



**BUSANA PESTA MALAM DENGAN SUMBER IDE IKAN CUPANG
HALFMOON DALAM PERGELARAN BUSANA “DIMANTION”**

PROYEK AKHIR

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



Oleh:
Reka Anggraini
NIM 14514134015

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

LEMBAR PENGESAHAN

Proyek Akhir yang berjudul **BUSANA PESTA MALAM DENGAN SUMBER IDE IKAN CUPANG *HALFMOON* DALAM PERGELARAN BUSANA “DIMANTION”** ini telah dipetahankan di depan Dewan Pengaji Proyek Akhir Fakultas Negeri Universitas Negeri Yogyakarta pada tanggal 22 Juni 2017 dan dinyatakan **LULUS**.

Dewan Pengaji:

Nama/Jabatan

Tanda Tangan

Tanggal

Sri Emi Yuli Suprihatin, M.Si.
Ketua Pengaji



1/8 2017

Dr. Widihastuti, M.Pd.
Sekretaris



1/8 2017

Widyabakti Sabatari, M.Sn.
Pengaji



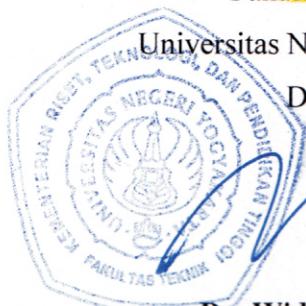
1/8 2017

Yogyakarta, Juli 2017

Fakultas Teknik

Universitas Negeri Yogyakarta

Dekan,



Dr. Widarto, M.Pd.

NIP. 19631230 198812 1 001

PERSETUJUAN

Tugas akhir dengan judul

BUSANA PESTA MALAM DENGAN SUMBER IDE IKAN CUPANG HALFMOON DALAM PERGELARAN BUSANA “DIMANTION”

Disusun oleh:

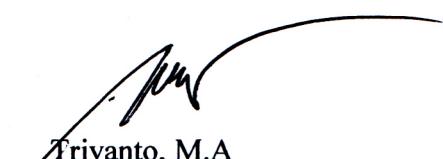
Reka Anggraini
NIM 14514134015

Telah memenuhi syarat dan disetujui oleh Dosen Pembimbing untuk dilaksanakan
Ujian Tugas Akhir bagi yang bersangkutan.

Yogyakarta, 19 Juni 2017

Mengetahui,
Ketua Program Studi,

Disetujui,
Pembimbing



Triyanto, M.A
NIP 19720208 199802 1 001



Sri Emi Yuli Suprihatin, M.Si.
NIP 19620503 198702 02 001

SURAT PERNYATAAN

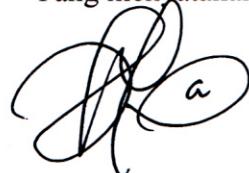
Saya yang bertanda tangan di bawah ini :

Nama : Reka Anggraini
NIM : 14514134015
Program Studi : Teknik Busana
Judul Tugas : Busana Pesta Malam Dengan Sumber Ide Ikan
Akhir Cupang *Halfmoon* Dalam Pergelaran Busana
“*Dinamtion*”

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 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, 19 Juni 2017

Yang menyatakan



Reka Anggraini

NIM 14514134015

BUSANA PESTA MALAM DENGAN SUMBER IDE IKAN CUPANG HALFMOON DALAM PERGELARAN BUSANA “DIMANTION”

PROYEK AKHIR

Oleh:
REKA ANGGRAINI
14514134015

ABSTRAK

Proyek Akhir ini bertujuan untuk 1) Mencipta desain busana pesta malam dengan sumber ide Ikan Cupang *Halfmoon* untuk pergelaran busana *Dimantion*, 2) Membuat busana pesta malam dengan sumber ide Ikan Cupang *Halfmoon* untuk pergelaran busana *Dimantion*, 3) menyelenggarakan pergelaran busana dengan tema *Dimantion* dan menampilkan busana pesta malam dengan sumber ide Ikan Cupang *Halfmoon* yang berjudul *Beofoon halffish*.

Proses perwujudan karya busana dalam Proyek Akhir ini melalui tiga tahap, yaitu : 1) proses mencipta desain meliputi tahapan a) mengkaji tema *Dimantion*, b) mengkaji sumber ide Ikan Cupang *Halfmoon*, c) mengkaji tema *Cryptic sub* tema *Iridescent*, d) mengkaji karakteristik busana pesta malam untuk wanita, e) membuat *mood board*, f) membuat desain dengan menerapkan prinsip desain dan mengkaji penyajian desain sesuai dengan konsep busana yang dipilih, 2) proses pembuatan busana pesta meliputi : a) pengambilan ukuran, pembuatan pola, merancang dan menghitung kalkulasi harga dan pemilihan bahan, b) tahap pelaksanaan yaitu menata pola di atas bahan, memotong, memberi tanda jahitan, penjelujuran, penjahitan, c) tahap evaluasi yaitu fitting I, fitting II dan evaluasi hasil. 3) proses pergelaran busana meliputi tiga tahapan: a) persiapan yaitu pembentukan panitia, menentukan tema *Dimantion*, menerapkan managemen pergelaran busana (Tujuan, anggaran, waktu dan tempat), merancang tata panggung, *lighting*, musik, gladi bersih; b) pelaksanaan meliputi penilaian internal dan eksternal, menata panggung, musik, dan evaluasi kesesuaian perencanaan dengan pelaksanaan pergelaran.

Hasil dari Proyek Akhir ini adalah: 1) terciptanya desain yang terinspirasi dalam bentuk *mood board*, dituangkan dalam bentuk *design sketching*, *production sketching*, *precentration drawing*, dan *fashion Ilustration*, 2) hasil karya busana pesta malam dengan sumber ide Ikan Cupang *Halfmoon* memiliki one piece busana pesta malam yaitu: berupa gaun dengan bustier disambung dengan rok span dan pada rok span ditumuk dengan bubble dress menggunakan leher *halter* dan terdapat kerah *clarical*, 3) hasil dari pergelaran busana dengan tema *Dimantion* yang diselenggarakan pada hari jum’at, 24 Maret 2017 pukul 18.00 WIB bertempat di Auditorium Universitas Negeri Yogyakarta diikuti 95 mahasiswa yang terdiri dari mahasiswa Pendidikan Teknik Busana dan Teknik Busana, penulis tampil dengan nomor urut 94.

Kata kunci : busana pesta malam, ikan cupang *halfmoon*, *dimantion*

EVENING GOWN INSPIRED BY HALFMoon BETTA FISH IN DIMANTION FASHION SHOW

By:
Reka Anggraini
NIM 14514134015

ABSTRACT

This final project aimed to: 1) create women's evening party dress design inspired by halfmoon betta fish, 2) make women's evening party dress inspired by halfmoon betta fish, and 3) hold a fashion show with the Dimantion theme and feature women's evening party dress inspired by halfmoon betta fish entitled Beofoon Halfish.

The processes of the realization of the fashion work in this final project included the following three stages. 1) The process of creating a design which included: a) studying the Dimantion theme, b) studying the inspiration from halfmoon betta fish, c) studying the cryptic theme and Irridescent sub theme, d) studying the characteristics of women's evening party dress, e) creating a moodboard, and f) organizing design elements by applying design principles, and studying the presentation of the design in accordance with the concept of the selected dress. 2) The process of making the party dress included: a) the preparation stage in the form of measuring, making patterns, and designing and calculating the cost and selecting the materials; b) the implementation stage, which included arranging the patterns on the materials, cutting, giving stitching marks, basting, and sewing; and c) the evaluation stage, which included fitting I, fitting II, and result assessment. 3) The process of the fashion show consisted of three stages, i.e.: a) the preparation, which included forming the committee, determining the Dimantion theme, applying the fashion show management (objective, budget, time, and place), designing the lighting, music, and rehearsal; and b) the implementation, which included assessment by internal and external juries, organizing the stage, music, and lighting according to the fashion show plan, and evaluating the match of the planning with the realization of the fashion show.

The results of this final project were as follows. 1) The inspired design was created in a mood board, manifested in the form of design sketching, production sketching, presentation drawing, and fashion illustration. 2) The evening party dress inspired by halfmoon betta fish was a one-piece evening party dress: In the form of a dress with bustier joins with a skirt span and on a span skirt is heaped with a bubble dress with a halter neck and there is a clarical collar, 3) The fashion show with the Dimantion theme was held on Friday, 24 March 2017, at 18.00 WIB in the Auditorium of Yogyakarta State University, attended by 95 students of Fashion Design Education and Fashion Design, the author got the participant number 94.

Keywords: *evening party dress, halfmoon betta fish, Dimantion*

PERSEMBAHAN

Terselesaikannya laporan Tugas Akhir ini tidak lepas dari bantuan –bantuan orang tua dan teman-teman oleh karena itu halaman persembahan ini penulis persembahan kepada:

1. Orang Tua terkasih, yang selalu memberikan dukungan atas semua aktivitas positif yang saya lakukan.
2. Kakak terhebat, yang selalu memberikan kritik dan saran yang sangat membangun. Serta sudah menjadi salah satu inspirasi untuk terus maju melebihimu.
3. Adek-adikku terhebat, yang selalu menjadi penyemangat setiap langkah, serta menjadi pengingat bahwa adanya kalian, saya harus terus menjadi sosok yang hebat pula.
4. Serta semua teman-taman untuk kerjasamanya, kritik dan sarannya dalam pembuatan busana dan laporan proyek akhir ini.
5. Dosen UNY yang memberikan ilmu bermanfaat dan Almamater kebanggan Almamater UNY

MOTTO

“Pekerjaan besar tidak di hasilkan dari kekuatan melainkan dari ketekunan”

(edmund burke)

“hidup itu seperti sepeda. Agar tetap seimbang, kau harus terus bergerak”

(albert einstein)

KATA PENGANTAR

Puji syukur kepada Tuhan yang Maha Esa, atas ijin-Nya lah penulis dapat melaksanakan Proyek Akhir yang berjudul “Busana Pesta Malam dengan Sumber Ide Ikan Cupang *Halfmoon* dalam pergelaran Busana *Dimantion*” hingga proses penyusunan laporan dengan baik. Laporan Proyek Akhir yang telah penulis susun ini dibuat untuk memenuhi salah satu persyaratan untuk memperoleh gelar Ahli Madya Teknik.

Dengan ini penulis menyadari bahwa laporan ini tidak akan tersusun dengan baik tanpa adanya bantuan dari pihak-pihak terkait. Oleh karena itu, pada kesempatan ini tidak lupa juga penulis ucapkan banyak terima kasih kepada semua pihak yang telah membantu penulis dalam menyelesaikan tugas Proyek Akhir maupun dalam penyusunan laporan ini.

Ucapan terimakasih penulis ucapkan kepada :

1. Ibu Sri Emi Yuli Suprihatin, M.Si. selaku Dosen Pembimbing Proyek Akhir Dan Ketua Penguji Ujian Proyek Akhir.
2. Bapak Triyanto, M.A, selaku Ketua Program Studi Teknik Busana Fakultas Teknik Universitas Negeri Yogyakarta.
3. Ibu Widyabakti Sabatari, M.Sn. selaku Pembimbing Akademik dan Penguji Ujian Proyek Akhir.
4. Ibu Dr. Widihastuti, M.Pd. selaku Sekretaris Penguji Ujian Proyek Akhir.
5. Ibu Dr. Mutiara Nugraheni, M.Si. Selaku Ketua Jurusan Pendidikan Teknik Boga dan Busana Fakultas Teknik Universitas Negeri Yogyakarta

6. Bapak Dr. Widarto, M.Pd. selaku Dekan Fakultas Teknik Universitas Negeri Yogyakarta
7. Bapak Prof. Dr. Drs. Sutrisna Wibawa, M.Pd. selaku Rektor Universitas Negeri Yogyakarta.
8. Model Rulitta yang telah bersedia memberikan bantuan memperagaan busana dalam pergelaran *Dimantion*.
9. Semua pihak dan Karyawan Universitas Negeri Yogyakarta yang telah memberikan bantuan dalam penyelenggaraan pergelaran busana Dimantion hingga terselesainya laporan Proyek Akhir ini.

Semoga hasil laporan yang penulis buat dapat bermanfaat bagi semua pihak yang terkait serta pembaca. Penulis menyadari masih banyak kekurangan dalam pembuatan laporan ini, oleh sebab itu kritik dan saran yang bersifat membangun sangat penulis harapkan untuk menyempurnakan laporan ini.

Yogyakarta, 19 Juni 2017

Penyusun,
Reka Anggraini

DAFTAR ISI

LEMBAR PENGESAHAN	ii
PERSETUJUAN.....	iii
SURAT PERNYATAAN	iv
ABSTRAK	v
ABSTRACT	vi
PERSEMBAHAN.....	vii
MOTTO	viii
KATA PENGANTAR.....	ix
DAFTAR ISI.....	xi
DAFTAR TABEL	xiv
DAFTAR GAMBAR.....	xv
DAFTAR LAMPIRAN	xvi
BAB 1 PENDAHULUAN	1
A. Latar Belakang Penciptaan.....	1
B. Batasan Istilah	5
C. Rumusan Masalah	6
D. Tujuan Penciptaan Busana	6
E. Manfaat Penciptaan.....	7
1. Bagi Penulis.....	7
2. Bagi Program Studi	7
3. Bagi Masyarakat.....	8
BAB II DASAR PENCIPTAAN KARYA.....	9
A. <i>TREND 2017/2018.....</i>	<i>9</i>
1. <i>Thema 1 – Archean.....</i>	<i>10</i>
2. <i>Thema 2 – Vigilant</i>	<i>11</i>
3. <i>Thema 3 : Cryptic</i>	<i>13</i>
4. <i>Thema 4 – Digitarian</i>	<i>15</i>
B. Tema.....	17
1. Pengertian Tema.....	17

2. Tema pergelaran “ <i>Dimantion</i> ”	17
C. Sumber Ide	18
1. Pengertian sumber ide	18
2. Pengelompokan Sumber Ide.....	18
3. Pengembangan Sumber Ide	19
4. Sumber ide ikan Cupang <i>Halfmoon</i>	20
D. Kajian <i>Look</i> Dan <i>Style</i>	21
1. <i>Look</i>	21
2. <i>Style</i>	22
E. Desain Busana.....	26
1. Unsur	26
2. Prinsip.....	31
3. Teknik Penyajian gambar.....	33
4. Prinsip penyusunan <i>Mood board</i>	35
5. Kajian Busana Pesta	37
F. Pergelaran Busana.....	51
1. Pengertian Pergelaran Busana	51
2. Tujuan Penyelanggaraan	52
3. Konsep Penyelenggaraan	53
BAB III KONSEP PENCIPITAAN KARYA	66
A. Penciptaan Desain Busana	66
B. Konsep Pembuatan Busana.....	72
C. Konsep Pergelaran	73
BAB IV PROSES HASIL DAN PEMBAHASAN	76
A. Proses	76
1. Penciptaan Karya.....	76
2. Pembuatan Busana	82
3. Penyelenggaraan Pergelaran Busana.....	106
B. Hasil	120
1. Hasil dan Penciptaan Desain	120
2. Hasil Penciptaan Karya Busana.....	122

3. Hasil Penyelenggaraan Pergelaran Busana	122
C. Pembahasan.....	123
1. Penciptaan Desain	123
2. Karya Busana	123
3. Pergelaran Busana	125
BAB V KESIMPULAN DAN SARAN	126
A. Kesimpulan	126
B. Saran.....	128
DAFTAR PUSTAKA	130
LAMPIRAN.....	132

DAFTAR TABEL

Tabel 1. Cara membuat pola bagian muka.....	86
Tabel 2. Cara membuat pola badan bagian belakang.....	87
Tabel 3. Cara membuat pola Rok bagian muka	88
Tabel 4. Cara membuat pola rok bagian belakang.....	88
Tabel 5. Keterangan pola ½ lingkar untuk bubble dress.....	89
Tabel 6. Keterangan pola ½ lingkar	92
Tabel 7. Keterangan pola kerah clarical.....	93
Tabel 8. Kalkulasi harga	100
Tabel 9. Evaluasi dari fitting 1 adalah sebagai berikut :	103
Tabel 10. Hasil dari evaluasi fitting II antara lain :.....	105

DAFTAR GAMBAR

Gambar 1. Cryptic.....	13
Gambar 2. warna-warna cryptic.....	14
Gambar 3. Ikan Cupang Halfmoon	21
Gambar 4. Desain Sketching.....	78
Gambar 5. Presentation Drawing bagian muka.....	80
Gambar 6. Presentation Drawing bagian belakang.....	81
Gambar 7. Gambar kerja bagian Muka.....	83
Gambar 8. Gambar Kerja Bagian Belakang.....	84
Gambar 9. Pola Dasar So'En	86
Gambar 10. Pola Dasar Rok.....	87
Gambar 11. Pola Setengah Lingkar Bable Dress	88
Gambar 12. Pecah Pola Gaun	89
Gambar 13. Hasil Jadi Pola Bagian Muka Atas (Bustier).....	90
Gambar 14. Hasil Jadi Bagian Belakang Atas (Bustier)	90
Gambar 15. Pola Jadi Bagian Muka Rok.....	91
Gambar 16. Pola Jadi Bagian Belakang Rok	91
Gambar 17. Pola Setengah Lingkaran Untuk Buble Dress	92
Gambar 18. Cara Membuat Pola Garis Leher Halter.....	93
Gambar 19. Hasil Jadi Pola Garis Leher Halter.....	93
Gambar 20. Membuat Kerah Clarical	93
Gambar 21. Pola Kerah Clarical	94
Gambar 22. Rancangan Bahan Kain Velvet	95
Gambar 23. Rancangan Bahan Kain Tile Jaring.....	98
Gambar 24. Rancangan Bahan Lining	99
Gambar 25. Fashion Ilustrasian	121

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1. Peraih Juara pada pergelaran "Dimantion"	133
Lampiran 2. Susunan Panitia Pergelaran Proyek Akhir 2017	134
Lampiran 3. Susunan Acara Pergelaran "Dimantion"	136
Lampiran 4. Laporan Keuanga Bendahara	137
Lampiran 5. Layout Panggung.....	142
Lampiran 6. Media Promosi.....	143
Lampiran 7. Foto Model Tampak Depan.....	145
Lampiran 8. Foto Model Tampak Samping	146
Lampiran 9. Foto Designer Bersama Model.....	147

BAB 1

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Penciptaan

Kata “busana” diambil dari bahasa sanskerta “Bhusana” yang memiliki arti yaitu perhiasan. Namun pada bahasa indonesia memiliki pergeseran pengertian menjadi “pakaian”. Secara umum busana memiliki arti yaitu suatu bahan tekstil yang dijahit maupun yang tidak dijahit yang berguna untuk penutup tubuh seseorang. Busana ditinjau dari kehidupan bermasyarakat akan memberikan gambaran tentang tingkatan sosial ekonomi, apakah seseorang datang dari tingkatan yang rendah, menengah atau menengah keatas. Disamping itu busana menjadi salah satu cara menunjukkan tingkatan budaya di masyarakat.

Pergelaran Proyek Akhir ini merupakan mata kuliah yang ditunjukkan untuk mahasiswa Program Studi Pendidikan Teknik Busana dan Teknik Busana Universitas Negeri Yogyakarta pada semester enam yang diadakan setiap tahunnya sebagai tempat yang memiliki tujuan melahirkan calon *Fashion Designer* muda dan wirausaha juga untuk menuangkan kemampuan mahasiswa dalam mengembangkan idenya dalam menciptakan karya busana.

Pada prinsipnya busana yang ada di masyarakat merupakan pengembangan dari bentuk dasar busana pada peradaban barat. Busana memiliki fungsi sebagai pelindung melindungi tubuh dari gangguan lingkungan alam maupun lingkungan sekitar. Selain itu busana memiliki fungsi yang lain yaitu sebagai alat komunikasi untuk memperingati hari perayaan antar manusia. Fungsi lain dari busana adalah

sebagai alat untuk memperindah karena pada dasarnya manusia sangat menyukai suatu keindahan.

Busana digunakan sesuai dengan kesempatan pemakai. Pada kesempatan *Event Pergelaran busana* Proyek Akhir Pendidikan Teknik Busana dan Teknik Busana 2017 adalah busana pesta. Alasan memilih busana pesta dikarenakan pada busana pesta lebih mudah untuk memunculkan kreativitas mahasiswa, selain model busana pesta bermacam-macam juga lebih mudah dikreasikan dibandingkan dengan busana casual dan busana olahraga yang model busananya cenderung sederhana dan tidak memiliki banyak kreasi di dalamnya yang berbeda dari busana pesta. Pada busana pesta ini dipilih model yang leher sedikit terbuka, warnanya dan corak yang digunakan adalah warna-warna gelap dan mengkilap.

Setiap orang baik pria maupun wanita tidak lepas dari aktivitas yang membutuhkan busana. Aktivitas tersebut misalnya menghadiri pesta pernikahan, pesta ulang tahun, maupun acara-acara resmi lainnya. Penampilan seseorang menjadi salah satu penilaian orang lain yang pertama. Selain itu berbusana juga dapat menjadi daya tarik tersendiri bagi seseorang yang mengenakannya. Berbusana yang masa kini hendaknya seseorang mengikuti *trend* terbaru sehingga penciptaan busana pesta kali ini tidak terlepas dari *trend* saat ini pula yaitu *trend 2017 Gray Zone*.

Trend 2017 yaitu *Gray Zone* sebagai visualisasi dalam sebuah masa, dimana manusia kehilangan kemampuan untuk membedakan benar dan salah, hitam dan putih, sedangkan standar penilaian beralih pada subyektivitas pembuat keputusan tersebut. Seorang pejuang kebenaran di hujat oleh masa, yang merasa yakin bahwa

beberapa provokasi yang dilawan oleh lawan politik atau lebih parahnya sekedar pencuri lalutun lintas yang terdapat keuntungan iklan di dalamnya. Sebaliknya, seseorang yang berprilaku tidak baik tiba-tiba menjadi pahlawan dan diagungkan layaknya *rockstar*. Pada sejarahnya, manusia memiliki kekuatan pertahanan diri dalam setiap kondisi kehidupan dan sudah tertanam di dalam gen manusia sejak ribuan tahun yang lalu. Sehingga meski didominasi warna gelap namun menjadi suatu yang relatif. Hal di atas bukan berarti tidak ada warna atau harapan. Sehubungan dengan hal tersebut untuk menambah pengetahuan dan keterampilan dalam menciptakan busana pesta. Program Studi Teknik Busana Jurusan Pendidikan Teknik Boga dan Busana Fakultas Teknik Universitas Negeri Yogyakarta memberi kesempatan kepada Mahasiswa untuk manuangan ide dan kreativitasnya.

Pergelaran busana kali ini memilih tema *Dimantion*. *Dimantion* memiliki arti manusia seringkali kebingungan akan informasi yang datang yang seringkali dimanipulatif. Manipulatif ini dipicu adanya pergerakan net (media sosial). Informasi yang bersifat manipulatif ini mengubah jalan pikiran manusia yang akhirnya sulit untuk membedakan antara yang benar dan yang salah. Tema *Dimantion* mengacu pada *trend fashion* 2017/2018 yaitu *Grey Zone* sebagai *valisidasi* dalam sebuah masa di mana manusia kehilangan kemampuan untuk membedakan yang benar dan yang salah. Terdapat empat tema pada tren fashion 2017/2018 ini yaitu : *Archean*, *Vigilant*, *Cryptic*, dan *Digitarian*.

Tema yang diambil oleh penulis adalah *Cryptic* dengan Sub Tema *Irridescent*. *Irridescent* adalah gambaran warna yang berpendar/menyebarkan dan berubah warna

seperti seranggga. Memiliki susunan yang kompleks dan karakter estetika warna dan tumpukan atau jalinan material yang menciptakan kesan keindahan misterius. Melalui Sub Tema ini, penulis mengambil sumber ide Ikan Cupang *Halfmoon*. Ikan Cupang adalah ikan Cupang yang hidupnya individualis, ikan Cupang akan saling menyerang jika dalam satu aquarium terdapat lebih dari satu ikan Cupang. Ikan Cupang *Halfmoon* pun memiliki sifat yang sama. Ikan Cupang *Halfmoon* ini memiliki ekor yang seolah menyatu membentuk setengah lingkaran. Sehingga jika dilihat dari samping akan terlihat menyerupai setengah bulan. Ekor pada ikan Cupang *Halfmoon* ini juga sangat indah.

Oleh karena itu dibutuhkan konsep desain busana pesta malam bersumber ide Ikan Cupang *Halfmoon*. Sesuai dengan konsep tema *Cryptic*, sub tema *Irridescent* sumber ide ikan Cupang *Halfmoon*, dan tema pergelaran *dimantion* yang dilaksanakan pada hari jum'at 24 Maret 2017 pukul 18.00 WIB bertempat di Auditorium Universitas Negeri Yogyakarta.

B. Batasan Istilah

Di dalam penulisan agar tidak menyimpang dengan tujuan, maka penulis membatasi pengertian dari judul di atas. Adapun batasan istilah dalam pembuatan laporan ini, sebagai berikut :

1. Busana Pesta Malam

Busana pesta malam adalah busana pesta yang dikenakan pada kesempatan pesta malam hari. Busana pesta malam ini diperuntukan wanita dewasa 20-25 tahun. Ciri busana ini adalah busana yang sederhana, tegas, memperlihatkan lekuk tubuh si pemakai, serta terkesan misterius karena menggunakan dua material bahan utama.

2. Sumber Ide Ikan Cupang *Halfmoon*

Sumber ide adalah suatu sumber informasi atau sumber inspirasi yang digunakan oleh seorang perancang untuk menciptakan inovasi karya yang baru. Inspirasi yang didapat oleh perancang adalah ikan Cupang *Halfmoon* yang merupakan ikan hias yang memiliki sirip dan ekor yang menyerupai seperti bulan sebelah atau membentuk setengah lingkaran. Ikan Cupang *Halfmoon* juga memiliki siluet tubuh yang sangat jelas dan sangat indah.

3. Pergelaran busana *Dimantion*

Pergelaran busana merupakan suatu kegiatan yang memperkenalkan dan mempromosikan rancangan atau kreasi terbaru dari si perancang. Tujuan dari pergelaran busana ini adalah ajang pengenalan terhadap masyarakat umum dan memberikan kesempatan pada mahasiswa untuk menampilkan hasil karya dari mahasiswa Fakultas Teknik Universitas

Negeri Yogyakarta. Melalui pergelaran busana *dimantion* ini yang mempunyai makna kebingungan akan persepsi manusia yang dipengaruhi oleh Net (media sosial) yang sering kali bersifat manipulatif, yang dikolaborasikan dengan tren 2017 *Gray Zone* sesuai perkembangan zaman saat ini. Sehingga terciptalah busana pesta malam dengan sumber ide Ikan Cupang *Halfmoon* yang lincah dan indah.

C. Rumusan Masalah

1. Bagaimana mencipta desain busana pesta malam dengan sumber ide Ikan Cupang *Halfmoon* untuk pergelaran busana *Dimantion*?
2. Bagaimana membuat busana pesta malam dengan sumber ide Ikan Cupang *Halfmoon* untuk pergelaran busana *Dimantion*?
3. Bagaimana menyelenggarakan pergelaran busana dengan tema *Dimantion* dan menampilkan busana pesta malam dengan sumber ide Ikan Cupang *Halfmoon* yang berjudul *Beofoon halfish*?

D. Tujuan Penciptaan Busana

Adapun tujuan yang akan dicapai dari penyusunan laporan proyek akhir ini adalah dapat :

1. Mencipta desain busana pesta malam dengan sumber ide Ikan Cupang *Halfmoon* untuk pergelaran busana *Dimantion*.
2. Membuat busana pesta malam dengan sumber ide Ikan Cupang *Halfmoon* untuk pergelaran busana *Dimantion*.

3. menyelenggarakan pergelaran busana dengan tema *Dimantion* dan menampilkan busana pesta malam dengan sumber ide Ikan Cupang *Halfmoon* yang berjudul *Beofoon halfis*.

E. Manfaat Penciptaan

1. Bagi Penulis
 - a. Dapat mengembangkan kreativitas yang dimiliki oleh penulis untuk menuangkan ide-ide kreatif untuk dituangkan menjadi desain busana kemudian diwujudkan dalam bentuk busana sampai hasil akhir di mana busana tersebut siap untuk dipamerkan.
 - b. Mendapatkan pengalaman secara nyata sehingga dapat meningkatkan kemampuan dalam hal penciptakan suatu karya busana.
 - c. Melatih penulis untuk menampilkan karyanya dalam pergelaran busana dengan tema *Dimantion*.
 - d. Menjadikan sarana memanajemen sebuah *event* dan bertanggung jawab dalam bentuk organisasi kepanitian peragaan busana.
2. Bagi Program Studi
 - a. Memperkenalkan kepada masyarakat adanya Program Study Teknik Busana jurusan pendidikan teknik busana fakultas teknik universitas negeri yogyakarta.
 - b. Sebagai salah satu mensosialisasikan karya cipta mahasiswa Program Studi Teknik Busana Fakultas Teknik Universitas Negeri Yogyarta.

c. Terjalin kerja sama baik secara langsung maupun tidak langsung dengan industri-industri yang telah menjadi sponsor dalam pergelaran busana.

3. Bagi Masyarakat

- a. Memperoleh referensi bahwa di Fakultas Teknik Universitas Negeri Yoyakarta terdapat desainer-desainer muda yang dapat di rekrut sebagai tenaga kerja.
- b. Mengetahui keberadaan Universitas Negeri Yogyakarta yang memiliki Jurusan Pendidikan Teknik Boga dan Busana pada umumnya dan Pendidikan busana sebagai wadah untuk mengembangkan keterampilan dalam bidang busana.

BAB II

DASAR PENCIPTAAN KARYA

A. TREND 2017/2018

Trend adalah suatu aliran dalam dunia mode yang mengalami perubahan penampilan berbusana setiap setahun sekali (Prapti Karomah dan Sicilia Sawitri, 1988:74) sedangkan menurut Sri Widarwati dkk (1996:22) Kecenderungan akan suatu gaya busana tertentu lazim disebut *trend* mode. Menurut pendapat di atas *Trend* adalah kenderungan dunia mode yang mengalami perbaikan terhadap gaya busana setiap tahun.

Trend 2017/2018 Saat ini kita hidup dalam masa yang amat tidak nyaman, dimana manusia berada pada paradigma terbesar sepanjang sejarah. Ketergantungan kepada *net*. Keputusan dan pemikiran diarahkan oleh pergerakan media sosial, sehingga meskipun secara naluriah didorong oleh keinginan untuk menjadikan habitat yang lebih baik untuk generasi mendatang, kecepatan pergerakan *net* dengan kekayaan informasi visualnya seringkali manipulative. Berita yang koruptif menstimulasi dan memanipulasi rasa, bahkan merubah jalan pemikiran dalam tempo sepersekian detik, menumpulkan empati dengan pemberian-pemberian yang menunjang kebutuhan siapapun yang memiliki kepentingan dalam “Perang Media”.

Fenomena buramnya batas antara baik dan jahat, hitam dan putih, sehingga banyak sekali kasus yang terjebak dalam wilayah abu-abu / *grey area* bisa dijelaskan dalam istilah dalam dunia psikologi sosial dan marketing yang disebut *self-licensing*.

Trend 2017/2018 ini dinamakan *Grey Zone* sebagai visualisasi dalam sebuah masa, dimana kita kehilangan kemampuan untuk membedakan benar dan salah, hitam dan putih, sedangkan standard penilaian beralih pada subyektifitas pembuat keputusan tersebut. Seorang pejuang kebenaran bisa saja dihujat habis-habisan dan difitnah oleh masa, yang merasa yakin bahwa beberapa provokasi yang disebabkan oleh lawan politik atau lebih parahnya sekedar pencuri lalu lintas bagi keuntungan iklan didalamnya. Sebaliknya, seorang berperilaku monster bisa tiba-tiba menjadi pahlawan dan diagungkan sebagai *rockstar*.

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 relative 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.

1. *Thema 1 – Archean*

Diilhami oleh periode awal terjadinya fotosintesis di bumi, Bentuk-bentuk dan sistem yang mengingatkan pada material alamiah dari segala lapisan bumi: bebatuan, kayu, mineral, metal, berdampingan dengan bentuk-bentuk dan warna organisme sederhana namun berdaya hidup kuat seperti lumut, jamur dan bakteri.

a. *Sub-Thema 1 : Tectonic*

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

b. *Sub Thema 2 : Primigenial*

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

c. Sub Thema 3 : Residuum

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

2. *Thema 2 – Vigilant*

Ditengah keramaian arus inovasi, di mana dengan kemajuan teknologi dan local *ingenuity* kita bisa menciptakan kualitas hidup lebih. *Vigilant* merupakan paduan yang selaras antara kerinduan pada masa lalu tuntutan masa kini. Keindahan dan keistimewaan material yang banyak digunakan pada masa lalu, hal ini memicu untuk mendaur ulang untuk menciptakan bentuk baru dengan fungsi yang baru. Ciri kuat dalam tema ini adalah paduan kontras namun tenang. Ditampilkan melalui bentuk-bentuk *besic* dan potongan yang

sederhana, dengan dominasi warna-warna kalem dan suram, serta tekstur yang alami.

a. *Sub Thema 2 – Numericraft*

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

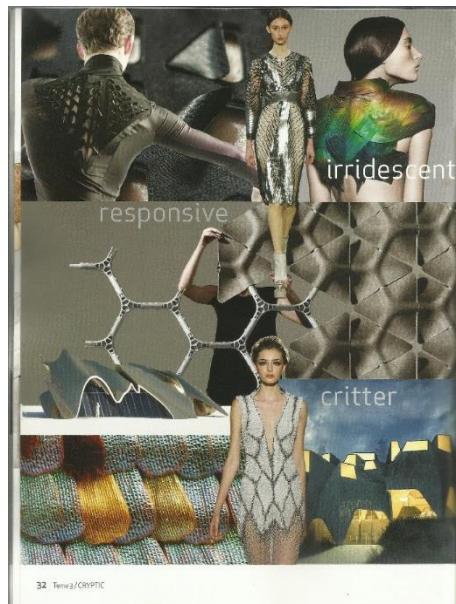
b. *Sub Thema 2 : Affix*

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

c. *Sub Thema 2 – Substansial*

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

3. *Thema 3 : Cryptic*



Gambar 1. *Cryptic*

Tema diilhami oleh *Bioengineering* yang sifatnya lebih *Hybrid* dan dengan aplikasi yang lebih fungsional. Material mengacu pada organisme mini dan micro seperti plankton, bakteri dan ganggang sebali cikal bakal dalam kehidupan di bumi, diolah dengan teknologi modern menjadi material yang unggul dan mampu menggantikan material konvensional, yang cenderung makin berkurang kualitasnya akibat penekanan harga dalam industrialisasi, merusak kesehatan, lingkungan bahkan tatanan sosial masyarakat pelakunya.

Merepresentasikan gaya hidup dengan dasar ilmu pengetahuan tinggi dan bertanggung jawab dengan habitat dan lingkungan sekitarnya. Aktif, dinamis dan mampu mencari solusi dengan metode yang cerdas dan sistematis serta kreatif.

Dalam desain tema *cryptic* ditampilkan bentuk dan warna-warna yang mengingatkan kita pada sosok mahluk aneh dalam film fiksi ilmiah. Beberapa

keunikan organ mahkluk hidup (seperti insang dan sisik ikan, bulu burung, kulit bunglon) diadaptasi menjadi elemen penting dalam tema ini. Detailnya juga banyak menampilkan bentuk-bentuk dan warna yang diilhami oleh klorofil, sel, dengan buansa phantom.

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

Warna-warna tema criptic ini diantaranya :



Gambar 2. Warna-warna *cryptic*

a. *Sub Thema 3 – Responsive*

Diilhami oleh bentuk modular yang mengingatkan pada bentuk organisme yang memiliki respon yang tinggi terhadap habitatnya dan memiliki kemampuan bertahan hidup tinggi. Dibuat dengan tingkat keilmuan dan ketrampilan tinggi. *Key word: Breathable* (dari kata Breath atau nafas) *Textural, symmetrical, responsive, chlorofil color*. Warna: *Licorice, slate Grey, chlorofil, Cinereous, Chartreuse, Taupe grey, Gainsboro*

b. Sub Thema 3 : Iridescent

Iridescent adalah gambaran warna yang cenderung berpendar / menyebar dan berubah warna seperti serangga (kumbang, sambeliler, kepik) memiliki susunan yang kompleks dan karakter estetika warna metal dan tumpukan atau jalinan material yang menciptakan kesan keindahan penuh misteri. *Key word: Silent Creature, Phantom – Gracious, Elegant.* Warna: *cinereous, taupe grey, cinereous, chartreous, slate grey, chlorofil*

c. Sub Thema 3 : Critter

Creppy mengingatkan kita pada sosok sosok mahluk aneh dalam film fiksi ilmiah. Banyak diterapkan ornament dan detail menyerupai bentuk sisik, mata majemuk, atau ruas ruas tubuh binatang. Kesan high-tech dimunculkan dengan pemakaian bahan bahan metalik. *Key word: Freaky creature, monstrous, claw & teeth.* Warna: *cinereous, chartreous, chlorofil, licorice, taupe grey, gainsboro*

4. Thema 4 – Digitarian

Diilhami oleh Generasi Z, yang tidak pernah mengenal dunia tanpa internet dan memiliki interaksi, menarik dengan generasi pendahulunya. Gaya Space Age yang dulu diakrabi oleh *babyboomers* saling membaur dengan gaya 80an dan Post Mo yang dianut oleh Generasi X. Warna elektrikal 80an mucul dengan gaya Space Age dengan warna-warna Post Mo, dan seterusnya. Tema digitarian seperti campuran gambar-gambar nostalgia yang dilihat dengan kacamata *millennium* ketiga. Warna, garis dan bentuk geometris di desain

dengan seksama dan penuh perhitungan sebagai aksen dan detail, memberi kesan bermain dan menyenangkan.

a. *Sub Thema 4 : Post Dynamic*

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

b. *Sub Thema 4 : Prodigy*

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

c. *Sub Thema 4 : Alpha Grid*

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

B. Tema

1. Pengertian Tema

Secara garis besar tema merupakan ide pokok atau yang sesuatu yang mendasar dalam karya seni. Menurut Tarigan, tema adalah pandangan hidup yang tertentu atau perasaan tertentu mengenai kehidupan atau rangkaian kehidupan atau rangkaian nilai-nilai tertentu yang membentuk atau membangun dasar atau gagasan utama dari suatu karya sastra. Penentuan tema sangat berpengaruh dalam penciptaan karya karena sebagai pedoman utama. Tema merupakan sesuatu persoalan utama, selain itu tema merupakan ide pokok atau gagasan utama yang menjadi pokok masalah dalam suatu karya. Tema juga merupakan ide yang mendasar suatu cerita sehingga mampu memaparkan suatu karya yang diciptakan.

2. Tema pergelaran “*Dimantion*”

Tema penciptaan pada pergelaran busana angkaran 2014 tahun 2017 ini adalah *Disorientesd of human perception (Dimantion)*. *Disoriented* memiliki arti bingung, *human* memiliki arti manusia dimana manusia menjadi object utama, dan *perception* memiliki arti persepsi atau daya memahami yang menjadi permasalahan utama. Dapat disimpulkan bahwa saat ini manusia sering mengalami permasalahan dalam memahami informasi yang di terima sehingga seringkali manusia tidak bisa membedakan antara informasi yang benar dan yang salah. Tema *Dimantion* mengacu pada trend 2017/2018 yaitu *Gray Zone*. Keterkaitan tema *Dimantion* dengan *Gray Zone*

ialah *Gray Zone* merupakan teori dari kondisi manusia saat ini sedangkan *Dimantion* adalah terapan dari teori *Gray Zone* tersebut.

C. Sumber Ide

1. Pengertian sumber ide

Sumber ide adalah segala sesuatu yang dapat menimbulkan ide seseorang untuk menciptakan desain ide baru (Sri Widarwati, 1996:58) sedangkan menurut Widjiningsih, (1992) sumber ide adalah suatu sumber yang dapat merangsang lahirnya suatu kreasi. Berdasarkan pendapat di atas sumber ide adalah segala sesuatu yang dijadikan sumber informasi untuk merangsang seorang *designer* dalam menciptakan kreasi yang baru. Menurut sumber di atas dapat disimpulkan bahwa sumber ide adalah segala sesuatu yang digunakan untuk menginspirasi seseorang menciptakan desain yang baru. Menciptakan desain busana yang baru dapat melihat atau mengambil beberapa objek sebagai sumber ide, sehingga orang mudah mengetahui sumber ide yang diambil pada busana tersebut. Pengambilan sumber ide dalam pembuatan suatu desain harus jelas terlihat, sehingga orang dapat dengan mudah mengenali sumber ide tersebut hanya dengan melihat busananya saja. Sumber ide yang diambil dalam pembuatan busana pesta ini adalah Ikan Cupang *Halfmoon*.

2. Pengelompokan Sumber Ide

Sumber ide menjadi salah satu hal terpenting dalam pembuatan desain maupun pembuatan busana, sumber ide dapat dari berbagai sumber, oleh karena itu sumber ide dikelompokkan dalam beberapa kelompok.

Seumber ide menurut Chodiyah dan mamdy pada buku desain busana II oleh Sri Widarwati dkk adalah dikelompokkan menjadi tiga yaitu :

- a) Sumber ide penduduk dunia, atau pakaian-pakaian daerah di Indonesia.
- b) Sumber ide dari benda-benda alam, seperti bentuk dan warna dari bentuk tumbuh-tumbuhan, binatang, gelombang laut, bentuk awan dan bentuk geometris.
- c) Sumber ide dari peristiwa-peristiwa nasional, maupun internsional, misalnya peristiwa olah raga dari peristiwa PON, SEA game, Asian Games, Olimpiade games, dari pakaian upacara 17 agustus.

Hal yang dapat dijadikan sumber ide menurut Sri Widarwati (1993:59), antara lain :

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

Berdasarkan pengertian dan beberapa pernyataan di atas dapat disimpulkan bahwa pengelompokan sumber ide dapat dikelompokkan menjadi :

- a) Ciri khas dari suatu pakain adat penduduk disetiap belahan dunia.
- b) Perayaan hari-hari besar disetiap daerah atau bahkan dunia
- c) Flora dan fauna yang dapat diambil dari setiap detailnya mulai dari warna, siluet, bentuk, dan ciri khusus yang dimiliki oleh flora atau fauna tersebut.

3. Pengembangan Sumber Ide

Setiap sumber ide tidak melulu harus sesuai dengan bentuk namun juga bisa dikembangkan lagi sebelum dituangkan dalam desain.

Pengembangan sumber ide agar bentuk ide dapat terlihat tanpa mengurangi keindahan perlu mengalami perubahan bentuk. Perubahan bentuk menurut Dharsono Sony Kartika (2004:6) antara lain :

- a) Stilasi
- b) Distorsi
- c) Deformasi
- d) Transformasi

Transformasi adalah pengembangan bentuk yang menekankan pada pencapaian karakter dengan cara memindahkan wujud atau figur dari obyek lain ke obyek yang digambar.

4. Sumber ide ikan Cupang *Halfmoon*

Ikan Cupang adalah ikan Cupang yang hidupnya individualis, oleh karenanya ikan Cupang tidak dapat hidup bersama dalam satu aquarium karena mereka saling menyerang satu dengan yang lain. Akibatnya adalah siripnya dapat rusak dan tidak nampak indah lagi.

Ikan Cupang sangat beragam jenisnya namun Penulis mengambil sumber ide dari salah satu ikan Cupang yaitu ikan Cupang *Halfmoon*. Seperti namanya, jenis ikan Cupang *Halfmoon* memiliki sirip dan ekor yang seolah menyatu membentuk setengah lingkaran. Bila dilihat dari samping, sirip Ikan Cupang *Halfmoon* berbentuk seperti bulan sebelah.



Gambar 3. Ikan Cupang *Halfmoon*

(sumber : pinterest/josh viste)

D. Kajian *Look* Dan *Style*

1. Look

Look adalah suatu gaya atau penampilan dan pelengkap gaya yang mengusung gaya tertentu, misalnya *ethnic look* (gaya etnik), *feminine look* (gaya feminin), dsb. Cara berpakaian ini dapat menjadi trend karena keberadaan kelompok tertentu populer dalam kurun waktu itu misalnya

- a. *Army look* di tahun 40'an
- b. *New look* di tahun 50'an
- c. *Happies look, romantic look, afro look* di tahun 70'an.
- d. *Victorian look, beggar look, punk funk* di tahun 80'an
- e. *Vintage look*

Vintage umumnya merujuk pada sesuatu yang kuno. Namun kata *vintage* tidak ada hubungannya dengan sesuatu yang kuno. *vintage look* dalam dunia fashion berada pada masa kejayannya adalah tahun 20-70an namun sampai saat ini gaya *vintage* masih berkembang. Gaya *vintage* ini cukup erat dengan tren berbusana yang lebih feminin. Model busana

vintage ini cukup simple. Model *vintage* juga lebih terkenal dengan potongan *A-Line*.

2. *Style*

Style adalah kecenderungan berpakaian seseorang menurut pribadi.

Secara garis besar *style* di bagi menjadi 6 kelompok yaitu :

a. Sportif casual

Ciri kepribadian sportif casual *style* adalah

- 1) Santai, sederhana
- 2) Tidak ragu, santai, tegas, dapat di andalkan.
- 3) Sportif, aktif dan dinamis.

Ciri dalam berpakaian sportif casual *style* adalah

- 1) Yang utama harus memberi kesan kebebasan bergerak, praktis dan nyaman.
- 2) Bentuk kemeja, blus sportif, rok A line, berbagai potongan celana.
- 3) Bahan tidak mudah kusut, katun, denim, drill. Kanavas, dsb.
- 4) Tidak suka warna putih karena akan cepat terlihat kotor, lebih baik broken white, khakhi dan warna netral lain.
- 5) Make up natural dan potongan rambut yang praktis mudah di atur.
- 6) Gaya ini identik dengan the American girl, gaya yang mendominasi pakaian *ready to wear* saat ini dan di sukai wanita dalam berbagai usia, warna kulit, ukuran tubuh.

b. *Feminin romantis*

Ciri kepribadian *feminin romantis* *style* adalah

- 1) Sangat lembut, ramah, dan penuh kasih sayang.
- 2) Sedikit manja dan tidak pemalu.
- 3) Menyukai pernak pernik manis dan menyimpan berbagai barang kenangan.

Ciri dalam berpakaian feminin romantis *style* adalah

- 1) Semua memberi kesan feminin.
- 2) Gaun terusan, blus-blus manis, rok lebar dengan detail kerut, pita, bunga dan renda.
- 3) Bahan halus lembut seperti sutera, voile, shiffon, batist.
- 4) Motif bunga-bunga ala laura ashley.
- 5) Warna pastle dan semua warna dalam nuansa lembut/tint.
- 6) Makae up manis dengan rambut ikal, dibiarkan terurai atau di gelung kecil ala victorian dan disemat dengan bunga kecil-kecil.

c. Classic elegant

Ciri kepribadian *clasik elegant style* adalah

- 1) Rapi, tegas, tidak berlebihan
- 2) Tidak suka bereksperimen, semua harus terencana rapih.
- 3) Sangat memperhatikan kualitas yang sempurna.

Ciri dari berpakaian *clasik elegant style* adalah

- 1) Suka dengan gaya tailor yang rapi dan elegant
- 2) Two Pieces, three pieces yang mudah di padu padan
- 3) Tidak menyukai motif bunga lebih memilih menyukai motif geometris sederhana, garis, kotak yang teratur.

4) Tidak suka warna-warna yang terlalu terangatau berkesan kumai.

Hitam dan cream adalah warna-warna kegemarannya selain abu-abu, coklat, maroon dan berbagai olahan alam yang sempurna.

5) Bahan tidak terlalu kaku dan tidak tipis, tidak suka yang membentuk tubuh. Kualitas adalah yang utama, bahan seperti wol, sutera, dan berbagai olahan alam yang sempurna.

6) Make up secukupnya dengan potongan rambut praktis, rapi.

7) Aksesori kualitas terbaik, kalung tiffany, channel, ikat pinggang Gucci, shawl hermes.

d. Sexy alluring

Ciri kepribadian dari *sexy alluring style* adalah

1) Sering menjadi pusat perhatian, menonjolkan diri.

2) Yang utama adalah keindahan tubuhnya.

3) Kurang memperhatikan kerapihan.

Ciri dari *sexy alluring style* adalah

1) Membentuk tubuh, ketat, menonjolkan keindahan tubuh.

2) Bahan stetch, jersey, rajut, semua yang dapat membalut tubuh dengan pas.

3) Warna merah merupakan warna utama yang di sampingkan warna semerlang lainnya.

4) Motif bungan yang sensual, bentuk geometris yang kuat, semua yang dapat menarik perhatian.

- 5) Make-up glamour dan rambut panjang di gerai disatu sisi atau sebelah menyebelah wajah.

e. *Exotis dramatic*

Ciri kepribadian dari *exotis dramatic style* adalah

- 1) Berkepribadian mantap, memiliki selera sendiri.
- 2) Kadang bertutur lembut bijaksana, kadang ekspresif.
- 3) Suka mengumpulkan benda-benda unik, kuno dan elemen etnik antik.

Ciri dalam berpakaian dari *exotis dramatic style* adalah

- 1) Mempunyai *style* sendiri, suatu gaya individual, bisa dari berbagai elemen etnik, seperti longgar, tumpuk, gaya sarung berpadu dengan gaya urban.
- 2) Suka dengan warna gelap dengan aksen warna cerah, terutama suka akan warna tanah dan warna autum.
- 3) Berbagai motif yang memberi kesan dramatis berukuran besar dan artistik antik.
- 4) Make up natural,
- 5) Aksesories unik antik, bisa saja berpadu emas, tembaga, perak bakar, perunggu, dan berbagai bebatuan.

f. *Arty off-beat*

Ciri kepribadian dari *Arty off-beat style* adalah

- 1) Artistik dan kreatif.
- 2) Eksentik, selalu ingin tampil beda.

3) Tidak suka kemewahan, senang berburu barang yang unik.

Ciri dalam berpakaian dari Arty off-beat style adalah

1) Tampil dengan sesuatu yang tak lazim.

2) Bentuk pakaian yang dipadu padan tidak lazim.

3) Perpaduan warna yang aneh, kuning ikar dengan ungu anggur, biru langit dengan mustard dan frushia, dsb. Warna gelap dengan aksen cerah.

4) Perpaduan motif dan berbagai bahan bertekstur, seersucker, beledu emboss, renda kuno, motif garis kapur, dan bunga-bunga besar.

E. Desain Busana

Selain merupakan tema, trend, dan juga sumber ide dalam penciptaan busana pesta ini juga harus menerapkan unsur dan prinsip desain, yaitu sebagai berikut:

1. Unsur

a) Garis

Menurut Afif Ghurub Bestari (2011:11) garis merupakan unsur visual dua dimensi yang di gunakan manusia untuk mengungkapkan perasaan atau emosi. melalui garis seorang desainer mengkomunikasikan gagasan dan mengemukakan pola gambar desainnya kepada orang lain. Garis terdiri dari dua jenis yaitu garis lurus dan garis lengkung.

1) Garis lurus

Garis lurus mempunyai sifat kaku, serta memberikan kesan yang kokoh dan keras. Setiap garis lurus akan memberikan kesan berbeda dan hal tersebut dapat di lihat melalui arah garis tersebut,

- a) Garis lurus tegak lurus (vertikal) memberikan kesan keluhuran.
- b) Garis lurus mendatar (horizontal) memberikan kesan tenang.
- c) Garis lurus miring (diagonal) memberikan kesan dinamis.

2) Garis lengkung

Garis lengkung mempunyai sifat yang luwes yang terkadang juga memiliki sifat yang riang dan gembira. Dalam menggambar desain busana, garis mempunyai fungsi sebagai berikut:

- a) Membatasi bentuk struktur atau siluet.
- b) Membagi bentuk struktut ke dalam bagian-bagian busana menentukan model busana.
- c) Memberi arah penggerak model untuk menutupi kekurangan bentuk tubuh, seperti garis *princess* dan garis *empire*.

Menurut Chodiyah dan Wiris A Mamdy (1982:20) garis merupakan unsur tertua yang digunakan manusia untuk mengungkapkan emosi dan perasaan. Garis memiliki dua macam yaitu garis lurus dan garis lengkung dan garis memiliki sifat masing-masing yang akan membedakannya.

1) Sifat garis lurus

- a) Garis lurus tegak memberi kesan keluhuran.

- b) Garis lurus mendatar memberi perasaan tenang.
- c) Garis lurus miring merupakan kombinasi dari sifat lurus tegak lurus dan sifat mendatar. Garis miring mempunyai sifat lebih hidup (dinamis)

2) Sifat garis lengkung

Garis lengkung memberi suasana luwes, kadang-kadang bersifat riang dan gembira.

Menurut pendapat diatas garis digunakan manusia cara mengungkapkan emosi dan perasaan melalui sifat garis. Garis memiliki dua macam yaitu garis lurus dan garis lengkung. Garis lurus mempunyai sifat kaku, kokoh, keras, keluhuran, tenang serta dinamis. Garis lengkung mempunyai sifat luwes, riang, serta gembira.

b) Arah

Menurut Afif Ghurub Bestari (2011:12) pada benda apapun, termasuk busana, dapat dilihat dan dirasakan adanya arah tertentu, misalnya mendatar tegak lurus dan mendatar. Arah sering dimanfaatkan dalam merancang benda dengan tujuan tertentu.

c) Tekstur

Tekstur adalah sesuatu yang dapat di sentuh dan dapat dirasakan, tekstur menurut beberapa sumber ialah sebagai berikut: Tekstur ialah permukaan bahan tekstil. Cara menenun benang-benang untuk bahan tekstil serta sifat benang tenunnya yang menentukan permukaan bahan tekstil tersebut (Sri Ardiati Kamil, 1998:66) garis, bidang, dan bentuk

mempunyai suatu tekstur atau sifat permukaan, selain dapat dilihat juga dapat dirasakan (chodiyah dan Wisri A Mamdy, 1982:22). Menurut pendapat di atas yang dimaksud dengan tekstur adalah permukaan bahan yang dihasilkan dari tenunan benang dan dapat dirasakan dapat juga dilihat.

d) Bentuk

Bentuk merupakan hasil yang dapat dilihat secara nyata, berikut pengertian bentuk menurut beberapa sumber adalah sebagai berikut: Menurut Afif Ghurub Bestari (2011 : 12) bentuk adalah hasil hubungan dari beberapa garis yang menghasilkan area atau bidang dua dimensi (*Shape*). Garis-garis yang di tempatkan dalam sebuah *silhouette* atau suatu *outline* dari suatu desain membelah ruang itu menjadi bermacam-macam bentuk (Sri Ardiati Kamil, 1986:75). Menurut pendapat di atas yang di maksud dengan Bentuk ialah suatu outline dari suatu bidang atau area yang bentuknya dapat bermacam-macam.

e) Ukuran

Menurut beberapa sumber menyebutkan bahwa ukuran adalah sebagai berikut: Garis, bentuk, juga ruang antara lain seringkali berbeda ukuran. Ukuran mempengaruhi suatu desain. Kita sering mengatur ukuran unsur-unsur dengan baik desain memperlihatkan keseimbangan (Chodiyah dan Wisir A mimdy, 1982:8) sedangkan menurut Afif Ghurub Bestari (2011:13) ukuran merupakan satu unsur yang sangat memengaruhi desain busana atau benda lainnya. Unsur-unsur yang sangat

memengaruhi dalam suatu desain hendaklah diatur ukurannya dengan baik agar desain tersebut memunculkan keseimbangan dan keserasian. Menurut pendapat di atas ukuran merupakan hal penting yang harus di perhatikan dalam suatu desain, karena setiap benda bisa saja mempunyai ukuran yang berbeda dan ukuran digunakan untuk menciptakan keseimbangan dan keselarasan.

f) Value

Value sama dengan nilai gelap terang, berikut menurut beberapa sumber: Value adalah nilai gelap terang. Semua enda kasat mata hanya dapat dilihat karena adanya cahaya, baik cahaya maupun cahaya buatan (Afif Ghurub Bestari, 2011:14). Nilai gelap terang adalah suatu sifat warna yang menunjukkan apakah warna itu mengandung hitam atau putih. Misalnya kita ambil contoh warna biru. Biru ada biru muda, biru tua dan biru asli, menurut Chodiyah dan Wiris A Mamdy (1982:16). Menurut pendapat di atas value adalah nilai gelap terang yang dipengaruhi oleh adanya cahaya untuk membedakan apakah warna yang digunakan mengandung unsur hitam atau putih. Hitam atau putih bisa diartikan sebagai warna gelap yaitu warna yang mengarah ke hitam pada urutan warna dan warna terang yaitu setiap warna yang mengarah pada putih pada urutan warnanya.

g) Warna

Warna termasuk unsur yang sangat menonjol. Dengan adanya warna, suatu benda dapat dilihat keindahannya. Selain itu, warna juga dapat

mengungkapkan suasana perasaan desainer atau karakter gambar busana yang di rancang. Warna dapat menunjukkan sifat, karakter, dan citera yang berbeda-beda (Afif Gurup Bestari, 2011:14)

2. Prinsip

a) Harmoni

Harmoni adalah prinsip desain yang memunculkan kesan adanya kesatuan melalui pemilihan dan susunan objek atau ide. Pengertian ini dapat dikatakan juga adanya keselarasan serta kesan keselarasan serta kesesuaian antara yang satu dengan yang lain dalam suatu benda atau antara benda yang satu dengan lain yang dipadukan (Afif Ghurub Bestari, 2011:17)

b) Proporsi

Proporsi adalah perbandingan antara bagian yang satu dengan yang lain. Untuk mendapatkan suatu susunan yang menarik perlu diketahui bagaimana menciptakan perbandingan. Ukuran objek yang satu dengan objek yang dipadukan secara proporsional.

c) Keseimbangan

Keseimbangan (*balance*) antarbagian dalam suatu desain sangat diperlukan untuk menghasilkan susunan yang menarik. Prinsip keseimbangan dalam desain terdiri atas dua hal yaitu keseimbangan simetris dan asimetris (Afif Ghurub Bestari, 2011:17)

Keseimbangan ialah kesan yang dapat menimbulkan rasa pas (mapan) dalam menikmati hasil rangkaian benda atau membuat komposisi unsur

rupa, keseimbangan dapat diciptakan dengan cara membubuhkan aksen pada bagian rangkaian atau bagian komposisi yang lebih terasa “ringan” (Atisah Sipahelut, 1991:24)

d) Irama

Irama desain dapat dirasakan melalui efek visual. Irama menimbulkan kesan gerak gemulai yang menyambung dari bagian satu ke bagian lain pada suatu benda sehingga membawa pandangan mata berpindah-pindah dari satu bagian ke bagian lainnya. Akan tetapi, tidak semua pergerakan dapat menimbulkan irama. Irama dapat diciptakan melalui beberapa hal, antara lain pengulangan bentuk secara teratur, perubahan atau peralihan ukuran dan pancaran atau radiasi (Afif Ghurub Bestari, 2011:18)

Keselarasan yang baik dapat menimbulkan kesan gerak gemulai yang menyumbang dari bagian yang satu kebagian yang lain pada suatu benda, atau dari unsur yang satu dengan yang lain dalam sebuah susunan atau komposisi (Atisah Sipahelut, 1991:20)

e) Pusat perhatian

Menurut Afif Ghurub Bestari (2011:18) pusat perhatian (*center of interest*) dapat berupa aksen yang secara otomatis membawa mata pada sesuatu yang terpenting dalam suatu desain busana. Ada beberapa hal yang perlu diperhatikan dalam menempatkan aksen sebagai pusat perhatian, antara lain sebagai berikut:

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

f) Kesatuan

Menurut Afifi Ghurub Bestari (2011:18) kesatuan (*unity*) merupakan sesuatu yang memberikan kesan adanya keterpaduan setiap unsurnya. Pengertian ini tergantung pada bagaimana suatu bagian menunjang bagian yang lain secara selaras sehingga terlihat seperti sebuah benda yang utuh dan tidak terpisah-pisah.

3. Teknik Penyajian gambar

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

a. *Design Sketching*

Menurut Sri Widarwati (1996:72) maksud *design sketching* atau menggambar sketsa ialah untuk mengembangkan ide-ide dan menerapkannya pada kertas secepat mungkin. Desain Sketching atau menggambar sketsa ialah untuk menggambarkan ide-ide dan menerapkannya pada kertas secepat mungkin.

b. *Production Sketching*

Production sketching ialah suatu sketsa yang akan digunakan untuk tujuan produksi suatu busana, dan di maksudkan untuk membantu pembuat pola dalam menjelaskan tugasnya (Sri Widarwati, 1996:75).

Menurut Sri Ardiati Kamil (1986:39) *production sketching* ialah suatu sketsa yang digunakan untuk tujuan produksi. Karenanya, semua detail dalam desain itu harus digambar dengan jelas, disertai keterangan-keterangan lengkap.

c. *Presentation Drawing*

Menurut Sri Widarwati (1996:77) *presentation drawing* adalah suatu sajian gambar atau koleksi yang ditujukan kepada pelanggan (*buyer*). Oleh karena itu dalam penyajian dan pengaturannya (lay out) harus memperhatikan hal-hal berikut:

1. Membuat sketsa disain dengan teliti pada kertas.
2. Membuat *sheet* bagian belakang (*back view*).
3. Beri sedikit keterangan tentang detail pakaian.
4. Menempelkan contoh bahan pada *sheet*.

Menurut Sri Ardian Kamil (1986:44) suatu penyajian gambar adalah penting. Jika membuat suatu penyajian, yang penting di perhatikan ialah perturannya “*lay-out*” dari pekerjaan tersebut. Caranya adalah demikian : letakkan sketsa desain dengan teliti pada kertas kemudian tambahkan sketsa bagian belakang pakaian (*back view*). Setelah itu berilah sedikit keterangan tentang detail pakaian tersebut.

d. *Fashion Illustration*

Fashion illustration adalah suatu sajian gambar *fashion* yang dimaksud untuk tujuan promosi suatu disain. Seorang *fashion illustration* bertugas membuat suatu *illustration* untuk suatu promosi sesuatu disain dan biasanya bekerja untuk suatu majalah, Koran, buku, dan lain-lain (Sri Widarwati, 1996:78). Menurut Sri Ardiati Kamil (1986:44) *fashion illustration* adalah suatu gambar fashion yang dimaksud untuk tujuan promosi dalam suatu desain.

e. *Three Dimention Drawing*

Three dimention drawing merupakan suatu sajian gambar yang menampilkan ciptaan disain busana dengan bahan sebenarnya. Dibuat dalam tiga kenampakan (tiga dimensi) (Sri Widarwati, 1996:79)

4. Prinsip penyusunan *Mood board*

Moodbord adalah papan inspirasi yang dibuat para designer dari komposisi gambar-gambar berupa foto, kliping, atau sketsa yang memuat suasana, warna dan tema yang nantinya akan diwujudkan menjadi suatu karya busana. Gambar-gambar yang akan dituangkan dalam *mood board* tersebut biasanya didapat dari media cetak (majalah, koran, dll) dan media elektronik (internet). *Mood board* membantu memberikan gambaran mengenai tujuan dan manfaat yang akan diperoleh dari sebuah karya, serta merumuskan ide yang bersifat abstrak menjadi desain karya yang konkret. Dalam pembuatan *mood board* memberikan peran yang sangat penting bagi desainer untuk mendapatkan ide yang akan dipakai sebagai referensi desain. Tujuan dari pembuatan *mood board* adalah untuk menentukan tujuan, arah dalam membuat karya, sehingga tidak menyimpang dari tema yang telah ditentukan.

a. Manfaat *mood board*

Fungsi dari *mood board* adalah membantu mengarahkan dalam proses desain. Dimulai dari penentuan tema atau judul, mencari dan mengumpulkan gambar-gambar yang sesuai dengan tema dan judul.

Membantu mengembangkan kemampuan dan pengetahuan serta mengapresiasi ide-ide yang dimiliki dalam sebuah mood board hingga terciptanya sebuah karya desain busana.

b. Fungsi *mood board*

- 1) Sebagai media pembelajaran.
- 2) Memberikan gambaran mengenai tujuan dan manfaat yang akan diperoleh dari karya yang dibuat.
- 3) Sebagai media perencanaan pada kegiatan industri khususnya industri busana dan kriya tekstil, seperti butik, garment, atau industri kriya tekstile.

Mood board dapat membantu desiner untuk menganalisis desain dari sejarah, tema, bentuk, warna, ragam hias, texture, dan siluet.

Cara membuat *mood board* sebagai berikut:

- 1) Menentukan tema dan judul
- 2) Menyiapkan alat dan bahan
- 3) Mengumpulkan gambar-gambar yang sesuai dengan tema atau judul yang akan diangkat menjadi karya. Gambar yang diambil bisa melalui media cetak maupun elektronik.
- 4) Menggunting gambar-gambar
- 5) Menyusun dan menempelkan potongan gambar-gambar.
- 6) Menuangkan ide kreatif melalui mood board yang telah di buat.

5. Kajian Busana Pesta

a) Pengertian Busana Pesta

Busana pesta adalah busana yang dikenakan pada kesempatan pesta, dimana pesta tersebut dibagi menurut waktunya yakni pesta pagi, pesta siang, dan pesta malam (Prapti Karomah dan Sicilia Sawitri, 1988:10). Busana pesta adalah busana yang dipakai untuk menghadiri suatu pesta. Dalam memilih bahan busana pesta hendaknya dipertimbangkan kapan pesta itu diadakan apakah pagi, siang, sore ataupun malam (Ernawati, Izweni, Weni Nelmira, 2008:33). Menurut beberapa pendapat diatas dapat disimpulkan bahwa busana pesta adalah busana yang dikenakan pada kesempatan pesta baik pesta pagi, siang, sore maupun malam, yang hendaknya diperhatikan terhadap material yang akan di gunakan

b) Penggolongan Busana Pesta

1) Busana Pesta Pagi

Busana pesta pagi adalah busana yang dikenakan pada kesempatan pesta pagi dan siang hari. Busana pesta ini dibuat dari bahan yang bersifat halus, lembut menyerap keringat dan tidak berkilau, sedangkan pemilihan warna sebaiknya yang lembut (*soft*) dan tidak terlalu gelap.

2) Busana Pesta Sore

Busana pesta sore adalah busana yang dikenakan pada kesempatan sore menjelang malam. Pemilihan bahan sebaiknya

bertekstur agak lembut dengan warna bahan yang cerah atau warna yang agak gelap dan tidak mencolok.

3) Busana Pesta Malam

Busana pesta malam adalah busana yang dikenakan pada kesempatan waktu matahari terbenam sampai waktu berangkat tidur. Pemilihan bahan yang digunakan yaitu bertekstur lebih halus dan lembut, warna yang digunakan lebih mencolok, baik mode ataupun hiasannya lebih mewah. Menurut Prapti Karomah dan Sicilia Sawitri (1986) busana pesta malam merupakan busana paling mewah, terutama bagi wanita. Untuk warna yang digunakan warna gelap atau mencolok dan berkilau.

Berdasarkan beberapa pendapat diatas dapat disimpulkan bahwa busana pesta malam adalah busana yang dikenakan pada matahari tenggelam hingga menjelang waktu tidur. Menggunakan bahan dan warna yang lebih mewah dibandingkan busana pesta pagi ataupun sore. Berdasarkan usia busana pesta ini dikenakan oleh wanita dewasa usia 19-25 tahun.

c) Sifat

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

1) Busana Pesta Malam Resmi

Busana pesta malam resmi adalah busana yang digunakan pada saat resmi, busana masih sederhana, biasanya berlengan,

tertutup sehingga kelihatan rapi dan sopan tetapi tetap terlihat mewah.

2) Busana Pesta Malam Gala

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

d) Usia

Menurut Arifah A. Riyanto (2003) karakteristik pemakai berdasarkan usia menjadi sebagai berikut: a) Busana Usia Bayi, b) Busana usia kanak-kanak (balita), c) Busana Usia Anak-Anak, d) Busana Usia Remaja, e) Busana Usia Dewasa, f) Busana Usia Masa Tua.

Busana pesta malam berfokus pada usia dewasa, usia dewasa umumnya dimulai saat usia 19-28 tahun umumnya didimulai saat memasuki perguruan tinggi. Dewasa, usia dimana anak tidak lagi merasa di bawah tingkat orang-orang yang lebih tua melainkan berada dalam tingkatan yang sama.

Desain busana yang dipilih masih berubah-ubah dengan style yang diinginkan. Bahan yang digunakan tergantung pada jenis model dan kesempatan pemakaian.

1. Karakteristik Busana Pesta

a. Model/Siluet

“Siluet adalah garis sisi bayangan luar dari sebuah busana atau pakaian yang dapat dikelompokkan menjadi garis bayangan luar atau pakaian yang dapat dikelompokkan menjadi garis bayangan luar atau siluet A, I, H, Y, S, T, O, X, V” (Arifah A Riyanto, 2003:132)

b. Bahan Busana Pesta

Dalam memilih busana pesta hendaknya dipertimbangkan kapan pesta itu diadakan apakah pagi, siang, sore ataupun malam (Ernawati, Izwerni, Weni Elmira, 2008:32). Sedangkan menurut Sri Widarwati (1993:70) bahan yang digunakan antara lain beledu, kain renda, lame sutera dan sebagainya. Menurut Enny Zuhni Khayati (1998), ada empat hal yang perlu diperhatikan dalam pemilihan bahan busana, antara lain:

- 1) Memilih bahan sesuai model desain.
- 2) Memilih bahan sesuai dengan kesempatan pemakai.
- 3) Memilih bahan sesuai dengan kenangan keluarga.

Menurut pendapat di atas dapat disimpulkan bahwa pemilihan busana pesta hendaknya melihat terlebih dahulu pada kesempatan apa busana pesta akan dikenakan, selain itu juga dalam pemilihan bahan hendanya memilih bahan yang memiliki kualitas yang baik pula.

c. Warna Bahan

Warna yang digunakan dalam pembuatan busana pesta biasanya kelihatan mewah dan gemerlap, untuk busana pesta malam biasanya menggunakan warna-warna mencolok/cerah, warna-warna yang lembut, warna-warna tua/gelap (Prapti Karomahdan Sicilia Sawitri, 1986:10). Pemilihan warna busana pesta harus disesuaikan dengan kesempatan pesta.

d. Tekstur Bahan

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

2. *Bubble Dress*

pada tahun 1957, *designer prancis pierre cardin* memperkenalkan rok pendek dengan gaun berbentuk gelembung yang di hasilkan dari potongan bahan menyerong (bias cut) di atas bahan dasar yang kaku (Goet Poespo, 2000:62)

3. Pola Busana

a. Pengertian Pola Busana

Pola busana terdiri dari beberapa bagian yaitu pola badan (blus), lengan, krah, kulot dan celana yang masing-masing dapat diubah sesuai dengan model yang dikehendaki (Widjiningsih (2000: 1).

Sedangkan menurut Porrie Muliawan (1994:2) pola adalah potongan kertas yang dipakai sebagai contoh untuk membuat baju ketika bahan digunting.

Menurut pendapat di atas pola busana adalah sebuah potongan kertas yang menyerupai baju ketika digunting yang merupakan bagian-bagian dari busana yang akan dibuat dimana potongan tersebut dapat diubah sesuai dengan model yang dikehendaki.

b. Metode Pembuatan Pola

Menurut Widjiningsih (1994) metode pembuatan pola busana terdiri dari 2 macam yaitu:

1) *Drapping*

Drapping adalah teknik pembuatan pola yang langsung dibadan seseorang. Metode *Drapping* ini hanya dapat dikerjakan untuk orang lain dan banyak dilakukan sebelum konstruksi pola berkembang.

2) Konstruksi Pola

Konstruksi pola adalah yang dibuat berdasarkan ukuran dari bagian-bagian yang diperhitungkan secara matematis dan gambar pada kertas sehingga tergambar bentuk badan muka dan belakang, rok dan lain-lainnya (Widjiningsih, 1994 3).

Dengan konstruksi pola ini dapat dibuat bermacam-macam busana, untuk memperoleh konstruksi pola yang baik harus menguasai hal-hal sebagai berikut :

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

Pembuatan pola secara konstruksi pola ada berbagai sistem yaitu sistem *JHC Meyneke*, *sistem So-En*, *sistem Charmant*, *sistem Dress Making*, sistem praktis, dan sebagainya.

Pembuatan busana pesta malam ini penulis menggunakan pola dasar wanita dengan sistem So-En penggunaan pola ini dikarenakan pada pecah pola busana tidak memerlukan kup di bagian sisi atau kerung lengan.

c. Cara Pengambilan Ukuran

Sebelum mengambil ukuran tubuh seseorang, perhatikan terlebih dahulu bentuk bahu, badan, punggung, dan pinggannya. Ukuran pada bagian-bagian tersebut pasti berbeda pada setiap orang. Hal ini membuat setiap pola yang dibuat akan mempunyai ukuran yang berlainan juga. Orang yang akan diukur sebaiknya mengenakan busana yang pas di badan, agar ukuran yang diambil dapat akurat. Sebelum mulai mengukur, ikatkan seutas *vetter-band* atau tali yang lemas disekeliling pinggang. Lingkaran tali di sekeliling pinggang

tersebut akan menjadi patokan yang dapat membantu proses pengukuran bagian lainnya (Soekarno, 2015:20).

1. Ukuran-ukuran yang diperlukan

a) Lingkar Badan

Diukur melalui ketiak hingga melingkari payudara. Ambil angka pertemuan pada meteran dalam keadaan pas. Tambahkan 4cm pada hasil ukurannya.

b) Lingkar badan 1

Di ukur melalui ketiak melewati dada (di atas payudara) dan tidak melewati payudara. Ambil angka pada meteran dalam keadaan pas tanpa di tambah. Ukuran ini digunakan untuk membuat bustier agar hasil bustier nantinya tidak terbuka atau pas menempel di badan.

c) Lingkar Pinggang

Diukur pada bagian pinggang yang terikat vetter-band. Ambil angka pertemuan meteran dalam keadaan pas. Tambahkan 2cm pada hasil ukurannya.

d) Lingkar Leher

Diukur keliling leher. Ambil angka pertemuan meteran pada lekuk leher depan bagian bawah.

e) Lebar Dada

Dari lekuk leher turun \pm 5 cm. Ukur mendatar dari kerung lengan sebelah kiri sampai kerung lengan sebelah kanan.

f) Panjang Dada

Diukur dari lekuk leher bagian depan kebawah sampai batas pinggang.

g) Panjang Sisi

Diukur dari bawah kerung lengan, lurus kebawah sampai batas pinggang.

h) Lebar Bahu

Diukur dari batas leher sampai bagian bahu yang terendah (pangkal lengan).

1) Lengan Pendek

Diukur dari ujung bahu/pangkal lengan ke bawah, sampai ± 5 cm diatas siku atau sepanjang yang diinginkan.

2) Lengan Panjang

Diukur dari ujung bahu/pangkal lengan kebawah, sampai ± 2 cm dibawah ruas pergelangan tangan atau sepanjang yang diinginkan.

i) Lingkar Kerung Lengan

Diukur pada keliling kerung lengan dalam keadaan pas. Tambahkan ± 4 pada hasil ukurannya.

j) Lingkar Pangkal Lengan

Diukur tepat di bawah ketiak pada pangkal lengan dalam keadaan pas. Tambahkan ± 4 cm pada hasil ukurannya.

k) Tinggi Kepala Lengan

Meteran tidak dilepas dan diukur dari batas kerung lengan (ujung bahu) sampai pangkal lengan (tepat di tempat Lingkar Pangkal Lengan diukur).

l) Lingkar Lengan

Ukur keliling lengan dalam keadaan pas. Tambahkan $\pm 4\text{cm}$ pada hasil ukurannya.

m) Lingkar Pergelangan Lengan

Ukur keliling pergelangan tangan dalam keadaan pas ditambah $\pm 2\text{cm}$ atau sesuai dengan model lengannya.

n) Jarak Payudara

Diukur dari puncak payudara sebelah kiri ke sebelah kanan.

o) Tinggi Puncak

Diukur dari pinggang ke atas sampai kurang 2cm dari puncak payudara.

p) Ukuran Pemeriksa

Diukur dari pertengahan pinggang bagian depan, serong melalui payudara ke bahu yang serendah, kemudian diteruskan ke pertengahan pinggang belakang.

q) Panjang Punggung

Diukur pada bagian punggung, dari ruas tulang leher yang menonjol di pangkal leher, turun kebawah sampai batas pinggang bagian belakang.

r) Lebar Punggung

Dari ruas tulang leher turun \pm 8cm, diukur dari kerung lengan sebelah kiri sampai kerung lengan sebelah kanan.

s) Panjang Rok

Diukur dari batas pinggang ke bawah sampai panjang rok yang diinginkan.

t) Lingkar Pinggul

Diukur bagian pinggul yang terbesar, dari ukuran pas ditambah \pm 4cm.

u) Tinggi Pinggul

Diukur dari pinggul yang terbesar, dari ukuran pas ditambah \pm 4cm.

4. Teknologi Busana

Teknologi busana adalah cara atau teknik pembuatan busana agar hasilnya menarik dan nyaman dipakai (Nanie Asri Yuliati: 1993).

Teknologi pembuatan busana terdiri dari:

a. Teknik Penyambungan atau kampuh

Menurut Ernawati, dkk (2008:144) kampuh adalah sisa sambungan dalam pembuatan busana. Kampuh adalah kelebihan atau tambahan jahitan untuk menghubungkan dua bagian dari busana yang dijahit (Nanie Asri yuliti, 1993: 4). Kampuh terdiri dari dua macam yaitu kampuh buka dan kampuh tutup.

1) Kampuh buka

Kampuh buka adalah kelebihan jahitan untuk menghubungkan dua bagian busana yang dijahit secara terbuka. Macam-macam kampuh buka menurut Nanie Asri Yuliati (1993:4) antara lain:

- a) Kampuh buka dengan penyelesaian diobras.
- b) Kampuh buka dengan penyelesaian dijahit pada tepi tirasnya.
- c) Kampuh buka dengan penyelesaian dirompok.
- d) Kampuh buka dengan penyelesaian digunting zig-zag.
- e) Kampuh buka dengan penyelesaian ditusuk balut.

b. *Interfacing*

Interfacing (lapisan dalam) yaitu sepotong bahan berbentuk hiasan potongan sama serupa dengan lapisan singkap dan pakaianya (Goet Poespo, 2005:59). *Interfacing* adalah bahan yang digunakan untuk memberi bentuk busana agar busana tampak rapi (Sicilia Sawitri, 1997:21).

Menurut Sicilia Sawitri (1997: 21) bahan-bahan yang dapat digunakan untuk interfacing adalah:

1) *Non woven* Tekstil (bahan tekstil yang tidak ditenun)

Bahan tekstil yang tidak ditenun, jadi cara membuatnya dikempa, Flisovix yang menggunakan lem viselin.

2) *Woven* *Intefacing* (bahan tekstil yang ditenun)

Tenunan rambut kuda (tenun rambut kuda yang dipilih, sebaiknya yang tenunannya dengan benang lepas), turbiner

(tenunan kapas yang dilapisi asetat). Berdasarkan cara pemasangan interfacing ada 2 jenis yaitu:

- a) *Interfacing* yang berperekatnya dengan menggunakan setrika panas hingga menempel.
- b) *Interfacing* tidak berperekat, pada bagian buruk diberi tusuk atau setikan penahan (pembantu).

c. *Lining*

Lining adalah kain pelapis yang berfungsi sebagai pelapis busana dan penutup jahitan sehingga busana tampak rapi dan baik dari dalam maupun dari luar (Sicilia sawitri, 1997: 1997). Memilih bahan lining harus disesuaikan dengan bahan pokok dan bentuk busana (Prapti Karomah, 1990: 30). Menurut beberapa pendapat diatas dapat disimpulkan bahwa lining adalah pelapis busana dan penutup jahitan yang bahannya disesuaikan dengan bahan pokok, agar terlihat rapi dan baik dari luar maupun dalam.

Adapun kegunaan lining sebagai berikut:

- 1) Menutup kampuh agar tampak rapi
- 2) Menahan bentuk dan jatuhnya busana
- 3) Pengganti *underrok*
- 4) Agar bahan tipis tidak tembus pandang
- 5) Sebagian pelapis dari bahan yang kasar atau beledu seperti bahan wool
- 6) Untuk memberi rasa.

Contoh bahan yang digunakan dalam lining ini antara lain sutera, crepe, satin yang halus, sutera taffeta, rayon, asahi, habutai, ero, dan sebagainya.

Syarat-syarat *lining* adalah:

- 1) Daya tahan pakainnya sesuai dengan bahan pokok
- 2) Tidak tembus pandang
- 3) Tidak luntur
- 4) Tahan obat dalam proses *dry cleaning*
- 5) Warna cocok atau harmonis dengan bahan pokok

Penyelesaian lining ada dua macam, yaitu:

- 1) Pemasangan lining dengan teknik lepas pemasangan lining dengan teknik lepas yaitu bahan lining dan bahan utama diselesaikan tersendiri pada bagian-bagian tertentu, yaitu pada bagian kampuh sisi-sisi baju, kupnat kemudian bahan utama dan bahan lining disatukan.
- 2) Pemasangan lining dengan teknik lekat. Pemasangan lining dengan teknik lekat yaitu bahan utama dan bahan lining di jahit secara bersama-sama.

d. Pressing

Pengepresan adalah suatu metode atau cara yang dilakukan untuk mendapatkan hasil jahitan yang rapi. Ada juga tingkatan dalam proses pengepresan yaitu sebelum penjahitan yang disebut *under pressing* , selama penjahitan dan setelah pakaian selesai dijahit yang disebut dengan

final pressing. Teknik pengepresan dilakukan agar busana atau jahitan rapi, maka sebelum dan sesudah penjahitan harus pressing dengan cara di setrika.

Alat pengepresan antara lain: *iron*, *iron board* (papan setrika), *wooden clapper* (kayu penekan), *press mit*, *seam roll*, *tailor's ham* b(bantalan pengepresan). Pengepresan merupakan suatu cara agar kampuh-kampuh terlihat lebih pipih dan rapi. Pengepressan dilakukan setiap kali selesai menjahit dengan menggunakan setrika dengan suhu yang disesuaikan dengan bahan dan kostum.

5. Hiasan Busana

Desain hiasan (*decorative design*) pada busana mempunyai tujuan untuk menambah keindahan desainstruktur atau siluet. Desain hiasan berupa kerah renda, sulaman, kancing dan bisban. Adapun syarat desain hiasan untuk busana, antara lain sebagai berikut:

- a. Hiasan digunakan secara terbatas atau tidak berlebihan.
- b. Letak hiasan disesuaikan dengan bentuk strukturnya.
- c. Hiasan harus cocok dengan bahan desain strukturnya dan sesuai dengan pemeliharaannya.

F. Pergelaran Busana

1. Pengertian Pergelaran Busana

Menurut Sri Widarwati, dkk (1996:45) “pergelaran adalah pemeran mode busana yang asalnya adalah ingin memamerkan ide-ide asli rancangan perancangan mode busana”. Menurut Arifah A Riyanto

(2002) gelar busana adalah kegiatan yang dilakukan oleh para desainer atau pengusaha untuk mempromosikan atau menunjukkan hasil produksinya kepada masyarakat. Menurut Sicilia Sawitri (1985:12) “pergelaran busana adalah parade busana adalah parade busana yang dikenakan model hidup atau pragawati”. Berdasarkan beberapa pendapat di atas dapat disimpulkan bahwa pergelaran busana adalah pameran mode busana yang bertujuan untuk memamerkan ide-ide atau gagasan baru yang diharapkan dapat diterima masyarakat dalam mempromosikan suatu produk busana yang dikenakan oleh model atau pragawati.

2. Tujuan Penyelenggaraan

Suatu penyelenggaraan busana bertujuan untuk:

- a. Mempromosikan suatu kreasi dari perancangan mode ataupun produk terbaru dari perusahaan tekstil, kosmetik, aksesoris, serta garmen.
- b. Dapat juga digunakan sebagai promosi bahwa sekolah kejuruan adalah pilihan yang tepat untuk mandiri.

Tujuan pergelaran busana selain untuk promosi, juga dapat menarik kunjungan masyarakat. Bagi institusi, penyelanggaraan pergelaran busana merupakan sarana untuk mencapai suatu tujuan pendidikan. Mahasiswa dapat menghayati cara penyelenggaraan dan organisasi pergelaran busana serta dapat mengukur ketrampilan menciptakan busana.

3. Konsep Penyelenggaraan

a. *Style*

Penataan ruang melibatkan seksi perlengkapan dan dekorasi bekerja sama dengan anggota-anggota yang lain (Prapti Karomah dan Sicilia Sawitri, 1986). Penataan ruang harus memiliki kaidah kaidah, antara lain sebagai berikut:

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

Pergelaran busana dapat dilakukan dalam ruangan maupun diluar ruangan. Kebutuhan tempat disesuaikan dengan kebutuhan pergelaran. Apabila direncanakan untuk menampung penonton yang banyak atau secara massal (bentuk konser), dapat dilakukan diluar ruangan, sedangkan jika penonton dibatasi dengan tiket maupun dengan undangan, pergelaran dapat dilakukan didalam ruangan.

b. *Lighting*

Lighting atau tata cahaya yaitu unsur atau tata artistik yang paling penting dalam pergelaran busana, seorang penata cahaya pertu mempelajari pengetahuan dasar dan penguasaan 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) Penerangan

Pergelaran *lighting* adalah penerangan secara menyeluruh dari area pergelaran maupun hanya memberi tekanan cahaya dan tidak secara menyeluruh yang desesuaikan secara dramatik.

2) Penciptaan suasana

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

3) Penguat adegan

Penguat adegan menggunakan komposisi dengan cahaya sama dengan menggunakan cahaya sebagai elemen rancangan.

4) Kualitas pencahayaan

Kualitas cahaya menjadi beberapa bagian penting dalam perencanaan tata cahaya, agar seluruh area pergelaran dapat tersoroti dengan baik.

5) Sebagai efek khusus dalam pementasan

Intensitas cahaya dapat diatur kekuatannya dapat memberikan nuansa tersendiri sesuai dengan tema pergelaran.

Menurut Adimodel (2009) pembuatan pencahayaan yang baik akan dapat membuat objek utama yampak menonjol dari objek-

objek lain sekelilingnya. Cahaya memiliki beberapa karakteristik, yaitu:

a) *Standart reflector*

Lampu yang hanya dipasangi standar *reflector* akan membuat cahaya yang jatuh menjadi sangat keras dan terarah.

b) *Softbox*

Softbox menghasilkan cahaya yang lembut dan halus.

c) *Silver Umbrella*

Lampu yang dipasangi silver umbrella memiliki karakteristik yang cukup keras, tapi penyebarannya cukup lebar dan merata.

d) *White Umbrella*

Cahaya dengan *white umbrella* karakteristik agak lebih lembut dibandingkan silver umbrella.

e) *Transparant Umbrella*

Hasilnya mirip dengan *softbox*, yaitu cahaya yang halus.

f) *Snoot*

Cahaya yang dihasilkan karakteristiknya sangat keras dan arah jatuhnya cahaya sangat sempit dan terarah.

g) *Honeycomb*

Cahaya yang disaring dan menyebabkan lebih halus jatuhnya pada objek. Arah jatuhnya cukup sempit dan terarah.

h) Beauty dish

Pencahayaan menggunakan *beauty dish* cukup halus dan merata, arahnya tetap terkonsentrasi dan penyebarannya luas.

i) Ringflash

Cahaya yang dihasilkan oleh ringflash cukup keras dan penyebarannya merata. *Ringflash* juga menghasilkan gambar yang nyaris tidak ada bayangannya, karena penyebaran cahaya persis dari tengah-tengah.

j) Standar flash

Cahaya yang jatuh akan berubah warnanya sesuai dengan filter yang digunakan.

Menurut Andimodel (2009) pembuatan lighting yang baik akan dapat membuat objek utama tampak menonjol. Ada beberapa kategori stage lighting berdasarkan beam/cahaya yang dihasilkan diantaranya, yaitu :

a) From light

Cahaya dari depan panggung sehingga penonton dapat melihat wajah model dengan jelas.

b) Over head

Cahaya dari atas kepala yang mengenai area panggung.

c) Back light

Cahaya dari belakang model agar model tidak menempel pada *background*

d) Side light

Cahaya yang berasal dari samping sisi kiri dan kanan.

e) Cyclorama

Cahaya dari atas dan lantai panggung yang memberikan efek suasana.

f) Wash atau Flood

Cahaya yang penyebarannya merata dan sifatnya berpendar. Lighting jenis ini biasanya digunakan untuk mengisi ruang dan memberikan background suasana tertentu.

g) Spot light

Jenis cahaya dengan intensitas yang cukup tinggi dan arah pencahayaan terpusat pada area tertentu dengan batasan yang jelas. Tujuan pencahayaan ini untuk memberikan aksen pada suatu obyek dengan cara menyoroti.

h) Gobo

Lampu sorot yang dipasang plat mental yang mempunyai motif tertentu di depan lensanya sehingga menghasilkan motif/gambar yang menarik. Goboprojector dapat juga dipasangkan motif berupa logo dengan tujuan mempromosikan sesuatu.

i) Moonflower

Efek cahaya yang warna warni yang bergerak membentuk pola tertentu, serta penyebaran kesegala arah sehingga mengisi

ruang dengan efek tersebut. Biasanya digunakan pada ruang gelap seperti karaoke, cafe/restaurant, club, dancefloor, atau panggung apa saja.

Berdasarkan prngertian diatas dapat disimpulkan bahwa lightinng atau tata cahaya dalam sebuah pertunjukkan sangat penting agar dapat mendukung suatu acara terutama pada acara pergelaran busana agar memperjelas detile busananya.

c. Tata Panggung

Panggung *fashion show* atau *catwalk* adalah suatu tempat yang menjadi pusat perhatian atau alternatif yang biasa digunakan pada saat pameran berlangsung dengan cara berjalan diatasnya. Menurut Soegeng Toekiyo (1990:23) “panggung merupakan suatu ruangan secara mendasar merupakan sarana penentu dalam mencapai tujuan dari sebuah pergelaran”. Menurut Andimodel (2009) menyatakan bahwa tempat dalam pergelaran atau panggung dibedakan menjadi empat macam yaitu:

1) Arena

Panggung arena adalah pertunjukan yang disajikan di tempat yang letaknya sama tinggi dengan penonton atau lebih rendah dari penonton. Penonton melingkar atau duduk mengelilingi panggung sehingga penonton sangat dekat dekali dengan panggung atau model. Model dapat terlihat dari sisi muka penggunaan set dekorasi berupa bangunan tertutup, vertikal

tidak diperbolehkan karena dapat menghalangi pandangan penonton. Bentuk panggung yang dikelilingi penonton maka penataan panggung dituntut kreatifitasnya untuk mewujudkan set dekorasi yang sesuai dengan tema.

2) Panggung Tertutup (*Proscenium*)

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

3) Panggung (*catwalk*)

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

- a) Pemilihan tempat untuk masuk area background dari ruang ganti (*dressing area*).
- b) Berjalan di *catwalk* sesuai rute.

- c) Tinggi, ukuran dan bentuk sangat berhubungan dengan jarak penglihatan dan pendengaran penonton.
 - d) Panggung (*catwalk*) dibuat dengan berbagai bentuk T, I, X, H, Y, U, V atau Z. Pada umumnya bentuk T lebih sering digunakan tujuannya untuk memberikan keluasan pada pragawati untuk berjalan diatas panggung (*catwalk*) yang arah jalannya tidak tertuju pada satu arah saja. Namun kali ini menggunakan bentuk V.
- d. Tata Suara

Tata Suara adalah suatu teknik pengaturan peralatan suara atau bunyi pada suatu acara pertunjukkan, tata suara erat kaitannya dengan pengaturan penguatan suara agar bisa terdengar keras tanpa mengabaikan kualitas suara yang dikuatkan. Hal utama yang harus diperhatikan di dalam suatu pertunjukkan dan pergelaran yaitu musik tanpa musik pertunjukan tidak sempurna dan terkesan tidak hidup.

Pemberian musik pada acara fashionshow bertujuan untuk:

- 1) Membangkitkan suasana pada acara pergelaran tersebut.
- 2) Memperkuat jiwa atau seni yang ada di dalam suatu busana
- 3) Untuk membantu model mengatur irama berjalan saat pergelaran berlangsung.

1. Proses Penyelenggaraan

a. Persiapan

Tahap persiapan dimulai dari pembentukan sebuah panitia agar sebuah pergelaran dapat berjalan dengan baik. Menurut Sri Adriati Kamil (1996), panitia pergelaran busana terdiri dari ketua panitia, wakil ketua, sekretaris, humas, bendahara, *announcer*, penanggung jawab peragawati, dan ruang rias, serta penanggung jawab ruangan. Adapun tugasnya antara lain:

- 1) Ketua panitia yaitu orang yang bertanggung jawab terhadap jalannya keseluruhan penyelenggaraan pergelaran busana.
- 2) Wakil ketua yaitu orang yang membantu ketua dari penyelenggaraan pergelaran busana.
- 3) Sekretaris dan humas yaitu orang yang bertanggung jawab terhadap segala bentuk undangan, surat menyurat, dan segala yang berhubungan dengan masyarakat.
- 4) Bendahara yaitu orang yang membuat anggaran biaya serta membukukan pengeluaran dan pemasukan uang yang berhubungan dengan pergelaran busana.
- 5) *Anauncer* yaitu orang yang bertanggung jawab terhadap kelancaran acara. Biasanya menerangkan sebagai *Master of ceremony* (MC).
- 6) Penanggung jawab peragawati dan ruang rias yaitu orang yang mengurus segala hal yang berhubungan dengan peragawati.

- 7) Penanggung jawab ruangan yaitu orang yang mengurus segala keperluan teknis penyelenggaraan acara seperti tata lampu, tata suara, dokumentasi dan lain-lain.

b. Menentukan Tema

Penentuan tema didasarkan pada jenis peristiwa yang terjadi.

Karena tema adalah dasar pokok pergelaran, maka setidaknya sebelum mengadakan pergelaran, perlu adanya analisa latar belakang pada peristiwa yang terjadi, persyaratan tema yang dapat diangkat:

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

Tema yang diangkat pada pergelaran 2017 ini adalah “*Dimantion*” yang berarti kebingungan akan persepsi manusia dalam menanggapi suatu informasi yang seringkali bersifat manipulatif, visualisasi.

c. Menentukan Anggaran

Dalam penyelenggaraan pergelaran busana sumber dana dapat diperoleh dari sponsor. Sponsor adalah dana dukungan dari beberapa pihak antara lain, yaitu:

- 1) Program Non Sponsor

Penyelenggaraan peragaan busana dilaksanakan oleh pihak penyelenggara sedikit tanpa kerja sama dengan pihak lain.

Kelebihannya adalah pihak penyelenggara dapat menentukan segala sesuatunya dengan bebas. Sedangkan kekurangan dari program non sponsor ini yaitu tidak adanya dana bantuan dari luar yang mendukung suatu acara.

2) Program Sponsor

Pergelaran busana dengan program sponsor adalah pergelaran busana yang dilakukan dengan pihak penyelenggara dan bekerja sama dengan pihak sponsor yang mensponsori acara yang diselenggarakan. Keuntungan dari program sponsor adalah mendapatkan dukungan berupa materi maupun barang untuk berpartisipasi dalam acara. Kekurangan dari program sponsor ini yaitu terlibat kerjasama dengan pihak lain yang mempunyai ikatan berbisnis dengan acara.

Hal yang harus diperhatikan pada penyelenggaraan pergelaran busana program sponsor menurut Sri Ardiyanti Kamil (1986):

- a) Harus ada surat kesepakatan atau surat kontrak yang mengatur perjanjian kerjasama atau MoU.
- b) Nama-nama sponsor dicantumkan pada ruang sponsor sesuai dengan kontra prestasi yang sudah disepakati.

Sumber dana pada Proyek Akhir 2017 ini berasal dari program non sponsor dan sponsor. Program non sponsor yaitu

berasal dari dana iuran mahasiswa, sedangkan program sponsor berasal dari pihak sponsor.

d. Pelaksanaan

Tahap-tahap yang perlu dilakukan pada busana antara lain :

1) Menentukan waktu dan tempat penyelenggaraan

Menentukan waktu pergelaran sebaiknya ditentukan pada hari libur dimana peluang seseorang untuk menghadiri acara tersebut terbuka lebar. Sedangkan dalam memilih tempat pergelaran sebaiknya ditentukan sebuah tempat yang strategi dan kapasitas ruangannya disesuaikan dengan tamu yang hadir.

2) Menentukan anggaran dana

Dalam menyelenggarakan sebuah pergelaran busana sebaiknya memperhitungkan besar kecilnya pergelaran yang akan dibuat karena hal tersebut sangat berpengaruh terhadap banyak tidaknya dana yang diperlukan.

e. Evaluasi

Tujuan evaluasi dari suatu kegiatan adalah untuk mengetahui dengan pasti tentang pencapaian hasil, kemajuan dan kendala yang terjadi dalam pelaksanaan kegiatan yang akan berlangsung. Evaluasi merupakan cara untuk mengetahui seberapa keberhasilan yang dicapai dari rencana sebelumnya. Pengertian evaluasi sering digunakan untuk menunjukkan tahap siklus pengelolaan kegiatan mencakupi:

1) Evaluasi pada tahap perencanaan (*ex-ante*)

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

2) Evaluasi pada tahap pelaksanaan (*on going*)

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

3) Evaluasi pada tahap pasca pelaksanaan (*ex post*)

Evaluasi diarahkan untuk melihat pencapaian kegiatan mampu mengatasi masalah yang dijumpai. Evaluasi *ex post* dilakukan setelah kegiatan berakhir.

f. Pembuatan laporan pertanggung jawaban

Laporan penanggung 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 penanggung jawaban berguna sebagai bahan evaluasi terhadap seluruh proses kegiatan dan hasil-hasil yang dicapai dari kegiatan tersebut.

BAB III

KONSEP PENCIPTAAN KARYA

A. Penciptaan Desain Busana

Pembuatan desain busana pesta malam ini mengacu pada *trend* 2017/2018. *Trend* 2017/2018 terdapat 4 tema dan 3 sub tema di masing-masing temanya. Empat tema trend 2017/2018 ialah *Archean*, *Vigilant*, *Cryptic*, *Digitarian*. Dalam penciptaan karya busana pesta ini penulis mengambil tema “*cryptic*” dengan sub tema “*Iridescent*”.

Sesuai dengan tema pergelaran busana “*dimantion*” yang berarti kebingungan akan presepsi manusia akan informasi yang seringkali bersifat manipulatif. Keterkaitan tema *dimantion* dengan sumber ide adalah Ikan Cupang *Halfmoon*. Ikan Cupang *Halfmoon* ini termasuk ikan yang hidupnya individualisme dan tidak bisa jika disatukan dengan jenis ikan yang sama maupun berbeda jenisnya. Sama seperti manusia yang saat ini terjadi adalah kebanyakan dari manusia itu sendiri lebih memilih untuk sendiri dan jika mereka di satukan makan akan banyak yang menyebarkan informasi-informasi yang sulit di ketahui kebenarannya karena tidak semua informasi yang disampaikan benar adanya seperti yang tersampaikan.

Berdasarkan tema dan *trend* saat ini penulis memilih tema *cryptic* dengan sub tema *irridescent* yang di peruntukan wanita dewasa berusia 20-25 tahun. *Iridescent* memiliki susuanan yang kompleks dan tumpukan atau jalinan material yang menciptakan kesan keindahan penuh misteri. Penciptaan busana ini penulis mendapat inspirasi dari ikan Cupang *Halfmoon* yang akan diwujudkan dalam

bentuk busana yang nyaman dikenakan, simpel, menarik, yang di kerjakan dengan teknik menjahit tingkat tinggi. Dengan keindahan ekor dan siripnya yang semakin menarik perhatian setiap orang yang melihat. Ekor ikan Cupang *Halfmoon* berbentuk seperti bulan sebelah atau setengah lingkar yang begitu elok nan indah ketika ikan Cupang *Halfmoon* ini berenang-renang. Siluet dari bentuk tubuh ikan Cupang ini pun sangat jelas terlihat.

Perubahan bentuk sumber ide dalam pembuatan busana pesta malam ini menggunakan perubahan bentuk transformasi. Perubahan bentuk transformasi adalah pengembangan bentuk yang menekankan pada penciptaan karakter dengan cara memindahkan wujud atau figur dari objek lain ke objek yang di gambar. Dari busana pesta ini perubahan bentuk transformasi terlihat dari pemilihan material yang digunakan. Memindahkan suatu objek yaitu sisik dengan menggunakan dua jenis material yang dikombinasikan sehingga hasilnya menyerupai sisik ikan Cupang *Halfmoon* yang begitu unik serta menarik.

Dalam pembuatan busana pesta malam ini perancang menggambarkan sikap yang luwes serta aktif seperti ikan Cupang *Halfmoon* saat berenang begitu lincahnya menggerakkan sirip dan ekornya. Terinspirasi dari ekor ikan Cupang *Halfmoon*, buble dress yang dapat bergerak dinamis yang semakin menyerupai ikan Cupang *Halfmoon* saat berenang. Busana pesta malam ini menggunakan *Vintage Look*. Busana pesta malam ini memiliki *style* busana “*Sexy Alluring*” yang senang menonjolkan keindahan lekuk tubuhnya.

Sarana yang di butuhkan untuk menciptakan suatu karya yang baru dibutuhkan *mood board*. *Mood board* adalah salah satu media pembelajaran visual

yang dibutuhkan untuk membuat sebuah karya inovasi yang baru. *Mood board* berfungsi mewujudkan sebuah ide yang bersifat abstrak menjadi konkreat, di mulai dari berbagai sumber inspirasi berupa potongan-potongan gambar, warna yang dapat menggambarkan ide dan jenis ingin diwujudkan, dilanjutkan dengan produk atau karya membuat desain model beserta prototipenya hingga merealisaskan menjadi sebuah karya busana. *mood board* merupakan bagian dari media pembelajaran desain.

Proses membuat desain busana pesta dari beberapa langkah, diantaranya adalah membuat *mood board*. *Mood board* berperan sebagai media petunjuk untuk menciptakan sebuah karya. Cara membuat *mood board* adalah a) menentukan tema dan judul, b) menyiapkan alat dan bahan, c) mengumpulkan gambar0gambar yang sesuai dengan tema atau judul, d) menyusun dan menempelkan potongan gambar-gambar, f) menggambar desain karya.

Setelah *mood board* selesai di buat langkah selanjutnya adalah membuat *design sketching*. Maksud *Production sketching* ialah suatu sketsa yang akan digunakan untuk tujuan produksi suatu busana, dan di maksudkan untuk membantu pembuat pola dalam menjelaskan tugasnya (Sri Widarwati, 1996:75) Kemudian dari beberapa desain sketching tersebut akan di jadikan sebagai *final* atau akhir dari sebuah desain yang merupakan gabungan dari beberapa *design sketching* yang akan direalisasikan atau di wujudkan yang di sebut *production sketching*.

Setelah selesai membuat desain sketching selanjutnya membuat *presentation drawing*. *Presentation drawing* adalah suatu desain yang di baut

lengkap bagian muka dan belakang beserta keterangan warna, detail busana, serta corak yang digunakan.

Penerapan unsur-unsur yang diwujudkan dalam penciptaan dengan busana pesta malam adalah sebagai berikut :

1. Garis

Garis yang digunakan adalah garis lengkung, agar memberikan kesan luwes. Hal yang di tunjukkan pada garis princes yang mengikuti lekuk tubuh.

2. Arah

Arah yang digunakan adalah vertikal, bertujuan agar terkesan langsing dan sipemakai terlihat langsing serta lekuk tubuh si pemakai akan terlihat lebih jelas. Hal ini di tunjukkan pada garis princess pada bagian *bustier* dan rok span yang memiliki arah yang sama dan menyambung antara rok dan *bustier*.

3. Bentuk

Busana ini terdapat 1 pieces. Busana yang menggunakan busatier dipadukan dengan rok span yang di sambung pada bagian pinggang dan terdapat bable dress yang di sematkan pada bagian sisi pinggang antara bustier dan rok span. Terdapat garis leher *halter* dan menggunakan kerah *clarical*. Gaun member kesan luwes untuk bergerak tanpa khawatir apapun termasuk pada penampilannya.

4. Ukuran

Panjang busana pesta malam ini sepanjang sampai lutut (knee). Untuk ukuran bubble dressnya hasil jadi sepanjang 40cm atau 17cm dari batas bawah gaunnya. Lebar kerahnya adalah 3cm.

5. Nilai gelap terang

Busana pesta ini menggunakan jenis kain velvet yang memiliki efek gelap terang serta kilau. Sedangkan kain tile jaring yang nya pada seratnya memiliki kilau. Sehingga jika dipadukan dengan velvet akan terlihat kilaunya berbeda antara kain velvet dan kain tile jaringnya.

6. Warna

Warna busana pesta malam yang digunakan adalah mengacu pada trend 2017/2018 tema *Cryptic* adalah warna cinereous dengan di kombinasi warna hitam. Warna *cinereous* adalah salah satu warna yang terdapat pada tema *cryptic*. Alasan menggunakan warna cinereous adalah karena warna cinereous juga sangat menarik dan terlihat lebih tegas di bandingkan dengan warna-warna tarang.

7. Tekstur

Tekstur yang digunakan termasuk tekstur halus karena menggunakan kain velvet namun terdapat takstur kasar karena menggunakan kain tile jaring. Kombinasi antara kedua jenis material ini adalah menyerupai sisik ikan Cupang *Halfmoon*.

Selain unsur desain, makan penerapan prinsip-prinsip desain yang dituangkan dalam penciptaan busana pesta malam ini adalah

1. Keselarasan

Keselarasan yang diterapkan dalam busana pesta malam ini adalah dalam penggunaan material, keserasian material pada kerah dan bubble dress menggunakan kain velvet tanpa menggunakan kain tile jaring.

2. Perbandingan

Detail di letakkan pada kerah yang terdapat hiasan diamon dan hallon yang memberi kesan glamour, sedangkan untuk bagian garis pinggang hanya menggunakan hallon saja untuk memperjelas garis bagian pinggang terutama bagian muka yang membentuk garis lengkung menyerupai huruf U.

3. Keseimbangan

Keseimbangan ini terlihat pada letak bubble dressnya yang di sematkan pada pinggang antara kanan dan kiri sama peletakannya yaitu pada ujung sisi bubble dress terdapat pada titit pertemuan garis princess antara bustier dan rok mulai dari titik bagian muka sampe titik bagian belakang melewati sisi busana.

4. Irama

Irama yang di hasilkan mulai dari pengulangan yang terdapat pada penggunaan material kain velvet yang di gunakan pada busana pesta malam ini serta hiasan hallon yang terdapat di bagian leher serta bagian garis pinggang.

5. Pusat perhatian

Pusat perhatian busana pesta malam ini terletak pada bubble dressnya.

B. Konsep Pembuatan Busana

Berdasarkan konsep busana yang telah di buat, pembuatan busana juga harus di konsep agar dalam pembuatan busana lebih mudah di pahami dan agar sesuai dengan konsep desain yang telah di buat. Pembuatan konsep tersebut di mulai dari analisis desain kemudian membuat *product sketching*. Selanjutnya pengambilan ukuran yang dibutuhkan untuk membuat pola dasar dan pecah pola sesuai model. Selanjutnya membuat pola dasar sesuai dengan ukuran tubuh si pemakai dan kemudian lakukan pecah pola sesuai dengan model busana yang akan diciptakan. Pembuatan pola pada busana ini menggunakan pola so'en dikarenakan pada desain busana dengan sumber ide ikan Cupang *Halfmoon* ini tidak membutuhkan kup pada bagian kerung lengan ataupun pada sisi. Pembuatan pola busana pesta malam ini tidak hanya membuat pola busana dengan ukuran 1:1 namun juga membuat ukuran skala 1:8 yang bertujuan agar setelah pembuat pola skala kecil atau skala 1:8 membuat rancangan bahan untuk mengetahui seberapa banyak material yang akan digunakan, namun selain itu juga dapat melihat kefektifan dalam menggunakan material atau bahan kainnya.

Pemilihan dan penggunaan material di sesuaikan dengan konsep desain yaitu menggunakan kain velvet dan tile motif yang kemudian di tumpuk menjadi satu dengan posisi kain tile motif berada diluar atau tampak paling depan, cara ini di pilih karena menyesuaikan dengan tema besar *cryptic* sub tema *Irridescent* yaitu tumpukan atau jalinan material yang menciptakan keindahan penuh misteri. Hasil dari tumpukan dua material ini adalah menyerupai sisik ikan Cupang *Halfmoon*.

Pembuatan busana pesta malam ini menggunakan teknik jahit *adibusana*. Tujuannya adalah agar hasil jahitan rapi serta halus. Kampuh yang di gunakan adalah kampuh buka lalu diselesaikan dengan jahit *kelim* agar tampak rapi baik di luar maupun dari dalam. selain kerapian pada kampuh, hasil yang terlihat dari luarpun harus tetap di perhatikan, oleh sebab itu menggunakan *interfacing*, *interfacing* yang gunakan adalah kain *cufner* (kain gula/pasir). Penggunaan *interfacing* pada bagian badan atas atau pada *bustier*-nya. *Lining* yang digunakan adalah kain velvet seperti pada material utama. Tidak lupa di setiap selesai menjahit selalu melakukan press pada kampuh yang bertujuan agar hasil tampak rapi. Proses pembuatan busana yang harus di lakukan terlebih dahulu adalah menyatukan *interfacing*. Menggunakan stik jahitan 2,5 yang terdapat pada pengaturan panjang jahitan yang ada di mesin jahit.

C. Konsep Pergelaran

Konsep penciptaan pergelaran busana ini mengangkat tema “*disoriented of human perception*” yang menampilkan busana pesta. Pelaksanaan pergelaran busana ini di ruangan (*indor*) di Auditorium UNY. Acara pergelaran ini merupakan salah satu serangkaian acara untuk memperingati Dies natalis Universitas Negeri Yogyakarta ke-53.

Disetiap kegiatan diperlukan sebuah persiapan demi terlaksananya kegiatan tersebut. Tidak berbeda dari pergelaran busana kali ini, persiapan yang dilakukan adalah pembentukan susunan panitia pergelaran busana, menentukan tema pergelaran, menentukan tujuan pelaksanaan kegiatan, menentukan waktu dan

tempat pelaksanaan kegiatan, serta anggrana dana yang diperlukan untuk menyelenggarakan kegiatan tersebut.

Pelaksanaan suatu kegiatan adalah puncak acara di setiap kegiatan, hal yang diperlukan pada saat pelaksanaan pergelaran busana dengan tema “*dimantion*” adalah dekorasi panggung. Dekorasi panggung pada pergelaran busana kali ini adalah menggunakan stage berbentuk V dan untuk penataan *lighting* yaitu 6 buah lampu *parlet* yang menyorot bersifat spot, 2 buah *moving head* yang dapat bergera di segala arah untuk memberikan efek pada busana dan 1 buah *follow spot* yaitu *light* yang mengikuti *object* yang dituju. Untuk gaya *stage* menggunakan melanin dengan warna putih agar terlihat mewah dan tidak mengalahkan *object* utamanya, selain itu agar terlihat lebih rapi, bersih dan memberikan kesan formal dengan hiasan *background* menggunakan siluet model pada belakang *stage* yang terdapat tulisan “*DIMANTION*”. Background bagian kiri berisi logo UNY, logo diesnatalis UNY yang ke-53, dan tema pergelaran. Tata suara yang digunakan untuk mengiringi model pada saat membawakan busana di atas *catwalk*. Jenis musik yang digunakan menggunakan *beat* yang di sesuaikan dengan busananya. Koreografi dipergunakan untuk mengatur jalannya model dalam membawakan busana pada saat di atas *catwalk*. Koreografi memiliki tujuan agar dalam pembawaan busana lebih terlihat menarik dan tertata dengan sempurna sehingga *audiens* akan lebih nyaman melihatnya.

Penyelenggaran pergelaran busana terdiri dari tiga tahapan yaitu persiapan, pelaksanaan, dan evaluasi. Tahapan persiapan dilakukan sebelum pelaksanaan guna untuk mempersiapkan segala yang diperlukan pada saat acara berlangsung.

Pelaksanaan adalah proses pelaksanaan pergelaran busana sesuai dengan waktu yang telah ditentukan, dengan segala sesuatu yang telah dipersiapkan sebelumnya, disinilah puncak acaranya. Tahap evaluasi menjadi tahap terakhir guna untuk mengetahui apa yang perlu di perbaiki, apa yang perlu dipertahankan, dan apa yang direkomendasikan untuk acara yang akan datang.

BAB IV

PROSES HASIL DAN PEMBAHASAN

A. Proses

1. Penciptaan Karya

a. Pencarian Inspirasi

Dalam pembuatan desain langkah awal yang harus dilakukan adalah pencarian sumber inspirasi. Dengan cara mengkaji tema dan trend yang sedang terjadi, selain itu juga mengkaji dari terori desain dari beberapa sumber bacaan. Seperti yang sudah dipaparkan pada bab II bahwa penulis mendapat inspirasi dari ikan Cupang *Halfmoon*.

b. Papan Inspirasi *Mood board*

Untuk mempermudah penulis menuangkan sumber ide maka perlu mencari referensi sebanyak-banyaknya. Sumber ide tersebut kemudian dikumpulkan dan dituangkan kedalam sebuah *mood board* yaitu kumpulan inspirasi yang didalamnya berisi gambar-gambar yang meliputi sumber ide, tema, trend, warna, dan jenis benda yang dapat menggambarkan ide seorang desainer untuk diwujudkan dalam sebuah karya.

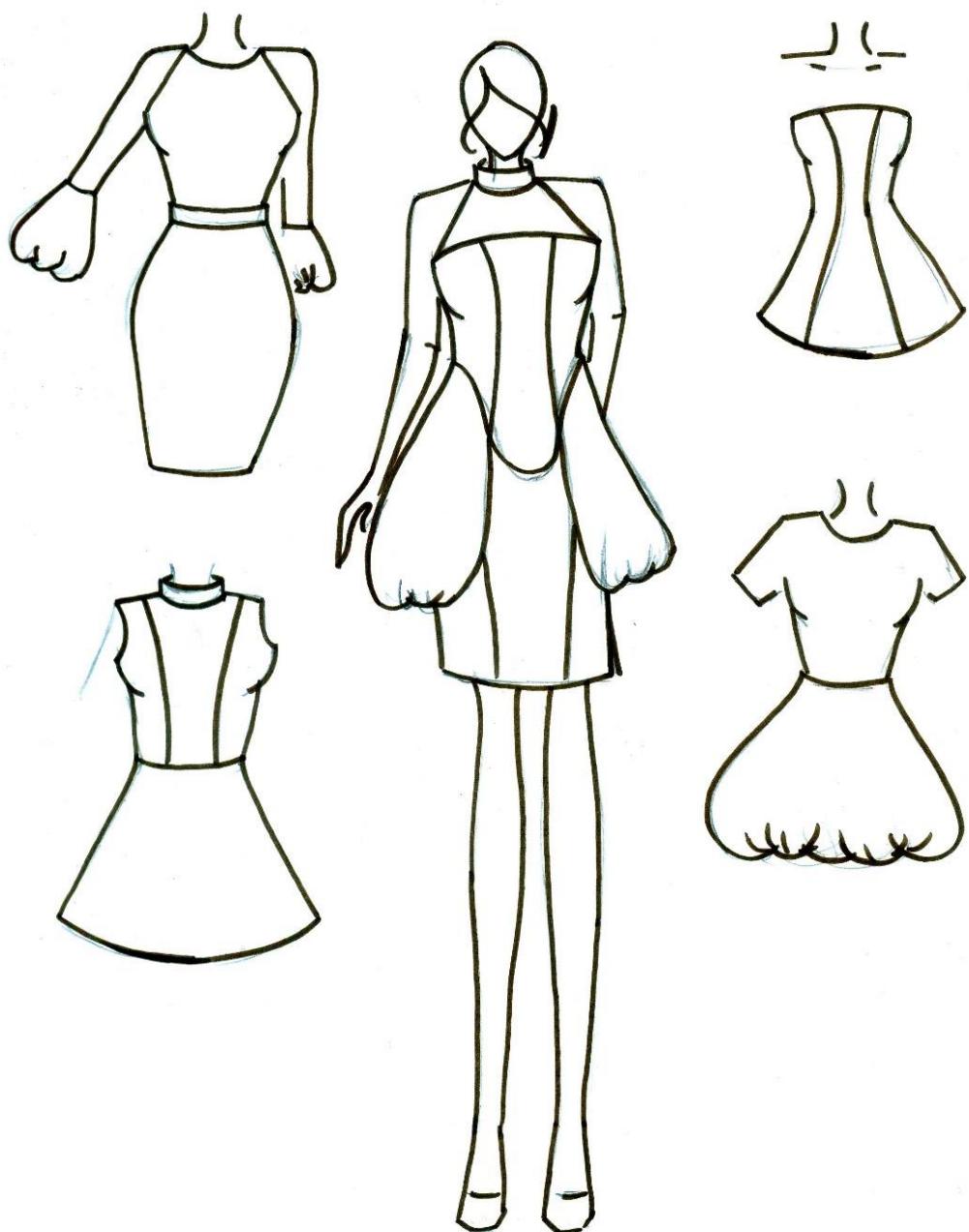
Berikut merupakan *mood board* dengan tema *cryptic* sub tema *Iridescent* sebagai kumpulan inspirasi guna mempermudah dalam menciptakan sebuah karya busana pesta malam untuk wanita dewasa dengan sumber ide Ikan Cupang *Halfmoon*.

c. Penyajian Gambar

Untuk membuat desain busana Pesta malam dengan sumber ide ikan Cupang *Halfmoon* ini di perlukan beberapa tahapan diantaranya :

1) Desain sketsa

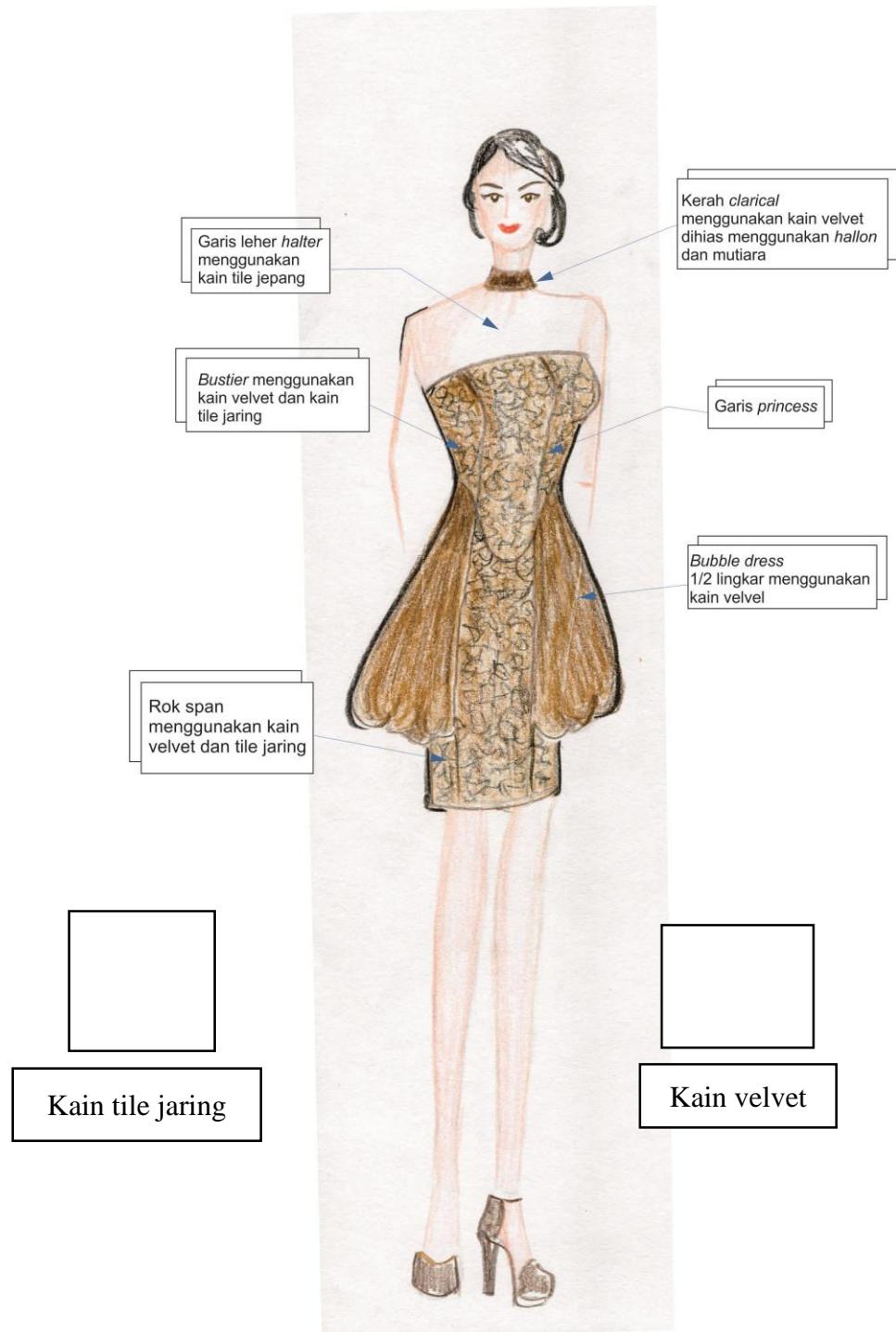
Desain sketsa adalah desain yang digunakan mengembang ide yang di peroleh dari *mood board*, adapun desain sketsa kali ini dengan sumber ide ikan cupagn *Halfmoon* dengan tema *cryptic* sub tema *Iridescent*.



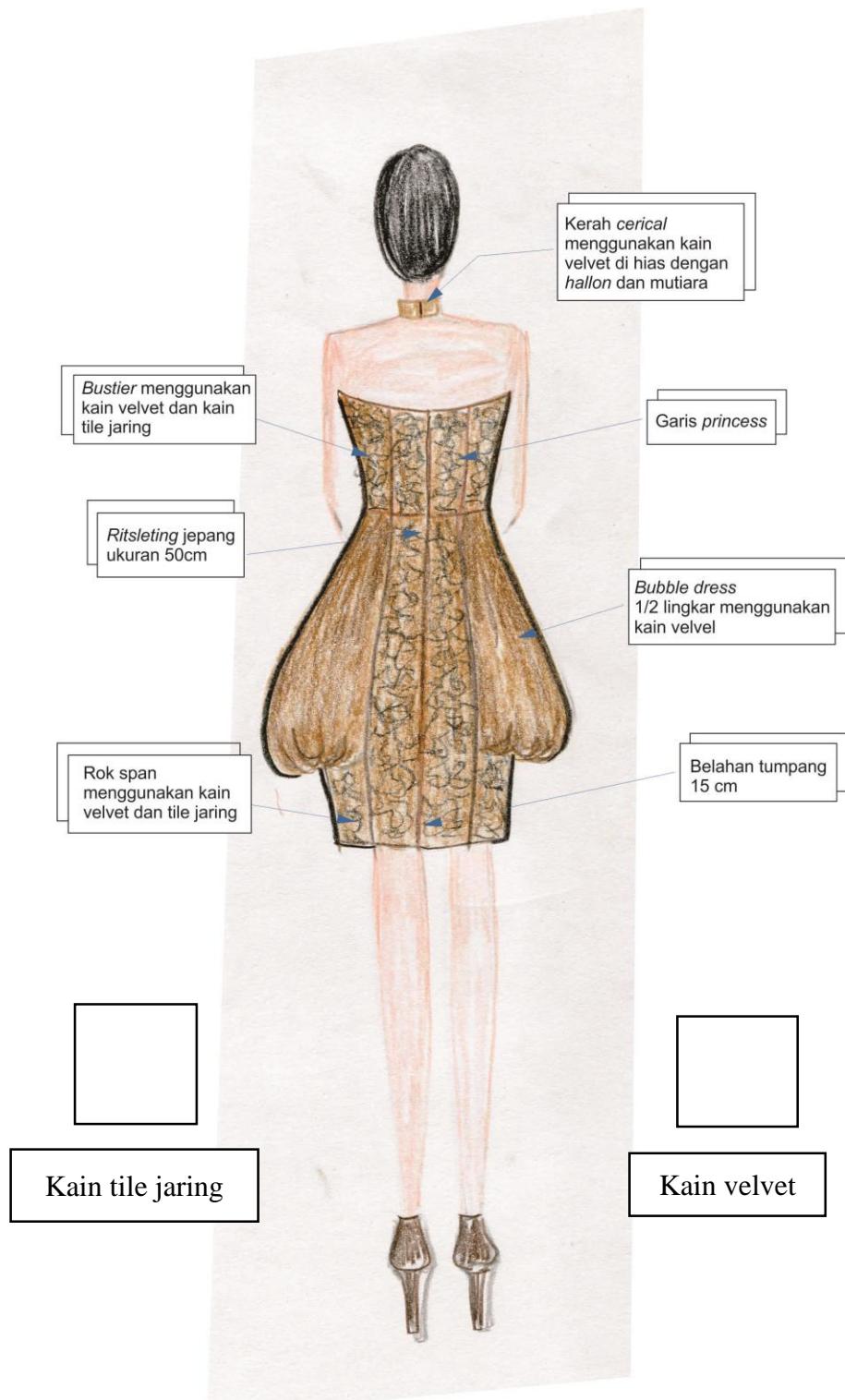
Gambar 4. Desain *Sketching*

2) *Presentation Drawing*

Presentation Drawing/penyaji gambar adalah desain mode busana yang dilengapi dengan warna, corak bahan yang digunakan, serta keterangan-keterangan singakat untuk menjelaskan disetiap bagian detail busana.



Gambar 5. *Presentation Drawing* bagian muka



Gambar 6. *Presentation Drawing* bagian belakang

d. Pembuatan Busana

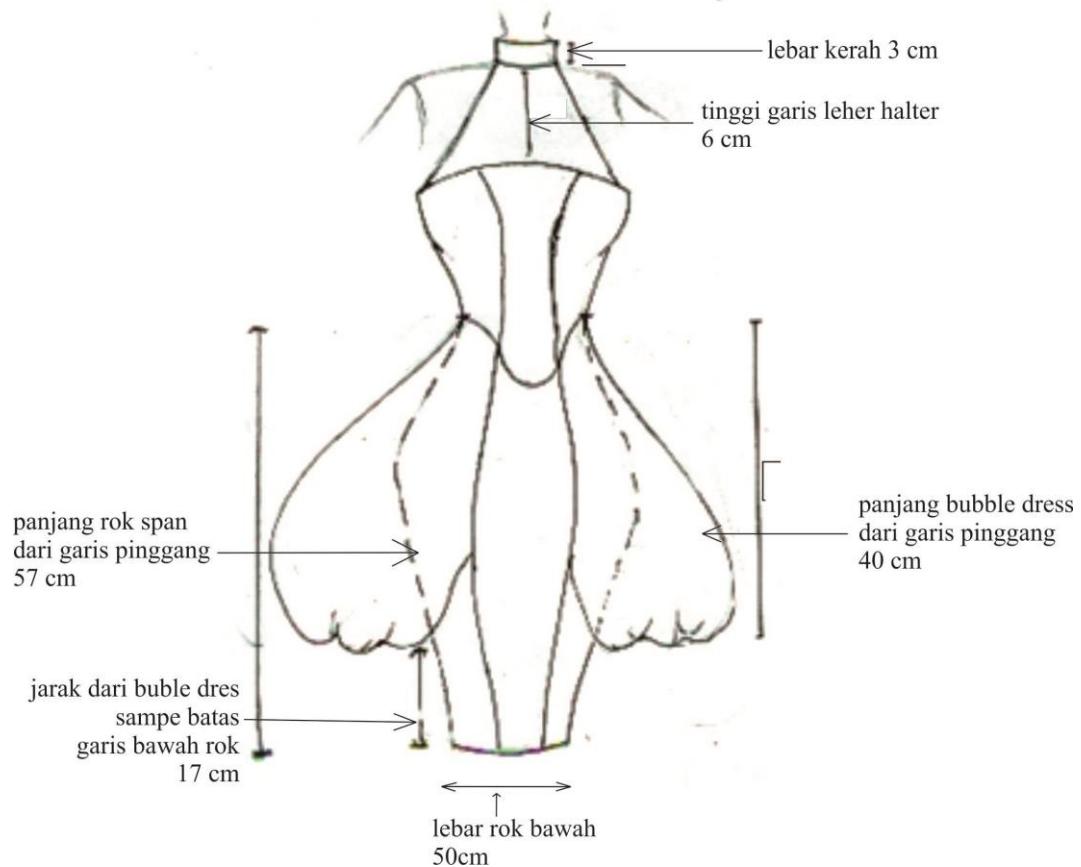
a. Persiapan

1) Persiapan Proses Pembuatan

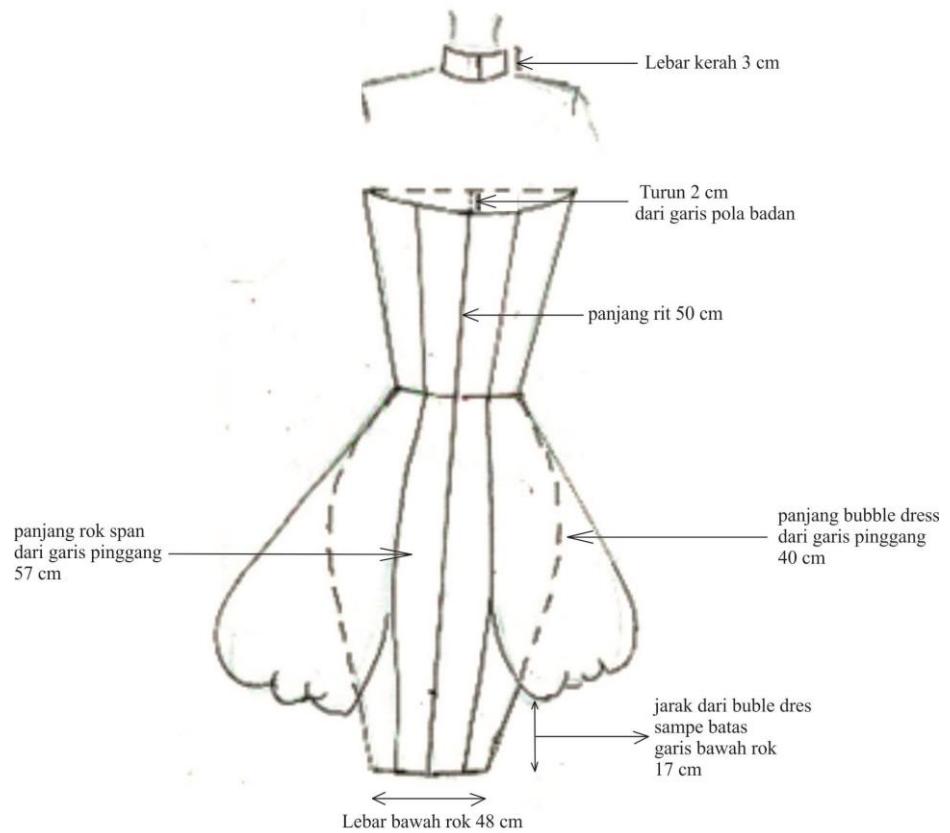
Persiapan yang dilakukan dalam proses pembuatan busana pesta malam dengan sumber ide ikan Cupang *Halfmoon* ini adalah sebagai berikut :

a) Pembuatan gambar kerja

Pembuatan gambar kerja dilakukan untuk memberikan detail busana secara rinci dan lengkap serta diberikan detail ukuran di setiap bagian pada desain busana. Tujuan pembuatan gambar kerja adalah untuk menjadikan pedoman pada saat proses pembuatan busana.



Gambar 7. Gambar kerja bagian Muka



Gambar 8. Gambar Kerja Bagian Belakang

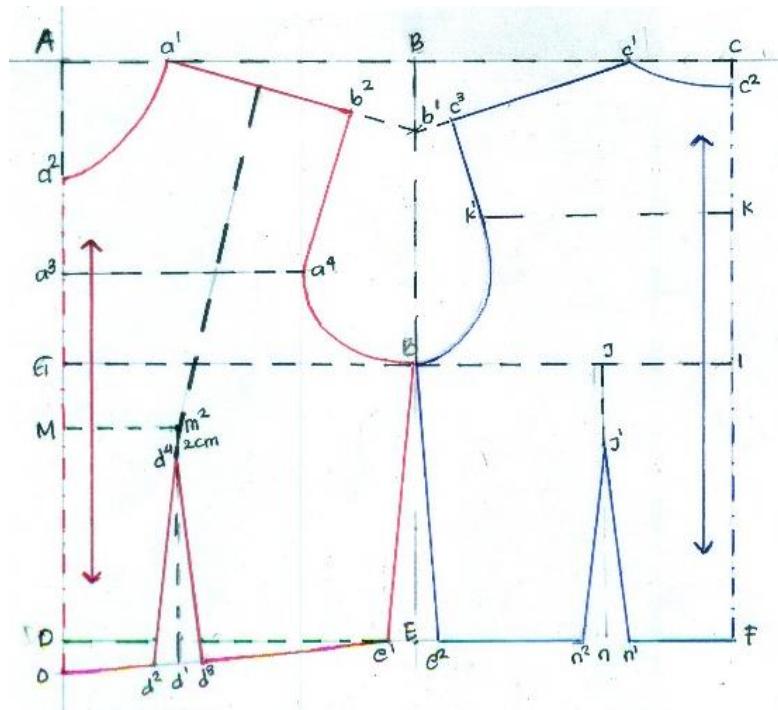
b) Pengambilan Ukuran

Pengambilan ukuran yang di perlukan untuk membuat pola dasar serta pecah pola sesuai desain antara lain :

- 1) Lingkar leher : 38cm
- 2) Panjang bahu : 12 cm
- 3) Lingkar badan 1 : 88cm
- 4) Lingkar badan 2 : 82 cm
- 5) Lingakar pinggang : 68 cm
- 6) Lingakr panggul : 96 cm
- 7) Panjang muka : 32 cm
- 8) Lebar muka : 32 cm
- 9) Lebar Punggung : 34 cm
- 10) Panjang Punggung : 37 cm
- 11) Tinggi Dada dari bahu : 23 cm
- 12) Tinggi dada dari garis pinggang : 14 cm
- 13) Panjang rok pendek dari garis pinggang : 57cm
- 14) Tinggi panggul : 23 cm
- 15) Lingkar Kerung Lengan : 42 cm
- 16) Panjang rok sisi dari pinggang : 57 cm
- 17) Panjang rok belakang : 57 cm

c) Pembuatan Pola Busana

Keterangan untuk membuat pola dasar badan atas dengan pola konstruksi So'En ialah sebagai berikut :



Gambar 9. Pola Dasar So'En

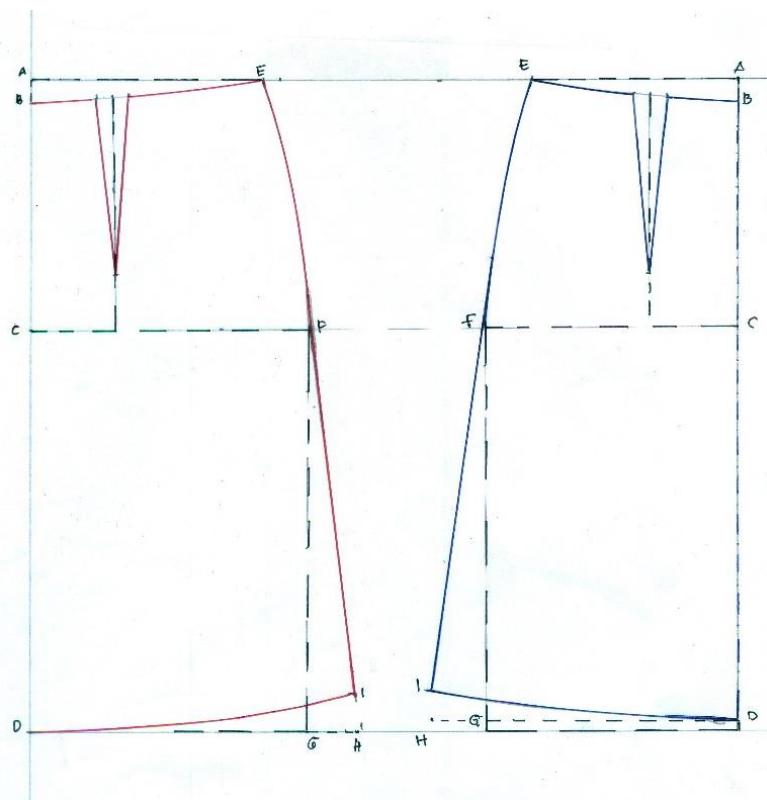
(widhjiningsih dkk 1994)

Tabel 1. Cara membuat pola bagian muka

A-B	$= \frac{1}{4} \text{ Lingkar badan} + 1 = \frac{1}{4} 82 + 1 = 22,5\text{cm}$
D-G	$= \frac{1}{4} \text{ Lingkar badan} + 1 = \frac{1}{4} 82 + 1 = 22,5\text{cm}$
A-a ¹	$= \frac{1}{6} \text{ lingkar leher} + 0,5 = \frac{1}{38} + 0,5 = 6,5\text{cm}$
A-a ²	$= \frac{1}{6} \text{ lingkar leher} + 1 = \frac{1}{38} + 1 = 7,8\text{cm}$
A-G	$= \frac{1}{2} \text{ panjang punggung} + 1,5 = \frac{1}{2} 36 + 1,5 = 19,5\text{cm}$
G-D	$= \frac{1}{2} \text{ panjang punggung} = \frac{1}{2} 36 = 18,5\text{cm}$
B-b ¹	$= 4,5 \text{ cm}$
a ¹ -b ²	$= \text{Panjang Bahu} = 12\text{cm}$
a ² -a ³	$= \text{panjang a''-G di bagi } 2 = 6\text{cm}$
a ³ -a ⁴	$= \frac{1}{2} \text{ lebar muka} = \frac{1}{2} 31 = 15,5\text{cm}$
D-M	$= \text{Tinggi puncak dada} = 14\text{cm}$
M-m ¹	$= \frac{1}{2} \text{ jarak dada} = \frac{1}{2} 15 = 7,5$
M ¹ -d ⁴	$= \text{turun } 2\text{cm}$
D-O	$= \text{turun } 2 - 3\text{cm}$
(d1-d2)	$= (d1-d3) = 3\text{cm (kupnat)}$
(o-d2) + (d3-e1)	$= \frac{1}{4} \text{ lingkar pinggang} + 1 \text{ cm} = \frac{1}{4} 64 + 1 = 18\text{cm}$

Tabel 2. Cara membuat pola badan bagian belakang

B-C	$= \frac{1}{4} \text{ lingkar badan} - 1 = \frac{1}{4} 82 - 1 = 19,5\text{cm}$
E-F	$= \frac{1}{4} \text{ lingkar badan} - 1 = \frac{1}{4} 82 - 1 = 19,5\text{cm}$
F-c ²	$= \text{panjang punggung} = 36 \text{ cm}$
c ² -C	$= \text{naik } 1,5\text{cm}$
C-c ²	$= A-a^1=6,8\text{cm}$
C ¹ -c ²	$= \text{kerung leher belakang}$
c ¹ -b ³	$= \text{panjang bahu} = 12 \text{ cm}$
c ² -K	$= 8\text{cm}$
K-k ¹	$= 1/2 \text{ lebar punggung} = \frac{1}{2} 32 = 16\text{cm}$
I-J	$= 8\text{cm}$
J-j ¹	$= 5\text{cm}$
(N-n ¹)-(N-n ²)	$= 3\text{cm}$
(F-n ¹) + (n ² -e ²)	$= \frac{1}{4} \text{ lingkar pinggang} + 3\text{cm} = \frac{1}{4} 68 - 1 = 16\text{cm}$



Gambar 10. Pola Dasar Rok

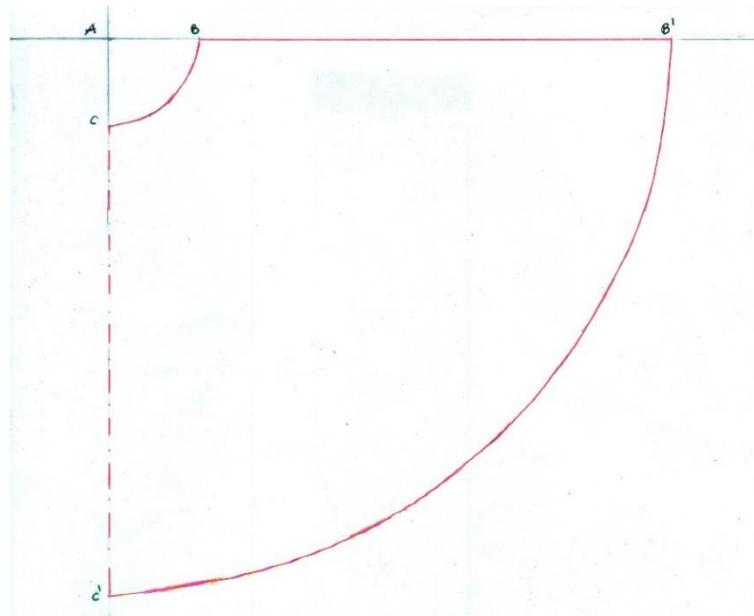
(widjiningsih dkk 1994)

Tabel 3. Cara membuat pola Rok bagian muka

A-B	= 2cm
B-C	= tinggi panggul = 23 cm
B-D	= panjang rok muka = 58 cm
A-E	= $\frac{1}{4}$ lingkar pinggang +1 cm = $\frac{1}{4} 64+1$ cm +3 cm = 21 cm
C-F	= $\frac{1}{4}$ lingkar panggul + 1 cm = $\frac{1}{4} 96+1$ cm=25cm
D-G	=C-F = 25cm
G-H	=3cm
E-F-I	= panjang rok sisi

Tabel 4. Cara membuat pola rok bagian belakang

A-B	= 2cm
B-C	= tinggi panggul = 23 cm
B-D	= panjang rok belakang = 57 cm
A-E	= $\frac{1}{4}$ lingkar pinggang - 1 cm = $\frac{1}{4} 64-1$ cm +3 cm = 19 cm
C-F	= $\frac{1}{4}$ lingkar panggul + 1 cm = $\frac{1}{4} 96-1$ cm=23cm
D-G	=C-F = 23cm
G-H	=5cm
E-F-I	= panjang rok sisi

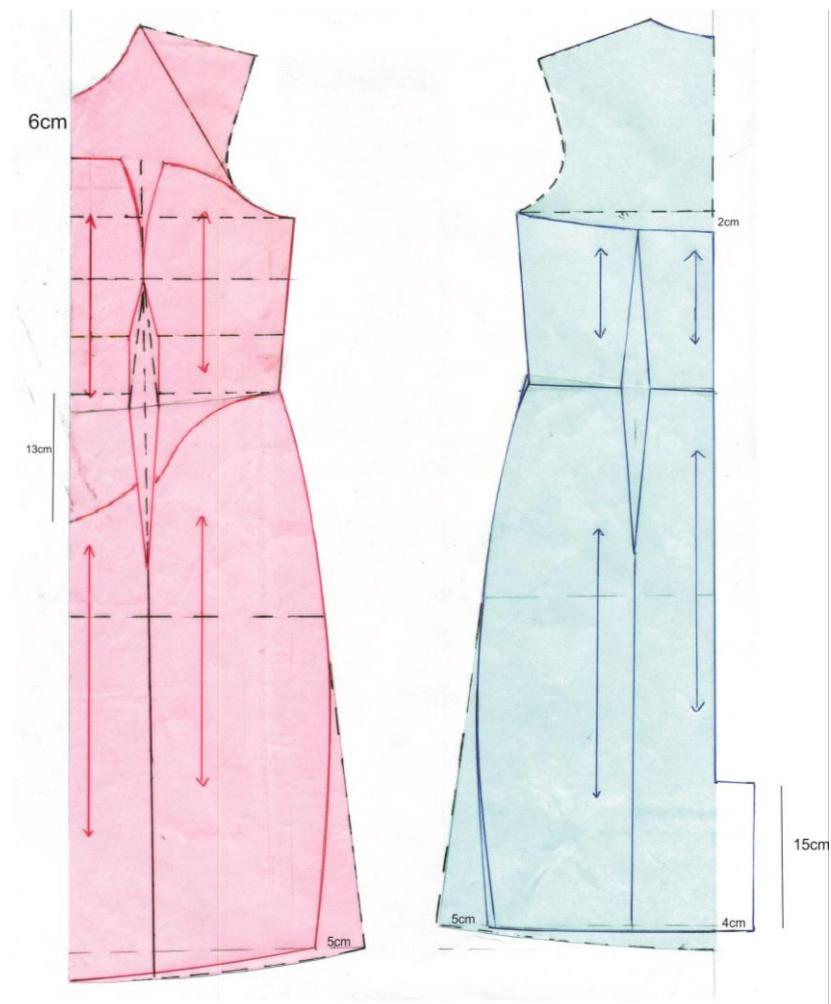


Gambar 11. Pola Setengah Lingkar Bable Dress

Tabel 5. Keterangan pola $\frac{1}{2}$ lingkar untuk bubble dress

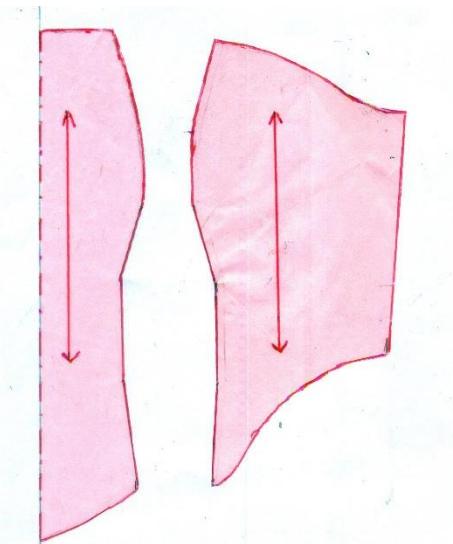
$A-B = A-C = 1/6$ (dari titik prinses muka melewati sisi sampai titik prinses belakang) – 1cm
B-C = Hubungkan membentuk setengah lingkar
$B-B^1=C-$ = Panjang bable dress + 10 cm
C^1
B^1-C^1 = Hubungkan membentuk setengah lingkar

Pecah pola badan

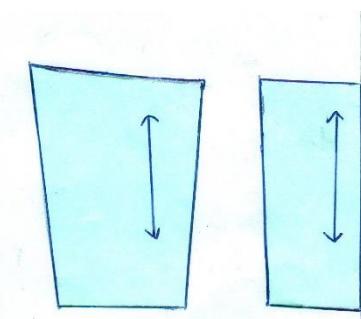


Gambar 12. Pecah Pola Gaun

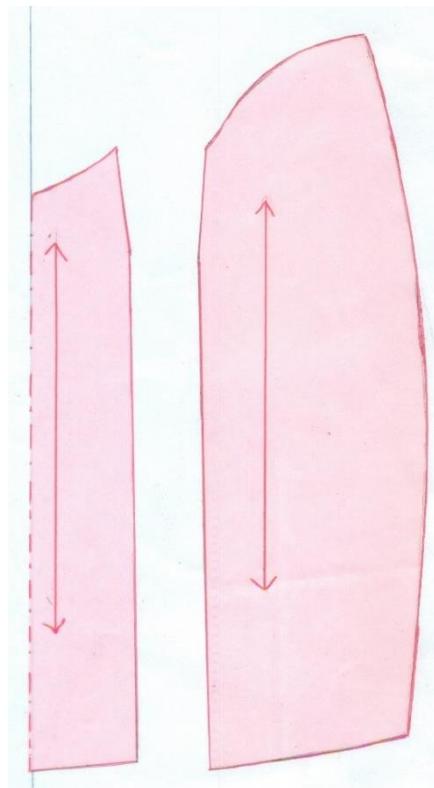
Hasil jadi pola



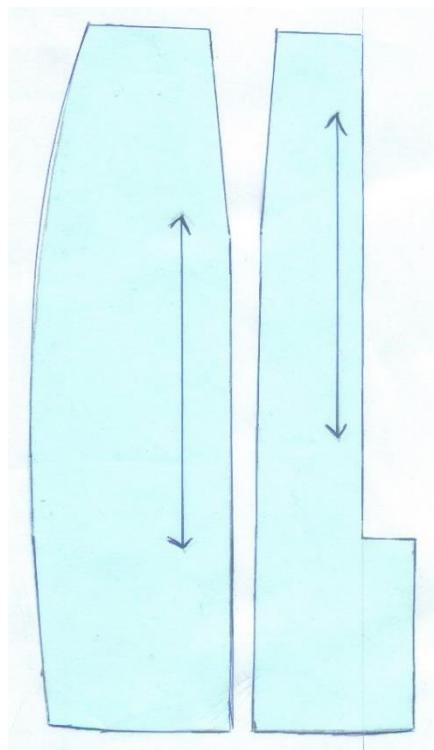
Gambar 13. Hasil Jadi Pola Bagian Muka Atas (Bustier)



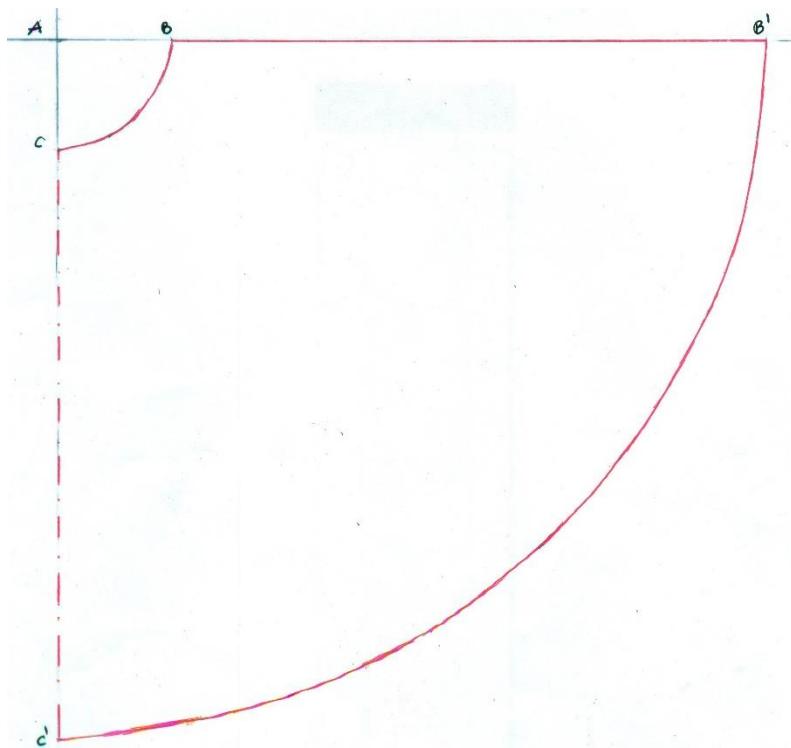
Gambar 14. Hasil Jadi Bagian Belakang Atas (Bustier)



Gambar 15. Pola Jadi Bagian Muka Rok



Gambar 16. Pola Jadi Bagian Belakang Rok



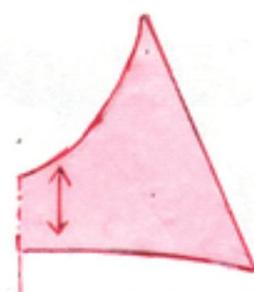
Gambar 17. Pola Setengah Lingkaran Untuk Buble Dress

Tabel 6. Keterangan pola $\frac{1}{2}$ lingkar

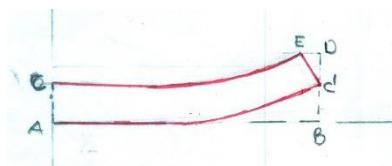
$A - B = A - C = 1/6$ dari titik princess muka melewati sisi sampai titik princes belakang – 1 cm
$B - C =$ hubugkan meembentuk $1/4$ lingkar
$B - B^1 = C - C^1 = 50\text{cm}$
$C^1 - B^1 =$ hubungkan membenruk $1/4$ lingkar



Gambar 18. Cara Membuat Pola Garis Leher Halter



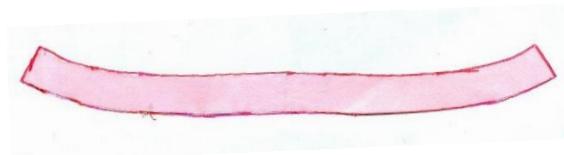
Gambar 19. Hasil Jadi Pola Garis Leher Halter



Gambar 20. Membuat Kerah Clerical

Tabel 7. Keterangan pola kerah clarical

A - B	= $\frac{1}{2}$ lingkar leher
B - C ¹ = A - C	= 3 cm
C ¹ - D	= 2,5cm
D - E	= 1,5 cm
E - C ¹	= hubungkan



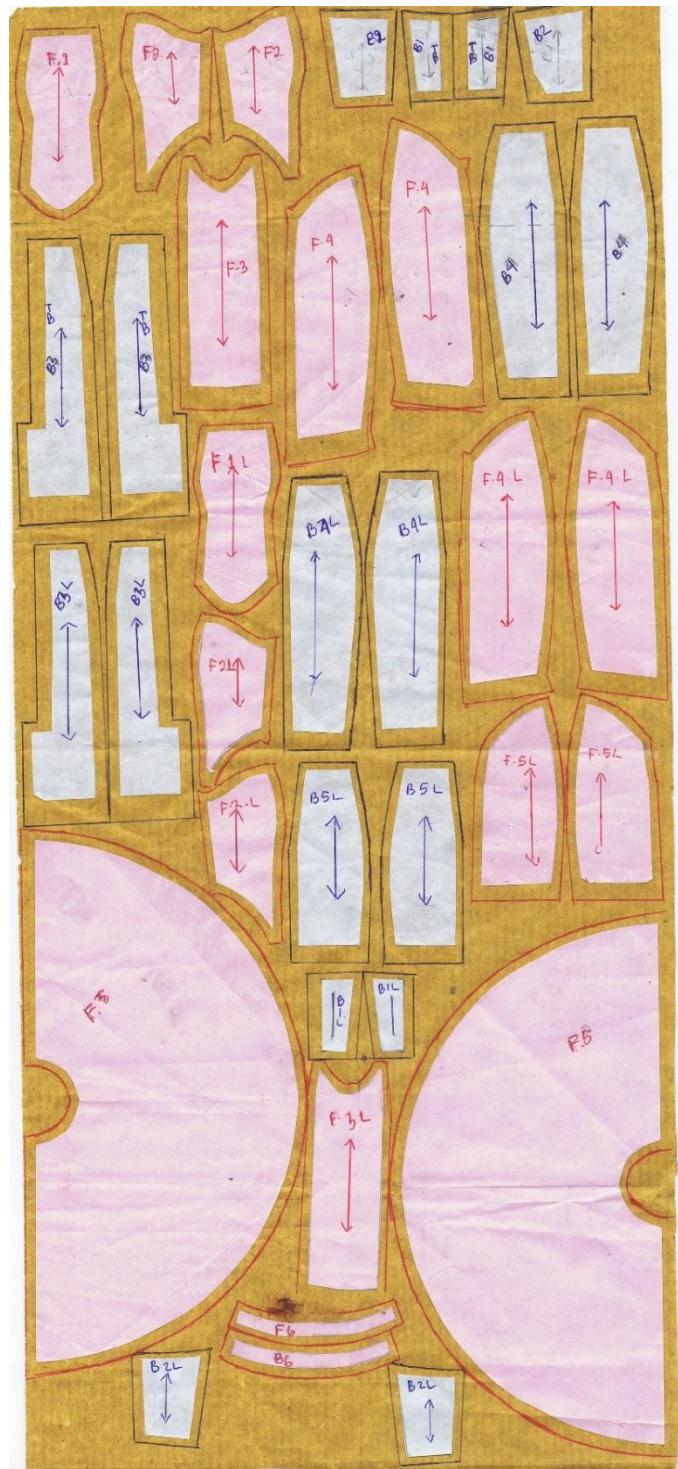
Gambar 21. Pola Kerah Clarical

d) Rancangan Bahan

Rancangan bahan adalah meletakkan pola busana dengan ukuran skala lebih kecil yaitu skala 1:8. Rancangan bahan bertujuan untuk mengetahui berapa banyak material yang digunakan selain itu juga bertujuan untuk meminimalisir kesalahan dalam penataan pola di atas kain yang sebenarnya.

Hal-hal yang di perhatikan dalam merancang bahan :

- 1) Arah serat pola harus sesuai dengan arah serat kain.
- 2) Peletakan pola di mulai dengan pola yang besar sampai yang terkecil.
- 3) Untuk kain tidak bermotif yang perlu di perhatikan adalah serat kain agar tidak tertukar antara baik dan buruknya.
- 4) Ukuran kampuh yang di perlukan di setiap bagian pola.

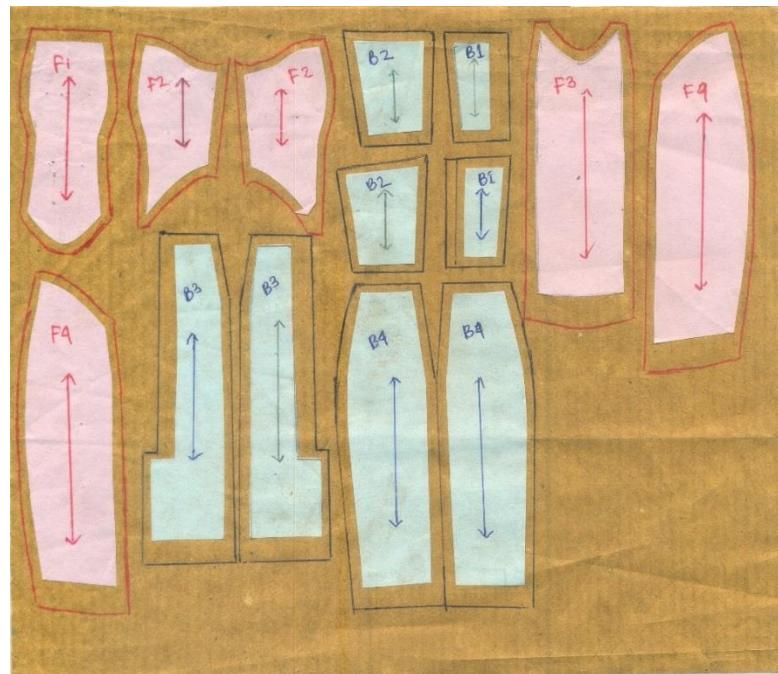


Gambar 22. Rancangan Bahan Kain Velvet

Keterangan kode pola pada rancangan bahan utama :

- F 1 : Untuk menandai pola bagian depan bahan utama (Front 1) (TM) pada bagian atas (bagian bustier)
- F 2 : Untuk menandai pola bagian depan bahan utama (sisi) pada bagian atas (bagian bustier)
- F 3 : Untuk menandai pola bagian depan bahan utama (Front 3) (TM) pada bagian atas (bagian Rok)
- F 4 : Untuk menandai pola bagian depan bahan utama (Front 4) (sisi) pada bagian atas (bagian Rok)
- B 1 : Untuk menandai pola bagian belakang bahan utama (Back 1) (TB) pada bagian atas (bagian bustier)
- B 2 : Untuk menandai pola bagian belakang bahan utama (Back 2) (sisi) pada bagian atas (bagian bustier)
- B 3 : Untuk menandai pola bagian belakang bahan utama (Back 3) (TB) pada bagian atas (bagian Rok)
- B 4 : Untuk menandai pola bagian belakang bahan utama (Back 4) (sisi) pada bagian atas (bagian Rok)
- F 5 : Untuk menandai pola setengah lingkar untuk (Front 5) membuat bubble dress
- F 6 : Pola kerah clarical menggunakan bahan utama (Front 6)
- F7 : Pola kerah clarical bagian belakang menggunakan (Front 7) bahan utama
- F 1 L : Untuk menandai pola bagian depan bahan furing (Front 1 Lining) (TM) pada bagian atas (bagian bustier)
- F 2 L : Untuk menandai pola bagian depan bahan furing (Front 2 Lining) (sisi) pada bagian atas (bagian bustier)
- F 3 L : Untuk menandai pola bagian depan bahan furing (Front 3 Lining) (TM) pada bagian atas (bagian Rok)

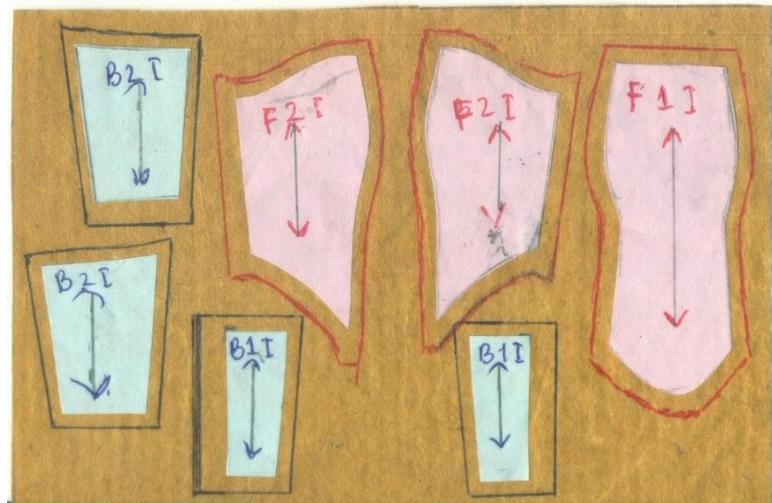
- F 4 L : Untuk menandai pola bagian depan bahan furing
(Front 4 Lining) (sisi) pada bagian atas (bagian rok)
- F 5 L : Untuk menandai furing bable dress bagian depan
(Front 5 Lining)
- B 1 L : Untuk menandai pola bagian belakang bahan furing
(Back 1 Lining) (TB) pada bagian atas (bagian bustier)
- B 2 L : Untuk menandai pola bagian belakang bahan furing
(Back 2 Lining) (sisi) pada bagian atas (bagian bustier)
- B 3 L : Untuk menandai pola bagian belakang bahan furing
(Back 3 Lining) (TB) pada bagian atas (bagian rok)
- B 4 L : Untuk menandai pola bagian belakang bahan furing
(Back 4 Lining) (sisi) pada bagian atas (bagian rok)
- B 5 L : Untuk menandai furing bable dress bagian
(Back 5 Lining) belakang



Gambar 23. Rancangan Bahan Kain Tile Jaring

Keterangan kode pola pada rancangan bahan kain tile jaring:

- F 1 : Untuk menandai pola bagian depan bahan utama (TM) pada bagian atas (bagian bustier)
- F 2 : Untuk menandai pola bagian depan bahan utama (sisi) pada bagian atas (bagian bustier)
- F 3 : Untuk menandai pola bagian depan bahan utama (TM) pada bagian atas (bagian Rok)
- F 4 : Untuk menandai pola bagian depan bahan utama (sisi) pada bagian atas (bagian Rok)
- B 1 : Untuk menandai pola bagian belakang bahan utama (TB) pada bagian atas (bagian bustier)
- B 2 : Untuk menandai pola bagian belakang bahan utama (sisi) pada bagian atas (bagian bustier)
- B 3 : Untuk menandai pola bagian belakang bahan utama (TB) pada bagian atas (bagian Rok)
- B 4 : Untuk menandai pola bagian belakang bahan utama (sisi) pada bagian atas (bagian Rok)



Gambar 24. Rancangan Bahan Lining

Keterangan kode pola pada rancangan bahan lining :

- | | |
|--------------------------------|--|
| F 1 I
(Front 1 Interlining) | : Untuk menandai pola bagian depan bahan lining (TM) pada bagian atas (bagian bustier) |
| F 2 I
(Front 2 Interlining) | : Untuk menandai pola bagian depan bahan interlining (sisi) pada bagian atas (bagian bustier) |
| B 1 I
(Back 1 Intarlining) | : Untuk menandai pola bagian belakang bahan interlining (TB) pada bagian atas (bagian bustier) |
| B 2 I
(Back 2 Interlining) | : Untuk menandai pola bagian belakang bahan interlining (sisi) pada bagian atas (bagian bustier) |

e) Kalkulasi harga

Kalkulasi karga adalah mencatat sejumlah semua barang yang dibutuhkan dalam membuat suatu busana. kalkulasi harga bertujuan untuk mengetahui berapa besar biaya yang dibutuhkan untuk membuat busana pesta wanita dewasa dengan sumber ide Ikan Cupang *Halfmoon*.

Hal yang perlu diperhatikan dalam membuat kalkulasi harga adalah

- 1) Mencantumkan nama barang yang dibutuhkan, banyaknya jumlah barang yang dibutuhkan, harga satuan setiap barang yang dibutuhkan, jumlah

harga barang setiap item barang yang dibutuhkan, total seluruh pengeluaran.

- 2) Nama barang sesuai dengan jenis barang.
- 3) Bahan harus tercatat semua agar perhitungan biaya yang dibutuhkan tepat jumlahnya.

Tabel 8. Kalkulasi harga

Nama bahan	Jumlah	Harga satuan (Rp)	Ket.	Jumlah harga (Rp)
Bahan Pokok				
Kain Velvet	250	18.000,00	L.150cm	45.000,00
Kain Tile Jaring	150	20.000,00	L.150cm	26.000,00
Bahan Tambahan				
Kain Kurfa	60	15000,00	L.90cm	9000,00
Bahan Pembantu				
Benang	1	1500,00	Biji	1500,00
Rit Jepang	1	10.000,00	Biji	10.000,00
Kait	2	500,00	Biji	1000,00
Ballen	1	8000,00	Meter	8000,00
Pelengkap Busana				
Hallon	100	5000,00	Gram	5000,00
Mutiara	1	10.000,00	Renteng	10.000,00
Anting	1	22.000,00	Pasang	22.000,00
<i>Head Piace</i>	1	10.000,00	Biji	10.000,00
Jumlah				147.500,00

Harga jual diambil dari 50% dari total pengeluaran adalah

$$50\% \times \text{Rp.} 147500 = \text{Rp.} 73750,00$$

$$\text{Rp.} 147500 + \text{Rp.} 73750 = \text{Rp.} 221250,00$$

Jadi harga jual untuk busana pesta malam ini adalah

Rp. 221.250,00

f) Pelaksanaan

1) Meletakkan pola di atas kain

Meletakkan pola di atas kain dimulai dari pola yang besar sampai pola terkecil. Mulai dari bahan utama, dilanjutkan bahan lining karena lining menggunakan bahan yang sama seperti bahan utama. Setelah selesai meletakkan pola pada bahan utama velvet di lanjutkan meletakkan pola di atas kain tile jaring dan kemudian di lanjutkan lagi meletakkan pola di atas kain kufner (*interfacing*).

2) Memotong bahan dan pemberian tanda jahitan

Proses pemotongan busana pesta malam ini dilakukan menggunakan gunting khusus untuk menggunting kain, lalu pada saat pemotongan kain tangan kiri berada di atas pola yang akan di gunting dan tangan kangan menggunting kain, ini bertujuan agar pada saat proses pemotongan kain tidak bergeser sehingga tidak merubah garis pola. Kampuh pada bagian sisi maupun garis prinses ialah 2-2,5cm, pada bagian potongan di pinggang 2 cm dan pada bagian kelim bawah 3cm.

3) Membuat buble dress

pada saat menggunting kain terdapat pola setengah lingakar lalu kemudian dikerut bagian bawah namun pada sisi tidak di kerut \pm 5cm sehingga hanya pada bagian tengah. Kemudian lining yang untuk buble tersebut di sambung sisi lalu pada sisi buble dan lining di satukan dan bagian bawah buble di sesuaikan dengan lining.

4) Penjelejuran dan penyambungan

Adapun langkah-langkah penjelujuran ialah

- (a) Mengelompokkan bahan utama seperti kain tile jaring dan velvet, lalu jelujur sisi agar pada saat di sambung dengan bagian yang lain tidak bergeser.
- (b) Menjelujur bagian princes antara bagian badan atas dan bagian
- (c) Satukan buble pada potongan pinggang untuk disatukan dengan bagian atas, sisi buble sesuai dengan garis princess bagian muka dan belakang.
- (d) Sambung antar badan atas dan badan bawah dengan cara di jelujur.

5) Evaluasi proses 1

Hal yang di perhatikan pada saat fitting 1 antara lain :

- (a) Kesesuaian busana dengan desain yang di buat.
- (b) Jatuhnya busana pada tubuh si pemakai
- (c) Tinggi rendahnya atau jarak antara garis leher pada bagian atas bustier terhadap tubuh model
- (d) Garis prinsess, garis sambungan pada pinggang antara bustier dengan rok span, lalu kemudian kesesuaian letak bubble.
- (e) Penampilan busana secara keseluruhan.

Tabel 9. Evaluasi dari fitting 1 adalah sebagai berikut :

Aspek yang di evaluasi	Hasil evaluasi	Cara mengatasi
Garis princess	Garis perincess antara badan atas (bustier) tidak sama bertemu dengan garis princess bagian bawah (rok)	Pada bagian rok di sesuaikan dengan bagian bustier atau badan bagian atas
Peletakan bubble dress	Peletakkan bable tidak sesuai dengan titik garis princes pada bagian muka selain itu pada pagian bable menggembung	Tarik sisi bable masuk ke dalam sehingga jatuhnya bubble dress sesuai dengan garis princes maupun jatuhnya rok di badan
Bentuk bubble dress	Pada bagian bagian bawah bubble dress yang bertemu dengan lining di bagian sisi bawah mengkuncup kedepan	Pada bawah bubble dress yang dekat dengan sisi tidak di kerut ±5cm
Sambungan bagian TM	Sambungan bagian TM berkerut tidak tarlihat licin	Cekris dan tipiskan bagian kampuh menjadi 0,5 cm

Proses pembuatan busana pesta malam adalah sebagai berikut :

- Menajhit princes bagian muka dan belakang baik bagian atas dan bagian bawah (rok)
- Press dan cekris dibagian-bagian tertentu yaitu pada bagian lingkar badan
- Kelim kecil disemua kampu agar tetap rapi
- Menbuat buble
- Sambung antara sisi bagian rok dan bagian atas (bustier) kemudian sambung kain tile pada bagian dada dengan bagian atas bustier.
- Menyambung antara bagian atas dengan bagian bawah (rok)
- Memasang rit jepang pada bagian TB

- (h) Menyambung semua bagian lining
- (i) Menggabungkan bahan lining dengan bahan utama
- (j) Membuat belahan pada TB
- (k) Menjahit kerah
- (l) Memngkelim bawah busana
- (m) Mengesum lining pada rit.

6) Evaluasi Proses II

Pada saat melakukan fitting II busana harus sudah selesai sekurang-kurangnya 75% dari total proses pembuatan busana.

Aspek yang di amati pada fitting II adalah

- (a) teknik yang digunakan
- (b) Kerapihan hasil jahitan
- (c) Hasil perbaikan evaluasi fitting 1.
- (d) Kelengkapan hiasan pada busana
- (e) Kelengkapan aksesories yang di pakai.

Tabel 10. Hasil dari evaluasi fitting II antara lain :

Aspek yang di evaluasi	Hasil evaluasi	Cara mengatasi
Garis princess	Sudah ada perbaikan setelah fitting 1, hasilnya pada fitting 2 titik pertemuan garis prinsess sudah pas antara bustier dengan rok	
Peletakan bubble dress	Letak bubble dress masih belum tepat sehingga gatis sisi bubble dress tidak berada di garis prinsess bagian muka	Tarik sisi bubble dress masuk ke dalam sehingga jatuhnya bubble sesuai dengan garis princes maupun jatuhnya rok di badan
Bentuk bubble	Hasil pada bawah bubble yang dekat dengan sisi tidak dikerut $\pm 5\text{cm}$ lebih baik dan sudah tidak terlihat menyudut.	
Sambungan bagian TM	Sambungan bagian TM masih belum terlihat licin	Cekrisan pada kampuh diperbanyak sampai mendekati garis setikan benang namun tetap disisakan sedikit agar tidak sampe terlihat dari bagian baik. setelah dicekris lakukan <i>pressing</i>
Teknik yang digunakan	Teknik yang dilakukan sudah benar dan tidak ada masalah	
Kerapian hasil jahitan	Hasil jahitan masih kurang rapi, sedikit berkerut pada prinsess bagian rok karena pada setikan terlalu kecil.	setikan pada jahitan di perbesar sedikit, kemudian benang atas di longgarkan sedikit pula, setelah selesai menjahit segera lakukan pressing untuk hasil lebih maksimal.
Kelengkapan busana	Busana terdapat <i>one peace</i> dan sudah lengkap	
Kelengkapan aksesories	Aksesories masih belum ada	Lengkapi aksesories

7) Evaluasi hasil

Evaluasi hasil adalah untuk mengetahui seberapa besar tingkat keberhasilan yang dilakukan. Adapun kesimpulan dari evaluasi di atas adalah

- (a) Pressing yang dilakukan beberapa bagian masih ada yang kurang, sehingga hasil tidak maksimal
- (b) Perhatikan dan kontrol selalu jarak dan tegangan *stikan* jahitan sehingga hasil tidak berkerut.
- (c) Perhatikan setiap bagian busana khususnya pada bagian yang memiliki garis lengkung.

e. Penyelenggaraan Pergelaran Busana

Membuat suatu pergelaran busana diperlukan beberapa tahapan yaitu

a. Persiapan

Disetiap event baik itu resmi maupun tidak resmi dibutuhkan sebuah persiapan demi berlangsungnya acara dengan baik. Berikut persiapan yang dilakukan untuk sebuah event pergelaran busana yang diikuti oleh Mahasiswa Pendidikan Teknik Busana dan Teknik Busana Fakultas Teknik Universitas Negeri Yogyakarta tahun 2014 dengan tema “*Dimantion*” adalah

1. Pembentukan Panitia Pergelaran Busana “*Dimantion*”

Pembentukan panitia merupakan salah satu persiapan untuk sebuah *event* pergelaran busana yang memiliki tujuan agar semua dapat bejalan dengan lancar. Pergelaran busana dengan tema “*Dimantion*” ini diikuti oleh 95 mahasiswa Pendidikan Teknik Busana

dan Teknik Busana yang juga menjadi panitia dalam terlaksananya *event* tersebut. Adapun susunan panitia dalam pergelaran busana tahun 2017 ini adalah sebagai berikut:

(a) Ketua Panitia 1

- (1) Bertanggung jawab atas berlangsungnya seluruh acara.
- (2) Mengkoordinasikan seluruh kegiatan dalam kepanitian pergelaran busana, serta bertanggung jawab atas segala kelancaran penyelenggaraan acara.
- (3) Memimpin seluruh panitia sesuai ketentuan dan kebijakan yang telah diputuskan dan disepakati.
- (4) Memutuskan rumusan konsep secara detail dan mendistribusikan tugas kepada seluruh panitia.
- (5) Mengarahkan dan mengawasi pelaksanaan seluruh kegiatan.
- (6) Mencari alternatif pemecahan masalah dan membuat keputusan
- (7) Meminta laporan apa yang sudah dilakukan, apa yang belum dilakukan, dan apa kendala yang dihadapi kepada setiap divisi yang ada dalam kepanitian tersebut.
- (8) Bersama sekertaris membuat LPJ seluruh kegiatan.
- (9) Bertanggung jawab terhadap setiap rapat inti dan anggota.
- (10) Keputusan berada di ketua panitia 1.
- (11) Koordinasi kepada koordinator setiap divisi.

(b) Ketua 2

- (1) Bertanggung jawab kepada ketua 1

- (2) Mengkoordinasikan berangsungnya seluruh rapat
- (3) Motivator bagi seluruh divisi
- (4) Koordinasi kepada seluruh divisi untuk mengerjakan tugas dengan baik.
- (5) Menggantikan tugas ketua 1 jika ketua 1 tidak dapat menjalankan tugasnya.

(c) Ketua 3

- (1) Bertanggung jawab kepada ketua 1.
- (2) Bertanggung jawab atas telaksananya rapat inti maupun rapat seluruh panitia.
- (3) Sebagai penegak kedisiplinan
- (4) Menggantikan tugas ketua 1 dan/atau ketua 2 jika ketua 1 dan/atau ketua 2 tidak dapat melakukannya.

(d) Sekretaris 1

- (1) Mencatat dan mengingatkan segala keputusan atau kebijakan rapat yang telah disepakati bersama.
- (2) Membuat proposal kegiatan dan proposal lain yang bekerjasama dengan divisi yang bersangkutan.
- (3) Bertanggung jawab kepada ketua panitia.
- (4) Membuat stample kepanitiaan.

(e) Sekretaris 2

- (1) Membuat surat yang dibutuhkan setiap divisi.

(2) Mengatur seluruh keluar dan masuknya surat yang di butuhkan oleh semua divisi.

(3) Mengarsipkan keluar masuknya semua surat.

(4) Meminimalisir/mengoreksi biaya yang dikeluarkan.

(5) Bertanggung jawab kepada ketua panitia.

(f) Sekretaris 3

(1) Pengadaan undangan dan sertifikat yang dibutuhkan dari semua kontent acara.

(2) Seabgai koordinator dalam pembuatan laporan pertanggungjawaban (LPJ) seluruh kegiatan.

(3) Bertanggung jawab kepada ketua panitia.

(g) Bendahara 1

(1) Membuat rancangan anggran biaya (RAB) seluruh kebutuhan setiap divisi.

(2) Mengatur/mengkoordinaikan seluruh kebutuhan biaya.

(3) Pembuat keputusan kebutuhan biaya

(4) Bertanggung jawab atas seluruh uang yang berhubungan dengan acara.

(5) Bertanggung jawab kepada ketua panitia.

(h) Bendahara 2

(1) Mengatur seluruh uang yang masuk dan keluar dari berbagai sumber pendapatan dan pengeluaran.

- (2) Mencatat segala pemasukan dan pengeluaran dari berbagai sumber.
- (3) Meminimalisir/mengoreksi biaya yang di keluarkan.
- (4) Bertanggung jawab kepada ketua panitia.
- (i) Bendahara 3
 - (1) Mengatur sanksi keuangan dalam kepanitiaan.
 - (2) Menyimpan segala nota/bukti pembayaran (keluar/masuk)
 - (3) Membuat laporan pertanggungjawaban (LPJ) keuangan dalam kepanitiaan.
 - (4) Bertanggungjawab keapada ketua panitia.
- (j) Divisi Acara
 - (1) Membuat konsep acara
 - (2) Menagtur dan memimpin seluruh kegiatan yang berhubungan dengan acara
 - (3) Membuat susunan acara secara rinci
 - (4) Membuat segala keperluan MC dan mndamping MC
 - (5) Mengatur pengisi acara
 - (6) Mengkoordinasikan pihak yang beroprasional pada saat dilaksanakan.
 - (7) Mengosialisasikan *update draf* susunan acara secara detail dan spesifik kepada setiap divisi terkait.
 - (8) Mengatur setiap gladi kepada seluruh panitia

(9) Mengatur musik yang akan digunakan pada saat acara berlangsung.

(10) Berkoordinasi kepada seluruh divisi yang berhubungan dengan acara mulai dari persiapan sampai pada saat acara berlangsung.

(k) Divisi Sponsorship

(1) Membuat list untuk dijadikan partner kerjasama.

(2) Mencari kontak sponsor yang akan dituju.

(3) Mengatur dan membuat proposal sponsor berkerjasama dengan sekretaris 1

(4) Menjalin kerjasama dengan pihak sponsor etika yang baik.

(5) Pandai dalam bernegosiasi.

(6) mempelajari bagaimana kiat-kiat mendapatkan sponsor.

(7) Mengatur jadwal dengan pihak yang menjadi sponsor.

(8) Mengatur surat-surat yang berhubungan dengan sponsorship
(tanda terima, MOU, dsb)

(9) Bertanggung jawab atas logo yang menjadi sponsor.

(l) Divisi Humas

(1) Mengajukan proposal dan surat menyurat kepada jajaran pengurus fakultas dan jurusan.

(2) Membuat list tamu undangan

(3) Distribusi undangan

(4) Memastikan kehadiran tamu undangan

- (5) Memberikan informasi kepada media terkait.
 - (6) Mengatur among tamu
 - (7) Mendekor meja tamu undangan berkoordinasi dengan sie dekorasi
 - (8) Menyediakan daftar tamu
 - (9) Menyambut tamu yang datang
 - (10) Memohon sambutan kepada jajaran pejabat untuk keperluan booklet
 - (11) Mengkoordinai seluruh hal yang berhubungan dengan masyarakat di luar kepanitiaan
- (m) Divisi Juri
- (1) Menjari juri yang kompeten.
 - (2) Membuat *draf* penilaian.
 - (3) Mengatur pada saat sesi penjurian.
 - (4) Menghitung jumlah penilaian.
 - (5) Membuat peraturan penilaian
 - (6) Melakukan MoU dengan juri
 - (7) Mendesain Tropy, membuat dan mendistribusikan Tropy
 - (8) Membuat berita acara penjurian
 - (9) Menyediakan *hand bouquet* dan bunga meja
- (n) Divisi Publikasi
- (1) Membuat media publikasi (poster, leaflet, teaser, segala media promo).

- (2) Membantu pembuatan media publikasi yang dibutuhkan oleh devisi yang lain.
 - (3) Membuat logo acara.
 - (4) Menyampaikan informasi kepada public tentang seluruh acara.
 - (5) Mempublikasikan acara dengan berbagai cara yang memungkinkan.
 - (6) Menjadi admin pada segala media social.
 - (7) Sebagai desainer grafis (membuat tiket, undangan, logo, poster, spanduk, dsb).
 - (8) Ticketing (membuat, mengkoordinasikan, mengatur jadwal jaga stand penjualan tiket, mengkoordinasi penyebaran tiket, dll).
 - (9) Menentukan perijinan tempat diadakannya publikasi.
 - (10) Bertanggungjawab mengatur pada uang penjualan tiket sebelum disetor ke bendahara.
- (o) Divisi *Booklet*
- (1) Desainer booklet dan mencari percetakan *booklet*.
 - (2) Pandai bernegosiasi.
 - (3) Merencanakan pembiayaan pembuatan *booklet*.
 - (4) Mencari photographer untuk *booklet*.
 - (5) Bertanggungjawab atas seluruh isi *booklet* (cover, sambutan-sambutan, ukuran *booklet*, konten, deskripsi, list logo sponsor, dll)
 - (6) Membuat jadwal foto *booklet*.

(7) Membuat dan mengatur *goodiebag*.

(p) Divisi Dokumentasi

(1) Menyiapkan alat dokumentasi sesuai kebutuhan foto, video, dll.

(2) Mencari fotografer dan videographer professional.

(3) Berkoordinasi dengan sie *booklet*.

(4) Mengedit hasil liputan yang diperoleh menjadi lebih bagus.

(5) Mendokumentasikan seluruh spot yang berhubungan dengan sponsor.

(6) Mengkoordinasikan hasil dokumentasi kepada pihak yang membutuhkan.

(7) Berkoordinasi kepada sie publikasi untuk mempublikasikan seluruh kegiatan.

(8) Mendokumentasikan seluruh kegiatan.

(9) Menyiapkan giant screen, dan layar televisi di *back stage*.

(10) Membuat video *opening*, dsb.

(q) Divisi *Back Stage* dan *Floor Manager*

(1) Mengatur jalannya acara di depan dan belakang panggung.

(2) Mengatur plotting tempat depan dan belakang panggung.

(3) Mengatur keluar masuk jalannya model.

(4) Mengatur peminjaman cermin dan mengatur kursi model.

(5) Menyiapkan urutan nama model dan susunan acara di *backstage*.

(6) Mengatur situasi yang ada di backstage dan di *venue*.

(7) Bekerjasama dengan sie humas untuk mengatur *flow* seluruh tamu.

(8) Mengkondisikan keadaan seluruh *venue* (kursi, *fotografer*, dll).

(r) Divisi Dekorasi

(1) Mengkonsep dekorasi dan *lay out venue* acara.

(2) Mendesain dekorasi *stage* dan *me-lay out* seluruh *venue* acara.

(3) Membuat desain *photo booth*.

(4) Mengatur *sound system, lighting*.

(5) Mencari pihak yang berhubungan dengan dekorasi, *stage, sound system* dan *lighting*.

(6) Dapat bernegosiasi dengan baik.

(s) Divisi Keamanan

(1) Mengatur seluruh keamanan pada seluruh rangkaian acara (rapat, latihan, *photo booklet*, dsb).

(2) Membuat lay out parker pada saat acara berlangsung.

(3) Mengurus perijinan keamanan kepada sinas-dinas terkait.

(4) Mengatur keamanan cuaca.

(5) Mengatur kartu parkir.

(6) Mengatur keamanan backstage dan seluruh *venue*.

(7) Mengatur kedisiplinan (denda).

(8) Tegas dalam mengatur keamanan.

(9) Mencari pihak yang kompeten dalam keamanan sebagai panitia tambahan.

- (t) Divisi *Make Up, Hair do, dan jilbab*
- (1) Mencari sponsor *make up, hair do, dan jilbab* dengan harga terjangkau tetapi bagus.
 - (2) Mengatur rencana *make up, hair do* dan jilbab.
 - (3) Mampu bernegosiasi dengan baik.
 - (4) Mengatur jadwal *make up, hair do, dan jilbab* pada saat foto booklet dan acara berlangsung.
 - (5) Mengatur alur *make up* model
 - (6) Menyampaikan maksud dan tujuan kepada perias dengan baik, benar dan tepat.
- (u) Divisi Perlengkapan
- (1) Mengurus peminjaman tempat acara berlangsung.
 - (2) Mengatur segala perlengkapan yang dibutuhkan pada serangkaian acara.
 - (3) Pengadaan cermin saat latihan.
 - (4) Pengadaan sound system pada saat latihan.
 - (5) Pengadaan/penyewaan kursi, cermin, steamer meja, standing hanger, penyediaan nampang, taplak, panggung-panggung kecil, dsb.
 - (6) Memenuhi segala kebutuhan setiap siapa yang masuk dalam ranah perlengkapan acara.

2. Menentukan Tema

Tema pergelaran busana kali ini adalah *Dimantion*. *Dimantion* memiliki arti manusia seringkali kebingungan akan informasi yang datang yang seringkali dimanipulatif. Manipulatif ini dipicu adanya pergerakan net (media sosial). Informasi yang bersifat manipulatif ini mengubah jalan pikiran mananusa yang akhirnya sulit untuk membedakan antara yang benar dan yang salah. Tema *Dimantion* mengacu pada tren fashion 2017/2018 yaitu *Grey Zone* sebagai valisidasi dalam sebuah masa dimana manusia kehilangan kemampuan untuk membedakan yang benar dan yang salah.

3. Sumber Dana

Sebuah acara pergelaran busana tidak akan berjalan sesuai rencana jika tidak didukung dengan financial yang mencukupi. Penanggung jawab anggran pergelaran busana dengan tema *Dimantion* adalah Bendahara. Namun dalam penentuan Iuran pokok dan mingguan serta harga tiket ditetapkan secara musyawarah bersama. Masing-masing divisi membuat rencana anggaran dana yang di butuhkan, kemudian diperbaharui oleh bendahara yang hasilnya disetujui oleh seluruh panitia.

4. Dewan Juri

Dewan juri bertugas untuk menilai semua karya yang akan di peragakan. Penilaian dilakukan oleh lima orang juri. Penilaian

dilakukan pada saat grand juri yaitu pada tanggal 19 maret (sebelum peragaan). Dewan juri pada pergelaran *Dimantion* di antaranya :

- (a) Philip Iswandono
- (b) Ramadhani Abdulkadir Sastraatmaja
- (c) Mudrika Paradise
- (d) Dra. RR. Ani Srimulyani
- (e) Wiwin Kurniasih

5. Menentukan waktu dan tempat

Penyelenggaraan sebuah pergelaran busana dibutuhkan waktu dan tepat yang menjadi keputusan dari awal persiapan. Waktu untuk pergelaran busana dengan tema “*Dimantion*” adalah jum’at, 24 Maret 2017 pukul 18.00 s/d selesai dan bertempat di Auditorium Universitas Negeri Yogyakarta

b. Pelaksanaan

1. Pelaksanaan Penilaian Gantung

Penilaian gantung merupakan tahapan yang harus dilalui oleh setiap mahasiswa yang mengikuti proyek akhir dan karya inovasi busana pada pergelaran *Dimantion*, penilaian gantung dilaksanakan sebelum busana diperagakan di atas catwalk. Penilaian gantung dinilai oleh dosen-dosen Pendidikan Teknik Busana dan Teknik Busana dimana busana dikenakan oleh *manequeen*. Pelaksanaan penilaian gantung bertempat di Gedung Kantor Pusat Layanan Terpadu (KPLT) Lantai 3 Fakultas Teknik Universitas Negeri Yogyakarta.

2. Grand Juri

Grand Juri dilaksakan pada hari yang sama pada saat pelaksanaan penilaian gantung namun untuk waktu nya dilakukan setelah penilaian gantung selesai dilaksanakan. Pelaksanaan grand juri dinilai oleh para juri dimana desainer mempresentasikan karyanya dan busana dikenakan oleh model berjalan di depan para juri untuk menunjukkan busananya. Grand juri dilaksanakan di Ruang Sidang Gedung Kantor Pusat Layanan Terpadu (KPLT) Fakultas Teknik Universitas Negeri Yogyakarta.

3. Gladi bersih

Gladi bersih adalah salah satu latihan yang di lakukan untuk mempersiapkan pada saat pelaksanaan acara, gladi dilakukan bertujuan untuk uji coba agar mengetahui kekurangan pada suatu penampilan yang dapat langsung menjadi evaluasi kesalahan dan solusi untuk nantinya tampil maksimal pada saat pelaksanaan acara. Gladi bersih dilaksanakan pada tanggal 23 maret 2017 yang diikuti oleh seluruh panitia, dan seluruh pengisi acara baik itu mc, model, maupun pengisi acara lainnya.

4. Penyelenggaraan pergelaran busana

Penyelenggaraan pergelaran busana dilaksakan di Auditorium Universitas Negeri Yogyakarta pada hari Jum'at, 24 maret 2017 pukul 18.00 s/d selesai.

B. Hasil

1. Hasil dan Penciptaan Desain

Penciptaan desain pada pergelaran *Dimantion* mengacu pada *trend Forecasting 2017/2018 Gray Zone*, dengan tema *Cryptic* subtema *Irridecsent*. Implementasi desain busana dengan sumber ide Ikan Cupang *Halfmoon* yaitu prinsip keselarasaan atau kesatuan unsur-unsur desain yang terpilih pada keseluruhan busana, mulai dari warna yang di pilih ialah warna cinereous dan hitam, hiasan busana menggunakan hallon dan mutiara, garis dan ukuran. Pusat perhatian (*center of interest*) terletak pada bubble dress yang terdapat di pinggang. Penerapan sumber ide seperti *trend*, tema, sumber ide tersebut dituangkan dalam bentuk *Mood Board* dan kemudian pada penciptaan desain menerapkan unsur dan prinsip desain untuk dijadikan *design sketching*, dijelaskan pada *presentation drawing* hingga menghasilkan *design ilustration*.



Gambar 25. Fashion Ilustrasian

2. Hasil Penciptaan Karya Busana

Hasil penciptaan karya busana ini melalui 3 tahap yaitu tahap persiapan, tahap pelaksanaan dan tahap evaluasi maka diperoleh busana pesta malam yaitu berupa gaun dengan sumber ide Ikan Cupang *Halfmoon* menggunakan material kain velve dan tile jaring. Material kain velvet ditumpuk dengan kain tile jaring digunakan pada bustier dan rok span yang kemudian disatukan dengan cara disambung pada bagian pinggang. Material kain velvet tanpa ditumpuk dengan kain tile jaring digunakan pada kerah dan pada *bubble dress* yang terletak pada sisi. Busana pesta malam ini juga terdapat kerah *clarical* dengan garis leher *halter*. Busana pesta malam ini menghasilkan siluet A. Hasil keseluruhan dari busana pesta malam ini terdapat *One Pieces* menggunakan warna *cinnereous* untuk kain velvetnya dan kain tile jaringnya berwarna hitam.

3. Hasil Penyelenggaraan Pergelaran Busana

Pergelaran busana tahun 2017 ini mengangkat tema *Dimantion* yang di ikuti oleh 95 Mahasiswa yang tediri dari program studi Pendidikan Teknik Busana dan Teknik Busana. dalam pergelaran busana kali ini memperebutkan 13 kategori kejuaran yaitu kategori juara 1,2,3 dimana terdapat 3 kelas, 2 kelas program sarjana kelas A dan D dan 1 kelas program ahli madya kelas B, kemudian memperebutkan juaran *Best Fashion Technology*, Juara Umum, *Best Design*, dan juara favorit.

Pergelaran *Dimantion* telah berhasil dilaksanakan pada hari Jum'at tanggal 24 Maret 2017 pukul 18.00 WIB bertempat di Auditorium Universitas Negeri Yogyakarta

C. Pembahasan

1. Penciptaan Desain

Dalam penciptaan desain pada busana pesta malam dengan sumber ide Ikan Cupanga *Halfmoon* ini diperlukan adanya sebuah keterkaitan dengan tema busan dan tema pagaelaran busananya. Oleh sebab itu perlu adanya pemahaman agar dalam penciptaan desain busana sesuai dengan tema pergelaran busananya.

Tema pergelaran mengacu pada *trend* 2017/2018 sehingga penciptaan busana pun mengacu pada *trend* 2017/2018. Tema *trend* 2017/2018 di bagi menjadi beberapa tema besar dan sub tema disetiap tema besar yang ada. Penulis memilih tema *Cryptic* dengan sub tema *Iridescent* yang menonjolkan tumpukan jalinan material yang menghasilkan keindahan penuh misteri.

Penciptaan desain tidak lepas dari sebuah sumber ide, setelah itu agar lebih mudah dalam penciptaan desain, semua sumber inspirasi dituangkan dalam *mood board* selanjutnya membuat desain *sketching*, *presentation drawing*, desain busana, *fashon ilusration*.

2. Karya Busana

Langkah setelah pembuatan desain selesai adalah pembuatan busana atau perwujudan dari suatu desain busana. proses pembuatan

dimulai dari pengukuran, pembuatan pola dasar, pecah pola sesuai desain, membuat rancangan bahan dan harga, proses *cutting*, penjelujuran, fitting 1, menjahit, fitting 2, dan memasang hiasan.

Pengukuran dilakukan paling awal dalam proses perwujudan karya, karena tanpa adanya ukuran tidak dapat membuat pola busana. pengukuran dilakukan sedetai-detailnya agar pada saat membuat ukuran dibagian tertentu sudah ada di buku catatan tanpa harus mengukur di badan model untuk ke efektifan waktu penggerjaan pembuatan busananya.

Pembuatan pola dilakukan setelah mengetahui ukuran dan setelah menganalisis desain agar dalam pembuatan pola tepat sesuai desain, jika terjadi kesalahan pada pola maka pada proses *cutting* maupun proses menjahit akan menjadi tidak benar juga. Selanjutnya adalah fitting 1 dilakukan dalam keadaan dijelujur, ini bertujuan agar pada saat di kenakan oleh model dapat mengetahui apakah jatuhnya busana di badan model sudah tepat atau harus ada yang diperbaiki. Karena jika harus ada yang diperbaiki maka tidak akan merusak material yang digunakan.

Menjahit dilakukan setelah melakuan proses fitting 1, sebelum menjahit yang perlu diperhatikan adalah ketajaman jarum dan jarak stikan. Ketajaman jarum sangat penting saat proses menjahit, karena jika jarum keadaan tumpul dapat merusak material kain. Jarak setikan juga perlu diperhatikan, karena jarak yang terlalu renggang atau terlalu kecil akan membuat hasil jahitan tidak tepat. Selain jarak stikan, tekanan benang juga

sangat perlu diperhatikan, tikan tekanan benang terlalu kencang maka hasil jahitan akan berkerut, sedangkan jika terlalu kendur maka benang akan mudah lepas dan akan terbuka jika antara sisi kanan dan kiri di tarik berlawanan arah.

Fitting 2 dilakukan setelah penyelesaian minimal 75%. Walaupun sudah melakukan proses fitting 1 namun fitting 2 tetap harus di lakukan untuk melihat *look* secara keseluruhan. Tidak jarang terjadi setelah proses fitting 2 ada perbaikan karena saat perbaikan dari fitting 1 masih belum sempurna sehingga berbaikan perlu dilakukan kembali yang bertujuan untuk menyempurnakan. Menghias dilakukan setelah proses fitting 2 selesai serta perbaikan-perbaikan yang harus dilakukan setelah proses fitting 2. Menghias harus dengan cara yang tepat. Menghias bertujuan untuk menyempurnakan busana agar busana terlihat semakin indah.

3. Pergelaran Busana

Pergelaran busana diadakan pada hari jum'at 24 Maret 2017 pukul 18.00 s/d selesai bertempat di Auditorium Universitas Negeri Yogyakarta, dengan tema *Dimantion* di ikuti oleh 95 mahasiswa yang terdiri dari mahasiswa program Sarjana dan program Ahli Madya. Busana yang ditampilkan adalah busana pesta malam dan memiliki 3 kelompok yaitu kelas A dari program Sarjana, kelas D dari program sarjana dan kelas B dari program Ahli Madya. Dalam *Event* kali ini penulis mendapat nomor urut 94 dari 95. Busana yang ditampilkan diperagakan oleh model profesional dari *agency* wilayah yogjakarta.

BAB V

SIMPULAN DAN SARAN

A. Simpulan

Berdasarkan rumusan masalah dan hasil pembahasan busana pesta dengan sumber ide Ikan Cupang *Halfmoon* dalam pergelaran *Dimantion*, maka dapat disimpulkan :

1. Mencipta busana pesta malam dengan sumber ide Ikan Cupang *Halfmoon* pada pergelaran busana *Dimantion* yaitu dengan cara menuangkan sumber ide dalam bentuk *mood board*, *design Skechting*, *presentation drawing*, dan *fashion ilustration* serta gambar kerja sesuai dengan konsep gambar kerja melalui beberapa proses yaitu 1) mengkaji tema *Dimantion*, *Trend Cryptic*, Sub tema *Irridescent*. 2) menetapkan *Style* dan *look* dengan penerapan unsur dan prinsip desain. Pembuatan *mood board* yaitu mengumpulkan gambar-gambar yang berkaitan dengan sumber ide ikan Cupang *Halfmoon*, warna, siluet A, aksesories, serta milineris yang akan dijadikan inspirasi dalam penciptaan desain busana. selanjutnya pembuatan desain *sketching* adalah membuat beberapa gambar yang terinspirasi dari papan *mood board* kemudian diwujudkan menjadi desain yang akan diproduksi. Dilanjutkan *presentation drawing* yaitu dengan memberikan keterangan pada gambar secara detail, kemudian membuat *fashion illustration* yaitu desain yang akan diwujudkan. Selanjutnya membuat gambar kerja yang berfungsi untuk memberikan detail busana secara rinci dan di sertai

ukuran di setiap bagianya untuk menjadikan pedoman dalam proses pembuatan busana.

2. Pembuatan busana pesta malam dengan sumber ide Ikan Cupang *Halfmoon* melalui tiga tahap yaitu : persiapan, pelaksanaan, dan evaluasi. Tahap persiapan meliputi membuat desain kerja busana, mengambil ukuran model, membuat pola busana, merancang bahan dan harga, pemilihan bahan atau material. Tahap pelaksanaan meliputi meletakkan pola pada bahan, memotong bahan, memberi tanda pola, menjelujur dan menyambung, evaluasi proses I, menjahit, pemberian hiasan, perbaikan kesalahan bila ada, evaluasi proses II. Evaluasi ini bertujuan untuk mengetahui kesalahan dan kekurangan pada busana yang dibuat agar hasilnya lebih sempurna. Hasil evaluasi secara keseluruhan bahwa busana peseta untuk wanita dewasa yang diciptakan sudah sesuai dengan desain.
3. Penyelenggaraan gelar busana dilakukan melalui tiga tahap, pertama yaitu persiapan, pelaksanaan dan evaluasi. Tahap persiapan yang meliputi pembentukan panitia serta merekrut beberapa panitia tambahan dan membuat perencanaan kerja. Pembentukan panitia di bagi beberapa divisi dan membuat perancangan kerja yaitu membuat job scedule untuk setiap divisi mulai dari persiapan hingga pelaksanaan. Selanjutnya peaksanaan yaitu Pergelaran busana diadakan pada hari jum'at 24 maret 2017 dengan tema *Dimantion* yang bertempat di Auditorium Universitas Negeri Yogyakarta diikuti oleh 75 mahasiswa yang terdiri

dari mahasiswa program D3 dan Program S1. Busana yang ditampilkan adalah busana pesta malam. Acara pergelaran busana terbagi 3 sesi yaitu kelas D program Sarjana, kelas A program Sarjana dan kelas B program Ahli Madya. Dalam Acara ini penulis mendapat urutan tampil pada sesi 3 yaitu kelas B program Ahli Madya dengan nomor urut 74. Dan yang terakhir adalah tahap evaluasi yaitu *mereview* kembali mulai dari persiapan hingga pelaksanaan acara untuk bagian yang kurang tepat sehingga dapat diberikan solusi untuk kedepannya agar tidak terulang lagi dan bagian yang perlu dipertahankan untuk acara pergelaran busana selanjutnya.

B. Saran

1. mencipta suatu karya harus menentukan sumber ide yang sesuai dengan tema. Harus teliti dalam pemilihan warna dan bahan karena itu sangat menentukan ciri dari busana yang diciptakan.
2. Pembuatan busana harus memperhaikan jarak stikan, tegangan stikan agar hasil jahitan sempurna dan tidak terlalu kencang atau terlalu kendur karena jika terlalu kencang hasil jahitan sedikit berkerut dan hasilnya tidak rapi.
3. Pembuatan *bustier* hendaklah mengukur dengan detail, selain itu ukurlan lingkar badan 1 dan lingkar badan, pastikan ukuran pas, dan pada saat pembuatan pola hendaklah benar-benar mengukur garis pola bagian atas *bustier* karena pada garis atas *bustier*lah yang sangat berpengaruh dan

jika pada pola dan pada ukuran sudah sama maka hasilnya akan menempel sempurna di badan.

4. Jangan ragu untuk mencekris bagian-bagian yang lengkung, karena cekrisan pada kampuh yang akan menentukan hasilnya, semakin banyak cekrisan dan semakin cekrisan mendekati garis jahitan maka hasilnya akan semakin baik.
5. Pembuatan *bubble dress* pada sisi jangan lupa untuk menyisakan minimal 5 cm pada lining untuk tidak dikerut, karena pada bagian ini yang menentukan jatuhnya bahan pada *bubble dressnya* agar tetap terlihat lues tidak kaku namun tetap terlihat indah.

DAFTAR PUSTAKA

- Adimodel. (2009) *Lighting For Strobist: Fashion*. Jakarta: Elex Media Komputindo
- Afif Ghuru Bestari. (2011). *Menggambarkan Busana Dengan Teknik Kering*. Yogyakarta: KTSP.
- Arifah A. Riyanto. (2003). *Teori Busana*. Bandung: Yapedo
- Arifah A. Riyanto. (2003). *Desain Busana*. Bandung: Yapedo
- BD+A Design. 2017. *Fashion Trend Forcasting 2017-2018 Gray Zone*. Jakarta: Indonesia Trend Forcasting
- Chodiyah dan Wiris A Mamdy (1982:20)
- Dharsono Sony Kartika (2004). *Pengantar Estetika*. Bandung: Rekayasa Sains
- Enny Zuhni Khayati. (1998). *Pembuatan Busana III*. Yogyakarta: FPIK IKIP Yogyakarta
- Ernawati, Izwerni, Weni Elmira, 2008:32). *Tata Busana Jilid 3*. Jakarta: Direktorat Pembinaan Sekolah Menengah Kejuruan
- Goet Poespo. (2000). *A to Z Istilah Fashion*. Jakarta: PT Gramedia Pustaka Utama
- Goet Puespo. (2005). *Panduan Teknik Menjahit*. Yogyakarta: Kanisius
- Josh viste. (2015). *Fancy Halfmoon Betta Fish*. Diakses pada 13 Januari 2017 pukul 19.28. dari <https://id.pinterest.com/pin/517069600946036896>
- Nanie Asri Yuliati. (1993). *Teknologi Busana*. Yogyakarta: IKIP Yogyakarta
- Porrie Muliawan (1994). *Konstruksi Pola Busana Wanita*. Jakarta: PT BPK Gunung Mulia

Prapti Karomah dan Sicilia Sawitri (1986). *Pengetahuan Busana*. Yogyakarta: IKIP Yogyakarta.

Prapti Karomah. (1990). *Tata Busana Dasar*. Yogyakarta: IKIP Yogyakarta
Sicilia Sawitri. (1997). *Istilah-Istilah Dalam Busana*. Yoyakarta: IKIP Yogyakarta

Soekarno. (2015). *Buku Membuat Pola Busana Tingkat Mahir*. Jakarta: Gramedia Pustaka Utama.

Sri Widarwati dkk. (1996). Desain Busana II. Yogyakarta: Jurusan Pendidikan Kesejahteraan Keluarga Fakultas Pendidikan Teknologi dan Kejuruan Institut Keguruan dan Ilmu Pendidikan.

Sri Widarwati. (1993). *Disain Busana I*. Yoyakarta: Jurusan Pendidikan Kesejahteraan Keluarga FT UNY

Sri Ardiati Kamil. (1998). *Fashion Design*. Jakarta: CV. Baru Jakarta

Sri Ardiati Kamil. (1986). *Fashion Design*. Jakarta: Departemen Pendidikan Nasional

Taringan. (2014) *Pengertian Tema menurut para ahli*. Diakses pada 30 Maret 2017 pukul 10.40. dari <http://dilihatya.com/1233/pengertian-tema-menurut-para-ahli>

Widjiningsih. (1982). Desainn Hiasan dan Lenan Rumah Tangga. Yogyakarta: FPTK IKIP Yogyakarta

Widjiningsih. (2000). *Konstruksi Pola Busana*. Yogyakarta: IKIP Yogyakarta

LAMPIRAN

Lampiran 1. Peraih Juara pada pergelaran "Dimantion"

PERAIH JUARA PADA PERGELARAN “DIMANTON”

Pergelaran busana tahun 2017 dengan tema Dimantion ini yang berhasil merebut 13 kejuaraan adalah sebagai berikut

Juara 1 kelas A diraih oleh Hasna Nur Maulani.

Juara 2 kelas A diraih oleh Laily Wahyuningtyas.

Juara 3 kelas A diraih oleh Rianna Kusumawardhani.

Juara 1 kelas D diraih oleh Ratih Noviani.

Juara 2 kelas D diraih oleh Erlina Styaningsih.

Juara 3 kelas D diraih oleh Afifah Nadhira Faiz.

Juara 1 kelas B diraih oleh Gresia Trisnaningtiyas.

Juara 2 kelas B diraih oleh Fellya Purwanita.

Juara 3 kelas B diraih oleh Qoridatul Khasanah.

Best Fashion Technology di raih oleh Fellya Purwanita.

Juara Umum diraih oleh Ratih Noviani.

Best Design diraih oleh Afifah Nadhira Faiz.

Juara Favorit diraih oleh Ratih Noviani.

Lampiran 2. Susunan Panitia Pergelaran Proyek Akhir 2017

**SUSUNAN PANITIA PERGELARAN BUSANA PROYEK AKHIR
PENDIDIKAN TEKNIK BUSANA DAN TEKNIK BUSANA
ANGKATAN 2017**

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

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

Lampiran 3. Susunan Acara Pergelaran "Dimantion"

**SUSUNAN ACARA
PERGELARAN "DIMANTION"
2017**

waktu	SusunanAcara	
	Panggung	LuarPanggung
17.30 – TiketHabis		Tiket On The Spot
18.00 - selesai		OPEN GATE + Registrasi
18.00 – 18.10		Slide sponsor
18.10 – 18.20		Video opening
18.15 – 18.20	Welcome Greeting MC	Slide sponsor
18.20 – 18.30	Opening 1. Tari 2. MC muncul	
18.30 – 18.35	Pembacaan Nama Juri & pemberian cinderamata	
18.35 – 19.00	Sambutan + Pembukaan 1. KetuaPanitia 2. Kajur 3. Dekan 4. Rektor	
19.00 – 19.40	Fashion Show I (kelas D)	
19.40 – 19.50	Febta Tita	
19.50 – 20.30	Fashion Show II (Kelas A)	
20.30 – 20.45	Performing Art Fashion	
20.45 – 21.25	Fashion Show III (Kelas B)	
21.25 – 21.30	Febta Tita	
21.30 – 21.35	Doorprize	
21.35 – 21.45	Awarding	
21.45 – 21.50	Penutup	

Lampiran 4. Laporan Keuanga Bendahara

**RINCIAN DANA PERGELARAN BUSANA PROYEK AKHIR
PENDIDIKAN TEKNIK BUSANA DAN TEKNIK BUSANA
ANGKATAN 2017**

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

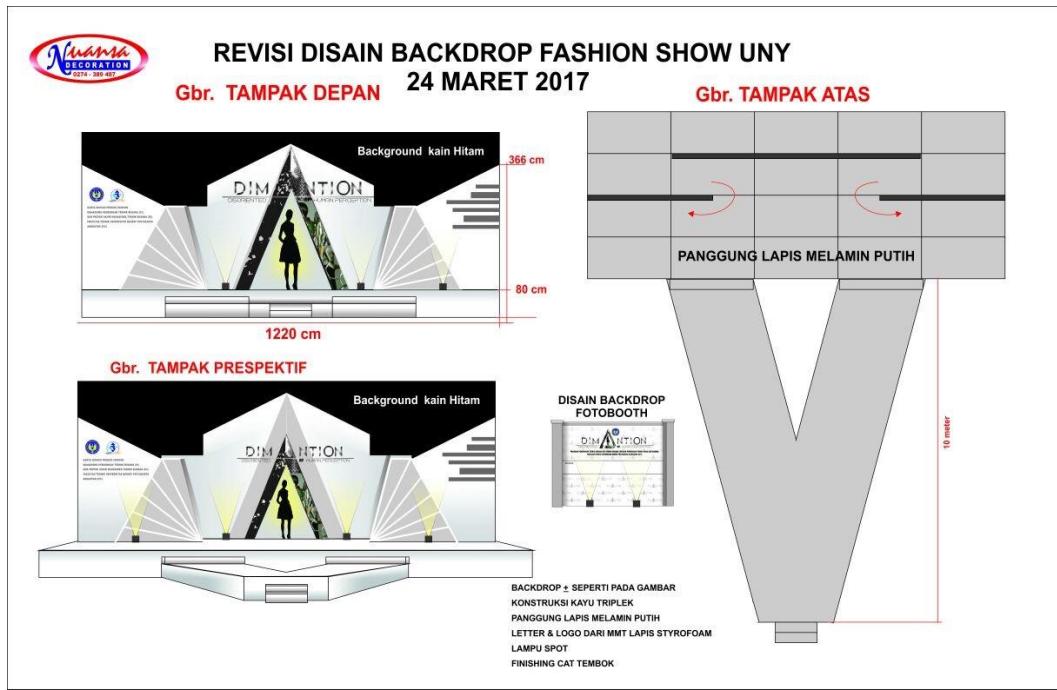
Back Stage and Floor Manager	Biaya Cetak dan Fotocopy			Rp	30.000
	Lakban	2	Rp 10.000	Rp	20.000
	Peniti	1	Rp 5.000	Rp	5.000
	Bolpoint	4	Rp 1.500	Rp	6.000
	Total			Rp	61.000
Perkap	Sewa Gedung			Rp	1.400.000
	Kursi Lipat	800	Rp 1.500	Rp	1.200.000
	Meja Juri	5	Rp 50.000	Rp	250.000
	Sewa HT	36	Rp 10.000	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			Rp 963.000
Dekorasi	Dekor, Sound system, Lighting			Rp 35.000.000
	Total			Rp 35.000.000
Publikasi	Cap dan Bantal			Rp 60.000
	Cetak Tiket, Undangan, Pamflet, Banner dan Sample			Rp 675.000
	Plastik Kemas			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

Lampiran 5. Layout Panggung

LAYOUT PANGGUNG PADA PERGELARAN “DIMANTION” TAHUN 2017



Lampiran 6. Media Promosi

1. Pamflet

 JURUSAN PENDIDIKAN TEKNIK BOGA DAN BUSANA
FAKULTAS TEKNIK
UNIVERSITAS NEGERI YOGYAKARTA

PROUDLY PRESENT

PROYEK AKHIR
DAN
KARYA INOVASI PRODUK FASHION

DIMANTION
DISORIENTED  OF HUMAN PERCEPTION

MENAMPILKAN AUDITORIUM UNY
100+ OUTFIT 24 MARET 2017
TREND FORCASTING 18:00- SELESAI
2017/2018 : GREYZONE

GOLD 50K | SILVER 40K | BRONZE 30K
(Hari Kerja, 09:00 - 15:00)
CP : HASNA 089674395063
SAROH 085725576929
NURUL 082118596614

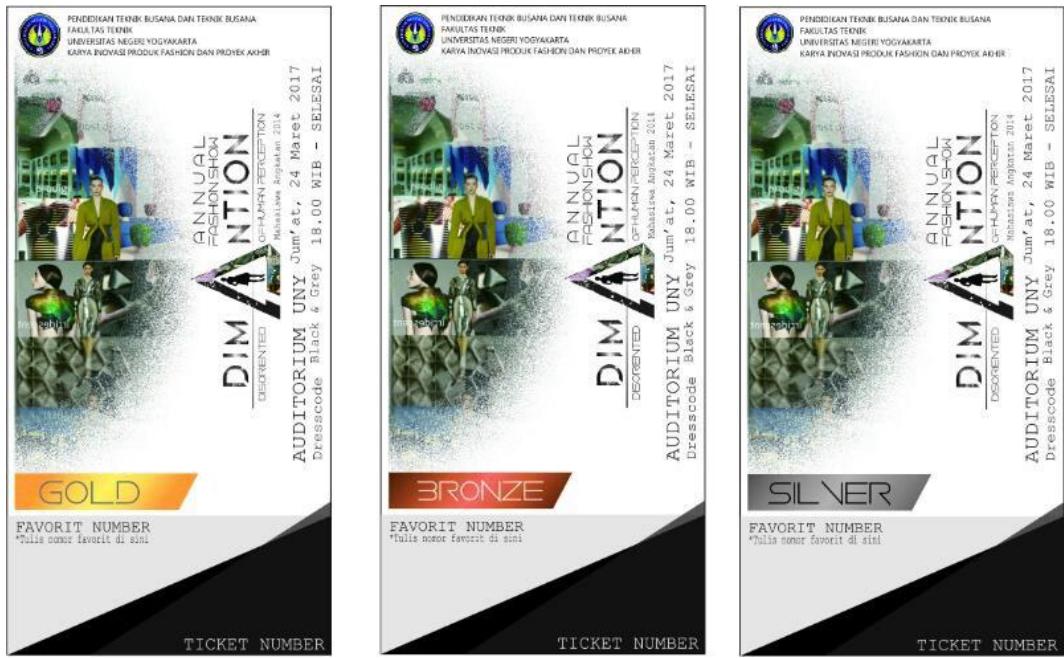
dresscode : black & grey

sponsor by:

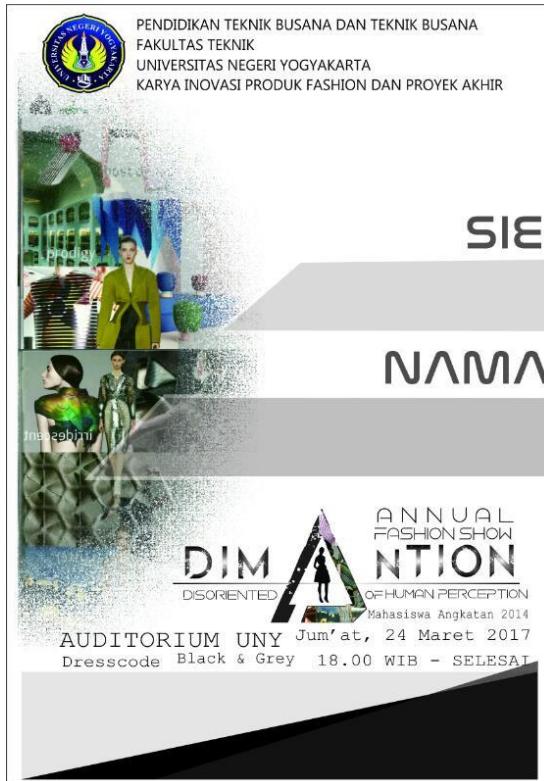


OPEN SPONSOR
UUT: 089661392232

2. Tiket



3. Cocard Panitia





Lampiran 7. Foto Model Tampak Depan



Lampiran 8. Foto Model Tampak Samping



Lampiran 9. Foto Designer Bersama Model