



**BUSANA PESTA MALAM DENGAN SUMBER IDE
OCEANIC CRUST DALAM PERGELARAN
BUSANA *DIMANTION***

PROYEK AKHIR

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



Disusun Oleh :

**Widyana Safitri
NIM. 14514134032**

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

LEMBAR PENGESAHAN

Proyek akhir yang berjudul **BUSANA PESTA MALAM DENGAN SUMBER IDE OCEANIC CRUST DALAM PERGELARAN BUSANA DIMANTION** ini telah dipertahankan di depan Dewan Penguji Proyek Akhir Fakultas Teknik Universitas Negeri Yogyakarta pada Selasa, 06 Juni 2017 dan dinyatakan lulus

Dewan Penguji

Nama	Jabatan	Tanda Tangan	Tanggal
Afif Ghurub Bestari, M.Pd	Ketua Penguji		24 Juli 2017
Triyanto, M.A	Sekretaris		24 Juli 2017
Dr. Sri Wening	Penguji		24/7 '17

Yogyakarta, Juli 2017
Fakultas Teknik
Universitas Negeri Yogyakarta
Dekan



Dr. Widarto, M.Pd

19631230 198812 1 001 8

LEMBAR PERSETUJUAN

Proyek akhir yang berjudul “**BUSANA PESTA MALAM DENGAN SUMBER IDE *OCEANIC CRUST* DALAM PERGELARAN BUSANA “*DIMANTION*”** yang disusun oleh WidyanaSafitri, NIM 14514134032 ini telah disetujui oleh pembimbing untuk di ujikan.

Yogyakarta, 9 April 2017

Dosen Pembimbing,

Afif Ghurub Bestari, M.Pd

NIP. 19700523200501 1 001

SURAT PERNYATAAN

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

Yogyakarta, 9 April 2017

Yang Menyatakan



Widyana Safitri

NIM. 14514134032

HALAMAN PERSEMBAHAN

Kupersembahkan Proyek akhir ini untuk :

- 1. Ibu dan Bapak, terimakasih atas segala doa, kasih sayang, dukungan moril maupun materil serta semangat yang begitu besar yang telah diberikan.*
- 2. Kakek dan Nenek yang telah memberi dukungan, nasihat serta semangat yang tiada hentinya.*
- 3. Adik-adik tercinta, terimakasih untuk semangat dan dukungannya.*
- 4. Teman-teman yang senantiasa menemani dan selalu memberi semangat*
- 5. Almamater Universitas Negeri Yogyakarta*

MOTTO

Sesungguhnya sesudah kesulitan itu ada kemudahan. Maka apabila kamu telah selesai dari suatu urusan, kerjakanlah dengan sungguh-sungguh urusan yang lain.

(Q.S Al-Insyirah7-8).

Orang-orang yang sukses telah belajar membuat diri mereka melakukan hal yang harus dikerjakan ketika hal itu memang harus dikerjakan, entah mereka menyukainya atau tidak.

(Aldus Huxley)

**BUSANA PESTA MALAM DENGAN SUMBER IDE
OCEANIC CRUST DALAM PERGELARAN
BUSANA DIMANTION**

Oleh
WidyanaSafitri
NIM. 14514134032

ABSTRAK

Pembuatan Proyek Akhir ini bertujuan untuk 1) Mencipta desain busana pesta malam dengan sumber ide *Oceanic Crust*, 2) Membuat busana pesta malam dengan sumber ide *Oceanic Crust*, 3) Menampilkan busana melalui pergelaran busana dengan tema *Dimantion*.

Proses perwujudan proyek akhir ini adalah sebagai berikut, 1) Proses penciptaan desain meliputi; (a) Mengkaji tema proyek akhir *Dimantion*, (b) Mengkaji trend 2017 *Grey Zone*, (c) Mencari dan menetapkan sumber ide, (d) Membuat *moodboard*, mengkaji busana pesta, menyusun dan menerapkan unsur dan prinsip desain yang disajikan dengan desain sketsa, desain presentasi, dan gambar kerja sesuai dengan konsep busana yang dipilih, 2) Proses pembuatan busana pesta malam meliputi; (a) Tahap persiapan: pengambilan ukuran, pembuatan pola, pemilihan bahan, merancang bahan dan mengkalkulasi harga, (b) Tahap pelaksanaan meliputi; meletakkan pola pada bahan, pemberian tanda jahitan, pemotongan bahan, penjelujuran, (c) Tahap evaluasi meliputi; a) Evaluasi proses I dan evaluasi proses II, b) Tahap pelaksanaan meliputi penilaian gantung dan grand juri, 3) Proses menampilkan busana melalui pergelaran; penataan panggung, musik dan *lighting* serta pelaksanaan pergelaran busana dan pemilihan juara favorit.

Hasil proyek akhir ini adalah; 1) Terciptanya desain busana pesta malam dengan sumber ide *Oceanic Crust* dalam bentuk *fashion illustration*, 2) Terwujudnya busana pesta malam yang berupa gaun panjang dengan menggunakan bahan *jacquard*, *vinerdy*, dan *organza* yang dihiasi dengan *smock* tekstur *Oceanic Crust* dengan bahan *vinerdy*. Busana pesta ini dibuat menggunakan pola konstruksi dengan teknik jahit halus, 3) Menampilkan busana pesta malam dengan sumber ide *Oceanic Crust* dalam pergelaran busana *Dimantion* yang menampilkan busana pesta malam dan *cocktail* dilaksanakan oleh 95 mahasiswa Pendidikan Teknik Busana dan Teknik Busana UNY angkatan 2014 pada hari Jumat, 24 Maret 2017 pukul 18.30 WIB bertempat di Auditorium Universitas Negeri Yogyakarta yang diikuti oleh 95 mahasiswa, dan karya penulis tampil pada sesi ketiga dengan nomor urut 77.

Kata Kunci : Busana Pesta, Smock , Dimantion

**EVENING PARTY DRESS WITH IDEA OF
OCEANIC CRUST IN THE ENTRY
FOR FASHION DIMANTION**

Oleh
WidyanaSafitri
NIM. 14514134032

ABSTRACK

The final project is aimed at 1) Creating a night party fashion design with the source of an *Oceanic Crust* idea, 2) Make evening party dresses with the source of *Oceanic Crust* idea, 3) Fashion show through fashion show with Dimantion theme.

The process of this final project is as follows, 1) The process of creation a fashion design includes; (a) Examine the theme of the final project Dimension, (b) Reviewing the 2017 Gray Zone trend, (c) Finding and defining the source of ideas, (d) Create moodboards, review party fashions, prepare and apply design elements and principles presented with sketch designs, presentation designs and working drawings in accordance with selected clothing concepts, 2) The process of making night party dress includes; (a) The preparatory stage: size taking, pattern making, material selection, designing materials and calculating prices, (b) The implementation stage includes; Putting patterns on materials, stitching marks, cutting materials, exploration, (c) Evaluation stage includes; a) Evaluation of process I and evaluation of process II, b) The implementation stage includes hanging and grand judging, 3) The process of displaying fashion throught performances; arrangement of stage, music and lighting as well as the performance of fashion show and the selection of favorite champion.

The result of this final project is; 1) The creation of a night party fashion design with the source of the idea of *Oceanic Crust* in the form of fashion illustration, 2) The realization of night party dress in the form of long dresses using jacquard material, vinerdy, and organza decorated with *smock Oceanic Crust* texture with vinerdy material. This party dress is made using a construction pattern with fine sewing technique, 3) Featuring a night party dress with the source of the idea of *Oceanic Crust* in *Dimantion* fashion show featuring evening party dresses and cocktails carried out by 95 students of Engineering Education Clothing and Fashion Engineering UNY force 2014 on Friday, March 24, 2017 at 18.30 WIB held at the Auditorium State University Yogyakarta, which was attended by 95 students, and the work of the author appeared in the third session with the serial number 77.

Keywords: *Party Dress, Smock, Dimantion*

KATA PENGANTAR

Puji syukur atas kehadiran Tuhan Yang Maha Esa yang telah memberikan limpahan anugrah dan kenikmatan serta kesempatan sehingga penyusun dapat melaksanakan Proyek Akhir dengan Judul “BUSANA PESTA MALAM DENGAN SUMBER IDE *OCEANIC CRUST* DALAM PERGELARAN BUSANA *DIMANTION*” dari awal hingga proses penyusunan laporan dengan baik dan dengan pengalaman berharga yang mampu mendewasakan diri. Proyek Akhir ini diajukan untuk memperoleh gelar Ahli Madya D3 Teknik Busana.

Dalam pelaksanaan Proyek Akhir ini penyusun telah mendapatkan bantuan dari berbagai pihak. Untuk itu penyusun mengucapkan terimakasih kepada:

1. Bapak Afif Ghurub B, M.Pd selaku Ketua Penguji Proyek Akhir dan dosen Pembimbing Proyek Akhir.
2. Ibu Dra. Widyabakti Sabatari, M.Sn selaku Penasehat Akademik Program Studi Teknik Busana 2014.
3. Ibu Dr. Sri Wening selaku penguji dalam ujian Proyek Akhir.
4. Bapak Triyanto, S.Sn, selaku Ketua Program Studi Teknik Busana sekaligus sebagai sekretaris dalam ujian Proyek Akhir.
5. Ibu Dr. Mutiara Nugraheni, M.Si selaku Ketua Jurusan Pendidikan Teknik Boga dan Busana Fakultas Teknik Universitas Negeri Yogyakarta.
6. Bapak Dr. Widarto, M.Pd selaku Dekan Fakultas Teknik Universitas Negeri Yogyakarta.

7. Bapak Prof. Dr. Sutrisna Wibawa, M.Pd selaku Rektor Universitas Negeri Yogyakarta.
8. Seluruh pihak yang telah membantu sehingga Proyek Akhir ini dapat terselesaikan dengan baik.

Penulis menyadari masih banyak kekurangan dalam pelaksanaan penyusunan penulisan laporan ini, untuk itu penulis membuka saran dan masukan dari semua pihak untuk lebih menyempurnakan. Semoga laporan ini dapat bermanfaat bagi semua pihak.

Yogyakarta, 9 April 2017

Widyana Safitri

DAFTAR ISI

HALAMAN SAMPUL	i
HALAMAN PENGESAHAN	ii
HALAMAN PERSETUJUAN	iii
HALAMAN PERNYATAAN	iv
HALAMAN PERSEMBAHAN	v
HALAMAN MOTTO	vi
ABSTRAK	vii
KATA PENGANTAR	ix
DAFTAR ISI	xi
DAFTAR TABEL	xiv
DAFTAR GAMBAR	xv
DAFTAR LAMPIRAN	xvii
BAB I PENDAHULUAN	
A. Latar Belakang	1
B. Batasan Istilah.....	3
C. Rumusan Masalah	5
D. Tujuan Penciptaan	5
E. Manfaat Penciptaan	6
BAB II DASAR TEORI PENCIPTAAN KARYA	
A. Kajian Penciptaan Desain	8

1. Tema Penciptaan	8
2. Trend	10
3. Sumber Ide	15
4. Disain Busana.....	21
B. Kajian Pembuatan Busana Pesta Malam	43
1. Deskripsi Busana Pesta	43
2. Bahan Busana	46
3. Pola Busana	49
4. Teknologi Busana	57
5. Hiasan Busana	67
C. Kajian Pergelaran Busana	71
1. Pengertian Pergelaran Busana	71
2. Tujuan Pergelaran Busana	72
3. Faktor-faktor Pendukung	73

BAB III KONSEP PENCIPTAAN KARYA

A. Konsep Penciptaan Desain	80
B. Konsep Pembuatan Busana	84
C. Konsep Pergelaran	87

BAB IV PROSES, HASIL, PEMBAHASAN

A. Proses.....	89
1. Proses Penciptaan Busana	89
2. Proses Pembuatan busana	96
3. Penyelenggaraan Pergelaran Busana	131

B. Hasil	153
1. Hasil Penciptaan Desain	153
2. Hasil Pembuatan Busana	155
3. Hasil Penyelenggaraan Pergelaran Busana	156
C. Pembahasan	157
1. Penciptaan Desain Busana	157
2. Pembuatan Karya Busana	158
3. Penyelenggaraan Pergelaran Busana	159
BAB V KESIMPULAN	
A. Kesimpulan	161
B. Saran	162
DAFTAR PUSTAKA.....	165
LAMPIRAN	167

DAFTAR TABEL

Tabel 1. Keterangan pola dasar badan	100
Tabel 2. Keterangan pola rok	102
Tabel 3. Keterangan pola dasar lengan	104
Tabel 4. Kalkulasi harga	119
Tabel 5. Evaluasi proses I	124
Tabel 6. Evaluasi proses II	130
Tabel 7. Dana anggaran	140

DAFTAR GAMBAR

Gambar 01. <i>Oceanic Crust</i>	19
Gambar 02. Lingkaran warna	26
Gambar 03. Moodboard	84
Gambar 04. Moodboard	92
Gambar 05. Desain sketsa	93
Gambar 06. Desain presentasi tampak depan	94
Gambar 07. Desain presentasi tampak belakang	95
Gambar 08. Gambar kerja gaun bagian depan dan bagian belakang	97
Gambar 09. Pola dasar bagian depan dan belakang	100
Gambar 10. Pola dasar rok	102
Gambar 11. Pola dasar lengan	104
Gambar 12. Pola Kerah	105
Gambar 13. Pola Smock	105
Gambar 14. Hasil Jadi Smock	106
Gambar 15. Pola Gaun	107
Gambar 16. Pecah Pola Gaun	108
Gambar 17. Pengembangan pola lengan	109
Gambar 18. Pecah pola lengan	109
Gambar 19. Hasil Jadi Pola Lengan	110
Gambar 20. Pecah Pola Lengan Lonceng	110
Gambar 21. Hasil Jadi Pola Lonceng	111

Gambar 22. Pecah pola variasi lengan lonceng	111
Gambar 23. Hasil jadi variasi pola lonceng	112
Gambar 24. Rancangan bahan utama skala 1:8	115
Gambar 25. Rancangan bahan utama skala 1:8	116
Gambar 26. Rancangan bahan utama skala 1:8	117
Gambar 27. Rancangan bahan furing skala 1:8	118
Gambar 28. Hiasan Smock	127
Gambar 29. Hiasan Bordir	129
Gambar 30. Hiasan batu Pecah dan Payet	130
Gambar 31. <i>Fashion Illustration</i>	154

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 01. Jadwal Persiapan Acara	167
Lampiran 02. Jadwal Gladi Bersih 24 Maret 2017	168
Lampiran 03. Susunan Acara Pergelaran	169
Lampiran 04. Dana Pengeluaran	170
Lampiran 05. Layout Panggung	177
Lampiran 06. Desain Pamflet	178
Lampiran 07. Desain Tiket	179
Lampiran 08. Model Nampak Depan	180
Lampiran 09. Model Nampak Belakang	181
Lampiran 10. Foto Desainer Bersama Model	182

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Penciptaan

Saat ini busana tidak hanya dipandang sebagai kebutuhan pokok manusia namun juga berfungsi menunjukkan kepribadian. Seiring perkembangan busana di Indonesia saat ini telah mengalami perubahan yang sangat pesat. Busana pesta perlu mengikuti trend mode, karena dengan mengikuti trend orang dapat tampil lebih percaya diri sehingga tampak lebih menarik. Namun kenyataannya kesadaran untuk berbusana sesuai dengan kesempatan masih kurang diperhatikan. Seperti sering terlihat busana yang dikenakan kurang sesuai dengan umur dan kesempatan pemakai serta dengan desain busana pesta malam.

Saat ini untuk menghadiri pesta resmi seperti resepsi pernikahan dan ulang tahun, lebih memilih busana yang dirasa lebih praktis pemakaiannya. Hal ini merupakan tantangan bagi desainer agar menciptakan suatu karya sebagai alternatif dari beberapa kecenderungan dalam perancangan busana pesta pada kesempatan pada malam hari. Menurut pengamatan penulis saat menghadiri pergelaran busana pesta dalam kurun waktu satu tahun belakangan ini, masyarakat sering menggunakan busana pesta pada kesempatan malam

dengan bahan tile, brokat, satin. Hal inilah yang menjadi salah satu pemicu penulis memberikan alternatif desain yang berbeda sesuai dengan sub tema Tectonic.

Pergelaran proyek akhir ini mengangkat tema *Dimantion (Disoriented Of Human Perception)* yang diartikan sebagai kebingungan akan persepsi manusia dalam menanggapi suatu informasi yang seringkali bersifat manipulatif yang dipicu oleh pergerakan media sosial. Ketergantungan terhadap media sosial mengakibatkan perubahan jalan pikiran manusia dalam waktu sepersekian detik sehingga kehilangan kemampuan untuk membedakan antara baik dan benar. Hal ini dikarenakan kemunculan informasi-informasi yang belum pasti kebenarannya namun telah mudah menyebar di media sosial yang bersifat keabu-abuan sehingga sesuai dengan *Trend Grey Zone*. Dalam *trend Grey Zone* terdiri dari beberapa tema dan sub tema. Dan penulis mengambil tema *Archean* dan sub tema *Tectonic*. Dari penggambaran tersebut penulis mengambil sumber ide *Oceanic Crust*. *Oceanic Crust* adalah bagian dari lithosfer bumi yang permukaannya berada dicekungan samudra. Kerak samudra tersusun oleh batuan mafic atau sima. Kerak ini lebih tipis dibandingkan dengan kerak benua (*sial*).

Sumber ide inilah yang menjadi dasar pembuatan busana pesta malam terlihat unik dan menarik. Keunikan busana yaitu pada gaun bagian atas depan

dan belakang menggunakan teknik *manipulating fabric* yang menggambarkan tekstur dan bentuk dari kerak samudra. Busana pesta malam tersebut diperkenalkan kepada masyarakat melalui sebuah pertunjukan busana *Dimantion*.

B. Batasan Istilah

Untuk memperjelas maksud dan tujuan dari penulisan laporan Proyek Akhir ini, maka penulis perlu memberikan batasan pengertian dari setiap istilah yang akan digunakan dalam proyek akhir ini, meliputi:

1. Busana pesta malam

Busana pesta malam adalah busana pesta yang digunakan untuk menghadiri pesta yang dilaksanakan pada malam hari atau busana untuk digunakan pada kesempatan pesta dimalam hari, biasanya busana pesta terbuat dari bahan yang mewah dan hiasan yang berkilau-kilau serta menggunakan teknik jahit halus. Penerapan busana pesta malam ini, penulis membuat busana pesta untuk wanita remaja usia 18-23, karena busana pesta mala mini mempunyai karakteristik unik yang sesuai untuk wanita remaja.

2. Sumber ide *Oceanic Crust*

Sumber ide adalah segala sesuatu yang dapat menimbulkan ide seseorang untuk menciptakan desain baru. Sumber ide merupakan kunci pertama dalam menghasilkan suatu karya busana. Dalam Proyek Akhir ini sumber ide yang diambil adalah *Oceanic Crust* (Kerak Samudra).

Oceanic Crust atau kerak samudra adalah bagian dari lithosfer bumi yang permukaannya berada di cekungan samudra. Kerak samudra tersusun oleh batuan *mafic/sima*. Kerak ini lebih tipis dibandingkan dengan kerak benua (*sial*). Tekstur dan bentuk dari kerak samudra inilah menjadi inspirasi yang diwujudkan dalam gaun panjang. Karya ini digelar di pergelaran busana yang bertema *Dimantion*.

3. Pergelaran Busana *Dimantion*

Pergelaran merupakan cara untuk memperagakan, memperkenalkan, dan memamerkan hasil karya kepada masyarakat umum yang dikenakan model atau peragawati dengan tujuan tertentu.

Pergelaran busana mahasiswa program studi Pendidikan Teknik Busana dan mahasiswa Teknik Busana angkatan 2014 yang dilaksanakan hari Jumat, 24 Maret 2017. Tema *dimantion* mengacu pada *trend fashion 2017/2018* yaitu *Grey Zone* 'sebagai bentuk visualisasi dalam sebuah masa dimana manusia kehilangan kemampuan untuk membedakan benar dan salah.

Batasan istilah di atas dapat disimpulkan bahwa yang dimaksud dengan Busana Pesta Malam dengan sumber ide *Oceanic Crust* adalah busana pesta yang digunakan pada kesempatan malam hari dengan sumber ide *Oceanic Crust* yang ditampilkan pada pergelaran busana bertemakan *Dimantion*.

C. Rumusan Masalah

Berdasarkan uraian di atas dirumuskan suatu masalah sebagai berikut:

1. Bagaimana mencipta desain busana pesta malam dengan sumber ide *Oceanic Crust* yang ditampilkan dalam pertunjukan busana *Dimantion*?
2. Bagaimana membuat busana pesta malam dengan sumber ide *Oceanic Crust* yang ditampilkan dalam pertunjukan busana *Dimantion*?
3. Bagaimana menampilkan busana pesta malam dengan sumber ide *Oceanic Crust* dan menyelenggarakan pertunjukan busana *Dimantion*?

D. Tujuan

Berdasarkan rumusan masalah di atas, maka tujuan yang ingin dicapai dalam pembuatan Proyek Akhir ini sebagai berikut:

1. Dapat mencipta desain busana pesta malam dengan sumber ide *Oceanic Crust* dalam pertunjukan busana *Dimantion*.
2. Dapat membuat busana pesta malam dengan desain sumber ide *Oceanic Crust* dalam pertunjukan *Dimantion*.
3. Dapat menampilkan busana pesta malam dengan sumber ide *Oceanic Crust* dan menyelenggarakan pertunjukan busana dengan tema *Dimantion*.

E. Manfaat

1. Bagi Mahasiswa

Setelah mengikuti Proyek Akhir ini diharapkan mahasiswa dapat:

- a. Meningkatkan pengetahuan, ketrampilan dan kreativitas penulis dalam menciptakan suatu karya busana sampai hasil akhir sebuah karya busana, dimana busana tersebut siap untuk dipamerkan kepada masyarakat.
- b. Menerapkan konsep pengetahuan yang dimiliki oleh penulis dalam sebuah karya busana.
- c. Mendapatkan pengalaman menggelar pergelaran busana serta mengelola dan manajemen pergelaran busana.
- d. Sarana belajar berorganisasi, bekerjasama dan bertanggungjawab dalam bentuk kepanitiaaan peragaan busana.
- e. Menambah pengalaman dalam hal penulisan karya ilmiah guna mempertanggungjawabkan hasil yang telah dicapai, yaitu dalam hal pembuatan busana pesta malam dengan sumber ide *Oceanic Crust*.

2. Bagi Program Studi

- a. Menunjukkan eksistensi Program Studi Teknik Busana Fakultas Teknik Universitas Negeri Yogyakarta kepada masyarakat.
- b. Melahirkan tenaga ahli pendidik untuk program studi pendidikan teknik busana

- c. Melahirkan desainer-desainer muda yang berbakat sehingga siap kerja dan mampu dalam bidang usaha *fashion*.
3. Bagi Masyarakat
- a. Mengetahui eksistensi Universitas Negeri Yogyakarta yang memiliki Jurusan Pendidikan Teknik Boga dan Busana sebagai sarana untuk mengembangkan ketrampilan dalam bidang busana khususnya.
 - b. Memperoleh informasi bahwa di Jurusan Pendidikan Teknik Busana Fakultas Teknik Universitas Negeri Yogyakarta terdapat desainer-desainer muda berbakat yang siap bekerja dibidang keahliannya.
 - c. Mendapatkan berbagai referensi desain busana pesta malam dengan sumber ide *Oceanic Crust* dengan mengacu pada *trend forecasting 2016/2017*.
 - d. Mengetahui dan mengenal berbagai warisan kebudayaan Indonesia melalui rancangan-rancangan karya busana yang diciptakan para mahasiswa.

BAB II

DASAR PENCIPTAAN KARYA

A. Kajian Penciptaan Desain

1. Tema Penciptaan “*Dimantion*”

Tema adalah pandangan hidup yang tertentu atau perasaan tertentu mengenai kehidupan atau rangkaian kehidupan atau rangkaian nilai-nilai tertentu yang membentuk atau membangun dasar atau gagasan utama dari suatu karya sastra (Taringan,1993:125). Penentuan tema sangat berpengaruh dalam menciptakan sebuah karya, karena sebagai pedoman bertindak, selain itu sebagai sarana penunjang dan pendukung suksesnya suatu kegiatan. Tema juga merupakan ide yang mendasari suatu cerita sehingga mampu memaparkan suatu karya yang diciptakan. Tema besar Proyek Akhir mahasiswa Program Studi Teknik Busana angkatan 2014 adalah “*Dimantion*”. *Dimantion* merupakan kepanjangan dari *Disoriented of Human Perception*. *Disoriented* yang bearti kebingungan, *Human* yang bearti manusia serta *Perception* yang berarti Persepsi (tanggapan memahami sesuatu). Tema *Dimantion* atau *Disoriented of Human Perception* memiliki arti kebingungan akan persepsi manusia dalam menanggapi sesuatu informasi yang sering kali bersifat manipulatif. Informasi manipulatif ini dipicu oleh perkembangan media sosial yang dinilai sangat pesat. Teknologi akses komunikasi semakin

maju memudahkan masyarakat dalam bersosialisasi. Hal ini memudahkan seseorang untuk berkomunikasi dan bertukar informasi. Informasi adalah “hasil pengolahan data yang memberikan arti dan manfaat” (Azhar Susanto, 2008:38). Namun ternyata, kemudahan-kemudahan yang ditawarkan akibat perkembangan teknologi komunikasi, selain membawa dampak positif juga membawa pengaruh negatif terhadap masyarakat itu sendiri. Disamping itu dari banyaknya informasi yang ada di media sosial belum mampu menjanjikan keakuratan dan keaslian suatu informasi. Media sosial sebagai sebuah kelompok aplikasi berbasis internet yang memungkinkan penciptaan dan pertukaran informasi. Masyarakat sulit membedakan antara informasi yang benar maupun yang salah, inilah yang memicu kerusuhan karena media sosial memicu masyarakat untuk mengaktualisasikan diri yang tidak dapat dilakukan di kehidupan nyata. Dampak media sosial yang merajai juga akan mengubah kebiasaan menjadi kebarat-baratan dengan unsur kebebasan sepenuhnya. Sosialisasi langsung nampaknya menjadi tidak terlalu penting jika sudah bersosialisasi melalui media sosial. Informasi yang berkembangpun memanipulasi rasa dan merubah jalan pikiran manusia dalam waktu sepersekian detik sehingga manusia menjadi bingung dengan buramnya batas baik dan jahat.

Tema yang diangkat dalam pergelaran busana ini mengacu pada trend mode 2017 yaitu *Grey Zone*. Trend tersebut muncul akibat dari visualisasi dalam sebuah masa, dimana kita kehilangan kemampuan

untuk membedakan antara benar dan salah, hitam dan putih, sedangkan standard penilaian beralih pada subjektifitas pembuat keputusan tersebut. Sejarah manusia membuktikan, bahwa kegelapan dan cahaya adalah bagian dari kehidupan manusia.

Meski didominasi oleh kegelapan, dimana kebenaran atau kesalahan menjadi sesuatu yang relatif dan abu-abu namun bukan berarti tidak ada warna atau harapan yang mungkin muncul akibat adaptasi kemanusiaan terhadap masa yang tidak terlalu memberikan kecerahan dan stabilitas sistem kehidupan.

Pengertian diatas dapat disimpulkan bahwa *Dimantion* adalah suatu karya penciptaan busana yang diwujudkan dalam busana pesta malam yang diciptakan sesuai dengan perkembangan trend 2017/2018 yang mengusung konsep kebingungan manusia dalam memahami informasi yang sering kali bersifat manipulatif sehingga zona *Grey Zone* ini dapat diminimalisir untuk mengarah kepada kebenaran.

2. *Trend*

1. Pengertian *Trend*

“*Trend* adalah suatu aliran dalam dunia mode yang lambat mengalami perubahan dalam penampilan berbusana” (Prapti Karomah, 1988: 74). *Trend* merupakan suatu metode analisis yang ditunjukkan untuk melakukan suatu etimasi atau peramalan pada

masa yang akan datang. Untuk melakukan peramalan dengan baik maka dibutuhkan berbagai macam informasi yang cukup banyak dan diamati dalam periode waktu yang relatif cukup panjang, sehingga hasil analisis tersebut dapat mengetahui sampai berapa besar fluktuasi yang terjadi dan faktor-faktor apa saja yang mempengaruhi terhadap perubahan tersebut.

Secara teoritis, dalam analisis hal yang paling menentukan adalah kualitas dan keakuratan dari data-data yang diperoleh, serta waktu atau periode dari data-data tersebut dikumpulkan. Jika data yang dikumpulkan tersebut semakin banyak maka semakin baik pula estimasi atau peramalan yang diperoleh. Sebaliknya, jika yang dikumpulkan semakin sedikit maka hasil estimasi atau peramalannya akan semakin jelek.

2. *Trend 2017*

Trend forecasting 2017/2018 mengambil tema *Grey Zone*, menggambarkan peralihan generasi yang sedang dialami saat ini. Memasuki metode decade baru yang sangat berbeda dengan pola hidup yang mulai berubah karena saat ini hidup di era digital. Zona abu-abu diartikan sebagai kegalauan setiap generasi dalam masa peralihan ini. Meski didominasi oleh kegelapan, dimana kebenaran dan kesalahan menjadi sesuatu yang relatif abu-abu, namun bukan berarti tidak ada harapan yang mungkin muncul akibat adaptasi kemanusiaan kita terhadap masa yang tidak terlalu memberikan

kecerahan harapan dan stabilitas system kehidupan. Berikut pengelompokan *trend* 2017:

a. *Archean*

Gaya natural pada busana dapat ditampilkan melalui pemilihan warna bahannya. Sementara gaya naif dan primitif diperoleh melalui potongan busana. Aneka bentuk tersebut ditampilkan dalam perpaduan antara warna-warna natural dengan warna-warna yang jernih dan cemerlang bagai batuan mineral.

1) *Tectonic*

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

2) *Primigenial*

Terinspirasi dari simbiose kehidupan antara organisme menghasilkan perpaduan yang unik antara warna gelap dan warna-warna menyala.

3) *Residuum*

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

a. *Vigilant*

1) *Numericraft*

Inspirasi dari bentuk yang dihasilkan dari pengolahan yang cermat seperti dengan teknologi computer. Pada detail dapat terlihat analisa perhitungan yang konsisten

2) *Affix*

Keistimewaan dalam thema *Affix* ini terletak pada keunikan yang bervariasi dalam teknik pasang dan sambung untuk menggabungkan material yang berbeda.

3) *Substansial*

Sub tema ini menonjolkan karakteristik dari material yang digunakan, meskipun dengan proses teknologi tinggi.

b. *Cryptic*

1) *Responsive*

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

2) *Iridescent*

Iridescent adalah gambaran warna yang cenderung berpendar / menyebar dan berubah warna seperti serangga (kumbang, sembeliler, kepik) memiliki susunan yang kompleks dan

karakter estetika warna warni metal dan tumpukan atau jalinan material yang menciptakan kesan keindahan penuh misteri.

3) *Critter*

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

c. *Digitarian*

1) *Post Dynamic*

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

2) *Prodigy*

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

3) *Alpha Grid*

Warna, garis dan bentuk geometris didesign dengan seksama dan penuh perhitungan sebagai aksen dan detail busana, memberi kesan bermain dan menyenangkan.

Berpedoman dari *trend* 2017 yang telah disebutkan di atas, penulis mencoba menciptakan busana pesta yang di sesuaikan dengan trend yang sedang berkembang, busana yang penulis ciptakan masuk pada kategori tema *Archean* dengan ciri busana yang simple dan tidak terlalu banyak detailnya.

3. Sumber Ide

1. Pengertian Sumber Ide

Sumber ide adalah segala sesuatu yang dapat merangsang lahirnya suatu kreasi baru. Dapat dikatakan bahwa sumber ide adalah segala sesuatu yang dapat dijadikan inspirasi desain baru yang inovatif. Sumber ide dapat diambil dari berbagai hal baik dari aspek kehidupan, dapat terinspirasi oleh peristiwa-peristiwa penting yang tengah terjadi maupun benda mati atau dapat berasal dari benda hidup. Untuk menentukan sumber ide tidak perlu mengambil ciri-ciri secara keseluruhan, tetapi dapat diambil dari bagian tertentu yang dianggap paling menarik untuk dijadikan sumber ide. Sumber ide adalah segala sesuatu yang dapat menimbulkan ide seseorang untuk menciptakan desain ide baru (Sri Widarwati, 2000:58)

Hal yang dapat dijadikan sumber ide menurut (Sri Widarwati, 2000:58) antara lain:

- a. Ciri khusus dari sumber ide, misalnya kimono jepang dimana ciri khususnya terletak pada bagian leher dan lengan.
- b. Warna dari sumber ide, misalnya warna merah dari bunga mawar.
- c. Bentuk atau siluet dari sumber ide, misalnya sayap burung garuda.
- d. Tekstur dari sumber ide, misalnya pakaian wanita Bangkok bahannya terbuat dari sutra.

Berdasarkan pendapat diatas dapat disimpulkan bahwa, sumber ide dapat berasal dari mana saja yang dapat dituangkan dalam sebuah desain busana. Namun sumber ide tidak harus diambil secara keseluruhan akan tetapi dapat diambil bagian-bagian tertentu yang menjadi khas dari sumber ide tersebut, tergantung dari sisi mana pengambilan sumber ide dan cara mengaplikasikannya dalam bentuk karya busana.

2. Penggolongan Sumber Ide

Ada beberapa hal yang dapat dijadikan sumber ide menurut Chodiyah dan Mamdy (1982:172). Berikut pengelompokannya :

- a. Sumber ide penduduk dunia atau pakaian daerah-daerah di Indonesia.

- b. Sumber ide dari benda-benda alam, seperti bentuk dan warna dari bentuk tumbuh-tumbuhan, binatang, gelombang laut, bentuk awan dan bentuk-bentuk geometris.
- c. Sumber ide dari peristiwa-peristiwa nasional, maupun internasional, misalnya pakaian olah raga dari peristiwa PON, SEA Game, Asian Games, Olimpiade Games, dari pakaian upacara 17 Agustus.
- d. Sumber ide dari busana kerja.

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

- a. Ciri khusus dari sumber ide, misalnya kimono jepang dimana ciri khususnya terletak pada bagian lengan dan leher.
- b. Warna dari sumber ide, misalnya warna merah dari bunga mawar.
- c. Bentuk atau siluet dari sumber ide, misalnya sayap burung garuda.
- d. Tekstur dari sumber ide misalnya pakaian wanita Bangkok bahannya terbuat dari sutera.

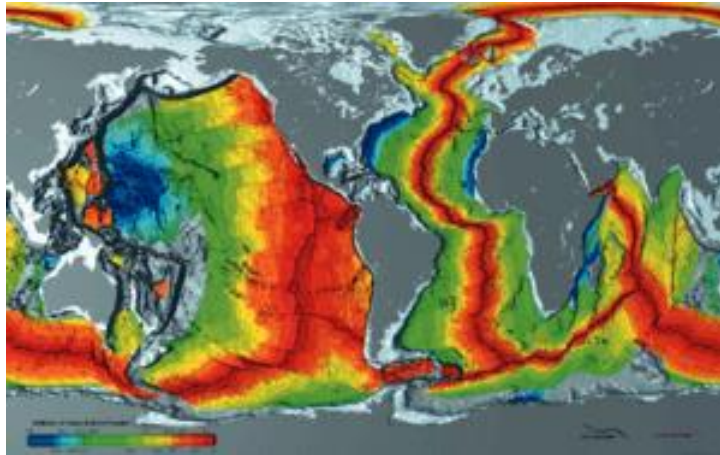
Berdasarkan beberapa pendapat di atas dapat disimpulkan bahwa, penggolongan sumber ide merupakan segala sesuatu yang dapat dijadikan sebagai khayalan untuk mengembangkan kreatifitas baru dan mewujudkannya dalam karya nyata. Dalam mengembangkan

suatu objek sebagai sumber ide perlu adanya pengetahuan akan detail-detail maupun ciri khusus dari sumber ide yang digunakan.

3. Sumber Ide yang Diambil

Untuk mengembangkan sumber ide yang akan dituangkan dalam penciptaan busana hendaknya mengetahui detail-detail dari sumber ide yang akan dipakai. Suatu kreasi tidak terpancang dari syarat-syarat tertentu yang baku, sehingga orang lain akan mengenali sumber ide tersebut. Setiap orang akan mempunyai cara pandang yang berbeda untuk suatu sumber ide yang sama, tergantung dari sisi mana melihatnya. Oleh karena itu dengan sumber ide yang sama, bisa saja menghasilkan karya yang berbeda. Sumber ide merupakan penuangan inspirasi dari tema yang digunakan.

Sumber ide yang diambil pada proyek akhir adalah *Oceanic Crust*. *Oceanic Crust* (Kerak Samudra) adalah bagian dari lithosfer bumi yang permukaannya berada dicekungan samudra. Kerak samudra tersusun oleh batuan *mafic/sima*. Kerak ini lebih tipis dibandingkan dengan kerak benua (*sial*). *Oceanic Crust* ini diterapkan pada bagian busana pesta malam yaitu pada gaun bagian atas tampak muka dengan *smock* bentuk tekstur dari *Oceanic Crust*.



Gambar 01. *Oceanic Crust*

(Sumber:<http://id.m.wikipedia.org.html>)

4. Pengembangan Sumber Ide

Dalam menerapkan sumber ide pada desain agar bentuk ide dapat terlihat tanpa mengurangi keindahan desain perlu mengalami perubahan bentuk.

Teori pengembangan sumber ide menurut Dharsono Sony Kartika (2004: 42) dapat dibagi menjadi 4, yaitu :

a. Teori Stilasi

Merupakan cara penggambaran untuk mencapai bentuk keindahan dengan cara menggunakan obyek atau benda yang digambar. Contoh : pengambilan ornamen motif batik, tatah sungging, lukisan tradisional dan lain-lain.

a. Teori Distorsi

Merupakan penggambaran bentuk yang menekankan pada pencapaian karakter dengan cara menyagatkan wujud-wujud

tertentu pada benda atau obyek yang digambar. Contoh : karakter wajah gatot kaca dan berbagai wajah topeng lainnya.

b. Teori Transformasi

Merupakan penggambaran bentuk yang menekankan pada pencapaian karakter dengan memindahkan (*trans*) wujud atau figur dari obyek lain ke obyek yang digambarkan. Contoh : penggambaran manusia berkepala binatang atau sebaliknya.

c. Teori Deformasi

Merupakan penggambaran bentuk yang menekankan pada interpretasi karakter. Proses deformasi dapat dilakukan dengan cara mengurangi bagian-bagian dari detail obyek sehingga menghasilkan desain yang semakin sederhana.

Dari uraian di atas dapat diambil kesimpulan bahwa proses pengembangan suatu ide yang dituangkan dalam mencipta busana dapat melalui beberapa teknik seperti stilasi, distorsi, transformasi dan deformasi, apapun teknik yang digunakan sumber ide yang dituangkan ke dalam desain busana harus jelas.

4. Desain Busana

“Desain adalah suatu rancangan atau gambaran suatu objek atau benda. Dibuat berdasarkan susunan dari garis, bentuk, warna, dan tekstur” (Sri Widarwati, 2000: 2). Desain adalah suatu gambar yang nantinya akan

dilaksanakan dengan tujuan tertentu yang berupa susunan dari garis, bentuk, warna dan tekstur (Widjiningsih, 1982: 1). Desain merupakan bentuk rumusan suatu proses pemikiran, pertimbangan, perhitungan dan gagasan seorang desainer yang dituangkan dalam wujud karya dua dimensi atau gambar yang merupakan pengalihan ide atau gagasan perancang kepada orang lain.

1. Unsur dan Prinsip Desain

Berikut ini adalah unsur-unsur desain dan prinsip-prinsip desain yang digunakan dalam membuat suatu desain, diantaranya :

a) Unsur-unsur Desain

Menurut Sri Widarwati (2000:7) Unsur-unsur desain adalah segala sesuatu yang dipergunakan untuk menyusun suatu rancangan. Sedangkan menurut Afif Ghurub Bestari (2011: 11) unsur disain adalah unsur-unsur yang dapat dilihat secara langsung atau biasa disebut unsur visual.

1) Garis

Garis adalah kepanjangan dari suatu tanda atau titik. Garis adalah hubungan dari dua titik atau efek yang dibuat dari garis tepi suatu objek. Garis adalah unsur yang dapat dipergunakan untuk mewujudkan emosi, dan dengan garis pula dapat menggambarkan sifat sesuatu, (Widjiningsih, 1982: 3). “Garis merupakan unsur yang tertua yang digunakan untuk mengungkapkan emosi dan perasaan seseorang” (Sri Widarwati, 2000: 7).

Berdasarkan pengertian di atas, garis adalah kumpulan dari titik yang mempunyai arah dan tujuan untuk mengungkapkan emosi dan ekspresi. Garis dapat dibedakan berdasarkan : arah, cara membuat dan bentuk.

Dalam desain busana garis harus mempunyai fungsi untuk membatasi bentuk struktur atau siluet. Berdasarkan arahnya garis dapat dikelompokkan menjadi tiga macam, yaitu :

a) Garis Vertikal

Garis vertikal mempunyai sifat wibawa, kuat, kokoh dan memberikan pengaruh pada si pemakai yaitu dapat memberi kesan meninggikan, langsing dan seimbang.

b) Garis Horizontal

Garis horizontal mempunyai sifat tenang, pasif, berhenti, dan memberikan pengaruh pada si pemakai yaitu menggemukkan, melebarkan dan membesarkan.

b) Garis Diagonal

Garis diagonal mempunyai sifat bergerak, dinamis, dan memberikan pengaruh pada si pemakai yaitu lincah, lembut, dan gembira.

2) Arah

Menurut Sri Widarwati (2000: 8) setiap garis mempunyai arah, yaitu: a) mendatar (horizontal), b) tegak lurus (vertikal) dan c) miring ke kiri dan miring ke kanan (diagonal). Pada benda apapun

termasuk busana, dapat dilihat dan dirasakan adanya arah tertentu, misalnya mendatar, tegak lurus dan miring. Unsur arah pada motif kain dapat digunakan untuk menguiah penampilan dan bentuk tubuh si pemakai (Afif Ghurub Bestari, 2011: 12).

Berdasarkan pengertian di atas, Arah adalah perwujudan dari suatu benda yang dapat dirasakan adanya arah tertentu dan bisa menimbulkan rasa ataupun kesan yang berbeda-beda. Misalnya garis yang semula terlihat kaku menjadi lebih bervariasi karena adanya arah. Arah dalam busana sangat penting, karena arah tersebut dapat memberi kesan yang dapat merubah bentuk tubuh si pemakai.

3) Bentuk

Bentuk adalah suatu bidang maupun ruang yang terbentuk oleh adanya hubungan garis. Setiap benda mempunyai bentuk tersendiri menurut sifatnya. Unsur bentuk terbagi menjadi dua macam yaitu:

a) Bentuk dua dimensi

Bentuk dua dimensi adalah bidang datar berdimensi dua yang dibatasi oleh garis. Bentuk adalah garis yang dihubungkan menjadi siluet atau garis luar dari bidang datar. Apabila ditarik garis dari satu titik ke arah lain kemudian kembali dengan arah berbeda bentuk semula maka terjadilah bentuk.

b) Bentuk tiga dimensi adalah bidang atau area berdimensi tiga, dibatasi oleh area lubang atau permukaan form berpadat. Bentuk dapat dibedakan menjadi dua yaitu bentuk geometris dan bebas (Sri Widarwati, 2000: 10).

Berdasarkan pengertian diatas dapat disimpulkan bahwa bentuk adalah bidang yang tersusun apabila suatu garis jika ditarik kemudian terhubung dengan permulaannya.

4) Ukuran

Desain dipengaruhi oleh ukuran, sehingga untuk memperoleh disain yang memperlihatkan suatu keseimbangan, kita harus mengatur ukuran unsur yang digunakan dengan baik (Widjningsih, 1982: 5). Menurut Afif Ghurub Bestari (2011: 13) ukuran merupakan salah satu unsur yang sangat memengaruhi desain busana atau benda lainnya. Unsur-unsur yang dipergunakan hendaklah diatur ukurannya dengan baik agar desain tersebut memunculkan keseimbangan dan keserasian.

Berdasarkan pengertian diatas dapat disimpulkan bahwa ukuran dapat mempengaruhi desain, ukuran yang diambil harus tepat karena kesalahan pada saat mengukur akan mempengaruhi suatu disain yang diciptakan.

5) Nilai gelap terang

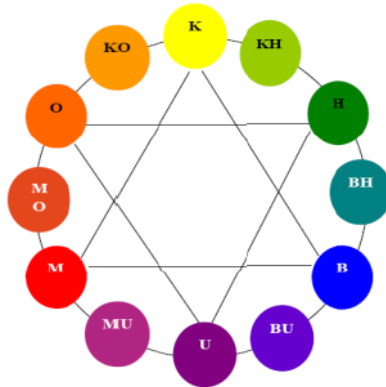
Nilai gelap terang ini menyangkut bermacam-macam tingkatan atau jumlah gelap terang yang terdapat pada suatu desain

(Widjningsih, 1982: 6). Nilai gelap terang adalah suatu sifat warna yang menunjukkan apakah warna-warna itu cenderung hitam atau putih (Sri Widarwati, 1993: 10). Suatu warna dikatakan gelap apabila warna tersebut cenderung ke warna hitam dan dikatakan terang apabila warna tersebut cenderung ke warna putih (Arifah A.Riyanto, 2003: 47).

Berdasarkan pendapat di atas dapat disimpulkan nilai gelap terang adalah sesuatu yang ditangkap oleh indra penglihatan akibat adanya pantulan cahaya yang mengenainya sehingga mengandung sifat gelap (ditimbulkan warna hitam) dan sifat terang (ditimbulkan warna putih).

6) Warna

Warna merupakan salah satu unsur seni rupa yang paling menyentuh perasaan. Dengan unsur warna, para seniman dapat mempertegas kesan dan menambah daya pikat hasil karyanya. Warna juga dapat mengungkapkan perasaan hati si pencipta karya. Unsur warna pada busana memegang peranan yang cukup penting. Warna dapat mencerminkan pribadi pemakainya (Prapti Karomah & Sicilia Sawitri, 1988: 57).



Gambar 02. Lingkaran Warna

(sumber: Rizky Mauladani .2017. Teori Dalam Desain)

Berbagai definisi yang dikemukakan oleh para ahli tentang warna, di antaranya adalah sebagai berikut:

- a) Kesan yang diperoleh mata dari cahaya yang dipantulkan oleh benda-benda yang dikenainya, corak rupa seperti, biru dan hijau.
- b) Warna dalam kaitan visual mengandung arti sebenarnya yaitu rona, corak atau kesan yang diperoleh seperti warna hitam, hijau, merah, putih, dan sebagainya.

Warna-warna dibagi menjadi beberapa tingkatan menurut Brewster adalah sebagai berikut :

(1) Warna primer

Yaitu warna dasar yang tidak merupakan campuran dari warna-warna lain. Warna yang termasuk dalam golongan warna primer antara lain kuning, merah, dan biru.

(2) Warna sekunder

Yaitu warna hasil pencampuran warna-warna primer dengan proporsi 1:1. Misalnya warna jingga merupakan campuran dari warna merah dengan kuning. Warna hijau merupakan campuran biru dan kuning dan warna ungu merupakan campuran merah dan biru.

(3) Warna tersier

Yaitu campuran salah satu warna primer dengan salah satu warna sekunder. Misalnya warna jingga kekuningan didapat dari pencampuran warna kuning dan jingga.

(4) Warna netral

Yaitu hasil campuran ketiga warna dasar dalam proporsi 1:1. Warna ini sering muncul sebagai penyimpangan warna-warna kontras di alam. Biasanya hasil campuran yang tepat akan menuju hitam.

Berdasarkan penjelasan di atas dapat disimpulkan bahwa pemilihan warna sangat penting dalam busana karena warna mempunyai pengaruh sesuai atau tidak warna yang dipakai dalam busana. Warna dapat berfungsi untuk menyamarkan kekurangan ataupun menonjolkan kelebihan pada suatu desain.

7) Tekstur

Tekstur adalah sifat permukaan bahan dari suatu benda yang dapat terlihat dan dirasakan (Sri Widarwati, 2000:

14).Menurut Afif Ghurub Bestari (2011: 13) tekstur merupakan keadaan permukaan suatu benda atau kesan yang timbul dari apa yang terlihat pada permukaan benda. Tekstur ini dapat diketahui dengan cara melihat atau meraba.

Tekstur menurut pembagiannya dibagi menjadi sebagai berikut:

- a) Jenis tekstur seperti tekstur yang berasal dari alam dan tekstur buatan.
- b) Kualitas tekstur yang dapat diraba seperti halus dan kasar dan yang dapat dilihat seperti mengkilap, buram dan lain-lain
- c) Sifat tekstur seperti lembut, keras dan licin.

Berdasarkan pendapat di atas dapat disimpulkan bahwa, tekstur adalah sifat permukaan yang dapat dilihat dan diraba baik kaku, lembut, kasar, halus tebal, tipis dan tembus terang.

c) Prinsip-prinsip Desain

Prinsip-prinsip desain adalah suatu cara untuk menyusun unsur-unsur sehingga tercapai perpaduan yang memberi efek tertentu (Sri Widarwati, 2000: 15). Prinsip desain adalah merupakan suatu cara penggunaan dan pengkombinasian unsur-unsur disain menurut prosedur-prosedur tertentu (Widjiningsih, 1982: 11).

Berdasarkan pendapat di atas dapat disimpulkan prinsip desain adalah suatu cara yang dilakukan dalam mengkombinasikan, menata, dan menyusun unsur-unsur busana sesuai dengan prosedur tertentu

sehingga menjadi rancangan baru. Prinsip-prinsip desain adalah sebagai berikut:

1) Harmoni (keselarasan)

Harmoni adalah prinsip yang mencerminkan kesatuan melalui pemilihan dan susunan unsur-unsur, ide-ide, dan tema. Harmoni adalah satu prinsip dalam seni yang menimbulkan kesan adanya kesatuan melalui pemilihan dan susunan objek serta ide-ide (Widjningsih, 1982: 10). Keselarasan adalah kesatuan di antara macam-macam unsur desain walaupun berbeda tetapi membuat tiap-tiap bagian itu kelihatan bersatu (Sri Widarwati, 2000: 15). Sedangkan menurut Afif Ghurub Bestari (2011: 17) Harmoni adalah prinsip desain yang memunculkan kesan adanya kesatuan melalui pemilihan dan susunan objek atau ide.

Berdasarkan pendapat di atas dapat disimpulkan bahwa harmoni (keselarasan) adalah kesan kesesuaian antara bermacam-macam unsur yang menimbulkan suatu kesatuan. Dengan adanya keharmonisan dalam suatu desain mampu menyatukan keselarasan yang ada agar nyaman dilihat.

2) Keseimbangan

Keseimbangan yaitu penyusunan unsur-unsur disain secara baik sehingga tampak serasi pada si pemakai (Prapti Karomah & Sicilia Sawitri, 1988:7). Menurut Widjningsih (1982: 19), Suatu keseimbangan akan terwujud apabila penggunaan unsur-unsur

disain seperti garis, bentuk warna dan yang lain dalam suatu disain dapat memberi rasa puas.

Ada dua cara untuk memperoleh keseimbangan yaitu keseimbangan simetri dan asimetri akan dijelaskan ssebagai berikut:

a) Keseimbangan Simetri

Keseimbangan simetri adalah keseimbangan jika bagian-bagian busana seperti kerah, saku, garis hias, atau hiasan lain bagian kiri dan kanan sama jaraknya dari pusat. Keseimbangan simetri ini memberikan kesan rapi.

b) Keseimbangan Asimetri

Keseimbangan Asimetri terdapat jika unsur-unsur bagian kiri dan kanan suatu desain jaraknya dari garis tengah atau pusat tidak sama, melainkan diimbangi oleh unsur yang lain. Keseimbangan asimetri lebih kelihatan lembut dan bervariasi terutama cocok untuk bahan-bahan yang lembut.

Berdasarkan pendapat di atas dapat disimpulkan bahwa, keseimbangan adalah pengatur unsur-unsur dan komposisi desain untuk mendapatkan kestabilan dan pusat perhatian sehingga memberikan rasa puas untuk dinikmati.

3) Proporsi

Proporsi adalah perbandingan antara bagian yang satu dengan bagian yang lain (Afif Ghurub Bestari, 2011: 17). Proporsi adalah satu bagian lain dalam suatu susunan (Widjningsih, 1982:13) Untuk memperoleh proporsi yang baik harus diperhatikan hal-hal sebagai berikut:

- a) Mengetahui bagaimana menciptakan hubungan jarak yang baik agar memperoleh susunan yang menyenangkan.
- b) Harus dapat membuat perubahan dalam rupa sesuai dengan yang diinginkan agar memperoleh ukuran dan bentuk yang baik.
- c) Supaya dipertimbangkan apakah ukuran itu dapat dikelompokkan secara bersama-sama dengan baik.

Dalam desain busana perbandingan digunakan untuk menunjukkan satu bagian dengan bagian yang lain dalam busana yang akan diciptakan. Penerapan prinsip perbandingan pada busana dapat dengan membandingkan keseluruhan busana dengan adanya warna dan motif. Misalnya rok yang bermotif dengan blus polos, atau kebalikannya yaitu blus bermotif bunga dengan rok polos, dengan perbedaan motif ini membuat busana lebih baik karena tidak kontras antara motif bunga dengan polos.

Berdasarkan penjelasan di atas dapat disimpulkan, proporsi adalah susunan unsur-unsur busana antara bagian yang satu dengan bagian yang lainnya, sehingga mencapai keselarasan.

4) Irama

Irama dalam desain dapat diartikan sebagai suatu pergerakan. Irama pada suatu desain busana merupakan suatu pergerakan yang teratur dari suatu bagian ke bagian yang lainnya, yang dapat dirasakan dengan penglihatan (Arifah A. Riyanto, 2003:57). Irama adalah pergerakan yang dapat mengalihkan pandangan mata dari suatu bagian ke bagian yang lain (Sri Widarwati, 1993:17). Cara-cara yang dapat menghasilkan irama dalam desain busana yaitu pengulangan sejenis, pengulangan peralihan, pengulangan bertingkat.

Ada empat macam cara untuk menghasilkan irama dalam desain busana yaitu:

a) Pengulangan

Suatu cara untuk menghasilkan irama adalah pengulangan garis. Irama yang dihasilkan dengan pengulangan garis antara lain pengulangan garis lipit, renda-renda dan kancing yang membentuk jalur.

b) Radiasi

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

c) Peralihan Ukuran

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

d) Pertentangan

Pertemuan antara garis tegak lurus dan garis mendatar pada lipit–lipit atau garis hias adalah contoh pertentangan atau kontras. Kain berkotak-kotak atau lipit–lipit juga merupakan contoh pertentangan (Sri Widarwati, 1993:17-21).

Berdasarkan pendapat di atas dapat disimpulkan irama merupakan pergerakan yang dapat mengalihkan pandangan mata dari suatu bagian ke bagian lain.

5) Pusat Perhatian

Desain busana harus mempunyai satu bagian yang lebih menarik dari bagian yang lainnya disebut pusat perhatian. Pusat perhatian pada busana dapat berupa kerah yang indah, ikat pinggang, lipit kup, kerutan, bros, syal, warna dan lain sebagainya. Pusat perhatian ini hendaknya ditempatkan pada suatu yang baik dari si pemakai (Sri Widarwati, dkk, 2000: 21). “Pusat perhatian atau aksen adalah bagian yang lebih menarik dari suatu desain busana” (Arifah A. Riyanto, 2003:66).

Pusat perhatian diletakkan pada bagian yang baik untuk menonjolkan bagian yang menarik dari si pemakai, dapat

digunakan untuk menutupi kekurangan atau bagian yang kurang menarik misalnya ikat pinggang yang menarik atau menyolok memberi tekanan pada pinggang yang ramping, dan menghilangkan perhatian pada punggung yang besar.

Berdasarkan pendapat di atas dapat disimpulkan bahwa, pusat perhatian adalah sesuatu yang menarik dari bagian-bagian lain yang diletakkan pada bagian busana untuk dapat menarik perhatian bagi yang melihat.

2. Teknik Penyajian Gambar

Dalam menampilkan desain tersebut sebaiknya menggunakan desain yang ideal, proporsional dan menarik. Untuk menghasilkan desain yang ideal, proporsional dan menarik, perlu menerapkan teknik penyajian gambar. Ada beberapa teknik yang digunakan dalam penyajian gambar yaitu :

a. Sketsa desain (*Design Sketching*)

Sketsa desain adalah desain yang dibuat untuk mengembangkan ide-ide dan menerapkannya pada kertas secepat mungkin (Sri Widarwati, dkk, 2000:72). Sketsa desain adalah suatu garis besar atau *outline* dari rancangan mode dengan menggunakan pensil, pena atau alat tulis lainnya.

Menurut Sri Widarwati, dkk (2000: 72) ada beberapa yang harus diperhatikan dalam menggambar sketsa, yaitu:

- 1) Gambar sketsa harus jelas, tidak menggunakan detail-detail yang tidak berguna. Misalnya tangan, kaki serta kepala tidak perlu digambar lengkap.
- 2) Dapat dibuat langsung di atas kertas
- 3) Sikap atau pose lebih bervariasi, memperlihatkan segi-segi yang menarik dari disain.
- 4) Menggambar semua detail bagian busana seperti krah, lengan, saku dan hiasan pada kertas sheet.
- 5) Pengembangan gambar dikerjakan di atas kertas sheet yang sama, dimungkinkan terjadi perubahan siluet atau variasi pada detail
- 6) Jangan menghapus apabila timbul ide baru. Jadi dalam kertas sheet terdapat beberapa mode
- 7) Memilih disain yang disukai

Berdasarkan penjelasan di atas dapat disimpulkan bahwa, *design sketching* adalah suatu desain yang dituangkan menurut pengembangan sumber ide yang ada dalam pikiran perancang mode.

b. Sketsa Produksi (*Production Sketching*)

Production Sketching adalah sketsa yang akan digunakan untuk tujuan produksi suatu busana (Sri Widarwati, dkk, 2000: 75). Sedangkan (Arifah A Riyanto, 2003: 139) *Production Sketching* adalah suatu desain sketsa yang digunakan untuk tujuan produksi dalam usaha garmen.

Adapun beberapa hal yang perlu diperhatikan dalam membuat *Production Sketching* (Sri Widarwati, dkk, 2000: 75), yaitu:

- 1) Semua detail harus digambar dengan jelas dan disertai keterangan yang lengkap
- 2) Sikap atau pose kedepan dan kebelakang dengan proporsi yang sebenarnya.
- 3) Hati-hati dalam penempatan kup, saku, kancing, jahitan dan sebagainya
- 4) Disain bagian belakang harus ada
- 5) Apabila ada detail yang rumit harus digambar sendiri
- 6) Harus disertai dengan keterangan tentang yang tidak dapat dijelaskan dengan gambar atau perlu suatu *production sheet*.

Berdasarkan penjelasan di atas dapat disimpulkan bahwa, *Production Sketching* adalah sketsa yang digunakan untuk tujuan produksi suatu busana, sehingga detail busana dapat terlihat jelas, serta pembuatan desain tersebut digambar menghadap ke depan dan belakang.

c. Desain Presentasi (*Presentation Drawing*)

Desain Presentasi adalah suatu sajian gambar atau koleksi yang ditunjukkan kepada pelanggan (buyer) Sri Widarwati, (2000: 77). Sedangkan menurut Sri Ardiati Kamil (1986: 44) Desain Presentasi merupakan koleksi untuk dipertunjukkan kepada langganan atau

buyer, sebaiknya ukurannya seragam. Dalam penyajian dan pengaturannya harus memperhatikan hal-hal berikut :

- 1) Membuat sheet disain dengan teliti pada kertas
- 2) Membuat sheet bagian belakang (*back view*). Digambarkan diatas tubuh atau digambar sebagian (*flat*)
- 3) Beri sedikit keterangan tentang detail pakaian
- 4) Menempelkan contoh bahan pada sheet, jangan terlalu besar cukup 2 ½ cm x 2 ½ cm (Sri Widarwati, 2000: 77).

Berdasarkan penjelasan di atas dapat disimpulkan bahwa, Desain Presentasi adalah suatu sajian gambar atau koleksi yang dibuat untuk memproduksi busana perorangan yang ditujukan kepada pelanggan baik dari segi warna corak maupun bahan. Sehingga gambar yang disajikan dibuat sederhana, namun berisi keterangan desain yang lengkap dan mudah dipahami.

d. Desain Ilustrasi (*Fashion Illustration*)

Desain Ilustrasi adalah menggambar desain busana dengan menggunakan proporsi tubuh lebih panjang, biasanya lebih panjang pada kaki yaitu pada umumnya untuk dewasa mengambil ukuran 8 (delapan) kali tinggi kepala, sedangkan menggambar dengan cara ilustrasi akan mengambil ukuran 10 (sepuluh) kali tinggi kepala, bahkan bisa sampai 11 kali tinggi kepala (Arifah A. Riyanto, 2003: 247). Sedangkan menurut Sri Widarwati (2000: 78) *Fashion*

Illustration adalah suatu sajian gambar fashion yang dimaksudkan untuk tujuan promosi suatu desain.

Seseorang *Fashion illustrator* bertugas membuat suatu ilustrasi desain untuk suatu promosi desain dan biasanya bekerja untuk suatu majalah, koran, buku, dan lain-lain.

Berdasarkan penjelasan diatas dapat disimpulkan bahwa, Desain Ilustrasi adalah suatu cara menggambarkan atau mengilustrasikan desain busana dengan menggunakan proporsi tubuh yang lebih panjang, digunakan untuk sarana promosi barang-barang dan busana yang digambar tidak detail pada bagian-bagian busana.

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

Desain Tiga Dimensi merupakan suatu sajian gambar yang menampilkan ciptaan desain busana dengan bahan sebenarnya dibuat dalam bentuk tiga dimensi (Sri Widarwati, dkk, 2000: 79). *Three Dimention Drawing* biasanya digunakan untuk mempromosikan bahan atau jenis kain tekstil yang baru dari suatu industri. Dibuat dalam tiga kenampakan atau tiga dimensi bisa dilihat dari tiga sisi, dari bagian depan, bagian sisi kanan, dan bagian sisi kiri. Adapun langkah-langkah menggambar tiga dimensi yaitu sebagai berikut :

- 1) Menggambar disain busana diatas proporsi tubuh yang lengkap.
- 2) Menyelesaikan gambar (memberi warna).
- 3) Memotong pada bagian-bagian tertentu, misalnya pada panjang bahu sampai batas panjang lengan. Untuk lubang leher, lubang

lengan dan batas bawah rok tidak dipotong. Bagian ini diselesaikan dengan penyelesaian jahitan yang sesungguhnya

- 4) Mengunting bahan sesuai model ditambah 1 cm untuk penyelesaian gambar. Pada bagian tertentu ditambah beberapa cm untuk penyelesaian jahitan.
- 5) Menjahit dan menyelesaikan kerung leher, lubang lengan, bagian bawah rok dan melengkapinya sesuai model.
- 6) Memberi lem pada bagian-bagian yang nantinya tertutup bahan.
- 7) Menempelkan kapas sebagian, agar tidak mengenai bahan.
- 8) Memasukkan bahan pada bagian yang terpotong, kemudian 1 cm pada bagian buruk (sebaliknya).
- 9) Memasukkan sejumlah kapas agar berkesan timbul dan tampak lebih menarik.
- 10) Memberi lapisan kertas yang kuat untuk menutupi dan merapikan sajian gambar pada bagian buruk (Sri Widarwati, dkk, 2000: 79).

Berdasarkan penjelasan diatas dapat disimpulkan bahwa, Desain Tiga Dimensi adalah suatu cara untuk mencipta desain yang dibuat tampak nyata dengan menggunakan bahan tekstil sebagai bahan utamanya dengan tiga dimensi.

3. Prinsip Penyusunan *Moodboard*

Moodboard merupakan media perencanaan bagi desainer yang menyajikan dan membahas fakta atau permasalahan yang dikaji secara

deskriptif dalam bentuk hasil analisa visual yang dilakukan. *Moodboard* adalah suatu media, bisa berupa papan, buku, maupun, katalog yang berisi kumpulan gambar dan penjelasan mengenai ide yang akan mahasiswa wujudkan. Gambar tersebut bisa berupa tempelan-tempelan gambar berasal dari majalah yang disusun dan diberi penjelasan-penjelasan berupa warna-warna yang mendominasi, target pengguna, dan lain-lain. *Moodboard* juga dapat dibuat menggunakan komputer dengan aplikasi *corel draw* berupa gambar yang disusun pada satu lembar kertas pada lembar kerjs *corel draw* kemudian disusun menjadi satu.

Tujuan dari pembuatan *moodboard* adalah untuk menentukan tujuan, arah dan panduan dalam membuat karya cipta, sehingga proses kreativitas yang dibuat tidak menyimpang dari tema yang telah ditentukan. Dengan membuat *moodboard* terlebih dahulu kita lebih mudah menuangkan ide kreatif berupa desain yang akan diwujudkan.

Moodboard memberikan gambaran yang lebih jelas mengenai karya yang akan dibuat. *Moodboard* berfungsi untuk:

- a. Memberikan gambaran mengenai tujuan dan manfaat yang akan diperoleh dari karya yang dibuat.
- b. Merumuskan berbagai macam ide yang semula bersifat abstrak menjadi sebuah desain karya yang konkret.
- c. Sebagai media pembelajaran
- d. Sebagai media perencanaan pada kegiatan industri khususnya industri busana, seperti butik, industri garmen atau industri tekstil.

Langkah-langkah pembuatan *moodboard* antara lain :

- a. Tentukan tema karya desain yang akan digunakan, lalu mulailah mengumpulkan berbagai elemen penyusun *moodboard* berupa beberapa gambar yang menunjang terhadap tema *moodboard* tersebut.
- b. Siapkan alat dan bahan yang diperlukan berupa kertas dan perlengkapan lainnya, guntingan gambar-gambar yang satu sama lain memiliki keterkaitan dalam satu tema.
- c. Buat tema dari *moodboard* yang telah ditentukan, dengan cara menyusun elemen-elemen pembuatan *moodboard* berdasarkan tema yang telah ditentukan.
- d. Menyusun gambar-gambar yang terpilih baik secara manual atau komputer.
- e. Menggambar desain karya.

Berdasarkan penjelasan di atas dapat disimpulkan *moodboard* adalah suatu media, berupa papan, buku, maupun katalog yang berisi

kumpulan gambar dan penjelasan mengenai ide yang akan mahasiswa wujudkan. Penulis menerapkan penyusunan *moodboard* menggunakan komputer dengan aplikasi *corel draw*. Dengan menggabungkan beberapa gambar pada selembar kertas ukuran A3 dibuat semenarik mungkin, dalam hal ini yang akan digunakan sebagai inspirasi dalam pembuatan sebuah desain busana.

B. Kajian Pembuatan Busana Pesta

1. Deskripsi Busana Pesta

Busana ialah segala sesuatu yang dipakai mulai dari ujung rambut sampai ujung kaki, termasuk pelengkap, tata rias wajah dan tata rias rambut (Prapti Karomah & Sicilia Sawitri, 1988: 1). Busana pesta adalah busana yang dikenakan pada kesempatan pesta, baik pada waktu pagi/siang maupun malam hari (Enny Zuhni Khayati, 1998: 3). Berdasarkan waktu pemakaiannya terdapat busana pesta pagi, pesta sore dan pesta malam (Sri Widarwati, 2000: 79).

Berdasarkan penjelasan diatas dapat disimpulkan bahwa, busana pesta adalah busana yang dikenakan pada kesempatan pesta baik pesta pagi, pesta siang, pesta sore maupun malam hari, busana yang dibuat menggunakan bahan yang berkualitas menggunakan hiasan yang menarik sehingga tampak istimewa.

a. Pengertian Busana Pesta Malam

Menurut Enny Zuhni Khayati (1998: 3) 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. Bahan yang digunakan biasanya memakai bahan yang berkualitas tinggi dan mampu menimbulkan kesan mewah. Bahan-bahan tersebut antara lain bahan yang tembus terang seperti bahan brokat, tile, organdi, sifon dan lain-lain (Zuhni Khayati 1998: 2).

b. Penggolongan Busana Pesta

Busana pesta dapat digolongkan berdasarkan :

1) Waktu pemakaian busana pesta malam

Busana pesta malam adalah busana yang dipakai pada kesempatan pesta dari waktu matahari terbenam sampai waktu berangkat tidur. Pemilihan bahan untuk busana pesta malam adalah bahan yang bertekstur lebih halus dan lembut. Mode busana kelihatan lebih mewah. Warna yang digunakan lebih mencolok, baik mode maupun hiasannya lebih mewah.

Sedangkan menurut Prapti Karomah dan Sicilia Sawitri (1988: 10), Busana pesta malam merupakan busana yang paling mewah, terutama bagi wanita. Untuk warna yang digunakan adalah warna gelap atau mencolok berkilau dengan tenunan benang emas atau perak. Dari pendapat di atas dapat disimpulkan

bahwa busana pesta malam adalah busana yang dikenakan pada malam hari dengan bahan dan warna yang lebih mewah dibandingkan dengan pesta pagi dan sore.

2) Sifat

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

Jadi busana pesta malam resmi adalah busana pesta yang dipakai pada waktu pesta malam hari dimana acaranya bersifat resmi, dengan busana yang rapi dan sopan.

3) Karakteristik busana pesta

Bahan yang digunakan untuk busana pesta biasanya dari bahan yang berkualitas tinggi dengan perhiasan lengkap dengan busananya sehingga kelihatan istimewa. Ada berbagai macam jenis bahan yang biasa digunakan untuk membuat busana pesta mulai dari bahan yang halus, kasar, tebal, tipis, ringan dan menyerap keringat. Pemilihan bahan untuk busana pesta harus memperlihatkan karakteristik busana pesta yang akan dibuat.

4) Usia

Dalam penciptaan sebuah busana perlu memperhatikan usia dari si pemakai. Usia remaja merupakan antara masa anak-anak dan masa dewasa. Secara psikologis masa remaja adalah usia dimana individu berintegrasi dengan masyarakat. Dewasa usia dimana anak tidak lagi merasa di bawah tingkat orang-orang yang lebih tua melainkan berada dalam tingkatan yang sama. Desain busana yang dipilih masih berubah-ubah dengan *style* yang diinginkan. Bahan yang digunakan tergantung pada jenis model dan kesempatan pemakaian. Perubahan ini terjadi karena masa remaja merupakan masa pencarian jati diri.

2. Bahan Busana Pesta

Bahan busana pesta adalah bahan yang mampu menimbulkan kesan mewah pada busana sehingga kelihatan istimewa (Sri Widarwati, 1993:70). Kain yang dipergunakan dapat dari bahan yang tipis sampai dengan bahan yang tebal tergantung iklim dan sifat bahan. Penggunaan bahan untuk busana pesta malam dibuat dari bahan-bahan yang bertekstur lebih lembut dan halus. Selain itu menggunakan bahan yang melangsai dan mencolok.

a. Jenis Bahan

Berdasarkan penjelasan di atas dapat disimpulkan bahan yang digunakan untuk busana pesta antara lain: crepe, sifon, organza, tafeta, beledu, lame, sutera, voille, jersey, satin, dan lain sebagainya.

Bahan yang digunakan penulis dalam pembuatan busana pesta malam adalah *kain vinerdy, jacquard*, dan organza. Berikut merupakan jenis-jenis bahan yang digunakan pada pembuatan busana pesta malam dan karakteristik bahannya antara lain:

1) *Jacquard*

Bahan yang digunakan untuk membuat kain *jacquard* beberapa diantaranya ada yang menggunakan katun, sutra, wool, linen dan polyester.. Bahan ini memiliki sifat yang fleksibel. Pada pembuatan busana ini kain *jacquard* digunakan sebagai bahan utama gaun..

2) Vinerdy

Bahan yang digunakan untuk membuat kain gorden yaitu linen, polyester, satin dan katun. Sifat kain ini halus, kuat, tidak mudah kusut. Pada pembuatan busana ini digunakan sebagai bahan utama pada pembuatan *smock*.

3) Organza

Kain organza memiliki sifat tipis, lembut dan ringan namun lebih kaku dari chiffon. Biasanya terbuat dari berbagai macam serat, antara lain sutera, rayon, nilon, atau polyester. Pada pembuatan busana ini digunakan sebagai bahan utama pada pembuatan variasi lengan lonceng dan bordir.

4) Velvet

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

b. Warna Bahan Busana Pesta

Warna dapat mencerminkan perasaan hati seseorang yang mengenakan busana. Warna yang gelap akan memberikan kesan mengecilkan tubuh, sedangkan warna yang terang akan memberikan kesan gemuk. Penggunaan warna untuk wanita dewasa disarankan mengenakan warna yang mempunyai unsur kekuningan. Warna busana dan warna kulit sangat erat

hubungannya dengan pembuatan busana. Warna bahan untuk busana pesta malam sebaiknya dipilih warna yang tua agar memberi kesan lebih mewah dan elegand. ”Pemilihan warna bahan busana pesta malam sebaiknya dipilih warna yang agak tua, misalnya warna hitam, biru tua, coklat tua, merah, dan lain lain” (Prapti Karomah,1990).

Berdasarkan pengertian diatas dapat disimpulkan bahwa, pemilihan bahan busana pesta malam sebaiknya menggunakan warna yang mencolok.

c. Tekstur Bahan Busana

Menurut Sri Widarwati, dkk (2000: 14), Tekstur adalah sifat permukaan dari suatu benda yang dapat dilihat dan dirasakan. Tekstur busana ikut berperan penting dalam penampilan suatu busana. Untuk mendapatkan keselarasan dalam tekstur maka perlu diketahui macam-macam tekstur. Macam-macam tekstur antara lain halus, licin, kasar, berkilau, kusam dan lain-lain. Tekstur bahan busana untuk busana pesta malam biasanya lembut, bahan melangsai, mengkilap, dan menggunakan bahan yang berkualitas.

Berdasarkan pengertian diatas dapat disimpulkan bahwa, pada umumnya tekstur yang paling baik digunakan untuk busana pesta adalah tekstur yang disesuaikan dengan busana yang dirancang. Tekstur bahan yang digunakan untuk busana pesta malam adalah

tekstur bahan yang lembut, licin berkilau, dan menggunakan bahan-bahan yang berkualitas tinggi.

3. Pola Busana

Pola dasar adalah pola yang dibuat dengan menggunakan ukuran dan sistematika tertentu. Sedangkan yang dimaksud dengan pola busana adalah pola pengembangan dari pola dasar menjadi pola yang sesuai dengan desain busana yang diinginkan. Menurut Widjningsih (1994:1) pola terdiri dari beberapa bagian, yaitu pola badan (blus), lengan, kerah, rok, kulot, dan celana yang masih dapat diubah sesuai mode yang dikehendaki. Pada proses pembuatan pola sangat penting pengaruhnya untuk pembuatan busana. Menurut Porrie Muliawan (1994: 7) pola busana adalah potongan kain atau kertas yang dipakai sebagai contoh untuk membuat baju ketika bahan digunting.

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

Adapun langkah-langkah pembuatan pola adalah sebagai berikut :

a. Metode Pembuatan Pola Busana

Pembuatan pola adalah langkah awal dalam proses pembuatan busana. Pola ada beberapa jenis yaitu pola jadi dan pola yang dibuat langsung. Pola jadi adalah pola yang sudah ada di pasaran seperti majalah atau tabloid. Jenis pola yang sudah jadi yaitu, pola standar, pola rader, pola amplop, pola cetak, pola diagram.

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 kesisi dengan bantuan jarum pentul (Widjningsih, 1990: 1). Untuk memperoleh bentuk yang sesuai dengan bentuk badan diberikan lipit pantas (kpnad).

Berdasarkan penjelasan diatas dapat disimpulkan bahwa, drapping adalah cara membuat pola busana dengan cara meletakkan kertas tela atau kain yang langsung menempel pada boneka manequin atau badan seseorang.

2) Kontruksi Pola

Konstruksi pola adalah konstruksi yang dibuat berdasarkan ukuran yang dari bagian-bagian yang diperhitungkan secara matematis dan di gambar pada kertas sehingga tergambar bentuk badan muka, belakang, rok dan lain-lain (Widjningsih,1994: 3). Dengan konstruksi pola ini dapat dibuat bermacam-macam bentuk

busana. Untuk memperoleh konstruksi pola yang baik harus menguasai hal-hal sebagai berikut :

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

3) Pola Standar

Pola standar adalah pola yang dibuat berdasarkan daftar ukuran umum atau ukuran yang telah distandarkan, seperti ukuran *small (S)*, *medium (M)*, *large (L)*, *extra large (XL)*.

Pembuatan pola secara konstruksi pola ada berbagai sistem yaitu sistem JHC Meyneke, sistem *So-Engineer*, sistem *Charmant*, sistem *Dress Making*, sistem Praktis, dan sebagainya. Menurut Porrie Muliawan ada beberapa system atau cara pembuatan pola konstruksi, yaitu:

- a) Pola Sistem Meyneke

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

b) Pola Sistem *SoEn*

Pola badan muka dan belakang digambarkan bersatu dengan pola badan muka sebelah kanan dan pola badan belakang sebelah kiri. Lipit kup satu dipunggung besar, baik untuk orang gemuk dan untuk membuat mantel.

b) Pola Sistem *Dressmaking*

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

Keunggulan dari pola konstruksi adalah sebagai berikut:

- a) Bentuk pola lebih sesuai dengan bentuk badan seseorang.
- b) Besar kecilnya lipit kup lebih sesuai dengan besar kecilnya bentuk buah dada seseorang.

Kelemahan dari pola konstruksi adalah sebagai berikut:

- a) Pola konstruksi tidak mudah digambar.
- b) Waktu yang diperlukan lebih lama dibandingkan menggunakan pola jadi.

- c) Membutuhkan latihan yang lama.
- d) Harus mengetahui kelemahan dari sistem konstruksi yang dipilih.

Berdasarkan pendapat diatas dapat disimpulkan bahwa, konstruksi pola adalah cara membuat pola yang diperhitungkan secara matematis dan di gambar pada kertas sehingga pola yang diperoleh lebih sesuai dengan bentuk badan seseorang. Pada proses pembuatan busana pesta malam muslimah ini penulis menggunakan metode konstruksi pola dengan sistem *So-Engineer*.

b. Pengambilan Ukuran

Pada proses pembuatan pola terlebih dahulu yang harus dilakukan adalah mengambil ukuran badan. Pengambilan ukuran pada badan seseorang harus dilakukan secara teliti dan tepat karena ketepatan ukuran sangat menentukan busana yang dihasilkan terlihat indah dan nyaman dipakai. Sebelum mengambil ukuran sebaiknya mengikatkan pita pada bagian dada, pinggang, panggul agar mendapatkan ukuran yang tepat.

Adapun ukuran-ukuran yang dibutuhkan dalam pembuatan busana diantaranya:

1) Lingkar leher

Lingkar leher diukur sekeliling batas leher dan badan dengan meletakkan jari telunjuk dilekuk leher.

2) Panjang bahu

Panjang bahu diukur dari batas leher ke puncak lengan.

3) Lingkar badan

Diukur sekeliling badan atas yang terbesar melalui puncak payudara, kemudian ke ketiak lalu ke belakang. Letak meteran dibelakang harus datar dari ketiak sampai ketiak, diukur pas dahulu kemudian ditambah 4 cm atau 4 jari.

4) Lebar dada

Lebar dada diukur pada jarak kedua puncak payudara.

5) Tinggi dada

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

6) Panjang muka

Diukur dari lekuk keher ditengah muka ke bawah sampai dibawah ban veter pinggang.

7) Lebar muka

Diukur 5 cm dibawah lekuk leher tengah muka, kemudian diukur datar dan batas lengan kiri sampai kanan.

8) Panjang punggung

Diukur dari tulang leher yang menonjol ditengah belakang lurus kebawah sampai kebawah ban veter bagian pinggang

9) Lebar punggung

Diukur dari batas tulang leher belakang yang menonjol turun 9 cm lalu diukur dari batas lengan kiri sampai kanan.

10) Panjang sisi

Diukur dengan menyematkan penggaris dibawah ketiak, diukur dan batas penggaris bawah ban veter pinggang dikurangi 2-3 cm.

11) Lingkar kerung lengan

Diukur sekeliling lubang lengan + 2 cm untuk lengan tanpa lengan dan ditambah 4 cm untuk lingkar lengan yang diberi lengan.

12) Panjang lengan

Diukur dari puncak lengan sampai batas pergelangan tangan.

13) Lingkar bawah lengan

Diukur sekeliling besarnya tempat lengan berhenti pas dahulu, kemudian ditambah 2 atau 3 cm.

14) Ukuran kontrol

Diukur dari tengah muka dibawah ban veter serong melalui puncak dada ke puncak lengan lalu serong ke belakang sampai tengah belakang pada bawah ban veter.

15) Lingkar Pinggang

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

16) Lingkar panggul

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

17) Tinggi panggul

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

18) Panjang rok

Diukur dari batas pinggang sampai batas yang diinginkan.

4. Teknologi Busana

Teknologi busana adalah suatu cara atau teknik dalam pembuatan busana agar hasilnya bagus dan nyaman dipakai. Busana yang berkualitas tinggi biasanya penyelesaiannya menggunakan tangan seperti pengeliman, penyelesaian kampuh, penyelesaian lapisan, sehingga memakan waktu yang relatif lama dan membutuhkan ketelatenan. Dalam pembuatan suatu busana, teknologi busana yang digunakan adalah sebagai berikut:

a. Teknologi Penyambungan (Kampuh)

Kampuh ialah jahitan untuk menghubungkan dua bagian dari suatu kain (Porrie Muliawan, 2006 : 3). Kampuh adalah kelebihan jahitan atau tambahan jahitan untuk menghubungkan bagian satu dengan bagian lain dari busana yang dijahit (Nanie Asri Yuliati,

1993: 4). Berdasarkan pendapat diatas dapat diambil kesimpulan kampuh adalah tambahan jahitan yang terdiri dari dua bagian atau lebih yang berfungsi untuk menghubungkan dua bagian dari dua busana yang dijahit.

Kampuh ada dua macam yaitu kampuh buka dan kampuh tutup.

1) Kampuh Buka

Kampuh buka adalah kelebihan jahitan untuk menghubungkan dua bagian yang dijahit secara terbuka. Cara menyambung kampuh yaitu kampuh yang akan dijahit dengan jarak jahitan yang sedang atau tidak terlalu kecil dan tidak terlalu besar, menjahitnya tepat pada tanda garis pola. Pada kampuh buka hasil jahitan harus dipres dengan setrika sampai rata.

Macam-macam penyelesaian tiras kampuh buka antara lain:

a) Kampuh buka diselesaikan dengan obras

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

b) Kampuh buka diselesaikan dengan jahit tepi

Kampuh buka yang diselesaikan dengan dijahit tepi adalah pengganti obras, agar tepi kampuh tidak bertiras. Karena pekerjaan dengan mesin obras biasanya tidak bisa sekali bekerja selesai, oleh karena itu bagi penjahit yang jauh

dengan mesin obras kadang kala dijahit dengan mesin jahit biasa pada tepinya (misalnya kampuh pada bahu). Lebar kampuh 1,5 cm – 2 cm.

c) Kampuh buka diselesaikan dengan rompok

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

d) Kampuh buka diselesaikan dengan gunting zig-zag

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

e) Kampuh buka diselesaikan dengan tusuk balut

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

Teknik yang digunakan dalam pembuatan busana pesta malam pada kesempatan ini adalah kampuh buka diselesaikan dengan rompok dan di soum pada bagian rit

jepang bagian belakang. Karena busana memakai full furing jadi kampuh terbuka dengan rapi.

2) Kampuh Tutup

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

a) Kampuh balik

Kampuh balik adalah kampuh yang dibuat dengan cara memadukan bagian kedua lembar buruk kain lalu dijahit pinggir sekali, kemudian dibalik lalu ditindas selebar 7 mm atau 8 mm. Kampuh ini biasa digunakan pada pakaian anak-anak, pakaian dalam wanita, dan pakaian wanita dewasa yang berbahan tembus terang, karena selain kuat jahitan ini juga rapi.

Ada tiga macam kampuh balik yaitu:

- (1) Kampuh balik biasa, cara pengerjaannya kampuh dijahit dari bagian baik, tiras yang ada ditipiskan kemudian dibalik dan dijahit dari bagian buruk. Hasil jadinya lebar kampuh 5 mm – 8 mm.
- (2) Kampuh balik semu, cara pengerjaannya hampir sama dengan kampuh balik biasa. Untuk kampuh balik semu

dijahit satu kali yaitu bagian baik menghadap bagian baik. Tiras kampuh diselesaikan dengan soum.

- (3) Kampuh balik yang diubah, digunakan untuk menyambung dua bagian. Satu tepi ada kerutan, tepi yang lain tidak berkerut.

3) Kampuh pipih

Kampuh pipih adalah kampuh tutup dengan dua setikan. Kampuh ini digunakan pada pakaian bayi, pakaian pria dan pada tempat dimana kampuh harus pipih (Porrie Muliawan, 2006 : 4). Cara penyelesaiannya adalah menyambung kampuh dari bagian buruk kemudian kampuhnya dirapikan dengan melipat pinggirnya ke dalam dan disetik sekali sama besar. Pada bagian buruk dan bagian baik kain terdapat dua setikan.

4) Kampuh prancis

Kampuh perancis adalah kampuh yang dibuat dengan cara menyatukan dua lembar kain yang tidak sama lebar pinggirnya, kemudian dijahit. lalu dilipat bagian pinggir kain yang satu pada kain yang lainnya, kemudian dijahit tandas selebar $\frac{3}{4}$ cm. kampuh ini hanya digunakan untuk bahan-bahan yang tipis, misalnya popelin.

5) Kampuh sarung

Kampuh sarung adalah kampuh yang pada bagian baik terdapat satu setikan jahitan dan bagian buruk dua setikan jahitan. Kampuh ini digunakan untuk menyambung bahan berkotak, untuk menjahit pakaian yang dipakai bolak balik.

b. Teknologi *Interfacing*

Teknologi *Interfacing* adalah bahan yang digunakan untuk memberikan bentuk busana agar tampak rapi (Sicilia Sawitri, 1997:21). Bagian-bagian yang perlu interfacing antaralain: kerah, lidah pada tengah muka, ban pinggang, manset, dan lain-lain. *Interfacing* adalah bahan untuk membuat suatu bagian busana tampak rapi dan kuat yang dipasangkan diantara pakaian.

Dari penjelasan diatas dapat disimpulkan bahwa *interfacing* adalah bahan pelapis atau kain keras yang dipasangkan pada busana dengan tujuan untuk memberikan bentuk pada busana tersebut agar kelihatan lebih rapi. Kegunaan *interfacing* adalah untuk memperbaiki bentuk bagian-bagian busana agar tampak rapi. Pemilihan dan penempatan *interfacing* pada busana sangat menentukan penampilan busana secara keseluruhan.

c. Teknologi *Facing*

Facing adalah pelapis yang tampak dari luar, misalnya lapisan lapel kerah, lapisan belahan pada tengah muka (Sicilia Sawitri, 1994: 20). *Facing* merupakan sepotong bahan, baik yang berbentuk pas maupun serong yang digunakan untuk penyelesaian suatu pinggiran.

Berdasarkan penjelasan diatas dapat disimpulkan bahwa *facing* adalah lapisan yang tampak dari luar dari sepotong bahan yang berbentuk pas maupun serong yang digunakan untuk penyelesaian suatu pinggiran. Bahan yang dapat digunakan untuk *facing* antara lain: sewarna dengan bahan pokok maupun berbeda warnanya dengan bahan busana, perlu diingat kombinasi warna harus sesuai dengan busananya.

d. Teknologi *Interlining*

Interlining merupakan potongan bahan pembentuk yang dipotong serupa dari bagian sebuah desain dan dipergunakan di antara suatu bahan pelapis dan bagian dari desain, yang dikonstruksikan terpisah dan digabungkan dengan tusuk flanel (*catch stitch*) pada lapisan *facing* pakaian sebelum dijahit ke dalam. *Interlining* adalah pakaian yang menempel pada pakaian yang dilapis (Sicilia Sawitri, 1997: 21) dipasang jika diperlukan pada musim dingin di Negara-negara Eropa, fungsinya untuk memberikan panas tambahan. Bahan yang digunakan adalah bahan yang berbulu karena perlu mendapatkan panas, misalnya *furs* (Sicillia Sawitri, 1997:21).

Interlining adalah bahan yang cocok diletakkan diantara pakaian dan pelapis (*vuring/lining*) untuk menambah kehangatan dan bentuk (Goet Poespo, 2009 : 23).

Berdasarkan pendapat diatas dapat disimpulkan bahwa *interlining* adalah bahan pelapis yang menempel digunakan untuk melapisi bahan utama. Bahan *interlining* yaitu bahan yang berbulu, misalnya bahan *furs*.

e. Teknologi *Lining*

Teknologi *lining* adalah kain pelapis yang berfungsi sebagai pelapis busana dan penutup jahitan sehingga tampak rapi baik dari bagian luar maupun bagian dalam (Sicilia Sawitri, 1997: 20).

Lining biasanya juga disebut sebagai *furing*. Pemotongannya sesuai dengan pola busananya. Memilih *lining* harus disesuaikan dengan bahan pokok, bentuk busana dan warna busana serta dalam memilih *lining* dipilih karakteristik yang hampir sama dengan bahan pokoknya seperti asahi, abute, errow, satin, voul, taffeta (Prapti Karomah, 1990: 30). Dalam pemilihan bahan untuk *lining*, harus memenuhi syarat-syarat antara lain:

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

Terkait dengan syarat-syarat bahan *lining*, ada beberapa bahan yang dapat dijadikan sebagai lining adalah:

- 1) Sutera crepe
- 2) Satin halus
- 3) Rayon
- 4) Bahan sintetis, seperti abutai dan asahi

Teknik pemasangan lining ada dua cara yaitu sebagai berikut:

a) Teknik lepas

Teknik lepas yaitu teknik pemasangan antara bagian bahan utama dengan lining yang penyelesaiannya diselesaikan 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. Kelebihan dari pemasangan lapisan ini adalah kemungkinan berkerut sangat kecil selain itu apabila dilihat dari bagain baik dan buruk tampak rapi.

b) Teknik lekat

Teknik lekat yaitu teknik pemasangan antara bahan utama dengan lining dijahit menjadi satu. Kelebihan pemasangan bahan lining adalah pemasangan lebih cepat, dan hasil jadi akan lebih kuat. Teknik pemasangan seperti ini biasa digunakan untuk bahan tembus terang. Sedangkan untuk kekurangannya dari teknik pemasangan ini adalah jahitannya akan tampak berkerut apabila dalam memasang dan menjahitnya kurang hati-hati dan teliti.

Berdasarkan pendapat diatas dapat disimpulkan bahwa, *lining* adalah kain pelapis yang berfungsi sebagai pelapis busana untuk menutup jahitan pada busana agar tampak rapi baik dari bagian dalam maupun luar.

f. Teknologi Pengepresan

Pengepresan adalah suatu metode atau cara yang dilakukan untuk mendapatkan hasil jahitan yang rapi. Pengepresan adalah menyetrika bahan mulai menjahit hingga busana selesai dijahit. Pengepresan adalah suatu peoses agar kampuh-kampuh terlihat lebih pipih dan rapi. Pengepresan dilakukan setiap kali selesai menjahit dengan menggunakan setrika dengan suhu yang disesuaikan dengan bahan busananya (Sicillia Sawitri, 1997).

Untuk mendapatkan hasil jahitan yang rapi, penyetrikan dilakukan sebelum bahan dipotong dan setiap kali selesai menjahit dengan menggunakan setrika yang telah diatur suhunya sesuai dengan jenis bahan yang akan disetrika. Selain itu pada bagian yang akan disetrika disemprotkan dengan air biasa agar hasil setrika lebih licin dan rapi, walaupun demikian pada waktu pengepresan atau setrika harus tetap hati-hati agar bahan yang disetrika tidak rusak dan terbakar. Untuk menjaga agar setrika tidak terlalu panas pada bagian atas bahan yang akan disetrika diberi alas berupa potongan kain.

Berdasarkan pendapat diatas dapat disimpulkan bahwa, pengepresan adalah suatu metode atau cara yang dilakukan untuk mendapatkan hasil jahitan yang rapi. Pengepresan sangat berpengaruh terhadap penampilan busana, dengan pengepresan yang baik maka hasil jahitan suatu busana akan terlihat lebih rapi dan baik jatuhnya. Oleh sebab itu, tiap proses menjahit, sebaiknya kampuh dipres dengan rapi.

5. Hiasan Busana

Hiasan busana adalah segala sesuatu yang dihias pada busana agar busana tersebut memiliki nilai (value) yang tinggi terutama nilai kecantikannya (Enny Zuhni Khayati, 1998:17). Desain hiasan adalah desain untuk memperindah strukturnya (Sri Widarwati, dkk, 2000: 1).

Menurut Enny Zuhni Khayati (1998: 17) hiasan busana banyak dan bervariasi, dan harus memperhatikan hal-hal sebagai berikut :

- a. Desain hiasan busana dipilih sesuai dengan karakteristik busana pokoknya.
- b. Desain hiasan busana disesuaikan dengan usia pemakai.
- c. Desain hiasan busana disesuaikan dengan suasana dan kesempatan, hiasan berwarna emas sangat cocok untuk kesempatan pesta.
- d. Desain hiasan busana disesuaikan dengan kondisi tubuh (bentuk tubuh) yang perlu ditonjolkan dan bentuk badan yang perlu disembunyikan.

- e. Desain hiasan disesuaikan dengan keuangan keluarga, yang indah tidak harus mahal tergantung kreativitas seseorang.

Dilihat dari bahannya secara garis besar hiasan busana digolongkan menjadi:

- a. Hiasan dari benang : tusuk hias dan bordir
- b. Hiasan dari kain : saku luar, kerah, draperi, godet, dan *trimming*.
Hiasan ini dibuat dari bahan yang sama bahan pokoknya atau dari bahan lain (kombinasi).
- c. Hiasan dari logam berupa kancing, gesper, ritsleting.
- d. Hiasan dari kayu berupa kancing-kancing, manik-manik dan alternatif bentuk lain.
- e. Hiasan dari plastik berupa hiasan yang biasanya berupa gesper, kancing, ritsleting, dan lainnya.
- f. Hiasan dari bahan istimewa, antara lain :
 - 1) *Gim* yaitu sejenis per yang sangat lembut berbentuk spiral dari logam berlapis.
 - 2) *Ribbing* yaitu sejenis bahan dari tricot (kaos) yang biasanya digunakan sebagai hiasan busana.
 - 3) *Breading* yaitu hiasan berupa tali, bentuknya hampir menyerupai tali cord tetapi lebih padat.
 - 4) Hiasan prada yaitu rekayasa manusia untuk mendapatkan warna kuning keemasan atau putih keperakan pada proses pewarnaan atau pencelupan kain batik dan bahan tekstil.

- 5) Manik-manik yaitu butiran atau lempengan yang bagian tengahnya memiliki lubang kecil yang berguna untuk melekatkan pada kain yang ingin dihias. Jenis manik-manik ada beberapa macam antara lain :
- a) Mote atau mutiara yaitu manik-manik yang bentuknya bulat dan ukurannya sangat bervariasi.
 - b) Pasiran yaitu manik-manik yang bentuknya bulat kecil-kecil, agak pipih dan tengahnya berlubang.
 - c) Payet atau ketep yaitu manik-manik yang bentuknya lempengan pipih bulat dan tengahnya berlubang, biasanya menggunakan variasi dengan bentuk pasiran atau mote yang paling kecil.
 - d) Halon yaitu manik-manik yang bentuknya panjang menyerupai lidi dan di bagian tengahnya terdapat lubang kecil.
 - e) Parel atau padi-padian yaitu manik-manik yang berbentuk seperti padi atau oval dan dibagian tengahnya terdapat lubang.
 - f) Batu manikam yaitu manik-manik yang bentuknya menyerupai bebatuanm terbuat dari kaca atau plastik transparan atau batu-batu asli.
 - g) Manik-manik bentuk bebas merupakan pengembangan bentuk-bentuk yang sudah ada kemudian pada bagian permukaannya diberi ukiran atau ornamen yang bercorak etnis.

Selain itu ada beberapa teknik hiasan yang terbuat dari bahan tekstil. Berikut ini beberapa teknik pembuatan karya dari kerajinan limbah tekstil adalah :

1) *Smock*

Smock adalah salah satu teknik memanipulasi sehelai kain agar ber tekstur timbul atau berkerut. Di Indonesia pada umumnya, *smock* bermotif timbul sering digunakan untuk menghias kain peralatan rumah tangga semisal sarung bantal kursi dan sarung galon air dispenser, sedangkan *smock* bermotif kerut lebih banyak digunakan untuk menghias busana. Kerutan-kerutan kain (*smok*) ini mengakibatkan kain yang digunakan akan berkurang dari ukuran yang sebenarnya. Jadi, sebaiknya panjang dan lebar kain dilebihkan dari ukuran yang diinginkan dan setelah *smok* dibuat baru diukur kembali. Bila masih kurang bisa segera ditambah *smok* kembali.

Teknik hiasan ini dipilih penulis dalam pembuatan busana pesta malam untuk membuat tekstur sumber ide *oceanic crust*.

2) *Patchwork* dan *quilting*

Patchwork adalah suatu potong-potongan kain polos dan motif yang digabungkan membentuk suatu pola tertentu. Pola *patchwork* ada bermacam-macam dan dapat menciptakan pola leluasa sendiri.

Sedangkan *quilting* merupakan penyempurnaan dari hasil *patchwork* yang memberikan nuansa tersendiri pada *patchwork* tersebut. *Quilting* adalah jahitan tindas mengikuti garis-garis *quiting* yang telah dibuat pada bidang *pactwork*. Bidang *patchwork* tersebut telah digabung dengan dakron (bahan jenis spons) dan

sebidang kan lapis. Garis *quilting* ada bermacam-macam ada yang berbentuk lingkaran, garis-garis serong, persegi dan sebagainya.

3) Teknik Anyam

Teknik anyam merupakan teknik yang menggabungkan atau menjalin bagian-bagian menjadi struktur yang lebih kuat. Teknik anyam biasanya digunakan untuk limbah yang panjang, serupa dengan tali, misalnya seperti sisa garment dari bahan-bahan kaos.

Berdasarkan penjelasan diatas dapat diambil kesimpulan bahwa, hiasan busana adalah segala sesuatu yang menghiasi bagian busana dengan tujuan untuk mempertinggi nilai keindahan pada struktur busana. Hiasan yang digunakan penulis yaitu *smock*, bordir, batu pecah dan halon.

C. Kajian Pergelaran Busana

1. Pengertian Pergelaran Busana

Pergelaran busana merupakan salah satu parade yang diselenggarakan untuk memamerkan atau memperkenalkan busana yang diperagakan untuk tujuan tertentu. Gelar busana adalah pameran mode busana yang asalnya adalah ingin memamerkan ide – ide hasil rancangan para perancang mode busana (Sri Widarwati, 1996:45). Peragaan busana adalah parade busana yang dikenakan oleh model hidup atau peragawati (Sicilia Sawitri, 1985:12).

Berdasarkan pendapat diatas dapat disimpulkan bahwa pergelaran busana adalah ajang untuk memperkenalkan produk baru berupa busana dan pelengkap kepada khalayak umum yang dikenakan oleh pragawati.

2. Tujuan Penyelenggaraan Pergelaran Busana

Suatu pergelaran busana diselenggarakan karena memiliki suatu tujuan tertentu. Tujuan pergelaran busana adalah :

- a. Memberikan hiburan.
- b. Mencari dana untuk kegiatan tertentu.
- c. Untuk tujuan promosi barang dagangan, meliputi :
 - 1) Barang dagangan berupa ciptaan baru dalam dunia fashion.
 - 2) Barang dagangan berupa hotel, restoran dan lain-lain.
 - 3) Barang dagangan berupa pola-pola jadi dari pabrik pola.
 - 4) Barang dagangan berupa alat make up, perhiasan dan lain-lain.

Tujuan dari pergelaran busana dengan tema “*Dimantion*” adalah :

- 1) Sebagai sarana untuk mempromosikan atau memperkenalkan hasil karya busana mahasiswa Teknik Busana Fakultas Teknik Universitas Negeri Yogyakarta.
- 2) Mendidik serta memupuk rasa percaya diri mahasiswa program studi Teknik Busana baik secara formal maupun non formal dalam rangka menampilkan hasil kreasinya.

3. Faktor-faktor Pendukung

Dalam pertunjukan busana diperlukan faktor-faktor pendukung agar terciptanya suasana yang nyaman dan memberi kenangan di hati para penonton. Faktor-faktor tersebut antara lain :

a. Koreografer

Koreografer adalah orang yang menata koreografi untuk mengatur jalannya acara, misalnya saja mengatur orang supaya tertib. Koreografer berperan sebagai seseorang yang mengatur model dengan musik yang sesuai rancangan.

b. Tata Letak Panggung

Tata panggung adalah nyawa dari sebuah pertunjukan baik itu busana atau karya seni yang lainnya, karena panggung adalah pusat perhatian dimana tempat itulah model memperagakan busana, dalam pembuatan panggung harus memperhatikan banyak hal mulai dari konsep panggung, ketinggian panggung, warna panggung dan keamanannya. Pada umumnya lebar *cat walk* sekitar 2 meter, bentuk atau panjangnya disesuaikan dengan besar ruangan. Harus diperhatikan juga tempat penonton dan hiasan sekitar *cat walk* jangan sampai menghalangi pandangan penonton.

Dengan konsep panggung ini membuat pertunjukan busana terkesan mewah dan eksklusif, serta aman.

c. *Lighting*

Lighting berfungsi sebagai penerangan untuk menyorot pagelaran busana pada model yang sedang berjalan diatas *catwalk*. Tata lampu atau *lighting* ini sering disebut dengan tata cahaya. Pentingnya tata lampu di dalam pagelaran busana, disamping untuk menerangi serta menyinari juga dipakai untuk membantu model memperagakan busana yang dipakainya. Pembuatan *lighting* yang baik akan dapat membuat objek utama tampak menonjol objek-objek lain disekelilingnya. Di dalam 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.

d. Tata Suara

Tata suara atau musik berfungsi sebagai media yang mengiringi jalannya peragaan busana yang dikenakan para model, hal ini

dibuat untuk memberikan nyawa agar menambah penampilan lebih menarik.

4. Proses Penyelenggaraan Pergelaran Busana

Penyelenggaraan pergelaran busana dengan suatu tujuan tertentu membutuhkan biaya yang tidak sedikit jumlahnya. Pergelaran dapat berhasil dengan baik apabila mendapat persiapan yang matang. Dalam penyelenggaraan busana dapat dibagi menjadi tiga tahap yaitu :

a. Tahap persiapan

1) Pembentukan Panitia

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

- a) Ketua panitia Orang yang bertanggung jawab terhadap keseluruhan acara pergelaran 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.

Susunan dalam panitia pergelaran meliputi mahasiswa-mahasiswa yang memiliki tugas dan fungsi masing-masing sesuai dengan struktur kepanitiaan yang akan dibentuk.

Berdasarkan penjelasan diatas dapat disimpulkan pembentukan panitia adalah mahasiswa dapat mengkoordinasikan pergelaran dengan efektif dan efisien

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

Dalam menentukan waktu pertunjukan sebaiknya ditentukan pada malam hari dimana kebanyakan orang tidak bekerja diwaktu malam hari dalam hal ini peluang seseorang untuk menghadiri acara terbuka lebar.

Tempat pertunjukan dapat dilakukan di dalam ruangan (*in door*) maupun di luar ruang (*out door*). Apabila tempat pertunjukan direncanakan untuk menampung penonton yang banyak atau secara massal dapat dilakukan di luar ruangan. Sedangkan jika memang penonton dibatasi dengan tiket maupun dengan undangan, pertunjukan dapat dilakukan di dalam ruangan.

4) Perencanaan Anggaran

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

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 makanya 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 mencipta busana pesta malam dengan sumber ide *Oceanic Crust* dalam pertunjukan busana "*Dimantion*" beberapa konsep yang akan diciptakan yaitu konsep penciptaan desain, konsep pembuatan busana dan penyelenggaraan pertunjukan busana.

A. Konsep Penciptaan Desain Busana

Proses penciptaan desain busana pesta malam dengan sumber ide digunakan beberapa tahapan yaitu penggambaran tema besar atau konsep, penggambaran sumber ide, penggambaran trens, penggambaran karakteristik pemakai dan penerapan unsure dan prinsip desain disertai dengan visualisasi teknik penyajian gambar, moodboard dan pengembangan sumber ide.

Berikut ini dijelaskan beberapa tahapan dalam penciptaan desain busana dalam pembuatan busana pesta malam dengan judul "Busana Pesta Malam Dengan Sumber Ide *Oceanic Crust* Dalam Pertunjukan Busana *Dimantion*".

1. Implementasi tema dimantion

Pertunjukan busana kali ini mengambil tema pertunjukan *Dimantion*. *Dimantion* merupakan visualisasi diri dari masa sekarang dimana manusia hidup dengan kebingungan untuk membedakan antara yang

benar dan salah. Penulis mengimplementasikan ke dalam sebuah karya busana yang baru, dengan menciptakan karya yang terinspirasi dari *Oceanic Crust* dan menonjolkan ciri khas bentuk yang terdapat di dalam sumber ide. Dari tema dimantion yang dimaksud kebingungan dan susah membedakan mana yang benar dan salah, penulis mewujudkan sub tema *Tectonic* dengan memilih *Oceanic Crust* dengan menggunakan tekstur kain yang tebal dan pengaplikasian warna yang kontras. Perpaduan bentuk asimetri dari busana pesta malam ini memberi kesan lembut dan feminin. Dengan harapan pemakai dapat luwes dan percaya diri namun dalam penggunaannya terkesan anggun.

2. Implementasi trend 2017

Pembuatan busana pesta malam ini mengacu pada *Fashion Trend Forecasting 2017/2018 Greyzone*. Salah satu tren *Greyzone* yaitu *Archean*. Munculnya trend ini terinspirasi dari lapisan lempengan bumi yang mengandung bebatuan, tanah maupun pasir yang berkesan gersang namun bervolume dan memiliki permukaan halus dan nyaman disentuh.

Desainer ingin mewujudkan suatu busana yang memiliki style feminine, luwes dan percaya diri. Untuk mewujudkan style tersebut supaya sesuai dengan pemakai maka desainer menciptakan busana pesta malam ini dengan mengacu pada *Trend Archean* dan sub tema *Tectonic* untuk mendapatkan busana yang sesuai dengan *Trend*

Greyzone. Sub tema *Tectonic* ini dapat dieksplorasi melalui gambaran dalam busana. Gambaran ini ditampilkan oleh desainer dalam mengambil sumber ide *Oceanic Crust*, yang mempunyai karakteristik yang sama dengan sub tema *Tectonic* yaitu tentang lapisan lempengan bumi.

3. Implementasi sumber ide

Busana pesta malam yang penulis ciptakan berdasarkan sub tema *Tectonic* dan mengambil sumber ide *Oceanic Crust*. Pemilihan sumber ide yang penulis pilih dalam menciptakan busana pesta malam adalah *Oceanic Crust*. *Oceanic Crust* atau kerak samudra adalah bagian dari lithosfer bumi yang permukaannya berada dicekungan samudra. Kerak samudra tersusun oleh batuan *mafic/sima*. Kerak ini lebih tipis dibandingkan dengan kerak benua (*sial*).

Pada busana pesta malam ini bentuk *Oceanic Crust* diaplikasikan menggunakan smock dan bordir. Teknik smock pada busana pesta malam ini memiliki tekstur yang tidak sama dan berkesan bervolume. Pada bagian bawah gaun dan lengan terdapat bordir sebagai penggambaran dari bentuk *Oceanic Crust*.

Busana pesta malam ini dikembangkan dengan teknik Stilasi dimana hanya menggambarkan sumber ide dengan cara menggambar suatu objek yang dimasukkan dalam suatu desain tetapi tidak merubah karakter atau bentuknya, dapat dilihat dari peletakan smock pada gaun

bagian atas yang menyerupai tekstur *Oceanic Crust* dan bordir pada gaun bagian bawah yang menyerupai bentuk *Oceanic Crust*.

4. Implementasi Unsur dan Prinsip Desain Untuk Mewujudkan *Look And Style*

Untuk mewujudkan style feminine, luwes, percaya diri dan anggun perlu disusun unsur-unsur desain melalui prinsip desain yaitu sebagai berikut. Perwujudan style pada busana pesta malam dengan sumber ide *Oceanic Crust* melalui pemilihan garis lengkung yang bersifat luwes dan percaya diri diwujudkan dalam irama yang berulang pada bagian smock. Implementasi unsur arah vertikal melalui prinsip irama dengan terwujudnya melalui penerapan aplikasi pada gaun. Mengesankan mewah dan meninggikan tubuh pemakai yang memiliki tubuh berisi diwujudkan dengan prinsip proporsi hubungan antara pemakai dengan busana pesta malam ini. Implementasi unsure bentuk busana yaitu siluet I dengan ukuran busana sampai mata kaki atau *ankle*, diwujudkan dengan prinsip keseimbangan. Implementasi warna yang digunakan merupakan warna row umber dan mud grey, warna tersebut diwujudkan untuk mendukung tema dan sumber ide yang diambil. Karya dapat terwujud melalui proses yang ditinjau dari nilai-nilai pembelajaran dalam mencipta karya, yaitu moodboard sebagai medianya. Moodboard memberikan gambaran lebih jelas mengenai karya yang akan dibuat desainer. Moodboard berfungsi untuk mewujudkan sebuah ide yang masih bersifat abstrak menjadi konkret,

dimulai dari mencari berbagai sumber inspirasi berupa potongan-potongan gambar, warna dan jenis benda yang dapat menggambarkan ide yang ingin diwujudkan, dilanjutkan dengan membuat desain model beserta propertinya, hingga merealisasikannya menjadi sebuah produk karya busana.



Gambar 03. *Moodboard*

B. Konsep Pembuatan Busana

Konsep pembuatan busana adalah *Adi Busana* dengan teknik jahit halus, penyelesaian busana 80% dengan tangan, hanya dibuat 1 busana (eksklusif). Busana pesta malam ini tergolong busana *one piece* yang terdiri dari gaun panjang dengan penggunaan variasi lengan lonceng.

Berdasarkan konsep desain busana pesta malam yang telah dibuat konsep dimulai dari menganalisis desain busana dan membuat *Production Sketching*. Setelah mendesain kemudian pengambilan ukuran yang

dilakukan pada model agar sesuai dengan tubuh si pemakai. Berikut ini merupakan penjelasan mengenai proses pembuatan desain busana pesta malam dengan sumber ide *Oceanic Crust* dalam pergelaran busana *Dimantion*.

1. Konsep Pembuatan Pola Busana

Pembuatan pola menggunakan pola konstruksi. Semua ukuran badan yang digunakan diperoleh dari mengukur badan model secara langsung. Pola busana yang digunakan dalam pembuatan busana pesta malam ini menggunakan konstruksi pola busana sistem *So En* karena polanya simpel, mudah dibuat sesuai dengan desain dan bentuk si pemakai. Pembuatan dimulai dari pembuatan pola dasar *So en* skala 1 : 8 k emudian dilanjutkan dengan perubahan pola sesuai dengan desain busana lalu pecah pola dan perancangan bahan agar bahan yang digunakan tidak berlebihan.

2. Konsep Teknologi menjahit

Berikut ini merupakan teknologi busana yang digunakan penulis dalam proses pembuatan desain busana pesta malam muslimah untuk remaja dengan sumber *Oceanic Crust* dalam pergelaran busana *Dimantion*.

a. Teknologi penyambungan (kampuh)

Kampuh yang digunakan dalam busana pesta malam ini adalah kampuh buka dengan penyelesaian dengan dirompok agar penyelesaiannya rapi. Rompok menggunakan bisban sesuai warna

bahan. Semua bagian kampuh menggunakan kampuh buka supaya sisi kain tidak kelihatan tebal dan terlihat rapi.

b. Teknologi *Interfacing*

Teknologi *interfacing* menggunakan viselin pada kain keras M33 pada kerah dan potongan lengan. Tujuannya supaya bagian-bagian yang diberi *interfacing* terlihat kaku dan rapi sesuai dengan desain.

c. Teknologi *lining*

Teknologi *lining* yang digunakan yaitu teknik *lining* lekat. Bahan *lining* yang digunakan dalam pembuatan busana pesta malam ini adalah kain velvet halus dengan abu-abu. Memilih salah satu warna bahan utama yang lebih dominan. Penulis menggunakan kain tersebut sebagai *lining* untuk mengimbangi dari tekstur bahan utama.

d. Teknologi pengepresan

Teknologi pengepresan dilakukan di setiap langkah penjahitan dengan suhu normal. Teknologi pengepresan diterapkan pada proses pengepresan kain keras m33 pada bahan *jacquard* dan gorden bahan menjadi kaku dan mudah di bentuk sesuai desain. Sebelum kain keras dipres, kain terlebih dahulu di semprot dengan air agar lembab dan mudah menempel. Saat mengepres jangan dengan ditekan dan jangan digosok karena nanti akan menimbulkan gelembung-gelembung dan terjadi pergeseran,

sehingga ukuran *interfacing* tidak tepat. Pengepresan selama proses penjahitan diterapkan setelah proses penyambungan agar diperoleh kampuh buka yang rapi. Setelah proses penjahitan selesai juga dilakukan pengepresan agar rapih dan tidak kusut.

3. Konsep Hiasan Busana

Untuk membuat busana pesta malam ini lebih menarik maka konsep hiasan juga diterapkan. Hiasan yang digunakan adalah *manipulating fabric* dan border menyerupai bentuk *Oceanic Crust* dengan teknik jahit kain renggang lalu dikerut kemudian hasil jahitan tadi di ditindas sehingga membentuk menyerupai tekstur *Oceanic Crust*. Menambahkan hiasan halon dan batu pecah yang diletakkan pada bagian busana tampak muka dan lengan agar mempercantik tampilan busana serta memiliki daya jual yang tinggi.

C. Konsep Pergelaran

Konsep penyelenggaraan pergelaran busana pada tahun ini adalah mengangkat tema Dimantion yang akan menampilkan busana pesta malam. Penyelenggaraan peragaan busana dilaksanakan bersama antara perancang busana dengan pihak lain (sponsor) untuk membantu biaya penyelenggaraan pergelaran busana ini. *Event Organizer* dalam pergelaran busana ini adalah seluruh peserta Proyek Akhir. Tempat penyelenggaraan pergelaran busana dilaksanakan di dalam ruangan (*indoor*). Pertimbangan penyelenggaraan pergelaran busana indoor didasari oleh beberapa hal

yaitu: keadaan cuaca yang tidak menentu, faktor kenyamanan dan faktor keamanan, dengan dekorasi hiasan pada sisi panggung dan background panggung yang memilih warna putih pada panggung agar busana yang ditampilkan terlihat lebih jelas. Panggung pertunjukan busana berbentuk A agar memberikan keleluasaan peragaan busana dan dapat dilihat dari segala arah. Pada area penonton, penataan kursi penonton menyesuaikan space dan kondisi ruangan pertunjukan, penataan kursi dibedakan antara kursi undangan dan kursi tiket, kursi untuk tamu undangan berada di depan panggung sedangkan kursi penonton tiket berada dibelakang kursi undangan. Kemudian pada konsep *lighting* yang terdiri dari 6 buah lampu *parlet* yang menyorot atau bersifat spot, 2 buah *moving head* yang bergerak berbagai arah untuk memberikan efek busana. Konsep musik yang digunakan untuk pertunjukan ini menggunakan jenis music dengan *beat* yang disesuaikan dengan busana agar busana yang sedang ditampilkan menyatu dengan musik yang diputar sehingga peragawati dapat menampilkan busana yang dikenakan dengan maksimal.

BAB IV

PROSES, HASIL, DAN PEMBAHASAN

A. PROSES

1. Proses Penciptaan Desain

a. Mencari Inspirasi

Dalam mencipta suatu desain busana langkah awal yang dilakukan oleh seorang desainer adalah mencari sumber ide atau inspirasi sesuai dengan *trend* dan tema yang telah ditentukan sebelum dijadikan sebuah produk nyata. Mencari sumber ide dapat melalui referensi, buku, internet, majalah, koran, dan lain-lain. Untuk memudahkan mendesain busana yaitu dengan membuat papan inspirasi berupa *moodboard*. *Moodboard* berisi gambar-gambar yang memunculkan inspirasi seperti gambar sumber ide *oceanic crust*, detail hiasan, bahan, busana, dan pallet warna yang ada pada tema *tectonic*.

b. Alat dan Bahan Mendesain

Sebelum mendesain suatu busana alat dan bahan yang perlu disiapkan meliputi :

- 1) Kertas gambar A4 atau A3
- 2) Pensil 2B
- 3) Penghapus
- 4) Pensil warna

- 5) Cat air
- 6) Pallet cat air
- 7) Kuas
- 8) Spidol, *gel pen, mili pen, marker*

c. Pembuatan *Moodboard*

Pembuatan *moodboard* dimulai dari mencari berbagai sumber inspirasi berupa gambar-gambar, warna bahan, jenis benda yang dapat menggambarkan ide yang ingin diwujudkan. Hal tersebut memudahkan untuk mewujudkan suatu desain busana.

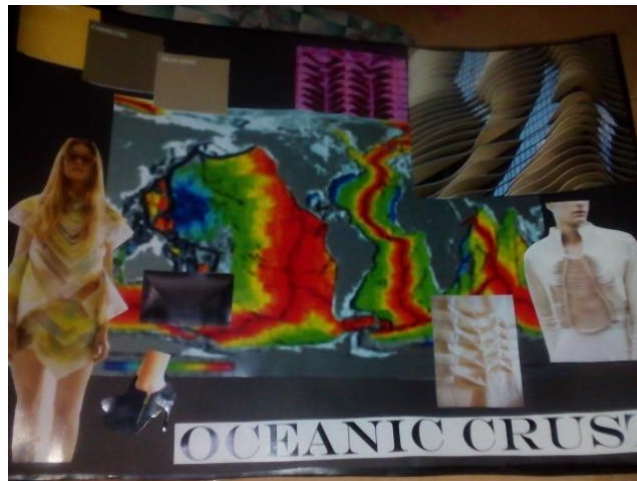
Langkah membuat *moodboard* yaitu sebagai berikut:

1) Menentukan tema atau judul

Tema yang ditentukan adalah *Dimantion*. *Dimantion* memiliki kepanjangan “*Disoriented of Human Perception*”. *Dimantion* merupakan penggabungan kata *Disoriented of Human Perception* memiliki arti kebingungan akan persepsi manusia dalam menanggapi suatu informasi yang seringkali bersifat manipulatif. Informasi manipulative ini dipicu oleh pergerakan *Net* (media social). Berita yang muncul memanipulasi rasa dan merubah jalan pikiran manusia dalam waktu sepersekian detik. Manusia menjadi bingung dengan buramnya batas antara baik dan jahat. Tema *Dimantion* mengacu pada tren *fashion* 2017/2018 yaitu *Grey Zone* sebagai

visualisasi dalam sebuah masa dimana manusia kehilangan kemampuan untuk membedakan benar dan salah.

- 2) Mengumpulkan gambar-gambar yang sesuai dengan tema atau judul yang akan diangkat menjadi karya berupa sumber ide, siluet, palet warna, hiasan, dan bahan.
- 3) Menyiapkan alat dan bahan
 - a) Karton dan asturo berukuran A2 atau A3
 - b) Kumpulan gambar-gambar yang satu dengan yang lain memiliki keterkaitan dalam satu tema
 - c) Lem kertas,
 - d) Alat tulis
 - e) Alat gambar
 - f) Gunting kertas dan
 - g) *Carter*
- 4) Menyusun gambar-gambar menggunakan komputer dengan aplikasi *corel draw* kemudian di print.
- 5) Menempelkan kumpulan gambar tadi di kertas asturo yang telah ditempel pada karton.
- 6) Mencipta sebuah desain berdasarkan ide-ide yang muncul setelah membuat *moodboard*.
- 7) Menempelkan hasil desain di kertas asturo yang telah ditempel pada karton.



Gambar 04. *Moodboard*

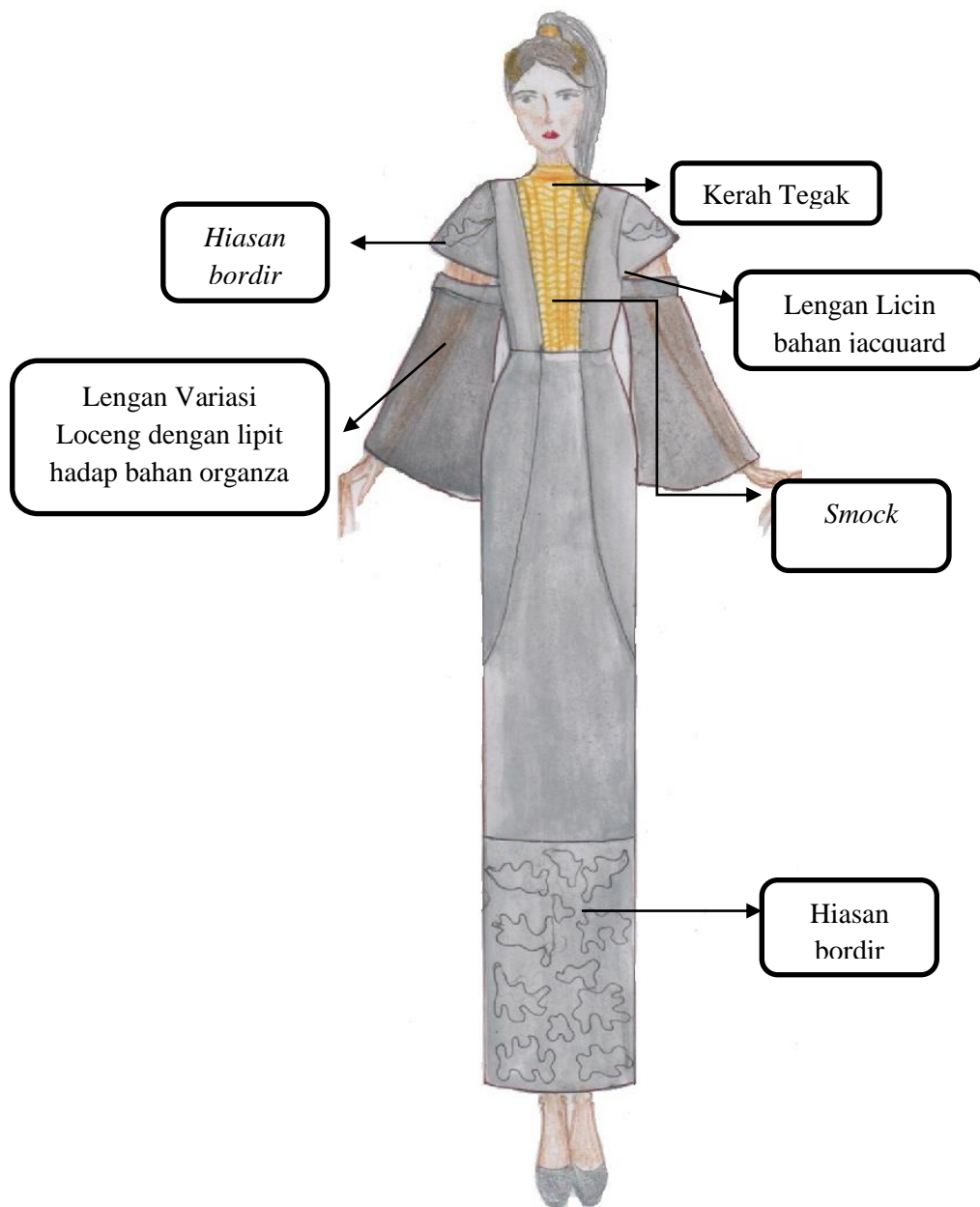
(sumber: dokumentasi penulis)

d. Mencipta Desain

Setelah pembuatan *moodboard* selesai desainer mulai mencipta desain dimulai dari pembuatan *design sketching*, yaitu suatu garis besar atau *outline* dari rancangan mode menggunakan pensil, pena, atau alat tulis lain. Setelah membuat *design sketching* dilanjutkan dengan membuat *presentation drawing* adalah desain busana yang digambar lengkap dengan warna atau corak kain pada suatu pose tubuh tertentu yang dapat dilihat pada bagian muka dan belakang. setelah itu desain hiasan busana yang digambar sesuai dengan desain sebagai aksen atau aksesoris busana dan digambar jelas baik bentuk maupun detail dari hiasan busana.



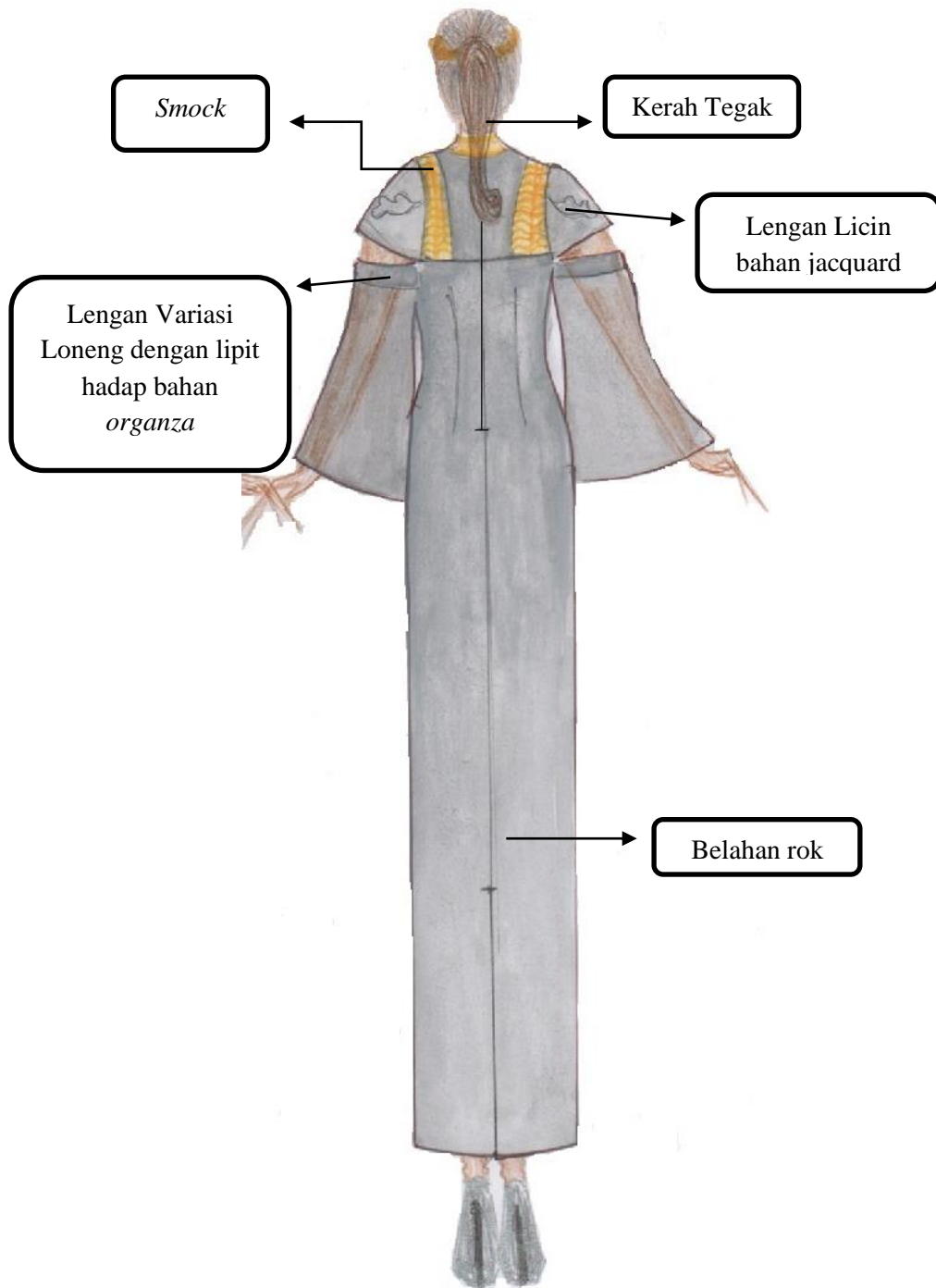
Gambar 05. Desain Sketsa



Gambar 06. *Presentation Drawing* Tampak Depan

Contoh Bahan :





Gambar 07. *Presentation Drawing* Tampak Belakang

2. Proses Pembuatan Busana

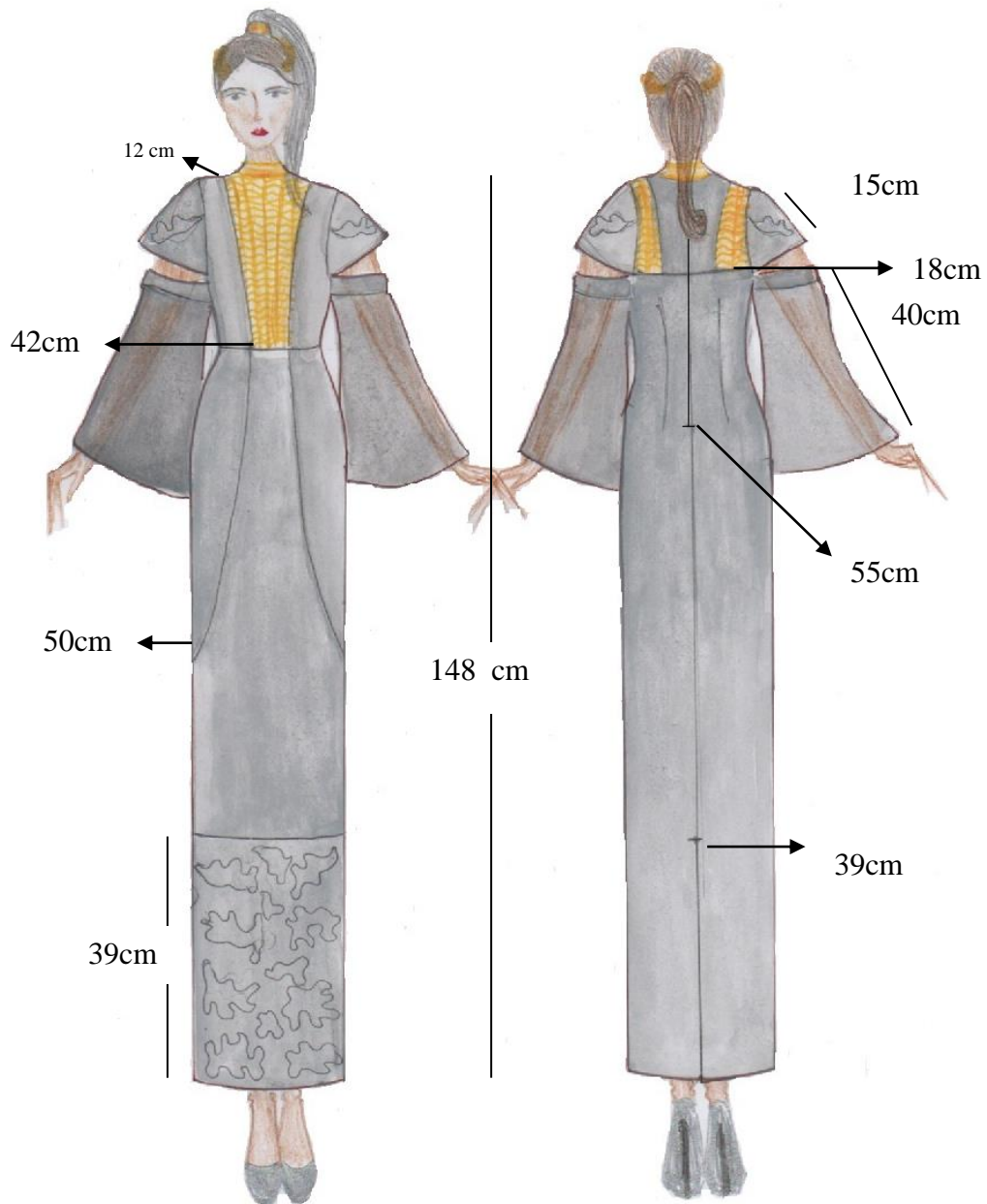
Proses pembuatan busana pesta malam ini meliputi tiga tahap yaitu persiapan, pelaksanaan, dan evaluasi. Persiapan meliputi pembuatan gambar kerja, pengambilan ukuran, pembuatan pola, merancang bahan dan harga serta penyusutan bahan. Pelaksanaan meliputi meletakkan pola pada bahan, pemotongan dan pemberian tanda jahitan, penjelujuran, dan penyambungan, evaluasi proses I, penjahitan dan evaluasi tahap II. Sedangkan evaluasi meliputi keseluruhan untuk mengetahui tingkat keberhasilan kegiatan persiapan pelaksanaan.

a. Persiapan

Persiapan yang dilakukan pada proses pembuatan busana pesta malam dengan sumber ide *oceanic crust* meliputi :

1) Pembuatan Gambar Kerja

Pembuatan gambar kerja pada proses pembuatan busana adalah menggambar desain busana dengan mencantumkan ukuran dalam desain busana yang akan digunakan bagian perbagian. Gambar kerja terdiri dari gambar kerja busana, gambar kerja hiasan busana dan gambar kerja pelengkap busana. Tujuan pembuatan gambar kerja adalah untuk mengetahui lebih detail bagian-bagian busana yang dibuat, sehingga busana yang dihasilkan sesuai dengan ukuran serta bermutu tinggi.



Gambar 08 . Gambar Kerja Gaun Tampak Depan dan Belakang

2) Pengambilan Ukuran

Pengambilan ukuran dilakukan dengan tujuan agar busana yang dikenakan sesuai dengan ukuran dan nyaman dipakai. Selain itu ukuran diperlukan untuk peletakan hiasan maupun pembuatan garis hias agar lebih rapi dan sesuai dengan yang diinginkan. Dalam mengambil ukuran harus dilakukan dengan cermat dan teliti. Pengukuran dilakukan dengan menggunakan peterban, pita ukur, dan alat tulis untuk mencatat hasil ukuran.

Ukuran yang diperlukan dalam pembuatan busana pesta malam dengan sumber ide *oceanic crust* adalah :

- a) Lingkar Badan : 93 cm
- b) Lingkar Pinggang : 73 cm
- c) Lingkar Leher : 43 cm
- d) Lebar Muka : 29 cm
- e) Panjang Muka : 32 cm
- f) Tinggi Dada : 16 cm
- g) Lebar Dada : 17 cm
- h) Lebar Punggung : 34 cm
- i) Panjang Punggung : 38 cm
- j) Lebar Bahu : 12 cm
- k) Lingkar Kerung Lengan : 46 cm
- l) Tinggi Panggul : 22 cm

- m) Lingkar Panggul : 102 cm
- n) Panjang Lengan : 60 cm
- p) Lingkar pergelangan lengan : 23 cm

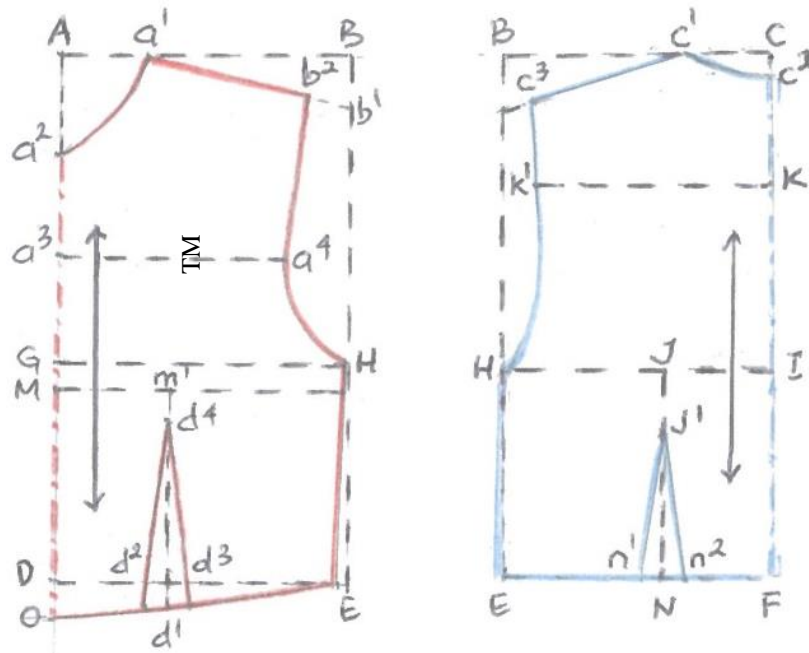
3) Pembuatan Pola Busana

Sistem pembuatan pola disesuaikan dengan desain busana. ketelitian dan kecermatan pada saat proses pembuatan pola busana sangat diutamakan karena pola yang baik dan benar merupakan kunci kesuksesan pembuatan busana. Sistem yang digunakan pada pembuatan busana pesta malam muslimah dengan sumber ide oceanic crust adalah sistem *So En*.

Pada pembuatan pola ini penulis membuat pola pada kertas terlebih dahulu. Berikut ini adalah proses pembuatan pola sistem *So En* :

a) Pola Dasar

busana pesta malam ini menggunakan pola dasar *So En* skala 1:4 dimulai dari pembuatan pola dasar kemudian pecah pola sesuai desain busana yang dibuat. Berikut ini adalah cara pembuatan polanya:



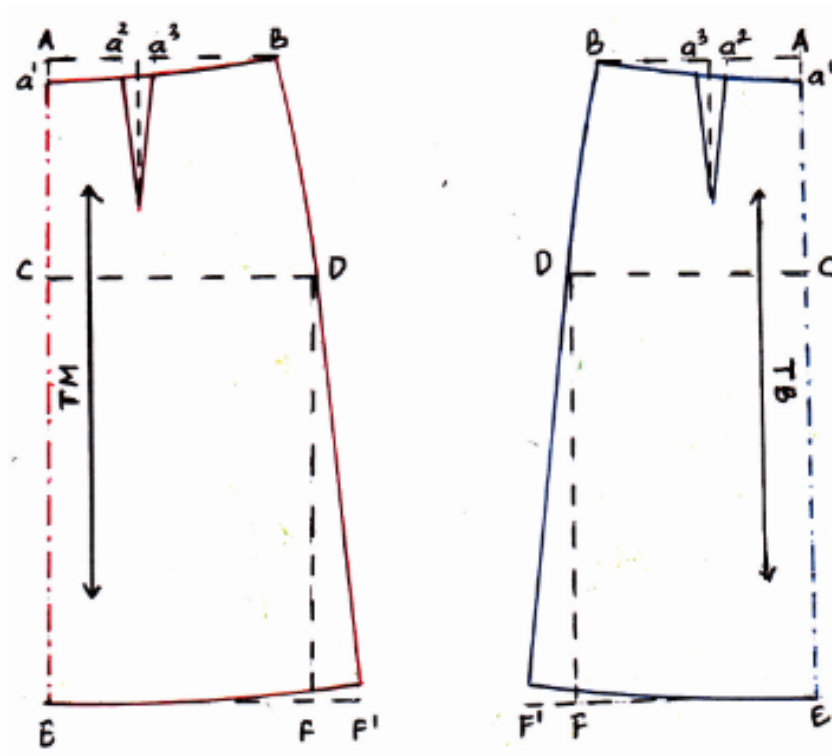
Gambar 09. Pola Dasar Sistem *So En* skala 1:8

(Porrie Muliawan, 1985:10)

Tabel 1. Keterangan Pola Dasar Badan

Keterangan Pola Bagian Depan (TM)	Keterangan Pola Bagian Belakang
Membuat segi panjang A, B, D, E $A-B = C-D = \frac{1}{4} L. \text{Badan} + 1 \text{ cm}$ $A-D = B-E = \text{Panjang Punggung} + 1,5 \text{ cm}$ $A-a^1 = \frac{1}{6} \text{Lingkar leher} + 0,5 \text{ cm}$ $A-a^2 = (A-a^1) + 1 \text{ cm}$ Garis yang menghubungkan titik	$A-C = D-F = \frac{1}{2} \text{Lingkar Badan}$ $B-C = E-F = \frac{1}{4} \text{Lingkar badan} - 1 \text{ cm}$ $F-c^2 = \text{Panjang punggung}$ $C - C^2 = \text{naik } 1,5 \text{ cm}$ $C - C^1 = 6,5 \text{ cm} = (A - a^1) = \text{leher depan}$

<p>a1-a2 yaitu kerung leher bagian depan</p> <p>$A-G = \frac{1}{2}$ Panjang Punggung + 1,5 cm</p> <p>$G-D = \frac{1}{2}$ Panjang Punggung</p> <p>$B-b^1 = 4,5$ cm</p> <p>$A^1-b^2 =$ Lebar Bahu</p> <p>$A^2-a^3 = a3-G$ (a3 tengah-tengah a2 G)</p> <p>$A^3-A^4 = \frac{1}{2}$ Lebar dada</p> <p>Garis yang menghubungkan titik B^2-a^4-H yaitu kerung lengan bagian depan</p> <p>$D-M =$ Tinggi Puncak</p> <p>$M-m^1 = \frac{1}{2}$ Jarak dada</p> <p>$M^1-d^4 =$ turun 2 cm</p> <p>$D-O =$ turun 3 cm</p> <p>$(d^1-d^2) = (d^1-d^3) = 3$ cm (kupnat)</p> <p>$(O-d^2) + (d^3-e^1) = \frac{1}{4}$ Lingkar pinggang +1 cm</p>	<p>$C^1 - C^2 =$ kerung leher bagian belakang</p> <p>$C^1 - b^3 =$ lebar bahu</p> <p>$C^2 - K = 8$ cm</p> <p>$K - K^1 =$ lebar punggung : 2</p> <p>Garis yang menghubungkan titik $b3 -k1-H$</p> <p>Yaitu kerung lengan belakang</p> <p>$I-J = 8$ cm</p> <p>$J-J^1 = 5$ cm</p> <p>$(N-n^1) - (N- n^2) = 3$ cm (kupnat)</p> <p>$(F- n^1) + (n^2- e^2) =$ lingkaran pinggang : 4 – 1 cm</p>
---	---



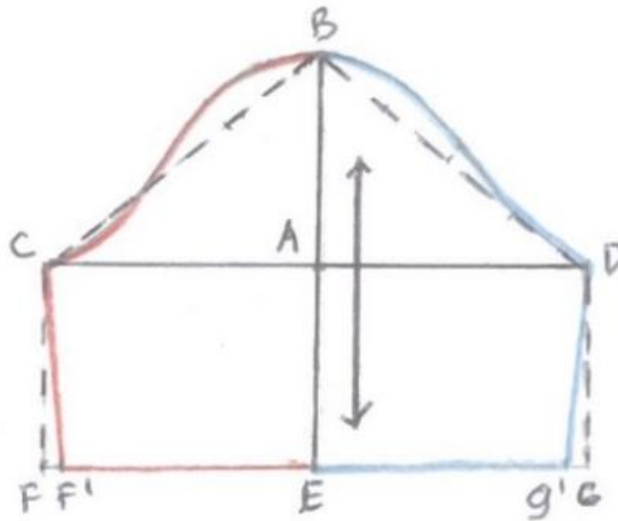
Gambar 10. Pola Dasar Rok skala 1:4

(Porrie Muliawan, 1985:11)

Tabel 2. Keterangan Pola Dasar Rok

Keterangan Pola Dasar Rok	Keterangan Pola Dasar Rok
Bagian Muka :	Bagian Belakang :
A – B = $\frac{1}{4}$ Lingkarpinggang + 3 cm + 1 cm	A – B = $\frac{1}{4}$ Lingkarpinggang + 3 cm - 1 cm
A- A1 = 2 cm	A1 = 2 cm
B – C = Tinggi Panggul	B – C = Tinggi Panggul
B – D = Panjang Rok	B – D = Panjang Rok Belakang

<p>Muka</p> <p>A – E = ¼ Lingkaran</p> <p>Pinggang + 1 cm + 3 cm untuk lipit kup</p> <p>C – F = ¼ Lingkaran</p> <p>Panggul + 1 cm</p> <p>D – G = C-F E-f-G = Panjang Rok Sisi</p>	<p>A – E = ¼ Lingkaran Pinggang – 1 cm + 3 cm untuk lipit kup</p> <p>D – G = C-F E-F-G Panjang Sisi</p> <p>B – J = 1/10 Lingkaran Pinggang</p> <p>J – K = 3 cm lipit kup</p> <p>Titik L letak 5 cm diatas panggul tarik garis J-L dan K-L menjadi kup.</p> <p>Garis pinggang, garis bawah digambar seperti rok muka.</p>
---	--

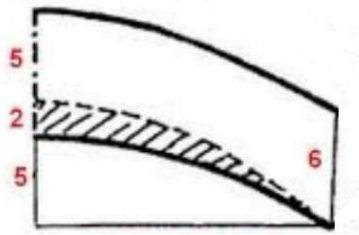


Gambar 11. Pola Dasar Lengan skala 1:8

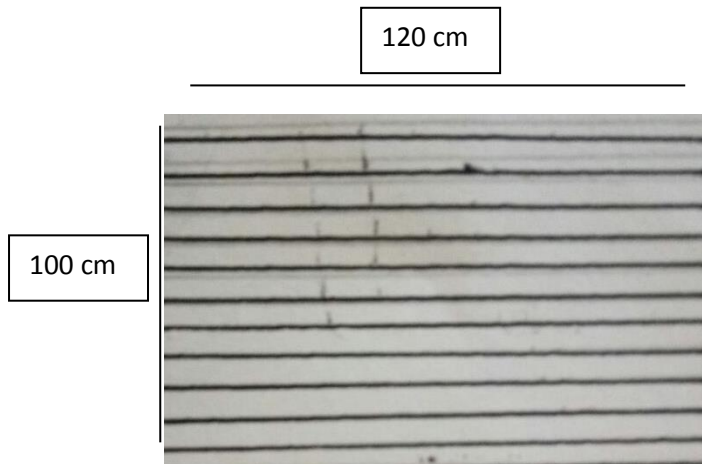
(Porrie Muliawan, 1985:12)

Tabel 3. keterangan Pola Dasar Lengan

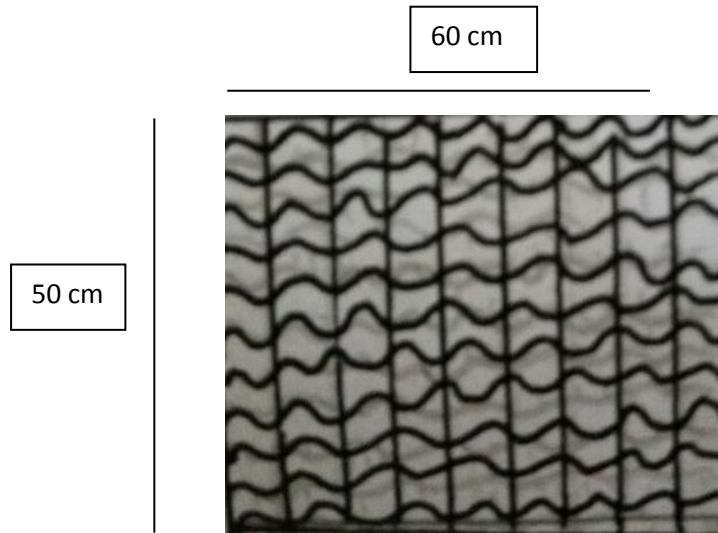
Keterangan Pola Dasar Lengan
Tarik garis dasar tidak diukur
Ambil salah satu titik ditengah – tengah titik A
Ukur A-B : Tinggi puncak lengan (12 cm)
B-C = B-D : $\frac{1}{2}$ panjang lengan (25 cm)
F-G = C-D : Garis bawah lengan
Garis E-F dan G-G tegak lurus
Dari F dan G diukur masuk 1 cm



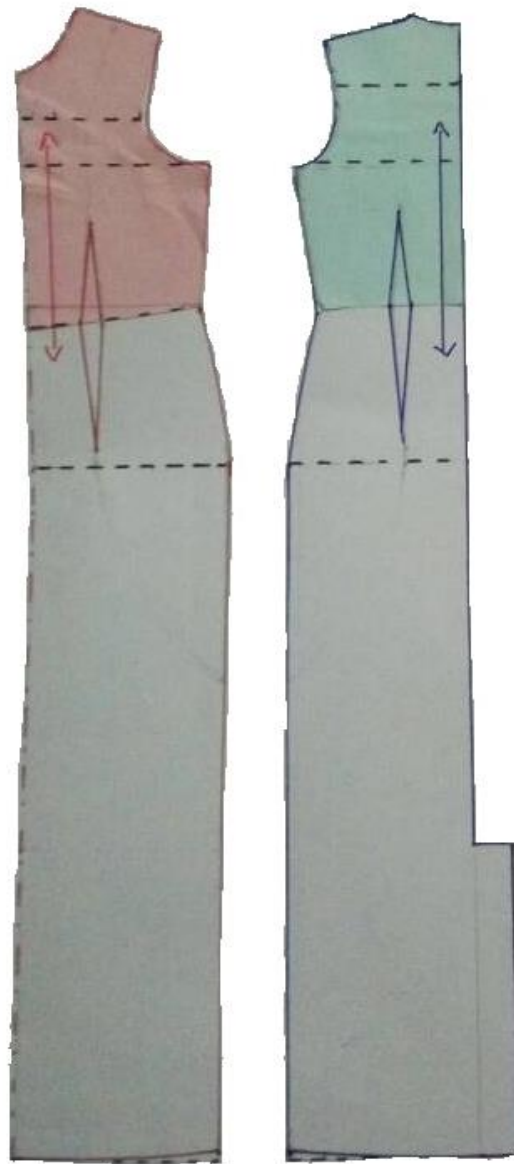
Gambar 12. Pola Kerah Tegak



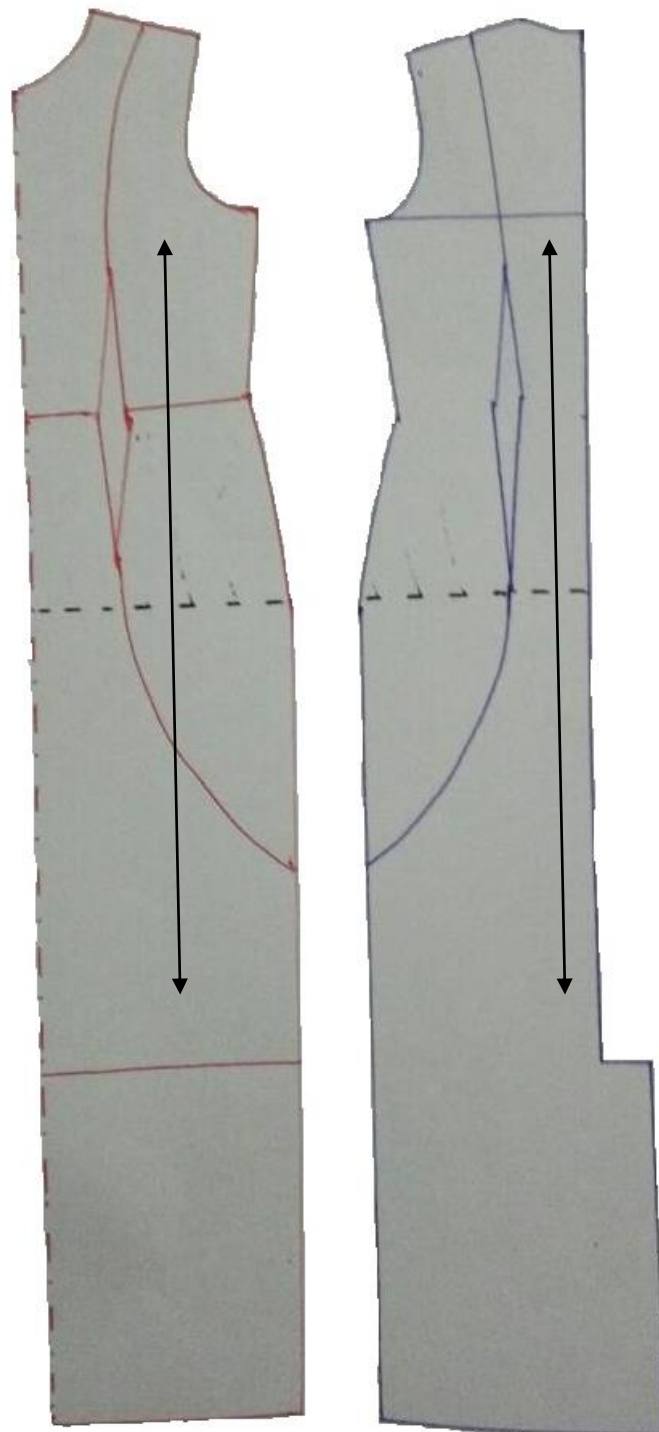
Gambar 13. Pola pembuatan *smock*



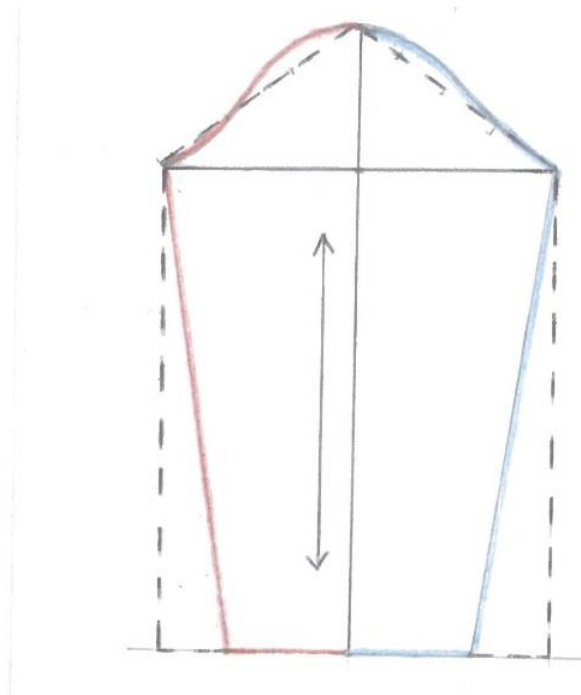
Gambar 14. Hasil jadi smock (setelah dikerut)



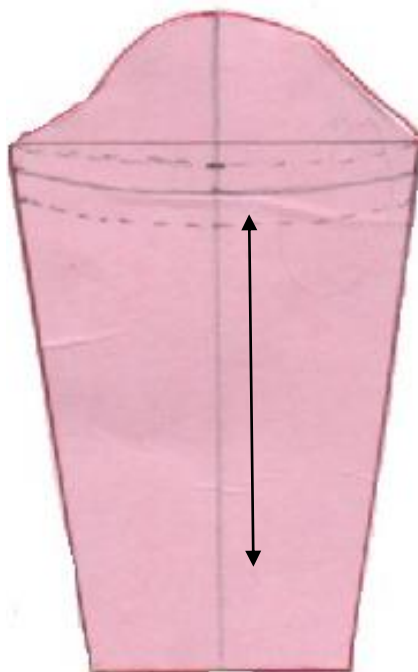
Gambar 15. Pola Gaun Skala 1:8



Gambar 16. Pecah Pola Gaun Skala 1:8



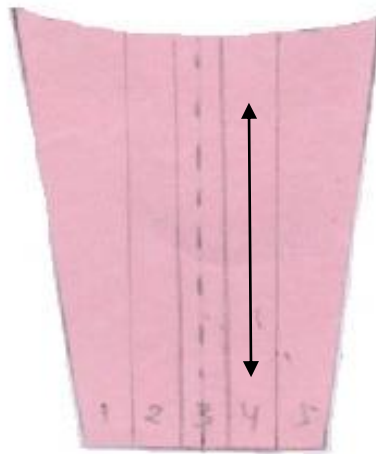
Gambar 17 . Pengembangan Pola Lengan skala 1:4



Gambar 18. Pecah pola lengan Skala 1:8



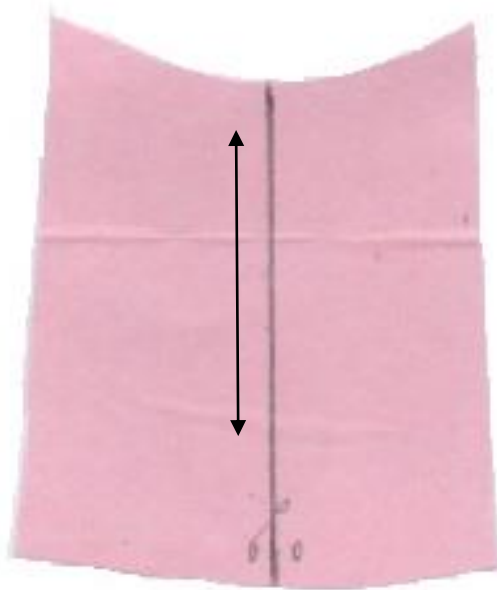
Gambar 19. Hasil Jadi Pecah pola lengan Skala 1:8



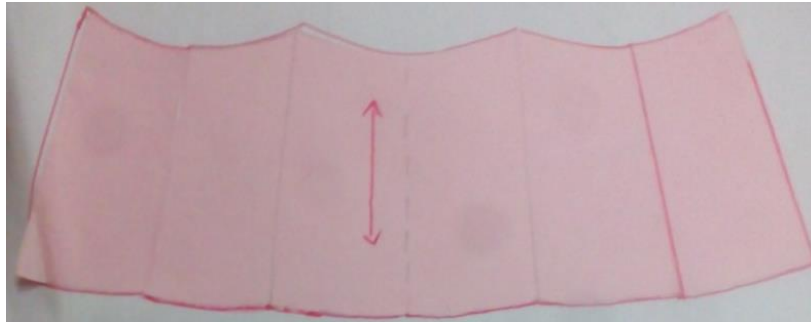
Gambar 20. Pecah pola Lengan lonceng Skala 1:8



Gambar 21. Hasil jadi pola lonceng Skala 1:8



Gambar 22. Pecah pola variasi lengan lonceng dengan lipit hadap Skala 1:8



Gambar 23. Hasil jadi pola lengan dengan lipit hadap Skala 1:8

4) Perancangan Bahan

Merancang bahan pada dasarnya adalah proses perancangan untuk membuat suatu busana supaya diketahui seberapa banyaknya bahan dan perkiraan biaya yang akan diperlukan dalam pembuatan busana. adapun cara merancang bahan yaitu:

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

Kemudian hal-hal yang perlu diperhatikan dalam merancang bahan adalah :

- a) Arah serat kain harus sesuai dengan arah serat pada pola.
- b) Dalam meletakkan pola pada kain diatur sedemikian rupa agar tidak sisa, dimulai dari meletakkan pola yang terbesar kemudian sedang dan terkecil.
- c) Untuk bahan yang bermotif sebaiknya diperhatikan arah bagian atas dan bawah motif, perhatikan pula kampuh.

Bahan-bahan yang digunakan dalam pembuatan busana pesta malam ini yaitu :

- a) Jacquard

Bahan jacquard digunakan sebagai bahan utama gaun bagian badan, lengan bagian atas dengan warna abu-abu.

b) *Vinerdy*

Bahan *Vinerdy* digunakan sebagai bahan utama untuk pembuatan *smock* pembuatan tektur *oceanic crust*. Warna kain yang digunakan warna *orange*.

c) *Organza*

Bahan organza digunakan untuk *pembuatan variasi lengan lonceng* dengan warna abu-abu.

d) Bahan *lining*

Bahan *lining* yang digunakan adalah kain velvet halus berwarna abu-abu.



Nama Bahan: *Jacquard*

Gambar 24. Rancangan Bahan Utama Skala 1:8

Contoh Bahan :



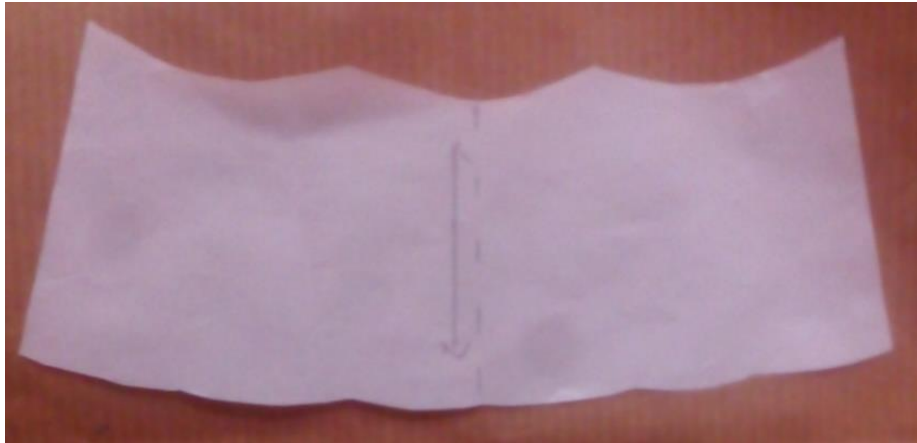


Nama Bahan: *Vinerdy*

Gambar 25. Rancangan Bahan Utama Skala 1:8

Contoh Bahan :



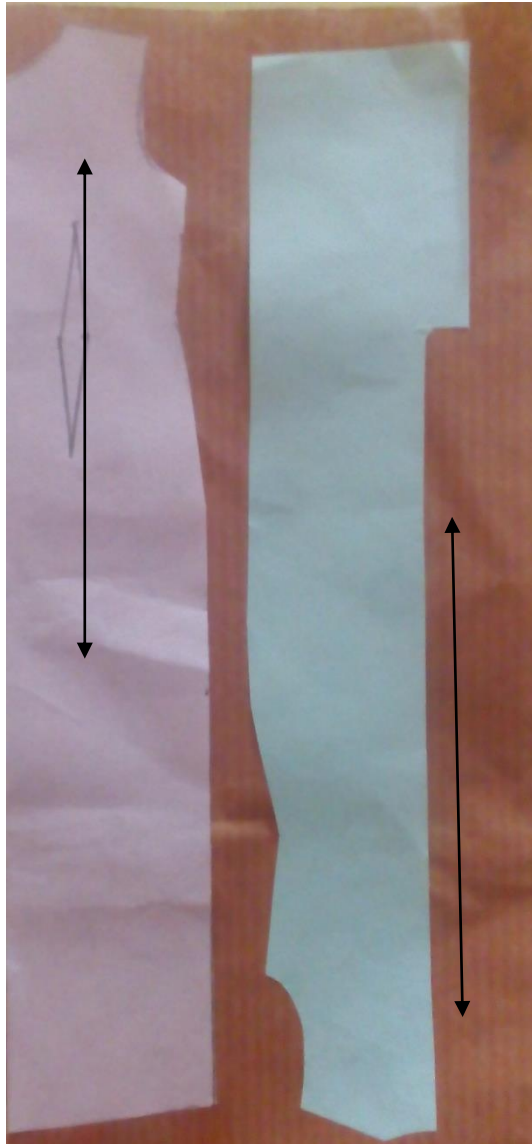


Nama bahan: Organza

Gambar 26. Rancangan Bahan Utama Skala 1:8

Contoh Bahan :





Nama Bahan: Velvet

Gambar 27. Rancangan Bahan furing Skala 1:8

Contoh Bahan :



Berikut biaya yang dibutuhkan dalam pembuatan busana pesta malam dengan sumber ide *oceanic crust*:

5) Tabel 4. Kalkulasi Harga

No	Nama	Spesifikasi	Kebutuhan	Harga @	Jumlah
A.	Bahan Utama Dan Furing				
	1. Kain Jacquard	L. 150 cm	2,25 m	Rp 50.000	Rp 112.500
	2. Kain gorden	L. 120 cm	1,25 m	Rp 40.000	Rp 50.000
	3. <i>Organza</i>	L. 150 cm	2 m	Rp50.000	Rp 100.000
	5.Kain Velvet (<i>lining</i>)	L. 150 cm	2 m	Rp 17.000	Rp 34.000
B.	Bahan Pembantu				
	1. Benang	1 gulung	2 gulung	Rp 1.500	Rp 3.000
	2. Ritsleting jepang YKK	P. 60 cm	1 buah	Rp 10.000	Rp 10.000
	3. Viselin	L. 100 cm	50 cm	Rp 4.400	Rp 8.800
	4. Kain keras M33	L. 100 cm	1 m	Rp 8.000	Rp 8.000
C.	Bahan hiasan				
	1. Halon warna	Per 5 gr	1 bungkus	Rp. 18.000	Rp. 18.000

	gold				
	2. Batu pecah	2 renteng	1 renteng	Rp 18.000	Rp 18.000
Total Harga					Rp. 362.300

6) Penyusutan bahan

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

Margin keuntungan yang diinginkan

Penyusutan alat	10 %
Penyusutan listrik	15 %
Penyusutan tenaga	10 %
Laba	15 %
Total	50 %

b. Pelaksanaan

Pelaksanaan adalah bentuk tindak lanjut dalam pembuatan busana.

Ada beberapa hal yang harus dilakukan dalam proses pembuatan busana pesta malam dengan sumber ide *oceanic crust* dalam pertunjukan busana *Dimantion*.

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

2) Pemotongan Bahan dan Pemberian Tanda Jahitan

Setelah pola diletakkan 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 kampuh, tanda jahitan serta keliman. Pemberian tanda kampuh untuk semua bagian 1-2, 5 cm, keliman 2,5-5 cm, ritsleting 3-4 cm. pemotongan dilakukan setelah semua bagian pola diberi tanda kampuh. Kemudian setelah bahan dipotong diberi tanda jahitan yaitu dengan cara merader pada garis luar pola. Selain itu bagian sudut pola bahan digunting untuk memudahkan proses penyambungan.

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.

Langkah-langkah penjelujuran busana pesta malam ini diantaranya :

a) Penjelujuran gaun

- (1) Menjelujur sisi pola badan bagian depan dan belakang pada bahan utama dan vuring
- (2) Menjelujur bahu bagian depan dan belakang pada bahan utama dan vuring
- (3) Menjelujur sisi pola rok pada bahan bahan utama dan vuring
- (4) Menyambung pola badan dan rok pada bahan utama dan vuring
- (5) Menjelujur ritsleting pada tengah belakang
- (6) Menjelujur sisi lengan licin
- (7) Menjelujur sisi lengan variasi lonceng
- (8) Menjelujur kerung lengan pada gaun
- (9) Menjelujur kerah dengan vuring
- (10) Menjelujur kelim bawah gaun

4) Evaluasi Proses I (*Fitting I*)

Tabel 5. Evaluasi Proses I (*Fitting I*)

Aspek yang Dievaluasi	Hasil Evaluasi	Cara Mengatasi
Badan Gaun	Bagian pinggang terlihat kebesaran	Bagian pinggang dikurangi 2 cm
Badan gaun (TB)	Rit bagian punggung atas kurang rapi karena bahan yang tebal	Pada bagian punggung atas bagian tengah diganti kain bahan jacquard

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 ini menggunakan teknik jahit halus dengan menggunakan kampuh buka dengan penyelesaian di rompok. Agar menghasilkan kualitas jahitan yang rapi maka setiap proses penjahitan segera 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 dengan sumber ide *oceanic crust* sebagai berikut :

a) Menjahit gaun

- (1) Menjahit sisi pola badan bagian depan dan belakang pada bahan utama dan furing.
- (2) Menjahit bahu bagian depan dan belakang pada bahan utama dan furing.
- (3) Menjahit sisi pola rok pada bahan bahan utama dan vuring.
- (4) Menjahit belahan rok pada bagian belakang
- (5) Menyambung pola badan dan rok pada bahan utama dan vuring.
- (6) Menjahit sisi rok pada bahan vuring penyelesaian kampuh dirompok.
- (7) Menjahit sambungan tengah belakang penyelesaian kampuh dirompok.
- (8) Menjahit ritsleting pada tengah belakang.
- (9) Menjahit sisi lengan licin penyelesaian kampuh dirompok.
- (10) Menjahit sisi lengan variasi lonceng penyelesaian kampuh balik.
- (11) Menyambung pola lengan

- (12) Menjahit kerung lengan pada gaun kampuh vuring.
- (13) Menjahit kerah dengan vuring
- (14) Mengesum kelim bawah gaun bahan utama dan bahan vuring

6) Menghias Busana

Menghias busana adalah hiasan yang dibuat pada busana untuk memperindah busana agar busana tersebut memiliki nilai yang tinggi. Adapun hiasan busana yang diterapkan adalah *smock* menyerupai tekstur *oceanic crust* pada bagian badan gaun yang memberikan efek bervolume dan bordir pada bagian bawah gaun serta hiasan manik-manik berupa halon dan batu pecah pada potongan gaun bagian muka.

a. Hiasan *Smock*

Smock adalah salah satu teknik memanipulasi sehelai kain agar ber tekstur timbul atau berkerut. Di Indonesia pada umumnya, *smock* bermotif timbul sering digunakan untuk menghias kain peralatan rumah tangga semisal sarung bantal kursi dan sarung galon air dispenser, sedangkan *smock* bermotif kerut lebih banyak digunakan untuk menghias busana. Kerutan-kerutan kain (*smok*) ini mengakibatkan kain yang digunakan akan berkurang dari ukuran yang sebenarnya. Jadi, sebaiknya panjang dan lebar kain dilebihkan dari ukuran

yang diinginkan dan setelah smock dibuat baru diukur kembali.

Bila masih kurang bisa segera ditambah *smock* kembali.



Gambar 28. Hiasan *Smock*

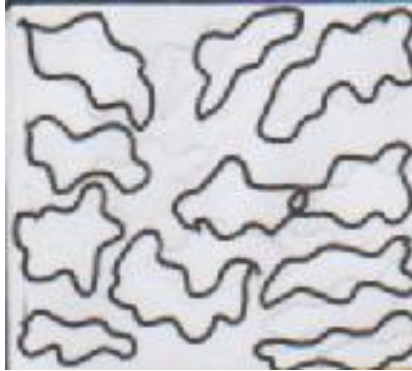
Langkah-langkah membuat *Smock* bentuk tekstur *oceanic crust* yaitu sebagai berikut :

- a) Mempersiapkan kain
- b) Menjahit dengan setikan renggang (4cm hasil jadi 2 cm) dengan jarak 2 cm, tarik benang agar membuat kerutan pada kain
- c) Menjahit kain yang telah dikerut agar tidak berubah bentuk
- d) Setelah selesai, kerutan kain tersebut ditindas agar menyerupai tekstur *oceanic crust*

b. Hiasan Bordir

Bordir merupakan salah satu kerajinan ragam hias (untuk aksesoris berbagai busana) yang menitik beratkan pada keindahan dan komposisi warna dan benang pada medium

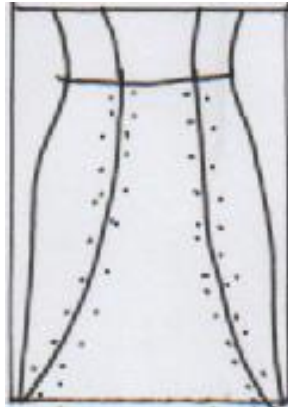
berbagai kain dengan alat bantu seperangkat mesin jahit atau mesin bordir komputer.



Gambar 29. Hiasan bordir

Langkah-langkah membuat hiasan bordir:

- a) Mempersiapkan kain
 - b) Membuat pola border
 - c) Menjiplak pola bordir di atas kain
 - d) Mejelejur kain jacquard dan kain organza
 - e) Membordir sesuai pola
 - f) Melubangi /menggunting kain jacquard sesuai pola border
- c. Hiasan batu pecah dan payet
- Payet merupakan hiasan berkilap, berbentuk bulat kecil yang dilekatkan pada baju, sepatu, topi dan sebagainya yang bertujuan untuk membuat keindahan pada objek.



Gambar 30. Hiasan batu pecah dan payet

Langkah-langkah memayet:

- a) Mempersiapkan alat dan bahan
 - b) Membuat pola payet
 - c) Memayet sesuai pola
- 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 6. Evaluasi Proses II (*Fitting II*)

Aspek yang Dievaluasi	Hasil Evaluasi	Cara Mengatasi
Belahan gaun	Belahan kurang	Meninggikan belahan

	tinggi	sesuai dengan potongan bagian depan
Kelim bawah gaun	Kelim bawah dengan sum masih kurang rapi benang masih terlihat jelas	Mengelim bawah gaun dengan jarak dan sum pada tiap sum dengan satu helai serat kain saja agar benang tidak terlihat jelas dan rapi

d. 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) Pengambilan ukuran sebaiknya diambil lebih dari satu kali untuk mendapatkan hasil ukuran yang tepat.
- 2) Pengambilan ukuran harus sedetail mungkin sehingga mendapatkan ukuran yang lengkap.
- 3) Masih kurangnya pengetahuan tentang penyelesaian dalam pembuatan busana sehingga teknik penyelesaian kurang rapi.

3. 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. Tahap Persiapan

1) Pembentukan Panitia

Pembentukan panitia bertujuan agar pergelaran busana dapat terlaksana dengan lancar dan sesuai dengan yang diharapkan yaitu pergelaran busana dengan tema *Dimantion (Disoriented Of Human Perception)* yang diikuti oleh 95 mahasiswa angkatan 2013 dan 2014. Adapun susunan kepanitiaan, tugas dan kewajiban tiap divisi dalam pergelaran busana tahun 2017 ini adalah sebagai berikut :

Tugas dan kewajiban tiap divisi dalam pergelaran busana tahun 2017 ini adalah sebagai berikut :

a) Ketua

Tugas dan kewajiban yang dilakukan oleh Ketua adalah:

- (1) Penanggung jawab umum jalannya kepanitiaan.
- (2) Menkoordinir 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 divisi, 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 pada bendahara 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 pertunjukan berlangsung.

j) Sie Dekorasi

Tugas dan kewajiban yang dilakukan oleh 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) Mengatur 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 koreografer.

m) Sie Publikasi

Tugas dan kewajiban yang dilakukan oleh Sie Publikasi adalah:

- (1) Membuat segala sesuatu yang berhubungan dengan pertunjukan busana yang tujuannya untuk mempublikasikan kepada masyarakat luas, misalkan : membuat desain tiket, pamflet, banner, dan sebagainya.

n) Sie Make-up

Tugas dan kewajiban yang dilakukan oleh Sie Make up adalah :

- (1) Bekerjasama dengan bendahara anggaran *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 Backstage and Floor Manajer adalah :

- (1) Mengontrol berjalanya acara dari awal hingga akhir.
- (2) Membawahi floor manajer dan memastikan penyambutan tamu.
- (3) Memastikan acara berjalan lancar sesuai dengan run-down.
- (4) Bekerja sama dengan seluruh anggota keamanan, floor manajer dan mengawasi di depan dan dibelakang panggung dengan baik.

2) Penentuan Tema

Penentuan tema dalam sebuah karya merupakan hal yang terpenting dalam menciptakan sebuah karya, karena tema akan sangat mempengaruhi bentuk, siluet, warna dari busana yang diciptakan. Tema yang diangkat pada pergelaran Tugas Akhir dan Proyek Akhir angkatan 2014 ini adalah *Dimantion*. *Dimantion* merupakan pemendekan kata dari *Disoriented Of Human Perception*, yang memiliki arti *Disorted* (Kebingungan), *Human* (Manusia), dan *Perception* (Persepsi, tanggapan daya memahami/menanggapi sesuatu). Sehingga

Disoriented Of Human Perception diartikan sebagai kebingungan akan persepsi manusia dalam menanggapi suatu informasi yang seringkali bersifat manipulatif. Manipulatif ini dipicu oleh pergerakan *Net* (media sosial). Berita yang muncul memanipulasi rasa dan merubah jalan pikiran manusia dalam waktu sepersekian detik. Manusia menjadi bingung dengan buramnya batas antara baik dan jahat. Dengan tema tersebut, mahasiswa dituntut untuk menghasilkan karya yang belum pernah diciptakan (orisinil), kreatif dalam menciptakan disain baru, mengacu dalam garis kebudayaan. Tema *Dimantion* mengacu pada *Trend Fashion 2017/2018* yaitu *Grey Zone* sebagai visualisasi dalam sebuah masa dimana manusia kehilangan kemampuan untuk membedakan benar dan salah.

3) Sumber Dana

Penyelenggaraan pergelaran busana 2017 dengan tema *Dimantion* ini tidak dapat berjalan apabila tidak di dukung dengan financial yang mencukupi. Dalam menentukan besaran iuran diputuskan bersama dalam sebuah rapat dengan beberapa pertimbangan. Namun sebelumnya anggaran perdivisi dibuat masing-masing divisi yang kemudian bendahara akan menyatukan dan membuat rancangan anggaran atas persetujuan dari seluruh panitia. Dana yang didapatkan antara lain diperoleh dari :

Tabel 7. Dana Anggaran

	Dana Masuk	Banyaknya	Biaya	Jumlah
1.	Iuran Mahasiswa	95 Mahasiswa	Rp 950.000	Rp 90.250.000
2.	Sisa Iuran Mp			Rp 10.000.000
	Tiket			Rp 31.500.000
4	Fee Designer Tamu			Rp 2.500.000
5.	Denda			Rp 834.000
TOTAL				Rp 135.084.000

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 *Dimantion* adalah :

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

5) Waktu dan Tempat Penyelenggaraan

Tempat dan waktu pelaksanaan ditetapkan berdasarkan banyak pertimbangan dari beberapa pilihan tempat dan tujuan. Dalam memilih tempat pergelaran melalui serangkaian proses panjang mulai pengusulan nama-nama tempat, survey tempat, kapasitas dan tempat yang strategis.

b. Tahap Pelaksanaan

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

1) Penilaian Gantung

Penilaian gantung merupakan bagian dari pergelaran busana, yang merupakan proses penilaian sebelum busana diperagakan diatas catwalk yang dilakukan pada hari Minggu, 19 Maret 2017 dipasang pada *mannequin* dan dinilai oleh dosen-dosen Fakultas Teknik Busana.

2) Grand Juri

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*.

Grand juri dilaksanakan pada :

Hari/tanggal : 19 Maret 2017

Waktu : 10.00 WIB

Tempat : Lantai 2 KPLT FT UNY

Pada grand juri terdapat 5 juri yang menilai busana pesta malam ini yaitu:

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

3) 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 23 maret 2017 pukul 17.00 WIB bertempat di Auditorium Universitas Negeri Yogyakarta.

4) Penyelenggaraan Pergelaran Busana

Pergelaran busana *Dimantion* ini diselenggarakan pada tanggal 24 Maret 2017 pukul 18.30 WIB bertempat di Auditorium Universitas Negeri Yogyakarta. Agar acara peragaan busana dapat berjalan dengan baik dan lancar maka

panitia mempersiapkan semua perlengkapan dua hari sebelum hari H.

Busana pesta yang ditampilkan oleh penulis merupakan busana pesta konvensional yang dibawakan oleh peragawati dengan nomor urut 77. Pergelaran ini diikuti oleh 95 mahasiswa yang terdiri dari S1 Reguler, S1 Non Reguler dan D3. Berikut adalah susunan acara pergelaran busana “*Dimantion*”.

c. Tahap Evaluasi

Tahap evaluasi bertujuan untuk menilai pergelaran busana *Dimantion* secara keseluruhan dari kekurangan dan hambatan pada pergelaran *Dimantion* diselenggarakan, sehingga ada perbaikan untuk acara selanjutnya. Pada dasarnya pergelaran berlangsung dengan baik. Tetapi ada beberapa hal yang masih kurang dan perlu dievaluasi untuk keberhasilan yang akan datang yaitu :

1) Ketua I,II,III :

Evaluasi :

- a) Kurang koordinasi antar ketua
- b) Masih banyak sikap individual didalam kepanitiaan
- c) Kepanitiaan belum sepenuhnya sempurna masih banyak anggota yang tidak mau bekerja sama

Rekomendasi :

- a) Harus lebih sering melakukan pengecekan dan monitoring tiap-tiap sie
 - b) Harus bisa bersikap profesional untuk kepentingan bersama
- 2) Bendahara I,II,III
- Evaluasi :
- a) Kurangnya ketelitian dalam mencatat pemasukan dan pengeluaran secara rinci
 - b) Pembayaran iuran yang kurang ditepati sesuai dengan kesepakatan bersama
 - c) Pembayaran uang tiket yang kurang teratur
- Rekomendasi :
- a) Harus lebih terperinci lagi dalam mengatyr pemasukan dan pengeluaran uang
- 3) Sekretaris I,II,III
- Evaluasi :
- a) Pencetakan proposal sponsor mengalami kemunduran dikarenakan harus revisi beberapa kali untuk konten yang masuk dalam proposal.
 - b) Dalam menyusun surat keluar masih banyak yang tidak sesuai prosedur ynag telah disepakati bersama dan bersifat mendadak karena sering berdekatan dengan hari yang dijadwalkan, sehingga kinerja humas sering terburu-buru
 - c) Kelalaian dalam menyimpan Stampel

Rekomendasi :

- a) Harus lebih sering melakukan pengecekan dan lebih teliti kembali
- 4) Sie Sponsorship

Evaluasi :

- a) Proposal terhambat rentang waktu untuk menunggu tanda tangan pengesahan
- b) Dalam penyebaran proposal panitia tidak solid dalam menjalannya
- c) Jarak MP dan TA yang berdekatan sehingga ruang lingkup sponsor terbatas

Rekomendasi :

- a) Jarak MP dan TA jangan berdekatan
- 5) Sie Humas

Evaluasi :

- (1) Ketika hari H, masih kurang mengenal dosen, birokrasi dan karyawan dari PTBB sehingga masih harus minta memperlihatkan undangan sebelum tanda tangan di buku tamu.
- (2) Antar panitia inti masih banyak *missed communication*.
- (3) Kurang solidnya antar panitia inti satu sie maupun satu angkatan.
- (4) Surat menyurat datangnya ada yang mendadak sehingga sie humas terkendala dengan memasukkan surat ke pihak terkait.

(5) Kuota undangan tidak bisa dipastikan.

(6) Undangan belum bisa jauh-jauh hari untuk mengantar, sehingga ada undangan yang belum sampai ke tempat, hanya mengonfirmasi via sms.

Rekomendasi :

a) Koordinasi antar anggota harus terjaga

b) Meminta konfirmasi kepada tamu undangan lebih awal

6) Sie Acara

Evaluasi :

a) Acara yang dimulai kurang tepat waktu

b) Kurangnya koordinasi pada tiap-tiap sie

Rekomendasi :

a) Konsep acara mendatang harus lebih berani lagi

b) Mengadakan open talent pengisi acara

7) Sie Juri

Evaluasi :

a) Hasil Vote belum seluruhnya terhitung

b) Harga thropy membengkak

c) Koordinasi antar sie kurang

Rekomendasi :

a) Koordinasi antar sie harus dijaga

b) Untuk thropy harus sesuai dengan kebutuhan yang diawal

8) Sie Publikasi

Evaluasi :

- a) Kurang gencar dalam melakukan publikasi ke media sosial dan masyarakat
- b) Sering menunggu dari sie lain untuk melakukan job

Rekomendasi :

- a) Publikasi lebih gencar kembali

9) Sie Booklet

- a) Booklet TA/PA menurun dari MP
- b) Ada goodiebag yang isinya tidak lengkap misalnya booklet tidak ada

10) Sie Makeup

Evaluasi :

- a) Jalannya proses make up tidak sesuai dengan yang direncanakan karena model terlambat datang hingga 1 jam.
- b) Tidak ada panitia tambahn sehingga panitia inti sulit mengatur jalannya proses make up hingga selesai.
- c) Make-up sesuai dengan referensi yang telah ditentukan
- d) Model hijab dan hair-do susah sesuai dengan referensi namun, hasil sedikit berbeda karena kendala dari tipe rambut model yang berbeda-beda.

Rekomendasi :

- a) Koordinasi antara sie model dan perkap lebih dijaga

11) Sie Perlengkapan

Evaluasi :

- (1) Kurangnya komunikasi sie lain dengan perkap mengenai kebutuhan yang perlukan oleh sie yang bersangkutan, sehingga saat pengadaan barang itu berlangsung, terjadi kekurangan barang yang dikarenakan kurangnya komunikasi. Misalnya: Terjadinya penambahan barang secara mendadak yang ada di luar data kebutuhan barang yang sudah terdaftar
- (2) Sebelum acara dimulai bila ingin meminta bantuan dari Sie Perkap diharapkan di briefing terlebih dahulu. Seperti halnya kemarin pemutaran video antara layar distage dan dibackstage terjadi kesalahan.
- (3) Lebih mengetahui jobdesk semua Sie. Karena terlalu banyak Sie yang menyalahartikan jobdesk perkap.
- (4) Jika setiap keperluan yang bisa disediakan sendiri, diharapkan tidak langsung meminta perkap untuk menyediakan saat itu juga.

12) Sie Dokumentasi

- a) Keterbatasan Kapasitas Laptop untuk menyimpan dokumentasi sehingga file menyebar di beberapa anggota sie dokumentasi
- b) Jumlah kamera yang digunakan masih kurang dibanding dengan jumlah panitia sie.dokumentasi jadi saat pengambilan foto mesti bergantian
- c) Operator yang bertugas kurang mencermati slide yang ditayangkan.

13) Sie Backstage and Floor Manager

- a) *Ploting* panitia tambahan tidak ada yang berada di tribun atas sehingga menyulitkan saat pengaturan penonton dan penghitungan kursi yang masih kosong.
- b) *Ploting* panitia tambahan tidak ada yang menjaga di depan pintu masuk sehingga penonton yang baru datang menumpuk di belakang.
- c) Kursi undangan untuk sekolah (sejajar dengan VIP) yang tidak ditutup menyulitkan pengaturan penonton VIP.
- d) Layout penataan kursi penonton kurang sesuai dengan keadaan lapangan sehingga harus ada sedikit perubahan, dengan pertimbangan kejelasan pandangan penonton dan kenyamanan penonton
- e) Kurangnya koordinasi dengan sie lain
- f) Kurang panitia di ruangan backstage dan kurang tanggap situasi

14) Sie Dekorasi

- a) Untuk panitia dekorasi kurang teliti dalam pembuatan panggung
- b) Kurang komunikasi antara sie dekorasi dan sie lain

15) Sie Keamanan

- a) Tempat parkir sepeda motor yang direncanakan tidak mampu menampung jumlah sepeda motor yang datang sehingga dialihkan

- b) Tempat parkir mobil yang direncanakan tidak mampu menampung jumlah mobil yang datang sehingga dialihkan ke jalan keluar rektorat.
 - c) Masih ada beberapa penonton yang memotret menggunakan flash meskipun sudah ditegur.
 - d) Sulit mengatur peserta yang ingin memfoto di area fotografer
 - e) Banyak yang tidak mau mendengarkan keamanan.
 - f) Keamanan bagian parkir ada yang masuk kedalam stage.
 - g) Dibutuhkan lebih dari satu orang untuk mengatur antrian dipintu masuk.
 - h) Keamanan didalam stage masih bergerombol.
 - i) Penitipan barang diruang konsumsi kurang teratur karena panitia inti konsumsi tidak mendengarkan saran dari keamanan, panitia tambahan keamanan tidak berani menegur panitia inti konsumsi.
- 16) Sie Konsumsi
- a) Terdapat sisa konsumsi karena banyak tiket yang belum terjual
 - b) Terdapat sisa konsumsi karena banyak tamu undangan yang tidak datang
 - c) Kelebihan makan siang karena banyak sie yang belum ambil sehingga numpuk di sore hari
 - d) Makan untuk TA/PA kualitasnya menurun dibanding MP
 - e) Subsidi air minum untuk backstage kurang banyak
- 17) Sie Model

Evaluasi :

- (1) Permasalahan ukuran model, karena pengukurannya yang tidak dilakukan oleh disainer mahasiswa sendiri sehingga menimbulkan beberapa kesalahan oleh mahasiswa.
- (2) Fitting 1 dan fitting 2 menjadi lama karena mahasiswa yang kurang cepat dalam mengganti baju modelnya.
- (3) Pemotretan booklet menjadi lama karena digabung dengan fitting 2 dan beberapa model tidak hadir sehingga harus digantikan oleh model lain.

Rekomendasi :

- a) Sebaiknya pengukuran model dilakukan oleh desainer mahasiswa itu sendiri, supaya lebih akurat.
- b) Sebaiknya penandatanganan MOU dilakukan secepat mungkin sehingga agency dan model telah terikat dan dapat lebih disiplin serta memahami konsekuensi yang harus agency dan model tanggung ketika mereka tidak mematuhi tata tertib yang telah dibuat oleh panitia.

B. Hasil

1. Hasil Penciptaan Desain Busana

Dalam menciptakan suatu desain busana pesta dengan sumber ide *Oceanic Crust* melalui beberapa proses seperti mengkaji tema proyek akhir (*Dimantion*), mengkaji trend 2017 (*Grey zone*) dengan tema *Archean* dan sub tema *Tectonic* sehingga tercipta desain busana yang sesuai dengan *trend* saat ini. Melalui tahap diatas maka dihasilkan

busana pesta malam yang terdiri dari satu bagian (*one piece*) yaitu gaun panjang. Busana tersebut mengkombinasikan antara kain *jacquard*, *organza* dan *vinerdy* dengan warna menyesuaikan dengan *trend* yang sedang terjadi. Penggunaan warna dominan abu-abu karena sesuai dengan tema *Dimantion* dan *trend Grey Zone*.

Busana yang dibuat memiliki *style* feminin. Perwujudan *style* feminin pada busana pesta malam dengan sumber *Oceanic Crust* terdapat unsur dan prinsip desain di dalamnya. Unsur desain berupa garis yang terdapat melalui pemilihan garis lengkung yang mempunyai sifat dan pengaruh yaitu lembut, feminin, lemah gemulai diwujudkan dengan prinsip keseimbangan asimetri. Keseimbangan asimetri lebih kelihatan lembut dan bervariasi terutama cocok untuk bahan-bahan yang lembut. *Center of interest* busana pesta malam ini terletak pada *smock* bentuk menyerupai *Oceanic Crust* yang terlihat pada gaun bagian atas.



Gambar 31. *Fashion Illustration*

2. Hasil Pembuatan Busana

Dalam membuat busana pesta malam dengan sumber ide *Oceanic Crust* melalui 3 tahap yaitu tahap persiapan meliputi pengambilan ukuran model yang dilakukan oleh mahasiswa langsung, pembuatan pola dengan menggunakan pola *So En*, merancang bahan dan menghitung kalkulasi harga, pemilihan bahan yang sesuai disain yang dibuat. Tahap kedua merupakan tahap pelaksanaan meliputi peletakan pola pada bahan, pemotongan bahan, pemberian tanda jahitan, menjahit busana serta menghias busana serta tahap terakhir ialah evaluasi meliputi evaluasi *fitting* I dan *fitting* II. Evaluasi hasil dari perwujudan karya busana yang telah dibuat sudah sesuai konsep yaitu tema pergelaran *Dimantion, trend Grey Zone* dan sumber ide *Oceanic Crust*.

Busana pesta yang diciptakan berupa gaun panjang dengan belahan belakang, kerah tegak, dan variasi lengan lonceng. Bahan yang digunakan dalam pembuatan busana ini antara lain *jacquard* berwarna abu-abu digunakan pada gaun dan lengan licin, *vinerdy* berwarna *orange* digunakan pada gaun bagian atas depan dan belakang, dan bahan *organza* digunakan pada variasi lengan lonceng dan hiasan border. Detail pada busana pesta mala mini dimunculkan smock yang terdapat pada gaun bagian atas depan dan belakang serta border pada bagian lengan dan gaun bagian bawah.

3. Hasil Penyelenggaraan Pergelaran Busana

Pergelaran busana dengan tema *Dimantion* diselenggarakan pada hari Jumat, 24 Maret 2017 pukul 18.30 WIB di Auditorium Universitas Negeri Yogyakarta yang diikuti oleh 95 mahasiswa yang terdiri dari mahasiswa S1 Reguler dan Non Reguler dan mahasiswa D3 angkatan 2014. Pada pergelaran busana ini, karya penulis tampil pada sesi ketiga dengan nomor urut 77 diperagakan oleh model.

Pergelaran busana tahun 2017 dengan tema *Dimantion* ini memperebutkan 13 kejuaraan. Hasil kejuaraan pelaksanaan pergelaran busana ini dijuarai oleh :

- a. Juara Umum diraih oleh Ratih Noviani
- b. Juara Favorit diraih oleh Ratih Noviani
- c. Juara Best Design diraih oleh Afifah Nadhirah Faiz
- d. Juara I S1 Kelas A diraih oleh Hasna Nur Maulani
- e. Juara II S1 Kelas A diraih oleh Laily Wahyuningtyas
- f. Juara III Kelas A diraih oleh Riana Kusumawardani
- g. Juara I D3 diraih oleh Grecia Trisnaningtyas
- h. Juara II D3 diraih oleh Fellya Purwanita
- i. Juara III D3 diraih oleh Qoridatul Hasanah
- j. Juara I S1 Kelas D diraih oleh Ratih Noviani
- k. Juara II S1 Kelas D diraih oleh Erlina Styaningsih
- l. Juara III S1 Kelas D diraih oleh Afifah Nadhirah

C. Pembahasan

1. Penciptaan Desain Busana

Penciptaan desain busana pesta malam ini berdasarkan pada tema pergelaran busana *Dimantion* yang mengacu pada *Trend Forecasting 2017/2018 Grey Zone* dengan tema *Archean* dan sub tema *Tectonic* yang terinspirasi dari sumber ide *Oceanic Crust*.

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 *Dimantion* dan tema trend *Archean* dan sub tema *Tectonic*. Bagaimana menciptakan desain busana dengan tetap menerapkan unsur dan prinsip desain sesuai dengan sumber ide *Oceanic Crust*. Selain itu setiap desain busana harus memiliki ciri khusus yang memperkuat sumber ide, maka busana pesta malam ini memiliki ciri khusus berupa *smock* bentuk *Oceanic Crust* pada bagian gaun.

2. Pembuatan Karya Busana

Tahapan-tahapan yang dilalui setelah pembuatan desain busana adalah mewujudkan desain dalam bentuk busana dengan melalui beberapa proses. Proses pembuatan busana meliputi pengambilan

ukuran pada model, pembuatan pola dasar, pecah pola, rancangan bahan, kalkulasi harga, pemotongan bahan, pemberian tanda jahitan, menjelujur, evaluasi proses I, menjahit, memasang hiasan, evaluasi proses II, penilaian gantung, dan grand juri. Evaluasi proses I dilakukan saat busana masih berupa jelujuran dengan tujuan agar jika terjadi kesalahan ukuran dapat diperbaiki lagi tanpa merusak bahan.

Setelah dievaluasi lalu dilanjutkan dengan proses penjahitan busana sampai dengan penyelesaian dan pembuatan pelengkap busana harus sudah selesai kurang lebih 90 % dari total pembuatan. Setelah tahap evaluasi proses II, tahap selanjutnya adalah penilaian gantung. Penilaian gantung dilakukan dengan memasang busana pada *dressform*. Aspek yang dinilai meliputi teknologi jahit, hiasan, jatuhnya busana. Penilaian selanjutnya adalah grand juri, proses penilaian dilakukan dengan cara busana diperagakan oleh model, sementara desainer mempresentasikan konsep penciptaannya. Aspek yang dinilai meliputi teknologi jahit, keserasian konsep, dan total look. Bersamaan dengan juri juga dilakukan penilaian moodboard sebagai visualisasi gagasan konsep desain dinilai oleh tim juri dan dosen.

Kendala yang dihadapi dalam proses pembuatan karya busana pesta malam dengan sumber ide *Oceanic Crust* ini adalah membuat manipulating fabric dengan bahan yang tebal. Kendala pada proses menjahit kerung lengan, karena pada bagian punggung bagian atas

menggunakan bahan yang tebal sehingga tekstur bahan menjadi lebih tebal. Ketepatan pada proses pengambilan ukuran dan teknik menjahit menjadi kunci utama dalam proses pembuatan pola ini, karena akan mempengaruhi kerapihan dan letak jatuhnya pada busana.

Melakukan proses penjelujuran akan sangat membantu pada proses setelah penjahitan karena akan menghasilkan jahitan yang rapi. Proses pengepresan setelah proses penjahitan pada bagian-bagian tertentu seperti jahitan sambungan lengan, sambungan sisi, leher, dan kelim akan menghasilkan bentuk yang rapi sesuai yang diharapkan.

3. Penyelenggaraan Pergelaran Busana

Penyelenggaraan pergelaran busana dengan tema *Dimantion* 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 *Dimantion* ini diselenggarakan hari Jumat, 24 Maret 2017 pukul 18.30 WIB di Auditorium Universitas Negeri Yogyakarta yang diikuti oleh 95 mahasiswa S1 Reguler, S1 Non Reguler dan mahasiswa D3 angkatan 2013 dan 2014.

Busana yang ditampilkan dalam pergelaran ini adalah busana pesta malam, 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 tiga dengan nomor urut 77 yang diperagakan oleh model Lolyta.

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

Setelah melalui proses pembuatan dan penyelenggaraan pagelaran busana penulis dapat menyimpulkan hal-hal sebagai berikut:

1. Dalam mencipta suatu disain busana pesta malam dengan sumber ide *Oceanic Crust* melalui beberapa proses seperti mengkaji tema proyek akhir (*Dimantion*), mengkaji *trend 2017 (Grey Zone)* dengan tema *Archean* dan sub tema *Tectonic*, mengkaji busana pesta, membuat *moodboard*, menyusun unsur dan prinsip disain yang disajikan dalam *design sketching, presentation drawing*, dan gambar kerja sesuai busana yang dipilih sehingga menciptakan busana dengan judul busana *shape of oceanic crust*. Melalui tahap diatas maka dihasilkan busana pesta malam yang terdiri dari satu bagian (*one piece*) yaitu gaun panjang. Busana tersebut mengkombinasikan kain jacquard, organza dan dengan warna vinerdy menyesuaikan dengan *trend* yang sedang terjadi.
2. Proses pembuatan busana pesta ini melalui beberapa tahap antara lain tahap persiapan, yang meliputi pengambilan ukuran, pembuatan pola dasar, pecah pola, rancangan bahan serta pembuatan pola besar. Tahap selanjutnya adalah pelaksanaan yang meliputi meletakkan pola besar pada bahan, pemotongan bahan, pemberian tanda jahitan, penjelujuran busana, pengepasan I, solusi pengepasan I, menjahit busana,

pengepasan II dan menghias busana. Tahap ketiga yaitu tahap evaluasi yang meliputi evaluasi *fitting I* dan *fitting II*, evaluasi hasil mewujudkan karya yang diuraikan sudah sesuai konsep yaitu tema pergelaran *Dimantion, trend archean* dan sumber ide *oceanic crust*.

3. Dalam penyelenggaraan pergelaran busana dengan tema *Dimantion* melalui tiga tahapan, yaitu persiapan meliputi pembentukan panitia, menentukan tema, sumber dana, menentukan waktu dan tempat, menyiapkan sarana penunjang dan menentukan anggaran. Yang kedua pelaksanaan yang meliputi penilaian gantung, *grand juri*, penyelenggaraan pergelaran busana. Tahap ketiga yaitu evaluasi dari tiap-tiap divisi dari tahap persiapan dan tahap pelaksanaan.

B. SARAN

1. Pada Penciptaan Desain
 - a. Menciptakan desain busana, agar makna desain busana tersampaikan dengan baik kepada masyarakat maka harus mengkaji terlebih dahulu sumber ide yang akan diambil, untuk mencari referensi-referensi sebagai sumber kajian.
 - b. Tetap memperhatikan unsur-unsur dan prinsip desain sehingga busana yang dihasilkan menarik dan dapat diterima masyarakat.
 - c. Pada proses penciptaan busana harus dilakukan dengan teliti, dan mempertimbangkan proses pembuatan nantinya agar diperoleh desain yang sesuai dengan sumber ide

1. Pada Pembuatan Busana

- a. Proses pembuatan busana harus memperhatikan teknik pengambilan ukuran secara cermat dan detail. Karena kesalahan pada proses pengukuran akan membuat busana yang dihasilkan tidak nyaman dipakai, terutama untuk gaun press body yang membutuhkan detail ukuran yang tidak tepat, jika ukuran selisih sedikit saja maka bentuk busana akan terlihat tidak tepat.
- b. Proses pembuatan busana pesta, pengelolaan waktu harus dikelola dengan baik agar dapat menciptakan busana yang bagus dan dengan teknik pembuatan yang tepat, karena proses pembuatan busana pesta membutuhkan banyak jahitan tangan serta ketelitian agar busana yang dibuat memperoleh hasil yang maksimal.

3. Pada Pergelaran Busana

- a. Panitia pergelaran busana harus mempersiapkan acara dengan matang, kerjasama dan koordinasi yang sinergis, serta dapat melaksanakan amanah dengan penuh tanggung jawab sehingga acara dapat berjalan dengan lancar tanpa kendala apapun.
- b. Koordinator sie dan panitia inti memberikan *job description* kepada anggota sie agar pekerjaan terarah dengan baik.
- c. Memerlukan kesadaran akan professional kerja sesuai tanggungjawab masing-masing individu agar terlaksana dengan baik.

DAFTAR PUSTAKA

- Afif Ghurub Bestari. (2001). *Menggambar Busana Dengan Teknik Kering*. Yogyakarta: PT. Intan Sejati Klaten.
- Arifah, A. Riyanto. (2003). *Disain Busana*. Bandung: Yapemdo
- Atisah Sipahelut & Petrussumadi. (1991), *Dasar-Dasar Desain*, Jakarta.
- Chodiyah & Wisri A. Mamdy. (1982). *Desain Busana Untuk SMKK/SMTK*, Jakarta: Ddepartemen Pendidikan dan Kebudayaan.
- Choiril Azmiyawati, Rohana Kusumawati, Wigati Hadi Omegawati. (2008). *IPA Salingtemas 5*, Surakarta.
- Dharsono Sony Kartika. (2004). *Pengantar Estetika*. Bandung : Rekayasa Sains
- Enny Zuhni Khayati (1998). *Teknik Pembuatan Busana 111*, Yogyakarta: IKIP Yogyakarta
- Porrie Muliawan. (1985), *Konstruksi Busana Wanita*, Jakarta.
- Prapti Karomah & Sicillia Sawitri. (1998), *Pengetahuan Busana*, Yogyakarta: IKIP Yogyakarta.
- Sicilia Sawitri. (1997). *Tailoring*, Yogyakarta: IKIP Yogyakarta.
- Sri Widarwati. (1993). *Desain Busana I*. Yogyakarta: Jurusan Pendidikan Kesejahteraan Keluarga Fakultas Teknik Universitas Negeri Yogyakarta.
- Sri Widarwati, Sicilia Sawitri, Widyabakti Sabatari. (1996). *Disain Busana II*, Yogyakarta: Jurusan Pendidikan Kesejahteraan Fakultas Pendidikan Teknologi dan Kejuruan Institut Keguruan dan Ilmu Pendidikan Yogyakarta.
- Tim Penyusun. (2016) *Pendoman Penulisan Tugas Akhir*. Yogyakarta: Universitas Negeri Yogyakarta
- Tim Penyusun. (2017). *Trend Forecasting Grey Zone*. Yogyakarta.
- Trend Forecasting (2017) *Grey Zone :BDA :A+*
- Widjiningsih. (1982). *Desain Hiasan Busana dan Lenan Rumah Tangga*. Yogyakarta: IKIP Yogyakarta.

Widjningsih, Sri Wisdiati & Enny Zuhni Khayati (1994). Kontruksi Pola Busana.
Yogyakarta : IKIP Yogyakarta

SUMBER INTERNET

Teori Warna Dalam Desain. Diakses pada tanggal 18 Juni 2017 pukul 07:30 WIB

<http://www.multimediaindonesia.net/2016/03/teori-warna-dalam-desain.html>

Oceanic crust. Diakses pada tanggal 02 November 2016 pukul 16:51 WIB

<http://www.gurugeografi.id/2017/02/perbedaan-kerak-benua-dan-kerak-samudra.html>

Smock. Diakses pada tanggal 08 Maret pukul 11.19 WIB

<http://saidahusnaaziza.blogspot.co.id/2016/06/pengertian-dan-cara-menjahit-smock.html>

Lampiran 1. Jadwal Persiapan Acara (23 Maret 2017) & Gladi Bersih

WAKTU	KEGIATAN
06.30 - 07.00	Kumpul dan Presensi
07.00 - 07.45	Briefing Semua
07.30- 12.00	Loading Barang <ul style="list-style-type: none">- Stage- Music & Lighting- Dekorasi ruang- Kursi penonton- Lobby- Photobooth- Standing hanger- Meja registrasi
12.00 – 13.00	ISHOMA (bergantian)
13.00 – 14.00	Briefing Koor
13.00 – 15.00	Melanjutkan loading barang
15.00 – 15.30	ISHO
15.30 – 18.00	Loading wardrobe
18.00 - 18.30	ISHOMA
18.30 – 20.30	GR Fashion Show I,II, & III
20.30 – 20.35	GR Tari
20.35 – 21.30	GR Performing Art Fashion
21.30 – 22.00	Evaluasi dan Review kekurangan tiap sie
22.00	PULANG

Lampiran 2. Jadwal Gladi Bersih 24 Maret 2017

WAKTU		KEGIATAN	
05.30 – 06.00		Kumpul & Presensi	
06.00 – 07.00		Briefing	
	08.00		GR Musik (Mbak Febta)
	10.15		GR MC
07.00 – 12.00		Menyelesaikan kebutuhan setiap sie	
	12.00 – 16.30		Make Up model
12.00 – 13.00		ISHOMA (bergantian)	
13.00 – 15.00		Melengkapi kekurangan	
	15.00 – 17.30		Persiapan Individu
15.00 – 15.30		ISHO	
15.30 – 17.30		Makan	
17.30		Semua sudah siap (Clear Area)	

Lampiran 3. Susunan Acara Pergelaran

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

Lampiran 4. Dana Pengeluaran

Devisi	Uraian Pengeluaran	QTY	Harga Satuan	Jumlah
Sekretaris	Stempel	1	Rp 80.000	Rp 80.000
	Amplop	1		Rp 15.000
	Proposal Sponsor	30	Rp 25.000	Rp 750.000
	Buku Agenda	1		Rp 15.000
	Foto Copy			Rp 150.000
	Print Proposal Dekanat			Rp 75.000
	Print LPJ			Rp 200.000
	Materai	30	Rp 7.000	Rp 210.000
	Sertifikat			Rp 600.000
	Total			Rp 2.095.000
Bendahara	Kwitansi	3	Rp 3.000	Rp 9.000
	Map Plastik	3	Rp 5.000	Rp 15.000
	Nota	3	Rp 2.000	Rp 6.000
	Buku Kas	1	Rp 10.000	Rp 10.000
	Total			Rp 40.000
Humas	Buku Tamu	1	Rp 8.000	Rp 8.000
	Stop Map Batik	6	2.500	Rp 15.000
	Label	3	5.000	Rp 15.000
	Pulsa			Rp 50.000
	Plastik kemasan	2	15.000	Rp 30.000

	P3k			Rp	15.000
	Bolpoint	6	1.500	Rp	9.000
	Total			Rp	142.000
Acara	Administrasi			Rp	200.000
	Co-card			Rp	600.000
	fee Mc	1	1.250.000	Rp	1.250.000
	Pengisi Musik			Rp	500.000
	Fee Tari			Rp	100.000

	Art Performance			Rp	750.000
	Mc Grand Juri	1	Rp 300.000	Rp	300.000
	Total			Rp	3.700.000
Sponsorship	Transportasi	13	Rp 30.000	Rp	390.000
	Uang Pulsa	13	Rp 10.000	Rp	130.000
	Print Surat MOU			Rp	35.000
	Print Surat Donatur			Rp	30.000
	Print Surat Pengantar			Rp	25.000
	Print Surat Tanda Terima			Rp	25.000
	total				Rp
Booklet	ooklet	1000	Rp 17.500	Rp	17.500.000
	Goodiebag	1000	Rp 3.000	Rp	3.000.000

	Fotografer	1	Rp 2.500.000	Rp 2.500.000
	Background pemotretan + Print + perlengkapan			Rp 500.000
	Total			Rp 23.500.000
Dokumentasi	Fotografer dan Videografer			Rp 3.500.000
	Edit Video			Rp 600.000
	Total			Rp 4.100.000
Keamanan	Uang Keamanan			Rp 200.000
	Cetak Kartu Parkir			Rp 200.000
	Cetak nomor Tas			Rp 70.000
	Label			Rp 30.000
	Rafia			Rp 10.000
	Total			Rp 510.000
Model	Print Nomer Model			Rp 150.000
	Print Nama Model			Rp 20.000

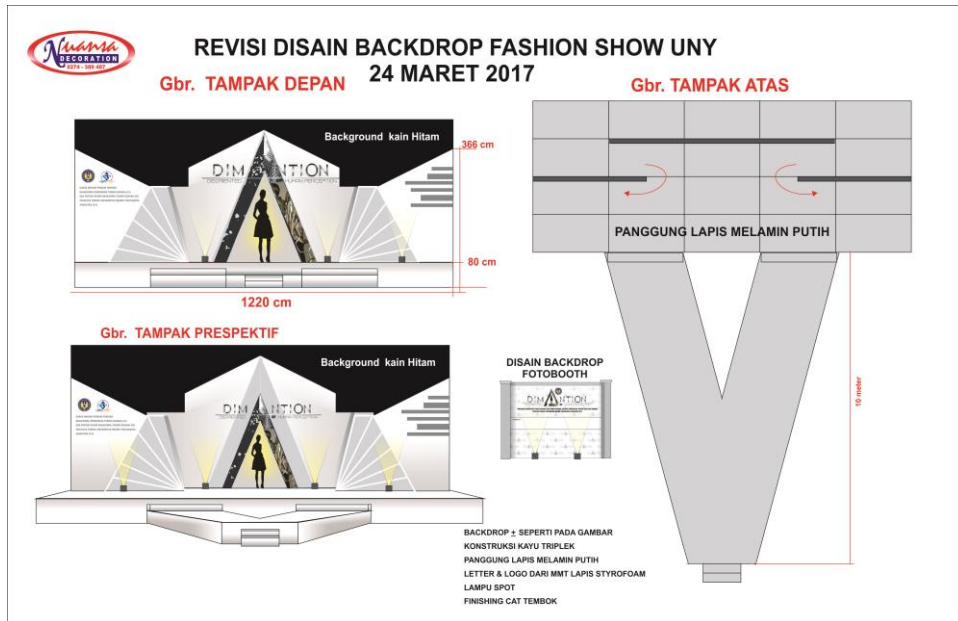
	Print Presensi Model			Rp 5.000
	Fee Model	5	Rp 1.025.000	Rp 35.875.000
	Koreografer & music Director			Rp 4.000.000
	Total			Rp 40.050.000
Make Up	Rias Wajah		Rp 50.000	Rp 1.600.000

	Pemotretan	2		
	Hair do Pemotretan		Rp 55.000	Rp 385.000
	Hair do show	0	Rp 55.000	Rp 550.000
	Perlengkapan			Rp 500.000
	Extension		Rp 25.000	Rp 225.000
	Total			Rp 3.260.000
Back Stage and Floor Manager	Biaya Cetak dan Fotocopy			Rp 30.000
	Lakban	2	Rp 10.000	Rp 20.000
	Peniti	1	Rp 5.000	Rp 5.000
	Bolpoint	4	Rp 1.500	Rp 6.000
	Total			Rp 61.000
Perkap	Sewa Gedung			Rp 1.400.000
	Kursi Lipat	800	Rp 1.500	Rp 1.200.000
	Meja Juri	5	Rp 50.000	Rp 250.000
	Sewa HT	36	Rp 10.000	Rp 360.000
	Perlengkapan			Rp 1.000.000
	Total			Rp 4.210.000
Konsumsi	Snack Model + Dosen	55	Rp 6.000	Rp 330.000
	Jumlah pengeluaran Pengukuran Model			Rp 330.000
	Snack Model + Dosen	45	Rp 6.000	Rp 270.000
	Mineral Gelas 240ml	1	Rp 17.000	Rp 17.000
	Jumlah Pengeluaran Fitting 1			Rp 287.000
	Nasi box Panitia inti + tambahan + keamanan	130	Rp 7.000	Rp 910.000

	Nasi box Model + Crew make up, hair do + Fotografer	2	Rp 10.000	Rp 420.000
	Snack Model + Crew make up, hair do +	2	Rp 6.000	Rp 252.000

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

Lampiran 5. Layout Panggung



Lampiran 6. Media Promosi

1. Pamflet

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

PROUDLY PRESENT

ANNUAL FASHION SHOW

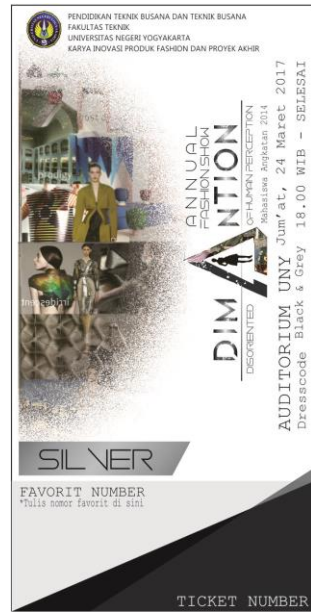
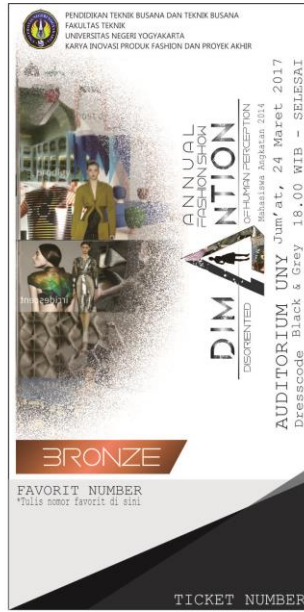
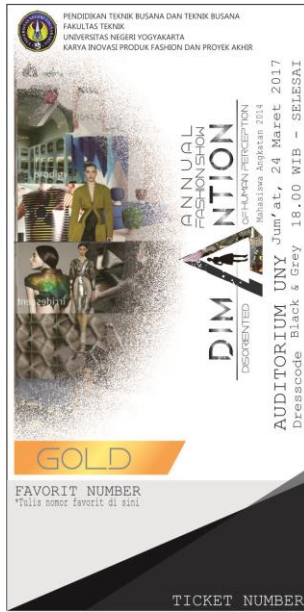
DIM  **NTION**
DISORIENTED OF HUMAN PERCEPTION

MENAMPILKAN
100+ OUTFIT
TREND FORCASTING
2017/2018 : GREYZONE

AUDITORIUM UNY
24 MARET 2017
18:00- SELESAI

BINTANG TAMU
HOSANA MODA by wiwid hosana
IIS DESIGN by isyanto
NOEMI BAND
HIBURAN TARI
MC: Degga himawan

Lampiran 07. Tiket



Lampiran 08. Model nampak Depan



Lampiran 09. Model nampak samping



Lampiran 10. Foto Desainer Bersama Model

