



**BUSANA PESTA MALAM MUSLIMAH DENGAN SUMBER IDE UBUR-UBUR
DALAM PERGELARAN BUSANA “AUTHENTURE”**

PROYEK AKHIR

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



Oleh
Khomsatun
NIM 13514134026

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

PENGESAHAN

Proyek Akhir yang berjudul “Busana Pesta Malam Muslimah dengan Sumber Ide Ubur-Ubur Dalam Pergelaran Busana *Authenture*” ini telah dipertahankan di depan Dewan Penguji Proyek Akhir Fakultas Teknik Universitas Negeri Yogyakarta Pada Tanggal 1 Juni 2016 dan dinyatakan lulus.

Dewan Penguji

Nama	Jabatan	Tanda Tangan	Tanggal
Afif Ghurub Bestari, M.Pd	Ketua Penguji		28 Juni 2016
Dra. Widyabakti Sabatari, M.Sn	Sekretaris		28 Juni 2016
Dra. Emy Yuli Suprihatin, M.Si	Penguji		27 Juni 2016



Yogyakarta, Juni 2016
Fakultas Teknik
Universitas Negeri Yogyakarta
Dekan,



Dr. Moch. Bruri Triyono
NIP. 19560216 198603 1003 ✓

PERSETUJUAN

Proyek akhir yang berjudul “Busana Pesta Malam Muslimah dengan Sumber Ide Ubur-Ubur Dalam Pergelaran Busana *Authenture*” ini telah disetujui oleh pembimbing untuk diujikan.

Yogyakarta, 18 Mei 2016

Dosen Pembimbing,



Afif Ghurub Bestari, M. Pd.

NIP. 19700523200501 1 001

SURAT PERNYATAAN

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

Yogyakarta, 18 Juni 2016

Yang menyatakan,



Khomsatun

• NIM. 13514134026

PERSEMBAHAN

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

1. Ayahku Suyarno, ibundaku Jumaenah yang saya hormati dan sayangi terimakasih atas limpahan cinta dan kasih sayang, doa, semangat dan dukungan baik secara materi dan moril.
2. Kakaku Susulowati dan Siti Robianah yang saya sayangi terimakasih atas limpahan kasih sayang, doa, semangat dan dukungan baik secara materi dan moril.
3. Keluargaku tercinta dan saudara-saudaraku yang saya sayangi terimakasih atas dukungannya.
4. Almamaterku Universitas Negeri Yogyakarta.

MOTTO

Orang-orang yang berhenti belajar akan menjadi pemilik masa lalu. Orang-orang yang masih terus belajar, akan menjadi pemilik masa depan.

(Mario Teguh)

Jangan sia-siakan waktu anda untuk ragu-ragu dan takut, laksanakanlah pekerjaan yang ada di depan mata, sebab tugas saat ini yang dilaksanakan dengan sebaik-baiknya akan menjadi persiapan terbaik untuk masa yang akan datang.

BUSANA PESTA MALAM MUSLIMAH DENGAN SUMBER IDE UBUR-UBUR DALAM PERGELARAN BUSANA “AUTHENTURE”

Oleh:
Khomsatun
NIM 13514134026

ABSTRAK

Proyek Akhir ini bertujuan untuk 1) Mencipta desain busana pesta malam muslimah dengan sumber ide ubur-ubur untuk pergelaran busana *authenture*. 2) Membuat busana pesta malam muslimah dengan sumber ide ubur-ubur untuk pergelaran busana *authenture*. 3) Menyelenggarakan pergelaran busana *authenture* dan menampilkan busana pesta malam muslimah dengan sumber ide ubur-ubur yang berjudul *medusozoa*.

Proses penciptaan busana pesta malam muslimah dengan sumber ide ubur-ubur, dibuat dengan tahapan meliputi, (1) proses penciptaan desain diawali dengan pencarian inspirasi, persiapan alat dan bahan mendesain, membuat *moodboard*, penyajian desain busana *presentation drawing*, maupun gambar desain hiasan, (2) proses pembuatan busana, yang harus melalui tiga tahap, yaitu : (a) persiapan, yang terdiri dari pembuatan gambar kerja, pengambilan ukuran, pembuatan pola, perancangan bahan, dan kalkulasi harga, (b) pelaksanaan, yang terdiri dari peletakan pola pada bahan, pemotongan bahan dan pemberian tanda jahitan, penjelujuran, evaluasi proses I, penjahitan, menghias busana, evaluasi proses II, (c) evaluasi hasil yang merupakan penilaian secara keseluruhan busana yang telah dijahit, (3) penyelenggaraan pergelaran busana dengan tema *Authenture*, yang melalui tiga tahap yaitu: (a) persiapan, yang meliputi: pembentukan panitia, menentukan tema pergelaran, menentukan tujuan pelaksanaan, sumber dana, dewan juri, serta menentukan waktu dan tempat pergelaran, (b) pelaksanaan yang meliputi: penilaian gantung, grand juri, dan pergelaran busana dengan tema *authenture*, (c) evaluasi pelaksanaan.

Hasil proyek akhir ini, adalah: (1) terciptanya desain busana pesta malam muslimah dengan sumber ide ubur-ubur dengan tema *Biopop* dan sub tema *Toon-Lab*, (2) terwujudnya karya berupa *longdrees* tanpa lengan bersiluet *A-line* yang dipadukan dengan *cloak* berlengan lonceng dan kerah *shang hai*. Detail hiasan terdapat pada bagian lengan berupa variasi lengan puncak simetris yang menggunakan hiasan membayang dan lipit jarum, hiasan membayang pada bagian perut depan dan badan bagian belakang. Bahan utama yang digunakan dalam busana ini adalah *emboss* dan *raw-silk*. Sedangkan bahan penunjang merupakan kain katun paris dan jumputan, (3) terlaksananya pergelaran busana dengan tema *Authenture* di Auditorium UNY pada hari Selasa, tanggal 19 April 2016 dengan diikuti 103 mahasiswa Pendidikan Teknik Busana dan Teknik Busana yang terdiri dari mahasiswa S1 Regular, S1 Non Regular, dan D3 Non Regular. Busana yang dibuat perancang tampil pada sesi kedua, dengan nomor urut 41.

Kata kunci : Busana pesta malam muslimah, Ubur-ubur, Authenture

MOSLEM NIGHT PARTY DRESS WITH THE SOURCE OF IDEA IS JELLYFISH ON "AUTHENTURE" FASHION SHOW

By:
Khomsatun
NIM 13514134026

ABSTRACT

This final project purpose are: 1) To design moslem night party dress with the source of idea is jellyfish on *authenture* fashion show, 2) To make moslem night dress with the source of idea is jellyfish on *authenture* fashion, 3) To show moslem party dress with medusozoa title and the source of idea is jellyfish on *authenture* fashion show.

The make this moslem night party dress with the source of idea is jellyfish, need some steps that must be done are: (1) make a design, prepare tools and material, create moodboard, presentation of fashion design presentation drawings, and pictures design ornaments, (2) creating dress with some processes, such as: (a) preparation stage that consist of make working sheet, measurement, create design, choose materials, and cost calculation, (b) executing stage that consist of drop design pattern to materials, cut and mark pattern in materials, put ornaments on fabrics, scrutinizing, process evaluation I, sew, put ornaments, process evaluation II, (c) evaluate final product after sewing and putting ornaments, (3) Perform in Authenture Fashion Show, consist of three steps: (a) preparation: create committee, decide fashion show's theme, establish goal, income source, judges, show's time and location, (b) Show's execution : hang judgment, judges views, and *authenture* fashion show (c) final evaluation.

The result of this final project, are: (1) a moslem night party dress with the source of idea is jellyfish theme *Biopop* and sub theme *Toon-Lab*, (2) realization of works of longdrees sleeveless silhouette *A-line* combined with *cloak* sleeved bells and collars shang hai. Details on the arms ornaments are a variation of the arm using a symmetrical peaks looming and pleated needle ornament, decoration looming on the abdomen front and rear body. The main material used in this fashion are emboss and raw-silk. While the supporting material is cotton paris and jumputan, (3) *Authenture* Fashion Show that held on Tuesday, 19th April 2016 with 103 students fashion engineering as participant at Yogyakarta State University's Auditorium. This dress showed in 41th model on the row at second session.

Keywords: *Moslem Night Party Dress, Jellyfish, Authenture*

KATA PENGANTAR

Puji syukur penulis panjatkan kehadiran Allah Subhanahu Wa'Ta'ala, atas limpahan dan karunia-Nya, sehingga penyusun dapat melaksanakan Proyek Akhir dengan judul “Busana Pesta Malam Muslimah Degan Sumber Ide Ubur-Ubur Dalam Pergelaran Busana Authenture” dapat terselesaikan dengan baik. Proyek akhir ini diajukan guna memenuhi sebagai persyaratan guna memperoleh gelar Ahli Madya D3 Teknik Busana.

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

1. Bapak Afif Ghurub Bestari, M.Pd selaku pembimbing dalam Proyek Akhir yang telah meluangkan waktu dalam membimbing.
2. Ibu Sri Emy Yuli Suprihatin, M.Si selaku penguji dan pembimbing Akademik D3 Fakultas Teknik Universitas Negeri Yogyakarta.
3. Ibu Widyabakti Sabatari, M.Sn selaku sekretaris penguji dalam Proyek Akhir.
4. Bapak Triyanto, M.Sn selaku Ketua Program Studi Teknik Busana Fakultas Teknik Universitas Negeri Yogyakarta.
5. Ibu Dr. Mutiara Nugraheni selaku Ketua Jurusan Pendidikan Teknik Boga Busana Fakultas Teknik Universitas Negeri Yogyakarta.
6. Bapak Dr. Moch. Bruri Triyono selaku Dekan Fakultas Teknik Universitas Negeri Yogyakarta.

7. Bapak Prof. Dr. Rachmat Wahab, M. Pd. M. A. selaku Rektor Universitas Negeri Yogyakarta.
8. Divine Gloria Mentari selaku peragawati yang telah memperagakan busana dalam pertunjukan busana *Authenture*.
9. Seluruh dosen pengampu Proyek Akhir yang telah memberikan bekal ilmu dan pengetahuan.
10. Staff dan karyawan yang telah membantu memperlancar proses belajar dan mengajar.
11. Temanku Iva Siti Rochani, Hanifatussa'diyah hayati dan Hanindha Fitri Apsari yang telah berjuang bersama-sama baik suka maupun duka.
12. Teman-temanku kelas B jurusan D3 Busana angkatan 2016 yang telah berjuang bersama-sama baik suka maupun duka.
13. Semua pihak yang telah banyak membantu dalam penyusunan laporan Proyek Akhir ini yang tidak dapat penulis sebutkan satu persatu.

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

Yogyakarta, 1 Juni 2016

Khomsatun

NIM. 13514134026

DAFTAR ISI

HALAMAN SAMPUL	I
HALAMAN PENGESAHAN	ii
HALAMAN PERSETUJUAN	iii
HALAMAN KEASLIAN KARYA	iv
HALAMAN PERSEMBAHAN	v
HALAMAN MOTTO	vi
ABSTRAK	vii
KATA PENGANTAR	ix
DAFTAR ISI	xi
DAFTAR GAMBAR	xiv
DAFTAR TABEL	xvi
DAFTAR LAMPIRAN	xvii
BAB I PENDAHULUAN	
A. Latar Belakang Penciptaan	1
B. Batasan Istilah	4
C. Rumusan Penciptaan	5
D. Tujuan Penciptaan	6
E. Manfaat Penciptaan	6
BAB II DASAR PENCIPTAAN KARYA	
A. Tema Penciptaan	9
B. Trend	9

C. Sumber Ide	15
1. Pengertian Sumber Ide	15
2. Penggolongan Sumber Ide	16
3. Sumber Ide	17
4. Pengembangan Sumber Ide	18
D. Desain Busana	19
1. Unsur dan Prinsip Desain	20
2. Teknik Penyajian Gambar	29
3. Prinsip Penyusunan <i>Moodboard</i>	31
E. Busana Pesta	32
1. Deskripsi Busana Pesta	33
2. Bahan Busana	35
3. Pola Busana	36
4. Teknologi Busana	41
5. Hiasan Busana	45
F. Pergelaran Busana	49
BAB III KONSEP PENCIPTAAN KARYA	
A. Konsep Penciptaan Desain	59
B. Konsep Penciptaan Busana	64
C. Konsep Penyelenggaraan Pergelaran	65
BAB IV PROSES, HASIL, DAN PEMBAHASAN	
A. Proses	68
1. Penciptaan Desain	68

2. Pembutan Busana	75
a. Persiapan	75
b. Pelaksanaan	102
c. Evaluasi Hasil	108
3. Penyelenggaraan Pergelaran Busana	109
B. Hasil	129
1. Desain	129
2. Busana	132
3. Pergelaran Busana	132
C. Pembahasan	133
BAB V SIMPULAN DAN SARAN	
A. Kesimpulan	137
B. Saran	139
DAFTAR PUSTAKA	141
LAMPIRAN	

DAFTAR GAMBAR

Gambar 1. Trend <i>Biopop</i>	10
Gambar 2. Sub Tema <i>Virology</i>	11
Gambar 3. Sub Tema <i>Monstrous</i>	12
Gambar 4. Sub Tema <i>Lumino-Gel</i>	12
Gambar 5. Sub Tema <i>Toon-Lab</i>	13
Gambar 6. Ubur-Ubur	18
Gambar 7. Bentuk Panggung	66
Gambar 8. Area Penonton	67
Gambar 9. <i>Moodboard</i> Tema <i>Biopop</i> dan Sumber Ide ubur-ubur	69
Gambar 10. <i>Design Sketching</i>	70
Gambar 11. <i>Presentation drawing</i> Tampak Depan	71
Gambar 12. <i>Presentation Drawing</i> Tampak Belakang	72
Gambar 13. Hiasan <i>Headpieces</i>	73
Gambar 14. Desain Hiasan Lengan Lengan Puncak pada <i>Cloak</i>	73
Gambar 15. (Center Of Interst) Hiasan Membayang Pada Badan Depan	74
Gambar 16. Desain Hiasan Membayang Pada Badan Bagian Belakang <i>Cloak</i>	74
Gambar 17. Gambar Kerja <i>Longdress</i>	76
Gambar 18. Gambar Kerja <i>Cloak</i>	77
Gambar 19. Gambar Kerja <i>Headpieces</i>	78
Gambar 20. Pola Dasar Badan Sistem So'en Skala 1:8	80

Gambar 21. Pola Dasar Rok Skala 1:8	82
Gambar 22. Pola Dasar Lengan Skala 1:8	83
Gambar 23. Mengubah Pola Gaun Depan Dan Belakang Skala 1:8	84
Gambar 24. Pola Gaun Depan Dan Belakang Skala 1:8	85
Gambar 25. Pola Gaun Yang Sudah Dipanjangkan Skala 1:8	86
Gambar 26. Pecah Pola Sesuai Dengan Desain Pola <i>Longdress</i> Skala 1:8	87
Gambar 27. Pola <i>Longdress</i> Tanpa Lengan Skala 1:8	88
Gambar 28. Pecah Pola sesuai dengan desain pola cloak Skala 1:8	89
Gambar 29. Pola <i>Cloak</i> Skala 1:8.....	90
Gambar 30. Pola Kerah <i>Sang hai</i> Skala 1:8.....	91
Gambar 31. Pola Lengan Panjang Skala 1:8	92
Gambar 32. Pecah Pola Lengan Lonceng Skala 1:8	92
Gambar 33. Pola Lengan Lonceng skala 1:8	93
Gambar 34. Pola Variasi Lengan Puncak Skala 1:8	93
Gambar 35. Rancangan Bahan Emboss Untuk <i>longdress</i> skala1:8	95
Gambar 36. Rancangan Bahan Katun Paris Untuk Lining <i>longdress</i> Skala 1:8	96
Gambar 37. Rancangan Bahan <i>Raw Silk</i> Untuk <i>Cloak</i> Skala 1:8	97
Gambar 38. Rancangan Bahan Jumputan Untuk Lining <i>Cloak</i> Skala 1:8	98
Gambar 39. Rancangan Bahan Kain Pasir Untuk <i>Cloak</i> Skala 1:8	99
Gambar 40. Rancangan Bahan <i>Organdi Silk</i> Untuk <i>Cloak</i> Skala 1:8	100
Gambar 41. <i>Fashion Illustration</i>	130

DAFTAR TABEL

Tabel 1. Daftar Ukuran Model	78
Tabel 2. Daftar Kalkulasi Harga	101
Tabel 3. Evaluasi Proses I	104
Tabel 4. Evaluasi Proses II	107
Tabel 5. Daftar Pemasukan	121
Tabel 6. Daftar Pemasukan Sponsor, Desainer Bintang Tamu dan Iklan	
Booklet	121

DAFTAR LAMPIRAN

1. Foto Model Tampak Depan
2. Foto Model Dengan Desainer
3. Daftar Pengeluaran
4. Daftar Pemasukan Sponsor, Desainer Bintang Tamu dan Iklan Booklet
5. Susunan Acara
6. Disain Pamflet dan Disain Leaflet
7. Desain Tiket Vip Dan Reguler

BAB I

PENDAHULUAN

A. LATAR BELAKANG

Indonesia merupakan negara dengan populasi muslim terbesar di dunia. Besarnya jumlah pemeluk agama islam di Indonesia tentunya berpengaruh pada kultur masyarakatnya, terutama pada kaum muslimah. Muslimah di Indonesia mengenakan pakaian muslimah, jilbab sebagai penutup aurat dan merupakan kebutuhan primer. Di dalam kehidupan manusia, pakain adalah kebutuhan pokok manusia yang tidak hanya berkaitan dengan kesehatan, etika, estetika, tetapi juga berhubungan dengan kondisi sosial budaya, bahkan juga ekspresi ideologi. Bagi manusia pakaian tidak hanya berdimensi keindahan, tetapi juga kehormatan bahkan keyakinan.

Di Indonesia perkembangan fashion busana muslimah sangat pesat. Tidak hanya busana wanita, melainkan juga busana pria, mulai dari dewasa, remaja, dan anak-anak. Mengingat wanita yang lebih peduli dalam hal *fashion*, produk-produk busana muslimah terutama untuk remaja dan dewasalah yang paling banyak mengalami perubahan secara cepat. Perubahan itu dipengaruhi oleh gaya hidup, kebutuhan, busana modern, serta pengaruh *trend* busana dari luar. Akan tetapi ada mode-mode baru yang dihadirkan produsen, misalnya khusus remaja dihadirkan desain yang trendy, fashionable atau modern, dan simple. Sedangkan

untuk dewasa lebih diperluas dengan tampilan yang lebih feminin dan elegan.

Ditinjau berdasarkan kesempatan, jenis-jenis busana antara lain busana sekolah, kuliah dan kerja, busana rekreasi dan berpergian, busana olah raga, busana rumah, busana pesta. Busana pesta terdiri dari busana pesta pagi atau siang: dapat memakai busana Barat atau Timur atau busana Nasional, busana pesta sore: pemilihan bahan lebih baik dari pada untuk pesta pagi atau siang, warna lebih menyolok atau lebih gelap, busana pesta malam: busana pesta malam merupakan busana yang paling mewah, baik desain maupun bahanya, busana resmi: seperti kain dan kebaya, setelan jas, kemeja dan dasi.

Namun pada kenyataannya berbeda, Seperti halnya didalam masyarakat busana pesta malam muslimah cenderung memiliki kesamaan dan kurangnya pilihan, misalnya: pada saat menghadiri pesta pernikahan, hampir semua orang yang datang mengenakan baju yang modelnya sama. Seperti gamis, long dress, tunik, dan kaftan, hanya saja yang membedakan ada yang dipasang payet, manik-manik, dan renda. Untuk menjadikan banyak pilihan busana muslimah dengan adanya trend sangat membantu, karena trend setiap tahun selalu berubah-ubah sehingga desain yang dibuat semakin banyak dan bervariasi.

Trend mode yang sedang berkembang saat ini memberikan peluang dan kesempatan bagi para desainer serta mahasiswa teknik busana untuk lebih kreatif dalam berkarya. Dalam menciptakan suatu desain busana,

penuangan ide kreatif sangat diperlukan untuk menciptakan suatu desain busana. Ide dapat diambil dari hal yang ada disekitar kita. Universitas Negeri Yogyakarta Fakultas Teknik memiliki program studi Teknik Busana merupakan lembaga pendidikan yang memberikan kepada mahasiswanya untuk menuangkan ide dan kreatifitasnya dalam bidang busana, yang bertujuan untuk melahirkan desainer-desainer baru yang mampu melihat dan menyikapi setiap perubahan yang terjadi di dunia mode yaitu melewati mata kuliah Proyek Akhir.

Disini mahasiswa dituntut menciptakan suatu desain busana yang direalisasikan menjadi busana yang nyata dan ditampilkan dalam bentuk acara pergelaran busana Proyek Akhir dengan tema besar “AUTHENTURE” kepanjangan dari Authenticity For Human Nature. Authenticity adalah sebuah istilah tertulis dalam filosofi seni dan psikologi. Authenticity menggambarkan tingkatan kekuatan pribadi, spirit, dan karakter seseorang dalam menghadapi pengaruh tekanan lingkungan eksternal. Dan Human Nature diartikan sebagai sifat ideal dalam diri manusia, zaman sekarang ini manusia cenderung sibuk dengan dirinya sendiri, sibuk dengan dunia maya yang dikenal dengan sosial media dan interaksi hubungan sesama manusia pun berkurang. Oleh karena itu seiring berjalanya waktu keaslian dari sifat manusia sendiri memudar karena adanya teknologi modern saat ini yang berkembang sangat pesat. Human Nature memiliki arti sebagai sifat dasar atau bagian penting dari diri

manusia yang diyakini telah menetap dalam waktu yang cukup lama dan melalui beragam bentuk budaya.

Pada kesempatan kali ini, penulis mengambil sumber ide ubur-ubur, kemudian diwujudkan dalam suatu desain dengan sumber ide yang dikembangkan dalam pembuatan busana pesta malam muslimah dan kemudian dituangkan kedalam bentuk karya busana dengan kreatifitas baru dengan mengikuti trend 2016 dan *style* yang dibuat lebih modern.

B. Batasan Istilah

Untuk menjelaskan maksud dan tujuan dari judul di atas maka penyusun memberi batasan pengertian pada setiap istilah yang digunakan dalam judul yaitu diantaranya:

1. Busana Pesta Malam Muslimah

Busana pesta malam muslimah adalah busana yang dikenakan pada kesempatan pesta malam hari antara pukul 18.00-00.00 WIB yang dibuat dengan sangat mewah, istimewa dan menggunakan bahan yang berkualitas tinggi dengan tidak ketat sehingga memperlihatkan lekuk tubuh, terbuat dari bahan tebal dan tidak menyerupai pakaian laki-laki. Busana pesta malam ini diperuntukan untuk remaja muslimah usia 18-21 tahun.

2. Sumber Ide ubur-ubur

Sumber ide adalah segala sesuatu yang ada dijadikan inspirasi untuk menciptakan desain-desain yang baru. Dalam Proyek Akhir ini sumber ide yang diambil adalah ubur-ubur dengan karakteristik yang diambil

sebagai sumber ide dari ubur-ubur adalah bentuk tubuhnya atau siluet yang berbentuk setengah lingkaran. Tubuhnya berbentuk payung berumbai, dapat membuat gatal pada kulit bila tersentuh. Rongga pada tubuh kelompok ubur-ubur disebut *gastrovaskuler*. Lubang besar tempat keluarnya air disebut *osculum*.

3. Pergelaran Busana dengan tema Authenticity For Human Nature ” AUTHENTURE ”

Pergelaran busana adalah suatu kegiatan yang diselenggarakan untuk memamerkan atau memperkenalkan hasil karya cipta khususnya busana kepada masyarakat umum yang dikenakan oleh peragawati. Pergelaran busana yang menampilkan karya-karya dengan mengimplementasikan kain tradisional kedalam busana yang dipergelarkan dengan tema *authenture*. Sedangkan *authenture* kepanjangan dari *Authenticity For Human Nature* yang diartikan karakter seseorang dalam menghadapi pengaruh tekanan lingkungan eksternal dan kembali keaslian alam manusia

C. Rumusan Penciptaan

1. Bagaimana mencipta desain busana pesta malam muslimah dengan sumber ide ubur- ubur untuk pergelaran busana *AUTHENTURE* ?
2. Bagaimana membuat busana pesta malam muslimah untuk remaja dengan sumber ide ubur- ubur untuk pergelaran busana *AUTHENTURE* ?

3. Bagaimana menyelenggarakan pertunjukan busana dengan tema *AUTHENTURE* dan menampilkan busana pesta malam muslimah dengan sumber ide ubur-ubur yang berjudul *mudusozoa* ?

D. Tujuan

Adapun tujuan yang ingin dicapai dalam pertunjukan ini yaitu:

1. Mencipta desain busana pesta malam muslimah dengan sumber ide ubur-ubur untuk pertunjukan busana *AUTHENTURE*.
2. Membuat busana pesta malam muslimah dengan sumber ide ubur-ubur untuk pertunjukan busana *AUTHENTURE*.
3. Menyenggarakan pertunjukan busana pesta malam dengan tema *AUTHENTURE* dan menampilkan busana pesta malam muslimah dengan sumber ide ubur-ubur yang berjudul *medusuzoa*.

E. Manfaat

1. Bagi Penulis

- a. Menambah pengetahuan tentang membuat busana pesta malam muslimah.
- b. Dapat meningkatkan kreativitas penulis dalam berkarya dengan menuangkan ide-ide kreatif dalam menciptakan suatu karya busana.
- c. Menambah kemampuan dalam menciptakan desain busana sesuai dengan *trend* yang sedang berkembang.
- d. Menambah pengetahuan dalam menyelenggarakan pertunjukan busana.
- e. Menerapkan kemampuan, keahlian, dan pengetahuan yang dimiliki oleh penulis dalam karya nyata.

- f. Melatih kreativitas penulis dalam membuat busana pesta malam mulai dari membuat desain sampai hasil akhir hingga dapat di tampilkan atau diperagakan.
- g. Menambah pengalaman dalam penulisan karya ilmiah sebagai wujud pertanggungjawaban akan hasil yang telah dicapai yaitu mulai dari mendesain sampai pada tahap akhir pembuatan suatu karya hingga dapat ditampilkan dan dibuat sesuai dengan sumber ide ubur-ubur.

2. Bagi Program Studi

- a. Melahirkan desainer-desainer baru yang profesional sehingga mampu bersaing diluar.
- b. Mensosialisasikan karya-karya yang telah diciptakan para mahasiswa dan menunjukkan kepada masyarakat umum akan keberadaan Program Studi Teknik Busana Fakultas Teknik Universitas Negeri Yogyakarta.
- c. Menambah referensi mata kuliah yang diajarkan dan menambah pengetahuan tentang pembuatan busana pesta malam, serta menambah pengetahuan yang lebih luas tentang model busana.
- d. Terjalin kerjasama baik secara langsung maupun tidak langsung terhadap industri dan sponsor dalam pergelaran proyek akhir.

3. Bagi Masyarakat

- a. Dapat memperoleh pengetahuan dan wawasan tentang dunia *mode* kepada masyarakat luas melalui pergelaran busana dengan tema *AUTHENTURE*.

- b. Dapat mengenal jurusan Pendidikan Teknik Boga dan Busana Universitas Negeri Yogyakarta pada umumnya dan Teknik Busana sebagai wadah untuk mengembangkan keterampilan khususnya bidang busana.
- c. Memperoleh informasi mengenai trend busana 2016.

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 tahun yang diambil adalah *Authenture* yang merupakan hasil dari kajian terhadap *trend* tahun 2016 yaitu *Resistance*. *Authenture* adalah kepanjangan dari *Authenticity for Human Nature*. *Authenticity* adalah sebuah istilah tertulis dalam filosofi seni dan psikologi. *Authenticity* menggambarkan tingkatan kekuatan pribadi, spirit dan karakter seseorang dalam menghadapi pengaruh tekanan lingkungan eksternal. *Human nature* diartikan sebagai sifat ideal dalam diri manusia.

B. Trend

Menurut Prapti Karomah, dkk (1988), trend adalah suatu aliran dalam dunia mode yang mengalami perubahan setiap setahun sekali. *Resistance* merupakan trend tahun 2016/2017 yang berarti penolakan, atau kemampuan untuk mempertahankan diri. *Resistance* merespon perkembangan pola pikir masyarakat yang berupaya melindungi diri karena kehidupan yang terlalu didominasi kemajuan teknologi. Bagaimana hubungan teknologi dengan alam, kemanusiaan, dan pola hidup masyarakat urban.

Dalam buku trend Resistance 2016-2017 yang disusun oleh tim BDA Trend Forecasting 2016 bersama APPMI. Trend resistance 2016 hadir dalam empat tema yang terbagi menjadi beberapa sub tema yaitu: *biopop*, *humane*, *colony*, *refugium*.

1. *Biopop*

Biopop diilhami oleh tampilan dalam foto-foto mikroskopik dunia renik seperti virus, bakteri, jamur, dan sebagainya, yang berasal dari temuan pada laboratorium biologi. Keindahan berbagai bentuk biomorfis muncul dalam nuansa warna-warni cemerlang yang amat kaya. Kesan '*scientific*' digarap dengan riang, seolah bermain-main dan seolah ingin mengaburkan *batasan* antara sains dan desa.

Kesan 'main-main' yang sangat kuat tampak pada *look* secara keseluruhan. Banyak muncul bentuk lengkung dan membulat dalam gaya *loose dress* (*A-line*, *balloon*, *baggy*, serta *sack dress*), yang dideformasi dari permainan pola maupun dari teknik jahit. *Biopop* dibagi menjadi empat sub tema yaitu: *Virology*, *Monstrous*, *Lumino-gel*, *Toon-lab*.



Gambar 1. Trend *Biopop*

Sumber : BDA Trend Forecasting

a. *Virology*

Bentuk organik berwarna cerah yang mengingatkan kita pada makhluk berukuran mikro seperti bakteri atau virus, yang selama ini dianggap sebagai sumber penyakit. Belakangan ini beberapa eksperimen hasilnya malah menjadi harapan penyembuhan dan sumber daya alam baru.

Mutation, anemone form, noodle, tentacle, virus form, overgrown, spreading, contagious, evolve.



Gambar 2. Sub Tema *Virology*

Sumber : BDA Trend Forecasting 20

b. *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 warna pucat. *Peeled surface, rough, dough, raw colour, unfinished detail.*



Gambar 3. Sub Tema *Monstrous*

Sumber : BDA Trend Forecasting 2016

c. *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. *Gel inspired, translucent, slippery, bubbly, liquid, volume, collagen, membrane, paste.*



Gambar 4. Sub Tema *Lumino-Gel*

Sumber : BDA Trend Forecasting 2016

d. *Toon-lab*

Bermain dengan unsur grafis dan plastik berwarna cerah dengan permukaan *shiny* ataupun *matte*. Terbentuk dari lembaran-lembaran yang menghasilkan bentuk abstraksi berkarakter kartun (*cartoon*) dan *exsperimental*, sehingga diberi akhiran ‘lab’ diakhiri namanya. *Grapichal, matte plastic, abstract, character, cartoon feeling, layers, strip.*



Gambar 5. Sub Tema *Toon-Lab*

Sumber : BDA Trend Forecasting 2016

2. *Humane*

Keseharian manusia kini semakin dimudahkan dengan hadirnya perangkat *wearable technology*. *Wearable technology* yang sarat dengan nilai kemanusiaan, sebagai perangkat canggih tidak lagi semata-mata menjadi piranti eksklusif. *Blueprintnya* seolah dapat dimiliki dan diterapkan oleh semua individu yang membutuhkannya.

Munculnya *wearable technology* ini menambah perbendaharaan bentuk baru dalam dunia mode. Konsep yang diusung dalam tema *humane* adalah konsep “makna kegunaan berpadu dengan kesenangan

(*fun*)". Tiruan bentuk unsur-unsur dari perangkat tersebut diterapkan pada busana, seolah turut memiliki fungsi penting dalam pemakaiannya. Hal ini di satu sisi ikut mengangkat rasa percaya diri pada pemakai *wearable technology*. Seperti halnya pada *wearable technology*, detail ini ditempatkan secara cermat, fungsional dan ergonomis pada busana. *Humane* dibagi menjadi tiga sub tema yaitu *Integral, Exoplastic, Mekatronika*.

3. *Colony*

Rusaknya ekosistem akibat ketidakstabilan atmosfer membuat kita berintrospeksi diri dan kembali belajar dari alam, untuk memperbaiki lingkungan yang telah tercemar. Impian untuk dapat kembali menikmati jernihnya langit dan air (*blue sky* dan *blue water*), melahirkan konsep perlindungan diri secara modern dan sehat. Dengan cara meniru sistematika perlindungan habitat lain seperti kepompong, sarang lebah, sarang semut, sarang rayap, dan sebagainya, berubah pula konsep yang selama ini individualis menjadi sosiosentris dan kebersamaan.

Semangat untuk kembali dan ramah kepada alam, dalam arsitektur diwujudkan dalam bentuk-bentuk yang menyerupai struktur sarang serangga dan kepompong. Indahnya rongga dan struktur yang mendominasi serta saling menopang dalam sarang tersebut juga menjadi ide utama *colony*.

4. *Refugium*

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

Sebagai kaum nomaden yang hidup di abad moderen, mereka melindungi diri dengan bekal perlengkapan yang serba praktis. Meniru hewan-hewan berkulit keras, mereka siap dan sanggup untuk hidup berpindah kapan saja, di bawah tenda modern yang sederhana namun mampu menampung kemewahan individual. *Refugium* terbagi menjadi empat sub tema yaitu *Interflex*, *Armadillo*, *Timurid*, *Artistry*

C. Sumber Ide

1. Pengertian Sumber Ide

“Sumber ide adalah segala sesuatu yang dapat menimbulkan ide seseorang untuk menciptakan ide desain busana baru” (Sri Widarwati, dkk, 2000: 58). Menurut Widjningsih (1990: 70), “sumber ide adalah segala sesuatu yang dapat merangsang lahirnya suatu kreasi”. Sedangkan menurut Chodiyah dan Wisri A. Mamdy (1982), sumber ide adalah sesuatu yang dapat merangsang lahirnya kreasi baru.

Berdasarkan pendapat di atas dapat disimpulkan bahwa sumber ide adalah segala sesuatu yang dapat merangsang lahirnya ide-ide dan kreasi baru dalam dunia busana.

2. Penggolongan Sumber Ide

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

1) Sumber sejarah dan penduduk asli dunia

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

2) Sumber alam sekitar

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

3) Pakaian kerja suatu profesi tertentu

Pengambilan sumber ide ini biasanya hanya pada profesi yang mempunyai ciri khas pakaian yang memang berbeda

dengan yang lain, misalnya saja pakaian seragam TNI, pakaian seragam bengkel, pakaian seragam perawat, dan lain-lain.

4) Peristiwa penting

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

3. Sumber Ide Ubur-Ubur

Ubur-ubur adalah hewan invertebrata yang hidup di air, terutama di laut dan berenang bebas dalam bentuk medusa. Pada umumnya hewan ini dapat dikenali dari keberadaan payungnya, baik yang transparan maupun berwarna, yang disertai tentakel yang menjulur dari sisi payung dan lengan mulut yang keluar dari bagian tengah payung. Tubuhnya sendiri sebagian besar tersusun oleh air, bahkan mencapai 99%, dengan organisasi tubuh yang sangat sederhana. Hewan ini tidak mempunyai kepala, sistem saraf terpusat, sistem pertukaran gas, sistem ekskresi, atau pun sirkulasi. Nematosis merupakan struktur intraseluler paling besar dan kompleks. Racun nematosis bervariasi dan yang paling sering muncul adalah neurotoksin (Nishikawa, 2007).



Gambar 6. Ubur-Ubur

(Sumber: <https://id.pinterest.com/pin/566116615629598582/>)

4. Pengembangan Sumber Ide

Menurut Dharsono Sony Kartika (2004: 41), “perubahan wujud dibedakan menjadi empat yaitu stilisasi, distorsi, transformasi dan deformasi”.

Stilasi yaitu cara penggambaran untuk mencapai bentuk keindahan dengan cara menggayakan obyek atau benda yang digambar, yaitu dengan cara menggayakan setiap kontur pada obyek atau benda tersebut.

Distorsi adalah penggambaran bentuk yang menekankan pada pencapaian karakter, dengan cara mengangkat wujud-wujud tertentu pada benda atau obyek yang digambar.

Transformasi adalah penggambaran bentuk yang menekankan pada pencapaian karakter, dengan cara memindahkan (trans = pindah) wujud atau figur dari obyek lain ke obyek yang digambar”. Sehingga dapat dijelaskan bahwa transformasi

merupakan perubahan bentuk tanpa meninggalkan ciri khasnya sehingga karakter asli masih dapat dikenali.

Deformasi yaitu penggambaran bentuk yang menekankan pada interpretasi karakter, dengan cara mengubah bentuk obyek dengan cara menggambarkan obyek tersebut dengan hanya sebagian yang dianggap mewakili, atau pengambilan unsur tertentu yang mewakili karakter hasil interpretasi yang sifatnya sangat hakiki”.

D. Desain Busana

Menurut Sri Widarwati (2000) desain busana adalah suatu rancangan atau gambaran suatu obyek atau benda. Dibuat berdasarkan susunan dari garis, bentuk warna, dan tekstur. Dalam pembuatan desain busana pengetahuan mengenai unsur-unsur dan prinsip-prinsip desain perlu diketahui dan dipelajari. Desain busana erat hubungannya dengan mode atau fashion. Sedangkan menurut Arifah A. Riyanto (2003: 1) desain busana adalah suatu model rancangan yang berupa gambar dengan mempergunakan garis, bentuk, siluet, ukuran tekstur yang dapat diwujudkan menjadi busana.

Dari uraian di atas dapat disimpulkan bahwa desain merupakan bentuk rumusan dari suatu proses pemikiran, pertimbangan dan perhitungan yang dituangkan dalam wujud gambar yang menjadi dasar dalam pembuatan busana yang dibuat dengan tujuan tertentu yang berdasarkan garis, bentuk, siluet, ukuran. Gambar tersebut merupakan

pengalihan gagasan atau pola pikir konkret dari perancang kepada orang lain. Setiap busana adalah hasil pengungkapan dari sebuah proses desain.

1. Unsur dan Prinsip Desain

a. Unsur-unsur desain

Suatu gambar desain tercipta melalui suatu proses berupa totalitas berpikir yang memadukan ilmu seni rupa dengan unsur-unsur lain yang mendukung. Unsur desain merupakan unsur-unsur yang digunakan untuk mewujudkan sebuah desain sehingga orang lain dapat membaca desain. (Afif Ghurub Bestari, 2011: 11-17). Adapun unsur-unsur desain adalah sebagai berikut:

1) Garis

Garis merupakan unsur visual dua dimensi yang digunakan manusia dalam mengungkapkan perasaan atau emosi. Yang dimaksud dengan unsur garis adalah goresan dengan benda keras diatas permukaan benda datar, seperti kertas, dinding, dan papan.

Melalui goresan-goresan berupa garis tersebut, seorang desainer busana dapat mengomunikasikan gagasan dan mengemukakan pola gambar desainya kepada orang lain.

Ada dua jenis garis sebagai dasar dalam pembuatan bermacam-macam garis, yaitu sebagai berikut.

a) Garis Lurus

Garis lurus mempunyai sifat kaku serta memberi kesan kukuh dan keras. Namun dengan adanya arah, maka sifat garis dapat berubah seperti berikut ini.

- (1) Garis lurus tegak memberikan kesan keluruhan.
- (2) Garis lurus mendatar memberikan kesan tenang.
- (3) Garis lurus miring atau diagonal merupakan kombinasi sifat garis vertikal dan horizontal yang mempunyai sifat lebih hidup (dinamis).

Garis lurus merupakan dasar untuk membuat garis patah dan bentuk-bentuk bersudut. Apabila diperhatikan dengan seksama, tiap-tiap garis dapat memberikan kesan yang berbeda.

b) Garis Lengkung

Garis lengkung mempunyai sifat luwes atau kadang-kadang bersifat riang dan gembira. Dalam menggambar desain busana, garis mempunyai fungsi sebagai berikut.

- (1) Membantasi bentuk struktur atau siluet.
- (2) Membagi bentuk struktur ke dalam bagian-bagian busana untuk menentukan model busana.

(3) Memberikan arah dan pergerakan model untuk menutupi kekurangan bentuk tubuh, seperti garis princess dan garis empire.

Oleh karena itu garis bersifat fleksibel, garis lengkung dapat dibuat pada jarak terpanjang yang menghubungkan dua titik atau lebih. Garis lengkung ini berwatak lebih dinamis dan luwes.

2) Arah

Pada benda apa pun, termasuk busana, dapat dilihat dan dirasakan adanya arah tertentu, misalnya mendatar, tegak lurus, dan miring. Secara nyata, arah ini dapat dilihat dan dirasakan keberadaanya. Arah ini sering dimanfaatkan dalam merancang benda dengan tujuan tertentu. Contohnya, dalam gambar desain busana, unsur arah pada motif kain dapat digunakan untuk mengubah penampilan dan bentuk tubuh pemakai. Pada bentuk tubuh gemuk, sebaiknya menghindari arah mendatar karena menimbulkan kesan melebarkan tubuh. Begitu pula dalam pemilihan model busana, garis hias yang digunakan berupa garis princess atau garis tegak lurus yang memberi kesan meninggikan atau merampingkan orang yang bertubuh gemuk tersebut.

3) Bentuk

Setiap benda memiliki bentuk. Bentuk adalah hasil hubungan beberapa garis yang menghasilkan area atau bidang dua dimensi (*shape*). Apabila bidang tersebut disusun dalam suatu ruang, terjadilah bentuk tiga dimensi atau *form*. Jadi, bentuk dua dimensi adalah bentuk perencanaan secara lengkap untuk benda atau barang datar (dipakai untuk benda yang memiliki ukuran panjang dan lebar). Sedangkan, bentuk tiga dimensi adalah bentuk perencanaan secara lengkap untuk benda atau barang datar yang memiliki panjang, lebar, dan tinggi. Teknik tiga dimensi terkait dengan volume atau isi. Dalam hal ini, sebuah busana merupakan bentuk tiga dimensi yang berarti memiliki ruang atau dapat diisi oleh tubuh pemakai.

Berdasarkan jenisnya, bentuk dibedakan atas bentuk naturalis, bentuk geometris, bentuk dekoratif, dan bentuk abstrak. Bentuk naturalis adalah bentuk yang berasal dari bentuk-bentuk realis yang ada di alam, seperti tumbuh-tumbuhan, hewan, dan bentuk-bentuk alam lainnya. Bentuk geometris adalah bentuk yang diukur dengan alat pengukur dan mempunyai pengulangan bentuk yang teratur, misalnya bentuk segi empat, segitiga, bujur sangkar, kerucut, dan lingkaran. Sedangkan, bentuk dekoratif merupakan bentuk

yang sudah diubah dari bentuk asli melalui proses stilasi atau stilir, tetapi masih ada ciri khas bentuk aslinya.

4) Ukuran

ukuran merupakan salah satu unsur yang sangat mempengaruhi desain busana atau benda lainnya. Unsur-unsur yang dipergunakan dalam suatu desain hendaklah diatur ukurannya dengan baik agar desain tersebut memunculkan keseimbangan dan keserasian. Apabila ukurannya tidak seimbang, desain yang dihasilkan akan terlihat kurang bagus atau kurang indah. Contohnya, busana untuk seseorang yang bertubuh kecil mungil sebaiknya tidak dipadukan dengan tas atau aksesoris yang terlalu besar karena terlihat tidak seimbang.

5) Tekstur

Setiap benda mempunyai permukaan yang berbeda-beda, ada yang halus dan ada yang kasar. Tekstur merupakan keadaan permukaan suatu benda atau kesan yang timbul dari apa yang terlihat pada permukaan benda. Tekstur ini dapat diketahui dengan cara melihat atau meraba.

Tekstur pada kain akan terlihat berkilau, bercahaya, kusam, transparan, kaku, dan lemas. Sedangkan, dengan meraba akan diketahui apakah permukaan suatu benda kasar,

halus, tipis, tebal, atau licin. Tekstur yang bercahaya atau berkilau dapat membuat seseorang terlihat lebih besar (gemuk). Oleh karena itu, bahan tekstil yang bercahaya lebih cocok dikenakan oleh orang yang bertubuh kurus sehingga badan terlihat lebih berisi.

6) Value

Yang dimaksud dengan *value* adalah nilai gelap terang. Semua benda kasat mata hanya dapat terlihat karena adanya cahaya, baik cahaya alam maupun cahaya buatan. Apabila suatu benda diamati, akan terlihat bahwa bagian-bagian permukaan benda tidak seluruhnya diterpa oleh cahaya. Ada bagian yang terang dan ada bagian yang gelap. Keadaan ini yang menimbulkan adanya nilai atau kadar gelap dan terang pada permukaan benda. Nilai atau kadar gelap dan terang ini disebut dengan istilah *value*.

7) Warna

Warna termasuk unsur desain yang sangat menonjol. Dengan adanya warna, suatu benda dapat dilihat keindahannya. Selain itu, warna juga dapat mengungkapkan suasana perasaan desainer atau karakter gambar busana yang dirancang. Warna dapat menunjukkan sifat, karakter, dan citra yang berbeda-beda. Warna memiliki variasi yang sangat banyak, misalnya warna muda, warna tua, warna

terang, warna gelap, warna lembut, dan warna menyala. Dalam dunia busana ada beberapa istilah untuk warna, misalnya warna panas, warna dingin, warna lembut, warna ringan, warna sedih, warna muram, dan warna riang. Inilah yang disebut dengan karakter warna.

Warna-warna pekat, tua, atau warna hitam memberikan kesan berat dan menyusutkan bentuk. Oleh karena itu, apabila kita mendesain busana untuk seseorang hendaklah disesuaikan dengan proporsi tubuh orang tersebut. Contohnya, orang yang bertubuh gemuk hendaklah dipilih warna yang tidak terlalu cerah atau warna-warna redup bahkan cenderung gelap karena warna ini dapat merampingkan bentuk tubuh yang gemuk tersebut. Demikian juga sebaliknya, untuk orang yang berpostur kurus sebaiknya pilihlah warna yang cenderung terang atau bahkan menyala cemerlang. Pengelompokan warna menjadi lima bagian, yaitu warna primer, sekunder, intermediet, tersier, dan kuartier.

b. Prinsip-Prinsip Desain

Untuk menciptakan gambar desain busana yang lebih baik dan menarik perlu diketahui tentang prinsip-prinsip desain (Afif Ghurub Bestari, 2011: 17-18).

Adapun prinsip-prinsip desain sebagai berikut:

1) Harmoni

Harmoni adalah prinsip desain yang memunculkan kesan adanya kesatuan melalui pemilihan dan susunan objek atau ide. Pengertian ini dapat dikatakan juga adanya keselarasan serta kesan kesesuaian antara bagian yang satu dengan yang lain dalam suatu benda atau antara benda yang satu dengan benda lain yang dipadukan. Dalam suatu bentuk, harmonisasi dapat dicapai melalui kesesuaian setiap unsur yang membentuknya.

2) Proporsi

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

3) Keseimbangan

Keseimbangan (*balance*) antar bagian dalam suatu desain sangat diperlukan untuk menghasilkan susunan yang menarik. Prinsip keseimbangan dalam desain terdiri atas dua hal, yaitu keseimbangan simetris dan asimetris.

4) Irama

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

5) Pusat perhatian

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

- a) Apa yang akan dijadikan aksen.
- b) Bagaimana menciptakan aksen.
- c) Berapa banyak aksen yang dibutuhkan.
- d) Di mana aksen ditempatkan.

6) Kesatuan

Kesatuan (*unity*) merupakan sesuatu yang memberikan kesan adanya keterpaduan tiap unsurnya. Pengertian ini

tergantung pada bagaimana suatu bagian menunjang bagian yang lain secara selaras sehingga terlihat seperti sebuah benda yang utuh dan tidak terpisah-pisah. Contohnya, *neckline* berbentuk “V” yang mana ujung blusnya meruncing.

2. Teknik Penyajian Gambar

Dalam menggambar atau membuat sketsa untuk menciptakan desain pakaian ada beberapa teknik penyajian. Teknik penyajian gambar merupakan teknik yang digunakan untuk menggambar atau membuat sketsa untuk menciptakan desain busana (Afif Ghurub Bestari, 2011: 10). Teknik penyajian gambar terdiri dari beberapa teknik, yaitu:

a. Penyajian Gambar dengan Cara *Design Sketching*

Yang dimaksud penyajian gambar *design sketching* adalah suatu cara menampilkan rancangan busana berupa skets. *Design sketching* ini biasanya digunakan oleh para perancang mode untuk mengembangkan ide, seperti siluet, detail, tekstur, hiasan busana dan lain-lain.

b. Penyajian Gambar dengan Cara *Production Sketching*

Production sketching adalah suatu sketsa yang digunakan untuk tujuan produksi. Untuk membuat *production sketching* pose dibuat tampak depan dan belakang dengan detail digambar

jelas. Hal ini dimaksudkan untuk memudahkan dalam pembuatan gambar kerja.

c. Penyajian Gambar dengan Cara *Presentation Drawing*

Presentation drawing adalah suatu penyajian gambar tampak depan dan belakang dengan detail digambar lengkap dan jelas serta dilengkapi contoh bahan. Penyajian gambar dengan *presentation drawing* selain memudahkan dalam pembuatan gambar kerja juga untuk menunjukkan koleksi pada pelanggan atau buyer.

d. Penyajian Gambar dengan Cara *Fashion Illustration*

Fashion illustration adalah suatu gambar fashion yang digunakan untuk tujuan promosi. Dalam penyajian *fashion illustration* proporsi tubuh dibuat lebih panjang, kira-kira 10 ½ kali panjang kepala, bagian-bagian tubuh digambar tidak lengkap, seperti mata digambar satu bagian, rambut hanya siluetnya saja. Walaupun digambar tidak lengkap *fashion illustration* kelihatan menarik.

Dari keempat macam teknik penyajian gambar diatas, yang sering digunakan dalam tujuan produksi adalah *production sketching* dan *presentation drawing*, karena memudahkan dalam pembuatan gambar kerja.

3. Prinsip Penyusunan *Moodboard*

Moodboard merupakan sebuah benda atau sarana berupa papan atau bidang datar lainnya dengan berbagai bentuk (persegi, bulat, lonjong, segitiga dan lain sebagainya) yang di dalamnya berisi kumpulan gambar-gambar, warna dan jenis benda yang dapat menggambarkan ide yang ingin diwujudkan oleh seorang desainer (suciati).

Moodboard yang dibuat para desainer merupakan analisis visual menggunakan guntingan-guntingan gambar yang dapat diperoleh dari media cetak (majalah dan koran), internet, maupun gambar-gambar karya desainer tersebut.

Moodboard sebagai media yang digunakan desainer dalam proses membuat karya memberikan peran yang sangat penting. *Moodboard* memberikan gambaran yang lebih jelas mengenai karya yang akan dibuat desainer. *Moodboard* berfungsi untuk:

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

Moodboard berperan sebagai media petunjuk untuk menciptakan sebuah karya. Cara membuat *moodboard* adalah:

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

E. Busana Pesta

1. Pengertian Busana Muslimah

Busana muslimah dapat diartikan sebagai segala sesuatu yang dipakai oleh wanita muslimah mulai dari kepala hingga ujung kaki yang memenuhi kriteria (prinsip-prinsip yang ditetapkan oleh ajaran islam (Qurais Shihab, 2004: 155). Prinsip-prinsip busana muslimah, yaitu:

- 1) Busana harus menutupi seluruh tubuh kecuali wajah dan telapak tangan.
- 2) Busana muslimah juga harus longgar dan tidak ketat yang dapat membentuk lekuk tubuh.
- 3) Busana wanita tidak menyerupai busana laki-laki.
- 4) Busana tidak tipis dan tidak tembus pandang.

2. Pengertian Busana Pesta

a. Pengertian

Busana pesta adalah busana yang dikenakan pada kesempatan pesta, dimana pesta tersebut dibagi menurut waktunya yakni pesta pagi, pesta siang dan pesta malam (Prapti Karomah dan Sicilia Sawitri, 1998: 10). Menurut Enny Zuhni Khayati (1998: 3) busana pesta adalah busana yang dikenakan pada kesempatan pesta baik pagi hari, siang hari dan malam hari. Sedangkan menurut Chodiyah dan Wisri A. Mamdy (1982: 166) busana pesta adalah busana yang dikenakan pada kesempatan pesta, biasanya menggunakan bahan yang berkualitas tinggi dengan hiasan dan perlengkapan yang bagus dan lengkap sehingga kelihatan istimewa.

Jadi dari pengertian diatas dapat disimpulkan bahwa busana pesta adalah busana yang dikenakan pada kesempatan pesta baik pesta pagi, pesta siang, pesta sore maupun pesta malam hari, dimana busana yang dikenakan lebih istimewa dibandingkan dengan busana sehari-hari, baik dari segi bahan, teknik jahit, desain maupun hiasanya.

b. Penggolongan Busana Pesta

1) Usia Pemakaian

Menurut Arifah A. Riyanto (2003) penggolongan usia dalam kaitannya dengan berbusana digolongkan

menjadi: busana bayi, busana kanak-kanak, busana usia anak, busana usia remaja, busana usia dewasa, dan busana untuk masa tua. Khususnya pada kesempatan kali ini penulis membahas tentang busana usia anak remaja. Masa remaja yaitu antara usia 12-20 atau 22 tahun. Pada usia ini disebut juga masa pubertas (*puberty*), yang secara psikologis yaitu masa munculnya gejala hati yang ingin serba tahu tentang apa yang kadang-kadang belum boleh tahu. Secara fisik terjadi perubahan pada dirinya. Dari busana pun dapat menggambarkan gejala hatinya biasanya senang pada model, warna yang agak mencolok, yang terbaru yang sedang trend sering ingin diikutinya, walaupun kurang sesuai untuk bentuk badan atau warna kulitnya. Kain untuk busana anak remaja disesuaikan pada jenis model dan kesempatan pemakain.

2) Waktu pemakaian

Busana pesta menurut waktu pemakaian dibedakan menjadi 3 yaitu busana pesta pagi, busana pesta sore, dan busana pesta malam. Busana pesta malam adalah busana yang dipakai pada kesempatan pesta dari waktu matahari terbenam sampai waktu berangkat tidur. Pemilihan bahan yaitu bertekstur lebih halus dan lembut. Mode busana kelihatan mewah dan berkesan glamour. Warna yang

digunakan lebih mencolok, baik mode maupun hiasannya lebih mewah.

3) Karakter Kesempatan Pesta

Karakter kesempatan pesta dibedakan menjadi 3 yaitu: busana pesta malam resmi, busana pesta gala, dan busana muslimah. Busana muslim adalah busana yang dikenakan oleh wanita yang beragama islam, model baju yang tertutup dan serba panjang menjadi ciri khasnya.

3. Bahan Busana Pesta

a. Pengertian 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, tulle, organdi, sifon dan lain-lain (Enny Zuhni Khayati, 1998: 2). Sedangkan menurut Sri Widarwati (1993) bahan yang digunakan untuk busana pesta antara lain beledu, kain renda, lame, sutera, dan sebagainya. Busana pesta yang digunakan pada umumnya adalah bahan yang berkilau, mewah dan mahal setelah dibuat. Menurut Enny Zuhni Khayati (1998), ada empat hal yang perlu diperhatikan dalam pemilihan bahan busana, antara lain:

- 1) Memilih bahan sesuai dengan model desain.
- 2) Memilih bahan sesuai dengan kondisi si pemakai.

3) Memilih bahan sesuai dengan kesempatan si pemakai.

4) Memilih bahan sesuai dengan keuangan keluarga.

b. Warna bahan busana pesta

Warna yang digunakan untuk busana pesta malam adalah warna gelap atau mencolok, berkilau dengan tenunan benang emas atau perak (Prapti Karomah dan Sicilia Sawitri, 1986: 10). Berdasarkan pengertian diatas, bahwa pada umumnya busana pesta banyak menggunakan variasi warna. Untuk busana pesta warna-warna yang digunakan dapat berbeda jenis disesuaikan dengan waktunya.

Untuk busana pesta malam warna-warna yang digunakan sebaiknya warna-warna mencolok atau dapat juga warna-warna lembut. Hal ini dikarenakan pada malam hari terdapat pencahayaan yang dapat merubah warna busana. Warna-warna lembut pada busana pesta memberikan kesan mewah dan elegan, sedangkan warna mencolok akan sesuai dengan pesta yang meriah.

4. Pola Busana

Menurut Widjningsih (1994) pola terdiri dari beberapa bagian, yaitu pola badan (blus), lengan, kerah, rok, kulot, dan celana yang masih dapat diubah sesuai mode yang dikehendaki. Penggunaan pola yang benar dan tepat sangat berpengaruh besar dalam pembuatan busana terutama kenyamanan dalam pemakaian,

maka kita perlu mengetahui pola apa yang cocok digunakan sesuai dengan desain yang ada.

a. Macam-macam sistem pembuatan pola

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

1) Draping

Draping adalah cara membuat pola ataupun 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 lipitan (lipit bentuk atau lipit pantas). Lipit bentuk ini terjadi karena adanya perbedaan ukuran antara lingkaran yang besar dengan yang kecil.

2) Konstruksi

Pola konstruksi adalah pola yang dibuat berdasarkan ukurana dari bagian-bagian badan yang diperhitungkan secara matematis dan digambar pada kertas sehingga tergambar bentuk badan muka dan belakang, rok lengan, kerah, dan sebagainya. Pola konstruksi dapat dibuat untuk semua jenis bentuk badan dengan berbagai perbandingan, sehingga untuk memperoleh pola konstruksi yang baik harus menguasai :

1. Cara pengambilan macam-macam ukuran secara cermat dan tepat dengan menggunakan penterbangan sebagai alat pembantu sewaktu mengukur dan menggunakan pita pengukur yang kedua permukaannya mempunyai ukuran yang sama (cm).
2. Cara menggambar bentuk tertentu seperti garis leher, garis kerung lengan dan yang lain harus lancar (luwes). Hal ini bisa menggunakan pertolongan penggaris untuk kerung leher, kerung lengan, tinggi panggul, lingkaran bawah rok, dan sebagainya.
3. Perhitungkan pecahan dari ukuran yang ada dalam konstruksi secara cermat dan tepat.

Meskipun pola konstruksi dapat dibuat untuk semua bentuk badan, namun tak lepas dari kelebihan dan kekurangannya.

Kelebihan pola konstruksi:

1. Bentuk pola sesuai dengan bentuk badan seseorang.
2. Besar kecilnya lipit bentuk lebih sesuai dengan besar kecilnya buah dada seseorang.
3. Perbandingan bagian-bagian dari model lebih sesuai dengan besar kecilnya bentuk badan si pemakai.

Kekurangan pola konstruksi :

1. Menggambarinya tidak mudah.

2. Memerlukan waktu yang lebih lama.
3. Membutuhkan banyak latihan.
4. Harus mengetahui kelemahan dari konstruksi yang dipilih.

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

4. Cara pengambilan ukuran

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

Adapun ukuran yang dipergunakan dalam pembuatan busana pesta malam ini antara lain yaitu:

1. Lingkar Badan: Diukur sekeliling badan atas yang terbesar melalui puncak dada dan ketiak. Diukur pas

dahulu kemudian ditambah 4 cm atau diselakkan 4 jari.

2. Panjang punggung: Diukur dari tulang leher yang menonjol di tengah belakang lurus kebawah sampai dibawah petarban di pinggang.
3. Lingkar leher: Diukur sekeliling batas leher dengan meletakkan jari telunjuk dilekuk leher.
4. Lingkar kerung lengan lengan: Diukur sekeliling lubang lengan, pas dahulu ditambah 2 cm jika tanpa lengan dan ditambahkan 4 cm untuk lubang lengan yang akan dipasangkan lengan.
5. Lebar Dada: Diukur pada 5 cm di bawah lekuk leher atau pertengahan jarak bahu terendah dan ketiak dari batas lengan yang kanan sampai batas lengan kiri.
6. Lingkar Pinggang: Diukur sekeliling pinggang, pas dahulu, kemudian ditambah 1 cm, atau diselakan 1 jari.
7. Lingkar Panggul: Diukur sekeliling badan bawah yang terbesar, diukur pas kemudian ditambah 4-6 cm.
8. Tinggi Panggul: Diukur dari bawah petarban pinggang sampai batas lingkar panggul.
9. Panjang Muka: Diukur dari lekuk ditengah muka sampai di bawah petarban pinggang.

10. Tinggi Dada (T.D.): Diukur dari bawah ban petar pinggang tegak lurus ke atas sampai di puncak buah dada tegak lurus ke atas sampai di puncak buah dada.
11. Panjang Sisi (P.S.): Diukur dari batas ketiak ke bawah sampai pinggang.
12. Panjang bahu: Diukur dari bahu tertinggi sampai bahu terendah.
13. Panjang lengan: Diukur dari bahu terendah sampai panjang lengan yang dikehendaki dengan posisi lengan sedikit ditekuk.
14. Lingkar pergelangan tangan: Diukur melingkar pada pergelangan tangan.
15. Panjang Rok: Diukur dari batas pinggang sampai batas yang diinginkan.

5. Teknologi Busana

Menurut Nanie Asri Y (1993) teknologi busana adalah suatu cara atau teknik dalam pembuatan busana agar hasilnya bagus dan nyaman dipakai. Dalam pembuatan busana, teknologi busana yang digunakan adalah sebagai berikut :

a. Teknologi penyambungan kampuh

Kampuh adalah sambungan yang terjadi pada waktu menyambung dua potong kain (Arifah A. Riyanto, 2003).

Macam-macam kampuh yang dapat diterapkan pada pembuatan busana:

1) Kampuh buka

- a. Kampuh buka dengan penyelesaian dirompok.

Penyelesaiannya menggunakan kumai serong, yaitu kain selebar 1,5 cm sampai dengan 2 cm yang digunting menyerong dari serat kain.

- b. Kampuh buka dengan penyelesaian digunting zig-zag.

Digunakan pada busana tailoring karena bahan busana tailoring relatif tebal.

Terdapat beberapa macam kampuh buka yaitu kampuh buka dengan penyelesaian dijahit pada tepi tirasnya, kampuh buka dengan penyelesaian diobras, Kampuh buka dengan penyelesaian menggunakan tusuk balut dan sebagainya.

2) Kampuh tutup

Kampuh tutup adalah kelebihan jahitan dari dua bagian yang dijahit menjadi satu dan tidak terlihat lagi bagian tepi kainnya.

Macam-macam kampuh tutup yaitu: kampuh balik, kampuh pipih, kampuh prancis dan kampuh sarung.

5. Teknologi *interfacing*

Menurut Goet Poespo (2005), *interfacing* adalah bahan yang dipasangkan diantara pakaian untuk memberikan kekuatan

pada bagian suatu busana. Jadi, fungsi *interfacing* ini adalah untuk memberikan kekuatan pada busana supaya lebih awet. Bahan yang digunakan untuk *interfacing* harus sesuai dengan bahan luarnya, terutama tentang tebal tipisnya bahan pokok, warna bahan pokok, kesesuaian pemeliharaan bahan pokok dan ketepatan menempelkan bahan pelapis sesuai tujuan. Pemilihan dan penempatan *interfacing* pada busana sangat menentukan penampilan busana secara keseluruhan.

6. Teknologi *facing*

Lapisan singkap (*facing*) dipergunakan pada penyelesaian pinggiran kasar atau tirus. Lapisan singkap bisa dipotong baik pada lajur benang yang sama dengan bagian yang harus dilapisi atau dengan bahan berlajur benang serong (Goet Poespo, 2005: 68).

Bahan yang digunakan untuk *facing* menurut Nanie Asri Yulianti (1993) adalah sewarna dengan bahan pokok. Berbeda warnanya dengan bahan busana, perlu diingat kombinasi warna harus sesuai dengan busananya.

7. Teknologi *interlining*

Interlining merupakan pelapis antara, yang membantu membentuk siluet pakaian. *Interlining* sering digunakan pada bagian-bagian pakaian seperti lingkaran leher, kerah, belahan tengah muka, ujung bawah pakaian, bagian bahu pada jas, pinggang dan lain-lain (Ernawati, 2008: 183). *Interlining* banyak jenisnya,

diantaranya ada yang mempunyai lem atau perekat dan ada yang tidak berperekat. *Interlining* yang mempunyai lem atau perekat biasanya ditempelkan dengan menggunakan setrika pada bahan yang akan dilapisi. Begitu juga dengan ketebalannya. *Interlining* ini ada yang tebal seperti untuk pengeras kerah dan pengeras pinggang. *Interlining* yang relatif tipis dapat digunakan untuk melapisi belahan tengah muka, saku, depun leher, kerah dan lain-lain. Ada dua jenis *interlining* yaitu:

3) Kain keras atau turbines

Jenis ini biasanya digunakan pada bagian kerah dan ban pinggang.

4) Kain kapas atau fislin

Jenis ini biasanya digunakan untuk melapisi belahan, bagian tengah muka pada kemeja, lapisan rumah kancing, dan lain-lain.

8. Teknologi *lining*

Lining merupakan bahan pelapis berupa kain yang melapisi bahan utama sebagian maupun seluruhnya (Ernawati: 2008, 182). Bahan *lining* sering juga disebut dengan furing. Bahan *lining* yang sering dipakai diantaranya yaitu kain ero, kain abutai, kain satin, dan lain-lain. Ada beberapa hal yang perlu diperhatikan dalam memilih bahan *lining* yaitu:

1) Jenis bahan utama

2) Warna bahan

3) Sifat luntur dan susut kain

4) Kesempatan pemakaian busana

Apabila dalam pengerjaan suatu busana memperhatikan hal-hal tersebut maka hasil yang didapat akan maksimal.

9. Teknik pressing

Menurut (Sicilia Sawitri, 1997), pengepresan merupakan suatu cara agar kampuh-kampuh terlihat lebih rapi dan pipih. Pengepresan dilakukan setiap kali selesai menjahit dengan menggunakan setrika dengan suhu atau temperatur yang sesuai dengan bahan busananya. Ada tiga tingkatan dalam proses penyetricaan atau pengepresan yaitu: sebelum pemotongan, sebelum penjahitan yang disebut under pressing. Kunci untuk memperoleh suatu “penampilan ahli” adalah menyetrica bahan setiap mulai menjahit kemudian disetrica lagi bilamana pakaian sudah selesai dijahit (Goet Poespo, 2005: 21).

5. Hiasan Busana

a. Pengertian hiasan busana

Hiasan busana atau garnitur adalah segala sesuatu yang dihiaskan pada busana agar busana tersebut memiliki nilai (value) yang tinggi terutama nilai keindahan (Enny Zuhni Khayati, 1998: 17).

Hiasan busana atau garnitur busana merupakan salah satu unsur busana yang tidak kalah pentingnya karena pemilihan

garnitur yang kurang tepat dapat merusak penampilan busana secara keseluruhan dan begitu juga sebaliknya. Penempatan dan pemilihan hiasan busana yang tepat akan dapat menunjang dan meningkatkan mutu serta keharmonisan penampilan busana secara keseluruhan.

b. Jenis-jenis hiasan busana

Garnitur atau hiasan busana banyak dan bervariasi, tetapi dilihat dari jenisnya adalah sebagai berikut:

- 1) Hiasan dari benang berupa tusuk hias, sulaman, renda benang dan bordir.
- 2) Hiasan dari kain berupa saku luar, klep, detail busana misalnya krah, trimming, manset dan lain-lain.
- 3) Hiasan dari logam berupa kancing kain, ritsliting, dan gesper.
- 4) Hiasan dari kayu berupa kancing, manik-manik dan bentuk alternatif yang lain.
- 5) Hiasan dari plastik berupa gesper, kancing, ritsliting dan lain-lain.
- 6) Hiasan dari bahan istimewa, yang tergolong dalam hiasan istimewa antara lain:
 - a) Gim yaitu sejenis per yang sangat lembut berbentuk spiral dari logam berlapis warna emas atau perak.
 - b) Ribbing yaitu sejenis bahan tricot (kaos) yang biasanya digunakan sebagai hiasan busana.

- c) Breading yaitu merupakan hiasan berupa tali menyerupai tali cord tetapi lebih padat.
- d) Hiasan prada yaitu rekayasa manusia untuk mendapatkan warna kuning keemasan atau putih keperakan pada proses pewarnaan atau pencelupan kain batik dan bahan tekstil.
- e) Hiasan manik-manik yaitu merupakan butiran atau lempengan yang bagian tengahnya memiliki lubang kecil yang berguna untuk merekatkan barang atau kain yang akan dihiaskan. Jenis manik-manik antara lain:
 - (1) Mote atau mutiara yaitu jenis manik manik yang bentuknya bulat dan ukurannya sangat bervariasi.
 - (2) Pasiran yaitu manik-manik yang bentuknya bulat kecil-kecil, agak pipih dan tengahnya berlubang.
 - (3) Payet yaitu manik-manik yang bentuknya lempengan pipih bulat dan tengahnya berlubang, biasanya menggunakan variasi dengan bentuk pasiran atau mote yang paling kecil.
 - (4) Halon yaitu manik-manik yang bentuknya panjang menyerupai lidi dan dibagian tengahnya terdapat lubang kecil.
 - (5) Parel atau padi-padian yaitu manik-manik yang berbentuk seperti padi atau oval dan dibagian tengahnya terdapat lubang.

(6) Batu manikam yaitu manik-manik yang bentuknya menyerupai bebatuan, terbuat dari kaca atau palstik transparan atau batu-batu asli.

(7) Manik-manik bentuk bebas merupakan pengembangan bentuk-bentuk yang sudah ada kemudian pada bagian permukaannya diberi ukiran atau ornament yang bercorak etnis.

c. Pemilihan hiasan busana

Garnitur atau hiasan busana sangat banyak jenisnya dan bentuknya. Menurut Enny Zuhny Khayati (1998: 17) dalam memilih garnitur atau hiasan busana harus memperhatikan hal-hal sebagai berikut:

- 2) Pemilihan hiasan busana yang sesuai dengan sifat dan nuansa busana.
- 3) Pemilihan hiasan busana sesuai dengan suasana dan kesempatan.
- 4) Pemilihan hiasan busana harus disesuaikan dengan usia si pemakai.
- 5) Pemilihan hiasan busana harus disesuaikan dengan keadaan keuangan.

Pemilihan hiasan busana yang tepat, dapat meningkatkan keharmonisan penampilan busana secara keseluruhan. Hal tersebut dapat dicapai dengan

memilih desain yang tepat serta macam- macam hiasan yang sesuai.

F. Pergelaran Busana

1. Pengertian pergelaran busana

Menurut Sri Widarwati (2000: 45) gelar busana adalah pameran mode busana, yang asalnya adalah ingin memamerkan ide-ide hasil rancangan para perancang mode busana. Sedangkan menurut Arifah A. Riyanto (2003: 8), peragaan busana atau gelar busana adalah kegiatan yang dilakukan oleh para disainer, pengusaha tekstil untuk mempromosikan atau menunjukkan hasil produksi atau rancangannya kepada masyarakat.

Kesimpulanya gelar busana adalah suatu kegiatan yang memperkenalkan dan mempromosikan rancangan atau kreasi terbaru dari perancang yang diperagakan oleh model dengan tujuan tertentu.

2. Tujuan pergelaran busana

Tujuan pergelaran busana menurut Sri Widarwati (1993), sebagai berikut :

- a. Untuk mempromosikan suatu hasil karya atau kreasi terbaru dari perancang.
- b. Sebagai sarana hiburan.

- c. Mengumpulkan dana bagi badan sosial seperti panti asuhan, panti jompo dan lain-lain.

Ketiga tujuan tersebut menjelaskan bahwa suatu gelar busana diselenggarakan yaitu dengan tujuan sebagai sarana mempromosikan produksi busana. Penyelenggaraan gelar busana dengan suatu tujuan tertentu membutuhkan biaya yang tidak sedikit jumlahnya. Oleh karena itu untuk meringankan biaya suatu penyelenggara busana, panitia gelar busana mencari dana melalui seponsor. Menurut Ibnu Syamsi (1998) pencarian dana dibagi menjadi dua yaitu:

1) Program non sponsor

Penyelenggaraan peragaan busana yang dilakukan oleh pihak penyelenggara sendiri tanpa kerjasama dengan pihak lain. Kelebihan dari program ini pihak penyelenggara tidak terikat oleh pihak manapun sehingga penyelenggara dapat menentukan sesuatunya dengan bebas.

2) Program sponsor

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

- a. Sponsor tunggal yaitu sponsor dan pihak disainer bekerjasama dengan satu sponsor saja

b. Sponsor bersama yaitu pihak disainer bekerja sama dengan lebih dari satu sponsor

3. Koreografer

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

4. Tata panggung

Panggung merupakan suatu ruang yang secara mendasar merupakan sarana penentu dalam mencapai tujuan dari sebuah pertunjukan. Jenis dan tempat pertunjukan merupakan salah satu hal penting (Soegeng Toekiyo, 1990: 24). Berdasarkan pengertian diatas dapat diambil kesimpulan bahwa panggung adalah tempat dalam pertunjukan atau tempat untuk mempertunjukkan sesuatu kepada penonton atau masyarakat. Menurut Sujawi Bastomi (1985: 5) menyatakan bahwa tempat dalam pertunjukan atau panggung dibedakan menjadi tiga macam yaitu:

1) Arena Panggung

Arena adalah pertunjukan yang disajikan ditempat yang letaknya sama tinggi dengan penonton atau lebih rendah dari penonton. Penontonnya melingkar atau duduk mengelilingi panggung sehingga penonton sangat dekat sekali dengan panggung dan model. Model dapat terlihat dari sisi, maka penggunaan set dekorasi berupa bangunan tertutup, vertikal

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

2) Panggung Tertutup

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

3) Panggung Terbuka

Panggung terbuka adalah tanpa pertunjukan tanpa dinding keliling. Berbagai variasi dapat digunakan untuk pertunjukan ditempat terbuka misalnya di tanah lapang, beranda rumah, pendopo, tengah-tengah gedung, atau dapat diadakan disebuah tempat yang landai dimana penonton berada dibagian bawah tempat tersebut.

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

- a. Pemilihan tempat untuk masuk ke area background dari ruang ganti.
- b. Berjalan di *catwalk* sesuai rute.
- c. Tinggi, ukuran dan bentuk sangat berhubungan dengan jarak penglihatan dan pendengaran penonton.

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

5. *Lighting*

Didalam pagelaran dan penataan panggung hal yang sangat penting dan harus diperhatikan yaitu penerangan atau tata cahaya (*lighting*), pengertian dari *lighting* atau tata cahaya yaitu unsur atau tata artistik yang paling penting didalam pagelaran busana, tanpa adanya cahaya penonton tidak dapat menyaksikan apa-apa. Seorang penata cahaya perlu mempelajari pengetahuan dasar dan penguasaan tata cahaya. Pengetahuan dasar tersebut selanjutnya dapat diterapkandan dikembangkan dalam penataan cahaya untuk kepentingan artistic dalam panggung. Didalam pencahayaan dalam pementasan dapat dibagi menjadi lima yaitu:

- 1) *Front light* adalah cahaya dari depan panggung sehingga penonton dapat melihat wajah model dengan jelas.
- 2) *Over head* adalah cahaya dari atas kepala yang mengenai area panggung.

- 3) *Back light* adalah cahaya dari belakang model agar model tidak terlihat menempel pada background.
- 4) *Side light* adalah cahaya dari samping kiri dan kanan.
- 5) *Cyclorama* adalah cahaya dari atas dan lantai panggung yang memberikan efek suasana.

6. *Background*

Selain *lighting* terdapat juga yang berpengaruh di dalam suatu pagelaran misalnya saja *background* panggung, tujuannya *background* panggung adalah untuk meningkatkan produk yang ditampilkan baik dengan pengaturan mencolok *empahasing* barang dengan yang disajikan dan untuk menempatkan logo atau sponsor dan tema suatu pagelaran atau pertunjukan.

Tujuan dari *background* adalah untuk menunjukkan tingkatan produk busana atau tema dari busana yang dipagelarkan. Mungkin saja dihias logo yang sesuai dengan tema.

7. Tata suara

Musik juga berpengaruh di dalam suatu pertunjukan atau pertunjukan tanpa musik pertunjukan tidak sempurna dan berkesan tidak hidup. Pemberian musik bertujuan:

- 1) Untuk memperkuat jiwa atau seni yang ada didalam suatu busana.
- 2) Suasana didalam suatu pertunjukan.

3) Memberikan pertolongan pada model dalam mengatur langkahnya sesuai dengan tempo lagu serta memeriahkan acara pertunjukan.

8. Proses penyelenggaraan

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

1) Tahap persiapan

a) Pembentukan panitia

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

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

a. Ketua panitia

Orang yang bertanggung jawab terhadap keseluruhan acara pertunjukan busana dari awal kegiatan hingga akhir.

b. Wakil ketua

Orang yang membantu ketua dalam penyelenggaraan gelar busana dan orang yang bertanggung jawab untuk membantu kerja panitia dari awal hingga akhir kegiatan.

c. Sekretaris dan humas

Orang yang bertanggung jawab terhadap semua undangan, surat-menyurat dan segala sesuatu yang berhubungan dengan masyarakat.

d. Bendahara

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

e. *Announcer*

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

f. Perlengkapan

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

g. Penanggung jawab peragawati dan rias

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

b) Penentuan tema

Dalam suatu penyelenggaraan pagelaran busana pasti mempunyai tema. Tema harus sesuai dengan trend dan sumber ide yang akan ditampilkan pada pagelaran busana.

c) Penentuan waktu dan tempat pelaksanaan

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

d) Penentuan anggaran

Setiap pagelaran busana mempunyai daftar barang yang harus dibeli ataupun di sewa untuk memudahkan jalannya pagelaran, oleh karena itu dibuatlah perencanaan anggaran. Perencanaan anggaran dibuat bertujuan agar dapat meminimalikan biaya yang harus dikeluarkan serta menanggulangi kerugian.

2) Tahap Pelaksanaan

- a) Persiapan pengisi acara
- b) Persiapan perlengkapan
- c) Kesiapan keamanan

d) Kesiapan *crew* seperti *show desainer, stage manager, sound enginer, lighting*, dan seksi-seksi lainnya.

3) Tahap Evaluasi

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

Maka dari itu setiap tahapan yang berjalan harus sesuai tepat waktu dan pada saat pertunjukan sudah digelar semua permasalahan sudah terkendali. Oleh karena itu kerjasama tim sangat diperlukan sebelum acara maupun saat acara tersebut, selain itu untuk meminimalisir kesalahan maka perlu adanya Gladi Resik (GR). Gladi Resik (GR) harus tetap dipersiapkan jauh-jauh hari termasuk dalam pengisian acara misalnya mengontak MC (*Master of Ceremony*), bintang tamu, model dan lain-lain. Kita sebagai EO (*Event Organizer*) dalam pertunjukan busana selain mengontrak mereka saja tetapi mereka juga harus mengikuti jadwal Gladi Resik.

BAB III

KONSEP PENCIPTAAN KARYA

A. Konsep Penciptaan Desain

Penciptaan busana pesta malam ini menerapkan tema besar, sumber ide, unsur desain, prinsip desain yang telah dibahas pada kajian teori di bab dua, dengan menggunakan sumber ide yang diambil yaitu ubur-ubur.

1. Penerapan tema

a. Tema pergelaran

Authenture kepanjangan dari Authenticity For Human Nature. Authenticity adalah sebuah istilah tertulis dalam filosofi seni dan psikologi. Authenticity menggambarkan tingkatan kekuatan pribadi, spirit, dan karakter seseorang dalam menghadapi pengaruh tekanan lingkungan eksternal. Dan Human Nature diartikan sebagai sifat ideal dalam diri manusia, zaman sekarang ini manusia cenderung sibuk dengan dirinya sendiri, sibuk dengan dunia maya yang dikenal dengan sosial media dan interaksi hubungan sesama manusia pun berkurang. Oleh karena itu seiring berjalanya waktu keaslian dari sifat manusia sendiri memudar karena adanya teknologi modern saat ini yang berkembang sangat pesat. Human Nature memiliki arti sebagai sifat dasar atau bagian penting dari diri manusia yang diyakini telah menetap dalam waktu yang cukup lama dan melalui beragam bentuk budaya.

b. Tema busana sesuai trend 2016

Busana pesta malam muslimah dengan sumber ide ubur-ubur ini menerapkan tema dan sub tema yang sesuai dengan trend 2016, yaitu *authenture* dengan dan sub tema *toon-lab*. *Toon-lab* Bermain dengan unsur grafis dan plastik berwarna cerah dengan permukaan *shiny* ataupun *matte*. Terbentuk dari lembaran-lembaran yang menghasilkan bentuk abstraksi berkarakter kartun (*cartoon*) dan eksperimental, sehingga diberi akhiran 'lab' diakhiri namanya.

Grapichal, matte plastic, abstract, character, cartoon feeling, layers, strip.

2. Penerapan sumber ide

Sumber ide dapat diperoleh dengan melihat, mengamati suatu obyek untuk dijadikan sebagai sumber ide. Pembuatan busana pesta malam muslimah ini, perancang mengambil sumber ide dari sumber alam sekitar yaitu: ubur-ubur (tubuh transparan, lucu, geraknya cepat, lincah) sesuai dengan sub trend yang didapat yaitu *toon-lab*. Sumber ide alam sekitar berarti dalam membuat suatu karya busana mengambil inspirasi dari segala sesuatu yang ada di lingkungan sekitar. Yang termasuk dalam golongan ini misalnya: gelombang laut, awan, macam-macam bunga, macam-macam buah, binatang, dan lain-lain. Perancang mengambil dari bentuk atau siluet ubur-ubur yang berbentuk setengah lingkaran.

Busana pesta malam muslimah dengan sumber ide ubur-ubur ini menerapkan teori pengembangan sumber ide secara deformasi. Deformasi yaitu penggambaran bentuk yang menekankan pada interpretasi karakter, dengan cara mengubah bentuk obyek dengan cara menggambarkan obyek tersebut dengan hanya sebagian yang dianggap mewakili, atau pengambilan unsur tertentu yang mewakili karakter hasil interpretasi yang sifatnya sangat hakiki". Hal ini dapat dilihat dari desain busana.

3. Penerapan style

Style yang digunakan dalam pembuatan busana pesta malam muslimah dengan sumber ide ubur-ubur adalah feminin romantis sesuai untuk remaja yang lincah, lembut, riang. Hal tersebut terlihat pada desain, hisan dan bahan yang digunakan, busana pesta malam muslimah ini terdiri dari long dress tanpa lengan dan cloak. Busana pesta malam muslimah ini dibuat menggunakan bahan emboss (halus, lembut, ringan), kain jumputan (halus, lembut, ringan), organdi silk (transparan, kaku, tipis, berkilau) dan kain raw silk dipilih karena tekstur bahanya halus, ringan dan mengkilat.

Penggunaan warna bahan pun juga disesuaikan dengan style yaitu warna pink (melambangkan kasih sayang dan cinta, persahabatan, feminin, kepercayaan, niat baik, damai, perasaan yang halus, perasaan yang manis dan indah. lembut, sedangkan warna hijau digunakan sesuai dengan tema yaitu authenture yang berarti kembali ke alam, warna

hijau identik dengan alam. Hijau merupakan representasi warna alam, dedaunan, kesegaran, relaksasi, harmoni, alami, sejuk, bersifat menenangkan.

4. Penerapan unsur-unsur desain

Penerapan unsur desain yaitu:

- a. unsur garis lengkung (yang memberi kesan luwes atau kadang-kadang riang dan gembira sesuai dengan sifat remaja) yaitu garis *princess* dan banyak menggunakan garis lengkung pada busana.
- b. Unsur tekstur busana pesta malam ini adalah tekstur lemas, ringan, jatuh yang terdapat pada bahan utama yaitu *emboss*, katun paris dan kain jumputan. Tekstur berkilau, ringan, halus terdapat pada bahan yaitu *raw silk*. Tekstur berkilau, transparan, kaku terdapat pada bahan *organdi silk*. Warna yang dipilih dalam pembuatan busana pesta malam ini adalah warna hijau muda dan pink. Penerapan prinsip-prinsip desain yaitu prinsip keselarasan atau kesatuan unsur-unsur desain yang terlihat pada keseluruhan busana, mulai dari warna yang dipilih, hiasan, garis, dan ukuran.

5. Penerapan prinsip-prinsip desain

Penerapan prinsip-prinsip desain yaitu:

- a. prinsip keselarasan atau kesatuan unsur-unsur desain yang terlihat pada keseluruhan busana, mulai dari warna yang dipilih, hiasan, garis, dan ukuran.

- b. Prinsip keseimbangan simetris terdapat pada lengan *cloak* terdapat hiasan variasi lengan puncak dengan hiasan membayang, lipit di kedua lengan yaitu kanan dan kiri sama. Keseimbangan simetris di gunakan karena memberi kesan beraturan, formmal dan statis.
- c. Pergerakan Irama pengulangan terjadi pada *center of interst* pada *cloak* badan depan dengan hiasan membayang, pada lengan dan pada *cloak* bagian belakang.
- d. *Center of interest* busana pesta ini terletak pada *cloak* bagian badan depan bagian perut yang berbentuk lengkung seperti siluet ubur-ubur dan menggunakan kain yang transparan seperti tubuh ubur-ubur yang transparan.

6. Karakteristik pemakai

Busana pesta yang penyusun ciptakan ini digunakan untuk remaja yang berusia 18-22 tahun yang memiliki postur tubuh tinggi langsing dan berkulit putih. Secara psikologi, usia remaja memiliki karakteristik remaja yang lincah, lembut, dan riang.

7. Kesempatan pakai

Kesempatan pakai busana ini digunakan untuk busana pesta malam. Busana pesta malam merupakan busana yang dikenakan pada kesempatan pesta dari waktu matahari terbenam sampai waktu berangkat tidur, baik yang bersifat resmi maupun tidak resmi, dibuat lebih istimewa dari pada busana yang dikenakan untuk sehari-hari.

B. Konsep Pembuatan Busana

Tahapan kedua ini adalah konsep pembuatan busana. Tahapan ini meliputi: konsep pola, konsep teknik jahit, konsep. Maka berikut ini pembahasan tentang proses pembuatan busana:

1. Konsep pola

Dalam pembuatan busana pesta malam muslimah ini menggunakan metode pembuatan pola konstruksi dengan sistem So'en. Pola so'en digunakan karena sesuai dengan desain yang dibuat.

2. Konsep teknik jahit

1) Pembuatan busana pesta malam muslimah ini menggunakan teknik jahit adi busana yaitu busana tingkat tinggi, teknik halus dan penyelesaian banyak menggunakan tangan, membutuhkan waktu yang lama dalam pengerjaannya. Dalam pembuatan busana pesta malam muslimah ini menggunakan teknik adi busana karena sesuai dengan jenis busana yaitu busana pesta, busana yang khusus, menggunakan kain yang istimewa, menggunakan hiasan yang menarik.

2) Teknologi penyambungan kampuh

Teknologi penyambungan kampuh yang digunakan dalam pembuatan busana pesta malam menggunakan kampuh buka dengan teknik penyelesaian tepi pakaian dengan di tipiskan atau dipotong-potong agar menghasilkan pola lengkung yang rapi.

3) Teknologi interfacing

Bahan yang digunakan untuk interfacing dalam pembuatan busana pesta malam untuk remaja berupa kain pasir yang sesuai dengan tekstur bahan utama yaitu ringan, tipis.

4) Teknologi lining

Lining yang digunakan dalam pembuatan busana pesta malam untuk remaja menggunakan katun paris dan kain jumpitan, pemilihan bahan ini karena bahan ini memiliki tekstur lembut, menyerap keringat, ringan dan jatuh atau melangsai. Teknik pemasangan lining dengan cara pemasangan lining lekat.

3. Konsep hiasan

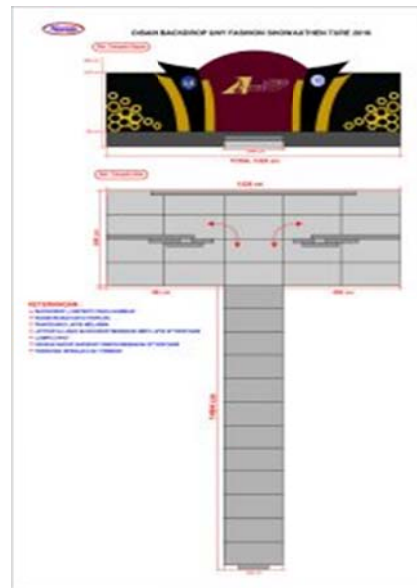
Hiasan pada lengan menggunakan hiasan membayang seperti yang ada di *center of interest*. Hiasan yang digunakan pada leher berupa mutiara yang bentuknya bulat dengan ukuran yang bervariasi.

C. Konsep Penyelenggaraan Pergelaran

Konsep pergelaran busana akan mengangkat tema *Authenture* yang akan menampilkan busana pesta malam. Tempat penyelenggaraan pergelaran busana akan dilaksanakan di dalam ruangan (*indoor*) di Auditorium Universitas Negeri Yogyakarta. Sumber dana diperoleh dengan iuran dari mahasiswa dan juga mencari sumber dana dari beberapa sponsor.

a. Tata panggung

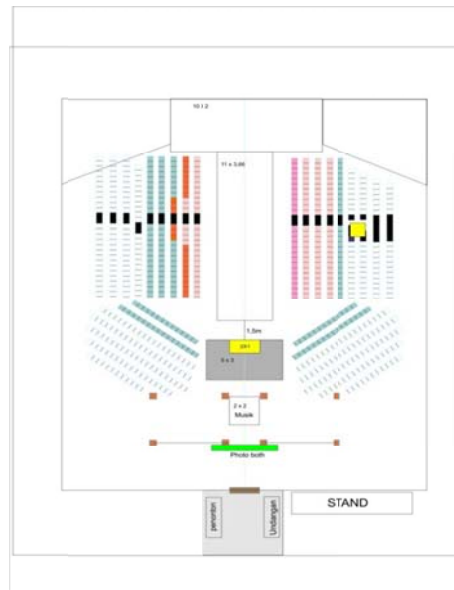
Konsep panggung dengan tema *authenture* disajikan dalam panggung dengan bentuk seperti sebuah gerbang dimana gerbang tersebut menyaring budaya dan teknologi yang masuk sehingga dapat bermanfaat bagi diri kita dan masyarakat juga generasi mendatang.



Gambar 8. Bentuk Panggung

b. Area Penonton

Dalam penataan kursi penonton menyesuaikan *space* dan kondisi ruangan pertunjukan busana. Penataan kursi akan dibedakan antara kursi undangan, tiket VIP dan tiket reguler. Kursi undangan berada dibagian depan panggung, sedangkan kursi penonton tiket VIP berada di belakang kursi undangan dan kursi penonton reguler dibelakang kursi tiket VIP.



Gambar 9. Area Penonton

c. Konsep *lighting*

Lighting (pencahayaan) pada pertunjukan busana ini menggunakan 5 parled, 2 moving head, 1 follow spot, dan 5 lighting backrop yang menyorot pada busana yang ditampilkan agar busana yang ditampilkan terlihat oleh penonton dan penonton lebih fokus untuk melihat busana yang sedang ditampilkan.

d. Konsep music

Jenis musik untuk pertunjukan busana ini menggunakan *music* dengan *beat* yang disesuaikan dengan busana agar busana yang sedang ditampilkan dapat diperagakan oleh model dengan maksimal.

BAB IV

PROSES, HASIL, DAN PEMBAHASAN

A. PROSES

1. Penciptaan Desain

- a. Proses penciptaan busana pesta malam muslimah dimulai dari langkah pertama yaitu mengkaji tema dan trend yang telah ditentukan yaitu *authenture* dan tema *biopop*, sub tema *toon-lab*. Sumber ide yang digunakan pada pembuatan busana pesta malam muslimah ini adalah ubur-ubur. Ubur-ubur adalah hewan invertebrata yang hidup di air, terutama di laut dan berenang bebas dalam bentuk medusa. Pada umumnya hewan ini dapat dikenali dari keberadaan payungnya, baik yang transparan maupun berwarna, yang disertai tentakel yang menjulur dari sisi payung dan lengan mulut yang keluar dari bagian tengah payung. Tubuhnya sendiri sebagian besar tersusun oleh air, bahkan mencapai 99%, dengan organisasi tubuh yang sangat sederhana. Hewan ini tidak mempunyai kepala, sistem saraf terpusat, sistem pertukaran gas, sistem ekskresi, atau pun sirkulasi. Nematosis merupakan struktur intraseluler paling besar dan kompleks. Racun nematosis bervariasi dan yang paling sering muncul adalah neurotoksin.
- b. Pembuatan *moodboard* akan sangat membantu perancang untuk menuangkan ide yang masih abstrak menjadi ide yang lebih nyata di dalam desain. *Moodboard* dibuat dimulai dengan mengumpulkan gambar-gambar, warna, siluet, hiasan yang sesuai dengan sumber ide,

c. tema, trend, sub trend yang dapat menggambarkan ide seorang desainer untuk diwujudkan dalam sebuah karya. Berikut cara membuat *moodboard* adalah:

- 1) Menentukan tema dan judul
- 2) Menyiapkan alat dan bahan seperti gunting, lem, kertas asturo, karton tebal berukuran 0,3 cm dengan ukuran 2 x A3, serta referensi gambar-gambar yang menjadi sumber ide
- 3) Mengumpulkan gambar-gambar yang sesuai dengan tema dan judul yang akan diangkat menjadi sebuah karya.
- 4) Menggunting gambar-gambar yang akan digunakan sebagai sumber ide
- 5) Menyusun dan menempelkan potongan gambar-gambar

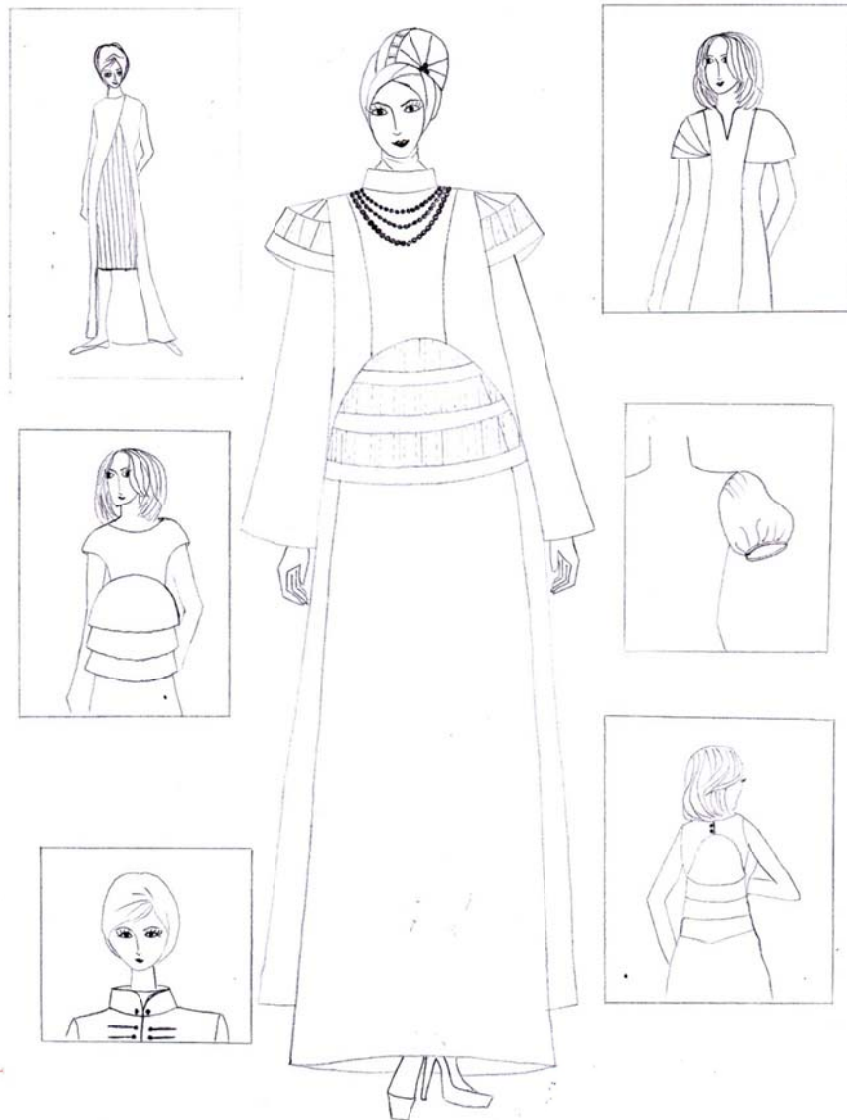


Gambar 9. *Moodboard* Tema Biopop dan Sumber Ide ubur-ubur

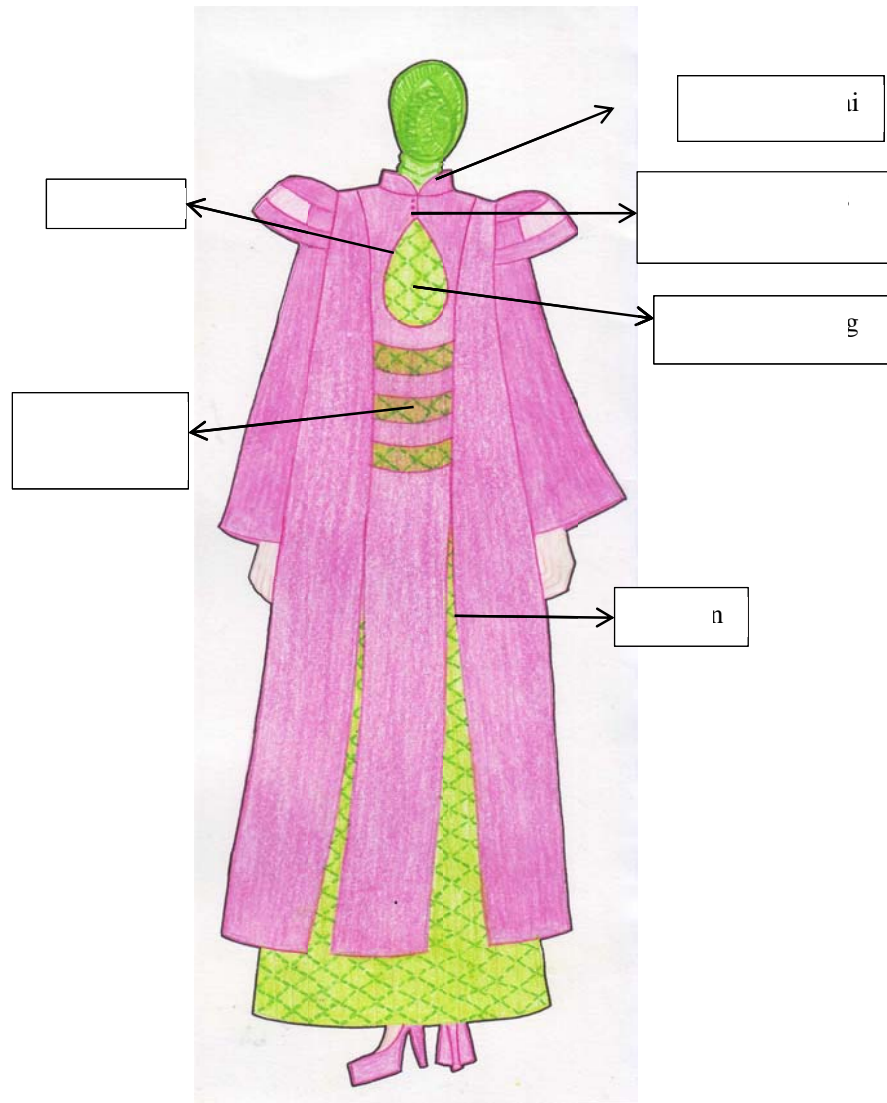
d. Mencipta desain

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

1) *Design Sketching* menampilkan rancangan busana berupa skets







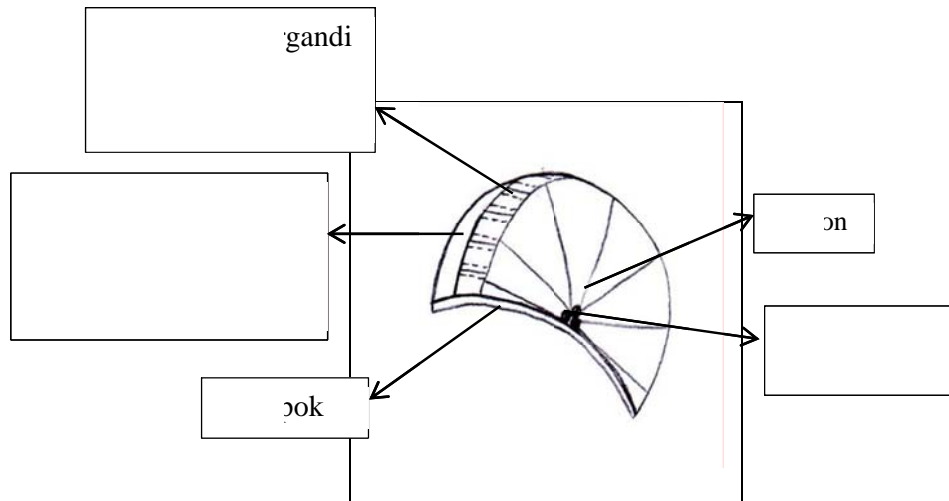
Gambar 10. *Design Sketching*



Gambar 12. *Presentation Drawing* Tampak Belakang

Contoh bahan

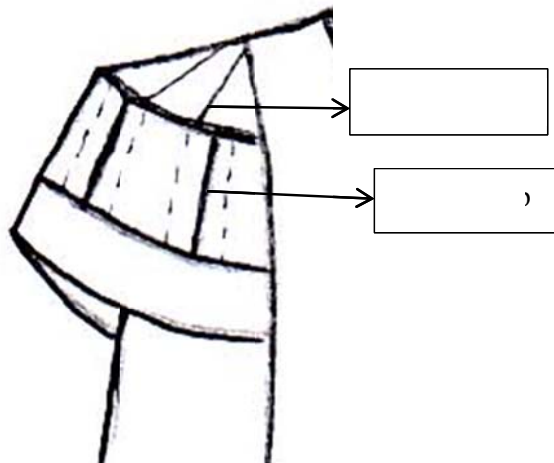
Emboss	Raw Silk	Jumputan	Organdi Silk
			



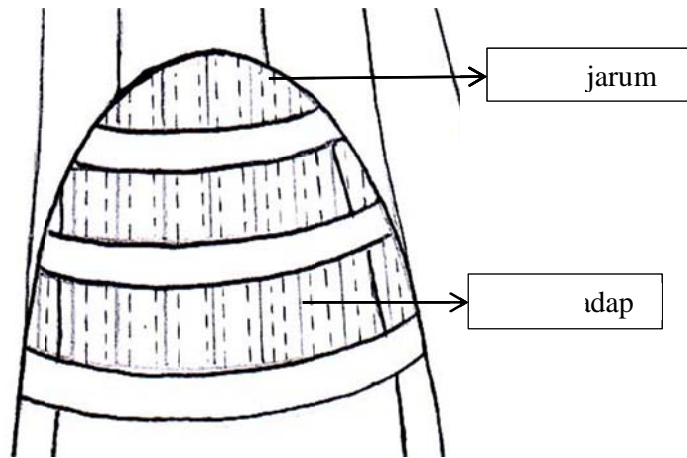
Gambar 13. Hiasan *Headpieces*

e. Desain hiasan

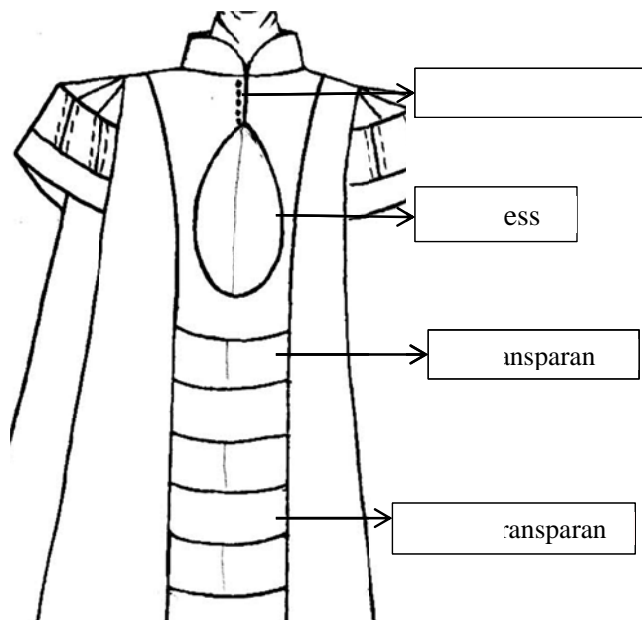
Desain hiasan adalah disain yang memperindah permukaan desain strukturnya. Desain hiasan yang digunakan dalam busana pesta malam ini berupa payet, lipit , hiasan membayang.



Gambar 14. Desain Hiasan Lengan Puncak pada *Cloak*



Gambar 15. (Center Of Interst) Hiasan Membayang Pada Badan Depan *Cloak*



Gambar 16. Desain Hiasan Membayang Pada Badan Bagian Belakang *Cloak*

2. Pembuatan Busana

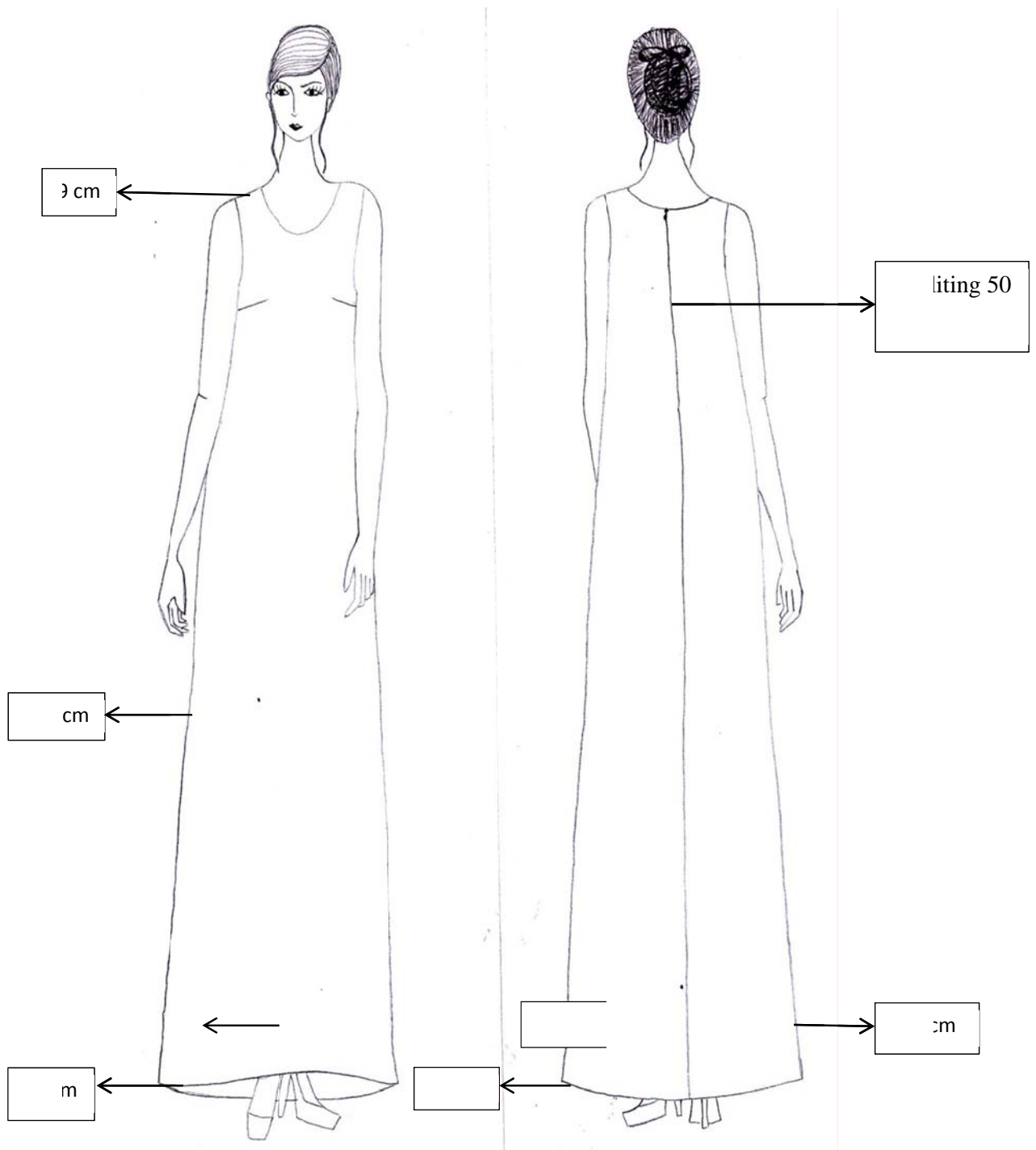
Pembuatan busana pesta malam ini secara umum meliputi tiga tahap yang harus dilaksanakan yaitu persiapan, pelaksanaan, dan evaluasi hasil.

a. Persiapan

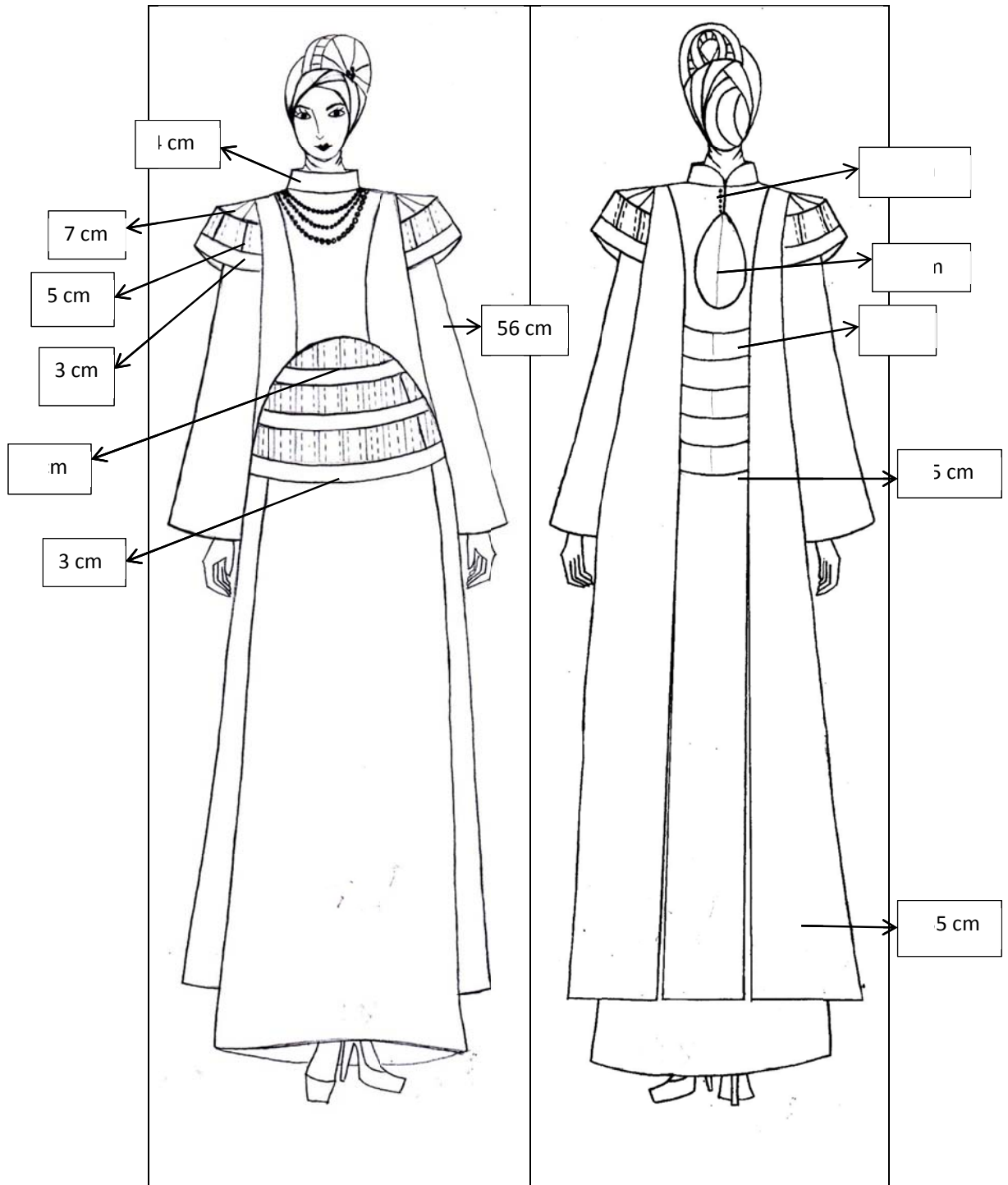
Tahap persiapan sangat dibutuhkan dalam pembuatan busana, termasuk juga dalam pembuatan busana pesta malam muslimah dengan sumber ide ubur-ubur. Tahap persiapan dibutuhkan untuk mengantisipasi terjadinya kendala pada tahap pelaksanaan. Tahap persiapan meliputi:

1) Pembuatan gambar kerja

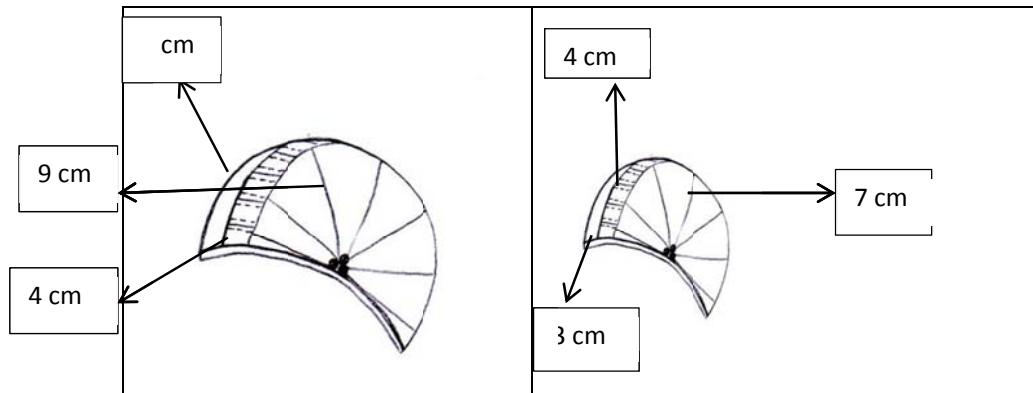
Gambar kerja merupakan gambar desain yang dilengkapi dengan ukuran-ukuran desain busana yang akan digunakan bagian perbagian. Tujuan dari pembuatan gambar kerja adalah untuk mempermudah mengetahui lebih detail bagian-bagian busana yang dibuat sehingga akan menghasilkan busana yang bermutu tinggi. Gambar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



Gambar 17. Gambar Kerja *Longdress*



Gambar 18. Gambar Kerja Cloak



Gambar 19. Gambar Kerja *Headpieces*

2) Pengambilan ukuran

Pengambilan ukuran dilakukan agar busana yang akan dikenakan sesuai dengan ukuran tubuh si pemakai. Dalam pengambilan ukuran haruslah tepat dan cermat sesuai dengan ukuran model atau si pemakai. Ukuran yang diperlukan dalam pembuatan busana pesta malam muslimah dengan sumber ide ubur-ubur:

Tabel 1. Daftar Ukuran Model

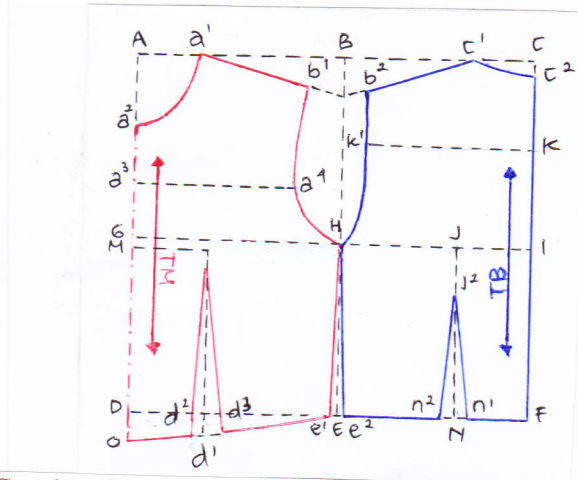
No	Ukuran	Angka
1.	Lingkar badan	85 cm
2.	Lingkar pinggang	70 cm
3.	Lingkar panggul	99 cm
4.	Lebar muka	34 cm
5.	Panjang muka	29 cm
6.	Tinggi puncak	15,5 cm

7.	Jarak dada	16 cm
8.	Lebar bahu	12 cm
9.	Lebar punggung	36 cm
10.	Panjang punggung	37 cm
11.	Lingkar leher	40 cm
12.	Lingkar kerung lengan	42 cm
13.	Panjang lengan	56 cm
14.	Tinggi panggul	20 cm
15.	Panjang rok	111 cm

3) Pembutan pola busana

Setelah proses pengambilan ukuran, maka langkah selanjutnya adalah pembutan pola busana. Proses pembutan pola sendiri meliputi pola dasar hingga pecah pola busana. Kemudian langkah selanjutnya adalah mengubah pola dasar tersebut sesuai dengan desain yang telah dibuat.

a. Pola dasar badan



Gambar 20. Pola Dasar Badan Sistem So'en Skala 1:8

Keterangan pola dasar badan depan sistem so'en :

$A-G = \frac{1}{2}$ panjang punggung + 1,5 cm

$G-D = \frac{1}{2}$ panjang punggung

$B-b^1 = 4,5$ cm

$a^1-b^2 =$ lebar bahu

$a^2-a^3 = a^3-C$ (a^3 tengah-tengah a^2 G)

$a^3-a^4 = \frac{1}{2}$ lebar dada

Garis yang menghubungkan titik b^2-a^4-H yaitu kerung lengan bagian depan

$D-M =$ tinggi puncak

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

$m^1-d^4 =$ turun 2 cm

$$D-O = \text{turun } 3 \text{ cm}$$

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

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

Keterangan pola dasar belakang depan sistem so'en :

$$A-C = D-F = \frac{1}{2} \text{ lingkaran badan}$$

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

$$F-c^2 = \text{panjang punggung}$$

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

$$C-c^1 = (A-a^1) = \text{leher depan}$$

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

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

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

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

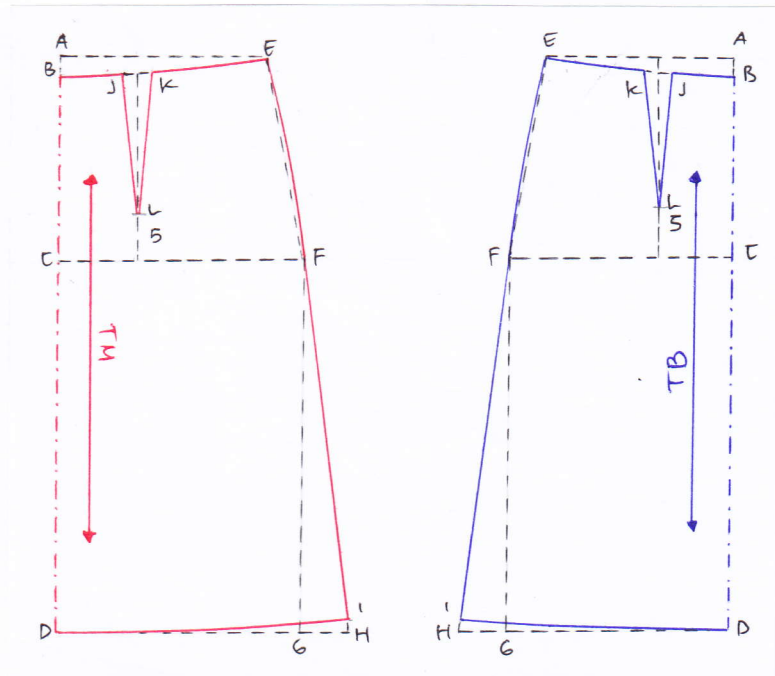
$$I-J = 8 \text{ cm}$$

$$J-j^1 = 5 \text{ CM}$$

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

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

b. Pola dasar rok



Gambar 21. Pola Dasar Rok Skala 1:8

Keterangan pola dasar rok sistem soen bagian depan:

A-B = 2 cm

B-C = tinggi panggul

B-D = panjang rok muka

A-E = $\frac{1}{4}$ lingkar pinggang + 1 cm + 3 cm untuk lipit kup

C-F = $\frac{1}{4}$ lingkar paanggul + 1 cm

D-G = C-F

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

J-K = lipit kupat 3 cm

Keterangan pola dasar rok sistem soen bagian belakang:

A-B = 2 cm

B-C = tinggi panggul

B-D = panjang rok belakang

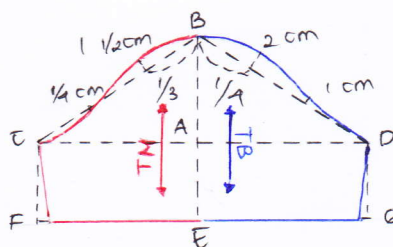
A-E = $\frac{1}{4}$ lingkaran pinggang - 1 cm + 3 untuk lipit kup

D-G = C-F

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

J-K = 3 cm lipit kupnat

c. Pola dasar lengan



Gambar 22. Pola Dasar Lengan Skala 1:8

Keterangan Pola Dasar Lengan:

A-B = Tinggi Puncak

B-C = B-D = $\frac{1}{2}$ lingkaran kerung lengan

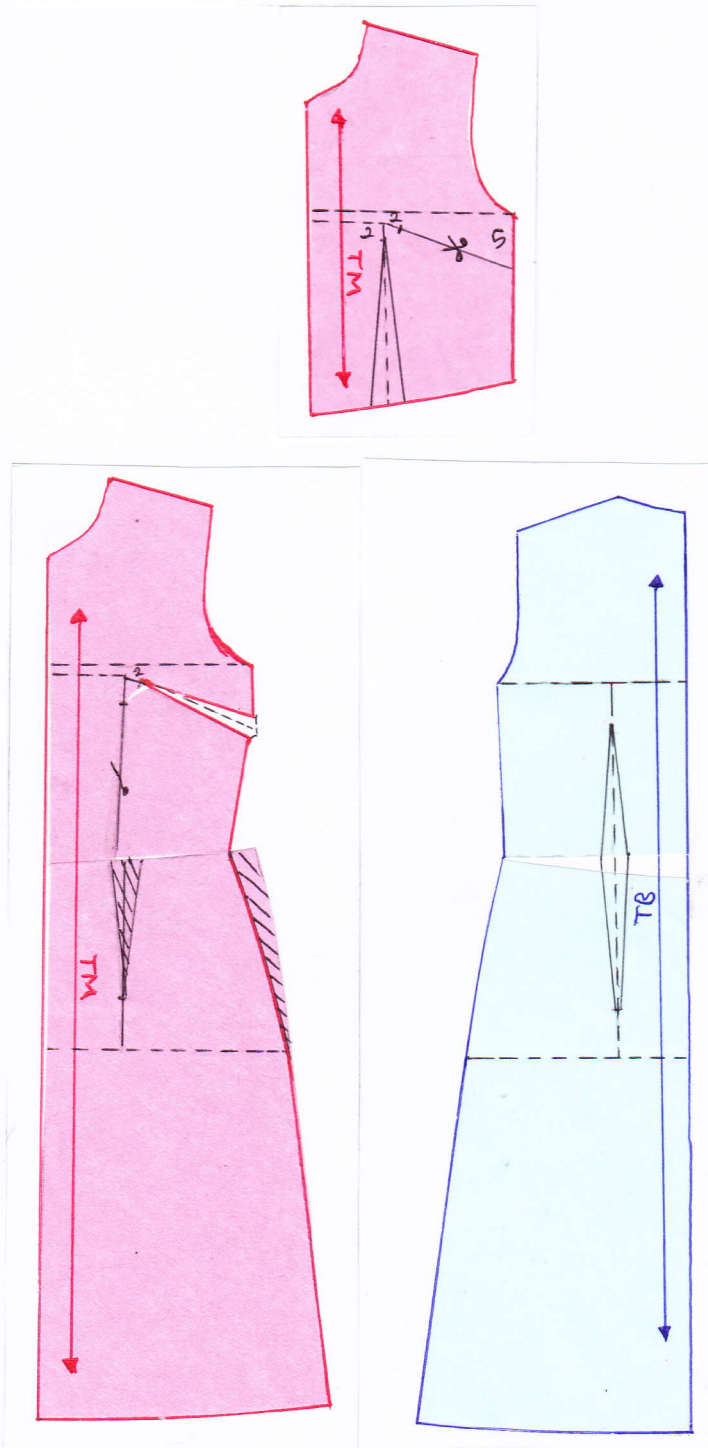
B-E = Panjang Lengan

F-G = C-D = garis bawah lengan

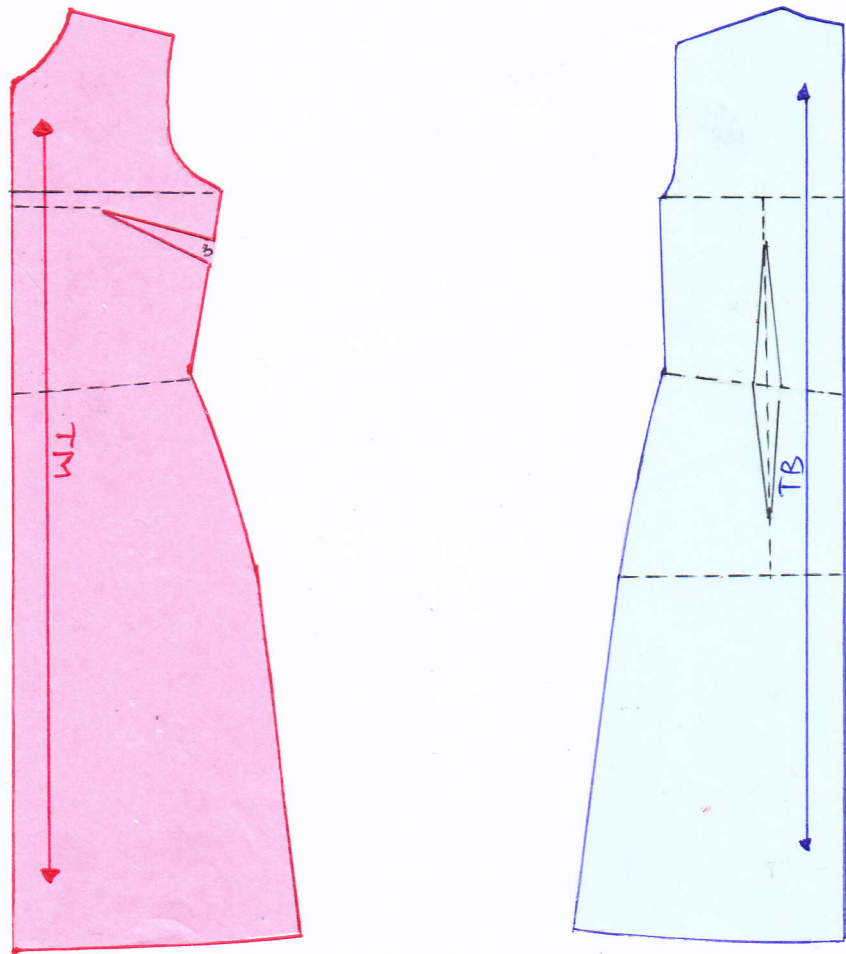
Garis C-F dan D-G tegak lurus

Dari F dan G diukur masuk 1 cm

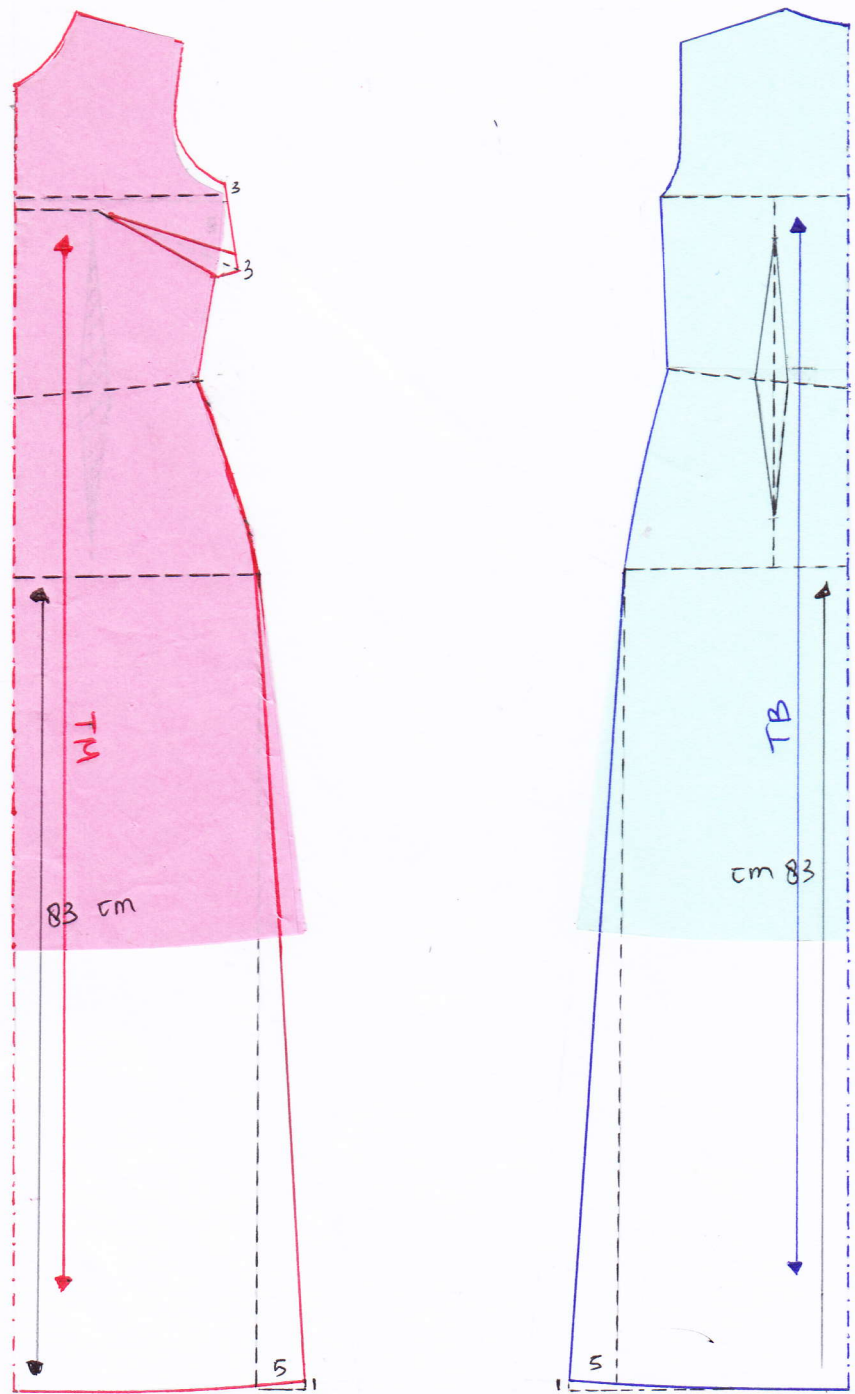
d. Membuat pola gaun



Gambar 23. Mengubah Pola Gaun Depan Dan Belakang Skala 1:8

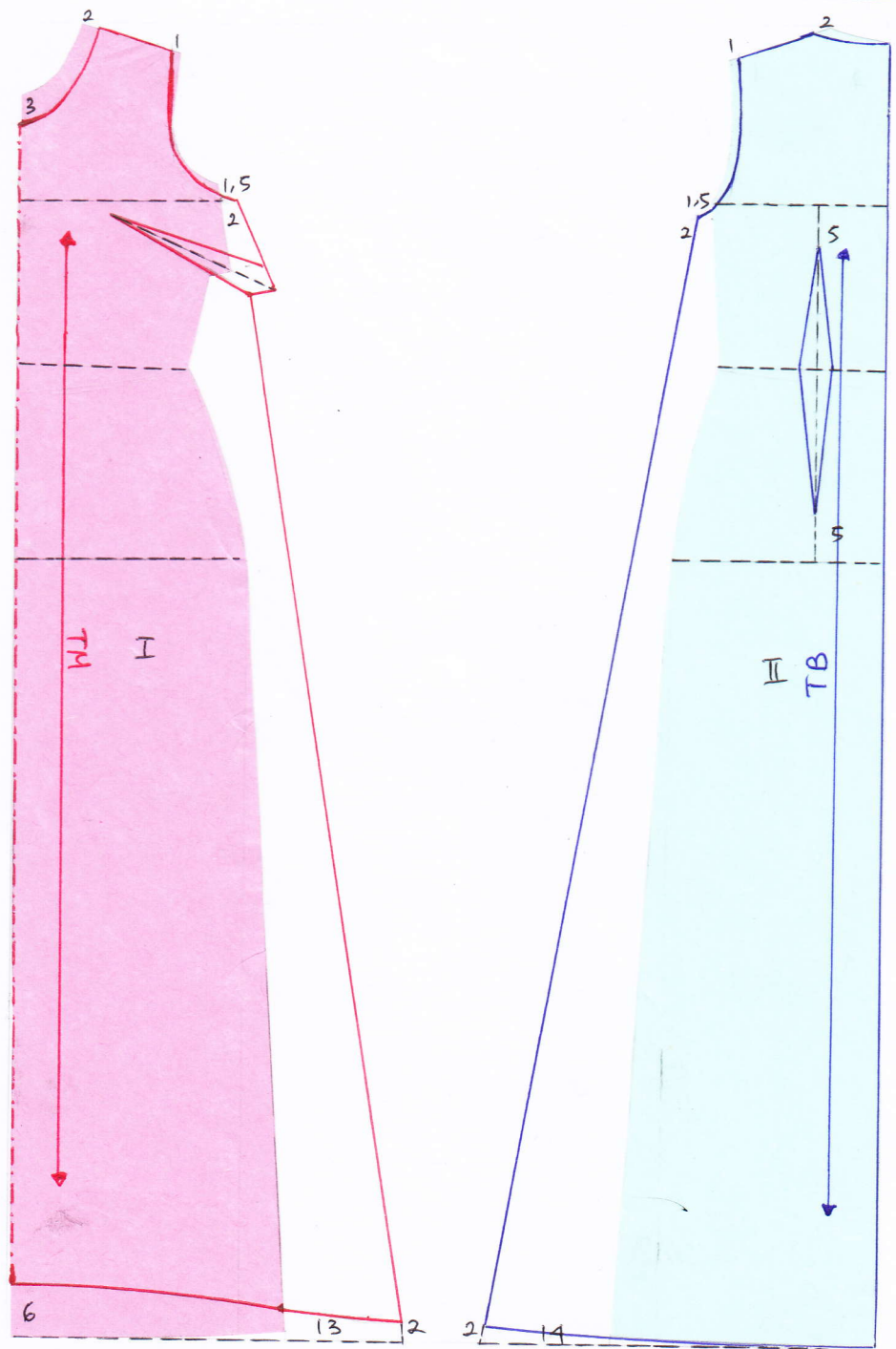


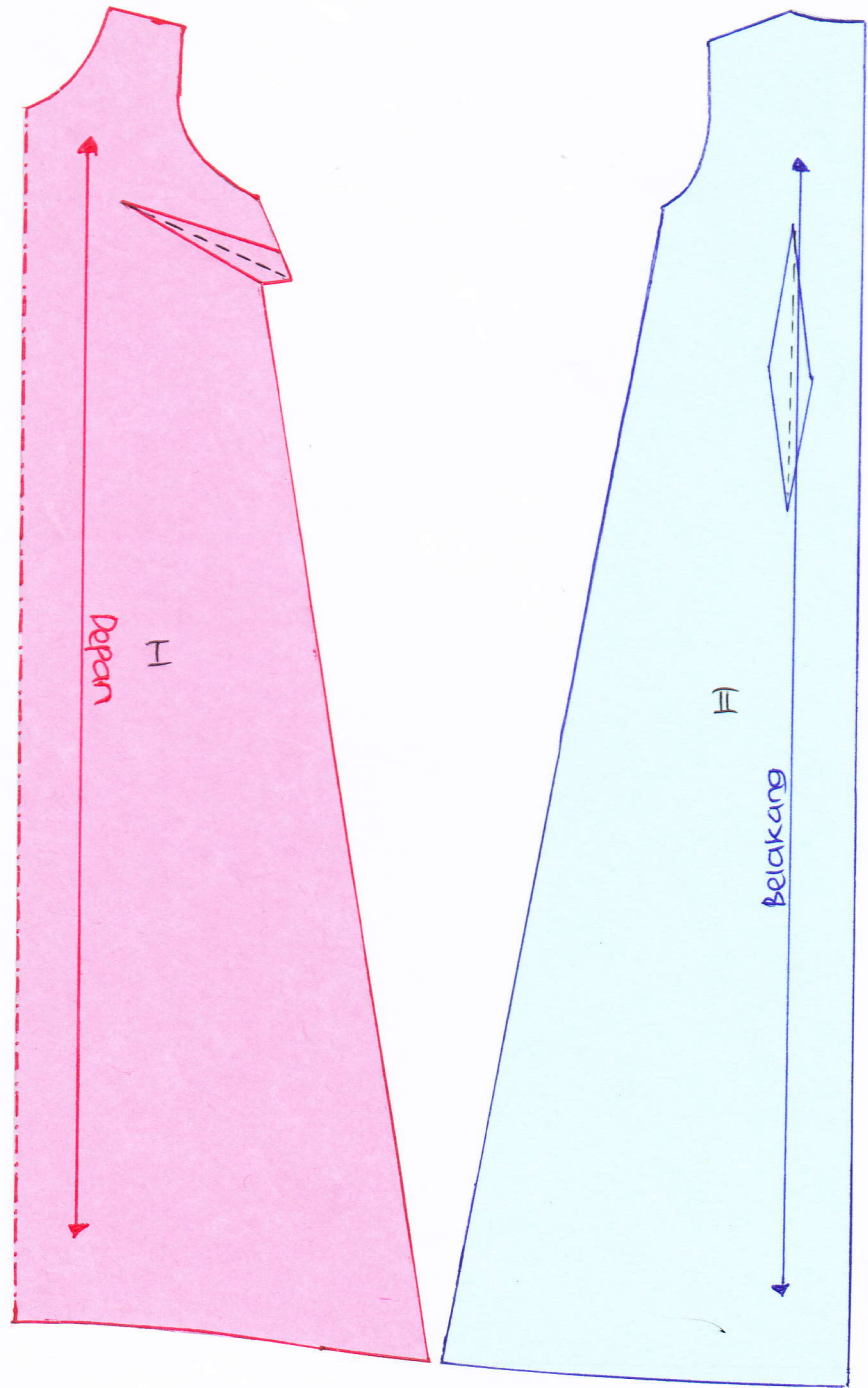
Gambar 24. Pola Gaun Depan Dan Belakang Skala 1:8



Gambar 25. Pola gaun yang sudah dipanjangkan skala 1:8

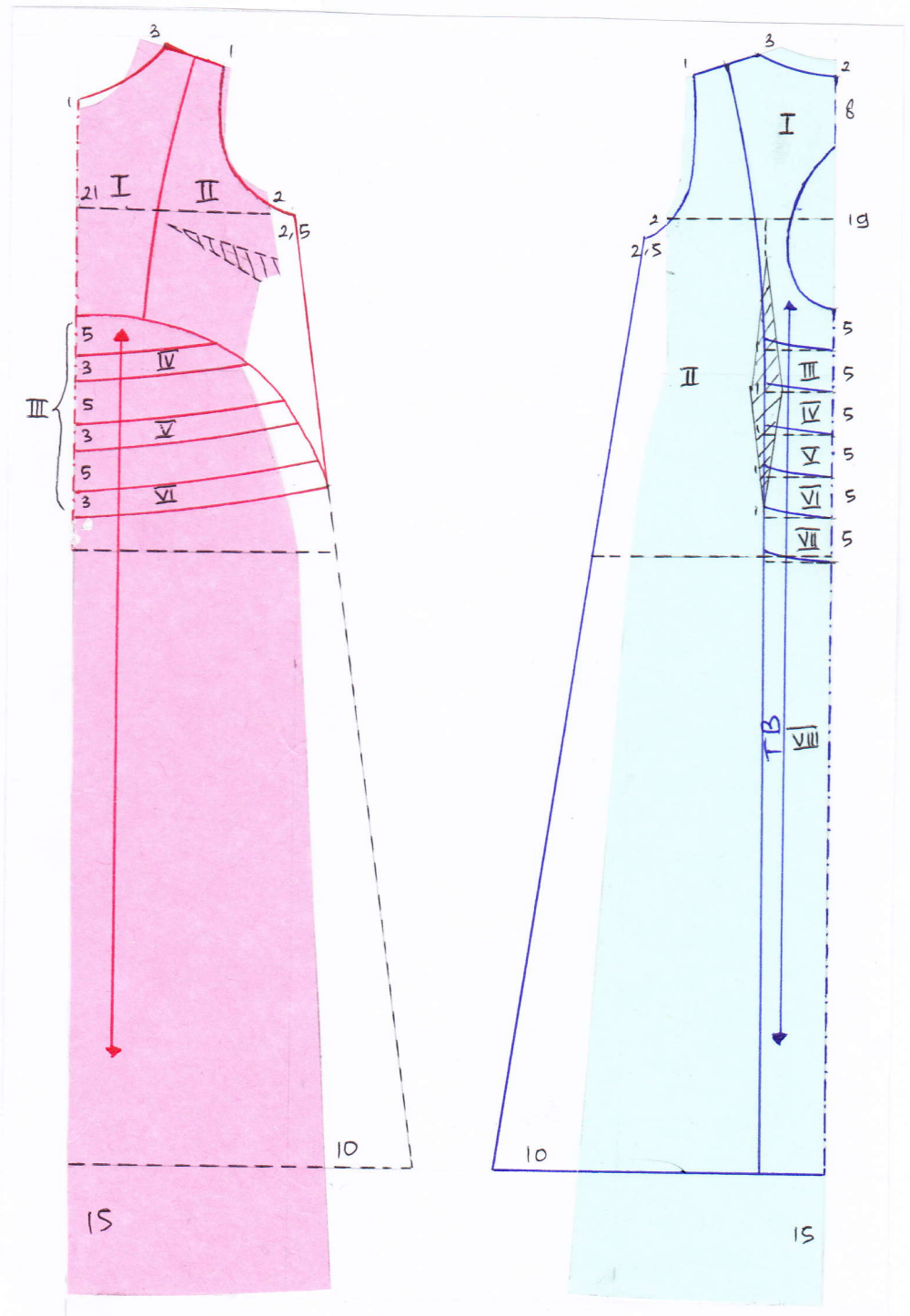
e. Membuat pola longdress

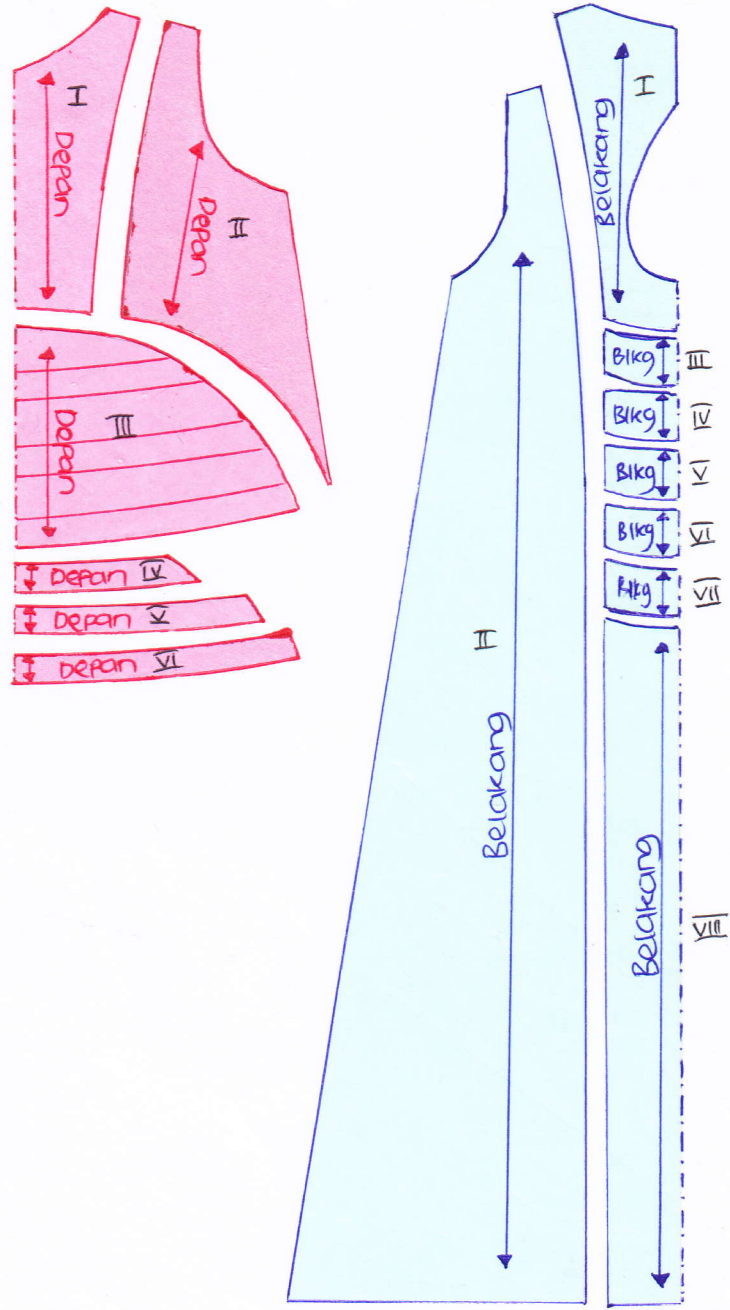
Gambar 26. Pecah Pola Sesuai Dengan Desain Pola *Longdress* Skala 1:8



Gambar 27. Pola *Longdress* Tanpa Lengan Skala 1:8

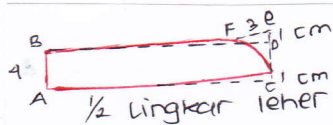
f. Membuat pola cloak

Gambar 28. Pecah Pola Sesuai Dengan Desain Pola *Cloak* skala 1:8



Gambar 29. Pola Cloak

g. Membuat pola kerah



Keterangan pola kerah sang hai:

A-B = 4 cm

A-C = B-D = $\frac{1}{2}$ lingkaran kerung lengan

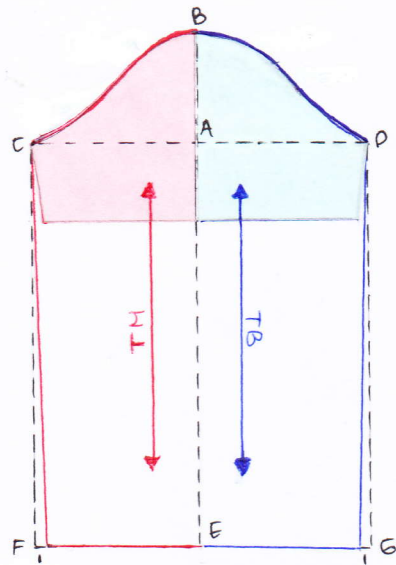
D-E = 1 cm

E-F = 3 cm

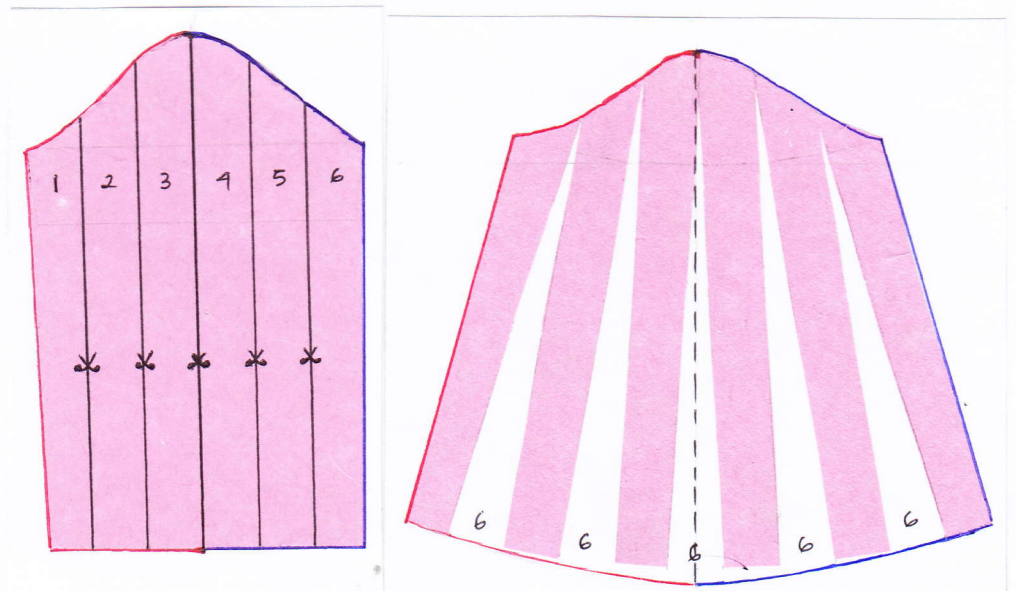


Gambar 30. Pola Kerah Sang Hai Skala 1:8

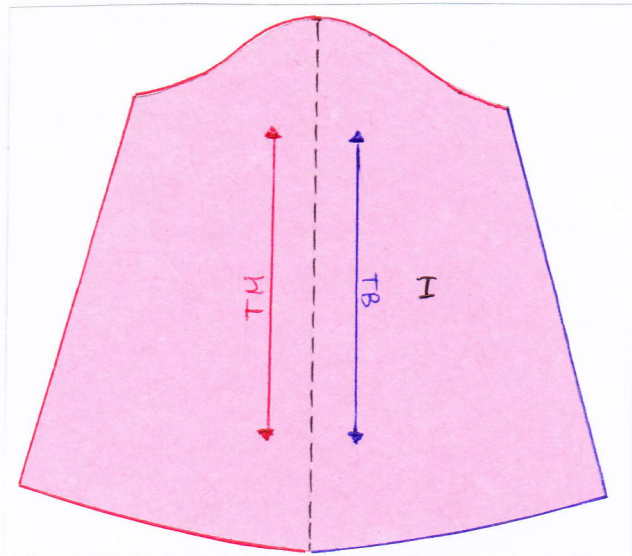
h. Mengubah pola lengan



Gambar 31. Pola Lengan Panjang Skala 1:8

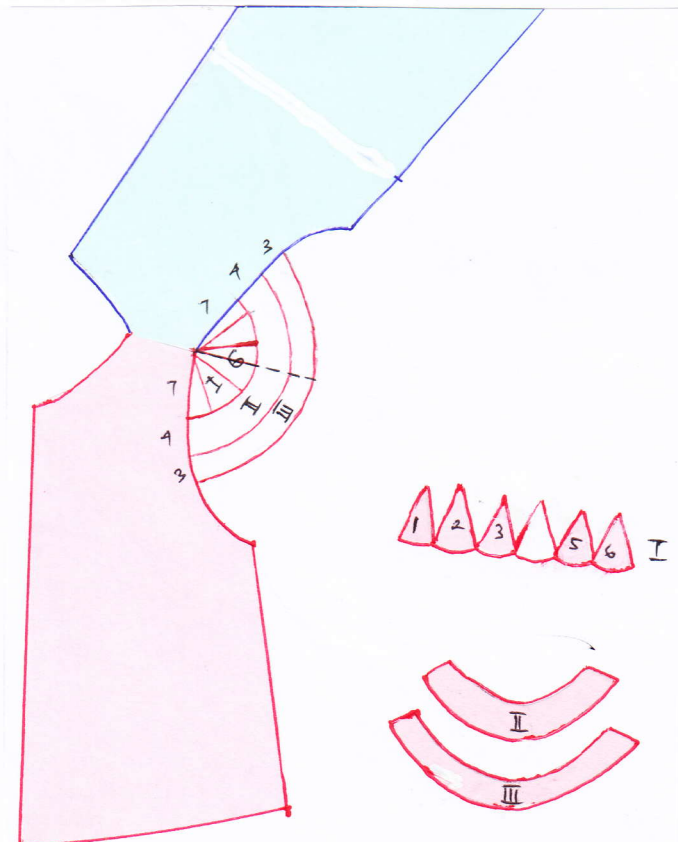


Gambar 32. Pecah pola lengan lonceng skala 1: 8



Gambar 33. Pola Lengan Lonceng Skala 1:8

i. Membuat pola variasi lengan puncak



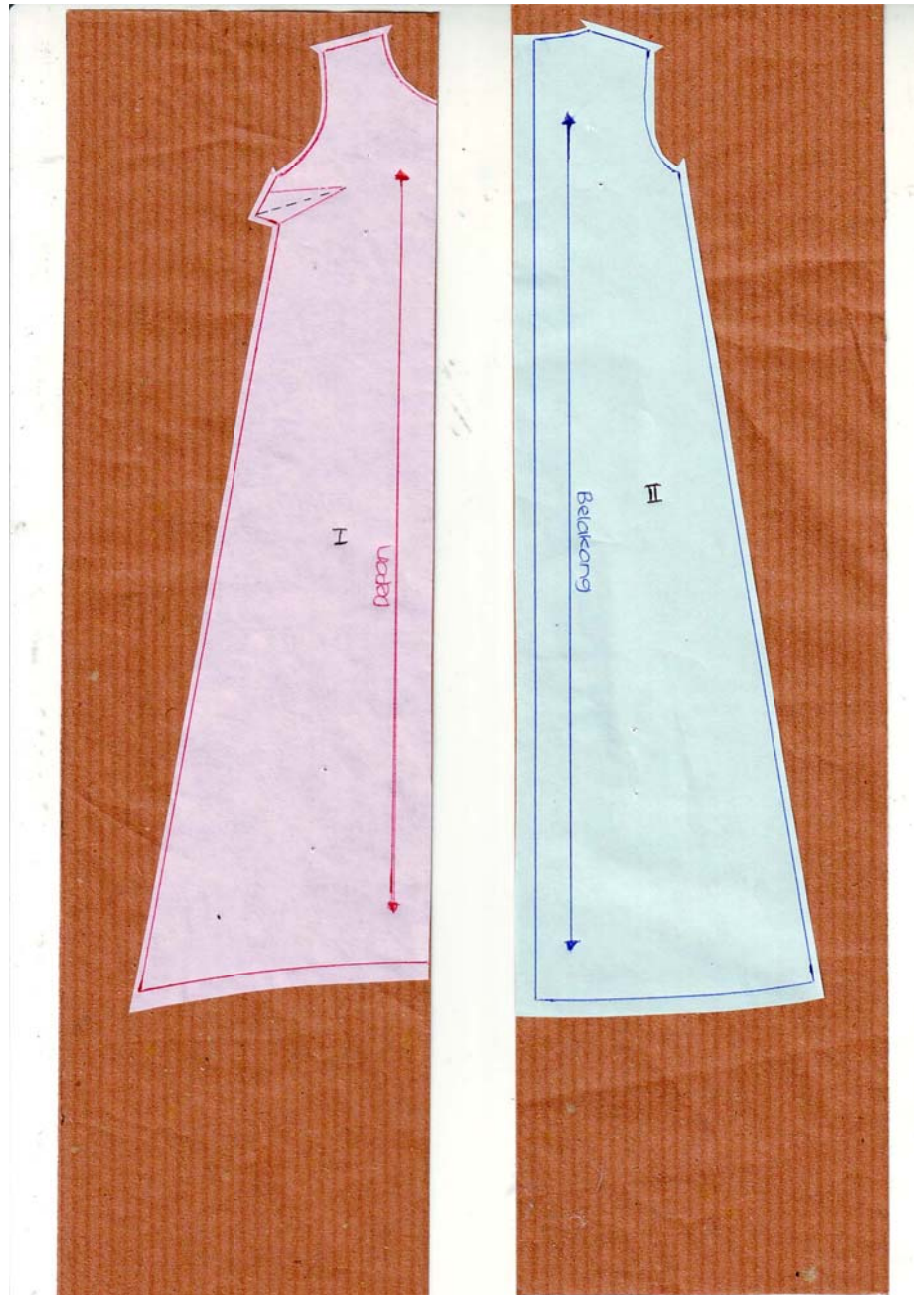
Gambar 34. Pola Variasi Lengan Puncak Skala 1:8

1) Perancangan bahan

Perancangan bahan dibuat untuk memperkirakan berapa banyak kebutuhan bahan yang akan digunakan untuk membuat suatu busana pesta malam dengan sumber ide ubur-ubur. Perancang membuat 6 rancangan bahan untuk pembuatan busana pesta ini meliputi: bahan utama kain emboss warna hijau muda, bahan furing kain katun paris warna hijau muda, bahan utama raw silk warna pink, bahan furing kain jumputan warna pink, dan kain organdi silk warna pink, bahan interlining kain pasir.

Langkah-langkah pembuatan rancangan bahan:

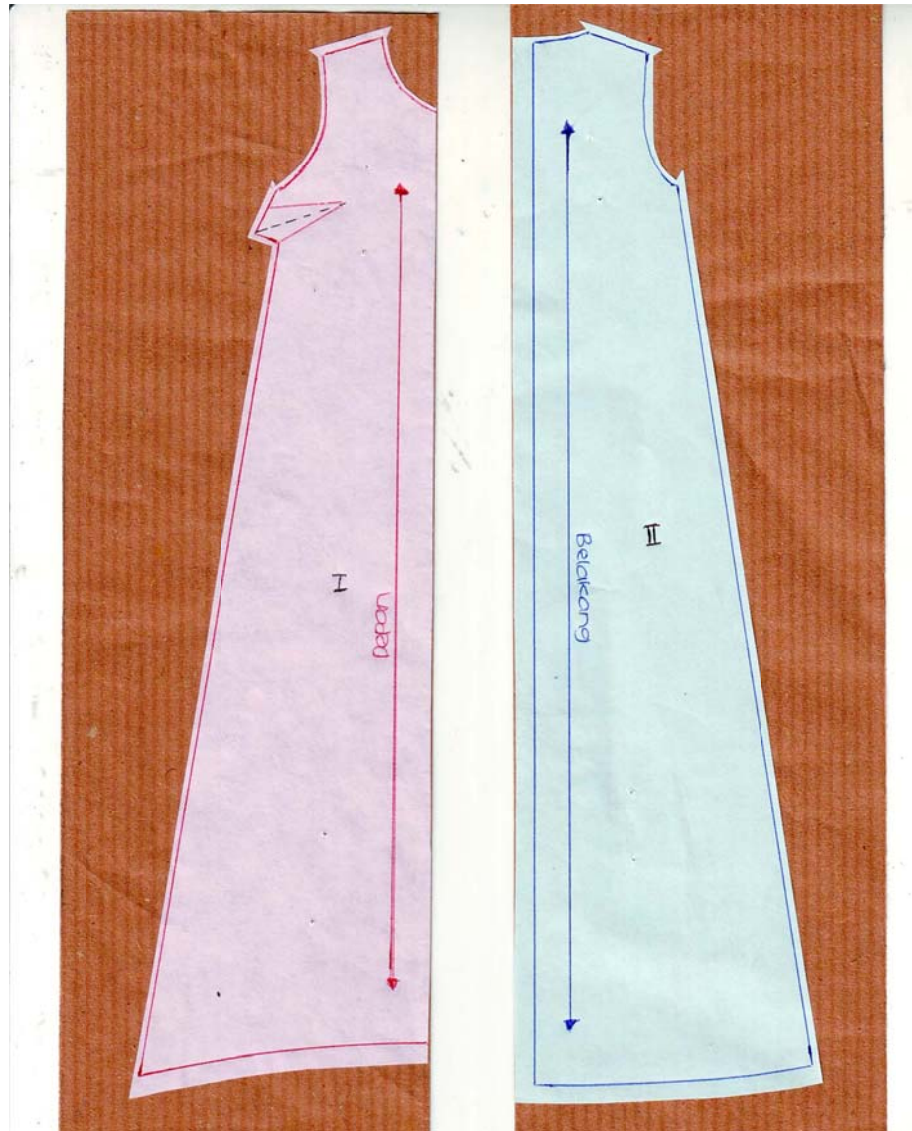
1. Menyiapkan pola kecil yang telah dibuat sesuai dengan desain menggunakan skala 1:8
2. Menyiapkan kertas sampul (kertas payung) sesuai dengan ukuran lebar kain (panjang kain menyesuaikan dengan kebutuhan menggunakan skala)
3. Meletakkan pola diatas kertas payung
4. Peletakan pola harus memperhatikan arah serat
5. Dalam meletakkan pola pada kain diatur sedemikian rupa agar dapat menghemat kain, dimulai dengan meletakkan pola paling besar kemudian sedang dan paling kecil
6. Menghitung kebutuhan panjang kain



Gambar 35. Rancangan Bahan Emboss Untuk *longdress* skala 1:8

Panjang: 2 m

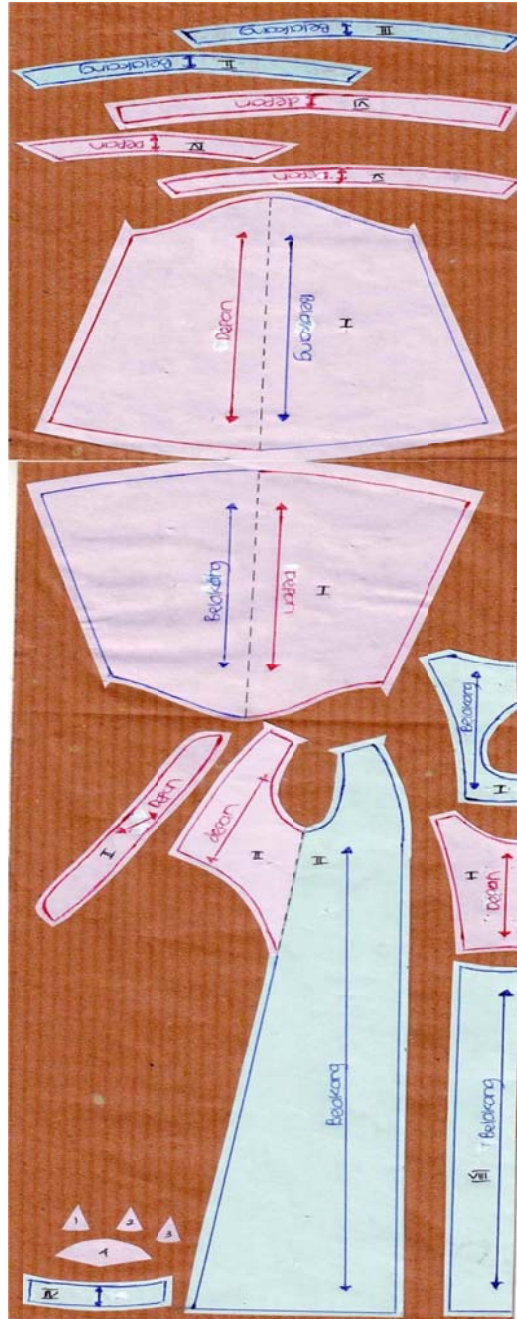
Lebar : 115 cm



Gambar 36. Rancangan Bahan Katun Paris Untuk Lining *longdress* Skala 1:8

Panjang: 3,5 m

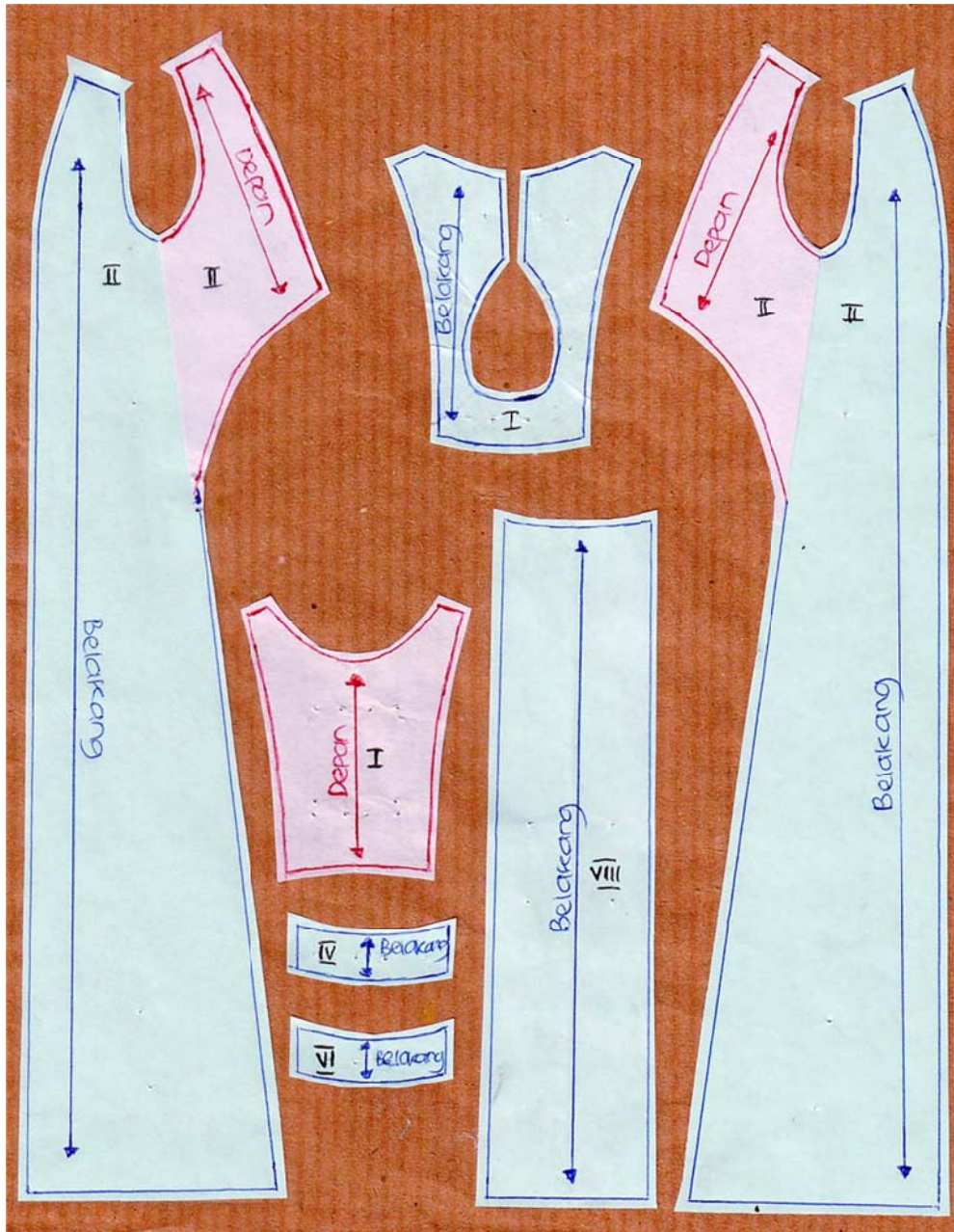
Lebar : 115 cm



Gambar 37. Rancangan Bahan *Raw Silk* Untuk *Cloak* Skala 1:8

Panjang: 305 cm

Lebar : 150 cm



Gambar 38. Rancangan Bahan Jumputan Untuk Lining Cloak Skala 1:8

Panjang: 2 m

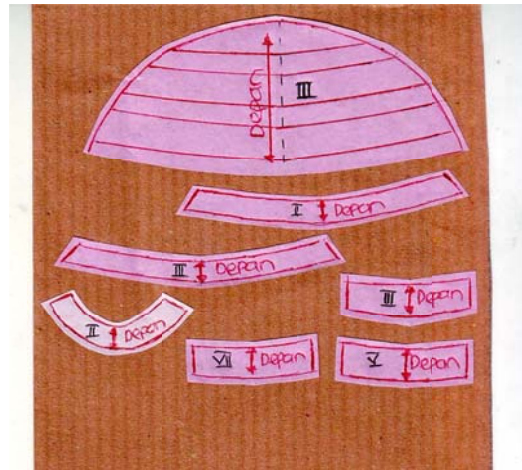
Lebar : 115 cm



Gambar 39. Rancangan Bahan Kain Pasir Untuk *Cloak* Skala 1:8

Panjang: 3,5 m

Lebar : 115 cm



Gambar 40. Rancangan Bahan *Organdi Silk* Untuk *Cloak* Skala 1:8

Panjang: 90 cm

Lebar : 115 cm

2) Kalkulasi harga

Dari perhitungan kebutuhan bahan yang telah dibuat pada perancangan bahan, maka perancang dapat memperhitungkan besarnya kalkulasi harga untuk membuat busana pesta malam muslimah ini. Selain kebutuhan bahan penulis juga harus mencantumkan kebutuhan bahan utama, bahan pembantu yang digunakan dalam pembuatan busana pesta malam muslimah dengan sumber ide ubur-ubur ini.

Tabel 2. Daftar Kalkulasi Harga

Nama Bahan	Jumlah	Harga Satuan	Lebar Kain	Jumlah Harga
a. Bahan Utama				
1. Kain Emboss	2 potong	Rp 50.000	115 cm	100.000
2. Kain Katun Paris	3,5 m	Rp 20.000	115 cm	70.000
3. Kain Raw Silk	3, 5 m	Rp 40.000	150 cm	140.000
4. Kain Jumputan	1 potong	Rp 80.000	115 cm	80.000
5. Kain Organdi Silk	1m	Rp 80.000	115 cm	80.000
a. Bahan Pembantu				
1. Kain Pasir	2 m	Rp. 16.750	115 cm	33.500
2. Risliting Jepang	1 buah	Rp. 3.600	50 cm	3.600
3. Benang	3 buah	Rp. 1.400		4.200
4. Ballen Jahit	1 m	Rp. 7.500	100 cm	7.500
b. Bahan Hiasan				
1. Halon Jepang	1 bungkus	Rp. 13.000	1 ons	13.000
2. Mutiara	3 buah	Rp. 6.500		19.500
Total				551.300

b. Pelaksanaan

1) Peletakan pola pada bahan

Peletakan pola pada bahan mengacu pada rancangan bahan yang telah dibuat sebelumnya, hal ini akan membuat proses peletakan pola menjadi lebih efisien. Alat dan bahan yang diperlukan untuk peletakan pola pada bahan antara lain pola besar, jarum pentul, metlin, penindih atau pemberat dan kapur jahit untuk membuat tanda kampuh pada kain.

Peletakan pola harus memperhatikan arah serat bahan agar jatuhnya bahan bagus, tanda kampuh sesuai dengan rancangan bahan yang telah dibuat. Pada saat peletakan pola posisi bahan harus diatas permukaan yang datar, sehingga bisa meminimalisir terjadinya kesalahan pada saat memotong. Sebelum disemat dengan jarum pentul peletakan pola harus dipastikan sudah benar.

2) Pemotongan bahan dan pemberian tanda jahitan

Pemotongan bahan dapat dilakukan setelah semua pola sudah ditempel semuanya. Pada saat proses pemotongan bahan harus memperhatikan arah serat pada kain, pemotongan dilakukan mulai bahan utama terlebih dahulu dari pola yang terbesar menggunakan gunting yang tajam agar tidak merusak serat. Pada saat proses pemotongan bahan tidak diperbolehkan dengan cara mengunting sambil mengangkat bahan yang dipotong, tangan kiri digunakan untuk menindih bahan yang akan dipotong. Pemberian

tanda jahitan menggunakan karbon dan rader, pemberian tanda dilakukan pada bahan bagian buruk.

3) Penjelujuran

Sebelum melakukan proses menjahit sebaiknya dijelujur terlebih dahulu supaya mempermudah dalam proses penyambungan pada bagian-bagian yang rumit misalnya pada garis lengkung pada tekniknya salah satunya dengan menjelujur. Selain itu proses menjelujur mempunyai beberapa keuntungan salah satunya adalah dapat menghindari kesalahan saat menjahit, dapat mengetahui jatuhnya bahan pada tubuh si pemakai, apakah sudah pas dan sesuai pada saat fitting I sehingga apabila ada kesalahan pada fitting I maka akan mudah dalam memperbaikinya.

Berikut langkah-langkah penjelujuran dalam pembuatan busana pesta malam untuk remaja ini adalah:

1. Menjelujur *longdress* bersiluet *A-line* tanpa lengan

- 1) Menjelujur tengah belakang
- 2) Menjelujur ritsliting jepang pada tengah belakang
- 3) Menjelujur bahu
- 4) Menjelujur kup
- 5) Menjelujur sisi-sisi long dress
- 6) Menjelujur leher dengan bahan furing
- 7) Menjelujur kerung lengan bahan furing
- 8) Menjelujur kelim bawah

2. Menjelujur *cloak*

- 1) Menjelujur garis princess pada bagian badan depan
- 2) Menjelujur *backless* pada badan belakang
- 3) Menjelujur hiasan membayang pada badan belakang
- 4) Menjelujur lipit
- 5) Menjelujur hiasan membayang pada badan depan
- 6) Menjelujur garis princess badan belakang sampai batas belahan kanan dan kiri sama
- 7) Menjelujur bahu
- 8) Menjelujur sisi-sisi lengan
- 9) Memasang lengan ke badan
- 10) Menjelujur kelim lengan bawah
- 11) Memasang kerah
- 12) Menjelujur sisi-sisi badan belakang *cloak*

4) Evaluasi proses I

Tabel 3. Evaluasi Proses I

Aspek yang dievaluasi	Hasil evaluasi	Cara mengatsi
Longg dress	Kepanjangan 2 cm	Dikurangi 2 cm
Lengan lonceng	Kepanjangan 3 cm	Dikurangi 3 cm

5) Penjahitan

Setelah proses fitting I selesai proses selanjutnya memperbaiki bagian-bagian busana jika masih ada kekurangan sesuai evaluasi I kemudian dilanjutkan menjahit dengan mesin jahit. Proses penjahitan busana pesta malam muslimah menggunakan teknik jahit halus dengan kampuh buka, agar menghasilkan kualitas jahitan yang rapi maka pada setiap proses jahitan segera di pressing (diatasnya dilapisi kain), Sebelum melakukan proses menjahit, perlu membuat urutan langkah kerja agar proses menjahit lebih efisien. Berikut langkah-langkah dalam menjahit busana pesta malam:

1. Menjahit long dress bersiluet A-line tanpa lengan
 - a. Menjahit kup (bahan utama dan furing)
 - b. Menjahit tengah belakang sampai batas ritsliting (bahan utama dan furing)
 - c. Menjahit ritsliting jepang
 - d. Menyambung bahu (bahan utama dan furing)
 - e. Menyambung sisi-sisi long dres (bahan utama dan furing)
 - f. Menjahit garis leher antara bahan utama dengan furing furing
 - g. Menjahit bawah long dres bahan utama dengan furing
2. Menjahit *cloak*
 - a. Menjahit garis princess pada bagian muka (bahan utama dan furing)

- b. Menjahit backless pada badan belakang dengan furing
- c. Menjahit hiasan membayang dan disambung dengan backless
- d. Menjahit lipit
- e. Memasang hiasan membayang pada badan depan
- f. Menjahit garis princess pada badan belakang
- g. Menjahit furing dengan bahan utama badan depan dan belakang
- h. Menjahit sisi-sisi lengan bahan utama dan furing
- i. Menjahit hiasan lengan
- j. Memasang dan menjahit hiasan lengan pada kerung lengan
- k. Memasang dan menjahit lengan pada kerung lengan
- l. Menyatukan furing lengan dengan furing badan
- m. Megesum kelim lengan antara bahan utama dan furing
- n. Menjahit kerah
- o. Memasang kerah ke badan
- p. Memasang kancing bungkus

6) Menghias busana

Setelah melakukan proses menjahit, langkah selanjutnya adalah menghias busana. Pada pembuatan busana pesta malam muslimah untuk remaja dengan sumber ide ubur-ubur hiasan yang digunakan adalah mutiara yang ukurannya berbeda yang diletakkan pada leher bagian depan dengan cara ditempel seperti kalung dengan diikat

pada bagian ujung-ujungnya saja, agar menghasilkan hiasan yang rapi.

7) Evaluasi proses II

Tabel 4. Evaluasi Proses II

Aspek yang dievaluasi	Hasil evaluasi	Cara mengatasi
Hiasan aplikasi pada badan depan	Garis lipit satu dengan yang berikutnya tidak bertemu	Cara membuatnya lipit di potong sesuai pola berbentuk seperti setengah lingkaran kemudian hiasannya tinggal di tindis ke bagian atasnya
Kerah sanghai	Bagian ujung kerah tidak sama yang satu kepanjangan yang satu pas	Garis leher diukur kembali dengan teliti dan bagian ujung kerah yang kepanjangan tinggal dikurangi sesuai dengan kelebihanannya

c. Evaluasi hasil

Evaluasi hasil merupakan penilaian secara keseluruhan pada busana yang suda dijahit. Tujuan evaluasi adalah untuk mengetahui tingkat keberhasilan kegiatan yang sudah dilaksanakan.

Adapun evaluasi yang dilakukan antara lain sebagai berikut:

- 1) Dalam pengambilan ukuran harus dilakukan secara cermat dan teliti dan pengambilan ukuran sebaiknya dilakukan lebih dari satu kali untuk mendapatkan hasil ukuran yang tepat
- 2) Pada saat pasen I masih terdapat kekurangan panjang long drees kepanjangan 2 cm, cara menetasinya dikurangi 2 cm. Panjang lengan lonceng kepanjangan 3 cm, cara mengatasinya dikurangi 3 cm. Cara mengatasinya, Garis leher diukur kembali dengan teliti dan bagian ujung kerah yang kepanjangan tinggal dikurangi sesuai dengan kelebihannya.
- 3) Pada saat pasen II Hiasan aplikasi bagian badan depan terdapat kekurangan garis lipit tidak bertemu, Cara membuatnya lipit di potong sesuai pola berbentuk seperti setengah lingkaran kemudian hiasannya tinggal di tindis ke bagian atasnya. Bagian ujung kerah tidak sama yang satu kepanjangan yang satu pas,
- 4) Waktu yang dibutuhkan dalam pembuatan busan pesta ini dirasa masih kurang sehingga masih waktu harus dikelola dengan baik agar pada batas waktu yang ditentukan busana yang dibuat akan terselesaikan.

1. Penyelenggaraan Pergelaran Busana

a. Persiapan

Pergelaran ini merupakan suatu rangkaian yang diselenggarakan untuk menunjukkan dan memamerkan hasil karya dari Mahasiswa, diharapkan dapat diterima oleh masyarakat dengan tujuan mempromosikan busana ini oleh seorang peragawati.

Ada beberapa tahapan dalam pelaksanaan pergelaran busana 2016 ini, diantaranya:

1) Pembentukan panitia

Pembentukan panitia bertujuan agar pergelaran busana dapat terlaksana dengan baik, lancar dan sesuai dengan yang diharapkan yaitu pergelaran busana dengan tema *authenture* yang diikuti 103 mahasiswa angkatan 2013, ada angkatan 2011 dan angkatan 2010. Adapun susunan kepanitiaan dalam pergelaran busana tahun 2016 ini terdiri dari:

a) Ketua Umum

- (1) Penanggung jawab umum jalanya kepanitiaan.
- (2) Mengkoordinir seluruh kegiatan dalam kepanitiaan pergelaran busana
- (3) Membawahi seluruh panitia inti dan kepala divisi serta anggota kepanitiaan
- (4) Memimpin rapat kepanitiaan dan membuat laporan pertanggungjawaban.

(5) Mengkoordinir seluruh panitia inti dan devisi, serta bijaksana dalam mengambil keputusan demi tercapainya tujuan dengan mengutamakan kebersamaan dan kerjasama

b) Sekretaris

(1) Bertanggungjawab kepada ketua umum atas keluar masuknya surat

(2) Angket serta penyusunan laporan umum (LPJ) setelah peragaan dilaksanakan

(3) Pembuatan surat-surat pernyataan ataupun surat perjanjian

c) Bendahara

(1) Bertanggungjawab kepada ketua atas keluar atau masuknya uang

(2) Bertanggungjawab dengan Humas atau dana dalam pemasukan uang dan mengeluarkan uang (atas persetujuan ketua) untuk segala keperluan dari setiap devisi

(3) Pembuatan laporan keuangan kepanitaan secara menyeluruh

(4) Bertanggung jawab atas pencatatan kehadiran seluruh anggota saat rapat besar, beserta denda bagi yang terlambat ataupun tidak datang saat rapat tanpa perijinan

d) Sie Humas

(1) Bertanggungjawab kepada ketua akan segala surat keluar dan masuk

- (2) Menjadi fasilitator untuk sambutan rektor, dekan dan ketua jurusan
 - (3) Bertanggung jawab terhadap penyebaran undangan
- e) Sie Sponsorship
- (1) Menjalin kerjasama dengan sponsor
 - (2) Bekerjasama dengan sekretaris untuk penyusunan proposal
 - (3) Bertanggung jawab terhadap semua perusahaan yang telah bekerjasama dengan acara pergelaran
 - (4) Memastikan perjanjian dengan sponsor telah tertulis dengan baik dan dapat surat perjanjian, serta bekerjasama dengan sie dekorasi dan sie dokumentasi mengenai logo sponsor dan kontribusi yang didapatkan oleh sponsor
- f) Sie Konsumsi
- (1) Bertanggung jawab kepada ketua akan pengurusan konsumsi.
 - (2) Bertanggung jawab pada bendahara mengenai anggaran
 - (3) Bertanggung jawab akan pemilihan konsumsi saat fitting I, fitting II, penilaian gantung, grand juri, sebelum hari H maupun saat hari H agar tidak menimbulkan hal-hal yang tidak diinginkan
- g) Sie Keamanan
- (1) Pengurusan surat perijinan dan keamanan dengan penyedia gedung serta petugas keamanan setempat

- (2) Memastikan penjagaan di tempat parkir, tempat penitipan barang, serta keluar masuk gedung
 - (3) Memastikan tidak ada gangguan dari media saat pergelaran berlangsung
- h) Sie Dekorasi
- (1) menjadi koordinator dan bertanggung jawab pada saat mendekorasi sebelum hari H
 - (2) mendesain layout panggung secara keseluruhan
 - (3) survey tempat untuk dekorasi
- i) Sie Dokumentasi
- (1) Bertanggung jawab atas dokumentasi kegiatan
 - (2) Mencari sponsor untuk dokumentasi
 - (3) Bertanggung jawab pada perlengkapan akan kebutuhan photographer.
- j) Sie Model
- (1) Membuat perjanjian kerjasama dengan *agency* model
 - (2) Menyusun data dan membuat nomor urut peserta
 - (3) Mengtur berjalanya gladi bersih dengan baik dan memastikan tidak ada perubahan nomor urut
 - (4) Menyerahkan nomor urut peserta pada juri dan bekerjasama dengan devisi acara
 - (5) Memastikan model sudah mak up dan siap tampil

k) Sie Make-up

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

l) Sie Acara

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

m) Stage and Floor Manajer

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

Adapun susunan nama-nama kepanitiaian dalam pergelaran busana adalah sebagai berikut:

a) Ketua

1. Marinda Yuni Asari
2. Yeti Nurfendah
3. Yuliana Suci W

b) Sekretaris

1. Unaisah
2. Erni Rohmawati
3. Luthfi Malail Khusna

c) Bendahara

1. Farida Aryani
2. Dahlia Nurjanah
3. Tesaria Kurnia Putri

d) Sie.Acara: **Eka Fitriyani**

1. Widia Damayanti
2. Nadia Ayau Sekarrini
3. Haninda Fitri Apsari
4. Dwi Putri Octavia
5. Seviaana Dewanti
6. Annisa Putri Fadhila
7. Septiani Kartika Sari

8. Wibi Hanum Larasati
 9. Khoirunisa
- e) Sie.Konsumsi: **Nawinda Jati Lestari**
1. Ajeng Dwi Ervina Ningtyas
 2. Fahmila Dian Saputri
 3. Umi Khoriyah
 4. Olina Dea Kharisa
 5. Riris
- f) Sie.Juri: **Muthiah**
1. Ferina Suci Adiningtyas
 2. Febri Rahmawati
 3. Khalaeskha Afiati
 4. Aisyah Ulayya
 5. Radina Galestyaningsih
- g) Sie.Perkap: **Mei Dyanggita Yustiari**
1. Evinoviharyanti
 2. Linda Kurniawati
 3. Aulia Fatimatuz Zahro
 4. Intan Pramandha
 5. Gita Sakti
 6. Mar'atus Solihah

h) Sie.Humas: **Dinda Hidayati**

1. Lia Noor Rahmawati
2. Dewinta Megarani
3. Atiyatul Izzah
4. Cynthia Mustika Kusuma
5. Nurindah Rosvitra Putri

i) Sie.dekorasi: **Oryza Sativa L**

1. Aprilia Tri A
2. DindaTriana P
3. Wakidah Kurniana A
4. Indah Setyawati
5. Wahidatun Nurul Azizah
6. Hanifatus Sa'diyyah Hayati

j) Sie.dokumentasi: **Ayu Fajriani Sidqi**

1. Dewi Nastiti
2. Ananda Ayu W
3. Anggita Suryaningrum
4. Widia Pratiwi
5. Dewi Purbaningsih

k) Sie.Publikasi: **Agnes Fahriana**

1. Yuliani
2. Linda Rania
3. Inka Galuh S. H.

4. Desak Made K.

5. Tirta Ariyani

l) Sie.Sponsorhip: **Rani Sri Windarti**

1. RistrianaPratomi

2. Bernavita Karina K

3. Selvana Heruka

4. Ayu Mega Margareta

5. Aulia Tri Sakti

6. Sarah Fadhila

7. RodhiyahNurhayati

8. DwiNurHasanah

m) Sie.model: **Niswatul Aini**

1. Ria Septiana

2. Annis Adibah A

3. Iva Siti Rochani

4. Rani Oktaviana

n) Sie.Backstage: **Tika Pratiwi**

1. Laela Nur Widianana

2. Wisma Firanti Utami

3. Selly Indah Perdana

4. Haniatur Rosyidah

5. Sendy Claudya F

6. Desniati Parcelina

7. Yuni Fatma Royani

o) Sie.Makeup: **Nasiha Al Sakina**

1. Yashinta Ajeng S R

2. Dwi Kusuma Wardani

3. Agustina Anggraini

4. Khomsatun

p) Sie.Booklet: **Isnaini Fatimah**

1. Alkarimah

2. Friska Paulus

3. Desi Nur Fauziah

4. Nungki Dwi A

5. Nungki Dwi A

6. Melinda Anindita

7. Meilin Dwini

q) Sie.Kemanan: **Yuliasih**

1. Eka Yuliyana

2. Taufana Dewanti

3. Rokhmi Artha Nugraheni

4. Bela Kristiana

5. Laila Puspita Suci

6. Tri PujiAstuti

b. Menentukan Tema Pergelaran Busana

Tema yang diambil dalam pergelaran busana 2016 adalah Authenture yang merupakan sebuah singkatan dari Authenticity For Human Nature yang berarti Authenticity adalah sebuah istilah tertulis dalam filosofi seni dan psikologi. Authenticity menggambarkan tingkatan kekuatan pribadi, spirit, dan karakter seseorang dalam menghadapi pengaruh tekanan lingkungan eksternal. Dan Human Nature diartikan sebagai sifat ideal dalam diri manusia, zaman sekarang ini manusia cenderung sibuk dengan dirinya sendiri, sibuk dengan dunia maya yang dikenal dengan sosial media dan interaksi hubungan sesama manusia pun berkurang. Oleh karena itu seiring berjalanya waktu keaslian dari sifat manusia sendiri memudar karena adanya teknologi modern saat ini yang berkembang sangat pesat. Human Nature memiliki arti sebagai sifat dasar atau bagian penting dari diri manusia yang diyakini telah menetap dalam waktu yang cukup lama dan melalui beragam bentuk budaya dan kemudian ditungkan kedalam bentuk karya busana yang dituangkan dalam kreatifitas baru dengan *style* yang lebih modern.

Proyek akhir 2016 ini menampilkan busana pesta malam sesuai dengan trend 2016 yang penuh inovasi sehingga menjadi suatu busana yang bernilai tinggi dan dapat diterima oleh masyarakat. Tema ini memberi batasan kepada penyusun dalam penciptaan busana pesta

malam dan dapat ditampilkan kedalam sebuah pergelaran busana 2016.

c. Menentukan Tujuan Pelaksanan

Tujuan dari pergelaran busana dengan tema *Authenture*, antara lain:

- a) Mensosialisasikan hasil karya mahasiswa Teknik Busana dan Pendidikan Teknik Busana kepada pengamat fashion dan masyarakat umum.
- b) Memberi kesempatan kepada mahasiswa untuk menjadi *Event Organizer*.
- c) Mensosialisasikan Jurusan Pendidikan Teknik Boga dan Busana, Fakultas Teknik, universitas Negeri Yogyakarta kepada masyarakat umum.
- d) Untuk mengembangkan kreatifitas, keterampilan dan wawasan di bidang busana dalam menciptakan suatu karya busana.

d. Penentuan Anggaran

Dalam menyelenggarakan pergelaran busana dengan tema *Authenture* ini tidak dapat berjalan lancar apabila tidak didukung dengan dana *finalsial*. Penanggungjawab anggaran adalah bendahara. Dalam menentukan besaran iuran pokok serta harga tiket ditentukan dengan cara musyawarah. Untuk anggaran per divisi dibuat oleh masing-masing divisi dengan pendataan oleh setiap devisi untuk menentukan nominal, setelah terkumpul kemudian bendahara akan

menyatukan dan membuat anggaran dana atas persetujuan ketua panitia.

Berikut daftar pemasukan anggaran dari mahasiswa dan dari pihak sponsor, desainer bintang tamu dan iklan booklet dalam pergelaran busan dengan tema *Authenture*.

Tabel 5. Daftar Pemasukan

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

Tabel 6. Daftar Pemasukan Sponsor, Desainer Bintang Tamu dan Iklan Booklet

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

Selain dari yang tersebut di atas juga didapat dari sponsor, dan beberapa sumber lain yang akan dirinci pada lembar lampiran. Adapun sponsor dalam pergelaran busana 2016 ini antara lain:

- 1) Sponsor berupa Fresh Money
 - a. Sanggar PTBB
 - b. ARSA Modiste
 - c. Yu and Me Salon
 - d. Kantin Dwi Warna
 - e. Kedai Move On

2) Sponsor berupa barang atau jasa

- a. Hello Fktv
- b. Movie Box
- c. LT Pro
- d. Fajar Copy Paste
- e. Pinarak Photgrapy
- f. Aditya Fahmi Photgrapy
- g. WijayaBoga
- h. Nuansa Dekorasi
- i. Roemi
- j. Core Kopma UNY
- k. Tico and Lara
- l. Raden Roro Bag
- m. Kalalili Florist
- n. Kedai Move On
- o. Pikala
- p. Dwi Warna
- q. RN Beautiful Bag
- r. Jolie Fashion Hijab
- s. D'gejrot Kemek
- t. Happy Puppy
- u. Batik Huza
- v. Mr. Teto

- w. Adele
- x. Rajawali Fashion
- 3) Sponsor media partner
 - a. Lab TV FT UNY
 - b. LimUNY
 - c. Kedaulatan Rakyat
 - d. Magenta UNY
- e. Dewan Juri

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

Dewan juri pada gelaran busana *Authenture* 2016 yaitu:

- a. Dra. Djandjang Purwo S, M. Hum
- b. Drs. Dendy T. Hidayat
- c. Ir. Ramadhani A. Kadir
- d. Mudrika Pradise, S.T
- e. Agung Purwandono, S.Sos
- f. Waktu dan tempat penyelenggaraan

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

g. Pelaksanaan

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

a) Grand Juri

Grand juri dilakukan pada tanggal 10 April 2015 pukul 09.00 bertempat di KPLT FT UNY. Grand juri yaitu proses penilaian busana pesta yang diperagakan oleh model, sedangkan desainer mempresentasikan konsep penciptaannya. Adapun aspek yang dinilai meliputi *cutting*, keserasian konsep, dan *total look*. Pada grand juri terdapat 5 juri yang menilai busana pesta malam ini yaitu:

1. Dra. Djandjang Purwo S, M. Hum
2. Drs. Dendy T. Hidayat
3. Ir. Ramadhani A. Kadir
4. Mudrika Pradise, S.T
5. Agung Purwandono, S.Sos

Pada hari yang sama juga dilakukan penilaian *moodboard* oleh tim juri dan dosen.

b) Gladi Bersih

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

c) Pergelaran Busana

Pergelaran busana *Authenture* ini diselenggarakan pada tanggal 19 April 2016 pukul 18.30 bertempat di auditorium UNY. Untuk melancarkan jalanya acara, maka dibuat susunan acara pelaksanaan pergelaran busana.

Pada sebuah pergelaran busana perlu adanya komponen yang mendukung kesiapan suatu acara yaitu:

1. Tata panggung,

Tata panggung yang digunakan pada pergelaran busana pesta malam *Authenture* ini menggunakan panggung berbentuk “T” dengan dua level (tahap). Warna stage yang digunakan yaitu warna hitam, karena warna hitam dari stage dapat lebih jelas dalam pemantulan sinar ke busana.

2. *Lighting*

Lighting sangat diperlukan pada semua acara terutama pada pergelaran busana kerana *lighting* mempengaruhi gelap terang suatu pada busana.

Semakin bagus lighting yang digunakan maka terkesan mewah pula acara yang diadakan. Adapun lighting yang digunakan pada pertunjukan busana *Authenture* ini yaitu: ada 5 buah lampu parled yang digunakan pada pertunjukan busana ini. Lampu parled adalah lampu yang menyorot atau bersifat spot. Dua buah *moving head* yang bergerak ke berbagai arah dengan berbagai gubahan warna dan motif, lampu tersebut termasuk ke dalam golongan lighting efek yang dapat menghasilkan nuansa glamour dan mewah. Satu buah lampu *follow spot* yang berarti dapat mengikuti objek yang dituju, cahaya yang dihasilkan berupa cahaya putih bulat.

3. Music

Suatu pertunjukan busana perlu adanya music yang melengkapi acara tersebut, karena music bertujuan untuk memudahkan model berjalan sesuai irama saat memperagakan busana.

h. Tahap Evaluasi

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

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

1) Evaluasi Persiapan

- a) Kurangnya koordinasi antara panitia.
 - b) Kurangnya kesiapan panitia.
 - c) Kesigapan Panitia dalam mengatasi kendala yang terjadi cukup baik.
- 2) Evaluasi Pelaksanaan
- a) Galdi bersih mengalami kemoloran waktu
 - b) Pada saat breafing dengan panitia tambahan harus lebih dimatangkan, sehingga saat acara tidak perlu mengandalkan panitia inti.
 - c) Kurangnya koordinasi antar devisi
- 3) Evaluasi Hasil
- a) Penjualan tiket pertgelaran habis terjual, sponsor yang mendukung acara pertgelaran busana lumayan banyak dari tahun-tahun sebelumnya.
 - b) Kurangnya komunikasi dengan panitia tambahan sehingga panitia inti ikut turun tangan dalam menangani masalah dan panitia tambahan masih kurang sigap dalam menjalankan tugas.
- Walaupun pada awalnya banyak sekali mengalami hambatan namun pertgelaran dapat berjalan lancar, tertib dan aman serta antusias penonton cukup baik, dimana semua tiket habis terjual, penonton 90 % memilih untuk tetap tinggal ditempat sampai acara berakhir.

A. HASIL

1. Desain

Desain busana pesta malam muslimah dengan sumber ide ubur-ubur yang dibuat dan ditampilkan dalam pergelaran tugas akhir bertemakan *Authenture*.

fashion Illustration:



Gambar 41. *Fashion Illustration*

- a. Pembuatan desain busana pesta ini berdasarkan pada Tema pergelaran busana 2016 *Authenture* dan mengacu pada *Trend resisten 2016* , dengan tema *Biopop* dan subtema *Toon-lab* menggunakan warna-warna cerah, hiasan dan aplikasi yang unik, sesuai dengan tema tersebut maka penyusun mengambil sumber ide ubur-ubur.
- b. Penerapan unsur desain pada busana pesta malam muslimah dengan sumber ide ubur-ubur adalah unsur garis lengkung pada *cloak* yang memberi kesan luwes atau kadang-kadang riang dan gembira sesuai dengan sifat remaja. Unsur tekstur busana pesta malam ini adalah tekstur lemas, ringan, jatuh yang terdapat pada bahan utama yaitu *emboss*, katun paris dan kain jumputan. Tekstur berkilau, ringan, halus terdapat pada bahan yaitu *raw silk*. Tekstur berkilau, transparan, kaku terdapat pada bahan *organdi silk*. Warna yang dipilih dalam pembuatan busana pesta malam ini adalah warna hijau muda dan pink.
- c. Penerapan prinsip-prinsip desain pada busana dengan sumber ide ubur-ubur yaitu, prinsip keselarasan atau kesatuan unsur-unsur desain yang terlihat pada keseluruhan busana, mulai dari warna yang dipilih, hiasan, garis, dan ukuran. Prinsip keseimbangan simetris terdapat pada lengan *cloak* terdapat hiasan variasi lengan puncak dengan hiasan membayang, lipit di kedua lengan yaitu kanan dan kiri sama. Pergerakan Irama pengulangan terjadi pada *center of interest* pada *cloak* badan depan dengan hiasan membayang, pada lengan dan pada *cloak* bagian belakang. *Center of interest* busana pesta ini terletak pada *cloak* bagian badan depan bagian perut yang

berbentuk lengkung seperti siluet ubur-ubur dan menggunakan kain yang transparan seperti tubuh ubur-ubur yang transparan.

2. Busana

Karya busana yang diciptakan berdasarkan sumber ide ubur-ubur yaitu busana pesta malam muslimah untuk remaja berupa long dress tanpa lengan dengan silut A-line, variasi garis leher bundar dan *cloak* dengan kerah sanghai, lengan lonceng, variasi lengan puncak dengan hiasan membayang dan *backless*. Busana pesta malam ini juga menggunakan kain tradisional yaitu kain jumputan.

Busana pesta malam muslimah ini mengangkat tentang ubur-ubur. Oleh karena itu penyusun menggunakan teknik pola konstruksi. Bahan yang digunakan dalam pembuatan busana pesta ini berupa kain emboss, kain jumputan, kain raw silk, kain organdi silk dan kain katun paris. Busana ini juga dilengkapi dengan pelengkap busana berupa headpiece jilbab yang berbentuk setengah lingkaran yang terbuat dari bahan utama yaitu kain raw silk dan organdi silk dengan diberi hiasan manik-manik atau mutiara dan halon.

3. Pergelaran Busana

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

Pada pergelaran busana ini karya penyusun tampil pada sesi kedua dengan nomor urut 41.

Pergelaran busana tahun 2016 dengan tema *Authenture* ini merebutkan 12 *trophy*. Hasil kejuaraan pelaksanaan pergelaran ini adalah sebagai berikut:

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

B. PEMBAHASAN

1. Penciptaan Desain Busana

Penciptaan desain busana pesta malam untuk remaja dengan sumber ide ubur-ubur ini berdasarkan tema pergelaran busana 2016 yaitu *Authenture* yang berarti keaslian alam manusia. Dimana *Authenture* mengacu pada tema trend resisten 2016, dengan tema biopop diilhami

oleh tampilan dalam foto-foto mikroskopik dunia renik seperti virus, bakteri, jamur, dan sebagainya, yang berasal dari temuan pada laboratorium biologi. Keindahan berbagai bentuk biomorfis muncul dalam nuansa warna-warni cemerlang yang amat kaya. Sel-sel benda renik yang selama ini dianggap membawa penyakit dan menyebabkan kematian, kini justru diangkat oleh seniman dan desainer sebagai sumber ide yang segar.

Sedangkan sub tema Toon-lab Bermain dengan unsur grafis dan plastik berwarna cerah dengan permukaan *shiny* ataupun *matte*. Terbentuk dari lembaran-lembaran yang menghasilkan bentuk abstraksi berkarakter kartun (*cartoon*) dan eksperimental, sehingga diberi akhiran 'lab' diakhiri namanya.

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

Kendala yang dihadapi dalam proses penciptaan desain ini adalah bagaimana membuat konsep sesuai dengan tema Authenture dan sub tema toon-lab. Bagaimana menciptakan desain busana dengan tetap menerapkan unsur dan prinsip desain sesuai dengan sumber ide ubur-ubur.

2. Pembuatan Karya Busana

Pembuatan karya busana dalam pergelaran busana bertema Authenture ini melalui beberapa tahapan setelah pembuatan desain busana

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

3. Penyelenggaraan Pergelaran Busana

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

mahasiswa S1 Regular, S1 Non Regular, D3 Non Regular angkatan 2013, 2011, dan 2010.

Busana yang ditampilkan dalam pertunjukan ini adalah busana pesta malam. Acara pertunjukan busana ini terbagi menjadi 3 sesi yaitu S1 R, D3 NR, S1 NR. Dalam acara ini penyelenggara mendapatkan urutan tampil pada sesi 2 yaitu D3 dengan nomor urut 41. Pertunjukan busana ini juga menampilkan tari, hiburan musik dan *fashion show* desainer tamu dari Iis Design dan Wiwid Hosana. Pada pelaksanaan pertunjukan busana ini panitia inti merekrut beberapa panitia tambahan. Hal ini disebabkan karena kurangnya panitia yang akan ditugaskan saat acara pertunjukan. Pada saat pertunjukan berlangsung terjadi beberapa kendala yang disebabkan oleh kurangnya komunikasi antara panitia inti dengan panitia tambahan, namun secara keseluruhan acara ini dapat berlangsung dengan lancar dan 90 % penonton yang hadir tetap duduk di tempat sampai acara berakhir. Setelah pelaksanaan dilakukan tahapan selanjutnya adalah evaluasi. Hal ini dilakukan untuk mengatasi kekurangan dan dapat dijadikan sebagai pembelajaran dan dapat memperbaiki di acara-acara berikutnya.

BAB V

KESIMPULAN DAN SARAN

A. KESIMPULAN

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

1. Dalam mencipta suatu desain busana dengan sumber ide ubur-ubur melalui tiga tahapan yaitu: 1) menentukan konsep disain, 2) mengembangkan konsep desain, 3) evaluasi. Untuk menciptakan konsep desain diawali dengan mengkaji tema, mengkaji *trend*, pencarian sumber ide. Tahapan mengembangkan konsep meliputi mengembangkan sumber ide ke dalam bentuk *moodboard* kemudian membuat *disain sketching*, *presentation drawing*, pembuatan disain hiasan, *production sketching* dan *fashion illustration*. Pada tahapan evaluasi yaitu kesesuaian disain dengan konsep yang dibuat. Melalui tiga tahapan pembuatan busana pesta malam muslimah dengan sumber ide ubur-ubur maka dihasilkan busana pesta malam berupa *longdress* tanpa lengan bersiluet *A-line* yang dipadukan dengan *cloak* berlengan lonceng dan kerah *shang hai*. Detail hiasan terdapat pada bagian lengan berupa variasi lengan puncak simetris yang menggunakan hiasan membayang dan lipit jarum, hiasan membayang pada bagian perut depan dan badan bagian belakang. Bahan utama yang digunakan dalam busana ini adalah *emboss* dan *raw-silk*.

2. Sedangkan bahan penunjang merupakan kain katun paris dan jumputan.
3. Dalam pembuatan busana pesta malam melalui tiga tahapan dengan sumber ide ubur-ubur yaitu 1) Tahap persiapan meliputi pembuatan gambar kerja, pengambilan ukuran model, pembuatan pola busana, merancang bahan dan kalkulasi harga. 2) Tahap pelaksanaan meliputi meletakkan pola pada bahan, memotong bahan, memberi tanda jahitan, menjelujur, menjahit dan menghias busana. 3) Tahap evaluasi meliputi evaluasi proses I, evaluasi proses II serta membahas kesesuaian hasil karya dengan desain dan konsep awal yang sudah dibuat.
4. Dalam penyelenggaraan pergelaran busana 2016 dengan tema *Authenture* ini melalui tiga tahapan yaitu 1) tahap persiapan yang meliputi pembentukan panitia, penentuan tema, sumber dana, penentuan juri, penetapan waktu dan tempat penyelenggaraan dan gladi bersih. 2) Tahap pelaksanaan, dalam pergelaran ini diselenggarakan hari Selasa, 19 April 2016 pada pukul 18.30 WIB di Auditorium Universitas Negeri Yogyakarta diikuti oleh 103 mahasiswa yang terdiri dari mahasiswa S1 Regular, S1 Non Regular, D3 Non Regular angkatan 2013, 2011, dan 2010. Dalam acara ini penyusun mendapatkan urutan tampil pada sesi 2 yaitu D3 dengan nomor urut 41. 3) Tahapan evaluasi yang menguraikan kesesuaian antara perencanaan dan pelaksanaan, serta evaluasi keberhasilan dan kekurangan dari masing-masing seksi.

B. SARAN

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

1. Dalam mencipta desain hendaknya perlu menentukan sumber ide yang sesuai dengan trend karena akan mempermudah dalam pembuatan desain busana, perlu memahami dengan baik tema dan trend yang telah ditentukan, memahami dan mengerti tentang penerapan unsur dan prinsip desain serta penerapan ciri khusus atau karakteristik yang akan diambil harus dibuat lebih menonjol untuk lebih mengembangkan sumber ide yang diambil
2. Dalam proses pengambilan ukuran pada model sebaiknya setiap desainer atau mahasiswa mengukur sendiri model atau peragawati yang akan menampilkan hasil karya busana yang dibuat oleh desainer atau mahasiswa tersebut
3. Pembuatan busana pesta malam muslimah dengan sumber ide ubur-ubur sebaiknya dikerjakan dengan teknologi yang tepat dan tahapan yang tepat, serta manajemen waktu yang baik, agar busana yang dihasilkan tidak terdapat banyak kesalahan dan dapat diselesaikan tepat waktu
4. Dalam terselenggaranya pergelaran busana yang baik maka dibutuhkan persiapan dan perencanaan yang matang. Diperlukan adanya komunikasi dan kerjasama yang baik antar panitia baik panitia inti maupun panitia tambahan, serta harus bertanggung jawab atas tugas

dan kewajiban yang telah diamanahkan sehingga pergeleran akan berjalan dengan lancar.

DAFTAR PUSTAKA

- Afif Ghurub Bestari. 2011. *Menggambar Busana dengan Teknik Kering*. Yogyakarta: PT Intan Sejati.
- Arifah A Riyanto. 2003. *Desain Busana*. Bandung: Yapemdo.
- BDA. 2016. *Trend Forecasting 2016 Resistance*. Rawamangun: BD+A Design.
- Chodiyah dan Wisri A. Mamdy. 1982. *Disain Busana*. Jakarta: Depdikbud Direktorat Jenderal Pendidikan Dasar dan Menengah.
- Dharsono Sony Kartika. 2004. *Seni Rupa Modern*. Bandung: Rekayasa Sains.
- Enny Zuhni Khayati. (1998). *Pembuatan Busana III*. Yogyakarta : FPTK IKIP Yogyakarta.
- Ernawati, dkk. 2008. *Tata Busana Jilid II*. Jakarta: Direktorat Pembinaan Sekolah menengah Kejuruan, Direktorat Jendral Manajemen Pendidikan Dasar dan Menengah Departemen Pendidikan Nasional.
- Goet Poespo. 2009. *Tailoring*. Yogyakarta: Penerbit Kanisius.
- Goet Poespo. 2005. *Panduan Teknik Menjahit*. Yogyakarta: Kanisius.
- Ibnu Syamsi. 1984. *Pokok Organisasi dan Manajemen*. Jakarta: RinekeCipta.
- Nanie Asri Yulianti. 1993. *Teknologi Busana*. Yogyakarta: IKIP Yogyakarta.
- Nishikawa, J. 2007. Presentasi “Gelatinous zooplankton: their biology and ecology”. *LPI-JSPS Training Course on Methods of Zooplankton Ecology and Identification 2007*.
- Prapti Karomah & Sicilia Sawitri. 1988. *Pengetahuan Busana*. Yogyakarta: IKIP Yogyakarta.
- Qurais Shihab. 2004. *Wawancara Al-Quran*. Hlm. 155. Bandung: Mizan.
- Sicilia Sawitri. 1997. *Tailoring*. Yogyakarta: IKIP Yogyakarta.
- Soegeng Toekiyo M. 1990. *Teknik Panggung*. Yogyakarta: IKIP Yogyakarta.
- Sri Widarwati. 2000. *Disain Busana I*. Yogyakarta: Jurusan Pendidikan Kesejahteraan Keluarga Fakultas Teknik Universitas Negeri Yogyakarta.

Sri Widarwati, Widyabakti Sabatari & Sicillia Sawitri. 1996. *Disain busana II*. Yogyakarta: Universitas Negeri Yogyakarta.

Sri Ardiati Kamil. 1986. *Fashion Design*. Jakarta: CV. Baru.

Sujawi Bastomi. 1985. *Seni Dan Budaya Jawa*. Semarang: IKIP Semarang.

Widjningsih, Sri Wisdiati & Enny Zuhny Khayati. 1994. *Konstruksi Pola Busana*. Yogyakarta: IKIP Yogyakarta.

Sumber dari Internet:

<https://id.m.wikipedia.org>

<https://id.pinterest.com/pin/566116615629598582/>

Suciati. (2010). *MOODBOARD*. Diakses dari suciati. (2010). *MOODBOARD*. Diakses dari [http://file.upi.edu/FPTK/JUR.PEND.KESEJAHTERAAN KELUARGA/197501282001122-SUCIATI/Moodboard.pdf](http://file.upi.edu/FPTK/JUR.PEND.KESEJAHTERAAN%20KELUARGA/197501282001122-SUCIATI/Moodboard.pdf). Pada tanggal 23 Juni 2016 , Jam 09.00.

LAMPIRAN



Foto Model Tampak Depan



Foto Model Dengan Desainer

Daftar Pengeluaran

Devisi	Iuran Pengeluaran	Banyaknya	Harga Satuan	Jumlah
Ketua	Sewa KPLT			Rp 100.000,00
				Rp 350.000,00
			Total	Rp 450.000,00
Sekretaris	Stempel			Rp 70.000,00
	Foto Copy Sekretaris 3			Rp 81.200,00
	Keperluan Sekretaris 1			Rp 17.000,00
	Keperluan Sekretaris 2			Rp 503.800,00
	Keperluan Sekretaris 3			Rp 54.700,00
	Cetak Sertifikat			Rp 390.000,00
	Jilid LPJ			Rp 100.000,00
			Total	Rp 1.216.700,00
Bendahara	Sewa auditorium			Rp 1.200.000,00
			Total	Rp 1.200.000,00
Sie Acara	DP Vee Band			Rp 500.000,00
	MC Grand Juri			Rp 150.000,00
	Vandel Designer tamu			Rp 360.000,00
	DP Vee Tari			Rp 300.000,00
	Vee MC			Rp 1.000.000,00
	Pelunasan Vee Tari			Rp 300.000,00
	Pelunasan Vee Band			Rp 500.000,00
	Sewa Set Drum			Rp 200.000,00
	Fotocopy & Q-card MC			Rp 73.300,00
			Total	Rp 3.383.300,00
Konsumsi	Snack (Pengukuran)			Rp 235.000,00
	Snack (Fitting 1)			Rp 320.000,00
	Konsumsi foto booklet			Rp 1.012.000,00
	Konsumsi Penilaian Grand Juri			Rp 1.068.000,00
	Konsumsi Penilaian Gantung			Rp 332.000,00
	Air Mineral			Rp 1.080.000,00
	Snack dan makan H-1			Rp 1.362.000,00
	Keperluan Konsumsi			Rp 221.700,00
	Konsumsi Hari-H			Rp 13.412.500,00
			Total	Rp 19.043.200,00
Perlengkapan	Air mineral untuk stimer			Rp 16.200,00
	Trash bag			Rp 8.100,00
	Air mineral untuk stimer			Rp 8.100,00

	Trash bag			Rp 48.600,00
	Plester luka			Rp 3.000,00
	Sketsel			Rp 240.000,00
	Alat dan perlengkapan			Rp 1.750.000,00
	Perlengkapan			Rp 573.000,00
	Keperluan perkab			Rp 41.500,00
	Vee Supir			Rp 175.000,00
			Total	Rp 2.863.500,00
Dokumentasi	Dokumentasi Hari H			Rp 3.500.000,00
		=	Total	Rp 3.500.000,00
Humas	Print Pamflet			Rp 28.800,00
	Kain Jarik			Rp 60.000,00
	Cetak Undangan			Rp 459.000,00
	Label undangan			Rp 4.200,00
	Print warna			Rp 6.000,00
	KSR			Rp 17.700,00
	Amplop			Rp 6.000,00
			Total	Rp 581.700,00
Make Up	Membeli lipstik	50	Rp 30.000,00	Rp 1.500.000,00
	Hair Do Foto Booklet			Rp 2.340.000,00
	Keperluan foto booklet			Rp 102.000,00
	Keperluan grand juri			Rp 109.400,00
	Hijab & Hair Do Hari-H			Rp 2.800.000,00
	Face Papper			Rp 12.500,00
			Total	Rp 6.863.900,00
Backstage & Floor	Kertas HVS			Rp 18.000,00
	Print A4			Rp 12.500,00
	Kardus Voting			Rp 10.000,00
			Total	Rp 40.500,00
Model	Agency model			Rp 33.500.000,00
	Keperluan Model			Rp 220.800,00
	Print Grand Juri			Rp 12.600,00
			Total	Rp 33.733.400,00
Publikasi	Keperluan Publikasi			Rp 1.085.696,00
			Total	Rp 1.085.696,00
Booklet	DP Fotografer (foto booklet)			Rp 500.000,00
	Pelunasan fotografer			Rp 500.000,00
	Dp papper bag			Rp 400.000,00
	Pelunasan papper bag			Rp 320.000,00
	DP booklet			Rp 10.000.000,00
	Pelunasan booklet			Rp 4.800.000,00

	Keperluan Booklet			Rp 43.800,00
			Total	Rp16.553.800 ,00
Sponsorship	Transportasi dan pulsa			Rp 300.000,00
	Carity			Rp 500.000,00
	Wardrobe			Rp 375.000,00
			Total	Rp 1.175.000,00
Keamanan	Fotocopy			Rp 76.700,00
	Pembelian kain			Rp 22.300,00
	Keperluan keamanan			Rp 50.000,00
			Total	Rp 149.000,00
Dekorasi, Sound & Lighting	Dekorasi, Sound & Lighting hari H			Rp 24.500.000,00
			Total	Rp 24.500.000,00
Juri	DP Vandel			Rp 500.000,00
	Pelunasan vandel			Rp 2.200.000,00
	Keperluan Sie Juri			Rp 31.500,00
			Total	Rp 2.731.500,00
Mahasiswi yang tidak mengikuti TA/PA	1. Intan Fauzi 2. Erfana Uji C 3. Rr. Siti Sofia N K 4. Falasifa Listioni	4	222.000	Rp 888.000,00
			Total	Rp 888.000,00
			Total Keseluruhan	Rp 119.959.596,00

Daftar Pemasukan Sponsor, Desainer Bintang Tamu dan Iklan Booklet

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

Susunan Acara

No.	Acara	Waktu
1.	Registrasi	18.00– selesai
2.	OPEN GATE	18.30
3.	Welcome greeting: Ucapan selamat datang kepada penonton	18.30 – 18.40
4.	Penayangan slide	18.40-18.50
5.	Opening: - Tari - Pembukaan oleh MC - Menyanyikan lagu indonesia raya dan hymne UNY	18.50-18.55 18.55-19.00 19.00-19.10
4.	Sambutan – Sambutan • Sambutan Marinda selaku Ketua Panitia Tugas Akhir dan Proyek Akhir • Sambutan oleh bapak rektor dilanjutkan dengan pembukaan acara authentur	19.10– 19.20 19.10–19.15 19.15– 19.20
5.	Peragaan 1	19.30- 20.00
6.	Hiburan musik	20.00-20.05
7.	Peragaan 2	20.5 – 20.35
8.	Ucapan terimakasih kepada sponsor dan pembagian hadiah	20.35-20-40
9.	Peragaan 3	20.40– 21.10
10.	Hiburan musik	21.10 – 21.20
11.	Guest show desainer tamu - Hosana Mode by Wiwid Hosana - Iis Design by Isyanto	21.10 – 21.40
12.	Pengumuman kejuaraan: • Juara 3,2,1 Teknik Busana D3 • Juara 3,2,1 Pendidikan Teknik Busana S1 Non Regular • Juara 3,2,1 Pendidikan Teknik Busana S1 Regular • juara Umum, Juara Best Desain, Juara Favorit	21.50 – 21.55
13.	Penutup	21.55 – 22.00
14.	Pengumuman	21.45 – 22.00

Disain Pamflet dan Disain Leaflet


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

PROUDLY PRESENT

AUTHENTURE
 AUTHENTICITY FOR HUMAN NATURE
 FASHION SHOW

MENAMPILKAN
 100+ BUSANA
 TREND FORECASTING
 2016/2017; RESISTANCE

BINTANG TAMU
 HOSANA MODA by Wiwid Hosana
 IS DESIGN by Isyante
 NIDEM BAND
 HIBURAN TARI
 M.Ci. Deggo Himawati

AUDITORIUM UNY
 SELASA, 19 APRIL 2016
 18.30 WIB - SELESAI

HTM
VIP 40K | REGULER 35K
 TICKET BOOTH: PT88 FT UNY
 (Pusat Kerja), 09.00 - 14.00 WIB
 CP : LINDA (083842264403 /
 HERDITA (081867651059)
Follow us on what's app

DRESSCODE
 ALL ABOUT BLACK

SPONSORED BY



Disain Tiket Vip Dan Reguler


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

REG TICKET
 IDR 35.000,-

AUDITORIUM UNY
 SELASA, 19 APRIL 2016
 18.30 WIB - SELESAI

DRESSCODE
 ALL ABOUT BLACK

TICKET NUMBER



FAVORITE VOTE
*tulis nomor favorit di sini

TICKET NUMBER


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

VIP TICKET
 IDR 40.000,-

AUDITORIUM UNY
 SELASA, 19 APRIL 2016
 18.30 WIB - SELESAI

DRESSCODE
 ALL ABOUT BLACK

TICKET NUMBER



FAVORITE VOTE
*tulis nomor favorit di sini

TICKET NUMBER