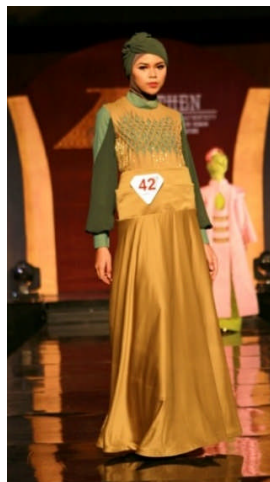




**BUSANA PESTA MALAM MUSLIMAH UNTUK REMAJA
DENGAN SUMBER IDE TONGKOL JAGUNG DALAM
PERGELARAN BUSANA *AUTHENTURE***

PROYEK AKHIR

**Diajukan kepada Fakultas Teknik Universitas Negeri Yogyakarta
untuk Memenuhi sebagian Persyaratan guna Memperoleh
Gelar Ahli Madya**




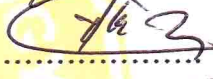

**Oleh:
Dewi Purbaningsih
NIM. 13514134015**

**PROGRAM STUDI TEKNIK BUSANA
JURUSAN PENDIDIKAN TEKNIK BOGA DAN BUSANA
FAKULTAS TEKNIK
UNIVERSITAS NEGERI YOGYAKARTA
2016**

HALAMAN PENGESAHAN

Proyek Akhir yang berjudul “Busana Pesta Malam Muslimah untuk Remaja dengan Sumber Ide Tongkol Jagung Dalam Pergelaran Busana *Authenture*” ini telah dipertahankan di depan Dewan Penguji pada tanggal 27 Mei 2016 dan dinyatakan Lulus.

DEWAN PENGUJI


Nama	Jabatan	Tanda Tangan	Tanggal
Enny Zuhni Khayati, M. Kes	Ketua Penguji		21 Juni 2016
Sri Emy Yuli Suprihatin, M. Si	Sekretaris Penguji		21 Juni 2016
Triyanto, M.A	Penguji		21 Juni 2016

Yogyakarta, 21 Juni 2016

Fakultas Teknik

Universitas Negeri Yogyakarta

Dekan,


Dr. Moch. Bruri Triyono
NIP.19560216 198603 1 003

HALAMAN PERSETUJUAN

Proyek Akhir yang berjudul “Busana Pesta Malam Muslimah untuk Remaja dengan Sumber Ide Tongkol Jagung dalam Pergelaran Busana *Authenture*” telah disetujui oleh pembimbing untuk diujikan.

Yogyakarta, 23 Mei 2016

Dosen pembimbing,



Enny Zuhni Khayati, M. Kes

NIP. 19600427 198503 2 001

SURAT PERNYATAAN

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

Yogyakarta, 20 Mei 2016

Yang menyatakan,



Dewi Purbaningsih

NIM.13514134015

HALAMAN PERSEMBAHAN

Puji syukur kehadirat Allah SWT, Proyek Akhir ini saya persembahkan untuk:

- Kedua Orang Tua dan keluarga yang telah mendukung dan membantu baik dalam dukungan moril maupun materil serta doa.
- Seluruh Dosen Pendidikan Teknik Busana dan Teknik Busana yang telah memberikan bekal ilmu selama kurang lebih 3 tahun ini.
- Sahabat-sahabat terdekat yang selalu memberikan do'a dan semangat untuk terus berjuang.
- Teman-teman Teknik Busana D3 angkatan 2013 yang saling menyemangati, memberi saran serta motivasi dan kebersamaannya selama kurang lebih 3 tahun ini.
- Almamater Universitas Negeri Yogyakarta yang memberikan tempat untuk belajar dan menjadikan penulis sebagai mahasiswa yang bertaqwa, mandiri dan cendekia.

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-Insyirah 7-8).

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 MUSLIMAH UNTUK REMAJA
DENGAN SUMBER IDE TONGKOL JAGUNG DALAM
PERGELARAN BUSANA *Authenture***

Oleh
Dewi Purbaningsih
NIM. 13514134015

ABSTRAK

Proyek Akhir ini bertujuan untuk 1) mencipta desain busana pesta malam muslimah untuk remaja dengan sumber ide Tongkol Jagung, 2) membuat busana pesta malam muslimah untuk remaja dengan sumber ide Tongkol Jagung, 3) dapat menampilkan dan menyelenggarakan pertunjukan busana pesta malam dengan tema *Authenture*.

Proses perwujudan proyek akhir ini sebagai berikut, 1) proses penciptaan desain meliputi: (a) mengkaji tema proyek akhir *Authenture*, (b) mencari dan menetapkan sumber ide, *style*, *look*, (c) mengkaji trend 2016, 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 muslimah untuk remaja ini meliputi, (a) tahap persiapan meliputi; pengambilan ukuran, pembuatan pola, merancang bahan dan mengkalkulasi harga, (b) tahap pelaksanaan meliputi; meletakkan pola pada bahan, *cutting*, pemberian tanda jahitan, penjelujuran, (c) tahap evaluasi meliputi; a) evaluasi proses I dan evaluasi proses II, b) tahap pelaksanaan meliputi penilaian juri eksternal, penataan panggung, musik dan *lighting* sesuai rencana, pelaksanaan pertunjukan busana dan pemilihan juara favorit.

Hasil proyek akhir ini adalah: 1) terciptanya desain busana pesta malam muslimah untuk remaja dengan sumber ide Tongkol Jagung, *style* feminin romantis, look berupa *Arabian look*, 2) terwujudnya karya busana pesta malam dengan siluet A, menggunakan bahan lurik polos, satin, dan *chiffon* yang dihiasi dengan *manipulating fabric* tekstur tongkol jagung bahan kaos. Busana pesta ini dibuat menggunakan pola konstruksi dengan teknik jahit halus, 3) pertunjukan busana dengan tema *Authenture* yang menampilkan busana pesta malam dilaksanakan oleh 103 mahasiswa Pendidikan Teknik Busana dan Teknik Busana UNY angkatan 2013 pada hari Selasa, 19 April 2016 pukul 18.30 WIB bertempat di Auditorium Universitas Negeri Yogyakarta dan karya penulis tampil pada sesi kedua dengan nomor urut 42.

Kata Kunci : Busana Pesta, Tongkol Jagung, *Authenture*

EVENING DRESS FOR TEENS MOSLEM INSPIRED BY CORNCOB IN *Authenture* FASHION SHOW

By:
Dewi Purbaningsih
NIM. 13514134015

ABSTRACT

This final project aims to 1) create a teens moslemevening dress design withinspired by corncob, 2) make a dress evening dress moslem for teens with a source of ideas Corn Cob, 3) can display and organize a fashion show evening party with the theme *Authenture* .

The process embodiment of this final project as follows, 1) the creation of the design include: (a) examine the theme of the final project *Authenture*, (b) seek and establish the source of ideas, style, look, (c) examine the trend in 2016, making moodboard, reviewing a party dress, prepare and implement the elements and principles of design are presented with a design sketch, design presentation and working drawings in accordance with the concept of fashion is selected,2) the process of making a party dress for teenage moslemevening includes, (a) the preparation stage include; retrieval size, pattern making, design materials and calculate the price, (b) the implementation phase include; put the pattern on the material, cutting, marking seam, (c) the evaluation stage include; a) evaluation process evaluation process I and II, b) the implementation phase includes an assessment of external judges, the arrangement of the stage, music and lighting according to plan, pelaksanaan fashion show and election favorite champions.

The result of this final project are : 1) the creation of Muslim fashion design evening party for teens with a source of ideas Corn Cob, femenin romantic style, look in the form of Arabian look,2) the realization of the work of the evening party dress A silhouette, using materials striated plain, satin, and chiffon adorned with fabric texture manipulating corn cob T-shirt material. A party dress is made using konstruksi pattern with smooth sewing techniques ,3) the fashion show with the theme *Authenture* the fashion show evening party held by 103 students of Technical Education Clothing and Technical Clothing UNY class of 2013 on Tuesday, April 19, 2016 at 18:30 pm at the Auditorium of Yogyakarta State University and the author's work appears in the second session with a number sequence 42 .

Keywords: Moeslem Evening Dress, *Corncob*, *Authenture*

KATA PENGANTAR

Segala puji dan syukur bagi Allah SWT yang telah melimpahkan Rahmat serta Karunia-Nya, sehingga penulis dapat menyelesaikan Proyek Akhir 2016 dengan tema “*Authenture*”. Proyek Akhir yang berjudul “Busana Pesta Malam Muslimah untuk Remaja dengan Sumber Ide Tongkol Jagung Dalam Pergelaran Busana *Authenture*”. Penulis bersyukur dapat melalui proses pembuatan hingga proses penulisan laporan ini mulai dari suka duka dan pengalaman berharga yang penulis dapat selama proses pembuatan Proyek Akhir ini. Proyek Akhir ini diajukan untuk memperoleh gelar Ahli Madya D3 Teknik Busana.

Dalam pelaksanaan Proyek Akhir hingga penyusunan laporan ini, banyak bantuan dan dukungan yang diberikan dari berbagai pihak. Untuk itu, penulis menyampaikan rasa terima kasih kepada pihak-pihak yang telah membantu kelancaran Proyek Akhir ini kepada yang terhormat Bapak/Ibu:

1. Enny Zuhni Khayati, M. Kes, selaku dosen pembimbing yang telah meluangkan waktu dalam membimbing.
2. Triyanto, M.A, selaku Ketua Program Studi Teknik Busana sekaligus sebagai dosen penguji dalam ujian Proyek Akhir.
3. Sri Emy Yuli Suprihatin, M. Si, selaku Penasehat Akademik sekaligus sebagai sekretaris dalam ujian Proyek Akhir.
4. Dr. Mutiara Nugraheni, selaku Ketua Jurusan Pendidikan Teknik Boga dan Busana Fakultas Teknik Universitas Negeri Yogyakarta.

5. Dr. Moch. Bruri Triyono, selaku Dekan Fakultas Teknik Universitas Negeri Yogyakarta.
6. Seluruh Dosen yang telah membimbing dan memberi bekal pengetahuan selama menuntut ilmu di Universitas Negeri Yogyakarta.
7. Seluruh karyawan PTBB yang telah membantu kelancaran proses belajar.
8. Agatha Rahma selaku model yang memperagakan busana dalam Pergelaran *Authenture*.
9. Tim Penilai.
10. Pihak-pihak yang tidak dapat penulis sebutkan satu persatu yang juga telah membantu dalam menyelesaikan laporan Proyek Akhir ini.

Demikian laporan Proyek Akhir ini penulis buat, semoga segala bantuan dari semua pihak di atas menjadi amalan yang bermanfaat dan mendapat balasan dari Allah SWT dan hasil Proyek Akhir ini dapat bermanfaat bagi para pembaca. Amin.

Yogyakarta, 20 Mei 2016

Dewi Purbaningsih

DAFTAR ISI

	Halaman
HALAMAN JUDUL	i
LEMBAR PENGESAHAN	ii
HALAMAN PERSETUJUAN	iii
HALAMAN PERNYATAAN.....	iv
HALAMAN PERSEMBAHAN	v
HALAMAN MOTTO	vi
ABSTRAK	vii
KATA PENGANTAR.....	ix
DAFTAR ISI.....	xi
DAFTAR TABEL	xiii
DAFTAR GAMBAR.....	xiv
DAFTAR LAMPIRAN.....	xvi
BAB I PENDAHULUAN	
A. Latar Belakang Penciptaan	1
B. Batasan Istilah	6
C. Rumusan Penciptaan	7
D. Tujuan Penciptaan.....	8
E. Manfaat Penciptaan	8
BAB II DASAR PENCIPTAAN	
A. Tema Penciptaan “Authenture”.....	11
B. <i>Trend Resistance 2016</i>	12
C. Sumber Ide.....	18
1. Pengertian Sumber Ide	18
2. Penggolongan Sumber Ide	19
3. Sumber Ide Tongkol Jagung	20
4. Pengembangan Sumber Ide.....	20
D. Desain Busana	23
1. Unsur dan Prinsip Desain	23
2. Teknik Penyajian Gambar.....	40
3. Prinsip Penyusunan <i>Moodboard</i>	45
E. Busana Pesta	47

1. Deskripsi Busana Pesta	47
2. Bahan Busana Pesta	51
3. Pola Busana	55
4. Teknologi Busana.....	62
5. Hiasan Busana	73
F. Pergelaran Busana	76
BAB III KONSEP PENCIPTAAN KARYA	
A. Konsep Penciptaan Desain	85
B. Konsep Pembuatan Busana.....	88
1. Konsep Pembuatan Pola Busana.....	88
2. Konsep Pemilihan Warna.....	89
3. Konsep Teknologi Menjahit.....	89
4. Konsep Hiasan Busana.....	91
C. Konsep Penyelenggaraan Pergelaran.....	92
BAB IV PROSES, HASIL, DAN PEMBAHASAN	
A. Proses.....	97
B. Hasil.....	166
C. Pembahasan	170
BAB V KESIMPULAN DAN SARAN	
A. Kesimpulan	175
B. Saran	177
DAFTAR PUSTAKA	180
LAMPIRAN.....	182

DAFTAR TABEL

Tabel 1. Kalkulasi Harga	128
Tabel 2. Evaluasi Proses I	133
Tabel 3. Evaluasi Proses II	141
Tabel 4. Pemasukan TA/PA Tahun 2016	152
Tabel 5. Pemasukan Sponsor <i>fresh money</i>	153

DAFTAR GAMBAR

Gambar 1.	<i>Trend Colony</i>	15
Gambar 2.	Palet warna <i>Trend Colony</i>	16
Gambar 3.	Sub tema <i>Molecule</i>	17
Gambar 4.	Tongkol Jagung	21
Gambar 5.	Garis Vertikal	25
Gambar 6.	Garis Horizontal	25
Gambar 7.	Garis Diagonal	25
Gambar 8.	Garis Lurus	26
Gambar 9.	Garis Zig-zag	26
Gambar 10.	Garis Bergerigi	26
Gambar 11.	Garis Bengkok	27
Gambar 12.	Garis Lengkung	27
Gambar 13.	Garis Lingkar	27
Gambar 14.	Garis berombak	27
Gambar 15.	Garis bersengkeliit	28
Gambar 16.	Lingkaran Warna	31
Gambar 17.	<i>Moodboard</i>	100
Gambar 18.	<i>Design Sketching</i>	101
Gambar 19.	<i>Presentation Drawing</i> Tampak Depan	102
Gambar 20.	<i>Presentation Drawing</i> Tampak Belakang	103
Gambar 21.	Gambar Kerja Gaun Tampak Depan	105
Gambar 22.	Gambar Kerja Gaun Tampak Belakang	106
Gambar 23.	Pola Dasar Sistem <i>So En</i>	109
Gambar 24.	Pola Dasar Rok	111
Gambar 25.	Pola Dasar Lengan	113
Gambar 26.	Pola Lengan Panjang	114
Gambar 27.	Pola Kerah Shanghai	114
Gambar 28.	Pola Dasar Manset.....	115
Gambar 29.	Pola Rok Setengah Lingkar	115
Gambar 30.	Mengubah Pola Gaun	116
Gambar 31.	Pecah Pola Gaun.....	117
Gambar 32.	Mengubah Pola Lengan	117
Gambar 33.	Pecah Pola Lengan Bishop.....	118
Gambar 34.	Mengubah Pola Lengan Variasi Bishop.....	118
Gambar 35.	Komponen Pola Gaun sesuai desain	120
Gambar 36.	Pola Furing Gaun Depan dan Belakang	121
Gambar 37.	Rancangan Bahan Lurik Polos	124
Gambar 38.	Rancangan Bahan <i>Chiffon</i>	125
Gambar 39.	Rancangan Bahan Satin	126
Gambar 40.	Rancangan bahan velvet untuk furing	127
Gambar 41.	Desain Hiasan Busana	136

Gambar 42.	Memberi tanda kain Kaos	137
Gambar 43.	Memotong kain Kaos	137
Gambar 44.	Menyusun kain menjadi tiga tumpukan	138
Gambar 45.	Menjahit tindis	138
Gambar 46.	Menjahit kaos dengan sejajar	139
Gambar 47.	Membentuk <i>molecule</i> menyerupai tongkol jagung	139
Gambar 48.	Menghias dengan manik-manik	140
Gambar 49.	<i>Fashion Illustration</i>	167

DAFTAR LAMPIRAN

- Lampiran 1. Susunan Panitia Pergelaran Busana *Authenture*
- Lampiran 2. Layout Pergelaran *Authenture*
- Lampiran 3. Desain Panggung
- Lampiran 4. Logo *Authenture*
- Lampiran 5. Tiket Pergelaran *Authenture*
- Lampiran 6. Panggung Pergelaran Busana *Authenture*
- Lampiran 7. Foto Karya Busana oleh Model
- Lampiran 8. Foto Karya Busana oleh Model dan Desainer
- Lampiran 9. Foto Para Pemenang Pergelaran Busana *Authenture*
- Lampiran 10. Pengeluaran TA/PA Tahun 2016
- Lampiran 11. Susunan Acara Penilaian Grand Juri
- Lampiran 12. Susunan Acara Penilaian Gantung
- Lampiran 13. Susunan Acara Pergelaran Busana

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Penciptaan

Busana merupakan salah satu hal pokok dalam kehidupan yang selalu mengikuti perkembangan zaman yang ada, busana selalu dibutuhkan manusia dalam kebutuhan sehari-hari. Kondisi tersebut sejalan dengan semakin berkembangnya kesadaran masyarakat akan dunia *fashion* yang sudah mengarah pada pemenuhan gaya hidup dalam berbusana. Busana tidak hanya berfungsi sebagai penutup atau pelindung tubuh, tetapi busana dibuat untuk memberi nilai keindahan pada pemakainya dengan desain yang bervariasi, serta dapat berfungsi untuk menutupi kekurangan yang memakainya.

Berbusana tidak sekedar mengenakan pakaian, pemilihan busana yang tepat sesuai pada kesempatan dan kepribadian pemakainya menjadikan penampilan wanita lebih mengesankan. Pemakaian atau penggunaan suatu busana sebaiknya dapat disesuaikan dengan kesempatan dan waktu penggunaan serta tujuan atau fungsi dari pemakaian busana tersebut. Berdasarkan Busana pesta dapat digolongkan berdasarkan pesta pagi, siang, sore dan malam hari dengan berbagai perhelatannya. Seperti pada busana pesta sore hari (*cocktail party*), memiliki bentuk dimana gaun terlihat semi formal, berwarna dan panjang gaun maksimal pada betis kaki. Sedangkan

untuk pesta malam hari pada umumnya dikenakan untuk pesta formal dan eksklusif.

Desain busana pesta beraneka ragam, baik desain maupun bahannya. Busana pesta dibuat dengan bahan yang berkualitas, teknik penjahitan dan penyelesaian yang halus hampir sebagian besar penyelesaian di selesaikan dengan tangan, sehingga nampak eksklusif dan berkualitas tinggi. Dalam pemilihan bahan busana seringkali menggunakan bahan seperti jersey, satin, *thaisilk*, sifon, organdi dan lain-lain. Bahan busana pesta banyak sekali macamnya tetapi masih banyak desainer yang belum berani untuk menggunakan bahan-bahan yang tidak lazim seperti plastik, kulit, kaca, dan kurang menggali kain Tradisional Indonesia. Di Indonesia banyak sekali memiliki kain tradisional yang tidak kalah dengan bahan busana pada umumnya seperti batik, tenun, songket, dan lain sebagainya.

Pada saat ini justru kebanyakan dari kita mengikuti gaya dan *trend* dari budaya barat, tanpa memfilter mana yang sesuai dan tidak sesuai dengan budaya kita. Sudah selayaknya kita mempertahankan budaya Timur yang merupakan identitas diri. Seiring perkembangan dunia *fashion* dan mode busana khususnya busana muslim di Indonesia meningkat sangat pesat, sehingga akses untuk mempromosikan produk busana muslim ke masyarakat semakin lebih mudah.

Beberapa desainer busana muslim telah merambah sampai Manca Negara untuk memperkenalkan karya mereka dengan mengadakan *fashion show*. Hal

ini semakin mendorong para desainer untuk dapat juga memperkenalkan busana muslim sekaligus memperkenalkan kebudayaan Indonesia yang dituangkan melalui pemilihan bahan Tradisional. Hal ini memberikan peluang bagi para desainer serta produsen busana untuk mengembangkan kreatifitas dalam berkarya agar di terima oleh masyarakat luas, baik dalam maupun luar negeri.

Universitas Negeri Yogyakarta khususnya Fakultas Teknik memiliki program studi Teknik Busana adalah lembaga pendidikan yang memberikan kesempatan kepada mahasiswa untuk menuangkan ide dan kreativitas dalam bidang busana yang bertujuan untuk melahirkan desainer-desainer baru yang mampu berinovasi pada setiap perubahan yang terjadi di dunia mode yaitu melalui Proyek Akhir. Pada Proyek Akhir ini mahasiswa diberi kesempatan untuk menciptakan desain busana yang direalisasikan menjadi busana pesta dan ditampilkan dalam bentuk pergelaran.

Proyek Akhir angkatan tahun 2013 akan menampilkan pergelaran busana yang bertema “*Authenture*” yaitu yang berasal dari kata “*Authenticity For Human Nature*” adalah istilah tertulis dalam filosofi seni dan psikologi. *Authenticity* menggambarkan tingkatan kekuatan pribadi, spirit, dan katakter seseorang dalam menghadapi pengaruh tekanan lingkungan eksternal. *Human Nature* telah diartikan sebagai sifat ideal dalam diri manusia yang diyakini telah menetap dalam waktu yang cukup lama dan melalui beragam bentuk budaya. Akan tetapi manusia saat ini cenderung sibuk dengan dirinya sendiri,

sibuk dengan dunia maya yang kita kenal dengan nama *sosial media* dan interaksi hubungan sesama manusia semakin berkurang seiring adanya teknologi modern saat ini yang berkembang pesat. Tema yang diangkat dalam pergelaran *Authenture* ini mengacu pada trend *forecasting* 2016/2017 yaitu *Resistance* bermakna penolakan atau kemampuan untuk mempertahankan diri yang dikarenakan oleh banyaknya tantangan hidup yang dapat mengganggu bahkan mengancam keterlangsungan hidup manusia, mulai dari kelangkaan sumber daya alam, kualitas hidup yang menurun, perubahan iklim yang berpotensi merusak habitat, ditambah lagi dengan kondisi politik yang akan terus bergejolak.

Dalam kesempatan ini penulis mengambil tema *Colony* dengan sub tema *Molecule* terinspirasi dari komunitas yang ada di alam dan teknologi yang dibangun oleh alam sebagai perlindungan diri. Berdasarkan pemikiran habitat alternatif di atas bumi maupun luar angkasa serta mengusung bangunan swasembada energi hingga pangan. Terdiri dari sel-sel yang saling berhubungan menyerupai sarang lebah. Penulis mengambil sumber ide Tongkol Jagung. Tongkol Jagung adalah limbah yang diperoleh ketika biji jagung dirontokkan dari buahnya. Akan diperoleh jagung pipilan sebagai produk utamanya dan sisa buah yang disebut tongkol atau janggal. Saya mengambil Tongkol Jagung sebagai sumber ide pada busana yang akan saya buat yaitu mengambil bentuk tekstur yang terdapat pada Tongkol Jagung. Tongkol Jagung ketika bijinya dirontokkan menyerupai *molecule* yang saling

berhubungan, memiliki tekstur yang sama tiap lubangnya. Sehubungan dengan sub tema dari *molecule* yang terdiri dari sel-sel yang saling berhubungan menyerupai sarang lebah yang memiliki tekstur yang sama tiap lubangnya, hal ini juga terdapat pada tongkol jagung.

Alasan saya memilih sumber ide ini karena tekstur yang terdapat pada Tongkol Jagung itu sangat unik dan menarik jika dibuat sebagai sumber ide desain busana. Tongkol Jagung ini diterapkan pada bagian busana pesta malam muslimah yaitu pada bagian atas gaun dengan *manipulating fabric* yang menyerupai bentuk dari Tongkol Jagung. Penulis ingin menunjukkan gaya feminin romantis, *Arabian look* dengan siluet *A-Line* pada si pemakai yang terlihat pada bagian bawah gaun atau rok yang bersusun asimetri dan bergelombang dengan karakter lembut, aktif dan percaya diri. Dalam perancangan busana pesta untuk kesempatan malam hari yang dibuat oleh penulis kriteria yang ditunjukkan adalah remaja wanita dengan usia berkisar 18-21 tahun, dimana pada usia ini remaja sudah mantap dan stabil. Remaja sudah mulai memahami arah hidupnya dan menyadari tujuan hidupnya.

Dalam pergelaran busana "*Authenture*" dengan tidak melupakan kebudayaan bangsa Indonesia yang memiliki beragam kain tradisional penulis memilih lurik sebagai kain tradisional Yogyakarta yang melambangkan kesederhanaan dan diwujudkan dalam padupandan bahan busana pesta muslimah untuk remaja dengan sumber ide Tongkol Jagung pada Pergelaran busana Proyek Akhir. Selain itu pergelaran ini bertujuan untuk

memperkenalkan karyanya kepada khalayak dalam rangka memajukan industri *fashion*. Busana pesta malam dengan sumber ide Tongkol Jagung ini diperagakan dalam pergelaran busana *Authenture* pada tanggal 19 April 2016, pada pukul 18.30 WIB bertempat di Auditorium Universitas Negeri Yogyakarta.

B. Batasan Istilah

Batasan istilah yang digunakan untuk membatasi pengertian-pengertian dari judul agar penulis tidak menyimpang dari tujuan penulisan laporan ini.

1. Busana Pesta Malam Muslimah Remaja

Busana pesta malam muslimah untuk remaja usia 18-21 tahun dipakai pada kesempatan pesta dari waktu matahari terbenam sampai berangkat tidur. Busana dipakai untuk wanita muslimah dengan busana yang tidak membentuk badan, tidak ketat dan tidak transparan.

2. Sumber ide Tongkol (*Janggal*) Jagung

Sumber ide terinspirasi dari sub tema *molecule* berupa tekstur sarang lebah yang mana juga terdapat pada Tongkol Jagung. Tongkol Jagung dalam bahasa Jawa disebut *Janggal* Jagung. Adapun tekstur Tongkol Jagung akan terlihat seperti sarang lebah yang mana berbentuk cekungan-cekungan berderet kadang beraturan dan kadang tidak beraturan tersebut terlihat unik dan menarik.

3. Pergelaran Busana *Authenture*

Pergelaran busana *Authenture* merupakan salah satu cara memperkenalkan dan mempromosikan karya busana dengan spirit mempertahankan budaya lokal oleh pengaruh tekanan lingkungan eksternal dengan cara menggunakan kain Tradisional (Lurik) melalui penggunaan pada bagian karya busana.

Berdasarkan batasan istilah di atas maka yang dimaksud “Busana Pesta Malam Muslimah dengan Sumber Ide Tongkol Jagung dalam Pergelaran Busana *Authenture*” adalah busana pesta yang mengambil sumber ide tekstur Tongkol Jagung. Bahan busana pesta malam muslimah menggunakan bahan-bahan lokal yang berkualitas serta menggunakan hiasan busana sebagai aksesoris, busana yang dikenakan untuk remaja usia 18-21 tahun pada kesempatan pesta malam dalam pergelaran busana *Authenture*.

C. Rumusan Masalah

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

1. Bagaimana mencipta desain busana pesta malam muslimah untuk remaja dengan sumber ide tongkol jagung dalam pergelaran busana *Authenture*.
2. Bagaimana membuat busana dan penyelesaian busana pesta malam muslimah untuk remaja dengan sumber ide Tongkol jagung dalam pergelaran busana *Authenture*.

3. Bagaimana menyelenggarakan pergelaran busana dan menampilkan busana pesta malam muslimah untuk remaja dengan sumber ide Tongkol jagung dalam pergelaran busana *Authenture*.

D. Tujuan Penciptaan

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

1. Dapat mencipta desain busana pesta malam muslimah untuk remaja dengan sumber ide Tongkol Jagung dalam pergelaran busana *Authenture*.
2. Dapat membuat busana busana pesta malam muslimah untuk remaja dengan sumber ide Tongkol Jagung dalam pergelaran busana *Authenture*.
3. Dapat menyelenggarakan pergelaran busana dan menampilkan busana pesta malam muslimah untuk remaja dengan sumber ide Tongkol jagung dalam pergelaran busana *Authenture*.

E. Manfaat Penciptaan

1. Bagi Penulis

- a. Menambah pengetahuan tentang pembuatan busana pesta malam muslimah untuk remaja.

- b. Menerapkan kemampuan, keahlian serta pengetahuan yang dimiliki oleh penulis dalam karya nyata.
- c. Mendorong dan melatih penulis untuk lebih kreatif dalam berkarya dan mensosialisasikan karyanya kepada masyarakat.

2. Bagi Program Studi

- a. Memperkenalkan kepada masyarakat keberadaan Program Studi Teknik Busana, Fakultas Teknik, Universitas Negeri Yogyakarta
- b. Menambah pengetahuan tentang pembuatan busana pesta malam muslimah, serta menambah pengetahuan yang lebih luas tentang mode busana.
- c. Melahirkan calon yang terampil dan berkualitas dalam bidang fashion.
- d. Mensosialisasikan karya-karya yang diciptakan oleh para mahasiswa kepada masyarakat akan keberadaan Program Studi Teknik Busana Fakultas Teknik Universitas Negeri Yogyakarta.

3. Bagi Masyarakat

- a. Sebagai informasi masyarakat mengenai eksistensi Program Studi teknik busana Universitas Negeri Yogyakarta.
- b. Memperoleh informasi tentang kualitas mahasiswa Program Studi Teknik Busana, Fakultas Teknik, Universitas Negeri Yogyakarta melalui pergelaran busana dengan tema "*Authenture*"

- c. Mengetahui hasil karya cipta busana mahasiswa Program Studi Teknik Busana, Fakultas Teknik, Universitas Negeri Yogyakarta melalui pergelaran busana dengan tema "*Authenture*".

BAB II

DASAR PENCIPTAAN KARYA

A. Tema Penciptaan “Authenture”

Tema penciptaan 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 2013 ini adalah *Authenture*.

Authenture merupakan penggabungan kata *Authenticity For Human Nature Authenture*. *Authenticity For Human Nature* adalah sebuah istilah tertulis dalam filosofi seni dan psikologi. *Authenticity* menggambarkan tingkatan kekuatan pribadi, spirit, dan karakter seseorang dalam menghadapi pengaruh tekanan lingkungan eksternal. *Human Nature* telah diartikan sebagai sifat ideal dalam diri manusia, berarti sebagai sifat dasar atau bagian penting dari diri manusia yang diyakini telah menetap dalam waktu yang cukup lama dan beragam bentuk budaya. Tema yang diangkat dalam pergelaran ini mengacu pada trend *forecasting* 2016/2017 yaitu *Resistance* bermakna penolakan atau kemampuan untuk mempertahankan diri yang dikarenakan oleh banyaknya tantangan hidup yang dapat mengganggu bahkan mengancam keterlangsungan hidup manusia, mulai dari kelangkaan sumber daya alam, kualitas hidup yang menurun, perubahan iklim yang berpotensi

merusak habitat, ditambah lagi dengan kondisi politik yang akan terus bergejolak.

Dari penjelasan diatas dapat diambil kesimpulan bahwa *Authenticity* yang menggambarkan kekuatan pribadi dan karakter seseorang dalam menghadapi pengaruh tekanan eksternal. *Human Nature* diartikan sebagai sifat asli manusia yang dewasa ini semakin memudar karena terpengaruh perkembangan teknologi yang semakin canggih.

Jadi tema dalam pergelaran busana Proyek Akhir 2016 yaitu *Authenture* dengan tidak melupakan kebudayaan bangsa Indonesia yang memiliki beragam kain tradisional penulis memilih lurik sebagai kain tradisional Yogyakarta yang diwujudkan dalam padupadan bahan busana pesta muslimah dengan sumber ide Tongkol Jagung pada Pergelaran Proyek Akhir 2016.

B. *Trend Resistance 2016*

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.

Dalam mencipta sebuah desain busana tidak lepas dari pengaruh *trend* yang sedang atau akan terjadi. Hal ini akan membuat busana yang dirancang menjadi lebih menarik dan tidak kuno sehingga dapat menarik perhatian masyarakat. Menurut BD+A Indonesia *Trend Forecasting* (2016: 10) *Resistance* berarti penolakan, atau kemampuan untuk mempertahankan diri. *Resistance* merespon perkembangan pola pikir masyarakat yang berupaya melindungi diri karena kehidupan yang terlalu didominasi kemajuan teknologi (BD+A Indonesia *Trend Forecasting Fashion Moeslem Wear* (2016: 4). Dari buku *Trend RESISTANCE 2016-2017* hadir dalam empat tema yang terbagi menjadi beberapa sub tema yaitu *Biopop*, *Humane*, *Colony*, *Refugium*. Berikut adalah penjelasannya :

1. *Biopop*

Tema pertama *Biopop*, menawarkan gaya *fresh* inovatif merespon kemajuan teknologi dalam kaitan krisis pangan, muncul teknologi super canggih namun dilihat dari kaca mata kekanakan seakan tanpa beban (BD+A Indonesia *Trend Forecasting Fashion Moeslem Wear*, 2016: 5). Menurut BD+A Indonesia *Trend Forecasting* (2016: 26) *Biopop* yaitu sebuah harapan yang memberikan aura kegembiraan, tercermin dalam busana yang dibuat dengan dorongan bermain tinggi dengan warna-warna cerah. *Biopop* diilhami oleh tampilan dalam foto-foto mikroskopik dunia renik seperti virus, bakteri, jamur, dan sebagainya, yang berasal dari temuan pada laboratorium biologi. Keindahan berbagai bentuk biomorfis

muncul dalam nuansa warnawarni cemerlang yang amat kaya. Sel-sel benda renik yang selama ini dianggap membawa penyakit dan menyebabkan kematian, kini justru diangkat oleh seniman dan desainer sebagai sumber ide yang segar (BD+A Indonesia *Trend Forecasting Fashion Moeslem Wear*, 2016: 8). *Biopop* memiliki empat sub tema yaitu *virologi, monstrous, lumino-gel*, dan *toon-lab*.

2. *Humane*

Tema kedua *Humane*, merespon teknologi yang sedemikian canggih sehingga menjadikan manusia objek semata. Desain bisa terlihat rumit namun nyaman dikenakan, atau bisa juga sangat *simple* dan *logic*, manusiawi (BD+A Indonesia *Trend Forecasting Fashion Moeslem Wear* (2016: 5). Menurut BD+A Indonesia *Trend Forecasting* (2016: 26) *Humane*, perkembangan teknologi *wearables*, yang memungkinkan manusia membatasi diri dari ketergantungannya pada net dan kembali kepada fungsi kemanusiannya. Tiruan bentuk unsur-unsur dari perangkat tersebut diterapkan pada busana, seolah turut memiliki fungsi penting dalam pemakaiannya (BD+A Indonesia *Trend Forecasting Fashion Moeslem Wear*, 2016: 16). *Humane* memiliki tiga sub tema yaitu *integral, exoplastic, mekatronika*.

3. *Colony*

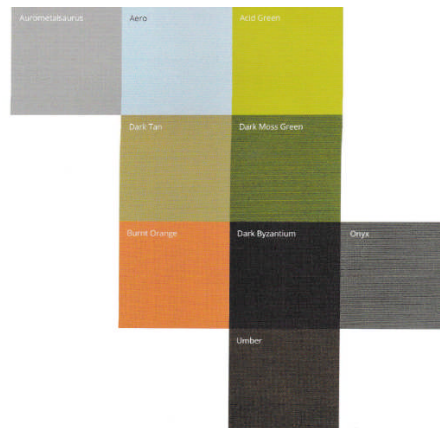
Tema ketiga *Colony*, Busana terinspirasi dari komunitas yang ada di alam, sarang semut, sarang lebah, *pattern* retakan tanah, teknologi yang

dibangun oleh alam, tampil dalam gaya *romantic* namun sekaligus terstruktur dan tertata dengan cermat, ada permainan tekstur dengan prinsip irama dan pengulangan (BD+A Indonesia *Trend Forecasting Fashion Moeslem Wear*, 2016: 5). Menurut BD+A Indonesia *Trend Forecasting* (2016: 27) *Colony*, pemikiran mengenai penciptaan sebuah koloni alternatif yang bisa menjamin kelangsungan hidup generasi masa depan. Impian untuk dapat menikmati lagi birunya langit dan jernihnya air membuat kita introspeksi diri dan kembali belajar dari alam untuk memperbaiki lingkungan yang tercemar. Salah satunya yaitu meniru cara sekelompok serangga yang dibangun oleh rayap, semut, serta laba-laba (BD+A Indonesia *Trend Forecasting Fashion Moeslem Wear*, 2016: 24). *Colony* memiliki tiga sub tema yaitu *termite*, *network*, *molecule*.



Gambar 1. Trend *Colony*

(Sumber : BD+A Indonesia *Trend Forecasting*)



Gambar 2. Palet warna *Trend Colony*

(Sumber : BD+A Indonesia *Trend Forecasting*)

a. *Termite*

Terinspirasi dari rumah anai-anai seperti kota tua di Kapadokia yang pembangunannya dimulai dari bawah tanah. Didominasi warna alam seperti warna kayu dan tanah dan memiliki struktur berongga yang kokoh (BD+A Indonesia *Trend Forecasting*, 2016: 69).

b. *Nestwork*

Proses pembuatan struktur yang diilhami sarang laba-laba melibatkan jalinan benang dari serat tipis menghasilkan konstruksi jaring yang ringan dan cenderung tembus pandang namun kuat (BD+A Indonesia *Trend Forecasting*, 2016: 73).

c. *Molecule*

Berdasarkan pemikiran habitat alternatif di atas bumi maupun di luar angkasa serta mengusung konsep bangunan swasembada energi

hingga pangan. Terdiri dari sel-sel yang saling berhubungan menyerupai sarang lebah. Sub tema ini didominasi oleh penggunaan struktur dari bahan *high tech* seperti metal plastik dan kaca yang sekaligus berfungsi menjadi penyerap cahaya matahari (BD+A Indonesia *Trend Forecasting*, 2016: 77).



Gambar 3. Sub tema *Molecule*

(Sumber : BD+A Indonesia *Trend Forecasting*)

4. *Refugium*

Tema keempat *Refugium*, yaitu terinspirasi dari kelompok urban yang berpindah-pindah dan membawa “rumah” nya kemanapun pergi (BD+A Indonesia *Trend Forecasting Fashion Moeslem Wear*, 2016: 5). Menurut BD+A Indonesia *Trend Forecasting* (2016: 27) *Refugium*, keamanan dan kualitas hidup dalam situasi penuh keterbatasan dengan menggunakan konsep-konsep inovasi frugal. Sebagai nomaden yang hidup di abad modern, kaum *Refugium* melindungi diri dengan bekal perlengkapan yang serba praktis. meniru hewan-hewan berkulit keras, mereka siap dan

sanggup untuk hidup berpindah kapan saja, di bawah tenda modern yang sederhana namun mampu menampung kemewahan individual (BD+A Indonesia *Trend Forecasting Fashion Moeslem Wear*, 2016: 32 *Refugium* memiliki empat sub tema yaitu *interflex*, *armadilo*, *timurid*, dan *artistry*.

Salah satu trend yang penulis ambil dari buku Indonesia *trend forecasting* 2016/2017 yang telah disebutkan diatas, penulis menciptakan busana pesta malam muslimah untuk remaja yang disesuaikan dengan *trend* yang sedang berkembang, busana yang penulis ciptakan masuk pada kategori *trend forecasting* 2016/2017 yaitu *Colony* dan sub tema *molecule* dengan ciri busana yang tampil dalam gaya *romantic* namun terstruktur dan tertata dengan cermat, ada permainan tekstur dengan prinsip irama dan pengulangan pada detail busana (BD+A Indonesia *Trend Forecasting Fashion Moeslem Wear*,2016: 5). Berdasarkan pemikiran habitat alternatif di atas bumi maupun di luar angkasa serta mengusung konsep bangunan swasembada energi hingga pangan. Terdiri dari sel-sel yang saling berhubungan menyerupai sarang lebah (BD+A Indonesia *Trend Forecasting*, 2016: 77) .

C. 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 Tongkol Jagung

Tongkol Jagung adalah limbah yang diperoleh ketika biji jagung dirontokkan dari buahnya. Akan diperoleh jagung pipilan sebagai produk utamanya dan sisa buah yang disebut tongkol atau janggol (Rohaeni *et al.*, 2006b). Menurut Suryatna Effendi (1979: 21) Tongkol (jantung) Jagung merupakan gudang simpanan dari tanaman jagung, di mana bentuk bukan hanya lembaga muda, tetapi simpanan zat pati, protein, minyak dan hasil-hasil lain untuk persediaan makanan kemudian untuk pertumbuhan biji (keturunannya). Tongkol Jagung ini diterapkan pada bagian busana pesta

malam muslimah yaitu pada gaun bagian atas tampak muka dengan *manipulating fabric* bentuk tekstur dari Tongkol Jagung dan warna yang terdapat pada jagung.



Gambar 4. Tongkol Jagung

(Sumber:<http://sipil.ums.ac.id/berita-kertas-go-green-berbasis-tongkol-jagung-.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, yaitu dengan cara menggayakan disetiap kontur pada obyek atau benda tersebut. Contoh : pengambilan ornamen motif batik, tatah sungging, lukisan tradisional dan lain-lain. Proses stilasi ini dapat

dilakukan dengan menambahkan detail, pada setiap perubahan sehingga semakin lama detailnya semakin rumit.

b. 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.

c. 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.

d. Teori Deformasi

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

Dari penjelasan diatas dapat disimpulkan bahwa dalam pengambilan sumber ide tidak harus menampilkan atau mengaplikasikannya secara keseluruhan pada busana tetapi hanya bagian-bagian yang menjadi pusat

perhatian saja agar tidak terkesan berlebihan. Pada pembuatan busana pesta malam ini penulis menggunakan konsep pengembangan sumber ide secara Stilasi untuk mengembangkan sumber ide pada penerapan busana pesta malam muslimah untuk remaja dengan sumber ide Tongkol Jagung.

D. 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. Dapat dikatakan pula bahwa setiap busana adalah hasil perwujudan akhir sebuah proses disain busana (Afif Ghurub Bestari, 2011: 4).

Berdasarkan pendapat diatas dapat disimpulkan bahwa desain busana adalah rancangan yang disusun dari warna, bentuk, ukuran dan garis menjadi satu kesatuan yang menarik antara bagian satu dengan yang lainnya.

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.

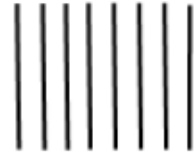
1) Garis

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, (Widjiningih, 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 :

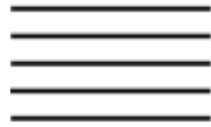
a) Garis Vertikal



Gambar 5. 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



Gambar 6. Garis Horizontal

Garis horizontal mempunyai sifat tenang, pasif, berhenti, dan memberikan pengaruh pada si pemakai yaitu menggemukkan, melebarkan dan membesarkan. Garis horizontal cocok dipakai untuk orang dengan tubuh kurus tinggi, apabila dipakai akan kelihatan lebih gemuk dan berisi.

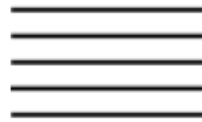
c) Garis Diagonal



Gambar 7. Garis Diagonal

Garis diagonal mempunyai sifat bergerak, dinamis, dan memberikan pengaruh pada si pemakai yaitu lincah, lembut, dan gembira. Garis diagonal dapat dipakai oleh orang kurus dan gemuk karena dapat memberi kesan meninggikan atau menggemukkan tergantung dari derajat kemiringannya.

Garis juga dapat dibedakan berdasarkan bentuk. Garis berdasarkan bentuk dikelompokkan menjadi : garis lurus, garis zig zag, garis bergerigi, garis bengkok, garis lengkung, garis lingkaran, garis berombak, dan garis bersengkeli.



Gambar 8. Garis Lurus

Garis lurus mempunyai sifat dan pengaruh yaitu kaku, keras, langsing dan maskulin.



Gambar 9. Garis Zig zag

Garis zig zag mempunyai sifat dan pengaruh yaitu tajam, maskulin, keras.



Gambar 10. Garis Bergerigi

Garis bergerigi mempunyai sifat dan pengaruh yaitu gelisah, tak stabil, tersentak-sentak, tak menentu, sibuk.



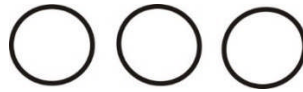
Gambar 11. Garis Bengkok

Garis bengkok mempunyai sifat dan pengaruh yaitu dinamis, feminim, fleksibel, tak terbatas.



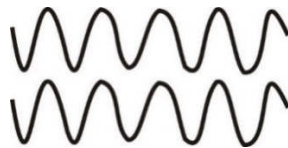
Gambar 12. Garis Lengkung

Garis lengkung mempunyai sifat dan pengaruh yaitu lembut, feminim, lemah gemulai.



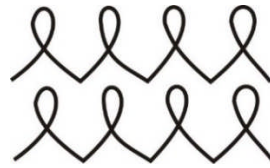
Gambar 13. Garis Lingkari

Garis lingkari mempunyai sifat dan pengaruh yaitu dinamis, feminim, fleksibel, tak terbatas.



Gambar 14. Garis berombak

Garis berombak mempunyai sifat dan pengaruh yaitu dinamis, dan lembut.



Gambar 15. Garis bersengkelit

Garis bersengkelit mempunyai sifat dan pengaruh yaitu berputar-putar, aktif, lembut, feminim, tidak sungguh-sungguh.

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 menguah 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

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).

a) Bentuk geometris yaitu bentuk-bentuk yang dibuat dengan garis-garis atau menggunakan alat-alat ukur. Bentuk-bentuk yang dibuat dengan garis lurus antara lain bentuk segi empat, segi tiga, empat persegi panjang, trapesium dan lain-lain.

b) Bentuk bebas yaitu bentuk-bentuk alam, misalnya bentuk bunga, daun, titik air mata, pohon-pohon dan lain-lain.

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 (Widjiningsih, 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

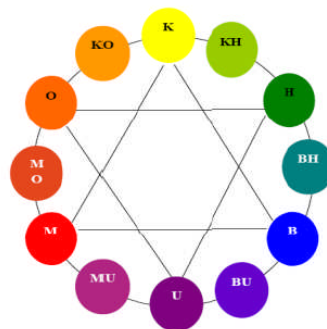
Nilai gelap terang ini menyangkut bermacam-macam tingkatan atau jumlah gelap terang yang terdapat pada suatu desain (Widjiningsih, 1982: 6). Nilai gelap terang adalah suatu sifat warna yang menunjukkan apakah warna-warna itu cenderung hitam atau putih (Sri Widarwati, 1993: 10). Suatu warna dikatakan

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 16. Lingkaran Warna menurut Brewster

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.

b. 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 (Widjiningasih, 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 (Widjiningasih, 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 sebaliknya 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 sisi 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) Sikpa 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 selembarnya kertas ukuran A3 dibuat semenarik mungkin, dalam hal ini yang akan digunakan sebagai inspirasi dalam pembuatan sebuah desain busana.

E. 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 Muslimah

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. Busana muslimah harus menutup aurat perempuan yaitu dari kepala sampai kaki, kecuali muka dan telapak tangan. Selain itu, busana yang dikenakan tidak membentuk tubuh atau tidak ketat. Bahan atau kain yang digunakan tidak tembus pandang. Busana yang menutup aurat ini diungkapkan dalam Al-Quran Surat Al A'raf (7) : 26 yang artinya “Hai anak-anak Adam sesungguhnya Kami telah turunkan atas kamu pakaian untuk menutup auratmu, dan pakaian perhatian, dan pakaian taqwa (tetapi) ini yang lebih baik.

Berdasarkan pendapat di atas dapat diambil kesimpulan bahwa, busana pesta malam untuk muslimah adalah busana pesta yang dikenakan pada waktu pesta di malam hari dengan tidak menghilangkan nilai-nilai kesantunan dan syarat-syarat berbusana untuk muslimah, yang harus menutup aurat, tidak ketat (membentuk badan) dan tembus pandang, serta tidak berlebihan namun tetap indah dipandang.

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, organsa, tafeta, beledu, lame, sutera, voille, jersey, satin, dan lain sebagainya.

Bahan yang digunakan penulis dalam pembuatan busana pesta malam adalah *Chiffon*, satin, velvet, kaos. Berikut merupakan

jenis-jenis bahan yang digunakan pada pembuatan busana pesta malam dan karakteristik bahannya antara lain:

1) *Chiffon*

Chiffon merupakan kain yang terbuat dari sutra katun rayon atau serat sintetis. Bahan ini memiliki sifat yang tipis, licin, dan panas. Tidak sedikit busana yang menggunakan bahan ini karena sifatnya yang ringan dan *flow*, tetapi jika digunakan untuk membuat busana maka penggunaannya perlu memakai furing. Pada pembuatan busana ini kain *chiffon* digunakan sebagai bahan utama lengan variasi bishop.

2) *Satin*

Satin dikenal sebagai kain yang permukaannya mengkilap dan bagian belakangnya suram, tetapi ada juga yang kedua sisinya mengkilap seperti satin *de Lyon*. Kilap satin berasal dari bahan sutra yang digunakan. Teknik penenunnya yang khas mengakibatkan adanya jalinan yang sangat minim pada kain. Pada pembuatan busana ini digunakan sebagai bahan utama pada pembuatan rok.

3) *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.

4) Kaos

Bahan kaos terbuat dari 100% serat kapas alami. Bahan ini memiliki karakteristik dengan tekstur halus, dingin, nyaman dan mudah menyerap keringat, sehingga bahan ini cocok digunakan untuk tempat yang beriklim tropis. Pada pembuatan busana ini digunakan untuk pembuatan tekstur sumber ide tongkol jagung.

5) Kain Tradisional Lurik Polos

Lurik adalah suatu kain hasil tenunan benang yang berasal dari daerah Jawa Tengah dengan motif dasar garis-garis atau kotak-kotak dengan warna-warna suram yang pada umumnya diselingi aneka warna benang. Kain Lurik yang digunakan yaitu kain lurik polos atau kain yang diperoleh dari proses penenunan dari seutas benang (lawe) yang diolah sedemikian rupa menjadi selembur kain katun menggunakan Alat Tenun Bukan Mesin (ATBM). Kain lurik melambangkan kesederhanaan, baik dalam pemakaian maupun pembuatnya. Tekstur kain lurik yaitu kasar, agak tebal dan kaku. Pada pembuatan busana ini penulis menggunakan lurik polos untuk pembuatan pola badan, lengan, kerah dan manset.

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 (Widjiningsih, 1990: 1). Untuk memperoleh bentuk yang sesuai dengan bentuk badan diberikan lipit pantas (kupunad).

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 (Widjiningsih,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 lancer 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 lage* (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 *So En*

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.

c) 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 Yulianti, 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 tirsanya 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 lining 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 tinda 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 di atas dapat disimpulkan bahwa *interfacing* adalah bahan pelapis atau kain keras yang dipasangkan pada busana dengan tujuan untuk memberikan bentuk pada busana tersebut agar kelihatan lebih rapi. 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, 1997: 20). *Facing* merupakan sepotong bahan, baik yang berbentuk pas maupun serong yang digunakan untuk penyelesaian suatu pinggiran.

Berdasarkan penjelasan di atas 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) Sutura 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 proses 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, penyetricaan 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 di atas 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 keindahannya (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) *Breeding* 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 terbaut 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 bahan tekstil adalah:

1) *Manipulating Fabric*

Manipulating fabric merupakan suatu rekayasa bahan tekstil yang dimaksudkan untuk mengolah bahan tekstil sehingga menjadi bentuk tekstil baru”. Pengertian *manipulating fabric* di atas dapat disimpulkan bahwa *manipulating fabric* merupakan karya seni keterampilan tangan dengan menggunakan bahan tekstil yang dibentuk sedemikian rupa dan memerlukan ketelitian, ketekunan, serta kreativitas.

http://repository.upi.edu/16888/6/S_PKK_1000715_Chapter1.pdf.

Teknik hiasan ini dipilih penulis dalam pembuatan busana pesta malam untuk membuat tekstur *molecule* sumber ide tongkol jagung.

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 di atas 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 manipulating fabric, manik-manik bentuk bebas, dan halon.

F. 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. Peragaan busana adalah parade busana yang dikenakan oleh model hidup atau peragawati (Sicilia Sawitri, 1985: 12).

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

2. Tujuan Penyelenggaraan Pergelaran Busana

Suatu pergeleran busana diselenggarakan karena memiliki suatu tujuan tertentu. Tujuan pergeleran 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 pergeleran busana dengan tema "*Authenture*" 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.

Pada pertunjukan “Authenture” konsep panggung yang diusung adalah clean, dengan menggunakan melamin warna hitam dengan dekor panggung dilengkapi logo UNY, logo pertunjukan dan tema

pergelaran dengan pemilihan warna hitam dan gold. Dengan konsep panggung ini membuat pergelaran 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. Musik untuk masing-masing rancangan berbeda, tergantung dengan tema.

- 1) Tema busana daerah, disesuaikan dengan musik daerah.
- 2) Tema busana *glamour*, menggunakan musik *glamour*.

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 pertunjukan meliputi mahasiswa-mahasiswa yang memiliki tugas dan fungsi masing-masing sesuai dengan struktur kepanitiaan yang akan dibentuk. Berdasarkan penjelasan di atas dapat disimpulkan pembentukan panitia adalah mahasiswa dapat mengkoordinasikan pertunjukan dengan efektif dan efisien

2) Penentuan tema

Dalam suatu penyelenggaraan pertunjukan 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 di waktu 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) Periapan perlengkapan
- 3) Periapan keamanan
- 4) Kesiapan *crew* seperti *show designer*, *stage manager*, *sound and lighting* dan seksi-seksi lainnya.

c. Tahap Evaluasi

Evaluasi kegiatan dan pembuatan laporan dalam pertunjukan busana setiap tahap perencanaan sangatlah penting karena akan mempengaruhi kelancaran dalam pertunjukan tersebut. Tujuan evaluasi dari suatu kegiatan adalah untuk mengetahui dengan pasti apakah pencapaian dan hasil sesuai dengan apa yang direncanakan, apakah ada kendala yang dijumpai dalam pelaksanaan kegiatan dapat dinilai dan dipelajari untuk perbaikan pelaksanaan kegiatan di masa

yang akan datang. Maka dari itu setiap tahapan yang berjalan harus sesuai tepat waktu dan pada saat pertunjukan sudah digelar semua permasalahan sudah teratasi. Oleh karena itu kerjasama antar anggota sangat diperlukan sebelum maupun saat acara tersebut berlangsung. Selain itu untuk meminimalisir kesalahan maka perlu adanya Gladi Resik (GR). Gladi Resik (GR) tetap harus dipersiapkan jauh-jauh hari termasuk dengan pengisian acara, misalnya menghubungi MC (*Master of Ceremony*), bintang tamu, model dan lain-lain yang berhubungan dengan berjalannya acara. Semua panitia yang berhubungan dengan acara pertunjukan busana juga harus hadir dan mengikuti jadwal Gladi Resik (GR).

BAB III

KONSEP PENCIPTAAN KARYA DAN PERGELARAN

Dalam mencipta busana pesta malam muslimah untuk remaja dengan sumber ide Tongkol Jagung dalam pergelaran busana "Authenture" beberapa konsep yang akan diciptakan yaitu konsep penciptaan desain, konsep pembuatan busana dan penyelenggaraan pergelaran busana.

A. Konsep Penciptaan Desain Busana

Dalam menciptakan suatu desain busana tahap pertama yaitu membuat papan inspirasi berupa *moodboard*. *Moodboard* berisi gambar-gambar yang memunculkan inspirasi seperti gambar sumber ide tongkol jagung, detail hiasan, bahan, busana, dan pallet warna yang ada pada tema *colony*. Dari pembuatan *moodboard* tersebut penciptaan sebuah desain menjadi lebih mudah. Dalam mencipta desain busana hal-hal yang perlu diperhatikan dan diterapkan yaitu penerapan sumber ide terpilih, style, look, unsur dan prinsip desain agar busana terwujud sesuai dengan tujuan penciptaan desain.

Desain busana yang penulis ciptakan terinspirasi pada salah satu sumber ide yang terpilih berdasarkan trend *Resistance* yaitu *Colony* dengan sub tema *Molecule*. Sumber ide yang penulis ambil adalah tongkol (*janggal*) jagung. Tongkol (*janggal*) jagung adalah limbah yang diperoleh ketika biji jagung dirontokkan dari buahnya.

Akan diperoleh jagung pipilan sebagai produk utamanya dan sisa buah yang disebut tongkol atau janggal. Penulis mengambil Tongkol Jagung yang sudah kering sebagai sumber ide pada busana yang akan dibuat yaitu mengambil bentuk tekstur yang terdapat pada Tongkol Jagung. Tongkol Jagung ketika bijinya dirontokkan menyerupai *molecule* yang saling berhubungan, memiliki tekstur yang sama tiap lubangnya. Sehubungan dengan sub tema dari *molecule* yang terdiri dari sel-sel yang saling berhubungan menyerupai sarang lebah yang memiliki tekstur yang sama tiap lubangnya, hal ini juga terdapat pada tongkol jagung. Tongkol Jagung ini diterapkan pada bagian busana pesta malam muslimah yaitu pada bagian atas gaun tampak muka dengan *manipulating fabric* bentuk tekstur dari Tongkol Jagung dan warna yang terdapat pada jagung.

Pada penciptaan desain busana pesta malam ini penulis menggunakan konsep pengembangan sumber ide secara stilasi. Stilasi merupakan perubahan bentuk dasar suatu benda sehingga memunculkan gaya baru tetapi tidak menghilangkan ciri khas dari benda tersebut. Stilasi bentuk tongkol jagung yang dibuat sedemikian rupa menyerupai wujud dari sumber ide Tongkol Jagung. Busana yang di buat memiliki *style* feminin romantis yang terlihat pada bagian bawah gaun atau rok yang bersusun asimetri dan bergelombang dengan karakter lembut, aktif dan percaya diri. Busana

pesta malam muslimah dengan sumber ide tongkol (*janggal*) jagung terdapat unsur dan prinsip desain di dalamnya. Unsur desain berupa garis yang terdapat melalui pemilihan garis lengkung yang mempunyai sifat dan pengaruh yaitu lembut, feminim, lemah gemulai diwujudkan dengan prinsip keseimbangan asimetri, unsur bagian desain jaraknya dari garis satu dengan yang lain terlihat tidak sama besar. Keseimbangan asimetri lebih kelihatan lembut dan bervariasi terutama cocok untuk bahan-bahan yang lembut. Prinsip irama pengulangan bertingkat dapat dilihat dari bagian rok yang bertingkat dari yang terkecil sampai yang terbesar.

Perwujudan *Arabian look* yaitu melalui *siluet* busana berbentuk *A-line* mengingat busana pesta muslimah tidak boleh membentuk badan, longgar dan menutup aurat namun tetap sopan dan nyaman di pakai. Karya dapat terwujud melalui proses yang ditinjau nilai-nilai pembelajaran dalam mencipta karya, yaitu *moodboard* sebagai medianya. 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. *Moodboard* berfungsi untuk mewujudkan sebuah ide yang masih bersifat abstrak menjadi konkret, dimulai dari mencari berbagai sumber inspirasi berupa gambar, warna dan jenis benda yang dapat menggambarkan ide yang ingin diwujudkan,

dilanjutkan dengan membuat desain busana beserta propertinya hingga merealisasikannya menjadi sebuah produk atau karya busana.

B. Konsep Pembuatan Busana

Konsep pembuatan busana adalah *Adi Busana* dengan teknik jahit halus, penyelesaian busana 90% dengan tangan, hanya dibuat 1 busana (eksklusif). Busana pesta malam ini tergolong busana *one piece* yang terdiri dari gaun panjang dengan penggunaan lengan variasi *bishop*, menggunakan siluet *A line*.

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 muslimah dengan sumber ide tongkol jagung dalam pergelaran busana *Authenture*.

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 muslimah ini menggunakan konstruksi pola busana sistem *So En* karena polanya simple, mudah dibuat sesuai dengan desain dan bentuk si pemakai. Pembuatan dimulai dari pembuatan pola dasar *So*

en skala 1 : 8 kemudian dilanjutkan dengan perubahan pola sesuai dengan desain busana lalu pecah pola dan perancangan bahan agar bahan yang digunakan tidak berlebihan.

2. Konsep Pemilihan Warna

Untuk menghasilkan busana pesta malam yang sesuai dengan desain pemilihan warna dan kombinasi warna harus diperhatikan agar tampilan busana terlihat indah. Pemilihan warna berdasarkan dari tema *Colony* yaitu warna *acid green* dan *dark moss green*, kombinasi warna hijau ini menjadi pilihan penulis dalam membuat busana pesta malam muslimah untuk remaja dengan sumber ide tongkol jagung. Hijau adalah warna yang melambangkan kesopanan, makna psikologis warna hijau adalah pertumbuhan, pembaharuan, keseimbangan, harmoni, dan lingkungan. Warna hijau yang dipilih adalah warna hijau kekuningan, warna hijau kekuningan yang dipilih itu mengandung unsur warna panas (warna kuning). Selain itu busana pesta malam untuk muslimah tetap harus berpenampilan sopan, secara ilmiah warna hijau memberikan kesan tenang, kalem, dan menyejukkan yang cocok untuk remaja muslimah dalam menghadiri pesta malam.

3. Konsep Teknologi Menjahit

Berikut ini merupakan teknologi busana yang digunakan penulis dalam proses pembuatan desain busana pesta malam muslimah untuk

remaja dengan sumber ide tongkol jagung dalam pergelaran busana *Authenture*.

a. Teknologi penyambungan (kampuh)

Kampuh yang digunakan dalam busana pesta malam muslimah ini adalah kampuh buka dengan penyelesaian dengan dirompok agar penyelesaiannya rapi. Rompok menggunakan bisban sesuai warna bahan dan penyelesaiannya dengan tusuk sembunyi pada rompoknya. Semua bagian kampuh menggunakan kampuh buka supaya sisi kain tidak kelihatan tebal dan terlihat rapi.

b. Teknologi *Interfacing*

Teknologi *interfacing* menggunakan viselin pada kampuh rit dan kain keras M33 pada kerah, manset dan potongan rok pas panggul. Tujuannya supaya bagian-bagian yang diberi *interfacing* terlihat kaku dan rapi sesuai dengan desain.

c. Teknologi *lining*

Teknologi *lining* yang digunakan ada dua yaitu teknik *lining* lekat pada potongan gaun bagian atas dan teknik *lining* lepas pada rok. Bahan *lining* yang digunakan dalam pembuatan busana pesta malam ini adalah kain velvet halus dengan warna hijau (*acid green*), 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 satin 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.

4. Konsep Hiasan Busana

Untuk membuat busana pesta malam muslimah ini lebih istimewa maka konsep hiasan juga diterapkan. Hiasan yang digunakan adalah *manipulating fabric* menyerupai tongkol jagung dengan teknik jahit kain disusun tiga lapis lalu ditindas secara bersamaan kemudian hasil jahitan tadi di kaitkan kebagian satu dengan bagian lainnya sehingga membentuk menyerupai *molecule* atau tekstur tongkol jagung. Menambahkan hiasan halon dan manik-manik yang diletakkan pada

bagian busana tampak muka agar mempercantik tampilan busana serta memiliki daya jual yang tinggi.

C. Konsep Penyelenggaraan Pergelaran

Dalam penyelenggaraan perlu dibuat konsep agar pelaksanaan pergelaran dapat berjalan dengan lancar dan sesuai dengan tujuan pergelaran. *Audiens* yang diharapkan dalam pergelaran *Authenture* ini selain masyarakat luas yaitu desainer-desainer ternama agar mengenalkan calon-calon desainer baru yang ada di Fakultas Teknik Universitas Negeri Yogyakarta. Berikut ini merupakan penjelasan mengenai konsep penyelenggaraan pergelaran busana dalam tema “*Authenture*”.

1. Konsep Pembentukan Panitia Dalam Pergelaran Busana

Dalam menyelenggarakan pergelaran busana diperlukan suatu organisasi atau kepanitiaan. Pergelaran busana “*Authenture*” ini mahasiswa yang mengikuti pergelaran busana terlibat langsung sebagai panitia inti dalam hal yang terkait penyelenggaraan busana dan pada saat acara berlangsung panitia inti membutuhkan panitia tambahan untuk melancarkan jalannya acara.

2. Konsep Menentukan Tema Dalam Pergelaran Busana

Dalam membuat suatu pergelaran busana sebaiknya mengacu pada tema, tema ini ditentukan untuk mewujudkan karya Tugas Akhir dan Proyek Akhir yang telah selesai dibuat dan ditampilkan pada pergelaran busana dengan tema yaitu “*Authenture*”. Pergelaran busana

“Authenture” ini merupakan agenda terakhir dan paling puncak dari rangkaian kegiatan yang harus dilalui mahasiswa yang menempuh Tugas Akhir dan Proyek Akhir tahun 2016. Tujuan pelaksanaan karya Tugas Akhir dan Proyek Akhir ini mahasiswa diwajibkan mampu membuat suatu karya busana yang pada akhirnya akan di peragakan oleh model dalam sebuah pergelaran busana “Authenture”.

3. Konsep Menentukan Waktu Dan Tempat Penyelenggaraan Dalam Pergelaran Busana

Pergelaran busana “Authenture” diselenggarakan pada tanggal 19 April 2016, pada pukul 18.30 WIB di Auditorium Universitas Negeri Yogyakarta.

4. Konsep Menentukan Anggaran Dana Dalam Pergelaran Busana

Dalam menyelenggarakan pergelaran busana karya Tugas Akhir dan Proyek Akhir dengan tema “Authenture” anggaran dana yang dibutuhkan ± Rp 123.000.000,00. Pergelaran busana ini tidak akan berjalan lancar apabila tidak didukung oleh dana *financial* yang mencukupi, untuk itu pergelaran busana ini menggunakan program sponsor berupa *financial* ataupun barang dan jasa. Panitia pergelaran busana “Authenture” membuat proposal untuk mengajukan kerjasama dengan perusahaan-perusahaan yang dituju dan di dalam proposal sponsorship terdapat paket sponsor yang akan ditawarkan meliputi :

Kategori diamond mulai dari Rp 25.000.000 – Rp 30.000.000

Kategori gold mulai dari Rp 15.000.000 – Rp 20.000.000

Kategori silver mulai dari Rp 5.000.000 – Rp 10.000.000

Kategori Bronze mulai dari Rp 500.000 – Rp 2.500.000

Adapun pendapatan dari sponsor berupa barang maupun jasa sebanyak Rp 130.213.000. Setiap mahasiswa wajib membayar Rp 961.000 untuk melancarkan jalannya acara.

5. Konsep Menentukan Dewan Juri Dalam Pergelaran Busana

Untuk melancarkan pergelaran busana “*Authenture*” ini mengundang dewan juri dalam maupun luar kampus yang sudah berpengalaman dalam bidang *fashion* untuk melakukan penilaian karya mahasiswa yang mengikuti Tugas Akhir dan Proyek Akhir. Dewan juri dari luar kampus yang dipilih seperti Desainer dan seseorang yang sudah berpengalaman di bidang *fashion*. Kemudian dewan juri dalam kampus yaitu para dosen yang sudah dipilih sesuai dengan keahliannya masing-masing.

6. Konsep Tata Panggung Dalam Pergelaran Busana

Pergelaran busana “*Authenture*” tidak akan berjalan sesuai yang diinginkan apabila tidak ada *stage*. *Stage* adalah panggung pertunjukan yang dipergunakan untuk memperagakan busana yang dikenakan peragawati. Konsep panggung disajikan dalam panggung dengan bentuk seperti sebuah gerbang dimana gerbang tersebut menyaring budaya dan teknologi yang masuk sehingga dapat bermanfaat bagi diri

kita dan masyarakat juga generasi mendatang. Tata panggung yang digunakan dalam pertunjukan busana “Authenture” ini berbentuk T dengan tujuan agar penonton dapat melihat lebih jelas busana yang dikenakan prajawati.

Pada pertunjukan “Authenture” konsep panggung yang diusung adalah clean, dengan menggunakan melamin warna hitam dengan dekor panggung dilengkapi logo UNY, logo pertunjukan dan tema pertunjukan dengan pemilihan warna hitam dan gold. Dengan konsep panggung ini membuat pertunjukan busana terkesan mewah dan eksklusif, serta aman.

7. Konsep Tata *Lighting* dan Musik Dalam Pertunjukan Busana

Untuk menyempurnakan pertunjukan busana “Authenture” perlu adanya *lighting*. Tata *lighting* yang digunakan dalam pertunjukan busana “Authenture” adalah lampu *patled, moving head, follow spot*. Pada saat acara dimulai serta beberapa bagian acara diatur permainan *lighting* untuk menghadirkan rasa penasaran para penonton. Selain itu untuk mendukung terciptanya suatu acara yang sakral dan megah, maka ketika panggung dalam keadaan kosong *lighting* dimatikan.

Pada pertunjukan busana “Authenture” musik yang dipilih pada saat peragaan merupakan musik yang divariasikan dengan *beat* yang dibuat sesuai dengan busana yang dikenakan sehingga prajawati dapat memperagakan busana dengan maksimal.

8. Konsep Pelaksanaan Penilaian

Dalam pergelaran busana “*Authenture*” ini ada dua penilaian yaitu penilaian gantung dan penilaian grand juri. Penilaian gantung ini dilakukan oleh para dosen yang sudah terpilih berdasarkan keahliannya masing-masing dalam hal ini untuk menilai dari keseluruhan busana. Penilaian gantung diselenggarakan pada tanggal 09 April 2016 di KPLT lantai tiga. Kemudian dilanjutkan dengan penilaian grand juri, grand juri adalah salah satu penilaian akhir setelah penilaian gantung. Penilaian grand juri ini dilakukan oleh juri dari pihak luar kampus yang sudah berpengalaman dibidang *fashion*. Grand juri diselenggarakan pada tanggal 10 April 2016 di KPLT lantai tiga.

9. Konsep Penyelenggaraan Pergelaran Busana

Penyelenggaraan Pergelaran Busana “*Authenture*” akan berjalan sesuai dengan yang diharapkan dan berjalan dengan lancar dan sesuai diinginkan sebelum acara perlu diadakan gladi bersih. Gladi bersih ini diselenggarakan pada tanggal 19 April 2016 pukul 08.00-10.00 di Auditorium Universitas Negeri Yogyakarta. Penyelenggaraan pergelaran busana diselenggarakan pada tanggal 19 April 2016 pukul 18.30-22.00 di Auditorium Universitas Negeri Yogyakarta yang diikuti oleh 103 mahasiswa dan menampilkan hasil karya 103 busana yang dihadiri oleh 167 tamu undangan.

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 tongkol jagung, detail hiasan, bahan, busana, dan pallet warna yang ada pada tema *colony*.

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 *Authenture*. *Authenture* memiliki kepanjangan “*Authenticity For Human Nature*”. *Authenture* adalah sebuah istilah tertulis dalam filosofi seni dan psikologi. *Authenticity* menggambarkan tingkatan kekuatan pribadi dan karakter seseorang dalam menghadapi pengaruh tekanan lingkungan eksternal. *Human Nature* telah diartikan sebagai sifat asli dalam diri manusia, yang semakin memudar karena terpengaruh perkembangan teknologi yang semakin canggih.

- 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 17. *Moodboard*

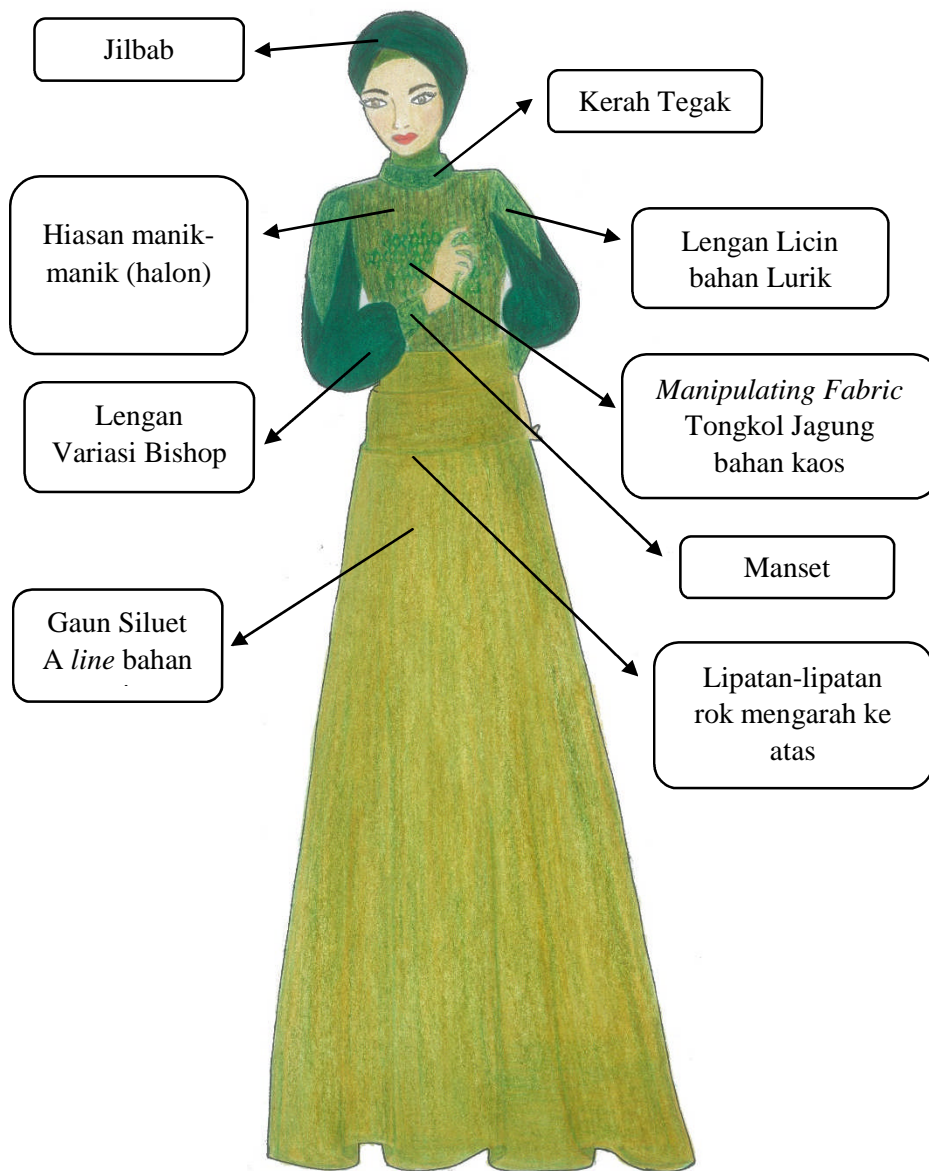
(sumber: dokumentasi penulis)

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 digambarkan 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 aksesoris busana dan digambar jelas baik bentuk maupun detail dari hiasan busana.



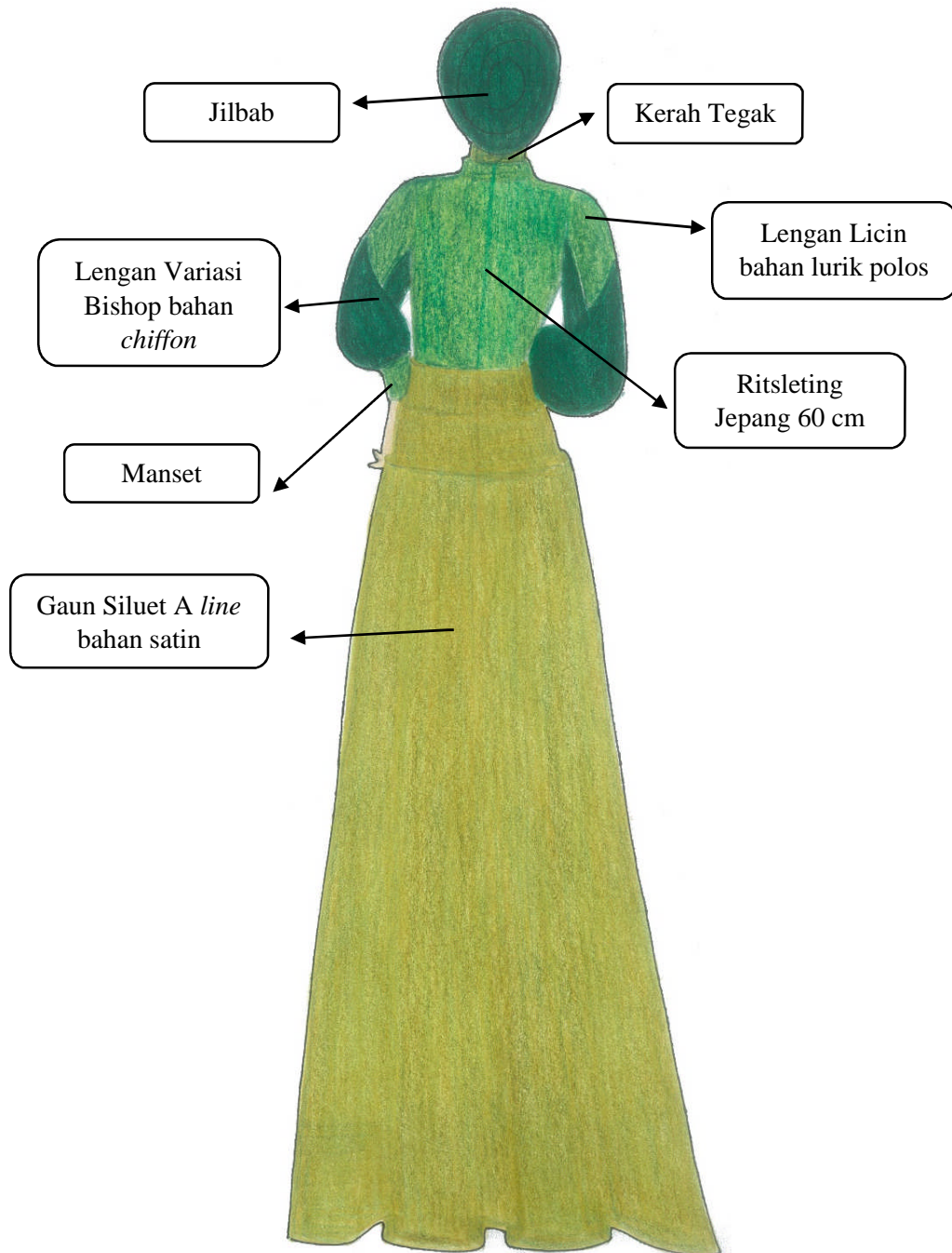
Gambar 18. *Design Sketching*



Gambar 19. *Presentation Drawing* Tampak Depan

Contoh Bahan :





Gambar 20. *Presentation Drawing* Tampak Belakang

2. Proses Pembuatan Busana

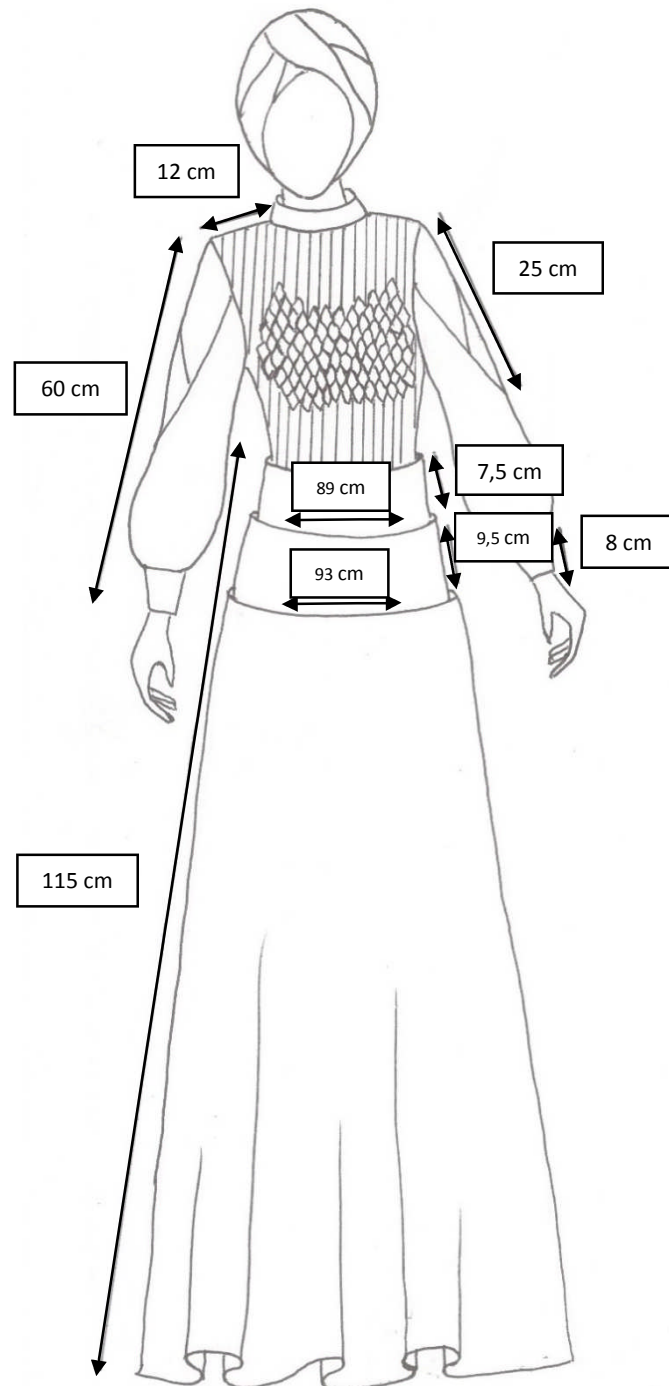
Proses pembuatan busana pesta malam ini meliputi tiga tahap yaitu persiapan, pelaksanaan, dan evaluasi. Persiapan meliputi pembuatan gambar kerja, pengambilan ukuran, pembuatan pola, merancang bahan dan harga serta penyusutan balhan. Pelaksanaan meliputi meletakkan pola pada bahan, pemotongan dan pemberian 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

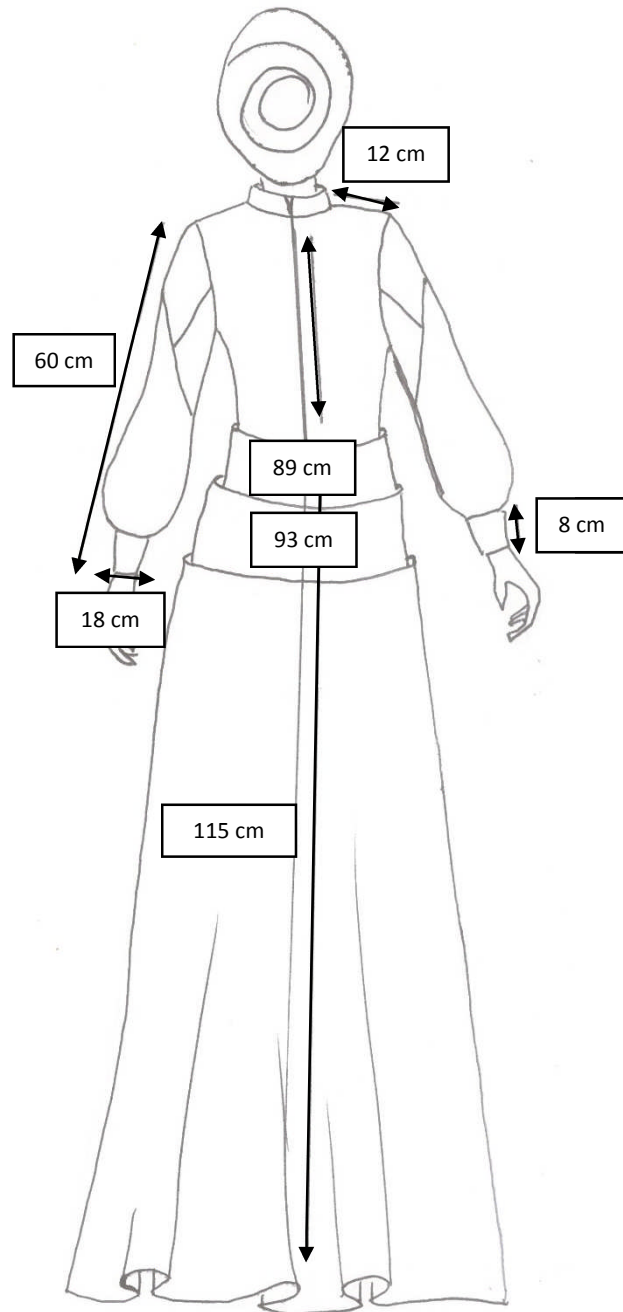
Persiapan yang dilakukan pada proses pembuatan busana pesta malam muslimah dengan sumber ide tongkol jagung meliputi :

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 21. Gambar Kerja Gaun Tampak Depan



Gambar 22. Gambar Kerja Gaun Tampak 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 muslimah dengan sumber ide tongkol jagung adalah :

- a) Lingkar Badan : 82 cm
- b) Lingkar Pinggang : 71 cm
- c) Lingkar Leher : 36 cm
- d) Lebar Muka : 33 cm
- e) Panjang Muka : 33 cm
- f) Tinggi Dada : 16 cm
- g) Lebar Dada : 17 cm
- h) Lebar Punggung : 31 cm
- i) Panjang Punggung : 37 cm
- j) Lebar Bahu : 12 cm
- k) Panjang Sisi : 16 cm
- l) Lingkar Kerung Lengan : 42 cm
- m) Tinggi Panggul : 19 cm

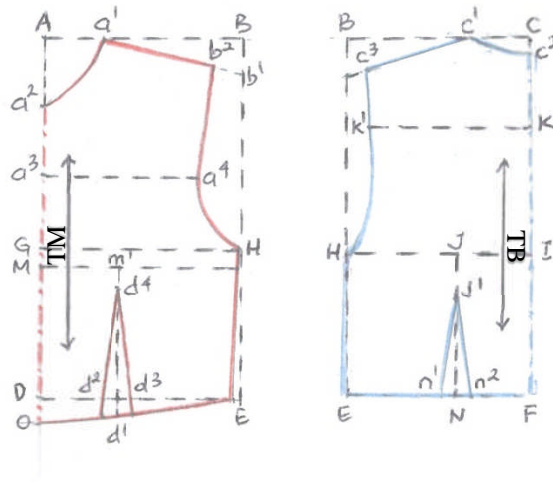
- n) Lingkar Panggul : 93 cm
 - o) Panjang dari pinggang : 115 cm
 - p) Panjang Lengan : 60 cm
 - q) Lingkar pergelangan lengan : 24 cm
 - r) Uji Kontrol : 79/41 cm
- 3) Pembuatan Pola Busana

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 tongkol jagung 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

Pada busana pesta malam ini menggunakan pola dasar *So En* skala 1:8 dimulai dari pembuatan pola dasar kemudian pecah pola sesuai desain busana yang dibuat. Berikut ini adalah cara pembuatan polanya:



Gambar 23. Pola Dasar Sistem *So En* skala 1:8

(sumber : Widjingsih, 1994 : 22)

Keterangan Pola Bagian Depan (TM)

Membuat segi panjang A, B, D, E

$$A-B = C-D = \frac{1}{4} L.Badan + 1 \text{ cm}$$

$$A-D = B-E = \text{Panjang Punggung} + 1,5 \text{ cm}$$

$$A-a^1 = \frac{1}{6} \text{Lingkar leher} + 0,5 \text{ cm}$$

$$A-a^2 = (A-a^1) + 1 \text{ cm}$$

Garis yang menghubungkan titik a1-a2 yaitu kerung leher bagian depan

$$A-G = \frac{1}{2} \text{Panjang Punggung} + 1,5 \text{ cm}$$

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

$$B-b^1 = 4,5 \text{ cm}$$

$$A^1-b^2 = \text{Lebar Bahu}$$

$$A^2-a^3 = a^3-G \text{ (} a^3 \text{ tengah-tengah } a^2 \text{ G)}$$

$$A^3-A^4 = \frac{1}{2} \text{ Lebar dada}$$

Garis yang menghubungkan titik

B^2-a^4-H yaitu kerung lengan bagian depan

$D-M$ = Tinggi Puncak

$M-m^1$ = $\frac{1}{2}$ Jarak dada

M^1-d^4 = turun 2 cm

$D-O$ = turun 3 cm

$(d^1-d^2) = (d^1-d^3) = 3 \text{ cm (kupnat)}$

$(O-d^2) + (d^3-e^1) = \frac{1}{4} \text{ Lingkar pinggang} + 1 \text{ cm}$

Keterangan Pola Bagian Belakang

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

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

$F-c^2$ = Panjang punggung

$C - C^2 = \text{naik } 1,5 \text{ cm}$

$C - C^1 = 6,5 \text{ cm} = (A - a^1) = \text{leher depan}$

$C^1 - C^2 = \text{kerung leher bagian belakang}$

$C^1 - b^3 = \text{lebar bahu}$

$$C^2 - K = 8 \text{ cm}$$

$$K - K^1 = \text{lebar punggung} : 2$$

Garis yang menghubungkan titik b3 -k1-H

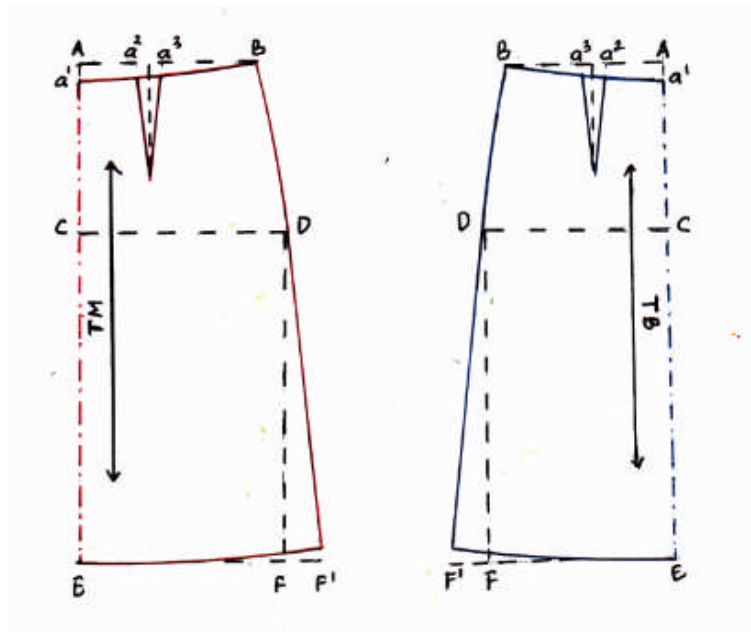
Yaitu kerung lengan belakang

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

$$J-J^1 = 5 \text{ cm}$$

$$(N-n^1) - (N- n^2) = 3 \text{ cm (kupnat)}$$

$$(F- n^1) + (n^2- e^2) = \text{lingkar pinggang} : 4 - 1 \text{ cm}$$



Gambar 24. Pola Dasar Rok skala 1:8

Keterangan Pola Dasar Rok Bagian Muka :

$$A - B = \frac{1}{4} \text{ Lingkar pinggang} + 3 \text{ cm} + 1 \text{ cm}$$

$$A- A1 = 2 \text{ cm}$$

$B - C = \text{Tinggi Panggul}$

$B - D = \text{Panjang Rok Muka}$

$A - E = \frac{1}{4} \text{ Lingkar Pinggang} + 1 \text{ cm} + 3 \text{ cm untuk lipit kup}$

$C - F = \frac{1}{4} \text{ Lingkar Panggul} + 1 \text{ cm}$

$D - G = C - F \text{ E-f-G} = \text{Panjang Rok Sisi}$

Keterangan Pola Dasar Rok Bagian Belakang :

$A - B = \frac{1}{4} \text{ Lingkar pinggang} + 3 \text{ cm} - 1 \text{ cm}$

$A1 = 2 \text{ cm}$

$B - C = \text{Tinggi Panggul}$

$B - D = \text{Panjang Rok Belakang}$

$A - E = \frac{1}{4} \text{ Lingkar Pinggang} - 1 \text{ cm} + 3 \text{ cm untuk lipit kup}$

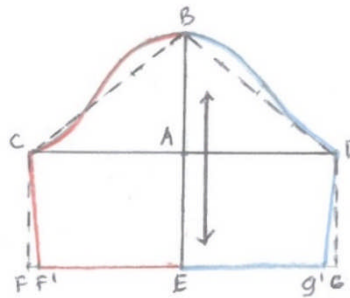
$D - G = C - F \text{ E-F-G Panjang Sisi}$

$B - J = \frac{1}{10} \text{ Lingkar Pinggang}$

$J - K = 3 \text{ cm lipit kup}$

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

Garis pinggang, garis bawah digambar seperti rok muka.



Gambar 25. Pola Dasar Lengan skala 1:8

Keterangan Pola Dasar Lengan

Tarik garis dasar tidak diukur

Ambil salah satu titik ditengah – tengah titik A

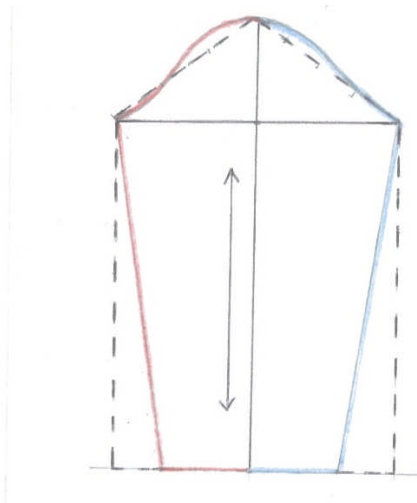
Ukur A-B : Tinggi puncak lengan (12 cm)

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 26. Pola Lengan Panjang skala 1:8

Keterangan Pola Dasar Lengan

Tarik garis dasar tidak diukur

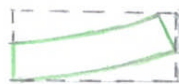
Ambil salah satu titik ditengah – tengah titik A

Ukur A-B : Tinggi puncak lengan (12 cm)

B-C = B-D : $\frac{1}{2}$ panjang lengan (52 cm)

F-G = C-D : Garis bawah lengan

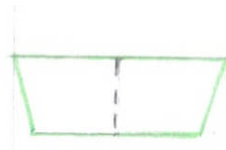
f1-g1 : Lebar bawah lengan (20 cm)



Gambar 27. Pola Kerah Shanghai skala 1:8

Keterangan : Setengah Lingkaran kerung leher

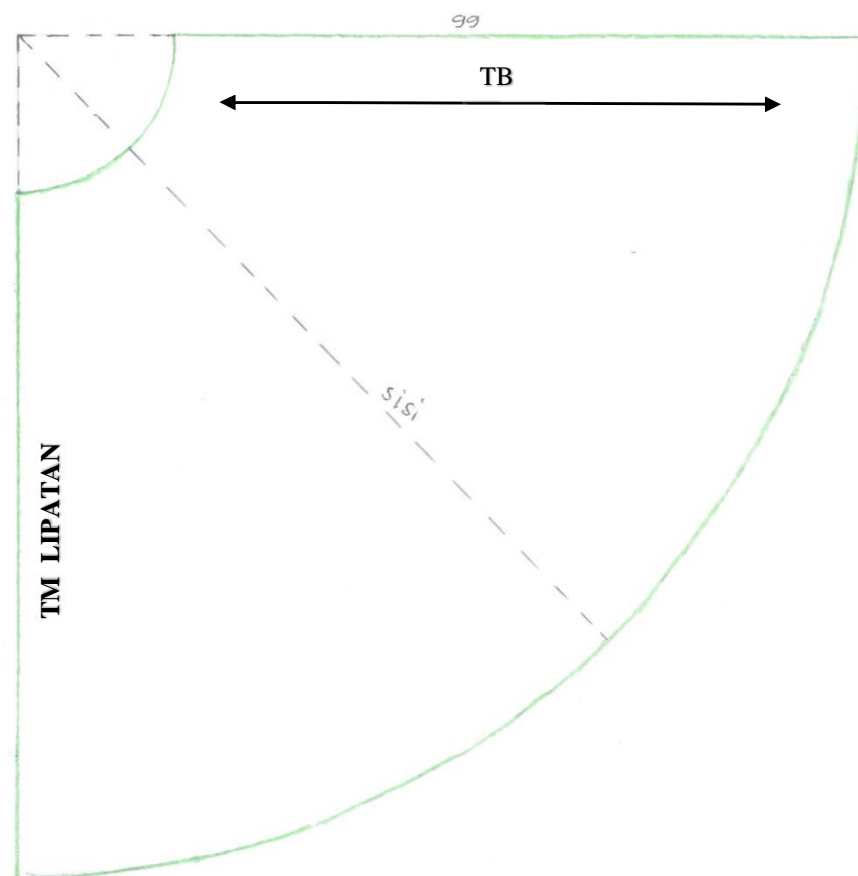
Lebar kerah 4 cm



Gambar 28. Pola Manset skala 1:8

Keterangan : Lingkaran pergelangan lengan

Lebar kerah 8 cm

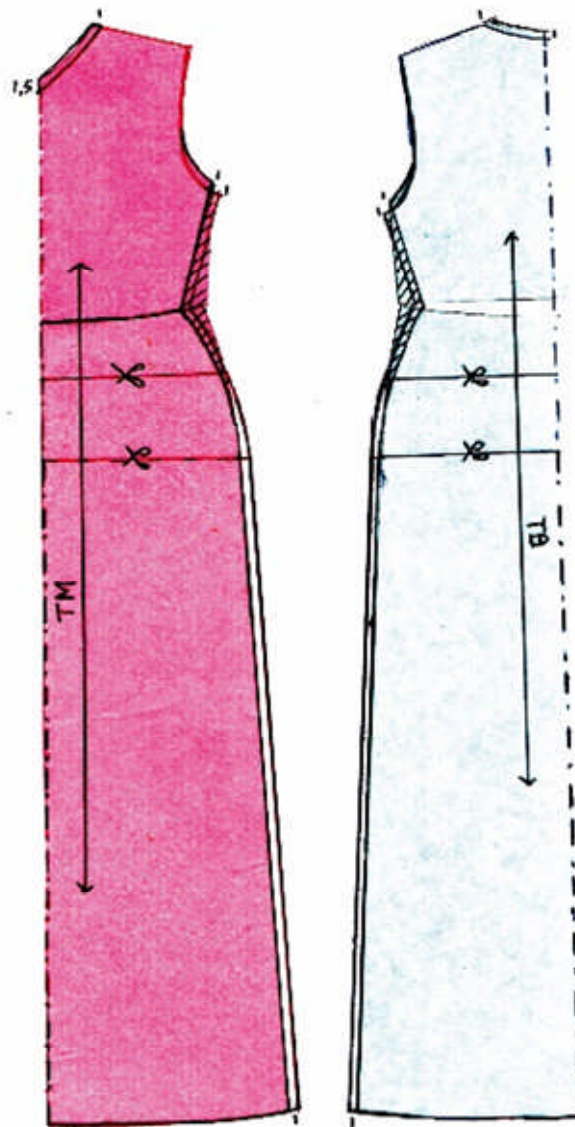


Gambar 29. Pola Rok Setengah Lingkaran **tanda pola**

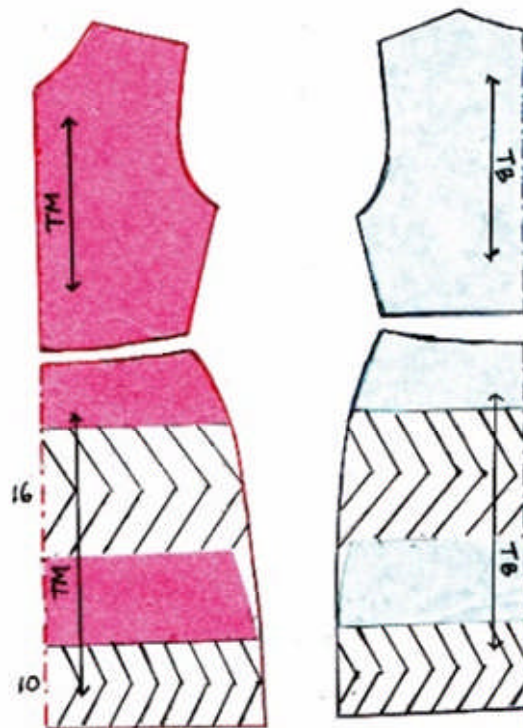
Keterangan Rok Setengah Lingkaran

A-B = A-C = $\frac{1}{3}$ Lingkaran Pinggang - 1

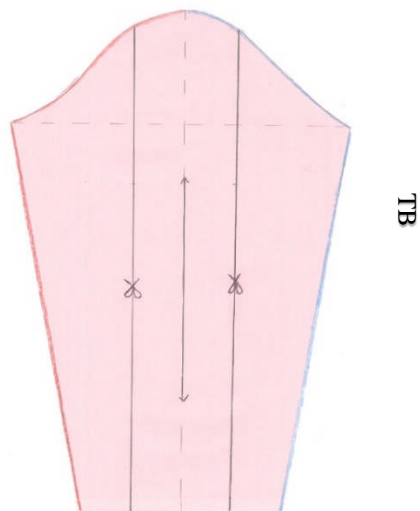
B-D = C-E = Panjang Rok (99 cm)



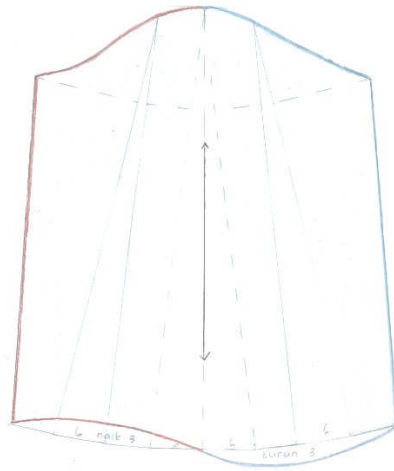
Gambar 30. Mengubah Pola Gaun sesuai desain



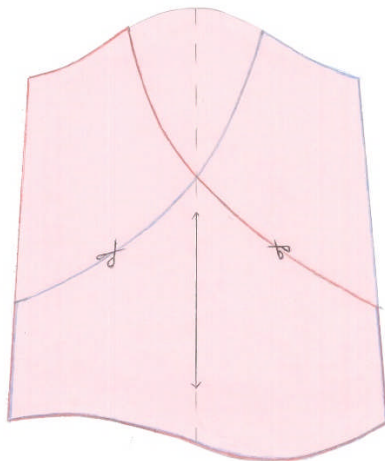
Gambar 31. Pecah Pola Gaun sesuai desain



Gambar 32. Mengubah Pola Lengan

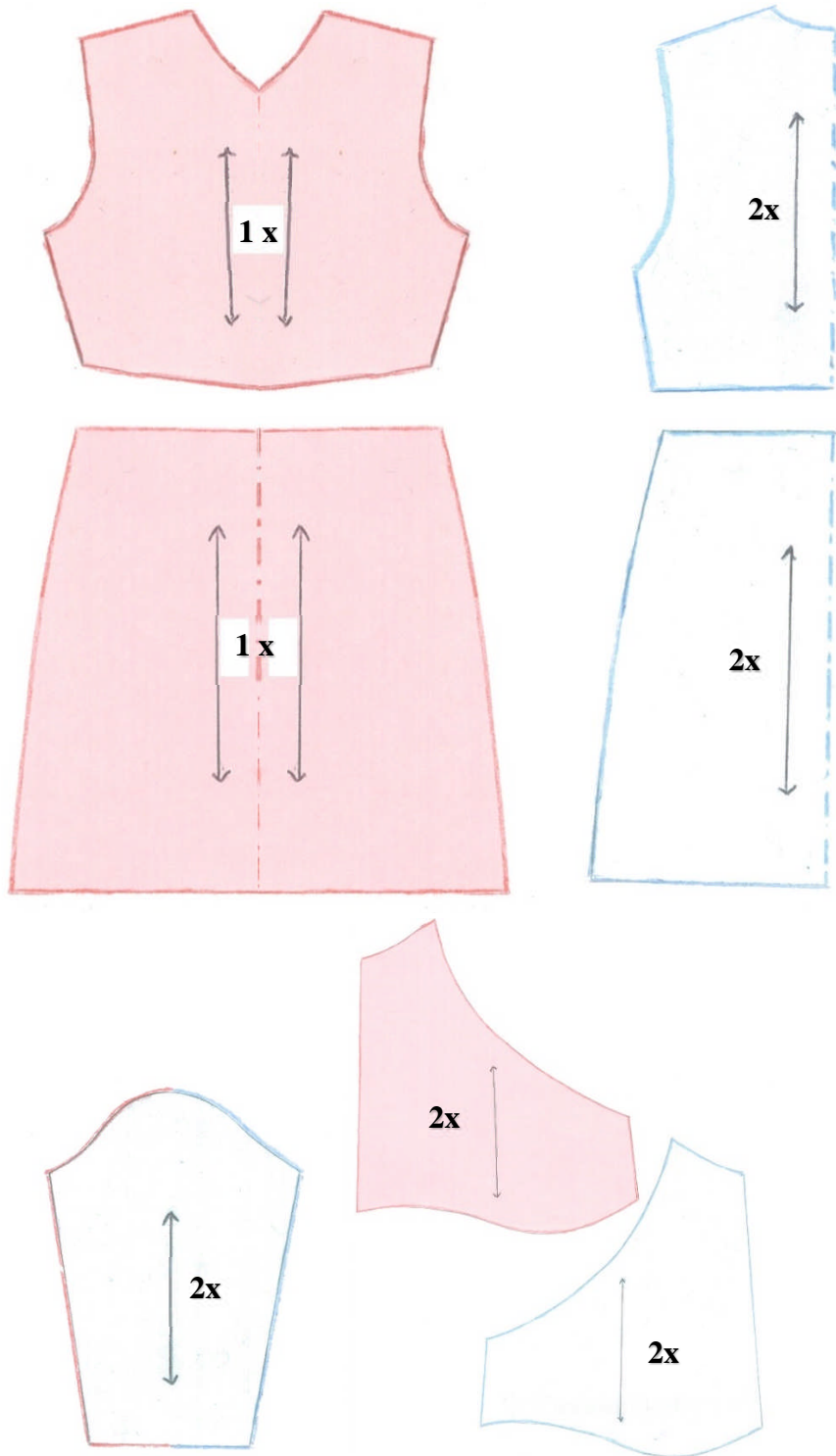


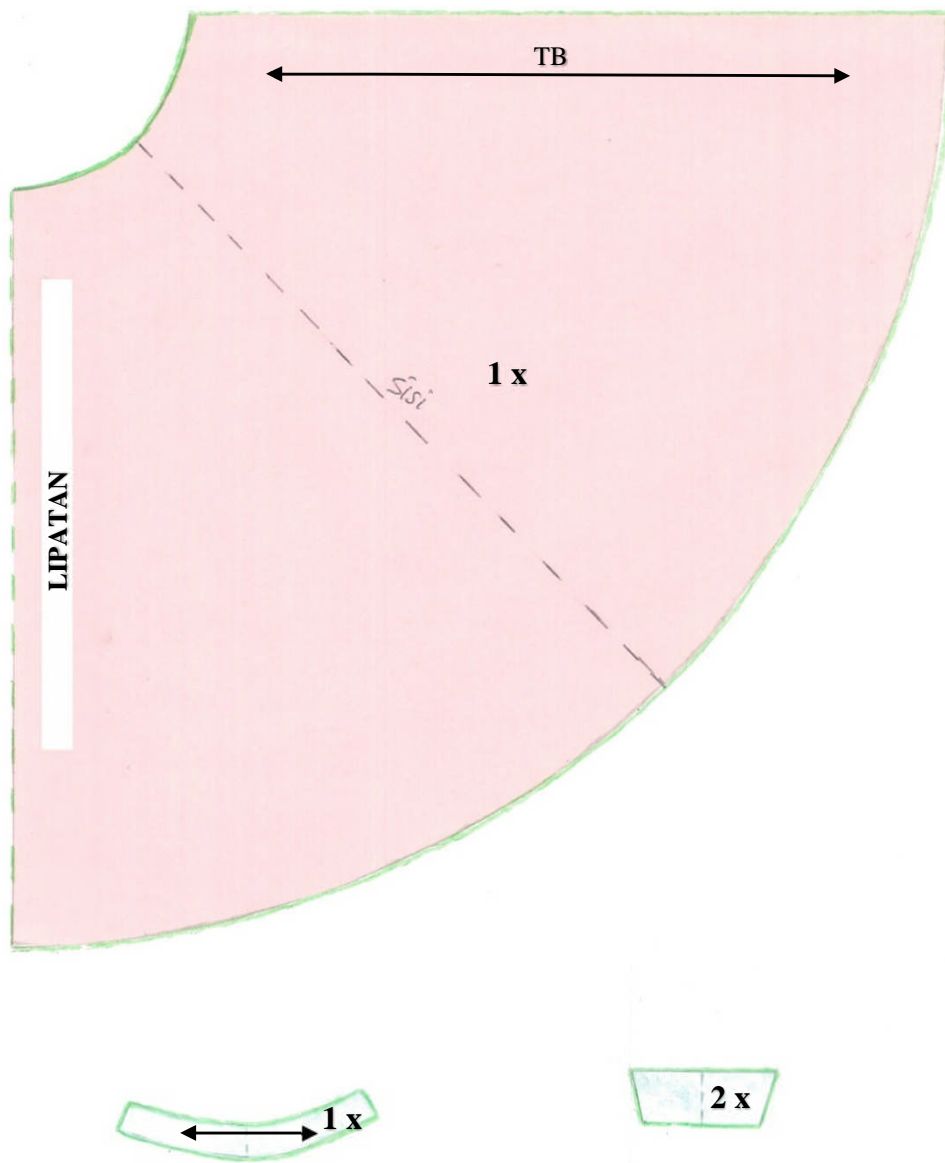
Gambar 33. Pecah Pola Lengan Bishop



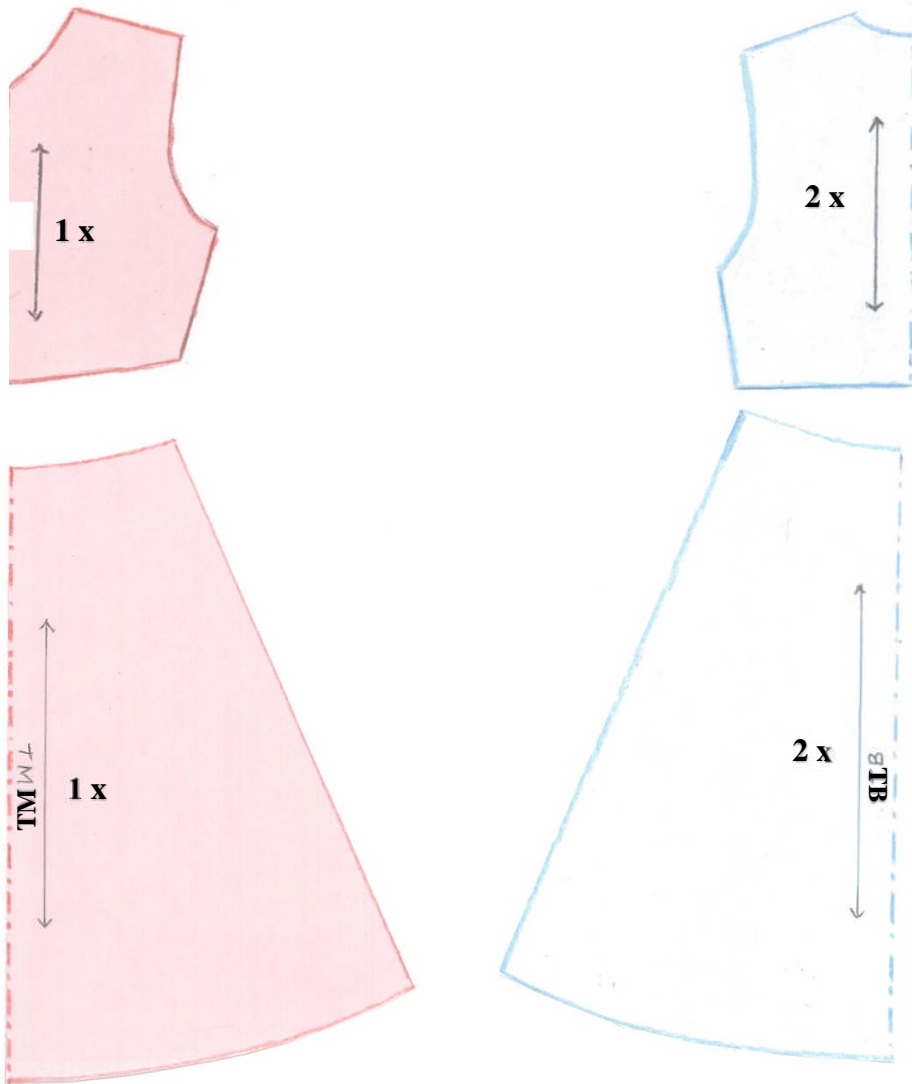
Gambar 34. Mengubah Pola Lengan Variasi Bishop

Komponen Pola Gaun





Gambar 35. Komponen Pola Gaun sesuai desain



Gambar 36. Pola Furing Gaun Depan dan Belakang

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 1:4.
- 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 muslimah ini yaitu :

- a) Lurik polos

Bahan lurik polos digunakan sebagai bahan utama gaun bagian badan, kerah, lengan dan manset dengan warna hijau.

b) *Chiffon*

Bahan *chiffon* digunakan sebagai bahan utama untuk pembuatan variasi lengan *bishop*. Warna kain yang digunakan warna hijau tua.

c) Kaos

Bahan kaos digunakan untuk *manipulating fabric* pembuatan tekstur tongkol jagung.

d) Satin

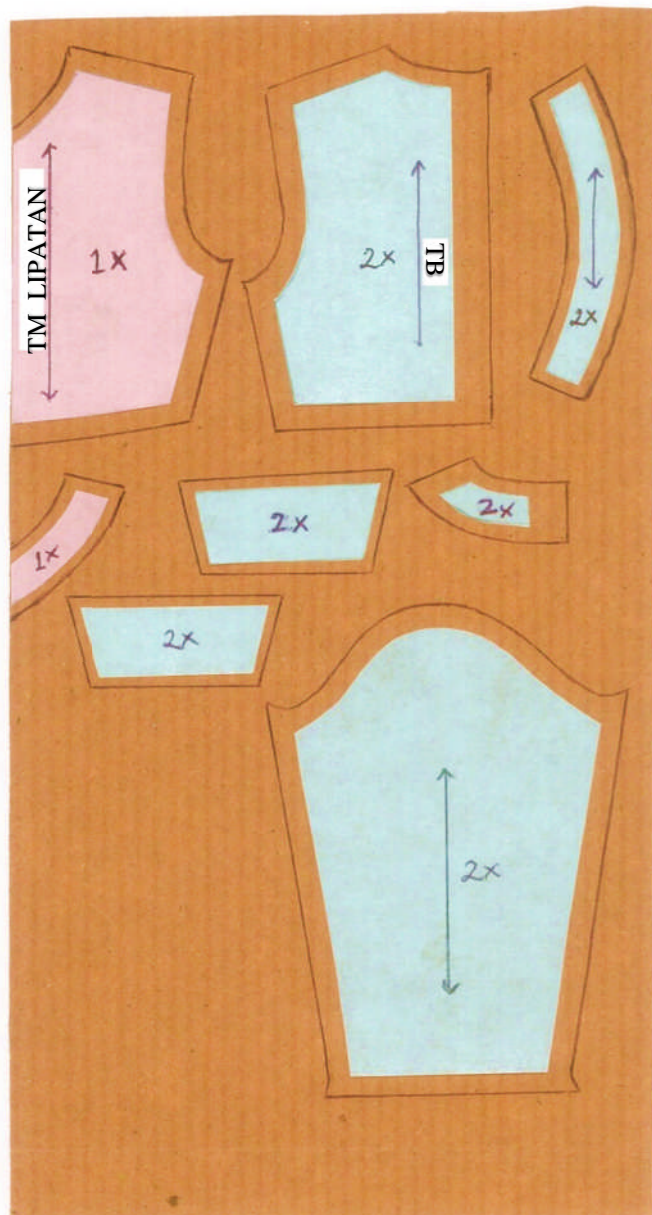
Bahan satin halus digunakan sebagai bahan utama pembuatan gaun bagian rok berwarna hijau asam (*acid green*).

e) Bahan *interfacing*

Pada pembuatan busana pesta malam ini, *interfacing* yang digunakan adalah viselin pada bagian ritsleting dan kain keras M33 pada bagian kerah, manset dan potongan rok pas panggul.

f) Bahan *lining*

Bahan *lining* yang digunakan adalah kain velvet halus berwarna hijau dipilih salah satu warna hijau yang dominan.

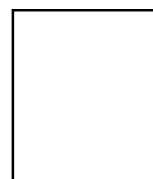


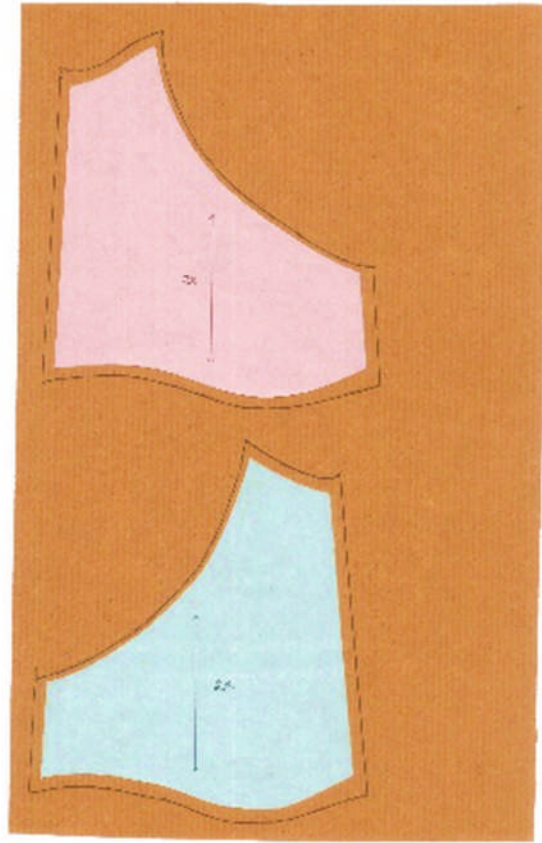
Gambar 37. Rancangan Bahan Lurik Polos untuk pola badan,
kerah, depun, manset, lengan licin

Ket : Panjang 175 cm

Contoh bahan

Lebar 90 cm





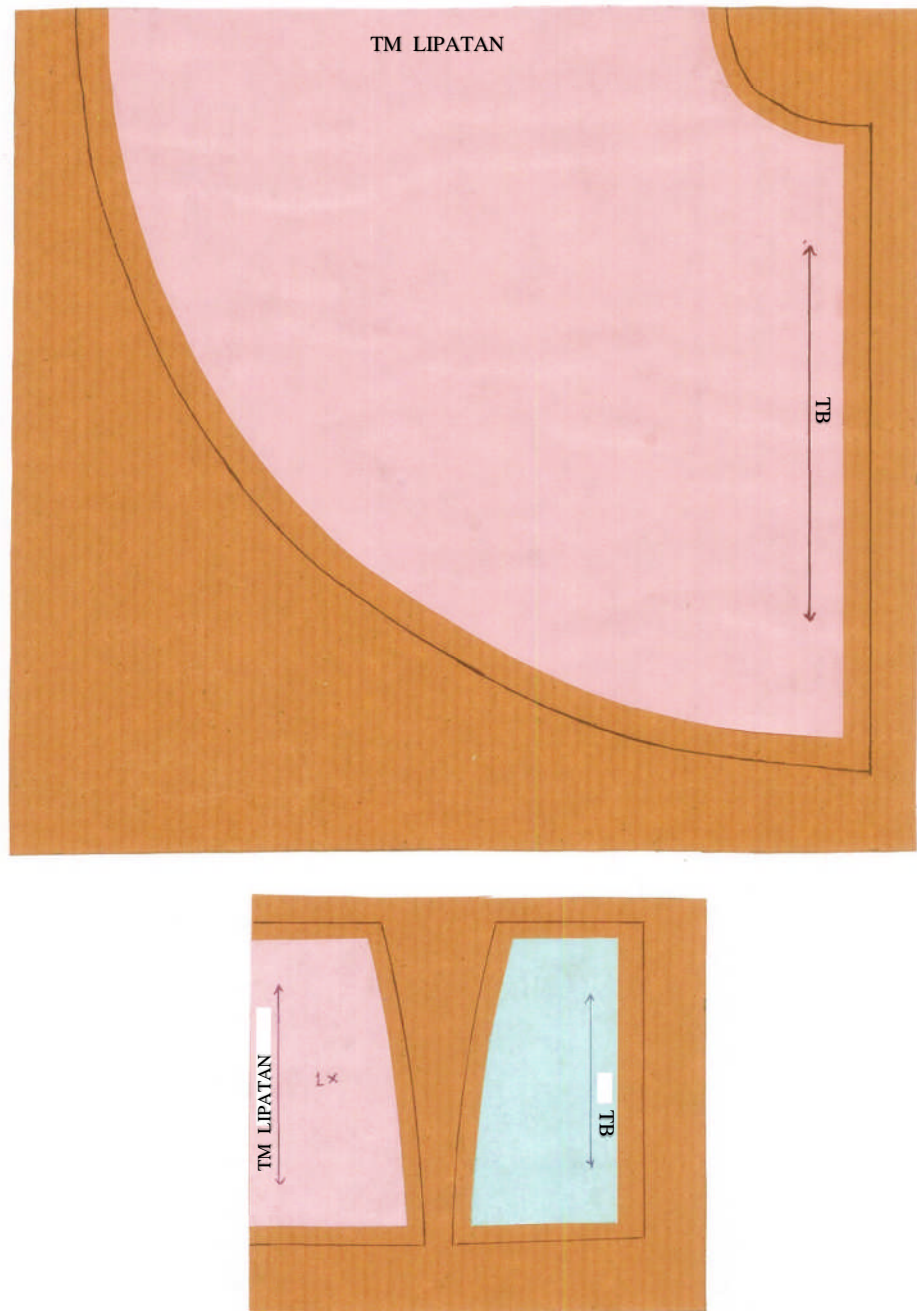
Gambar 38. Rancangan Bahan *Chiffon* untuk lengan variasi bishop

Ket : Panjang 150 cm

Contoh bahan

Lebar 150 cm





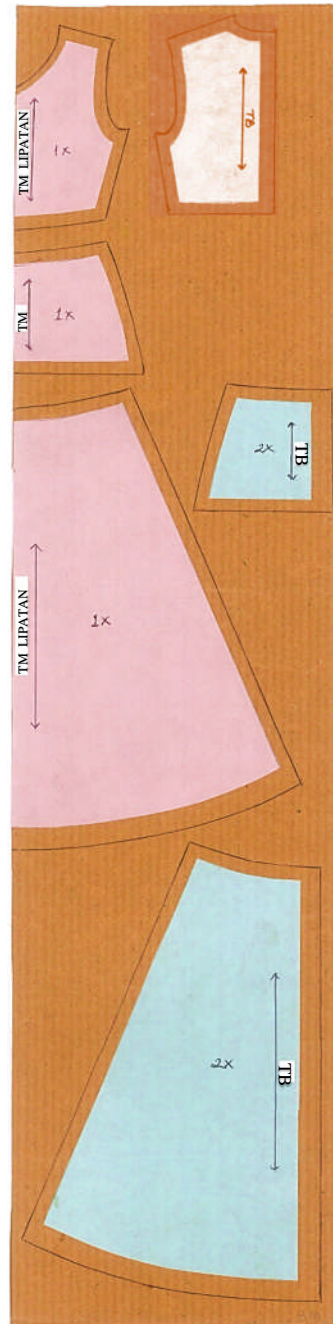
Gambar 39. Rancangan Bahan Satin untuk pola rok

Ket : Panjang 350 cm

Lebar 150 cm

Contoh bahan





Gambar 40. Rancangan bahan velvet untuk furung gaun

Ket : Panjang 300 cm

Lebar 150 cm

Contoh bahan



Berikut biaya yang dibutuhkan dalam pembuatan busana pesta malam dengan sumber ide tongkol jagung :

5) Tabel 1. Kalkulasi Harga

No	Nama	Spesifikasi	Kebutuhan	Harga @	Jumlah
A.	Bahan Utama Dan Furing				
	1. Kain lurik	L. 90 cm	175 cm	Rp 60.000	Rp 105.000
	2. Kaos	L. 90 cm	0,95 kg	Rp 85.000	Rp 80.750
	3. <i>Chiffon</i>	L. 150 cm	150 cm	Rp18.000	Rp 27.000
	4. Satin	L. 150 cm	360 cm	Rp 33.000	Rp 118.800
	5. Velvet (<i>lining</i>)	L. 150 cm	300 cm	Rp 32.500	Rp 97.500
B.	Bahan Pembantu				
	1. Benang	1 gulung	2 gulung	Rp 1.300	Rp 2.600
	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 2.200
	4. Kain keras M33	L. 100 cm	1 m	Rp 8.000	Rp 8.000
		L. 100 cm	150 cm	Rp 15.150	Rp 22.752
	5. Balen jait		3 m	Rp 9.000	Rp 27.000
	6. Hak kait kecil	1 bungkus	2 buah	Rp 1.500	Rp 250
	7. Kancing cetit	1 lusin	6 buah	Rp 3.000	Rp 1.500
C.	Bahan hiasan				
	1. Halon warna hijau	Per 5 gr	1 bungkus	Rp. 18.000	Rp. 18.000
	2. Manik-manik	1 renteng	1 renteng	Rp 18.000	Rp 18.000
Total Harga					Rp.539.352

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, kelim 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 muslimah untuk remaja ini diantaranya :

a) Penjelujuran gaun

- (1) Menjelujur sisi pola badan bagian depan dan belakang pada bahan utama dan vuring
- (2) Menjelujur depun dengan bahan vuring
- (3) Menjelujur bahu bagian depan dan belakang pada bahan utama dan vuring
- (4) Menjelujur sisi pola rok pas panggul pada bahan bahan utama dan vuring
- (5) Menjelujur lipatan-lipatan pola rok pas panggul
- (6) Menyambung pola badan dan rok pas panggul pada bahan utama dan vuring
- (7) Menjelujur sisi rok pada bahan vuring
- (8) Menjelujur pola rok setengah lingkaran dengan sambungan rok pas panggul pada bahan utama
- (9) Menjelujur ritsleting pada tengah belakang

- (10) Menjelujur sisi lengan licin
- (11) Menjelujur sisi lengan variasi bishop
- (12) Menjelujur manset
- (13) Menyambung manset dengan pola lengan licin pada bagian dalam dan lengan variasi bishop tampak dari luar
- (14) Menjelujur kerung lengan pada gaun kampuh vuring kerung lengan ikut menyatu
- (15) Menjelujur kerah dengan vuring
- (16) Menjelujur kelim bawah gaun

4) Evaluasi Proses I (*Fitting I*)

Tabel 2. Evaluasi Proses I (*Fitting I*)

Aspek yang Dievaluasi	Hasil Evaluasi	Cara Mengatasi
Badan Gaun (TB)	Bagian punggung terlihat kebesaran	Bagian punggung dikurangi 1,5 cm pada bagian kerung lengan
Lipatan rok pas panggul	Jarak lipatan tiap lipatan kurang masuk kedalam	Pada bagian lipatan jarak kedalamannya menjadi 3,5 cm

5) Penjahitan

Setelah proses *fitting* I selesai proses selanjutnya memperbaiki bagian-bagian busana jika masih ada kekurangan sesuai evaluasi I kemudian dilanjutkan proses menjahit dengan mesin jahit. Proses penjahitan busana pesta malam muslimah untuk remaja 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 tongkol jagung sebagai berikut :

a) Menjahit gaun

- (1) Menjahit sisi pola badan bagian depan dan belakang pada bahan utama dan vuring.
- (2) Menjahit depun dengan bahan vuring.
- (3) Menjahit bahu bagian depan dan belakang pada bahan utama dan vuring.
- (4) Menjahit sisi pola rok pas panggul pada bahan bahan utama dan vuring.

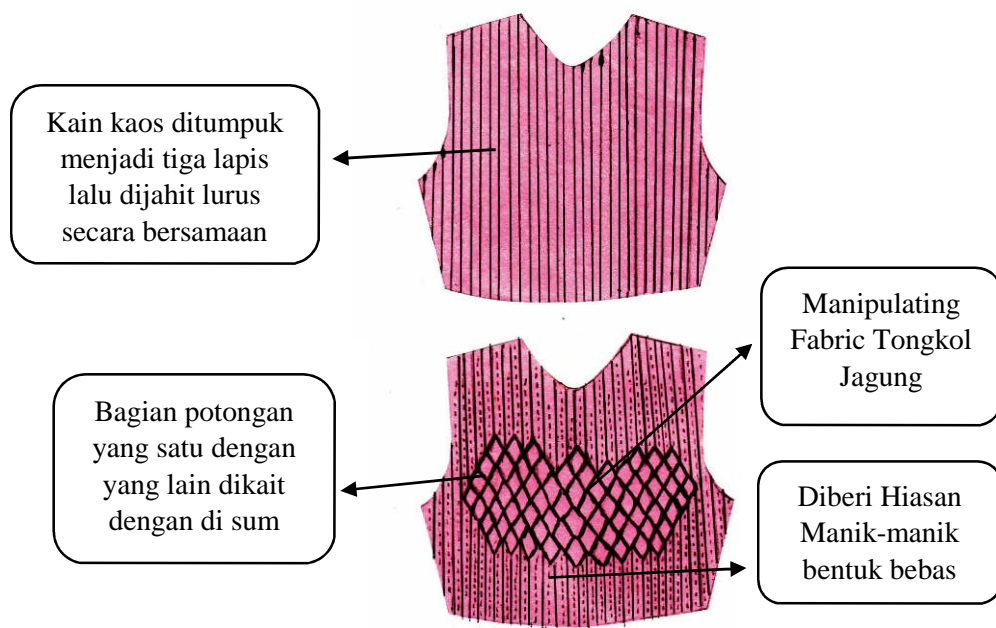
- (5) Menjahit lipatan-lipatan pola rok pas panggul.
- (6) Menyambung pola badan dan rok pas panggul pada bahan utama dan vuring.
- (7) Menjahit sisi rok pada bahan vuring penyelesaian kampuh dirompok.
- (8) Menjahit sambungan tengah belakang penyelesaian kampuh dirompok.
- (9) Menjahit pola rok setengah lingkaran dengan sambungan rok pas panggul pada bahan utama.
- (10) Menjahit ritsleting pada tengah belakang.
- (11) Menjahit sisi lengan licin penyelesaian kampuh dirompok.
- (12) Menjahit sisi lengan variasi bishop penyelesaian kampuh balik.
- (13) Menjahit manset.
- (14) Menyambung manset dengan pola lengan licin pada bagian dalam dan lengan variasi bishop tampak dari luar.
- (15) Menjahit kerung lengan pada gaun kampuh vuring kerung lengan ikut menyatu penyelesaian kampuh kerung lengan dirompok.
- (16) Menjahit kerah dengan vuring

(17) Mengesum kelim bawah gaun bahan utama dan diberi harnet

(18) Mengesum kelim bawah gaun 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 *manipulating fabric* menyerupai molecule tekstur tongkol jagung pada bagian badan gaun serta hiasan manik-manik berupa halon pada tiap baris *manipulating fabric*.



Gambar 41. Desain Hiasan Busana

Langkah-langkah membuat *manipulating fabric* bentuk tekstur tongkol jagung yaitu sebagai berikut :

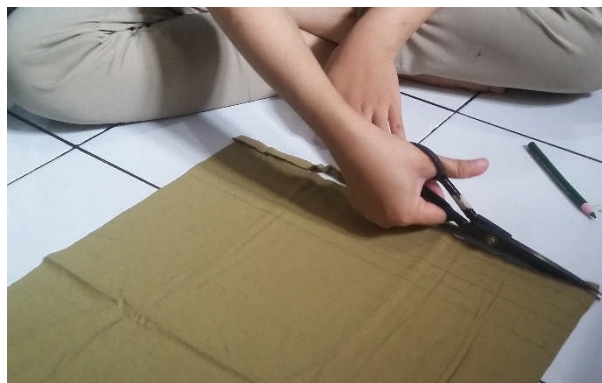
- a) Mempersiapkan kain yang digunting lurus dengan lebar 1,5 cm.



Gambar 42. Memberi tanda kain Kaos

(sumber : dokumentasi penulis)

- b) Memotong kain kaos dengan lebar 1,5 cm dengan 3 kali potongan yang sama, 2 kali kain berwarna hijau kekuningan 1 kali hijau tua.



Gambar 43. Memotong kain Kaos

(sumber : dokumentasi penulis)

- c) Menyusun potongan tadi menjadi 3 tumpukan dengan tumpukan pertama dan ketiga dengan warna yang sama.



Gambar 44. Menyusun kain menjadi tiga tumpukan

(sumber : dokumentasi penulis)

- d) Menjahit tindis tengah-tengah ketiga tumpukan kain tadi.



Gambar 45. Menjahit tindis

(sumber : dokumentasi penulis)

- e) Menjahit tindis secara sejajar potongan kain tadi sampai memenuhi pola bagian muka.



Gambar 46. Menjahit kaos dengan sejajar

(sumber : dokumentasi penulis)

- f) Membentuk *molecule* menyerupai tongkol jagung dengan teknik kait antara jahitan potongan-potongan tadi.



Gambar 47. Membentuk *molecule* menyerupai tongkol jagung

(sumber : dokumentasi penulis)

- g) Menghias *manipulating fabric* dengan hiasan manik-manik.



Gambar 48. Menghias dengan manik-manik

(sumber : dokumentasi penulis)

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 3. Evaluasi Proses II (*Fitting II*)

Aspek yang Dievaluasi	Hasil Evaluasi	Cara Mengatasi
Kerah	Kerah terlalu lebar	Membuat pola kerah dengan cara yang berbeda dengan pola sebelumnya misal sebelumnya pola dinaikkan 5cm diturunkan menjadi 3 cm.
Rok	Hasil jatuh rok dengan pola dikembangkan tidak sesuai dengan yang diharapkan	Mengganti pola rok tadi dengan pola setengah lingkaran
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

c. Evaluasi Hasil

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

- 1) Desain dengan tema *Authenture, trend Colony* sub tema *Molecule* dan sumber ide tongkol jagung, *style* feminin romantis, dan *arabian* look sudah sesuai dengan yang direncanakan. Penerapan unsur dan prinsip desain terlihat pada bentuk gaun dengan *style* feminin romantis.

- 2) Pembuatan busana pesta malam muslimah untuk remaja ini sudah dengan konsep. Busana terdiri dari satu bagian (*one pieces*). Gaun bersiluet A line dengan bentuk yang asimetri, berleengan variasi bishop.

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 *Authenture (Authenticity for Human Nature)* yang diikuti oleh 103 mahasiswa angkatan 2012 dan 2013. Adapun susunan kepanitiaan, tugas dan kewajiban tiap divisi dalam pergelaran busana tahun 2016 ini adalah sebagai berikut :

Tugas dan kewajiban tiap divisi dalam pergelaran busana tahun 2016 ini adalah sebagai berikut :

a) Ketua

Tugas dan kewajiban yang dilakukan oleh Ketua adalah:

- (1) Penanggung jawab umum jalanya 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 devisi, serta bijaksana dalam mengambil keputusan demi tercapainya tujuan dengan mengutamakan kebersamaan dan kerjasama.

b) Sekretaris

Tugas dan kewajiban yang dilakukan oleh Sekretaris adalah :

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

c) Bendahara

Tugas dan kewajiban yang dilakukan oleh Bendahara adalah :

- (1) Bertanggungjawab kepada ketua atas keluar/masuknya uang.
- (2) Bertanggungjawab dengan dana dalam pemasukan uang dan mengeluarkan uang (atas persetujuan ketua) untuk segala keperluan dari setiap divisi.
- (3) Pembuatan laporan keuangan kepanitaan 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 divisi.

f) Sie Humas

Tugas dan kewajiban yang dilakukan oleh Sie Humas adalah :

- (1) Bertanggungjawab kepada ketua akan segala surat keluar dan masuk.
- (2) Bekerjasama dengan bendahara mengenai penjualan tiket.
- (3) Menjadi fasilitator untuk sambutan gubernur, rektor, dekan dan ketua jurusan.
- (4) Bertanggung jawab terhadap penyebaran undangan

g) Sie Sponsorship

Tugas dan kewajiban yang dilakukan oleh Sie Sponsorship adalah :

- (1) Menjalin kerjasama dengan sponsor.

- (2) Bekerjasama dengan sekretaris untuk penyusunan proposal.
- (3) Bertanggung jawab terhadap semua perusahaan yang telah bekerjasama dengan acara pergelaran.
- (4) Memastikan perjanjian dengan sponsor telah tertulis dengan baik dan dapat surat perjanjian, serta bekerjasama dengan sie dekorasi dan sie dokumentasi mengenai logo sponsor dan kontribusi yang didapatkan oleh sponsor.

h) Sie Konsumsi

Tugas dan kewajiban yang dilakukan oleh Sie Konsumsi adalah :

- (1) Bertanggung jawab kepada ketua akan pengurusan konsumsi.
- (2) Bertanggung jawab padabendahara mengenai anggaran.
- (3) Bertanggung jawab akan pemilihan konsumsi saat fitting I, fitting II, penilaian gantung, grand juri, sebelum hari H maupun saat hari H agar tidak menimbulkan hal-hal yang tidak diinginkan.

i) Sie Keamanan

Tugas dan kewajiban yang dilakukan oleh Sie Keamanan adalah :

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

j) Sie Dekorasi

Tugas dan kewajiban yang dilakukan 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) Mengtur berjalanya gladi bersih dengan baik dan memastikan tidak ada perubahan nomor urut.
- (4) Menyerahkan nomor urut peserta pada juri dan bekerjasama dengan devisi acara.
- (5) Memastikan model sudah mak up dan siap tampil.
- (6) Mempersiapkan music sesuai dengan tema dan sub tema serta koreo.
- (7) Bekerjasama dengan koreographer.

m) Sie Publikasi

Tugas dan kewajiban yang dilakukan 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 Model 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 Bendahara 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 2013 ini adalah *Authenture*.

Authenture merupakan penggabungan kata *Authenticity For Human Nature Authenture*. *Authenticity* menggambarkan

tingkatan kekuatan pribadi, spirit, dan karakter seseorang dalam menghadapi pengaruh tekanan lingkungan eksternal. *Human Nature* telah diartikan sebagai sifat ideal dalam diri manusia, berarti sebagai sifat dasar atau bagian penting dari diri manusia yang diyakini telah menetap dalam waktu yang cukup lama dan beragam bentuk budaya. Tema yang diangkat dalam pertunjukan ini mengacu pada trend *forecasting* 2016/2017 yaitu *Resistance* bermakna penolakan atau kemampuan untuk mempertahankan diri yang dikarenakan oleh banyaknya tantangan hidup yang dapat mengganggu bahkan mengancam keterlangsungan hidup manusia, mulai dari kelangkaan sumber daya alam, kualitas hidup yang menurun, perubahan iklim yang berpotensi merusak habitat, ditambah lagi dengan kondisi politik yang akan terus berkejolak.

Kebudayaan Indonesia sangat indah dan beragam menjadikan busana yang diciptakan busana yang diciptakan bernilai tinggi sehingga dapat menginspirasi masyarakat luas akan kekayaan budaya dalam negeri untuk di kembangkan.

Maka dari pengertian di atas dapat disimpulkan bahwa *Authenticity for Human Nature* “*Authenture*” adalah kekuatan menghadapi pengaruh tekanan lingkungan eksternal dengan mengembalikan sifat dasar manusia yaitu sifat aslinya yang

telah pudar dengan cara memunculkan kembali busana-busana dengan trend terkini dan mengedepankan inovasi dengan mengangkat potensi kekayaan dan keberagaman budaya di Indonesia.

3) Sumber Dana

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

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

Puppy, Batik Huza, Mr. Teto, Adele accessories, dan Rajawali Fashion.

Tabel 4. Pemasukan TA/PA Tahun 2016

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

Tabel 5. Pemasukan sponsor *fresh money*

NO.	TANGGAL	KETERANGAN	JUMLAH
1	30/03/2016	DP disainer	Rp 3.500.000
2	30/03/2016	sponsor sanggar busana	Rp 2.000.000
3	30/03/2016	sponsor you n me hairdo beauty	Rp 200.000
4	01/04/2016	iklan booklet arsa modiste	Rp 150.000
5	01/04/2016	iklan umi khoiriyah	Rp 150.000
6	01/04/2016	sponsor arsa modiste	Rp 150.000
7	07/04/2016	sponsor dwi warna	Rp 100.000
8	18/04/2016	pelunasan disainer	Rp 500.000
9	20/04/2016	iklan booklet dwi warna	Rp 75.000
10	20/04/2016	iklan booklet rn beautifull sling bag	Rp 75.000
11	20/04/2016	iklan booklet lizzy	Rp 75.000
12	22/04/2016	sponsor kedai move on	Rp 100.000
13	22/04/2016	Stand	Rp 150.000
			Rp 7.225.000

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 *Authenture* adalah :

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

5) Waktu dan Tempat Penyelenggaraan

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

b. Tahap Pelaksanaan

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

1) Grand Juri

Grand Juri 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 : 10 April 2016

Waktu : 10.00 WIB

Tempat : Lantai 3 KPLT FT UNY

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

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

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

2) Gladi Bersih

Gladi bersih adalah tahap yang harus dilakukan sebelum acara dimulai. Tujuan gladi bersih ini yaitu agar acara yang akan dilaksanakan berjalan dengan lancar dan sesuai dengan

susunan acara yang telah ditentukan oleh panitia. Gladi bersih ini dilakukan pada tanggal 19 April 2016 pukul 08.00 WIB bertempat di Auditorium Universitas Negeri Yogyakarta.

3) Penyelenggaraan Pergelaran Busana

Pergelaran busana *Authenture* ini diselenggarakan pada tanggal 19 April 2016 pukul 18.30 WIB bertempat di Auditorium Universitas Negeri Yogyakarta.

c. Tahap Evaluasi

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

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

1) Evaluasi Persiapan

- a) Pembentukan panitia berhasil dibentuk dengan baik
- b) Tema yang ditentukan berhasil ditentukan dengan tema yang cukup menarik untuk diangkat.
- c) Kurangnya koordinasi antar divisi dan antar anggota.

2) Evaluasi Pelaksanaan

- a) Terjadi kemoloran waktu pada saat Loading.

- b) Pada saat breafing dengan panitia tambahan harus lebih dimatangkan lagi sehingga panitia inti dan panitia tambahan bisa bekerja sama dengan baik dan semua mengerti tugas dan tanggung jawab masing-masing.
- c) Pergelaran busana berhasil diselenggarakan tepat waktu, lancar, tertib dan aman.

3) Evaluasi Hasil

Walaupun pada awalnya banyak mengalami hambatan namun pergelaran busana Authenture dapat berjalan dengan lancar, tertib dan aman. Adapun evaluasi hasil dari masing-masing devisi yaitu sebagai berikut :

a) Ketua

- (1) Kepanitiaan belum sepenuhnya sempurna masih banyak anggota yang tidak mau bekerja sama demi kelancaran acara
- (2) Target planing yang diberikan tidak selalu dikerjakan dan seringkali tidak sesuai waktu yang disepakati
- (3) Masih banyaknya sikap individual didalam kepanitiaan
- (4) Masih banyak sie yang kurang berkoordinasi dengan ketua terkait hal-hal yang berhubungan dengan kepanitiaan
- (5) Banyak sie yang berjalan sendiri tanpa berkoordinasi dengan ketua

(6) Rapat yang dilakukan sering tidak sesuai dengan target yang diharapkan

b) Sekretaris

(1) Pencetakan proposal sponsor mengalami kemunduran dikarenakan harus revisi beberapa kali untuk konten yang masuk dalam proposal.

(2) Dalam menyusun surat keluar masih banyak yang tidak sesuai prosedur yang telah disepakati bersama dan bersifat mendadak karena sering berdekatan dengan hari yang dijadwalkan, sehingga kinerja humas sering terburu-buru

(3) Kelalaian dalam menyimpan Stempel

c) Bendahara

(1) Pembayaran iuran yang kurang ditepati sesuai dengan kesepakatan bersama

(2) Pembayaran uang tiket yang kurang teratur

(3) Untuk pengeluaran, cukup lancar dalam mengatur pengeluaran. Ada anggaran yang keluar dari target tetapi dapat ditutupi oleh pengeluaran lain yang tidak melebihi anggaran.

d) Sie Acara

(1) Kurangnya pemahaman anggota terhadap susunan acara

- (2) Adanya susunan acara yang tidak tepat waktu
- (3) Adanya beberapa agenda yang dilakukan pada waktu yang bersamaan sehingga sulit dikontrol
- (4) Ketidakhadiran panitia tambahan saat rapat intern Sie Acara atau kurang lengkapnya panitia tambahan
- (5) Penggunaan jumlah HT yang masih kurang
- (6) Kurangnya tempat privasi untuk MC
- (7) Kurangnya koordinasi dengan LO tallent
- (8) Kurangnya koordinasi dengan sie dekor lighting dan sound

e) Sie Perlengkapan

- (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.

f) Sie Humas

(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.

(7) Kehadiran tamu banyak yang setelah jam tujuh, termasuk konfirmasi dari bapak WR I untuk membuka acara pada jam enam sore

- (8) Tiket untuk fotografer *under control*.
- (9) Konsumsi pada meja tamu undangan habis sehingga ada tamu undangan yang mendapat konsumsi setara tiket VIP
- (10) Sirkulasi among tamu pada meja registrasi kekurangan sehingga ada tamu undangan yang tidak mendapat konsumsi

g) Sie Sponsorship

- (1) Hello fktv tidak bisa hadir
- (2) Proposal terhambat rentang waktu untuk menunggu tanda tangan pengesahan
- (3) Dalam penyebaran proposal panitia tidak solid dalam menjalannya
- (4) Kurang komunikasi antara sie sponsor dengan sie acara sehingga mengakibatkan membayar biaya wardrobe sebesar Rp 375.000.00 ke pihak sponsor wardrobe rajawali fashion

h) Sie Konsumsi

- (1) Terdapat sisa konsumsi karena banyak tamu undangan yang tidak datang
- (2) Nasi untuk makan malam pada hari H terlalu kering
- (3) Kedatangan snack birokrasi kurang tepat waktu

(4) Ada beberapa sayur udh basi di bagian capcay, karena panitia mengambilnya terlalu sore sementara nasi box diantaranya jam 2.

i) Sie Keamanan

- (1) Tempat parkir sepeda motor yang direncanakan tidak mampu menampung jumlah sepeda motor yang datang sehingga dialihkan ke halaman timur auditorium.
- (2) Tempat parkir mobil yang direncanakan tidak mampu menampung jumlah mobil yang datang sehingga dialihkan ke jalan keluar rektorat.
- (3) Kehadiran panitia tambahan yang tidak tepat waktu karena banyak yang ujian, sehingga penempatan panitia jadi rancu.
- (4) Pengambilan tas panitia berdasarkan nomor tas kebingungan karena tidak antri dan tempat tas kurang besar.
- (5) Masih ada beberapa penonton yang memotret menggunakan flash meskipun sudah ditegur.
- (6) Sulit mengatur peserta yang ingin memfoto di area fotografer
- (7) Banyak yang tidak mau mendengarkan keamanan.

- (8) Keamanan bagian parkir ada yang masuk kedalam stage.
- (9) Dibutuhkan lebih dari satu orang untuk mengatur antrian dipintu masuk.
- (10) Keamanan didalam stage masih bergerombol.
- (11) Penitipan barang diruang konsumsi kurang teratur karena panitia inti konsumsi tidak mendengarkan saran dari keamanan, panitia tambahan keamanan tidak berani menegur panitia inti konsumsi.

j) Sie Dekorasi

- (1) Untuk panitia dekorasi kurang teliti dalam pembuatan panggung
- (2) Kurangnya komunikasi antara sie dekorasi dan sie lain

k) Sie Dokumentasi

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

l) Sie Model

- (1) Pemotretan booklet menjadi lama karena beberapa model tidak hadir sehingga harus digantikan oleh model lain.
- (2) Pembuatan urutan show jarak antara designer yang sama modelnya terlalu dekat terutama yang desain baju muslimah.

m) Sie Publikasi

- (1) Pada Sertifikat, ada salah tulis pada bagian logo, sebaiknya sebelum percetakan dimulai, dipastikan dulu file yang akan dicetak benar-benar siap, agar tidak terjadi kesalahan.
- (2) Pastikan pada saat pemotongan pamflet, cocard dan lain-lain yang sudah dicetak dipotong secara benar dan tepat agar tidak kerja ulang.
- (3) Keterlambatan dalam pencetakan banner.
- (4) Pastikan media untuk publikasi acara tersebar terlebih dahulu semua, baru buka pembelian tiket.

n) Make Up

- (1) Berjalan sesuai dengan jadwal yang telah ditentukan, walaupun sedikit molor.
- (2) Make-up sesuai dengan referensi yang telah ditentukan
- (3) Model hijab dan hair-do susah sesuai dengan referensi n

amun, hasil sedikit berbeda karena kendala dari tipe rambut model yang berbeda-beda.

- (4) Hasil make-up rapi sesuai dengan reverensi dan selesai tepat waktu.
- (5) Penataan hijab dan hair do sesuai dengan reverensi yang dianjurkan.
- (6) Karet dan jepit hair-do ada sebagian kurang kuat

o) Sie Backstage and Floor Manager

- (1) *Ploting* panitia tambahan tidak ada yang berada di tribun atas sehingga menyulitkan saat pengaturan penonton dan penghitungan kursi yang masih kosong.
- (2) Kursi undangan untuk sekolah (sejajar dengan VIP) yang tidak ditutup menyulitkan pengaturan penonton VIP.
- (3) Layout penataan kursi penonton kurang sesuai dengan keadaan lapangan sehingga harus ada sedikit perubahan, dengan pertimbangan kejelasan pandangan penonton dan kenyamanan penonton
- (4) Kurangnya koordinasi dengan sie lain
- (5) Kurang panitia di ruangan backstage dan kurang tanggap situasi

B. Hasil

1. Hasil Penciptaan Desain Busana

Hasil penciptaan desain busana pesta malam untuk remaja dengan sumber ide Tongkol Jagung ini dituangkan dalam bentuk desain *fashion illustration* :

Pembuatan desain busana pesta malam ini berdasarkan tema pergelaran busana *Authenture* tahun 2016 dan mengacu pada *Trend Forecasting RESISTANCE 2016/2017* dengan tema *Colony* dan sub tema *Molecule*.

Busana yang di buat memiliki *style* feminin romantis. Perwujudan *style* feminin romantis pada busana pesta malam muslimah dengan sumber ide tongkol (*janggal*) jagung terdapat unsur dan prinsip desain di dalamnya. Unsur desain berupa garis yang terdapat melalui pemilihan garis lengkung yang mempunyai sifat dan pengaruh yaitu lembut, feminim, lemah gemulai diwujudkan dengan prinsip keseimbangan asimetri, unsur bagian desain jaraknya dari garis satu dengan yang lain terlihat tidak sama besar. Keseimbangan asimetri lebih kelihatan lembut dan bervariasi terutama cocok untuk bahan-bahan yang lembut. Prinsip irama pengulangan bertingkat dapat dilihat dari bagian rok yang bertingkat dari yang terkecil sampai yang terbesar.

Center of interest busana pesta malam muslimah ini terletak pada *manipulating fabric* bentuk *molecule* menyerupai Tongkol Jagung yang terlihat pada gaun bagian atas. Hasil penciptaan desain busana pesta

malam muslimah untuk remaja ini diwujudkan dalam *Fashion Illustration* dibawah ini.



Gambar 49. *Fashion Illustration*

2. Hasil Perwujudan Karya Busana

Perwujudan karya busana yang dibuat melalui 3 tahap yaitu tahap persiapan, tahap pelaksanaan dan tahap evaluasi maka diperoleh *one*

pieces busana pesta malam muslimah untuk remaja berupa gaun dengan siluet A-line berlengan variasi bishop.

Bahan busana yang digunakan pada perwujudan karya busana ini yaitu :

a. Bahan lurik polos

Lurik memiliki warna-warna suram yang pada umumnya diselingi aneka warna benang. Pada pembuatan busana ini penulis menggunakan lurik polos untuk pembuatan pola badan, lengan, kerah dan manset menggunakan warna hijau. Tekstur bahan lurik yang tidak kasar, menyerap keringat sehingga nyaman dikenakan.

b. Bahan kaos

Bahan kaos memiliki karakteristik dengan tekstur halus, dingin, nyaman dan mudah menyerap keringat, sehingga bahan ini cocok digunakan untuk tempat yang beriklim tropis. Pada pembuatan busana ini digunakan untuk pembuatan tekstur sumber ide tongkol jagung menggunakan dua warna hijau tua dan campuran hijau dan coklat muda.

c. Bahan *Chiffon*

Chiffon merupakan kain yang terbuat dari sutra katun rayon atau serat sintetis. Bahan ini memiliki sifat yang tipis, licin, dan panas. Tidak sedikit busana yang menggunakan bahan ini karena sifatnya yang ringan dan *flow*, tetapi jika digunakan untuk membuat busana maka penggunaannya perlu memakai furing. Pada

pembuatan busana ini kain *chiffon* digunakan sebagai bahan utama lengan variasi bishop menggunakan warna hijau tua.

d. Bahan Satin

Bahan satin dikenal sebagai kain yang permukaannya mengkilap dan bagian belakangnya suram, tetapi ada juga yang kedua sisinya mengkilap seperti satin *de Lyon*. Kilap satin berasal dari bahan sutra yang digunakan. Teknik penenunnya yang khas mengakibatkan adanya jalinan yang sangat minim pada kain. Pada pembuatan busana ini digunakan sebagai bahan utama pada pembuatan rok menggunakan warna hijau (*acid green*).

e. Bahan Velvet

Bahan 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 menggunakan warna hijau yang dominan yang terdapat pada bahan utama yaitu hijau (*acid green*).

3. Hasil Penyelenggaraan Pergelaran Busana

Pergelaran busana dengan tema *Authenture* diselenggarakan pada hari Selasa 19 April 2016, pukul 18.30 WIB di Auditorium Universitas Negeri Yogyakarta yang diikuti oleh 103 mahasiswa yang terdiri dari mahasiswa S1 Reguler, S1 Non Reguler dan mahasiswa D3 angkatan

2013. Pada pergelaran busana ini, karya penulis tampil pada sesi kedua dengan nomor urut 42 diperagakan oleh model Agatha Rahma.

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

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

C. Pembahasan

1. Penciptaan Desain Busana

Penciptaan desain busana pesta malam muslimah untuk remaja ini berdasarkan pada tema pergelaran busana *Authenture* yang mengacu pada *Trend Forecasting 2016/2017 Resistance* dengan tema *Colony*

dan sub tema *Molecule* yang terinspirasi dari sumber ide tongkol (*janggal*) jagung.

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

Kendala yang dihadapi dalam proses penciptaan desain ini adalah bagaimana membuat konsep sesuai dengan tema pergelaran *Authenture* dan tema trend *Colony* dan sub tema *Molecule*. Bagaimana menciptakan desain busana dengan tetap menerapkan unsur dan prinsip desain sesuai dengan sumber ide Tongkol Jagung. Selain itu setiap desain busana harus memiliki ciri khusus yang memperkuat sumber ide, maka busana pesta malam muslimah ini memiliki ciri khusus berupa *manipulating fabric* bentuk *molecule* tongkol jagung 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 cutting, 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 muslimah untuk remaja dengan sumber ide Tongkol Jagung ini adalah meratakan rok setengah lingkaran karena bahan yang digunakan bahan satin yang lemas dan mudah mulur sehingga susah mendapatkan ukuran yang sesuai. Kendala pada proses menjahit ritsleting, karena pada bagian rok menggunakan m33 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. Pembahasan Penyelenggaraan Pergelaran Busana

Penyelenggaraan pergelaran busana dengan tema *Authenture* ini dilaksanakan melalui tiga tahapan yaitu persiapan, pelaksanaan, dan tahap evaluasi. Pergelaran ini dibentuk dalam organisasi kepanitiaan yang terdiri dari ketua, sekretaris, bendahara dan seksi-seksi lainnya. Dengan adanya organisasi maka tanggung jawab dan tugas panitia menjadi jelas. Pergelaran busana tema *Authenture* ini diselenggarakan hari Selasa, 19 April 2016 pukul 18.30 WIB di Auditorium Universitas Negeri Yogyakarta yang diikuti oleh 103 mahasiswa S1 Reguler, S1 Non Reguler dan mahasiswa D3 angkatan 2012 dan 2013.

Busana yang ditampilkan dalam pergelaran ini adalah busana pesta malam, busana pesta gala, dan busana pesta cocktail dan dibagi menjadi tiga sesi yaitu S1 Kelas A, D3 Kelas B, dan S1 Kelas D. Dalam acara ini penulis mendapatkan urutan tampil pada sesi dua dengan nomor urut 42 yang diperagakan oleh model Agatha Rahma.

Selain itu, dalam pertunjukan busana *Authenture* ini juga menampilkan beberapa hiburan seperti band, tari dan desainer tari.

Pada pelaksanaan pertunjukan busana ini panitia inti merekrut beberapa panitia tambahan. Hal ini disebabkan karena kurangnya panitia yang akan ditugaskan saat acara pertunjukan berlangsung. Pada saat pertunjukan berlangsung terjadi beberapa kendala yang disebabkan oleh kurangnya komunikasi antara panitia inti dengan panitia tambahan, namun secara keseluruhan acara ini dapat berlangsung dengan lancar dan 90% penonton yang hadir tetap duduk di tempat sampai acara berakhir. Setelah pelaksanaan dilakukan tahapan selanjutnya adalah evaluasi. Hal ini dilakukan untuk mengatasi kekurangan dan dapat dijadikan sebagai pembelajaran dan dapat memperbaiki di acara-acara berikutnya.

BAB V

KESIMPULAN DAN SARAN

A. Kesimpulan

Berdasarkan rumusan masalah dan hasil pembahasan pembuatan busana pesta malam muslimah dengan sumber ide Tongkol Jagung pada pergelaran *Authenture* diambil kesimpulan yaitu :

1. Dalam menciptakan suatu desain busana dengan sumber ide Tongkol Jagung melalui tiga tahapan yaitu : 1) menyusun konsep desain 2) mengembangkan konsep desain, 3) penciptaan desain. Untuk menciptakan konsep desain diawali dengan mengkaji tema *Authenture*, mengkaji *trend Resistance*, tema *colony*, sub tema *molecule*, sumber ide serta unsur dan prinsip desain. Tahapan mengembangkan konsep meliputi mengembangkan sumber ide kedalam bentuk *moodboard* kemudian membuat *design sketching*, *presentation drawing*, pembuatan desain hiasan, *production sketching* sehingga dihasilkan *fashion illustration* yang menggambarkan busana pesta malam muslimah dengan sumber ide tongkol jagung sehingga dihasilkan sebuah konsep busana pesta dengan *style* feminin romantis yang di tujukan untuk remaja berkarakter lembut, aktif, dan percaya diri.
2. Pembuatan busana busana pesta malam muslimah dengan sumber ide tongkol jagung pada pergelaran busana *Authenture* yang dibuat melalui beberapa tahapan yaitu: 1) tahap persiapan, yang meliputi pengambilan

ukuran, pembuatan pola busana, perencanaan bahan, kalkulasi harga hingga penyusutan, 2) tahap pelaksanaan, yang meliputi meletakkan pola pada bahan, *cutting*, pemberian tanda jahitan, membuat *manipulating fabric* tekstur tongkol jagung, penjelujuran, evaluasi proses I, menjahit, memasang hiasan dan evaluasi proses II, 3) tahap evaluasi hasil meliputi, kesesuaian antara busana secara keseluruhan. Maka menghasilkan sebuah busana pesta malam muslimah untuk remaja yang terdiri dari *one piece* berupa gaun panjang bersiluet *A-line*, variasi kerah shanghai, dan variasi lengan bishop. Bahan yang digunakan yaitu: satin, lurik polos, kaos, *chiffon*, dan velvet.

3. Penyelenggaraan pergelaran busana 2016 dengan tema *Authenture* ini terselenggara dengan lancar dan sukses sesuai dengan harapan melalui tiga tahapan yaitu 1) tahap persiapan yang meliputi pembentukan panitia, penentuan tema, penentuan dana, penentuan juri, penetapan waktu dan tempat penyelenggaraan, merancang tat panggung, lighting, musik serta gladi bersih, 2) tahap pelaksanaan meliputi penilaian gantung, grand juri dan pergelaran busana *Authenture*, 3) tahap evaluasi meliputi kesesuaian perencanaan dengan perencanaan dengan pelaksanaan. Pergelaran busana telah terlaksana pada hari Selasa, 19 April 2016 pada pukul 18.30 WIB di Auditorium Universitas Negeri Yogyakarta yang diikuti oleh 103 mahasiswa yang terdiri dari mahasiswa S1 Reguler, S1 Non reguler dan D3 angkatan 2013. Pergelaran busana ini dihadiri oleh beberapa tamu

undangan, baik dari petinggi dan staf UNY, pejabat daerah, maupun pengamat *fashion* dan perwakilan pihak sponsor. Semua tiket telah terjual habis dan 90 % penonton memilih tetap di tempat hingga acara selesai. Dalam acara karya penulis tampil pada sesi kedua nomor urut 42. Setelah acara pergelaran berakhir semua panitia melakukan evaluasi yang menguraikan kesesuaian antara perencanaan dan pelaksanaan, serta evaluasi keberhasilan dan kekurangan dari masing-masing seksi.

B. Saran

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

1. Bagi Mahasiswa

- a. Dalam mencipta desain perlu menentukan sumber ide sesuai dengan trend yang sedang berkembang. Perlu memahami dengan baik tema pergelaran dan trend yang dipilih agar saat penciptaan busana sesuai dengan sumber ide yang dipilih.
- b. Pada saat proses pengambilan ukuran pada model sebaiknya setiap desainer atau mahasiswa mengukur sendiri model yang akan menampilkan hasil karya busana yang akan dibuat karena setiap desainer atau mahasiswa memiliki desain yang berbeda dan memiliki kebutuhan pengambilan ukuran yang berbeda.

- c. Apabila menciptakan sebuah busana pesta malam yang membutuhkan pressing secara menyeluruh, harus melakukan proses ini dengan tidak terburu-buru, perlahan, bertahap dan bila ingin mendapatkan hasil yang maksimal basahi busana yang akan dipressing dengan cairan yang disemprot.
- d. Dalam terselenggaranya acara pergelaran busana, harus adanya koordinasi yang baik antar panitia ini dan antara panitia inti dengan panitia tambahan agar semua anggota mengetahui dengan jelas apa tugas dan kewajiban yang harus dilakukan. Sehingga pergelaran akan berjalan dengan lancar.

2. Bagi Lembaga

- a. Menambah buku-buku referensi tentang bidang fashion yang ada diperpustakaan.
- b. Lebih banyak menjalin kerjasama yang baik dengan lembaga-lembaga di bidang fashion.
- c. Lebih mendukung kegiatan mahasiswa terutama dalam bidang *fashion* yang bermanfaat seperti pergelaran busana.

3. Bagi Masyarakat

- a. Mendukung event-event dalam bidang *fashion*.
- b. Lebih mengapresiasi karya-karya mahasiswa dalam menciptakan suatu karya busana.

- c. Ikut berpartisipasi dalam melestarikan kebudayaan nusantara Indonesia dengan berbagai cara salah satunya melalui bidang *fashion*.

DAFTAR PUSTAKA

- Afif Ghurub Bestari, (2003). *Menggambar Busana Dengan Teknik Kering*.
Yogyakarta: PT. Intan Sejati Klaten
- Arifah A. Riyanto, (2003). *Desain Busana*. Bandung: Yapemdo
- _____. (2009). *Teori Busana*. Bandung: Yapemdo
- Chodiyah dan Wisri A. Mamdy. (1982). *Desain Busana Untuk SMKK/SMTK*.
Jakarta : Departemen Pendidikan dan Kebudayaan.
- Darsono Sony Kartika. (2004). *Seni Rupa Modern*. Bandung: Rekayasa Sains
- Enny Zuhni Khayati. (1998). *Pembuatan Busana III*. Yogyakarta : FPTK IKIP
Yogyakarta
- Goet Poespo. (2009). *A to Z Fashion*, Yogyakarta : Penerbit PT Gramedia Pustaka
Utama.
- _____. (2005). *Tailoring Membuat Blazer Dalam 1 Hari*, Yogyakarta: PT
Gramedia Pustaka Utama
- Indonesia Trend Forecasting*. (2016) *Resistance Fashion Trend Forecasting*
2016/2017. Jakarta : BD+A *Design*.
- Porrie Muliawan. (2006). *Dasar - dasar Teknik Jahit Menjahit*. Jakarta : PT BPK
Gunung Mulia.
- _____. (1989). *Konstruksi Pola Busana Wanita*. Jakarta : PT BPK
Gunung Mulia.
- Prapti Karomah dan Sicilia Sawitri, (1986). *Pengetahuan Busana*. Yogyakarta
- Sicilia Sawitri, dkk, (2000). *Ilustrasi Mode*, Yogyakarta: Jurusan Pendidikan
Kesejahteraan Keluarga Teknik Universitas Negeri Yogyakarta
- _____, dkk. 1997. *Tailoring*. Yogyakarta: IKIP Yogyakarta.

- Sri Widarwati. (2000). *Desain Busana I*, Yogyakarta: Jurusan Pendidikan Kesejahteraan Keluarga Teknik Universitas Negeri Yogyakarta
- _____, dkk (2000). *Desain Busana II*, Yogyakarta: Jurusan Pendidikan Kesejahteraan Keluarga Teknik Universitas Negeri Yogyakarta
- Sri Ardiati Kamil. (1986). *Fashion Design*. Jakarta: CV Baru
- Suryatna Effendi. (1979). *Bercocok Tanam Jagung*. Jakarta : V.C. Yasaguna.
- Widjiningsih, (1994). *Kontruksi Pola Busana*. Yogyakarta : IKIP Yogyakarta.

SUMBER DARI INTERNET

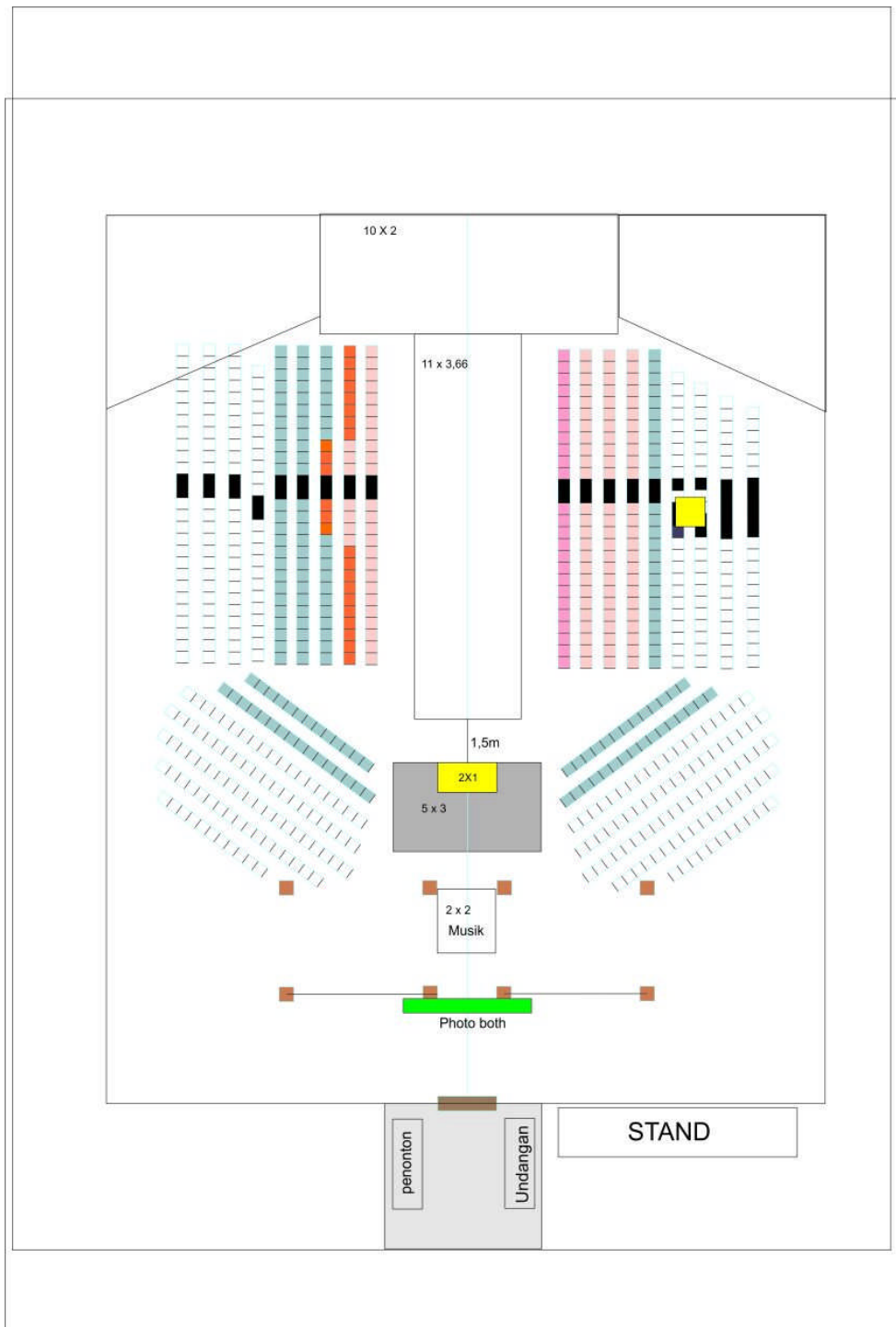
- Fitinline. (2014). "Moodboard: *Art of Fashion*". Diakses pada 27 April pukul 18:35.
<https://fitinline.com/article/read/mood-board--art-of-fashion>
- Manipulating Fabric* (2015). Diakses pada 27 April pukul 19.00
http://repository.upi.edu/16888/6/S_PKK_1000715_Chapter1.pdf

Lampiran 1. Susunan Panitia Pergelaran Busana

No.	Jabatan	Nama / Kelas	Nim
1.	Ketua 1	Marinda Yuni Asari (A)	13513241017
	Ketua 2	Yeti Nurfendah (D)	13513241061
	Ketua 3	Yuliana Suci W (B)	13514134021
2.	Sekretaris 1	Unaisah (D)	13513241049
	Sekretaris 2	Erni Rohmawati (B)	13514134017
	Sekretaris 3	Luthfi Malail Khusna (A)	13513241051
3.	Bendahara 1	Farida Aryani (A)	13513241038
	Bendahara 2	Dahlia Nurjanah (D)	13513244011
	Bendahara 3	Tesaria Kurnia Putri (B)	13514134028
4.	Sie Konsumsi (Koor)	Nawinda Jati Lestari (B)	13514134024
		Ajeng Dwi Ervina Ningtyas (A)	10513241019
		Fahmila Dian Saputri (A)	10513241037
		Umi Khoriyah	13513241006
		Olina Dea Kharisa	13514134008
		Riris Riandani (D)	11513244026
5.	Sie juri (Koor)	Muthiah (A)	13513241013
		Ferina Suci Adiningtyas (A)	13513241013
		Febri Rahmawati (A)	13513241013
		Khalaeskha Afiati (D)	13513244005
		Aisyah Ulayya (D)	13513244016
		Radina Galestyaningsih (D)	13513241042
6.	Sie Perkap (Koor)	Mei Dyanggita Yustiari (D)	13513241047
		Evinoviharyanti (A)	13513241011
		Linda Kurniawati (A)	13513241019
		Aulia Fatimatuz Zahro (A)	13513241025
7.	Sie Acara (Koor)	Eka Fitriyani (D)	13513241059
		Widia Damayanti (B)	13514134004
		Nadia Ayu Sekarrini (B)	13514134022
		Haninda Fitri Apsari (B)	13514134029
		Dwi Putri Octavia (B)	13514134031
		Seviana Dewanti (D)	13513241055
		Annisa Putri Fadhila (D)	13513244003
		Septiani Kartika Sari (D)	13513244010
		Wibi Hanum Larasati (A)	13513241030
		Khoirunisa (A)	13513241040
8.	Sie Dokumentasi (Koor)	Ayu Fajriani Sidqi (A)	13513241022
		Dewi Nastiti (D)	13513244014
		Ananda Ayu W (D)	13513241055
		Anggita Suryaningrum (D)	13513244018

		Widia Pratiwi (A)	13513241012
		Dewi Purbaningsih (B)	13514134015
9.	<i>Sie Backstage And Floor Manager</i> (Koor)	Tika Pratiwi (D)	13513241053
		Laela Nur Widianana (D)	13513241058
		Wisma Firanti Utami (D)	13513241043
		Selly Indah Perdana (D)	13513241052
		Haniatur Rosyidah (A)	13513241001
		Sendy Claudya F (A)	13513241032
		Desniati Parcelina (A)	13513241037
		Yuni Fatma Royani (D)	13513241054
10.	Sie Booklet (Koor)	Isnaini Fatimah (D)	13513241045
		Alkarimah (A)	13513241015
		Nungki Dwi A (D)	13513244012
		Friska Paulus (D)	13513241056
		Melinda Anindita (B)	13514134035
		Meilin Dwini (B)	13514134020
11.	Sie Dekorasi (Koor)	Oryza Sativa L (A)	13513241020
		Aprilia Tri A (A)	13513241005
		DindaTriana P (B)	13514135018
		Wakidah Kurniana A (B)	13514134003
		Indah Setyawati (D)	13513241041
		Wahidatun Nurul Azizah (D)	13513244006
		Hanifatus Sa'diyyah Hayati (B)	13514134025
12.	Sie Humas (Koor)	Dinda Hidayati (D)	13513241044
		Lia Noor Rahmawati (D)	13513244008
		Dewinta Megarani (A)	12513241046
		Atiyatul Izzah (B)	13514134009
		Cynthia Mustika Kusuma (B)	13514134006
		Nurindah Rosvitra Putri (B)	13514134007
13.	Sie Keamanan (Koor)	Yuliasih (D)	13513241057
		Eka Yuliyana (A)	13513241036
		Lurin Taufana Dewanti (A)	13513241010
		Rokhmi Artha Nugraheni (A)	13513241007
		Bela Kristiana (D)	13513244001
		Laila Puspita Suci (D)	13513244015
		Tri PujiAstuti (B)	13514134014
14.	Sie Make Up (Koor)	Nasiha Al Sakina (D)	13513244013
		Yashinta Ajeng S R (D)	13513244007
		Dwi Kusuma Wardani (A)	13513241026
		Agustina Anggraini (B)	13514134010
		Khomsatun (B)	13514134026
15.	Sie Model (Koor)	Niswatul Aini (A)	13513241016

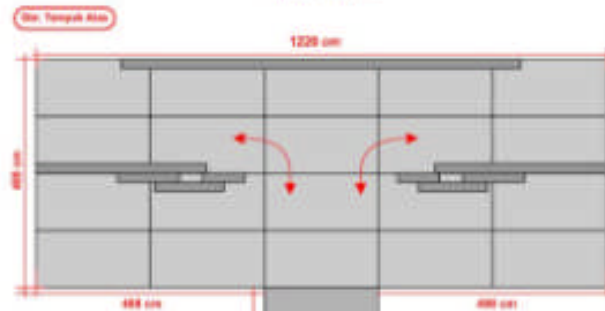
		Ria Septiana (D)	11513244005
		Annis Adibah A (D)	13513241060
		Iva Siti Rochani (B)	13514134030
		Rani Oktaviana (D)	13513249001
16.	Sie Publikasi (Koor)	Agnes Fahriana (A)	13513241034
		Yuliani (A)	13513241009
		Desak Made K. W (A)	13513241024
		Tirta Ariyani (A)	13513241039
		Inka Galuh S. H. (A)	13513241029
		Linda Rania (D)	13513241063
17.	Sie Sponsor (Koor)	Rani Sri Windarti (D)	13513244017
		Ristriana Pratomi (D)	13513241048
		Bernavita Karina K (A)	13513241002
		Selvana Heruka (D)	13513244004
		Ayu Mega Margareta (B)	13514134001
		Aulia Tri Sakti (A)	13513241021
		Sarah Fadhila (A)	13513241035
		Rodhiyah Nurhayati (A)	13513241018
		Dwi Nur Hasanah (A)	13513241014



Lampiran 2. Lay out Pergelaran Busana *Authenture*

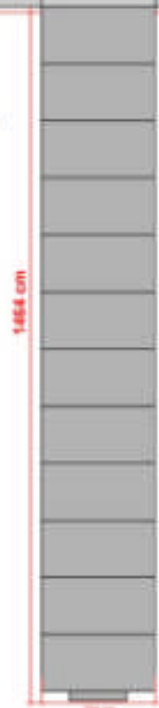


DISAIN BACKDROP UNY FASHION SHOW AUTHENT TURE 2016



KETERANGAN :

- BACKDROP = SEPERTI PADA GAMBAR
- KONSTRUKSI KAYU TRUSMI
- PANGGUNG LAPIS MELAMIN
- LETTER & LOGO BACKDROP MEMBAKAI ANCI LAPIS STYROFOAM
- LAMPU SPOT
- RAKAN SAMPUNG BAWANG TIMBON MEMBAKAI STYROFOAM
- PANGGUNG DENGAN CAT TEMBOK



Lampiran 3. Desain Panggung



Lampiran 4. Logo “Authenture”



Lampiran 5. Tiket Pergelaran (VIP dan Reguler)



Lampiran 6. Panggung Pergelaran Busana “Authenture”



Lampiran 7. Foto Karya Busana oleh Model



Lampiran 8. Foto Karya Busana oleh Model dan Desainer



Lampiran 9. Foto Para Pemenang Pergelaran Busana “Authenture”

Lampiran 10. Pengeluaran TA/PA Tahun 2016

Devisi	Iuran Pengeluaran	Banyaknya	Harga Satuan	Jumlah
Ketua	Sewa KPLT			Rp 100.000,00
				Rp 350.000,00
			Total	Rp 450.000,00
Sekretaris	Stempel			Rp 70.000,00
	Foto Copy Sekretaris 3			Rp 81.200,00
	Keperluan Sekretaris 1			Rp 17.000,00
	Keperluan Sekretaris 2			Rp 503.800,00
	Keperluan Sekretaris 3			Rp 54.700,00
	Cetak Sertifikat			Rp 390.000,00
	Jilid LPJ			Rp 100.000,00
			Total	Rp 1.216.700,00
Bendahara	Sewa auditorium			Rp 1.200.000,00
			Total	Rp 1.200.000,00
Sie Acara	DP Vee Band			Rp 500.000,00
	MC Grand Juri			Rp 150.000,00
	Vandel Designer tamu			Rp 360.000,00
	DP Vee Tari			Rp 300.000,00
	Vee MC			Rp 1.000.000,00
	Pelunasan Vee Tari			Rp 300.000,00
	Pelunasan Vee Band			Rp 500.000,00
	Sewa Set Drum			Rp 200.000,00
	Fotocopy & Q-card MC			Rp 73.300,00
			Total	Rp 3.383.300,00
Konsumsi	Snack (Pengukuran)			Rp 235.000,00
	Snack (Fitting 1)			Rp 320.000,00
	Konsumsi foto booklet			Rp 1.012.000,00
	Konsumsi Penilaian Grand Juri			Rp 1.068.000,00
	Konsumsi Penilaian Gantung			Rp 332.000,00
	Air Mineral			Rp 1.080.000,00
	Snack dan makan H-1			Rp 1.362.000,00
	Keperluan Konsumsi			Rp 221.700,00
	Konsumsi Hari-H			Rp 13.412.500,00
		Total	Rp 19.043.200,00	
Perlengkapan	Air mineral untuk stimer			Rp 16.200,00
	Trash bag			Rp 8.100,00
	Air mineral untuk stimer			Rp 8.100,00
	Trash bag			Rp 48.600,00
	Plester luka			Rp 3.000,00
	Sketsel			Rp 240.000,00
	Alat dan perlengkapan			Rp 1.750.000,00
	Perlengkapan			Rp 573.000,00
	Keperluan perkab			Rp 41.500,00
	Vee Supir			Rp 175.000,00
		Total	Rp 2.863.500,00	
Dokumentasi	Dokumentasi Hari H			Rp 3.500.000,00
			Total	Rp 3.500.000,00
Humas	Print Pamflet			Rp 28.800,00
	Kain Jarik			Rp 60.000,00
	Cetak Undangan			Rp 459.000,00
	Label undangan			Rp 4.200,00
	Print warna			Rp 6.000,00
	KSR			Rp 17.700,00

	Amplop			Rp 6.000,00
			Total	Rp 581.700,00
Make Up	Membeli lipstik	50	Rp 30.000,00	Rp 1.500.000,00
	Hair Do Foto Booklet			Rp 2.340.000,00
	Keperluan foto booklet			Rp 102.000,00
	Keperluan grand juri			Rp 109.400,00
	Hijab & Hair Do Hari-H			Rp 2.800.000,00
	Face Papper			Rp 12.500,00
			Total	Rp 6.863.900,00
Backstage & Floor	Kertas HVS			Rp 18.000,00
	Print A4			Rp 12.500,00
	Kardus Voting			Rp 10.000,00
			Total	Rp 40.500,00
Model	Agency model			Rp 33.500.000,00
	Keperluan Model			Rp 220.800,00
	Print Grand Juri			Rp 12.600,00
			Total	Rp 33.733.400,00
Publikasi	Keperluan Publikasi			Rp 1.085.696,00
			Total	Rp 1.085.696,00
Booklet	DP Fotografer (foto booklet)			Rp 500.000,00
	Pelunasan fotografer			Rp 500.000,00
	Dp papper bag			Rp 400.000,00
	Pelunasan papper bag			Rp 320.000,00
	DP booklet			Rp 10.000.000,00
	Pelunasan booklet			Rp 4.800.000,00
	Keperluan Booklet			Rp 43.800,00
			Total	Rp16.553.800 ,00
Sponsorship	Transportasi dan pulsa			Rp 300.000,00
	Carity			Rp 500.000,00
	Wardrobe			Rp 375.000,00
			Total	Rp 1.175.000,00
Keamanan	Fotocopy			Rp 76.700,00
	Pembelian kain			Rp 22.300,00
	Keperluan keamanan			Rp 50.000,00
			Total	Rp 149.000,00
Dekorasi, Sound & Lighting	Dekorasi, Sound & Lighting hari H			Rp 24.500.000,00
			Total	Rp 24.500.000,00
Juri	DP Vandel			Rp 500.000,00
	Pelunasan vandel			Rp 2.200.000,00
	Keperluan Sie Juri			Rp 31.500,00
			Total	Rp 2.731.500,00
Mahasiswi yang tidak mengikuti TA/PA	1. Intan Fauzi 2. Erfana Uji C 3. Rr. Siti Sofia N K 4. Falasifa Listioni	4	222.000	Rp 888.000,00
			Total	Rp 888.000,00
Total Keseluruhan				Rp 119.959.596,00

Lampiran 11. Susunan Acara Penilaian Grand Juri

No	Waktu	Susunan Acara	Keterangan
1.	06.00 – 06.30	Kedatangan dan Presensi Panitia	Semua panitia wajib hadir pada pukul 06.00 – 06.30
2.	06.30 – 07.00	Breafing Panitia	Laporan dari masing – masing Sie
3.	07.00 – 08.30	Pengecekan kesiapan acara	Semua Panitia mengecek kebutuhan masing – masing sie untuk berlangsungnya acara penilaian
4.	08.00	Kedatangan Model	Semua model untuk Penilaian Sesi 1 sudah hadir
5.	09.00 - 09.30	Breafing Juri	Breafing juri oleh ibu Dr.Emy Budiastuti,M.Pd selaku dosen pendamping Sie Juri
6.	09.00	Model Siap	Semua model untuk Penilaian Sesi 1 sudah siap
7.	09.00 – 09.20	Persiapan Penilaian	Semua List kebutuhan penilaian sudah siap
8.	09.20 – 09.30	CLEAR AREA	Semua panitia yang bertugas sudah siap pada posisi masing – masing
9.	09.30 – 09.40	Pembukaan 1. Pembukaan acara oleh MC 2. Pengenalan Juri dan sistematika penilaian	MC oleh Nurdiana
10.	09.40 – 12.00	Penilaian Grand Juri	
11.	12.00 – 12.30	ISHOMA	
12.	12.30 – 15.35	Penilaian Grand Juri	
13.	15.35 – 16.00	Penutup	

Lampiran 12. Susunan Acara Penilaian Gantung

No	Waktu	Susunan Acara	Keterangan
1.	07.00 – 07.30	Kedatangan dan Presensi Panitia	Semua panitia wajib hadir pada pukul 07.00 – 07.30
2.	07.30 – 08.00	Breafing Panitia	Laporan dari masing – masing Sie
3.	08.00 – 09.40	Pengecekan kesiapan acara	Semua Panitia mengecek kebutuhan masing – masing sie untuk berlangsungnya acara penilaian
4.	09.40 – 10.00	CLEAR AREA	Semua Panitia meninggalkan area, kecuali panitia yang bertugas
5.	10.00 - Selesai	Penilaian Gantung	Semua dosen penilai melakukan penilaian gantung

Lampiran 13. Susunan Acara Pergelaran Busana

C	WAKTU	SUSUNAN ACARA	KETERANGAN
1.	17.45 - 18.00	CLEAR AREA	
2.	18.00 - Selesai	Registrasi	Menyesuaikan tamu dan undangan
3.	18.30	OPEN GATE	
4.	18.30 - 18.40	WELCOME GREETING	Ucapan selamat datang Narasi acara
5.	18.40 - 18.50	PENAYANGAN SLIDE	Slide sponsor dan media patner
6.	18.50 - 19.00	OPENING	Setelah tari, MC masuk.
	18.50 - 18.55	1. Tari	Pembukaan acara (salam, puji syukur, ucapan terimakasih).
	18.55 - 19.00	2. Pembukaan oleh MC	
7.	19.00 - 19.10	Menyanyikan lagu Indonesia Raya dan Hymne UNY	MC mempersilahkan penonton untuk berdiri. MC naik keatas panggung
8.	19.10 - 19.20	Sambutan 1. Ketua panitia 2. Rektor	MC mempersilahkan sambutan dan untuk Rektor sekaligus membuka acara
9.	19.20 - 19.30	Penyerahan cinderamata kepada juri, sponsor dan disainer tamu	MC mempersilahkan juri, sponsor dan desainer tamu untuk naik keatas panggung untuk diberikan cinderamata.
10.	19.30 - 20.00	Peragaan Sesi I	Narasi dibacakan diawal peragaan
11.	20.00 - 20.05	Hiburan Musik	
12.	20.05 - 20.35	Peragaan Sesi II	Narasi dibacakan diawal peragaan
13.	20.35 - 20.40	Ucapan terimakasih kepada sponsor dan pembagian hadiah	Diundi oleh MC 2 nomor namun tidak naik ke atas panggung
14.	20.40 - 21.10	Peragaan Sesi III	Narasi dibacakan diawal peragaan
15.	21.10 – 21.20	Hiburan Musik	
16.	21.20 – 21.50	Guest Show Disainer Tamu	
	21.20 – 21.35	1. Hosana Moda By Wiwid Hosana	
	21.35 – 21.50	2. Iis Desaign By Isyanto	
17.	21.50 – 21.55	Pengumuman Kejuaran	
18.	21.55 – 22.00	PENUTUP	