



**BUSANA PESTA MALAM DENGAN SUMBER IDE MENARA AZADI
DALAM PERGELARAN BUSANA AUTHENTURE**

PROYEK AKHIR

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



Oleh :

Gita Sakti Nur Pratama

NIM. 13514134002

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

PENGESAHAN

Proyek Akhir yang berjudul "BUSANA PESTA MALAM DENGAN SUMBER IDE MENARA AZADI DALAM PERGELARAN BUSANA AUTHENTURE" telah dipertahankan di depan dewan penguji pada tanggal 23 Mei 2016 dan dinyatakan lulus.

DEWAN PENGUJI

Nama	Jabatan	Tandatangan	Tanggal
Widyabakti Sabatari, M.Sn	Ketua Penguji		21 Juni 2016
Enny Zuhni Khayati, M.Kes	Penguji		21 Juni 2016
Triyanto, M.A	Sekretaris		21 Juni 2016

Yogyakarta, 20 Juni 2016

Fakultas Teknik

Universitas Negeri Yogyakarta

Dekan



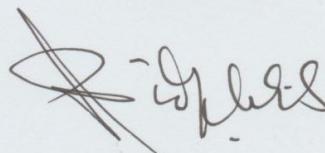
NIP : 19560216 198603 1 003

PERSETUJUAN

Proyek akhir yang berjudul "BUSANA PESTA MALAM DENGAN SUMBER IDE MENARA AZADI DALAM PERGELARAN BUSANA *AUTHENTURE*" yang disusun oleh Gita Sakti Nur Pratama, NIM 13514134002 ini telah disetujui oleh pembimbing untuk diujikan.

Yogyakarta, 20 Juni 2016

Dosen Pembimbing,



Widjabakti Sabatari, M.Sn

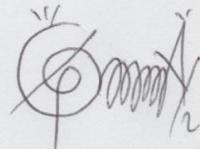
NIP. 19611015 198702 2 001

KEASLIAN KARYA

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

Yogyakarta, 20 Juni 2016

Yang menyatakan,



Gita SaktiNurPratama

NIM 13514134002

HALAMAN PERSEMBAHAN

- Dengan penuh rasa syukur, Kupersembahkan karya Proyek Akhir ini untuk :
1. Kedua orang tua tercinta, ibu Eni Pamungkasih dan bapak Sigit Nur Wiyanto yang telah memberikan doa, semangat dan dorongan yang tiada hentinya untukku baik bersifat materil maupun spiritual.
 2. Kakek, nenek yang selalu mendoakanku hingga akhir.
 3. Adikku, Meisya Amalia Sari yang selalu mengingatkanku untuk selalu sehat.
 4. Almamater Universitas Negeri Yogyakarta yang selalu kubanggakan

MOTTO

*“Kegagalan dalam satu hal adalah tanda
bahwa ada keberhasilan dalam hal
berikutnya. Jangan menyerah”*

(Mario Teguh)

ABSTRAK

BUSANA PESTA MALAM DENGAN SUMBER IDE MENARA AZADI DALAM PERGELARAN BUSANA AUTHENTURE

Oleh:

Gita Sakti Nur Pratama

NIM. 13514134002

Proyek akhir ini bertujuan, untuk dapat: 1) mencipta disain busana pesta malam dengan sumber ide Menara Azadi untuk pergelaran busana *Authenture*. 2) membuat busana pesta malam dengan sumber ide Menara Azadi untuk pergelaran busana *Authenture*. 3) menyelenggarakan pergelaran busana dengan tema *Authenture* dan menampilkan busana pesta malam yang berjudul *Power of Azadi*.

Proses penciptaan disain busana diawali dengan mengkaji tema *Authenture*, trend *forecasting Resistance*, tema *Refugium*, dan sub tema *Timurid*, sumber ide Menara Azadi, unsur dan prinsip disain, karakter pemakai, kesempatan pakai busana dan membuat disain busana pesta malam. Proses pembuatan busana pesta malam ini ada tiga tahapan, yaitu: 1) tahap persiapan meliputi pengambilan ukuran, pembuatan pola, rancangan bahan dan kalkulasi harga, serta penyusutan bahan, 2) tahap pelaksanaan meliputi peletakan pola, pemotongan bahan dan pemberian tanda jahitan, penjelujuran, evaluasi I bertujuan untuk mengetahui ketepatan ukuran model, penjahitan, dan pemberian hiasan busana, 3) tahap evaluasi meliputi evaluasi II merupakan hasil akhir pembuatan busana setelah proses penjahitan. Proses penyelenggaraan busana pesta melalui tiga tahapan, yaitu: 1) tahap persiapan meliputi pembentukan panitia, penentuan tema, sumber dana, dewan juri, serta waktu dan tempat penyelenggaraan, 2) tahap pelaksanaan meliputi penilaian gantung, *grand juri*, gladi bersih, dan penampilan busana pesta malam dalam pergelaran busana *Authenture*, 3) evaluasi terdiri dari persiapan sampai pelaksanaan pergelaran busana.

Hasil penciptaan disain berupa *mood board*, *design sketching*, *presentation drawing*, *fashion illustration*, dan disain kerja yang memiliki *style exotic dramatic* dan *pod look*. Pembuatan busana pesta berupa gaun dan *outer* bersiluet A menggunakan bahan satin bridal, bahan batik lurik garis, dan bahan kulit dengan detail hiasan *patchwork* dan *hallon*. Pergelaran busana pesta malam dengan sumber ide Menara Azadi diperagakan oleh Chika pada pergelaran busana *Authenture* yang dilaksanakan pada hari Selasa, 19 April 2016 pukul 18.30 WIB bertempat di Auditorium Universitas Negeri Yogyakarta dengan judul *Power of Azadi* pada sesi dua dengan nomor urut 48.

Kata kunci: Busana Pesta Malam, Menara Azadi, *Authenture*

ABSTRACT
EVENING PARTY DRESS WITH SOURCE IDE AZADI TOWER
IN THE FASHION SHOW AUTHENTURE
BY:
Gita Sakti Nur Pratama
NIM. 13514134002

The aim of this final project, to be able to: 1) create design evening party dress with a source of ideas Azadi Tower in Authenture fashion show, 2) make a evening party dress with a source of ideas Azadi Tower in Authenture fashion show, 3) held a fashion show with the theme Authenture and featuring evening party dress with a source of ideas Azadi Tower.

Fashion design creation process begins by reviewing Authenture theme, trend forecasting resistance, Refugium theme and sub-theme Timurid, Azadi Tower source of ideas, elements and principles of design, user code, the chance to use fashion and designing evening party dress. The process of making a evening party dress, there are three stages: 1) preparation involves taking size, pattern making, design of materials and pricing, as well as the depreciation of materials, 2) the implementation phase includes laying pattern, material cutting and marking seam, stitching, I evaluation aims to determine the accuracy of the size of the model, sewing, and providing fashion ornaments, 3) the evaluation phase II includes the evaluation is the final result after the process of sewing clothing manufacture. Process management evening party dress through three stages, namely: 1) the preparation phase includes the establishment of the committee, the determination of the theme, the source of funds, the jury, and the timing and venue, 2) the implementation phase includes an assessment of hanging, the grand jury, rehearsal, and performance evening party dress in a fashion show Authenture, 3) evaluation consisted of the preparation to the implementation of the fashion show.

The results of such design mood board creation, design, sketching, drawing presentation, fashion illustration and design work has a dramatic and pod style exotic look. Making fashion party dresses and outer silhouette form A uses bridal satin, batik material striated lines, and leather with ornate detail patchwork and hallon. Fashion show evening party dress with a source of ideas Azadi Tower exhibited by Chika on Authenture fashion show held on Tuesday, April 19, 2016 at 18:30 pm at the Auditorium of Yogyakarta State University with the title Power of Azadi in two sessions with the sequence number 48.

Keywords: Evening Party Dress, Azadi Tower, Authenture

KATA PENGANTAR

Puji Syukur penulis panjatkan kepada Allah SWT yang telah memberikan rahmat, karunia, berupa kesehatan dan kesempatan sehingga penulis dapat menyelesaikan laporan Proek Akhir yang berjudul Busana Pesta Malam Dengan Sumber Ide Menara Azadi Dalam Pergelaran “*Authenture*” dengan baik. Tak lupa pada kesempatan ini penulis mengucapkan terima kasih kepada semua pihak yang telah banyak membantu dan membimbing demi kelancaran dalam pembuatan dan penulisan laporan Proyek Akhir ini. Ucapan terima kasih penulis sampaikan kepada :

1. Ibu Widyabakti Sabatari, M.Sn., selaku Dosen Pembimbing Mata Kuliah Proyek Akhir.
2. Ibu Sri Emy Yuli Suprihatin, M.Si., selaku Penasehat Akademik Program Studi Teknik Busana Angkatan 2013.
3. Ibu Enny Zuhni Khayati, M.Kes, selaku Pengaji Proyek Akhir.
4. Bapak Triyanto,M.A., selaku Ketua Koordinator Program Studi Teknik Busana Fakultas Teknik Universitas Negeri Yogyakarta dan Sekertaris Pengaji Proyek Akhir
5. Ibu Dr. Mutiara Nugraheni, M.Si., selaku Ketua Jurusan Pendidikan Teknik Boga dan Busana.
6. Bapak Dr. Moch. Bruri Triyono, selaku Dekan Fakultas Teknik Universitas Negeri Yogyakarta
7. Seluruh Dosen Teknik Busana yang telah memberikan banyak ilmu.

8. Bapak Prof. Dr. Rochmat Wahab, M.Pd. M.A selaku Rektor Universitas Negeri Yogyakarta.
9. Kepada Model Chika yang membawakan karya ini dengan baik dalam pergelaran busana "*Authenture*"
10. Seluruh pihak yang telah membantu hingga Proyek Akhir ini dapat terselesaikan dengan baik.

Akhir kata penulis berharap laporan proyek akhir ini dapat bermanfaat bagi pembaca pada umumnya.

Yogyakarta, 20 Juni 2016

Penulis

Gita Sakti Nur Pratama

sNIM 13514134002

DAFTAR ISI

	Halaman
HALAMAN JUDUL	i
HALAMAN PENGESAHAN	ii
HALAMAN PERSETUJUAN	iii
HALAMAN KEASLIAN KARYA.....	iv
HALAMAN PERSEMBAHAN.....	v
HALAMAN MOTTO	vi
ABSTRAK.....	vii
ABSTRAK.....	viii
KATA PENGANTAR	ix
DAFTAR ISI	xi
DAFTAR GAMBAR.....	xiii
DAFTAR TABEL	xv
DAFTAR LAMPIRAN	xvi
BAB 1 PENDAHULUAN	1
A. Latar Belakang Penciptaan.....	1
B. Batasan Istilah.....	3
C. Rumusan Penciptaan.....	5
D. Tujuan Penciptaan	5
E. Manfaat Penciptaan	6
BAB II DASAR PENCIPTAAN KARYA	8
A. Tema Penciptaan	8
B. Trend	9
C. Sumber Ide	16
1. Pengertian Sumber Ide	16
2. Penggolongan Sumber Ide	16
3. Sumber Ide	17
4. Pengembangan Sumber Ide	18
D. Desain Busana	19
1. Prinsip Penyusunan <i>Moodboard</i>	20
2. Unsur dan Prinsip Disain	21
3. Teknik Penyajian Gambar	30
E. Busana Pesta.....	35
1. Pengertian.....	35

2. Pola Busana.....	41
3. Bahan Busana Pesta.....	44
4. Teknologi Busana.....	45
5. Hiasan Busana	50
F. Pergelaran Busana	53
1. Koreografi	54
2. Tata Panggung.....	54
3. Lighting.....	54
4. Tata Suara	57
5. Proses Penyelenggaraan.....	57
6. Karakter Penyelenggaraan	59
BAB III KONSEP PENCIPTAAN KARYA.....	61
A. Konsep Penciptaan Disain	61
B. Konsep Pembuatan Busana.....	64
C. Konsep Penyelenggaraan Busana	65
BAB IV PROSES, HASIL, PEMBAHASAN	67
A. Proses	67
1. Penciptaan Disain	67
2. Pembuatan Busana.....	72
3. Penyelenggaraan Pergelaran Busana	112
B. Hasil	123
1. Disain	123
2. Karya Busana.....	125
3. Pergelaran Busana	125
C. Pembahasan.....	126
1. Penciptaan Disain	126
2. Karya Busana.....	127
3. Penyelenggaraan Pergelaran Busana	127
BAB V KESIMPULAN DAN SARAN	130
A. Kesimpulan	130
B. Saran	131
DAFTAR PUSTAKA	133
LAMPIRAN	135

DAFTAR GAMBAR

Halaman

Gambar 1. Tema Refugium.....	13
Gambar 2. Palet warna Refugium.....	14
Gambar 3. Sub Tema Timurid	15
Gambar 4. Menara Azadi	17
Gambar 5. Aksen Menara Azadi	18
Gambar 6. <i>Mood Board</i>	68
Gambar 7. <i>Design Sketching</i>	69
Gambar 8. <i>Presentation Drawing</i> Tampak Depan	70
Gambar 9. <i>Presentation Drawing</i> Tampak Belakang	71
Gambar 10. <i>Production Sketching</i> Tampak Depan	73
Gambar 11. <i>Production Sketching</i> Tampak Belakang.....	74
Gambar 12. Gambar Disain Hiasan	75
Gambar 13. Pola Dasar Badan Sisitem Praktis Skala 1:8	77
Gambar 14. Pola Dasar Rok Skala 1:8.....	79
Gambar 15. Pola Dasar Lengan Skala 1:8	80
Gambar 16. Pola Dasar Gaun Skala 1:8	81
Gambar 17. Pola Gaun Sesuai Disain Skala 1:8.....	82
Gambar 18. Pola Kerah Shanghai Skala 1:8	83
Gambar 19. Pecah Pola Gaun Disain Skala 1:8.....	84
Gambar 20. Pola <i>Outer</i> Sesuai Disain Skala 1:8	85
Gambar 21. Pola Lengan Sesuai Disain Skala 1:8	86
Gambar 22. Pola Manset Sesuai Disain Skala 1:8.....	86
Gambar 23. Pecah Pola <i>Outer</i> Skala 1:8.....	87
Gambar 24. Pecah Pola Lengan Skala 1:8	88
Gambar 25. Pecah Pola Manset Skala 1:8	88
Gambar 26. Pecah Pola <i>Patchwork</i> Bagian Bawah <i>Outer</i> Skala 1:8.....	89

Gambar 27. Rancangan Bahan Satin Bridal Warna Hitam	92
Gambar 28. Rancangan Bahan Satin Bridal Warna Biru	93
Gambar 29. Rancangan Bahan Kulit	94
Gambar 30. Rancangan Bahan Lurik	95
Gambar 31. Rancangan Bahan Kanvas	96
Gambar 32. Rancangan Bahan Asahi	97
Gambar 33. Rancangan Bahan <i>Tricot</i>	98
Gambar 34. Rancangan Bahan <i>Interfacing</i> untuk Kerah	98
Gambar 35. Proses Penyambungan Kain	109
Gambar 36. Hasil Hiasan <i>Patchwork</i>	109
Gambar 37. Proses Pemberian <i>Hallon</i>	109
Gambar 38. Hasil Jadi Hiasan <i>Patchwork</i> dengan <i>Hallon</i>	109
Gambar 39. Pembuatan Pola Hiasan Belah Ketupat	110
Gambar 40. Pemotongan Pola Belah Ketupat	110
Gambar 41. Hasil Jadi Hiasan <i>Manipulating Fabric</i> dari Bahan Kulit	110
Gambar 42. <i>Fashion Illustration</i>	124

DAFTAR TABEL

Halaman

Tabel 1. Kalkulasi Harga.....	100
Tabel 2. Evaluasi Proses I	106
Tabel 3. Evaluasi Proses II	111

DAFTAR LAMPIRAN

Halaman

Lampiran 1. Dokumentasi Disainer dengan Peragawati	135
Lampiran 2. Foto Peragawati Nampak Depan	136
Lampiran 3. Foto Peragawati Nampak Belakang	137
Lampiran 4. Susunan Panitia Pergelaran Busana <i>Authenture</i>	138
Lampiran 5. Susunan Kejuaraan Pergelaran Busana <i>Authenture</i>	142
Lampiran 6. Panggung	143
Lampiran 7. Tiket VIP	144
Lampiran 8. Tiket Regular	144
Lampiran 9. Disain <i>Photobooth</i>	144
Lampiran 10. Pamflet Pergelaran Busana	145
Lampiran 11. Pemasukan Dana	146
Lampiran 12. Pengeluaran Dana	148
Lampiran 13. Susunan Acara	156

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Penciptaan

Pakaian merupakan salah satu kebutuhan primer manusia, di samping kebutuhan tempat tinggal dan pangan. Kebutuhan busana menjadi semakin meningkat, tidak hanya digunakan sebagai pakaian yang menutup tubuh saja, tetapi busana telah menjadi gaya hidup dan memperindah diri. Kemajuan zaman membawa perubahan besar dalam aspek kehidupan dan peradabannya, termasuk dunia busana. Berbagai usaha pemerintah ditujukan kepada peningkatan mutu serta jumlah bahan busana yang disediakan bagi rakyat. Dahulu produksi bahan sangat terbatas karena pembuatan bahan busana masih menggunakan alat-alat tenun yang sederhana. Situasi dan kondisi pembuatan bahan sandang sudah sangat berubah. Mesin-mesin yang besar serta pengelolaan yang baik, memungkinkan peningkatan mutu dan kuantitas pembuatan bahan sandang. Kemajuan itu telah memungkinkan pula pembuatan berbagai macam serat buatan yang lebih kuat dari serat alamiah dan lebih cocok untuk keperluan tertentu sehingga bahan busana yang dibuat dari serat kapas atau serat alamiah lainnya, banyak terdapat bahan berasal dari serat buatan seperti halnya kain kulit, kain kanvas yang tidak pada umumnya dibuat untuk bahan busana. Sekarang ini dapat dibuat bahan busana yang sanggup melindungi tubuh manusia dari panas api bersuhu tinggi, ataupun dari pengaruh-pengaruh angkasa luar. Sebaliknya dapat pula dibuat bahan

sandang yang halus dan lunak, sangat cocok untuk pembuatan pakaian bayi dan anak-anak.

Kemajuan perkembangan teknologi yang berkembang saat ini juga membawa dampak dan perubahan yang besar dalam aspek kebudayaan. Budaya adalah suatu cara hidup yang berkembang dan dimiliki bersama oleh sebuah kelompok yang diwariskan dari generasi ke generasi dari masa lalu. Indonesia terdiri dari beraneka ragam suku yang masing-masing memiliki nilai budaya. Budaya terbentuk dari unsur yang rumit, termasuk sistem agama, politik, adat istiadat, bahasa, perkakas, pakaian, bangunan, dan karya seni yang merupakan warisan yang tidak kalah menarik. Salah satu kebudayaan Indonesia yaitu berbagai tekstil tenun Indonesia serta kekhas-an Indonesia merupakan daya minat tersendiri yang patut untuk diangkat dan dibanggakan.

Busana yang dibuat sebagai perwujudan dari mata kuliah Proyek Akhir dan sebagai Tugas Akhir yang wajib ditempuh sebagai syarat mendapatkan gelar Ahli Madya di bidang teknik busana. Mahasiswa diberi kesempatan untuk membuat busana pesta. Busana pesta merupakan busana yang dikenakan untuk kesempatan pesta dan dibuat lebih istimewa dari busana lainnya, baik dalam hal bahan, disain, hiasan, maupun teknik jahitannya. Menciptakan disain busana pesta yang menarik perlu mempertimbangkan beberapa hal yaitu tema, *trend*, sumber ide, unsur dan prinsip disain, karakter pemakai, serta kesempatan pakai busana tersebut. Proyek Akhir kali ini menggunakan tema *Authenture* singkatan dari

Authenticity for human nature. *Authenticity* adalah filosofi seni dan psikologi. *Authenticity* menggambarkan tingkatan kekuatan pribadi, spirit, dan karakter seseorang dalam menghadapi pengaruh tekanan lingkungan eksternal. *Human Nature* diartikan sebagai sifat ideal dan bagian penting dari diri manusia yang diyakini telah menetap dalam waktu yang cukup lama dan melalui beragam bentuk budaya. Pembuatan karya busana mengacu *trend* tahun 2016 yaitu *trend forecasting Resistance* yang berarti pengembangan pola pikir masyarakat yang berupaya untuk melindungi diri. Sumber ide sendiri dapat diambil dari berbagai hal baik dari aspek kehidupan, dan dapat terinspirasi oleh peristiwa-peristiwa penting yang tengah terjadi maupun benda mati atau benda hidup. Unsur dan prinsip disain digunakan untuk mempermudah penciptaan disain. Busana menurut kesempatan penggunaannya terbagi menjadi busana kerja, busana santai/*casual*, busana pesta, busana olahraga, dan busana yang khusus dipakai pada event tertentu. Pemakai yang ditujukan adalah wanita dewasa Indonesia yang pada dasarnya memiliki sifat lemah lembut, rendah hati, dan anggun, tetapi memiliki sifat tegas yang tersembunyi pada dirinya.

B. Batasan Istilah

Berdasarkan judul yang sudah dikemukakan maka batasan istilah dapat dijelaskan sebagai berikut :

1. Busana Pesta Malam

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, dan busana pesta dibuat dari bahan yang bagus dengan hiasan yang menarik sehingga kelihatan istimewa. Busana pesta malam ini dibuat untuk wanita dewasa dengan usia 23-55 tahun.

2. Sumber Ide Menara Azadi

Sumber Ide adalah segala sesuatu yang dapat menimbulkan ide seseorang untuk dapat menciptakan disain. Pada kesempatan ini penulis mengambil sumber ide Menara Azadi. Menara azadi adalah menara yang dibangun untuk merayakan 2.500 tahun dari kekaisaran Persia, terletak di Teheran, Iran dan menandai pintu masuk dari barat dan menjadi simbol dari kota Iran tersebut. Memiliki motif geometris belah ketupat pada dindingnya.

3. Pergelaran Busana *Authenture*

Pergelaran busana adalah salah satu cara seorang disainer untuk memperagakan, memperkenalkan, dan memamerkan ataupun mempromosikan hasil produknya kepada masyarakat. Pergelaran busana bertema *Authenture* yaitu penggambaran kepribadian manusia yang cenderung sibuk sendiri dengan kemajuan teknologi akan tetapi manusia mempunyai tingkatan kekuatan pribadi pribadi, spirit, dan karakter sendiri dalam menghadapi pengaruh tekanan lingkungan eksternal, serta sifat dasar yang diyakini telah menetap dalam waktu yang lamadan melalui beragam bentuk budaya yang bertujuan sebagai perlindungan seseorang dari ancaman atau bahaya dari luar.

Berdasarkan istilah yang sudah dikemukakan, maka yang dimaksud dengan judul di atas adalah sebuah penciptaan disain busana pesta dengan sumber ide Menara Azadi yang diwujudkan dalam bentuk busana pesta malam yang digelar untuk pergelaran busana *Authenture*.

C. Rumusan Penciptaan

1. Bagaimana mencipta disain busana pesta malam dengan sumber ide Menara Azadi untuk pergelaran busana *Authenture* ?
2. Bagaimana membuat busana pesta malam dengan sumber ide Menara Azadi untuk pergelaran busana *Authenture* ?
3. Bagaimana menyelenggarakan pergelaran busana dengan tema *Authenture* dan menampilkan busana pesta malam yang berjudul *Power of Azadi* ?

D. Tujuan Penciptaan

Sesuai dengan rumusan masalah di atas tujuan yang ingin dicapai yaitu:

1. Dapat mencipta disain busana pesta malam dengan sumber ide Menara Azadi untuk pergelaran busana *Authenture*.
2. Dapat membuat busana pesta malam dengan sumber ide Menara Azadi untuk pergelaran busana *Authenture*.
3. Dapat menyelenggarakan pergelaran busana dengan tema *Authenture* dan menampilkan busana pesta malam yang berjudul *Power of Azadi*.

E. Manfaat Penciptaan

1. Bagi Mahasiswa
 - a. Mengembangkan kreativitas mahasiswa untuk menuangkan ide-ide kreatif dalam menciptakan suatu karya busana.
 - b. Menimbulkan motivasi diri pada mahasiswa untuk menciptakan karya baru.
 - c. Menerapkan kemampuan, keahlian pengetahuan yang dimiliki oleh mahasiswa dalam karya nyata.
 - d. Melatih mahasiswa untuk menampilkan karyanya pada masyarakat melalui pagelaran busana *Authenture*.
 - e. Sarana belajar berorganisasi dan bertanggung jawab dalam kepanitiaan pergelaran busana.
 - f. Melatih kreativitas mahasiswa dalam membuat busana pesta dengan sumber ide menara Azadi dengan kemampuan yang dimiliki mulai dari mendisain busana sampai hasil akhir dimana busana tersebut siap untuk ditzampilkan pada pergelaran.
2. Bagi Lembaga
 - a. Menunjukkan pada masyarakat eksistensi Teknik Busana Fakultas Teknik Universitas Negeri Yogyakarta
 - b. Melahirkan disainer-disainer muda yang berbakat sehingga mampu bersaing dalam usaha busana.

- c. Melahirkan tenaga kerja yang terampil dan profesional dalam bidang *fashion*.

3. Bagi Masyarakat

- a. Dapat memperoleh informasi bahwa mahasiswa Teknik Busana Fakultas Teknik Universitas Negeri Yogyakarta mampu menciptakan karya yang layak pakai dan layak jual, serta diterima pengamat mode maupun kalangan masyarakat.
- b. Mengetahui keberadaan Universitas Negeri Yogyakarta yang memiliki Jurusan Pendidikan Teknik Boga dan Busana pada umumnya dan Pendidikan Teknik Busana sebagai wadah untuk mengembangkan keterampilan dalam bidang busana.
- c. Dapat menikmati karya-karya mahasiswa yang beraneka ragam dan memberikan pengetahuan tentang dunia busana.
- d. Sebagai sarana mencari rancangan baru.

BAB II

DASAR PENCIPTAAN KARYA

A. Tema Penciptaan

Menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia tema disebut sebagai pokok pikiran dan dasar cerita. Sebelum menciptakan sebuah karya, hal terpenting yang dilakukan adalah penentuan tema. Tema besar pergelaran busana yaitu *Authenture* yang merupakan sebuah tema hasil dari kajian terhadap trend 2016 yaitu *Resistance*. *Authenture* kepanjangan dari *Authenticity for human nature*. “*Authenticity* adalah filosofi seni dan psikologi. *Authenticity* menggambarkan tingkatan kekuatan pribadi, spirit, dan karakter seseorang dalam menghadapi pengaruh tekanan lingkungan eksternal. *Authenticity* menunjukkan kehendak kuat untuk hidup menurut kata hati, ketimbang tekanan dan tuntutan masyarakat” (<http://sriyuliani.staff.fisip.uns.ac.id/opini/tentang-authenticity>). “*Human Nature* diartikan sebagai sifat ideal dalam diri manusia, namun seiring berlalunya waktu *human nature* pun lebih diartikan sebagai sifat dasar atau bagian penting dari diri manusi yang diyakini telah menetap dalam waktu yang cukup lama dan melalui beragam bentuk budaya” (<https://tafany.wordpress.co./2007/07/19/malu-sebagai-human-nature/>).

Berdasarkan penjelasan diatas, dapat disimpulkan bahwa *Authenture* yaitu penggambaran kepribadian manusia yang cenderung sibuk sendiri dengan kemajuan teknologi akan tetapi manusia mempunyai tingkatan kekuatan pribadi pribadi, spirit, dan karakter sendiri dalam menghadapi

pengaruh tekanan lingkungan eksternal, serta sifat dasar yang diyakini telah menetap dalam waktu yang lamadan melalui beragam bentuk budaya yang bertujuan sebagai perlindungan seseorang dari ancaman atau bahaya dari luar.

B. Trend

1. Pengertian *Trend*

Menurut Sri Widarwati (2000) trend adalah kecenderungan akan sesuatu gaya busana tertentu. Menurut Prapti Karomah dkk (1988) trend adalah suatu aliran dalam dunia mode yang mengalami perubahan setiap setahun sekali. Berdasarkan pengertian tersebut, dapat disimpulkan bahwa trend adalah suatu aliran dalam dunia mode yang setiap tahunnya mengalami perubahan dan merupakan bagian terpenting dalam menciptakan suatu busana dengan menggunakan metode statistika yang ditujukan untuk melakukan sesuatu estimasi atau peramalan pada masa yang akan datang.

Resistance merupakan trend global tahun 2016/2017 yang merespon perkembangan pola pikir masyarakat yang berupaya melindungi diri karena kehidupan yang terlalu didominasi kemajuan teknologi. Hubungan teknologi dengan alam, kemanusaian, dan pola hidup masyarakat urban dituangkan dalam 4 tema yang masing-masing kemudian dituangkan dalam bentuk, style, detail, dan warna. Berdasarkan buku *Trend Forcasting 2016/2017 Resistance*, dibagi menjadi 4 tema, yaitu :

a. *Biopop*

Kemajuan riset-riset *synthetic* biologi membeikan harapan baru dengan terciptanya material-material dan generator energi baru yang

tidak hanya bisa membantu mengganti sumber daya alam dengan cara yang lebih ramah lingkungan, tetapi juga menyembuhkan bumi dari masalah-masalah ekosistem yang terjadi akibat masalah kepunahan. Sebuah harapan yang memberikan aura kegembiraan, tercermin dalam produk-produk yang dibuat dengan dorongan bermain tinggi dan warna-warna cerah dalam tema *Biopop*.

1) *Virlogy*

Bentuk organik berwarna cerah yang selama ini dianggap sebagai sumber penyakit, belakangan ini beberapa eksperimen hasilnya malah menjadi harapan penyembuhan dan sumber daya alam baru.

2) *Monstrous*

Mengingatkan akan monster yang tidak sengaja tercipta dari eksperimen *bioteknologi* dalam beberapa film *science fiction*. Bentuknya tidak sempurna namun merupakan sumber kehidupan, mengingatkan pada beberapa bentuk adonan mentah atau *clay* yang memiliki permukaan kasar dan berwarna pucat.

3) *Lumino-Gel*

Berasal dari kata luminescence(luminesensi), yang berarti emisi cahaya yang bukan berasal dari zat panas. Perkembangan *nano-technology* menghasilkan *gel* yang berfungsi sebagai pendingin, penghantar listrik maupun sumber cahaya.

4) *Toon-Lab*

Bermain dengan unsur grafis dan plastik berwarna cerah dengan permukaan *shiny* ataupun *motte*. Terbentuk dari lembaran-lembaran yang menghasilkan bentuk abstraksi berkarakter kartun(cartoon) dan eksperimental, sehingga diberi akhiran ‘lab’ diakhir namanya.

b. Humane

Komputerisasi dan robotik semakin memegang peranan penting dalam kehidupan manusia yang kesehariannya sudah sangat sulit dipisahkan dari *support* teknologi informasi. Baik sebagai sumber informasi, maupun sarana untuk berkomunikasi.

1) *Integral*

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

2) *Exoplastic*

Prinsip rangka luar yang memberi tambahan kekuatan atau kemampuan bagi penggunanya. Didominasi bahan yang lebih fleksibel seperti plastik yang dapat dikenakan seperti pakaian biasa. Tekstil *hight tech* yang ringan, fleksibel namun stabil dengan warna cerah memberikan kesan sportif dan dinamis.

3) *Mekatronika*

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

c. *Colony*

Perubahan iklim dunia menimbulkan paradigma mengenai kelayakan permukaan bumi sebagai ruang hidup, menghasilkan pemikiran mengenai penciptaan sebuah koloni alternatif yang bisa menjamin kelangsungan hidup generasi masa depan.

1) *Termite*

Terinspirasi dari rumah anai-anai seperti kota tua di Kapadokia yang pembangunannya dimulai dari bawah tanah. Di dominasi warna alam seperti warna kayu dan tanah dan memiliki struktur berongga yang kokoh.

2) *Nestwork*

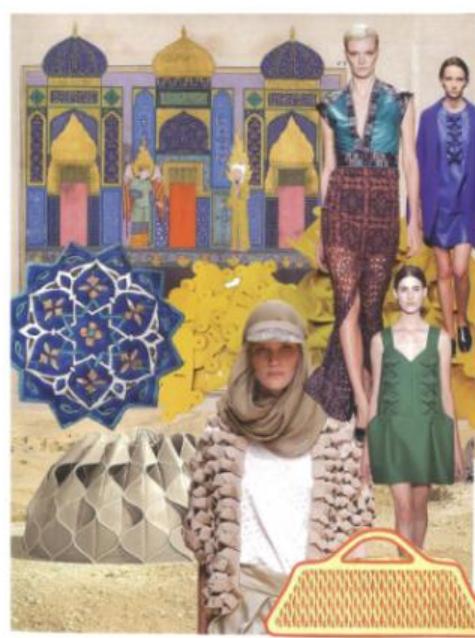
Proses pembuatan struktur yang diilhami sarang laba-laba melibatkan jalinan benang dari serat tipis menghasilkan kostruksi jaring yang ringan dan cenderung tembus pandang namun kuat.

3) *Molecule*

Pemikiran habitat alternatif diatas bumi maupun di luar angkasa serta mengusung konsep bangunan swasembada energi hingga pangan. Terdiri dari sel-sel yang saling berhubungan menyerupai sarang lebah.

d. Refugium

Kondisi darurat yang seringkali tak disadari menjadi permanen itu menjadikan dasar pemikiran kemanusiaan untuk memberi keamanan dan kualitas hidup dalam situasi penuh keterbatasan dengan menggunakan konsep-konsep inovasi frugal yang menyerap pengetahuan kultural dan geografis, diantaranya dengan tampilan yang mengingatkan akan kriya tradisional. Didukung oleh teknologi dengan kecepatan dan efisiensinya, menghasilkan karya-karya genial dengan kenyamanan kultural bagi penggunanya, menjadi refugium yang bisa mengalihkan rasa keterasingan dan memberikan harapan baru. Biasanya menggunakan *Pod Inspiration*.



Gambar 1. Tema *Refugium*

(*Trend Forecasting Resistance 2016/2017*)



Gambar 2. Palet Warna *Refugium*

(*Trend Forecasting Resistance 2016/2017*)

1) *Interflex*

Interlace/jaringan yang mengingatkan akan struktur keranjang tradisional, membentuk struktur yang kokoh namun ringan dan fleksibel. Berwarna dasar alam seperti tanah, pasir, kayu, batu dan dengan kemungkinan kasen warna-warna cerah yang menunjukkan hasil proses teknologi modern.

2) *Armadillo*

Dilhami dari hewan trenggiling yang struktur kulit berbukunya merupakan benteng pelindung dalam keadaan bahaya. Terinspirasi dari urban nomads yang gemar berpindah-pindah tanpa meninggalkan kenyamanan, sistem extruding menjadi alternatif elemen.

3) *Timurid*

Bentuk geometris-dekoratif terinspirasi oleh tradisi dinasti Timurid dari Asia Tengah yang memiliki kemiripan dengan basis kultural

kebanyakan pengungsi dunia. Tradisi ini kemudian dipadukan dengan material dan proses dengan teknologi modern, menghasilkan karya *ethno-modern* dengan garis-garis dan warna eksotis sebagai aksen. Ciri khas dari timurid merupakan warna natural dengan warna eksotis.



Gambar 4. Sub Tema *Timurid*

(*Trend Forecasting Resistance 2016/2017*)

4) *Artistry*

Terinspirasi oleh hiasan tradisional yang menggunakan jalinan dan anyaman. Bersifat dekoratif, repetitif, dengan warna-warna cerah. Berfungsi sebagai eye catcher bagi media yang menonton.

C. Sumber Ide

1. Pengertian Sumber Ide

Menurut Sri Widarwati (2000) sumber ide adalah segala sesuatu yang dapat menimbulkan seseorang untuk dapat menciptakan disain baru. Menurut Chodiyah dkk (1982) sumber ide adalah sesuatu yang dapat menimbulkan kreasi. Menurut Widjiningsih (1982) sumber ide merupakan

langkah awal yang harus diperhatikan sebelum membuat sebuah disain. Berdasarkan penjelasan tersebut dapat disimpulkan bahwa sumber ide adalah segala sesuatu yang dapat merangsang atau menimbulkan suatu ide atau kreasi dalam pembuatan disain busana, dan merupakan langkah awal yang harus diperhatikan sebelum membuat sebuah disain.

Hal yang dapat dijadikan sumber ide menurut Sri Widarwati (2000), 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 pakian wanita Bangkok bahannya terbuat dari sutra.

2. Penggolongan Sumber Ide

Seorang perancang dalam menciptakan disain busana yang baru dapat melihat atau mengambil beberapa objek sebagai sumber ide. Pengambilan sumber ide dalam pembuatan suatu disain harus jelas terlihat, sehingga orang akan dapat dengan mudah mengenali sumber ide tersebut hanya dengan melihat busananya saja. Menurut Chodijah dan Wisri A. Mamdy (1982) pada dasarnya untuk menciptakan suatu disain busana dapat diilhami dari beberapa sumber ide, yaitu :

- a. Sumber sejarah dan penduduk asli dunia

- b. Sumber ide dari benda-benda alam, seperti bentuk dan warna dari tumbuh-tumbuhan, binatang, gelombang laut, bentuk awan dan bentuk geometris.
- c. Sumber ide dari peristiwa-peristiwa nasional, maupun internasional. Contohnya peristiwa penting yang sering digunakan sebagai sumber ide adalah peristiwa PON, SEA Games, dan ASEAN Games, Olimpiade Games, dan lain lain.

3. Sumber Ide Menara Azadi

”Menara Azadi adalah sebuah menara yang berada di kota [Teheran Iran](#), Menara ini sebelumnya dikenal sebagai *Shahyād Āryāmehr* merupakan tanda pintu masuk sebelah barat menuju pusat kota. Bangunan yang berada di sekitar Bandara Internasional Merabad, Iran. Arsitek menara ini adalah Hossein Amanat, yang menggabungkan unsur Sassanid dan arsitektur Islam . Menara berwarna putih yang terdiri dari dua pilar setinggi 45 meter yang saling membelit pada ujungnya dan terletak di sebuah lapangan seluas 50.000 m² itu sesungguhnya merupakan bagian dari sebuah komplek yang terdiri dari museum, galeri seni, bioskop, perpustakaan dan taman. Memiliki motif geometris belah ketupat didindingnya” (https://id.wikipedia.org/wiki/Menara_Azadi). Berikut adalah gambar Menara Azadi :



Gambar 5. Menara Azadi

(https://id.wikipedia.org/wiki/Menara_Azadi)



Gambar 6. Aksen Menara Azadi

(https://id.wikipedia.org/wiki/Menara_Azadi)

4. Pengembangan Sumber Ide

Penerapan sumber ide pada disain dibentuk tanpa mengurangi keindahan disain agar terlihat baik perlu mengalami perubahan bentuk sesuai dengan teori pengembangan disain. Teori pengembangan sumber ide menurut Dharsono Sony Kartika (2004) dibagi menjadi 4, yaitu :

- a. Teori Stilisasi merupakan cara penggambaran untuk mencapai bentuk keindahan dengan cara menggunakan obyek atau benda yang digambar, yaitu dengan menggayaikan disetiap kontur pada obyek atau benda tersebut. Contoh : Pengambilan ornament untuk motif batik, tatah sungging, lukisan tradisional, dan sebagainya.
- b. Teori Distorsi adalah penggambaran bentuk yang menekankan pada pencapaian karakter, dengan cara mengangkat wujud-wujud tertentu pada benda atau obyek yang digambar. Contoh : karakter wajah Gatotkaca dan wujud topeng-topeng lainnya.
- c. Teori transformasi merupakan penggambaran bentuk yang menekankan pada pencapaian karakter dengan cara memindahkan (trans) wujud atau figur dari obyek lain ke obyek yang akan

digambarkan. Contoh : Penggambaran manusia berkepala binatang atau sebaliknya.

d. Teori Disformasi merupakan penggambaran bentuk yang menekankan pada interpretasi karakter dengan cara mengubah bentuk obyek dan menggambarkan sebagian saja yang dianggap mewakili. Proses disformasi dilakukan dengan cara mengurangi bagian-bagian dari detail obyek sehingga menghasilkan detail yang semakin sederhana.

D. Disain Busana

Menurut Sri Widarwati (2000) disain adalah suatu rancangan atau gambaran suatu objek atau benda yang dibuat berdasarkan susunan dari garis, bentuk, warna, dan tekstur. Menurut Arifah A. Riyanto (2003) disain adalah rancangan model buatan yang berupa gambar dengan menggunakan unsur garis, bentuk, siluet, ukuran dan tekstur yang dapat diwujudkan dalam sebuah busana, sedangkan menurut Afif Ghurub Bestari (2011) disain merupakan bentuk rumusan suatu proses pemikiran pertimbangan, perhitungan dan gagasan seorang disainer yang dituangkan dalam wujud karya dua dimensi atau gambar, yang merupakan pengalihan ide atau gagasan perancang kepada orang lain. Berdasarkan penjelasan tersebut dapat disimpulkan bahwa disain busana adalah rancangan busana yang didisain dalam wujud dua dimensi sesuai dengan unsur dan prinsip dalam mendisain yang merupakan pengalihan idea tau gagasan perancang kepada orang lain.

Disain busana dapat diwujudkan dengan baik, maka diperlukan wawasan dan pengetahuan. Pengetahuan tersebut antara lain :

1. Prinsip Penyusunan *Mood board*

“*Mood board* adalah analisis tren visual yang dibuat para desainer dengan mempergunakan guntingan-guntingan gambaran yang diperoleh dari majalah (style magazine) maupun gambar-gambar desain karya desainer. Tujuan dari pembuatan *mood board* adalah untuk menentukan tujuan, arah dan panduan dalam membuat karya cipta bertema, sehingga proses kreativitas yang dibuat tidak menyimpang dari tema yang telah ditentukan” (<http://staff.uny.ac.id/sites/default/files/pendidikan/dra-prapti-karomah-mpd/moodboardtriyanto.pptx>)

“*Mood board* merupakan sebuah benda atau sarana berupa papan atau bidang datar lainnya dengan berbagai bentuk (persegi, bulat, lonjongan, segitiga dan lain sebagainya) yang di dalamnya berisi kumpulan gambar-gambar, warna dan jenis benda yang dapat menggambarkan ide yang ingin diwujudkan oleh seorang desainer” (http://file.upi.edu/Direktori/FPTK/JUR_PEND_KESEJAHTERAAN_KELUARGA/19750128200112-SUCIATI/Moodboard.pdf)

2. Unsur dan Prinsip Disain

a. Unsur Disain

Menurut Sri Widarwati (2000) unsur disain adalah segala sesuatu yang dipergunakan untuk menyusun suatu rancangan. Menurut Afif Ghurub Bestari (2011) unsur disain adalah unsur-unsur yang dilihat secara langsung atau bisa disebut unsur visual, sedangkan menurut Prapti Karomah dkk (1988) unsur disain adalah segala sesuatu yang disusun untuk menghasilkan disain. Berdasarkan penjelasan tersebut dapat disimpulkan bahwa unsur disain adalah segala sesuatu yang dilihat secara langsung dan digunakan dalam menyusun suatu rancangan untuk mendapatkan disain.

Adapun unsur-unsur menurut Prapti Karomah dan Sicilia Sawitri (1988) yang diperlukan untuk membuat atau menciptakan suatu desain busana meliputi :

1) Garis dan Arah

Garis adalah himpunan atau kumpulan titik-titik yang ditarik dari titik yang satu ke titik yang lain, sesuai dengan arah dan tujuannya. Macam-macam garis :

- a) Garis lurus dengan arahnya dapat dibedakan menjadi garis vertical, garis horizontal, dan garis diagonal.
- b) Garis melengkung dapat dibedakan menjadi garis sedikit melengkung, garis melengkung biasa dan garis sangat melengkung sehingga merupakan setengah lingkaran.

Sifat-sifat garis :

- a) Garis lurus, memberi kesan kaku, kuat, tegas, dan gagah.
- b) Garis melengkung, memberi kesan lembut, indah dan feminin.
- c) Garis vertikal, memberi kesan melangsingkan, meninggikan, stabil, dan sifat agung.
- d) Garis horizontal, memberi kesan melebarkan, memendekkan, tentram dan tenang.
- e) Garis diagonal, memberi kesan lincah, gembira dan muda. Garis diagonal yang mengarah horizontal memberi kesan

menggemukan dan garis diagonal yang mengarah vertikal memberi kesan melangsingkan.

Macam-macam garis didalam busana :

a) Siluet ialah garis luar suatu busana. Macam siluet :

(1) Siluet A, yaitu busana yang dibagian atas sempit sedangkan dibagian bawah melebar.

(2) Siluet I, yaitu busana yang mempunyai garis lurus dari atas sampai bawah.

(3) Siluet H, yaitu busana yang mempunyai garis luar lurus dari atas sampai bawah, ditengah dipotong garis melintang (horizontal)

(4) Siluet S, yaitu busana yang mempunyai garis lurus menyempit dibagian pinggang.

(5) Siluet Y, yaitu busana yang mempunyai garis lurus bagian atas besar dan bagian bawah mengecil.

(6) Siluet L (*bustle silhouette*), yang membentuk bagian-bagian lebih menonjol.

b) Garis hias, yaitu garis pas (*passeteuk atau yoke*), garis *empire*, dan garis *princess*.

c) Garis hiasan, yaitu lajur dikerut, lajur dikembangkan, lajur dilipit, lipit jarum, renda, dan pita.

2) Bentuk

Setiap benda mempunyai bentuk tersendiri. Begitu pula dengan busana. Bentuk-bentuk bagian busana dan motif dapat menentukan hasil tidaknya sebuah rancangan busana. Bentuk dapat dibedakan menjadi dua, yaitu bentuk geometris dan bentuk bebas.

a) Bentuk Geometris

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 segiempat, segitiga, empat persegi panjang, trapesium dan lain – lain.

b) Bentuk Bebas

Bentuk bebas yaitu bentuk-bentuk alam, misalnya bentuk bunga, daun, titik air, pohon-pohon dan lain-lain

Unsur bentuk ada dua macam yaitu bentuk dua dimensi dan bentuk tiga dimensi. Bentuk dua dimensi adalah bidang datar yang dibatasi oleh garis, sedangkan bentuk tiga dimensi adalah ruang yang bervolume yang dibatasi oleh permukaan. Bentuk-bentuk yang terdapat pada busana yaitu bentuk leher, lengan, kerah, rok.

3) Ukuran

Ukuran di dalam busana terdapat pada ukuran bagian-bagian busana, misalnya ukuran lengan, ukuran kerah, ukuran rok, ukuran saku, ukuran manset dan lain lain.

Menurut Sri Widarwati (2000) panjang rok dapat dibedakan menjadi lima yaitu:

1. *Mini* yaitu rok yang panjangnya 10- 15 cm di atas lutut
2. *Kini* yaitu rok yang panjangnya tepat selutut
3. *Midi* yaitu rok yang panjangnya dibawah lutut 10- 15 cm
4. *Maxi* yaitu rok yang panjangnya semata kaki
5. *Long dress* yaitu rok yang panjangnya sampai ke mata kaki.

4) Nilai Gelap Terang

Menurut Widjiningsih (1982) nilai gelap terang mempunyai bermacam-macam tingkatan jumlah gelap terang pada suatu disain, sedangkan menurut Sri Widarwati (2000) nilai gelap terang adalah suatu sifat warna yang menunjukkan apakah hitam mengandung hitam atau putih.

5) Warna

Unsur warna di dalam busana memegang peranan yang cukup penting. Warna dapat mencerminkan pribadi pemakainya. Untuk memperoleh keserasian warna dalam busana ada beberapa hal yang perlu diperhatikan yaitu kesempatan, warna kulit, umur, dan bentuk tubuh. Untuk

mendapatkan keindahan dalam busana kita dapat menggunakan beberapa warna dengan cara mengkombinasikan, untuk mendapatkan warna yang harmonis dapat diperoleh dengan cara :

- a) Menghubungkan warna-warna yang saling berdekatan
 - (1) Monocromatis, keharmonisan diperoleh dengan mengkombinasikan satu warna value dan intensitas yang berbeda.
 - (2) Analogus, keharmonisan diperoleh dengan mengkombinasikan warna-warna yang berdekatan letanya didalam lingkaran.
- b) Memperlakukan warna-warna
 - (1) Kontras, yaitu mempertentangkan dua warna yang saling berhadapan letaknya didalam lingkaran warna.
 - (2) Kontras segitiga, mempertentangkan tiga warna yang letaknya dalam lingkaran warna mempunyai jarak sama.
 - (3) Kombinasi warna split adalah kombinasi yang terdiri dari tiga warna dimana satu warna dikombinasikan dengan dua warna yang ada disamping warna kontrasnya.

(4) Kombinasi warna segiempat adalah kombinasi yang terdiri dari empat warna, yaitu dua warna yang dikombinasikan dengan dua warna kontrasnya.

6) Tekstur

Bahan dan sifat permukaannya dapat menentukan baik atau buruknya suatu rancangan busana. Pemilihan bahan yang tidak tepat untuk suatu maksud tertentu kadang dapat menghilangkan keselarasan dalam rancangan busana.

Permukaan bahan (tekstur) adalah suatu sifat permukaan suatu bahan. Tekstur yang dapat diraba yaitu tebal tipis, licin, halus dan kaku, sedangkan yang dapat dilihat yaitu berkilau, kusam, berbulu, bermotif, tembus pandang, dan kasar. Hal-hal yang harus diperhatikan dalam memilih bahan dan permukaannya, yaitu figure seseorang, siluet busana, suasana dan kesempatan. Pengaruh sifat permukaan bahan terhadap bentuk tubuh yaitu :

- a) Bahan tebal lebih banyak member tekanan pada bentuk tubuh seseorang menjadi tambah besar.
- b) Bahan licin dan berkilau akan membuat seseorang kelihatan bertambah besar.
- c) Bahan yang lunak dan kusam akan menambah lebih kecil bentuk badan seseorang.

- d) Bahan yang kaku dan berkilau akan member kesan bertambah besar.

Pemilihan bahan sesuai siluet yaitu :

- a) Bahan yang tebal sesuai untuk busana yang mempunyai siluet H.
- b) Bahan yang lunak baik untuk busana dengan siluet A.
- c) Bahan yang lembut (halus) baik untuk busana dengan kerut-kerut atau lipit-lipit kecil.
- d) Bahan yang sedang tebalnya, baik untuk busana yang mempunyai disain *tailored*.
- e) Bahan yang kaku baik untuk busana yang mempunyai disain mengelembung.

b. Prinsip-Prinsip Disain

Prinsip-prinsip disain adalah suatu cara untuk menyusun unsur-unsur sehingga tercapai suatu pepaduan yang memberi efek tertentu. Adapun prinsip-prinsip disain menurut Prapti Karomah dan Sicilia Sawitri (1988) antara lain:

1) Keselarasan (Harmoni)

Suatu busana akan tampak indah dan harmonis jika tiap bagian dalam busana tersebut saling berhubungan. Harmonis dapat dicapai dengan garis, bentuk, warna, dan tekstur yang merupakan kesatuan. “Keselarasan adalah kesatuan diantara macam-macam unsur disain walaupun berbeda tetapi tiap-tiap

bagian kelihatan bersatu. Keselarasan dalam unsur disain adalah selaras dalam bentuk, selaras dalam tekstur dan selaras dalam warna.”(Sri Widarwati;2000)

2) Perbandingan

Penyusunan unsur-unsur disain pada suatu disain busana dengan perbandingan yang baik sehingga tercapai suatu keselarasan yang menyenangkan penglihatan dan perasaan serta member kesan lebih indah pada si pemakai. Untuk mendapatkan suatu susunan yang menarik perlu diketahui bagaimana cara menciptakan hubungan jarak yang tepat atau membandingkan ukuran objek yang satu dengan objek yang dipadukan secara proporsional.

3) Keseimbangan

Keseimbangan (*balance*) yaitu penyusunan unsur-unsur disain secara baik sehingga tampak serasi pada si pemakai. Pada setiap disain pasti mempunyai garis tengah walaupun tidak selalu dibatasi/tampak dengan jelas, jika bagian kiri dan kanan pada suatu busana dibuat sama dinamakan keseimbangan simetris (*formal balance*). Bagian kanan dan kiri dibuat tidak sama disebut keseimbangan asimetris (*informal balance*), sedangkan bila bagian kiri dan kanan diletakkan/dibuat sesuatu namun dalam bentuk yang berbeda dinamakan *obivious*.

4) Irama

Irama adalah suatu pandangan yang teratur pada busana.

Irama dapat dicapai dengan merangkaikan unsur garis, bentuk, warna, dan bahan menjadi suatu busana yang indah sehingga mata bergerak dari unsur ke unsur yang lain secara teratur dan menimbulkan perasaan yang menyenangkan.

Menurut Sri Widarwati (2000) ada empat macam cara untuk menghasilkan irama dalam desain busana yaitu :

- a. Pengulangan dihasilkan dengan garis antara lain pengurangan garis lipit, renda-renda dan kancing yang membentuk jalur.
- b. Radiasi pada busana terdapat pada kerut-kerut yang memancar dari garis lengkung.
- c. Peralihan ukuran besar keukuran kecil atau sebaliknya akan menghasilkan irama yang disebut peralihan ukuran atau *gradation*.
- d. Pertentangan adalah pertemuan antara garis tegak lurus dan garis mendatar pada lipit-lipit atau garis hias.

5) Aksen / Pusat perhatian

Meskipun dalam suatu desain busana unsurnya telah tersusun dengan baik, agar tampak menarik perlu diberi suatu tekanan pada bagian tertentu yang ingin ditonjolkan, sebab dengan pusat perhatian seseorang dapat mengurangi perhatian

orang lain pada bagian yang tidak ditonjolkan. Pusat perhatian ini dapat berupa pemakaian bros, pita dan lain lain, serta pemberian warna kontras, bahan yang berbeda atau bentuk yang berbeda. Contoh: untuk muka yang cantik dan tatanan rambut yang indah, pusat perhatian dapat diletakkan dekat muka/pada rambut. Untuk panggul atau kaki yang bagus, tekanan dapat diletakkan dibagian panggul, untuk pinggang yang bagus tekanan dapat diletakkan pada pinggang. “Pusat perhatian adalah satu bagian yang lebih menarik dari bagian-bagian lainnya. “ (Sri Widarwati:2000)

3. Teknik Penyajian Gambar

Penyajian disain busana harus dapat membawa pesan dari perancangnya sehingga orang lain dapat memahami disain tersebut. Disain yang ditampilkan sebaiknya menggunakan disain yang ideal, proporsional dan menarik untuk dapat menghasilkan disain yang ideal, proporsional dan menarik, perlu menerapkan teknik penyajian gambar.

a. *Design Sketching* (sketsa desain)

Menurut Arifah A. Riyanto (2003) Yaitu suatu desain untuk menuangkan ide-ide yang ada dalam pikiran perancang yang dituangkan pada kertas secara spontan atau secepat mungkin. Menurut Sri Widarwati (2000) Sketsa desain adalah pengembangan ide-ide yang diterapkan pada kertas secepat mungkin. Berdasarkan pengertian di atas penyusun dapat menyimpulkan bahwa *design sketching* adalah

suatu desain yang dituangkan menurut pengembangan sumber ide yang ada dalam pikiran perancang mode.

Menurut Sri Widarwati (2000) Ada beberapa cara dalam membuat desain sketsa sebagai berikut :

- 1) Dapat langsung dituangkan dalam kertas.
- 2) Gambar sketsa harus jelas, tidak dengan rincian yang tidak berguna.
- 3) Menggambar semua detail bagian seperti kerah, lengan saku dan hiasan lainnya.
- 4) Pengembangan gambar dikerjakan pada kertas yang sama.
- 5) Sikap atau pose lebih baik bervariasi, memperlihatkan segi-segi yang menarik dari desain
- 6) Gambar tidak dihapus apabila timbul ide baru, melainkan mulai dengan desain baru
- 7) Memilih desain yang sesuai

b. *Production Sketching*

Production sketching adalah yaitu suatu desain sketsa yang akan digunakan untuk tujuan produksi dalam suatu usaha garmen (Arifah A Riyanto, 2003), sedangkan menurut Sri Widarwati (2000) sketsa produksi adalah sketsa yang akan digunakan untuk tujuan produksi. Adapun fungsi sketsa produksi yaitu memberikan keterangan bukan untuk memberi kesan. Berdasarkan pengertian tersebut Sketsa

Produksi adalah desain busana yang disusun sedetail mungkin yang dibuat untuk tujuan produksi dalam suatu usaha.

Dalam *production sketching* ada hal yang harus diperhatikan :

- 1) Semua detail digambar dengan jelas dan keterangan yang lengkap.
- 2) Sikap atau pose kedepan dan kebelakang dengan proporsi yang sebenarnya.
- 3) Memperhatikan penempatan kup, saku, kancing, jahitan dan sebagainya. Hal ini disebabkan karena berhubungan dengan busana yang akan diproduksi.
- 4) Disain bagian belakang harus dibuat.
- 5) Disain yang rumit digambar tersendiri.
- 6) Harus disertai dengan keterangan tentang disain yang tidak dapat dijelaskan dengan gambar atau perlu suatu production sheet.

a. *Presentation Drawing*

Presentation drawing menurut Arifah A. Riyanto (2003) yaitu desain busana yang digambar lengkap dengan warna atau corak kain pada suatu pose tubuh tertentu yang dapat dilihat pada bagian muka dan belakang, yang ditujukan kepada pelanggan. Menurut Sri Widarwati (2000) Desain Presentasi adalah sajian gambar atau koleksi yang ditujukan kepada pelanggandalah suatu sajian gambar atau koleksi yang ditunjukkan kepada pelanggan (*buyer*). Dalam

penyajian dan pengaturannya (*layout*) juga memperhatikan hal hal berikut :

- 1) Membuat sketsa disain dengan teliti pada kertas.
- 2) Membuat sheet bagian belakang (back view). Digambarkan di atas proporsi tubuh atau digambar sebagian (flat).
- 3) Beri sedikit keterangan tentang detail pakaian.
- 4) Menempelkan contoh bahan pada sheet, jangan terlalu besar cukup $2 \frac{1}{2}$ cm x $2 \frac{1}{2}$ cm.

c. *Fashion Illustration*

Fashion Illustration yaitu cara 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 untuk fashion illustration akan mengambil 9 (sembilan) atau 10 (sepuluh) kali tinggi kepala, bahkan bisa sampai 12 (dua belas) kali tinggi kepala (Arifah A Riyanto, 2003). Menurut Sri Widarwati (2000) suatu sajian gambar *fashion* yang dimaksudkan untuk tujuan promosi suatu desain. Berdasarkan pengertian di atas, Desain Ilustrasi adalah suatu cara menggambarkan atau mengilustrasikan desain busana dengan menggunakan proporsi tubuh yang lebih panjang, digunakan untuk sarana promosi barang-barang busana dan busana yang digambar tidak detail pada bagian-bagian busana.

d. *Three Dimention Drawing*

Menurut Sri Widarwati (2000) desain tiga dimensi merupakan suatu sajian gambar yang menampilkan ciptaan desain busana dengan bahan sebenarnya. Jadi gambar tiga dimensi adalah suatu sajian gambar yang dibuat dalam bentuk yang sebenarnya dengan ukuran ilustrasi. Sehingga bentuk sesungguhnya bisa dilihat dari tiga sisi, bagian depan, bagian sisi kanan, dan bagian sisi kiri.

Menurut Sri Widarwati (2000) langkah-langkah menggambar 3 dimensi yaitu :

- 1) Menggambar desain busana lengkap diatas proporsi tubuh.
- 2) Menyelesaikan gambar (memberi warna).
- 3) Memotong pada bagian – bagian tertentu, misalnya pada panjang bahu sampai batas lengan atas dan bawah, sisi badan kanan dan kiri. Untuk bagian lubang leher,lubang lengan dan batas bawah rok tidak dipotong. Bagian ini diselesaikan dengan penyelesaian jahitan yang sesungguhnya.
- 4) Menggunting bahan sesuai dengan busana ditambah 1 cm untuk penyelesaian gambar. Pada bagian tertentu ditambah beberapa cm untuk penyelesaian jahitan.
- 5) Menyelesaikan kerung leher, lubang lengan, bagian bawah rok dan melengkapinya dengan model.
- 6) Memberi lem pada bagian – bagian yang nantinya tertutup bahan.

- 7) Memasukkan bahan pada bagian yang terpotong, kemudian memberi lem pada bagian yang buruk.
- 8) Memasukkan sejumlah kapas pada bagian-bagian tertentu, seperti pada bagian dada agar berkesan timbul dan tampak lebih menarik.
- 9) Memberi lapisan kertas yang kuat untuk menutupi dan menampilkan sajian gambar pada bagian yang buruk.

Pada desain tiga dimensi ini desain dibuat tampak nyata karena menggunakan bahan tekstil sebagai bahan utamanya. Agar mencapai hasil yang baik, hendaknya mengikuti langkah-langkah yang telah ditentukan dalam teknik penyajian gambar tiga dimensi.

E. Busana Pesta

1. Busana Pesta

a. Pengertian

Busana pesta adalah busana yang digunakan pada kesempatan pesta, dimana busana tersebut dibagi menurut waktunya yaitu pagi, siang, malam (Prapti Karomah dkk 1998:8-9). Menurut Enny Zuhny Khayati (1998) busana pesta malam adalah busana yang dipakai pada kesempatan pesta dari waktu matahari terbenam sampai waktu berangkat tidur, baik yang bersifat resmi maupun tidak resmi, sedangkan menurut Sri Widarwati (1993) busana pesta adalah busana yang dibuat dari bahan yang bagus dan hiasan yang menarik sehingga kelihatan istimewa. Dari pengertian tersebut dapat disimpulkan bahwa

busana pesta adalah busana yang khusus dikenakan untuk menghadiri suatu pesta baik pagi, siang, sore ataupun malam hari yang dibuat menggunakan bahan yang bagus serta hiasan yang menarik.

b. Penggolongan Busana Pesta

Menurut Enny Zuhny Khayati (1998) dan Sri Widarwati (1993) busana pesta dikelompokkan menjadi:

1) Busana Pesta Pagi

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

2) Busana Pesta Sore

Busana pesta sore adalah busana yang dikenakan pada kesempatan sore menjelang malam. Pemilihan bahan sebaiknya bertekstur agak lembut dengan warna bahan yang cerah atau warna yang agak gelap dan tidak mencolok.

3) Busana Pesta Malam

Busana pesta malam adalah busana yang dikenakan pada kesempatan pesta malam hari. Pemilihan bahan yaitu yang bertekstur lebih halus dan lembut. Mode busana kelihatan mewah atau berkesan glamour. Warna yang digunakan lebih mencolok, baik mode ataupun hiasannya lebih mewah.

4) Busana Pesta Malam Resmi

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

5) Busana Pesta Malam Gala

Busana pesta malam gala adalah busana pesta yang dipakai pada malam hari untuk kesempatan pesta, dengan ciri-ciri mode terbuka, glamour, mewah. Misalnya : *Backlees* (punggung terbuka), *busty look* (dada terbuka), *decolette look* (leher terbuka) dan lain-lain.

c. Karakteristik Busana Pesta

Karakteristik busana pesta untuk menghasilkan sebuah busana pesta yang bagus dan bermutu tinggi antara lain :

1) Siluet Busana Pesta

Menurut Sri Widarwati (2000) siluet busana pesta adalah struktur pada disain busana yang mutlak harus dibuat dalam suatu disain. Siluet adalah garis luar (bayangan) suatu busana karena potongan atau pola serta adanya detail, seperti lipit, kerut, kelim dan kupnat. “Berdasarkan bentuk akhir garis luar yang dipergunakan, siluet dapat dibedakan atas beberapa jenis yang diistilahkan dalam huruf, yaitu A, I, H, Y, S, T, O, X, V “(Arifah A. Ariyanto,2003)

2) Warna Busana Pesta

Busana pesta banyak menggunakan variasi warna. Untuk busana pesta warna-warna yang digunakan berbeda jenis disesuaikan dengan jenis pestanya. Busana pesta malam biasanya menggunakan warna-warna mencolok atau dapat juga berwarna lembut. Warna lembut pada busana pesta dapat memberikan kesan mewah dan elegan, sedangkan warna mencolok akan sesuai dengan pesta yang meriah.

3) Tekstur Bahan Busana Pesta

Menurut Sri Widarwati (1993) tekstur adalah sifat permukaan dari suatu benda yang dapat dilihat dan dirasakan. Sifat-sifat permukaan tersebut antara lain: kaku, lembut, kasar, halus, tebal, tipis dan tembus terang (transparan). Menurut Arifah A. Riyanto (2003) tekstur terdiri dari bermacam-macam yaitu tekstur kaku, tekstur kasar dan halus, tekstur lemas, tekstur tembus terang, tekstur mengkilap dan kusam

d. Karateristik Pemakai Berdasarkan Usia

Menurut Arifah A. Riyanto (2003) mengenai penggolongan usia dalam kaitannya dengan berbusana dapat digolongkan yaitu :

1. Busana bayi 0-12 bulan, menggunakan tekstur yang lembut dan mampu menyerap keringat.
2. Busana usia anak 6-12, menggunakan kain, model, corak serta warna akan disesuaikan dengan aktivitasnya.

3. Busana usia remaja, yaitu antara usia 12-20/22 tahun. Dari busana pun dapat menggambarkan gejolak hatinya, biasanya senang pada model atau warna yang agak mencolok, terbaru, sedang *trend*, walaupun kurang sesuai untuk bentuk badan atau warna kulitnya. Kain dan model apapun tidak perlu menjadi masalah, yang penting asal tetap sopan atau dalam batas-batas kesopan santunan, Kain untuk bahan busana anak remaja tergantung pada jenis model dan kesempatan pemakaian.
 4. Busana usia dewasa, berada pada usia 23-55 tahun dan seseorang sudah selayaknya mulai mempunyai kepribadian yang mantap di dalam pemilihan busana. Busana yang dipilih dapat disesuaikan dengan kegiatan apa yang kita lakukan. Pemilihan warna untuk orang dewasa akan tergantung pada kepribadian masing-masing, tetapi walaupun demikian tetap harus melihat kesempatan apa busana itu dipergunakan.
 5. Busana untuk masa tua ialah usia 55 tahun ke atas. Dilihat dari model misalnya untuk pesta, sudah tidak sepasarnya mempergunakan celana bermuda atau begi dengan blus ditalikan di bagian depan.
- e. Karakteristik Pemakai berdasarkan kepribadian (Sri Widarwati,2000):
1. Tipe romantic menggunakan bahan yang tipis, lemas, dan jatuh dengan corak bunga-bunga yang lembut. Warna-warna pastel yang lembut lebih disukai oleh tipe ini.

2. Tipe sportif menggunakan bahan yang mudah perawatannya (wash and wear), corak yang disukai adalah kotak-kotak dan garis-garis dengan warna kontras dan abadi(hitam dan putih).
3. Tipe feminin aktif menggunakan bahan Jersay, rajut, bahan tembus terang dan wol dengan warna yang cerah dan segar. Corak bahan berbunga-bunga dan bertumpul.
4. Tipe emansipasi menggunakan bahan yang berkualitas tinggi misal bahan sutra, batik halus, tenunan lurik dan sejenisnya dengan warna yang terang dan netral. Corak bahan garis-garis kecil, polos dan motif bulat kecil.
5. Tipe elegan menggunakan bahan yang berkualitas tinggi dan mahal misal sutera, georgette, brocade, dan wool dengan kombinasi warna lembut dan mengkilap senada. Corak kotak-kotak, segitiga dan polos.
6. Tipe extravagance menggunakan bahan yang dirajut, lame, bahan yang menyolok satin dan berjuntai dengan kombinasi warna yang menyolok, warna kusam atau belel, corak abstrak.

Menurut Sri Ardiati Kamil (1986) tipe dramatic biasanya mempunyai perangai atau sifat yang terbuka. Mereka pada umumnya kuat, menonjol, dan agresif. Cara berpikir dan gerakannya lembut, sophistiace, tenang, dan mempunyai kepercayaan pada diri sendiri. Mereka pada umumnya berawakan tinggi dengan tulang-tulang yang besar, tegap, rambut lurus dan licin suara penuh bernada rendah dan

enak didengar, gerakannya pelan tapi pasti. Tekstur bahan yang digunakan sebaiknya berat, tebal dan bermotif besar dan mengembung.

2. Pola Busana

Menurut Widjiningsih dkk (1994) pola busana terdiri dari beberapa pola blus, lengan, rok, kulot dan celana yang masih dapat diubah sesuai model yang dikehendaki. Menurut Radias Saleh Aisyah (1991) pola dalam pakaian adalah jiplakan bentuk badan seseorang yang biasanya dibuat dari kertas. Tahap-tahap yang dilakukan dalam pembuatan pola adalah :

a. Pengambilan Ukuran

Sebelum mengambil ukuran, terlebih dahulu pada bagian lingkar badan, lingkar pinggang dan lingkar panggul diikat dengan veterban agar didapatukuran yang tepat dan akurat.

Adapun ukuran yang dibutuhkan dalam pembuatan busana secara umum antara lain:

- 1) Lingkar Leher : diukur sekeliling batas leher, dengan meletakkan jari telunjuk dilekuk leher
- 2) Lingkar Badan : diukur sekeliling badan atas yang terbesar, melalui puncak dada, ketiak, letak sentimeter pada bagian belakang harus datar dari ketiak sampai ketiak. Diukur pas dahulu, kemudian ditambah 4cm, atau diselakan 4 jari.

- 3) Lingkar Pinggang : Diukur pas sekeliling pinggang. Kemudian ditambah 1 cm, atau diselakan 1 jari. Untuk pinggang ban rok dan slack boleh dikurangi 1 cm.
- 4) Lingkar Panggul : diukur sekeliling badan yang terbesar, ditambah 2 cm sebelah atas puncak pantat dengan sentimeter datar, Diukur pas dahulu, kemudian ditambah 4 cm atau diselakan 4 jari.
- 5) Tinggi Panggul : Diukur dari bawah peter ban pada pinggang sampai dibawah peter ban pada panggul.
- 6) Panjang Punggung : Diukur dari tulang leher yang nonjol ditengah belakang lurus kebawah sampai dibawah peter ban pada bagian pinggang.
- 7) Lebar Punggung : diukur 9 cm dibawah tulang leher yang menonjol atau pertengahan jarak bahu terendah dan ketiak dari batas lengan kiri sampai batas lengan bagian kanan.
- 8) Panjang Sisi : Diukur dari batas ketiak ke bawah ban petar pinggang dikurangi 2 sampai 3 cm.
- 9) Lebar Muka : diukur pada 5 cm dibawah lekuk leher atau pertengahan jarak bahu terendah dan ketiak dari batas lengan yang sampai batas lengan yang kiri.
- 10) Panjang Muka : Diukur dari lekuk ditengah muka bawah sampai di bawah ban petar pinggang.

- 11) Tinggi Dada : Diukur dari bawah ban petar pinggang tegak lurus keatas sampai dipuncak buah dada.
- 12) Panjang Bahu : Diukur pada jurusan di belakang daun telinga dari batas leher kepuncak lengan, atau bahu yang terendah.
- 13) Lebar Dada : diukur jarak dari kedua puncak buah dada, ukuran ini tergantung dari (B.H) *bust-houder* atau kutang pendek yang dipakai.
- 14) Panjang Lengan : Diukur dari puncak lengan terus ke bawah lengan sampai melampui tulang pergelangan lengan yang nonjol.
- 15) Lingkar Lubang Lengan : diukur sekeliling lubang lengan, pas dahulu ditambah 2 cm untuk lubang lengan, dan ditambah 4 cm untuk lubang lengan yang akan dipasangkan lengan.
- 16) Ukuran Uji : Diukur dari tengah muka dibawah peter ban serong melalui puncak buah dada ke puncak lengan terus serong kebelakang sampai ditengah belakang pada bawah peter ban.
- 17) Panjang Rok : Diukur dari batas pinggang sampai batas yang diinginkan.

b. Metode dan Sistem Pembuatan Pola

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

1) *Draping*

Menurut Widjiningsih (1994) *draping* adalah cara membuat pola atau busana dengan meletakkan kertas tela sedemikian rupa di

atas badan seseorang yang akan dibuatkan busananya mulai dari tengah muka menuju ke sisi dengan bantuan jarum pentul, untuk memperoleh bentuk yang sesuai dengan bentuk badan diberikan lipit pantas (kupnat).

2) Kontruksi Pola

Konstruksi pola adalah pola yang dibuat berdasarkan ukuran yang dari bagian-bagian yang diperhitungkan secara matematis dan gambar pada kertas sehingga tergambar bentuk badan muka dan belakang, rok dan lain-lain (Widjiningsih, 1994). Pembuatan pola secara konstruksi pola ada berbagai sistem yaitu sistem *JHC Meyneke*, sistem *So-Engineer*, sistem *Charmant*, sistem *Dress Making*, sistem Praktis, dan sebagainya..

3. Bahan Busana Pesta

Bahan yang digunakan untuk busana pesta biasanya dipilih bahan-bahan yang berkualitas tinggi dan mampu menimbulkan kesan mewah. Bahan-bahan tersebut antara lain bahan yang tembus terang seperti bahan brokat, tile, organdi, sifon dan lain – lain (Enny Zuhni Khayati, 1998), sedangkan menurut Sri Widarwati (2000) bahan yang digunakan untuk busana pesta antara lain beledu, kain renda, lame, sutera, dan sebagainya. Busana pesta yang digunakan pada umumnya adalah bahan yang berkilau, bahan tembus terang, mewah dan mahal setelah dibuat.

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

menggunakan warna-warna mencolok/cerah, warna-warna yang lembut, seperti ungu, biru muda, dan putih serta warna-warna tua/gelap, seperti merah menyala dan biru gelap (Prapti Karomah dan Sicilia Sawitri, 1998), sedangkan menurut Sri Widarwati (2000) pemilihan warna busana pesta berbeda, harus disesuaikan dengan kesempatan pestanya. Pada umumnya warna yang digunakan untuk busana pesta malam adalah yang mengandung unsur merah, hitam, keemasan, perak, atau warna-warna yang mengkilap. Jenis bahan yang digunakan untuk membuat busana pesta malam yaitu :

- a. Bahan satin bridal yaitu kain sintetis yang memiliki sifat kaku dan tebal. Bertekstur kasar dan tidak mengkilat.
- b. Bahan kulit yaitu kain sintetis yang memiliki permukaan licin, dan tidak bertiras. Memiliki sifat kaku, tebal dan tahan kusut.
- c. Bahan batik motif lurik garis yaitu kain Nusantara yang berasal dari Yogyakarta. Kain batik motif lurik garis merupakan kain ATBM yang mempunyai sifat tidak kusut, tidak luntur, tidak berbulu, nyaman dan menyerap air.
- d. Bahan kanvas yaitu kain sintetis yang bertekstur kasar dan kaku.
- e. Bahan asahi memiliki sifat tipis dan lembut memberi rasa nyaman ketika dipakai.

4. Teknologi Busana

Teknologi busana adalah suatu cara atau teknik dalam pembuatan busana agar hasilnya bagus dan nyaman dipakai (Nanie Asri Y, 1993)

Dalam pembuatan busana, teknologi busana yang digunakan adalah sebagai berikut :

a. Teknologi Penyambungan Kampus

Kampus adalah kelebihan jahitan atau tambahan jahitan untuk menghubungkan dua bagian busana yang dijahit (Nanie Asri,1993 : 4-9), dalam teknologi penyambungan kampus terdapat dua jenis kampus, antara lain :

- 1) Kampus buka adalah kampus yang kelebihan jahitanya dibuka, agar kampuhnya rapi, tepi kampus dapat dirapikan dengan cara diselesaikan dengan rompok, dijahit, digunting zig-zag, tusuk balut dan tusuk festoon.
- 2) Kampus tutup merupakan kampus yang kedua sisi kainya disatukan, sehingga tidak terbuka dan menjadi satu. Beberapa cara penyelesaian meliputi :
 - a) Kampus balik dipakai untuk menyelesaikan pakaian anak, lenan rumah tangga, dan menyelesaikan pakaian wanita yang berbahan tembus terang. Macam-macam kampus balik antara lain : kampus balik semu dan kampus balik biasa.
 - b) Kampus pipih yaitu kampus yang digunakan untuk pakaian bayi dan pakaian pria misalnya pada bagian sisi kemeja.
 - c) Kampus prancis yaitu kampus yang digunakan secara bolak-balik, kampus ini pada bagian baik dan buruknya

terdapat dua lajur setikan, penerapan kampuh ini dapat diterapkan pada sarung.

b. Teknologi *Interfacing*

Interfacing adalah lapisan dalam yaitu sepotong bahan pembentuk biasanya dipotong sama serupa dengan lapisan singkap pakaianya (Goet Poespo, 2009). Bagian yang perlu diberi interfacing adalah bagian krah, lapel krah, punggung dan lidah tengah muka (Nanie Asri Yuliati, 1993). *Interfacing* ada dua macam yaitu interfacing dengan perekat dan tanpa perekat. Bahan-bahan yang digunakan untuk interfacing yaitu *non woven* tekstil (*Interfacing* tidak ditenun), *woven interfacing* (*Interfacing* yang ditenun). Berdasarkan penjelasan tersebut yang dimakud *interfacing* adalah bahan yang digunakan untuk memberikan bentuk busana agar tampak rapi.

c. Teknologi *Facing*

Facing adalah lapisan yang tampak luar, misalnya lapisan kerah, lapisan belahan pada tengah muka (Sicilia Sawitri, 1997). *Facing* dapat menggunakan bahan yang serupa sewarna dengan bahan pokok atau bahan yang berbeda warna dengan bahan pokok, tetapi perlu dilihat kombinasi warnanya apakah sesuai dengan bahan pokoknya atau tidak. Berdasarkan penjelasan tersebut *facing* yaitu lapisan tampil luar yang tebuat dari bahan serupa bahan utama atau bisa menggunakan warna lain sebagai kombinasi.

d. Teknologi *Lining*

Lining merupakan kain pelapis yang berfungsi sebagai pelapis busana dan penutup jahitan sehingga busana kelihatan rapi dari dalam maupun luar, *lining* pada busana digunting sama dengan ukuran busana (Sicilia Sawitri, 1997). Menurut Nanie Asri Yuliati (1993) penggunaan *lining* juga berfungsi untuk menjaga agar bahan utama dari pakaian dari bahan yang berkualitas tinggi dan mahal harganya. Teknik pemasangan *lining* ada dua cara yaitu teknik lepas dan teknik lekat (Nanie Asri Yuliati, 1993).

a. Teknik lepas yaitu teknik jahit yang diselesaikan sendiri dari bahan pokoknya kemudian bahan pokok dan bahan lining disatukan. Contohnya pada rok tebal, rok pias, rok setengah lingkar, rok lipit.

b. Teknik lekat adalah teknik yang diselesaikan bersama-sama antara bahan utama dengan bahan *lining*nya. Contohnya pada blus dengan bahan tipis atau tembus terang.

e. Teknologi *Interlining*

Interlining adalah pakaian yang menempel pada pakaian yang dilapisi, dalam pemasangannya jika diperlukan terutama pada musim dingin, di negara-negara Eropa (Sicilia Sawitri, 1997 : 21).

Penggunaan *interlining* dapat dilepas dan dipasang *lining* dengan busana yang dilapisi, gunanya untuk memberi panas tambahan. Berdasarkan uraian di atas yang dimaksud *interlining* yaitu kain

pelapis yang menempel pada lapisan pakaian. *Interlining* berfungsi untuk member panas tambahan. *Interlining* biasa digunakan pada busana-busana di daerah yang memiliki musim dingin.

f. Teknologi Pengepresan

Teknologi pengepresan merupakan suatu cara yang digunakan agar kampuh terlihat lebih rapid dan biasanya dilakukan setiap kali selesai menjahit (Sicilia Sawitri, 1997). Pengepresan adalah suatu metode atau cara yang dilakukan untuk mendapatkan hasil jahitan yang rapi. “Kunci untuk memperoleh suatu penampilan ahli adalah menyetrika bahan setiap mulai menjahit kemudian disetrika lagi bilamana pakaian sudah selesai dijahit” (Goet Poespo, 2005). Ada tiga tingkatan dalam proses pengepresan yaitu sebelum memotong, selama penjahitan yang disebut *under pressing* dan setelah pakaian selesai dijahit disebut *final pressing*, untuk mendapatkan hasil jahitan yang rapi, maka setelah dijahit harus dipres dengan disetrika dan mengepres pada kampuh atau bahan utama caranya semprot kampuh dengan air kemudian dilapisi dengan kain lain baru dipres agar bahan utama tidak mengkilap.

Alat-alat yang digunakan untuk menyetrika menurut Goet Poespo (2005) yaitu *iron* (setrika), *ironing board* (meja setrika), *sleeve board* (meja setrika lengan baju), *seam rol* (rol kampuh

jahitan), *tailor's ham* (alas setrika berbentuk bulat, *ham's tailor*, digunakan untuk menyangga tailor's ham, *point presser* (jahitan-jahitan terbuka), *wooden clapper* (mendatarkan pinggiran).

5. Hiasan Busana

Hiasan busana adalah segala sesuatu yang dihiaskan pada busana agar busana tersebut memiliki nilai (value) yang tinggi terutama nilai keindahannya (Enny Zuhni Khayati, 1998). Hiasan busana adalah bagian-bagian dalam bentuk struktur yang tujuannya untuk mempertinggi keindahan disain strukturnya (Chodiyah dan Wisri A Mamdy, 1982), sedangkan menurut Widjiningsih (1982) disain hiasan busana merupakan disain terpakai yang dapat diterapkan pada berbagai busana. Berdasarkan penjelasan tersebut dapat disimpulkan bahwa disain hiasan busana adalah segala sesuatu yang dihiaskan pada berbagai busana agar busana tersebut memiliki nilai (value) yang tinggi terutama nilai keindahan disain stukturnya.

a. Jenis-jenis hiasan busana

Menurut Enny Zuhni Khayati (1998) dilihat dari segi bahannya hiasan busana dapat digolongkan menjadi hiasan dari benang, kain, kayu atau logam, plastik atau mika, renda, prada, bahan istimewa (*geam, ribbing, breading*), dan hiasan manik-manik.

Hiasan yang digunakan pada pembuatan busana pesta malam yaitu hiasan dari kain dan manik-manik. Hiasan kain yang digunakan yaitu *patchwork* dan *manipulating fabric* (manipulasi kain) serta manik-

manik. Menurut Enny Zuhni Khayati (1998) *Patchwork* yaitu hiasan dari kain yang menggabungkan beberapa potongan kain, serta hiasan manik-manik yaitu butiran atau lempengan yang bagian tengahnya memiliki lubang kecil yang berguna untuk merekatkan barang atau kain yang akan dihias. Manik-manik secara garis besar dikelompokkan menjadi dua golongan, yakni manik-manik kontemporer dan tradisional. Manik-manik bernuansa tradisional memiliki ciri terbuat dari bahan alam, seperti kerang, kayu, monel, tulang hewan, biji-bijian, batu-batuan, perunggu, dan lain-lain, sedangkan manik-manik kontemporer memiliki ciri terbuat dari bahan plastik, atom, melamin, kaca, dan lain-lain. Bentuk manik-manik pun beraneka ragam seperti bentuk monte/mutiara, pasiran, payet, hallon, padi-padian, batu manikin, dan bentuk geometris lainnya sebagai bentuk geometris lainnya. Menurut Diyah Janu Hardani untuk memperindah busana dapat menggunakan teknik manipulasi kain. Seperti kerut, lipit (*pleats*), *tucking*, *smoking*, *flounces*, metalase (*quilting*), dan *slash*.

b. Teori Memilih Hiasan Busana

Menurut Enny Zuhni Khayati (1998) *garniture* busana sangat banyak jenis dan bentuknya. Oleh karena itu dalam memilih hiasan harus memperhatikan hal-hal sebagai berikut:

- 1) Garnitur dipilih sesuai dengan nuansa dan karakteristik busana pokoknya. Misalnya busana yang bernuansa etnik, maka garniture juga dipilih yang bernuansa etnik

2) Garnitur busana sebaiknya juga disesuaikan dengan usia si pemakai.

Renda-renda zig-zag, renda jalur, kancing warna-warni dan pita-pita sangat cocok untuk busana anak. Garnitur sejenis jabot, free, ascot, renda plits dan lain-lain untuk orang dewasa.

3) Garnitur busana disesuaikan dengan kesempatan. Garnitur dengan nuansa emas sangat cocok untuk kesempatan pesta. Garnitur dengan komposisi yang sederhana lebih cocok untuk aktivitas bernuansa resmi, sedangkan garniture dengan komposisi meriah bervariasi cocok untuk kegiatan yang setengah resmi dan santai.

4) Garnitur disesuaikan dengan kondisi bentuk tubuh yang perlu ditonjolkan dan bantu badan yang perlu disembunyikan. Misalnya mereka yang memiliki payudara besar besar, jika ingin disembunyikan maka jangan menggunakan hiasan busana di area tersebut.

5) Pemilihan garnitur juga disesuaikan dengan keadaan kenangan keluarga yang indah yang tidak harus mahal. Hal ini disesuaikan dengan kreatifitas seseorang.

c. Pelengkap Busana

Menurut Enny Zuhni Khayati (1998) pelengkap busana dapat digolongkan menjadi dua fungsi yaitu :

1. Pelengkap busana milineris adalah pelengkap busana yang berfungsi selain untuk memperindah penampilan juga dapat

berfungsi lain, seperti sepatu, tas, topi, selendang, ikat pinggang, sarung tangan dan lain-lain.

2. Pelengkap busana aksesoris berfungsi sebagai hiasan atau menambah keindahan pada busana saja, seperti anting, kalung, liontin dan lain-lain.

F. Pergelaran Busana

Menurut Sri Widarwati (1993) pergelaran busana adalah salah satu cara untuk memperagakan, memperkenalkan dan memamerkan busana kepada khalayak umum atau masyarakat yang dikenakan oleh model hidup peragawan atau peragawati dengan tujuan tertentu. Menurut Sri Ardiati Kamil (1986) peragaan busana pada umumnya untuk mendapatkan penonton bersama-sama dengan tujuan memberi hiburan dan menyelenggarakan pameran busana. Manfaat yang diperoleh dalam penyelenggaraan pergelaran busana, yaitu “memperkenalkan sebuah hasil karya perancang busana kepada masyarakat. Gelar busana merupakan kegiatan yang memerlukan promosi, agar masyarakat mengetahui akan adanya pergelaran tersebut” (Sicilia Sawitri, 2000).

Berdasarkan penjelasan di atas dapat disimpulkan bahwa peragaan busana adalah salah satu cara untuk memperagakan, memperkenalkan dan memamerkan busana hasil karya perancang kepada khalayak umum atau masyarakat yang dikenakan oleh model hidup peragawan atau peragawati dengan tujuan memberi hiburan dan menyelenggarakan pameran busana yang memerlukan promosi.

Konsep pergelaran busana antara lain meliputi :

1. “Koreografi adalah suatu pola gerakan terstruktur yang digunakan dalam peragaan busana. Koreografer bertujuan untuk mengatur model dan musik yang digunakan dalam pergelaran busana yang disesuaikan dengan busana yang diperagakan” (<https://id.wikipedia.org/wiki/Koreografi>)
2. Tata Panggung

Menurut Soegeng Toekio (1990) panggung adalah suatu ruang yang secara mendasar merupakan sarana penentu dalam mencapai tujuan dari sebuah pergelaran. Jenis dan tempat pergelaran merupakan salah satu hal yang penting.

Menurut Sujawi Bastomi (1985:5) menyatakan bahwa tempat dalam pagelaran atau panggung dibedakan menjadi tiga macam yaitu :

- a. Arena adalah pertunjukan yang diajikan ditempat yang letaknya sama tinggi dengan penonton atau lebih rendah dari penonton.
- b. Panggung tertutup adalah tempat pertunjukan yang hanya dapat dilihat dari arah depan dan diberi dinding atau bingkai.
- c. Panggung terbuka adalah tanpa pertunjukan tanpa dinding keliling. Berbagai kreasi dapat digunakan untuk memproduksi pertunjungan ditempat terbuka misalnya di tanah lapang, beranda rumah, pendopo, tengah-tengah gedung, atau dapat diadakan di sebuah tempat yang landai dimana penonton berada dibagian bawah tempat tersebut.

- d. Panggung (*cat walk/stage*) adalah menjadi pusat perhatian, karena pada tempat itulah peragawati memperagakan busana. Panggung (*cat walk/stage*) tidak harus berupa panggung, namun sebaiknya pandangan penonton sejajar dengan ketinggiannya sehingga para peragawati dapat dilihat dari ujung kaki sampai rambut. Harus diperhatikan juga tempat penonton dan hiasan sekitar panggung (*cat walk / stage*) jangan sampai menghalangi pandangan penonton. Panggung (*cat walk/stage*) dibuat dalam berbagai bentuk, tetapi bentuk yang paling umum digunakan yaitu T,I,X,H,Y,U atau Z.
- e. Latar Panggung (*background*) yang dimaksud ialah latar belakang panggung yang diberi logo tema pagelaran busana dan logo *sponsorship*. Tujuan dari latar belakang panggung (*background*) panggung adalah untuk meningkatkan produk yang ditampilkan baik dengan pengaturan mencolok *emphasizing* barang dengan yang disajikan dan untuk menempatkan logo atau sponsor dan tema suatu pagelaran.

3. *Lighting*

Menurut Adimodel (2009) pembuatan *lighting* yang baik akan dapat membuat objek utama tampak menonjol dari objek-objek lain di sekelilingnya. Cahaya memiliki beberapa karakteristik yaitu:

- a. *Standard reflector* adalah lampu yang hanya dipasangi *standard reflector* akan membuat cahaya yang jatuh menjadi sangat keras dan terarah.
- b. *Softbox* menghasilkan cahaya yang lembut dan halus.
- c. *Silver Umbrella* yang dipasang *silver umbrella* memiliki karakteristik yang cukup keras , tapi penyebarannya cukup lebar dan merata.
- d. *White umbrella* karakteristiknya agak lebih lembut dibandingkan *silver umbrella*.
- e. *Transrparent umbrella* hasilnya mirip dengan *softbox*, yaitu cahaya yang halus.
- f. *Snoot* karakteristiknya sangat keras dan arah jatuhnya cahaya sangat sempit atau terarah.
- g. *Honeycomb* akan disaring dan menyebabkan lebih halus jatuhnya pada objek. Arah jatuhnya cukup sempit dan terarah.
- h. *Beauty Dish* cukup halus dan merata. Arahnya tetap terkonsentrasi tapi penyebarannya luas.
- i. *Ringflash* yang dihasilkan cukup keras dan penyebarannya merata. Dengan *ringflash* juga menghasilkan gambar yang nyaris tidak ada bayangannya, karena penyebarannya cahaya persis dari tengah-tengah.
- j. *Standard Flash* dengan *Filter* biasanya berubah warnanya sesuai dengan filter yang digunakan.

4. Tata Suara

“Tata suara adalah suatu teknik pengaturan peralatan suara atau bunyi pada suatu acara pertunjukan, pertemuan, rekaman dan lain lain. Tata suara memainkan peranan penting dalam suatu pertunjukan langsung dan menjadi satu bagian tak terpisahkan dari tata panggung dan bahkan acara pertunjukan itu sendiri”(<http://staff.uny.ac.id/sites/default/files/BAB%20II%20SISTEM%20SUARA-EDIT-23.pdf>)

5. Proses Penyelenggaraan

a. Pembentukan Panitia

Suatu pergelaran busana harus mempunyai suatu kepanitiaan yang dapat menjalankan acara tersebut. Tanpa kepanitiaan suatu acara tidak dapat terlaksana, menurut Sri Ardiati Kamil, (1986:93-97) ada beberapa panitia dalam pergelaran tersebut yaitu:

- 1) Ketua panitia, yaitu orang yang bertanggung jawab terhadap keseluruhan acara pergelaran busana dari awal kegiatan hingga akhir.
- 2) Wakil ketua panitia, yaitu orang yang membantu ketua dalam penyelenggaraan gelar busana dan orang yang bertanggung jawab untuk membentuk kerja panitia dari awal hingga akhir.
- 3) Seketaris dan humas, yaitu orang yang bertanggung jawab terhadap semua undangan, pembuatan dan pengurusan surat-

surat dan segala sesuatu yang berhubungan dengan masyarakat.

- 4) Bendahara, yaitu orang yang bertugas membuat anggaran biaya dan pembukuan serta mencatat segala sesuatu yang berhubungan dengan keluar masuknya uang.
- 5) *Annoucer*, yaitu orang yang bertanggung jawab terhadap kelancaran pergelaran busana. *Annoucer* ini biasanya merangkap sebagai seorang *Master of Ceremony (MC)*
- 6) Penanggung jawab peragawati dan ruang rias, yaitu orang yang bertanggung jawab terhadap segala sesuatu yang berhubungan dengan peragawati, musik dan make up maupun ruang make up yang akan digunakan pada saat pergelaran berlangsung.
- 7) Penanggung jawab ruangan, yaitu orang yang bertanggung jawab dan menguasai segala keperluan secara teknis yang berhubungan dengan penyelenggaraan pergelaran busana, baik tata lampu, tata suara, dokumentasi, dekorasi dan lain-lain.
- 8) Penanggung jawab teknis, yaitu orang yang mengurus segala keperluan teknis untuk menyelenggarakan *show*.

c. Menentukan Waktu dan Tempat

Menurut Sri Ardiati Kamil (1986:93) tempat penyelenggaraan pergelaran busana juga memegang peranan penting. Hal yang harus diperhatikan yaitu siapa yang akan

diundang dan akan datang, apakah kedudukan sosial para undangan sama atau tidak. Selain itu, tempat penyelenggaraan pergelaran busana tergantung pada pakaian yang akan di pergelarkan. Mencari tempat yang dapat menampung jumlah penonton yang hadir sehingga jumlah penonton yang hadir menentukan besar gedung yang akan dipilih dan tempat tersebut dapat menyediakan tempat parkir, mempunyai podium atau panggung dan dilengkapi dengan piano atau alat musik lain untuk mengiringi pergelaran busana.

6. Karakter Penyelenggaraan

Menyelenggarakan pergelaran busana menurut Sri Ardiati Kamil (1986: 92-93) dibagi menjadi dua macam yaitu :

a. Program non-sponsor

Penyelenggaraan pergelaran busana dengan program ini semata-mata dilakukan oleh pihak penyelenggara sedniri tanpa kerja sama dengan pihak lain. Keuntungan penyelenggaraan program non-sponsor ini adalah dapat menggunakan bahan tekstil, maupun pemilihan warna dan lain-lain menurut selera disainer, dan tidak terikat oleh siapa-siapa. Namun kekurangannya yaitu segala pengeluaran ditanggung oleh pihak penyelenggaraan sendiri.

b. Program sponsor

Pergelaran busana dengan program ini dilaksanakan bersama antara pihak disainer dengan pihak lain.

- 1) Sponsor tunggal, yaitu sponsor dan pihak disainer bekerja sama dengan satu sponsor saja, misalnya produsen sepatu, tas, dan lain-lain.
- 2) Sponsor bersama, yaitu pihak disainer bekerja sama dengan lebih dari satu sponsor, misalnya dengan produsen sepatu, sebuah restoran atau hotel, salon kecantikan dan lain-lain. Bidang usaha para sponsor tidak sama. Sponsor bersama ini biasanya ada sponsor utama (main sponsor) dan beberapa co-sponsor. Keuntungan program sponsor bersama ialah biaya keuangan dapat diperoleh oleh para sponsor dalam arti penggunaan bahan tekstil yang dipakai dalam pergelaran busana. Demikian pula aksesoris, make up maupun penataan rambut. Kekurangannya yaitu pihak penyelenggara tidak boleh menolak jenis barang yang diberikan oleh pihak sponsor. Perlu diperhatikan pada program ini bahwa dalam undangan, iklan, nama-nama para sponsor perlu dicantumkan dan tanggung jawab atas penyelenggaraan pergelaran busana ini adalah tanggung jawab penyelenggara bukan tanggung jawab para sponsor.

BAB III

KONSEP PENCIPTAAN KARYA DAN PERGELARAN

A. Konsep Penciptaan Disain

Mewujudkan suatu konsep penciptaan disain busana harus memperhatikan tema, *trend*, sumber ide, *style*, *look*, unsur disain, prinsip disain, karakter pemakai dan kesempatan pakai busana. Proses penciptaan disain busana pesta malam dengan sumber ide Menara Azadi melalui tahapan yaitu: penggambaran tema besar, *trend*, sumber ide, *look*, *style*, karakteristik pemakai, serta penerapan unsur dan prinsip disain.

Pergelaran busana yang akan dilaksanakan bertema *Authenture*. Singkatan dari *Authenticity or human nature*. *Authenticity* adalah filosofi seni dan psikologi. *Authenticity* menggambarkan tingkatan kekuatan pribadi, spirit, dan karakter seseorang dalam menghadapi pengaruh tekanan lingkungan eksternal. *Human Nature* diartikan sebagai sifat ideal dan bagian penting dari diri manusia yang diyakini telah menetap dalam waktu yang cukup lama dan melalui beragam bentuk budaya. Disainer mewujudkan tema pergelaran busana *Authenture* dengan menggunakan kain tradisional lurik garis Yogyakarta. Lurik merupakan lambang kesederhanaan namun tetap berkesan mewah dan etnik. Penggunaan kain lurik garis dalam pembuatan busana pesta malam agar melindungi kebudayaan Indonesia agar tidak punah.

Busana pesta malam dirancang dengan mengacu pada *forecast trend* 2016 yaitu *Resistance*. *Resistance* yang merespon mengembangkan pola pikir

masyarakat yang berupaya melindungi diri. Pada trend 2016 ini terdiri dari beberapa tema dan subtema yang digunakan sebagai inspirasi baru dalam mencipta desain busana pesta. Penciptaan busana pesta ini mengambil tema *Refugium* dengan sub tema *Timurid*. *Refugium* menunjukkan bentuk *pod* (membungkus) yang terinspirasi dari suatu kelompok yang sering berpindah tempat dan membawa rumah kemanapun dia pergi, dan sub tema *Timurid* dengan ciri dari busana pesta dengan palet warna natural, serta warna-warna hijau, kebiruan, biru royal, ungu, dll yang mencerminkan kemegahan Asia Tengah dengan bentuk geometris-dekoratif yang menjadi ciri khas. Desainer mewujudkan busana pesta malam dengan *outer* yang diharapkan mampu melindungi dirinya, serta menggunakan palet warna dari sub tema *Timurid* yaitu warna hitam dan warna *persian green*.

Sumber ide yang diambil yaitu Menara Azadi, yang berarti menara yang menandai pintu masuk sebelah barat menuju pusat kota Iran. Memiliki motif geometris belah ketupat pada dindingnya yang diterapkan pada motif geometris berbentuk belah ketupat. Pengembangan sumber ide pada busana menggunakan pengembangan distorsi yaitu penggambaran bentuk yang menekankan pada pencapaian karakter, dengan cara mengangkat wujud-wujud tertentu pada benda atau obyek yang digambar.

Look yang digunakan adalah *Pod look* dan style *exotic dramatic*. Kesan *Pod look* terlihat dari *outer* yang membungkus gaun yang berada didalamnya, serta style *exotic dramatic* yang ditujukan dengan warna hitam berpaduan warna *persian green* dan penggunaan bahan kulit pada busana

yang member kesan *dramatic*. Disain busana pesta malam cocok digunakan oleh wanita dewasa berusia 23 tahun sampai 30 tahun yang menggambarkan penemuan jati diri, ketenangan, dan kemantapan untuk memilih jalan hidup dan memiliki postur tinggi dan langsing.

Penerapan unsur disain garis terdapat pada garis *princess* gaun garis berkesan melangsingkan, dan meninggikan model. Penerapan arah garis yang digunakan pada busana pesta malam adalah kombinasi antara garis vertical, horizontal dan diagonal melalui arah motif lurik pada bahan utama. Arah garis diagonal memberikan kesan lincah bagi pemakainya, arah garis horizontal memberikan tenang dan tentram, serta arah garis vertikal memberikan kesan meninggikan bagi si pemakai. Busana pesta terdiri dari *two pieces* yaitu bagian dalam dan bagian luar, bagian dalam yaitu gaun yang membentuk pas badan dan bagian luar yaitu *outer*. Ukuran gaun atau panjang busana pada gaun yaitu *kini*, dan *outer* yaitu *maxi*, serta ukuran lengan pada *outer* yaitu $\frac{3}{4}$ lengan. Bentuk kerah pada gaun yaitu kerah shanghai yang menutupi sebagian leher dan bentuk lengannya yaitu lengan licin dengan manset. Unsur warna yang digunakan pada busana pesta malam ini merupakan ciri *colour tune* dari sub tema *Timurid*, yaitu warna netral dengan warna mencolok. Warna tersebut adalah warna hitam sebagai warna netral, dengan warna *persian green* sebagai warna mencolok. Unsur tekstur bahan yang digunakan adalah kain lurik motif garis yang kaku dengan permukaan agak kasar dan tidak berkilau, selain itu terdapat kain satin bridal, kain kulit, dan kain kanvas yang bersifat kaku.

Penerapan prinsip harmoni pada busana terdapat pada kesamaan arah garis yang memberi kesan tegas, serta penggunaan tekstur kaku yang memberi kesan tegas. Prinsip proporsi busana terdapat pada penggunaan kain lurik dan penggunaan kain kulit. Prinsip keseimbangan yang digunakan yaitu keseimbangan simetris, yaitu ditampakkan pada bagian kanan dan kiri busana yang sama. Irama yang diterapkan yaitu adanya pengulangan kain lurik dan kain kulit yang yang terdapat pada gaun dan *outer*. Aksen yang diberikan adalah *patchwork* yang dihiasi *hallon* serta *manipulating fabric* berbentuk belah ketupat dari bahan kulit.

B. Konsep Pembuatan Busana

Konsep pembuatan busana adalah adi busana, yaitu busana dengan teknik menjahit tingkat tinggi, 85% pengeraannya dilakukan dengan tangan dan hanya dibuat satu busana (eksklusif). Metode pembuatan pola busana menggunakan konstruksi pola busana sistem praktis dimulai dari pola dasar, pola sesuai disain dan pecah pola. Menggunakan pola sistem konstruksi karena pola mudah dibuat dan nyaman digunakan. Bahan untuk membuat busana harus menyesuaikan dengan disain yang dibuat, pemilihan bahan yang tepat dan berkualitas akan membuat busana yang dibuat menjadi busana yang indah. Bahan yang digunakan untuk pembuatan busana pesta malam dengan menggunakan bahan tekstur kaku dan tidak mengkilat, yaitu bahan lurik, satin bridal, dan kain kulit. Teknik pemotongan busana ini adalah secara satu per satu dan menggunakan teknik *interfacing* berperekat yaitu *tricot* pada gaun agar kaku, rapi dan sesuai dengan disain. Teknologi pelapisan (*linning*)

menggunakan teknik lekat yaitu teknik pemasangan antara bahan utama dengan *lining* dijahit menjadi satu. Teknologi pengepresan pada busana pesta malam dilakukan sebelum memotong, selama proses jahit dan setelah busana selesai dijahit agar hasil jadi busana rapi. Teknologi penyambungan kampuh pada busana pesta malam yaitu kampuh buka agar semua bagian busana terlihat rapi. Penyelesaian pada busana dengan disum pada bagian kerah, dan manset lengan. Hiasan busana yang digunakan dalam pembuatan busana pesta malam ini adalah payet *hallon*, dan *patchwork* dari kain lurik garis serta *manipulating fabric* berbentuk belah ketupat dari bahan kulit..

C. Konsep Penyelenggaraan Busana

Penyelenggarakan pergelaran busana dengan tema *Authenture* diselenggarakan dalam rangka ujian praktik mata kuliah Proyek Akhir jenjang S1 dan Tugas Akhir jenjang D3. Pergelaran busana diselenggarakan di dalam ruangan (*indoor*) dengan pertimbangan agar penonton lebih fokus pada acara pergelaran busana dan menghindari cuaca yang tidak menentu seperti hujan dan angin yang dapat merusak penataan panggung. Panggung pergelaran busana berbentuk T agar memberi keleluasaan selain itu pengunjung dapat melihat detail busana yang diperagakan dan arah dari peragaan busana tidak tertuju pada satu arah saja, serta panggung berbentuk seperti gerbang, guna untuk menyaring budaya dan teknologi yang masuk sehingga dapat bermanfaat bagi diri kita dan masyarakat juga generasi mendatang. Penataan kursi disesuaikan dengan kondisi ruangan. Latar belakang panggung diberi tema besar pergelaran busana *Authenture*, logo

UNY, dan logo dies UNY. *Lighting* yang digunakan yaitu, *follow spot*, *moving head* dan *parled*. Musik pada pergelaran busana menggunakan musik *beat* yang sesuai dengan tema pergelaran busana agar memudahkan para model mengatur langkahnya dan menghidupkan suasana pergelaran busana yang bertema persilangan budaya. Pergelaran busana ini diselenggarakan di Auditorium Universitas Negeri Yogyakarta dengan pertimbangan untuk mempermudah dalam persiapan sebelum acara.

BAB IV

PROSES, HASIL, DAN PEMBAHASAN

A. PROSES

Proses pembuatan Busana Pesta Malam dengan sumber ide Menara Azadi ini harus melalui tahapan perencanaan agar diperoleh hasil yang baik dan sesuai dengan tujuan. Perencanaan adalah pemilihan sekumpulan kegiatan dan perumusan selanjutnya apa yang akan dilakukan, kapan, bagaimana dan oleh siapa.

Adapun tahap-tahap dalam proses pembuatan Busana Pesta Malam dengan sumber ide Menara Azadi adalah sebagai berikut:

1. Penciptaan Disain

Peenciptaanan disain busana pesta malam ini terlebih dahulu penulis membuat disain yang berfungsi sebagai rancangan dalam membuat busana mulai dari siluet Aingga ke detail yang digunakan. Sebelum pembuatan disain langkah pertama adalah mencari inspirasi atau sumber ide, sumber ide yang dipilih dalam pembuatan busana pesta malam ini adalah Menara Azadi. Sumber ide tersebut selanjutnya dituangkan dalam sebuah *moodboard*, yaitu kumpulan inspirasi berbentuk gambar yang meliputi sumber ide, *trend*, *style*, unsur dan prinsip disain yang akan digunakan dalam pembuatan disain busan. Gambar-gambar yang akan ditempel berupa warna-warna yang akan digunakan, siluet busana, hiasan busana,

aksesoris dan bahan yang akan digunakan. Pencarian inspirasi ini berasal dari media cetak, dan media internet.

Alat dan bahan yang digunakan untuk membuat *mood board* yaitu kertas karton ukuran A3, kertas manila ukuran A3, lem kertas, gunting kertas, papan pembingkai, plastik mika. Alat dan bahan yang digunakan untuk membuat disain yaitu kertas gambar ukuran A4 dan A, pensil, penghapus dan pensil warna.

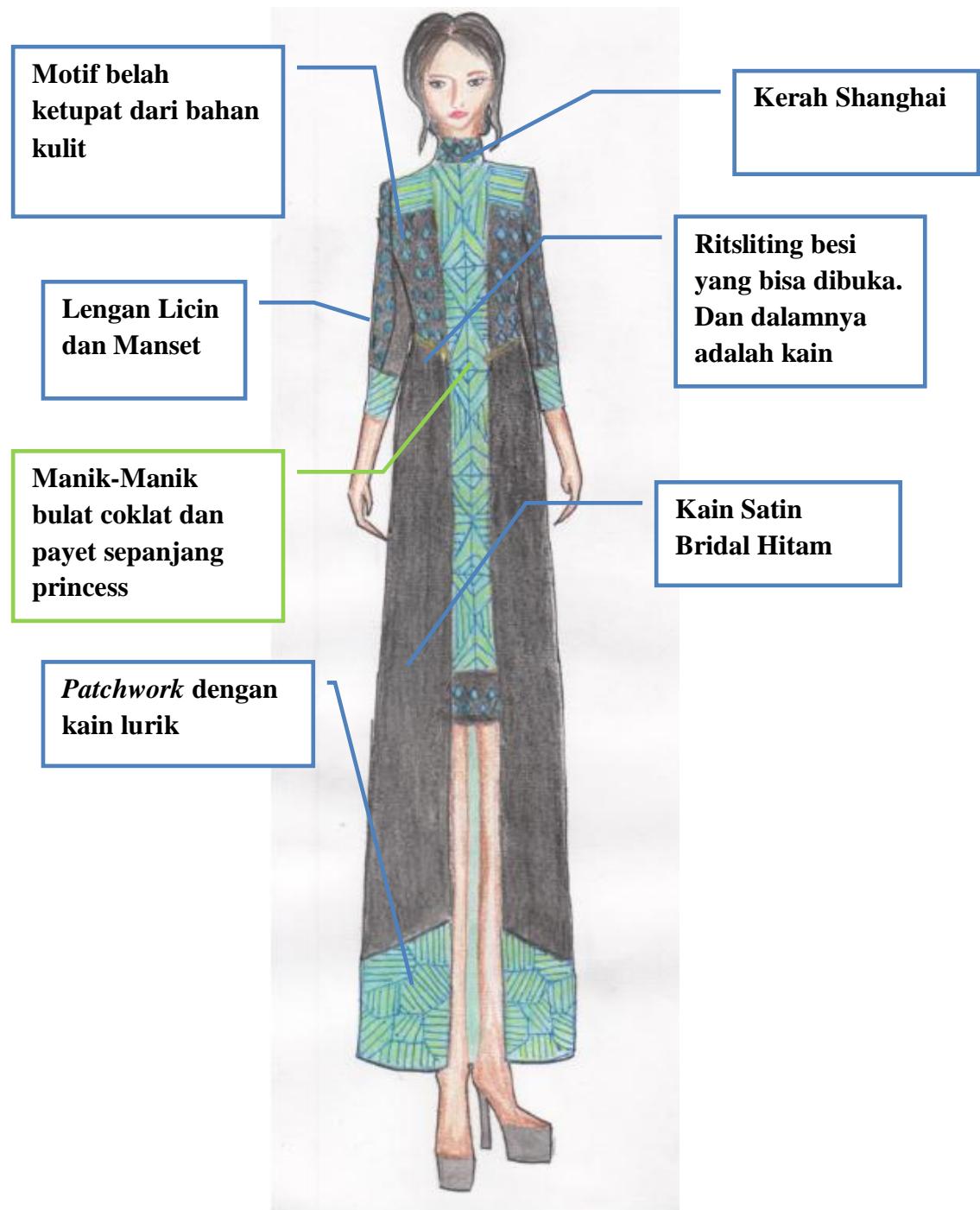


Gambar 6. *Mood board*

Setelah alat dan bahan disiapkan kemudian penulis mulai mendisain busana pesta malam yang disajikan dalam bentuk *design sketching*, dan *presentasi drawing*. *Design sketching* berisi tentang ide-ide sepiatas yang dituangkan dalam kertas yang memungkinkan untuk menemukan ide disain yang sesungguhnya. Setelah disain yang sesungguhnya di dapat selanjutnya penulis membuat *presentasi drawing* yang isinya adalah sketsa disain busana tampak depan dan belakang, dengan memberikan sedikit keterangan detail pada disain.



Gambar 7. Gambar Design Sketching



Gambar 8. *Presentation Drawing* Tampak Depan



Gambar 9 . *Presentation Drawing* Tampak Belakang

2. Pembuatan Busana

Perencanaan meliputi proses menentukan metode atau cara untuk membuat busana dan tahap penyelesaian agar wujud busana yang dihasilkan sesuai dengan disain yang diharapkan.

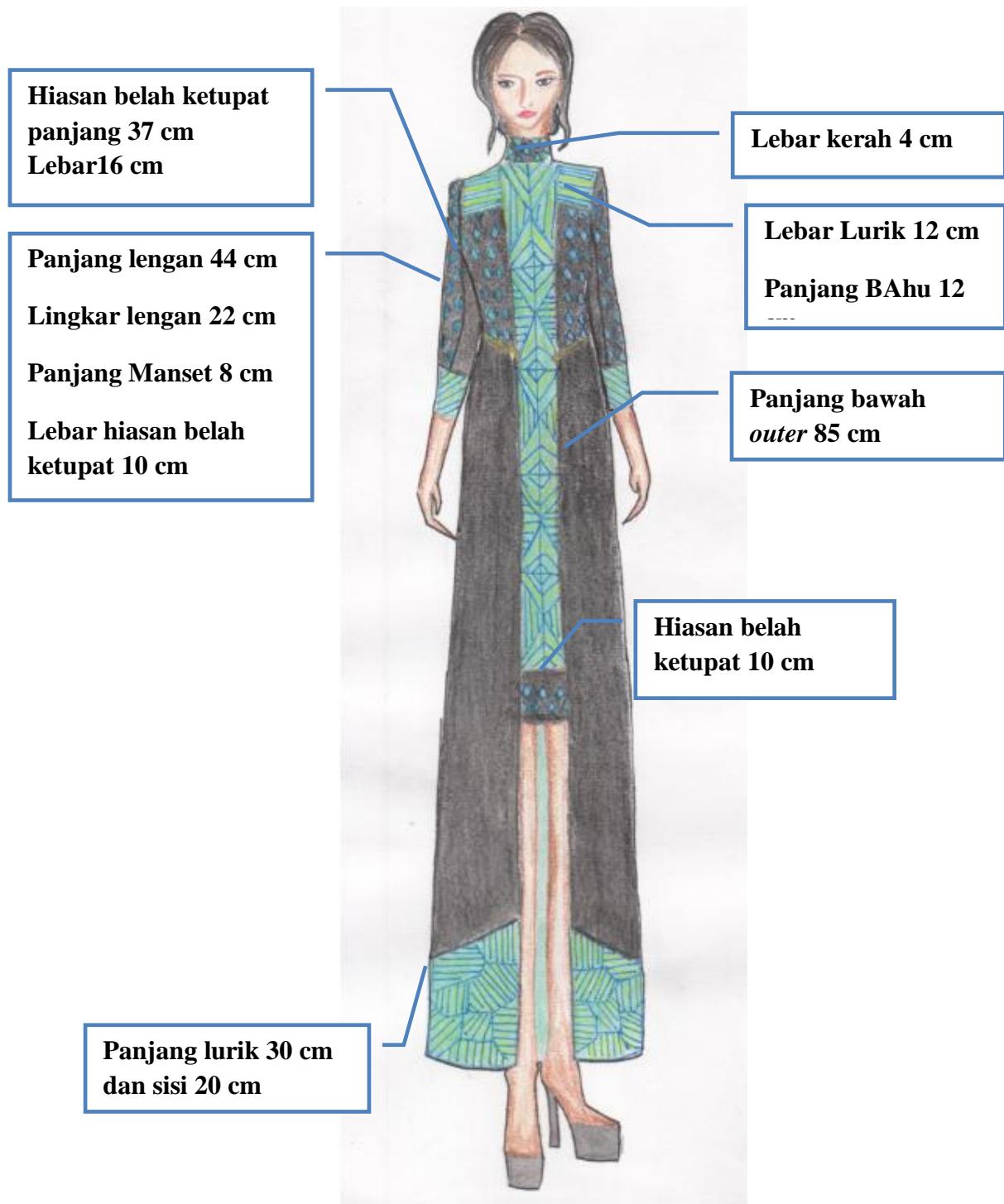
Proses pembuatan busana pesta malam kali ini meliputi tiga tahap yaitu

a. Persiapan

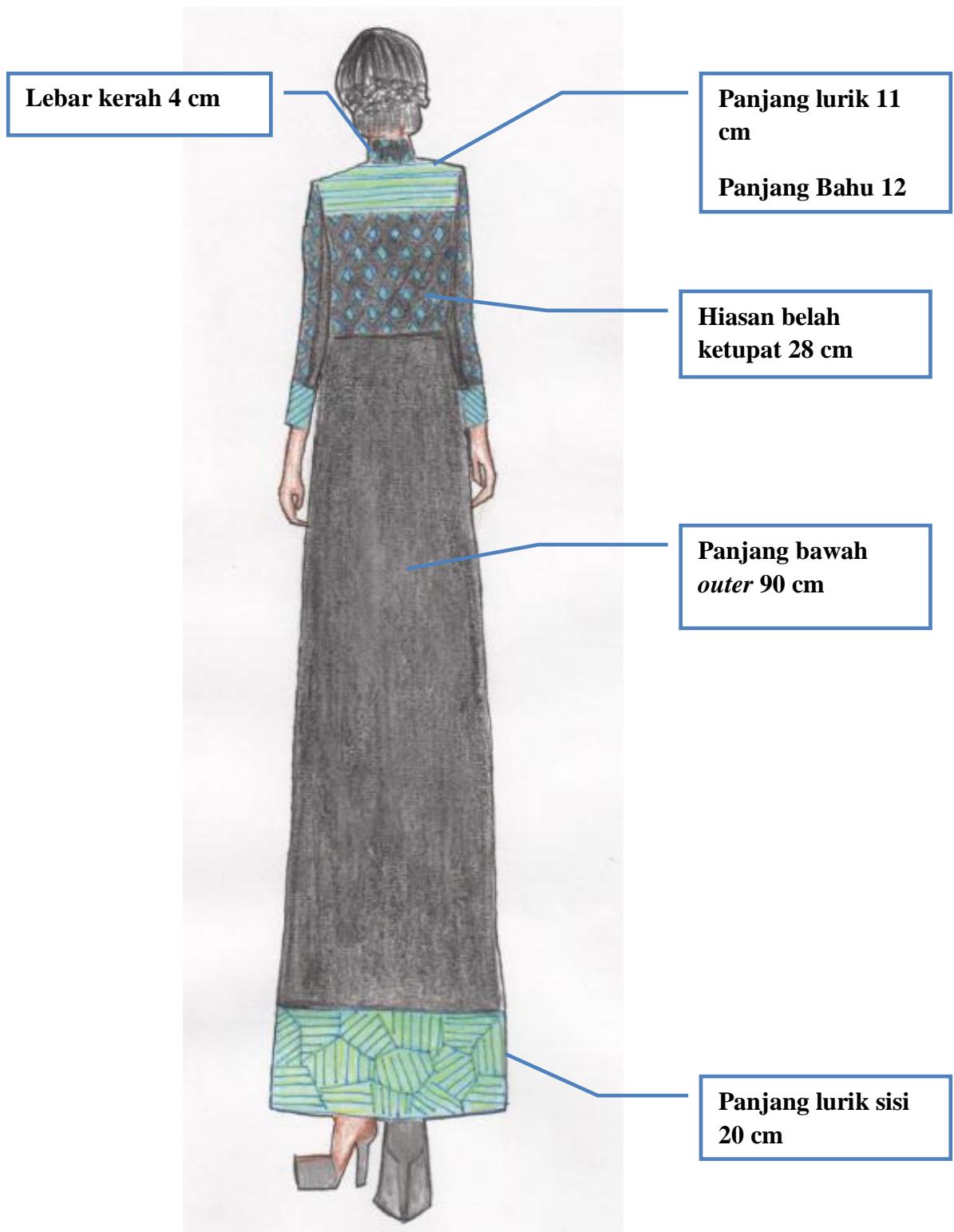
Persiapan meliputi pembuatan gambar kerja dan gambar kerja hiasan. Setelah membuat gambar kerja hiasan langkah selanjutnya adalah mengambil ukuran model, membuat pola sesuai dengan sistem pola yang digunakan, membuat rancangan bahan dan harga dengan analisis harga jual, serta penyusutan bahan.

1) Pembuatan Gambar Kerja Busana, Gambar Kerja Hiasan Busana

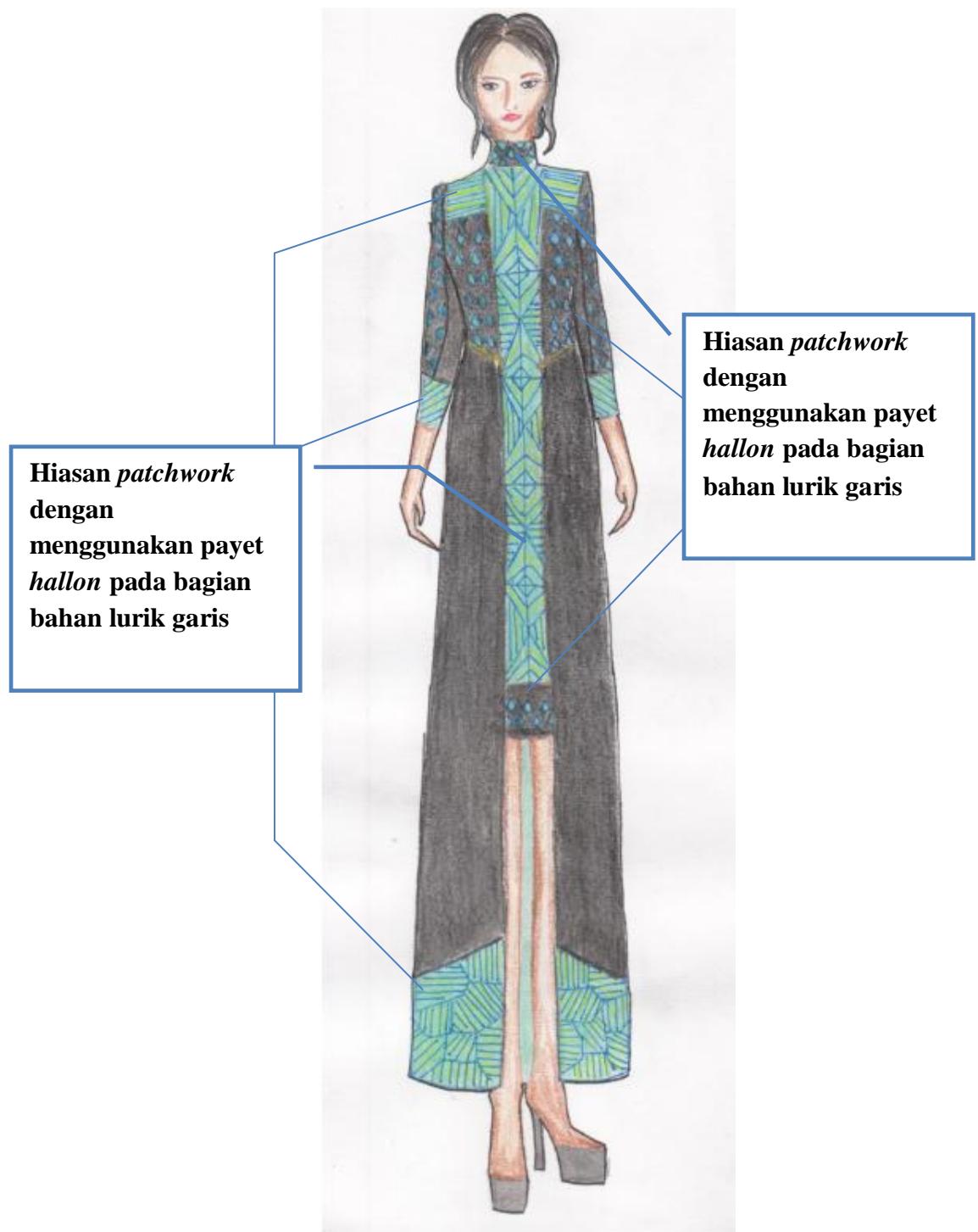
Pembuatan disain kerja pada proses pembuatan busana adalah membuat disain dengan menggambarkan detail-detail busana secara lengkap yang disertai dengan keterangan pada bagian-bagian busana agar mencapai hasil kerja yang sempurna. Tujuan membuat disain kerja adalah untuk memberikan petunjuk dan pedoman dalam pembuatan busana. Disain kerja untuk penciptaan busana pesta malam dengan sumber ide Menara Azadi ini adalah :



Gambar 10. *Production Sketching* Tampak Depan



Gambar 11 . *Production Sketching* Tampak Belakang



Gambar 12. Gambar Disain Hiasan

2) Pengambilan Ukuran

Pengambilan ukuran dilakukan sebelum membuat pola.

Ukuran yang diperlukan dalam pembuatan Busana Pesta Malam dengan sumber ide Menara Azadi pada pergelaran busana *Authenture* adalah:

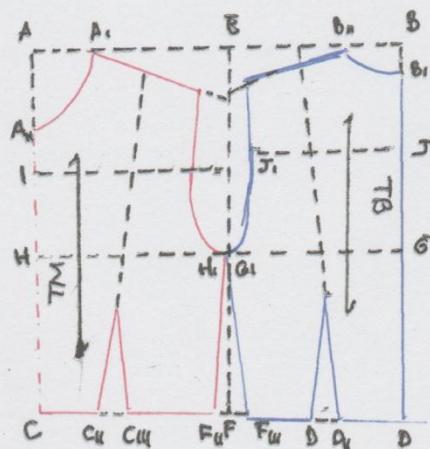
- | | |
|--------------------------------|----------|
| 1) Lingkar Leher | : 36 cm |
| 2) Lingkar Badan | : 84 cm |
| 3) Lingkar Pinggang | : 65 cm |
| 4) Lebar Muka | : 31 cm |
| 5) Panjang Muka | : 34 cm |
| 6) Lebar Punggung | : 34 cm |
| 7) Panjang Punggung | : 38 cm |
| 8) Panjang Bahu | : 12 cm |
| 9) Lingkar Kerung Lengan | : 40 cm |
| 10) Panjang Lengan | : 44 cm |
| 11) Tinggi Puncak Lengan | : 13 cm |
| 12) Lingkar Pergelangan Tangan | : 22 cm |
| 13) Panjang Gaun | : 148 cm |
| 14) Lingkar Panggul | : 90 cm |
| 15) Tinggi Panggul | : 20 cm |
| 16) Panjang Rok | : 110 cm |
| 17) Lingkar lutut | : 64 cm |
| 18) Tinggi Puncak | : 12cm |

3) Pembuatan Pola Busana

Sistem pembuatan pola disesuaikan dengan desain busana yang bersumber ide Menara Azadi dengan Ketelitian dan kecermatan pada saat proses pembuatan pola sangat diutamakan karena pola yang baik dan benar merupakan kunci kesuksesan dari pembuatan busana pesta. Pola busana pesta ini rancangan penyusun menggunakan skala 1:8, dimulai dari pembuatan pola dasar kemudian pecah pola sesuai model yang akan dibuat.

Pola Dasar Badan Sistem Praktis

Skala 1 : 8



Gambar 13. Pola Dasar Badan Sisitem Praktis Skala 1:8;
(Widjiningsih dkk,1994)

Keterangan pola dasar badan

bagian depan :

$A - E = C - F = \frac{1}{4}$ Lingkar badan	$A' - A''' =$ Panjang bahu
$A - C = E - F =$ Panjang punggung + 1 cm	$A'''' = \frac{1}{2}$ Panjang bahu
$A - A' = 6 \frac{1}{2}$ cm	$H = \frac{1}{2} A$ sampai C
$A - A'' = 8$ cm	$H - H' = \frac{1}{2}$ Lebar muka
$A'' - I = 5$ cm	$C - C'' = 1/10$ Lingkar pinggang
$I - I' = \frac{1}{2}$ lebar dada $E - E' =$ turun 2 cm	$F - F'' = 2$ cm
	$F'' - C''' = \frac{1}{4}$ Lingkar pinggang - 1/10 Lingkar pinggang

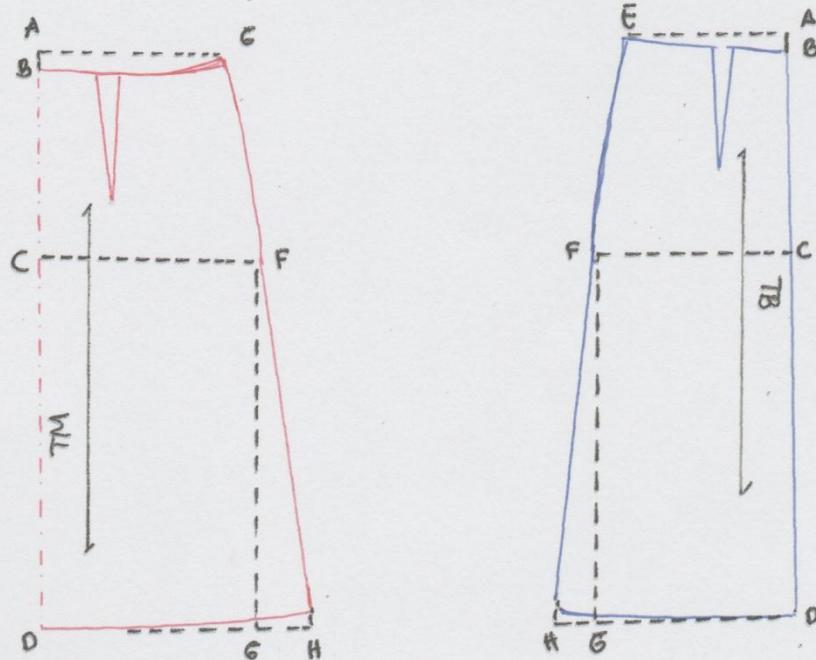
Keterangan pola dasar badan

belakang :

$E - F = B - D = \frac{1}{4}$ Lingkar badan	$E - E' =$ Turun 2 cm
$E - B = F - D =$ Panjang punggung + 1 cm	$B'' - B''' =$ Panjang bahu
$B - B' =$ turun 1 cm	$G = \frac{1}{2} B$ sampai D
$B' - J = 9$ cm	$G - G' = \frac{1}{2}$ Lebar punggung
$J - J'' = \frac{1}{2}$ lebar punggung	$D - D'' = 1/10$ Lingkar pinggang
$B - B'' = 6 \frac{1}{2}$ cm	$F - F' = 2$ cm
	$F' - D' = \frac{1}{4}$ Lingkar pinggang - 1/10 Lingkar pinggang

Pola Dasar Rok

Skala 1:8



Gambar 14. Pola Dasar Rok Skala 1:8.

(Soekarno, 2002)

Keterangan pola dasar rok bagian

depan

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

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

$$B - D = \text{panjang rok}$$

Keterangan pola dasar rok bagian

belakang

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

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

$$B - D = \text{panjang rok}$$

$$A - E = \frac{1}{4} \text{ lingkar pinggang} - 2$$

$$A - E = \frac{1}{4} \text{ lingkar pinggang} + 2$$

$$C - F = \frac{1}{4} \text{ lingkar panggul} + 2 \text{ cm}$$

$$D - G = C - F$$

$$C - H = 5 \text{ cm}$$

$$C - F = \frac{1}{4} \text{ lingkar panggul} - 2 \text{ cm}$$

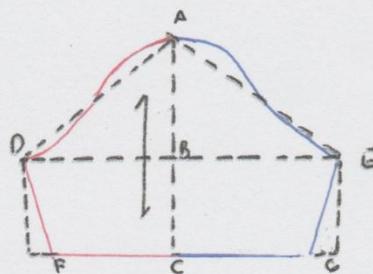
$$D - G = C - F$$

$$C - H = 5 \text{ cm}$$

$$B - J = \frac{1}{10} \text{ lingkar pinggang} -$$

Pola Dasar Lengan Sistem Praktis

Skala 1:8



Gambar 15. Pola Dasar Lengan Skala 1:8

(Widjiningsih dkk, 1994)

Keterangan Pola Dasar Lengan :

A – B = tinggi puncak

B – C = panjang lengan

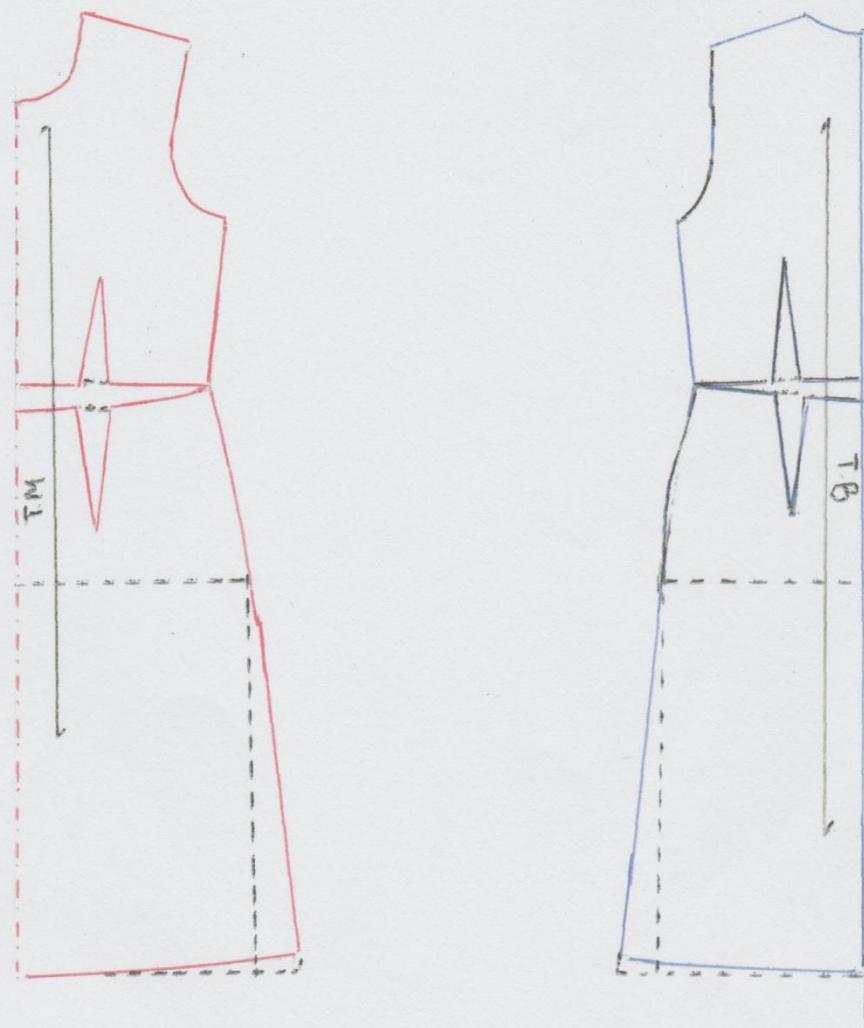
B – E (B – D) = $\frac{1}{2}$ lingkar lengan

F (C – G) = $\frac{1}{2}$ lingkar lengan bawah

Setelah pembuatan pola dasar, langkah selanjutnya adalah mengubah pola seseuai disain yang telah ditentukan

Pola Dasar Gaun

Skala 1:8

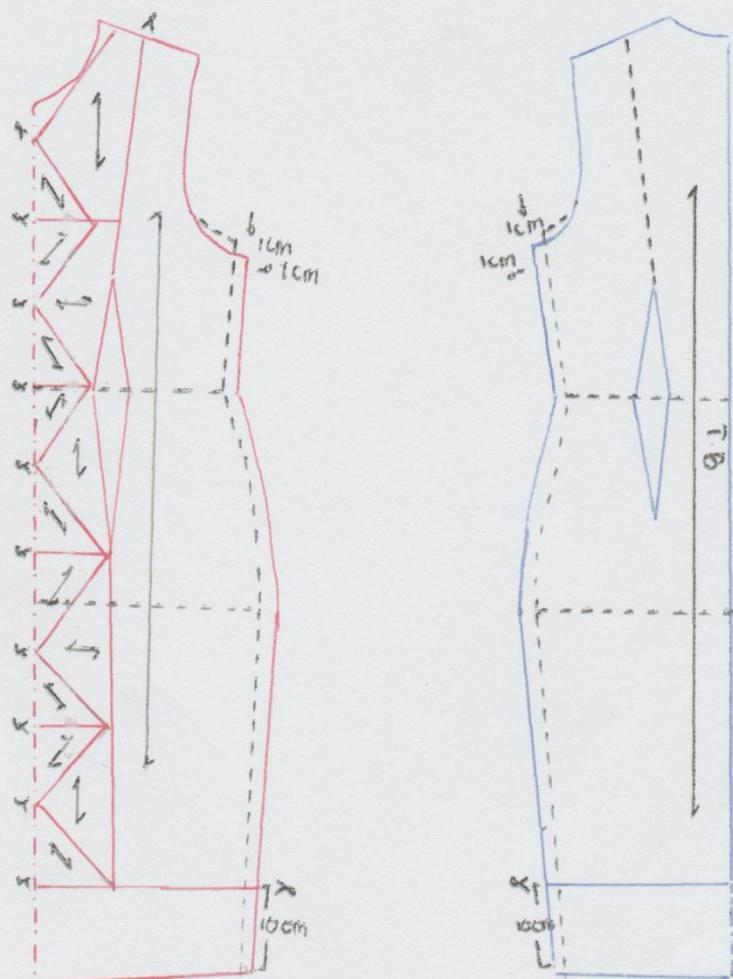


Gambar 16. Pola Dasar Gaun skala 1:8

(Soekarno, 2002)

Pola Gaun Sesuai Disain

Skala 1:8



Gambar 17. Pola Gaun Sesuai Disain 1:8

Pola Kerah Shanghai

Skala 1:8



Gambar 18. Pola Kerah Shanghai Skala 1:8

Keterangan pola kerah :

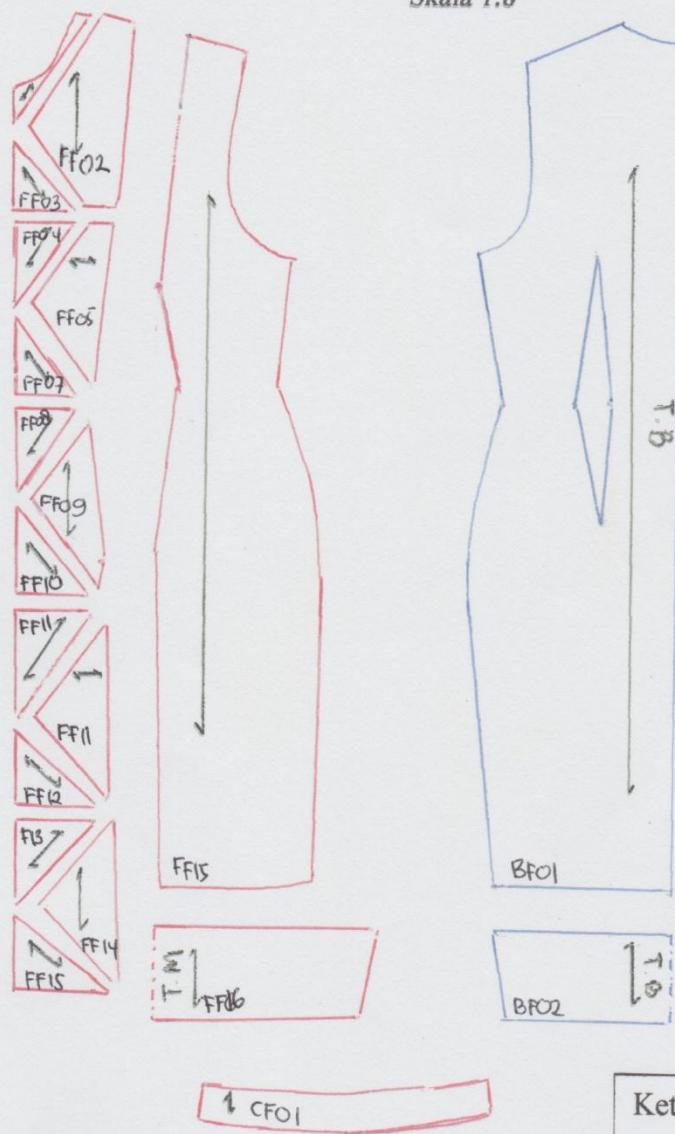
$$A - B = 4 \text{ cm}$$

$$B - D = \frac{1}{2} \text{ lingkar leher}$$

$$D = C = \text{naik } 2 \text{ cm}$$

Pecah Pola Gaun

Skala 1:8



Keterangan :

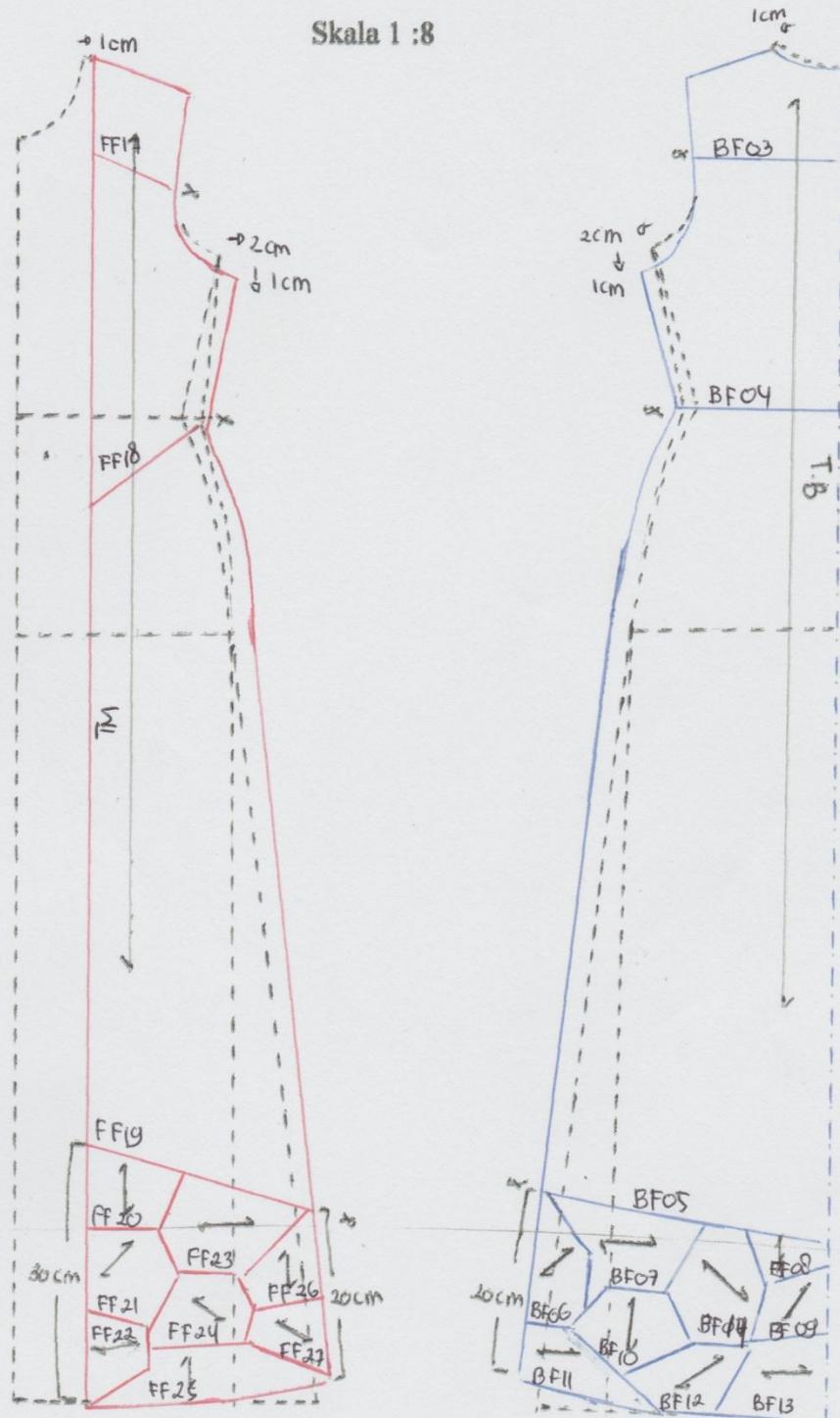
FF : Front Fabric

BF : Back Fabric

CF : Collar Fabric

Gambar 19. Pecah Pola Gaun Skala 1:8

Pola Outer Sesuai Disain



Gambar 20. Pola Outer Sesuai Disain Skala 1:8

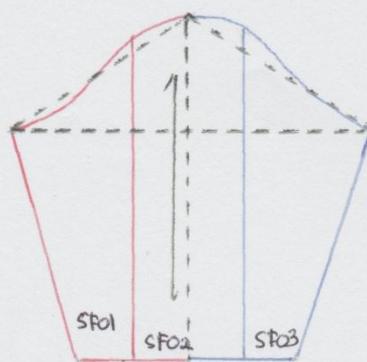
Keterangan :

FF : Front Fabric

BF : Back Fabric

Pola Lengan Sesuai Desain

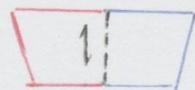
Skala 1:8



Gambar 21. Pola Lengan Sesuai Desain Skala 1:8

Pola Manset Sesuai Desain

Skala 1:8



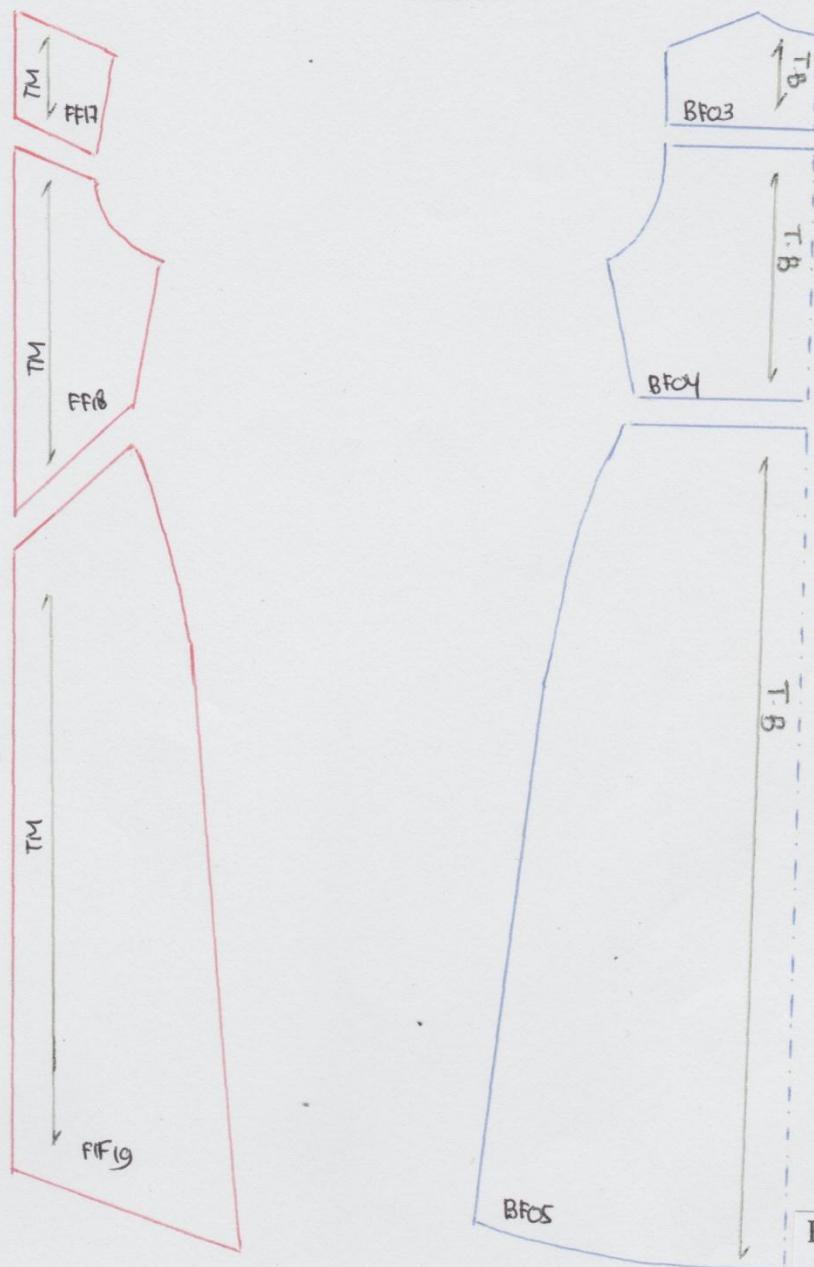
Gambar 22. Pola Manset Sesuai Desain Skala 1:8

Keterangan :

SF : *Sleeve Fabric*

Pecah Pola Outer

Skala 1:8



Keterangan :

FF : Front Fabric

BF : Back Fabric

Gambar 23. Pecah Pola Outer Skala 1:8

Pecah Pola Lengan

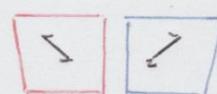
Skala 1:8



Gambar 24. Pecah Pola Lengan

Pecah Pola Manset

Skala 1:8



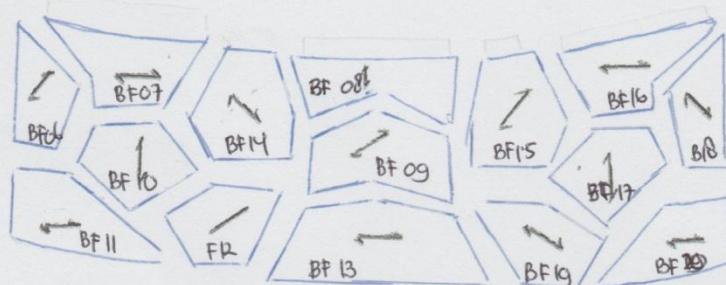
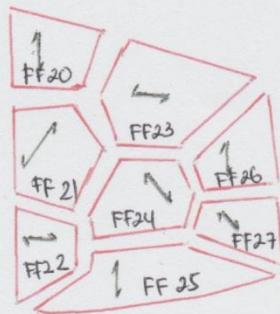
Gambar 25. Pecah Pola Manset Skala 1:8

Keterangan :

SF : *Sleeve Fabric*

Pecah Pola Patchwork Bagian Bawah Outer

Skala 1:8



Keterangan :

FF : Front Fabric

BF : Back Fabric

Gambar 26. Gambar Pecah Pola Patchwork Bagian Bawah Outer

Skala 1:8

3) Perancangan Bahan

Merancang bahan adalah menghitung secara garis besar banyaknya bahan yang diperlukan untuk membuat suatu busana. Merancang bahan terdapat dua macam:

a) Cara Global

Merancang secara global adalah merancang yang didasarkan pada ukuran-ukuran tertentu dari pola pakaian. Cara ini kurang hemat karena banyak bahan yang akan terbuang.

b) Cara Terperinci

Merancang bahan secara terperinci adalah merancang bahan dengan cara meletakkan pola sedemikian rupa pada bahan sehingga diketahui berapa banyak bahan yang akan diperlukan untuk membuat busana.

Tujuan dari merancang bahan dan harga adalah untuk menghitung banyaknya bahan yang diperlukan untuk membuat suatu busana, sehingga pembelian bahan secara berlebihan dan untuk mengetahui cara meletakkan pola bahan secara tepat dan sehemat mungkin.

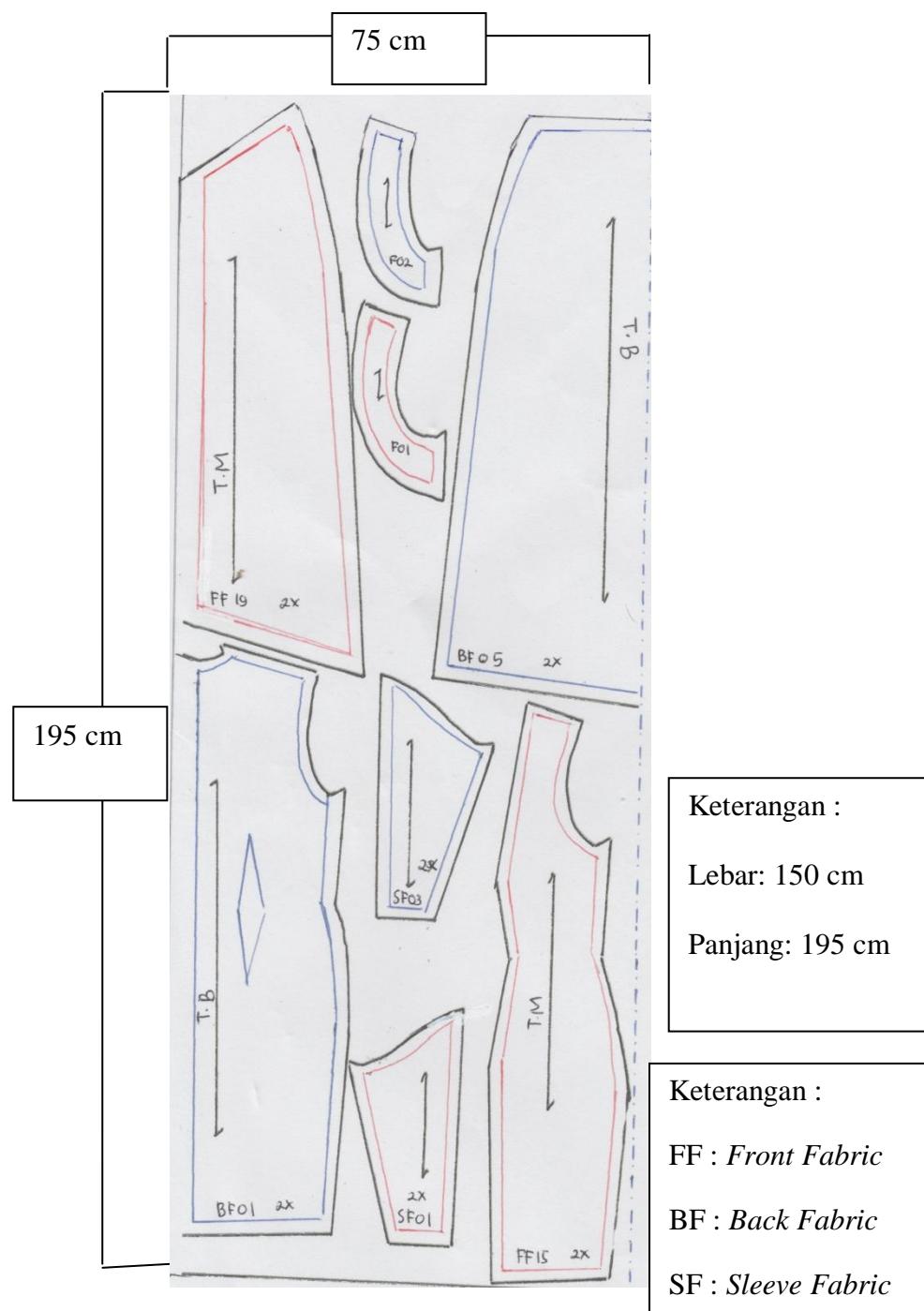
Hal-hal yang perlu diperhatikan dalam merancang bahan adalah sebagai berikut :

a) Arah serat kain atau arah serat benang harus sesuai dengan arah serat pada pola busana.

- b) Pola diletakan dimulai yang paling besar, kemudian pola sedang dan paling terakhir pola yang terkecil.
- c) Untuk bahan yang bermotif, sebaiknya diperhatikan arah motifnya agar tidak terbalik.
- d) Untuk bahan yang berkilau perhatikan arah kilaunya, apabila kilaunya hanya satu arah dalam peletakkan pola yang dibolak balik atau pola yang harus satu arah agar didapat kilau yang sama.

Rancangan Bahan Satin Bridal Warna Hitam

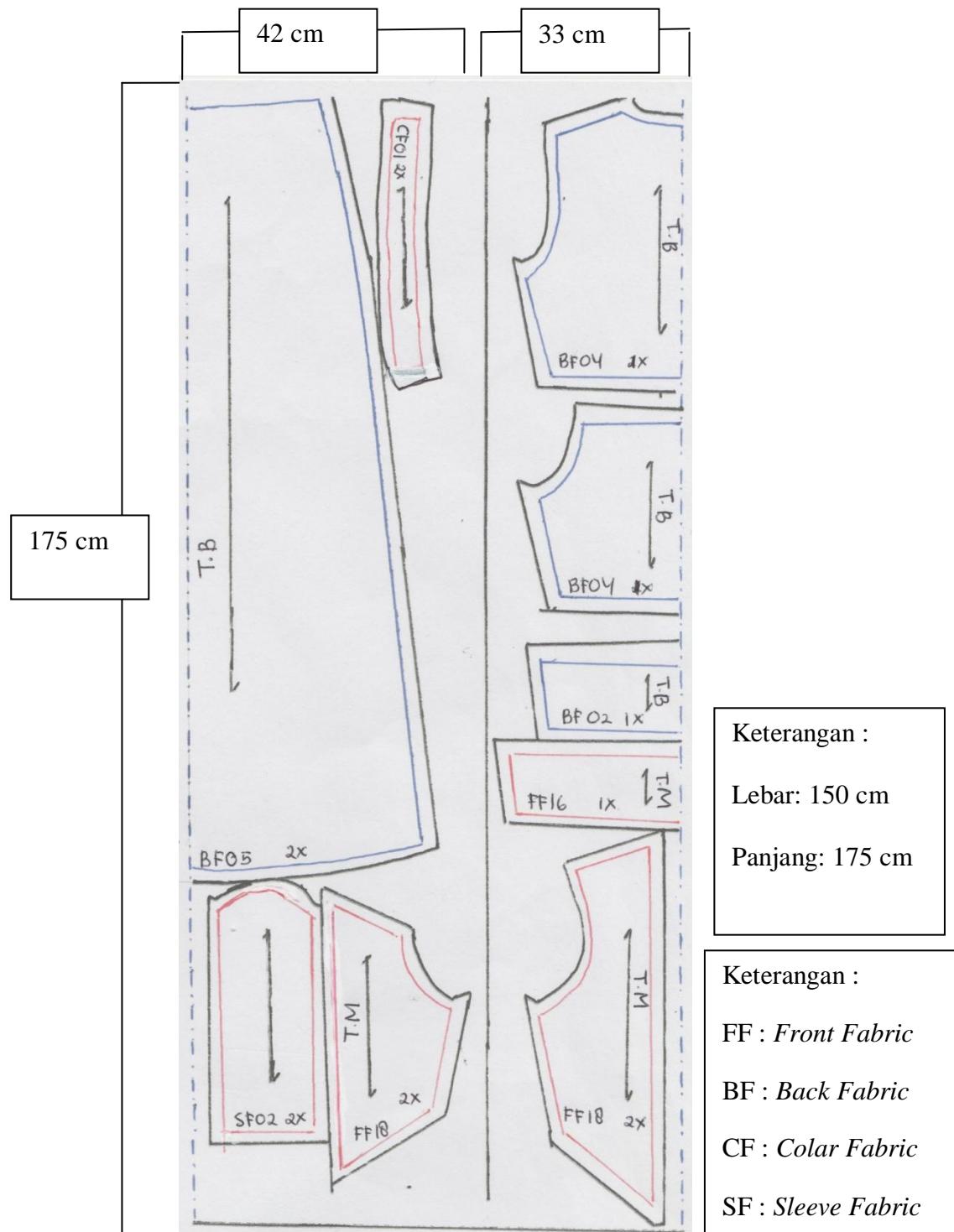
Skala 1:8



Gambar 27. Rancangan Bahan Satin Bridal Warna Hitam Skala 1:8

Rancangan Bahan Satin Bridal Warna Biru

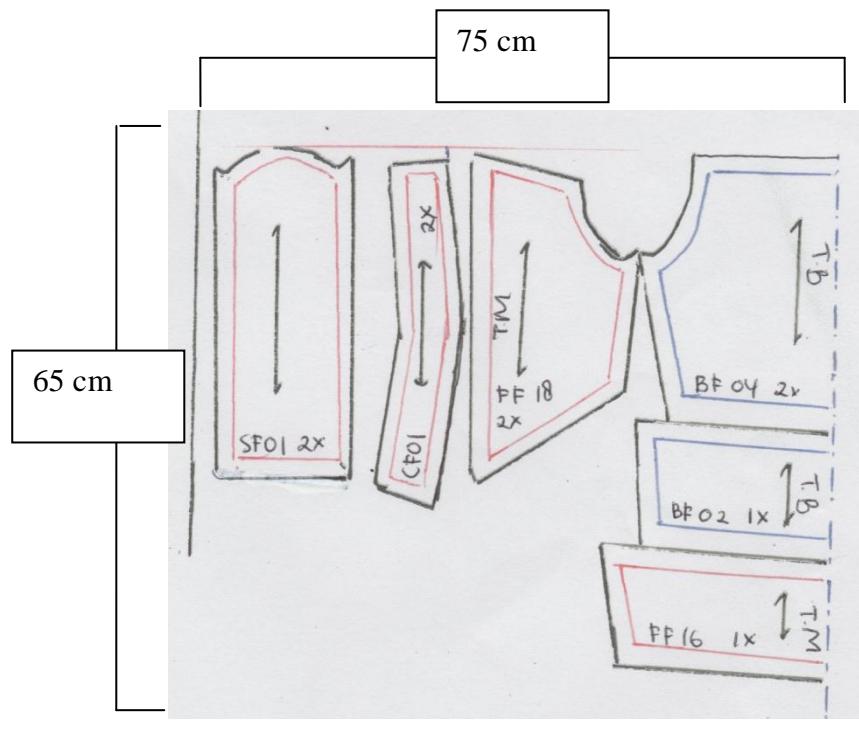
Skala 1:8



Gambar 28. Rancangan Bahan Satin Bridal Warna Biru Skala 1:8

Rancangan Bahan Kulit

Skala 1:8



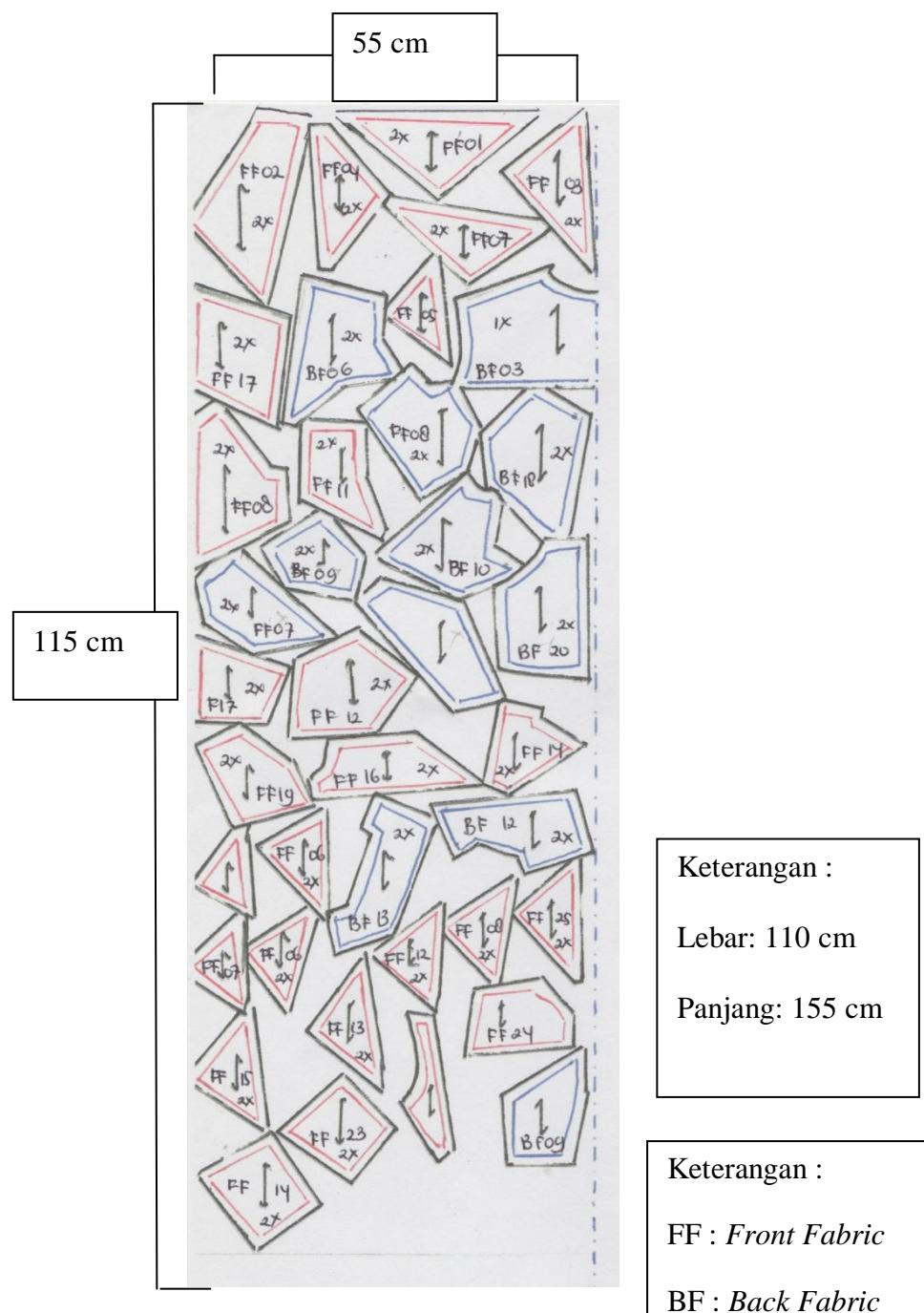
Gambar 29. Rancangan Bahan Kulit Skala 1:8

Keterangan :

FF : *Front Fabric*BF : *Back Fabric*CF : *Colar Fabric*SF : *Sleeve Fabric*

Rancangan Bahan Lurik Garis

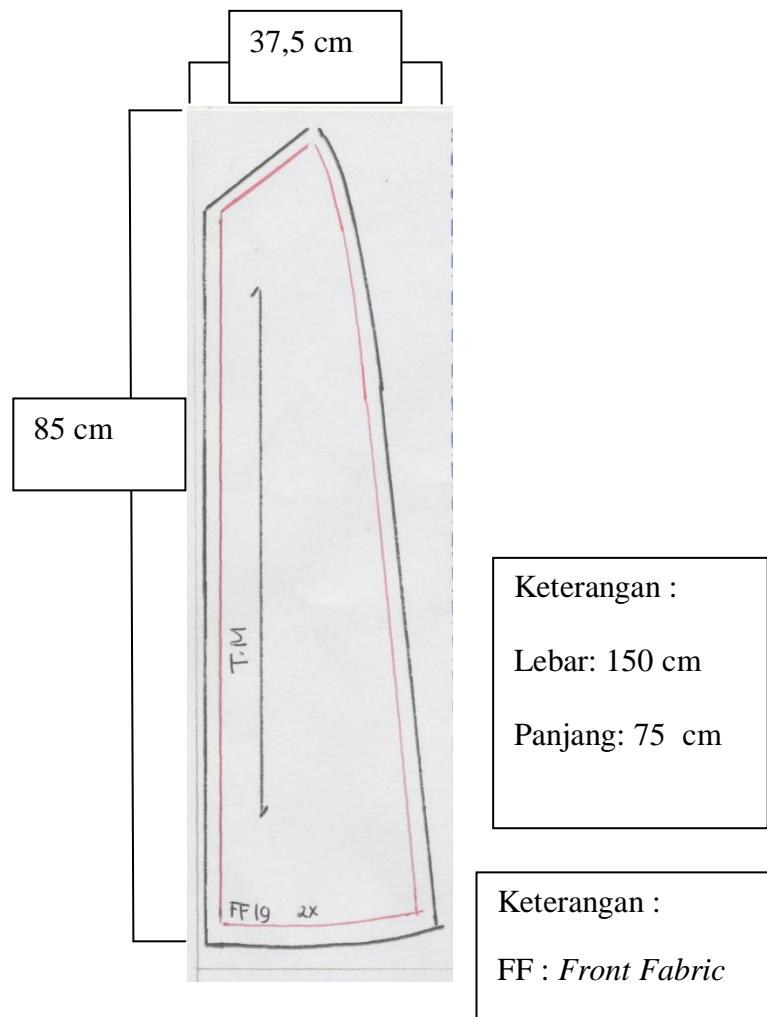
Skala 1:8



Gambar 30. Rancangan Bahan Lurik Garis Skala 1:8

Rancangan Bahan Kanvas

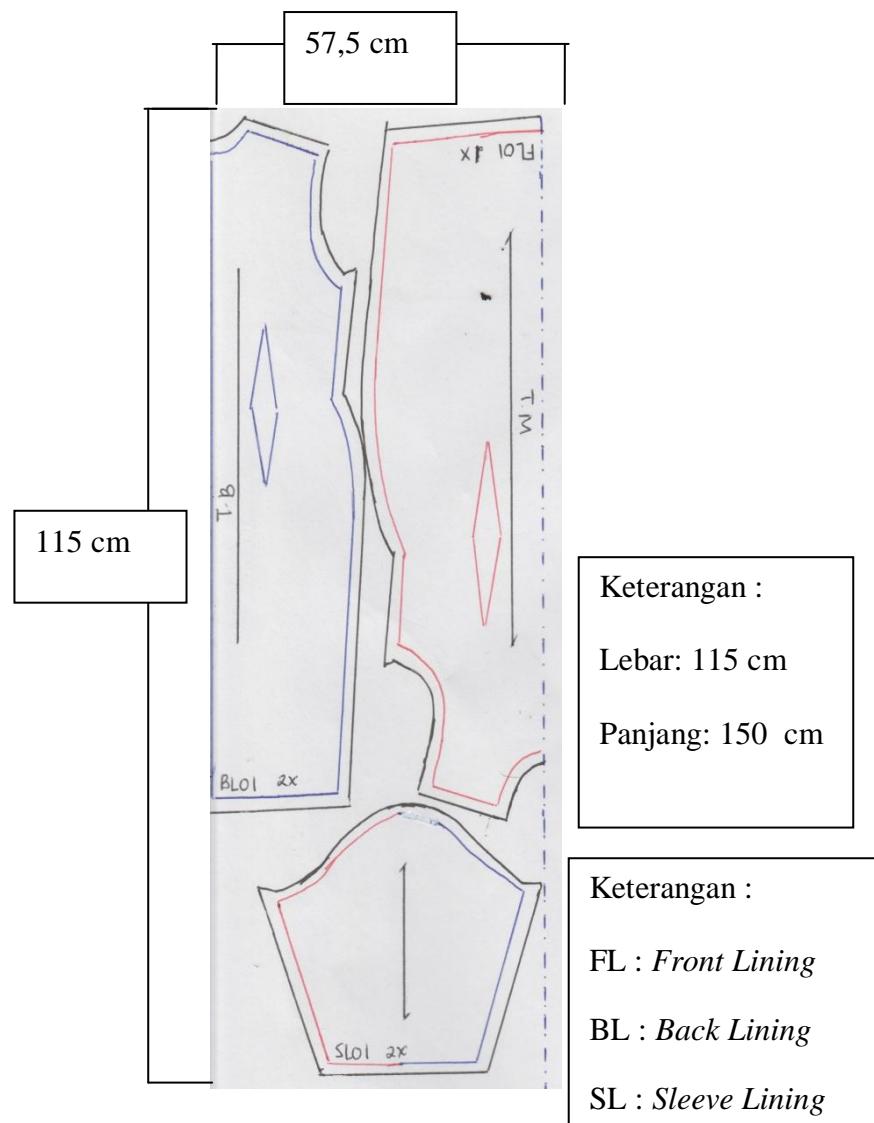
Skala 1:8



Gambar 31. Rancangan Bahan Kanvas Skala 1:8

Rancangan Bahan Asahi

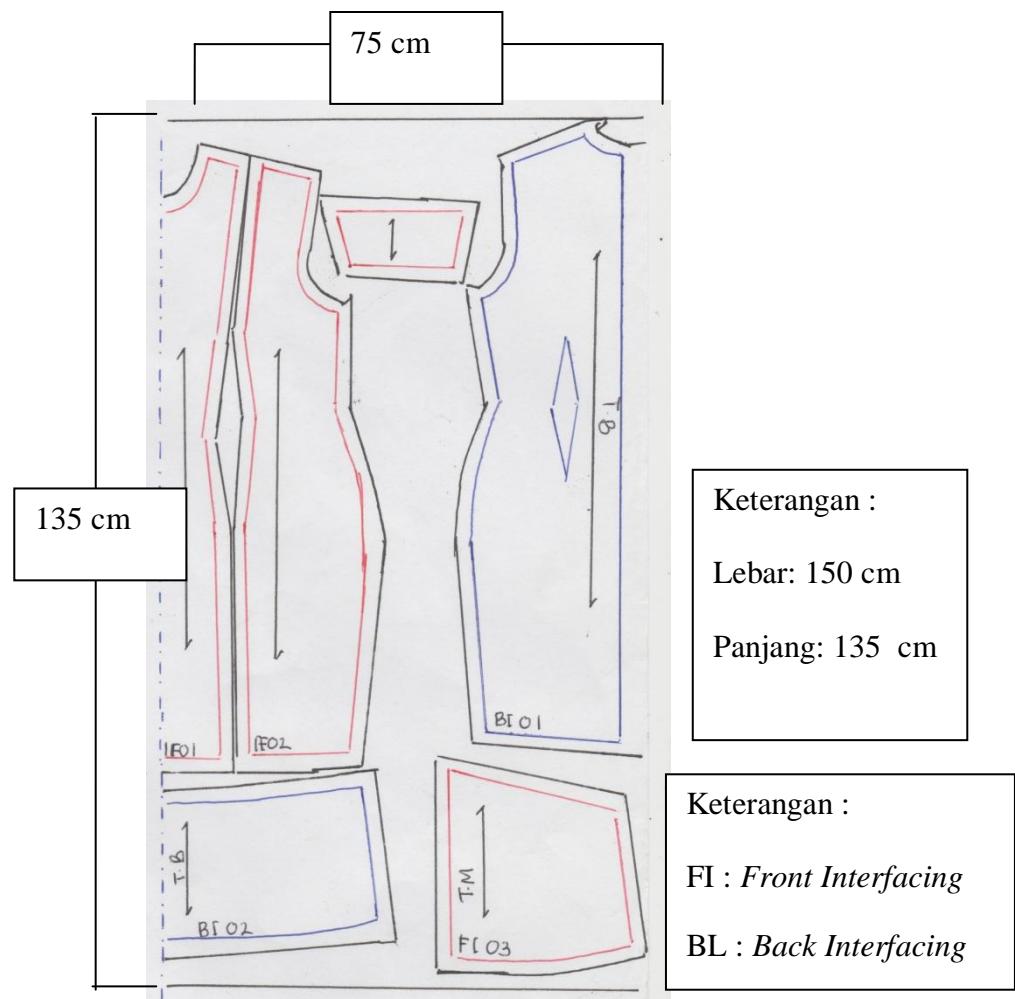
Skala 1:8



Gambar 32. Rancangan Bahan Asahi Skala 1:8

Rancangan Bahan *Tricot*

Skala 1:8

Gambar 33. Rancangan Bahan *Tricot* Skala 1:8Rancangan Bahan *Interfacing* untuk KerahGambar 34. Rancangan Bahan *Interfacing* untuk Kerah Skala 1:8

4) Kalkulasi Harga

Kalkulasi harga merupakan langkah yang dilakukan untuk memperkirakan seberapa besar biaya yang akan dikeluarkan dalam pembuatan busana setelah diketahui panjang bahan yang diperlukan melalui rancangan bahan. Merancang harga adalah mencatat dan menjumlah semua bahan yang dibutuhkan dalam pembuatan suatu busana. Hal-hal yang diperlukan dalam membuat suatu kalkulasi harga adalah :

- a) Mecantumkan nama bahan, banyaknya bahan yang dibutuhkan, harga satuan, jumlah total dari bahan-bahan yang dibutuhkan.
- b) Pengelompokan barang disesuaikan dengan jenis bahan yang digunakan.
- c) Penentuan jumlah harga harus disesuaikan dengan jumlah barang yang digunakan.
- d) Semua bahan harus dicatat dan tercantum dalam rancangan harga agar perhitungan biaya pada suatu model busana dapat lebih tepat.

Berikut ini adalah tabel rancangan harga busana pesta malam dengan sumber ide Menara Azadi dalam pergelaran busana *Authenture*

Tabel 1 . Kalkulasi Harga

Nama Bahan	Jumlah yang diperlukan	Harga Satuan (Rp)	Jumlah (Rp)
A. Bahan Pokok			
1. Kain Satin Bridal warna Hitam	195 cm	Rp. 45.000,00	Rp. 87.750,00
2. Kain satin Bridal warna biru	175 cm	Rp. 30.000,00	Rp. 52.500,00
3. Kain Lurik warna persiaan green	155 cm	Rp 30.000,00	Rp. 46.500,00
4. Kain kulit	65 cm	Rp. 55.000,00	Rp. 35.750,00
B. Bahan Tambahan			
1. Kain asahi	150 cm	Rp. 10.000,00	Rp. 15.000,00
2. Kain kanvas	75 cm	Rp. 35.00,00	Rp. 26.250,00
C. Bahan Pembantu			
1. Benang jahit	2 buah	Rp 1.400,00	Rp. 2.800,00
2. Ritsliting	1 buah	Rp 5.000,00	Rp. 5.000,00
3. Risliting besi	2 buah	Rp 4.500,00	Rp. 9.000,00
4. <i>tricot</i>	135 cm	Rp. 10.000,00	Rp. 13.500,00
5. Kain Keras	4 cm	Rp. 15.000,00	Rp. 600,00
D. Bahan Hiasan			
1. Payet	20 gram	Rp. 6.500,00/10gr	Rp. 13.000,00
JUMLAH			Rp. 307.650

5) Penyusutan Bahan

Tujuan penyusutan bahan untuk busana pesta dengan sumber ide Menara Azadi adalah agar setelah dijadikan busana tidak akan berubah bentuk atau dimensi (ukuran) setelah mengalami proses pencucian. (Radies Saleh dkk, 1992:70). Sebelum bahan dipotong menurut pola bahan terlebih dahulu disusutkan dengan cara direndam pada air bersih selama kurang lebih 1-4 jam kemudian di angin-anginkan pada tempat yang teduh atau tidak rata terkena sinar matahari secara langsung tanpa mengalami proses pemerasan. Setelah bahan kering disetrika pada bagian buruk kain dengan arah memanjang.

Penyusutan pada bahan tenun lurik ini cukup membutuhkan waktu yang lama. Karena bahan yang digunakan merupakan jenis kain yang diperoleh dari proses tenun sehingga kemungkinan untuk menyusutnya cukup besar.

b. Pelaksanaan

Pelaksanaan merupakan bentuk tindak lanjut dalam pembuatan busana berupa persiapan dan termasuk pengorganisasian tindakan yang harus dilaksanakan. Ada beberapa hal yang dilaksanakan dalam proses pembuatan busana pesta dengan sumber ide Menara Azadi:

1) Peletakkan Pola Pada Bahan

Langkah pertama saat pemotongan adalah peletakkan pola pada bahan. Dalam penataan pola busana pesta harus dengan teliti, agar tidak terjadi kesalahan dalam pemotongan.

Penyesuaian pola pada bagian bahan terhadap rancangan bahan dapat mempermudah penataanya dan menghemat waktu. Dalam penataan pola ini harus memperhatikan berapa besar kampuh dan pemberian tanda untuk kampuh tersebut.

Bahan-bahan yang digunakan dalam pembuatan busana pesta antara lain :

a) Bahan utama

(1) Kain Satin Bridal

Kain Satin Bridal digunakan dalam pembuatan busana pesta malam dengan sumber ide Menara Azadi. Untuk bahan satin bridal warna hitam digunakan untuk bagian-bagian busana yaitu kombinasi lengan, kombinasi gaun gaun, dan kombinasi cardigan. Dan bahan satin bridal warna biru digunakan untuk kombinasi dengan kain kulit.

(2) Kain kulit

Kain kulit ini digunakan untuk membuat *manipulating fabric* pada bagian kerah, kombinasi

lengan, kombinasi pada bagian depan dan belakang *outer*, dan bagian bawah *sack dess*.

(3) Kain Lurik

Kain lurik yang merupakan bahan tenun asli indonesia ini, berwarna *persian green* dan bercorak garis lurus dengan perpaduan warna kuning. Pada busana persta malam dengan sumber ide Menara Azadi ini, kain lurik digunakan pada bagian kombinasi badan atas, pada bagian depan gaun, manset lengan, serta bagian bawah *outer*.

(4) Kain Kanvas

Kain kanvas ini digunakan untuk bahan lining dalam pembuatan busana pesta dengan sumber ide Menara Azadi.

b) Bahan *Lining*

Bahan *lining* yang digunakan dalam pembuatan busana pesta malam dengan sumber ide Menara Azadi warna bahan *lining* yang dipakai disesuaikan dengan warna bahan utamanya, yaitu hitam dan biru.

c) Bahan *Interfacing*

Bahan lurik agar permukaan tetap terlihat kaku dan sama dengan tekstur bahan utamanya dan tidak berkerut maka bahan interfacing yang dipilih harus tepat, pada

pembuatan busana persta malam dengan sumber ide Menara Azadi ini bahan interfaching yang dipilih yaitu *tricot* untuk gaun gaun, dan manset lengann. Serta kain keras yang digunakan pada kerah.

2) Pemotongan dan Pemberian Tanda Jahitan

Setelah peletakan pola pada bahan, langkah selanjutnya pemotongan. Adapun bahan yang dipotong adalah bahan utama, furing dan bahan pelapis. Pemotongan bahan dilakukan menurut tanda kampuh. Setelah pemotongan selesai, selanjutnya memberi tanda jahitan. Pemberian tanda jahitan menggunakan karbon jahit dan rader. Pada proses pembuatan busana pesta ini pemberian tanda menggunakan karbon jahit, hal ini dimaksudkan untuk mempermudah dalam penjahitan dan ukuran yang sesuai.

3) Penjelujuran dan Penyambungan

Penjelujuran dilakukan pada saat tahap pasen atau fitting pertama. Hal ini dilakukan untuk menghindari kesalahan dalam menjahit dan juga untuk mengetahui jatuhnya bahan pada tubuh model. Adapun tertib kerja dalam pembantu busana pesta ini meliputi:

a) Menjelujur gaun,

- (1) Mengepres *tricot* pada bahan bagian muka dan bagian belakang
- (2) Menjelujur bagian *princess* depan

- (3) Menjelujur kupnat pada bagian belakang
 - (4) Menjelujur bagian bahu dan sisi badan bahan utama.
 - (5) Menjelujur bagian bahu dan sisi badan linning.
 - (6) Menyatukan bagian bawah bagian depan dan belakang
 - (7) Menyatukan lapisan dengan bahan linning pada bagian belakang (ritsliting)
 - (8) Menyatukan lapisan dengan bahan utama pada bagian lengan.
 - (9) Menjelujur kerah
 - (10) Menyatukan kerah dengan badan
- b) Menjahit *outer*
- (1) Menjelujur pas bau bagian depan dan belakang
 - (2) Menjelujur bahu bahan utama dan bahan belakang
 - (3) Menjelujur ritsliting bagian pinggang
 - (4) Menyatukan bagian bawah *outer* bagian depan dan bagian belakang
 - (5) Menyatukan bagian furing dengan bahan utama dibagian risliting
 - (6) Menyatukan bahan utama dan furing pada sekeliling busana.
 - (7) Menjelujur potongan pada lengan
 - (8) Menjelujur sisi lengan, bahan utama dan bahan furing
 - (9) Menyatukan lengan dengan badan, bahan utama dan bahan furing
 - (10) Menjelujur manset, memasang lubang kancing sekelit

(11) Menyatukan manset dan lengan

4) Evaluasi Proses I

Evaluasi tahap I merupakan pengepasan busana pesta pada badan model dengan mengenakan busana pesta yang telah dijelujur. Evaluasi proses I yaitu dilaksanakan pada tanggal 14 maret 2016 dimana pembimbing memberikan evaluasi dan pengarahan tentang hal-hal yang harus diperhatikan dan diperbaiki untuk proses selanjutnya. Passen pertama dilakukan dengan tujuan untuk mengetahui letak bagian-bagian busana pada tubuh model dan mengetahui ketepatan ukuran yang digunakan dalam membuat busana tersebut. adapun hal-hal yang harus diperhatikan dan diperbaiki dalam evaluasi tahap pertama ini antara lain :

Tabel 2. Evaluasi Proses I

No	Aspek yang diamati	Hasil pengamatan	Cara mengatasi
1.	Lengan	Kurang pengulangan batik lurik	Ditambah manset dengan bahan batik lurik

5) Penjahitan

Proses penjahitan dilakukan setelah memperbaiki kesalahan pada saat pasen pertama dimana busana masih dalam tahap penjelujuran agar pada saat kita menemukan kesalahan masih mudah memperbaiki untuk proses selanjutnya yaitu penjahitan. Dalam proses menjahit setiap kali selesai satu langkah menjahit harus dipres agar busana yang dihasilkan rapi dan maksimal. Untuk memudahkan dalam proses menjahit sebaiknya dilakukan sesuai dengan tertib kerja. Adapun langkah-langkah kerja dalam menjahit busana pesta menggunakan sumber ide Menara Azadi antara lain :

a) Menjahit gaun,

- (1) Mengepres *tricot* pada bahan bagian muka dan bagian belakang
- (2) Menjahit bagian *princess* depan
- (3) Menjahit kupnat pada bagian belakang
- (4) Menjahit bagian bahu dan sisi badan bahan utama.
- (5) Menjahit bagian bahu dan sisi badan linning.
- (6) Menyatukan bagian bawah bagian depan dan belakang
- (7) Menyatukan lapisan dengan bahan linning pada bagian belakang (ritsliting)
- (8) Menyatukan lapisan dengan bahan utama pada bagian lengan.
- (9) Menjahit kerah
- (10) Menyatukan kerah dengan badan

b) Menjahit *outer*

- (1) Menjelujur pas bau bagian depan dan belakang
- (2) Menjelujur bahu bahan utama dan bahan belakang
- (3) Menjelujur ritsliting bagian pinggang
- (4) Menyatukan bagian bawah *outer* bagian depan dan bagian belakang
- (5) Menyatukan bagian furing dengan bahan utama dibagian risliting
- (6) Menyatukan bahan utama dan furing pada sekeliling busana.
- (7) Menjelujur potongan pada lengan
- (8) Menjelujur sisi lengan, bahan utama dan bahan furing
- (9) Menyatukan lengan dengan badan, bahan utama dan bahan furing
- (10) Menjelujur manset, memasang lubang kancing sekelit
- (11) Menyatukan manset dan lengan

6) Pemberian Hiasan Busana

Hiasan yang digunakan pada busana pesta ini menggunakan hiasan dari kain yaitu *patchwork* yang menggabungkan beberapa potongan kain, serta penggunaan payet *hallon* pada bagian batik lurik garis, serta *manipulating fabric* dari bahan kulit yang memunculkan aksen sumber ide Menara Azadi.

Adapun proses pembuatan hiasan busana pesta malam, yaitu:

- a) Pembuatan hiasan *patchwork* dengan *hallon*, yaitu (1) membuat pola *patchwork*, (2) menyetrika *tricot*, (3) menjahit setiap bagian *patchwork*, (4) memberi *hallon* pada bagian luar jahitan.



Gambar 35. Proses Penyambungan Kain



Gambar 36. Hasil Hiasan *Patchwork*



Gambar 37. Proses Pemberian *Hallon*



Gambar 38. Hasil Jadi Hiasan *Patchwork* dengan *Hallon*

- b) Pembuatan hiasan *manipulating fabric* dari bahan kulit, yaitu (1) membuat pola hiasan berbentuk belah ketupat, (2) memotong setiap pola berbentuk belah ketupat.



Gambar 39. Pembuatan Pola Hiasan Belah Ketupat



Gambar 40. Pemotongan Pola Belah Ketupat



Gambar 41. Hasil Jadi Hiasan *Manipulating Fabric* dari Bahan Kulit

7) Evaluasi Proses II

Evaluasi tahap II dilakukan dengan tujuan untuk memastikan letak bagian-bagian busana pada tubuh model, memastikan ketepatan ukuran pada model dan kenyamanan busana saat dipakai untuk menari. Adapun aspek-aspek yang diamati pada saat passen II antara lain

- a) Teknik jahit yang digunakan.
- b) Kerapian jahitan.
- c) Jatuhnya busana pada tubuh model.
- d) Kelengkapan hiasan pada tubuh model
- e) Kelengkapan assesories yang digunakan.

Adapun kekurangan atau evaluasi dalam passen II ini adalah sebagai berikut :

Tabel 3 . Evaluasi Proses II

No	Aspek yang diamati	Hasil pengamatan	Cara mengatasi
1	Hiasan	Perlunya penambahan hiasan pada bagian bahan lurik	Menambah dengan hallon pada bagian bahan lurik

c. Evaluasi Hasil

Evaluasi hasil pada pembuatan busana pesta malam dengan sumber ide Menara Azadi dilakukan setelah proses perancangan dan pelaksanaan. Hal ini dilakukan untuk membandingkan hasil akhir pembuatan busana dengan perencanaan awal yaitu pada saat pembuatan disain busana pesta. Selain itu juga membahas tentang kesesuaian antar busana yang dibuat dan pelengkap busana pesta yang dikenakan. Adapun hasil evaluasi meliputi:

- 1) Pengukuran harus dilakukan dengan teliti dan cermat. Perlu dilakukan prngukuran ulang untuk dapat menghasilkan ketepatan ukuran model.
- 2) Pada disain, bagian bahan lurik tidak menggunakan *hallon*. Namun pada busana pesta ini pada akhirnya menggunakan *haloon* pada bahan luriknya.

Secara keseluruhan penampilan busana pesta malam dengan Sumber Ide Menara Azadi ini sudah sesuai dengan tema besar pergelaran busana *Authenture*.

3. Penyelenggaraan Pergelaran Busana

Menyelenggarakan pergelaran busana agar acara dapat berlangsung dengan baik harus ada perencanaan yang matang. Perencanaan yang matang tersebut meliputi tiga tahap yaitu persiapan. Pada tahap persiapan meliputi pembentukan panitia, pembagian tugas,

menentukan tema, sumber dan, serta waktu dan tempat penyelenggaraan busana. Tahap pelaksanaan yaitu meliputi tentang seluruh pelaksanaan acara pergelaran dari awal sambutan sampai dengan selesai acara. Tahap evaluasi meliputi evaluasi kelebihan dan kekurangan pada saat pelaksanaan pergelaran dari tahap persiapan sampai dengan tahap akhir.

Pergelaran busana merupakan kegiatan yang diselenggarakan untuk memamerkan atau memperkenalkan suatu kreasi terbaru dari perancangan yang diperagakan oleh seorang peragawan dan peragawati profesional. Pelaksanaan gelar busana melalui tiga tahap yaitu persiapan, pelaksanaan, dan evaluasi.

a. Persiapan Pergelaran Busana

1) Pembentukan Panitia

Pergelaran busana dengan tema besar “*Authenture*” ini dibentuk berdasarkan susunan kepanitiaan yang terdiri dari seluruh mahasiswa pendidikan teknik busana yang mengikuti proyek akhir pada tahun 2016 yang terdiri dari mahasiswa S1 reguler angkatan 2010, S1 Reguler angkatan 2013, S1 non Reguler angkatan 2011, S1 non Reguler angkatan 2013, D3 Reguler angkatan 2013, D3 Reguler angkatan 2010 dengan total seluruhnya adalah 103 mahasiswa. Adapun tugas panitia adalah sebagai berikut:

a) Ketua I

- (1) Mengkoordinasi seluruh kegiatan dalam kepanitiaan.
 - (2) Bertanggung jawab atas kelancaran dalam persiapan, pelaksanaan, sampai laporan pertanggungjawaban.
 - (3) Memberi motivasi, bantuan moral, pikiran, tenaga, bimbingan, serta evaluasi jalannya kegiatan.
 - (4) Mengambil kebijakan yang bersifat internal dan eksternal tentang kepanitiaan
- b) Sekretaris
- (1) Bertanggung jawab dalam ursan kesekretarisan kegiatan.
 - (2) Membuat agenda dan presensi dalam setiap agenda rapat kepanitiaan.
 - (3) Membuat proposal kegiatan yang nantinya dipresentasikan sebelum dicetak.
 - (4) Menentukan kebijakan terkait administrasi (surat menyurat, menyusun program kerja informasi,dll)
 - (5) Pembuatan laporan pertanggungjawaban kepengurusan
 - (6) Pengelolaan dan pendampingan administrasi setiap kegiatan.
- c) Bendahara
- (1) Menentukan kebijakan keuangan organisasi secara internal.

- (2) Pengelolaan keuangan panitia kepanitiaan secara umum dan menyeluruh
 - (3) Memberikan rincian anggaran dana.
 - (4) Berkoordinasi kepada seluruh panitia sehubungan dengan anggaran dana.
 - (5) Pembuatan laporan keuangan kepanitiaan secara menyeluruh.
- d) Sie Sponsorship
- (1) Mencari dukungan kepada semua pihak baik dana, *voucher, souvenir*, maupun potongan harga.
 - (2) Menjalin kerjasama dengan sponsor
 - (3) Memahami dan bertanggung jawab kontrak kerja dengan sponsor.
 - (4) Berkoordinasi kepada seluruh panitia sehubungan dengan *sponsorship*.
 - (5) Bertanggungjawab terhadap ucapan terima kasih.
- e) Sie Perlengkapan
- (1) Mensurvei tempat pelaksanaan kegiatan dengan terperinci mengenai tempat acara berlangsung
 - (2) Pengadaan fasilitas-fasilitas guna kelancaran kegiatan
 - (3) Menjadi fasilitator untuk peminjaman alat dengan jurusan.

f) Sie Publikasi

(1) Bertanggungjawab terhadap pembuatan *pamflet*, *leaflet*, tiket, dan brosur.

(2) Membuat undangan untuk tamu undangan

g) Sie Humas

(1) Membuat *list* data undangan yang akan hadir.

(2) Bertanggungjawab terhadap penyebaran undangan.

(3) Membantu seksi lain yang memrlukan bantuan untuk urusan penyampaian surat.

(4) Menjalin fasilitator untuk sambutan rektor, dekan dan ketua jurusan.

h) Sie Dokumentasi

(1) Bertanggungjawab atas dokumentasi kegiatan.

(2) Mengkoordinasi terhadap dokumentasi acara, baik video maupun foto.

i) Sie *Booklet*

(1) Mensurvei tempat pembuatan booklet.

(2) Mendisain *cover* dan seluruh isi booklet.

(3) Membuat data peserta pergelaran yang berisi biodata dan foto.

(4) Bertanggungjawab saat pembagian booklet.

j) Sie Keamanan

- (1) Mengamankan jalannya acara pengambilan ukuran, fitting I, fitting II, grand juri, gladi resik, dan hari H.
- (2) Menjadi fasilitator dengan polisi dan memfasilitasi kebutuhan.

k) Sie Penerima Tamu

- (1) Bertanggungjawab untuk menerima tamu dan menjamu juri pada saat *grand juri*.
- (2) Mengkoordinasi untuk menerima tamu
- (3) Menyiapkan buku tamu

l) Sie Juri

- (1) Mencari juri untuk menjadi penilai busana.
- (2) Bertanggung jawab pada hasil penjurian
- (3) Bertanggungjawab mendampingi juri pada saat penilaian gantung dan *grand juri*.
- (4) Membuat kriteria penilaian gantung dan *grand juri*
- (5) Mengajukan permohonan piala.

m) Sie Dekorasi

- (1) Mensurvey tempat pembuatan Dekorasi
- (2) Mendisain layout ruangan secara keseluruhan panggung
- (3) Menentukan lighting

(4) Menjadi koordinator dan bertanggungjawab pada saat mendekorasi sebelum hari H

n) Sie Acara

(1) Membuat susunan acara secara detail.

(2) Mengatur acara pengambilan ukuran fitting I, fitting II, Grand Juri, gladi resik, dan hari H.

(3) Mempresentasikan rencana kerja “auto plan” dengan membuat kurva deadline tiap departemen.

(4) Bertanggungjawab terhadap jalannya acara secara keseluruhan.

(5) Mencari MC dan pengisi hiburan.

o) Sie Konsumsi

(1) Mensurvei tempat pemesanan makanan dan snack.

(2) Memesan makana dan snack dengan penawaran menu

(3) Mengatur jumlah snack untuk panitia dan tamu undangan, model, dan penonton.

(4) Mengatur layout pengaturan makanan.

p) Sie Model

(1) Membuat jadwal acara dengan model.

(2) Membuat perjanjian kerjasama dengan agency model.

(3) Mengatur setiap sesi peragaan.

(4) Membantu pengaturan keluar masuknya peserta pergelaran di panggung.

- (5) Bertanggung jawab terhadap peragawati
 - (6) Membuat nomor pesert
 - q) Sie Make up
 - (1) Memfasilitasi kebutuhan perias.
 - (2) Menyiapkan penata rias
 - r) Sie *Backstage and Floor Manager*
 - (1) Koordinasi dengan sie acara dalam mengatur serangkaian acara mulai dari perencanaan grand juri sampai hari H.
 - (2) Membantu mengkoordinasi penerima tamu dengan tamu pada hari H.
 - (3) Mengkondisikan tempat duduk penonton dan tempat fotografer liar.
- Hasil pembentukan panitia *Authenture* terlampir.
- 2) Menentukan tema

Tema yang diambil pada pergelaran busana proyek akhir kali ini adalah “*Authenture* ”. Pergelaran dengan tema besar *Authenture* ini diharuskan menggunakan kain tradisional khas suatu daerah di Indonesia yang disesuaikan dengan sumber ide yang diambil.
 - 3) Sumber Dana

Penyelenggaraan pergelaran busana dengan tema *Authenture* tidak dapat berjalan apabila tidak di dukung dana

financial yang mencukupi. Untuk itu semua mahasiswa yang mengikuti pergelaran diwajibkan membayar iuran pokok sebesar Rp. 961.000,00 dan penjumlahan tiket *VIP* maupun regular. Harga tiket *VIP* Rp. 40.000,00 dan harga tiket regular Rp 35.000,00. Jumlah nominal itu ditentukan melalui perhitungan perkiraan anggaran diputuskan serta disetujui saat rapat. Selain yang diatas juga dana dari sponsor, dan beberapa sumber lain.

Sponsor dan dana tersebut dari Hello Fktv, Movie Box, LT Pro, Fajar Copy Paste, Pinarak Photgrapy, Aditya Fahmi Photgrapy, Wijaya Boga, Sanggar PTBB, Nuansa Dekorasi, Roemi, Core Kopma UNY, Tico and Lara, Amalia Shop, RadenRoro Bag, Kalalili Florist, Kedai Move On, Pikala, Dwi Warna, RN Beautiful Bag, Jolie Fashion Hijab, D'gejrotKemek, Happy Puppy, Batik Huza, Mr. Teto, Adele, Rajawali Fashion, Kedai Move On, Yu and Me Salon, Lab TV FT UNY, LimUNY, Kedaulatan Rakyat, Magenta UNY

4) Dewan Juri

Penilaian produk busana proyek akhir 2016 tidak dilakukan pada malam acara “*Authenture*” melainkan pada tanggal 10 April 2016 pada acara grand juri. Dewan juri pada acara “*Authenture*” ada 5, yaitu :

- a) Dra. Djajang Purwo S, M.Hum

- b) Drs. Dandy T. Hidayat
 - c) Ir. Ramadhani A. Kadir
 - d) Mudrika Paradise, S.T
 - e) Agung Purwandono, S.Sos
- 5) Menentukan Waktu dan Tempat Pelaksanaan

Pergelaran busana Proyek Akhir 2016 dengan tema *Authenture* diselenggarakan pada hari selasa 19 April 2016. Acara dimulai pada pukul 18.30 WIB hingga selesai di Auditorium Universitas Negeri Yogyakarta.

b. Pelaksanaan

1) Penilaian Gantung

Penilaian gantung merupakan penilaian karya busana mahasiswa. Pada penilaian gantung ini karya mahasiswa dinilai secara digantung (dipasang) pada *dress foam*. Penilaian gantung dilaksanakan pada tanggal 9 April 2016, bertempat digedung KPLT UNY.

2) Pelaksanaan Grand Juri

Pelaksanaan grang juri dilakukan di KPLT lantai III, pada tanggal 10 April 2016. Grand juri ini dilakukan untuk menentukan pemenang dari kelas S1 R, S1 NR, dan D3. Pada penentuan pemenang ini dilakukan oleh juri luar kampus PTBB.

3) Gladi Bersih

Gladi bersih ini dilakukan agar tidak terjadi kesalahan pada malam acara proyek akhir. Dilakukan pada tanggal 19 April 2016 dari jam 08.00 sampai selesai. Sama seperti acara proyek akhir acara gladi bersih ini dilakukan di Auditorium Universitas Negeri Yogyakarta.

4) Penyelenggaraan Pergelaran Busana

Acara pergelaran busana *Authenture* dimulai pada pukul 18:30 WIB di Auditorium Universitas Negeri Yogyakarta.

c. Evaluasi

Evaluasi Pergelaran Busana *Authenture* dilakukan pada tanggal 22 April 2016 bertempat di KPLT UNY lantai III. Hasil evaluasi tersebut :

1) Evaluasi Persiapan

- a) Kurangnya koordinasi antara panitia
- b) Kurangnya kesiapan panitia.
- c) Kurangnya kekompakan antar panitia,

2) Evaluasi Pelaksanaan

- a) Gladi bersih mengalami kemoloran waktu
- b) Kurangnya komunikasi antar panitia

3) Evaluasi Hasil

- a) Walaupun pada awalnya mengalami hambatan namun pergelaran dapat berjalan dengan baik

- b) Antusias penonton tampak baik
- c) Kerja sama dengan disainer dan pengisi acara tamu berjalan baik.

B. HASIL

1. Disain

Penciptaan disain dengan sumber ide Menara Azadi pada acara proyek akhir *Authenture* ini menggunakan tema Refugium, dan sub tema Timurid. Pada pengkajian teori telah dijelaskan bahwa tema tersebut menggunakan konsep-konsep inovasi frugal. Biasanya menggunakan *Pod Inspiration*, maka pada disain menggunakan *outer* yang mampu menutup gaun yang berada didalamnya. Ini dimaksudkan untuk melindungi dirinya dari sengatan matahari, dan dinginnya cuaca dingin. Aksen pada sumber ide Menara Azadi diwujudkan dengan motif geometris yaitu belah ketupat yang terdapat pada *manipulating fabric* dari bahan kulit serta dari *patchwork*. Disain tersebut mencerminkan sifat manusia yang lincah, tenram dan tegas. Disain yang diciptakan adalah busana pesta malam untuk wanita dewasa. *Look* pada busana ini adalah *pod look* yang berciri dari tema *trend* Refugium yang berciri seperti kacang polong yang melindungi isinya, serta *style exotic dramatic* yang diwujudkan pada busana pesta malam tersebut. Hasil dari disain busana pesta malam dengan sumber ide Menara Azadi berupa :



Gambar 42. *Fashion Illustration*

2. Karya Busana

Hasil busana bersiluet A dengan kain satin bridal, batik lurik garis serta kain kulit. Hiasan yang digunakan adalah *patchwork* dan untuk menambah mewah pada busana dihiasi *hallon* yang terletak pada bahan lurik garis. Detail pada busana ini pada bagian bahan kulit yang berbentuk belah ketupat bentuk hiasan tersebut merupakan aksen dari Menara Azadi, serta warna bahan yang netral berkombinasi juga menjadi daya tarik dari busana pesta malam ini. Serta hiasan *patchwork* yang dihiasi *hallon* agar mempermewah busana.

Jenis bahan yang digunakan adalah satin bridal warna kulit warna hitam, kain kanvas, batik lurik garis, dan asahi. Warna yang dipilih adalah warna hitam, biru, dan *persian green*. Warna tersebut menjadi komponen warna dari tema dan sub tema. Tekstur bahan yang digunakan adalah kaku pada kain satin bridal, bahan kulit, dan bahan kanvas. Serta tekstur kasar pada bahan batik lurik garis dan kanvas. Tekstur ini dipilih agar menunjukkan kesan tegas.

3. Pergelaran Busana

Hasil pergelaran busana telah terlaksana pada hari selasa tanggal 19 April 2016 di Auditorium UNY. Busana ini diperagakan oleh seorang model yang bernama Chika Ayu Laksita Dewi dengan nomer 48 pada sesi II. Dihadiri oleh para tamu undangan dan penonton. Karya mahasiswa yang terpilih menjadi karya terbaik masing-masing mendapatkan penghargaan berupa *thropy*.

C. PEMBAHASAN

1. Penciptaan Disain

Penciptaan busana pesta malam ini harus memiliki kesesuaian antara disain yang dibuat dengan tema besar pergelaran busana *Authenture* yang merupakan eksplorasi kain tradisional ciri khas Indonesia yang diwujudkan dalam busana pesta yang baru. Tema *Authenture* diharapkan agar masyarakat luas baik nasional maupun internasional diharapkan dapat mengenal berbagai budaya di dunia, khususnya budaya indonesia. Penyusun membuat busana pesta malam dengan judul “*Power of Azadi*” yang sumber idennya terinspirasi dari Menara Azadi. Hal ini dimaksudkan bahwa penyusun ingin membuktikan bahwa dengan kain tradisional Indonesia berupa lurik dapat dibuat sedemikian rupa menjadi busana pesta malam dengan nuansa yang baru dan menghadirkan nuansa internasional.

2. Karya Busana

Proses pembuatan karya busana mulai dari pembuatan disain sampai dengan diwujudkan dalam bentuk busana pesta telah melalui beberapa proses. Proses tersebut meliputi membuat disain, mengambil ukuran model membuat pola, membuat rancangan bahan dan harga, pemotongan bahan, penjelujuran, fitting I, penjahitan, pemberian hiasan busana, dan fitting II. Fitting I dilakukan saat busana masih jelujuran dengan tujuan agar jika terjadi kesalahan dapat diperbaiki tanpa merusak bahan. Setelah dievaluasi kemudian jeluran dilepas dan diperbaiki melalui proses penjahitan sekaligus. Pada fitting tahap II busana harus sudah jadi 90% dari total

busana jadi. Setelah fitting II, tahap selanjutnya adalah penilaian gantung dan grand juri. Pada penilaian gantung busana dinilai dari segi teknik jahitan, hiasan yang digunakan, aksesoris sebagai pelengkap, dan penyelesaian, sementara pada penilaian *grand juri* penilaian meliputi orisinilitas, fit (pas badan pada saat dipakai model), disain, dan total *look*. Proses penilaian dilakukan dengan cara busana diperagakan oleh model, sementara disainer mempresentasikan konsep penciptaannya. Busana tersebut dinilai sebelum busana tersebut ditampilkan dalam pergelaran busana.

3. Penyelenggaraan Pergelaran Busana

Pergelaran busana adalah suatu serangkaian kegiatan peragaan busana yang menampilkan busana-busana yang diperagakan oleh model yang diselenggarakan oleh instansi atau lembaga tertentu. Pergelaran ini dilaksanakan dalam tiga tahap yaitu persiapan, pelaksanaan, dan evaluasi. Tahap persiapan meliputi pembentukan panitia, pembagian tugas, penentuan tema, penentuan waktu dan lokasi, serta merencanakan anggaran.

Pelaksanaan pergelaran busana diadakan pada hari selasa, 19 April 2016 dengan tema *Authenture* yang bertempat di Auditorium Universitas Negeri Yogyakarta. Diikuti oleh seluruh mahasiswa pendidikan teknik busana yang mengikuti proyek akhir pada tahun 2016 yang terdiri dari mahasiswa S1 reguler angkatan 2010, S1 Reguler angkatan 2013, S1 non Reguler angkatan 2011, S1 non Reguler angkatan 2013, D3 Reguler

angkatan 2013, D3 Reguler angkatan 2010 dengan total seluruhnya adalah 103 mahasiswa, dalam acara ini penulis merupakan disainer urutan nomor 48. Pelaksanaan pergelaran busana merekrut beberapa panitia khusus. Karena kurangnya koordinasi antara panitian inti dengan panitia tambahan. Meskipun demikian masalah tersebut dapat terselesaikan dengan baik dan acara berjalan lancar. Setelah pelaksanaan dilakukan tahap selanjutnya adalah evaluasi. Hal ini dilakukan untuk mengatasi beberapa masalah yang belum terselesaikan dengan mempelajari kekurangan dapat dijadikan pembelajaran dan memperbaiki di acara berikutnya.

BAB V

KESIMPULAN DAN SARAN

A. KESIMPULAN

Berdasarkan rumusan masalah maka dapat diambil kesimpulan sebagai berikut :

1. Terciptanya disain busana pesta malam dengan sumber ide Menara Azadi dilakukan melalui proses mengkaji tema *Authenture, trend forecasting Resistance 2016*, tema *Refugium*, sub tema *Timurid*, sumber ide, *look, style*, karakteristik pemakai dan kesempatan pakai busana. Proses penciptaan disain busana pesta malam dengan sumber ide Menara Azadi melalui tahapan yaitu: penggambaran tema besar, sumber ide, *trend, look, style*, karakteristik pemakai, serta penerapan unsur dan prinsip disain yang diwujudkan dalam bentuk *design sketching* untuk menuangkan ide-ide, *presentation drawing* ditunjukan untuk pelanggan, *production sketching* untuk tujuan produksi busana dan *fashion illustration* yang bertujuan untuk promosi hasil busana.
2. Terwujudnya busana pesta malam berupa gaun dan *outer* bersiluet A. Pembuatan busana ini melalui tiga tahap yaitu: persiapan, pelaksanaan dan evaluasi. Tahap persiapan meliputi membuat desain kerja busana, mengambil ukuran model, membuat pola busana, merancang bahan dan harga. Tahap pelaksanaan meliputi meletakkan pola pada bahan, memotong bahan dan memberi tanda pola, menjelujur, evaluasi tahap I, menjahit, memberian hiasan. Tahap evaluasi II berupa penilaian

3. terhadap karya yang dibuat yaitu teknik penjahitan dan pemasangan hiasan.
4. Terselenggarannya pergelaran busana *Authenture*. Pelaksanaan pergelaran busana ini dilakukan melalui tiga tahap yaitu persiapan, yang meliputi pembentukan panitia, menentukan tema, tujuan, waktu dan tempat pelaksanaan serta menentukan anggaran. Pelaksanaan, yang meliputi penilaian gantung yang dilaksanakan pada tanggal 9 April 2016, *grand* juri pada tanggal 10 April 2016, gladi bersih dilaksanakan sebelum pergelaran busana dimulai. Pergelaran busana dengan tema *Authenture*, yang ini diikuti oleh 103 mahasiswa yang terdiri dari S1 Non Reguler angkatan 2013, S1 Reguler angkatan 2013, dan D3 angkatan 2013 Jurusan Pendidikan Teknik Boga dan Busana Fakultas Teknik Universitas Negeri Yogyakarta. Pergelaran ini dilaksanakan pada hari Selasa tanggal 19 April 2016 pukul 18.30 yang bertempat di Auditorium UNY. Penyusun tampil dengan nomor urut 48 pada sesi kedua dengan sumber ide Menara Azadi, dan diperagakan oleh model Chika. Evaluasi, yaitu mengevaluasi acara pergelaran busana mulai dari tahap persiapan sampai pelaksanaanya.

D. SARAN

1. Bagi Mahasiswa
 - a. Proses penciptaan disain busana sebaiknya menentukan sumber ide yang sesuai dengan tema dan *trend* serta mencari referensi

dari buku-buku maupun internet terkait tema dan *trend* yang dipilih agar mempermudah dalam membuat desain busana.

- b. Proses pembuatan busana pesta perlu melakukan proses *pressing* pada setiap langkah menjahit, agar memudahkan proses selanjutnya dan hasil busana bisa lebih rapi.
- c. Perlu adanya koordinasi dan komunikasi yang baik antar panitia, agar tugas kepanitiaan dapat berjalan dengan baik tanpa adanya *miss communication*

2. Bagi Lembaga

- a. Menambah buku referensi tentang *fashion* yang ada diperpustakaan agar mahasiswa mudah mencari buku referensi.

3. Bagi Masyarakat

- a. Pada saat terselenggaranya pergelaran busana sebaiknya masyarakat lebih merespon dan mengapresiasi hasil karya mahasiswa.
- b. Menjadikan pergelaran busana *Authenture* sebagai motivasi untuk melestarikan budaya Nusantara.

DAFTAR PUSTAKA

- Adimodel, (2009), *Lighting For Fashion*, Jakarta:PT Elex Media Komputindo.
- Arifah A. Riyanto, (2003), *Teori Busana*, Bandung:Yapemdo.
- Afif Ghurub Bestari, (2011), *Menggambar Busana dengan Teknik Kering*.
Yogyakarta:PT Intan Sejati Klaten.
- BDA, (2016), *Trend Forcasting 2016 Resistance*, Rawamangun:BD+A Design.
- _____, (2016), *Trend Forcasting 2016 Decoding Fashion Resistance*, Rawamangun:BD+A Design.
- Chodiyah & Wisri. A. Mamdy, (1982), *Disain Busana Untuk SMKK/SMTK*, Jakarta:Departemen Pendidikan dan Kebudayaan.
- Diyah Janu Hardani, (2016), *Menghias Busana dengan Manipulasi Kain*, Yogyakarta:CV Kompetensi Terapan Sinergi Pustaka.
- Dharsono Sony Kartika, (2004) *Seni Rupa Modern*, Bandung:Rekayasa Sain.
- Enny Zuhni Khayati, (1998), *Teknik Pembuatan Busana III*, Yogyakarta:FPTK IKIP Yogyakarta.
- Goet Poespo, (2009), *Membuat Blazer Satu Hari*, Yogyakarta:Kanisius .
- _____, (2005), *Panduan Teknik Menjahit*, Yogyakarta:Kanisius.
- Nanie Asri Yuliati, (1993), *Teknologi Busana*, Yogayakarta:IKIP Yogyakarta..
- Prapti Karomah, (1990), *Tata Busana Dasar*, Yogyakarta:IKIP Yogyakarta.
- Prapti Karomah, & Sicilia Sawitri, (1998), *Pengetahuan Busana*, Yogyakarta: IKIP Yogyakarta.
- Radias Saleh Aisyah, (1991), *Tehnik Dasar Pembuatan Busana*, Jakarta:Departemen Pendidikan dan Kebudayaan.
- Sicilia Sawitri, (1997), *Tailoring*, Yogyakarta:IKIP Yogyakarta.
- Soekarno, (2002), *Membuat Pola Busana Tingkat Dasar*, Yogyakarta:PT Gramedia Pustaka Utama.
- Soekarno, (2002), *Buku Penuntun Membuat Pola Busana Tingkat Dasar*, Jakarta:PT Gramedia Pustaka Utama.
- Sri Ardianti Kamil, (1986), *Fashion Design*, Jakarta:Departemen Pendidikan dan Kebudayaan.

- Sri Widarwati, (2000), *Desain Busana I*, Yogyakarta:IKIP Yogyakarta.
- Sri Widarwati, Sicilia Sawitri, & Widyabakti Sabatari, (1996), *Desain Busana II*, Yogyakarta:IKIP Yogyakarta.
- Sugeng Toekio M, (1990), *Teknik Panggung*, Yogyakarta:IKIP Yogyakarta.
- Sujawi Bastomi, (1985), *Seni dan Budaya Jawa*, Semarang:IKIP Semarang.
- Widjiningsih, (1982), *Konstruksi Pola Busana*, Yogyakarta:IKIP Yogyakarta.
- _____, (1982), *Disain Hiasan Busana dan Lenan Rumah Tangga*, Yogyakarta:Universitas Negeri Yogyakarta

Sumber dari internet :

Suciati, (2008), *Mood board*, Prodi Pendidikan Tata Busana Universitas Pendidikan Indonesia (UPI). Diambil pada tanggal 05 Mei 2016. Dari http://file.upi.edu/Direktori/FPTK/JUR_PEND_KESEJAHTERAAN_KELUARGA/19750128200112-SUCIATI/Moodboard.pdf

Sri Yuliani, (2011), *Tentang Authenticity, Renungan di Hari Kartini*. Diambil pada tanggal 08 Mei 2016. Dari <http://sriyuliani.staff.fisip.uns.ac.id/opini/tentang-autheticity/>

Sri Waluyanti dkk, (2008), *Pengertian dan Teknik Pemasangan Tata Suara*. Diambil pada tanggal 08 Mei 2016. Dari <http://staff.uny.ac.id/sites/default/files/BAB%20II%20SISTEM%20SUARA-EDIT-23.pdf>

sssTafany, (2007), *Malu Sebagai Human Nature*. Diambil pada tanggal 08 Mei 2016. Dari <http://tafany.wordpress.com/2007/09/19/malu-sebagai-human-nature>

Triyanto, (2016), *Mood Board*. Diambil pada 05 Mei 2016. Dari http://staff.uny.ac.id/sites/default/files/pendidikan/dra-prapti-karomahmpd/moodboard_triyanto.pptx.

<https://id.wikipedia.org/wiki/Koreografi>

https://id.wikipedia.org/wiki/Menara_Azadi

L

A

M

P

I

R

A

N

Lampiran 1. Dokumentasi Disainer dengan Peragawati



Lampiran 2. Foto Peragawati Tampak Depan



Lampiran 3. Foto Peragawati Tampak Belakang



Lampiran 4. Susunan Panitia Pergelaran Busana *Authenture*

a) Ketua

Ketua Umum : Marinda Yuni Asari

: 1. Yeti Nur Fendah

: 2. Yuliana Suci Wulandari

b) Sekretaris : 1. Unaishah

: 2. Erni Rohmawati

: 3. Lutfi Mala'il Khusna

c) Bendahara : 1. Dahlia Nur Jannah

: 2. Tessaria Kurnia Putri

: 3. Farida Aryani

d) Sie Sponsorship

Koord. Sponsorship : Rani Sri Windarti

1. Selvana Heruka 2. Sarah Fadhila

3. Bernavita Karina 4. Dwi Nurhasanah

5. Ayu Mega M. 6. Ristriana Pratomi

7. Rodhiyah Nurhayati 8. Aulia Tri Sakti

e) Sie Publikasi

Koord. Publikasi : Agnes Fahriana

1. Yuliani 2. Tirta Aryani

3. Desak Made Yulia 4. Linda Rania

5. Inka Galuh

f) Sie Acara

Koord. Humas : Eka Fitriyani

1. Anisa Puti Fadhila
2. Septiani K.S
3. Hanindha Fitri A.
4. Widia Damayanti
5. Khoirunnisa
6. Wibi Hanum Larasati
7. Nadia Ayu Sekarini
8. Seviana Dewanti

g) Sie *Backstage and Floor*

- Koord. *Backstage and Floor* : Tika Pratiwi
1. Selly Indah Perdana
 2. Haniatur Rosyidah
 3. Yuni Fatma Royani
 4. Laila Nur Widiana
 5. Wisma Firanti Utami
 6. DesniatiParcelina
 6. Shendy Claudya F.Y

h) Sie Dokumentasi

- Koord. Dokumentasi : Ayu Fajriani Shidqi
1. Dewi Purbaningsih
 2. Widia Pratiwi
 3. Dewi Nastiti
 4. Anggita Suryaningrum
 5. Ananda Ayu W.

i) Sie *Make Up*

- Koord. *Make Up* : Nasiha Al Sakina
1. Yasinta Ajeng S.R.
 2. Dwi Kusuma Wardani
 3. Khomsatun
 4. Agustina Anggraini

j) Sie *Booklet*

- Koord. *Booklet* : Isnaini Fatimah

1. Meilin Dwini 2. Melinda Anindita

3. Alkarimah 4. Nungky D.A.

5. Friska Paulus

k) Sie Konsumsi

Koord. Konsumsi : Nawinda Jati Lestari

1. Umi Khoiriyah 2. Olina Dea Kharisa

3. Fahmil a 4. Ajeng Dwi Ervina

6. Zulaifah

l) Sie Juri

Koord. Juri : Muthiah

1. Ferina Suci Adiningtyas 2. Febri Rohmawati

3. Khaleska Afianti 4. Aisyah Ulayya

6. Radina Galestyaningrum

m) Sie Perkap

Koord. Perkap : Mei Dyanggita Y.

1. Gita Sakti Nur Pratama 2. Linda Kurniawati

3. Aulia Fatimatuz Zahro 4. Evinovi Haryanti

5. Intan Pramanda 6. Mar'atus Sholihah

n) Sie Humas

Koord. Humas : Dinda Hidayati

1. Atiyatul Izzah 2. Dewinta Megarani

3. Cynthia Mustika K. 4. Nurindah Rosvitra Putri

5. Lia Noor R.

o) Sie Dekorasi

- | | | |
|-----------------------|-------------------------|--------------|
| Koord. Dekorasi | : | Oryza Sativa |
| 1. Indah S | 2. Aprilia Tri A. | |
| 3. Wakidah Kurnia A. | 4. Haniatussa'diyyah H. | |
| 5. Wahidatun Nurul A. | 5. Dinda Triana Putri | |

p) Sie Model

- | | | |
|---------------------|-------------------|--------------|
| Koord. Konsumsi | : | Ria Septiana |
| 1. Iva Siti Rochani | 2. Niswatul Aini | |
| 3. Rani Oktavia | 4. Anis Adbiah A. | |

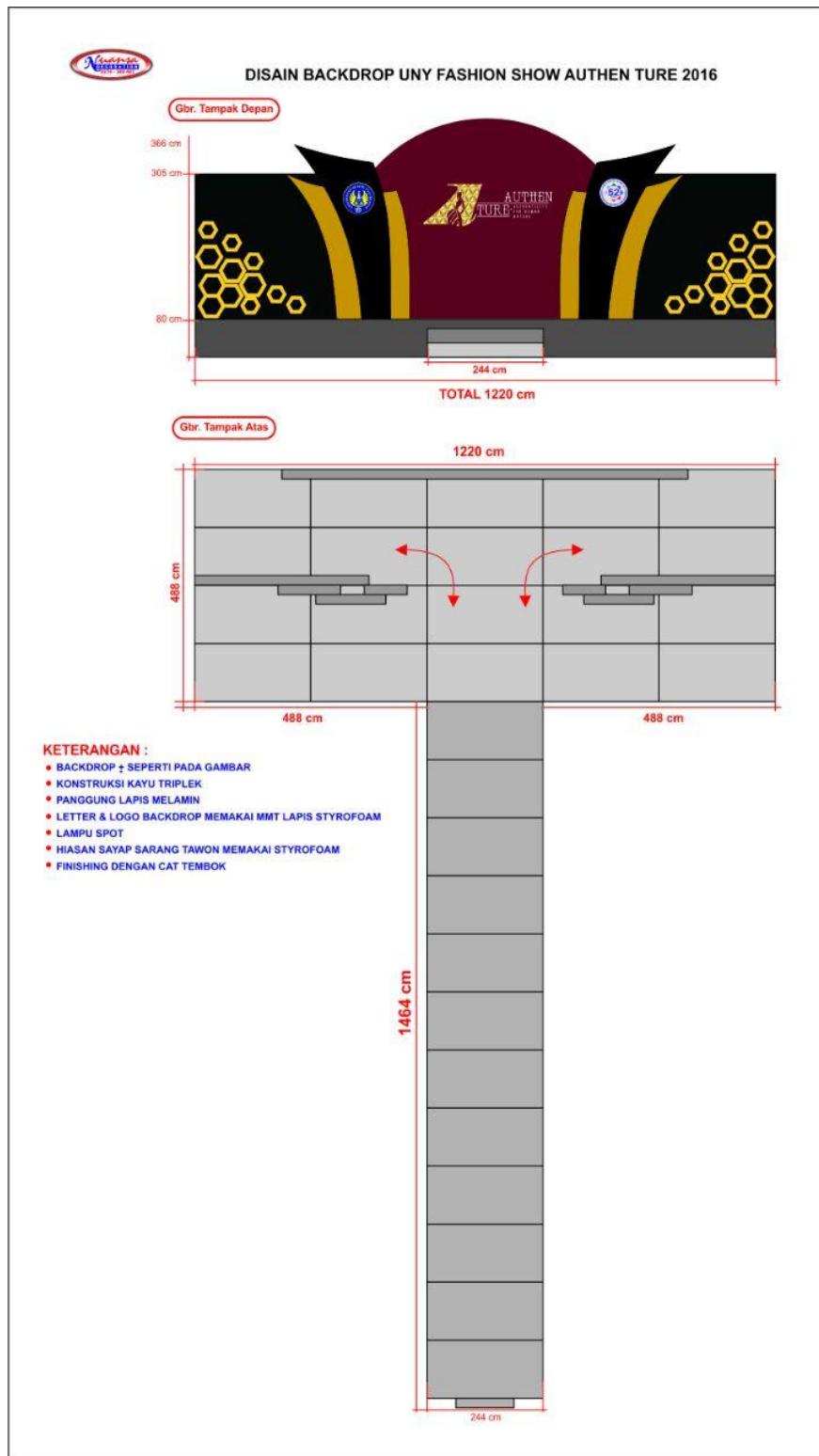
q) Sie Keamanan

- | | | |
|--------------------|--------------------------|----------|
| Koord. Keamanan | : | Yuliasih |
| 1. Eka Yuliana | 2. Lurin Taufana Dewanti | |
| 3. Bela Kristiana | 4. Tri Puji Astuti | |
| 5. Rokhmi Artha N. | 5. Laila Puspita Suci | |

Lampiran 5. Susunan Kejuaran Pergelaran Busana *Authenture*

1. Juara Umum trophy dari panitia pergelaran diraih oleh Tesaria Kurnia Putri
2. Juara Favorit trophy dari panitia pergelaran diraih oleh Dewinta Megarani
3. Juara *Best Design* trophy dari Panitia pergelaran diraih oleh Selvana Heruka
4. Juara I D3 trophy dari panitia pergelaran diraih oleh Tesaria Kurnia Putri
5. Juara II D3 trophy dari Panitia pergelaran diraih oleh Agustina Anggraini
6. Juara III D3 trophy dari Panitia pergelaran diraih oleh Ayu Mega Margaretta
7. Juara I S1 R trophy dari panitia pergelaran diraih oleh Luthfi Mala'il Khusna
8. Juara II S1 R trophy dari panitia pergelaran diraih oleh Widia Pratiwi
9. Juara III S1 R trophy dari Panitia pergelaran diraih oleh Muthiah
10. Juara I S1 NR trophy dari panitia pergelaran diraih oleh Ristriana Pratomi
11. Juara II S1 NR trophy dari panitia pergelaran diraih oleh friska Paulus
12. Juara III S1 NR trophy dari Panitia pergelaran diraih Nasiha Al Sakina

Lampiran 6. Panggung



Lampiran 7. Tiket VIP



Lampiran 8. Tiket Reguler



Lampiran 9. Desain Photobooth



Lampiran 10. Pamflet Pergelaran Busana *Authenture*



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

PROUDLY PRESENT



. AUTHEN.
TURE
AUTHENTICITY FOR HUMAN
NATURE
FASHION SHOW

MENAMPILKAN
100+ BUSANA
TREND FORECASTING
2016/2017: RESISTANCE

BINTANG TAMU
HOSANA MODA by Wiwid Hosana
IIS DESIGN by Isyanto
NOEMI BAND
HIBURAN TARI
MC: Degga Himawan

AUDITORIUM UNY
SELASA, 19 APRIL 2016
18.30 WIB - SELESAI

HTM
VIP 40K | REGULER 35K
TICKET BOOTH: PTBB FT UNY
(Hari kerja, 09.00 - 14.00 WIB)
CP : LINDA (085842264403 /
HERDITA (083867651059)
*Pilih salah satu CP

DRESSCODE
ALL ABOUT BLACK

SPONSORED BY

MEDIA PARTNER



Lampiran 11. Pemasukan Dana

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 regular	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
				Rp 170.504.100

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 khairiyah	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

Lampiran 12. Pengeluaran Dana

Devisi	Iuran Pengeluaran	Banyak	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
Perlengka pan	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
Dokument asi	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 lipstick	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 vandal			Rp 2.200.000,00	
	Keperluan Sie Juri			Rp 31.500,00	
		Total		Rp 2.731.500,00	
Mahasiswa 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 13. Susunan Acara

No	Waktu	SusunanAcara
1.	06.00 – 07.00	Kedatanganpanitiadanpresensi
2.	07.00 – 08.00	BreafingPanitia
3.	08.00 – 08.30	Persiapan GR
4.	08.30 – 09.00	GR PeragaanSesi 1
5.	09.00 – 09.30	GR PeragaanSesi 2
6.	09.30 – 10.00	GR Peragaansesi 3
7.	10.00 – 16.00	Make Up Model
8.	10.00 – 10.10	GR MC (Welcome Greeting)
9.	10.10 – 10.20	GR Sambutan
10.	10.20 – 10.25	GR Penutup
11.	10.25 – 10.35	GR Tari
12.	10.35 – 11.00	GR Musik
13.	11.00 – 11.30	GR DesaignerTamu
14.	11.30 – 13.00	ISHOMA (bergantian)
15.	13.00 – 14.00	Fitting busanaDesaignerTamu
16.	14.00 – 15.00	LaporanSetiapSie
17.	15.00 – 16.00	ISHO (bergantian)
18.	16.00 – 17.00	Make Up MC
19.	16.00 – 17.30	Mengecekpersiapan
20.	17.30	Persiapanslesai
21.	17.30 – 17.45	Persiapan open gate