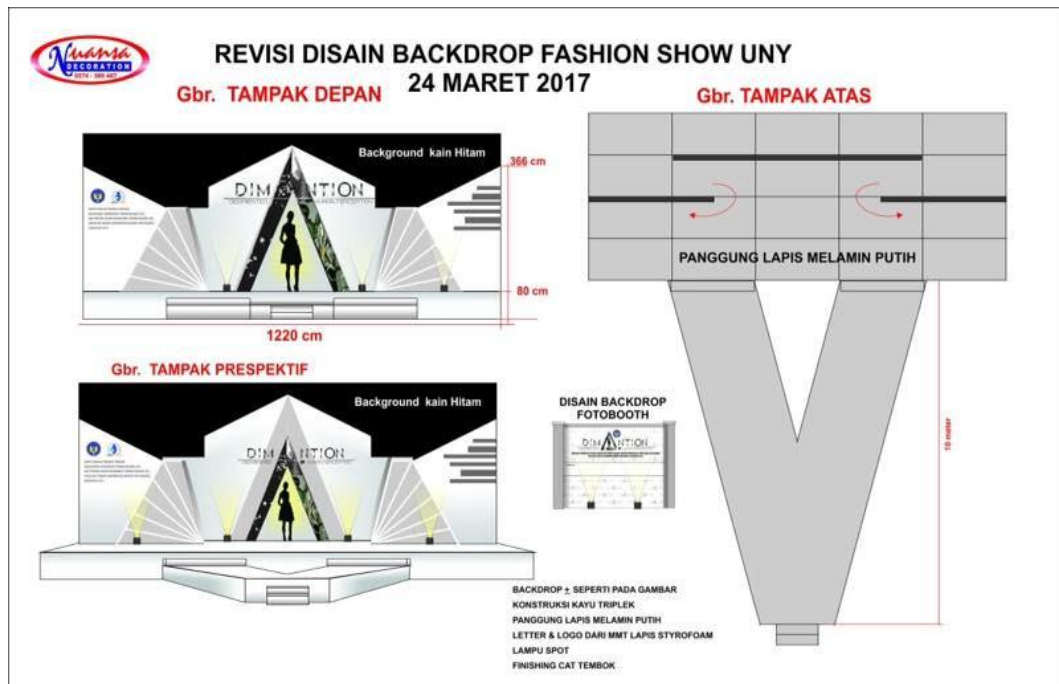
A. Pengeluaran Setiap Devisi

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 4.210.000,-
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,-

Lampiran 5. Susunan Acara gladi bersih pada pergelaran busana *Dimantion 2017*

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

Lampiran 6. Tata panggung pergelaran busana tugas akhir dan proyek akhir 2017.



Lampiran 7. Susunan kepanitiaan dalam pergeleran busana adalah sebagai berikut:

Ketua Panitia	Nur Fitriah Dewi Mia Yuliani Gresia Trisnaningtyas	Sie Booklet	Ainun Pratiwi Retnasih Tasya Ayu Wardani Elok Faradina Afina Eli Trisna Oktanti
Sekretaris	Shintiya Della Awandany Arin Mufidah Nur Maimunah	Sie Dokumentasi	Sofia Lihawanda Siti Musyarofah Nandini Selviani Puji Saputri
Bendahara	Nur Maisaroh Nurul Hidayah Hasna Nur Maulani	Sie Backstage and floor	Fatima Justine Wilatika Woro Palupi Yusuf Bagus Imawan Thalita Megawardani
Sie Sponsorship	Retno Utami Wahda Mahrina A.B Eka Septiani Putri Ratna Kurniawati Apriliana Novi Nur Aini	Sie Dekorasi	Rima Hanifah Sinta Fitria Riana Kusuma Wardani Apriani Fatmaningrum Dyah Erlina Setyaningsih
Sie Humas	Sarah Nur Hidayah Fitri febriana Mutichah Rimbi Erni Triastuti Tyarandini Pradita	Sie Keamanan	Ratna Andriana Endah Prahardika Nina Reka Anggraini Nilam putri. K.
Sie Acara	Nuranisa Listia Wulandari Fellya Purwanita Mira Punika Sepin Hidayah Ratih Noviani	Sie Konsumsi	Dewi Astari Hesmara Harna Murti Wiwid Della Novita Astriyani Danu .E. Nabila Putri .A.
Sie Juri	Bangkit Tri	Sie Model	Agustines

	Fatmawati Nunik Eka Febriani Gresi Graventi Tanti Dwi Ratna		khuzamah. N. Fitria Ulfa .R. Widyana Safitri latif Afifah Nadhirah Faiz
Sie Publikasi	Laily Wahyuningtyas Ferdian Indhira Qoridatul Hasanah Nunung	Sie Make up & Hair do	Nindita Berliana Lufikasari Eka nurul Azizah Sinta Merlinda Baiq desy Rahayu
Sie Perkap	Ratih Dewanti Intan nurfatimah Beti Sulisningrum Erna Nuryanti Pungky Wijayanti		

Lampiran 8. Susunan acara penyelenggaraan busana *Dimantion* 2017

No	Waktu	Susunan Acara	
		Panggung	Luar panggung
	17.30- tiket servis		Tiket on The Sport Open data Registrasi slide sponsor, video opening slide sportif
2.	18.00- tiket habis		
3.	18.00-18.10		
4.	18.10-18.20		
5.	18.15-18.20	Welcome Greeting Mc	
6.	18.20-18.30	Opening 1 tari 2 MC muncul	
7.	18.30-18.35	Pembacaan nama juri	
8.	18.35-190	Siap ketua, panitia,	
9.	19.00-19.40	Fasion Show I (kelas D)	
10.	19.40-19.50	Musik Febta Tita	
11.	19.50-20.30	Fashion Show II (kelas A)	
12.	20.30-20-45	Perfoaming Art Fashion	
13.	20.45-21.25	Fashion Show III (kelas B)	
14.	21.25-21.30	Musik Febta Tita	
15.	21.30-21.35	Doorprize	
16.	21.35.21.45	Awarding	
17.	21.45-21.50	Penutup	

Lampiran 9. Foto Pragawati tampak depan



Lampiran 10. Foto Pragawati tampak belakang



Lampiran 11. Foto Pragawati dan desainer

