



**BUSANA PESTA MALAM DENGAN SUMBER IDE *MUSEUM
GUGGENHEIM* DALAM PERGELARAN BUSANA
*DIMANTION***

PROYEK AKHIR

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



**Oleh :
APRIANI FATMANINGRUM
NIM. 14514134017**

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

PENGESAHAN



Proyek Akhir yang berjudul “**BUSANA PESTA MALAM DENGAN SUMBER IDE MUSEUM GUGGENHEIM DALAM PERGELARAN BUSANA “DIMANTION”** ini telah dipertahankan di depan Dewan Penguji Proyek Akhir Fakultas Teknik Universitas Negeri Yogyakarta pada tanggal 11 April 2017 dan dinyatakan lulus :

Dewan Penguji :

Nama	Jabatan	Tanda Tangan	Tanggal
Enny Zuhni Khayati, M.Kes	Ketua Penguji		6/7-17
Sugiyem, M.Pd	Sekretaris Penguji		6/7-17
Sri Widarwati, M.Pd	Penguji Utama		6/7-17

Yogyakarta, Juli 2017
Fakultas Teknik
Dekan,



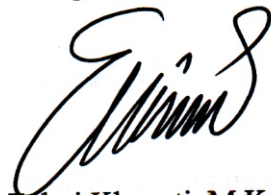

Dr. Widarto, M.Pd
NIP. 19631230 198812 1 001 

PERSETUJUAN

Proyek Akhir yang berjudul **“BUSANA PESTA MALAM DENGAN SUMBER IDE MUSEUM GUGGENHEIM “DIMANTION”** yang disusun oleh Apriani Fatmaningrum, NIM. 14514134017 ini telah disetujui oleh pembimbing untuk diujikan.

Yogyakarta, Juni 2017

Pembimbing,



Enny Zuhni Khayati, M.Kes

NIP.19600427 1985032 001

KEASLIAN KARYA

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

Yogyakarta, Juni 2017

Yang menyatakan,



Apriani Fatmaningrum

NIM. 14514134017

PERSEMBAHAN

Laporan Proyek Akhir ini penulis persembahkan untuk :

1. Ayah dan ibu tercinta yang telah memberikan kasih sayang, dukungan dan doa tulus tiada henti.
2. Kedua kakakku, Yohanes Devi dan Kurniawan tersayang.
3. Adikku, Tita Fatmasari tersayang.
4. Dedy Rakasiwi yang selalu mendukung dan menyemangatiku.
5. Teman-teman seperjuanganku kelas B Teknik Busana yang senantiasa selalu memberikan semangat dan kasih sayangnya.
6. Almamater Universitas Negeri Yogyakarta yang telah menjadi tempat untuk mencari ilmu dan pengalaman.

MOTTO

1. Sukses adalah tentang bertemu kesempatan yang paling tepat.
2. “ Hai orang-orang yang beriman, jadikanlah sabar dan sholatmu sebagai penolongmu. Sesungguhnya Allah beserta orang - orang yang sabar.” (Al-Baqarah:153)
3. “ Sesungguhnya sesudah kesulitan itu ada kemudahan maka apabila kamu telah selesai (dari satu urusan), kerjakan sungguh-sungguh urusan yang lain.”(QS.Al Insyirah 6)
4. “ 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)
5. Barangsiapa menempuh suatu jalan untuk menuntut ilmu, niscaya Allah memudahkan baginya dengan (ilmu) itu jalan menuju surga (HR. Muslim)

**BUSANA PESTA MALAM DENGAN SUMBER IDE MUSEUM
GUGGENHEIM DALAM PERGELARAN BUSANA
“DIMANTION”**

**Oleh :
Apriani Fatmaningrum
14514134017**

ABSTRAK

Proyek akhir ini bertujuan : 1) Mencipta disain Busana Pesta Malam dengan sumber ide Museum *Guggenheim* , 2) Membuat Busana Pesta Malam dengan sumber ide Museum *Guggenheim*, 3) Menyelenggarakan pergelaran busana dengan tema “*Dimantion*” dan menampilkan busana pesta malam dengan sumber ide Museum *Guggenheim*

Proses perwujudan dan pergelaran karya busana proyek akhir adalah sebagai berikut : 1) proses penciptaan disain busana meliputi tahapan: (a) Mengkaji tema *Dimantion*, (b) Mencari dan menetapkan sumber ide, membuat *moodboard*, style, look, (c) Mengkaji trend, mengkaji busana pesta (d) Menyusun dan menerapkan unsur dan prinsip disain yang disajikan dalam *design sketching*, *presentation drawing* dan gambar kerja yang dipilih. 2) Proses pembuatan busana pesta, meliputi tahapan : (a) Tahap persiapan yang meliputi ; pengambilan ukuran, pembuatan pola, merancang dan menghitung kalkulasi harga. (b) Tahap pelaksanaan yang meliputi ; menata pola pada bahan, memotong bahan, pemberian tanda jahitan, penjelujuran. (c) Tahap evaluasi yang meliputi ; evaluasi proses I, evaluasi proses II hasil perencanaan dengan hasil pelaksanaan . 3) Proses pergelaran busana meliputi tahapan : (a) Tahap persiapan yang meliputi ; pembentukan panitia, menentukan tema pergelaran, menerapkan manajemen, GR panggung, pergelaran busana. (b) Tahap pelaksanaan yang meliputi ; penilaian juri eksternal, menata panggung, *music*, *lighting* sesuai rencana pergelaran (c) Mengevaluasi jalannya pergelaran.

Hasil dari proyek akhir ini adalah: 1) terciptanya disain busana pesta malam untuk remaja usia 18-22 tahun, dengan sumber ide museum *Guggenheim*. 2) terwujudnya karya busana pesta malam dengan sumber ide museum *Guggenheim*, dengan gaun bersiluet I, dengan detail bahan lorenza dan jaguard kemudian dihiasi dengan hiasan payet ,kancing bungkus dan *diamond* fantasi pada kerah *turtleneck*, gaun bagian depan, dan lengan bawah. Karya busana ini diselesaikan dengan teknik jahitan halus. 3) Karya busana ini digelar pada pergelaran *Dimantion* pada hari Jum’at 24 Maret 2017 pukul 18.30 WIB, bertempat di Auditorium Universitas Negeri Yogyakarta. Acara ini sukses karena kerjasama dari mahasiswa, panitia dan pembimbing. Busana dibawakan oleh Ega dengan nomor urut 68 pada sesi 3.

Kata kunci: Busana pesta malam, Museum *Guggenheim*, *Dimantion*.

NIGHT PARTY WITH THE IDEA MUSEUM GUGGENHEIM IN THE FASHION SHOW "DIMANTION"

By:
Apriani Fatmaningrum
14514134017

ABSTRACT

The present final project is aimed to: 1) Create night party dress design with the idea *Museum Guggenheim*; 2) Creating dress with the idea *Museum Guggenheim*; 3) Organizing a fashion show with the theme *Dimantion* and featuring evening party dress with the idea *Museum Guggenheim*.

The realization process and final project fashion show are as follows; 1) The creation of dress design creation process, including the following steps: (a) Reviewing the final project theme, i.e. *dimantion*, b) Assessing the trend, assessing party dress, moodboard, style and look, c) Developing and applying the design elements and principles presented in the form of sketching design, presentation drawings and working drawings in accordance with initial concept in the creation of the dress selected. 2) The creation process of party dress, including the stages: a) Preparation process, including making measurement, making patterns, fashion ornamen designing and calculating the price, b) The implementation stages; including a) Setting patterns on materials, giving stitch marks, bribe. c) The evaluation process stages; including a) Evaluation process 1; evaluation process II, and discussing the suitability of planning results with the show implementation results, 3) The fashion show process, including; a) the formation of committees; b) The determination of the show theme, GR stage, implementing fashion show management. The implementation stages, including; a) The external judges' assessment; b) Preparing the stage, music, lighting, in accordance with the show planning, c) The audiences' favorite choice dress.

The results of this final project are: 1) The creation of evening party dress design with the idea *Museum Guggenheim*. 2) The realization of evening party dress with the idea *Museum Guggenheim*, with I silhouette dress with lorenza and jaguar then decorated with sequins, buttons and diamond fantasy warp on turtleneck collar, front dress, and forearm. 3) It is made with fine stitching techniques according to the initial implementation plan of fashion show with the *dimantion* theme, featuring evening party dresses, held on Tuesday, 24 March, 2017 at 06:30 pm in the Auditorium of Yogyakarta State University, performed by Ega with sequence number 68 in session 3.

Keywords: Evening Dress, Museum Guggenheim, Dimantion

KATA PENGANTAR

Puji syukur penulis panjatkan kepada Allah SWT yang telah memberikan rahmat, karunia berupa kesehatan dan kesempatan sehingga penulis dapat menyelesaikan laporan Proyek Akhir yang berjudul Busana Pesta Malam Dengan Sumber Ide *Museum Guggenheim*. Dalam penulisan proyek akhir ini penulis banyak mendapat bimbingan dari para dosen pengampu proyek akhir dan dukungan dari berbagai pihak. Untuk itu penulis ingin menyampaikan ucapan terimakasih yang sebesar-besarnya kepada yth :

1. Ibu Enny Zuhni Khayati M. Kes, selaku dosen pembimbing Proyek Akhir.
2. Ibu Sri Widarwati, M.Pd, selaku dosen penguji Proyek Akhir.
3. Ibu Sugiyem, M.Pd, selaku sekretaris penguji Proyek Akhir.
4. Bapak Triyanto, M.Sn, selaku Ketua Program Studi Teknik Busana Fakultas Teknik Universitas Negeri Yogyakarta.
5. Ibu Dr. Mutiara Nugraheni, M.Si, selaku Ketua Jurusan Pendidikan Teknik Boga dan Busana Fakultas Teknik Universitas Negeri Yogyakarta.
6. Ibu Dra. Widyabakti Sabatari, M.Sn, selaku dosen Penasehat Akademik Program Studi Teknik Busana Universitas Negeri Yogyakarta.
7. Bapak Dr. Widarto, M.Pd, selaku Dekan Fakultas Teknik Universitas Negeri Yogyakarta.

8. Bapak Prof. Dr. Drs. Sutrisna Wibawa, M.Pd, selaku Rektor Universitas Negeri Yogyakarta.
9. Seluruh dosen pengampu Proyek Akhir yang telah memberikan bekal ilmu dan pengetahuan.
10. Almamater Universitas Negeri Yogyakarta, yang telah memberikan kesempatan untuk menimba ilmu yang sangat bermanfaat.
11. Staf dan karyawan yang telah membantu memperlancar proses belajar dan mengajar.
12. Saudara Ega selaku model yang membawakan karya busana pada Pergelaran *Dimantion*.
13. Semua pihak yang telah banyak membantu penyusunan laporan Proyek Akhir ini yang tidak dapat penulis sebutkan satu persatu.

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

Yogyakarta, Juli 2017

Penulis

Apriani Fatmaningrum

DAFTAR ISI

	Hal
HALAMAN SAMPUL	i
HALAMAN PENGESAHAN	ii
HALAMAN PERSETUJUAN	iii
HALAMAN KEASLIAN KARYA	iv
HALAMAN PERSEMBAHAN	v
HALAMAN MOTTO	vi
ABSTRAK	vii
ABSTRACT	viii
KATA PENGANTAR	ix
DAFTAR ISI	xi
DAFTAR GAMBAR	xiv
DAFTAR TABEL	xv
DAFTAR LAMPIRAN	xvi
BAB I PENDAHULUAN	1
A. Latar Belakang Penciptaan	1
B. Batasan Istilah	5
C. Rumusan Penciptaan	7
D. Tujuan Penciptaan	7
E. Manfaat Penciptaan	8
BAB II DASAR PENCIPTAAN KARYA	10
A. Tema Penciptaan	10
B. Trend	11
C. Sumber Ide	15
1. Pengertian Sumber Ide	15
2. Penggolongan Sumber Ide	16
3. Sumber Ide Museum Guggenheim	17
4. Pengembangan Sumber Ide	18
D. Disain Busana	18
1. Pengertian Disain	18
2. Unsur dan Prinsip Disain	19
3. Teknik Penyajian Gambar	33
4. Moodboard atau Papan Inspirasi	40
E. Busana Pesta	42
1. Deskripsi Busana Pesta	42
a. Karakteristik Busana Pesta	42
b. Penggolongan Busana Pesta Berdasarkan Pemakaian	44
c. Penggolongan Busana Pesta Berdasarkan Sifat	46
d. Siluet Busana Pesta	46
e. Busana Pesta Malam	46
f. Kajian Teori Look dan Style	48

2.	Pola Busana	49
a.	Sistem Pembuatan Pola	50
b.	Pengambilan Ukuran	52
c.	Pemilihan Sistem Pembuatan Pola	54
d.	Bahan Busana	55
3.	Teknologi Busana	58
a.	Teknologi Penyambungan Kampuh	58
b.	Teknologi <i>Interfacing</i>	60
c.	Teknologi <i>Facing</i>	61
d.	Teknologi <i>Interlining</i>	61
e.	Teknologi <i>Lining</i>	62
f.	Teknologi <i>Pressing</i>	63
4.	Hiasan Busana	64
F.	Pergelaran Busana	67
1.	Pengertian Pergelaran Busana	67
2.	Tujuan Pergelaran Busana	67
3.	Tempat Penyelenggaraan	68
4.	Jenis Penyelenggaraan	68
5.	Sarana Pendukung	69
6.	Pergelaran Busana	73
BAB III KONSEP PENCIPTAAN KARYA		80
a.	Konsep Penciptaan Disain Busana	80
b.	Konsep Penciptaan Busana	85
c.	Konsep Pergelaran	87
BAB IV PROSES, HASIL DAN PEMBAHASAN		90
A.	Proses	90
1.	Proses Penciptaan Disain Busana	90
a.	Papan Inspirasi atau <i>Moodboard</i>	90
b.	Mencipta Disain	92
1)	<i>Design Sketching</i>	92
2)	<i>Presentation Drawing</i>	94
c.	Disain Hiasan	97
2.	Pembuatan Busana	99
a.	Persiapan	99
1)	Pembuatan Gambar Kerja	99
2)	Pengambilan Ukuran	102
3)	Pembuatan Pola Busana	102
4)	Rancangan Bahan	118
5)	Kalkulasi Harga	123
b.	Pelaksanaan	124
1)	Peletakkan Pola Badan	124
2)	Pemotongan Bahan dan Pemberian Tanda Jahitan	125
3)	Penjelujuran dan Penyambungan	125
4)	Evaluasi Proses I	126

5) Proses Menjahit	127
6) Membuat Hiasan Busana	129
7) Evaluasi Proses II	129
c. Evaluasi Hasil	130
3. Pergelaran Busana	131
a. Persiapan	131
1) Pembentukan Panitia Pergelaran.....	131
2) Menentukan Tema	131
3) Sumber Dana	132
4) Dewan Juri	133
5) Waktu dan Tempat Penyelenggaraan	133
b. Pelaksanaan	133
1) Pelaksanaan Penilaian Gantung	133
2) Pelaksanaan <i>Grand</i> Juri	134
3) Gladi Bersih	134
4) Penyelenggaraan Pergelaran Busana	136
c. Evaluasi	138
B. Hasil	148
1. Disain	148
2. Busana	151
3. Pergelaran Busana	151
C. Pembahasan	152
1. Penciptaan Disain	152
2. Karya Busana	154
3. Pergelaran Busana	155
BAB V KESIMPULAN DAN SARAN	157
A. Kesimpulan	157
B. Saran	158
DAFTAR PUSTAKA	160
LAMPIRAN.....	162

DAFTAR GAMBAR

	Hal
Gambar 01. Tema Digitalian	14
Gamabr 02. Museum Guggenheim	17
Gambar 03. Pola Dasar Sistem So'en	54
Gambar 04. Bentuk Panggung	89
Gambar 05. <i>Moodboard</i> Dengan Sumber Ide Museum Guggenheim	91
Gambar 06. Disain <i>Sketching</i>	93
Gambar 07. <i>Presentation Drawing</i> Tampak Depan	95
Gambar 08. <i>Presentation Drawing</i> Tampak Belakang.....	96
Gambar 09. Disain Hiasan Payet Pada Kerah.....	97
Gambar 10. Disain Hiasan Payet, Kancing Dan Diamond Pada Gaun.....	97
Gambar 11. Disain Hiasan Payet Hallon Pada Fariasi Susun	98
Gambar 12. Disain Hiasan Payet Pada Gaun Pada Bagian Lengan Bawah	98
Gambar 13. Gambar Kerja Busana Bagian Depan.....	100
Gambar 14. Gambar Kerja Busana Bagian Belakang.....	101
Gambar 15. Pola Dasar System So'en	103
Gambar 16. Pola Dasar Lengan	105
Gambar 17. Pola Dasar Rok	107
Gambar 18. Pola Kerah <i>Turtleneck</i>	108
Gambar 19. Pola Gaun	109
Gambar 20. Mengubah Pola Gaun Sesuai Disain Bagian Depan	110
Gambar 21. Mengubah Pola Gaun Sesuai Disain Bagian Depan	111
Gambar 22. Pola Gaun Bagian Atas Depan (Ia)	112
Gambar 23. Pola Rok Gaun Bagian Bawah Depan (II a)	112
Gambar 24. Pola Gaun Bagian Atas Belakang (II a)	113
Gambar 25. Pola Rok Gaun Bagian Bawah Belakang (II a)	113
Gambar 26. Pola Lapisan Lengan Depan dan Belakang.....	114
Gambar 27. Pola Hiasan Aplikasi Bag. Depan Kanan (I b)	114
Gambar 28. Pola Hiasan Aplikasi Bag. Depan Kiri (II b)	114
Gambar 29. Pola Hiasan Aplikasi Bag. Belakang Patchwork (I b)	115
Gambar 30. Mengubah Pola Lengan Sesuai Disain (I a)	115
Gambar 31. Mengubah Pola Lengan Sesuai Disain (II b)	116
Gambar 32. Pola Lengan Dalam (I b)	116
Gambar 33. Pola Lengan Luar (II b)	117
Gambar 34. Pola Kerah <i>Turtleneck</i>	117
Gambar 35. Rancangan Bahan Gaun (<i>Lorenza Silver</i>)	119
Gambar 36. Rancangan Bahan Gaun (<i>Lorenza Merah</i>).....	120
Gambar 37. Rancangan Bahan Gaun (<i>jaguard</i>).....	121
Gambar 37. Rancangan Bahan Gaun Linning (<i>Velvet</i>).....	122
Gambar 38. <i>Fashion Illustration</i>	150

DAFTAR TABEL

	Hal
Tabel 01. Keterangan Pola Dasar Badan	54
Tabel 02. Keterangan Pola Dasar Badan.....	103
Tabel 03. Keterangan Pola Dasar Rok	106
Tabel 04. Keterangan Pola Dasar Lengan	107
Tabel 05. Pola <i>Turtleneck</i>	108
Tabel 01. Kalkulasi Harga	123
Tabel 02. Evaluasi Proses I	127
Tabel 03. Evaluasi Proses II	130
Tabel 04. Susunan Acara Gladi Bersih	135
Tabel 05. Susunan Acara Pelaksanaan	137

DAFTAR LAMPIRAN

	Hal
Lampiran 01. Foto Busana Tampak Depan	163
Lampiran 02. Foto Busana Tampak Belakang	164
Lampiran 03. Foto Peragawati Dengan Desainer	165
Lampiran 04. Bentuk Panggung (<i>Catwalk</i>).....	166
Lampiran 05. Denah Backstage	166
Lampiran 06. Pamflet	167
Lampiran 07. Disain Tiket	168
Lampiran 08. Disain Spanduk	168
Lampiran 09. Susunan Panitia.....	169
Lampiran 10. Laporan Keuangan Bendahara	173

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Penciptaan

Busana merupakan segala sesuatu yang kita pakai mulai dari ujung rambut hingga ujung kaki. Kehidupan sehari-hari busana merupakan kebutuhan yang mutlak bagi manusia. Kebutuhan busana muncul akibat adanya kebutuhan untuk melindungi tubuh dari keadaan iklim dan cuaca disekitarnya, namun sekarang ini pakaian tidak hanya dipandang sebagai kebutuhan dasar manusia saja selain kebutuhan akan pangan dan tempat tinggal, tetapi juga sebagai identitas diri dari trend mode (estetis). Perkembangan jaman ikut pula mempengaruhi perkembangan mode dari waktu ke waktu.

Trend Grey Zone ini terkait dengan tema besar pergelaran busana yaitu *Dimantion* yang dibuat untuk pergelaran busana dan akan diadakan sebagai bagian dari proyek akhir dan karya inovasi prodak fashion yang wajib ditempuh oleh mahasiswa Teknik Busana dan Pendidikan Teknik Busana Universitas Negeri Yogyakarta. *Dimantion (Disoriented Of Human Perception)* memiliki arti kebingungan akan persepsi manusia dalam menanggapi sesuatu informasi yang seringkali bersifat manipulatif, informasi manipulasi ini dipicu oleh pergerakan *Net* (medi sosial). Berita yang muncul memanipulasi rasa dan merubah jalan pikiran manusia dalam waktu sepersekian detik. Manusia menjadi bingung dengan buramnya batas antara baik dan jahat. Tema *Dimantion* mengacu pada *Trend Fashion 2017/2018* yaitu *Grey zone* sebagai visualisasi dalam sebuah masa dimana manusia

kehilangan kemampuan untuk membedakan benar dan salah. Kemudian tema ini dituangkan dalam empat tawaran tema yang masing-masing kemudian diungkapkan dalam bentuk, *style*, *detail*, dan warna. Empat kecenderungan ini merespon berbagai tipe selera masyarakat, yang dijadikan tema dalam *Trend Grey Zone* salah satunya yaitu tema *Digitarian*.

Digitarian ini terinspirasi oleh derasnya arus informasi melalui internet dan media sosial kerap menimbulkan pemahaman yang saling berpengaruh. Setiap informasi diikuti dengan penjelasan dan alasan dari sudut pandang masing-masing, sehingga tidak jelas lagi mana yang benar dan mana yang salah. Penulis ingin memperkaitkan dengan tema besar pagelaran busana yaitu *Dimantion (Disoriented Of Human Perception)* dengan cara mengambil inspirasi derasnya arus informasi melalui internet dan media sosial dengan kemewahan digital dengan memadukan material-material yang berbeda dan menggunakan variasi susun dan teknik *patchwork* untuk menghasilkan bentuk yang indah.

Busana pesta malam yang telah ditampilkan dalam pagelaran busana *Dimantion* dibuat berdasarkan pengembangan sumber ide deformasi dalam pembuatan busana pesta malam tersebut. Kesempatan ini penulis membuat busana pesta malam dengan sumber ide *Museum Guggenheim*. Penulis terinspirasi dari bangunan *museum* yang mempunyai bentuk layar kapal yang menjadi salah satu ciri khas *museum* dikota Bilbao Spanyol. Sumber ide ini melatarbelakangi penulis untuk membuat busana pesta malam dengan sumber ide *museum Guggenheim*.

Kaitan sumber ide dengan busana pesta malam yang dibuat dapat dilihat dari variasi susun pada bagian pinggang dan lengan, bentuk yang runcing dan bersusun menyerupai bangunan *Museum Guggenheim*. Bentuk yang menyerupai kapal layar dibuat dengan variasi susun dan teknik *patchwork*, warna busana ini menggunakan perpaduan warna yang berbeda sesuai dengan tema busana yaitu *Post Dynamic*. Penciptaan busana pesta malam yang bersumber ide *Museum Guggenheim*, terdapat berbagai hal yang dapat menjadi daya tarik bagi pemakainya. Busana pesta malam dibuat dengan menggunakan variasi susun dan teknik *patchwork* dengan perpaduan bahan yang memberikan kesan tegas dalam busana pesta malam. Gaun utama yang berbentuk layar kapal pada bagian pinggang dan lengan yang bersusun dan runcing. Busana pesta malam yang akan diwujudkan tersebut mempertegas penggambaran sumber ide *Museum Guggenheim*, penggambaran sumber ide yang diwujudkan dalam warna, bentuk dan pemilihan bahan.

Menciptakan desain busana pesta malam dalam pergelaran yang bertema *Dimantion* perlu mempertimbangkan beberapa hal, yaitu mengkaji tema *Dimantion*. Pada Proyek Akhir kali ini menggunakan tema besar “*Dimantion*” atau *Disoriented Of Human Perception*, yang diartikan sebagai kebingungan akan persepsi manusia dalam menanggapi sesuatu informasi yang seringkali bersifat manipulatif. Kemudian *Trend Forecasting 2017-2018 Grey Zone*, ini dibagi dalam empat tema yaitu, *Archean*, *Vigilant*, *Cryptic* dan *Digitarian*. Tema tersebut, penyusun memilih sub tema *Digitarian Post Dynamic*, yang memiliki karakteristik yaitu :

1. Busana yang memiliki keseimbangan dari suatu yang asimetris.
2. Busana bagian pinggang dan lengan yang bertumpuk.
3. Warna yang cenderung tenang dan hanya bersifat aksen yang memberi dinamika pada keseimbangan, yaitu warna silver dan merah.

Untuk memudahkan dan menambah wawasan dalam menciptakan disain busana perlu disusun *moodboard* yang *inspiring*, dalam mewujudkan suatu disain busana pesta malam moodboard tersebut meliputi sumber gagasan teknologi warna, bahan dan hiasan agar disain busana tersebut sesuai dengan tema besar dan *trend forecasting* 2017/2018, setelah itu menghasilkan disain yang tidak saja sesuai dengan tema dan *trend*, tetapi juga disain yang harmonis dan menarik agar perlu mempertimbangkan pula penyusunan unsur-unsur disainnya dengan menempatkan prinsip-prinsip disain.

Busana pesta malam saat ini menuntut *style*, bahan, hiasan dan siluet yang bervariasi, sedangkan kenyataannya banyak busana pesta malam yang disainnya dari tahun ketahun di sajikan secara monoton dan kurang menarik. Busana pesta malam dengan sumber ide *museum guggenheim* di buat dengan bahan utama *lorenza* dan *jaguard*, *style* yang *feminine elegant*, hiasan payet, kancing bungkus dan *diamond* fantasi, mempunyai siluet I dengan aksen pada bagian pinggang yang bertumpuk dan ujung-ujungnya runcing. Diharapkan dapat menyajikan disain yang menarik, *feminin* dan *elegant*. Busana pesta malam dengan sumber ide *museum guggenheim* perlu dibuat dengan teknologi menjahit yang halus dengan kualitas baik, karena kenyataannya banyak busana pesta malam yang di buat dengan teknik menjahit yang tidak halus.

Busana pesta malam dengan sumber ide *museum guggenheim* yang dijahit dengan kualitas halus akan di pameran melalui pergelaran busana, banyak busana pesta malam yang dirancang dengan baik dan tidak di perhatikan akan mengalami kesulitan dalam pergelaran karena kurang di kenal oleh masyarakat, dengan demikian busana pesta malam dengan sumber ide *museum guggenheim* perlu di pergelarkan dalam pergelaran *dimantion*.

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 Malam

Busana pesta malam adalah busana yang dikenakan pada kesempatan pesta malam hari dengan menggunakan bahan yang istimewa dengan hiasan yang istimewa pula. Busana pesta malam untuk remaja digunakan pada remaja dengan rentang usia 18-22 tahun.

2. Sumber Ide *Museum Guggenheim*

Sumber ide adalah segala sesuatu yang terdapat di lingkungan sekitar yang dapat merangsang inspirasi seseorang untuk menciptakan sesuatu yang baru, dalam Karya Proyek Akhir dengan sumber ide yang dipilih adalah bentuk bangunan *museum Guggenheim* yang menyerupai layar kapal. Bentuk *museum Guggenheim* yang indah, unik bagaikan layar kapal yang bersusun dengan

detail yang sangat indah, menginspirasi dalam hiasan dan bahan utama busana pesta malam untuk remaja.

3. Pergelaran Busana

Pergelaran busana adalah suatu kegiatan untuk memperkenalkan, menunjukkan atau mempromosikan kepada masyarakat luas hasil rancangan busana dari seorang perancang busana yang diperagakan atau dipamerkan oleh seorang peragawan atau peragawati.

4. *DIMANTION*

Tema *Dimantion* singkatan dari “ *Disoriented Of Humman Perception*” dalam pergelaran busana mempunyai arti kebingungan akan persepsi manusia dalam menanggapi suatu informasi yang seringkali bersifat manipulative. Informasi manipulaif dipicu oleh pergerakan *Net* (media sosial). Berita yang manipulasi rasa dan mengubah jalan pikiran manusia dalam waktu sepersekian detik. manusia menjadi bingung dengan buramnya batas antara baik dan buruk.

Berdasarkan uraian yang dikemukakan maka yang dimaksud judul di atas adalah busana pesta untuk kesempatan pesta malam hari untuk remaja usia 18 – 22 tahun dengan sumber ide *museum guggenheim*, yang memberi kesan *feminin elegan* yang akan diperagakan pada pergelaran busana bertemakan “*Disoriented Of Humman Perception*” (*Dimantion*).

C. Rumusan Penciptaan

Berdasarkan uraian yang sudah di kemukakan maka dapat dirumuskan beberapa masalah yang akan di bahas dalam laporan Tugas Akhir ini, adalah sebagai berikut :

1. Bagaimana menciptakan disain busana pesta malam dengan sumber ide *Museum Guggenheim*.
2. Bagaimana membuat busana pesta malam dengan sumber ide *Museum Guggenheim*.
3. Bagaimana menyelenggarakan pertunjukan busana dengan tema *Dimantion* yang menampilkan busana pesta malam dengan sumber ide *Museum Guggenheim*.

D. Tujuan Penciptaan

Adapun tujuan yang ingin dicapai dalam proyek akhir ini adalah sebagai berikut :

1. Menciptakan disain busana pesta malam dengan sumber ide *Museum Guggenheim*.
2. Membuat busana pesta malam dengan sumber ide *Museum Guggenheim*.
3. Menyelenggarakan pertunjukan busana dengan tema “*Disoriented Of Humman Perception (Dimantion)*” dan menampilkan busana pesta malam dengan sumber ide *Museum Guggenheim*.

E. Manfaat Penciptaan

1. Bagi Penyusun

- a. Menambah pengetahuan tentang pembuatan busana pesta malam.
- b. Dapat mendorong dan melatih untuk menjadi lebih kreatif dan menciptakan karya - karya baru terutama model busana pesta malam.
- c. Menambah kemampuan dalam menciptakan disain busana sesuai dengan *trend* yang sedang berkembang.
- d. Sebagai wahana belajar keorganisasian dalam bentuk kepanitiaan pergelaran busana.
- e. Menambah wawasan, pengetahuan dan keterampilan dalam mendisain, membuat serta menampilkan karya dan menyelenggarakan sebuah pergelaran busana.

2. Bagi Program Studi

- a. Memberikan referensi busana pesta malam yang dapat dijadikan inspirasi dalam menciptakan desain dan karya baru.
- b. Mensosialisasikan hasil karya cipta mahasiswa Program Studi Teknik Busana Fakultas Teknik Universitas Negeri Yogyakarta kepada masyarakat dan dunia Industri.
- c. Memperkenalkan kepada masyarakat eksistensi dari Program Studi Teknik Busana Universitas Negeri Yogyakarta.
- d. Terjalin kerjasama baik secara langsung maupun tidak langsung terhadap industri dan sponsor dalam pergelaran proyek akhir.

3. Bagi Masyarakat

- a. Memperoleh wawasan tentang berbagai macam busana pesta malam dan perkembangan yang mengikuti trend.
- b. Mengetahui hasil karya cipta busana mahasiswa Program Studi Teknik Busana Universitas Negeri Yogyakarta
- c. Memperoleh informasi bahwa mahasiswa Teknik Busana Fakultas Teknik Universitas Negeri Yogyakarta mampu menciptakan hasil karya busana yang dapat diterima oleh pengamat mode maupun masyarakat luas.

BAB II

DASAR PENCIPTAAN KARYA

A. TEMA PENCIPTAAN

1. Tema Penciptaan

Penentuan tema merupakan hal yang terpenting dalam menciptakan sebuah karya, karena dengan adanya sebuah tema maka akan mempengaruhi bentuk, siluet, warna dari busana yang diciptakan. Untuk dapat menciptakan sebuah tema pergelaran maka perlu dilakukan sebuah pengkajian mengenai *Trend Forecast* yang sedang berlangsung saat itu.

Tema penciptaan busana adalah *Dimantion*. *Dimantion* merupakan penggabungan dari kata "*Disoriented Of Human Perception*" yang memiliki arti kebingungan akan persepsi manusia dalam menanggapi sesuatu informasi yang seringkali bersifat manipulatif. Informasi manipulatif ini dipicu oleh pergerakan Net (media sosial). Berita yang muncul memanipulasi rasa dan merubah jalan pikiran manusia dalam waktu sepersekian detik. Manusia menjadi bingung dengan buramnya batas antara yang baik dan buruk.

Sejarah manusia membuktikan, bahwa kegelapan dan cahaya adalah bagian dari kehidupan manusia, yang memiliki kemampuan untuk menyesuaikan diri dan bertahan dalam beragam kondisi kehidupan, tertanam dalam gen kita selama ribuan tahun sejarah manusia. Karena itu, meski didominasi oleh kegelapan dimana kebenaran atau kesalahan

menjadi sesuatu yang relatif dan abu – abu, namun bukan berarti tidak ada warna atau harapan yang mungkin muncul akibat adaptasi kemanusiaan kita terhadap masa yang tidak terlalu memberikan kecerahan harapan dan stabilitas sistem kehidupan.

B. TREND

1. Pengertian Trend

Trend adalah sesuatu yang sedang diminati dan dibicarakan oleh sebagian besar masyarakat saat ini dan kejadiannya berdasarkan fakta, dalam hal ini adalah dalam dunia *fashion*. “Kecenderungan akan suatu gaya busana tertentu lazim disebut dengan *trend mode*” (Sri Widarwati, 2000). Perubahan yang mendasar pada mode merupakan bagian yang penting dan menyatu dengan masyarakat. Kehidupan *fashion* juga dipengaruhi oleh keadaan dan kondisi ekonomi, sosial dan peran. Apapun di sekitar kita bisa berpengaruh terhadap mode. Kecenderungan akan suatu gaya busana tertentu lazim disebut dengan *trend mode*.

2. Trend Forecasting 2017-2018 The Grey Zone

Trend merupakan suatu gambaran besar atau gerakan dalam pola pikir mode, sedangkan *trend mode* kecenderungan akan suatu gaya busana tertentu (Sri Widarwati, 2000 : 22). *Trend* dapat berlaku dalam beberapa hari saja, beberapa bulan bahkan berlaku dalam beberapa tahun. *Trend Forecasting 2017-2018 The Grey Zone*, mengambil tema *Grey Zone* menggambarkan peralihan generasi yang kita alami saat ini. Zona abu-abu

dapat diartikan sebagai kegalauan setiap generasi dalam masa peralihan ini. Jika generasi X galau dengan konsep kebaruan dan inovasi teknologi, generasi Y dan Z galau menghadapi pola pikir konvensional generasi sebelumnya. Interaksi ini saling bertumpuk, mempengaruhi dan berbenturan seperti lapisan abu-abu dalam berbagai variannya. *Trend* terbagi dalam 4 kelompok besar, *Archean*, *Vigilant*, *Cryptic* dan *Digitarian*. Secara independent setiap tema menawarkan *style* masing-masing mulai dari *Savage Modern*, *Neo Basic*, *Freaky Elegance* hingga *Casual Ambiguous*. Penerjemahnya acuan baik untuk penerapan busana *casual*, *cocktail* hingga busana muslim, baik untuk wanita maupun pria.

Tema *trend* ini dibagi menjadi 4 tema besar yang masing - masing tema tersebut masih dibagi lagi ke dalam beberapa sub tema. Tema dan sub tema yang penulis pilih antara lain sebagai berikut:

a. *Digitarian*

Derasnya arus informasi melalui internet dan media sosial kerap menimbulkan pemahaman yang saling berpengaruh. Setiap informasi diikuti dengan penjelasan dan alasan dari sudut pandang masing-masing ,sehingga tidak jelas lagi mana yang benar dan mana yang salah. Namun di sisi lain kemudahan mengakses informasi justru berhasil menjembatani perbedaan pola pikir lintas generasi yang dahulu dianggap tabu oleh generasi *baby boomers* dan generasi X kini dianggap sah-sah saja oleh generasi Z. Menyerap apa yang diamati dari internet, generasi Z menerjemahkan kembali gambar-

gambar nostalgia melalui kacamata. Warna yang digunakan dalam tema *Digitarian* ini adalah



Sub tema dari *Digitarian* antara lain :

a. *Post Dynamic*

- 1) Konsep dasar sub thema ini adalah keseimbangan dari sesuatu yang asimetris. Warna cenderung tenang dan hanya bersifat aksen yang memberikan dinamika pada keseimbangan tersebut.
- 2) *Key Word* : *Calm asymmetry, new post modern, static-dinamic, form composition, assymetrycal graphic.*
- 3) *Warna* : *Melon, Green, Silver Sand, Bronze, Deep Puce, Black*
Warna yang dipilih adalah warna silver dan merah :





Gambar 01. Tema *Digitarian*

Trend Forecasting 2017/2018 Grey Zone adalah menggambarkan generasi yang dialami saat ini, zona abu-abu yang dapat diartikan sebagai kegalauan setiap generasi dalam masa peralihan. Interaksi saling bertumpuk, mempengaruhi dan berbenturan seperti lapisan abu-abu. *Trend Forecasting 2017/2018 Grey Zone, Tema Digitarian Post Dynamic* adalah suatu keseimbangan dari sesuatu yang asimetris, warna cenderung tenang dan hanya bersifat aksen yang memberi dinamika keseimbangan. Zona abu-abu diartikan kegalauan setiap generasi dalam masa peralihan, menciptakan busana pesta malam dengan memperhatikan warna dan keseimbangan yang asimetris.

3. Langkah-Langkah dalam Mengikuti Kecenderungan *Trend*

Menerapkan kecenderungan *trend*, ada beberapa langkah yang perlu diambil. Berikut ini langkah - langkah dalam mengikuti kecenderungan (*trend*) menurut Sri Widarwati (2000: 22-23):

- a. Mengamati sebanyak mungkin gaya mutakhir dari sumber manapun. Majalah, surat kabar, TV, etalase, butik-butik dan sebagainya.

- b. Melihat kesamaan atau keseragaman dari sumber tentang garisnya, apakah cenderung *feminin*, *maskulin*, sederhana, dan sebagainya juga siluet atau garis luarnya.
- c. Memperhatikan detail-detail yang ada: bentuk krah, variasi kancing, bentuk lengan serta bagian-bagian busana yang lain.
- d. Memperhatikan jenis bahan, motif dan warna yang *trend*.
- e. Menarik kesimpulan tentang gambaran keseluruhan gaya mutakhir yang sedang berjalan.

Kecenderungan memperhatikan *trend* bisa dilihat dimana saja, seperti mengamati media sosial, majalah, surat kabar, memperhatikan jenis bahan dan motif agar mempermudah untuk menciptakan sebuah karya busana.

C. SUMBER IDE

1. Pengertian Sumber Ide

Sumber ide adalah sebagai sesuatu atau sumber yang dapat merangsang lahirnya suatu kreasi (Widjningsih,1982). Berdasarkan beberapa pendapat di atas, dapat disimpulkan bahwa sumber ide adalah suatu rancangan atau gagasan yang keluar untuk menciptakan sebuah kreasi desain baru yang kreatif dan inovatif. Sumber ide merupakan bagian yang paling dasar dalam membuat suatu hasil karya .

2. Penggolongan Sumber Ide

Secara garis besar, menurut Chodiyah dan Wisri A. Mamdy (1982: 172), pada disain busana sumber ide dapat dikelompokkan menjadi tiga, yaitu :

- a. Sumber ide dari peristiwa- peristiwa penting yaitu peristiwa nasional maupun peristiwa internasional. Misalnya pakaian olahraga dari peristiwa PON, SEA GAMES, ASIAN GAMES, Olimpiade Games, dari pakaian Upacara 17 Agustus dan lain - lain.
- b. Sumber ide dari benda- benda alam seperti bentuk dan warna dari tumbuh-tumbuhan, binatang, gelombang laut, bentuk awan, dan bentuk-bentuk geometris.
- c. Sumber ide dari pakaian penduduk dunia atau pakaian-pakaian daerah se - Indonesia.

Menurut Chodiyah dan Wisri A Mamdy (1982: 172) Hal yang dapat dijadikan sumber ide tersebut antara lain:

- 1) Ciri khusus dari sumber ide, misalnya kimono jepang dimana ciri-ciri khusus terletak pada lengan dan leher.
- 2) Bentuk atau siluet dari sumber ide, misal sayap burung merak.
- 3) Tekstur dari sumber ide, misalnya pakaian wanita Bangkok bahannya dari sutera.
- 4) Warna dari sumber ide, misalnya bunga matahari yang berwarna kuning.

Secara garis besar sumber ide di atas tidak perlu diambil secara keseluruhan, melainkan dapat diambil dari bagian tertentu yang di anggap menarik dan mewakili untuk dijadikan sumber ide dari seorang perancang busana dalam menciptakan mode busana yang baru, misalnya keistimewaan atau kekhususan dari sumber ide tersebut.

3. Sumber Ide *Museum Guggenheim*

Guggenheim Museum Bilbao dibangun di sepanjang Sungai Nervion. Hal yang sangat mengagumkan dari *Guggenheim Museum* ini yaitu desainnya yang bergaya karya arsitektur kontemporer. Karakteristik bangunan museum *Guggenheim* pada bagian bentuk menyerupai layar kapal, yang memiliki susunan dan bagian ujung runcing. Bangunan yang bersusun dari tingkatan paling besar, sedang dan kecil. Ubin titanium yang berkilau menghiasi gedung menyerupai sisik ikan rasaksa, memiliki tekstur dinding yang unik. Bangunan kokoh dan besar, eksterior metalik nampak seperti bunga jika dilihat dari atas, tetapi jika diamati dari bawah bentuknya menyerupai perahu.



Gambar 02. *Museum Guggenheim*

(Sumber : <http://www.guggenheim.org>)

4. Pengembangan Sumber Ide

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

- a. Teori *Stilisasi*
- b. Teori *Distorsi*
- c. Teori *Transformasi*
- d. Teori *Deformasi*

Pengembangan bentuk sumber ide *deformasi* adalah penggambaran bentuk yang menekankan pada interpretasi karakter, dengan cara mengubah bentuk obyek dengan cara menggambarkan sebagian saja yang lebih dianggap mewakili. Proses *deformasi* dapat dilakukan dengan cara mengurangi bagian-perbagian dari detail obyek sehingga menghasilkan disain yang semakin sederhana. Namun perlu diperhatikan juga apabila dilakukan perubahan dalam pengambilan sumber ide maka harus memperhatikan teori pengembangan sumber ide, hal tersebut bertujuan agar ciri khas dari sumber ide yang diambil tidak hilang walaupun memiliki bentuk berbeda.

D. DISAIN BUSANA

1. Pengertian Disain

“Disain berasal dari bahasa inggris yaitu *design*, sedangkan dalam bahasa belanda dan prancis disebut dengan *dessin*. Disain adalah suatu rancangan atau gambaran suatu objek atau benda yang dibuat berdasarkan susunan dari garis,

bentuk, warna, dan tekstur” (Sri Widarwati, 1993:2). “Disain adalah suatu rancang gambar yang nantinya akan dilaksanakan dengan tujuan tertentu, yang berupa susunan garis, bentuk, warna dan tekstur” (Widjiningsih, 1982:1).

Pengertian di atas dapat disimpulkan disain adalah rancangan yang disusun dari warna, bentuk, ukuran, tekstur dan garis menjadi satu kesatuan yang menarik antara bagian satu dengan bagian yang lain.

Disain busana harus dapat menutupi kekurangan dan menonjolkan suatu keindahan. Keindahan busana yang terletak pada bagian pinggang dan lengan yang bersusun. Museum *Guggenheim* yang memiliki keunikan menyerupai layar kapal. Disain dapat dibagi menjadi dua macam, yaitu disain struktur dan disain hiasan. Disain struktur adalah disain berdasarkan bentuk, ukuran, warna dan tekstur suatu benda. Disain struktur pada disain busana mutlak harus dibuat dan disebut juga dengan siluet. “Disain hiasan adalah disain yang memperindah permukaan disain strukturnya” (Chodiyah & Wisri A Mamdy, 1982:2).

Disain adalah suatu rancangan atau gambaran suatu objek yang dibuat berdasarkan garis, bentuk, warna dan tekstur menjadi satu kesatuan yang menarik antara bagian satu dengan bagian yang lain.

2. Unsur dan Prinsip Disain

a. Unsur -Unsur Disain

“Unsur disain adalah segala bahan terdiri dari satu, dua atau lebih yang diperlukan untuk membuat suatu disain ”(Uswatun Hasanah, dkk,

2009 : 85). Maksud unsur disini adalah unsur - unsur yang dapat dilihat atau sering disebut dengan unsur visual. Unsur disain ini terdiri atas garis, arah, bentuk, tekstur, ukuran, value dan warna. "Disain adalah suatu rancangan gambar yang nantinya akan dilakukan dengan tujuan tertentu yang berupa susunan garis ,bentuk, warna dan tekstur "(Widjiningsih, 1982:2). Suatu disain akan tercipta dengan baik apabila unsur - unsurnya disusun atau dikomposisikan secara baik pula. Adapun unsur-unsur disain adalah:

1) **Garis**

"Garis merupakan unsur yang digunakan untuk mengungkapkan emosi dan perasaan seseorang" (Sri Widarwati, 1993 : 7-8). "Garis merupakan unsure penting yang mempunyai fungsi" (Chodiyah & Wisri A. Mamdy, 1982 : 2) sebagai berikut :

- a) Membatasi bentuk setrukturnya (siluet).
- b) Membagi bentuk setruktur menjadi bagian – bagian yang merupakan hiasan dan menentukan model,contoh : garis empire, garis princes, longtorso, yoke (pas).
- c) Menentukan priode suatu busana (siluet, periode empire, priode princes).
- d) Memberi arah dan pergerakan.

Garis dapat dibedakan menjadi dua macam yaitu : garis lurus dan garis lengkung dari kedua macam garis tersebut dapat dibuat berbagai variasi.

2) Arah

“Arah adalah wujud benda yang dapat dirasakan adanya arah tertentu dan mampu menggerakkan rasa” (Atisah Sipahelut & Petrus Sumadi, 1991). Arah memberikan pengaruh yang berbeda terhadap si pengamat.

Arah dibagi menjadi empat macam, yaitu:

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

Arah dapat memberikan beberapa kesan yaitu:

- (1) Arah garis lurus memberi kesan keluhuran dan melangsingkan
- (2) Arah garis lurus mendatar (*horizontal*) memberi kesan perasaan tenang, melebarkan dan memendekkan objek
- (3) Arah garis miring memberi kesan lebih dinamis dan lincah
- (4) Arah garis miring *horizontal* memberi kesan menggemukkan
- (5) Arah garis miring *vertikal* memberi kesan melangsingkan. (Sri Widarwati, 1993 : 8-9)

Arah disain busana dapat terlihat dari unsur garis disain busana tersebut, misalnya motif garis, hiasan payet yang dibentuk sesuai garis disain, garis hias busana, dan sebagainya.

3) Bentuk

Menurut Widjningsih (1982:4) bentuk adalah suatu bidang yang terjadi apabila kita menarik suatu garis itu menghubungi sendiri permulaannya, dan apabila bidang itu tersusun dalam suatu ruang maka terjadilah bentuk dimensional. Menurut Sri Widarwati (1993:10) unsur

bentuk ada dua macam, yaitu dua dimensi dan tiga dimensi. Bentuk dua dimensi adalah bidang datar yang dibatasi oleh garis, sedangkan bentuk tiga dimensi adalah ruang bervolume dibatasi oleh permukaan. Jadi yang dimaksud dengan bentuk adalah susunan dari garis yang membentuk suatu ruang atau bidang.

Menurut sifatnya, bentuk juga dibagi menjadi dua yaitu bentuk geometris dan bentuk-bentuk dalam busana. Bentuk geometris misalnya segitiga, kerucut, lingkaran, silinder dan bentuk bebas seperti bentuk daun, bunga, pohon dan lain-lain. Sedangkan bentuk-bentuk dalam busana dapat berupa bentuk kerah, bentuk lengan, bentuk rok, bentuk saku, bentuk pelengkap busana dan motif.

Bentuk-bentuk dalam busana dapat berupa bentuk kerah, bentuk lengan, bentuk rok, bentuk saku, bentuk pelengkap busana dan motif. Selain itu, bentuk dalam busana dapat berupa hiasan busana yang melekat maupun dipasangkan.

4) Ukuran

“Ukuran merupakan salah satu unsur yang sangat mempengaruhi disain busana atau benda lainnya” (Afif Ghurub Bestari,2001:13). Sebuah disain busana ukuran sangat mempengaruhi besar kecilnya suatu benda. Penggunaan ukuran sebaiknya menggunakan ukuran yang tepat, apabila menginginkan ukuran yang berbeda hendaknya disesuaikan dengan membandingkan dengan ukuran yang sebenarnya agar menghasilkan ukuran yang seimbang.

Pada sebuah disain busana, garis dan bentuk seringkali berbeda ukuran. Ukuran ini harus diperhatikan karena akan mempengaruhi hasil disain. Menurut Sri Widarwati (1993:10) garis dan bentuk mempunyai ukuran yang berbeda karena ukuran panjang dan besar kecilnya menjadi berbeda. Sehingga ukuran adalah unsur dalam disain busana yang menentukan keseimbangan dan kesatuan dalam disain busana.

Untuk itu apabila menginginkan tercapainya keseimbangan dalam busana diperlukan penerapan ukuran yang pas baik itu ukuran rok, blus, celana dan sebagainya.

Menurut Sri Widarwati (1993:10) ukuran panjang rok dapat dikelompokkan menjadi 5 macam yaitu :

- a) Mini : rok yang panjangnya 10-15 cm di atas lutut.
- b) Kini : rok yang panjangnya sampai lutut
- c) Midi : rok yang panjangnya 10-15cm di bawah lutut
- d) Maxi : rok yang panjangnya sampai pergelangan mata kaki
- e) Longdress : gaun yang panjangnya sampai ke lantai/tumit

Ukuran digunakan untuk menentukan panjang pendeknya suatu garis dan bentuk, seperti panjang lengan, panjang rok, besar kecilnya blus dan lain-lain. Pengambilan ukuran hendaklah dilakukan dengan tepat karena kesalahan pada saat mengukur akan mempengaruhi suatu disain yang diciptakan. Misalnya orang yang memiliki tubuh pendek gemuk jika ingin memberi efek tinggi dan kurus maka harus menggunakan rok yang panjangnya sedikit di atas lutut dan blus yang sesuai dengan ukuran badan atau pas badan. Ukuran adalah sebuah bentuk yang berukuran besar,

sedang dan kecil, salah satu unsur yang sangat mempengaruhi disain busana atau benda.

5) Nilai Gelap Terang/ *Value*

“Nilai gelap terang adalah suatu sifat warna yang menunjukkan apakah warna mengandung warna hitam atau putih” (Sri Widarwati, 1993:10). “Nilai gelap terang ditimbulkan oleh cahaya. Cahaya yang mengenai permukaan benda akan terlihat terang dan cahaya yang tidak mengenai permukaan benda akan terlihat gelap. Nilai gelap terang adalah keadaan yang menimbulkan adanya nilai atau kadar gelap dan terang pada permukaan benda” (Afif Ghurub Bestari, 2001:14). “Nilai gelap terang ini menyangkut bermacam-macam tingkatan atau jumlah gelap terang yang terdapat pada suatu disain” (Widjningsih, 1982: 6).

Berdasarkan uraian di atas dapat disimpulkan bahwa nilai gelap terang merupakan tingkatan warna yang menunjukkan ke arah putih (terang) atau ke arah hitam (gelap) yang disebabkan oleh cahaya yang mengenai suatu benda, tingkatan gelap terang warna yang terdapat dalam suatu disain dan warna tersebut mempunyai nilai.

6) Warna

Menurut Atisah Sipahelut dan Petrus sumadi (1991:29). Warna adalah unsur rupa yang paling mudah ditangkap. Kehadiran unsur warna menjadikan benda dapat dilihat, dan melalui unsur warna orang dapat mengungkapkan suasana perasaan atau watak benda yang dirancangnya.

Berdasarkan pendapat di atas yang dimaksud dengan warna adalah unsur rupa yang pertama kali dan mudah ditangkap oleh mata serta merupakan sumber keduniawian yang memberikan rasa keindahan. Sebuah disain, warna memiliki daya tarik tersendiri. Bidang mode, warna pada busana wanita sama pentingnya dengan pemilihan garis-garis dan tekstur bahan. Menurut Widjningsih (1982 : 6) warna membuat sesuatu kelihatan lebih indah dan menarik. Jadi dapat disimpulkan bahwa dalam pembuatan disain busana, pemilihan warna harus diperhatikan karena pemilihan warna yang tepat dapat memperlihatkan keindahan dan keharmonisan disain. Menurut Sri Widarwati, (1993:12) Warna terdiri dari:

- a) Warna primer, terdiri dari warna merah, kuning, biru yang belum mengalami pencampuran.
- b) Warna sekunder, yaitu bila dua warna primer dicampur dengan jumlah yang sama. Misalnya biru dengan kuning menjadi hijau, merah dengan kuning menjadi jingga, merah dengan biru menjadi ungu.
- c) Warna penghubung, adalah dua warna sekunder dicampur dalam jumlah yang sama.
- d) Warna asli, adalah warna primer dan sekunder yang belum dicampur putih atau hitam.
- e) Warna panas dan warna dingin, yang termasuk warna panas adalah merah, merah jingga, kuning jingga, dan kuning. Sedangkan warna dingin meliputi hijau, biru kehijauan, biru ungu dan ungu.

Busana pesta malam pada umumnya berwarna gelap atau mencolok dan berkilau, karena busana pesta malam merupakan busana yang paling mewah, terutama bagi wanita.

7) **Tekstur**

“Tekstur adalah sifat permukaan dari garis, bidang maupun bentuk”(Widjiningsih, 1982:5). “Tekstur adalah sifat permukaan suatu benda yang dapat dilihat dan dirasakan, sifat-sifat permukaan tersebut antara lain kaku, lembut, kasar, halus, tebal, tipis dan tembus terang/transparan” (Sri Widarwati ,1993:14). Oleh karena itu kita bisa merasakan bahwa tekstur itu halus dan kasar dengan diraba, tekstur itu berkilau dan kusam dengan dengan cara dilihat.

Suatu disain busana, tekstur tidak boleh dilupakan karena merupakan salah satu penentu disain itu baik atau tidaknya bila diwujudkan dalam bentuk busana.

Menurut(Chodiyah & Wisri A. Mamdy, 1982:22) tekstur terdiri dari:

- a) Tekstur kaku, tekstur yang kaku dapat menyembunyikan atau menutupi bentuk badan seseorang tetapi akan menampilkan seseorang terlihat gemuk.
- b) Tekstur kasar dan halus, kain bertekstur kasar memberi tekanan kepada si pemakai kelihatan lebih gemuk. Sedangkan bahan yang halus tidak akan mempengaruhi kesan ukuran badan, asalkan tidak mengkilap.

- c) Tekstur lemas, kain dengan tekstur yang lembut dan lemas akan memberi efek yang luwes, sesuai untuk model-model busana dengan kerut dan draperi.
- d) Tekstur tembus pandang, kain yang tembus pandang kurang bisa menutupi bentuk badan yang dirasa kurang sempurna, misalnya terlalu gemuk atau terlalu kurus dan kelihatan langsing.
- e) Tekstur mengkilap dan kusam, kain yang mempunyai tekstur mengkilap membuat si pemakai kelihatan lebih gemuk, sedangkan tekstur yang kusam dapat memberi kesan lebih kecil.

Berdasarkan pengertian di atas, tekstur adalah sifat permukaan yang dapat dilihat juga dapat dirasakan, sifat-sifat permukaan tersebut antara lain lembut, kasar, halus, tebal, tipis dan tembus terang (transparan), misalnya terdapat pada bahan busana, motif busana, hiasan busana dan aksesoris.

b. Prinsip - Prinsip Disain

“Prinsip - prinsip disain adalah merupakan suatu cara penggunaan dan pengombinasian unsur-unsur disain menurut prosedur-prosedur tertentu” (Widjiningih, 1982:11). Menurut Sri Widarwati (1993:15) prinsip disain adalah suatu cara untuk menyusun unsure-unsur sehingga tercapai perpaduan yang memberi efek tertentu. Sehingga dari beberapa pengertian dapat dijelaskan bahwa prinsip-prinsip disain adalah cara untuk menggunakan, mengkombinasikan, dan menyusun unsure-unsur disain

dengan prosedur tertentu sehingga dapat memberi efek-efek tertentu. Adapun prinsip-prinsip disain yaitu:

1) *Harmony* (Keselarasan)

Suatu disain dikatakan baik apabila, perbandingannya baik, keseimbangan baik mempunyai sesuatu yang menarik perhatian dan mempunyai irama yang tepat. Menurut Sri Widarwati (2000:15) "keselarasan adalah kesatuan diantara macam-macam unsur disain walaupun berbeda tetapi membuat tiap-tiap bagian kelihatan bersatu".

"Keselarasan adalah suatu asas dalam seni yang mencerminkan kesatuan melalui pemilihan dan susunan obyek dan ide-ide" (Chodijah & Wisri A. Mamdy, 1982:25). Sedangkan "keselarasan dalam pengertiannya yang pokok berarti kesan kesesuaian antara bagian yang satu dengan bagian yang lain dalam suatu benda, atau antara benda yang satu dengan benda lain yang dipadukan, atau juga antara unsur yang satu dengan yang lainnya pada suatu susunan" (Atisah Sipahelut, 1991:19). Sehingga dari beberapa pengertian dapat dijelaskan bahwa keselarasan adalah keserasian atau kesesuaian antara bagian yang satu dengan bagian yang lain dalam suatu benda yang mencerminkan kesatuan melalui pemilihan dan susunan objek dan ide-ide.

2) *Perbandingan / Proporsi*

"Perbandingan dalam busana digunakan untuk menampakkan lebih besar atau lebih kecil, dan memberi kesan adanya hubungan satu dengan

yang lain yaitu pakaian dan si pemakainya ”(Chodiyah & Wisri A. Mamdy, 1982:28). Sedangkan menurut Afif Ghurub Bestari (2001:17) yang dimaksud proporsi (*proportion*) pada suatu disain busana yaitu perbandingan antara bagian yang satu dengan bagian yang lain. Menurut Widjiningih (1982:16) untuk memperoleh proporsi yang baik harus memperhatikan beberapa hal yaitu:

- a) Mengetahui cara menciptakan hubungan yang baik supaya memperoleh susunan yang menyenangkan.
- b) Harus dapat membuat perubahan dalam rupa sesuai dengan yang diinginkan supaya memperoleh ukuran dan bentuk yang sesuai.
- c) Mempertimbangkan sesuatu agar dapat dikelompokkan bersama-sama dengan baik.

Sehingga dari beberapa pengertian dapat dijelaskan bahwa perbandingan adalah hubungan satu bagian dengan bagian yang lain dalam suatu susunan yang berkaitan dengan jarak, ukuran, jumlah, tingkatan, atau bidang pada suatu disain busana.

Disain busana, perbandingan digunakan untuk menunjukkan suatu bagian dari bagian yang lain dalam busana yang akan diciptakan.

3) Keseimbangan

Menurut Uswatun Hasanah (2009:91) keseimbangan adalah prinsip yang digunakan untuk memberikan perasaan tenang dan stabil. Sedangkan menurut Atisah Sipahelut & Petrus Sumadi, (1991:23) Keseimbangan merupakan prinsip disain yang paling banyak menuntut

kepekaan perasaan. Keseimbangan dapat dicapai apabila titik tengah dari kedua obyek sama jaraknya. Sehingga dapat dikatakan juga bahwa keseimbangan merupakan susunan unsur disain secara teratur sehingga memberi kesan serasi.

Menurut Sri Widarwati (1993:17) ada dua cara untuk memperoleh keseimbangan :

a) Keseimbangan Simetris

Keseimbangan simetris adalah jika unsur bagian kiri dan kanan suatu disain sama jaraknya dari pusat, misalnya kerah, saku garis hias atau hiasan sama jaraknya dari pusat.

b) Keseimbangan Asimetris

Keseimbangan asimetris adalah jika unsur - unsur bagian kiri dan kanan jaraknya dari pusat tidak sama, melainkan dimbangi oleh salah satu unsur yang lain.

Keseimbangan tersebut dapat diterapkan pada busana yang penempatannya disesuaikan dengan besar kecil obyeknya. Ukuran dan jaraknya harus diperhatikan untuk mendapatkan hasil yang baik. Misalnya peletakan kerah, harus sesuai dengan bajunya, tidak kelihatan terlalu besar atau kecil sehingga mengurangi nilai keserasiannya, serta peletakan hiasan harus sesuai ukuran, jika bidang besar disain hiasannya jangan terlalu kecil sehingga menimbulkan kesan tidak seimbang.

Berdasarkan pengertian di atas dapat disimpulkan bahwa keseimbangan 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.

4) Irama

“Irama (*rhythm*) pada suatu disain busana merupakan kesan gerak yang ditimbulkan oleh unsur - unsur yang dipadukan secara berdampingan dan secara keseluruhan dalam suatu komposisi. Atisah Sipahelut & Petrussumadi (1991:20). Menurut Sri Widarwati (1993:17) irama adalah pergerakan yang dapat mengalihkan pandangan mata dari satu bagian kebagian lain.

Sehingga dari beberapa pengertian dapat dijelaskan bahwa irama adalah suatu pergerakan yang ditimbulkan oleh unsur-unsur yang dipadukan secara berdampingan dan secara keseluruhan dalam suatu komposisi yang dapat mengalihkan pandangan mata dari suatu bagian kebagian lain.

Menurut Sri Widarwati (1993:17) terdapat beberapa cara untuk menghasilkan irama dalam disain busana antara lain:

a) Pengulangan

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

b) Radiasi

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

c) Peralihan Ukuran

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

d) Pertentangan

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

5. Pusat Perhatian

“Disain busana harus mempunyai satu bagian yang lebih menarik dari bagian lainnya, dan ini disebut pusat perhatian. Pusat perhatian pada busana dapat berupa kerah yang indah, ikat pinggang, lipit pantas, kerutan, bros, syal, warna dan lain- lain. Pusat perhatian adalah bagian dari busana yang dibuat lebih menarik sehingga lebih menonjol bila dibandingkan dengan bagian yang lain” (Sri Widarwati, 2000:21).

Menurut pendapat Afif Ghurub Bestari (2001:18) “Pusat perhatian (*center of interest*) dapat berupa aksesoris yang secara otomatis membawa

mata pada sesuatu yang terpenting dalam suatu disain busana”. Sehingga dari beberapa pengertian penyusun dapat menjelaskan bahwa pusat perhatian adalah suatu bagian yang lebih menarik dari bagian - bagian lainnya dalam suatu busana. Pusat perhatian dapat terdiri dari pusat perhatian pertama, kedua dan ketiga atau hanya satu - satunya pusat perhatian.

Berdasarkan pengertian, pusat perhatian adalah suatu bagian busana yang menarik dimana dapat memberi kesan atau karakter pada suatu disain busana sehingga pandangan terfokus hanya pada satu titik saja.

3. Teknik Penyajian Gambar

Teknik penyaji gambar adalah kegiatan untuk menyajikan karyanya untuk orang lain. Menciptakan disain busana teknik dalam penyajian gambar itu ada lima macam meliputi :

a. Disain Sketsa (*Design Sketching*)

”Disain sketsa (*Design Sketching*) adalah mengembangkan ide-ide secepat mungkin dalam selembar kertas” (Sri Widarwati, 2000 :72). Sedangkan menurut Arifah A. Riyanto (2003:246) disain sketsa adalah menggambarkan sketsa model busana untuk mengembangkan ide-ide yang ada dalam pikiran dituangkan langsung , spontan pada kertas kerja dengan jelas termasuk detail bagian model busana yang dimaksud. Ide-ide tersebut dituangkan hanya bagian yang menarik dari disain tersebut, dan tidak perlu digambar utuh. Bagian-bagian yang tertuang dibuat disain baru yang disertai dengan menggambar orangnya, dan penyelesaiannya hanya

menggunakan pensil 2B. Sehingga dari beberapa pengertian dapat dijelaskan bahwa *design sketching* atau disain sketsa adalah disain yang dibuat oleh disainer untuk menuangkan, mengembangkan imajinasinya atau ide-ide pada sebuah kertas secara langsung dan spontan.

Menurut Sri Widarwati (2000:72) beberapa hal yang harus diperhatikan dalam menggambar sketsa atau *design sketching* adalah :

- 1) Gambar sketsa harus jelas, tidak menggunakan detail-detail dapat dibuat langsung di atas kertas.
- 2) Sikap (pose) lebih bervariasi, memperhatikan segi-segi yang menarik dari disain.
- 3) Menggambar semua detail dalam kertas (*sheet*)
- 4) Pengembangan gambar dikerjakan pada kertas (*sheet*) yang sama.
- 5) Jangan menghapus jika timbul ide baru.
- 6) Memilih disain yang disukai.

Membuat suatu disain, gambar sketsa harus jelas agar orang yang melihat dapat langsung memahami apa yang digambar. Sketsa bisa dibuat langsung di atas kertas atau pada kertas yang sudah ada proporsi tubuhnya, dengan pose yang bervariasi, gambar sketsa juga akan lebih menarik.

b. Disain Produksi (*Production Sketching*)

“Disain produksi atau *Production Sketching* adalah suatu sketsa yang akan digunakan untuk tujuan produksi suatu busana”. Menurut Sri Widarwati (2000 : 74). *Production Sketching* adalah suatu sketsa model busana yang digambar lengkap dengan anatomi tubuh bagian muka dan belakang yang disertai keterangannya (Arifah A. Riyanto, 2003:247).

Menurut Sri Widarwati (2000 :74) hal-hal yang perlu diperhatikan dalam disain produksi atau *Production Sketching* adalah

- 1) Semua detail harus digambar dengan jelas dan disertai dengan keterangan.
- 2) Harus ada disain bagian depan dan disain bagian belakang.
- 3) Hati-hati dalam menempatkan kup, saku, kancing, jahitan, dan sebagainya.
- 4) Apabila ada detail yang rumit harus digambar sendiri.
- 5) Harus disertai dengan keterangan tentang disain yang tidak dapat dijelaskan dengan gambar atau perlu suatu *production sheet*.

Production sketching dimaksudkan untuk membantu para pembuat pola menyelesaikan tugasnya. Seorang pembuat pola harus mampu membaca dan menganalisa dari suatu sketsa gambar. Semua detail harus digambar jelas dengan keterangan selengkap mungkin untuk lebih memudahkan menganalisa suatu gambar disain. Sehingga dapat menjelaskan bahwa *Production Sketching* adalah disain yang dibuat oleh disainer secara jelas, akurat, tepat dalam proporsi dan detilnya serta memuat segala informasi yang diperlukan untuk mengkonstruksi busana tertentu serta diberikan kepada pembuat pola pada industri busana dengan tujuan untuk memproduksi busana.

c. Disain Presentasi (*Presentation Drawing*)

”Disain Presentasi atau *Presentation Drawing* adalah suatu sajian atau gambar koleksi yang ditunjukkan kepada pelanggan” (Sri Widarwati, 2000:75). ”*Presentation Drawing* adalah rancangan model busana yang digambar lengkap bagian muka dan belakang pada suatu pose tubuh tertentu atau hanya gambar busana saja dengan diberi warna dan corak yang diinginkan”(Arifah A. Riyanto, 2003: 247). Beberapa pendapat *Presentation Drawing* adalah suatu disain busana yang digambar secara lengkap dengan warna atau corak pada kain pada suatu pose tubuh tertentu yang dapat dilihat dari bagian muka dan belakang yang ditunjukkan kepada para pelanggannya.

Menurut Sri Widarwati (2000:77) *Presentation Drawing* adalah suatu sajian atau gambar koleksi yang ditunjukkan kepada pelanggan. perlu diperhatikan sebagai berikut :

- 1) Membuat sketsa disain dengan teliti pada kertas.
- 2) Membuat sheet bagian belakang digambarkan diatas proporsi tubuh atau digambar sebagai (flat).
- 3) Memberi keterangan tentang detail pakaian.
- 4) Menempel contoh bahan pada sheet, jangan terlalu besar cukup 2 ½ cm x ½ cm.

Presentation drawing merupakan langkah lanjut dari langkah sebelumnya yaitu *production sketching*. Bedanya dalam *presentation*

drawing dilengkapi dengan ukuran, contoh bahan serta keterangan yang detail tentang disain busananya.

d. Disain Ilustrasi (*Fashion Illustration*)

“*Fashion Illustration* adalah suatu sajian gambar *fashion* untuk tujuan promosi suatu disain” (Sri Widarwati, 2000:78). Seorang *fashion illustrator* bertugas membuat suatu ilustrasi untuk suatu promosi sesuatu disain dan biasanya bekerja untuk suatu majalah, Koran, buku dan lain-lain. Untuk disain ilustrasi menggunakan proporsi tubuh 9x atau 10x tinggi badan dan kaki dibuat lebih panjang.

Menurut Goet Poespo (2000:4) “*Fashion Illustration* adalah cara menggambar disain busana dengan mempergunakan proporsi tubuh lebih panjang, yang biasanya untuk dewasa delapan kaki tinggi kepala, tetapi menggambar dengan cara ilustrasi menjadi 10 sampai dengan 11 kaki tinggi kepala ”(Arifah A. Riyanto, 2003:146). Sehingga dari beberapa pendapat dapat dijelaskan bahwa disain ilustrasi (*fashion illustration*) adalah sajian gambar busana dari imajinasi seorang perancang atau penggambar yang artistik, dipergunakan untuk display promosi dan proporsinya dibuat sebaik mungkin supaya dapat merangsang orang untuk membelinya.

Menurut Arifah A. Riyanto (2003:247) hal - hal yang harus diperhatikan dalam membuat *fashion illustration* adalah :

- 1) Proporsi tubuh lebih panjang
- 2) Untuk ukuran proporsi *fashion illustration* ukurannya dapat lebih dari 8 kali tinggi kepala, misalnya 9 atau 10 kali tinggi kepala.

Pembuatan *Fashion illustration* ukuran proporsi yang digunakan lebih dari 8 tinggi kepala. Ukuran proporsi yang lebih panjang dimaksudkan untuk menarik perhatian orang untuk melihat disain busana yang disajikan sehingga menimbulkan keinginan untuk memakai busana sesuai disain tersebut. Desain ilustrasi adalah cara mengilustrasikan busana dengan proporsi tubuh lebih tinggi dan tidak menampilkan detail busana yang jelas bertujuan untuk promosi barang-barang busana.

e. Disain Tiga Dimensi (*Three Dimention Drawing*)

”Disain tiga dimensi merupakan suatu sajian gambar yang menggunakan bahan yang sebenarnya” Sri Widarwati (2000:79).

Menurut Puspa Sekar Sari (2012 : 36) disain tiga dimensi adalah disain busana yang dibuat dalam format tiga dimensi, yang memiliki panjang, lebar dan ketebalan, sehingga gambar tersebut memiliki volume. Gambar ini umumnya digunakan untuk mempromosikan bahan baru dari suatu industri tekstil, biasanya berupa gambar proporsi tubuh dengan menghadap kedepan, luwes dan menarik.

Sehingga dari beberapa pendapat dapat dijelaskan bahwa disain tiga dimensi merupakan penyajian gambar yang menampilkan ciptaan busana yang penggambarannya secara rata seolah - olah terletak di atas sebuah

permukaan yang datar dan untuk mempromosikan bahan tekstil yang sebenarnya.

Menurut Sri Widarwati (2000 : 79) langkah-langkah dalam membuat disain tiga dimensi adalah :

- 1) Disain busana digambar di atas proporsi tubuh yang lengkap
- 2) Penyelesaian gambar dengan warna
- 3) Memotong pada bagian tertentu, misalnya pada panjang bahu sampai batas panjang lengan atas dan bawah, sisi badan kanan dan kiri, bagian lubang leher, lubang lengan dan batas bawah rok tidak dipotong. Bagian ini disesuaikan dengan penyelesaian jahitan yang sesungguhnya.
- 4) Menggunting bahan sesuai model ditambah 1 cm untuk penyelesaian gambar, bagian tertentu ditambah beberapa cm untuk penyelesaian jahitan.
- 5) Menjahit dan menyelesaikan bagian leher, kerung lengan, bagian bawah rok dan melengkapi sesuai disain.
- 6) Menjahit, memberi lem yang nantinya tertutup bahan.
- 7) Menempelkan kapas agar terkesan tebal.
- 8) Memberi lapisan kertas dan merapikan pada bagian buruk.

Lima macam teknik penyajian gambar yang dijelaskan di atas penyusun menggunakan tiga teknik penyajian dalam laporan ini. Penyajian gambar pertama berupa *design sketching*, dimana terdapat disain bagian - bagian busana yang kemudian dikembangkan menjadi satu kesatuan dalam

suatu disain busana pesta malam rancangan penyusun. Penyajian gambar kedua berupa *production sketching* yaitu berupa gambar kerja busana dan gambar kerja hiasan busana. Penyajian gambar ketiga berupa *presentation drawing* dengan menggambar bagian depan dan belakang busana, dari sajian gambar ini penyusun menjelaskan bagian - bagian dari busana pesta malam yang dirancang.

4. *Moodboard* atau Papan Inspirasi

Menurut Suciati (2008), moodboard merupakan sebuah benda atau sarana berupa papan atau bidang datar lainnya dengan bentuk atau sarana berupa papan atau bidang datar lainnya dengan berbagai bentuk. *Moodboard* merupakan analisis tren visual yang dibuat para desainer dari komposisi gambar-gambar berupa foto, kliping, atau sketsa yang memuat suasana, warna dan tema yang nantinya akan diwujudkan menjadi suatu karya. Tujuan dari pembuatan *moodboard* yaitu menentukan tujuan, arah serta panduan dalam proses kreativitas sehingga karya yang dibuat tidak menyimpang dari tema yang telah ditentukan. Dunia *fashion moodboard* dapat diartikan sebagai suatu alat yang digunakan oleh designer untuk mendapatkan ide yang akan dipakai sebagai referensi desain.

Unsur-unsur yang ada di dalam *moodboard* meliputi unsur warna, bentuk, ragam hias, tekstur dan siluet. *Moodboard* berperan sebagai media petunjuk untuk menciptakan sebuah karya.

a. Fungsi *moodboard*

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

Melalui *moodboard* sebagai media referensi, dapat membantu terciptanya sebuah disain berdasarkan karakteristik yang terdapat pada *moodboard*. Manfaat *moodboard* yaitu sebagai berikut:

b. Manfaat *moodboard*

- 1) Membantu mengarahkan proses disain dari awal hingga terciptanya karya. Dimulai dari penentuan tema atau judul, mencari dan mengumpulkan gambar-gambar yang sesuai dengan tema atau judul dan membuat produk, hingga menjadi karya.
- 2) Membantu mengembangkan kemampuan kognitif atau pengetahuan, karena dengan membuat *moodboard* dapat mengembangkan kemampuan imajinasi.
- 3) Melatih kemampuan efektif atau emosional dalam proses pembuatan disain melalui *moodboard* sebagai media.

- 4) Melatih keterampilan psikomotor (motorik) penyusun dalam menyusun potongan-potongan gambar, membuat disain dan menciptakan karya. Menurut Suciati (2001 : 4)

Moodboard adalah papan inspirasi yang merupakan sarana untuk mempermudah dalam membuat disain, papan yang berisi tentang gambaran tema.

E. BUSANA PESTA

1. Deskripsi Busana Pesta

Menurut Chodiyah dan Wisri A. Mamdy (1982:166) busana pesta adalah busana yang dikenakan pada kesempatan pesta, biasanya menggunakan bahan yang berkualitas tinggi dengan hiasan dan perlengkapan yang bagus dan lengkap sehingga kelihatan istimewa. Sedangkan menurut Enny Zuhni Khayati (1998:3) busana pesta adalah busana yang dikenakan pada kesempatan pesta baik pagi hari, siang hari dan malam hari.

a. Karakteristik Busana Pesta

Busana pesta umumnya lebih rumit dan lebih mewah baik dari segi disain, bahan, maupun hiasannya serta lebih sempurna dan lebih rapi bila dibandingkan dengan pakaian sehari-hari. Siluet pada busana mempengaruhi perkembangan mode busana.

1) Bahan busana pesta

“Dalam memilih bahan busana pesta hendaknya dipertimbangkan kapan pesta itu diadakan apakah pagi, siang, sore atau malam” Ernawati, dkk (2008:32). Sedangkan menurut Sri Widarwati (1993:70) ”bahan yang digunakan untuk busana pesta antara lain beladu,kain renda,lame sutera,dan sebagainya”. Menurut Enny Zuhni Khayati (1998), ada tiga hal yang perlu diperhatikan dalam pemilihan bahan busana , antara lain :

- a) Memilih bahan sesuai dengan model desain.
- b) Memilih bahan sesuai dengan kesempatan si pemakai.
- c) Memilih bahan sesuai dengan kesempatan si pemakai.

Berdasarkan beberapa pendapat diatas busana pesta yang digunakan pada umumnya adalah bahan yang berkilau , bahan tembus terang, terlihat mewah dan mahal setelah dibuat.

Menurut Sri Widarwati (1993:70) bahan yang digunakan untuk busana pesta antara lain beledu, kain renda, lame, sutera dan sebagainya. Bahan busana pesta yang digunakan pada umumnya mulai dari bahan yang lembut sampai bahan yang mencolok atau berkilau.

2) Warna Busana Pesta

Warna yang digunakan dalam pembuatan busana pesta biasanya kelihatan mewah dan gemerlap, untuk busana pesta malam biasanya

menggunakan warna-warna mencolok atau cerah. Warna- warna lembut, seperti ungu, biru muda, dan putih serta warna- warna tua atau gelap, seperti merah dan biru gelap Prapti Karomah dan Sicilia Sawitri, (1998:18). Sedangkan menurut Sri Widarwati, dkk (1993:17) pemilihan warna busana pesta berbeda, harus disesuaikan dengan kesempatan pestanya. Pada umumnya warna yang digunakan untuk busana pesta malam adalah yang mengandung unsur merah, hitam, perak atau warna - warna yang mengkilap.

3) Tekstur Bahan Busana Pesta

Menurut Arifah A Riyanto (2003 : 140) tekstur terdiri dari bermacam- macam yaitu tekstur kaku, tekstur kasar dan halus, tekstur lemas, tekstur tembus terang, tekstur mengkilap dan kusam.

b. Penggolongan Busana Pesta Berdasarkan Pemakaian

1) Busana Pesta Pagi

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

a) Busana Pesta Sore

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

b) Busana Pesta Malam

“Busana pesta malam adalah busana yang dikenakan pada kesempatan pesta malam hari dari waktu mulai matahari terbenam sampai waktu berangkat tidur baik bersifat resmi atau tidak resmi” Enny Zuhni Khayati (1998: 3). Menurut Ernawati dkk, (2008 : 32) busana pesta adalah busana yang dipakai untuk menghadiri suatu pesta. Model dan perhiasan busana pesta malam lebih mewah dari pada busana pesta pagi maupun pesta sore hari. Pelengkap busana untuk pesta malam sesuai dengan model, bahan, warna dan tidak berlebihan, menggunakan sepatu bertumit tinggi dari kulit halus atau dari kain, dan perhiasan yang digunakan lebih mewah dari pada busana pesta pagi maupun pesta sore hari.

c. Penggolongan Busana Pesta Berdasarkan Sifat

1. Busana Pesta Malam Resmi

Menurut Enny Zuhni Khayati (1998 : 3) busana pesta malam resmi adalah busana yang dikenakan pada saat resmi, busana masih sederhana, biasanya berlengan tertutup sehingga kelihatan rapi dan sopan tetapi tetap terlihat mewah. Bahan yang digunakan adalah bahan berkilau, *broucade*, *lame*, *satın*, *beledu*, dan sutera asli.

Jadi busana pesta malam resmi adalah busana pesta yang dipakai pada waktu pesta malam hari di mana acaranya bersifat resmi, dengan busana yang rapi dan sopan. Untuk bahannya digunakan bahan yang berkilau.

2. Busana Pesta Malam Gala

Menurut Enny Zuhni Khayati (1998 : 3) busana pesta malam gala adalah busana pesta yang dipakai pada malam hari untuk kesempatan pesta, dengan ciri-ciri model terbuka, *glamour*, mewah .misal : *backlees* (punggung terbuka), *busty look* (dada terbuka), *décolleté look* (leher terbuka) dan lain-lain.

d. Siluet Busana Pesta

Menurut Sri Widarwati (1993:2) siluet busana pesta adalah struktur pada disain busana yang mutlak harus dibuat dalam suatu disain. Sedangkan menurut (Ernawati,dkk , 2008:196) siluet adalah garis luar dari suatu pakaian,tanpa bagian-bagian atau detail seperti lipit, kerut

dan lain-lain. Berdasarkan garis-garis yang dipergunakan, siluet dapat dibedakan atas beberapa bagian yang ditunjukkan dalam bentuk huruf.

Bidang busana dikenal beberapa siluet yaitu:

1) Siluet A

Merupakan pakaian yang mempunyai model bagian atas kecil, dan bagian bawah lebar.

2) Siluet Y

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

3) Siluet I

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

4) Siluet S

Merupakan pakaian yang mempunyai model dengan bagian atas besar, bagian pinggang kecil dan bagian bawah atau rok besar, sehingga terlihat seperti huruf S.

Siluet busana pesta adalah struktur pada disain busana yang mutlak harus dibuat dalam suatu disain. Untuk mempermudah dalam mengingat, siluet ditunjukkan dalam bentuk huruf yaitu A, Y, I dan S. Siluet dari busana pesta malam dengan sumber ide *Museum Guggenheim* adalah siluet Y.

e. Busana Pesta Malam

Menurut Enny Zuhni Khayati (1998 : 3) busana pesta malam adalah busana yang dikenakan pada kesempatan pesta malam hari dari waktu mulai matahari terbenam sampai sebelum pagi datang.

f. Kajian Teori Look dan Style

1. Kajian Teori Look

Look adalah salah satu sumber inspirasi dalam melihat pola berpakaian kelompok masyarakat tertentu. Cara berpakaian ini dapat menjadi trend karena keberadaan kelompok tertentu populer dalam kurun waktu, misalnya:

- a) Army look di tahun 40'an
- b) New look di tahun 50'an
- c) Space girl / astronout look, rock and roll di tahun 60'an
- d) Happies look, romantic look, punk funk di tahun 80'an
- e) Minimalis look, scholl girl look di tahun 90'an
- f) Grunge look,retro look, vintage look di tahun 2000

Beberapa look yang dapat dan pernah menjadi inspirasi

- (1) Japanesse look
- (2) Java look
- (3) China look
- (4) Indian look

2. Kajian Teori *Style*

Style adalah kepribadian seseorang yang dapat dilihat, atau paling tidak dapat dirasakan, antara lain dalam berbusana. Secara garis besar dapat ditentukan pengelompokan individu dengan perbedaan-perbedaan yang menonjol dalam kepribadian serta bentuk badannya, biarpun tidak dapat dikatakan secara tegas.

Menurut (Sri Ardiati Kamil, 1986:84-85). Adapun tipe tubuh dan gaya busana tersebut adalah sebagai berikut:

(1) Tipe Maskulin,

tipe ini mempunyai perawakan tegap, tinggi, rambut lurus, suara bernada rendah, bersifat terbuka dan agresif. Seorang yang mempunyai tipe ini, sebaiknya mempergunakan bahan bertekstur berat, tebal, dan bermotif. Sebaiknya memilih motif yang besar-besar dan bukan motif bunga, tetapi lebih cocok geometris. Warna yang sesuai dengan tipe ini adalah hijau kekuningan, biru kemerahan.

(2) Tipe Feminin

Tipe ini mempunyai perawakan lemah lembut dan agak pemalu. Biasanya pendek, rambut agak berombak, dan mempunyai tulang yang kecil. Tekstur yang cocok untuk ini adalah lembut, menerawang, halus, dan ringan. Motif bunga yang kecil-kecil sangat sesuai dengan tipe ini. Warna yang cocok dengan tipe ini adalah yang sudah dicampur dengan abu-abu jadi warna yang diredupkan. Permukaan yang licin sesuai dengan tipe ini. Warna yang sesuai dengan tipe ini adalah warna dingin dengan value tinggi. Garis-garis melengkung yang lembut dari garis horisontal dapat dihubungkan dengan kepribadian serta bentuk fisik wanita tipe ini.

(3) Tipe Intermediate

Tipe ini mempunyai bentuk tubuh antara kedua tipe maskulin dan feminin. Pemilihan bahan dengan sendirinya juga di tengah-tengah dari keduanya. Kalau menggunakan motif, sebaiknya yang sedang besarnya, demikian juga pada berat bahan. Hindari garis, tekstur, dan warna yang ekstrim.

2. Pola Busana

Pola Busana adalah pola yang telah dirubah berdasarkan desain dari busana tersebut Ernawati (2008:344). Bidang busana pola merupakan

jiplakan bentuk badan seseorang yang biasanya dibuat dari kertas. Pola busana sangat penting pengaruhnya untuk membuat pola dasar Radias Saleh Aisyah Jafar (1991). Sedangkan Menurut Widjningsih (1994:2) pola busana terdiri dari beberapa bagian, yaitu pola badan (blus), lengan, kerah, rok, kulot dan celana yang masih dapat diubah sesuai model yang dikehendaki.

a. Sistem Pembuatan Pola

Menurut Widjningsih, dkk (1994:3) sistem pembuatan pola busana dapat dibuat dengan dua cara yaitu : (1) *drapping* dan (2) konstruksi

1) Drapping

“*Drapping* adalah cara membuat pola atau busana dengan meletakkan kertas tela sedemikian rupa di atas badan seseorang yang akan dibuatkan busananya mulai dari tengah muka menuju ke sisi dengan bantuan jarum pentul”.

2) Pola konstruksi

“Konstruksi pola adalah pola yang dibuat berdasarkan ukuran dari bagian yang diperhitungkan secara matematis dan gambar pada kertas sehingga tergambar bentuk badan muka dan belakang, rok dan lain-lain” Widjningsih (1994:3). Dengan konstruksi pola ini dapat dibuat bermacam macam busana. Cara menggambar bentuk tertentu seperti garis leher, garis lubang lengan harus lancar dan tidak ada keganjilan. Kontruksi pola ini dapat dibuat bermacam-macam

busana, untuk memperoleh konstruksi pola yang baik harus menguasai hal-hal sebagai berikut :

- a) Cara menggambar bentuk tertentu seperti garis leher, garis lubang lengan harus lancer dan tidak ada keganjilan.
- b) Perhitungan pecahan dari ukuran yang ada dalam konstruksi harus dikuasai.

Pola konstruksi memiliki kebaikan dan keburukan. Kebaikan konstruksi pola antara lain: bentuk pola lebih sesuai dengan bentuk badan, besar kecilnya lipit kup lebih sesuai dengan besar kecilnya bentuk buah dada seseorang, perbandingan bagian-bagian model lebih sesuai dengan besar kecilnya bentuk badan si pemakai. Sedangkan keburukan pola konstruksi adalah pola konstruksi tidak mudah digambar, waktu yang diperlukan lebih lama dari memakai pola jadi, membutuhkan latihan yang lama, harus mengetahui kelebihan dari konstruksi yang dipilih.

Terdapat beberapa jenis Pola konstruksi yaitu *So-en, Meyneke, Charman, Cuppens Guers, Frans Wenner coupe, Derssmaking, ho Twan Nio, Njo Hong Hwie, Muhawa*, Edi Budiharjo. Konstruksi pola adalah pola yang dibuat berdasarkan ukuran dari bagian yang diperhitungkan secara sistematis dan gambar pada kertas sehingga tergambar bentuk badan depan dan belakang, rok dan lain-lain.

b. Pengambilan Ukuran

Sebelum membuat pola langkah yang harus dilakukan adalah pengambilan ukuran sebaiknya memperhatikan orang yang akan diukur , barang-barang yang dapat menyebabkan ukuran kurang tepat supaya dapat dilepaskan terlebih dahulu. Sebelum mengambil ukuran , garis pinggang ,badan dan panggul diikat dahulu dengan penterban yang rata pada sekeliling tubuh supaya ukuran yang diperoleh tepat” Widjningsih (1994). Adapun ukuran yang diperlukan dalam membuat busana pesta mala mini sebagai berikut:

1) Lingkar Badan

Diukur sekeliling badan melalui ketiak dan dada, diatas buah dada.

2) Panjang punggung

Diukur dari tulang tengkuk sampai kebatas pinggang.

3) Lingkar leher

Diukur sekeliling leher.

4) Lingkar lengan

Diukur sekeliling lengan teratas, tepat dibawah ketiak.

5) Lebar Dada

Diukur pada jarak kedua puncak payudara.

6) Lingkar Pinggang

Diukur sekeliling pinggang, pas dahulu, kemudian ditambah 1 cm, atau diselakan.

7) Lingkar Panggul

Diukur sekeliling badan bawah yang terbesar, ditambah 2 cm sebelah atas puncak pantat dengan sentimeter datar.

8) Tinggi Panggul

Diukur dari bawah ban petar pinggang sampai dibawah ban sentimeter di panggul.

9) Panjang Muka

Diukur dari lekuk ditengah muka ke bawah sampai di bawah ban petar pinggang.

10) Tinggi Dada (T.D.)

Diukur dari bawah ban petar pinggang tegak lurus ke atas sampai di puncak buah dada tegak lurus ke atas sampai di puncak buah dada.

11) Panjang Sisi (P.S.)

Diukur dari batas ketiak ke bawah sampai pinggang

12) Panjang bahu

Diukur dari bahu tertinggi sampai bahu terendah.

13) Panjang lengan

Diukur dari bahu terendah sampai panjang lengan yang dikehendaki dengan posisi lengan sedikit ditekuk.

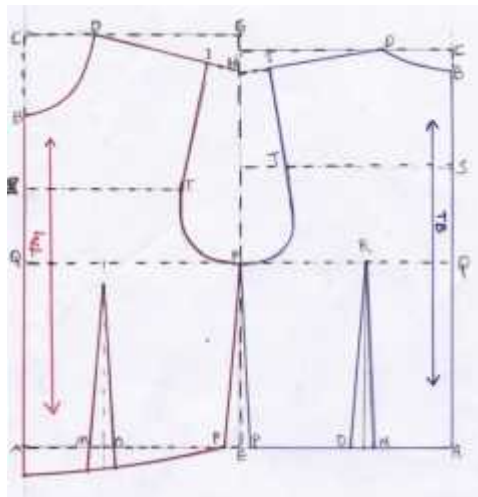
14) Lingkar pergelangan tangan: Diukur melingkar pada pergelangan tangan.

15) Panjang Rok

Diukur dari batas pinggang sampai batas yang diinginkan.

c. Pemilihan Sistem Pembuatan Pola

Dalam pembuatan busana pesta ini sistem pembuatan pola yang digunakan adalah pola konstruksi dengan sistem so'en.



(Widjiningsih,1994 : 17)

Gambar 03. Pola Dasar Sistem So'en, Skala 1:6

Keterangan bagian Muka	Keterangan bagian Belakang
A-B = Panjang Muka	A-B = Panjang punggung
B-C = Dalam leher = $\frac{1}{6}$ L.Leher + $2\frac{1}{2}$ cm	B-C = Dalam leher = 1 cm – 1 $\frac{1}{2}$
C-D = Lebar leher = $\frac{1}{6}$ L.Leher + $\frac{1}{2}$ cm	C-D = Lebar leher = $\frac{1}{6}$ l.leher
A-E = $\frac{1}{4}$ Lingkar badan + 2cm / 1cm untuk orangkurus	A-E = $\frac{1}{4}$ Lingkar badan – 2cm / 1cm untuk orang kurus

<p>dan gadis tanggung</p> <p>E-F = Panjang sisi</p> <p>C-G = A-E</p> <p>G-H = 1/3 Panjang bahu + 1</p> <p>D-I = Panjang bahu,dan titik I harus jatuh pada garis datar dari H</p> <p>A-M = 1/10 l.Pinggang</p> <p>E-P = 3 CM</p> <p>P-O = 1/4 lngkar pinggang +2 cm di kurangi jarak A-M</p> <p>B-S = 1/2 B-Q</p> <p>S-T = 1/2 Lebar muka (gambar sejajar garis lanjutan D-I)</p>	<p>E-F = Panjang sisi</p> <p>C-G = A-E</p> <p>G-H = 1/4 F-G dikurangi 1</p> <p>D-I = Panjang bahu</p> <p>A-M = 1/10 lingkar pinggang -1 cm</p> <p>M-O = 2cm untuk lipit kup pinggang</p> <p>O-P = 1/4 Ling Pinggang – 2cm (orang kurus 1 cm) di kurangi jarak A-M</p> <p>F-Q = Garis datar</p> <p>Q-R = 1/2 Lebar punggung</p> <p>K-T = 6 cm panjang lipit kup bahu tarik garis L-T</p>
---	--

d. Bahan Busana

Menurut Chodijah dan Wisri A Mamdy (1982:124) busana pesta malam biasanya menggunakan bahan yang bagus dengan hiasan yang menarik sehingga kelihatan lebih istimewa. Menurut Sri Widarwati (1993:75) “bahan yang digunakan untuk busana pesta antara lain beledu, kain renda, lame,

sutera, dan sebagainya”. Bahan busana pesta digunakan umumnya adalah bahan yang berkilau, bahan tembus terang, mewah dan mahal.

1) Jenis bahan

Menurut Enny Zuhni Khayati (1998), ada empat hal yang perlu diperhatikan dalam pemilihan bahan busana, antara lain :

- a. Memilih bahan sesuai dengan model desain.
- b. Memilih bahan sesuai dengan kondisi si pemakai.
- c. Memilih bahan sesuai dengan kesempatan si pemakai.
- d. Memilih bahan sesuai dengan keuangan keluarga.

2) Warna bahan

”Warna yang digunakan untuk busana pesta malam adalah warna yang gelap atau mencolok, berkilau dengan tenunan benang emas atau perak” Prapti Karomah & Sicilia Sawitri, (1998 :10). Berdasarkan pengertian di atas, bahwa pada umumnya busana pesta banyak menggunakan variasi warna. Warna pada busana pesta yang dapat digunakan dapat berbeda-beda jenis disesuaikan dengan jenis pestanya. Untuk jenis pesta *cocktail* dapat menggunakan warna-warna terang serta beragam, sedangkan untuk busana pesta malam warna yang digunakan sebaiknya menggunakan warna yang lembut dan terkesan lebih kewanitaan yang lebih gelap. Hal ini dikarenakan pada malam hari terdapat pencahayaan yang dapat mengubah warna busana. Warna-warna lembut pada busana pesta dapat memberikan kesan mewah dan elegan,

sedangkan warna mencolok akan sesuai dengan pesta yang meriah. Hal-hal yang perlu diperhatikan dalam pemilihan bahan busana, antara lain :

- a. Memilih warna sesuai dengan model desain.
- b. Memilih warna sesuai dengan kondisi si pemakai.
- c. Memilih warna sesuai dengan kesempatan si pemakai.
- d. Memilih bahan sesuai dengan keuangan keluarga.

Pemilihan warna busana pesta berbeda, harus disesuaikan dengan kesempatan pestanya. Pada umumnya warna yang digunakan untuk busana pesta malam adalah warna yang mengandung unsure merah, hitam, keemasan, perak atau warna-warna yang mengkilap.

3) Karakter tekstur bahan busana pesta

”Tekstur adalah sifat dari permukaan suatu benda yang dapat dilihat dan dirasakan. Sifat-sifat permukaan tersebut antara lain : kaku, lembut, kasar, halus, tebal, tipis, dan tembus terang (*transparent*)” Sri Widarwati (1993: 14).”Tekstur terdiri dari bermacam-macam yaitu tekstur kaku, tekstur kasar, tekstur halus, tekstur lemas, tekstur tembus terang, tekstur mengkilap dan kusam” Arifah A Riyanto (2003 : 47). Berdasarkan keterangan di atas tekstur bahan adalah keadaan suatu permukaan bahan yang dapat dilihat dan dirasakan. Pada umumnya tekstur yang paling baik digunakan untuk busana pesta adalah tekstur yang disesuaikan dengan kesempatan penggunaan busana pesta.

Menurut Ernawati, dkk (2008:178) agar dapat memilih bahan yang tepat sesuai yang diharapkan, ada beberapa faktor yang perlu

diperhatikan yaitu : memilih bahan yang sesuai dengan disain, memilih bahan yang sesuai dengan sipemakai, dan memilih bahan sesuai dengan kesempatan. Tekstur bahan adalah sifat permukaan dari suatu benda yang dapat dilihat dan dirasakan. Tekstur busana pesta biasanya lembut, licin, mengkilap, Tidak kaku dan tebal juga memberi kesan nyaman pada waktu dikenakan.

3) Teknologi busana

”Teknologi busana adalah cara atau teknik pembuatan busana agar hasilnya menarik dan nyaman dipakai ”Nanie AsriYuliati (1993). Busana yang berkualitas tinggi biasanya penyelesaiannya menggunakan tangan seperti pengeliman, penyelesaian kampuh, penyelesaian lapisan, sehingga memakan waktu yang relatif lama dan membutuhkan ketelatenan. Sehingga dapat dikatakan juga bahwa teknologi busana adalah proses teknik pembuatan busana yang berlandaskan ilmu pengetahuan. Teknologi pembuatan busana terdiri dari :

a. Teknologi penyambungan atau kampuh

”Kampuh adalah kelebihan jahitan atau tambahan untuk menghubungkan dua bagian dari busana yang dijahit” (Nanie Asri Yuliati, 1993). Menurut pendapat lain Ernawari, dkk (2008:105) kampuh adalah menyatukan bagian - bagian dari potongan kain pada pembuatan busana seperti menyatukan bahu muka dengan bahu belakang sisi kiri muka dengan sisi kanan belakang dan sebagainya,

sisanya sambungan. Kampuh ada dua macam yaitu kampuh buka dan kampuh tutup.

1) Kampuh Buka

Kampuh buka adalah kelebihan jahitan yang dihubungkan antara dua bagian yang dijahit secara terbuka. Agar kelebihan jahitannya terlihat rapi, maka kampuh buka dapat dirapikan dengan beberapa cara antara lain kampuh buka yang diselesaikan dengan dijahit tepi tirasnya, dirompok, digunting zig-zag, tusuk balut, tusuk feston (Ernawati,dkk 2008 : 105).

Macam-macam penyelesaian kampuh buka :

- a) Kampuh buka diselesaikan dengan obras.
- b) Kampuh buka diselesaikan dengan setik mesin.
- c) Kampuh buka diselesaikan dengan rompok.
- d) Kampuh buka diselesaikan dengan zig - zag.
- e) Kampuh buka diselesaikan dengan tusuk balut. Kampuh buka diselesaikan dengan tusuk feston.

Teknik yang digunakan dalam pembuatan busana pesta malam pada kesempatan ini adalah kampuh buka diselesaikan dengan teknik rompok, diterapkan pada bagian kampuh badan bahan utama maupun kampuh *Furing*.

2) Kampuh Tutup

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

4) Kampuh Balik

Kampuh balik yaitu kampuh yang dikerjakan dengan teknik membalikkan dengan dua kali jahit dan dibalik dengan cara , pertama dengan menjahit bagian buruk menghadap bagian buruk (bagian baik) yang bertiras dengan lebar tiras dengan ukuran 3 mm, jika memungkinkan dibuat lebih halus atau kecil, kemudian dialik dan di jahit dari bagian buruk menghadap bagian baik dengan pinggir tirasnya masuk kedalam ,hasil kampuh ini paling besar 0,5 cm.

5) Kampuh Pipih

Kampuh pipih yaitu kampuh yang memiliki besr jahitan pada satu sisi sebanyak dua setikan, dan sisi yang sebelahnya satu setikan, kampuh ini bisa dipakai untuk dua sisi .Teknik menjahit kampuh pipih,lipatlah kain yang pinggirannya bertiras selebar 1,5cm menjadi 0,5 cm , tutup tirasnya dengan lipatan yang satu lagi ,kampuh ini dipakai untuk menjahit kain sarung , kemeja,celana , jake, pakaian bayi, dan sebagainya.

6) Kampuh Perancis

Kampuh perancis adalah kampuh yang hanya terdiri dari satu jahitan yang didapatkan dengan cara menyatukan dua lembar kain . Kain bagian baik berhadapan sesame baik ,tetapi tidak sama lebar / pinggirnya, lalu jahit tiras dengan lebar 0,6mm. Kampuh perancis ini cocok dipakai untuk menjahit bahan yang tipis.

7) Kampuh Sarung

Kampuh sarung adalah kampuh yang tampak dari kedua sisinya. Cara melakukan setikan kampuh sarung adalah sebagai berikut : pinggiran (a) dan (b) sama-sama besar, kampuh semua 1 cm lalu kedua nya berkumpul berpadu ,tiras dilipat dengan posisi saling berhadapan dan dapat dibantu dengan jelujuran .Tiras nya sama-sama dilipat menjadi 0,5 cm lalu dijahit pinggirannya dari bagian buruk . Kegunaan kampuh sarung ini adalah untuk menjahit sarung pelakat (kain sarung bercorak / kotak-kotak) ketika menjahit corak atau kotaknya harus sama juga untuk menjahit kemeja ,jas,dan jaket.

Berdasarkan pendapat di atas kumbuh di bedakan menjadi lima dengan fungsi dan kegunaannya yang berbeda , kampuh juga sangat penting untuk penyelesaian busana karna jika kampuh tidak diselesaikan akan bertiras. Jadi kumbuh yaitu kelebihan jahitan atau tambahan jahitan untuk menghubungkan dua bagian dari busana yang di jahit

b. Tekologi *Interfacing*

Interfacing adalah bahan yang digunakan untuk memberikan bentuk pada busana agar busana rapi (Sicilia Sawitri dkk, 1997 : 21). Sehingga dapat dijelaskan bahwa *interfacing* adalah bahan yang dipasangkan diantara pakaian agar busana tampak rapi dan kuat. Bahan yang digunakan untuk *interfacing* harus sesuai dengan bahan luarnya, terutama tentang tebal tipisnya bahan pokok, warna bahan pokok, kesesuaian pemeliharaan bahan pokok dan ketepatan menempelkan bahan pelapis sesuai tujuan. Pemilihan dan penempatan *interfacing* pada busana sangat menentukan penampilan busana secara keseluruhan.

Interfacing ada dua macam yaitu *interfacing* dengan perekat dan tanpa perekat. Pembuatan busana pesta malam penyusun menggunakan *Interfacing* dengan perekat.

c. Tekologi *Facing*

Menurut Sicilia Sawitri (1997 : 21) *facing* adalah lapisan yang tampak dari luar, misalnya lapisan lapel krah, lapisan belahan pada tengah muka. Sehingga dari beberapa pendapat *facing* adalah lapisan yang tampak dari luar berupa sepotong bahan dengan bentuk serong atau pas yang digunakan suatu pinggiran. Bahan yang dapat digunakan untuk *facing* menurut Sicilia Sawitri (1997 : 21) :

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

Facing adalah lapisan pada bagian lapisan yang tampak dari luar atau potongan kain serong untuk penyelesaian suatu pinggiran agar tidak bertiras atau memperindah suatu busana.

d. Tekologi *Interlining*

Interlining adalah pelapis yang menempel pada pakaian yang dilapis Sicilia Sawitri (1997 : 21), dipasang jika diperlukan terutama pada musim dingin di negara- negara Eropa, sedangkan menurut Goet Poespo *interlinning* adalah bahan pelapis apabila tidak dipergunakan dapat dilapis, dapat juga dipasang diantara *linning* dengan busana yang dilapisi.

Sehingga dapat dijelaskan bahwa *interlining* adalah bahan yang menempel letaknya diantara bahan yang dilapis dan *lining*. Bahan *interlining* yaitu bahan - bahan yang berbulu karena perlu mendapatkan panas, misalnya furs.

e. Tekologi Pelapisan (*Linning*)

Linning adalah kain pelapis busana dan penutup jahitan sehingga busana tampak rapi, baik dari luar maupun bagian dari dalam Sicilia Sawitri, (1997:21).”Pemilihan *lining* harus disesuaikan dengan bahan pokok, bentuk busana, warna busana serta memiliki karakter hampir sama dengan bahan pokoknya. Contoh kain furing yaitu *abute, asahi, erro, voul*” (Prapti Karomah, 1990 :30). Sehingga dari beberapa pengertian dapat dijelaskan bahwa *lining* adalah kain pelapis busana yang berfungsi untuk menjaga agar bahan utama tidak cepat rusak yang pemilihannya sesuai dengan karakter bahan pokoknya.

Menurut Nanie Asri Yulianti (1993) ”teknik pemasangan *lining* ada dua cara yaitu” :

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

busana pesta malam adalah teknik lekat pada *lining* pada gaun menggunakan teknik lekat.

f. Teknologi *Pressing*

“*Pressing* yaitu melakukan proses penekanan agar bahan lebih rapi dan berkualitas tinggi” Ernawati dkk (2008 : 147). Pengepresan merupakan suatu cara yang dilakukan dengan menggunakan setrika pada suhu tertentu yang ditempel pada bagian yang akan dipres untuk menjadikan kampuh-kampuh terlihat lebih pipih dan rapi. Pengepresan dilakukan setiap kali selesai menjahit dengan menggunakan setrika dengan suhu disesuaikan dengan bahan busananya. Ada tiga tingkatan dalam proses penyetricaan atau pengepresan yaitu sebelum pemotongan, selama penjahitan yang disebut *under pressing*. ”Untuk mendapatkan hasil jahitan yang rapi, maka setelah dijahit harus dipres dengan cara disetrika” Sicilia Sawitri (1997). Langkah-langkah pengepresan busana adalah :

- 1) Sebelum pengepresan perhatikan dulu jenis kainnya apakah tahan panas atau tidak.
- 2) Pada saat pengepresan sebaiknya dilapisi dengan kain katun atau kertas agar tidak mengkilap.
- 3) Pada saat pengepresan bagian-bagian yang menggelembung masukkan bantalan kayu di bawahnya agar bagian tersebut menjadi licin menurut bentuknya.

Pengepresan pada tiap-tiap bagian busana berbeda. Menurut Goet Poespo (2005) ada beberapa cara dalam mengepres suatu bagian busana, yaitu:

- a) Lipit pantas. Cara pengepresan lipit pantas, menyetrika dari bagian yang terlebar ke ujung kup.
- b) Jahitan kampuh. Cara pengepresan kampuh dengan cara menyetrika kampuh sepanjang garis jahitan, kemudian kampuh dibuka dengan ujung setrika lalu disetrik.
- c) Bagian serong. Bagian serong disetrika pada lajunya.
- d) Lengan baju. Cara pengepresan pada lengan baju dengan menyetrika kampuh jahit ke arah lengan baju dengan menggunakan ujung setrika.
- e) Keliman. Cara pengepresan keliman dengan cara menyetrika pada bagian buruk kain ke atas dan ke bawah.
- f) Lipit. Cara pengepresan lipit dengan cara menyetrika kuat-kuat dengan menggunakan kain pembantu.
- g) Kerutan. Cara pengepresan kerutan dengan cara menyetrika pada kerutan dengan ujung setrika tanpa membentuk keriputan-keriputan.

Berdasarkan penjelasan di atas dapat disimpulkan teknologi pengepresan adalah suatu cara untuk merapikan bahan busana sebelum dijahit dan memipihkan kampuh setelah proses menjahit untuk hasil yang maksimal.

4. Hiasan Busana

”Hiasan busana adalah segala sesuatu yang dihiaskan pada busana agar busana tersebut tampak indah. Penempatan dan pemilihan *garniture* yang tepat akan menunjang dan meningkatkan mutu serta keharmonisan penampilan busana secara keseluruhan”(Enny Zuhni Khayati, 1998:1).

”Disain hiasan busana adalah bagian-bagian dalam bentuk struktur yang tujuannya untuk mempertinggi keindahan disain strukturnya”. (Sri Widarwati, 1993:2-5).

Menurut Widjningsih (1994) ”untuk menciptakan disain hiasan yang baik haruslah memenuhi syarat sebagai berikut” :

- a. Penggunaan hiasan secara terbatas (tidak berlebihan).
- b. Letak hiasan harus disesuaikan dengan bentuk strukturnya.
- c. Latar belakang dapat memberikan efek kesederhanaan dan keluhuran terhadap disain tersebut.
- d. Pola hiasan harus disesuaikan dengan bendanya.
- e. Hiasan harus sesuai dengan bahan disain strukturnya dan sesuai dengan pemeliharanya.

Membuat suatu disain hiasan busana harus disesuaikan dengan jenis dan kesempatan busana itu dipakai. Hiasan busana sebaiknya dibuat tidak berlebihan karena akan menimbulkan kesan ramai sehingga mengurangi nilai keindahan dari busana tersebut.

Menurut Enny Zuhni Khayati (1998:23) untuk dapat meningkatkan keharmonisan dalam berbusana ada beberapa cara dalam memilih disain hiasan busana, yaitu:

- 1) Disain hiasan busana dipilih sesuai dengan karakteristik busana pokoknya.
- 2) Disain hiasan busana disesuaikan dengan usia pemakai.
- 3) Disain hiasan busana disesuaikan dengan suasana dan kesempatan.
- 4) Disain hiasan busana dengan bentuk tubuh.
- 5) Disain hiasan disesuaikan dengan keuangan keluarga.

Hiasan manik-manik merupakan butiran atau lempengan yang bagian tengahnya memiliki lubang kecil yang berguna untuk merekatkan bahan atau kain yang akan dihiasi. Jenis manik-manik antara lain:

- a) Monte/mutiara yaitu jenis manik-manik yang bentuknya bulat, ukurannya sangat bervariasi.
- b) Pasiran yaitu jenis manik-manik yang bentuknya bulat kecil-kecil (lebih lembut daripada monte), agak pipih dan tengahnya juga berlubang.
- c) Payet atau *ketep* yaitu jenis manik-manik yang bentuknya lempengan pipih bulat yang tengahnya berlubang.
- d) Hallon yaitu jenis manik-manik yang bentuknya panjang menyerupai lidi sehingga sering juga disebut batang lidi.
- e) Parel atau padi-padian, manik-manik jenis ini berbentuk seperti biji padi atau oval tengahnya memiliki lubang.
- f) Batu manikam, manik jenis ini bentuknya menyerupai bebatuan, terbuat dari kaca atau plastik transparan atau dari batu-batu asli.
- g) Manik-manik bentuk bebas, jenis manik-manik ini sesungguhnya merupakan pengembangan bentuk-bentuk yang sudah ada kemudian pada bagian permukaannya diberi ukiran atau ornamen yang bercorak etnis, tetapi kadang juga dibuat polos.

Dari berbagai macam hiasan busana, akan lebih indah apabila perpaduan antara jenis hiasan dan bidang hiasannya seimbang. Pembuatan desain busana akan mempengaruhi jenis dan bahan yang digunakan. Agar

mendapatkan hiasan yang bagus, harus mempertimbangkan unsur dan prinsip disain. Hiasan yang digunakan adalah payet, *diamond* vantasi dan kancing bungkus.

F. PERGELARAN BUSANA

1. Pengertian Pergelaran Busana

Pergelaran busana adalah salah satu cara untuk memperagakan, memperkenalkan dan memamerkan busana pada masyarakat yang oleh pragawan atau peragawati dengan tujuan tertentu Sri Widarwati, (2000). Menurut Sugiyanto (2005:187) pergelaran busana adalah suatu bentuk kegiatan untuk menampilkan atau memperkenalkan barang, jasa, atau prestasi kepada publik atau masyarakat. Gelar busana adalah suatu kegiatan yang memperkenalkan dan mempromosikan rancangan atau kreasi terbaru dari perancang yang diperagakan oleh pragawan atau pragawati dengan tujuan tertentu.

2. Tujuan pergelaran busana

Tujuan Penyelenggaraan pergelaran busana adalah sebagai berikut:

- a. Mempromosikan hasil karya busana dari seorang disainer untuk diperagakan oleh seorang peragawati.
- 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 sarana promosi hasil karya disainer ataupun produk tertentu dari industri atau perusahaan.

3. Tempat penyelenggaraan

Penyelenggaraan pertunjukan dapat dilaksanakan baik di luar gedung (*out door*) maupun di dalam gedung (*in door*). Tempat penyelenggaraan memegang peranan penting. Menurut Sri Ardiati Kamil (1986) dalam menentukan tempat pertunjukan harus memperhatikan siapa yang akan diundang. Kedudukan sosial para undangan, juga jenis busana yang akan diperagakan. Selain itu dalam memilih tempat pertunjukan harus memperhatikan daya tampung / kapasitas pengunjung serta lahan parkir.

4. Jenis pertunjukan busana

Menurut Sri Ardiati Kamil (1986) penyelenggaraan pertunjukan busana terdiri dari 2 macam program yaitu :

a. Program Non Sponsor

Pertunjukan busana dengan Program Non Sponsor adalah penyelenggaraan Pertunjukan Busana yang dilakukan oleh pihak penyelenggara tanpa kerja sama dengan pihak lain. Kelebihannya adalah pihak penyelenggara tidak terikat oleh pihak manapun sehingga penyelenggara dapat menentukan segala sesuatunya dengan bebas.

b. Program Sponsor

Gelar Busana dengan Program Sponsor adalah penyelenggaraan gelar busana yang dilakukan oleh pihak penyelenggara bekerjasama dengan pihak sponsor, baik sponsor tunggal maupun sponsor bersama.

1) Sponsor tunggal yaitu sponsor dan pihak disainer bekerjasama dengan satu sponsor saja

2) Sponsor bersama yaitu pihak disainer bekerja sama dengan lebih dari satu sponsor.

Program sponsor dan non sponsor penting untuk jalannya acara, yang mempunyai kelebihan dan kekurangan. Non sponsor adalah penyelenggaraan yang dilakukan oleh pihak penyelenggara tanpa kerja sama dengan pihak lain. Program sponsor adalah penyelenggaraan gelar busana yang dilakukan oleh pihak penyelenggara bekerjasama dengan pihak sponsor, baik sponsor tunggal maupun sponsor bersama.

5. Sarana pendukung

a. Koreografer

Koreografer adalah orang yang menata koreografi untuk mengatur jalannya acara, misalnya saja mengatur orang supaya tertib. Terutama dalam sebuah acara atau pertunjukan.

b. Tata Panggung

“Tempat pentas peragaan disebut juga panggung tambahan biasanya dibuat sendiri atau dikerjakan oleh panitia penyelenggara. Panggung tambahan ini merupakan panggung panjang yang

ditambahkan sebaga tempat para peragawati memperagakan busana” Harpini Kadarsan, dkk, (1983: 149). Panggung yang digunakan dalam pertunjukan bervariasi, baik di dalam ukuran dan tinggi ketika memutuskan pada jenis panggung yang digunakan, perencana pertunjukan harus memperhatikan dua point yaitu :

- 1) Waktu bagi model untuk masuk ke area pertunjukan dari ruang ganti hingga pergantian tempat.
- 2) Tinggi, ukuran dan bentuk yang berkaitan dengan ruang dan visibilitas penonton. Panggung merupakan suatu ruang yang secara mendasar merupakan sarana penentu dalam mencapai tujuan dari sebuah pertunjukan.

Panggung merupakan area *background* dimana model atau peragawati keluar dan masuk. *Catwalk* bervariasi berdasarkan tinggi dan ukurannya, untuk menentukannya perlu mempertimbangkan :

- 1) Pemilihan tempat untuk masuk ke area *background* dari ruang ganti (*dressing area*).
- 2) Berjalan di *catwalk* sesuai rute.
- 3) Tinggi, ukuran dan bentuk sangat berhubungan dengan jarak penglihatan dan pendengaran penonton.

Catwalk dibuat dalam berbagai bentuk, tetapi bentuk yang paling umum digunakan yaitu T, I, X, H, Y, U atau Z.

c. *Lighting*

Lighting atau tata cahaya yaitu unsur atau tata artistik yang paling penting dalam pertunjukan busana. Seorang penatacahaya perlu mempelajari pengetahuan tata cahaya, pengetahuan dasar tersebut selanjutnya dapat diterapkan dan dikembangkan dalam penataan cahaya untuk kepentingan artistik dalam panggung.

Fungsi dari lighting menurut Murgiyanto (1983) lighting atau tata cahaya memiliki fungsi sebagai berikut:

- 1) *Front light* adalah cahaya dari depan panggung sehingga penonton dapat melihat wajah model dengan jelas.
- 2) *Over head* adalah cahaya dari atas kepala yang mengenai area panggung.
- 3) *Back light* adalah cahaya dari belakang model agar model tidak terlihat menempel pada background. *Side light* adalah cahaya dari samping kiri dan kanan.
- 4) *Cyclorama* adalah cahaya dari atas dan lantai panggung yang memberikan efek suasana.

Pencahayaan memiliki beberapa karakteristik antara lain:

- 1) *Standart Reflector*: Lampu yang dipasang *standart reflector* akan membuat cahaya yang jatuh menjadi sangat keras dan terarah.
- 2) *Softbox*: Menghasilkan cahaya yang lembut dan halus.

- 3) *Silver Umbrella*: Memiliki karakteristik yang cukup keras, tapi penyebarannya cukup lebar dan merata.
- 4) *White Umbrella*: Cahaya dengan *white umbrella* hasilnya agak lebih lembut dibandingkan *silver umbrella*
- 5) *Transparent Umbrella*: Memiliki karakteristik yang mirip dengan *softbox*, yaitu cahaya yang halus.
- 6) *Snoot*: Cahaya yang dihasilkan karakteristiknya sangata keras dan arah jatuhnya cahaya sangat sempit atau terarah.
- 7) *Honeycomb*: Cahaya akan disaring dan menyebabkan lebih halus jatunya pada objek. Arah jatunya cukup sempit dan terarah.
- 8) *Beauty Dish* : Cahaya yang dihasilkan *beauty dish* cukup halus dan merata. Arahnya tetap terkonsentrasi tapi penyebarannya luas.
- 9) *Ringflash*: cahaya yang dihasilkan cukup keras dan penyebarannya merata dan menghasilkan gambar yang tidak ada bayangannya, karena penyebaran cahaya persis dari tengah-tengah.
- 10) *Standart Flash dengan Fiter* : Cahaya yang jatuh akan berubah warna sesuai dengan filter yang digunakan. Biasanya filter digunakan untuk *background* atau *Rim Lighting*.

d. Tata Suara

Tata suara disini mengenai efek dari suara yang dihasilkan sudah memenuhi syarat atau belum. Didalam suatu pertunjukan dan pertunjukan tanpa musik pertunjukan tidak sempurna dan terkesan tidak hidup.

Pemberian musik bertujuan :

- 1) Untuk memperkuat jiwa atau seni yang ada didalam suatu busana.
- 2) Suasana didalam suatu pertunjukan.
- 3) Memberikan pertolongan pada model dalam mengatur langkahnya sesuai dengan tempo lagu serta memeriahkan acara pertunjukan.

6. Proses Penyelenggaraan Pertunjukan Busana

a. Tahap Persiapan

Berbagai kegiatan yang perlu dilakukan dalam mempersiapkan pertunjukan busana yaitu:

1) Pembentukan Panitia

Suatu pertunjukan busana harus memiliki kepanitiaan yang dapat menjalankan acara tersebut. Tanpa kepanitiaan suatu acara tidak dapat terlaksana.

2) Menentukan Tema Pergelaran

Penyelenggaraan pergelaran busana harus memiliki tema. Tema yang diambil disesuaikan dengan trend, jenis busana, dan sesuatu yang ingin ditonjolkan.

3) Menentukan Waktu dan Tempat

Dalam menentukan waktu dan tempat sebaiknya ditentukan pada hari libur dimana peluang seseorang untuk menghadiri acara tersebut lebih banyak dari hari biasa. Sedangkan dalam pemilihan tempat pergelaran sebaiknya ditentukan sebuah tempat yang strategis dan kapasitas ruangnya mencukupi.

4) Perencanaan Anggaran

Setiap pergelaran busana mempunyai daftar barang yang harus di beli / sewa untuk memudahkan jalannya pergelaran sehingga perlu dibuat daftar perencanaan anggaran. Perencanaan anggaran dibuat agar dapat meminimalisir biaya yang harus dikeluarkan serta menanggulangi kerugian.

b. Tahap Pelaksanaan

Pada tahap pelaksanaan pergelaran busana banyak hal yang perlu dilaksanakan dengan persiapan yang matang yaitu:

1) *Style*

Tempat pergelaran dapat dilaksanakan didalam ruangan (*indor*) maupun diluar ruangan (*out door*).Kebutuhan tempat dapat disesuaikan dengan bentuk pergelaran. Apabila pergelaran

direncanakan untuk menampung penonton yang banyak atau secara masala (konser), pertunjukan dapat dilakukan diluar ruangan.Sedangkan jika memang penonton dibatasi dengan tiket atau undangan, maka pertunjukan sebaiknya dilaksanakan di dalam ruangan.

2) *Lighting*

Pencahayaan (*lighting*) berfungsi sebagai penerangan untuk menyorot peragawan atau peragawati yang berjalan di atas *catwalk* pada pertunjukan busana.

Menurut Adimodel (2009) pembuatan *lighting* yang baik akan dapat membuat obyek utama tampak menonjol dari obyek-obyek lain disekelilingnya.

3) Tata Panggung

Menurut Adimodel (2009) menyatakan bahwa dalam pertunjukan, panggung dibedakan menjadi 3 yaitu:

a) Panggung Arena

Panggung arena merupakan bentuk panggung yang paling sederhana dibandingkan dengan bentuk panggung yang lain. Panggung ini dapat dibuat di dalam maupun diluar ruangan atau gedung asal dapat dipergunakan secara memadai. Kursi-kursi penonton diatur sedemikian rupa sehingga tempat panggung berada ditengah dan diantara deretan kursi terdapat lorong untuk masuk atau keluar para pemain atau peragawati sesuai dengan

kebutuhan pertunjukan tersebut. Papan penyangga (peninggi) ditempatkan dibelakang masing-masing deretan kursi, sehingga kursi deretan belakang dapat melihat dengan baik tanpa terhalang penonton dimukanya. Sebagai pengganti layar pada akhir pertunjukan dapat digunakan dengan cara mematikan lampu (*black out*).

b) Panggung Terbuka

Panggung terbuka sebetulnya lahir dan dibuat didaerah atau tempat terbuka. Berbagai variasi dapat dipergunakan untuk memproduksi pertunjukan ditempat terbuka. Pentas dapat dibuat diberanda rumah, teras disebuah gedung dengan penonton berada di halaman.

c) Panggung tertutup (*proscenium*)

Panggung tertutup adalah tempat pertunjukan yang hanya dapat dilihat dari arah depan dan diberi dinding atau bingkai. Bingkai yang dipasang dinding atau korden inilah yang memisahkan arah prawan atau prawan dengan penonton yang menonton pertunjukan dari satu arah. Dengan pergantian ini maka pergantian tata panggung dapat dilakukan tanpa sepengetahuan penonton. Panggung *proscenium* sudah lama digunakan dalam dunia pertunjukan dan pertunjukan. Jarak yang sengaja diciptakan untuk memisahkan prawan atau prawan ini dengan

penonton ini dapat digunakan untuk penyajian cerita seperti apa adanya. Pemisahan ini membantu efek *artistic* yang diinginkan terutama dalam gaya *realisme*. Tata panggung di tentukan oleh adanya jarak pandang satu arah dari penonton.

d) Tata Suara

Musik sangat berpengaruh didalam suatu pertunjukan maupun pertunjukan. Tanpa musik pertunjukan tidaklah sempurna dan terkesan tidak hidup. Tujuan dari pemberian musik didalam suatu pertunjukan busana atau pertunjukan adalah sebagai berikut:

- (a) Untuk memperkuat jiwa atau seni yang ada didalam suatu busana.
- (b) Menghidupkan suasana didalam suatu pertunjukan
- (c) Memberikan pertolongan pada model didalam mengatur langkahnya sesuai dengan tempo lagu.
- (d) Memeriahkan acara pertunjukan.

Berdasarkan uraian di atas dapat disimpulkan bahwa musik merupakan suatu peranan penting didalam sebuah pertunjukan maupun sebuah pertunjukan busana.

c. Tahap Evaluasi

Evaluasi dan Pembuatan Laporan dalam pertunjukan busana tahapan perencanaan sangat penting karena akan mempengaruhi kelancaran dalam pertunjukan itu berlangsung. Oleh Karena itu setiap

tahapan yang berjalan harus sesuai tepat waktu dan saat pergelaran sudah digelar semua permasalahan sudah terkendali atau tidak ada masalah lagi. Untuk itu diperlukan adanya kerjasama tim dan melakukan gladi resik. Meneruskan pendapat Ibnu Novel Hafisz dikatakan ada beberapa manfaat untuk yang diperoleh Gladi Resik (GR) (2007), yaitu:

- 1) Dapat melihat gambaran detail acara yang akan dipertunjukkan .
- 2) Dapat melihat kekurangan-kekurangan yang masih terjadi dan masih memiliki waktu yang dibutuhkan untuk memperbaiki.
- 3) Dapat mengetahui waktu yang dibutuhkan dalam acara nanti ,sehingga dapat melakukan pengurangan dan penambahan item acara.
- 4) Sebagai sarana latihan ,mencoba sound system, panggung dan kinerja masing-masing seksi dalam sebuah tim.

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

a) Evaluasi pada Tahap Perencanaan (*Ex-ante*)

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

b) Evaluasi pada tahap pelaksanaan (*On Going*)

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

3) Evaluasi pada Tahap Pasca Pelaksanaan (*ex post*)

Evaluasi ini di arahkan untuk melihat apakah pencapaian kegiatan mampu menangani masalah pembangunan yang ingin dipecahkan. Evaluasi ini dilakukan setelah kegiatan berakhir untuk menilai efisiensi, efektifitas maupun manfaat dari kegiatan tersebut.

d. Pembuatan Laporan Pertanggungjawaban

Laporan pertanggung jawaban 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 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

Dalam menciptakan karya sebelum diwujudkan, seorang perancang terlebih dahulu harus mengkaji berbagai hal yang berhubungan dengan busana yang akan dibuat, langkah awal yang perlu dilakukan adalah menyusun atau membuat konsep yang berhubungan dengan busana yang akan dibuat. Berikut merupakan konsep yang direncanakan sesuai dengan kajian yang telah dikaji dalam bab II.

A. Konsep Penciptaan Disain Busana

Proses penciptaan disain busana pesta malam, mengacu pada tema pergelaran busana *Dimantion, trend 2017/2018* yaitu *Digitarian sub trend Post Dynamic*, sumber ide *Museum Guggenheim, style feminin elegant*. Hal - hal tersebut dikaji dan dituangkan dalam *moodboard* sebagai reverensi untuk mencipta desain busana. Berikut ini akan dijelaskan implementasi tema, *trend*, sumber ide, unsur dan prinsip untuk mewujudkan *style* dan *look* :

1. Implementasi Tema *Dimantion*

Tema *Dimantion* merupakan pemendekan kata dari *Disoriented Of Human Perception*, yang memiliki arti *Disoriented (Kebingungan), Human (Manusia)*, dan *Perception (Persepsi, tanggapan daya memahami/menanggapi sesuatu)*. Sehingga *Disoriented Of Human Perception* diartikan sebagai kebingungan akan persepsi manusia dalam menanggapi sesuatu informasi yang seringkali bersifat manipulatif.

2. Implementasi *Trend Dimantion*

Perwujudan *trend* 2017/2018 *GreyZone, Dimantion (Disoriented Of Humman Perception)* sebagai kebingungan akan persepsi manusia dalam menganggap suatu informasi yang seringkali bersifat manipulatif, mengkaji menggali bentuk arsitektur bangunan *Museum Guggenheim* dituangkan dalam bentuk busana pada bagian pinggan yang bertumpuk dan runcing pada ujungnya. Bangunan yang memiliki bentuk asimetris dan mempunyai keunikan bentuk jika dilihat dari atas seperti bunga dan jika dari bawah berbentuk kapal layar.

3. Implementasi Sumber Ide *Museum Guggenheim*

Pembuatan busana pesta malam dengan sumber ide *Museum Guggenheim* ini terletak pada bagian pinggang ke bawah tiga tumpukan agar tampak seperti tumpukan bangunan pada museum, dan bagian lengan yang bertumpuk. Keindahan *museum* yang berbentuk seperti layar kapal ini terlihat kokoh dan cantik. Bentuk bangunan *museum* yang runcing dan diterapkan pada susunan bagian pinggang dan lengan. *Museum Guggenheim* memiliki bangunan yang runcing dan bersusun diterapkan pada busana *longdress*. Teknik pengembangan *deformasi* yaitu menggambarkan bentuk yang menekankan pada interpretasi karakter, dengan cara mengubah bentuk obyek yang menggambarkan sebagian saja yang lebih dianggap mewakili. Proses *disformasi* dapat dilakukan dengan cara mengurangi bagian-perbagian dari detail obyek sehingga menghasilkan disain yang semakin sederhana.

4. Implementasi unsur dan prinsip desain untuk mewujudkan *Look* dan *Style Feminin elegant*

Look yang diwujudkan dalam mencipta busana pesta malam ini adalah gaun yang memiliki satu bagian saja. Sedangkan *Style* yang diwujudkan dalam mencipta busana pesta malam ini merupakan *Style feminin elegant* dengan ciri kepribadian yang cantik, *elegant*, luwes, *romantic*, dan percaya diri yang sesuai dengan kepribadian peragawati. Cara berpakaian seseorang yang memiliki kepribadian ini adalah gaun panjang dengan rok yang mengecil bagian bawah dengan kesan warna yang terkesan lembut dan tegas. Hiasan dengan perpaduan warna merah dan silver, hiasan kancing bungkus, *diamond* vantasi dan payet hallon yang tidak membosankan dan monoton.

Unsur dan prinsip yang akan diimplementasikan pada busana ini adalah kesan tegas pada motif kain yang berbentuk persegi. Kesan *sexy* namun tetap terlihat sopan pada bagian kerung lengan yang sedikit terbuka. Bentuk gaun yang bersiluet Y ini memberikesan ramping dan belahan belakang pada bagian bawah member kesan *sexy* dan agar mempermudah peragawati saat berjalan sesuai dengan kesan yang ingin ditampilkan pada pemakai bersifat terbuka, tenang, dan percaya diri. Kemudian sesuai dengan karakteristik pemakai yang memiliki bentuk fisik tinggi langsing, maka penyusun mewujudkan bentuk gaun yang pas badan dengan bentuk gaun yang terdiri dari *one pieces* yaitu gaun ukuran panjang yang mempunyai siluet Y yang

mengecil bagian bawah yang mempertegas kesan anggun dengan gaya busana *feminin* pada busana pesta malam dengan sumber ide *Museum Guggenheim*. Kesan yang diwujudkan pada gaun yang bersusun pada bagian pinggang berupa susunan yang bersudut runcing, sedang dan kecil untuk menghasilkan ukuran yang seimbang antara bentuk tubuh bagian atas dan bagian bawah gaun panjang. Tekstur yang kasar dan sedikit halus dan mengkilap, yang terdapat pada gaun untuk memberikan kesan tegas dan percaya diri. Selain unsur disain, maka penerapan prinsip-prinsip disain yaitu keselarasan dalam warna ini diwujudkan dalam perpaduan warna silver dan merah. Gaun yang dihias dengan payet untuk memperjelas bentuk runcing dan bersusun, agar terlihat lebih hidup gaun pada bagian tengah atas di beri payet dan diamond fantasi warna merah dan putih. Detail lainnya terdapat pada hiasan kerah dan *zipper* tembaga pada bagian belakang gaun, busana pesta malam dapat dikatakan serasi dan juga terlihat lebih *elegant*. Pengulangan bahan pada lengan dan rok, kemudian gaun yang menggunakan siluet Y. Bahan yang digunakan pada tumpukan ke dua, lengan bagian bawah dan kerah menggunakan bahan warna merah. *Centre of interest* yang diwujudkan dalam busana pesta ini terletak pada bagian pinggang ke bawah dan lengan yang bertumpuk dan mempunyai ujung runcing, sebagai poin yang memperindah busana pesta malam.

Kesempatan pemakaian busana ini digunakan untuk pesta malam. Pembuatan busana pesta malam ini juga memperhatikan kecocokan busana yang akan digunakan prajawati dengan bentuk fisiknya, sehingga busana yang dikenakan akan memperindah penampilan prajawati yang memiliki bentuk tubuh ideal. Menciptakan busana pesta ini penyusun juga tetap memperlihatkan kaedah busana yang sopan. Busana ini tidak tembus terang, model busana ini tetap kelihatan mewah dan berkesan *elegant*.

Konsep penciptaan disain busana pesta malam di atas kemudian akan diwujudkan dalam bentuk sebagai berikut :

a. *Design sketching*, disain sketsa adalah menggambarkan sketsa model busana untuk mengembangkan ide - ide yang ada dalam pikiran dituangkan langsung , spontan pada kertas kerja dengan jelas termasuk *details* bagian model busana yang dimaksud. Ide-ide tersebut dituangkan hanya bagian yang menarik dari disain tersebut, dan tidak perlu digambar utuh.

b. *Presentation drawing*, disain presentasi adalah rancangan model busana yang digambar lengkap bagian muka dan belakang pada suatu pose tubuh tertentu atau hanya gambar busana saja dengan diberi warna dan corak yang diinginkan Arifah A. Riyanto (2003 : 247). *Presentation drawing* adalah suatu disain busana yang digambar secara lengkap dengan warna atau corak kain, pada suatu pose tertentu

yang dapat dilihat dari bagian muka dan belakang yang ditunjukkan kepada para pelanggan.

c. *Production Sketching*, disain produksi adalah suatu sketsa model busana yang digambar lengkap dengan anatomi tubuh bagian muka dan belakang yang disertai keterangannya

d. *Fashion Illustration*, disain ilustrasi adalah cara menggambar disain busana dengan mempergunakan proporsi tubuh lebih panjang, yang biasanya untuk dewasa delapan kaki tinggi kepala, tetapi menggambar dengan cara ilustrasi menjadi 10 sampai dengan 11 kaki tinggi kepala.

B. Konsep Penciptaan Busana

Dari *moodboard* yang telah dibuat, penyusun mencipta busana pesta malam ini dengan mengambil karakter dari *museum guggenheim*, yang diterapkan dalam bentuk busana pesta malam *one pieces*, yang terdiri dari *longdress* yaitu gaun panjang dengan siluet Y lengan sedikit terbuka dan kerah *turtleneck*, dipadukan dengan warna silver dan merah. Pola menggunakan pola sistem so' en. Proses menjahit busana ini jahitan halus, dengan teknik kampuh buka yang dirompok dengan furing lekat serta hiasan payet pada tengah muka, kerah, lengan dan bertumpuk pada bagian pinggang yang menyerupai bangunan pada *museum guggenheim*. Berdasarkan konsep disain maka pembuatan busana juga akan dikonsept, yaitu :

1. Konsep pembuatan pola busana

Pola busana adalah pola yang telah dirubah berdasarkan disain dari busana tersebut Ernawati (2008:344) dalam bidang busana pola merupakan jiplakan bentuk badan seseorang yang biasanya dibuat dari kertas. pembuatan busana terlebih dahulu adalah mengambil ukuran model, ukuran yang digunakan dalam pembuatan pola busana pesta malam dengan mengambil ukuran model yang bernama Ega. Setelah pengambilan ukuran selanjutnya adalah membuat pola dengan metode pembuatan pola kontruksi dengan sistem So'en.

2. Konsep pemilihan bahan

Menurut (Chodijah dan Wisri A Mamdy, 1982:124) busana pesta malam biasanya menggunakan bahan yang bagus dengan hiasan yang menarik sehingga kelihatan lebih istimewa. Bahan pada busana pesta malam ini menggunakan kain *lorenza dan jaguard* berwarna *silver dan merah*. Tekstur kain *lorenza dan jaguard* bertekstur dan tebal. Warna yang digunakan pada busana yaitu warna *post dynamic*. Motif dan warna pada busana pesta malam remaja ini dipilih karena menyesuaikan dengan sub tema *Post Dynamic* dari *Fashion Trend Forecasting 2017/2018 Grey Zone*.

3. Pembuatan busana

Pembuatan busana adalah kemampuan yang berlandaskan pengetahuan ilmu ekstra yang berdasarkan proses teknik, (Pusat Pengembangan dan Pembinaan Bahasa, 1997:1024). Penyambungan

kampuh yang digunakan dalam pembuatan busana pesta malam ini menggunakan kampuh buka dengan teknik penyelesaian tepi pakaian yaitu rompok.

Bahan yang digunakan untuk *interfacing* dalam pembuatan busana pesta malam adalah *tricot*. Cara pemasangannya dipres dengan ditekan-tekan agar tidak merusak *tricot*. *Tricot* digunakan pada seluruh bagian badan.

Bahan busana yang digunakan untuk *lining* dalam pembuatan busana pesta malam ini adalah velvet. Velvet dipilih karena memiliki warna serta memiliki karakter yang hampir sama dengan bahan utama yaitu *lorenza* dan *jaguard* dengan teknik pemasangan *lining* secara lekat.

4. Konsep hiasan

Hiasan yang digunakan yaitu susunan pada daerah pinggang dan lengan menggunakan payet hallon. Keindahan dari bangunan *museum guggenheim* dan bentuk *museum* yang terlihat dari atas dan sekelilingnya.

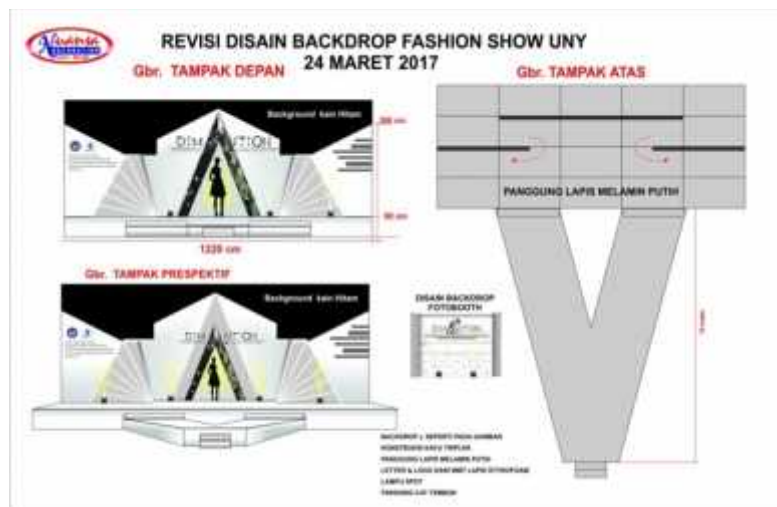
C. Konsep Pergelaran

Konsep pergelaran busana tahun ini adalah mengangkat tema *Dimantion.Event Organizer* dalam pergelaran busana ini adalah seluruh peserta Proyek Akhir maupun Tugas Akhir. Konsep penciptaan pergelaran busana akan mengangkat tema *Dimantion* yang akan menampilkan busana pesta malam. Tempat penyelenggaraan pergelaran busana akan dilaksanakan di dalam ruangan (*indoor*). Sumber dana diperoleh dengan

urusan dari mahasiswa dan juga mencari sumber dana dari beberapa sponsor.

a. Konsep tata panggung

Tata panggung yang digunakan adalah tata panggung arena, panggung ini dapat dibuat di dalam maupun diluar ruangan atau gedung dapat dipergunakan secara memadai, Adimodel (2009). Panggung pertunjukan busana ini berbentuk A agar memberikan keleluasaan peragaan busana dan dapat dilihat dari segala arah sehingga penonton dapat melihat peragaan busana dengan nyaman dan dapat dilihat oleh penonton dari segala arah.



Gambar 04. Bentuk panggung

b. Area penonton

Penataan kursi penonton diatur sedemikian rupa sehingga tempat panggung berada ditengah dan diantara deretan kursi. Penataan kursi penonton menyesuaikan *space* dan kondisi ruangan pertunjukan busana. Penataan kursi akan dibedakan antara kursi undangan dan tiket. Kursi undangan berada dibagian depan panggung, sedangkan kursi penonton tiket berada di belakang kursi undangan.

c. Konsep *lighting*

Pencahayaan (*lighting*) berfungsi sebagai penerangan untuk menyorot peragawan atau peragawati yang berjalan di atas *catwalk* pada pertunjukan busana. Menurut Adimodel (2009) “pembuatan *lighting* yang baik akan dapat membuat objek utama tampak menonjol dari objek-objek lain disekelilingnya”. *Lighting* (pencahayaan) pada pertunjukan busana ini menggunakan *parled, moving head, follow spot*, dengan *lighting* yang menyorot pada busana yang ditampilkan agar busana yang ditampilkan terlihat oleh penonton dan penonton lebih fokus untuk melihat busana yang sedang ditampilkan.

d. Konsep Tata Musik

Tata musik sangat berpengaruh di dalam suatu pertunjukan maupun pertunjukan. Tanpa musik pertunjukan tidaklah sempurna dan terkesan tidak hidup. Jenis musik untuk pertunjukan busana ini menggunakan musik dengan *beat* yang disesuaikan dengan busananya.

BAB IV

PROSES, HASIL, DAN PEMBAHASAN

A. PROSES

1. Proses Penciptaan Disain Busana

Dalam mencipta disain, langkah pertama yang harus dilakukan adalah mencari inspirasi atau sumber ide. Pencarian inspirasi dimulai dari mengkaji tema, trend yang sedang terjadi serta mengkaji teori dari beberapa referensi dengan membaca buku dan mencari informasi dari internet dan lain - lain. Setelah mendapatkan sumber ide maka langkah selanjutnya mewujudkan menjadi sebuah disain busana pesta malam.

a. Papan Inspirasi atau *Moodboard*

Untuk mempermudah pembuatan disain, maka perlu mencari referensi sebanyak - banyaknya tentang sumber ide. Sumber ide tersebut kemudian dikumpulkan dan dituangkan ke dalam sebuah *moodboard* yaitu kumpulan informasi berupa gambar yang meliputi sumber ide, tema, dan gambar pencetus sumber inspirasi lainnya yang dapat memberikan gambaran yang lebih jelas mengenai disain yang akan di gambraer oleh desainer. *Moodboard* dikerjakan di atas kertas berukuran A2 43x60 cm dengan isi / materi sebagai berikut :

- 1) Sumber ide / inspirasi
- 2) Trend dan karakter karya yang diangkat
- 3) Penggayaan busana

- 4) Warna yang akan digunakan dalam pembuatan disain busana pesta
- 5) Corak bahan

Berikut ini merupakan *moodboard* dengan tema *DigitarianPost Dynamic* sebagai kumpulan dari inspirasi - inspirasi yang diperoleh guna mempermudah penciptaan disain busana dengan judul busana pesta malam dengan sumber inspirasi *museum guggenheim*.



Gambar 05. *Moodboard* dengan tema *Digitarians* sub tema *Post Dynamic* dan sumber ide *Museum Guggenheim*

(sumber dokumen penyusun)

b. Mencipta Disain

Untuk membuat disain busana pesta malam ini perlu beberapa tahap pembuatan disain seperti :

1) *Design Sketching*

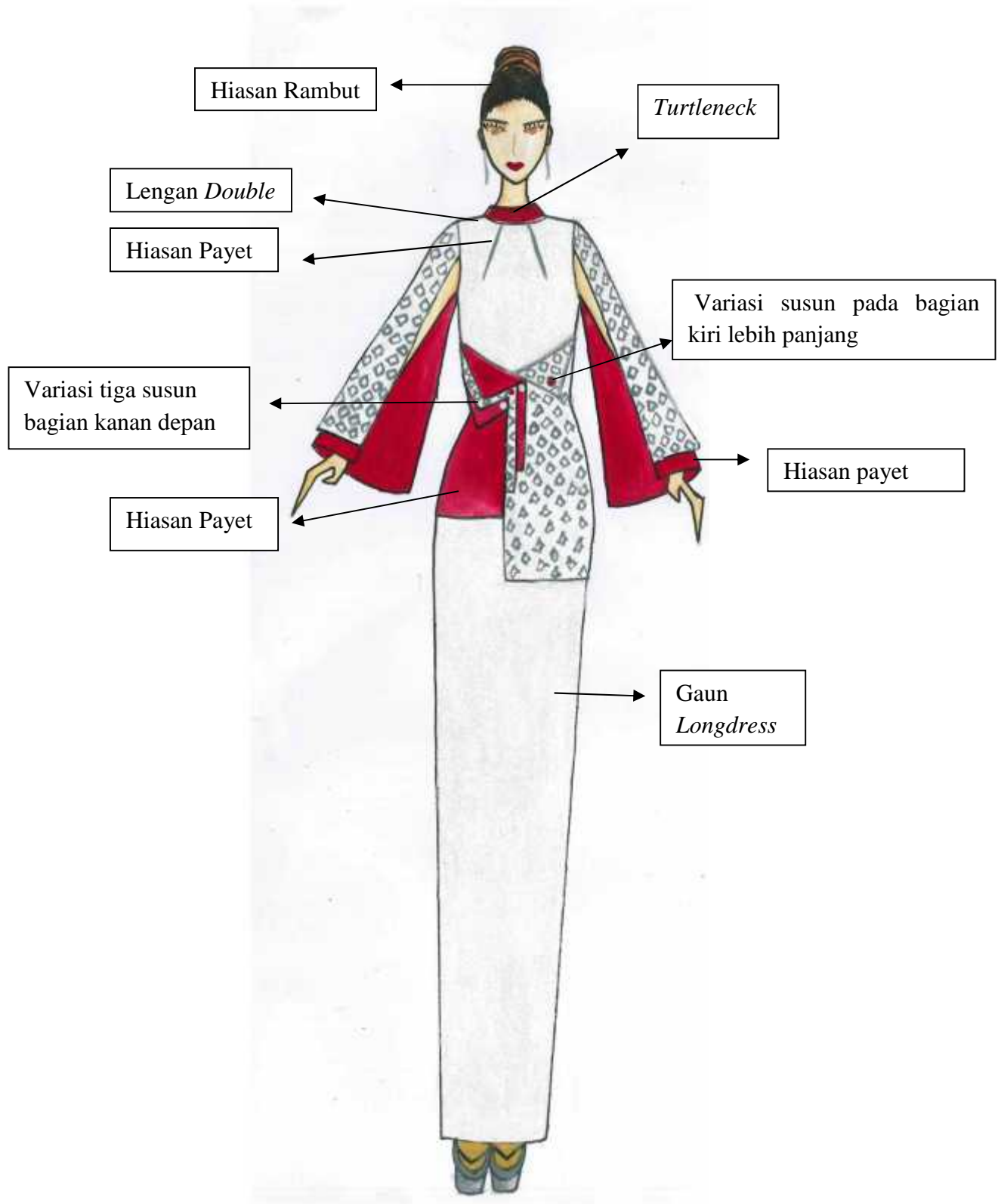
Disain yang dimaksud merupakan gambar sketsa awal dari pembuatan disain busana yang terdiri dari bermacam - macam bentuk gambar yang akhirnya akan dipilih salah satu untuk membuat disain busana yang akan diwujudkan. Adapun disain *design sketching* dalam pembuatan disain busana pesta malam dengan sumber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



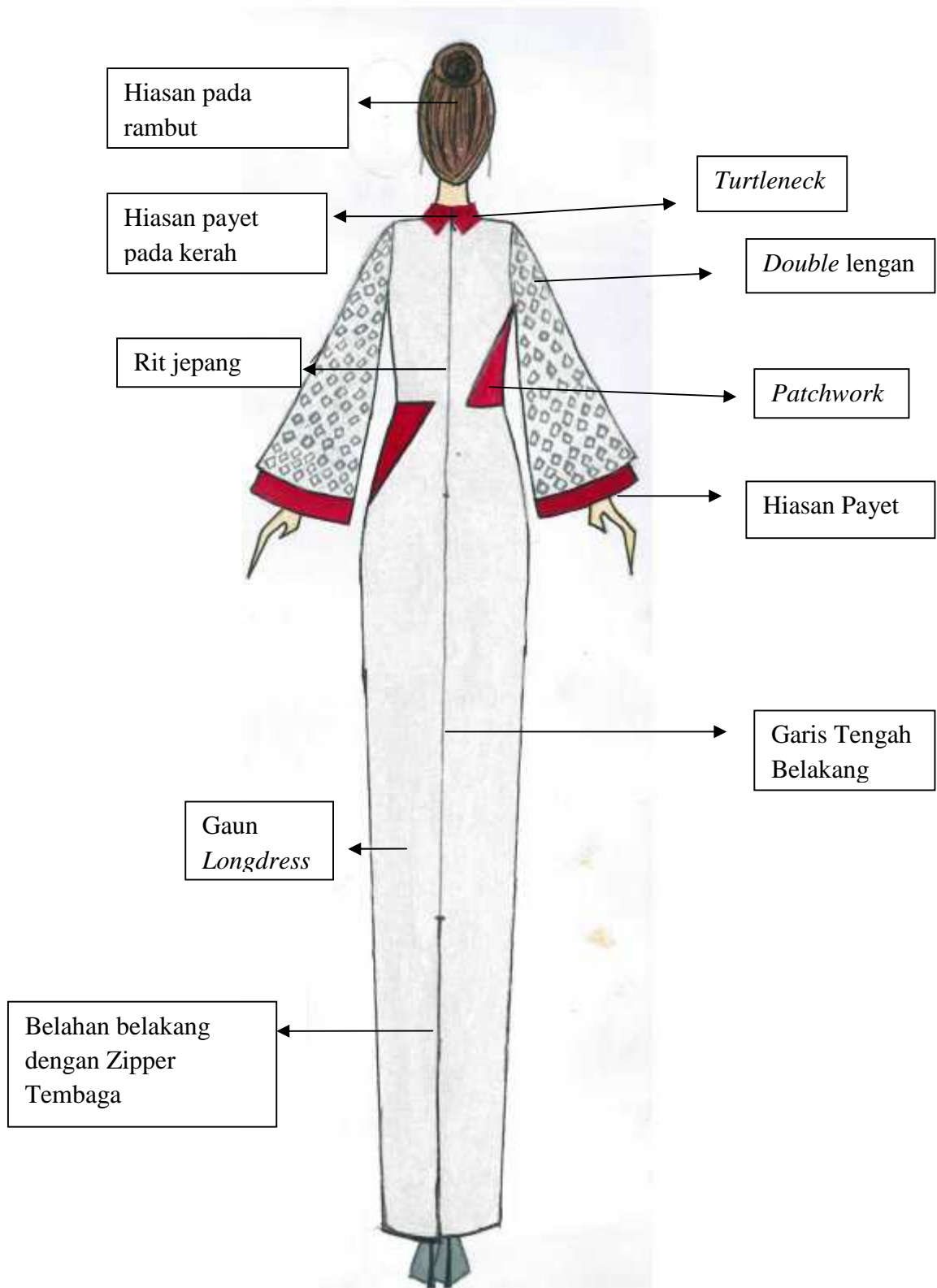
Gambar 06. *Design Sketching*

2) *Presentation Drawing*

Penyajian gambar atau koleksi gambar dari beberapa sketsa disain, hal yang kemudian dilakukan adalah membuat rancangan model busana yang digambar lengkap bagian muka, belakang, diberi warna dan keterangan detail.



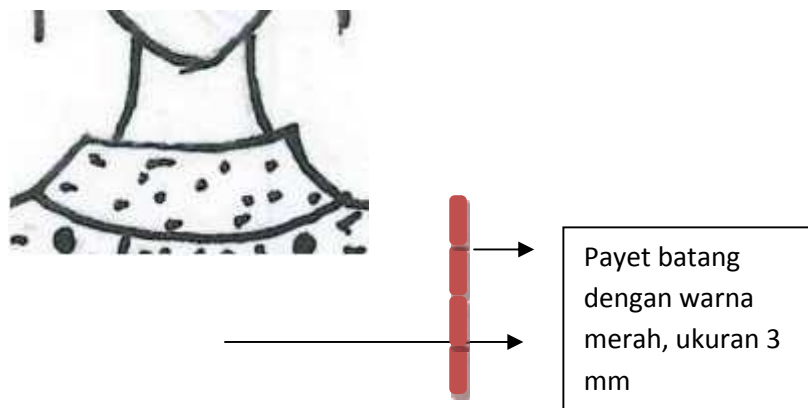
Gambar 07. *Presentation Drawing* tampak depan



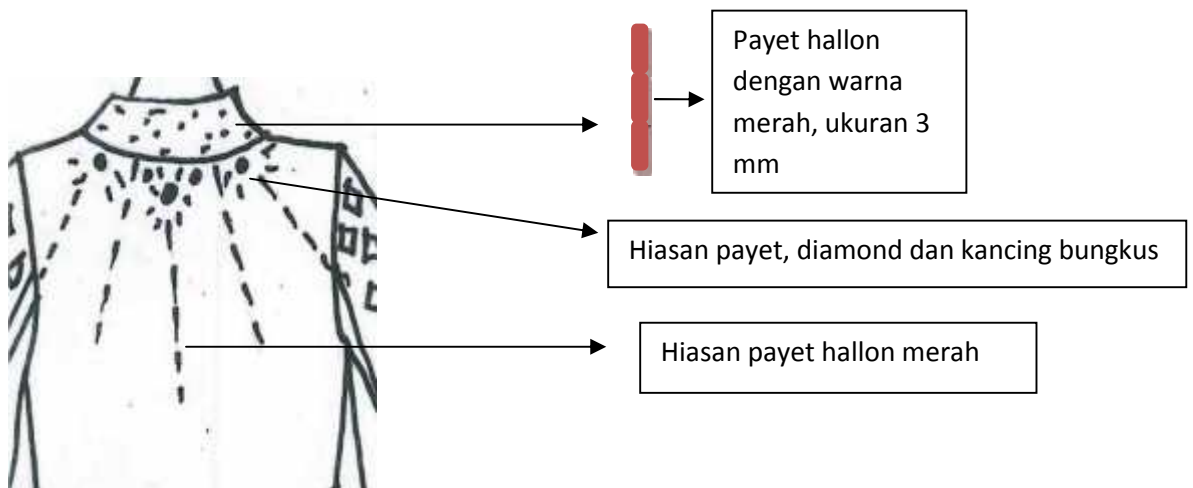
Gambar 08. *Presentation Drawing* tampak belakang

c. Disain Hiasan

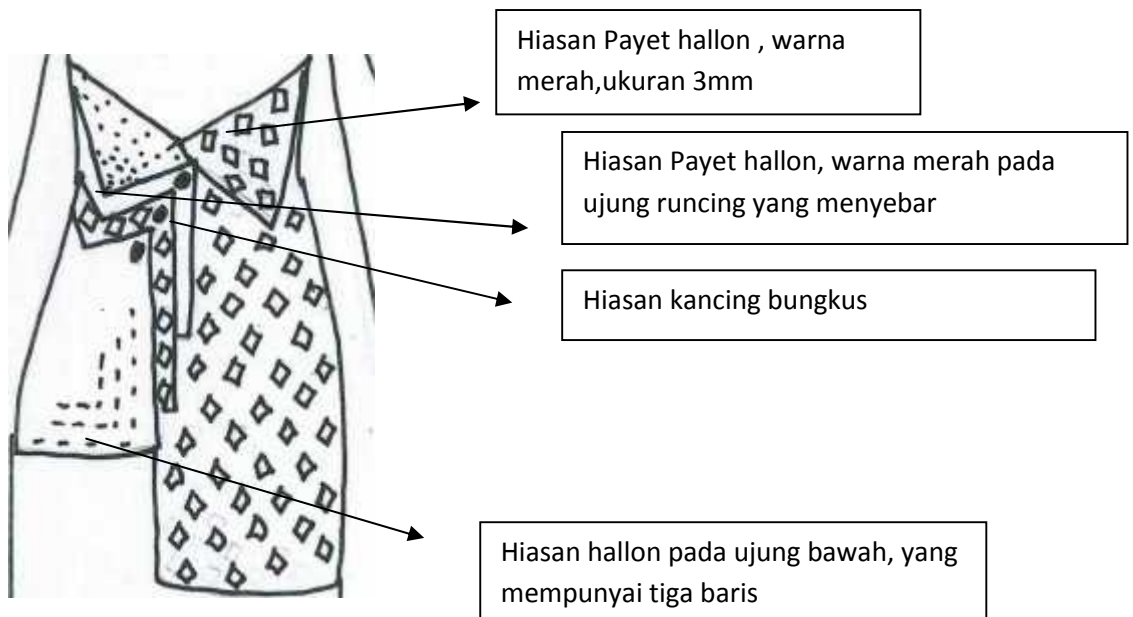
Disain hiasan adalah disain yang memperindah permukaan disain strukturnya. Disain hiasan yang digunakan pada busana pesta malam ini yaitu payet pada seluruh *turtleneck*, bagian pinggang dan lengan bagian bawah payet, *diamond* fantasi dan kancing bungkus.



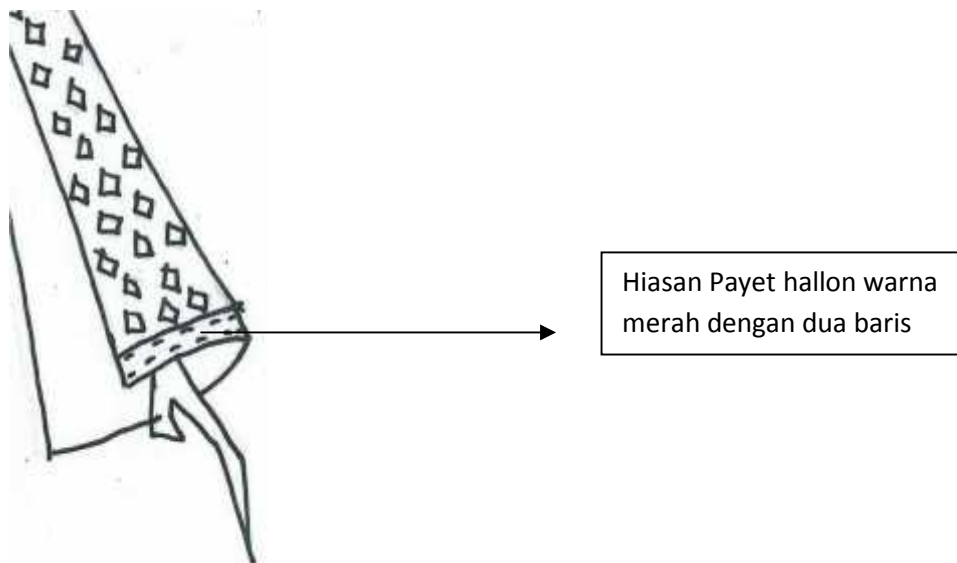
Gambar 09. Disain hiasan payet pada *turtleneck*



Gambar 10. Disain hiasan payet pada *turtleneck* dan hiasan *diamond fantasi*, kancing bungkus pada bagian depan,



Gambar 11. Disain hiasan payet hallon pada variasi susun



Gambar 12. Disain hiasan payet pada lengan bagian bawah

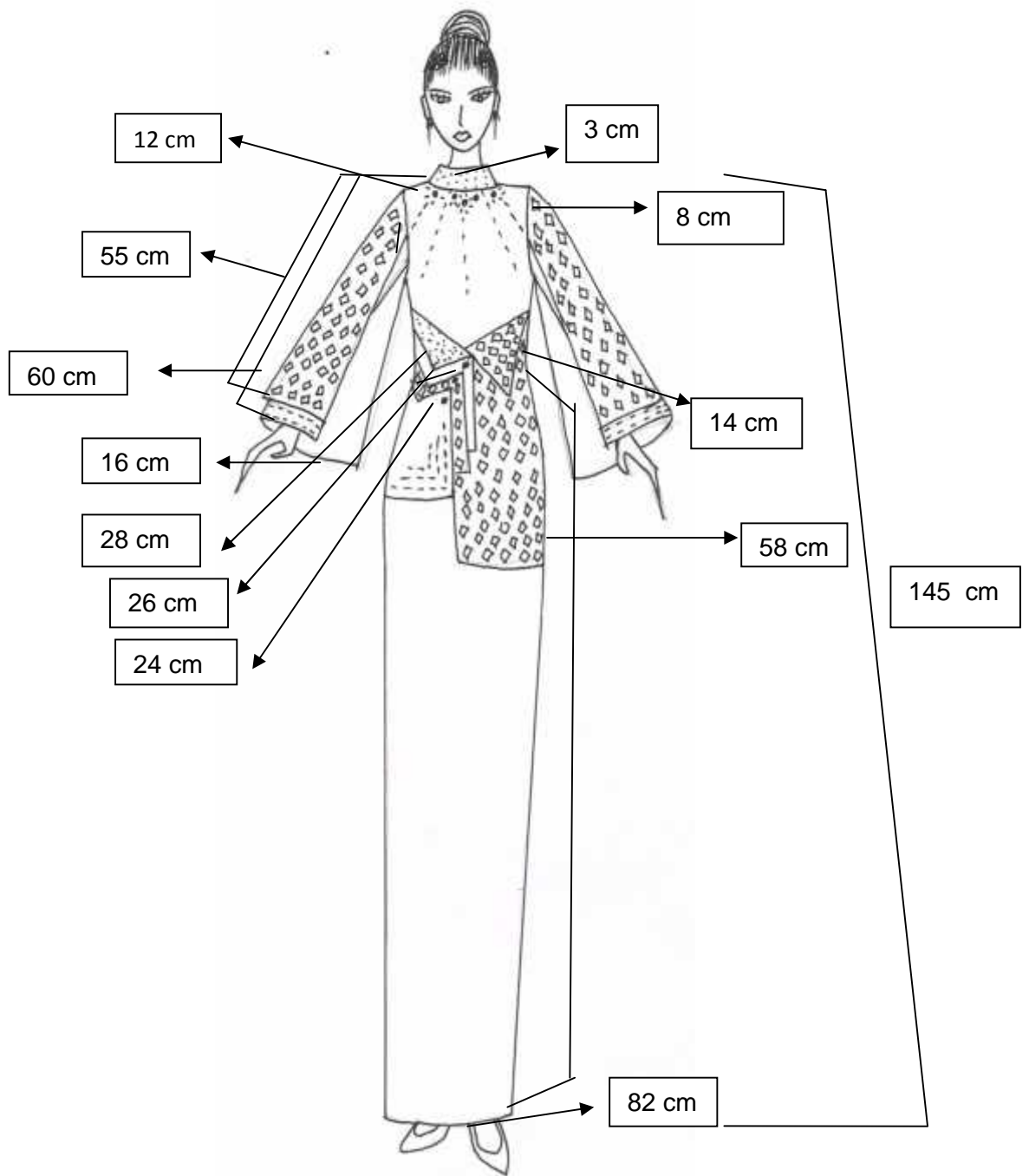
2. Pembuatan Busana

a. Persiapan

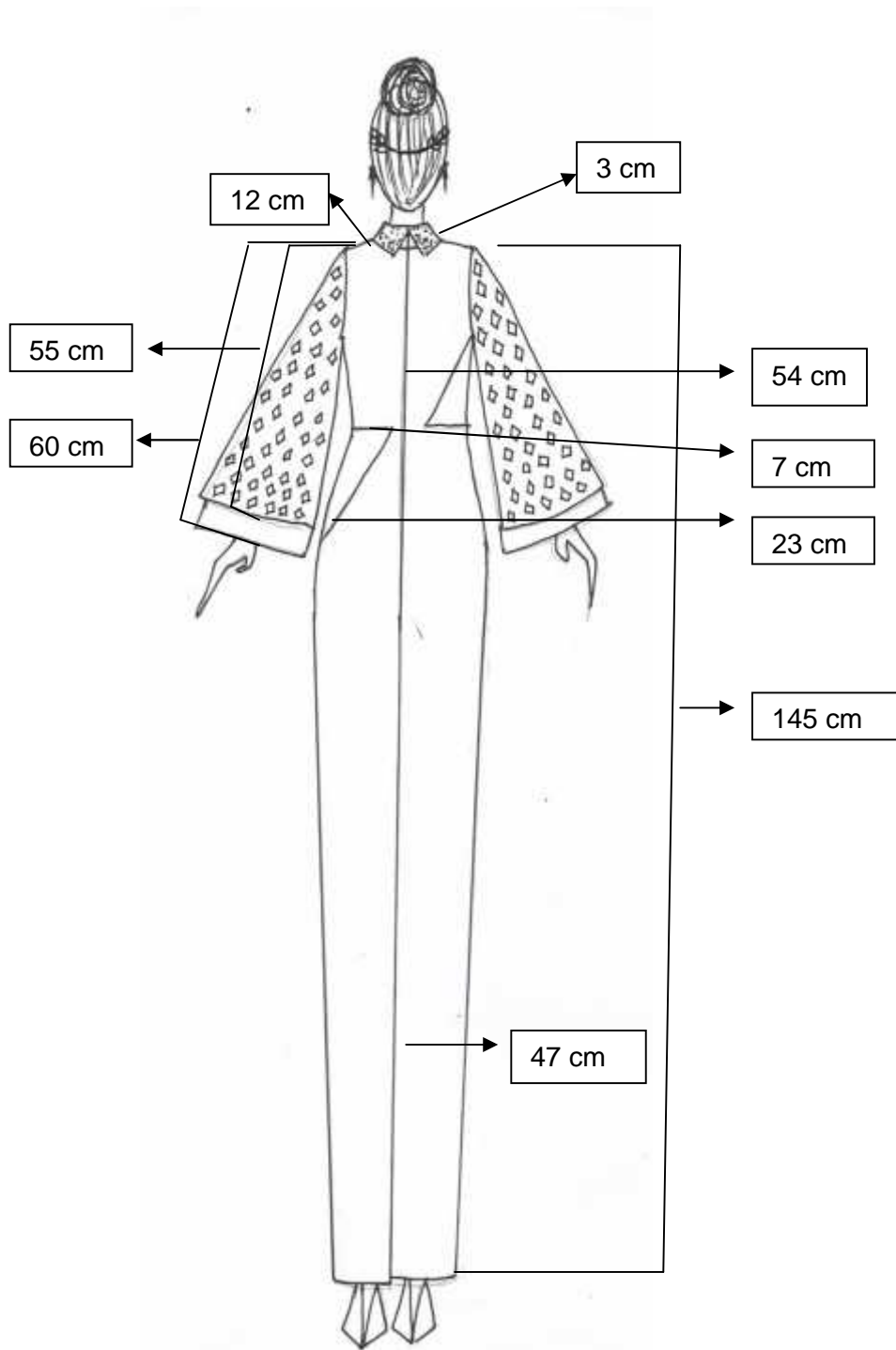
Persiapan yang dilakukan dalam proses pembuatan busana pesta malam untuk remaja ini antara lain :

1) Pembuatan Gambar Kerja

Gambar kerja adalah gambar disain yang dilengkapi dengan ukuran - ukuran model busana. Tujuan gambar kerja adalah untuk mempermudah dalam pembuatan busana sehingga hasilnya akan bagus dan akan pas dibadan si pemakai dan sesuai dengan disain yang akan dibuat.



Gambar 13. Gambar kerja gaun bagian depan



Gambar 14. Gambar kerja gaun bagian belakang

2) Pengambilan Ukuran

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

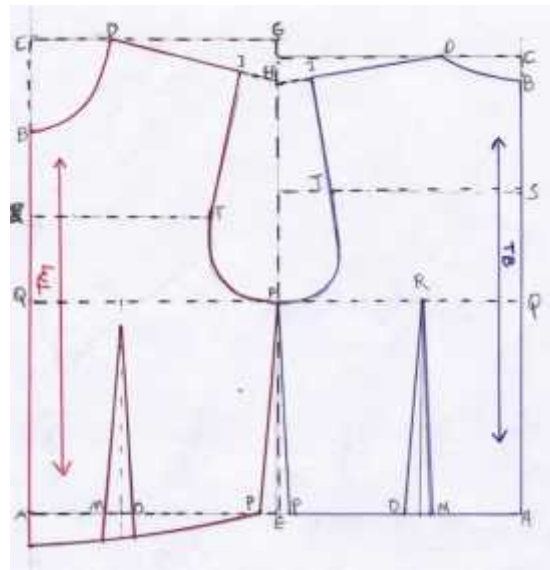
- a) Lingkar Badan : 80 cm
- b) Lingkar Leher : 38 cm
- c) Lingkar Pinggang : 64 cm
- d) Lingkar Panggul : 92 cm
- e) Lebar Muka : 32 cm
- f) Panjang Muka : 34 cm
- g) Lebar Bahu : 12 cm
- h) Lebar Punggung : 34 cm
- i) Panjang Punggung : 38 cm
- j) Jarak Dada : 14 cm
- k) Panjang gaun dari bahu : 145 cm
- l) Panjang Sisi : 17 cm
- m) Tinggi Panggul : 21 cm
- n) Panjang Lengan : 60 cm
- o) Lingkar kerung lengan : 24 cm

3) Pembuatan Pola Busana

Pada pembuatan pola busana muslimah untuk remaja ini menggunakan pola so'en dengan skala 1 : 6. Adapun pola yang

digunakan dalam proses pembuatan busana pesta ini adalah sebagai berikut :

1. Pola dasar badan depan dan belakang



(Widjiningsih,1994 : 17)

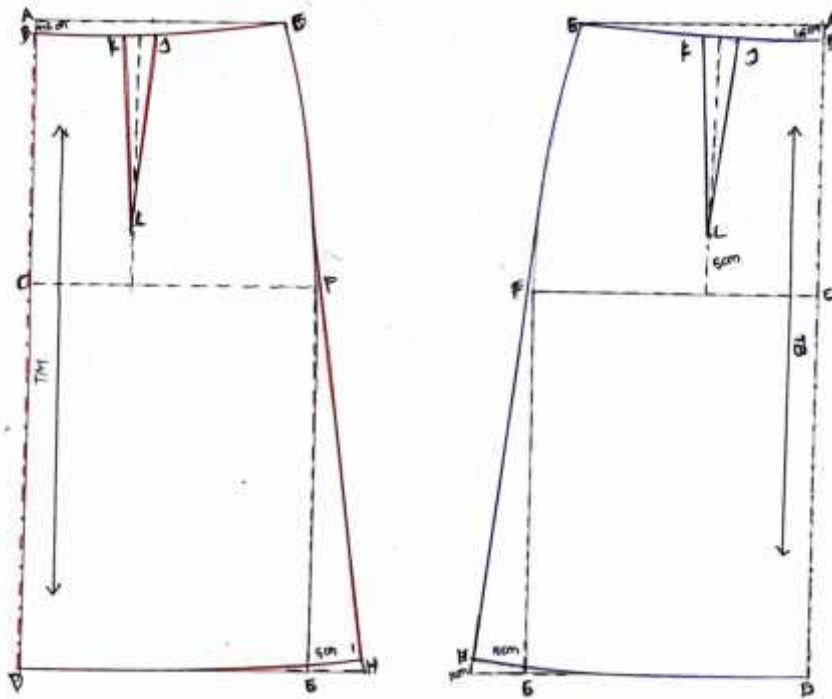
Gambar 15. Pola dasar sistem So'en, Skala 1:6

Tabel 02. Keterangan Pola Dasar Badan

Keterangan bagian Muka	Keterangan bagian Belakang
A-B = Panjang Muka	A-B = Panjang punggung
B-C = Dalam leher = $\frac{1}{6}$ L.Leher + 2 ½ cm	B-C = Dalam leher = 1 cm – 1 ½
C-D = Lebar leher = $\frac{1}{6}$ L.Leher + ½ cm	C-D = Lebar leher = $\frac{1}{6}$ l.leher
A-E = $\frac{1}{4}$ Lingkar badan + 2cm / 1cm untuk orangkurus	A-E = $\frac{1}{4}$ Lingkar badan – 2cm / 1cm untuk orang kurus

<p>dan gadis tanggung</p> <p>E-F = Panjang sisi</p> <p>C-G = A-E</p> <p>G-H = $\frac{1}{3}$ Panjang bahu + 1</p> <p>D-I = Panjang bahu,dan titik I harus jatuh pada garis datar dari H</p> <p>A-M = $\frac{1}{10}$ l.Pinggang</p> <p>E-P = 3 CM</p> <p>P-O = $\frac{1}{4}$ lngkar pinggang +2 cm di kurangi jarak A-M</p> <p>B-S = $\frac{1}{2}$ B-Q</p> <p>S-T = $\frac{1}{2}$ Lebar muka (gambar sejajar garis lanjutan D-I)</p>	<p>E-F = Panjang sisi</p> <p>C-G = A-E</p> <p>G-H = $\frac{1}{4}$ F-G dikurangi 1</p> <p>D-I = Panjang bahu</p> <p>A-M = $\frac{1}{10}$ lingkaran pinggang -1 cm</p> <p>M-O = 2cm untuk lipit kup pinggang</p> <p>O-P = $\frac{1}{4}$ Ling Pinggang – 2cm (orang kurus 1 cm) di kurangi jarak A-M</p> <p>F-Q = Garis datar</p> <p>Q-R = $\frac{1}{2}$ Lebar punggung</p> <p>K-T = 6 cm panjang lipit kup bahu tarik garis L-T</p>
--	--

2. Pola Dasar Rok



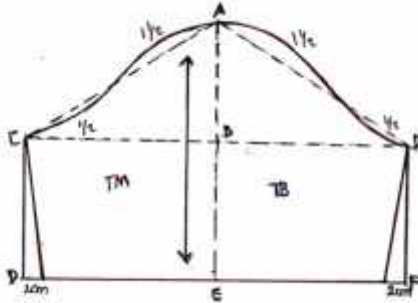
(Porrie Muliawan, 1990 : 11)

Gambar 16. Pola Dasar Rok, Skala 1:6

Tabel 03. Keterangan Pola Dasar Rok

Keterangan Pola Depan	Keterangan Pola Belakang
$A - B = 2 \text{ cm}$	$A - B = 2 \text{ cm}$
$A - C = \text{tinggi panggul}$	$A - C = \text{tinggi panggul}$
$A - D = \text{Panjang rok}$	$A - D = \text{Panjang rok}$
$A - E = \frac{1}{4} \text{ lingkar pinggang} + 3 \text{ cm}$ $+ 1 \text{ cm}$	$A - E = \frac{1}{4} \text{ lingkar pinggang} + 3 \text{ cm}$ $- 1 \text{ cm}$
$C - F = \frac{1}{4} \text{ lingkar panggul} + 1 \text{ cm}$	$C - F = \frac{1}{4} \text{ lingkar panggul} - 1 \text{ cm}$
$D - G = C - F$	$D - G = C - F$
$A - a1 = \frac{1}{10} \text{ lingkar pinggang}$	$A - a1 = \frac{1}{10} \text{ lingkar pinggang}$
$a1 - a2 = 3 \text{ cm (lebar kupnat)}$	$a1 - a2 = 3 \text{ cm (lebar kupnat)}$
$a3 = \text{panjang kupnat } 13 \text{ cm}$	$a3$

3. Pola Dasar Lengan



(Porrie Muliawan, 1990 : 12)

Gambar 17. Pola dasar lengan, Skala 1:6

Tabel 04. Keterangan Pola Dasar Lengan

Tarik garis datar tidak diukur ,ambil satu titik di tengah-tengah , titik A.

A-B : Tinggi puncak lengan 12 cm

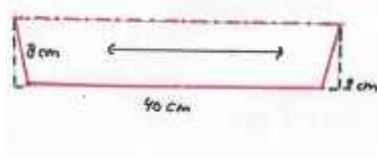
A-C : A-D : $\frac{1}{2}$ Lingkaran Lubang lengan

A-E : Panjang Lengan

C-G : D-F : Garis panjang lengan tegak lurus

Dari F dan G di ukur maju 2 cm

4. Pola *Turtleneck*

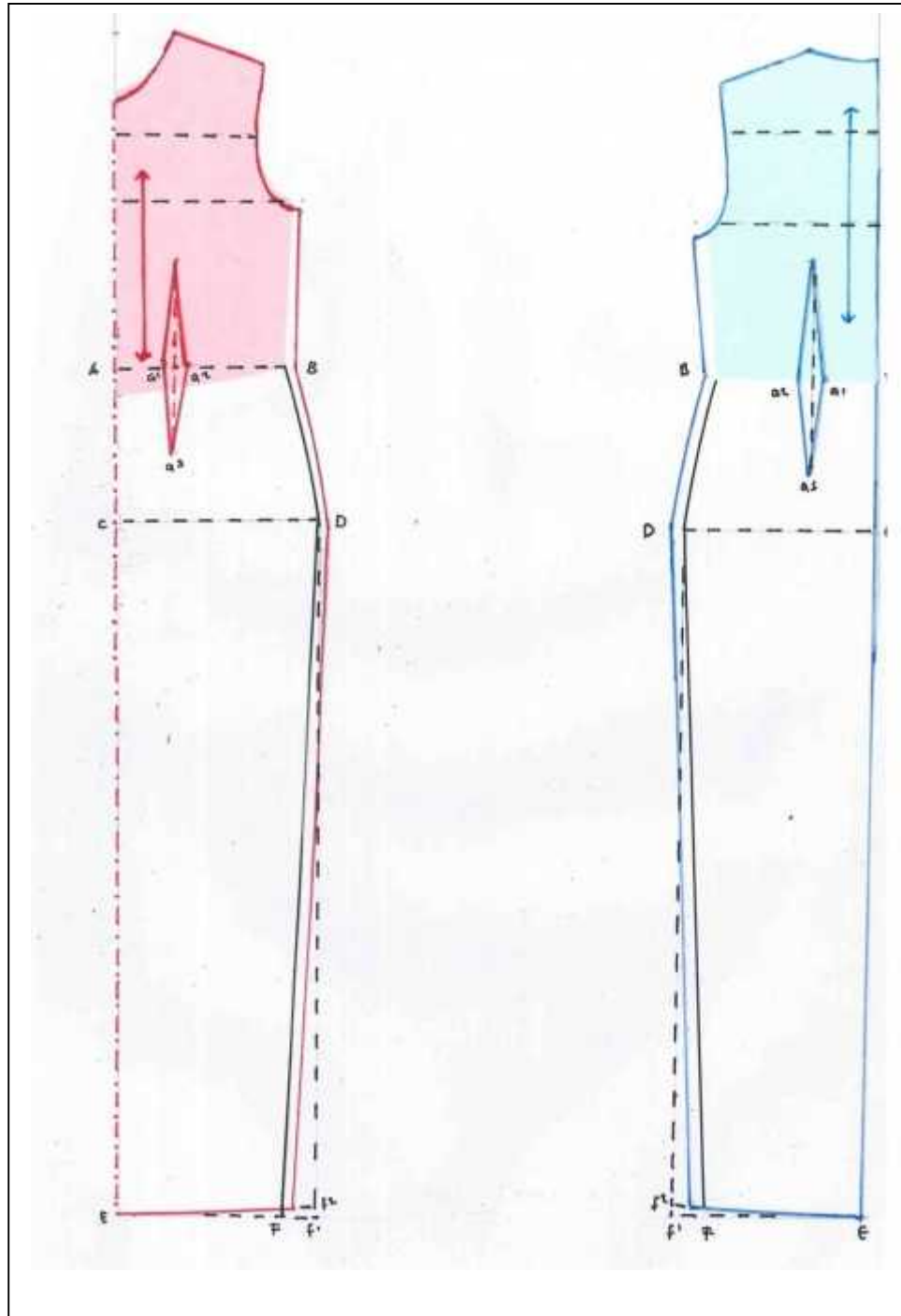


(Porrie mauliawan, 2001:44)

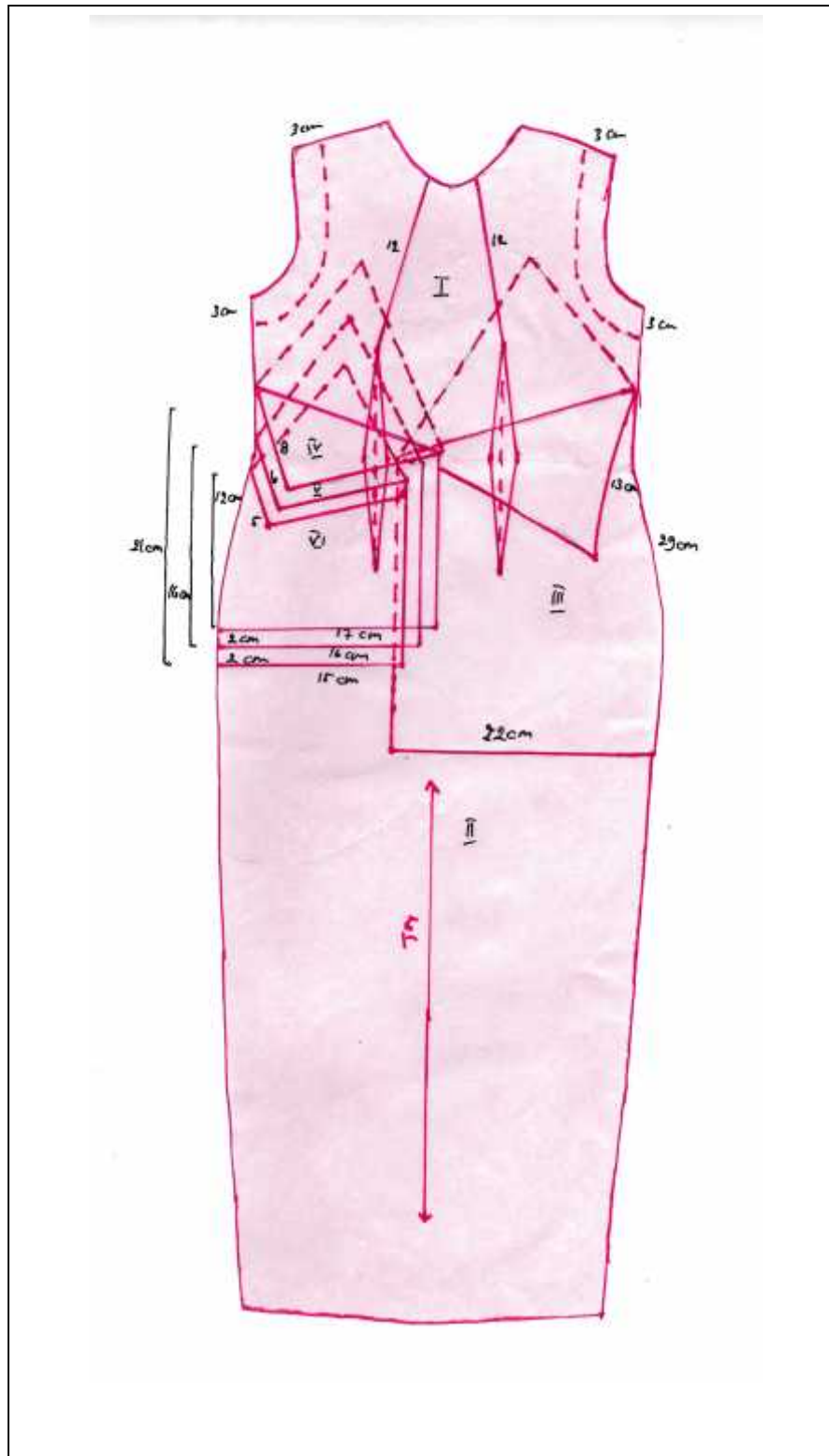
Gambar 18. Pola *Turtleneck*, Skala 1:6

Table 05. Pola *Turtleneck*

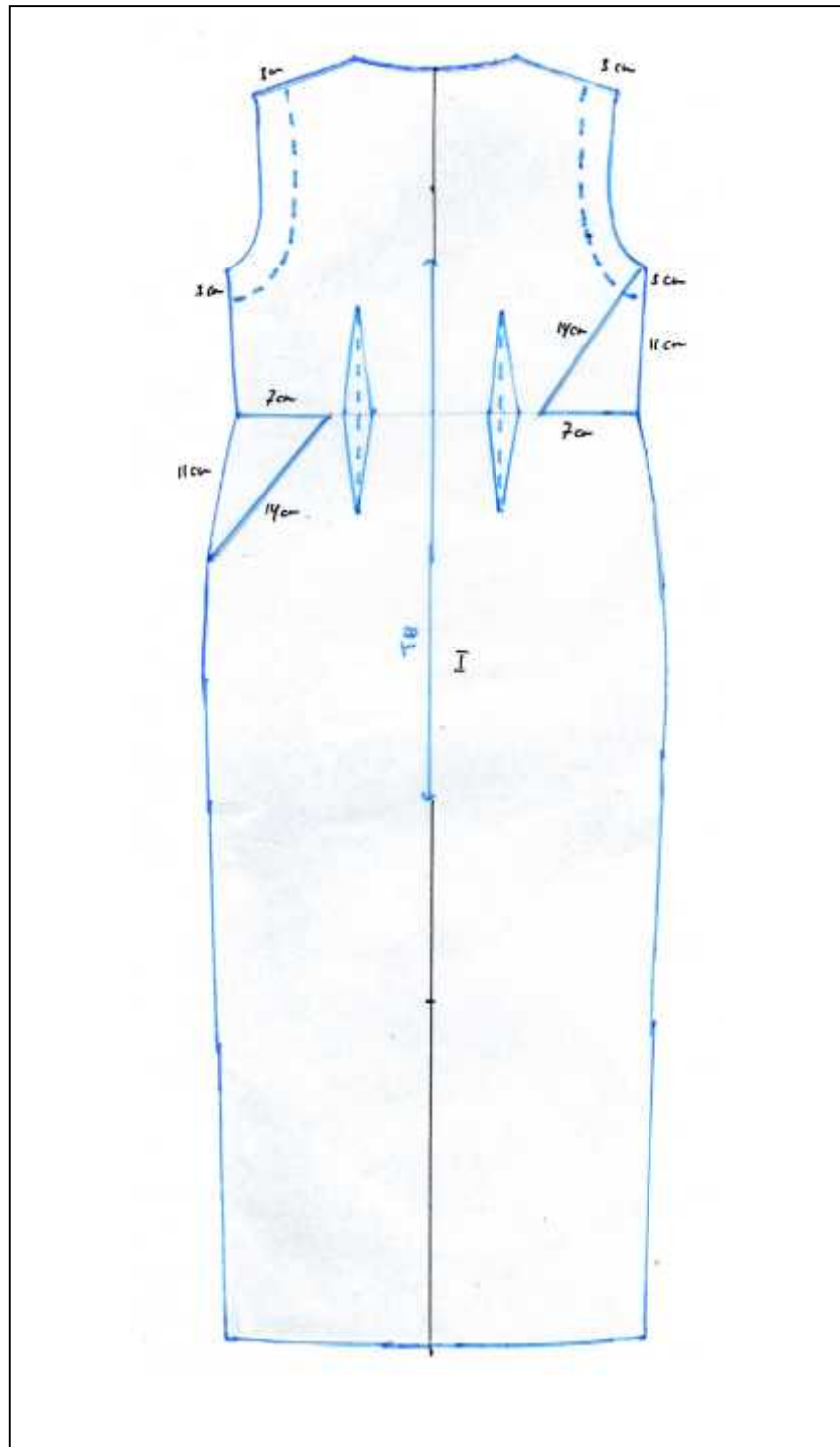
A - B = lingkaran leher
A - B = C - D
A - C = lebar kerah 8 cm
A - C = B - D
C - c1 = masuk 1 cm
D - d1 = masuk 1 cm



Gambar19. Pola Gaun skala 1/6



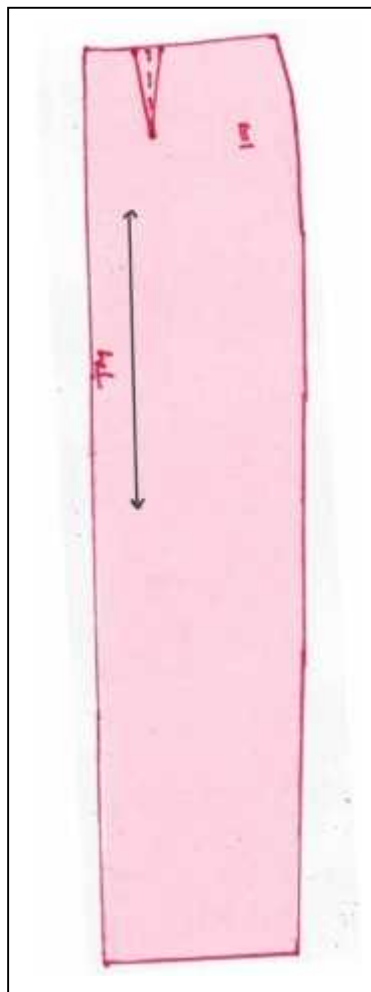
Gambar 20. Pola Gaun bagian Depan Sesuai Disain skala 1/6



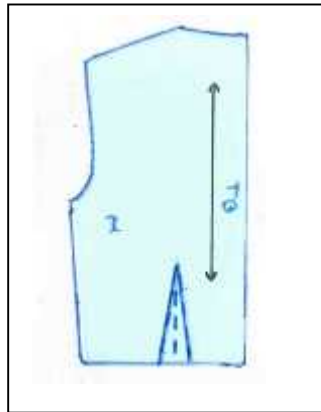
Gambar 21. Pola Gaun bagian Belakang Sesuai Disain skala 1/6



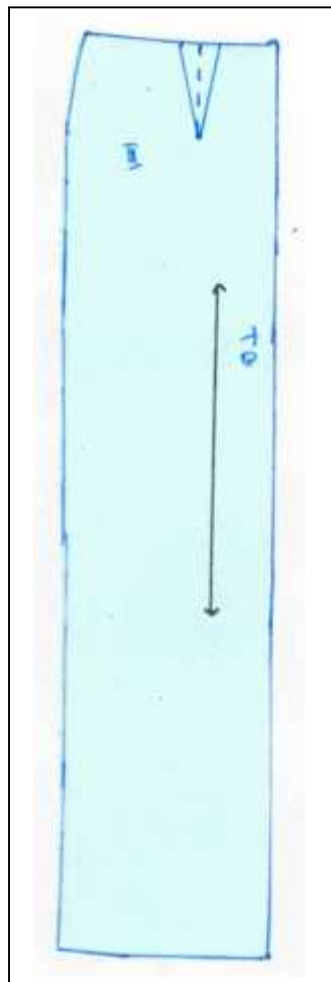
Gambar 22. Pola Gaun Bagian Atas Muka (Ia)



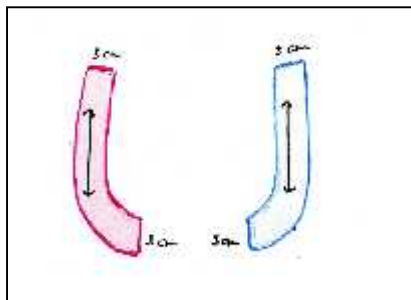
Gambar 23. Pola Gaun Bagian Bawah Depan (I a)



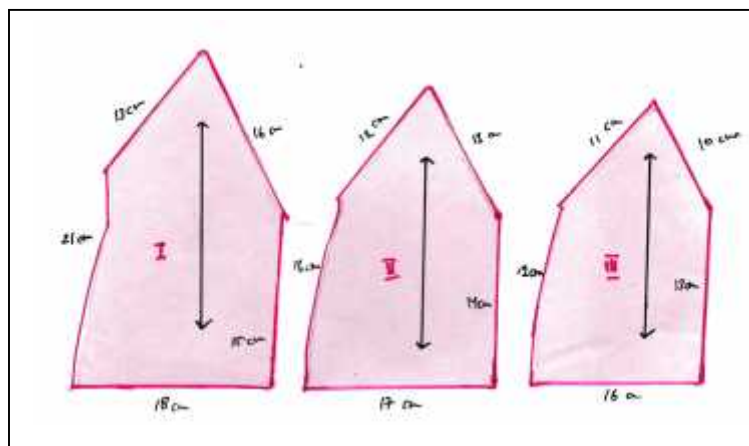
Gambar 24. Pola Gaun Bagian Atas Belakang (I a)



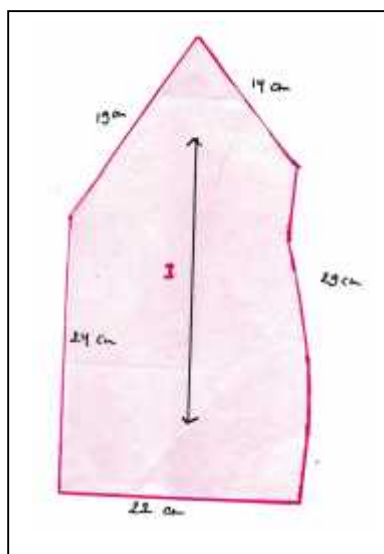
Gambar 25. Pola Gaun Bagian Bawah Belakang (II a)



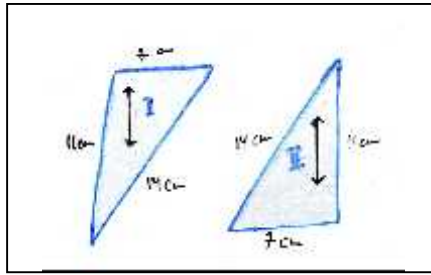
Gambar 26. Pola Lapisan Lengan Depan dan Belakang



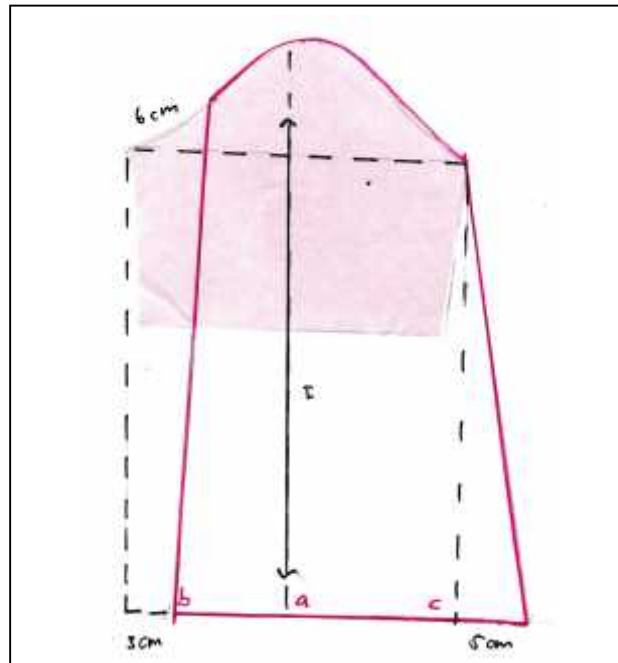
Gambar 27. Pola Hiasan Aplikasi Bagian Depan Kanan (I b)



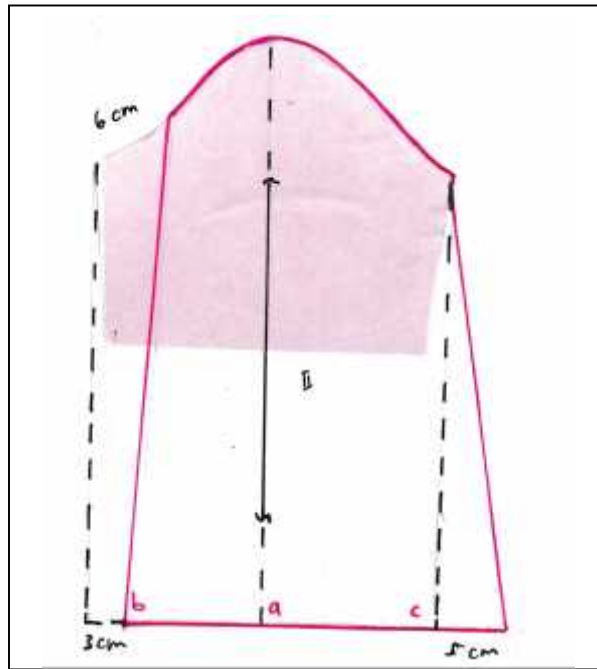
Gambar 28. Pola Hiasan Aplikasi Bagian Depan Kiri (II b)



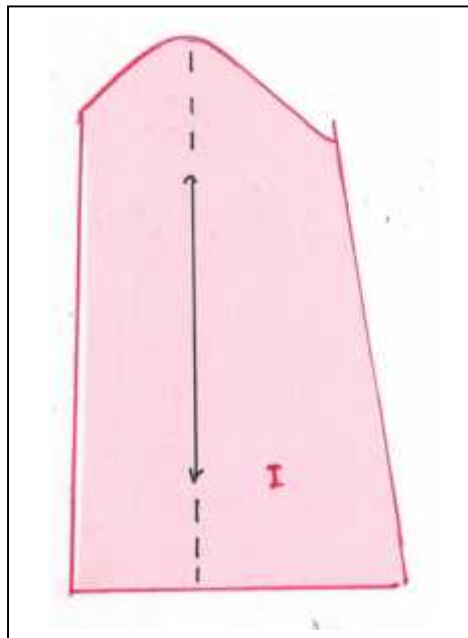
Gambar 29. Pola *Patchwork* Gaun Bagian Belakang Sesuai Disain



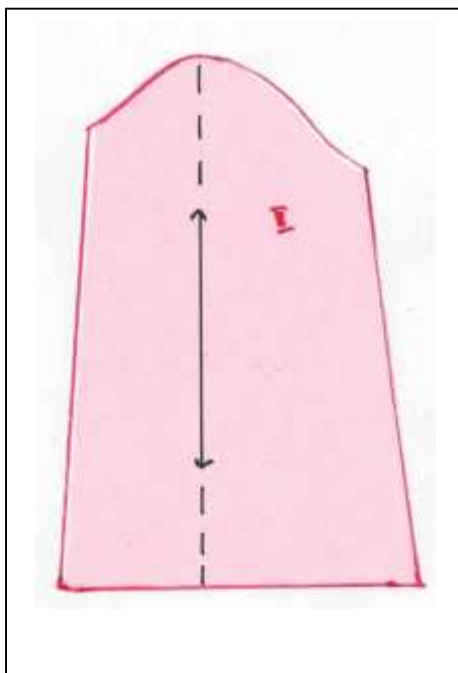
Gambar 30. Pola Lengan Bagian Dalam Sesuai Disain (I a)



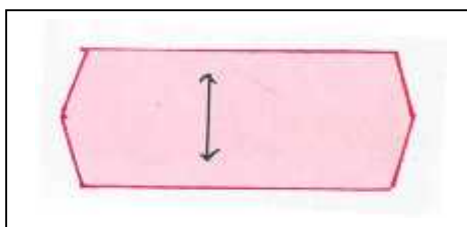
Gambar 31. Pola Lengan Bagian Luar Sesuai Disain (II a)



Gambar 32. Pola Lengan Dalam (I b)



Gambar 33. Pola Lengan Luar (II b)



Gambar 34. Pola *Turtleneck*

4) Rancangan Bahan

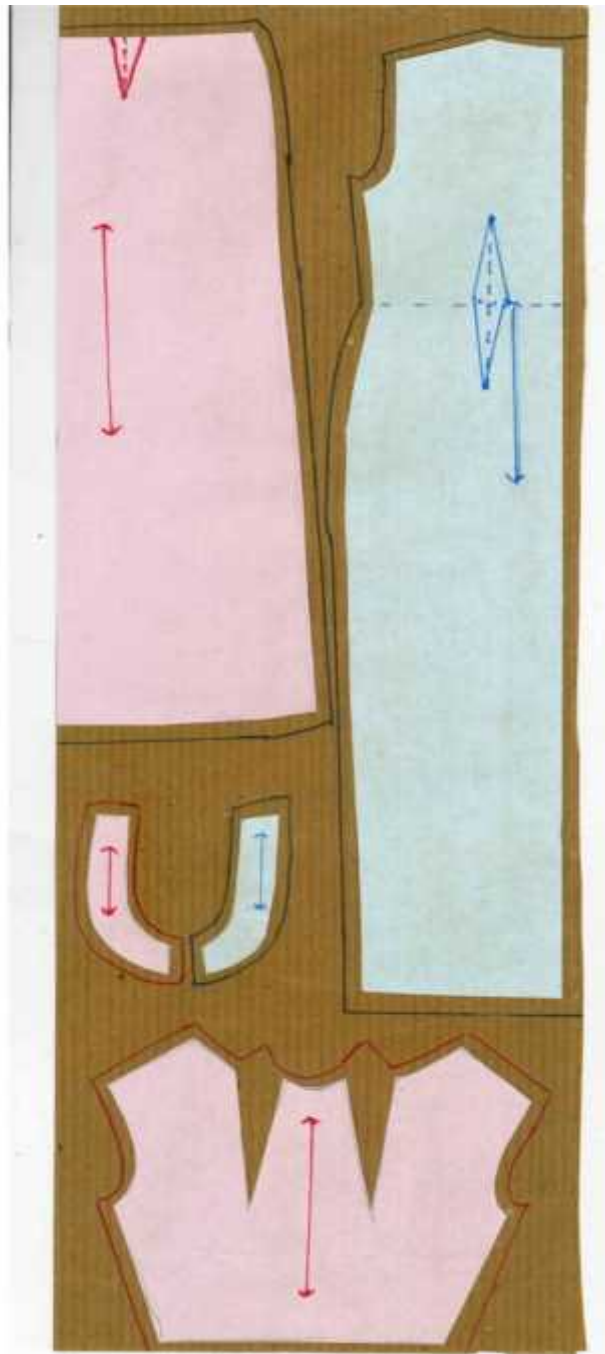
Merancang bahan adalah proses perancangan untuk membuat suatu busana supaya diketahui seberapa banyak bahan dan perkiraan biaya yang diperlukan di dalam pembuatan busana.

Adapun cara merancang bahan:

- a) Menyiapkan pola di atas kertas payung dengan ukuran skala $\frac{1}{4}$.
- b) Meletakkan pola diatas kertas payung dan menghitung banyaknya bahan yang diperlukan untuk tiap pola, lengkap dengan kampuh dan kelimnya.
- c) Mengukur berapa banyaknya bahan yang diperlukan.

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

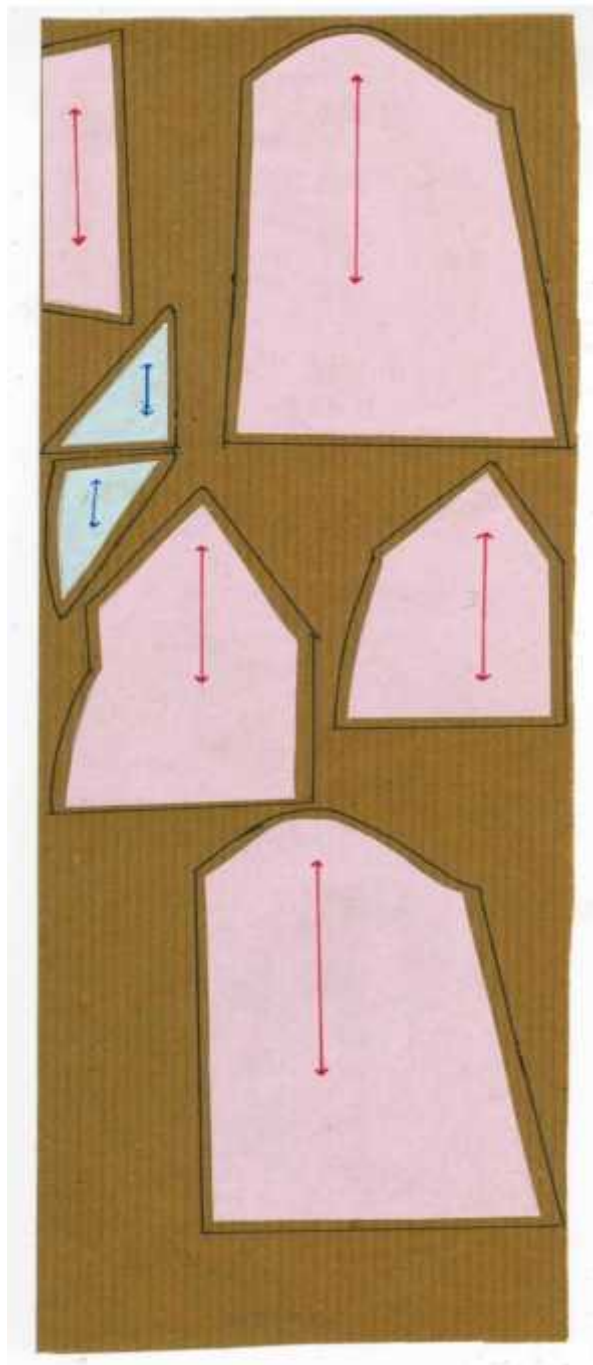
- (1) Arah serat pola harus sesuai dengan arah serat kain
- (2) Peletakan pola dimulai dari pola yang besar, sedang, kemudian pola terkecil.
- (3) Untuk bahan bermotif perlu diperhatikan arah motif, sedangkan bahan bertekstur perlu diperhatikan bagian baik dan buruk kain agar tidak terbalik.
- (4) Model busana, tanda pola dan ukuran kampuh.



Nama Bahan : Lorenza Silver skala 1/6

Lebar kain : 120 cm, panjang : 200 cm

Gambar 35. Rancangan Bahan Gaun Bagian Pola Gaun Atas ,Rok Depan, Gaun Belakang dan Lapisan Kerung Lengan

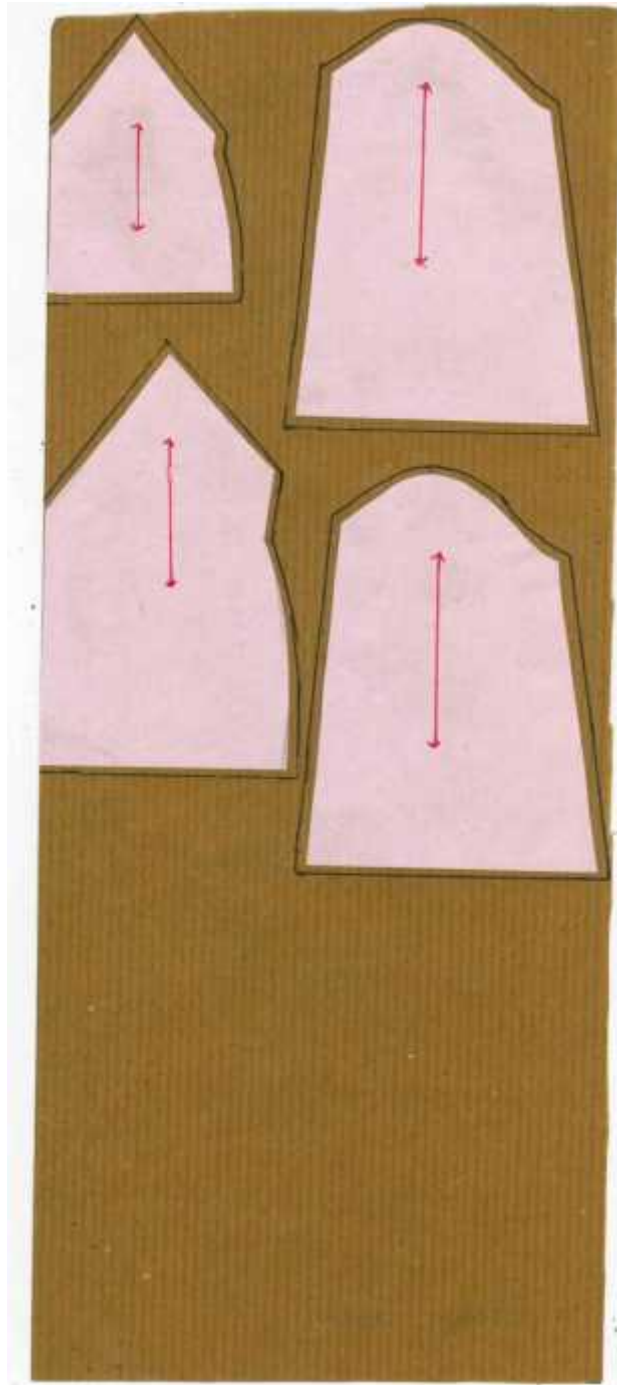


Nama Bahan : Lorenza Merah skala 1/6

Lebar Kain : 120 cm, panjang : 200 cm

Gambar 36. Rancangan Bahan Gaun Pada Pola Bagian Turtleneck, *Patchwork*

Belakang, Susunan I & III dan Lengan Bagian Dalam II

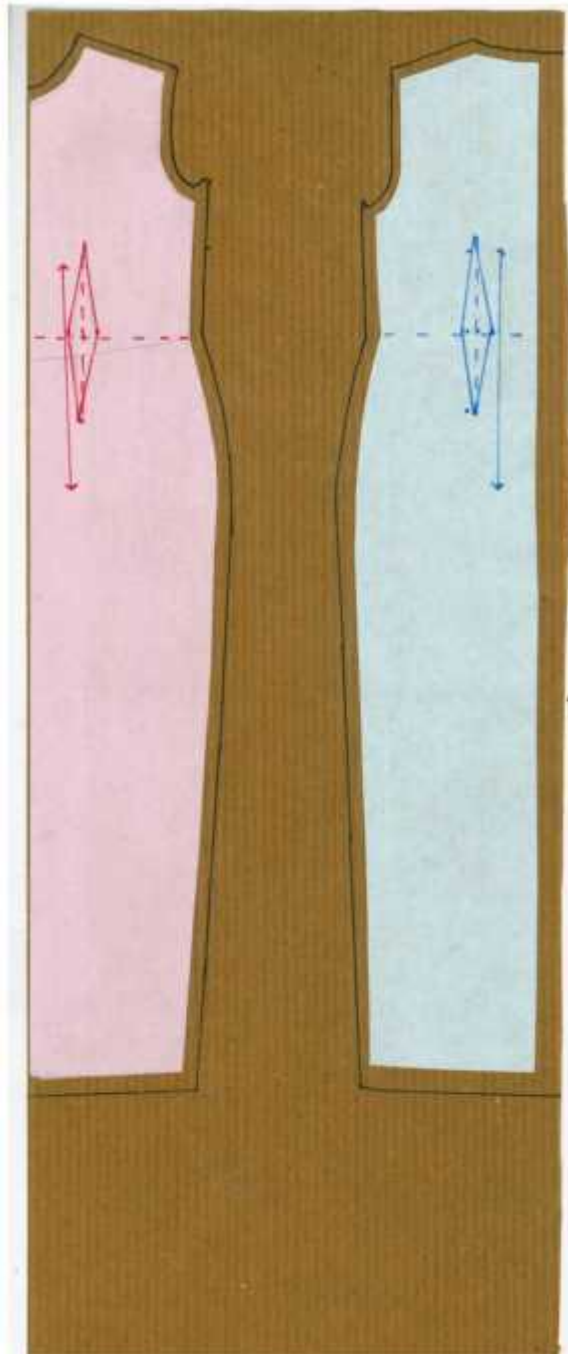


Nama Bahan : Jaguard skala 1/6

Lebar kain : 150cm, panjang : 200 cm

Gambar 37. Rancangan Bahan Gaun Pada Bagian Lengan Luar I dan susunan II &

I



Nama Bahan : Velvet skala 1/6

Lebar Kain : 150cm, panjang : 200cm

Gambar 38. Rancangan Bahan Lining Gaun Bagian Pola Depan dan Belakang

5) Kalkulasi Harga

Kalkulasi harga adalah mencatat dan menjumlah semua bahan yang dibutuhkan dalam membuat suatu busana. Kalkulasi harga bertujuan untuk meminimalkan dan mengetahui besar biaya yang dikeluarkan dalam suatu model busana. Hal-hal yang perlu diperhatikan dalam membuat kalkulasi harga adalah:

- 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 misal bahan pokok, bahan pembantu atau bahan tambahan.
- c) Dalam menentukan jumlah harga disesuaikan dengan jumlah barang yang digunakan.
- d) Semua bahan harus tercatat semua agar perhitungan biaya dapat lebih tepat.

TABEL 06. Kalkulasi Harga

NAMA BAHAN	JUMLAH	HARGA SATUAN (RP)	KETERANGAN	JUMLAH HARGA
A. Bahan Pokok				
1. Kain Lorenza	4 m	Rp 35.000,-	L. 120 cm	Rp 140.000,-
2. Kain Jaguard	2 m	Rp 35.000,-	L. 150 cm	Rp 70.000,-
3. Kain Velvet	2 m	Rp 15.000,-	L. 150 CM	Rp 30.000,-
B. Bahan Tambahan				
1. Kain Tricot	2 m	Rp 10.000,-	L. 150	Rp 20.000,-
C. Bahan Pembantu				
1. Benang	2 buah	Rp 1.500,-	Extra	Rp 3.000,-
2. Rit Jepang	1 buah	Rp 5.000,-	Ykk	Rp 5.000,-
3. Rit Jaket	1 buah	Rp 10.000,-	Ykk	Rp 10.000,-
D. Pelengkap Busana				
1. ¼ bungkus halon	1 bks	Rp 16.000,-	Hallon Jepang	Rp 16.000,-
2. Batu-batuan	1 bks	Rp 5.000,-		Rp 5.000,-
3. Bando	1 buah	Rp 25.000,-		Rp 25.000,-
4. Anting-anting	1 buah	Rp 30.000,-		Rp 30.000,-
TOTAL				Rp 354.000,-

b. Pelaksanaan

1) Peletakan Pola Bahan

Meletakkan pola pada bahan dimulai dari pola yang besar ke pola yang kecil, misalnya untuk bahan lorenza dan jaguard untuk pembuatan gaun dimulai dari peletakan pola badan dan bagian rok

pada gaun, kemudian diikuti pola lengan bagian dalam dan luar, dan pola *turtleneck*.

2) Pemotongan dan Pemberian Tanda Jahitan

Proses pembuatan busana pesta malam untuk remaja ini pemotongan dilakukan mulai dari bahan utama terlebih dahulu dari pola yang terbesar menggunakan gunting kain yang tajam agar tidak merusak serat kain di atas meja potong atau di lantai yang lebar dan datar. Kemudian pemberian tanda jahitan menggunakan karbon jahit. Kampuh - kampuh yang digunakan pada bagian sisi besarnya 2,5 - 3 cm , pada bagian lengkung sebesar 2 cm dan pada bagian kelim bawah 4 cm.

3) Penjelujuran dan Penyambungan

Adapun langkah - langkah dalam penjelujuran adalah sebagai berikut :

a) Menjelujur Gaun

- (1) Mengepres tricot pada gaun bagian depan dan belakang.
- (2) Mengepres kain viselin pada bagian kerah
- (3) Menjelujur bahu pada bagian badan gaun
- (4) Menjelujur sambungan badan dengan rok pada gaun bagian depan
- (5) Menjelujur ritsliting pada bagian tengah belakang pada gaun

- (6) Menyambung sisi badan pada gaun
- (7) Menjelujur kupnat pada gaun bagian atas depan
- (8) Menjelujur kupnat pada gaun bagian belakang
- (9) Mengesum aplikasi tumpukan
- (10) Menjelujur kelim bagian bawah pada gaun
- (11) Menjelujur kupnat pada furing gaun
- (12) Menyambung sisi badan dengan rok pada furing gaun
- (13) Menyatukan dan menjelujur kerung leher pada furing gaun
- (14) Menyatukan dan menjelujur kerung lengan pada furing gaun
- (15) Menjelujur kelim bawah pada bagian furing gaun

4) Evaluasi Proses I (Pengepresan I)

Aspek - aspek yang diamati pada pengepresan I antara lain :

- (1) Teknik menjelujur yang dipergunakan
- (2) Jatuhnya busana pada tubuh peragawati
- (3) Kesesuaian busana dengan disain yang dibuat
- (4) Letak kupnat
- (5) Penampilan keseluruhan dari busana

Adapun hasil evaluasi dari pengepresan I adalah sebagai berikut :

Tabel 07. Evaluasi proses I

Aspek yang dievaluasi	Hasil Evaluasi	Cara Mengatasi
Bagian panjang gaun	Gaun kurang panjang 5 cm	Jahit dengan kain bagian bawahnya agar membentuk kelim
Bagian lingkaran badan	Lingkaran badan kesempitan	Pada saat menjahit, lingkaran badan ditambah 0,5 cm setiap sisinya
Bagian lingkaran leher	Bagian leher terlalu naik	Saat menjahit bagian lingkaran leher bawah diturunkan 3 cm
Bagian bahu	Bahu bagian belakang kurang naik 1, bagian depan kurang turun 1	Pada saat menjahit bahu bagian depan diturunkan 1cm dan belakang dinaikan 1cm
Bagian kupnat	Kupnat atas terlalu panjang 2 cm	Pada saat menjahit kupnat dinaikan 2 cm
Bagian furing	Furing bawah tidak melekat	Furing bagian belakang pada bagian belahan dilekatkan dengan disum
Bagian kerung lengan	Kerung lengan terlalu besar	Kerung lengan distik panjang lalu dikerut agar memudahkan pemasangan lengan
Jarak kerung lengan	Kerung lengan tidak pas	Lingkaran kerung lengan dibagi 4 agar pas peletakan lengannya

5) Proses Menjahit

Adapun proses menjahit busana pesta malam ini antara lain :

a) Menjahit Gaun

- (1) Menjahit potongan bahu pada bagian badan gaun bahanutama
- (2) Menjahit kupnat pada gaun
- (3) Menjahit sambungan sisi badan pada gaun
- (4) Menjahit ritsliting pada bagian tengah belakang gaun
- (5) Menjahit bagian sisi bawah dan atas tumpukan
- (6) Menjahit sisi badan pada gaun
- (7) Merompok sisi badan pada gaun
- (8) Menjahit kecil furing pada gaun
- (9) Menggabungkan sisi bagian belakang furing dengan badanpada gaun
- (10) Menjahit sisi-sisi lengan dan bagian bawah.
- (11) Menjahit lapisan kerung lengan pada gaun
- (12) Menjahit kerung leher pada gaun
- (13) Mengelim kampuh pada bagian bawah rok pada gaun
- (14) Mengelim kampuh pada bagian bawah furing rok pada gaun

Pada proses penjahitan dilakukan pengepresan setiap kali selesai melakukan langkah-langkah penjahitan tersebut agar busana tampak rapi.

b) Membuat hiasan busana

a) Hiasan Pada Gaun

- (1) Menghias bagian kerah dengan hiasan payet yang dikerjakan dengan dijahit dengan tangan, payetan menyebar.
- (2) Menghias pada bagian depan dengan hiasan kancing bungkus ,permata dan payet hallon cut.
- (3) Menghias lengan bagian bawah meletakkan antara atas dan bawah selisih cm.
- (4) Menghias pada bagian bertumpuk dan runcing, dengan payet hallon berbentuk memanjang siki-siku dan merapat lalu menyebar, yang semua di jahit satu persatu menggunakan jarum payet.

6) Evaluasi Proses II (Pengepasan II)

Pada saat melakukan pengepasan II busana haruslah sudah jadi, kurang lebih total 75 % dari total proses pembuatan telah diselesaikan dan sesuai dengan disain yang telah dibuat.

Aspek - aspek yang diamati dalam pengepasa II antara lain :

- (a) Teknik jahit yang digunakan
- (b) Kerapian jahitan
- (c) Kesesuaian dengan disain yang dibuat
- (d) Jatuhnya busana pada tubuh peragawati
- (e) Kelengkapan hiasan pada busana

(f) Kelengkapan aksesoris yang dipakai

(g) Kelengkapan aksesoris yang dibuat

Adapun kekurangan atau hasil evaluasi pada pengepasan II adalah sebagai berikut :

Tabel 08. Evaluasi Proses II(Pengepasan II)

Aspek yang Dievaluasi	Hasil Evaluasi	Cara Mengatasi
Hiasan bagian kerah	Terlalu banyak hiasan menggunakan parel	Parel diganti dengan hallon
Hiasan pada bagian depan	Permata kurang menarik, diganti kancing bungkus dan payet kurang panjang	Permata diganti dengan kancing bungkus dan payet di tambahkan memanjang
Hiasan dibagian lengan bawah	Pada bagian bawah lengan kurang payet hallon	Pada bagian bawah diberi hallon cut atas dan bawah selisih 2 cm
Hiasan pada bagian pinggang	Pada bagian runcing kurang payet	Ditambahkan payet pada bagian susunan yang runcing

c. Evaluasi Hasil

Tujuan dari evaluasi adalah untuk mengetahui tingkat keberhasilan kegiatan yang sudah dilakukan.

Adapun evalasi yang dilakukan antara lain sebagai berikut :

- 1) Pengambilan ukuran sebaiknya dilakukan oleh desainernya sendiri agar ukuran yang diperoleh dapat sesuai dengan keinginan.

- 2) Pengambilan ukuran harus sedetail mungkin sehingga mendapatkan ukuran yang lengkap.
- 3) Masih kurangnya pengetahuan tentang penyelesaian dalam pembuatan busana sehingga teknik penyelesaian kurang rapi.

3. Pergelaran Busana

a. Persiapan

1) Pembentukan Panitia Pergelaran

Pembentukan panitia bertujuan agar pergelaran busana dapat terlaksana dengan baik dan lancar. Panitia yang terbentuk dalam pergelaran busana 2017 dengan tema “ *Dimantion* ” ini adalah semua mahasiswa Program Studi Pendidikan Teknik Busana S1 Reguler, Pendidikan Teknik Busana S1 Non Reguler dan Teknik Busana D3 semester enam angkatan 2014 dan beberapa kakak tingkat angkatan 2011 dan 2013 yang berjumlah 95 mahasiswa.

2) Menentukan Tema

Tema yang diambil dalam pergelaran busana tahun 2017 ini adalah “*Dimantion*”. Jadi karya busana ini dipicu oleh gerakan *Net* (media social), yang diarikan sebagai kebingungan akan persepsi manusia dalam menanggapi sesuatu informasi yang sering kali bersifat manipulative. Dari tema tersebut dituangkan dalam bentuk “*Trend Forcasting 2017-2018 Grey Zone*” dimana terdapat pemikiran dasar antara lain *Archean*, *Vigilant*, *Cryptic*, dan *Digitarian*.

Tema ini mempunyai ciri atau batasan antara lain :

- a) Menggambil sumber ide dari cirri khas sebuah museum yang ada di Bilbao Spanyol, Museum Guggenheim. Museum yang mempunyai cirrikhas unik di terapkan pada busana pesta malam, yang diterapkan pada tren mode berkesan lebih baru dan modern.
- b) Menggunakan unsure modern (detail, siluet, dan warna) yang dikemas secara baru dan nantinya akan membuat tampak menonjolkan suatu yang baru.

3) Sumber Dana

Penentuan anggaran diputuskan bersama dalam sebuah rapat dengan beberapa pertimbangan. Anggaran yang ditentukan meliputi anggaran dana pokok sebesar Rp. 950.000,00 tiap mahasiswa yang mengikuti pergelaran busana, bagi mahasiswa yang menggunakan *haid do* ditambah Rp 43.000,-. Hasil penjualan 900 tiket dengan harga Rp. 50.000,00 untuk Gold, Rp 40.000,- Silver dan Rp 30.000,- Bronze. Selain dana - dana tersebut terdapat beberapa dana yang berasal dari sponsor maupun sumber lain diantaranya Sanggar busana PTBB, LT-Pro, Wijaya Boga, Galeria, Kain Kiloan, Polaris, Batik Sembung, Suci Odis, Adcinesia Photograpy, Ida Kiranti, Happy Puppy, Lippo Plaza, Fajar FotoCopy, Dewi Flowers, Pustaka Flowers,

Toko Bunga Sakura, Toko Bunga Pak Purwo, Sekar Mulya, DinusBoutique, Your Own Sunnies, dan MP.

4) Dewan Juri

Juri yang digunakan dalam pertunjukan ini sebanyak lima orang juri dari disainer, wartawan, maupun lembaga. Juri yang menilai peragaan dengan tema besar “ *Dimantion* ” :

- (a) Ramadahani Abdulkadir Sastraatmaja
- (b) Phillip Iswardono
- (c) Mudrika Paradise
- (d) Dra. RR. Ani Srimulyani
- (e) Wiwin Kurniasih

5) Waktu dan Tempat Penyelenggaraan

Tempat dan waktu pelaksanaan ditetapkan berdasarkan banyak pertimbangan dari beberapa pilihan tempat dan tujuan. Dalam memilih tempat pertunjukan melalui serangkaian proses panjang mulai dari pengusulan nama - nama tempat, persurveian tempat, nego harga dan tempat, kestrategisan, kapasitas dan kenyamanan.

b. Pelaksanaan

1) Pelaksanaan Penilaian Gantung

Penilaian gantung merupakan bagian dari pertunjukan busana, yang merupakan proses penilaian sebelum busana dipertunjukkan diatas

catwalk yang dilaksanakan pada hari sabtu, 19 Maret 2017 di gedung KPLT FT UNY. Pada penilaian gantung busana dikenakan oleh dami / mannequeen. Dan dinilai oleh dosen - dosen Fakultas Teknik Busana.

2) Pelaksanaan *Grand Juri*

Grand Juri merupakan bagian dari pergelaran busana, yang merupakan proses penilaian sebelum busana di peragakan diatas *Catwalk* yang dilaksanakan pada hari Minggu 19 Maret 2017 di gedung KPLT FT NUY. Pada waktu grand juri busana dikenakan oleh peragawati dan disainer mempresentasikan konsep busana pesta malam yang diciptakan. *Grand juri* dinilai oleh pihak dari luar yang telah ditunjuk untuk menilai karya yang telah diciptakan.

3) Gladi Bersih

Gladi bersih dilaksanakan pada tanggal 24Maret 2017 pukul 04.00 WIB sebelum pergelaran busana dilaksanakan . Gladi Resik (GR) diikuti oleh semua peserta (panitia inti dan panitia tambahan), MC (Master of Ceremony), model dan lain - lain.

Tabel 09. Susunan Acara Gladi Bersih

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

4) Penyelenggaraan Pergelaran Busana

Pergelaran busana 2017 dengan tema “*Dimantion*” diselenggarakan pada hari Jum’at tanggal 24 Maret 2017 bertempat di Auditorium Universitas Negeri Yogyakarta dengan bentuk panggung A. Acara dimulai pada pukul 18:00 WIB dan diakhiri pada pukul 21:50 WIB. Agar acara peragaan busan 2017 dapat berjalan dengan baik dan lancar maka panitia mempersiapkan semua perlengkapan sehari sebelum hari H. Busana yang ditampilkan terdiri dari 2 macam busana pesta yaitu busana pesta konvensional dan busana pesta muslim, setiap mahasiswa diwajibkan memilih salah satu kriteria untuk diwujudkan sebagai karya proyek akhir. Busana yang ditampilkan oleh penyusun merupakan busana pesta malam yang dibawakan oleh peragawati dengan nomor urut 68. Pergelaran busana ini diikuti oleh 95 mahasiswa yang terdiri dari mahasiswa S1 Reguler, S1 Non Reguler, dan D3. Dalam pergelaran busana dengan tema “*Dimantion*”. Agar pelaksanaan pergelaran busana ini dapat berjalan lancar, maka dibuat susunan acara pelaksanaan pergelaran busana. Berikut ini adalah susunan acara pergelaran busana “*Dimantion*”.

Tabel 10. Susunan Acara Pelaksanaan

No	Waktu	Susunan Acara
1	17.30 - 18.00	Registrasi
2	18.20 – 18.25	Welcome Greeting MC
3	18.25 – 18.35	Opening 1. Tari
4	18.35 – 18.40	Pembacaan CV Juri & pemberian cinderamata
5	18.40 – 19.00	Sambutan + Pembukaan
6	19.00 – 19.40	Fashion Show I
7	19.40 – 19.50	Hiburan
8	19.50 – 20.30	Fashion Show II
9	20.30 – 20.45	Performing art fashion
10	20.45 – 21.25	Fashion Show III
11	21.25 – 21.40	Hiburan + doorprize
12	21.40 – 21.55	Doorprize
13	21.55 – 22.00	Penutup

Pergelaran peragaan busana 2017 ini memperebutkan 13 buah tropi yang terbagi dalam:

- 1) Best Fashion Technology oleh Felya Purwanita (Teknik Busana)
- 2) Juara umum diraih olehRatih Noviani (Pendidikan Teknik Busana)
- 3) Juara Favorit diraih olehRatih Noviani(Pendidikan Teknik Busana)
- 4) Juara *best design* diraih olehAfifah Nadhira Faiz (Pendidikan Teknik Busana)
- 5) Juara I Program S1 Kelas A diraih Oleh Hasna Nur Maulani
- 6) Juara II Program S1 Kelas A diraih Oleh Laily Wahyuningtyas

- 7) Juara III Program S1 Kelas A diraih Oleh Riana Kusumawardhani
- 8) Juara I Program S1 Kelas D diraih oleh Ratih Noviani
- 9) Juara II Program S1 Kelas D Reguler diraih oleh Erlina Setyaningsih
- 10) Juara III Program S1 Kelas D diraih oleh Afifah Nadhira Faiz
- 11) Juara I Program D3 diraih Oleh Gresia Trisnaningtyas
- 12) Juara II Program D3 diraih oleh Felya Purwanita
- 13) Juara III Program D3 diraih Oleh Qoridatul Hasanah

c. Evaluasi

Pada dasarnya pergelaran berlangsung dengan baik. Tetapi ada beberapa hal yang masih kurang dan perlu dievaluasi untuk keberhasilan yang akan datang yaitu dari setiap sie :

1) Ketua

Kekurangan :

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

- e) Rapat yang dilakukan sering tidak sesuai dengan target yang diharapkan
- f) Masih banyaknya sikap individual didalam kepanitiaan

Solusi :

- a) Harus lebih sering dilakukan pengecekan dan monitoring tiap -
tiap sie
 - b) Harus lebih tegas dalam memberikan tugas dan dateline
 - c) Perlu ditingkatkan lagi akan koordinasi dan komunikasi sesuai
dengan prosedur yang ada
 - d) Menggunakan batasan target dan waktu dalam melaksanakan
rapat.
- 2) Bendahara

Kekurangan :

- a) Kurangnya ketelitian waktu pembukuan uang masuk. Sehingga
lupa uang dari mana aja
- b) Bendahara tidak mencatat lebih rinci pengeluaran dan
pemasukan sehingga bingung untuk merekapnya.

Solusi :

- a) Bendahara harus mencatat uang keluar dan uang pemasukan
secara terinci secara detail.
- b) Dibuat buku catatan yang rapi sehingga tahu rincinan dari awal
dan tidak kebingungan.

- c) Pengeluaran dan pemasukan semua harus dicatat dan dijadikan 1 buku sehingga tidak mudah hilang dan lupa atau bisa dijadikan 2 buku tetapi khusus pemasukan dan pengeluaran.

3) Sie Acara

Kekurangan :

- a) Acara yang dimulai kurang tepat waktu
- b) Kurangnya pemahaman koordinasi pada tiap-tiap sie
- c) Timing perpindahan acara yang kurang tepat
- d) Kurangnya koordinasi antara panitia tambahan dan panitia inti
- e) Kurangnya koordinasi pembagian tugas antar sie
- f) Terdapat perubahan dan penambahan acara mendadak
- g) Acara berlangsung tidak sesuai Rundown.
- h) Terdapat beberapa penyerahan Hadiah oleh pihak terkait tidak sesuai dengan yang diharapkan.

Solusi :

- a) Mundurnya acara diisi dengan slide / video dokumentasi dan sponsor saat awal acara secara berulang-ulang
- b) Memulai acara dengan sambutan Dekan dan Ketua Panitia sembari menunggu kedatangan Rektor
- c) Menunggu selesainya voting Favorite diisi dengan mengulang pembagian doorprize

d) Mengulang kembali penjelasan tugas - tugas panitia tambahan secara intern

4) Sie Humas

Kekurangan :

a) Ketika hari H, masih kurang komunikasi antar among tamu yang lain waktu penyambutan tamu undangan.

b) Masih banyak jarak antara panitia inti dengan panitia tambahan sehingga kekompakan kurang.

c) Kurangnya waktu yang tepat untuk memngumpulkan semua panitia tambahan sie untuk membahas teknis. Sehingga banyak panitia tambahan yang tidak hadir tiap kali rapat sie.

d) Panitia tambhan maupun panitia inti masih kurang peka terhadap job masing-masing.

e) Antar panitia inti masih banyak missskom.

f) Kurang solidnya antar panitia inti satu sie maupun satu angkatan..

g) Surat menyyurat datangnya banyak yang mendadak sehingga sie humas terkendala dengan tanda tangan dan memasukkan surat.

h) Masih banyak surat yang salah sehingga harus mengulangi mengurus tanda tangan.

i) Kurang adanya *reward* bagi sie yang sudah berusaha bekerja keras dan suntikan motivasi semangat dari ketua 123.

Solusi :

- a) Pastikan bahwa panitia tambahan dapat hadir ketika hari H terkecuali sakit.
 - b) Tambah lagi kekompakannya antara panitia inti dengan panitia tambahan maupun antar panitia inti.
 - c) Antar panitia harus sadar dan peka akan kewajiban dan tugas-tuganya sebelum maupun ketika hari H.
 - d) Ketika rapat sie, maksimalkan membahas teknis sebelum dan ketika hari H sehingga pagelaran akan terlaksana lebih baik lagi.
 - e) Komunikasi harus dijalin dengan baik antar panitia inti dan antar panitia inti dengan panitia tambahan.
 - f) Komunikasi yang baik antar sie sehingga teknis penyebaran dan sistematika surat lebih baik lagi.
- 5) Sie Konsumsi

Kekurangan :

- a) Terdapat sisa konsumsi karena banyak tamu undangan yang tidak datang
- b) Lauk pada nasi box kurang
- c) Banyak aqua untuk model ukuran 1,5 liter yang terbuang karena tidak semua model mengambil minuman itu karena ukuran yang terlalu besar sehingga merepotkan saat dibawa-bawa.

Solusi :

Lebih baik harga konsumsi lebih mahal sedikit tetapi ada SIUP dan NPWP nya daripada yang lebih murah tetapi tidak punya SIUP dan NPWP.

6) Sie Perkap

Kekurangan :

- a) Memastikan pertemuan dengan panitia tambahan lebih intensif dalam membahas tugas masing-masing panitia tambahan pada saat acara. Serta menunjuk penanggung jawab atau koordinasi dari panitia tambahan.
- b) Memastikan bahwa panitia tambahan paham dengan tugasnya masing-masing saat acara.
- c) Memastikan barang yang diminta oleh masing-masing sie sesuai dengan kebutuhan sehingga tidak ada barang yang kurang ataupun berlebih.
- d) Mengecek kembali kebutuhan barang masing-masing sie sehingga saat pelaksanaan acara tidak ada permintaan barang secara mendadak.

- e) Memastikan dan mengecek kondisi barang yang akan dipinjam dari tempat penyewaan tidak ada kerusakan atau barang yang akan dipinjam sesuai dengan yang diharapkan.

Solusi :

- a) Untuk penyelenggaraan acara manajemen peragaan tahun selanjutnya, kami selaku panitia pagelaran proyek akhir busana sie perlengkapan merekomendasikan “Nuansa Decoration” sebagai tempat penyewaan peralatan dan perlengkapan seperti dekorasi, sound, lighting, kursi, meja, tenda seta penyewaan barang lainnya.
- b) Untuk peminjaman stand hanger, kaca rias, setrika uap, keranjang dan tirai sebaiknya meminjam dari jurusan PTBB

7) Sie Dokumentasi

Kekurangan :

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

Solusi :

- a) Lebih baik menggunakan jasa profesional fotografer yang mempunyai standar kualitas, kuantitas, dan fasilitas yang

lengkap agar dokumentasi acara pergelaran busana dapat di dokumentasikan secara optimal.

- b) Lebih baik menggunakan jasa profesional fotografer dengan harga yang terjangkau dan dapat memenuhi hasil dokumentasi.

8) Sie Floor Manager

Kekurangan :

- a) Sulitnya mengumpulkan semua panitia tambahan untuk rapat, sehingga menjelaskan jobdesk panitia tambahan berulang - ulang serta terjadi beberapa kali revisi
- b) Adanya panitia tambahan yang tidak bekerja sesuai dengan jobdesknya
- c) Panitia tambahan kurang mengenal satu sama lain panitia inti dan panitia tambahan
- d) Saat open gate panitia tambahan ada yang belum menempatkan diri sesuai dengan plotting yang telah ditentukan sebelumnya

Solusi :

- a) Meningkatkan komunikasi antara koordinator floor manager dengan koordinator panitia tambahan floor manager, serta meningkatkan komunikasi dengan sie lain yang terkait.
- b) Menjelaskan jobdesk panitia tambahan lebih jelas lagi.

9) Sie Backstage

Kekurangan :

- a) Masih ada wali model masuk backstage
- b) Keamanan di backstage masih kurang
- a) Di dalam backstage I terlalu banyak orang yang tidak berkepentingan

Solusi :

- a) Panitia tambahan lebih memperhatikan komunikasi kepada anggota lainnya sehingga terjalin koordinasi yang baik

10) Sie Model

Kekurangan :

- a) Permasalahan ukuran model, karena pengukurannya yang tidak dilakukan oleh disainer mahasiswa sendiri sehingga menimbulkan konflik antar mahasiswa dan dosen.
- a) Keterlambatan penandatanganan MOU karena Agency sulit untuk ditemui sehingga berakibat pada :
 - (1) model tidak disiplin dalam bekerja.
 - (2) Banyak model yang tiba-tiba mengundurkan diri sehingga harus mengganti model yang baru.
 - (3) Baju mahasiswa harus diperbaiki lagi akibat penggantian model.
 - (4) Banyak model yang tidak disiplin dan tidak profesional
 - (5) Fitting 1 dan fitting 2 menjadi lama karena mahasiswa yang kurang cepat dalam mengganti baju modelnya.

(6) Pemotretan booklet menjadi lama karena beberapa model tidak hadir sehingga harus digantikan oleh model lain.

Solusi :

- a) Sebaiknya pengukuran model dilakukan oleh disainer mahasiswa nya sendiri, jadi lebih baik tidak memberlakukan system seperti ini di masa mendatang.
- b) Sebaiknya penandatanganan MOU dilakukan secepat mungkin sehingga agency dan model telah terikat dan dapat lebih disiplin serta memahami konsekuensi yang harus agency dan model tanggung ketika mereka tidak mematuhi tata tertib yang telah dibuat oleh panitia.

11) Sie Keamanan

Kekurangan :

- a) Saat hari H kekurangan panitia tambahan terutama bagian parkir mobil
- b) Kurangnya koordinasi antar panitia inti dan tambahan

Solusi :

- a) Saat hari H dibantu oleh satpam auditorium
- b) Perlunya koordinasi dan evaluasi setiap akan melakukan acara

B. HASIL

1. Disain

Pembuatan disain busana pesta malam ini mengacu pada trend *forecasting 2017-2018 Grey Zone*, tema yang diambil yaitu *Digitarian* dengan sub tema *Post Dynamic*. Konsep dasar sub tema *post dynamic* ini adalah keseimbangan dari sesuatu yang asimetris. Warna cenderung tenang dan hanya bersifat aksen yang memberikan dinamika pada keseimbangan tersebut.

Sumber ide yang digunakan dalam busana pesta malam ini yaitu *Museum Guggenheim*. Ciri khusus busana pesta malam dari sumber ide tersebut terdapat pada bagian pinggang yang bertumpuk dan sudut-sudutnya yang runcing. Ciri lainnya dari *Museum Guggenheim* yaitu pada bagian lengan yang mempunyai dua lengan yang bertumpuk. Diterapkan pada gaun *longdress* dan pada bagian belakang yang menggunakan hiasan *patchwork*. Hiasan yang dipakai adalah payet, kancing bungkus dan diamond, yang diletakkan pada bagian kerah, tengah depan, lengan bagian bawah dan bagian pinggang.

Unsur bentuk asimetris diterapkan pada garis tengah pinggang, antara bagian kiri dan kanan berbeda yang memberikan kesan keanggunan dari gaun. Detail hiasan yang dihias dengan sedikit payet, *diamond* vantasi dan kancing bungkus, yang memberikan kesan lebih indah. Warna yang

diterapkan dalam pembuatan busana ini adalah kombinasi warna silver dan merah.

Busana pesta malam ini memiliki tekstur berkilau dan kaku yang terdapat pada gaun. Prinsip keselarasan atau kesatuan yang digunakan berupa keselarasan bentuk asimetris terdapat pada pinggang yang bagian kanan dan kiri berbeda panjangnya. Keseimbangan dari sesuatu yang asimetris, warna yang cenderung tenang dan hanya bersifat aksen yang memberikan dinamika pada keseimbangan, yaitu terdapat pada bagian lengan dan pinggang yang kanan dan kiri mempunyai panjang yang berbeda. Irama pengulangan terjadi pada penggunaan warna kain yang senada seperti kain lorenza dan jaguard, gaun dan kerah *turtleneck*. *Center of interest* atau pusat perhatian busana pesta malam ini terletak pada bagian pinggan dan runcing yang dihias dengan payet kancing bungkus dan diamond. Penerapan sumber inspirasi seperti *trend*, sumber ide unsur dan prinsip disain tersebut dituangkan dalam bentuk disain ilustrasi (*Fashion Illustration*).



Gambar 38. *Fashion illustration*

2. Busana

Busana pesta malam dalam pertunjukan *Dimantion* yang diciptakan berupa gaun *longdress* yaitu gaun panjang dengan siluet Y, dengan kerah *Turtleneck*. Bahan yang digunakan dalam pembuatan busana ini antara lain lorenza dan jaguard.

3. Pertunjukan Busana

Penyelenggaraan pertunjukan busana *Dimantiona* adalah serangkaian kegiatan pertunjukan busana yang menampilkan busana - busana yang diperagakan oleh model dengan tema *Dimantion*. Pertunjukan busana diadakan pada hari jum'at, 24 Maret 2017 pukul 18.30 WIB - selesai, bertempat di Auditorium Universitas Negeri Yogyakarta. Diikuti oleh 95 mahasiswa yang terdiri dari D3 angkatan 2014, S1 Reguler dan Non Reguler angkatan 2011 dan S1 angkatan 2013. Dalam pertunjukan ini memperebutkan 13 kategori kejuaraan yaitu 1, 2 dan 3 dari masing - masing kelas, *best design, favorit, bestfashion technology* dan juara umum.

Busana yang ditampilkan pada saat pertunjukan yaitu *evening dress*. Acara peragaan dibagi menjadi tiga sesi. Dalam pertunjukan busana ini penyusun mendapat giliran tampil pada session 3 dengan nomor urut 68, diperagakan oleh peragawati yaitu Ega.

C. PEMBAHASAN

1. Penciptaan Disain

Proses penciptaan desain busana pesta malam dengan sumber ide lawang sewu ini berdasarkan tema pergelaran 2017 yaitu *Dimantion (Disoriented Of Human Perception)*. *Disoriented* memiliki arti (Kebingungan), *Human* (Manusia), *Perception* (Persepsi, tanggapan daya memahami / menanggapi sesuatu). Sehingga *Disoriented Of Human Perception* diartikan sebagai kebingungan akan persepsi manusia dalam menanggapi suatu informasi yang seringkali bersifat manipulatif yang dipicu oleh sosial media. *Dimantion* mengacu pada *trend grey zone* 2017 dengan sub tema *Post Dynamic* yaitu keistimewaan dalam *thema Post Dynamic* ini terletak pada keunikan yang bervariasi dalam tehnik pasang dan sambung untuk menggabungkan material yang berbeda. Permainan olah bahan juga akan memperkaya penampilan, warna yang cenderung tenang dan hanya bersifat aksen yang memberikan dinamika pada keseimbangan. Merepresantasikan bentuk-bentuk bisa menggunakan teknik bersusun dan sambung atau *Patchwork* yang dibuat menyerupai bentuk layar kapal pada sumber ide *Museum Guggenheim*.

Penciptaan desain diawali dengan mengamati dan menetapkan sumber ide dari inspirasi yang didapat. Kemudian dituangkan dengan bentuk *moodboard* agar lebih mudah untuk dipahami sehingga desain tidak menyimpang dari sumber ide yang dipilih, setelah itu membuat

design sketching, presentation drawing. Desain hiasan dan *fashion illustration.*

Kendala yang dihadapi dalam proses penciptaan desain ini adalah bagaimana cara mematangkan konsep dan diwujudkan dalam sebuah karya yang dibataskan dengan tema, kurangnya pilihan warna pada tema yang kemudian konsep tersebut dituangkan dalam sebuah desain busana. Sulitnya menyamakan kelim bawah bagian rok, pemasangan bagian yang bersusun serta bahan dari pola *Patchwork* yang mengakibatkan penyusun harus sabar dalam pengerjaannya. Tetapi dengan kendala tersebut penyusun tetap memperhatikan unsur dan prinsip desain pada busana yang akan diciptakan. Busana pesta malam ini tetap dibuat dengan optimal dengan memperhatikan ciri khas dari *Museum Guggenheim* yang memiliki bentuk bangunan menyerupai layar kapal dengan menggunakan warna yang terdapat di sub tema *Post Dynamic.*

Busana pesta malam dengan sumber ide *museum Guggenheim* mempunyai ciri khusus yang digunakan dalam pembuatan busana ini adalah bentuk bertumpuk dan mempunyai sisi runcing dipadukan dengan kain jaguard. Disain ini secara keseluruhan berupa gaun yang panjangnya sampai mata kaki. Hiasan pada gaun terdapat pada kerah, lengan bagian bawah dan bagian pinggang yang bertumpuk yang dihias dengan payet untuk memperjelas tumpuk dan runcing pada sumber ide *museum guggenheim.* Sub tema yang diambil yaitu *Post Dynamic* yang

termasuk dalam tema *trend digitarian* dalam *trend forecasting 2017-2018 Grey Zone*.

2. Karya Busana

Pembuatan busana dilaksanakan setelah tahap pembuatan disain selesai, proses pembuatan busana ada 3 tahap yaitu, persiapan, pelaksanaan, dan evaluasi. Tahap persiapan meliputi pembuatan gambar kerja, busana, gambar kerja disain, pengambilan ukuran, pembuatan pola busana, merancang bahan dan kalkulasi harga. Tahap pelaksanaan terdiri dari peletakkan pola pada bahan, pemotongan bahan dan pemberian tanda jahitan, penjelujuran, evaluasi proses I, penjahitan, menghias busana, dan evaluasi proses II. Selanjutnya evaluasi yang menguraikan kesesuaian hasil karya dengan disain dan konsep yang diinginkan. Tahap selanjutnya adalah penilaian gantung dilakukan dengan memasang busana pada manequin. Aspek yang dinilai meliputi teknologi jahit, hiasan, dan jatuhnya busana. Penilaian gantung dilakukan oleh dosen. Penilaian selanjutnya adalah grand juri oleh pihak luar yaitu juri - juri yang telah dipilih untuk melakukan penilaian. Proses penilaian dilakukan dengan cara busana diperagakan oleh model sementara disainer mempresentasikan konsep penciptaannya bersamaan dengan grand juri juga dilakukan penilaian *moodboard* sebagai visualisasi gagasan konsep disain oleh dosen.

Beberapa evaluasi dalam pembuatan busana pesta malam dengan sumber ide *museum guggenheim* antara lain :

- a. Pengukuran harus dilakukan secara cermat dan teliti dan bila perlu dilakukan pengukuran ulang untuk memastikan ukuran peragawati.
- b. Pada fitting I, masih memiliki banyak kekurangan karena panjang gaun masih kurang, kerung lengan masih kurang bagus, kupnat atas di pendekkan 3 cm.
- c. Pada fitting II, hiasan diamon pada bagian pingang dihilangkan, pada tengah muka ditambah kancing bungkus, diamond dan payet hallon.
- d. Harus mampu mengelola waktu dalam pembuatan busana agar pada saat batas waktu yang ditentukan, busana dapat terselesaikan.

3. Pergelaran Busana

Pergelaran busana ini dilakukan dalam 3 tahap yaitu persiapan, pelaksanaan dan evaluasi, pergelaran busana ini dibentuk suatu organisasi kepanitiaan yang terdiri dari ketua, sekertaris dan seksi – seksi kepanitiaan lainnya. Adanya organisasi maka tanggung jawab dan tugas – tugas mahasiswa akan menjadi jelas. Pergelaran busana 2017 dengan tema *Dimantion*. Diselenggarakan pada hari Jum'at, 24 Maret 2017 pada pukul 18.00 WIB di Auditorium Universitas Negeri Yogyakarta yang diikuti oleh 95 mahasiswa yang terdiri dari mahasiswa S1 reguler angkatan 2014, maupun S1 non reguler angkatan 2014 , dan D3 non reguler angkatan 2014, serta beberapa S1 angkatan 2013.

Acara ini penyusun mendapat nomor urut tampil 68 pada sesi 3, dalam pergelaran busana ini juga menampilkan beberapa bintang tamu yaitu tari, *Performing Art Fashion* dan Febta Alody. Pelaksanaan pergelaran busana pesta malam ini panitia merekrut beberapa panitia khusus, karena kurangnya koordinasi antara panitia inti dan panitia khusus sehingga terjadi beberapa kendala. Namun secara keseluruhan acara ini dapat berlangsung dengan lancar dan 85% penonton yang hadir tetap duduk ditempat 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 perbaiki di acara – acara berikutnya.

BAB V

KESIMPULAN DAN SARAN

A. Kesimpulan

Berdasarkan rumusan masalah dan hasil pembahasan pembuatan busana pesta malam dengan sumber ide *museum guggenheim* dalam pergelaran busana *Dimantion*, dapat ditarik kesimpulan :

1. Penciptaan suatu disain busana pesta malam dengan sumber ide *museum guggenheim* melalui tahapan yaitu : a.Mengkaji tema Proyek Akhir yaitu *Dimantion*. b.Mencari dan menerapkan sumber ide, *look* dan *style*. c.Mengkaji *trend*. d. Mengkaji busana pesta. e.Menyusun dan menerapkan unsur dan prinsip disain yang disajikan dalam *design sketching, presentation drawing, illustration design* dan gambar kerja.
2. Pembuatan busana pesta malam dengan sumber ide *museum guggenheim* melalui tiga tahapan : a.Tahap persiapan, yang meliputi : pengambilan ukuran, pembuatan pola, merancang dan menghitung kalkulasi harga. b.Tahap pelaksanaan,yang meliputi : menata pola pada bahan, memotong, pemberian tanda jahitan, penjelujuran atau menyambung bagian-bagian busana dengan tusuk jelujur, menjahit, dan menghias busana c.Tahap evaluasi ,yang meliputi : evaluasi proses I, evaluasi proses II dan kesesuaian desain dengan hasil busana.
3. Penyelenggaraan pergelaran busana dengan tema *Dimantion* melalui tiga tahapan yaitu : a.Tahap persiapan yang meliputi pembentukan

panitia, penentuan tema, menerapkan manajemen pergelaran busana (sumber dana, dewan juri, waktu dan tempat penyelenggaraan), merancang tata panggung, tata musik, *lighting* dan gladi bersih.

b. Tahap pelaksanaan, terdiri dari penilaian gantung, grand juri dan pergelaran busana. Pergelaran busana ini diikuti oleh 95 mahasiswa Program Studi Teknik Busana dan Program Studi Pendidikan Teknik Busana Reguler dan Non Reguler angkatan 2014, 2011 dan 2013. Pergelaran ini dilaksanakan pada hari Jum'at 24 Maret 2017 pukul 18.00 WIB bertempat di Auditorium Universitas Negeri Yogyakarta. Penyusun tampil dengan nomor urut 68 pada *session 3* yang diperagakan oleh Ega.

c. Evaluasi pelaksanaan pergelaran telah sesuai dengan perencanaan sehingga berjalan dengan lancar dan dapat sambutan yang positif bagi masyarakat.

B. Saran

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

bahan yang sejenis karena akan memudahkan kita saat proses menjahit dan hasil jahitan pun lebih rapi.

3. Pada pembuatan variasi susun dan lengan bersusun agar mendapatkan bentuk yang meruncing sebaiknya saat menjahit di bagian ujung yang bersudut diberi benang untuk mempermudah saat menarik dan membentuk runcingan.
4. Pembuatan busana penulis menggunakan zipper tembaga karena jenis zipper yang memiliki warna, kekuatan dan daya tarik tersendiri untuk menambahkan busana terlihat semakin menarik dan tegas.
5. Penyelenggaraan pergelaran busana hendaknya kerjasama antara panitia perlu ditingkatkan. Koordinasi yang baik dapat membuahkan hasil yang baik dalam pergelaran busana. Perlunya kesadaran akan kekompakan dan profesionalitas kerja dalam pergelaran busana. Karena ini acara bersama diperlukan suatu tanggungjawab dari masing-masing individu, untuk selalu bekerja sama. Sebaliknya koordinator sie dan panitia inti memberikan *job description* kepada anggota sie agar pekerjaan terarah dengan baik.

DAFTAR PUSTAKA

- Adimodel. (2009). *Lighting For Fashion*. Jakarta: PT Elex Media Komputindo.
- Afif Ghurub Bestari. (2001). *Menggambar Busana Dengan Teknik Kering*. Yogyakarta : PT Intan Sejati Klaten.
- Ardiati Kamil, Sri. (1986). *Fashion Design*. Jakarta: CVBaru IKAPI.
- Atisah Sipahelut dan Petrussumadi. (1991). *Dasar-Dasar Desain*. Jakarta: Departemen Pendidikan dan Kebudayaan
- BD+A Design. (2017). Fashion Trend Forecasting 2017/2018 “Grey Zone”. Kementerian Pariwisata & Ekonomi Kreatif Republik Indonesia.
- Burke, Sandra. (2011). *Fashion Designer: Concept to Collection*. Paris: Burke Publishing.
- Chodiyah & Wisri A. Mamdy. (1982). *Desain Busana Untuk SMKK/SMTK*. Jakarta : Departemen Pendidikan Dan Kebudayaan.
- Denys Lombard. 2012. Sejarah Fashion Indonesia. Diakses dari <http://www.desainbusana.com/2012/09/sejarah-fashion-indonesia.html> pada 20 Juni 2015, jam 15:50 WIB
- Dharsono Sony Kartika. (2004). *Seni Rupa Modern*. Bandung : Rekayasa Sains.
- Enny Zuhni Khayati. (1998). *Pembuatan Busana III*. Yogyakarta : FPTK IKIP Yogyakarta
- Eka P.S, Wahyu. (2011). *Busana Wanita*. Yogyakarta: PT Intan Sejati Klaten.
- Goet Poespo. (2000). *Teknik Menggambar Mode Busana*. Yogyakarta: Kanisius.
- . (2009). *Tailoring*. Yogyakarta : Kanisius.
- Harpini Kadarsan,Dkk. (1970). *Tata Busana 3 Untuk SMK*. DIREKTORAT PENDIDIKAN DAN KEBUDAYAAN
- Hartatiati Sulistio, (1985). *Rancang Busana*. Surabaya: UPT UNNES Press
- Jordaan, Roy. (2009). *Memuji Prambanan*. Jakarta: Yayasan Obor INDONESIA
- Karomah, Prapti. (1990). *Tata Busana Dasar*. Yogyakarta: IKIP Yogyakarta.

- Nanie Asri Yuliati. (1993). *Teknologi Busana*. Yogyakarta : IKIP Yogyakarta.
- Porrie, Muliawan. (1989). *Konstruksi Pola Busana Wanita*. Jakarta : PTBPK Gunung Mulia.
- Riyanto, Arifah A. (2003). *Teori Busana*. Bandung: YAPEMDO Bandung.
- Sawitri, Sicilia . (1997).*Tailoring*. Yogyakarta: IKIP Yogyakarta.
- Sekar Sari, Puspa. (2012). *Jurus Kilat Mendesain Baju Sendiri*. Jakarta : Dunia Kreasi.
- Soekarno dan Lanawati Basuki. (2004). *Panduan Membuat Desain Ilustrasi Busana*. Jakarta : PT. Kawan Pustaka.
- Solomon R. *Museum Guggenheim di Bilbao Spanyol*. (2007). <https://www.guggenheim-bilbao.eus> Pada 11 Maret 2017, jam 13.00 WIB
- Suciati(2001).Moodboard.Diakses.dari [http://file.upi.edu/Direktori/FPTK/JUR. PEND. KESEJAHTERAAN KE LUARGA/197501282001122-SUCIATI/Moodboard.pdf](http://file.upi.edu/Direktori/FPTK/JUR._PEND._KESEJAHTERAAN_KE_LUARGA/197501282001122-SUCIATI/Moodboard.pdf) pada tanggal 03 Mei 2015, Jam 10:02 WIB
- Sugiyanto,dkk. (2005). *Kesenian SMP Untuk Kelas VIII*. Jakarta : Erlangga
- Sri Widarwati. (1993). *Disain Busana I*. Yogyakarta: Jurusan Pendidikan Kesejahteraan Keluarga Fakultas Teknik Universitas Negeri Yogyakarta.
- (2000). *Disain Busana II*. Yogyakarta: Jurusan Pendidikan Kesejahteraan Keluarga Fakultas Teknik Universitas Negeri Yogyakarta.
- Uswatun Hasanah, dkk. (2009). *Menggambar Busana*. Jakarta : PT Remaja Rosdakarya.
- Widjiningsih.(1982).*Desain Hiasan Dan Lenan Rumah Tangga*. Yogyakarta: IKIP Yogyakarta.

Lampiran



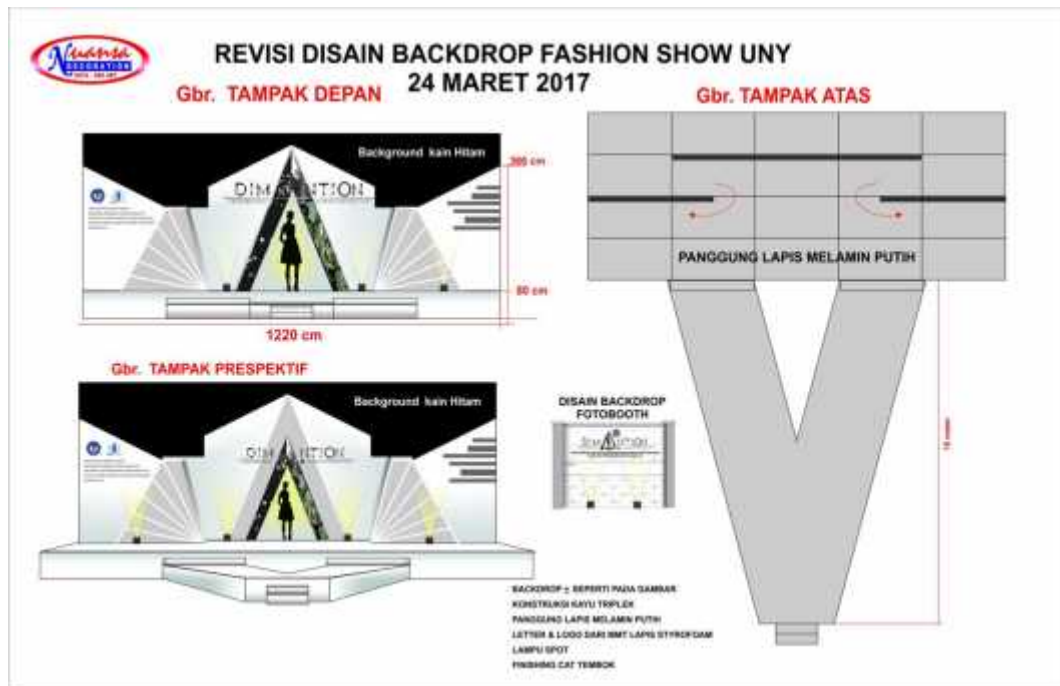
Lampiran 01.Foto Busana Tampak Depan



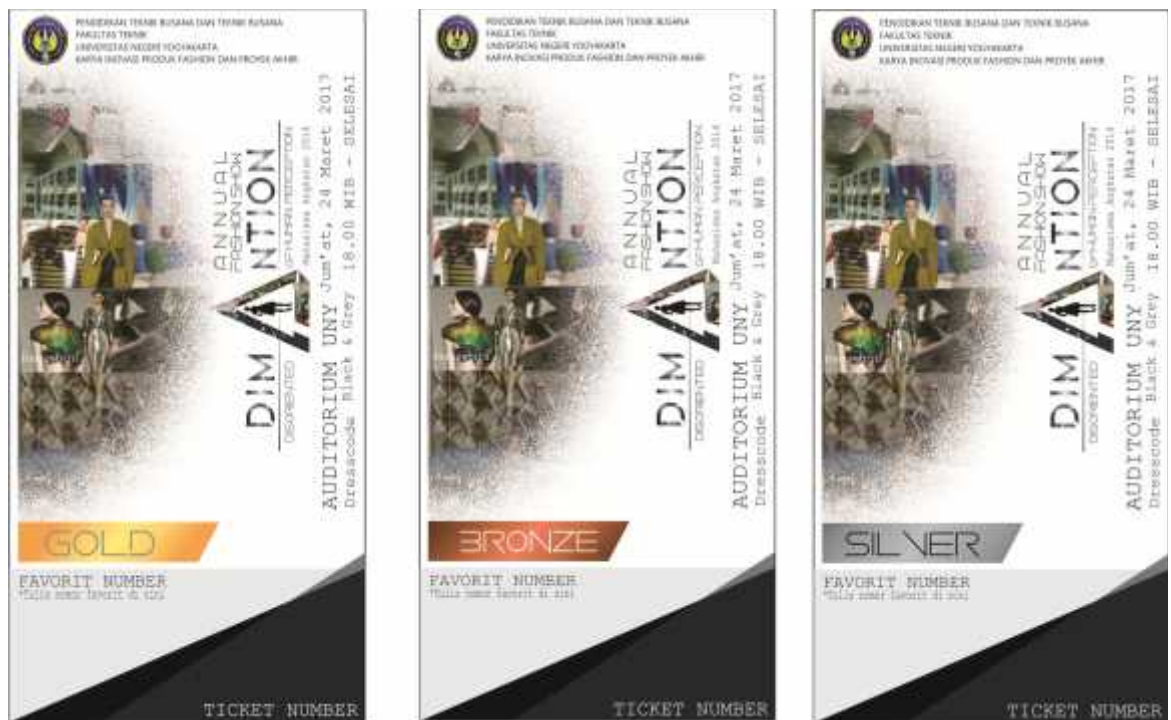
Lampiran 02.Foto Busana Tampak Belakang



Lampiran 03.Foto Peragawati Dengan Desainer



Lampiran 04. Bentuk Panggung (Catwalk)



Lampiran 05. Desain Tiket



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

P R O U D L Y P R E S E N T

TUGAS AKHIR
DAN
KARYA INOVASI PRODUCT FASHION

DIMANTION

DISORIENTED OF HUMAN PERCEPTION

MENAMPILKAN

100+ OUTFIT
TREND FORECASTING
2017/2018 : GREYZONE

AUDITORIUM UNY

24 MARET 2017
18:00- SELESAI

VVIP 50K | VIP 40K | REG 30K

(Hari Kerja, 09:00-15:00)
CP : HASNA 089674395063
SAROH 085725576929
NURUL 082118596614

dresscode : black & grey

MC: Degga himawan

sponsor by:

Lampiran 06.Pamflet



Lampiran 07.Desain *Banner*



Lampiran 08.Desain *co card* panitia

No.	Amanah	Nama
1.	Ketua	Nur Fitriah Dewi
		Mia Yuliani
		Gresia Trisnaningtyas
2.	Sekretaris	Shintya Della Awandany
		Arin Mufidah Mandarwati
		Nur Maimunah
3.	Bendahara	Nur Maisaroh
		Nurul Istiqomah
		Hasna Nur Maulani
4.	Sie Acara	Nuranisa
		Listia Wulandari
		Ratih Noviani
		Mira Punika
		Fellya Purwanita
		Sepin Hidayah
5.	Sie Konsumsi	Dewi Astari
		Hesmara Harna Murti
		Jati Widowati
		Astriyani Danu Ekawati
		Nabila Putri Agustin
		Eviana Rochayati
		Ratna Isnadewi

		Intan Fauzi
6.	Sie Juri	Bangkit Tri Fatmawati
		Nunik Eka Febriani
		Gresi Graventi
		Tanti Dwi Ratna
		Agus Ariani
7.	Sie Perlengkapan	Ratih Dewanti
		Intan Nur Fatimah
		Beti Sulistya Ningrum
		Erna Nuryanti
		Pungky Wijayanti
		Artyan Nadya Hapsari
		Siti Fatimatuzzahro
		Rahma Darma A
8.	Humas dan penerima tamu	Sarah Nur Hidayah
		Fitria Febriana
		Mutichah
		Ikhrianti Arif Tarimbi
		Erni Tri Astuti
		Tyarandini Pradita W
9.	Sie Dekorasi	Rima Hanifah R
		Shinta Fitria Dewi
		Rianna Kusumawardhani

		Afriani Fatmaningrum
		Erlina Setyaningsih
10.	Sie Dokumentasi	Sofia Lihawanda
		Siti Musyarrofah
		Selviani Puji Saputri
		Nandini Nuramalia Sari
11.	Sie Publikasi	Laily Wahyuningtyas
		Ferdian Eka Purnomo P.
		Indhira Candra K
		Qoridatul Hasanah
		Afifatur Rohmah
		Amalia Firdaus
		Nunung Alpiunita
12.	Sie Sponshorship	Retno Utami
		Novi Nur Aini
		Aprilliana Dyah
		Buwananinggrum
		Ratna Kurniawati
		Eka Septianti Putri
		Wahda Mahrina Ayubidari
		Falasifa Listioni
13.	Sie Model	Agustines Khuzaemah Nafis
		Fitria Ulfah Rahmawati

		Widyana Safitri
		Afifah Nadhirah F.
		Latif Masruroh
14.	Sie Backstage &Floor Manager	Fatima Justine Wilatikta
		Woro Palupi Perwitasari
		Yusuf Bagus Imawan
		Talitha Mega Wardhany
		Tri Ayuningsih
		Ati Sofana Kafianita
		Faizatur Risqiyah
16.	Sie Make Up, Hairdo, Hijab	Nindita Putriani P
		Berliana Lufikasari
		Sinta Merlinda
		Baiq Desy Dwi A.
		Eka Nurul Azizah
		Rahayu Anita Dewi
18.	Sie Booklet	Ainun Pratiwi
		Tasya Ayu Wardani
		Elok Faradina
		Afiina Sayyidah
		Triastuti Eli Swarsiki
		Trisna Oktanti
21.	Sie Keamanan	Ratna Andri Yani

		Endah Setiawati
		Prahadika M.P
		Amrina Rosyada Hasan
		Reka Anggraini
		Nilam Putri Kenanga

Lampiran 09. Daftar Panitia Inti Pergelaran Busana *Dimantion*

Pengeluaran:

Devisi	Uraian Pengeluaran	Oty	Harga Satuan	Jumlah
Sekretaris	Stempel	1	Rp 70.000	Rp 70.000
	Amplop	1		Rp 15.000
	Proposal Sponsor	30	Rp 25.000	Rp 750.000
	Buku Agenda	1		Rp 15.000
	Foto Copy			Rp 150.000
	Print Proposal Dekanat			Rp 75.000
	Print LPJ			Rp 200.000
	Materai	30	Rp 7.000	Rp 210.000
	Sertifikat			Rp 600.000
	Total			Rp 2.095.000
Bendahara	Kwitansi	3	Rp 3.000	Rp 9.000
	Map Plastik	3	Rp 5.000	Rp 15.000
	Nota	3	Rp 2.000	Rp 6.000

	Buku Kas	1	Rp 10.000	Rp 10.000
	Total			Rp 40.000
Humas	Buku Tamu	1	Rp 8.000	Rp 8.000
	Stop Map Batik	6	Rp 2.500	Rp 15.000
	Label	3	Rp 5.000	Rp 15.000
	Pulsa			Rp 50.000
	Plastik kemasan	2	Rp 15.000	Rp 30.000
	P3k			Rp 15.000
	Bolpoint	6	Rp 1.500	Rp 9.000
	Total			Rp 142.000
Acara	Administrasi			Rp 200.000
	Co-card			Rp 600.000
	fee Mc	1	Rp 1.250.000	Rp 1.250.000
	Pengisi Musik			Rp 500.000
	Fee Tari			Rp 100.000
	Art Performance			Rp 750.000
	Mc Grand Juri	1	Rp 300.000	Rp 300.000
	Total			Rp 3.700.000
Sponsorship	Transportasi	13	Rp 30.000	Rp 390.000
	Uang Pulsa	13	Rp 10.000	Rp 130.000
	Print Surat MOU			Rp 35.000
	Print Surat Donatur			Rp 30.000
	Print Surat Pengantar			Rp

				25.000
	Print Surat Tanda Terima			Rp 25.000
	Total			Rp 635.000
Booklet	Booklet	1000	Rp 17.500	Rp 17.500.000
	Goodiebag	1000	Rp 3.000	Rp 3.000.000
	Fotografer	1	Rp 2.500.000	Rp 2.500.000
	Background pemotretan + Print + perlengkapan			Rp 500.000
	Total			Rp 23.500.000
Dokumentasi	Fotografer dan Videografer			Rp 3.500.000
	Edit Video			Rp 600.000
	Total			Rp 4.100.000
Keamanan	Uang Keamanan			Rp 200.000
	Cetak Kartu Parkir			Rp 200.000
	Cetak nomor Tas			Rp 70.000
	Label			Rp 30.000
	Rafia			Rp 10.000
	Total			Rp 510.000
Model	Print Nomer Model			Rp 150.000
	Print Nama Model			Rp 20.000
	Print Presensi Model			Rp 5.000
	Fee Model	35	Rp 1.025.000	Rp 35.875.000
	Koreografer & music Director			Rp 4.000.000
	Total			Rp

				40.050.000
Make Up	Rias Wajah Pemotretan	32	Rp 50.000	Rp 1.600.000
	Hair do Pemotretan	7	Rp 55.000	Rp 385.000
	Hair do show	10	Rp 55.000	Rp 550.000
	Perlengkapan			Rp 500.000
	Extension	9	Rp 25.000	Rp 225.000
	Total			Rp 3.260.000
Back Stage and Floor Manager	Biaya Cetak dan Fotocopy			Rp 30.000
	Lakban	2	Rp 10.000	Rp 20.000
	Peniti	1	Rp 5.000	Rp 5.000
	Bolpoint	4	Rp 1.500	Rp 6.000
	Total			Rp 61.000
Perkap	Sewa Gedung			Rp 1.400.000
	Kursi Lipat	800	Rp 1.500	Rp 1.200.000
	Meja Juri	5	Rp 50.000	Rp 250.000
	Sewa HT	36	Rp 10.000	Rp 360.000
	Perlengkapan			Rp 1.000.000
	Total			Rp 4.210.000
Konsumsi	Snack Model + Dosen	55	Rp 6.000	Rp 330.000
	Jumlah pengeluaran Pengukuran Model			Rp 330.000
	Snack Model + Dosen	45	Rp 6.000	Rp 270.000
	Mineral Gelas 240ml	1	Rp 17.000	Rp 17.000
	Jumlah Pengeluaran Fitting 1			Rp 287.000

Nasi box Panitia inti + tambahan + keamanan	130	Rp 7.000	Rp 910.000
Nasi box Model + Crew make up, hair do + Fotografer	42	Rp 10.000	Rp 420.000
Snack Model + Crew make up, hair do + Fotografer	42	Rp 6.000	Rp 252.000
Air minum 600 ml	2	Rp 2.500	Rp 5.000
Air Minum 330 ml	1	Rp 28.000	Rp 28.000
Air Mineral 240ml	4	Rp 17.000	Rp 68.000
Jumlah Pengeluaran Fitting 2 + Pemotretan			Rp 1.683.000
Snack	5	Rp 8.000	Rp 40.000
Jumlah Pengeluaran Penilaian			Rp 40.000
Snack	35	Rp 8.000	Rp 280.000
Air minum 600 ml	6	Rp 2.500	Rp 15.000
Air Mineral 240ml	2	Rp 17.000	Rp 34.000
Jumlah Pengeluaran Grand Juri			Rp 329.000
Nasi Box Panitia inti + tambahan + Crew Dekor + Lain-lain	227	Rp 7.000	Rp 1.589.000
Nasi Box Dosen	5	Rp 10.000	Rp 50.000
Snack Dosen + Pengisi Acara + Model + Lain-lain	85	Rp 6.000	Rp 510.000
Jumlah Pengeluaran H-1 Loading Barang + GR			Rp 2.149.000
Snack MC + Dosen + Lain-lain	22	Rp 6.000	Rp 132.000
Nasi Box Panitia inti + Tambahan + Lain-lain	197	Rp 7.000	Rp 1.379.000

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

				963.000
Dekorasi	Dekor, Sound system, Lighting			Rp 35.000.000
	Total			Rp 35.000.000
Publikasi	Cap dan Bantal			Rp 60.000
	Cetak Tiket, Undangan, Pamflet, Banner dan Sample			Rp 675.000
	Plastik Kemasan			Rp 60.000
	Fee Video Maker			Rp 400.000
	Cetak Sertifikat			Rp 570.000
	Total			Rp 1.765.000
Total Keseluruhan				Rp 138.927.900

Laporan 10.Rincian Anggaran Pengeluaran Pergelaran Busana *Dimantion*