



**BUSANA PESTA MALAM DENGAN SUMBER IDE REL KERETA API
DALAM PERGELARAN BUSANA "AUTHENTURE"**

PROYEK AKHIR

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




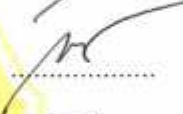

Oleh :
Tesaria Kurnia Putri
13514134028

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

PENGESAHAN

Tugas Akhir yang berjudul “**BUSANA PESTA MALAM DENGAN SUMBER IDE REL KERETA API DALAM PERGELARAN BUSANA “AUTHENTURE”** ini telah dipertahankan du depan Dewan Penguji Proyek Akhir Fakultas Teknik Universitas Negeri Yogyakarta Pada Tanggal 07 Agustus 2017 dan dinyatakan lulus.

Dewan Penguji :

Nama	Jabatan	Tanda Tangan	Tanggal
Afif Ghurub Bestari, M.Pd	Ketua Penguji		26/9/17
Triyanto, S.Sn, M.A	Sekretaris		26/9/17
Sri Emy Yuli Suprihatin, M.Si	Penguji		26/9/17

Yogyakarta, September 2017
Fakultas Teknik
Universitas Negeri Yogyakarta
Dekan,



Dr. Widarto, M.Pd.

NIP. 19631230 198812 1 001 

PERSETUJUAN

Proyek akhir yang berjudul **BUSANA PESTA MALAM DENGAN SUMBER IDE REL KERETA API DALAM PERGELARAN BUSANA “AUTHENTURE”** ini telah disetujui oleh pembimbing untuk diujikan.

Yogyakarta, Agustus 2017

Dosen Pembimbing,

Afif Ghurub Bestari M.Pd

NIP. 19700523 200501 1 001

SURAT PERNYATAAN

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

Yogyakarta, Agustus 2017

Yang menyatakan,



Tesaria Kurnia Putri

NIM. 13514134028

PERSEMBAHAN

Berkat ridha Allah SWT yang telah memberikan rahmat dan hidayah-Nya sehingga penulisan laporan Proyek Akhir ini dapat saya selesaikan sesuai dengan rencana. Oleh karena itu karya Proyek Akhir ini saya persembahkan untuk :

- 1. Mama, Papa dan kakakku yang selalu memberi limpahan do'a, kasih sayang, semangat dan memberikan dukungan baik secara materi dan moril.*
- 2. Untuk seseorang yang selalu mengusahakan meluangkan waktu untuk membantu dalam terciptanya busana dan laporan ini.*
- 3. Bapak Afif Ghurub Bestari M.Pd selaku dosen pembimbing yang selalu sabar menghadapi saya dan selalu memberikan dukungan dan masukan yang sangat bermanfaat.*
- 4. Teman-temanku kelas B jurusan D3 Teknik Busana angkatan 2014 yang telah berjuang bersama-sama baik suka maupun duka. Khususnya untuk Tri Puji Astuti, Dewi Purbaningsih, dan Intan Fauzi yang selama 3 tahun ini selalu mendampingi dan membagi ilmunya.*
- 5. Almamaterku Universitas Negeri Yogyakarta.*

MOTTO

“Do’a tanpa usaha itu bohong dan usaha tanpa do’a itu sombong”

“Setiap aksi memiliki reaksi, setiap perbuatan memiliki konsekuensi dan setiap kebaikan memiliki suatu balasan yang baik”

“The more you give, the more you will get”

“If you fall a thousand times, stand up millions of times because you don’t know how close you are to success”

BUSANA PESTA MALAM DENGAN SUMBER IDE REL KERETA API DALAM PERGELARAN BUSANA “AUTHENTURE”

Oleh :
Tesaria Kurnia Putri
NIM. 13514134028

ABSTRAK

Proyek Akhir ini bertujuan untuk 1) mencipta desain busana pesta malam dengan sumber ide rel kereta api, 2) membuat busana pesta malam dengan sumber ide Rel Kereta Api, 3) menampilkan dan menyelenggarakan pergelaran busana dengan tema *Authenture*.

Proses perwujudan proyek akhir ini sebagai berikut, 1) proses penciptaan desain meliputi: (a) mengkaji tema proyek akhir *Authenture*, (b) mencari dan menetapkan sumber ide, style, look, (c) mengkaji trend 2016/2017, membuat moodboard mengkaji busana pesta, menyusun dan menerapkan unsur dan prinsip desain yang disajikan dengan desain sketsa dan desain presentasi sesuai dengan konsep, 2) proses pembuatan busana pesta malam meliputi, (a) tahap persiapan meliputi; pembuatan gambar kerja, pengambilan ukuran, pembuatan pola busana, merancang bahan dan mengkalkulasi harga, (b) tahap pelaksanaan meliputi meliputi; meletakkan pola pada bahan, pemotongan bahan, pemberian tanda jahitan, penjelujuran, penjahitan, dan menghias (c) tahap evaluasi meliputi; a) evaluasi proses I dan evaluasi proses II, b) evaluasi hasil yaitu menguraikan kesesuaian hasil karya dengan desain dan konsep, 3) proses pergelaran busana meliputi ; (a) tahap persiapan meliputi pembentukan panitia, penentuan tema, menentukan anggaran dan sumber dana, menerapkan manajemen pergelaran, (b) tahap pelaksanaan meliputi pelaksanaan penilaian juri internal, penilaian grand juri, gladi bersih, dan penyelenggaraan pergelaran busana, (c) tahap evaluasi meliputi kesesuaian rencana dengan acara pergelaran busana.

Hasil proyek akhir ini adalah: 1) terciptanya desain busana pesta malam untuk remaja hingga dewasa muda dengan sumber ide Rel Kereta Api, *style Sporty Elegant*, look berupa *Chinese Look*, 2) Terwujudnya karya busana pesta malam dengan siluet I, menggunakan bahan *Satin Bridal* berwarna *Silver Metallic* dan *Space Cadet*, *Satin Velvet*, kain Lurin Udan Liris, detail busana pesta ini anyaman yang dihiasi payet dan pada samping kanan kirinya terdapat ritsliting sebagai hiasan, 3) pergelaran busana dengan tema *Authenture* yang menampilkan busana pesta dilaksanakan oleh 103 mahasiswa Pendidikan Teknik Busana dan Teknik Busana angkatan 2013 pada hari Selasa, 19 April 2016, pukul 18.30 WIB di Auditorium Universitas Negeri Yogyakarta dan karya penyusun tampil pada sesi kedua dengan nomor urut 51.

Kata kunci : Busana Pesta Malam, Rel Kereta Api, *Authenture*

EVENING DRESS INSPIRED BY TRAIN TRACK IN "AUTHENTURE" FASHION SHOW

By :
Tesaria Kurnia Putri
NIM. 13514134028

ABSTRACT

The final project was aimed for, 1) design evening dress inspired by train track, 2) create evening dress inspired by train track, 3) present and perform on fashion show with theme *Authenture*.

The realization process of this final was as follow, 1) the creation design, include: (a) reviewing final project with theme *Authenture*, (b) search and set inspired, style, look, (c) reveiwing trend 2016/2017, making moodboard, reviewing gowns, arranging and applying design elements and principles on design concept, 2) the process of making evening dress, included; (a) preparation stage included; make working images, taking measurement, making pattern, designing materials, calculating price, (b) implementation stage included; put patterns on materials, cutting, making stitch marks, stitching, and decorate, (c) evaluation stage included; a) evaluation of process I and evaluation of process II, b) evaluation of result that is outlines the suitability of the work with the design and concept, 3) fashion show process included; (a) preparation stage including forming a committe, determining the theme of the show, determine the budget and sources of funds, implement show management, (b) the implementation phase includes the implementation of internal juries, grand jury votes, rehearsal and organizing fashion show, (c) evaluating stage included conformity with the plan shows the fashion show.

The result of this final project was: 1) the creation of fashion design evening dress for teens to young adults with a inspired train track, sporty elegant style, with Chinese look, 2) the realization of works of evening dress with a silhouette I, using materials Satin Bridal with Silver Metalic and Space Cadet color, Satin Velvet, Udan Liris traditional fabrics, evening dress detail with woven decorated sequins and on the right and left side are ritsliting as decoration, 3) fashion show with themed *Authenture* which showed party dress was held by 103 Fashion Engineering Education and Fashion Engineering of UNY class 2013 on Tuesday, 19 April 2016, at 18.30 WIB in the Auditorium of Yogyakarta State University and the author's work was present in the second session with serial number 51.

Keywords : Evening dress, Train Track, *Authenture*

KATA PENGANTAR

Puji syukur atas kehadiran Tuhan Yang Maha Esa yang telah memberikan limpahan anugerah dan kenikmatan-Nya serta kesempatan sehingga penyusun dapat melaksanakan Proyek Akhir dengan judul “Busana Pesta Malam Dengan Sumber Ide Rel Kereta Api Pada Pergelaran Busana *Authenture*” dapat terselesaikan dengan baik. Proyek akhir ini diajukan guna memenuhi sebagai persyaratan guna memperoleh gelar Ahli Madya D3 Teknik Busana.

Selama penulisan proyek akhir ini penulis banyak mendapat bimbingan dari para dosen pengampu proyek akhir dan dukungan dari berbagai pihak. Untuk itu penulis ingin menyampaikan ucapan terimakasih kepada :

1. Bapak Afif Ghurub Bestari, M.Pd, selaku Dosen pembimbing Proyek Akhir.
2. Ibu Sri Emy Yuli Suprihatin, M.Si, selaku Penasehat Akademik program studi Teknik Busana.
3. Bapak Triyanto, M.A selaku ketua program studi D3 serta dosen sekretaris penguji Proyek Akhir Teknik Busana Fakultas Teknik Universitas Negeri Yogyakarta.
4. Tim penguji dalam Proyek Akhir Teknik Busana Fakultas Teknik Universitas Negeri Yogyakarta.
5. Ibu Dr. Mutiara Nugraheni selaku ketua jurusan Pendidikan Teknik Boga dan Busana Universitas Negeri Yogyakarta.
6. Bapak Dr. Widarto, M.Pd. selaku Dekan Fakultas Teknik Universitas Negeri Yogyakarta.
7. Bapak Dr. Sutrisna Wibawa, M.Pd, selaku Rektor Universitas Negeri Yogyakarta.
8. Seluruh dosen pengampu Proyek Akhir yang telah memberikan bekal ilmu dan pengetahuan.
9. Staff dan karyawan yang telah membantu memperlancar proses belajar dan mengajar.

10. Yuvina Djaja, selaku peragawati yang telah memperagakan busana dalam pertunjukan busana *Authenture*.
11. Teman-teman D3 angkatan 2013 terima kasih atas semangat serta dukungan yang diberikan selama ini.
12. Semua pihak yang telah banyak membantu penyusunan laporan Proyek Akhir ini yang tidak dapat penulis sebutkan satu persatu.

Demikian Proyek Akhir ini penyusun buat, semoga laporan Proyek Akhir ini dapat bermanfaat bagi penulis dan pembaca.

Yogyakarta, Agustus 2017

Penulis

DAFTAR ISI

HALAMAN SAMPUL.....	i
HALAMAN PENGESAHAN.....	ii
HALAMAN PERSETUJUAN.....	iii
HALAMAN KEASLIAN KARYA.....	Iv
HALAMAN PERSEMBAHAN.....	V
HALAMAN MOTTO.....	Vi
ABSTRAK.....	vii
ABSTRAC.....	viii
KATA PENGANTAR.....	ix
DAFTAR ISI.....	xi
DAFTAR GAMBAR.....	xv
DAFTAR TABEL.....	xvi
DAFTAR LAMPIRAN.....	xvii
BAB I PENDAHULUAN.....	1
A. Latar Belakang Penciptaan.....	1
B. Batasan Istilah.....	5
C. Rumusan Penciptaan.....	6
D. Tujuan Penciptaan.....	7
E. Manfaat Penciptaan.....	7
BAB II PENCIPTAAN KARYA.....	9
A. Tema Penciptaan.....	9
B. Trend RESISTANCE.....	10
C. Kajian Sumber Ide.....	19
1. Pengertian Sumber Ide.....	19
2. Penggolongan Sumber Ide.....	19
3. Sumber Ide Rel Kereta Api.....	21
4. Pengembangan Sumber Ide.....	27

D. Desain Busana.....	29
1. Unsur dan Prinsip Desain.....	29
2. Teknik Penyajian Gambar.....	46
3. Prinsip Penyusunan Moodboard.....	50
4. Kajian Look dan Style.....	52
E. Busana Pesta.....	56
1. Pengertian Busana Pesta.....	56
a. Karakteristik Busana Pesta.....	57
b. Penggolongan Busana Pesta Berdasarkan Pemakainya.....	59
c. Penggolongan Busana Pesta Berdasarkan Sifat.....	60
2. Bahan Busana Pesta.....	61
a. Jenis Bahan.....	61
b. Warna Bahan.....	63
c. Karakter Tekstur Bahan.....	63
d. Pemilihan Bahan Busana.....	65
3. Pola Busana Pesta.....	66
a. Macam-macam Sistem Pembuatan Pola.....	66
b. Pengambilan Ukuran.....	68
4. Teknologi Busana.....	70
a. Teknologi Penyambungan Kampuh.....	70
b. Teknologi <i>Interfacing</i>	71
c. Teknologi <i>Facing</i>	72
d. Teknologi <i>Interlining</i>	73
e. Teknologi <i>Linning</i>	73
f. Teknologi Pressing.....	74
5. Hiasan Busana.....	76
F. Pergelaran Busana.....	77
1. Pengertian Pergelaran Busana.....	77
2. Tujuan Pergelaran Busana.....	77
3. Tempat Penyelenggaraan Busana.....	78

4. Karakter Penyelenggaraan.....	78
5. Sarana Pendukung.....	79
6. Proses Penyelenggaraan.....	83
BAB III KONSEP PENCIPTAAN KARYA.....	87
A. Konsep Penciptaan Desain.....	87
B. Konsep Pembuatan Busana.....	91
C. Konsep Penyelenggaraan Pergelaran.....	94
BAB IV PROSES, HASIL DAN PEMBAHASAN.....	95
A. Proses Penciptaan.....	95
1. Proses Penciptaan Desain Busana.....	95
a. Pencarian Inspirasi atau Sumber Ide.....	95
b. Persiapan Alat dan Bahan Mendesain.....	96
c. Pembuatan <i>Moodboard</i>	96
d. Menggambar Desain.....	98
1) <i>Design Sketching</i>	98
2) <i>Presentation Drawing</i>	105
e. Desain Hiasan.....	108
2. Proses Pembuatan Busana.....	109
a. Persiapan.....	109
1) Pembuatan Gambar Kerja.....	109
2) Pengambilan Ukuran.....	112
3) Pembuatan Pola Busana.....	113
4) Perancangan Bahan.....	122
5) Kalkulasi Harga.....	123
b. Pelaksanaan.....	125
1) Peletakan Pola Pada Bahan.....	125
2) Pemotongan Bahan dan Pemberian Tanda Jahitan.....	126
3) Penjelujuran.....	127
4) Evaluasi Proses I.....	130
5) Penjahitan.....	130
6) Menghias Busana.....	133

7) Evaluasi Proses II.....	133
c. Evaluasi Hasil.....	134
3. Proses Penyelenggaraan Pergelaran Busana.....	135
a. Persiapan.....	136
1) Pembentukan Panitia.....	136
2) Menentukan Tema.....	142
3) Sumber Dana.....	144
4) Dewan Juri.....	145
5) Waktu dan Tempat Penyelenggaraan.....	145
b. Tahap Pelaksanaan.....	145
1) Grand Juri.....	146
2) Gladi Bersih.....	146
3) Pergelaran Busana.....	147
c. Tahap Evaluasi.....	148
A. HASIL.....	150
1. Penciptaan Desain Busana.....	150
2. Pembuatan Karya Busana.....	151
3. Penyelenggaraan Pergelaran Busana.....	153
B. PEMBAHASAN.....	154
1. Penciptaan Desain Busana.....	154
2. Pembuatan Karya Busana.....	156
3. Penyelenggaraan Pergelaran Busana.....	156
BAB V KESIMPULAN DAN SARAN.....	159
A. Kesimpulan.....	159
B. Saran.....	161
DAFTAR PUSTAKA.....	162
LAMPIRAN.....	164

DAFTAR GAMBAR

Gambar 1. Moodboard.....	98
Gambar 2. Styling I.....	100
Gambar 3. Styling II.....	101
Gambar 4. <i>Design Sketching</i> I.....	102
Gambar 5. <i>Design Sketching</i> II.....	103
Gambar 6. <i>Design Sketching</i> III.....	104
Gambar 7. <i>Design Sketching</i> Terpilih.....	105
Gambar 8. <i>Presentation Drawing</i> Tampak Depan.....	107
Gambar 9. <i>Presentation Drawing</i> Tampak Belakang.....	108
Gambar 10. <i>Head Piece</i>	109
Gambar 11. Detail <i>Head Piece</i>	109
Gambar 12. Gambar Kerja Busana Tampak Depan.....	111
Gambar 13. Gambar Kerja Busana Tampak Belakang.....	112
Gambar 14. Pola Dasar Badan Sistem SooEn.....	115
Gambar 15. Pola Dasar Rok.....	117
Gambar 16. Mengubah Pola Badan.....	119
Gambar 17. Mengubah Pola Rok.....	119
Gambar 18. Pecah Pola <i>Crop Top</i>	120
Gambar 19. Pecah Pola Rok Suai.....	121
Gambar 20. <i>Fashion Illustration</i>	147

DAFTAR TABEL

Tabel 1. Kalkulasi Harga.....	125
Tabel 2. Evaluasi Proses I (Fitting I).....	131
Tabel 3. Evaluasi Proses II (Fitting II).....	135
Tabel 4. Susunan Acara.....	148

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1. Foto Peragawati Tampak Depan.....	165
Lampiran 2. Foto Peragawati Tampak Belakang.....	166
Lampiran 3. Foto Peragawati dengan Desainer.....	167
Lampiran 4. Logo <i>Authenture</i>	168
Lampiran 5. Desain Stempel.....	168
Lampiran 6. Desain <i>Header and Footer</i> untuk A4.....	169
Lampiran 7. Pamflet <i>Open Recruitment Additional Crew</i>	169
Lampiran 8. Desain Pamflet A3 dan A6.....	170
Lampiran 9. Desain Banner.....	170
Lampiran 10. Desain Tiket Reguler dan VIP.....	171
Lampiran 11. Desain Co-Card.....	171
Lampiran 12. Desain Undangan.....	172
Lampiran 13. Desain dan Isi Q-Card MC.....	172
Lampiran 14. Desain Q-Card Tampak Depan.....	173
Lampiran 15. Cover <i>Booklet</i>	173
Lampiran 16. Desain <i>Photobooth</i>	174
Lampiran 17. Desain Panggung.....	175
Lampiran 18. <i>Layout Floor Management</i>	176
Lampiran 19. Daftar Panitia Pergelaran Busana <i>Authenture</i>	177
Lampiran 20. Pemasukan TA/PA Tahun 2016.....	182
Lampiran 21. Pengeluaran TA/PA Tahun 2016.....	183

BAB I

PENDAHULUAN

A. LATAR BELAKANG PENCIPTAAN

Di era globalisasi saat ini telah menimbulkan pengaruh yang besar terhadap kebutuhan manusia yang semakin hari semakin bertambah, baik kebutuhan primer maupun sekunder. Dalam kehidupan sehari-hari busana merupakan kebutuhan pokok bagi manusia selain kebutuhan pangan maupun papan. Hal ini menunjukkan begitu pentingnya sandang atau berbusana bagi kehidupan manusia karena busana berfungsi melindungi tubuh dari pengaruh luar dari terik matahari, maupun cuaca dingin, dan sebagainya, busana selain berfungsi praktis juga berfungsi estetik sebagai penambah keindahan dalam berpenampilan, busana juga digunakan dalam berbagai kesempatan seperti busana pesta gala, busana pesta siang, busana pesta malam, dll.

Tugas Akhir adalah karya ilmiah yang disusun oleh mahasiswa setiap program studi berdasarkan hasil penelitian suatu masalah yang dilakukan secara seksama dengan bimbingan dosen pembimbing. Tugas akhir ini merupakan salah satu persyaratan kelulusan bagi mahasiswa Program Studi Pendidikan Teknik Busana dan Teknik Busana. Pada kesempatan ini, Program Studi Pendidikan Teknik Busana dan Teknik Busana Fakultas Teknik Universitas Negeri Yogyakarta menyelenggarakan pergelaran busana dengan tema besar "AUTHENTURE" atau kepanjangan dari *Authenticity for Human Nature* yang

dasar manusia yang diyakini telah menetap dalam waktu yang cukup lama an melalui beragam bentuk budaya. Seiring berjalannya waktu keaslian dari sifat manusia sendiri pudar karena adanya teknologi saat ini yang berkembang pesat. Pergelaran kali ini menampilkan lebih dari 100 busana pesta yang meliputi busana pesta *cocktail*, busana pesta *evening*, dan busana pesta gala yang telah melewati beberapa tahap penilaian. Busana yang ditampilkan diangkat dari *Trend Forecasting 2016/2017* yaitu “RESISTANCE” yang didalamnya terdapat 4 tema besar, yaitu Biopop, Humane, Colony, dan Refugium.

Busana pesta adalah salah satu jenis busana yang memiliki keistimewaan dibanding busana lainnya, disamping modelnya yang bervariasi juga dapat ditambahkan dengan berbagai macam hiasan pada busana tersebut sehingga menambah keindahan dan mempertinggi daya pakai busana pesta itu sendiri. Sedangkan busana Pesta Malam adalah busana yang dikenakan pada kesempatan pesta malam hari antara pukul 18.00-00.00 WIB yang dibuat dengan indah dan istimewa. Serta menggunakan bahan dengan kualitas tinggi dan hiasan yang digunakan untuk memperindah busana. Sedangkan menurut Enny Zuhny Khayati (1998) busana pesta malam adalah busana yang dipakai pada kesempatan pesta dari waktu matahari terbenam sampai waktu berangkat tidur, baik yang bersifat resmi maupun tidak resmi. Pemilihan busana pesta malam ini dalam pergelaran ini karena mempertimbangkan waktu diselenggarakan peragaan busana karena dilaksanakan pada malam hari, peragawati dengan wajah oriental yang tegas, sumber ide, dan trend fashion yang diperoleh penulis.

Dalam menciptakan busana pesta malam agar tetap menarik dan modis perlu mempertimbangkan dalam pemilihan sumber ide dan karakteristiknya. Dalam penciptaan karya Tugas Akhir ini penulis memilih sumber ide “Rel Kereta Api”. Latar belakang dipilihnya rel kereta api sebagai sumber ide karena rel kereta api memiliki sifat yang kuat, kokoh dan sesuai dengan sub tema yang penulis peroleh yang secara garis besar berartikan rangka luar yang memberi kekuatan. Disesuaikan dengan teknik yang akan digunakan dalam pembuatan busana yaitu anyaman tunggal yang disusun satu lajur akan menampilkan bentuk dari rel kereta api tersebut. Bentuk tersebut diterapkan pada busana yang berupa *crop top* dan rok suai sepanjang mata kaki. Bentuk busana yang dihasilkan sederhana, *sporty*, namun tetap *elegant* untuk pemakainya. Busana pesta malam ini digunakan untuk wanita berumur 17-27 tahun karena pada usia ini seseorang mulai membentuk karakter pada kepribadiannya. Demikian juga dalam hal memilih busana yang dikenakan agar sesuai dengan kepribadiannya sendiri. Busana ini ditujukan untuk wanita yang memiliki kepribadian dan sifat yang *sporty*, aktif, kuat, pemberani dan berani tampil berbeda. Penyusun membuat busana pesta malam ini bertujuan untuk menambah wawasan dan membuat busana yang pantas untuk Busana Pesta Malam yang sesuai dengan karya Proyek Akhir ini dengan tema “*Authenture*”.

Dalam tema tersebut mempunyai makna yang menggambarkan tingkatan kekuatan pribadi, spirit dan karakter seseorang dalam menghadapi pengaruh tekanan lingkungan eksternal. Adanya perkembangan teknologi yang pesat saat

ini mengakibatkan sifat asli dari manusia itu sendiri memudar karena manusia sibuk dengan dirinya sendiri dan dengan dunia sosial media. Maka dari itu tema ini menginspirasi bagi mahasiswa untuk menciptakan desain busana yang kreatif dan inovatif. Indonesia merupakan negara yang besar dan penuh dengan keberagaman. Indonesia yang terdiri atas beranekaragam budaya, ras suku bangsa agama dan kepercayaan, mempunyai kekayaan alam dan kebudayaan yang bermacam-macam. Hal ini dikarenakan tiap pulau, suku, maupun daerah di Indonesia mempunyai ciri budaya sendiri-sendiri. Indonesia mempunyai potret kebudayaan yang lengkap dan bervariasi sehingga dapat digunakan untuk dipadukan untuk menciptakan Busana Pesta Malam juga sebagai usaha untuk pelestarian kekayaan yang dimiliki oleh bangsa ini.

Setelah selesai perencanaan, maka hasil rancangan ini perlu diapresiasi dalam pergelaran busana. Oleh sebab itu dalam Proyek Akhir tahun ini, penyusun ingin membuat suatu karya nyata dengan judul “Busana Pesta Malam dengan Sumber Ide Rel Kereta Api dalam Pergelaran Busana *Authenture*”, yang diharapkan dapat mengasah pengetahuan, keterampilan dan kreatifitas dalam mencipta suatu desain busana, serta dapat menciptakannya dengan indah dan menarik.

A. BATASAN ISTILAH

Agar penulisan laporan Proyek Akhir tersebut tidak menyimpang dari tujuan maka penyusun membatasi pengertian dari judul “Busana Pesta Malam dengan Sumber Ide Rel Kereta Api dalam Pergelaran Busana *Authenture*”.

1. Busana Pesta Malam

Busana adalah sesuatu yang dipakai dari ujung rambut sampai ujung kaki (Sri Widarwati, 1993:1) sedangkan Busana Pesta Malam adalah busana yang dikenakan pada kesempatan pesta di malam hari, pemilihan bahan untuk busana pesta malam sebaiknya warna-warna yang agak gelap dan tidak mencolok (Enny Zuhni Khayati, 1998)

2. Sumber Ide Rel Kereta Api

Sumber ide adalah segala sesuatu yang dapat menimbulkan ide seseorang untuk menciptakan disain baru (Sri Widarwati, 1996:58). Sumber ide dari busana pesta malam ini adalah “Rel Kereta Api”. Rel adalah logam batang untuk landasan jalan kereta api atau kendaraan sejenis seperti trem dan sebagainya. Rel mengarahkan/memandu kereta api tanpa memerlukan pengendalian. Rel merupakan dua batang logam kaku yang sama panjang dipasang pada bantalan sebagai dasar landasan. Rel-rel tersebut diikat pada bantalan dengan menggunakan paku rel, sekrup penambat, atau penambat e (seperti penambat pandrol).

3. Pergelaran Busana Authenture

Pergelaran busana adalah salah satu cara untuk memperagakan, memperkenalkan dan memamerkan busana kepada khalayak umum atau masyarakat yang dikenakan oleh model hidup atau peragawan atau peragawati dengan tujuan tertentu (Sri Widarwati, 1993). Sedangkan *Authenture* merupakan singkatan dari *Authenticity for Human Nature*. *Authenticity* menggambarkan tingkatan kekuatan pribadi, spirit dan karakter seseorang menghadapi pengaruh tekanan lingkungan eksternal. *Human Natura* diartikan sebagai sifat ideal dalam diri manusia, dapat berarti sifat dasar manusia yang diyakini telah menetap dalam waktu yang cukup lama an melalui beragam bentuk budaya. Seiring berjalannya waktu keaslian dari sifat manusia sendiri pudar karena adanya teknologi saat ini yang berkembang pesat.

B. RUMUSAN PENCIPTAAN

Dari uraian diatas, maka permasalahan dalam pembuatan busana ini dapat dirumuskan sebagai berikut :

1. Bagaimana mencipta desain busana pesta malam dengan sumber ide “Rel Kereta Api” dalam Pergelaran *Authenture* ?
2. Bagaimana membuat busana pesta malam dengan sumber ide “Rel Kereta Api” dalam Pergelaran *Authenture* ?
3. Bagaimana menyelenggarakan pertunjukan yang menampilkan yang salah satunya busana pesta malam dengan sumber ide “Rel Kereta Api” dalam Pergelaran *Authenture* ?

C. TUJUAN PENCIPTAAN

Adapun tujuan yang ingin dicapai dalam pertunjukan ini, yaitu :

1. Menciptakan desain busana pesta malam untuk remaja hingga dewasa muda dengan sumber ide Rel Kereta Api.
2. Membuat busana pesta malam dengan sumber ide Rel Kereta Api.
3. Menyelenggarakan pertunjukan busana dengan tema *Authenture* yang salah satunya menampilkan busana pesta malam dengan sumber ide Rel Kereta Api.

D. MANFAAT PENCIPTAAN

1. Bagi Penyusun

- a. Mengembangkan kreativitas penyusun untuk menuangkan ide-ide kreatif dalam menciptakan suatu karya busana.
- b. Menerapkan kemampuan, keahlian dan pengetahuan yang dimiliki oleh penyusun dalam karya nyata.
- c. Melatih penyusun untuk menampilkan karyanya kepada masyarakat melalui pertunjukan busana dengan tema "*Authenture*".
- d. Melatih penyusun dalam membuat busana pesta malam.
- e. Sebagai media untuk menyatukan bakat dan potensi diri dalam menuangkan ide-ide baru.
- f. Mendapatkan pengalaman yang nyata yang berguna untuk meningkatkan kemampuan dan keterampilan dalam penciptaan suatu busana.

2. Bagi Progam Studi

- a. Menunjukkan pada masyarakat luas akan eksistensi Progam Studi Teknik Busana Fakultas Teknik Universitas Negeri Yogyakarta melalui Pergelaran Busana.
- b. Melahirkan tenaga kerja yang terampil dan profesional dalam bidang fashion.
- c. Melahirkan calon desainer-desainer profesional yang mampu bersaing di dunia kerja dan fashion.
- d. Mensosialisasikan karya-karya yang diciptakan oleh para mahasiswa Program Studi Teknik Busana Universitas Negeri Yogyakarta kepada masyarakat umum dan dunia industri busana.

3. Bagi Masyarakat

- a. Menambah variasi dalam desain busana sehingga dapat menambah maraknya dunia mode.
- b. Menambah pengetahuan masyarakat tentang trend busana saat ini
- c. Mengetahui Universitas Negeri Yogyakarta memiliki jurusan Pendidikan Teknik Boga dan Pendidikan Teknik Busana pada umumnya dan Pendidikan Teknik Busana sebagai wadah untuk mengembangkan keterampilan dalam bidang busana.
- d. Memberikan informasi kekayaan Budaya Nusantara yang dapat dipergunakan sebagai Sumber Ide busana dan harus dilestarikan.

BAB II

DASAR PENCIPTAAN KARYA

A. Tema *Authenticity for Human Nature* “AUTHENTURE”

Penentuan tema dalam sebuah karya merupakan hal yang paling penting, karena tema sangat mempengaruhi dari segi desain, bentuk, siluet, dan warna dalam sebuah karya busana yang diciptakan. Tema yang diambil dalam pergelaran busana tahun 2016 adalah *Authenticity for Human Nature* “AUTHENTURE”. *Authenture* merupakan singkatan dari *Authenticity for Human Nature*. *Authenticity* menggambarkan tingkatan kekuatan pribadi, spirit dan karakter seseorang menghadapi pengaruh tekanan lingkungan eksternal. *Human Natural* diartikan sebagai sifat ideal dalam diri manusia, dapat berarti sifat dasar manusia yang diyakini telah menetap dalam waktu yang cukup lama dan melalui beragam bentuk budaya. Seiring berjalannya waktu keaslian dari sifat manusia sendiri pudar karena adanya teknologi saat ini yang berkembang pesat.

Tema tersebut diangkat berdasarkan *Trend FORECASTING 2016/2017 RESISTANCE* dengan tujuan mengajak para insan kreatif untuk memperkaya pengetahuan dalam menciptakan busana pesta dengan inovasi terbaru dipadukan dengan ciri khas setiap daerah di Indonesia. Kebudayaan Indonesia sangat indah dan beragam menjadikan busana yang diciptakan busana yang diciptakan bernilai tinggi sehingga dapat menginspirasi masyarakat luas akan kekayaan budaya dalam negeri untuk di kembangkan.

Maka dari penerian di atas dapat disimpulkan bahwa *Authenticity for Human Nature "AUTHENTURE"* adalah kekuatan menghadapi pengaruh tekanan lingkungan eksternal dengan mengembalikan sifat dasar manusia yaitu sifat aslinya yang telah pudar dengan cara memunculkan kembali busana-busana dengan trend terkini dan mengedepankan inovasi dengan mengangkat potensi kekayaan dan keberagaman budaya di Indonesia.

B. Trend RESISTANCE 2016

Trend memiliki peran yang penting di dalam industri mode karena *trend* dapat memberikan gambaran mengenai perubahan *style* apa yang terjadi pada masyarakat di Indonesia dan di dunia dalam beberapa tahun kedepan. Sedangkan menurut perkembangan *mode* perkembangan busana selalu berulang-ulang dalam jangka waktu tertentu.

Ikut mendandani dunia, merupakan salah satu tujuan dibentuknya Indonesia Trend Forecasting (ITF). Indonesia Trend Forecasting, lahir melalui kerja keras kebersamaan banyak pihak dengan harapan bahwa Indonesia bisa ikut menginspirasi kecenderungan inovasi terdepan di bidang industri kreatif secara umum dan secara khusus untuk dunia mode internasional. Bercita-cita menjadi salah satu pusat mode dunia adalah tanggungjawab bersama untuk diwujudkan. Indonesia mempunyai begitu banyak sumber inspirasi yang dapat ditawarkan, alam, seni, dan budaya yang tidak akan habis untuk digali. Generasi muda memiliki talenta kreatif yang akan mampu mengolah kekayaan lokal ini untuk selera global. Bekerjasama dengan *team research* dari berbagai kalangan, APPMI (Asosiasi Perancang dan Pengusaha Mode Indonesia)

dengan tim IFW (Indonesia Fashion Week) bersama BD+A (Bentang Design Aestetik) memulai dengan membuat acuan tren gaya hidup dari sisi desain dan mode. Terdiri dari buku acuan kecenderungan *lifestyle* global yang disebut *impulse*, dan dilanjutkan dengan penterjemahannya dalam desain terapan, untuk tahun 2015 menerbitkan *decoding fashion* secara global dan fashion muslim khususnya.

RESISTANCE trend global 2016/2017 merespon perkembangan pola pikir masyarakat yang berupaya melindungi diri karena kehidupan yang terlalu didominasi kemajuan teknologi. Bagaimana hubungan teknologi dengan alam, kemanusiaan, dan pola hidup masyarakat urban dituangkan dalam empat tawaran tema yang masing-masing kemudian diungkapkan dalam bentuk, *style*, detail, dan warna. Empat kecenderungan ini merespon berbagai tipe selera masyarakat. Penjabarannya diharapkan dapat memberi pilihan untuk dikembangkan lebih lanjut oleh pelaku usaha. Proteksi adalah tema *trend* terbesar saat ini, terhadap hal-hal yang belum tentu terjadi, tetapi kekhawatiran akan terjadi. Percepatan penyebaran informasi dalam hidup yang semakin tergantung pada internet melahirkan masyarakat yang mempunyai kecenderungan untuk menganalisa secara personal setiap berita dan gejala yang hadir dalam jejaring sosialnya, menimbulkan kekhawatiran yang bervariasi bagi tiap individu, sesuai dengan ketertarikan dan idealisme yang dianutnya. Dengan terintegrasinya *wearables* dalam hidup, manusia akan bisa lebih terbebas dari dunia digital, yang selama ini menyita perhatian, dan menjaga fungsi manusia sebagai makhluk sosial.

Pada tahun 2015 *trend fashion* memihak pada budaya dan tradisi lokal, ini menjadi kesempatan bagi para desainer Indonesia untuk memanfaatkan kreatifitas dalam mengolah kekayaan budaya yang ada di Indonesia untuk menarik masyarakat dalam *fashion* di Indonesia maupun mancanegara.

Trend RESISTANCE 2016-2017 hadir dalam empat tema yang terbagi menjadi beberapa sub tema yaitu *Biopop, Humane, Colony, Refugium*. Berikut adalah penjelasannya :

1. *Biopop*

Tema *Biopop* yaitu populasi manusia yang semakin bertambah kini semakin terancam kelangsungan hidupnya akibat meningkatnya sampah plastik yang merusak sumber daya alam, serta semakin minimnya sumber bahan pangan. Untuk mengantisipasi masalah ini, para ilmuwan telah melakukan sejumlah penelitian dan percobaan ilmiah.

Biopop diilhami oleh tampilan dalam foto-foto mikroskopik dunia renik seperti virus, bakteri, jamur, dan sebagainya, yang berasal dari temuan pada laboratorium biologi. Keindahan berbagai bentuk biomorfis muncul dalam nuansa warnawarni cemerlang yang amat kaya. Sel-sel benda renik yang selama ini dianggap membawa penyakit dan menyebabkan kematian, kini justru diangkat oleh seniman dan desainer sebagai sumber ide yang segar. Kesan '*scientific*' digarap dengan riang, seolah bermain-main dan seolah ingin mengaburkan *batasan* antara sains dan desain. Kesan naif dan kekanakan dimunculkan dalam bentuk dan warna-warni yang mengingatkan kita pada bentuk mainan, makanan, dan

sosok tokoh Dory dalam film animasi 'Finding Dory'. Kesan 'main-main' yang sangat kuat tampak pada *look* secara keseluruhan. Banyak muncul bentuk lengkung dan membulat dalam gaya *loose dress* (*A-line, balloon, baggy*, serta *sack dress*), yang dideformasi dari permainan pola maupun dari teknik jahit. Bentuk biomorfis yang tidak beraturan secara mengejutkan ditampilkan sebagai detail dan aksen. Bisa menyerupai gelombang mengalir, atau bisa berupa bentukbentuk grafis dari potongan *patchwork* besar. Butiran *mote* atau manik-manik juga diterapkan untuk memberi efek berbuih. *Biopop* dibagi menjadi empat sub tema, yaitu: *Virology, Monstrous, Lumino-Gel*, dan *Toon-Lab*.

2. *Humane*

Keseharian manusia kini semakin dimudahkan dengan hadirnya perangkat *wearable technology*. *Wearable technology* yang sarat dengan nilai kemanusiaan, sebagai perangkat canggih tidak lagi semata-mata menjadi piranti eksklusif. *Blueprintnya* seolah dapat dimiliki dan diterapkan oleh semua individu yang membutuhkannya. Munculnya *wearable technology* ini menambah perbendaharaan bentuk baru dalam dunia mode. Konsep yang diusung dalam tema HUMANE adalah konsep 'makna kegunaan berpadu dengan kesenangan (*fun*)'. Tiruan bentuk unsur-unsur dari perangkat tersebut diterapkan pada busana, seolah turut memiliki fungsi penting dalam pemakaiannya. Hal ini di satu sisi ikut mengangkat rasa percaya diri pada pemakai *wearable technology*. *Body conscious, sporty, elegan*, dan kesan futuristik hadir dalam tampilan

busana yang ramping dan bersih (*ultra sleek*), seakan dirancang sebagai *second skin* bagi pemakainya. Kesan industrial muncul dari aksesoris berupa kombinasi serta permainan tekstur dan olah bahan, yang meniru unsur-unsur pada mesin (intipendian, roda gerigi, PCB, dan sebagainya). Seperti halnya Pada *wearable technology*, detail ini ditempatkan secara cermat, fungsional dan ergonomis pada busana.

Colour Tone : Light Hi Tech, yang dimaksud Light Hi Tech adalah Palet warna yang ditampilkan yaitu warna-warna dingin yang netral, adakalanya justru ditonjolkan dengan kombinasi atau aksesoris warna minor yang kontras. Warna abu-abu metalik yang muncul dalam berbagai intensitas akan menjadi warna penting. Dalam penerapannya selalu ada unsur abu-abu yang memperkuat kesan *hi-tech*.

Texture Inspiration and Pattern Design : Artificial Delicate Texture adalah Sederhana, tidak berkesan mewah; namun jelas dirancang untuk kenyamanan ergonomi - baik dengan serat-serat alam, maupun bahan hasil teknologi maju. Ada bahan yang halus, ada pula bahan yang kokoh ; namun kuat dan fleksibel. Bahan-bahan baru berdaya guna tinggi hasil temuan teknologi seperti *aramid*, plastik, silikon, kulit sintetis, dan lainnya juga banyak digunakan. Motif dan tekstur bahan yang dipilih adalah garis-garis, serta bentuk geometris sederhana yang beraturan.

Pattern Design: Shape & Detail Ultra Sleek (Kesan *ultra sleek* terutama amat jelas tampak pada busana-busana bersiluet *body conscious* ini. Ditunjang dengan penerapan detail secara minimal, gaya ini kelihatan bersih dan rapi membungkus tubuh.) Industrial (Tidak hanya melalui warna, kesan industrial pada busana tampak dari penerapan bentuk-bentuk yang biasa kita temui pada mesin. Tiruan bentuk PCB, roda gerigi, instalasi kabel, dan sebagainya, secara ringan dan *tun* diterapkan pada busana) Flexible (Seperti halnya struktur pada *wearable technology*, busana bertema HUMANE juga didesain agar fleksibel. Detail dan elemen dekoratif ditempatkan secara cermat, agar terasa ergonomis dan tidak mengganggu gerak. Logic and Systematic (Desainnya berangkat dari konsep praktis dan fungsional. Nilai fungsi pada desain-desain ini ditunjang dengan harmonisasi garis-garis sejajar yang ditempatkan secara elegan pada bagian sambungan atau tepi busana. *Humane* dibagi menjadi tiga sub tema, yaitu: *Integral*, *Exoplastic*, dan *Mekatronika*).

Berikut penjelasan setiap sub tema pada tema Humane :

a. Integral

Mengambil kata dari perhitungan matematika dan banyak digunakan dalam ilmu fisika, sub tema ini menampilkan detail dan tekstur produk dengan sangat presisi dan terlihat dirancang dengan teknologi tinggi. Garisnya clean, elegan, dan bernuansa metal.

b. Exoplastic

Dari prinsip *exoskeleton*/rangka luar yang memberi tambahan kekuatan atau kemampuan bagi penggunanya. Didominasi bahan yang lebih flexibel seperti plastik yang dapat digunakan seperti pakaian biasa. Tekstil *high tech* yang ringan, flexibel namun stabil dengan warna cerah memberikan kesan sportif dan dinamis.

c. Mekatronika

Diilhami dari ilmu mekatronika yang merupakan dasar perancangan robotik dimana kabel, kawat, dan komponen yang masih terlihat terbuka serta saling menempel dengan sambungan yang masih kasar dan terlihat rumit.

3. *Colony*

Rusaknya ekosistem akibat ketidakstabilan atmosfer membuat kita berintrospeksi diri dan kembali belajar dari alam, untuk memperbaiki lingkungan yang telah tercemar. Impian untuk dapat kembali menikmati jernihnya langit dan air (*blue sky* dan *blue water*), melahirkan konsep perlindungan diri secara modern dan sehat.

Dengan cara meniru sistematika perlindungan habitat lain seperti kepompong, sarang lebah, sarang semut, sarang rayap, dsb; berubah pula konsep yang selama ini individualis menjadi sosiosentris dan kebersamaan. Semangat untuk kembali dan ramah kepada alam, dalam arsitektur diwujudkan dalam bentuk-bentuk yang menyerupai struktur sarang serangga dan kepompong. Indahnnya rongga dan struktur - yang

mendominasi serta saling menopang - dalam sarang tersebut juga menjadi ide utama COLONY. Kesan sederhana dan *'low profile'* muncul dalam berbagai busana *semi-fitted* atau *loose*. Tidak dibutuhkan potongan pola yang rumit di sini, namun lebih diutamakan permainan tekstur dan eksplorasi bahan ; untuk menghadirkan bentuk-bentuk tiruan struktur jejaring (*web*) yang fleksibel dan saling berkait. Motif-motif tak beraturan seperti retakan dan lapisan tanah, sarang semut, rongga tanah, dsb. diperoleh dari permainan teknik sayat - kait (*knit* dan *crochet*) – ikat (*macrame*) - cantum (*patchwork*) - sulam usus. Efek terawang dan ringan memberi kesan romantis. Begitu luas kemungkinan yang diperoleh dari olah bahannya, sehingga memperkaya *look* dan gaya busana dalam tema ini. *Colony* dibagi menjadi menjadi *Termite*, *Network*, dan *Molecule*.

4. *Refugium*

Munculnya sebuah asimilasi kebudayaan ketika sekelompok individu harus meninggalkan kemapanan dan kemewahan, untuk berpindah ke daerah lain demi kelangsungan hidup mereka. Adaptasi dengan kontrasnya kondisi sosio-budaya dan kerasnya iklim setempat harus dilakukan, untuk menjembatani kesenjangan budaya asal dengan budaya bangsa pribumi.

Sebagai kaum nomaden yang hidup di abad moderen, mereka melindungi diri dengan bekal perlengkapan yang serba praktis. Meniru hewan-hewan berkulit keras, mereka siap dan sanggup untuk hidup berpindah kapan saja, di bawah tenda moderen yang sederhana namun mampu menampung kemewahan individual. Semangat meditatif untuk

tetap menjaga nilai moral para leluhur secara halus terasimilasi dengan budaya setempat. Dalam berbusana muncul bentuk-bentuk baru yang lahir sebagai perpaduan dari optimisme gaya hidup yang praktis, romantisme kemewahan dan kemegahan di masa lalu, dengan serapan budaya setempat.

Gaya busana yang ditampilkan merupakan perpaduan antara *casual*, *sporty*, elegan, dan romantis. Sentuk busana yang idenya diambil dari *pad look* cenderung sederhana, *loose*, dan *oversize* (kebesaran), sehingga memungkinkan menjadi busana *unisex*. Potongan *oversize* ini kadang dipadukan dengan busana *semi-fitted*. Di atasnya banyak ditonjolkan tekstur besar yang diterapkan melalui permainan rumit teknik lipat, ikat, anyam, *smock*, *interlace*, dsb. Motif-motif klasik serta simbol-simbol kemegahan dari berbagai budaya Islam dan Asia Tengah (India dan sekitarnya) juga tampil dalam ukuran besar, diterapkan dengan teknik *patchwork*, sulam, atau cetak. *Refugium* dibagi menjadi empat sub tema, yaitu: *Interflex*, *Armadilo*, *Timurid*, dan *Artistry*.

C. Kajian Sumber Ide

1. Pengertian Sumber Ide

Sumber ide adalah segala sesuatu, yang berwujud maupun tidak berwujud, yang digunakan untuk mencapai hasil (Kamus Besar Bahasa Indonesia, 2001:102). Menurut Widjningsih (1990:70) sumber ide adalah sesuatu yang merangsang lahirnya kreasi baru. Sedangkan menurut Chodiyah dan Wisri A.Mamdy (1982:171) sumber ide secara garis besar dapat diambil dari benda-benda di sekitar kita maupun suatu peristiwa yang menimbulkan suatu kesan yang terjadi untuk menciptakan kreasi baru dalam menciptakan busana. Sumber ide adalah segala sesuatu yang dapat menimbulkan ide seseorang untuk menciptakan disain ide baru (Sri Widarwati, 2000:58)

Berdasarkan pengertian di atas dapat disimpulkan bahwa sumber ide ialah segala sesuatu yang dapat merangsang lahirnya ide-ide baru atau kreativitas baru yang belum pernah ada dan dapat diambil dari benda-benda maupun peristiwa yang ada disekitar kita.

2. Penggolongan Sumber Ide

Menurut Chodijah dan Wisri A. Mamdy (1982: 172), pada dasarnya untuk menciptakan suatu desain busana dapat diilhami dari beberapa sumber yaitu :

a. Sumber Sejarah dan Penduduk Asli Dunia

Yang termasuk dalam golongan ini adalah pakaian daerah, pakaian nasional dari berbagai bangsa dan pakaian penduduk asli dari suatu daerah. Misalnya pakaian daerah dari negara Jepang yaitu kimono, pakaian tersebut dapat dijadikan sebagai sumber ide terutama yang menjadi ciri khas dari kimono.

b. Sumber Alam Sekitar

Sumber ide alam sekitar berarti dalam membuat suatu karya busana mengambil inspirasi dari segala sesuatu yang ada di lingkungan sekitar. Yang termasuk dalam golongan ini misalnya : gelombang laut, awan, macam – macam bunga, macam – macam buah, binatang, gunung, dan lain – lain.

c. Pakaian Kerja Suatu Profesi Tertentu

Pengambilan sumber ide ini biasanya hanya pada profesi yang mempunyai ciri khas pakaian yang memang berbeda dengan yang lain, misalnya saja pakaian seragam TNI, pakaian seragam bengkel, pakaian seragam perawat, dan lain – lain.

d. Peristiwa Penting

Pengambilan peristiwa penting sebagai sumber ide ini hanya suatu peristiwa yang besar dan biasanya mempunyai frekuensi penyelenggaraan minimal satu tahun sekali. Contoh peristiwa penting yang sering digunakan sebagai sumber ide adalah peristiwa Olimpiade, SEA Games, hari Nasional, peristiwa tradisional, dan lain – lain.

Dari beberapa penggolongan sumber ide di atas tidak perlu diambil secara keseluruhan akan tetapi dapat diambil bagian-bagian tertentu yang dianggap menarik yang menjadi ciri khas dari sumber ide tersebut untuk dijadikan sumber ide seorang perancang busana dalam menciptakan busana yang baru. Dalam mengembangkan sesuatu menjadi suatu sumber ide perlu adanya pengetahuan detail dan ciri dari sumber ide yang akan digunakan.

3. Sumber Ide Rel Kereta Api

Sumber ide yang diambil dalam pembuatan busana pesta malam untuk remaja hingga dewasa muda ini adalah rel kereta api, yang diambil adalah bentuk dari rel kereta itu sendiri.

a. Rel Kereta Api

Rel adalah logam batang untuk landasan jalan kereta api atau kendaraan sejenis seperti trem dan sebagainya. Rel mengarahkan / memandu kereta api tanpa memerlukan pengendalian. Rel merupakan dua batang logam kaku yang sama panjang dipasang pada bantalan sebagai dasar landasan. Rel-rel tersebut diikat pada bantalan dengan menggunakan paku rel, sekrup penambat, atau penambat e (seperti penambat pandrol). Jenis penambat yang digunakan bergantung kepada jenis bantalan yang digunakan. Paku ulir atau paku penambat digunakan pada bantalan kayu, sedangkan penambat "e" digunakan untuk bantalan beton atau semen.

Rel biasanya dipasang di atas badan jalan yang dilapis dengan batu kericak atau dikenal sebagai Balast. Balast berfungsi pada rel kereta api untuk meredam getaran dan lenturan rel akibat beratnya kereta api. Untuk menyeberangi jembatan, digunakan bantalan kayu yang lebih elastis ketimbang bantalan beton.

Kayu memiliki keunggulan sifat alami antara lain sifat kelenturan, ketahanan terhadap tekanan dan benturan yang lebih baik dibandingkan dengan beton. Di samping itu kayu menghambat panas dan arus listrik, serta nyaman dilalui kereta. Kayu mudah dibuat bantalan dengan ukuran dan bentuk sesuai keperluan. Oleh sebab itu kayu masih dipakai sebagai bantalan rel terutama pada sambungan rel.

Menurut Martawijaya (1961) rata-rata penggunaan kayu untuk bantalan pada jalan rel di seluruh dunia adalah 90% dan sisanya menggunakan beton dan besi. Untuk kebutuhan domestik, Indonesia setiap tahun memerlukan 700 ribu bantalan kayu. Secara konvensional diperlukan 2000 batang bantalan kayu setiap mil sedangkan jika menggunakan beton diperlukan hampir 3000 batang setiap mil. Di antara jenis kayu Indonesia yang sudah dimanfaatkan untuk bantalan rel kereta api yaitu balau, bungur, jati, kempas, keruing dan kulim (Martawijaya dan Kartasujana, 1981 dan 1982).

Penemu rel kereta api adalah George Stephenson (lahir di Wylam, Northumberland, Inggris, 9 Juni 1781 – meninggal 12 Agustus 1848 pada umur 67 tahun) merupakan seorang insinyur rel kereta api. Ayah Stephenson bekerja pada sebuah perusahaan pertambangan yang tugasnya memasukkan batubara ke dalam tungku perapian dari mesin uap. George pada mulanya bekerja sebagai gembala sapi pada usia delapan tahun. Kemudian ia juga bekerja di sebuah pertambangan batubara, mula-mula ia membantu Ayahnya, lambat laun ia menjadi kepala mesin uap. Sambil bekerja ia mulai belajar membaca dengan ikut kursus di malam hari. Setelah ia mampu membaca ia mulai membaca semua buku tentang mesin.

Pada suatu ketika ia diminta membantu untuk memperbaiki mesin uap, setelah itu ia diserahkan tugas yang penting dalam permesinan. Pada waktu itu pertambangan batu bara sedang mencoba menggunakan lokomotif uap atau mesin uap yang dapat digerakkan untuk mengganti tenaga kuda yang menarik kereta batubara. Kemudian George membuat mesin yang disebut *Blucher*. Mesin berjalan dengan sukses. Setelah itu ia ditunjuk sebagai Insinyur untuk pembangunan jalan kereta api umum yang pertama Stokton-Darlington yang dibuka pada tahun 1825. Kemudian pada tahun 1826 ia bekerja untuk pembangunan jalan kereta api Liverpool-Manchester yang dibuka pada tahun 1830.

Sejarah rel kereta api di Indonesia, Setelah Tanam Paksa diberlakukan oleh van den Bosch pada tahun 1825-1830, ide tentang perkeretaapian Indonesia diajukan dengan tujuan untuk mengangkut hasil bumi dari Sistem Tanam Paksa tersebut. Salah satu alasan yang mendukung adalah tidak optimalnya lagi penggunaan jalan raya pada masa itu. Akhirnya, pada 1840, Kolonel J.H.R. Van der Wijck mengajukan proposal pembangunan jalur kereta api di Hindia Belanda.

Kereta api pertama di Indonesia dibangun tahun 1867 di Semarang dengan rute Semarang - Tanggung yang berjarak 26 km oleh NISM, N.V. (Nederlands-Indische Spoorweg Maatschappij) dengan lebar jalur 1.435 mm (lebar jalur SS - Staatsspoorwegen adalah 1.067 mm atau yang sekarang dipakai), atas permintaan Raja Willem I untuk keperluan militer di Semarang maupun hasil bumi ke Gudang Semarang. Kemudian dalam melayani kebutuhan akan pengiriman hasil bumi dari Indonesia, maka Pemerintah Kolonial Belanda sejak tahun 1876 telah membangun berbagai jaringan kereta api, dengan muara pada pelabuhan Tanjung Priok Jakarta dan Tanjung Perak Surabaya. Semarang meskipun strategis, tetapi tidak ada pelabuhannya untuk barang, sehingga barang dikirim ke Batavia atau Soerabaja.

Pembangunan pertama adalah kehadiran kereta api di Indonesia diawali dengan pencangkulan pertama pembangunan jalan kereta api di desa Kemijen, Jumat tanggal 17 Juni 1864, oleh Gubernur Jenderal Hindia Belanda, Mr. L.A.J Baron Sloet van den Beele. Pembangunan

diprakarsai oleh "*Nederlands-Indische Spoorweg Maatschappij*" (NIS) yang dipimpin oleh Ir. J.P de Bordes dari Kemijen menuju desa Tanggung (26 km) dengan lebar sepur 1435 mm. Ruas jalan ini dibuka untuk angkutan umum pada hari Sabtu, 10 Agustus 1867. Kereta listrik pertama beroperasi 1925, menghubungkan Weltevreden dengan Tandjoengpriok.

Keberhasilan swasta, NIS membangun jalan kereta api antara Samarang-Tanggung, yang kemudian pada tanggal 10 Februari 1870 dapat menghubungkan kota Semarang - Surakarta (110 Km), akhirnya mendorong minat investor untuk membangun jalan kereta api di daerah lainnya. Tidak mengherankan, kalau pertumbuhan panjang jalan rel antara 1864 - 1900 tumbuh dengan pesat. Kalau tahun 1867 baru 25 km, tahun 1870 menjadi 110 km, tahun 1880 mencapai 405 km, tahun 1890 menjadi 1.427 km dan pada tahun 1900 menjadi 3.338 km.

Perkembangan di luar Jawa adalah di Halte Si Loengkang di jalur Solok-Silungkang, ketika baru selesai dibangun. Selain di Jawa, pembangunan rel kereta api juga dilakukan di Aceh (1874), Sumatera Utara (1886), Sumatera Barat (1891), Sumatera Selatan (1914), bahkan tahun 1922 di Sulawesi juga telah dibangun jalan kereta api sepanjang 47 Km antara Makasar-Takalar, yang pengoperasiannya dilakukan tanggal 1 Juli 1923, sisanya Ujungpandang-Maros belum sempat diselesaikan. Sedangkan di Kalimantan, meskipun belum sempat

dibangun, studi jalan kereta api Pontianak - Sambas (220 Km) sudah diselesaikan. Demikian juga di pulau Bali dan Lombok, juga pernah dilakukan studi pembangunan jalan kereta api.

Pada pendudukan Jepang sampai dengan tahun 1939, panjang jalan kereta api di Indonesia mencapai 6.811 km. Tetapi, pada tahun 1950 panjangnya berkurang menjadi 5.910 km, kurang lebih 901 km raib, yang diperkirakan karena dibongkar semasa pendudukan Jepang dan diangkut ke Burma untuk pembangunan jalan KA di sana. Jenis jalan rel kereta api di Indonesia dibedakan dengan lebar kereta 1.067 mm; 750 mm (di Aceh) dan 600 mm di beberapa lintas cabang dan tram kota. Jalan rel yang dibongkar semasa pendudukan Jepang (1942 - 1943) sepanjang 473 km, sedangkan jalan kereta api yang dibangun semasa pendudukan Jepang adalah 83 km antara Bayah - Cikara dan 220 km antara Muaro - Pekanbaru. Ironisnya, dengan teknologi yang seadanya, jalan kereta api Muaro - Pekanbaru diprogramkan selesai pembangunannya selama 15 bulan yang memperkerjakan 27.500 orang, 25.000 diantaranya adalah Romusha. Jalan yang melintasi rawa-rawa, perbukitan, serta sungai yang deras arusnya ini, banyak menelan korban yang makamnya bertebaran sepanjang Muaro - Pekanbaru.

4. Pengembangan Sumber Ide

Dalam pengolahan obyek akan terjadi pengembangan sumber ide atau perubahan bentuk sesuai dengan selera maupun latar belakang perancangannya. Teori pengembangan sumber ide menurut Dharsono Sony Kartika (2004) dapat dibagi menjadi 4, yaitu :

a. Teori *Stilisasi*

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

b. Teori *Distorsi*

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

c. Teori *Transformasi*

Transformasi merupakan penggambaran bentuk yang menekankan pada pencapaian karakter dengan memindahkan (*trans*) wujud atau figure dari obyek lain keobyek yang digambar. Contoh: penggambaran manusia berkepala binatang atau sebaliknya.

d. Teori *Disformas*

Disformas merupakan penggambaran bentuk yang menekankan pada interpretasi karakter, dengan cara mengubah bentuk obyek dengan cara menggambarkan sebagian saja yang lebih dianggap mewakili. Proses disformasi dapat dilakukan dengan cara mengurangi bagian-perbagian dari detail obyek sehingga menghasilkan disain yang semakin sederhana.

Dari terkerangan di atas dapat diambil kesimpulan bahwa dalam pengambilan sumber ide hendaknya tidak diaplikasikan pada keseluruhan busana namun hanya pada bagian-bagian tertentu saja terutama yang akan dijadikan sebagai pusat perhatian dari busana tersebut. Namun perlu diperhatikan juga dalam pengambilan sumber ide apabila dilakukan perubahan atau pengembangan harus memperhatikan teori pengembangan sumber ide yang diterapkan hal ini bertujuan agar tidak menghilangkan ciri khas dari sumber ide yang diambil.

D. Desain Busana

1. Unsur dan Prinsip Desain

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

Dari pengertian diatas dapat disimpulkan bahwa desain merupakan rancangan yang disusun dari warna, bentuk, ukuran, tekstur, dan garis menjadi satu kesatuan yang menarik antara bagian satu dengan bagian yang lain. Selain itu disain dibagi menjadi dua macam yaitu disain struktur dan disain hiasan. Desain struktur adalah disain berdasarkan bentuk, ukuran, warna, dan tekstur dari suatu benda. Disain dapat berbentuk benda yang memiliki tiga ukuran atau dimensi maupun gambaran dari suatu benda dan dikerjakan diatas kertas. Sedangkan disain hiasan adalah disain untuk memperindah disain strukturnya (Sri Widarwati, 1993 : 2).

Suatu gambar desain tercipta melalui suatu proses berupa totalitas berfikir yang mamadukan ilmu seni rupa dengan unsur-unsur lain yang mendukung. Pengetahuan mengenai unsure-unsur desain dan prinsip-prinsip desain harus diketahui dan dipelajari terlebih dahulu sebelum

memuat suatu desain untuk mengetahui apakah desain tersebut pantas atau tidak untuk diwujudkan kedalam sebuah karya busana.

a. Unsur Desain

Unsur desain adalah segala sesuatu yang digunakan untuk menyusun suatu rancangan (Sri Widarwati, 2000 : 7). Unsur desain merupakan unsure-unsur yang digunakan untuk mewujudkan sebuah desain sehingga orang lain dapat membaca desain tersebut. Unsur desain adalah unsur-unsur yang dapat dilihat secara langsung atau biasa disebut unsur visual (Afif Ghurub Bestari, 2011:11). Adapun unsur-unsur desain adalah sebagai berikut :

1) Garis

Menurut Prapti Karomah dan Sicilia Sawitri (1986) garis adalah himpunan atau kumpulan titik-titik yang ditarik dari satu titik ke titik yang lain sesuai arah tujuan. Garis merupakan unsur tertua yang digunakan untuk mengungkapkan emosi dan perasaan seseorang (Sri Widarwati, 1993: 7-8). Garis merupakan unsure visual dua dimensi yang digunakan manusia dalam mengungkapkan perasaan atau emosi (Afif Ghurub Bestari, 2011 : 11).

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

Garis dapat dibedakan menjadi dua macam, yaitu garis lurus dan garis lengkung. Garis lurus member kesan kukuh, keras, kepastian, ketegangan dan ketegasan, sedangkan garis lengkung member kesan luwes kadang-kadang bersifat riang, gembira, lembut, indah, dan feminin. Garis dalam busana dibedakan menjadi garis luar dan garis hiasan atau garis dalam model busana itu (Arifah A. Riyanto, 2003: 38). Dalam desain busana garis harus mempunyai fungsi untuk membatasi bentuk struktur atau siluet. Berdasarkan arahnya garis dapat dikelompokkan menjadi tiga macam, yaitu :

a) Garis arah vertikal

Garis arah vertikal adalah garis memanjang. Kesan garis ini merampingkan, kelihatan tinggi, agung, stabil, dan elegan. Garis arah vertical ini cocok dipakai untuk orang bertubuh gemuk dan pendek agar terlihat langsing dan tinggi.

b) Garis Arah Horizontal

Arah garis horizontal secara fisik akan memberi kesan memperlebar, menggemukkan, berkesan lebih pendek dan akan mempunyai kesan tenang, dan tentram. Garis arah horizontal cocok dipakai untuk orang yang bertubuh tinggi kurus karena akan member kesan lebih gemuk dan berisi.

c) Garis Arah Diagonal

Merupakan garis miring ke kiri ataupun ke kanan. Garis ini memberi kesan yang tidak berkesudahan, lincah, gembira, muda, dan dinamis. Garis diagonal dapat dipakai untuk orang bertubuh kurus karena dapat member kesan meninggikan dan menggemukkan tergantung pada derajat kemiringannya.

Selain itu garis juga dapat dibedakan berdasarkan bentuk. Garis berdasarkan bentuk dikelompokkan menjadi garis lurus, garis bergerigi, garis zigzag, garis lengkung, garis lingkaran, garis bergelombang dan garis bersengkeli.

2) Arah

Setiap unsur garis mempunyai arah, dimana arah tersebut terbagi menjadi empat macam, yaitu arah mendatar (horizontal), tegak lurus (vertikal), miring ke kiri, dan miring ke kanan (Widjningsih, 1982 : 4). Sedangkan menurut Sri Widarwati (1993 : 8) Masing-masing arah memberikan pengaruh yang berbeda terhadap si pengamat. Arah disain busana dapat terlihat dari unsur garis disain busana tersebut, misalnya motif garis, hiasan payet yang dibentuk sesuai garis disain, garis hias busana, dan sebagainya arah biasanya dapat digunakan untuk menyiasati kekurangan pada seseorang dalam berbusana. Misalnya saja garis arah horizontal cocok digunakan untuk tubuh yang berbadan tinggi kurus karena akan memberi kesan lebih gemuk pada busananya. Begitu pula

sebaliknya untuk tubuh yang berbadan gemuk sebaiknya gunakan pemakaian arah garis Vertikal pada busnanya karena akan memberi kesan langsing.

Dari penjelasan di atas dapat disimpulkan bahwa, arah merupakan sesuatu yang dapat digunakan untuk mengubah sifat dari garis yang berupa arah horizontal, vertikal maupun diagonal, selain itu arah dapat dimanfaatkan memberi kesan tertentu pada busana.

3) Bentuk

Bentuk adalah suatu bidang yang terjadi apabila kita menarik suatu garis itu menghubungi sendiri permulaannya, dan apabila bidang itu tersusun dalam suatu ruang maka terjadilah bentuk dimensional (Widjiningsih, 1982 : 4). Bentuk adalah hasil hubungan dari beberapa garis yang menghasilkan area atau bidang dua dimensi (Afif Ghurub Bestari, 2011 : 12). Menurut Sri Widarwati (1993: 10) unsur bentuk ada dua macam, yaitu dua dimensi dan tiga dimensi. Bentuk dua dimensi adalah bidang datar yang dibatasi oleh garis, sedangkan bentuk tiga dimensi adalah ruang *bervolume* dibatasi oleh permukaan.

Menurut sifatnya, bentuk juga dibagi menjadi dua yaitu bentuk geometris dan bentuk-bentuk dalam busana. Bentuk geometris misalnya segitiga, kerucut, lingkaran, silinder dan bentuk bebas seperti bentuk daun, bunga, pohon, titik air, batu-batuan dan lain-

lain. Sedangkan bentuk-bentuk dalam busana dapat berupa bentuk kerah, bentuk lengan, bentuk rok, bentuk saku, bentuk pelengkap busana dan motif.

Unsur bentuk ada dua macam yaitu bentuk dua dimensi dan tiga dimensi. Bentuk dua dimensi adalah bidang datar yang dibatasi oleh garis, sedangkan bentuk tiga dimensi adalah ruang yang bervolume dibatasi oleh permukaan (Sri Widarwati, 1993 : 10). Berdasarkan jenisnya bentuk terdiri dari :

- a) Bentuk naturalis, merupakan bentuk yang berasal dari bentuk-bentuk realis yang ada di alam misalnya tumbuh-tumbuhan, hewan, dan bentuk-bentuk alam lainnya.
- b) Bentuk geometris adalah bentuk yang diukur dengan alat pengukur dan mempunyai pengulangan bentuk yang teratur, misalnya saja bentuk segi empat, segitiga, kerucut, bujur sangkar, dan lingkaran.
- c) Bentuk dekoratif merupakan bentuk yang sudah diubah dari bentuk asli melalui proses stilasi atau stilir, tetapi masih ada ciri khas bentuk aslinya.
- d) Bentuk abstrak merupakan bentuk yang terikat pada benda apapun tetapi tetap mempertimbangkan prinsip-prinsip desain (Ernawati, 2008:203).

4) Tekstur

Tekstur adalah sifat permukaan dari garis, bidang maupun bentuk (Widjningsih, 1982: 5). Tekstur adalah sifat permukaan dari suatu benda yang dapat dilihat dan dirasakan, sifat-sifat permukaan tersebut antara lain kaku, lembut, kasar, halus, tebal, tipis dan tembus terang/transparan (Sri Widarwati, 1993 : 14). Jadi dapat disimpulkan bahwa, tekstur merupakan keadaan permukaan suatu benda atau kesan yang timbul dari apa yang dilihat pada permukaan benda. Sifat permukaan benda baik berupa garis, bidang, maupun bentuk yang dapat dilihat atau dirasakan. Menurut Arifah A. Riyanto (2003: 47) tekstur terdiri dari bermacam-macam, yaitu :

- a) Tekstur kaku, tekstur yang kaku dapat menyembunyikan atau menutupi bentuk badan seseorang tetapi akan menampilkan seseorang terlihat gemuk.
- b) Tekstur kasar dan halus, kain bertekstur kasar memberi tekanan kepada si pemakai kelihatan lebih gemuk. Sedangkan bahan yang halus tidak akan mempengaruhi kesan ukuran badan, asalkan tidak mengkilap.
- c) Tekstur lemas, kain dengan tekstur yang lembut dan lemas akan memberi efek yang luwes, sesuai untuk model-model busana dengan kerut dan draperi.

- d) Tekstur tembus pandang, kain yang tembus pandang kurang bisa menutupi bentuk badan yang dirasa kurang sempurna, misalnya terlalu gemuk atau terlalu kurus dan kelihatan langsing.
- e) Tekstur mengkilap dan kusam, kain yang mempunyai tekstur mengkilap membuat si pemakai kelihatan lebih gemuk, sedangkan tekstur yang kusam dapat memberi kesan lebih kecil.

5) Ukuran

Ukuran adalah sesuatu yang dapat diterapkan dalam garis dan bentuk yang dapat mempengaruhi hasil suatu benda (Arifah A. Riyanto, 2003). Menurut Sri Widarwati (1993 : 10) garis dan bentuk mempunyai ukuran yang berbeda karena ukuran panjang dan besar kecilnya menjadi berbeda. Ukuran yang kontras (berbeda) pada suatu disain busana dapat menimbulkan perhatian dan menghidupkan suatu disain, tetapi dapat pula menghasilkan ketidaksamaan apabila ukurannya tidak sesuai (Widjiningih, 1982: 5). Sehingga ukuran adalah unsur dalam disain busana yang menentukan keseimbangan dan kesatuan dalam disain busana. Untuk mencapai keseimbangan dalam busana penerapan ukuran yang pas sangat diperlukan.

Menurut Arifah A Riyanto (2003) ukuran panjang rok dapat dikelompokkan menjadi 6 macam, yaitu :

- a) Mikromini yaitu rok yang panjangnya hingga batas paha dan lebih pendek dari rok mini.
 - b) Mini : rok yang panjangnya 10-15 cm diatas lutut.
 - c) Kini (knee) : rok yang panjangnya sampai lutut.
 - d) Midi : rok yang panjangnya 10-15cm dibawah lutut.
 - e) Maksi :Rok yang panjangnya sampai pergelangan mata kaki.
 - f) Longdress : gaun yang panjangnya sampai ke lantai.
- 6) Nilai Gelap Terang (*value*)

Nilai gelap terang adalah suatu sifat warna yang menunjukkan apakah warna itu mengandung warna hitam atau putih (Chodiyah Wisri A, Mamdy, 1982 : 16). Menurut Arifah A. Riyanto (2003: 240) nilai gelap terang berhubungan dengan warna yaitu dari warna tergelap hingga warna yang paling terang. Nilai gelap terang ini menyangkut bermacam-macam tingkatan atau jumlah gelap terang yang terdapat pada suatu disain. (Widjiningsih, 1982: 6). Semua benda kasat mata harus dapat terlihat karena adanya cahaya, baik cahaya alam maupun cahaya buatan. Jika suatu benda diamati, akan terlihat bahwa bagian-bagian permukaan benda tidak seluruhnya diterpa cahaya. Ada bagian yang terang dan ada bagian yang gelap. Keadaan ini yang menimbulkan adanya nilai atau kadar gelap dan terang pada permukaan benda. Nilai atau kadar

gelap dan terang ini disebut dengan istilah *value* atau nada gelap terang. Nilai gelap terang merupakan suatu sifat yang menunjukkan tingkatan dari gelap ke terang. Sifat gelap sendiri digunakan warna hitam sedangkan sifat yang paling terang digunakan warna putih. Untuk penerapan nilai gelap terang pada busana terletak pada pemilihan warna atau tekstur kilau pada bahannya.

7) Warna

Warna merupakan unsur desain yang sangat menonjol dengan adanya warna suatu benda dapat dilihat keindahannya selain itu warna dapat mengungkapkan suasana perasaan desainer atau karakter busana yang dirancang (Afif Ghurub Bestari, 2011:14).

Menurut Arifah A. Riyanto (2003: 46) pemilihan warna dan motif yang tepat pada suatu desain busana menentukan keindahan dan keharmonisan. Warna adalah hal yang pertama kali ditangkap oleh mata dan merupakan sumber kehidupan keduniawian yang memberikan rasa keindahan (Chodiyah & Moh. Alim Zaman, 2001). Teori warna dapat dikelompokkan menjadi :

- a) Warna primer, warna ini disebut warna dasar atau pokok, karena warna ini . belum mengalami pencampuran. Warna primer terdiri dari warna merah, kuning, biru.

- b) Warna sekunder, yaitu bila dua warna primer dicampur dengan jumlah yang sama. Misalnya biru dengan kuning menjadi hijau, merah dengan kuning menjadi jingga, merah dengan biru menjadi ungu.
- c) Warna *Intermediet* adalah warna yang diperoleh dengan dua cara yaitu pencampuran warna primer dengan warna sekunder yang berdekatan dalam lingkaran warna dan pencampuran dua warna primer dengan perbandingan 1:2. Ada enam macam warna intermediet, yaitu : kuning hijau, biru hijau, biru ungu, merah ungu, merah oranye, kuning oranye.
- d) Warna tersier adalah warna yang terbentuk oleh campuran dua warna sekunder. Warna tersier ada tiga, yaitu warna tersier biru, merah dan kuning.
- e) Warna kuarter adalah warna yang dihasilkan oleh pencampuran dua warna tersier. Warna kuarter ada tiga, yaitu warna kuarter hijau, warna kuarter oranye, dan warna kuarter ungu.

Sedangkan menurut sifatnya warna terbagi menjadi tiga, yaitu :

- a) Warna yang Bersifat Panas dan Dingin atau *Hue*

Sifat panas dan dingin suatu warna yang sangat dipengaruhi oleh *hue-nya*. *Hue* merupakan istilah yang dipakai untuk membedakan suatu warna dengan warna lainya seperti warna merah, kuning, dan biru. Warna panas adalah warna yang berada pada bagian lingkaran warna yang dominan

mengandung unsure warna merah, kuning, dan jingga. Warna panas memunculkan kesan gembira, semangat, agresif, menyerang, mendominasi, membangkitkan, dan menonjol. Sedangkan warna dingin adalah warna yang mengandung unsure hijau, biru, dan ungu. Warna ini bersifat tenang, pasif, tenggelam, melankolis dan kurang mendominasi.

b) Warna yang Bersifat Terang dan Gelap atau *Value* Warna

Value warna terdiri atas beberapa tingkatan dan dapat direkayasa. Untuk mendapatkan *value* yang lebih tua dari warna asli dari warna lainnya disebut *shade*, dapat dilakukan penambahan warna hitam. Sedangkan untuk mendapatkan warna yang lebih muda disebut dengan *tint*, dapat dilakukan dengan penambahan warna putih.

c) Warna yang Bersifat Terang dan Kusam atau Intensitas

Warna Sifat cemerlang dan lembut suatu warna dipengaruhi oleh kekuatan warna atau intensitasnya. Warna yang mempunyai intensitas kuat akan kelihatan lebih cemerlang sedangkan warna yang mempunyai intensitas lemah akan kehilangan redup dan lembut.

b. Prinsip-prinsip Desain

Prinsip-prinsip desain adalah merupakan suatu cara penggunaan dan pengombinasian unsur-unsur desain menurut prosedur-prosedur tertentu (Widjningsih, 1982 :11). Menurut Sri Widarwati (1993:15) prinsip desain adalah suatu cara untuk menyusun unsur-unsur sehingga tercapai perpaduan yang memberi efek tertentu. Untuk menghasilkan busana yang indah maka dalam mendesain busana perlu menerapkan prinsip-prinsip desain dengan benar. Adapun prinsip-prinsip desain, yaitu:

1) Keselarasan (Harmoni)

Harmoni merupakan suatu prinsip dalam seni yang menimbulkan kesan adanya keesatuan melalui pemilihan dan susunan objek serta ide-ide (Widjningsih, 1982 :11). Suatu susunan dikatakan harmoni apabila semua objek dalam suatu kelompok kelihatan mempunyai persamaan dan apabila letak garis-garis yang terpenting mengikuti bentuk objeknya. Ada lima aspek dalam prinsip harmoni, yaitu garis dan bentuk, ukuran, tekstur, ide dan warna. Menurut Sri Widarwati (1993:15) Suatu desain bisa dikatakan serasi apabila perbandingnya baik, keseimbangan baik, mempunyai sesuatu yang menarik perhatian, dan mempunyai irama yang tepat. Keselarasan adalah kesatuan diantara macam-macam unsure desain walaupun berbeda tetapi membuat tiap-tiap bagian itu kelihatan bersatu.

Jadi dapat disimpulkan bahwa keselarasan dalam busana dapat ditunjukkan dengan adanya kesamaan yang menghasilkan suatu kesatuan dalam desain.

2) Perbandingan (Proposi)

Perbandingan digunakan untuk menampakkan lebih besar atau lebih kecil dan member kesan adanya hubungan satu dengan yang lain yaitu pakaian dan pemakainya. Perbandingan dalam busana digunakan untuk menampakkan lebih besar atau lebih kecil, dan memberi kesan adanya hubungan satu dengan yang lain yaitu pakaian dan sipemakainya (Chodiyah & Wisri A. Mamdy, 1982:26). Sedangkan menurut Ernawati, dkk (2008:211) proporsi merupakan perbandingan antara bagian yang satu dengan bagian yang lain. Untuk mendapatkan suatu susunan yang menarik perlu diketahui bagaimana cara menciptakan perbandingan ukuran objek yang satu dengan objek yang dipadukan secara proporsional.

3) Keseimbangan (Balance)

Suatu keseimbangan akan terwujud apabila penggunaan unsure-unsur desain seperti garis, bentuk, warna dan yang lain dalam suatu desain dapat member rasa puas (Widjiningih, 1982 : 19). Keseimbangan dipergunakan untuk memberi perasaan ketenangan dan kestabilan pengaruh ini dapat dicapai dengan mengelompokkan bentuk dan warna yang dapat menimbulkan

perhatian yang sama pada kiri dan kanan. Ada dua cara untuk memperoleh keseimbangan, yaitu:

- a) Keseimbangan simetris maksudnya jika unsure keseimbangan sama antara bagian kiri dengan kanan serta mempunyai daya tarik yang sama.
 - b) Keseimbangan asimetris yaitu keseimbangan yang diciptakan dengan cara menyusun beberapa objek yang tidak serupa tapi mempunyai jumlah perhatian yang sama. Objek ini dapat diletakkan pada jarak yang berbeda dari pusat perhatian keseimbangan ini lebih halus dan lembut serta menghasilkan variasi yang lebih banyak dalam susunannya. Keseimbangan tersebut tidak hanya diterapkan pada busana yang simetris saja akan tetapi dapat diterapkan pada berbagai model busana. Keseimbangan asimetris juga tetap memperhitungkan keseimbangan dengan mempertimbangkan jatuhnya busana tersebut.
- 4) Irama

Irama dapat menimbulkan kesan gerak gemulai yang menyambung dari bagian yang satu ke bagian yang lain pada suatu benda sehingga akan membawa pandangan mata berpindah-pindah dari suatu bagian ke bagian yang lainnya (Ernawati, dkk, 2008:212). Irama (*rhythm*) pada suatu disain busana merupakan suatu pergerakan yang teratur dari suatu bagian ke bagian lainnya,

yang dapat dirasakan dengan penglihatan (Arifah A. Riyanto, 2003:57). Menurut Sri Widarwati (2000) irama adalah pergerakan yang dapat mengalihkan pandangan mata dari satu bagian ke bagian lain.

Dari beberapa pendapat di atas dapat disimpulkan bahwa irama merupakan suatu pergerakan yang teratur untuk menentukan selaras atau tidak dalam suatu desain busana dan dapat mengalihkan pandangan mata dari satu bagian ke bagian lain.

Menurut Arifah A. Riyanto (2003 : 57) terdapat beberapa cara untuk menghasilkan irama dalam desain busana antara lain:

a) Pengulangan

Pengulangan (*repetition*) dalam suatu desain busana yaitu penggunaan satu unsur desain yang diletakkan pada dua atau beberapa bagian pada suatu desain busana, seperti garis, bentuk, tekstur, ruang, warna dan corak.

b) Sejajar

Menempatkan irama pada suatu desain busana dengan menempatkan unsur garis dan bentuk yang sejajar (*parallelism*).

c) Rangkaian Irama

Dapat diperoleh dengan rangkaian (*sequence*) dengan garis dari renda, garis lipit, dengan bentuk geometris, bentuk huruf atau rangka: tekstur dan corak *sequence* ini umumnya untuk disain dekoratif.

d) Selang Seling

Untuk mendapatkan irama dalam suatu disain dapat dilakukan dengan membuat selang seling dari dua macam renda, gamnitur, dua garis berlainan arah dan sebagainya.

e) Gradasi

Gradasi adalah rangkaian yang berdekatan atau yang berdampingan serupa, yang sama bentuknya atau jaraknya berubah secara bertahap dari ukuran atau jarak yang sempit menjadi besar dalam suatu unit atau menyebar.

f) Radiasi

Radiasi ialah garis yang memancar dari pusat perhatian kesemua arah yang menghasilkan suatu irama. Efek dari radiasi bermacam-macam tergantung bentuk radiasinya, ada yang memberi kesan kuat ataupun melebar.

5) Pusat perhatian (Center of Interest)

Pusat perhatian (center of interest) dapat berupa aksen yang secara otomatis membawa mata pada sesuatu yang penting dalam suatu desain busana (Afif Ghurub Bestari, 2011: 18). Pusat perhatian adalah bagian dari busana yang dibuat lebih menarik sehingga lebih menonjol bila dibandingkan dengan bagian yang lain (Sri Widarwati, 2000:21). Meletakkan pusat perhatian pada sebuah desain hendaknya disusun mana yang akan dijadikan pusat perhatian yang pertama, kedua, ketiga dan seterusnya, atau hanya satu – satunya pusat perhatian (Arifah A. Riyanto, 2003:66).

Dari beberapa pengertian di atas dapat disimpulkan bahwa pusat perhatian merupakan suatu bagian busana berupa aksen yang menarik dimana dapat memberi kesan atau karakter pada suatu desain busana sehingga pandangan terfokus hanya pada satu titik saja.

2. Teknik Penyajian Gambar

a. *Design Sketching* (Menggambar Sketsa)

Sketsa desain busana yang disertai penyajian gambar dapat dibagi menjadi :

- 1) Proporsi tubuh bervariasi, tergantung pada model yang menjadi pusat perhatian.
- 2) Gambar tidak diselesaikan sempurna (tidak lengkap). Artinya proporsi tidak lengkap dan desain boleh setengah bagian saja.

3) Penyelesaian gambar tidak berwarna (hanya hitam putih saja).

Penyajian gambar merupakan hasil kerja awal seorang desainer dalam mengembangkan ide untuk menghasilkan ciptaan busana. Sang desainer bisa juga menghasilkan desain baru dengan cara mensketsa atau mencoret-coret sambil menyatukan ide yang muncul.

b. *Production Sketching* (Sketsa Produksi)

Sketsa desain busana yang ditujukan untuk menghasilkan produksi busana dalam jumlah besar, biasanya untuk busana siap pakai. Penyajian gambar dapat dibagi menjadi :

- 1) Proporsi tubuh lengkap dengan posisi tampak depan dan tampak belakang sama besar.
- 2) Model dan garis desainnya jelas dan memiliki daya pakai, daya fungsi dan daya jual.
- 3) Penyelesaian gambar bisa berwarna, yang disesuaikan dengan bahan (tekstil) yang digunakan. Penyelesaian gambar melibatkan pula unsur-unsur warna, motif dan tekstur.
- 4) Gambar bisa dilengkapi pula dengan *production sheet*, yakni keterangan tentang nama bahan utama dan pelengkap, warna, ukuran serta jumlah produksi.

c. *Presentation Drawing* (Penyajian Gambar)

Penyajian gambar desain busana yang ditujukan untuk pembuatan busana secara perorangan, misalnya untuk butik atau rumah mode, untuk busana *haute couture* atau adi busana. Penyajian gambar dapat dibagi menjadi :

- 1) Proporsi tubuh digambar lengkap dengan posisi menghadap ke depan atau miring $\frac{3}{4}$, tinggi tubuh $8\frac{1}{2}$ atau $9 \times$ tinggi kepala.
- 2) Garis desain mesti jelas. Model busana harus disesuaikan dengan permintaan klien yang tentu saja disesuaikan pula dengan bentuk tubuh, kepribadian dan kesempatan pemakaian.
- 3) Gambar desain busana dilengkapi detail yang jelas baik dalam model, warna, maupun garis desain yang memerlukan penyelesaian tertentu.
- 4) Penyelesaian gambar bisa berwarna, yang tentu saja disesuaikan dengan bahannya.

d. *Fashion Illustration* (Ilustrasi Desain Busana)

Ditujukan untuk promosi. Penyajian gambar dapat dibagi menjadi :

- 1) Proporsi tubuh bebas. Tinggi boleh lebih dari $9 \times$ tinggi kepala dengan gaya yang menarik. Gambar boleh lengkap atau tidak. Tujuannya adalah untuk menarik perhatian.
- 2) Penyelesaian gambar boleh berwarna atau hanya satu warna saja.

e. *Fashion Drawing*

Ditujukan untuk koleksi, misalnya dalam majalah mode. Penyajian gambarnya dapat dibagi menjadi :

- 1) Proporsi tubuh bebas dengan gaya yang menarik dan lengkap.
- 2) Desain busana bervariasi atau merupakan satu koleksi desain khusus untuk satu kesempatan. Misalnya, koleksi desain busana kerja dengan berbagai gaya. Garis desain harus jelas agar mudah dipahami.
- 3) Penyelesaian gambar bisa berwarna.

f. *Three Dimention Drawing* (Gambar Tiga Dimensi)

Ditujukan untuk promosi bahan atau tekstil. Penyajian gambarnya dapat dibagi menjadi :

- 1) Proporsi tubuh bebas yang digambar lengkap dengan posisi menghadap ke depan (tampak depan).
- 2) Garis desain bisa sederhana, baik siluet maupun garis hias.
- 3) Penyelesaian desain busana bisa memakai bahan pewarna gambar.

Langkah kerja menggambar tiga dimensi mencakup :

- 1) Membuat proporsi tubuh dan desain busana.
- 2) Mewarnai kulit dan rambut.
- 3) Melubangi siluet pakaian.
- 4) Menyelipkan bahan ke tempat yang dilubangi sesuai dengan garis desain.

3. Prinsip Penyusunan *Moodboard*

Moodboard merupakan sebuah benda atau sarana berupa papan inspirasi yang berbentuk papan atau bidang datar lainnya dengan berbagai bentuk (persegi, bulat, lonjong, segitiga dan lain sebagainya) yang di dalamnya berisi kumpulan gambar-gambar, warna dan jenis benda yang dapat menggambarkan ide seorang desainer untuk diwujudkan dalam sebuah karya. *Moodboard* merupakan analisis visual menggunakan guntingan-guntingan gambar yang dapat diperoleh dari berbagai media cetak (majalah dan koran), internet, maupun gambar-gambar karya desainer. Untuk mewujudkan disain terlebih dahulu mencari sumber ide kemudian diwujudkan kedalam *moodboard*.

Moodboard mempunyai peran penting bagi para desainer dalam proses pembuatan sebuah karya karena *moodboard* mempunyai tujuan untuk menentukan gambaran yang jelas, arah, tujuan dan panduan dalam membuat sebuah karya busana, sehingga tidak menyimpang dari tema tersebut. Dalam *moodboard* mempunyai beberapa unsure diantaranya unsur warna, bentuk, ragam hias, tekstur dan siluet. Selain itu *moodboard* mempunyai fungsi dan manfaat diantaranya :

a. Fungsi *moodboard*

- 1) Memberikan gambaran mengenai tujuan dan manfaat yang akan diperoleh dari karya yang dibuat.
- 2) Merumuskan berbagai macam ide yang semula bersifat abstrak menjadi sebuah desain karya yang konkret.

- 3) Sebagai media pembelajaran
- 4) Sebagai media perencanaan pada kegiatan industri khususnya industri busana dan kriya tekstil, seperti butik, garmen atau industri kriya tekstil.

b. Manfaat *moodboard*

- 1) Membantu mengarahkan proses desain dari awal hingga terciptanya karya. Dimulai dari penentuan tema atau judul, mencari dan mengumpulkan gambar-gambar yang sesuai dengan tema atau judul serta produk tersebut hingga menjadi hasil karya yang sesuai desain.
- 2) Membantu mengembangkan kemampuan *kognitif* atau pengetahuan, karena dengan membuat *moodboard* seorang desainer dapat mengembangkan serta mengapresiasi ide-ide yang dimiliki.
- 3) Melatih kemampuan *afektif* atau emosional dalam proses pembuatan desain melalui moodboard sebagai media.
- 4) Melatih keterampilan *psikomotor (motorik)* seseorang dalam belajar mengenai busana dalam menyusun potongan gambar, membuat sesain, dan menciptakan karya.

Moodboard berperan sebagai media petunjuk untuk menganalisis desain mulai dari mengetahui sejarah, tema, bentuk, warna, tekstur, siluet maupun ragam hias dalam penciptaan sebuah karya. Cara membuat *moodboard* adalah sebagai berikut :

- a. Menentukan tema atau judul.
- b. Menyiapkan alat dan bahan.
- c. Mengumpulkan gambar-gambar yang sesuai dengan tema atau judul.
yang akan diangkat menjadi karya.
- d. Menggunting gambar-gambar.
- e. Menyusun dan menempelkan potongan gambar-gambar.
- f. Menggambar desain karya busana.

4. Kajian *Look* dan *Style*

- a. Kajian *Look*

Salah satu sumber inspirasi dalam mode adalah mengikuti dan mengembangkan pola berpakaian kelompok masyarakat tertentu, apakah cara berpakaian dari budaya suatu daerah atau dari kelompok profesi tertentu. Cara berpakaian ini dapat menjadi trend karena keberadaan kelompok tertentu populer dalam kurun waktu (Dina Meidiani .2011) misalnya:

- 1) *Army look* di tahun 40'an
- 2) *New look* di tahun 50'an
- 3) *Space girl / astronout look, rock and roll* di tahun 60'an
- 4) *Hippies look, romantic look, punk funk* di tahun 80'an
- 5) *Minimalis look, scholl girl look* di tahun 90'an
- 6) *Grunge look, retro look, vintage look* di tahun 2000'an

Beberapa *look* yang dapat dan pernah menjadi inspirasi adalah :

- 1) *Japanese look*
- 2) *Java look*
- 3) *China look*
- 4) *Indian look*
- 5) *Gypsy look*
- 6) *Sailor look*
- 7) *Peasant look*
- 8) *Country look*
- 9) *Gothic look*

b. *Kajian Style*

Menurut kecenderungan selera pribadi cara berpakaian (Dina Meidiani:2011) secara garis besar dapat di bagi dalam 6 kelompok yaitu: sportif casual, feminin romantic, classic elegan, sexy alluring, exotic dramatic, arty off-beat. Berikut penjelasannya :

1) *Sporty Casual*

Kata kunci : nyaman

Ciri- ciri kepribadian:

- a) Rileks, santai dan sederhana
- b) Tidak ragu, tegas, dapat diandalkan
- c) Sportif, aktif, dan dinamis

Ciri dalam berpakaian :

- a) Yang utama harus memberi kebebasan bergerak, praktis, dan nyaman
- b) Bentuk kemeja, blus sportif, rok A line berbagai potongan celana
- c) Bahan yang tidak mudah kusut, katun, denim, drill, kanvas, dan sebagainya
- d) Tidak suka warna putih karena cepat kotor, lebih baik broken white, khakhi dan warna netral lain
- e) *Make up* natural dan potongan rambut yang praktis mudah diatur
- f) Gaya ini identic dengan *american girl*, gaya yang di dominasi pakaian *ready to wear* saat ini di sukai wanita dalam berbagai usia, warna kulit, ukuran tubuh

2) Classic Elegant

Kata kunci : rapih, terorganisasi, terkendali

Ciri-ciri kepribadian :

- a) Rapih, tegas, tidak berlebihan
- b) Tidak suka bereksperimen, semua harus terencana rapih
- c) Sangat memperhatikan kualitas yang sempurna

Ciri- ciri dalam berpakaian :

- a) Suka dengan gaya taior yang terkesan rapi dan elegan
- b) *Two pieces, three pieses* yang mudah di padu padan

- c) Tidak suka motif bunga lebih memilih motif geometris sederhana, garis, kotak, yang teratur
 - d) Tidak suka warna- warna yang selalu terang atau berkesan kumal. Hitam dan cream adalah warna kegemarannya selain abuabu, coklat maroon, dan berbagai nuansa keunguan.
 - e) Bahan tidak terlalu kaku atau terlalu tipis, tidak ska yang membentuk tubuh . kualitas yang utama bahan seperti wol, sutera, dan berbagai olahan alam yang sempurna
- 3) *Feminin Romatis*
 - 4) *Exotic Dramatic*
 - 5) *Sexy Alluring*
 - 6) *Arty off beat*

E. BUSANA PESTA

1. Pengertian Busana Pesta

Busana pesta adalah busana yang dikenakan pada kesempatan pesta dari waktu matahari terbenam sampai waktu berangkat tidur, baik yang bersifat resmi maupun tidak resmi (Enny Zuhni Khayati, 1998:3). 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, 1998: 10). Chodiyah dan Wisri A. Mamdy (1982) busana pesta adalah busana yang dikenakan pada kesempatan pesta, biasanya menggunakan bahan yang berkualitas tinggi dengan hiasan dan perlengkapan yang bagus dan lengkap sehingga kelihatan istimewa.

Dari pengertian di atas dapat disimpulkan busana pesta adalah busana yang dikenakan untuk kesempatan pesta pagi, pesta siang, pesta sore maupun pesta malam dimana dalam segi pemakaiannya dibuat lebih istimewa dari pada busana yang dikenakan untuk sehari hari, baik dari segi bahan, desain, hiasan maupun teknik jahitnya. Menurut Prapti Karomah dan Sicilia, 1998).Ciri-ciri busana pesta antara lain :

- a. Tidak diproduksi secara massal.
- b. Membutuhkan waktu dalam pengerjaan yang sedikit lama.
- c. Tidak mutlak atas dasar pesanan dapat juga sebagai koleksi dengan tujuan promosi.

- d. Dikerjakan oleh beberapa ahli, misalnya designer, ahli pola, ahli jahit, ahli gambar, dan ahli tekstil.
- e. Biaya pembuatan biasanya lebih tinggi dari pada pembuatan busana biasa karena biasanya busana pesta bersifat semi tailoring.

Berikut penjelasan tentang busana pesta:

a. Karakteristik Busana Pesta

Untuk menghasilkan busana pesta yang bagus dan berkualitas perlu mempertimbangkan karakteristik dari busana pesta tersebut karakteristik busana pesta antara lain:

1) Siluet Busana Pesta

Siluet busana pesta adalah struktur pada desain busana yang mutlak harus dibuat dalam suatu desain (Sri Widarwati, 1993). Siluet adalah garis luar (bayangan) suatu busana (Sicilia Sawitri, 1994:57). Penggolongan siluet didasarkan pada berbagai aspek yaitu :

a) Bentuk dasar

Penggolongan siluet menurut bentuk dasar dibedakan menjadi tiga, yaitu: Siluet lurus atau pipi (*straight/tabular*), Siluet lonceng (*bell-shape/bouffant silhouette*), Siluet menonjol (*bustle silhouette*).

b) Pengaruh tekstur

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

c) Kesan usia

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

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

e) Bentuk yang ada di alam. Berdasarkan bentuk yang ada di alam siluet dibedakan menjadi 4 yaitu:

(1) Siluet *flare*

(2) Siluet *Pegged skirt*

(3) Siluet *hourglass* yaitu mengecil dibagian pinggang.

(4) Siluet *melebarkan* badan

f) Siluet bustle

g) Siluet *pant* (celana)

h) Geometrik

Sehingga dari beberapa pengertian dapat dijelaskan bahwa busana pesta sore ini terdiri dari dua bagian yaitu blus dan rok bersusun, di mana menggunakan siluet A garis luar busana bagian atas kecil dan semakin ke bawah semakin besar.

b. Penggolongan Busana Pesta Berdasarkan Pemakaian

1) Busana Pesta Pagi

Busana pesta pagi adalah busana yang dikenakan pada kesempatan pesta pagi hari. Busana pesta ini terbuat dari bahan yang bersifat halus, lembut, menyerap keringat dan tidak berkilau. Model busana cenderung lebih sederhana dibandingkan dengan busana pesta malam. Perlengkapan busana pesta yang digunakan biasanya memakai sepatu hak tinggi, tas tidak berkilau dan penggunaan perhiasan yang tidak berlebihan.

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 pesta malam hari dari waktu mulai matahari terbenam sampai waktu berangkat tidur baik bersifat resmi atau tidak resmi (Enny Zuhni Khayati, 1998: 3). Pemilihan bahan yaitu yang bertekstur lebih halus dan lembut. Model busana kelihatan mewah atau berkesan glamour. Warna yang digunakan lebih mencolok, baik model maupun hiasannya lebih mewah.

c. Penggolongan Busana Pesta Berdasarkan Sifat

1) Busana Pesta Malam Resmi

Menurut Enny Zuhni Khayati (1998) busana pesta malam resmi adalah busana yang dikenakan pada saat resmi, busana masih sederhana, biasanya berlengan tertutup sehingga kelihatan rapi dan sopan tetapi tetap terlihat mewah. Bahan yang digunakan adalah bahan berkilau, *broucade*, *lame*, *satin*, *beledu*, dan sutera asli. Jadi busana pesta malam resmi adalah busana pesta yang dipakai pada waktu pesta malam hari di mana acaranya bersifat resmi, dengan busana yang rapi dan sopan. Untuk bahannya digunakan bahan yang berkilau.

2) Busana Pesta Malam Gala

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

2. Bahan Busana Pesta

Bahan yang digunakan untuk busana pesta biasanya menggunakan bahan yang berkualitas tinggi sehingga akan berkesan eksklusif, glamour, elegant, dan mewah. Bahan tersebut antara lain bahan yang tembus terang seperti brokat, organdi, sifon dan lain-lain (Enny Zuhni Khayati, 1998:2). Menurut Sri Widarwati (1993) bahan yang digunakan untuk busana pesta antara lain beledu, kain renda, lame, sutera, dan sebagainya.

Agar mendapatkan bahan yang tepat sesuai dengan yang di harapkan maka ada empat hal yang perlu diperhatikan dalam pemilihan bahan busana, antara lain :

- a. Pemilihan bahan yang disesuaikan dengan desain.
- b. Pemilihan bahan yang disesuaikan dengan kondisi si pemakai.
- c. Pemakaian bahan yang disesuaikan dengan kesempatan pemakaian.
- d. Pemilihan bahan yang disesuaikan dengan kenangan keluarga (Enny Zuhny Khayati : 1998).

Bahan yang digunakan penulis dalam pembuatan busana pesta malam adalah Satin Bridal, Satin Velvet, dan kain tradisional.

a. Jenis Bahan

Bahan mempunyai berbagai macam jenis yang beranekaragam, berikut ini adalah bahan yang digunakan dalam busana pesta malam, yaitu:

1) Satin Bridal

Bahan memiliki katakteristik sangat tebal dan kaku namun memiliki permukaan yang berkilau. Biasanya digunakan untuk baju pengantin. Serat kainnya yang kaku membuat efek mengembang pada baju yang digunakan. Pada pembuatan busana pesta malam ini kain satin *bridal* digunakan sebagai bahan utama.

2) Satin Velvet

Velvet merupakan salah satu jenis bahan satin, Velvet bisanya digunakan sebagai bahan busana pesta. Tekstur bahanya halus, tebal, agak berat, melangsai dan mengkilat. Pada pembuatan busana pesta ini Velvet digunakan untuk bahan furing.

3) Kain tradisional Kain Lurik Udang Liris

Lurik menurut Ensiklopedi Nasional Indonesia (1997) adalah suatu kain hasil tenunan benang yang berasal dari daerah Jawa Tengah dengan motif dasar garis-garis atau kotak-kotak dengan warna-warna suram yang pada umumnya diselingi aneka warna benang. Kata lurik berasal dari akar kata rik yang artinya garis atau parit yang dimaknai sebagai pagar atau pelindung bagi pemakainya. Menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia (1990), lurik adalah kain tenun yang memiliki corak jalur jalur. Dalam Kamus Lengkap Bahasa Jawa (Mangunsuwito: 2002) pengertian lurik adalah corak lirik-lirik atau lorek-lorek yang berarti garis-garis dalam bahasa Indonesia. Sedangkan kain lurik dengan motif udang

liris adalah Corak Udan Liris berarti hujan gerimis. Karena hujan memiliki konotasi mendatangkan kesuburan, maka corak ini merupakan lambang kesuburan dan kesejahteraan. Corak udan liris merupakan salah satu corak yang dipakai oleh penguasa, dengan harapan agar si pemakai diberkati oleh Yang Maha Kuasa memberi kesejahteraan bagi para pengikutnya.

b. Warna bahan

Busana pesta pada umumnya menggunakan variasi warna. Warna pada busana berbeda-beda jenis disesuaikan dengan kesempatan serta jenis pestanya. Untuk busana pesta malam hari warna yang digunakan sebaiknya menggunakan warna yang terkesan lebih gelap seperti warna merah, hitam, dan lain-lain. Sedangkan untuk pesta siang hari warna yang digunakan sebaiknya menggunakan warna yang netral dan lembut. Hal ini dikarenakan pada malam hari terdapat pencahayaan yang dapat mengubah warna busana. Warna-warna lembut pada busana pesta dapat memberikan kesan mewah dan elegan, sedangkan warna mencolok akan sesuai dengan pesta yang meriah.

c. Karakter Tekstur Bahan

Tekstur adalah sifat dari permukaan suatu benda yang dapat dilihat dan dirasakan. Sifat-sifat permukaan tersebut antara lain : kaku, lembut, kasar, halus, tebal, tipis, dan tembus terang (*transparent*) (Sri Widarwati, 1993: 14). Sedangkan menurut (Arifah A Riyanto, 2013 : 47) tekstur terdiri dari bermacam-macam yaitu tekstur kaku, tekstur

kasar, tekstur halus, tekstur lemas, tekstur tembus terang, tekstur mengkilap dan kusam.

Berdasarkan keterangan di atas tekstur bahan adalah keadaan suatu permukaan bahan yang dapat dilihat dan dirasakan. Karakter bahan berbeda-beda, tergantung dari tekstur dan segi kegunaannya (Ernawati dkk :2008) diantaranya adalah :

- 1) Bahan yang terbuat dari serat tumbuh-tumbuhan (kapuk dan kapas) mempunyai karakter kuat, padat, mudah kusut, tahan setelika, dan tahan chlor.
- 2) Bahan yang berasal dari serat binatang (sutera) bersifat lembut, kuat, berkilau, licin, dan kenyal.
- 3) Bahan yang berasal dari serat buatan (Rayon) bersifat tahan terhadap gesekan, licin, dan kenyal.

Bahan yang digunakan untuk busana pesta biasanya dipilih bahan-bahan yang berkualitas tinggi dan mampu menimbulkan kesan mewah. Bahan tersebut antara lain bahan yang tembus terang seperti broklat, organdi, sifon dan lain-lain (Enny Zuhni Khayati, 1998:2). Sedangkan menurut Sri Widarwati (1993) bahan yang digunakan untuk busana pesta antara lain beledu, kain renda, lame, sutera dan sebagainya.

Ada beberapa cara dalam memilih bahan busana pesta menurut Enny Zuhni Khayati (1998) yaitu :

- 1) Memilih bahan sesuai dengan disain.
- 2) Memilih bahan sesuai dengan kondisi si pemaka.

- 3) Memilih bahan sesuai dengan kesempatan
- 4) Memilih bahan sesuai dengan keuangan.

d. Pemeliharaan Bahan Busana

Bahan memiliki berbagai macam jenis, setiap jenisnya memiliki karakternya masing-masing. Berikut teknik dalam pemeliharaan bahan busana, yaitu :

1) Bahan Kapas

- a) Direndam terlebih dahulu ke dalam air (tanpa sabun) sebelum digunting agar setelah diproses menjadi busana tidak berubah ukuran (tidak susut).
- b) Disetrika dengan suhu yang tinggi agar mudah lucin atau tidak kusut.
- c) Sebaiknya disimpan di dalam lemari setelah dilipat dan disetrika dengan rapi, karena apabila digantung akan mudah kusut.

2) Bahan Rayon

- a) Pencucian bahan dilakukan secara cepat agar kekuatan berkurang dalam keadaan basah.
- b) Menggunakan sabun yang tidak mengandung lindi (dulu digunakan abu kayu karena mengandung K-karbonat tapi sekarang NaOH).
- c) Dibilas dalam air suam-suam kuku atau dalam air yang hangat.

d) Disetrika setelah kering dan tidak perlu dibasahi menggunakan cairan pelicin pakaian.

3) Bahan Sutera

a) Saat pencucian sebaiknya menggunakan tangan dan menggunakan sabun yang bersifat lembut dan tidak mengandung bahan keras.

b) Saat menyetrika gunakan suhu yang paling rendah.

c) Tidak dijemur di bawah matahari secara langsung, dengan mengangin-anginkan saja sudah cukup.

3. Pola Busana Pesta

Pola busana merupakan suatu potongan kain atau kertas, yang dipakai sebagai contoh untuk membuat baju atau busana ketika bahan digunting (Porrie Muliawan, 1992). Penggunaan pola yang benar dan tepat sangat berpengaruh besar dalam pembuatan busana terutama kenyamanan dalam pemakaian, maka kita perlu mengetahui pola apa yang cocok digunakan sesuai dengan desain yang ada.

a. Macam-macam Sistem Pembuatan Pola

Pola merupakan langkah awal dalam proses pembuatan busana. Menurut Widjningsih (1994) pola busana terdiri dari beberapa bagian, yaitu pola badan (blus), lengan, kerah, rok, kulot dan celana yang masih dapat diubah sesuai model yang dikehendaki. Metode pembuatan busana terdiri dari dua macam yaitu :

1) *Drapping*

Drapping adalah cara membuat pola atau busana dengan meletakkan kertas tela sedemikian rupa di atas badan seseorang yang akan dibuatkan busananya mulai dari tengah muka menuju ke sisi dengan bantuan jarum pentul (Widjiningsih, 1994:3). Untuk memperoleh bentuk yang sesuai dengan bentuk badan diberikan lipit pantas atau kupnad.

2) Konstruksi Pola

Konstruksi pola adalah yang dibuat berdasarkan ukuran yang dari bagian-bagian yang diperhitungkan secara matematis dan gambar pada kertas sehingga tergambar bentuk badan muka dan belakang, rok dan lain-lain (Widjiningsih, 1994:3). Dengan konstruksi pola ini dapat dibuat bermacam macam busana. Menurut Porrie Muliawan (1997:7) untuk memperoleh konstruksi pola yang baik harus menguasai hal-hal sebagai berikut:

Cara mengambil macam-macam jenis ukuran harus tepat dan cermat.

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

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

Terdapat beberapa jenis Pola konstruksi yaitu *So-en, Meyneke, Charman, Cuppens Guers, Frans Wenner coupe, Dressmaking, ho Twan Nio, Njo Hong Hwie, Muhawa, Edi Budiharjo.*

b. Pengambilan Ukuran

Sebelum melakukan proses pembuatan pola konstruksi diperlukan suatu ukuran yang jenis ukurannya diambil sesuai keperluan. Dalam pengambilan ukuran dibutuhkan ketelitian supaya mempermudah dalam pembuatan pola. Untuk mendapatkan ukuran yang pas maka dalam pengambilan ukuran sebaiknya mengikatkan pita atau peterban pada bagian-bagian yang akan diambil ukuran untuk ukuran melingkar. Selain itu juga untuk membatasi bagian pinggang sebagai batas badan bagian atas dan bagian bawah.

Ukuran yang digunakan dalam pembuatan busana pesta malam

yaitu :

- 1) Lingkar Badan I : 82 cm
- 2) Lingkar Pinggang : 65 cm
- 3) Lingkar Leher : 35 cm
- 4) Lebar Muka : 30 cm
- 5) Panjang Muka : 32 cm
- 6) Tinggi Dada : 16 cm
- 7) Lebar Dada : 15 cm
- 8) Lebar Punggung : 32 cm
- 9) Panjang Punggung : 36 cm
- 10) Lebar Bahu : 11 cm
- 11) Panjang Sisi : 21 cm
- 12) Lingkar Kerung Lengan : 39 cm
- 13) Tinggi Panggul : 18 cm
- 14) Lingkar Panggul : 90 cm
- 15) Panjang *Crop Top* (muka) : 36 cm
- 16) Panjang *Crop Top* (belakang) : 120 cm
- 17) Panjang Rok sampai mata kaki : 102 cm
- 18) Tinggi Belahan : 50 cm

4. Teknologi Busana

Teknologi busana merupakan teknik yang digunakan dalam menjahit busana. Menurut Nanie Asri Yulianti (1993) teknologi busana adalah suatu cara atau teknik dalam pembuatan busana agar hasilnya bagus dan nyaman dipakai. Busana yang berkualitas tinggi biasanya penyelesaiannya menggunakan tangan (handmade) seperti pemberian motif, pemberian hiasan, pengeliman, penyelesaian kampuh, penyelesaian lapisan, sehingga memakan waktu yang relatif lama dan membutuhkan ketelatenan dalam proses tersebut. Teknologi pembuatan busana ada beberapa macam diantaranya:

Teknologi pembuatan busana ada beberapa macam, diantaranya :

a. Teknologi Penyambungan atau Kampuh

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

1) Kampuh Buka

Kampuh buka adalah kelebihan jahitan yang dihubungkan antara dua bagian yang dijahit secara terbuka. Agar kelebihan jahitannya terlihat rapi, maka kampuh buka dapat dirapikan dengan beberapa cara antara lain kampuh buka yang diselesaikan dengan dijahit tepi tirusnya, dirompok, digunting zig-zag, tusuk balut,

tusuk feston (Nanie Asri Yuliati, 1993 : 4→). Adapun macam-macam penyelesaian kampuh buka adalah :

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

2) Kampuh Tutup

Menurut Nanie Asri Yuliati (1993) kampuh tutup adalah kelebihan jahitan dari dua bagian kain yang sudah dikampuh terlebih dahulu dimana kedua belah pinggir guntingnya dijadikan satu. Cara penyelesaian kampuh tutup antara lain :

- a) Kampuh Balik
- b) Kampuh Sarung
- c) Kampuh Perancis
- d) Kampuh Pipih

b. Teknologi *Interfacing*

Menurut Goet Poespo (2005), *interfacing* adalah bahan yang dipasangkan diantara pakaian untuk memberikan kekuatan pada bagian suatu busana. Jadi, fungsi *interfacing* ini adalah untuk memberikan kekuatan pada busana supaya lebih awet. Bahan yang digunakan untuk

interfacing harus sesuai dengan bahan luarnya, terutama tentang tebal tipisnya bahan pokok, warna bahan pokok, kesesuaian pemeliharaan bahan pokok dan ketepatan menempelkan bahan pelapis sesuai tujuan. Pemilihan dan penempatan *interfacing* pada busana sangat menentukan penampilan busana secara keseluruhan.

c. Teknologi *Facing*

Bahan yang digunakan untuk *facing* menurut Nanie Asri Yulianti (1993) adalah sewarna dengan bahan pokok. Menurut Goet Poespo (2005), *facing* merupakan sepotong bahan, baik yang berbentuk pas maupun serong yang digunakan untuk penyelesaian suatu pinggiran. Sedangkan menurut Sicilia Sawitri (1997) *facing* adalah lapisan yang tampak dari luar, misalnya lapisan lapel krah, lapisan belahan pada tengah muka. Jadi dapat ditarik kesimpulan bahwa *facing* adalah bahan yang digunakan sebagai pelapis untuk menyelesaikan suatu pinggiran yang tampak dari luar. Bahan yang dapat digunakan untuk *facing* menurut Sicilia Sawitri (1997) :

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

d. Teknologi *Interlining*

Interlining atau lapisan dalam merupakan lapisan paling atas dari bahan yang dijahitkan pada sebuah busana untuk menambah kehangatan (Goet Poespo, 2013:23). *Interlining* adalah pakaian yang menempel pada pakaian yang dilapis (Sicilia Sawitri, 1997). Biasanya penggunaan *interlining* ini terdapat pada busana untuk orang yang tinggal di daerah yang terdapat musim dingin, seperti Eropa. *Interlining* biasanya sering digunakan pada bagian bagian busana seperti kerah, pelapis pinggang, manset, lingkaran leher, bagian pundak pada jas dan lain-lain.

e. Teknologi *Linning*

Linning adalah kain pelapis busana dan penutup jahitan sehingga busana tampak rapi, baik dari luar maupun bagian dari dalam (Sicilia Sawitri, 1997). Sedangkan menurut Ernawati (2008 : 182) *linning* merupakan bahan pelapis berupa kain yang melapisi bahan utama sebagian maupun seluruhnya. *Linning* disebut juga dengan furing ukurannya sama dengan ukuran busananya. Fungsi dalam penggunaan *linning* untuk menjaga agar bahan utama dari pakaian tidak cepat rusak terutama untuk pakaian dari bahan yang berkualitas tinggi. Ada beberapa hal yang perlu diperhatikan dalam memilih bahan *linning* yaitu:

- 1) Tahan lama
- 2) Tidak tembus terang
- 3) Tidak luntur

- 4) Tahan obat dalam proses *dry cleaning*
- 5) Warna sesuai dengan bahan utama
- 6) Bahan halus (Sicilia Sawitri, 1997:20)

Menurut Nanie Asri Yuliati (1993) ”teknik pemasangan *lining* ada dua cara yaitu” : teknik lepas dan teknik lekat (Nanie Asri Yuliati, 1993).

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

Penulis menggunakan bahan Satin Velvet sebagai *lining* atau furing dan menggunakan teknik lepas namun pada bagian tepi di sum menjadi melekat.

f. Teknologi *Pressing*

Pengepresan merupakan suatu cara agar kampuh-kampuh terlihat lebih rapi dan pipih (Sicilia Sawitri, 1997). Pengepresan dilakukan setiap kali selesai menjahit dengan menggunakan setrika dengan suhu disesuaikan dengan bahan busananya. Dalam pengepresan pada tiap-

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

1) Lipit pantas

Cara pengepresan lipit pantas, menyetrikan dari bagian yang terlebar ke ujung kup.

2) Jahitan kampuh

Cara pengepresan kampuh dengan cara menyetrikan kampuh sepanjang garis jahitan, kemudian kampuh dibuka dengan ujung setrika lalu disetrik.

3) Bagian serong

Bagian serong disetrika pada lajunya.

4) Lengan baju

Cara pengepresan pada lengan baju dengan menyetrikan kampuh jahit ke arah lengan baju dengan menggunakan ujung setrika.

5) Keliman

Cara pengepresan keliman dengan cara menyetrikan pada bagian buruk kain ke atas dan ke bawah.

6) Lipit

Cara pengepresan lipit dengan cara menyetrikan kuat-kuat dengan menggunakan kain pembantu.

7) Kerutan

Cara pengepresan kerutan dengan cara menyetrikan pada kerutan dengan ujung setrika tanpa membentuk keriputan-keriputan.

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

5. Hiasan Busana

Menurut Enny Zhuni Khayati (1998:17) ganitur (hiasan) busana memiliki pengertian segala sesuatu yang dihiaskan pada busana agar busana tersebut memiliki nilai (value) yang tinggi terutama nilai keindahannya.

Hiasan busana yang digunakan oleh penulis adalah :

a. Hiasan manik-manik

Merupakan butiran atau lempengan yang bagian tengahnya memiliki lubang kecil yang berguna untuk merekatkan barang atau kain yang sama dengan kain yang akan dihiasi.

Jenis manik-manik antar lain :

- 1) Hallon yaitu jenis manik-manik yang bentuknya panjang menyerupai lidi dan bagian tengahnya terdapat lubang kecil.
- 2) Berupa ritsliting berbahan stainless steel berwarna silver metalik.
- 3) Anyaman tunggal dari satin bridal dan kain lurik udan liris.

F. Pergelaran Busana

1. Pengertian Pergelaran Busana

Menurut Arifah A. Riyanto (2003 : 8) peragaan busana atau gelar busana adalah kegiatan yang dilakukan oleh para disainer, pengusaha 103 tekstil untuk mempromosikan atau menunjukkan hasil produksi atau rancangannya kepada masyarakat. Jadi dapat disimpulkan bahwa pergelaran busana merupakan suatu kegiatan yang memiliki tujuan untuk memperkenalkan dan memamerkan karya-karya sesuai mode perkembangan jaman kepada khalayak umum dengan diperagakan oleh prawan atau prawan. Sedangkan menurut (Sri Widarwati, 1993) Pergelaran busana adalah salah satu cara untuk memperagakan, memperkenalkan dan memamerkan busana pada masyarakat yang oleh prawan atau prawan dengan tujuan tertentu.

2. Tujuan Pergelaran Busana

Adanya pergelaran busana memiliki tujuan-tujuan tertentu, diantaranya :

- a. Mempromosikan suatu kreasi dari desainer ataupun produk terbaru dari Perusahaan tekstil, kosmetik, aksesoris, serta garmen.
- b. Mempromosikan hasil karya busana dari seorang desainer untuk diperagakan oleh seorang prawan.
- c. Mengembangkan dan menyebarluaskan ilmu pengetahuan dan teknologi serta seni untuk meningkatkan taraf kehidupan masyarakat dan memperkaya kebudayaan nasional.

- d. Sebagai hiburan/secara selingan dari suatu pesta atau pertemuan, misalnya ulang tahun suatu perusahaan/organisasi, resepsi, arisan dan seminar.

3. Tempat Penyelenggaraan Pergelaran

Penyelenggaraan pergelaran busana dapat dilaksanakan baik di luar gedung (*outdoor*) maupun di dalam gedung (*in door*) tetapi tetap disesuaikan dengan tema pergelaran dan busana busana keseluruhan yang akan diperagakan.

4. Karakter Penyelenggaraan

Menurut Sri Adiati Kamil (1986) karakter penyelenggaraan pergelaran busana dapat dilaksanakan dengan dua cara, yaitu :

a. Program Non Sponsor

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

b. Program Sponsor

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

- 1) Sponsor tunggal yaitu sponsor dan pihak disainer bekerjasama dengan satu sponsor saja.
- 2) Sponsor bersama yaitu pihak disainer bekerja sama dengan lebih dari satu sponsor.

5. Sarana Pendukung

a. Koreografer

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

b. Tata Panggung

Menurut Adimodel (2009) menyatakan bahwa tempat dalam pertunjukan atau panggung dibedakan menjadi tiga macam, yaitu :

1) Panggung Area

Panggung area adalah pertunjukan yang disajikan di tempat yang letaknya sama tinggi dengan penonton. Penonton melingkar atau duduk mengelilingi panggung dan model. Model dapat terlihat dari sisi maka penggunaan set dekorasi berupa bangunan tertentu, vertikal tidak diperbolehkan karena dapat menghalangi pandangan penonton.

2) Panggung Tertutup

Panggung tertutup adalah tempat pertunjukan yang hanya dapat dilihat dari arah depan dan diberi dinding atau bingkai. Bingkai

yang dipasang didinding atau gordena inilah yang memisahkan arah model dengan penonton yang menonton pertunjukan dari satu arah.

3) Panggung Terbuka

Panggung terbuka adalah tempat pertunjukan tanpa dinding keliling. Berbagai variasi dapat digunakan untuk memproduksi pertunjukan di tempat terbuka, misalnya di tanah lapang, beranda rumah, pendopo tengah-tengah gedung, atau dapat diadakan di tempat yang landai di mana penonton berada.

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

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

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

c. *Lighting*

Lighting atau tata cahaya merupakan unsur atau tata artistik yang paling penting di dalam pertunjukan busana. Seorang penata cahaya perlu mempelajari pengetahuan dasar dan penguasaan tata cahaya. Pengetahuan dasar tersebut selanjutnya dapat diterapkan dan

dikembangkan dalam penataan cahaya untuk kepentingan artistic dalam panggung. Didalam pencahayaan dalam pementasan dapat dibagi menjadi lima yaitu :

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

Sedangkan pencahayaannya memiliki beberapa karakteristik, diantaranya adalah :

- 1) *Standart Reflector* Lampu yang dipasangi *standart reflector* akan membuat cahaya yang jatuh menjadi sangat keras dan terarah.
- 2) *Softbox* menghasilkan cahaya yang lembut dan halus.
- 3) *Silver Umberella* memiliki karakteristik yang cukup keras, tapi penyeberannya cukup lebar dan merata.
- 4) *White Umberella* cahaya dengan *white umberella* masilnya agak lebih lembut dibandingkan *silver umberella*.
- 5) *Transparent Umberella* memiliki karakteristik yang mirip dengan *softbox*, yaitu cahaya yang halus.

- 6) *Snootch* cahaya yang dihasilkan karakteristiknya sangata keras dan arah jatuhnya cahaya sangat sempit atau terarah.
- 7) *Honeycomb* cahaya akan disaring dan menyebabkan lebih halus jatunya pada objek. Arah jatunya cukup sempit dan terarah.
- 8) *Beauty Dish* cahaya yang dihasilkan *beauty dish* cukup halus dan merata. Arahnya tetap terkonsentrasi tapi penyebarannya luas.
- 9) *Ringflash* cahaya yang dihasilkan cukup keras dan penyebarannya merata dan menghasilkan gambar yang tidak ada bayangannya, karena penyebaran cahaya persis dari tengah-tengah.
- 10) *Standart Flash dengan Filter* cahaya yang jatuh akan berubah warna sesuai dengan filter yang digunakan. Biasanya filter digunakan untuk *background* atau *Rim Lighting*.

d. Tata suara

Tata suara disini mengenai efek dari suara yang dihasilkan sudah memenuhi syarat atau belum. Dalam hal ini yang perlu diperhatikan adalah music didalam suatu pertunjukan dan pertunjukan tanpa music pertunjukan tidak sempurna dan berkesan tidak hidup. Pemberian musik bertujuan :

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

6. Proses Penyelenggaraan

Menurut Arifah A. Riyantio (2003) gelar busana merupakan kegiatan yang dilakukan oleh desainer atau pengusaha untuk mempromosikan atau menunjukkan hasil produksinya kepada masyarakat. Dalam penyelenggaraan busana dapat dibagi menjadi tiga yaitu :

a. Tahap persiapan

1) Pembentukan Panitia

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

Menurut Sri Adriati Kamil (1996) Panitia gelar busana terdiri dari ketua panitia, wakil ketua, sekretaris dan humas, bendahara, announcer, perlengkapan, penanggung jawab peragawati dan rias.

- a) Ketua panitia Orang yang bertanggung jawab terhadap keseluruhan acara pertunjukan busana dari awal kegiatan hingga akhir.
- b) Wakil ketua Orang yang membantu ketua dalam penyelenggaraan gelar busana dan orang yang bertanggung jawab untuk membantu kerja panitia dari awal hingga akhir kegiatan.
- c) Sekretaris dan humas Orang yang bertanggung jawab terhadap semua undangan, surat-menyurat dan segala sesuatu yang berhubungan dengan masyarakat.

d) Bendahara

Orang yang bertugas membuat anggaran biaya dan pembukuan serta mencatat segala sesuatu yang berhubungan dengan keluar masuknya uang.

e) *Announcer*

Orang yang bertanggung jawab terhadap kelancaran pergelaran busana. *Announcer* ini biasanya merangkap sebagai seorang Master of Ceremony (MC).

f) Perlengkapan

Orang yang mengurus dan bertanggung jawab mengawasi segala keperluan secara teknis yang berhubungan dengan tempat penyelenggaraan pergelaran busana.

g) Penanggung Jawab Peragawati dan Rias

Orang yang bertanggung jawab terhadap segala sesuatu yang berhubungan dengan peragawati ataupun rias.

2) Penentuan tema

Dalam suatu penyelenggaraan pergelaran busana pasti memiliki tema yang akan mencakup apa yang akan diperagakan. Tema harus sesuai dengan suatu trend dan harus berkaitan dengan apa yang akan ditampilkan dalam peragaan busana.

3) Penentuan Waktu dan Tempat Pelaksanaan

Dalam menentukan waktu dan tempat sebaiknya ditentukan pada hari libur dimana peluang seseorang untuk menghadiri acara kemungkinannya besar dan lebih banyak dari hari biasa. Sedangkan dalam pemilihan tempat pertunjukan sebaiknya ditentukan sebuah tempat yang strategis dan kapasitas ruangnya mencukupi dan disesuaikan dengan tamu yang akan hadir.

4) Penentuan Anggaran

Setiap pertunjukan busana mempunyai kebutuhan yang harus dibeli ataupun di sewa untuk memudahkan jalannya pertunjukan, oleh karena itu dibuatlah perencanaan anggaran. Perencanaan anggaran dibuat bertujuan agar dapat meminimaliskan biaya yang harus dikeluarkan serta meminimalisir kemungkinan terjadinya

b. Tahap Pelaksanaan

- 1) Periapan pengisi acara
- 2) Persiapan perlengkapan
- 3) Persiapan keamanan
- 4) Kesiapan *crew* seperti *show desainer, stage manager, sound and lighting* dan seksi-seksi lainnya.

c. Tahap Evaluasi

Evaluasi kegiatan dan pembuatan laporan dalam pertunjukan busana setiap tahap perencanaan sangatlah penting karena akan mempengaruhi kelancaran dalam pertunjukan tersebut. Tujuan evaluasi

dari suatu kegiatan adalah untuk mengetahui dengan pasti apakah pencapaian dan hasil sesuai dengan apa yang direncanakan, apakah ada kendala yang dijumpai dalam pelaksanaan kegiatan dapat dinilai dan dipelajari untuk perbaikan pelaksanaan kegiatan di masa yang akan datang. Maka dari itu setiap tahapan yang berjalan harus sesuai tepat waktu dan pada saat pertunjukan sudah digelar semua permasalahan sudah teratasi.

Oleh karena itu kerjasama antar anggota sangat diperlukan sebelum maupun saat acara tersebut berlangsung. Selain itu untuk meminimalisir kesalahan maka perlu adanya Gladi Resik (GR). Gladi Resik (GR) tetap harus dipersiapkan jauh-jauh hari termasuk dengan pengisian acara, misalnya menghubungi MC (*Master of Ceremony*), bintang tamu, model dan lain-lain yang berhubungan dengan berjalannya acara. Semua panitia yang berhubungan dengan acara pertunjukan busana juga harus hadir dan mengikuti jadwal Gladi Resik (GR).

BAB III

KONSEP PENCIPTAAN KARYA

Dalam menciptakan sebuah karya busana, seorang desainer harus mampu mengkaji beberapa hal yang berhubungan dengan busana berupa menyusun konsep penciptaan sebuah karya. Berikut merupakan konsep yang direncanakan dengan dasar kajian yang telah dikaji pada bab II.

A. KONSEP PENCIPTAAN DESAIN

Konsep busana pesta malam untuk remaja hingga dewasa muda yang akan diciptakan harus mengacu pada tema besar, trend, dan sumber ide. Penciptaan busana pesta malam ini mengambil tema besar yaitu *Authenture (Authenticity for Human Nature)* yang berarti *Authenture* merupakan singkatan dari *Authenticity for Human Nature*. *Authenticity* menggambarkan tingkatan kekuatan pribadi, spirit dan karakter seseorang menghadapi pengaruh tekanan lingkungan eksternal. *Human Natura* diartikan sebagai sifat ideal dalam diri manusia, dapat berarti sifat dasar manusia yang diyakini telah menetap dalam waktu yang cukup lama dan melalui beragam bentuk budaya. Seiring berjalannya waktu keaslian dari sifat manusia sendiri pudar karena adanya teknologi saat ini yang berkembang pesat.

Diangkat berdasarkan trend *FORECASTING FORECASTING 2016/2017 RESISTANCE* yang berisikan respon perkembangan pola pikir masyarakat yang berupaya melindungi diri karena kehidupan yang terlalu didominasi kemajuan teknologi. Bagaimana hubungan teknologi dengan alam, kemanusiaan, dan pola hidup masyarakat urban dituangkan dalam empat

tawaran tema yang masing-masing kemudian diungkapkan dalam bentuk, *style*, detail, dan warna. Empat kecenderungan ini merespon berbagai tipe selera masyarakat. Penjabarannya diharapkan dapat memberi pilihan untuk dikembangkan lebih lanjut oleh pelaku usaha. Proteksi adalah tema *trend* terbesar saat ini, terhadap hal-hal yang belum tentu terjadi, tetapi kekhawatiran akan terjadi. Percepatan penyebaran informasi dalam hidup yang semakin tergantung pada internet melahirkan masyarakat yang mempunyai kecenderungan untuk menganalisa secara personal setiap berita dan gejala yang hadir dalam jejaring sosialnya, menimbulkan kekhawatiran yang bervariasi bagi tiap individu, sesuai dengan ketertarikan dan idealisme yang dianutnya. Dengan terintegrasinya *wearables* dalam hidup, manusia akan bisa lebih terbebas dari dunia digital, yang selama ini menyita perhatian, dan menjaga fungsi manusia sebagai makhluk sosial. trend *FORECASTING FORECASTING 2016/2017 RESISTANCE* yang memiliki empat tema yaitu: *Biopop, Humane, Colony, dan Refugium*.

Dari tema *Humane* terdapat tiga sub tema yaitu *Integral, Exoplastic*, dan Mekatronika. Penulis mengambil sub tema *Exoplastic* yang berarti prinsip *exoskeleton* (rangka luar) yang memberi tambahan kekuatan atau kemampuan bagi penggunanya. Didominasi bahan yang lebih flexibel seperti plastik yang dapat digunakan seperti pakaian biasa. Tekstil *high tech* yang ringan, flexibel namun stabil dengan warna cerah memberikan kesan sportif dan dinamis.

Kesempatan pemakaian busana ini digunakan untuk busana pesta malam. Busana pesta malam merupakan busana yang dikenakan pada kesempatan pesta dari waktu matahari terbenam sampai waktu berangkat tidur, baik yang bersifat resmi maupun tidak resmi dibuat lebih istimewa dari pada busana yang dikenakan untuk sehari-hari. Dalam pembuatan busana pesta ini juga disesuaikan dengan bentuk tubuh peragawati, sehingga busana yang akan dipakai akan mempercantik dan memperindah penampilan peragawati yang memiliki bentuk tubuh ideal.

Konsep penciptaan busana malam ini mengacu pada tema *Humane* dan sub tema *Exoplastic* dengan sumber ide *Train Track* (Rel Kereta Api) yang diambil adalah bentuk dari rel itu sendiri. Rel adalah logam batang untuk landasan jalan kereta api atau kendaraan sejenis seperti trem dan sebagainya. Rel mengarahkan / memandu kereta api tanpa memerlukan pengendalian. Rel merupakan dua batang logam kaku yang sama panjang dipasang pada bantalan sebagai dasar landasan. Busana ini menampilkan bentuk yang menyerupai rel kereta api pada pusat perhatian yang pada penciptaannya terinspirasi dari anyaman tunggal. Menghadirkan kesan industrial yang sangat terlihat pada busana yaitu pada bentuk, bahan stainless, dan warna *metallic* ini tetapi tetap dipadukan dengan kain tradisional terlihat pada busana dengan *Style Sporty Elegant* ini. Karena busana ini ditujukan kepada wanita remaja dan dewasa muda yaitu 17 sampai 27 tahun busana ini dikemas secara modern untuk wanita dengan kepribadian tegas, kuat, aktif dan simple.

Busana pesta malam ini terdiri dari *two pieces* yaitu *crop top* dan rok suai. Pada kedua bagian tersebut terdapat di tengah belakang dari krah turun ± 10 cm hingga batas bawah dan pada bagian rok suai terdapat pada tengah depan dari batas dada hingga tepi bawah rok. Bahan yang digunakan dalam pembuatan busana pesta malam ini adalah untuk bahan utama menggunakan satin *bridal* dan kain lurik udan liris, dan untuk bahan furing menggunakan kain lurik udan liris dan satin velvet. Kain satin *bridal* dipilih karena teksturnya yang mengkilat dan agak kaku ini cocok dengan sub tema yang dipilih. Warna bahan yang digunakan sesuai dengan pallet warna yang terdapat pada tema *Humane* yaitu *sonic silver*, *space cadet*, dan *verdigris*. Warna *sonic silver* dengan bahan satin *bridal* digunakan pada sebagian besar busana. Warna *space cadet* dengan bahan satin *bridal* digunakan untuk membuat komponen anyaman tunggal yang pada penerapannya memiliki bentuk seperti bantalan rel yang terbuat dari besi memanjang. Warna *verdigris* dengan bahan kain lurik udan liris juga untuk membuat komponen anyaman tunggal. Untuk furing pada bagian *crop top* menggunakan bahan kain lurik udan liris berwarna biru dan hitam sedangkan untuk furing rok suai menggunakan bahan satin velvet berwarna *sonic silver*. Untuk anyaman tunggal menggunakan bahan yang tebal dan kaku karena penulis bermaksud untuk menunjukkan kesan kaku dan tegas seperti *exokeleron* atau rangka luar yang sesuai dengan sub tema yang dipilih oleh penulis.

Dalam pengembangan sumber ide rel kereta api ini, penulis menggunakan *moodboard*. *Moodboard* tersebut berfungsi sebagai acuan visualisasi pada desain busana. *Moodboard* pada pembuatan desain busana ini memiliki judul “*Shape of The Track*”. Berisi segala yang berhubungan dengan pembuatan busana pesta malam yaitu ada sumber ide dengan gambar rel kereta api, inspirasi bentuk dan model busana, bahan seperti kain lurik udan liris, hiasan berupa ritsliting, dan pallet warna trend *Humane*.

B. KONSEP PEMBUATAN BUSANA

Tahapan kedua ini adalah konsep pembuatan busana. Tahapan ini meliputi : pengambilan ukuran, membuat pola, menjahit busana dengan teknologi penyambungan kampuh, teknologi interfacing dan teknologi lining serta memasang hiasan. Maka berikut ini pembahasan tentang proses pembuatan busana :

1. Pengambilan Ukuran

Pengambilan ukuran merupakan proses yang paling penting, dalam pengambilan ukuran harus mengambil ukuran dengan tepat agar hasilnya sesuai dengan yang terdapat pada desain dan pada tubuh si pemakai atau model. Ukuran yang digunakan dalam pembuatan pola busana pesta malam dengan sumber ide Rel Kereta Api merupakan ukuran model bernama Yuvina Djaja.

2. Pembuatan Pola

Dalam pembuatan busana pesta malam untuk remaja hingga dewasa muda ini menggunakan metode pembuatan pola konstruksi dengan sistem So'en. Adanya pecah pola menjadikan pola yang sesuai dengan desain.

3. Teknologi Penyambungan Kampuh

Teknologi penyambungan kampuh digunakan dalam pembuatan busana pesta malam untuk remaja hingga dewasa muda ini menggunakan kampuh buka dengan teknik penyelesaian tepi dengan ditipiskan atau dipotong zig-zag agar memberikan hasil yang rapi pada bagian-bagian dengan bentuk melengkung.

4. Teknologi *Interfacing*

Bahan yang digunakan untuk *interfacing* dalam pembuatan busana pesta malam untuk remaja hingga dewasa muda berupa kain keras M10, M33 dan viseline.

5. Teknologi *Lining*

Lining yang digunakan dalam pembuatan busana pesta malam untuk remaja hingga dewasa muda ini menggunakan bahan satin velvet, pemilihan bahan tersebut karena bahan ini memiliki tekstur lembut dan ringan yang memiliki jenis yang sama dengan bahan utama. Teknik pemasangan *lining* dengan cara pemasangan *lining* lekat.

6. Memasang Hiasan

Hiasan yang digunakan dalam pembuatan busana pesta malam untuk remaja hingga dewasa muda berupa manik-manik yaitu halon dan ritsliting besi berwarna silver metalik. Halon dengan warna silver dan putih ini disum bersusun sejajar mengikuti anyaman tunggal pada benuk rel kereta api dan disum menyerong pada bagian tengah krah diantara hiasan ritsliting.

Dalam pembuatan busana pesta malam ini juga dilengkapi dengan hiasan kepala (*headpiece*) yang terbuat dari bandana tanpa gerigi yang dilapisi dengan kain bahan utama yang digunakan pada busana yaitu satin *bridal* berwarna *sonic silver* dan menggunakan miniatur rel kereta api yang disum pada bandana. Bandana dan miniatur rel kereta api tersebut diberi perwarna cat semprot (*pylox*) berwarna *silver metalic*.

C. KONSEP PENYELENGGARAAN PERGELARAN

Pergelaran busana merupakan salah satu kegiatan desainer untuk menampilkan hasil karya yang telah dibuat. Konsep penciptaan pergelaran busana mahasiswa Pendidikan Teknik Busana dan Teknik Busana angkatan 2013 ini akan mengangkat tema *Authenture (Authenticity for Human Nature)* yang salah satunya akan menampilkan busana pesta malam milik penulis. Tempat penyelenggaraan pergelaran busana akan dilaksanakan di dalam ruangan (*indoor*) di Auditorium UNY. Pelaksanaan pergelaran ini selain merupakan tugas akhir dan untuk memperingati *Dies Natalis* Universitas Negeri Yogyakarta ke-52. Pergelaran busana ini memperoleh sumber dana dari iuran 103 mahasiswa dan dari beberapa sponsor.

Dekorasi tata panggung dan penataan kursi penonton pada pergelaran busana *Authenture*, sebagai berikut :

1. Tata Panggung

Konsep tata panggung dalam pergelaran busana ini berbentuk I agar perputaran model dan pose model difokuskan di beberapa titik. Dengan panggung yang cukup panjang akan membuat para tamu undangan dan penonton memperhatikan busana yang ditampilkan secara detail. Warna panggung dengan papan *melamine* berwarna hitam dengan tujuan warna gelap pada panggung akan membuat busana yang ditampilkan lebih terlihat.

2. Area penonton

Dalam penataan kursi penonton menyesuaikan dengan kondisi ruangan tempat berlangsungnya pertunjukan busana. Penataan kursi akan dibedakan antara kursi undangan, penonton VIP dan reguler. Kursi undangan berada di bagian depan sisi kanan dan kiri panggung dan ditandai dengan kain penutup kursi berwarna putih, sedangkan untuk penonton VIP berada di baris belakang kursi tamu undangan dan kursi depan dengan tatanan serong yang ditandai juga dengan kain penutup berwarna putih dan untuk kursi penonton reguler berada di belakang kursi penonton VIP dan di tribun Auditorium UNY.

3. Konsep *Lighting*

Lighting (pencahayaan) pada pertunjukan busana ini menggunakan *par led, moving head, dan follow spot*. Warna *lighting* yang digunakan adalah warna-warna yang tidak mencolok sehingga saat *lighting* menyorot ke arah busana yang ditampilkan terlihat elegant dan eksklusif.

4. Konsep Musik

Jenis musik yang digunakan saat berlangsungnya pertunjukan busana disesuaikan dengan busana yang sedang ditampilkan sehingga busana yang sedang diperagakan oleh model dapat dengan maksimal.

BAB IV

PROSES, HASIL DAN PEMBAHASAN

A. PROSES PENCIPTAAN BUSANA

1. Proses Penciptaan Desain Busana

Proses pembuatan busana pesta malam dengan sumber ide Rel Kereta Api ini diawali dengan perencanaan. Perencanaan tersebut dimulai dari penciptaan desain hingga pembuatan busana pesta malam. Proses tersebut dilakukan agar hasil akhir busana tersebut sesuai dengan yang diinginkan oleh penulis.

Proses pembuatan busana pesta malam ini meliputi tiga tahap yaitu penciptaan desain, pembuatan busana dan penyelenggaraan pergelaran busana. Dalam tahap penciptaan desain hal-hal yang dilakukan adalah pencarian inspirasi atau menentukan sumber ide, persiapan alat dan bahan mendesain pembuatan moodboard dan mencipta desain. Pada tahap pembuatan busana meliputi tahap persiapan dan pelaksanaan. Dan dalam tahap penyelenggaraan pergelaran busana meliputi tahap persiapan, pelaksanaan dan evaluasi.

a. Pencarian Inspirasi atau Sumber Ide

Dalam pembuatan suatu desain langkah pertama adalah pencarian inspirasi atau sumber ide dengan cara mengkaji tema dan trend yang sedang terjadi serta mengkaji beberapa teori dari beberapa referensi dengan membaca maupun mencari berbagai informasi melalui internet.

Seperti yang telah dipaparkan pada BAB II pada saat mencari sumber ide, penulis mendapatkan inspirasi dari Rel Kereta Api.

b. Persiapan alat dan bahan mendesain

Alat dan bahan yang digunakan untuk mendesain, antara lain :

- 1) Alat : Pensil 2B, penghapus, penggaris, pensil warna, dan cat air.
- 2) Bahan : Kertas gambar A3.

c. Pembuatan *Moodboard*

Untuk mempermudah pembuatan desain, perlu mencari referensi sebanyak-banyaknya tentang sumber ide yang dipilih. Sumber ide tersebut kemudian dikumpulkan dan dituangkan ke dalam sebuah *moodboard*. *Moodboard* adalah kumpulan inspirasi yang di dalamnya berisi kumpulan gambar-gambar yang meliputi sumber ide, tema, trend, warna dan jenis benda yang dapat menggambarkan ide seorang desainer untuk mewujudkan dalam sebuah karya. Berikut ini adalah cara membuat *moodboard* :

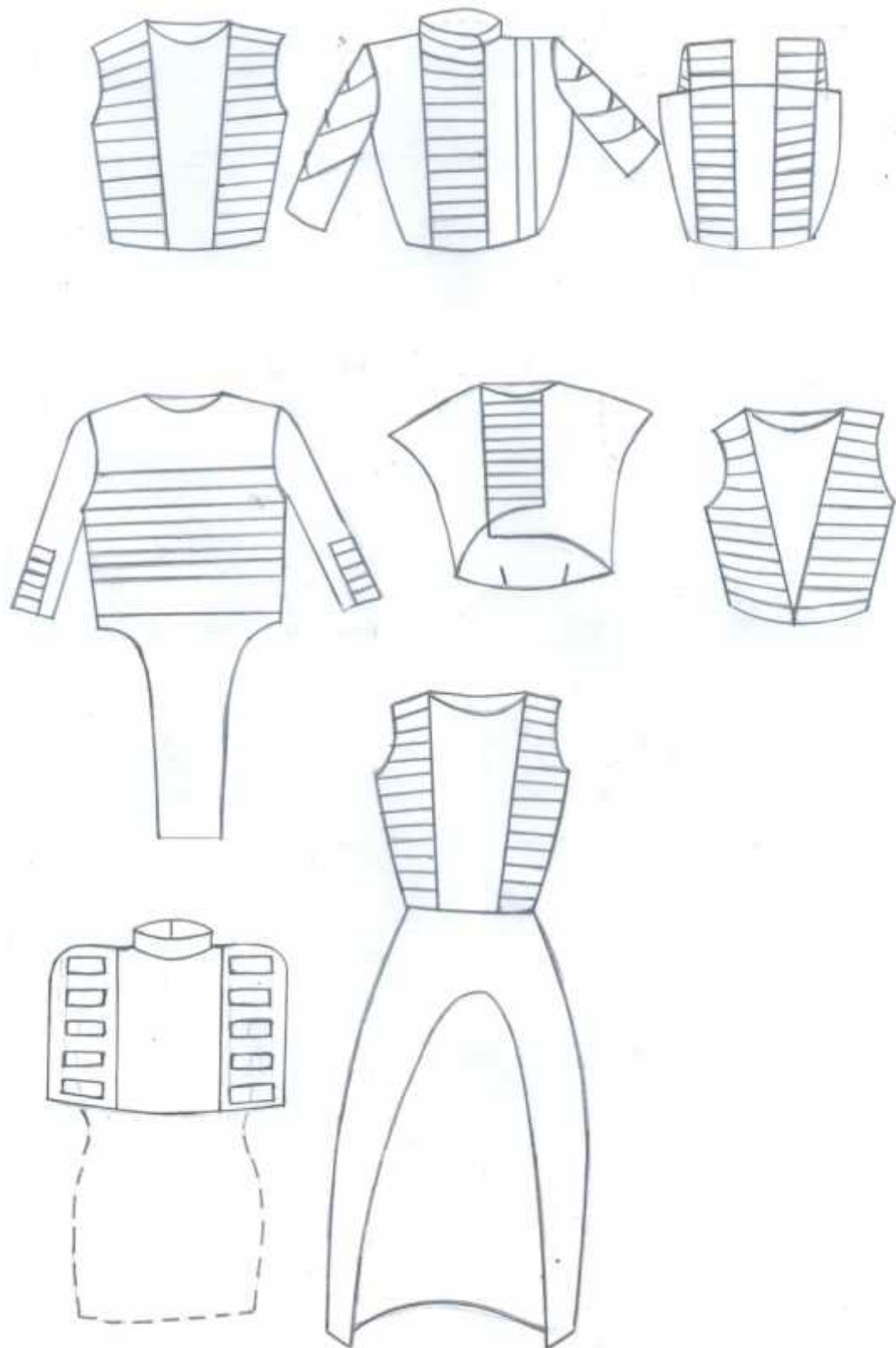
- 1) Menentukan tema dan judul dahulu.
- 2) Menyiapkan alat dan bahan seperti gunting, lem, kertas asturo, karton tebal berukuran 0,3cm dengan ukuran 2xA3 (bentuk *moodboard* seperti buku), lakban, miniatur rel kereta api serta referensi gambar-gambar yang berhubungan dengan sumber ide.

d. Menggambar Desain

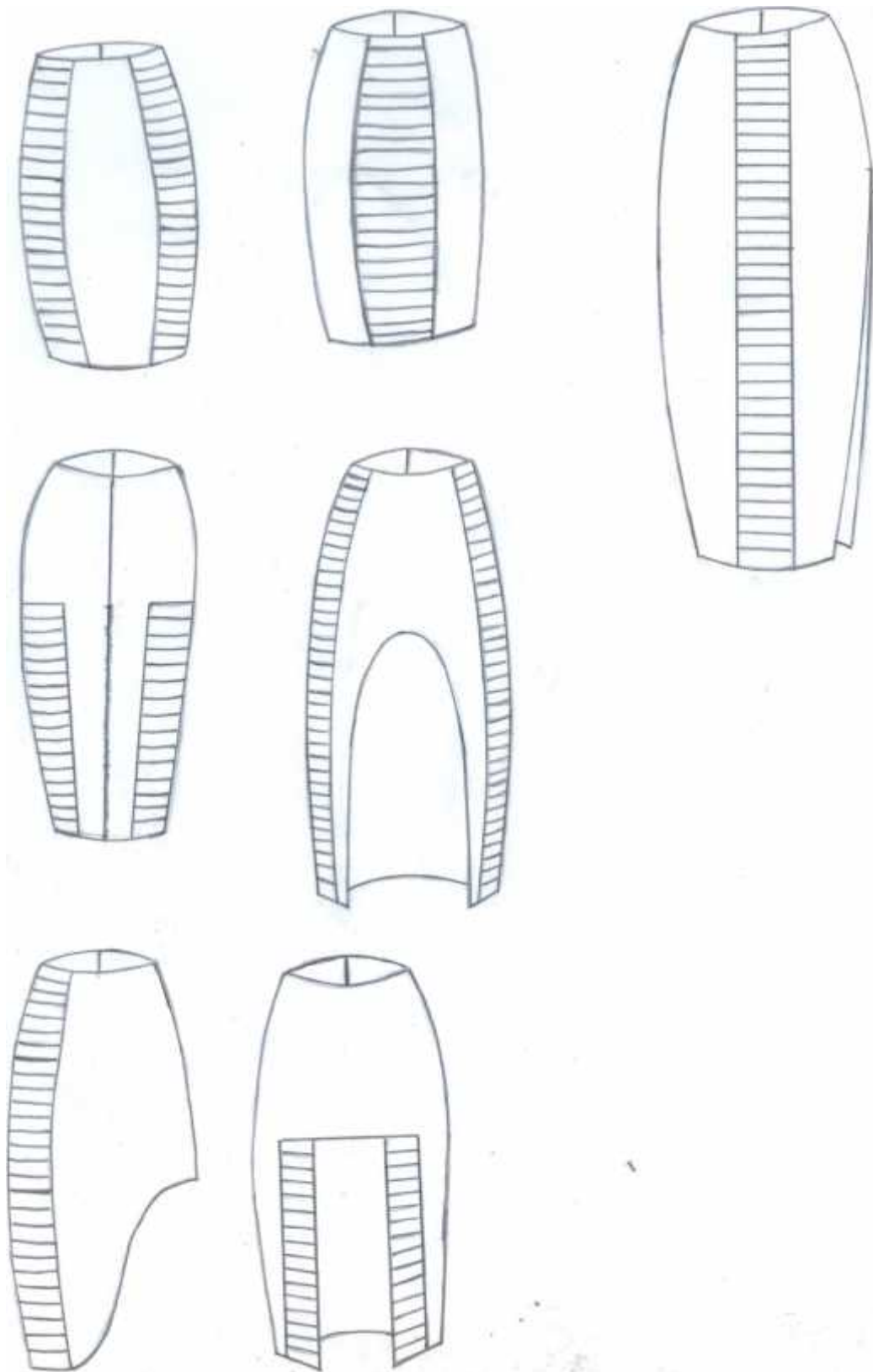
Setelah pembuatan *moodboard* proses berikutnya adalah menggambar desain. Berikut beberapa tahap pembuatan desain, diantaranya :

1) *Design Sketching*

Design sketching yaitu sketsa gambar yang sederhana atau out line dari sketsa gambar dengan menggunakan pensil tanpa warna. Adapun disain *sketching drawing* dan *Styling* dalam pembuatan disain busana pesta malam dengan sumber ide rel kereta api adalah sebagai berikut :



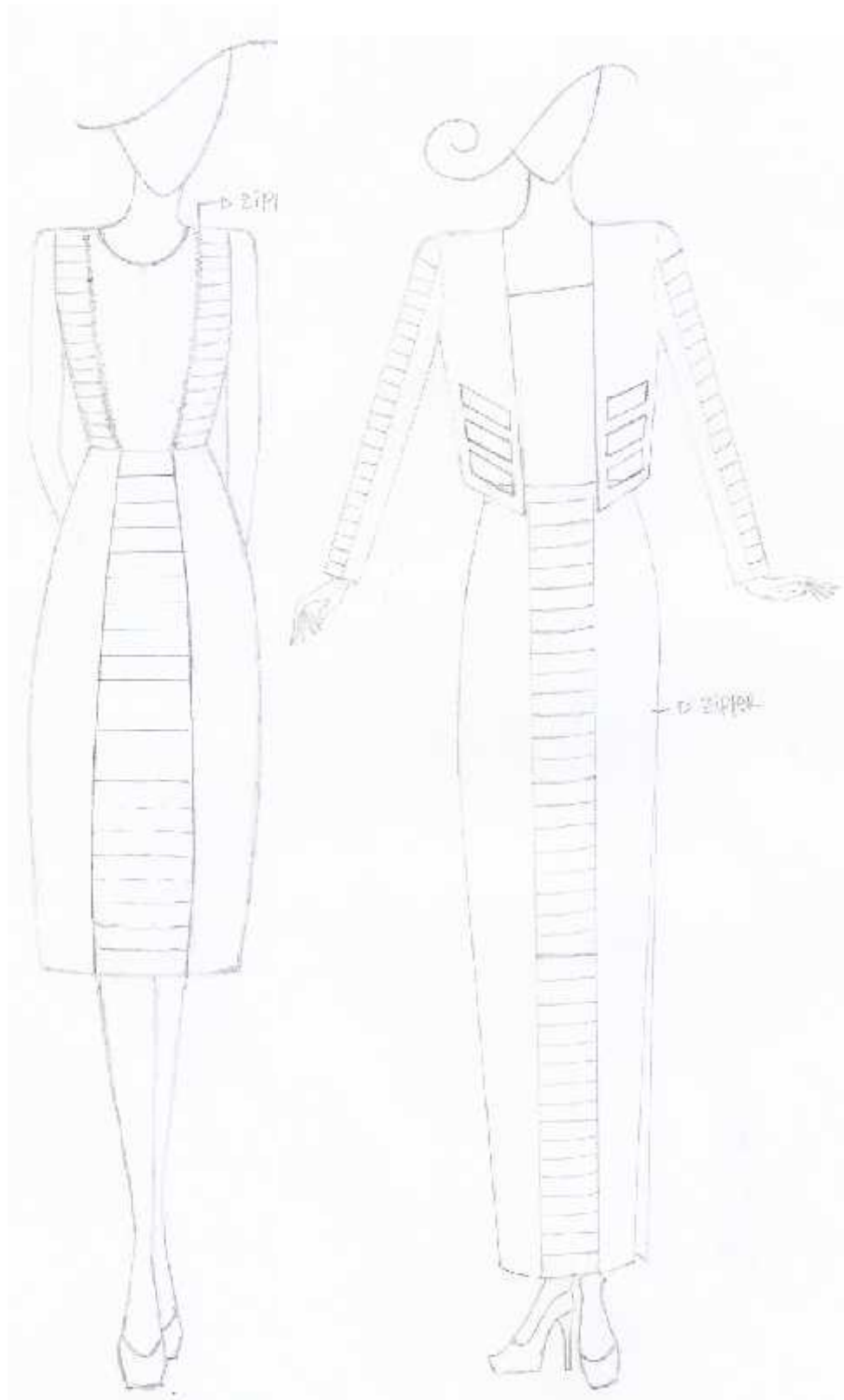
Gambar 2. *Styling 1*



Gambar 3. *Styling 2*



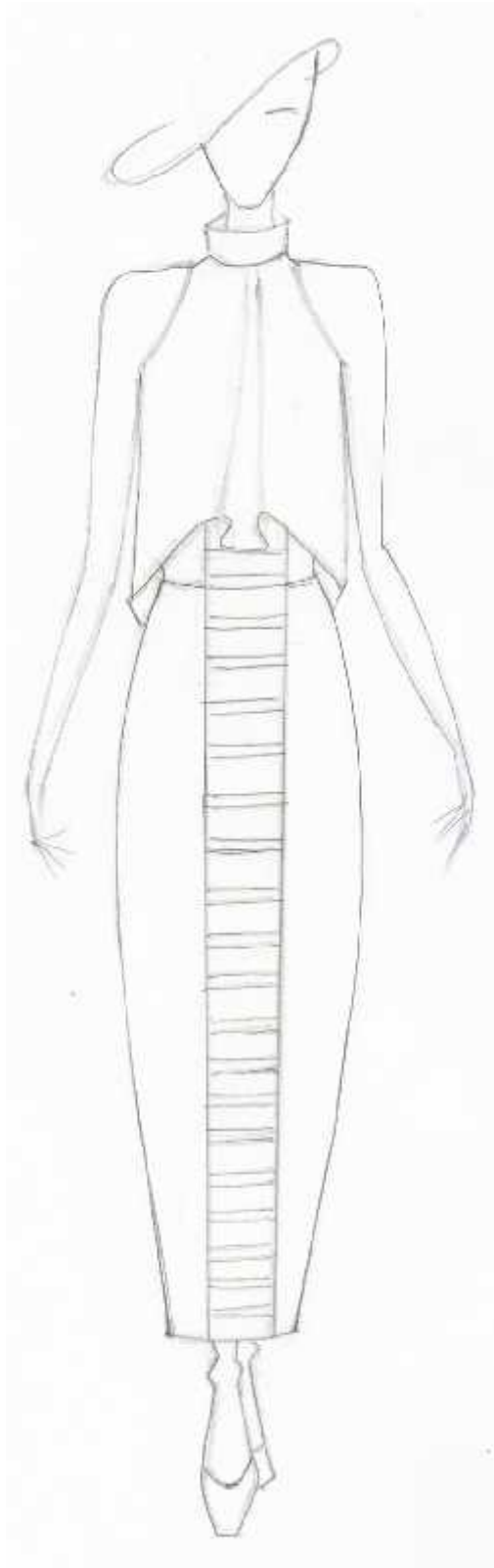
Gambar 4. *Design Sketching 1*



Gambar 5. *Design Sketching 2*



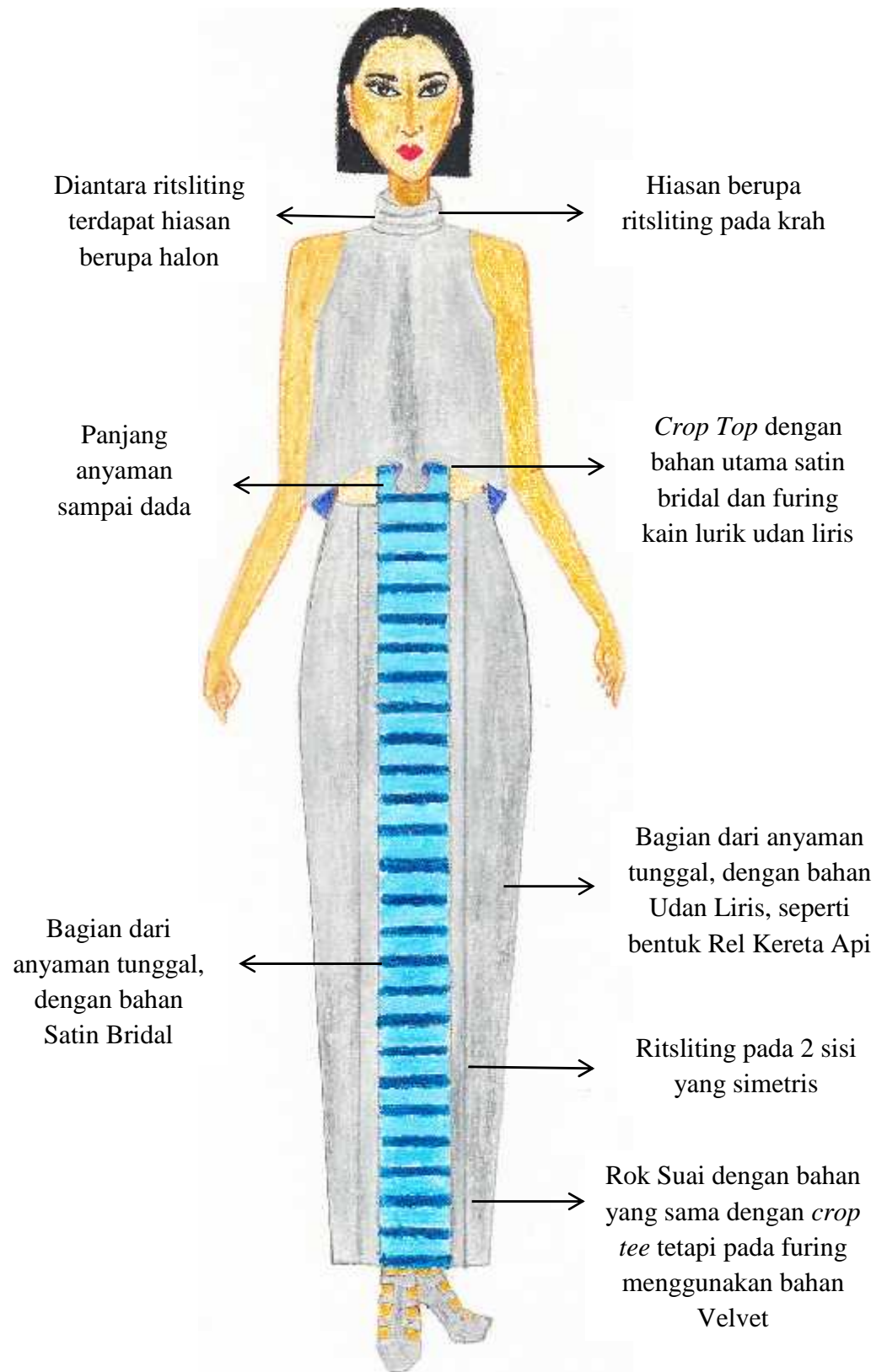
Gambar 6. *Design Sketching III*



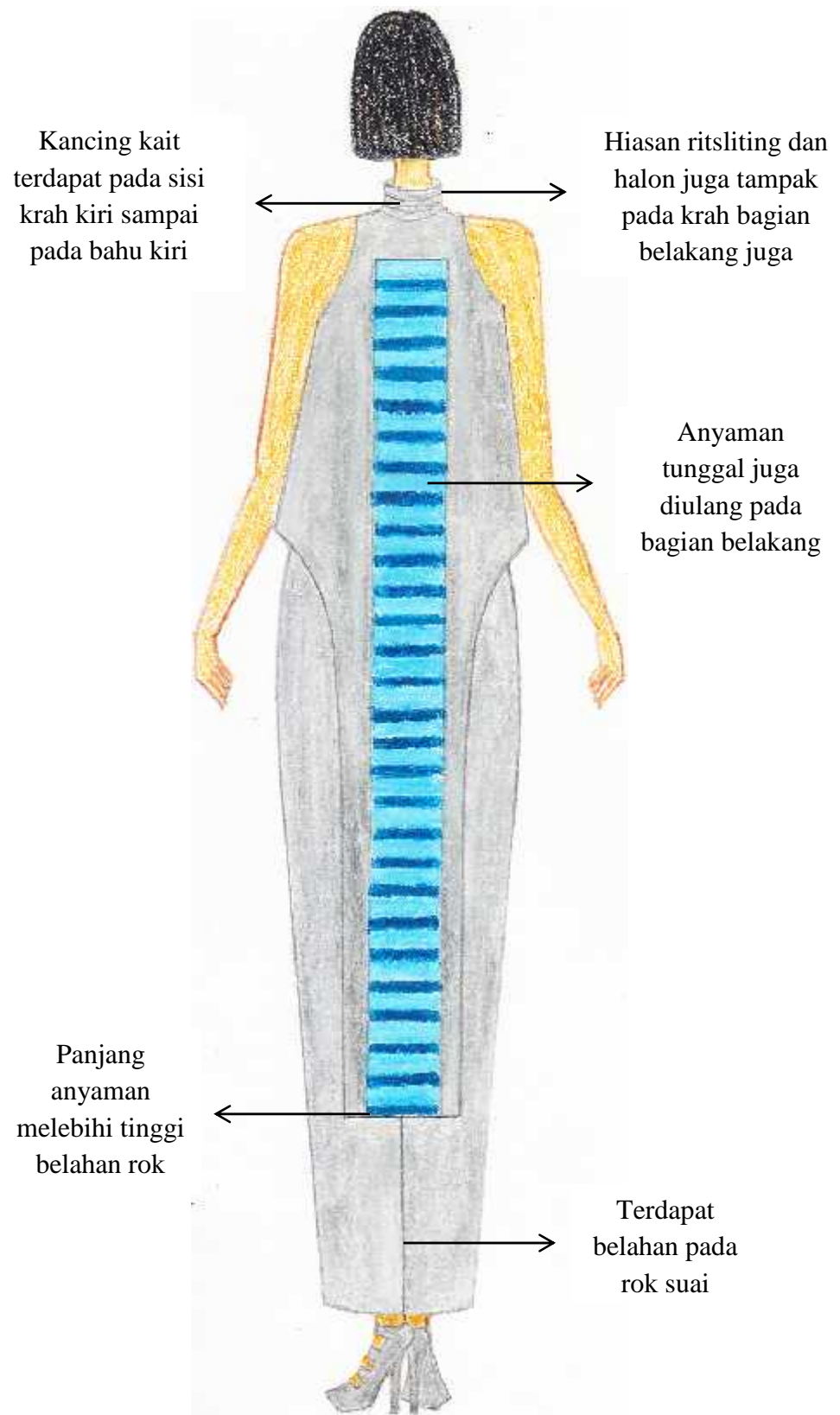
Gambar 7. *Design Sketching* Terpilih

2) *Presentation Drawing*

Setelah proses *design sketching* selesai, berikutnya membuat rancangan model busana yang digambar lengkap bagian tampak muka, tampak belakang, diberi warna dan keterangan detail.



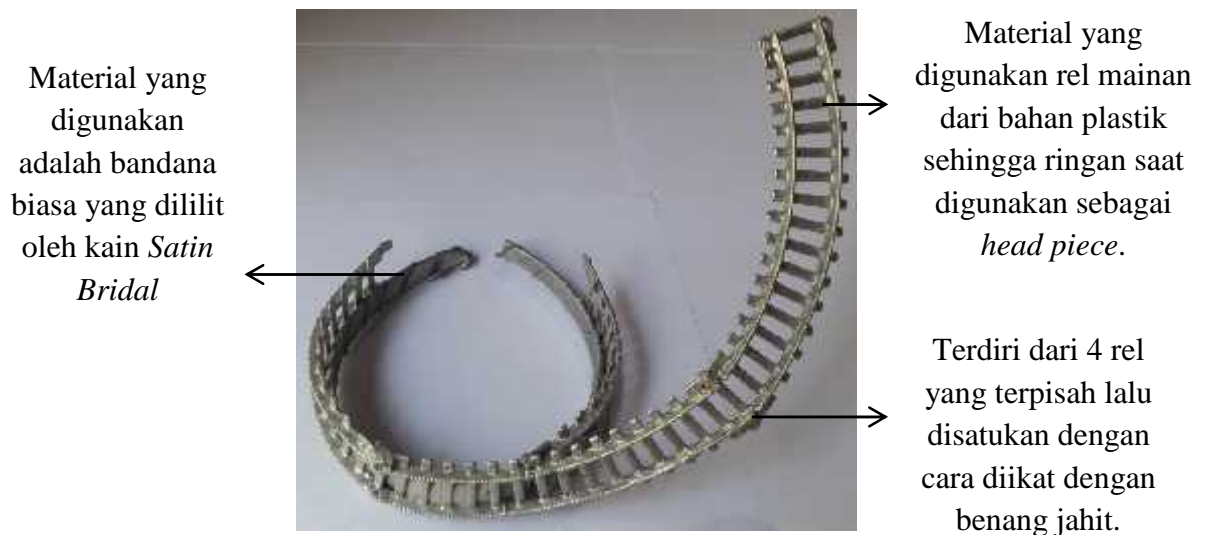
Gambar 8. *Presentation Drawing* Tampak Depan



Gambar 9. *Presentation Drawing* Tampak Belakang

e. Desain Hiasan

Desain hiasan adalah desain yang memperindah permukaan desain strukturnya. Desain hiasan yang digunakan dalam busana pesta malam ini adalah manik-manik berupa halon dan ritsliting. Hiasan kepala menggunakan miniatur rel kereta api yang dilekatkan pada bandana dan diberi warna cat semprot. Berikut adalah hiasan pada busana pesta malam dan hiasan kepala :



Gambar 10. *Head Piece*



Gambar 11. *Detail Head Piece*

1. Proses Pembuatan Busana

Dalam pembuatan busana pesta malam untuk remaja hingga dewasa muda dengan sumber ide rel kereta api ini harus melalui beberapa tahapan, diantaranya :

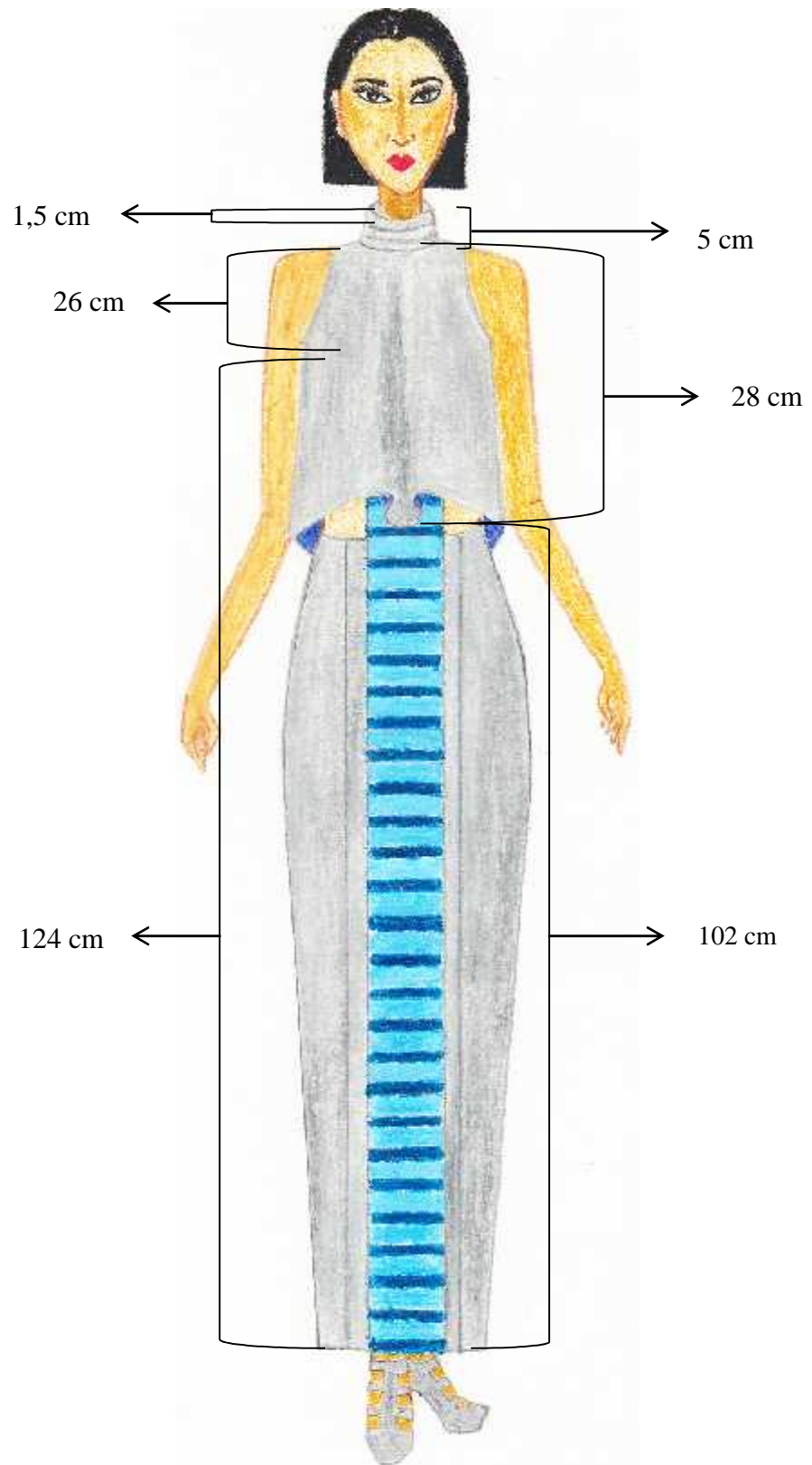
a. Persiapan

Untuk memproduksi suatu busana, diperlukan beberapa persiapan. Persiapan yang dilakukan dalam pembuatan busana pesta malam untuk remaja hingga dewasa muda dengan sumber ide rel kereta api, antara lain :

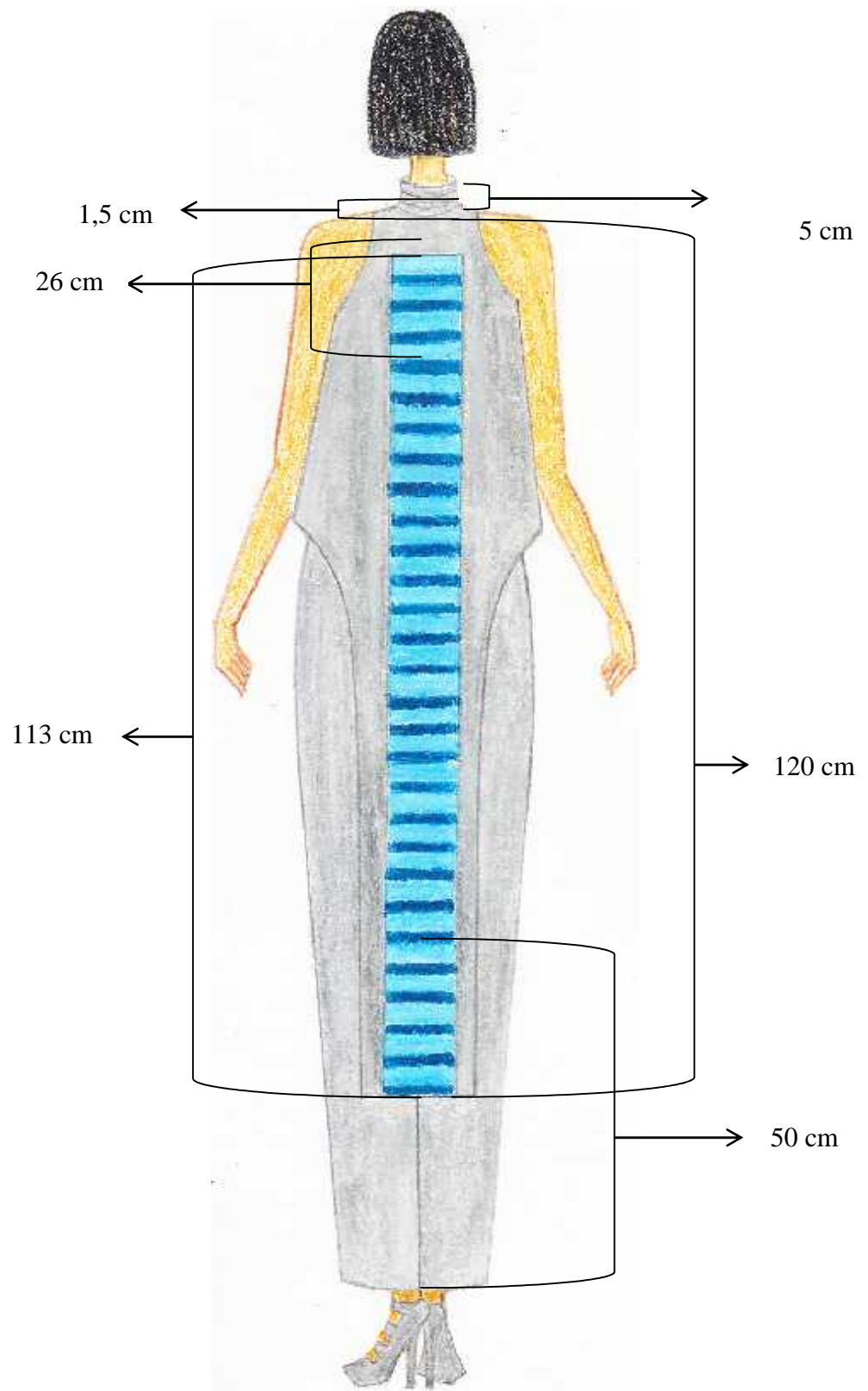
1) Pembuatan Gambar Kerja

Gambar kerja merupakan gambar desain yang dilengkapi dengan ukuran-ukuran desain busana yang akan digunakan bagian perbagian. Tujuan dari pembuatan gambar kerja adalah untuk mempermudah mengetahui lebih detail bagian-bagian busana yang dibuat sehingga akan menghasilkan busana yang bermutu tinggi.

Gambar kerja sendiri terdiri dari gambar kerja busana, gambar kerja hiasan busana, dan gambar kerja pelengkap busana. Berikut adalah gambar kerja tersebut :



Gambar 12. Gambar Kerja Busana Tampak Depan



Gambar 13. Gambar Kerja Busana Tampak Belakang

2) Pengambilan Ukuran

Pengambilan ukuran dilakukan agar busana yang akan dikenakan sesuai dengan tubuh si pemakai dan dikenakan akan nyaman. Selain itu ukuran juga diperlukan untuk peletakan hiasan maupun pembuatan garis hias. Dalam pengambilan ukuran haruslah tepat dan cermat sesuai dengan ukuran model atau si pemakai. Ukuran yang diperlukan dalam pembuatan busana pesta malam untuk remaja hingga dewasa muda dengan sumber ide rel kereta api. Pengambilan ukuran dilakukan bersama-sama dengan dua mahasiswa lain yang menggunakan model yang sama. Ukuran yang diambil atau dibutuhkan untuk pembuatan busana adalah :

- | | |
|--------------------------|---------|
| a) Lingkar Badan I | : 82 cm |
| b) Lingkar Pinggang | : 65 cm |
| c) Lingkar Leher | : 35 cm |
| d) Lebar Muka | : 30 cm |
| e) Panjang Muka | : 32 cm |
| f) Tinggi Dada | : 16 cm |
| g) Lebar Dada | : 15 cm |
| h) Lebar Punggung | : 32 cm |
| i) Panjang Punggung | : 36 cm |
| j) Lebar Bahu | : 11 cm |
| k) Panjang Sisi | : 21 cm |
| l) Lingkar Kerung Lengan | : 39 cm |

- m) Tinggi Panggul : 18 cm
- n) Lingkar Panggul : 90 cm
- o) Panjang *Crop Top* (muka) : 28 cm
- p) Panjang *Crop Top* (belakang) : 120 cm
- q) Panjang Rok sampai mata kaki : 102 cm
- r) Tinggi Belahan : 50 cm

3) Pembuatan Pola Busana

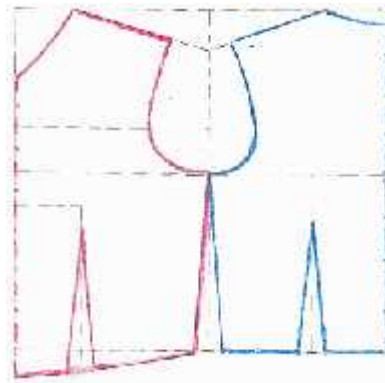
Dalam pembuatan pola busana harus disesuaikan dengan desain busana. Saat proses pembuatan pola ketelitian dan kecermatan sangatlah diutamakan karena saat pembuatan pola merupakan kunci untuk memperoleh busana yang baik dan sesuai dengan tubuh si pemakai atau model. Sistem pembuatan pola yang digunakan pada pembuatan busana pesta malam untuk remaja hingga dewasa muda dengan sumber ide rel kereta api adalah menggunakan sistem pola So En (*So-Engineer*).

a) Pola Dasar Badan

Pada pembuatan busana pesta malam ini menggunakan pola dasar sistem SoEn dengan skala 1:8 yang dimulai dari pembuatan pola dasar kemudian dilanjutkan dengan pecah pola dan mengubah pola sesuai model busana yang akan dibuat. Berikut ini adalah cara pembuatan pola dasarnya :

Pola Dasar Badan

(Skala 1:8)



Gambar 14. Pola Dasar Badan Sistem SoEn

Keterangan Pola Bagian Depan (TM)

A - B = D - E = $\frac{1}{4}$ Lingkar Badan + 1cm

A - D = B - E = Panjang Punggung + 1 $\frac{1}{2}$ cm

A - a = $\frac{1}{6}$ Lingkar leher + $\frac{1}{2}$ cm

A - a2 = $\frac{1}{6}$ Lingkar Leher + 1 cm

A - G = $\frac{1}{2}$ Tinggi Punggung + 1 $\frac{1}{2}$ cm

G - D = $\frac{1}{2}$ Panjang Punggung

B - b1 = Turun 4cm

A1 - b2 = Lebar Bahu

a2 - a3 = a3 - G = $\frac{1}{2}$ a2 - G

D - M = Tinggi Puncak

M - m1 = $\frac{1}{2}$ Jarak Dada

M1 - d4 = turun 2cm

D - O = turun 3 cm

(d1d2) = (d2-d3) = 1,5 (kupnat 3cm)

$$(O-d2) + (d -e1) = \frac{1}{4} \text{ Lingkar Pinggang} + 1\text{cm}$$

Hubungkan semua garis

Keterangan Pola Bagian Belakang :

$$A - C = D-F = \frac{1}{2} \text{ Lingkar Badan}$$

$$B - C = E- F = \frac{1}{4} \text{ Lingkar Badan} - 1\text{cm}$$

$$F - c2 = \text{Panjang Punggung}$$

$$c2 - C = \text{naik } 1,5\text{cm}$$

$$C - c1 = \frac{1}{6} \text{ Lingkar Leher (A-a1)}$$

$$c1 - b3 = \text{Lingkar Bahu}$$

$$K - k1 = \frac{1}{2} \text{ Lebar Punggung}$$

$$I - J = 8\text{cm}$$

$$J - j1 = 5\text{cm}$$

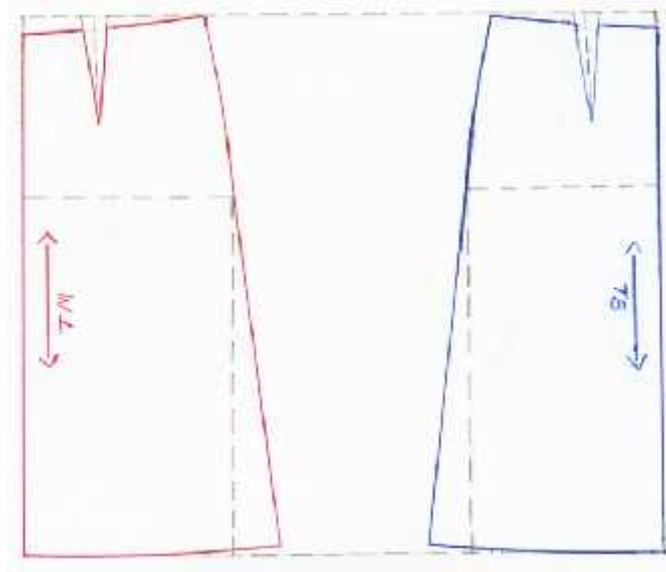
$$(N-n1) + (N-n2) = 3\text{cm}$$

$$(F - n1) + (n2- e2) = \frac{1}{4} \text{ Lingkar Pinggang} - 1\text{cm}$$

b) Pola Dasar Rok

Pola dasar Rok

(Skala 1:8)



Gambar 15. Pola Dasar Rok

Keterangan Pola Bagian Muka :

A – B = 2 cm

B – C = Tinggi Panggul

B – D = Panjang Rok Muka

A – E = $\frac{1}{4}$ Lingkaran Pinggang + 1cm + 3cm untuk lipit kup

C – F = $\frac{1}{4}$ Lingkaran Panggul + 1cm

D – G = C-F E-f-G = Panjang Rok Sisi

Keterangan Pola Bagian Belakang :

A – B = 2 cm

B – C = Tinggi Panggul

B – D = Panjang Rok Belakang

A – E = $\frac{1}{4}$ Lingkaran Pinggang – 1 cm + 3 cm untuk lipit
kup

D – G = C-F E-F-G Panjang Sisi

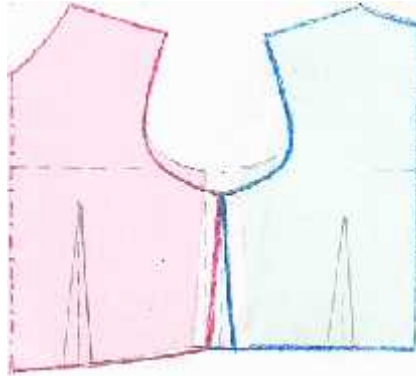
B – J = $\frac{1}{10}$ Lingkaran Pinggang

J – K = 3 cm lipit kup

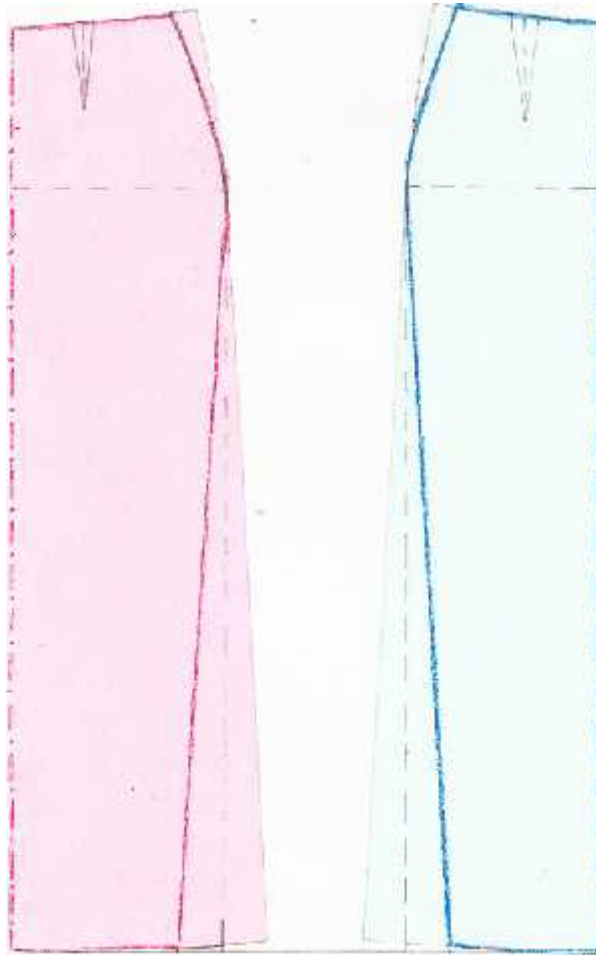
Titik L letak 5 cm diatas panggul tarik garis J-L dan K-L
menjadi kup.

Garis pinggang, garis bawah digambar seperti rok muka.

c) Pecah Pola

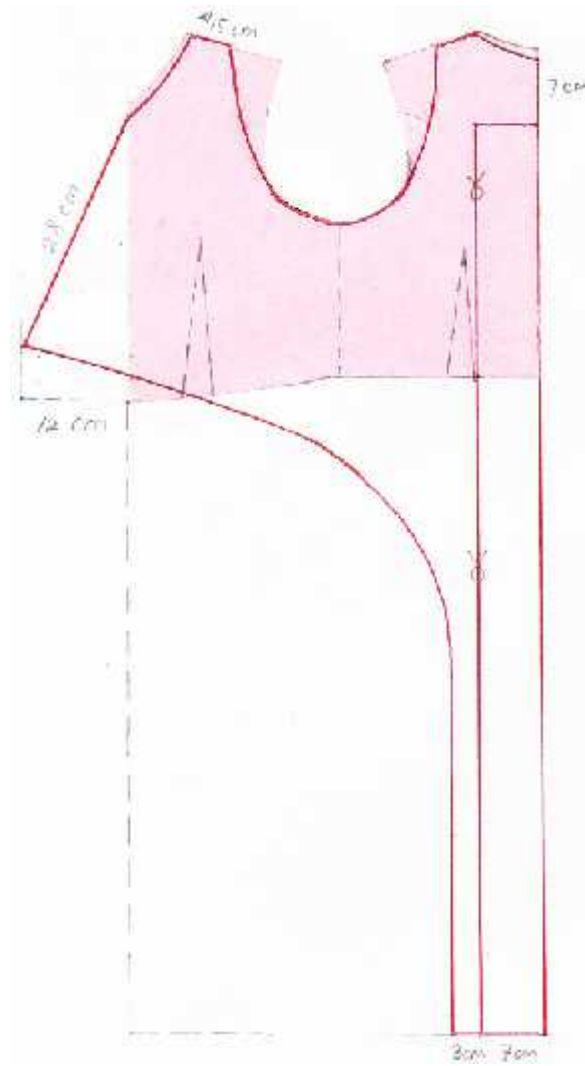


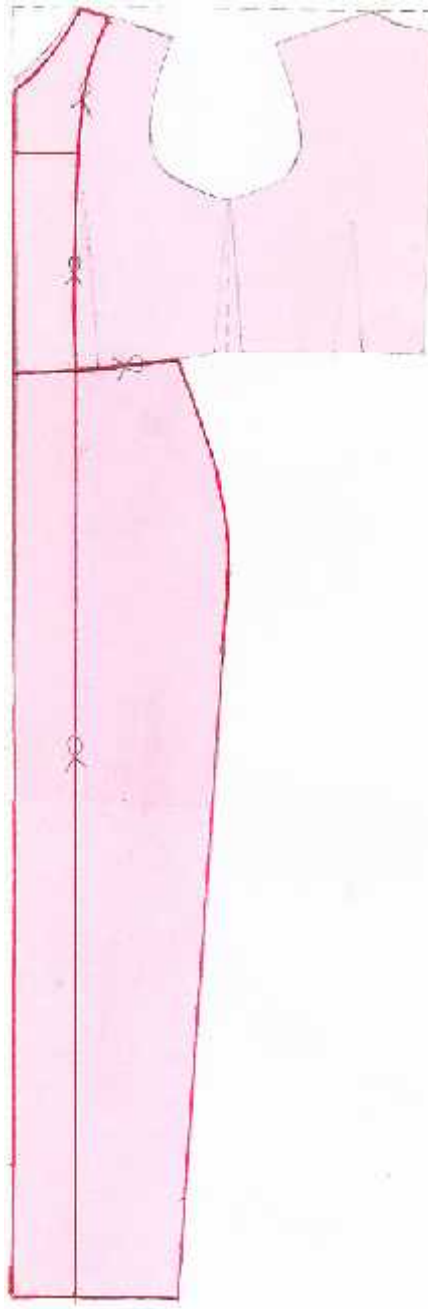
Gambar 16. Pecah Pola Badan



Gambar 17. Pecah Pola Rok

d) Mengubah Pola

Gambar 18. Pecah Pola *Crop Top*



Gambar 19. Pecah Pola Rok Suai

e) Rancangan Bahan

4) Perancangan Bahan

Merancang bahan adalah meletakkan pola busana dalam ukuran skala tertentu pada kertas payung yang disesuaikan dengan lebar kain dan peletakannya sesuai dengan arah serat kain tersebut. Tujuan dari merancang bahan adalah untuk mengetahui seberapa banyak bahan yang diperlukan untuk suatu model busana yang akan dibuat dan selain itu untuk meminimalkan biaya yang diperlukan di dalam pembuatan busana. Berikut cara merancang bahan yaitu :

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

Dalam proses merancang bahan ada beberapa hal yang perlu diperhatikan diantaranya adalah :

- a) Saat peletakan pola pada bahan harus diperhatikan arah serat kain disesuaikan dengan arah serat pada pola.
- b) Dalam meletakkan pola pada kain diatur sedemikian rupa agar dapat menghemat kain, dimulai dengan meletakkan pola paling besar kemudian sedang dan paling kecil.

- c) Untuk bahan bermotif perlu diperhatikan arah motif, sedangkan bahan bertekstur perlu diperhatikan bagian baik dan buruk kain agar tidak terbalik.

5) Kalkulasi Harga

Setelah merancang kebutuhan bahan langkah selajutnya adalah menentukan biaya yang dibutuhkan. Kalkulasi harga dibuat untuk mengetahui biaya kebutuhan dalam membuat suatu busana. Berikut beberapa hal yang perlu diperhatikan dalam mengkalkulasi harga yaitu :

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

Berikut ini biaya yang dibutuhkan dalam pembuatan busana pesta malam untuk remaja hingga dewasa muda dengan sumber ide rel kereta api adalah :

Tabel 1. Kalkulasi Harga

No	Nama Bahan	Spesifikasi	Keperluan	Harga Satuan	Jumlah Harga
Bahan Utama					
1.	Satin <i>Bridal</i>	Lebar 150 cm	3,5 m	Rp 28.900,00	Rp 101.150,00
2.	Satin <i>Bridal</i>	Lebar 150 cm	1 m	Rp 28.900,00	Rp 28.900,00
3.	Lurik Udan Liris	Lebar 100 cm	Per potong	Rp 75.000,00	Rp 75.000,00
Bahan Tambahan					
1.	Satin Velvet	Lebar 150 cm	2 m	Rp 18.500,00	Rp 37.000,00
2.	Kain Lurik	Lebar 100 cm	Per potong	Rp 60.000,00	Rp 60.000,00
3.	Kain Keras M10	Lebar 90 cm	2 m	Rp 15.150,00	Rp 30.300,00
4.	Kain Viseline	Lebar 100 cm	0,5 m	Rp 4.400,00	Rp 2.200,00
Bahan Pembantu					
1.	Benang abu-abu	Ekstra	1 buah	Rp 1.500,00	Rp 1.500,00
2.	Benang biru tua	Ekstra	1 buah	Rp 1.500,00	Rp 1.500,00
3.	Benang biru muda	Ekstra	1 buah	Rp 1.500,00	Rp 1.500,00
4.	Ritsliting besi	Per meter	3 m	Rp 10.000,00	Rp 30.000,00
5.	Kancing kait	Per bungkus	1 bungkus	Rp 7.500,00	Rp 7.500,00
6.	Jarum Singer no.11	Per bungkus	1 bungkus	Rp 6.000,00	Rp 6.000,00
7.	Jarum tangan	Per bungkus	1 bungkus	Rp 5.500,00	Rp 5.500,00
Bahan Tambahan Hiasan					
1.	Hiasan payet			Rp 200.000,00	Rp 200.000,00
2.	Hiasan Kepala			Rp 50.000,00	Rp 50.000,00
TOTAL HARGA					Rp 638.050,00

b. Pelaksanaan

1) Peletakan Pola pada Bahan

Peletakan pola pada bahan merupakan langkah awal sebelum memotong. Pada saat peletakan pola busana pada kain, sebaiknya kain dilipat menjadi dua menjadi dua bagian dengan bagian baik berada di luar sedangkan bagian buruk di dalam selain itu perlu diperhatikan juga pecah polanya, proses ini dilakukan agar mempermudah saat pemberian tanda jahitan. Ada beberapa hal yang perlu diperhatikan saat proses peletakan pola pada bahan diantaranya :

- a) Perhatikan tanda lipatan pada pola
- b) Perhatikan arah serat saat meletakkan pola pada bahan
- c) Peletakkan pola pada bahan yang mempunyai tekstur licin tetapi tebal sebaiknya disematkan dengan menggunakan jarum pentul agar tidak bergeser dan mempermudah saat pemberian tanda.
- d) Arah serat bahan untuk bahan yang berkilau sebaiknya pola tidak dibolak-balik dan harus satu arah, karena jika peletakan pola bolak-balik akan menghasilkan kilau yang berbeda.
- e) Lebar kampuh untuk seluruhnya adalah 1,5 cm - 2,5 cm, untuk kampuh kelim adalah 4 cm – 5 cm dan untuk kampuh ritsliting 2 cm.

f) Setelah semuanya selesai, potong bahan sesuai tanda pola dan perhatikan bayangan cermin jika ada.

2) Pemotongan Bahan dan Pemberian Tanda Jahitan

Setelah proses peletakan pola di bahan, langkah selanjutnya adalah pemotongan bahan. Pada saat proses pemotongan bahan harus memperhatikan arah serat pada kain, pemotongan dilakukan mulai bahan utama terlebih dahulu dari pola yang terbesar menggunakan gunting yang tajam agar tidak merusak serat.

Setelah proses pemotongan bahan, langkah selanjutnya adalah pemberian tanda pola yaitu pada bagian sekeliling *crop top* bahan utama maupun bahan furing dengan kampuh 2 cm tetapi pada bagian kelim bawah adalah 4 cm. Untuk rok suai bahan utama maupun bahan furing bagian sekeliling tiap pola diberi kampuh 2 cm dan pada bagian kelim diberi kampuh 5 cm. Pada pembuatan busana pesta malam untuk remaja hingga dewasa muda ini penyusun menggunakan bahan utama yaitu satin *bridal* berwarna *sonic silver*, furing menggunakan bahan satin velvet berwarna serupa bahan utama dan furing pada bagian *crop top* adalah kain lurik berwarna biru bergaris hitam. Pemberian kain keras M10 hanya digunakan pada bahan utama satin *bridal* bagian *crop top* sekaligus pada bagian krah memberikan efek kaku dan tegas dan kain viseline pada bagian yang digunakan untuk belahan pada rok suai.

3) Penjelujuran

Setelah kain dipotong dan diberi tanda selanjutnya melakukan proses penjelujuran sebelum memulai proses menjahit agar mempermudah dalam proses penyambungan pada bagian-bagian yang rumit misalnya pada garis lengkung yang tajam perlu ada tekniknya salah satunya dengan menjelujur. Selain itu proses menjelujur mempunyai beberapa keuntungan salah satunya adalah dapat menghindari kesalahan saat menjahit, dapat mengetahui jatuhnya bahan pada tubuh si pemakai, apakah sudah pas dan sesuai pada saat fitting I sehingga apabila ada kesalahan pada fitting I maka akan mudah dalam memperbaikinya.

Sebelum melakukan proses penjelujuran, terlebih dahulu menyelesaikan membuat anyaman tunggal dengan cara melekatkan bahan di kain keras M10 pada tiap komponennya setelah tiap komponen dilapisi kain keras, sum tiap komponen anyaman pada bentangan kain keras sepanjang dan selebar anyaman yang telah ditentukan dan memberi kampuh 2 cm. Setelah anyaman selesai, melekatkan kain keras pada bahan utama dengan cara *pressing* yang dilakukan secara hati-hato karena apabila terburu-buru dan tidak tepat saat proses ini, akan membuat bahan menjadi menggelembung dan tidak rapi sehingga saat dilihat kilau dan bentuk akan berubah dan menjadi tidak seperti yang diharapkan. Setelah anyaman dan pelekatan kain keras pada bahan

utama *crop top* selesai, berikut langkah-langkah penjelujuran dalam pembuatan busana pesta malam untuk remaja hingga dewasa muda ini adalah :

a) Penjelujuran *Crop Top*

- (1) Menjelujur sambungan bahan utama pada bagian tengah belakang.
- (2) Menjelujur sambungan bahan furing pada bagian sisi.
- (3) Menyambung bahu dengan cara menjelujur bahan utama dengan bahan utama dan bahan furing dengan bahan furing.
- (4) Menjelujur anyaman dengan bahan utama pada tengah belakang *crop top*.
- (5) Menjelujur kerung lengan dengan menggabungkan bahan utama dengan furing.
- (6) Menjelujur kelim bawah dengan menggabungkan bahan utama dengan furing.
- (7) Penjelujuran krah dilakukan dengan cara menjelujur komponen potongan krah dengan hiasan *ritsliting*.
- (8) Memasang krah dengan badan *crop top* dengan cara menggabungkan dan dijelujur.

b) Penjelujuran rok suai

- (1) Menjelujur tengah belakang bahan utama dan furing sampai batas tinggi belahan.

- (2) Menjelujur tengah belakang bahan utama dengan furing (belum membuat belahan karena saat pembuatan belahan harus ada bahan furing yang digunting, jadi belum dilakukan pada proses penjelujuran).
- (3) Menjelujur anyaman tunggal dengan furing pada bagian atas.
- (4) Menjelujur anyaman tunggal dengan bahan utama yang memiliki lebar 2cm (bagian kanan dan kiri anyaman).
- (5) Membuat *stopper* pada ritsliting besi dengan cara menjelujur.
- (6) Menggabungkan ritsliting dengan menjelujur bahan utama yang memiliki lebar 2 cm dengan bahan furing (bagian kanan dan kiri bahan utama yang memiliki lebar 2 cm). Jelujur furing yang melekat pada anyaman tunggal dengan furing rok pada bagian pinggang.
- (7) Menjelujur sisi bahan utama dengan furing yang akan disatukan dengan ritsliting.
- (8) Menyambung sisi bahan utama depan dengan belakang, furing sisi depan dengan belakang. Penjelujuran dilakukan bagian sisi kanan dahulu baru bagian sisi kiri atau sebaliknya.
- (9) Menggabungkan bahan utama dengan furing pada bagian kampuh pinggang dengan cara dijelujur.

- (10) Menjelujur kelim bawah rok suai dengan cara menggabungkan bahan utama dengan furing.

4) Evaluasi Proses I (*Fitting I*)

Tabel 02. Evaluasi Proses I (*Fitting I*)

Aspek yang Dievaluasi	Hasil Evaluasi	Cara Mengatasi
<i>Crop Top :</i>		
<i>Crop top</i> TM	Kurang panjang	Bagian bawah <i>crop top</i> TM diberi tambahan 5 cm
Kerung lengan	Kurang lebar	Pada bagian kerung lengan masuk dan turun 1 cm.
Rok Suai :		
Bagian pinggang dan panggul	Terlalu lebar	Bagian sisi pinggang dan panggul dikurangi 0,5 cm

5) Penjahitan

Setelah proses *fitting I* selesai proses selanjutnya memperbaiki bagian-bagian busana jika masih ada kekurangan sesuai evaluasi I kemudian dilanjutkan proses menjahit dengan mesin jahit. Proses penjahitan busana pesta malam untuk remaja hingga dewasa muda

ini menggunakan teknik jahit halus dengan kampuh buka karena busana pesta malam ini menggunakan *full* furing. Agar menghasilkan kualitas jahitan yang rapi maka pada setiap proses menjahit harus di *pressing*. Untuk pembuatan busana pesta malam ini agar tidak kusut proses *pressing* harus dilapisi dengan kain yang disemprot dengan air, lakukan *pressing* dengan tidak terburu-buru dan merata agar hasil rapi. Berikut langkah-langkah dalam menjahit busana pesta malam untuk remaja hingga dewasa muda dengan sumber ide rel kereta api adalah :

a) Menjahit *Crop Top*

- (1) Menjahit sambungan bahan utama pada bagian tengah belakang.
- (2) Menjahit sambungan bahan furing pada bagian sisi.
- (3) Menyambung bahu dengan cara menjahit bahan utama dengan bahan utama dan bahan furing dengan bahan furing.
- (4) Menjahit anyaman dengan bahan utama pada tengah belakang *crop top*.
- (5) Sum kerung lengan dengan menggabungkan bahan utama dengan furing.
- (6) Sum kelim bawah dengan menggabungkan bahan utama dengan furing.

- (7) Menjahit krah dilakukan dengan cara menjahit komponen potongan krah dengan hiasan *ritsliting*.
 - (8) Memasang krah dengan badan *crop top* dengan cara menjahit pada bagian luar dan pada bagian dalam di sum.
- b) Menjahit Rok Suai
- (1) Menjahit tengah belakang bahan utama dan furing sampai batas tinggi belahan.
 - (2) Menjahit atau membuat belahan tumpuk pada tengah belakang rok suai.
 - (3) Menjahit anyaman tunggal dengan furing pada bagian atas.
 - (4) Menjahit anyaman tunggal dengan bahan utama yang memiliki lebar 2cm (bagian kanan dan kiri anyaman).
 - (5) Membuat *stopper* pada *ritsliting* besi dengan cara dijahit.
 - (6) Menggabungkan *ritsliting* dengan menjahit bahan utama yang memiliki lebar 2 cm dengan bahan furing (bagian kanan dan kiri bahan utama yang memiliki lebar 2 cm). Jahit furing yang melekat pada anyaman tunggal dengan furing rok pada bagian pinggang.
 - (7) Menjahit sisi bahan utama dengan furing yang akan disatukan dengan *ritsliting*.
 - (8) Menyambung sisi bahan utama depan dengan belakang, furing sisi depan dengan belakang. Menjahit dilakukan

bagian sisi kanan dahulu baru bagian isi kiri atau sebaliknya.

(9) Menggabungkan bahan utama dengan furing pada bagian kampuh pinggang dengan cara dijahit.

(10) Sum kelim bawah rok suai dengan cara bahan furing berada 1 cm diatas bahan utama, sum keliling dengan cara naik 1 cm agar saat dilihat melekat rapi tanpa terlihat benang sumnya.

6) Menghias Busana

Pada pembuatan busana pesta malam dengan sumber ide rel kereta api ini penulis menggunakan ritsliting sebagai hiasan dan memberikan hiasan manik-manik berupa halon pada anyaman tunggal yang ditata secara sejajar dan berderet. Dan manik-manik halon juga disum serong pada tengah krah diantara ritsliting.

7) Evaluasi Proses II (*Fitting* II)

Evaluasi proses II dilakukan pada saat pemotretan foto booklet dan pada proses II ini busana yang sudah selesai dijahit telah selesai dan sesuai dengan desain yang telah dibuat yang meliputi perlengkapan dan hiasannya. Evaluasi ini dilakukan untuk mengetahui letak kesalahan jika masih ada dan harus diperbaiki.

Tabel 03. Evaluasi Proses II (*Fitting II*)

Aspek yang Dievaluasi	Hasil Evaluasi	Cara Mengatasi
Krah	Hiasan ritsliting	Hiasan ritsliting pada krah menjadi dua bagian yaitu atas dan bawah, pada bagian tengah diberi jarak.
Anyaman	Hiasan	Selesaikan sum hiasan manik halon
Kerapian keseluruhan	<i>Pressing</i> keseluruhan	<i>Pressing</i> ulang dengan lebih hati-hati.

c. Evaluasi Hasil

Evaluasi hasil merupakan penilaian secara keseluruhan pada busana yang telah selesai, baik dari kesesuaian dengan desain yang dibuat maupun terhadap tema dan sub tema yang dipilih. Tujuan evaluasi adalah mengetahui tingkat keberhasilan kegiatan yang sudah dilaksanakan. Dari hasil busana pesta malam yang penulis ciptakan, ada beberapa evaluasi antara lain:

- 1) Sebelum memotong bahan utama seharusnya membuat busana uji coba (dami) untuk menentukan ukuran dan kesesuaian desain dengan ukuran badan model.
- 2) Pengecekan pola harus dilakukan berkali-kali agar meminimalisir kesalahan.
- 3) Terdapat beberapa kesalahan dalam pengepasan rok suai karena belum sesuai dengan ukuran model saat sesi *fitting* I dan II.
- 4) Pada saat *fitting* I busana belum sempurna jadi terdapat evaluasi yang cukup banyak.
- 5) Pada saat *fitting* II hiasan pada busana hanya ada pada krah polos, dan harus mengubah krah dengan memasang 2 ritsliting dan memberikan hiasan manik-manik pada krah dan anyaman tunggal.
- 6) Proses *pressing* harus dilakukan setiap proses menjahit dengan bertahap, merata, dan sabar. Memberikan semprotan cairan sangat membantu karena hasil akan terlihat lebih rapi.

3. Proses Penyelenggaraan Pergelaran Busana

Pergelaran busana merupakan kegiatan yang diselenggarakan untuk memamerkan atau memperkenalkan suatu kreasi terbaru dari perancang yang diperagakan oleh seorang model profesional kepada masyarakat. Pelaksanaan pergelaran busana ini melalui tiga tahap yaitu persiapan, pelaksanaan, dan tahap evaluasi.

a. Persiapan

1) Pembentukan Panitia

Pembentukan panitia bertujuan agar pergelaran busana dapat terlaksana dengan lancar dan sesuai dengan yang diharapkan yaitu pergelaran busana dengan tema *Authenture (Authenticity for Human Nature)* yang diikuti oleh 103 mahasiswa angkatan 2012 dan 2013. Adapun susunan kepanitiaan dalam pergelaran busana tahun 2016 ini adalah sebagai berikut :

a) Ketua Umum

Tugas dan kewajiban yang dilakukan oleh Ketua adalah :

- (1) Penanggung jawab umum jalanya kepanitiaan.
- (2) Mengkoordinir seluruh kegiatan dalam kepanitiaan pergelaran busana.
- (3) Membawahi seluruh panitia inti dan kepala divisi serta anggota kepanitiaan.
- (4) Memimpin rapat kepanitiaan dan membuat laporan pertanggungjawaban.
- (5) Mengkoordinir seluruh panitia inti dan devisi, serta bijaksana dalam mengambil keputusan demi tercapainya tujuan dengan mengutamakan kebersamaan dan kerjasama.

b) Sekretaris

Tugas dan kewajiban yang dilakukan oleh Sekretaris adalah :

- (1) Bertanggungjawab atas kepada ketua umum atas keluar masuknya surat.
- (2) Pembuatan proposal yang telah disepakati bersama baik sponsor.
- (3) Angket serta penyusunan laporan umum (LPJ) setelah peragaan dilaksanakan.
- (4) Pembuatan surat-surat pernyataan ataupun surat perjanjian.

c) Bendahara

Tugas dan kewajiban yang dilakukan oleh Bendahara adalah :

- (1) Bertanggungjawab kepada ketua atas keluar/masuknya uang.
- (2) Bertanggungjawab dengan dana dalam pemasukan uang dan mengeluarkan uang (atas persetujuan ketua) untuk segala keperluan dari setiap divisi.
- (3) Pembuatan laporan keuangan kepanitiaan secara menyeluruh.
- (4) Bertanggungjawab atas pencatatan kehadiran seluruh anggota saat rapat besar, beserta denda bagi yang terlambat ataupun tidak datang saat rapat tanpa perijinan.

d) Sie. Acara

Tugas dan kewajiban yang dilakukan oleh Sie Acara adalah :

- (1) Membuat konsep acara.
- (2) Membuat konsep panggung dan layout panggung serta dekorasi, bekerjasama dengan sie perlengkapan.
- (3) Mencari pengisi/talent acara, bekerjasama dengan *talent officer*.
- (4) Menyusun *run-down*
- (5) Bekerjasama dengan semua sie.
- (6) Memastikan acara berjalan lancar.

e) Sie. Perlengkapan

Tugas dan kewajiban yang dilakukan oleh Sie Perlengkapan adalah :

- (1) Mensurvei tempat pelaksanaan kegiatan dengan rinci mengenai tempat berlangsungnya acara.
- (2) Pengadaan barang dan fasilitator yang berhubungan dengan pergelaran busana yang dibutuhkan setiap divisii.

f) Sie. Humas

Tugas dan kewajiban yang dilakukan oleh Sie Humas adalah :

- (1) Bertanggungjawab kepada ketua akan segala surat keluar dan masuk.
- (2) Bekerjasama dengan bendahara mengenai penjualan tiket.

(3) Menjadi fasilitator untuk sambutan gubernur, rektor, dekan dan ketua jurusan.

(4) Bertanggung jawab terhadap penyebaran undangan.

g) Sie. Sponsorship

Tugas dan kewajiban yang dilakukan oleh Sie Sponsorship adalah :

(1) Menjalin kerjasama dengan sponsor.

(2) Bekerjasama dengan sekretaris untuk penyusunan proposal.

(3) Bertanggung jawab terhadap semua perusahaan yang telah bekerjasama dengan acara pergelaran.

(4) Memastikan perjanjian dengan sponsor telah tertulis dengan baik dan dapat surat perjanjian, serta bekerjasama dengan sie dekorasi dan sie dokumentasi mengenai logo sponsor dan kontribusi yang didapatkan oleh sponsor.

h) Sie. Konsumsi

Tugas dan kewajiban yang dilakukan oleh Sie Konsumsi adalah :

(1) Bertanggung jawab kepada ketua akan pengurusan konsumsi.

(2) Bertanggung jawab padabendahara mengenai anggaran.

(3) Bertanggung jawab akan pemilihan konsumsi saat fitting I, fitting II, penilaian gantung, grand juri, sebelum hari H maupun saat hari H agar tidak menimbulkan hal-hal yang tidak diinginkan.

i) Sie. Keamanan

Tugas dan kewajiban yang dilakukan oleh Sie Keamanan adalah :

- (1) Pengurusan surat perijinan dan keamanan dengan penyedia gedung serta kepolisian setempat.
- (2) Memastikan penjagaan di tempat parkir, tempat penitipan barang,serta keluar masuk gedung.
- (3) Memastikan tidak ada gangguan dari media saat pergelaran berlangsung.

j) Sie. Dekorasi

Tugas dan kewajiban yang dilakukan Sie Dekorasi adalah :

- (1) Menjadi koordinator dan bertanggung jawab pada saat mendekorasi sebelum hari H.
- (2) Mendesain layout panggung secara keseluruhan.
- (3) Survey tempat untuk dekorasi.

k) Sie. Dokumentasi

Tugas dan kewajiban yang dilakukan oleh Sie Dokumentasi adalah :

- (1) Bertanggung jawab atas dokumentasi kegiatan.

- (2) Mencari sponsor untuk dokumentasi.
- (3) Bertanggung jawab pada perlengkapan akan kebutuhan photographer.

l) Sie. Model

Tugas dan kewajiban yang dilakukan oleh Sie Model adalah :

- (1) Membuat perjanjian kerjasama dengan *agency* model.
- (2) Menyusun data dan membuat nomor urut peserta.
- (3) Mengtur berjalanya gladi bersih dengan baik dan memastikan tidak ada perubahan nomor urut.
- (4) Menyerahkan nomor urut peserta pada juri dan bekerjasama dengan devisi acara.
- (5) Memastikan model sudah mak up dan siap tampil.
- (6) Mempersiapkan music sesuai dengan tema dan sub tema serta koreo.
- (7) Bekerjasama dengan koreographer.

m) Sie. Publikasi

Tugas dan kewajiban yang dilakukan Sie Publikasi adalah :

- (1) Membuat segala sesuatu yang berhubungan dengan pergelaran busana yang tujuannya untuk mempublikasikan kepada masyarakat luas, misalkan : membuat desain tiket, pamflet, bannder, dsb.

n) Sie. Make-up

Tugas dan kewajiban yang dilakukan oleh Sie Model adalah :

- (1) Bekerjasama dengan bendahara anggrana *make-up*, hijab dan *hair-do*.
- (2) Menyediakan jasa *make-up*, hijab dan *hair-do* yang profesional.
- (3) Bekerjasama dengan perlengkapan akan kebutuhan stage *makeup* dan peralatanya.

o) Sie. Backstage and Floor Manajer

Tugas dan kewajiban yang dilakukan oleh Bendahara adalah :

- (1) Mengontrol berjalanya acara dari awal hingga akhir.
- (2) Membawahi floor manajer dan memastikan penyambutan tamu.
- (3) Memastikan acra berjalan lancar sesuai dengan run-down.

2) Menentukan Tema

Penentuan tema dalam sebuah karya merupakan hal yang paling penting, karena tema sangat mempengaruhi dari segi desain, bentuk, siluet, dan warna dalam sebuah karya busana yang diciptakan. Tema yang diambil dalam pergelaran busana tahun 2016 adalah *Authenticity for Human Nature "AUTHENTURE"*. *Authenture* merupakan singkatan dari *Authenticity for Human Nature*. *Authenticity* menggambarkan tingkatan kekuatan pribadi,

spirit dan karakter seseorang menghadapi pengaruh tekanan lingkungan eksternal. *Human Natura* diartikan sebagai sifat ideal dalam diri manusia, dapat berarti sifat dasar manusia yang diyakini telah menetap dalam waktu yang cukup lama dan melalui beragam bentuk budaya. Seiring berjalannya waktu keaslian dari sifat manusia sendiri pudar karena adanya teknologi saat ini yang berkembang pesat.

Tema tersebut diangkat berdasarkan *Trend FORECASTING 2016/2017 RESISTANCE* dengan tujuan mengajak para insan kreatif untuk memperkaya pengetahuan dalam menciptakan busana pesta dengan inovasi terbaru dipadukan dengan ciri khas setiap daerah di Indonesia. Kebudayaan Indonesia sangat indah dan beragam menjadikan busana yang diciptakan busana yang diciptakan bernilai tinggi sehingga dapat menginspirasi masyarakat luas akan kekayaan budaya dalam negeri untuk di kembangkan.

Maka dari pengertian di atas dapat disimpulkan bahwa *Authenticity for Human Nature "AUTHENTURE"* adalah kekuatan menghadari pengaruh tekanan lingkungan eksternal dengan mengembalikan sifat dasar manusia yaitu sifat aslinya yang telah pudar dengan cara memunculkan kembali busana-busana dengan trend terkini dan mengedepankan inovasi dengan mengangkat potensi kekayaan dan keberagaman budaya di Indonesia.

3) Sumber Dana

Dalam penyelenggaraan pergelaran busana dengan tema *Authenture (Authenticity for Human Nature)* ini tidak dapat berjalan lancar apabila tidak didukung dengan adanya dana. Penanggung jawab anggaran adalah bendahara. Sumber dana didapat dari iuran 103 mahasiswa yaitu Rp 961.000,00,- dan dari berbagai pihak sponsor. Dana hasil penjualan tiket adalah Rp 26.770.000,00,- sponsor fresh money Rp 7.225.000,00,- denda keterlambatan Rp 3.662.000,00,- uang sisa kunjungan industri Rp 5.321.000,- sisa Manajemen Peragaan Busana Rp 25.379.700,00,-.

Sponsor yang bekerja sama dengan pergelaran busana *Authenture* antara lain : Sanggar PTBB, ARSA modiste, Yu and Me Salon, Kantin Dwi Warna, Kedai Move On, Hello Fktv, Movie Box, LT Pro, Fajar Copy Paste, Pinarak Photography, Aditya Fahmi Photography, Wijaya Boga, Nuansa Dekorasi, Roemi, Core Kopma UNY, Tico and Lara, Amalia Shop, Raden Roro Bag, Kalalili Florist, Pikala, RN Beautiful Bag, Jolie Fashion Hijab, D'gejrot Kemek, Happy Puppy, Batik Huza, Mr. Teto, Adele accessories, dan Rajawali Fashion.

4) Dewan Juri

Dewan juri bertugas menilai semua karya busana mahasiswa. Penilaian dilakukan oleh lima dewan juri. Penilaian ini dilakukan pada saat grand juri yaitu sebelum busana diperagakan.

Dewan juri pada pergelaran busana *Authenture* adalah :

- a) Dra. Djandjang Purwo S, M. Hum
- b) Drs. Dandy T. Hidayat
- c) Ir. Ramadhani A. Kadir
- d) Mudrika Paradise, S.T
- e) Agung Purwandono, S.Sos

5) Waktu dan Tempat Penyelenggaraan

Pergelaran busana 2016 dengan tema *Authenture* ini dilaksanakan pada hari Selasa 19 April 2016 pukul 18.30 WIB di Auditorium Universitas Negeri Yogyakarta.

b. Tahap Pelaksanaan

Pergelaran ini diselenggarakan dalam rangka mata kuliah Proyek Akhir untuk jenjang S1 dan Tugas Akhir untuk jenjang D3. Penyelenggaraan pergelaran busana 2016 dengan tema *Authenture* ini diselenggarakan dalam tiga tahapan, dengan rincian waktu dan tempat sebagai berikut :

1) Grand Juri

Grand Juri dilakukan pada tanggal 10 April 2016 pukul 10.00 WIB bertempat di lantai 3 KPLT FT UNY. Grand Juri yaitu proses penilaian busana pesta yang diperagakan oleh model, sedangkan desainer mempresentasikan konsep penciptaannya. Adapun aspek yang dinilai meliputi orisinalitas, kesesuaian desain, dan total *look*. Pada grand juri terdapat 5 juri yang menilai busana pesta malam ini yaitu :

- a) Dra. Djandjang Purwo S, M. Hum
- b) Drs. Dandy T. Hidayat
- c) Ir. Ramadhani A. Kadir
- d) Mudrika Paradise, S.T
- e) Agung Purwandono, S.Sos

Pada hari sebelumnya, yaitu 9 April 2016 juga dilakukan penilaian yaitu penilaian gantung di lantai 3 KPLT FT UNY dan penilaian *moodboard* yang dinilai oleh bapak dan ibu dosen.

2) Gladi Bersih

Gladi bersih adalah tahap yang harus dilakukan sebelum acara dimulai. Tujuan gladi bersih ini yaitu agar acara yang akan dilaksanakan berjalan dengan lancar dan sesuai dengan susunan acara yang telah ditentukan oleh panitia. Gladi bersih ini dilakukan pada tanggal 19 April 2016 pukul 08.00 WIB bertempat di Auditorium Universitas Negeri Yogyakarta.

3) Pergelaran Busana

Pergelaran busana *Authenture* ini diselenggarakan pada tanggal 19 April 2016 pukul 18.30 WIB bertempat di Auditorium Universitas Negeri Yogyakarta. Untuk melancarkan jalannya acara, maka dibuat susunan pelaksanaan pergelaran busana berikut ini adalah susunan acara pergelaran busana *Authenture* :

Tabel 04. Susunan Acara

NO	WAKTU	SUSUNAN ACARA	KETERANGAN
1.	17.45 - 18.00	CLEAR AREA	
2.	18.00 - Selesai	Registrasi	Menyesuaikan tamu dan undangan
3.	18.30	OPEN GATE	
4.	18.30 - 18.40	WELCOME GREETING	Ucapan selamat datang Narasi acara
5.	18.40 - 18.50	PENAYANGAN SLIDE	Slide sponsor dan media patner
6.	18.50 - 19.00	OPENING	Setelah tari, MC masuk.
	18.50 - 18.55	1. Tari	Pembukaan acara (salam, puji syukur, ucapan terimakasih).
	18.55 - 19.00	2. Pembukaan oleh MC	
7.	19.00 - 19. 10	Menyanyikan lagu Indonesia Raya dan Hymne UNY	MC mempersilahkan penonton untuk berdiri. MC naik keatas panggung
8.	19.10 - 19.20	Sambutan 1. Ketua panitia 2. Rektor	MC mempersilahkan sambutan dan untuk Rektor sekaligus membuka acara
9.	19.20- 19.30	Penyerahan cinder mata kepada juri, sponsor dan disainer tamu	MC mempersilahkan juri, sponsor dan desainer tamu untuk naik keatas panggung untuk diberikan cinderamata.

10.	19.30-20.00	Peragaan Sesi I	Narasi dibacakan diawal peragaan
11.	20.00 - 20.05	Hiburan Musik	
12.	20.05- 20.35	Peragaan Sesi II	Narasi dibacakan diawal peragaan
13.	20.35 - 20.40	Ucapan terimakasih kepada sponsor dan pembagian hadiah	Diundi oleh MC 2 nomor namun tidak naik ke atas panggung
14.	20.40- 21.10	Peragaan Sesi III	Narasi dibacakan diawal peragaan
15.	21.10 – 21.20	Hiburan Musik	
16.	21.20 – 21.50	Guest Show Disainer Tamu	
	21.20 – 21.35	1. Hosana Moda By Wiwid Hosana	
	21.35 – 21.50	2. Iis Desaign By Isyanto	
17.	21.50 – 21.55	Pengumuman Kejuaran	
18.	21.55 – 22.00	PENUTUP	

d. Tahap Evaluasi

Evaluasi bertujuan untuk menilai pergeleran busana *Authenture* secara keseluruhan. Sehingga ada perbaikan untuk acara selanjutnya. Dalam evaluasi ini setiap divisi melaporkan segala kendala dan hambatan selama acara berlangsung.

Pada dasarnya pergeleran berlangsung dengan baik dan lancar. Tetapi ada beberapa hal yang masih kurang dan perlu dievaluasi untuk keberhasilan yang akan datang, yaitu :

1) Evaluasi Persiapan

a) Kurangnya koordinasi antar divisi dan antar anggota.

2) Evaluasi Pelaksanaan

a) Terjadi kemoloran waktu pada saat Loading.

b) Pada saat breafing dengan panitia tambahan harus lebih dimatangkan lagi sehingga panitia inti dan panitia tambahan bisa bekerja sama dengan baik dan semua mengerti tugas dan tanggung jawab masing-masing.

3) Evaluasi Hasil

a) Penjualan tiket pergelaran busana habis terjual, banyak sponsor baru yang mendukung acara pergelaran busana *Authenture*.

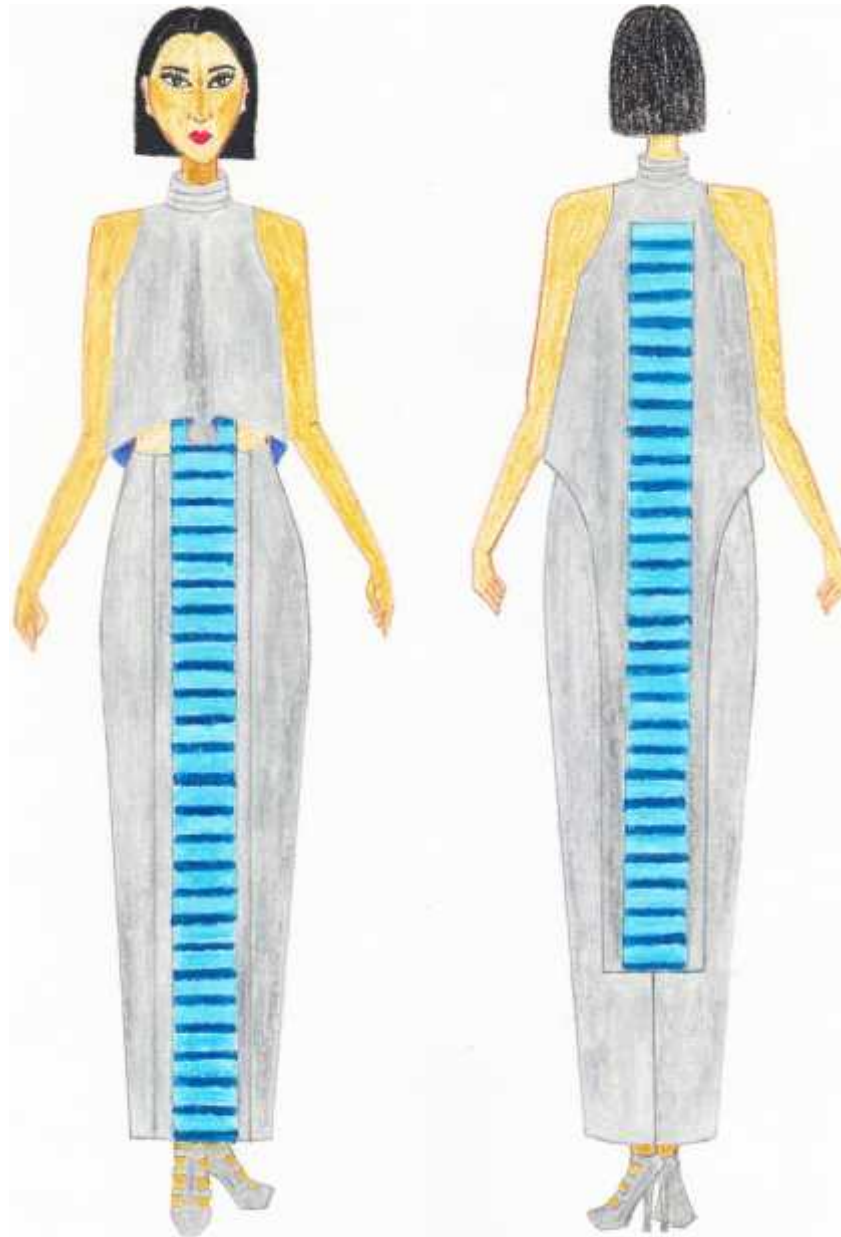
b) Kurangnya komunikasi dengan panitia tambahan sehingga panitia inti ikut turun tangan untuk menangani masalah. Panitia tambahan masij kurang siap dan sigap dalam menjalankan tugas.

c) Terjadi banyak hambatan tetapi pergelaran busana dapat berjalan lancar dan hanya mengalami kemunduran waktu pada saat pengumuman kejuaraan namun semua bisa teratasi dan berjalan dengan lancar, tertib dan aman. Antusias penonton cukup baik karena semua tiket habis terjual dan hampir 85% penonton memilih untuk tetap tinggal hingga acara berakhir atau hingga pengumuman kejuaraan.

A. HASIL

1. Penciptaan Desain Busana

Hasil penciptaan desain busana pesta malam untuk remaja hingga dewasa muda dengan sumber ide Rel Kereta Api dituangkan dalam bentuk *fashion illustration* :



Gambar 20. *Fashion Illustration*

Pembuatan desain busana pesta malam ini berdasarkan tema pergelaran busana *Authenture* tahun 2016 dan mengacu pada *Trend Forecasting RESISTANCE 2016/2017* dengan tema *HUMANE* dan sub tema *Exoplastic* dengan *Style Sporty Elegant* menghadirkan kesan industrial dan gaya modern yang dihiasi dengan warna-warna industrial seperti *silver sonic*, *space cadet* dan *verdigris* dan hiasan-hiasan yang mendukung kesesuaian busana pesta malam ini dengan sumber ide yaitu Rel Kereta Api. Rel adalah logam batang untuk landasan jalan kereta api atau kendaraan sejenis seperti trem dan sebagainya. Rel mengarahkan/memandu kereta api tanpa memerlukan pengendalian. Rel merupakan dua batang logam kaku yang sama panjang dipasang pada bantalan sebagai dasar landasan. Rel-rel tersebut diikat pada bantalan dengan menggunakan paku rel, sekrup penambat, atau penambat e (seperti penambat pandrol).

Penerapan unsur desain pada busana pesta malam untuk remaja hingga dewasa dengan sumber ide Rel Kereta Api adalah unsur garis yang terdapat pada anyaman tunggal dan potongan-potongan pada rok suai. Unsur garis ini memberikan kesan tegas dan kaku.

2. Pembuatan Karya Busana

Karya busana yang diciptakan berdasarkan sumber ide Rel Kereta Api yaitu busana pesta malam untuk remaja sampai dewasa muda berupa *crop top* dan rok suai dengan anyaman berbentuk rel kereta api yang terinspirasi dari anyaman tunggal. Hiasan ritsleting besi berwarna silver metalik pada

rok suai dan pada krah membuat busana ini makin memberikan kesan industrial tetapi tetap memadukan dengan kain tradisional yaitu kain Lurik Udan Liris dengan maksud gaya modern suatu busana yang memberikan kesan industrial tetapi tetap mengangkat nilai tradisi dengan menggunakan kain tradisional.

Bahan yang digunakan pada pembuatan busana pesta malam untuk remaja hingga dewasa muda dengan sumber ide Rel Kereta Api ini pada bagian *Crop Top* menggunakan bahan utama satin *bridal* dengan furing kain lurik warna biru dengan garis hitam dan pada tengah belakang *crop top* terdapat anyaman tunggal. Pada bagian krah menggunakan bahan satin *bridal* dan menggunakan hiasan ritsliting besi berwarna *silver metallic* dan diantara ritsliting tersebut terdapat hiasan serong manik-manik berupa halon. Pada Rok Suai menggunakan bahan utama satin *bridal* dan furing menggunakan bahan satin velvet dengan hiasan ritsliting dan pada tengah muka terdapat anyaman tunggal. Busana pesta malam ini dilengkapi dengan hiasan kepala (*head piece*) berupa bandana dengan miniatur rel kereta api yang diberi cat semprot berwarna *silver metallic*. Hiasan ini makin menggambarkan bahwa sumber ide busana pesta malam ini adalah Rel Kereta Api.

3. Penyelenggaraan Pergelaran Busana

Pergelaran busana dengan tema *Authenture* diselenggarakan pada hari Selasa 19 April 2016, pukul 18.30 WIB di Auditorium Universitas Negeri Yogyakarta yang diikuti oleh 103 mahasiswa yang terdiri dari mahasiswa S1 Reguler, S1 Non Reguler dan mahasiswa D3 angkatan 2013. Pada pergelaran busana ini, karya penulis tampil pada sesi kedua dengan nomor urut 51.

Pergelaran busana tahun 2016 dengan tema *Authenture* ini memperebutkan 12 kejuaraan. Hasil kejuaraan pelaksanaan pergelaran busana ini dijuarai oleh :

- a. Juara Umum diraih oleh Tesaria Kurnia Putri
- b. Juara Favorit diraih oleh Dewinta Megarani
- c. Juara Best Design diraih oleh Selvana Heruka
- d. Juara I S1 Kelas A diraih oleh Luthfi Mala'il Khusna
- e. Juara II S1 Kelas A diraih oleh Widia Pratiwi
- f. Juara III Kelas A diraih oleh Muthiah
- g. Juara I D3 diraih oleh Tesaria Kurnia Putri
- h. Juara II D3 diraih oleh Agustina Anggraini
- i. Juara III D3 diraih oleh Ayu Mega Margareta
- j. Juara I S1 Kelas D diraih oleh Ristriana Pratomi
- k. Juara II S1 Kelas D diraih oleh Friska Paulus
- l. Juara III S1 Kelas D diraih oleh Nasiha Al Sakina

Dalam pergelaran busana ini, penulis memperoleh 2 piala dengan 2 kategori, yaitu : Juara Umum dan Juara I Program Studi Teknik Busana D3.

B. PEMBAHASAN

1. Penciptaan Desain Busana

Penciptaan desain busana pesta malam untuk remaja hingga dewasa muda dengan sumber ide Rel Kereta Api ini berdasarkan tema pergelaran busana *Authenture* yaitu *Authenticity for Human Nature* “*AUTHENTURE*”. *Authenture* merupakan singkatan dari *Authenticity for Human Nature*. *Authenticity* menggambarkan tingkatan kekuatan pribadi, spirit dan karakter seseorang menghadapi pengaruh tekanan lingkungan eksternal. *Human Nature* diartikan sebagai sifat ideal dalam diri manusia, dapat berarti sifat dasar manusia yang diyakini telah menetap dalam waktu yang cukup lama an melalui beragam bentuk budaya. Seiring berjalannya waktu keaslian dari sifat manusia sendiri pudar karena adanya teknologi saat ini yang berkembang pesat.

Tema tersebut diangkat berdasarkan *Trend FORECASTING 2016/2017 RESISTANCE* dengan tujuan mengajak para insan kreatif untuk memperkaya pengetahuan dalam menciptakan busana pesta dengan inovasi terbaru dipadukan dengan ciri khas setiap daerah di Indonesia. Kebudayaan Indonesia sangat indah dan beragam menjadikan busana yang diciptakan busana yang diciptakan bernilai tinggi sehingga dapat

menginspirasi masyarakat luas akan kekayaan budaya dalam negeri untuk di kembangkan.

Maka dari pengerian di atas dapat disimpulkan bahwa *Authenticity for Human Nature "AUTHENTURE"* adalah kekuatan menghadapi pengaruh tekanan lingkungan eksternal dengan mengembalikan sifat dasar manusia yaitu sifat aslinya yang telah pudar dengan cara memunculkan kembali busana-busana dengan trend terkini dan mengedepankan inovasi dengan mengangkat potensi kekayaan dan keberagaman budaya di Indonesia. *Trend FORECASTING 2016/2017 RESINTANCE* dengan empat tema yaitu *Biopop, Humane, Colony* dan *Refugium*.

Penciptaan desain diawali dengan mengamati dan menetapkan sumber ide dari inspirasi yang diperoleh, kemudian dituangkan kedalam moodboard agar mudah dipahami sehingga desain tidak menyimpang dari sumber ide yang dipilih. Setelah itu mulai membuat *design sketching, presentation drawing*, desain hiasan dan *fashion illustration*.

Kendala yang dihadapi dalam proses penciptaan desain ini adalah bagaimana membuat konsep sesuai dengan tema pergelaran *Authenture* dan tema trend *Humane* dan sub tema *Exoplastic*. Bagaimana menciptakan desain busana dengan tetap menerapkan unsur dan prinsip desain sesuai dengan sumber ide Rel Kereta Api.

2. Pembuatan Karya Busana

Pembuatan karya busana dalam pergelaran busana bertema *Authenture* ini melalui beberapa tahapan setelah pembuatan desain busana kemudian merealisasikan kedalam bentuk busana. Dalam proses pembuatan busana ini meliputi, proses pengambilan ukuran, pembuatan pola dasar, pecah pola, membuat rancangan bahan dan kalkulasi harga, pemotongan bahan, pemberian tanda jahitan, menjelujur, evaluasi proses I, menjahit, memasang hiasan pada busana, evaluasi proses II, penilaian gantung dan *grand juri*. Proses penilaian gantung dilakukan dengan cara memasang busana yang dibuat pada boneka atau *dressform*. Penilaian gantung memiliki beberapa aspek yaitu teknologi menjahit, hiasan, kesesuaian dengan desain. Pada saat penilaian gantung secara bersamaan juga dilakukan penilaian *moodboard* sebagai visualisasi gagasan konsep desain oleh tim juri dan dosen. Selanjutnya penilaian *grand juri* yang busana tersebut diperagaan oleh model sementara desainer mempresentasikan hasil karya berupa konsep penciptaan. Aspek yang dinilai dalam proses *grand juri* meliputi orisinalitas, kesesuaian desain dan total look.

3. Penyelenggaraan Pergelaran Busana

Pergelaran busana dengan tema *Authenture* ini dilaksanakan melalui tiga tahapan yaitu persiapan, pelaksanaan, dan tahap evaluasi. Pergelaran ini dibentuk dalam organisasi kepanitiaan yang terdiri dari ketua, sekretaris, bendahara dan seksi-seksi lainnya. Dengan adanya organisasi maka tanggung jawab dan tugas panitia menjadi jelas. Pergelaran busana

tema *Authenture* ini diselenggarakan hari Selasa 19 April 2016 pukul 18.30 WIB di Auditorium Universitas Negeri Yogyakarta yang diikuti oleh 103 mahasiswa S1 Reguler, S1 Non Reguler dan mahasiswa D3 angkatan 2012 dan 2013.

Busana yang ditampilkan dalam pertunjukan ini adalah busana pesta malam, busana pesta gala, dan busana pesta cocktail dan dibagi menjadi tiga sesi yaitu S1 Kelas A, D3 Kelas B, dan S1 Kelas D. Dalam acara ini penulis mendapatkan urutan tampil pada sesi 2 dengan nomor urut 51. Pertunjukan ini juga menampilkan beberapa hiburan seperti band, tari dan desainer tari.

Pada pelaksanaan pertunjukan busana ini panitia inti merekrut beberapa panitia tambahan. Hal ini disebabkan karena kurangnya panitia yang akan ditugaskan saat acara pertunjukan berlangsung. Pada saat pertunjukan berlangsung terjadi beberapa kendala yang disebabkan oleh kurangnya komunikasi antara panitia inti dengan panitia tambahan, namun secara keseluruhan acara ini dapat berlangsung dengan lancar dan 85% penonton yang hadir tetap duduk di tempat sampai acara berakhir. Setelah pelaksanaan dilakukan tahapan selanjutnya adalah evaluasi. Hal ini dilakukan untuk mengatasi kekurangan dan dapat dijadikan sebagai pembelajaran dan dapat memperbaiki di acara-acara berikutnya.

BAB V

KESIMPULAN DAN SARAN

A. Kesimpulan

Berdasarkan rumusan masalah dan hasil pembahasan pembuatan busana pesta malam dengan sumber ide Rel Kereta Api pada pergelaran *Authenture* diambil kesimpulan :

1. Dalam menciptakan suatu desain busana dengan sumber ide Rel Kereta Api melalui tiga tahapan yaitu a. Menentukan konsep desain, b. Mengembangkan konsep desain, 3) Tahap evaluasi. Untuk menciptakan konsep desain diawali dengan mengkaji tema, mengkaji *trend*, pencarian sumber ide. Tahapan mengembangkan konsep meliputi mengembangkan sumber ide kedalam bentuk *moodboard* kemudian membuat *disain sketching, presentation drawing*, pembuatan disain hiasan, *production sketching* dan *fashion illustration*. Pada tahapan evaluasi yaitu kesesuaian disain dengan konsep yang dibuat. Melalui tiga tahapan pembuatan busana pesta dengan sumber ide Rel Kereta Api maka dihasilkan busana pesta malam berupa *Crop Top* dan Rok Suai. Bahan yang digunakan yaitu : Satin *Bridal* dengan warna *silver metallic* dan *space cadet*, kain lurik udan liris, kain lurik, dan satin velvet.
2. Dalam pembuatan busana pesta malam melalui tiga tahapan dengan sumber ide Rel Kereta Api yaitu a. Tahap persiapan meliputi pembuatan gambar kerja, pengambilan ukuran model, pembuatan pola busana, merancang bahan dan kalkulasi harga, b. Tahap pelaksanaan meliputi

3. meletakkan pola pada bahan, memotong bahan, member tanda jahitan, menjelujur, menjahit dan menghias busana, c. Tahap evaluasi meliputi evaluasi proses I, evaluasi proses II serta membahas kesesuaian hasil karya dengan disain dan konsep awal yang sudah dibuat.
4. Dalam penyelenggaraan pergelaran busana 2016 dengan tema *Authenture* ini melalui tiga tahapan yaitu a. Tahap persiapan yang meliputi pembentukan panitia, penentuan tema, sumber dana, penentuan juri, penetapan waktu dan tempat penyelenggaraan dan gladi bersih, b. Tahap pelaksanaan, dalam pergelaran ini diselenggarakan hari Selasa, 19 April 2016 pada pukul 18.30 WIB di Auditorium Universitas Negeri Yogyakarta diikuti oleh 103 mahasiswa yang terdiri dari mahasiswa S1 Regular, S1 Non Regular, mahasiswa D3 2012 dan 2013. Dalam acara ini penyusun mendapatkan urutan tampil pada sesi 2 yaitu D3 dengan nomor urut 51, c. Tahapan evaluasi yang menguraikan kesesuaian antara perencanaan dan pelaksanaan, serta evaluasi keberhasilan dan kekurangan dari masing-masing seksi.

B. SARAN

Dalam pembuatan busana pesta malam dengan sumber ide Rel Kereta Api ini mengalami beberapa kesulitan, adapun saran-saran yang dapat disampaikan agar menjadi lebih baik :

1. Dalam mencipta desain perlu menentukan sumber ide sesuai dengan trend yang sedang berkembang. Perlu memahami dengan baik tema pergelaran dan trend yang dipilih agar saat penciptaan busana sesuai dengan sumber ide yang dipilih.
2. Pada saat proses pengambilan ukuran pada model sebaiknya setiap desainer atau mahasiswa mengukur sendiri model yang akan menampilkan hasil karya busana yang akan dibuat karena setiap desainer atau mahasiswa memiliki desain yang berbeda dan memiliki kebutuhan pengambilan ukuran yang berbeda.
3. Apabila menciptakan sebuah busana pesta malam yang membutuhkan pressing secara menyeluruh, harus melakukan proses ini dengan tidak terburu-buru, perlahan, bertahap dan bila ingin mendapatkan hasil yang maksimal basahi busana yang akan dipressing dengan cairan yang disemprot.
4. Dalam terselenggaranya acara pergelaran busana, harus adanya koordinasi yang baik antar panitia ini dan antara panitia inti dengan panitia tambahan agar semua anggota mengetahui dengan jelas apa tugas dan kewajiban yang harus dilakukan. Sehingga pergelaran akan berjalan dengan lancar.

DAFTAR PUSTAKA

- Afif Ghurub Bestari. 2011. *Menggambar Busana Dengan Teknik Kering*.
Yogyakarta : PT Intan Sejati Klaten.
- Arifah A Riyanto. 2003. *Desain Busana*. Bandung : Yapemdo.
- _____. 2003. *Teori Busana*. Bandung : Yapemdo.
- Chodiyah dan Wisri A. Mamdy. (1982). *Desain Busana Untuk SMKK/SMTK*.
Jakarta : Departemen Pendidikan dan Kebudayaan.
- Enny Zuhni Khayati. (1998). *Pembuatan Busana III*. Yogyakarta : FPTK IKIP
Yogyakarta
- Goet Poespo. 2009. *A to Z Istilah Fashion*. Yogyakarta: Penerbit PT Gramedia
Pustaka Utama
- Indonesia *Trend Forecasting*. (2016) *Resistance Fashion Trend Forecasting*
2016/2017. Jakarta : BD+A Design.
- Nanie Asri Yulianti. (1993). *Teknologi Busana*. Yogyakarta : IKIP Yogyakarta
- Porrie Muliawan. 1989. *Konstruksi Pola Busana Wanita*. Jakarta : PTBPK
Gunung Mulia.
- Prapti Karomah. 1990. *Tata Busana Dasar*. Yogyakarta: IKIP Yogyakarta.
- Prapti Karomah dan Sicilia Sawitri. 1986. *Pengetahuan busana*. Yogyakarta :
IKIP
Yogyakarta

- Sri Widarwati, (2000). *Desain Busana I*. Yogyakarta : Jurusan Pendidikan Kesejahteraan Keluarga Fakultas Teknik Universitas Negeri Yogyakarta
- Sri Widarwati, Sicilia Sawitri, Widyabakti Sabatari, (2000). *Desain Busana II*. Yogyakarta : Jurusan Pendidikan Kesejahteraan Keluarga Fakultas Teknik Universitas Negeri Yogyakarta
- Uswatun Hasanah, Melly Prabawati dan Mochamad Noerharyono. (2011). *Menggambar Busana*. Bandung : PT Remaja Roesdakarya Offset.
- Widjiningsih, (1994). *Kontruksi Pola Busana*. Yogyakarta : IKIP Yogyakarta.

SUMBER DARI INTERNET

- Fitinline, (2014). "Moodbord : Art of Fashion". Diakses pada 29 April pada pukul 20.30. <https://fitinline.com/article/read/mood-board--art-of-fashion>
- Fitinline, (2015). "Sejarah Kain Lurik di Indonesia". Diakses pada 29 April pada pukul 21.00. <https://fitinline.com/article/read/sejarah-kain-lurik-di-indonesia/>
- Ilmu Seni, (2016). "10 Teknik Dasar Anyaman bagi Pemula". Diakses pada 30 April 19.30. <https://www.google.co.id/amp/s/ilmuseni.com/seni-rupa/kerajinan-tangan/teknik-dasar-anyaman/amp>

LAMPIRAN



Lampiran 1. Foto Peragawati Tampak Depan



Lampiran 2. Foto Peragawati Tampak Belakang



Lampiran 3. Foto Peragawati dengan Desainer



Lampran 4. Logo *AUTHENTURE*



Lampran 5. Desain Stamp (ukuran 7 cm x 3 cm)



Lampran 6. Desain Header Footer ukuran A4



Lampran 7. Pamflet Open Recruitment Additional Crew (ukuran A3)



Lambran 8. Desain pamflet (ukuran A3) dan desain leaflet (ukuran A6)



Lambran 9. Desain Banner (ukuran 2 m x 1 m)



Lampran 10. Desain tiket Reguler dan VIP ukuran (18 cm x 7 cm)



Lampran 11. Desain Co-Card (ukuran 10 cm x 12 cm)



Lambran 12. Desain undangan (berupa amplop ukuran 15 cm x 15 cm)

No : 26/PA_PT/077_UN/2016
Lamp: 1
Hal : 1/kegiatan

Dengan Hormat,
Bersama ini, kami Mahasiswa Pendidikan Teknik Busana dan Teknik Busana Angkatan 2013 Fakultas Teknik Universitas Negeri Yogyakarta selaku Panitia Proyek Akhir mengundang Bapak/Ibu pada acara Pengelaran Busana dengan tema "Authentique" (Authenticity For Fashion History), yang akan diselenggarakan pada:
Hari, tanggal: Selasa, 19 April 2016
Waktu : 15.00 - 22.00 WIB
Tempat : Auditorium UNY, J.L. Colombo No. 01, Yogyakarta

Demikian surat undangan ini kami sampaikan. Besar harapan kami pada Bapak/Ibu untuk dapat menghadiri acara kami. Atas perhatian Bapak/Ibu kami ucapkan terima kasih.

Panitia Penyelenggara
Fak. Teknik Busana dan Teknik Busana
UNY

Marinda Yuni Awari
NIM. 13513241017

No.	Waktu	Isi Kegiatan
01	14.00-14.30	MEMBUKA DOOR
02	14.30-15.00	1. sambutan 2. sambutan khusus
03	15.00-16.00	1. penampilan fashion show 2. Penampilan dan talk show (fashion)
04	16.00-17.00	1. penampilan fashion show dan talk show
05	17.00-18.00	1. sambutan 2. sambutan khusus
06	18.00-19.00	1. penampilan fashion show 2. sambutan khusus
07	19.00-20.00	1. sambutan 2. sambutan khusus
08	20.00-21.00	1. sambutan 2. sambutan khusus
09	21.00-22.00	1. sambutan 2. sambutan khusus
10	22.00-23.00	1. sambutan 2. sambutan khusus
11	23.00-24.00	1. sambutan 2. sambutan khusus
12	24.00-25.00	1. sambutan 2. sambutan khusus
13	25.00-26.00	1. sambutan 2. sambutan khusus
14	26.00-27.00	1. sambutan 2. sambutan khusus
15	27.00-28.00	1. sambutan 2. sambutan khusus
16	28.00-29.00	1. sambutan 2. sambutan khusus
17	29.00-30.00	1. sambutan 2. sambutan khusus
18	30.00-31.00	1. sambutan 2. sambutan khusus
19	31.00-32.00	1. sambutan 2. sambutan khusus
20	32.00-33.00	1. sambutan 2. sambutan khusus
21	33.00-34.00	1. sambutan 2. sambutan khusus
22	34.00-35.00	1. sambutan 2. sambutan khusus
23	35.00-36.00	1. sambutan 2. sambutan khusus
24	36.00-37.00	1. sambutan 2. sambutan khusus
25	37.00-38.00	1. sambutan 2. sambutan khusus
26	38.00-39.00	1. sambutan 2. sambutan khusus
27	39.00-40.00	1. sambutan 2. sambutan khusus
28	40.00-41.00	1. sambutan 2. sambutan khusus
29	41.00-42.00	1. sambutan 2. sambutan khusus
30	42.00-43.00	1. sambutan 2. sambutan khusus
31	43.00-44.00	1. sambutan 2. sambutan khusus
32	44.00-45.00	1. sambutan 2. sambutan khusus
33	45.00-46.00	1. sambutan 2. sambutan khusus
34	46.00-47.00	1. sambutan 2. sambutan khusus
35	47.00-48.00	1. sambutan 2. sambutan khusus
36	48.00-49.00	1. sambutan 2. sambutan khusus
37	49.00-50.00	1. sambutan 2. sambutan khusus
38	50.00-51.00	1. sambutan 2. sambutan khusus
39	51.00-52.00	1. sambutan 2. sambutan khusus
40	52.00-53.00	1. sambutan 2. sambutan khusus
41	53.00-54.00	1. sambutan 2. sambutan khusus
42	54.00-55.00	1. sambutan 2. sambutan khusus
43	55.00-56.00	1. sambutan 2. sambutan khusus
44	56.00-57.00	1. sambutan 2. sambutan khusus
45	57.00-58.00	1. sambutan 2. sambutan khusus
46	58.00-59.00	1. sambutan 2. sambutan khusus
47	59.00-60.00	1. sambutan 2. sambutan khusus
48	60.00-61.00	1. sambutan 2. sambutan khusus
49	61.00-62.00	1. sambutan 2. sambutan khusus
50	62.00-63.00	1. sambutan 2. sambutan khusus
51	63.00-64.00	1. sambutan 2. sambutan khusus
52	64.00-65.00	1. sambutan 2. sambutan khusus
53	65.00-66.00	1. sambutan 2. sambutan khusus
54	66.00-67.00	1. sambutan 2. sambutan khusus
55	67.00-68.00	1. sambutan 2. sambutan khusus
56	68.00-69.00	1. sambutan 2. sambutan khusus
57	69.00-70.00	1. sambutan 2. sambutan khusus
58	70.00-71.00	1. sambutan 2. sambutan khusus
59	71.00-72.00	1. sambutan 2. sambutan khusus
60	72.00-73.00	1. sambutan 2. sambutan khusus
61	73.00-74.00	1. sambutan 2. sambutan khusus
62	74.00-75.00	1. sambutan 2. sambutan khusus
63	75.00-76.00	1. sambutan 2. sambutan khusus
64	76.00-77.00	1. sambutan 2. sambutan khusus
65	77.00-78.00	1. sambutan 2. sambutan khusus
66	78.00-79.00	1. sambutan 2. sambutan khusus
67	79.00-80.00	1. sambutan 2. sambutan khusus
68	80.00-81.00	1. sambutan 2. sambutan khusus
69	81.00-82.00	1. sambutan 2. sambutan khusus
70	82.00-83.00	1. sambutan 2. sambutan khusus
71	83.00-84.00	1. sambutan 2. sambutan khusus
72	84.00-85.00	1. sambutan 2. sambutan khusus
73	85.00-86.00	1. sambutan 2. sambutan khusus
74	86.00-87.00	1. sambutan 2. sambutan khusus
75	87.00-88.00	1. sambutan 2. sambutan khusus
76	88.00-89.00	1. sambutan 2. sambutan khusus
77	89.00-90.00	1. sambutan 2. sambutan khusus
78	90.00-91.00	1. sambutan 2. sambutan khusus
79	91.00-92.00	1. sambutan 2. sambutan khusus
80	92.00-93.00	1. sambutan 2. sambutan khusus
81	93.00-94.00	1. sambutan 2. sambutan khusus
82	94.00-95.00	1. sambutan 2. sambutan khusus
83	95.00-96.00	1. sambutan 2. sambutan khusus
84	96.00-97.00	1. sambutan 2. sambutan khusus
85	97.00-98.00	1. sambutan 2. sambutan khusus
86	98.00-99.00	1. sambutan 2. sambutan khusus
87	99.00-100.00	1. sambutan 2. sambutan khusus

Lambran 13. Desain dan isi Q-card untuk MC (ukuran 15 cm x 12 cm)



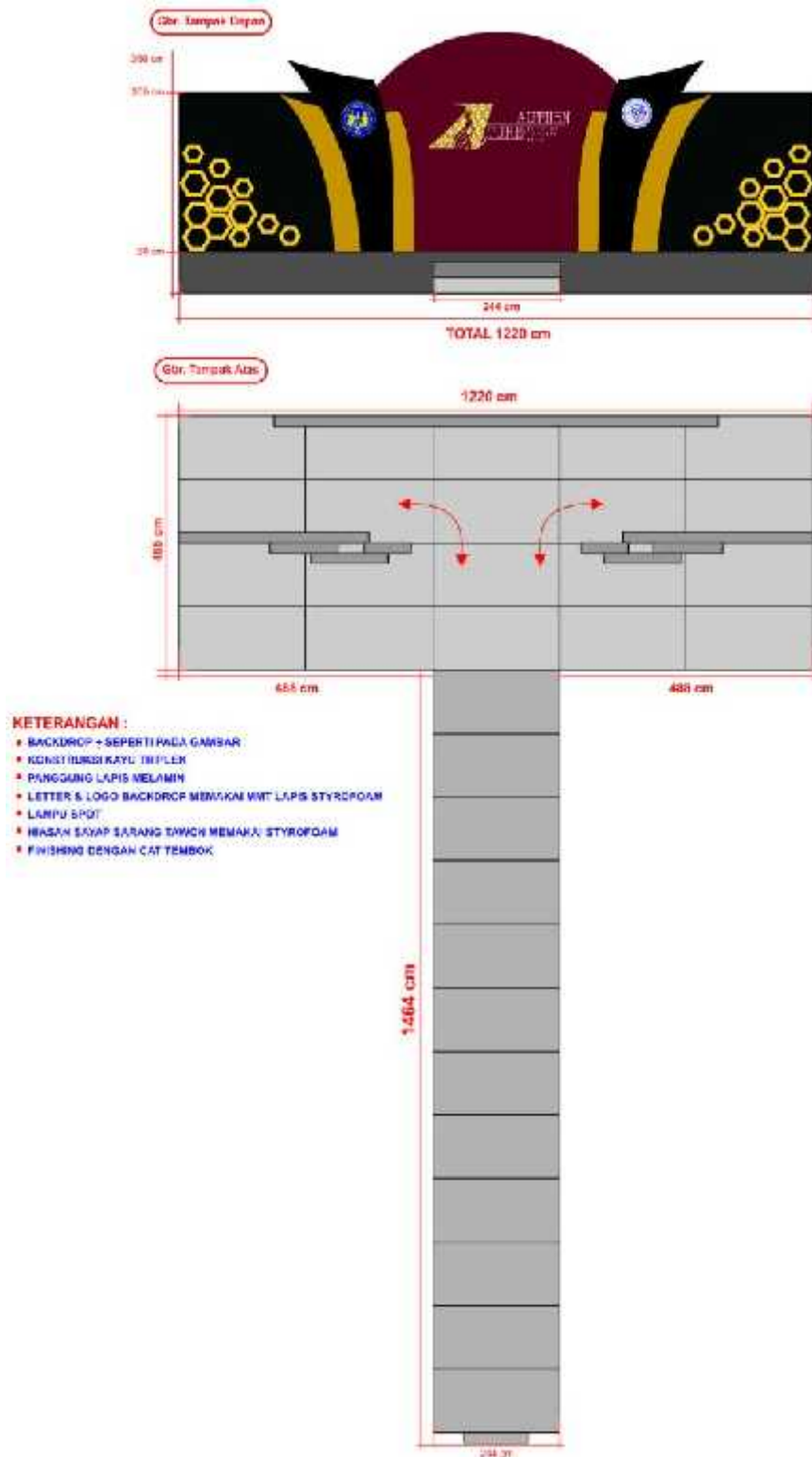
Lampran 14. Desain Q-card untuk MC tampak depan (ukuran 15 cm x 12 cm)



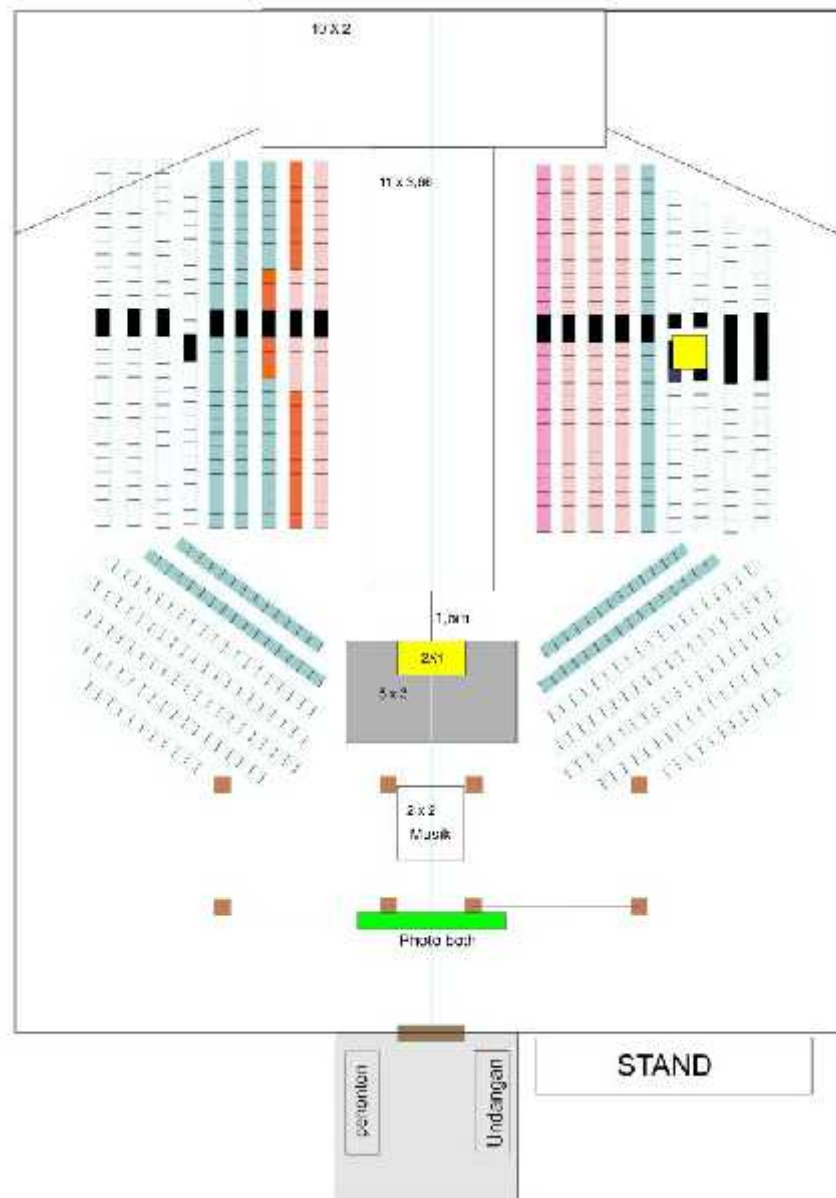
Lampran 15. Cover Booklet (ukuran 14,5 cm x 21 cm)



Lambran 16. Desain Photobooth (ukuran 4 m x 3,5 m)



Lampran17. Desain Panggung



Lampran 18. Layout floor management (tata kursi pada Hari-H)

Susunan Panitia Pergelaran Busana <i>Authenture</i>		
A.	Ketua	
		1. Marinda Yuni Asari
		2. Yeti Nurfendah
		3. Yuliana Suci W
B.	Sekretaris	1. Unaisah
		2. Erni Rohmawati
		3. Luthfi Malail Khusna
C.	Bendahara	1. Farida Aryani
		2. Dahlia Nurjanah
		3. Tesaria Kurnia Putri
D.	Sie Acara	1. Eka Fitriyani
		2. Nadia Ayu Sekarini
		3. Hanindha Fitri Apsari
		4. Widia Damayanti
		5. Dwi Putri Octavia
		6. Seviana Dewanti
		7. Annisa Putri Fadila
		8. Septyani Kartika Sari
		9. Wibi Hanum Larasati
		10. Khairunnisa
E.	Sie Konsumsi	1. Nawinda Djati Lestari
		2. Ajeng Dwi Ervina
		3. Fahmila Dyan Saputri

		4. Umi Khoiriyah
		5. Olina Dea Kharisa
		6. Riris F
F.	Sie Juri	1. Mutiah
		2. Ferina Suci A
		3. Febri Rahmawati
		4. Khalaeska Afiati
		5. Aisyah Ulaya
		6. Radina Galestyaningsih
G.	Sie Perlengkapan	1. Mei D Y
		2. Evi Novi H
		3. Linda Kurniawati
		4. Aulia Fatimatuss Z
		5. Intan Pramanda
		6. Gita Sakti Nur Pratama
		7. Maratus Soliha
H.	Sie Humas	1. Dinda Hidayati
		2. Lia Nor Rahmawati
		3. Dewinta Megarani
		4. Atiyatul Izzah
		5. Cynthia Mustika Kusuma
		6. Nurindah Rosvitra Putri
I.	Sie Dekorasi	1. Oriza Sativa L

		2. Aprilia Tri A
		3. Dinda Triana Putri
		4. Wakidah Kurniana Amini
		5. Indah Setiawati
		6. Wahidatul Nurul Azizah
		7. Hanifatussa'diyyah Hayati
J.	Sie Dokumentasi	1. Ayu Fajriani Sidqi
		2. Dewi Nastiti
		3. Ananda Ayu W
		4. Anggita Suryaningrum
		5. Widia Pratiwi
		6. Dewi Purbaningsih
K.	Sie Publikasi	1. Agnes Fahriana
		2. Yuliani
		3. Linda Rania
		4. Inka Galuh S
		5. Desak Made K
		6. Tirta Ariyani
L.	Sie Sponsorship	1. Rani Sri Windarti
		2. Ristriana Pratomi
		3. Bernavita Karina K
		4. Selvana Heruka

		5. Ayu Mega Margaretta
		6. Aulia Tri Sakti
		7. Sarah Fadhila
		8. Rodhiah Nur Hayati
		9. Dwi Nur Hasanah
M.	Sie Model	1. Niswatul Aini
		2. Ria Septiana
		3. Annis Adibah A
		4. Iva Siti Rochani
		5. Rani Oktaviana
N.	Sie Backstage	1. Tika Pratiwi
		2. Laila Nur Widia
		3. Wisma Firanti Utami
		4. Selly Indah Perdana
		5. Haniatur Rosyidah
		6. Sendy Claudya
		7. Desniati Parcelina
		8. Yuni Fatma Royani
O.	Sie Make Up	1. Nasiha Al Sakina
		2. Yashinta Ajeng S
		3. Dwi Kusuma Wardani
		4. Agustina Anggraeni
		5. Khomsatun
P.	Sie Booklet	1. Isnaini Fatimah

		2. Alkarimah
		3. Friska Paulis
		4. Desi Nur Fauziyah
		5. Nungki Dwi A
		6. Melinda Anindita
		7. Meilin Dwini
Q.	Sie Keamanan	1. Yuliasih
		2. Eka Yuliana
		3. Lurin Taufana Dewanti
		4. Rokhmi Artha
		5. Bela Kristiana
		6. Laila Puspita Suci
		7. Tri Puji Astuti

Lampiran 19. Daftar Panitia Pergelaran *Authenture*

No.	Dana Masuk	Banyak	Biaya @	Jumlah
1	sisa MP			Rp 25.379.700
2	sisa KI			Rp 5.321.000
3	pemasukan sponsor, dll			Rp 7.225.000
4	iuran mahasiswi			Rp 100.428.000
5	sisa konsumsi			Rp 336.000
6	sisa booklet			Rp 26.400
7	Penjualan tiket reguler	594tiket	Rp 35.000	Rp 20.790.000
8	Penjualan tiket VIP	148tiket	Rp 40.000	Rp 5.920.000
9	Penjualan tiket fotografer	4 tiket	Rp 15.000	Rp 60.000
10	Denda ketidakhadiran dan keterlambatan:			
	a. Rapat 04-03-2016			Rp 322.500
	b. Rapat 18-03-2016			Rp 100.000
	c. Rapat 24-03-2016			Rp 475.000
	d. Foto booklet 27-03-2016			Rp 220.000
	e. Rapat 01-04-2016			Rp 175.000
	f. Penilaian gantung 09-04-2016			Rp 200.000
	g. Grand juri 10-04-2016			Rp 1.500.000
	h. Rapat fiksasi 15-04-2016			Rp 294.500
	i. Loading barang 18-04-2016			Rp 75.000
	j. Hari H 19-04-2016			Rp 300.000
11	Penjualan sisa bulu mata	28/psg	Rp 2.000	Rp 56.000
12	Dana alokasi MC dan tari			Rp 1.300.000
				Rp 170.504.100

Lampiran 20. Pemasukan TA/PA Tahun 2016

Devisi	Iuran Pengeluaran	Banya knya	Harga Satuan	Jumlah
Ketua	Sewa KPLT			Rp 100.000,00
				Rp 350.000,00
			Total	Rp 450.000,00
Sekretaris	Stempel			Rp 70.000,00
	Foto Copy Sekretaris 3			Rp 81.200,00
	Keperluan Sekretaris 1			Rp 17.000,00
	Keperluan Sekretaris 2			Rp 503.800,00
	Keperluan Sekretaris 3			Rp 54.700,00
	Cetak Sertifikat			Rp 390.000,00
	Jilid LPJ			Rp 100.000,00
			Total	Rp 1.216.700,00
Bendahara	Sewa auditorium			Rp 1.200.000,00
			Total	Rp 1.200.000,00
Sie Acara	DP Vee Band			Rp 500.000,00
	MC Grand Juri			Rp 150.000,00
	Vandel Designer tamu			Rp 360.000,00
	DP Vee Tari			Rp 300.000,00

	Vee MC			Rp 1.000.000,00
	Pelunasan Vee Tari			Rp 300.000,00
	Pelunasan Vee Band			Rp 500.000,00
	Sewa Set Drum			Rp 200.000,00
	Fotocopy & Q-card MC			Rp 73.300,00
			Total	Rp 3.383.300,00
Konsumsi	Snack (Pengukuran)			Rp 235.000,00
	Snack (Fitting 1)			Rp 320.000,00
	Konsumsi foto booklet			Rp 1.012.000,00
	Konsumsi Penilaian Grand Juri			Rp 1.068.000,00
	Konsumsi Penilaian Gantung			Rp 332.000,00
	Air Mineral			Rp 1.080.000,00
	Snack dan makan H-1			Rp 1.362.000,00
	Keperluan Konsumsi			Rp 221.700,00
	Konsumsi Hari-H			Rp 13.412.500,00
			Total	Rp

				19.043.200,00
Perlengkapan	Air mineral untuk stimer			Rp 16.200,00
	Trash bag			Rp 8.100,00
	Air mineral untuk stimer			Rp 8.100,00
	Trash bag			Rp 48.600,00
	Plester luka			Rp 3.000,00
	Sketsel			Rp 240.000,00
	Alat dan perlengkapan			Rp 1.750.000,00
	Perlengkapan			Rp 573.000,00
	Keperluan perkab			Rp 41.500,00
	Vee Supir			Rp 175.000,00
			Total	Rp 2.863.500,00
Dokumentasi	Dokumentasi Hari H			Rp 3.500.000,00
		=	Total	Rp 3.500.000,00
Humas	Print Pamflet			Rp 28.800,00
	Kain Jarik			Rp 60.000,00
	Cetak Undangan			Rp 459.000,00

	Label undangan			Rp 4.200,00
	Print warna			Rp 6.000,00
	KSR			Rp 17.700,00
	Amplop			Rp 6.000,00
			Total	Rp 581.700,00
Make Up	Membeli lipstik	50	Rp 30.000,00	Rp 1.500.000,00
	Hair Do Foto Booklet			Rp 2.340.000,00
	Keperluan foto booklet			Rp 102.000,00
	Keperluan grand juri			Rp 109.400,00
	Hijab & Hair Do Hari- H			Rp 2.800.000,00
	Face Papper			Rp 12.500,00
			Total	Rp 6.863.900,00
Backstage & Floor	Kertas HVS			Rp 18.000,00
	Print A4			Rp 12.500,00
	Kardus Voting			Rp 10.000,00
			Total	Rp 40.500,00

Model	Agency model			Rp 33.500.000,00
	Keperluan Model			Rp 220.800,00
	Print Grand Juri			Rp 12.600,00
			Total	Rp 33.733.400,00
Publikasi	Keperluan Publikasi			Rp 1.085.696,00
			Total	Rp 1.085.696,00
Booklet	DP Fotografer (foto booklet)			Rp 500.000,00
	Pelunasan fotografer			Rp 500.000,00
	Dp papper bag			Rp 400.000,00
	Pelunasan papper bag			Rp 320.000,00
	DP booklet			Rp 10.000.000,00
	Pelunasan booklet			Rp 4.800.000,00
	Keperluan Booklet			Rp 43.800,00
			Total	Rp16.553.800 ,00

Sponsorship	Transportasi dan pulsa			Rp 300.000,00
	Carity			Rp 500.000,00
	Wardrobe			Rp 375.000,00
			Total	Rp 1.175.000,00
Keamanan	Fotocopy			Rp 76.700,00
	Pembelian kain			Rp 22.300,00
	Keperluan keamanan			Rp 50.000,00
			Total	Rp 149.000,00
Dekorasi, Sound & Lighting	Dekorasi, Sound & Lighting hari H			Rp 24.500.000,00
			Total	Rp 24.500.000,00
Juri	DP Vandel			Rp 500.000,00
	Pelunasan vandel			Rp 2.200.000,00
	Keperluan Sie Juri			Rp 31.500,00
			Total	Rp 2.731.500,00
Mahasiswa	1. Intan Fauzi	4	Rp 222.000	Rp 888.000,00

yang tidak mengikuti TA/PA	2. Erfana Uji C 3. Rr. Siti Sofia N K 4. Falasifa Listioni			
			Total	Rp 888.000,00
			Total Keseluruhan	Rp 119.959.596,00

Lampiran 21. Pengeluaran TA/PA Tahun 2016