



**BUSANA PESTA MALAM MUSLIMAH DENGAN SUMBER IDE BUBU  
PENANGKAP IKAN DALAM PERGELARAN BUSANA *AUTHENTURE***

**PROYEK AKHIR**

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





**Oleh:  
Tri Puji Astuti  
NIM. 13514134014**

**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 Bubu Penangkap Ikan Dalam Pergelaran Busana *Authenture*” ini telah dipertahankan di depan Dewan Penguji pada tanggal 23 Mei 2016 dan dinyatakan Lulus.

## DEWAN PENGUJI

Nama	Jabatan	Tanda Tangan	Tanggal
Enny Zuhni Khayati, M. Kes	Ketua Penguji		21-06-2016
Sri Emy Yuli Suprihatin, M. Si	Sekretaris Penguji		21-06-2016
Dr. Widjningsih	Penguji		21-6-2016

Yogyakarta,.....2016

Fakultas Teknik

Universitas Negeri Yogyakarta



Dekan,

  
**Dr. Moch. Bruri Triyono**

NIP. 19560216 198603 1 003

## HALAMAN PERSETUJUAN

Proyek Akhir yang berjudul “Busana Pesta Malam Muslimah Dengan Sumber Ide Bubu Penangkap Ikan Dalam Pergelaran Busana *Authenture*” telah disetujui oleh pembimbing untuk diujikan.

Yogyakarta, 18 Mei 2016

Dosen pembimbing,



**Enny Zuhni Khayati, M. Kes**

**NIP. 19600427 198503 2 001**

## SURAT PERNYATAAN

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

Yogyakarta, 18 Mei 2016

Yang menyatakan,



**Tri Puji Astuti**

**NIM.13514134014**

## HALAMAN PERSEMBAHAN

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

- ❖ Almarhum Ayah yang sudah tenang disisi-Nya serta Ibu yang selalu mendampingi dan mendoakan saya sampai saat ini.
- ❖ Kakak kandungku Puji Riganti dan Agung Puji Raharjo, serta kakak iparku Herdhis Syahrul Arifin dan Siti Aminah yang selalu memberi dukungan moril dan materil selama saya kuliah.
- ❖ Keponakanku (Aurora, Nivy, Fatih & Sholahudin) yang selalu menghadirkan keceriaan saat di rumah.
- ❖ Teman-teman seperjuangan Teknik Busana D3 angkatan 2013, terima kasih untuk kebersamaanya selama kurang lebih 3 tahun ini.
- ❖ Almamater Universitas Negeri Yogyakarta yang telah memberikan tempat untuk belajar dan menjadikan penulis sebagai manusia yang bertakwa, mandiri dan cendekia.

## MOTTO

Jadikan sabar dan sholat sebagai penolongmu, sesungguhnya Allah akan beserta orang-orang yang sabar. (QS. Al-Baqarah : 153).

Jadilah manusia paling baik disisi Allah, jadilah manusia paling buruk dalam pandangan dirimu dan jadilah manusia biasa dihadapan orang lain (Ali r.a).

# **BUSANA PESTA MALAM MUSLIMAH DENGAN SUMBER IDE BUBU PENANGKAP IKAN DALAM PERGELARAN BUSANA *Authenture***

**Oleh:**  
**Tri Puji Astuti**  
**NIM.13514134014**

## **ABSTRAK**

Proyek Akhir ini bertujuan dapat: 1) mencipta disain busana pesta malam muslimah dengan sumber ide bubu penangkap ikan 2) membuat busana pesta malam muslimah dengan sumber ide bubu penangkap ikan 3) menyelenggarakan pergelaran busana *Authenture*

Proses penciptaan disain busana pesta malam untuk wanita muslimah melalui beberapa tahap: 1) mengkaji teori trend, tema, sumber ide, *look* dan *style*, 2) menyusun *Moodboard* berdasarkan sumber ide, trend dan tema, dilanjutkan mendisain busana. Pembuatan busana pesta malam dengan sumber ide bubu penangkap ikan melalui tiga tahap, yaitu: 1) persiapan meliputi menganalisis disain berdasarkan disain produksi, pengambilan ukuran, pembuatan pola busana, perancangan bahan, dan kalkulasi harga, 2) pelaksanaan meliputi peletakan pola pada bahan, pemotongan bahan, pemberian tanda jahitan, penjelujuran, evaluasi proses I, penjahitan, menghias busana dan proses evaluasi II, 3) evaluasi membahas kesesuaian hasil karya dengan konsep busana yang dibuat. Penyelenggaraan pergelaran busana pesta malam dengan tema *Authenture* juga melalui tiga tahap yaitu: 1) persiapan meliputi penentuan tema, pembentukan panitia, sumber dana, penentuan dewan juri, waktu dan tempat penyelenggaraan, 2) pelaksanaan meliputi grand juri, gladi bersih, dan penyelenggaraan pergelaran busana, 3) tahap evaluasi dilakukan untuk mengetahui hasil dari seluruh proses pergelaran.

Hasil penciptaan disain busana dituangkan dalam bentuk *Design Sketching* untuk menuangkan ide dan disain terpilih, *Production Sketching* untuk persiapan produksi, *Presentation Drawing* untuk penyajian kepada *buyer*, dan *Fashion Illustration* untuk promosi. Hasil karya busana pesta malam dengan sumber ide bubu penangkap ikan yaitu gaun dengan lengan panjang bersiluet T dan blus luar (*outer*) dengan detail garis lengkung dan kaku serta hiasan bordir pada bagian atasnya. Pergelaran busana dengan tema *Authenture* yang diselenggarakan pada hari Selasa, 19 April 2016 pukul 18.30 WIB, bertempat di Auditorium Universitas Negeri Yogyakarta yang diikuti oleh 103 mahasiswa Pendidikan Teknik Busana dan Teknik Busana Universitas Negeri Yogyakarta angkatan 2013. Penulis mendapatkan nomor urut 43.

Kata Kunci: Busana Pesta Malam Muslimah, Bubu Penangkap Ikan, *Authenture*.

**MOSLEM EVENING DRESS INSPIRED BY BUBU FISH TRAP  
IN *Authenture* FASHION SHOW**

**By:  
Tri Puji Astuti  
NIM.13514134014**

**ABSTRACT**

This final project aimed to: 1) create moslem evening dress design inspired by Bubu Fish Trap 2) make moslem evening dress inspired by Bubu Fish Trap 3) hold a fashion show themed *Authenture*.

The designing process of evening dress for moslem women though several phases: 1) reviewing the theory about theme, trend, sub trend, inspiration, look and style, 2) composing a *Moodboard* based on inspiration, trend and theme then make a design. Making evening dress inspired by Bubu Fish Trap through three phases, that is: 1) preparation includes design analysis based production design, size making, dress pattern making, material design and price calculation, 2) implementation includes the placement of pattern, cutting, marking seam, evaluation process I, sewing and fashion decoration installation on the evaluation of process II, 3) evaluation discusses the fashion suitability with the concept of dress made. Fashion Show themed by *Authenture* also through several three phases, that is: 1) preparation includes determining a theme, the establishment of committees, timing and places, jury, and budgeting , 2) implementation includes the implementation of grand jury, rehearsal, and organizing fashion show, 3) evaluation was conducted to determinethe result of the whole process performances.

The result of fashion design manifested in form of *Design Sketching* for realizing ideas design and design chosen, *Production Sketcing* for production preparation, *Presentation Drawing* for presentation to buyer, and *Fashion Illustration* for promotion. The result work of evening dress inspired by Bubu Fish Catcher is a dress with T-line silhoutte and *outer* with curve line and rough detail and embroidery on the top. Fashion show themed *Authenture* was performed on Tuesday, April 19<sup>th</sup>, 2016 at 06.30 p.m. at the Auditorium Universitas Negeri Yogyakarta followed by 103 students of Technical Education of Fashion and Technical Fashion of UNY class of 2013. The writer get the performance number was 43.

Key word: Moslem Evening Dress, Bubu Fish Trap, *Authenture*

## KATA PENGANTAR

Puji Syukur atas kehadiran Tuhan Yang Maha Esa yang telah memberikan limpahan anugerah dan kenikmatan serta kesempatan sehingga penulis dapat melaksanakan Proyek Akhir dengan judul “Busana Pesta Malam Muslimah dengan Sumber Ide Bubu Penangkap Ikan Dalam Pergelaran Busana *Authenture*” dari awal hingga proses penyusunan laporan dengan baik dan pengalaman berharga yang mampu mendewasakan diri. Proyek Akhir ini mengambil sumber ide Bubu Penangkap Ikan Proyek Akhir ini diajukan untuk memperoleh gelar Ahli Madya D3 Teknik Busana.

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

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

6. Dr. Moch. Bruri Triyono, selaku Dekan Fakultas Teknik Universitas Negeri Yogyakarta
7. Seluruh dosen Teknik Busana yang telah banyak memberikan bekal ilmu selama kuliah
8. Seluruh karyawan PTBB yang telah banyak membantu kelancaran proses belajar
9. Ajeng selaku model yang memperagakan busana dalam Pergelaran *Authenture*
10. Sahabat-sahabat saya yang banyak memberi semangat dan motivasi dalam pengerjaan laporan ini
11. Pihak-pihak yang tidak dapat penulis sebutkan satu persatu yang juga telah membantu dalam menyelesaikan laporan Proyek Akhir ini.

Akhirnya, semoga segala bantuan yang diberikan semua pihak diatas menjadi amalan yang bermanfaat dan mendapat balasan dari Allah SWT dan laporan ini dapat bermanfaat bagi para pembaca.

Yogyakarta, 19 Mei 2016

Tri Puji Astuti

## DAFTAR ISI

	Halaman
<b>HALAMAN JUDUL</b> .....	<b>I</b>
<b>LEMBAR PENGESAHAN</b> .....	<b>ii</b>
<b>LEMBAR PERSETUJUAN</b> .....	<b>iii</b>
<b>SURAT PERNYATAAN</b> .....	<b>iv</b>
<b>PERSEMBAHAN</b> .....	<b>v</b>
<b>MOTTO</b> .....	<b>vi</b>
<b>ABSTRAK</b> .....	<b>Vii</b>
<b>KATA PENGANTAR</b> .....	<b>viii</b>
<b>DAFTAR ISI</b> .....	<b>X</b>
<b>DAFTAR TABEL</b> .....	<b>xii</b>
<b>DAFTAR GAMBAR</b> .....	<b>xiii</b>
<b>DAFTAR LAMPIRAN</b> .....	<b>xiv</b>
<b>BAB 1. PENDAHULUAN</b>	
<b>A. Latar Belakang Penciptaan</b> .....	1
<b>B. Batasan Istilah</b> .....	6
<b>C. Rumusan Penciptaan</b> .....	8
<b>D. Tujuan Penciptaan</b> .....	8
<b>E. Manfaat Penciptaan</b> .....	9
<b>BAB II. DASAR PENCIPTAAN KARYA</b>	
<b>A. Tema Penciptaan <i>Authenture</i></b> .....	11
<b>B. Trend <i>Resistance</i></b> .....	12
<b>C. Sumber Ide</b> .....	21
1. Pengertian Sumber Ide .....	21
2. Penggolongan Sumber Ide .....	21
3. Sumber Ide Bubu Penangkap Ikan .....	22
4. Pengembangan Sumber Ide .....	23
<b>D. Disain Busana</b> .....	25
1. Unsur dan Prinsip Disain .....	27
2. Teknik Penyajian Gambar .....	38
3. Prinsip Penyusunan Moodboard .....	43
<b>E. Busana Pesta</b> .....	46
1. Deskripsi Busana Pesta .....	46
2. Pola Busana .....	49
3. Bahan Busana .....	54
4. Teknologi Busana .....	58

5. Hiasan Busana .....	62
<b>F. Pergelaran Busana .....</b>	<b>68</b>
1. Pengertian Pergelaran Busana .....	68
2. Tujuan Penyelenggaraan Pergelaran Busana .....	68
3. Karakter Penyelenggaraan .....	70
4. Sarana Pendukung .....	70
5. Proses Penyelenggaraan .....	74
6. Ticketing .....	75
 <b>BAB III. KONSEP PENCIPTAAN KARYA</b>	
<b>A. Konsep Penciptaan Disain .....</b>	<b>76</b>
<b>B. Konsep Pembuatan Busana .....</b>	<b>81</b>
<b>C. Konsep Penyelenggaraan Pergelaran .....</b>	<b>84</b>
 <b>BAB IV. PROSES, HASIL DAN PEMBAHASAN</b>	
<b>A. Proses Penciptaan Karya .....</b>	<b>87</b>
1. Proses Penciptaan Disain .....	87
2. Proses Pembuatan Busana .....	94
3. Proses Penyelenggaraan Pergelaran .....	130
<b>B. Hasil .....</b>	<b>159</b>
1. Hasil Penciptaan Disain Busana .....	159
2. Hasil Pembuatan Busana .....	162
3. Hasil Penyelenggaraan Pergelaran Busana .....	162
<b>C. Pembahasan .....</b>	<b>163</b>
1. Penciptaan Disain Busana .....	163
2. Pembuatan Karya Busana .....	165
3. Penyelenggaraan Pergelaran Busana .....	166
 <b>BAB V. KESIMPULAN DAN SARAN</b>	
<b>A. Kesimpulan .....</b>	<b>168</b>
<b>B. Saran .....</b>	<b>170</b>
 <b>DAFTAR PUSTAKA</b>	
<b>LAMPIRAN</b>	

## DAFTAR TABEL

Tabel 1. Keterangan Pola Dasar Badan .....	100
Tabel 2. Keterangan Pola Dasar Rok .....	101
Tabel 3. Keterangan Pola Dasar Lengan .....	102
Tabel 4. Keterangan Pola Lengan.....	103
Tabel 5. Kalkulasi Harga.....	119
Tabel 6. Evaluasi Proses I.....	125
Tabel 7. Evaluasi Proses II .....	129
Tabel 8. Anggaran Masuk .....	142
Tabel 9. Pemasukan Sponsor, Desainer Tamu, Bintang Tamu dan Iklan Booklet .....	143
Tabel 10. Susunan Acara Grand Juri .....	144
Tabel 11. Susunan Acara Gladi Bersih .....	145
Tabel 12. Susunan Acara <i>Authenture</i> .....	146

## DAFTAR GAMBAR

Gambar 1. <i>Trend Colony</i> .....	17
Gambar 2. Palet Warna <i>Trend Colony</i> .....	17
Gambar 3. Sub <i>Trend Network</i> .....	18
Gambar 4. Sub <i>Trend Network</i> .....	18
Gambar 5. Bubu Penangkap Ikan .....	23
Gambar 6. Peletakan gambar-gambar pada <i>Moodboard</i> .....	89
Gambar 7. <i>Design Sketcing</i> .....	90
Gambar 8. <i>Presentation Drawing</i> tampak depan .....	92
Gambar 9. <i>Presentation Drawing</i> tampak belakang .....	93
Gambar 10. Disain bordir terawang .....	94
Gambar 11. Gambar kerja Blus Luar ( <i>Outer</i> ) .....	95
Gambar 12. Gambar kerja gaun panjang tampak depan .....	96
Gambar 13. Gambar kerja gaun panjang tampak belakang .....	97
Gambar 14. Pola Dasar Badan System So-en .....	100
Gambar 15. Pola Dasar Rok .....	101
Gambar 16. Pola Dasar Lengan .....	102
Gambar 17. Pola Lengan .....	103
Gambar 18. Mengubah Pola Gaun panjang sesuai disain .....	104
Gambar 19. Pecah Pola Gaun panjang .....	105
Gambar 20. Komponen Pola Gaun panjang .....	106
Gambar 21. Pecah Pola Blus Luar ( <i>Outer</i> ) .....	107
Gambar 22. Komponen Pola Blus Luar ( <i>Outer</i> .....	108
Gambar 23. Pola Furing Gaun Depan dan Belakang .....	109
Gambar 24. Pola Furing Blus Luar ( <i>Outer</i> ) .....	109
Gambar 25. Rancangan Bahan Lurik polos untuk <i>Outer</i> .....	112
Gambar 26. Rancangan Bahan Utama Satin Bridal untuk gaun .....	113
Gambar 27. Rancangan Bahan Siffon Buttersilk untuk gaun .....	114
Gambar 28. Rancangan Bahan Organdi untuk bordir.....	115

Gambar 29. Rancangan Bahan Satin Velvet untuk furing gaun .....	116
Gambar 30. Rancangan Bahan Satin untuk furing <i>Outer</i> .....	117
Gambar 31. <i>Fashion Illustration</i> .....	161

## DAFTAR LAMPIRAN

- Lampiran 1. Susunan Panitia Pergelaran *Authenture*
- Lampiran 2. Layout Pergelaran *Authenture*
- Lampiran 3. Dekorasi Panggung Tampak Depan
- Lampiran 4. Media Promosi Pergelaran *Authenture*
- Lampiran 5. Tiket Pergelaran *Authenture*
- Lampiran 6. Foto Hasil Busana ketika Pemotretan *Booklet*
- Lampiran 7. Foto Hasil Busana Tampak Depan ketika Pergelaran *Authenture*
- Lampiran 8. Foto Hasil Busana Tampak Samping ketika Pergelaran *Authenture*
- Lampiran 9. Foto Hasil Busana bersama dengan Model dan Desainer

# **BAB I**

## **PENDAHULUAN**

### **A. Latar Belakang Penciptaan**

Busana merupakan kebutuhan mutlak bagi manusia yang tidak bisa dipisahkan dari kehidupan sehari-hari. Busana dapat pula dimaknai sebagai identitas diri manusia. Dalam hal gaya berbusanapun telah mengalami perkembangan yang luar biasa dari masa ke masa. Hal tersebut seiring dengan kemajuan dalam bidang riset dan teknologi membawa pengaruh dan perubahan tersendiri terhadap dunia *fashion*. Didalam perubahan tersebut tidak menutup kemungkinan bahwa gaya berbusana pada era masa lalu akan kembali trend diwaktu yang akan datang.

Kebutuhan akan busanapun semakin meningkat tidak hanya digunakan untuk satu kesempatan saja, tetapi untuk berbagai macam kesempatan. Salah satunya adalah busana pesta malam yang bervariasi modelnya. Busana pesta adalah salah satu jenis busana yang mempunyai keistimewaan dibanding busana-busana yang lainnya. Akan tetapi dalam hal busana pesta masih ada suatu kecenderungan desain busana yang monoton dari tahun ke tahun.

Disain busana pesta malam masih terlihat hampir sama setiap tahunnya. Perubahan umumnya hanya terjadi pada warna bahan, jenis bahan yang digunakan serta penambahan detail busana. Dalam hal berbusana yang sebenarnya harus diperhatikan adalah kesesuaian model busana dengan

karakteristik dan selera si pemakai. Akan tetapi banyak desain busana pesta terlihat kurang eksklusif, karena hanya mengikuti mode yang sedang trend dipasaran, sehingga terkadang tidak sesuai dengan kepribadian si pemakai. Selain itu desain busana terkadang tidak sesuai dengan kondisi fisik dan juga usia si pemakai.

Dalam pemilihan bahan busana pestapun terkadang masih terbatas dengan bahan yang sama seperti satin, velvet, sifon, tafeta dan lain-lain. Padahal bahan yang dapat digunakan untuk busana pesta banyak sekali macamnya tetapi belum banyak yang mengeksplornya lebih dalam, termasuk salah satunya yaitu kain-kain tradisional Indonesia. Hal ini sangat disayangkan mengingat begitu banyak kain-kain tradisional yang beranekaragam dari nusantara yang dihasilkan dari kebudayaan Indonesia.

Pada saat ini justru kebanyakan dari kita mengikuti gaya dan trend dari budaya barat, tanpa memfilter mana yang sesuai dan mana yang tidak sesuai dengan budaya kita. Sudah selayaknya kita mempertahankan budaya Timur yang merupakan identitas diri kita. Akhir-akhir ini perkembangan dunia *fashion* dan mode busana muslim di Indonesia meningkat dengan sangat pesat. Seiring dengan perkembangan teknologi terutama *social media*, sehingga akses untuk untuk mempromosikan busana muslim ke masyarakat didalam dan luar negeri pun semakin mudah.

Beberapa desainer busana muslim telah merambah sampai ke Manca Negara untuk memperkenalkan dan mempromosikan karya mereka dengan

mengadakan *fashion show*. Hal ini semakin mendorong para desainer yang lain untuk dapat juga memperkenalkan busana muslim sekaligus mengenalkan kebudayaan Indonesia yang dituangkan ke dalam suatu karya busana. Hal ini juga memberikan peluang dan kesempatan bagi para desainer serta produsen busana untuk lebih kreatif dalam berkarya dalam menciptakan mode busana dan juga dapat diterima oleh masyarakat luas, baik dalam negeri maupun luar negeri.

Universitas Negeri Yogyakarta khususnya Fakultas Teknik memiliki program studi Teknik Busana adalah merupakan lembaga pendidikan yang memberikan kesempatan kepada mahasiswa untuk menuangkan ide dan kreativitas dalam bidang busana yang bertujuan untuk melahirkan desainer-desainer baru yang mampu melihat dan menyikapi setiap perubahan yang terjadi pada dunia mode yaitu melewati Proyek Akhir. Proyek Akhir ini merupakan syarat untuk mendapatkan gelar Ahli Madya.

Proyek Akhir wajib ditempuh oleh setiap mahasiswa Teknik Busana sebagai wujud dari kemampuan mahasiswa dalam mengapresiasi beberapa mata kuliah yang terkait di dalamnya, dengan pertimbangan telah menempuh dan lulus mata kuliah prasyarat. Mahasiswa dituntut untuk dapat menciptakan suatu desain busana yang direalisasikan busana dan ditampilkan dalam bentuk suatu pertunjukan. Mahasiswa yang menempuh Proyek Akhir wajib membuat hasil karya nyata berupa busana pesta dengan tema yang telah ditentukan. Proyek Akhir juga merupakan karya cipta mahasiswa serta karya teknologi

sebagai kreasi baru yang direalisasikan melalui tahap demi tahap sehingga terwujud produk jadi dengan dilengkapi laporan.

Proyek Akhir angkatan tahun 2013 akan menampilkan pertunjukan busana yang bertema “*Authenture*” yaitu merupakan singkatan dari “*Authenticity for Human Nature*”. *Authenticity* adalah istilah tertulis dalam filosofi seni dan psikologi. *Authenticity* menggambarkan tingkatan kekuatan pribadi, spirit dan karakter seseorang menghadapi pengaruh tekanan lingkungan eksternal. Dan *Human Nature* diartikan sebagai sifat ideal dalam diri manusia yang diyakini telah menetap dalam waktu yang cukup lama dan melalui beragam bentuk budaya. Akan tetapi manusia saat ini cenderung sibuk dengan dirinya sendiri, yang kita kenal dengan *social media* sehingga interaksi sesama manusia pun berkurang.

Tema yang diangkat dalam pertunjukan *Authenture* pada trend 2016/2017 yaitu *Resistance* yang berarti penolakan atau kemampuan untuk mempertahankan diri. 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. *Authenture* dalam pertunjukan busana ini bermakna bahwa manusia mempunyai sifat dasar dan juga mempunyai kekuatan pribadi serta karakter untuk menghadapi dan mempertahankan diri dari pengaruh tekanan lingkungan eksternal. Manusia harus mampu melindungi diri dan

menyesuaikan diri dengan segala kemajuan dan perkembangan teknologi saat ini.

Dalam kesempatan ini, penulis mengambil tema trend *Colony* dengan sub tema *Nestwork* yang terinspirasi dari komunitas yang ada di alam, sarang semut, sarang lebah, *pattern* retakan tanah, teknologi yang dibangun oleh alam, tampil dalam gaya *romantic* namun sekaligus terstruktur dan tertata dengan cermat dan ada permainan tekstur dengan prinsip irama dan pengulangan.

Penulis mengambil sumber ide bubu alat penangkap ikan yang sering digunakan oleh nelayan tradisional. Bubu merupakan alat yang berupa jebakan dan bersifat pasif yang terbuat dari rotan ataupun bambu yang dianyam sedemikian rupa menjadi berbagai macam bentuk dan salah satunya berbentuk kurungan menyerupai bentuk gendang. Penulis ingin mewujudkan desain busana yang mengambil inspirasi dari bentuk dasar dan struktur bubu yang berongga serta tembus pandang. Konstruksi bubu yang berbentuk kurungan menyerupai gendang dan garis-garis lengkung hasil bentuk anyaman diterapkan pada siluet bentuk busana.

Penulis ingin mewujudkan busana simple elegan dengan karakter yang tegas namun tetap lembut dan percaya diri. Dalam perancangan busana pesta untuk kesempatan malam hari yang dibuat oleh penulis kriteria yang ditunjukkan adalah wanita dewasa awal dengan usia berkisar 20-25 tahun sebagai pemakai atau pengguna busana tersebut dengan pertimbangan bahwa wanita dewasa awal dengan usia tersebut sudah selayaknya mempunyai

kepribadian yang mantap, demikian juga dalam hal memilih dan mengenakan busana yang sesuai dengan karakter dan kepribadiannya.

Dalam pergelaran busana “*Authenture*” dengan tidak melupakan tradisi atau kebudayaan bangsa Indonesia penulis memilih lurik sebagai kain tradisional Yogyakarta yang melambangkan kesederhanaan dengan mengkombinasikan kedalam busana pesta dengan sumber ide bubu penangkap ikan ini. Selain itu bubu merupakan alat tradisional hasil dari kebudayaan yang merupakan kearifan lokal yang perlu dijaga dan dilestarikann.

Dengan pergelaran ini diharapkan dapat memperkenalkan karya kepada masyarakat melalui penuangan kebudayaan dan teknologi ke dalam desain busana yang diciptakan. Pergelaran ini juga meyajikan karya busana dengan menggali dan melestarikan suatu keanekaragaman budaya Indonesia kedalam suatu rancangan busana. Selain itu pergelaran ini juga merupakan upaya untuk mensosialisasikan produk yang dihasilkan oleh para calon desainer, dimana perlu untuk memperkenalkan karyanya kepada khalayak dalam rangka memajukan industri *fashion*.

Busana pesta malam dengan sumber ide bubu penangkap ikan ini diperagakan dalam pergelaran busana *Authenture* pada tanggal 19 April 2016, pada pukul 18.30 WIB bertempat di Auditorium Universitas Negeri Yogyakarta.

## **B. Batasan Istilah**

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

### **1. Busana Pesta Malam Muslimah**

Busana pesta malam adalah busana yang dipakai pada kesempatan pesta dari waktu matahari terbenam sampai waktu berangkat tidur. Busana dipakai untuk wanita muslimah dengan busana yang tidak menampakkan aurat, tidak ketat dan tidak terawang.

### **2. Sumber Ide**

Sumber ide adalah sesuatu yang dapat merangsang lahirnya suatu desain busana baru.

### **3. Bubu Penangkap Ikan**

Bubu adalah alat penangkap ikan tradisional yang digunakan oleh nelayan dengan bentuk kurungan berongga yang terbuat dari rotan ataupun bambu yang dianyam sehingga menjadi beragam bentuk dan salah satunya berbentuk menyerupai gendang.

### **4. Pagelaran Busana *Authenture***

Pergelaran busana adalah salah satu cara untuk memperagakan, memperkenalkan dan memamerkan busana kepada khalayak umum atau masyarakat yang dikenakan oleh model hidup atau peragawati dengan tujuan tertentu. Pergelaran yang dilaksanakan pada proyek akhir ini

bertema “*Authenture*”. *Authenture* merupakan singkatan dari *Authenticity for Human Nature*.

### **C. Rumusan Penciptaan**

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

1. Bagaimana mencipta desain busana Pesta Malam Muslimah dengan sumber ide Bubu Penangkap Ikan.
2. Bagaimana membuat busana Pesta Malam Muslimah dengan sumber ide Bubu Penangkap Ikan.
3. Bagaimana menyelenggarakan Pergelaran Busana *Authenture* yang akan menampilkan berbagai busana diantaranya yaitu busana Pesta Malam Muslimah dengan sumber ide Bubu Penangkap Ikan.

### **D. Tujuan Penciptaan**

Adapun tujuan dalam penulisan laporan Proyek Akhir ini antara lain:

1. Dapat mencipta desain busana Pesta Malam Muslimah dengan sumber ide Bubu Penangkap Ikan.
2. Dapat membuat busana Pesta Malam Muslimah dengan sumber Bubu Penangkap Ikan.
3. Dapat menyelenggarakan Pergelaran Busana *Authenture* yang akan menampilkan berbagai busana diantaranya yaitu busana Pesta Malam Muslimah dengan sumber ide Bubu Penangkap Ikan.

## **E. Manfaat Penciptaan**

Manfaat yang diharapkan yaitu :

### **1. Bagi Penulis**

- a. Menambah wawasan, ilmu, kreativitas dan ide-ide dalam bidang busana
- b. Mengetahui cara dan proses pembuatan busana pesta dengan menggunakan bubu sebagai sumber ide busannya.
- c. Dapat membuktikan jika bubu dapat dijadikan sebagai sumber ide kreatif dalam pembuatan busana sehingga menjadi suatu produk yang layak jual dan memberikan masukan yang luas dalam penciptaan salah satu produk busana.
- d. Dapat menerapkan kemampuan, keahlian dan pengetahuan yang dimiliki oleh penulis dalam karya nyata.
- e. Melatih penulis untuk menampilkan karyanya kepada masyarakat melalui pergelaran busana dengan tema *Authenture*.

### **2. Bagi Program Studi**

- a. Menunjukkan pada masyarakat luas akan eksistensi program studi Teknik Busana Fakultas Teknik Universitas Negeri Yogyakarta melalui Pergelaran Busana.
- b. Melahirkan calon desainer profesional yang mampu bersaing didunia kerja dan *fashion*

- c. Mensosialisasikan karya-karya yang diciptakan oleh para mahasiswa Program Studi Teknik Busana Universitas Negeri Yogyakarta kepada masyarakat umum dan dunia industri busana.

### **3. Bagi Masyarakat**

- a. Menambah pengetahuan masyarakat tentang busana yang sedang trend
- b. Mengetahui Universitas Negeri Yogyakarta yang memiliki jurusan Pendidikan Teknik Boga dan Pendidikan Teknik Busana pada umumnya dan Pendidikan Teknik Busana sebagai wadah untuk mengembangkan ketrampilan dalam bidang busana.
- c. Menambah informasi kekayaan Budaya Nusantara yang dapat dipergunakan sebagai Sumber Ide busana dan harus dilestarikan.

## **BAB II**

### **DASAR PENCIPTAAN KARYA**

#### **A. Tema Penciptaan *Authenture***

Tema penciptaan busana adalah *Authenture*. *Authenture* merupakan singkatan dari *Authenticity for Human Nature*. *Authenticity* adalah sebuah istilah tertulis dalam filosofi seni dan psikologi. *Authenticity* menggambarkan tingkatan kekuatan pribadi, spirit dan karakter seseorang menghadapi pengaruh tekanan lingkungan eksternal. Dan *Human Nature* diartikan sebagai sifat ideal dalam diri manusia dan dapat berarti sifat dasar manusia yang diyakini telah menetap dalam waktu yang cukup lama dan melalui beragam bentuk budaya.

Sehingga *Authenture* menggambarkan tingkatan kekuatan dalam diri manusia dalam menghadapi pengaruh globalisasi dan perkembangan teknologi yang semakin pesat tanpa menghilangkan budaya yang telah ada. *Authenture* adalah tema besar yang dipakai dalam pergelaran busana berdasarkan trend 2016/2017 yaitu *resistance* yang erat kaitannya dengan mempertahankan budaya (siluet busana, detail busana, warna, dan kain tradisional) yang digabungkan dengan konsep modern.

*Authenture* juga berarti menciptakan sebuah karya baru sesuai dengan perkembangan teknologi saat ini akan tetapi tidak melupakan sifat dasar yang dimiliki manusia yaitu berbudaya dan tidak melupakan budayanya.

## ***B. Trend Resistance***

“Kecenderungan akan suatu gaya busana tertentu lazim disebut dengan trend mode. Dalam kehidupan *fashion* ditandai dengan perubahan-perubahan yang terjadi dalam kurun waktu tertentu. Perubahan yang mendasar pada mode merupakan bagian yang penting dan menyatu dengan masyarakat” (Sri Widarwati, 2000: 22).

Menurut Sri Ardiati Kamil (1986: 13) faktor-faktor penyebab perubahan fashion antara lain:

1. Perubahan kebiasaan-kebiasaan social
2. Kemajuan-kemajuan dibidang perumahan
3. Keinginan untuk diterima di masyarakat
4. Perubahan cara hidup
5. Wanita-wanita yang bekerja dikantor
6. Faktor- faktor psikologis
7. Pengaruh politik
8. Faktor kekurangan atau berlimpahnya bahan mentah
9. Peristiwa nasional dan internasional
10. Peristiwa kemiliteran
11. Peristiwa olah raga
12. Pakaian pemimpin Negara

Dari pendapat diatas dapat disimpulkan bahwa perubahan fashion disebabkan oleh faktor yang meliputi faktor social, ekonomi, serta faktor psikologis, militer, pekerjaan seseorang dan lain-lain. Setiap trend kita

tidak harus mengikutinya namun kita juga jangan menghindar karena kita harus pandai memilih busana apa yang sedang trend dan sesuai dengan karakter si pemakai.

Trend 2016/2017 bertema *Resistance* yang berarti perlindungan atau proteksi. Proteksi terhadap hal-hal yang belum tentu terjadi, namun dikhawatirkan akan terjadi. Kondisi darurat yang seringkali tidak disadari oleh manusia menjadi permanen dan menyebabkan dasar pemikiran manusia untuk bertahan dalam keamanan dan kualitas hidup yang lebih baik dalam keterbatasan sumber daya yang ada. Kemajuan riset-riset biologi memberikan harapan baru dengan terciptanya material-material dan generator energi baru yang dapat menggantikan sumber daya alam dengan cara yang lebih ramah lingkungan, tetapi juga menyembuhkan bumi dari masalah-masalah ekosistem yang terjadi akibat masalah kepunahan (*BD+A Design Indonesia Trend Forecasting, 2016*). Tema *Resistance* hadir dalam 4 trend yaitu *Biopop*, *Humane*, *Colony* dan *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. Kesan '*scientif*' digarap dengan riang, seolah bermain-main dan seolah ingin mengaburkan batasan antara sains dan disain. Kesan naif dan kekanak-kanakan serta kesan yang sangat kuat tampak pada look secara keseluruhan

Warna-warna *vibrant* menyala (*shocking*), tampil solid bagai buah segar maupun bening bagaikan agar-agar. Warna *blue dory* akan menjadi warna penting. Warna-warna *matte icing sugar*, serta semua warna yang mengingatkan kita pada manisnya permen *lolly* dan kesegaran es lilin (*BD+A Design Indonesia Trend Forecasting: 2016*). Adapun beberapa sub trend dari *Biopop* yaitu:

**a. Virology**

Bentuk organik berwarna cerah yang mengingatkan kita pada makhluk berukuran mikro seperti bakteri atau virus, yang selami ini dianggap sebagai sumber penyakit. Belakangan ini beberapa eksperimen hasilnya malah menjadi harapan penyembuhan dan sumber daya alam baru (*BD+A Design Indonesia Trend Forecasting, 2016: 33*).

**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 berwarna pucat. (*BD+A Design Indonesia Trend Forecasting, 2016: 37*)

**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. (*BD+A Design Indonesia Trend Forecasting, 2016: 41*)

**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 eksperimental, sehingga diberi akhiran 'lab' diakhir namanya. (*BD+A Design Indonesia Trend Forecasting, 2016: 45*)

## 2. *Humane*

Munculnya *wearable technology* menambah perbendaharaan dunia bentuk baru dalam dunia mode. Konsep yang diusung dalam tema humane adalah konsep makna kegunaan berpadu dengan kesenangan. Kesan futurisic hadir dalam tampilan busana yang ramping dan bersih. Palet warna yang ditampilkan yaitu warna warna dingin yang netral, adakalanya justru ditonjolkan dengan kombinasi atau aksen warna menor yang kontras. Warna abu-abu metalik yang muncul dalam berbagai intensitas akan menjadi warna penting (*BD+A Design Indonesia Trend Forecasting, 2016*). Adapun beberapa sub trend dari *Humane* yaitu:

### a. *Integral*

Mengambil kata dari perhitungan matematika dan banyak digunakan dalam ilmu fisika, sub tema ini menampilkan detail dan tekstur produk dengan sangat presisi dan terlihat dirancang dengan teknologi tinggi. Garis clean, elegan dan bernuansa metal. (*BD+A Design Indonesia Trend Forecasting, 2016: 53*)

### b. *Exoplastic*

Dari prinsip *exoskeleton*/rangka luar yang memberi tambahan kekuatan atau kemampuan bagi penggunanya. Didominasi bahan lebih fleksibel seperti plastik yang dapat dikenakan seperti pakaian biasa (*BD+A Design Indonesia Trend Forecasting, 2016: 57*)

### c. *Mekatronika*

Diilhami dari ilmu mekatronika yang merupakan dasar perancangan robotik, dimana kabel, kawat dan komponen masih terlihat terbuka serta saling menempel dengan sambungan yang masih kasar dan terlihat rumit (*BD+A Design Indonesia Trend Forecasting, 2016: 61*).

## 3. *Colony*

Rusaknya ekosistem akibat ketidakstabilan atmosfer membuat kita berinstropeksi diri dan kembali belajar dari alam, untuk memperbaiki lingkungan yang telah tercemar. Impian untuk dapat kembali menikmati

jernihnya langit dan air, melahirkan konsep perlindungan diri secara modern dan sehat. Dengan meniru sistematika perlindungan habitat lain seperti kepompong, sarang lebah, sarang semut, sarang sayap, dsb; berubah pula konsep yang selama ini individualis menjadi sosientris dan kebersamaan. Semangat untuk kembali 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.

Kesan sederhana dan low profile muncul dalam berbagai busana *semi-fitted atau loose*. Tidak dibutuhkan potongan pola yang rumit, namun lebih diutamakan permainan tekstur dan eksplorasi bahan untuk menghadirkan bentuk-bentuk tiruan struktur jejaring yang fleksibel dan saling berkait. Efek terawang dan ringan memberi kesan romantic. Begitu luas kemungkinan yang diperoleh dari olahan bahannya, sehingga memperkaya *look* dan gaya busana tema ini. (*BD+A Design Indonesia Trend Forecasting: 2016*).

Warna-warna dari hasil pewarnaan vegetasi dengan bercak & gradasi yang muncul dari ketidaksempurnaan proses pewarnaan. Warna-warna menyerupai warna tanah dan pasir. Kesan hi-tech dihadirkan melalui warna logam namun tampil natural. Warna biru langit dan biru air dihadirkan sebagai symbol lembaran baru memberi kesan bersih (*BD+A Design Decoding Moslem Wear, 2016: 17*). Adapun beberapa sub trend dari *Colony* yaitu:



Gambar 1. Trend *Colony*

*(BD+A Design Indonesia Trend Forecasting)*



Gambar 2. Palet Warna Trend *Colony*

*(BD+A Design Indonesia Trend Forecasting)*

**a. Termite**

Terinspirasi dari rumah anai-anai seperti kota tua di Kapadokia yang pembangunannya dimulai dari bawah tanah. Didominasi warna-warna alam seperti warna kayu dan tanah dan memiliki

struktur berongga yang kokoh. (*BD+A Design Indonesia Trend Forecasting*, 2016: 69).

**b. Nestwork**

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



Gambar 3. Sub Trend *Nestwork*

(*BD+A Design Indonesia Trend Forecasting*)



Gambar 4. Sub Trend *Nestwork*

(*BD+A Design Indonesia Trend Forecasting*)

**c. Molecule**

Berdasarkan pemikiran habitat alternatif di atas bumi maupun diluar angkasa serta mengusung konsep bangunan swasembada energi hingga pangan. Terdiri dari sel-sel yang saling berhubungan menyerupai sarang lebah. Sub bab ini didominasi oleh penggunaan struktur dari bahan *hi-tech* seperti metal, plastik dan kaca yang sekaligus berfungsi menjadi penyerap cahaya matahari (*BD+A Design Indonesia Trend Forecasting, 2016: 77*).

**4. Refugium**

Semangat meditatif untuk tetap menjaga nilai moral para leluhur secara halus terasimilasi dengan budaya setempat. Dalam berbusana muncul bentuk-bentuk baru yang lahir sebagai perpaduan dari optimism gaya hidup yang praktis, romantisme kemewahan dan kemegahan dimasa lalu. Gaya busana yang ditampilkan merupakan perpaduan antara casuak, sporty, elegan dan romantis Banyak digunakan warna netral, seperti warna krem, *off white*, abu-abu dan hitam. Kesan optimis muncul dari warna kuning yang dapat hadir dalam berbagai nuansa (*BD+A Design Indonesia Trend Forecasting: 2016*). Adapun beberapa sub trend dari *Refugium* yaitu:

**a. Interflex**

Interlace/jalinan yang mengingatkan akan struktur keranjang tradisional, membentuk struktur yang kokoh namun ringan dan fleksibel. Berwarna dasar alam seperti tanah, pasir, kayu, batu dan dengan kemungkinan aksen warna-warna cerah (*BD+A Design Indonesia Trend Forecasting, 2016: 85*).

**b. Armadilo**

Diilhami dari hewan trenggiling yang struktur kulit berbukunya merupakan benteng pelindung dalam keadaan berbahaya. Tema ini juga terinspirasi dari urban *nomads* gemar berpindah-pindah tanpa meninggalkan kenyamanan, sistem *extruding* menjadi alternatif elemen dalam sub tema ini. (*BD+A Design Indonesia Trend Forecasting, 2016: 89*).

**c. Timurid**

Bentuk geometris-dekoratif terinspirasi oleh tradisi dinasti Timurid dari Asia Tengah yang memiliki kemiripan dengan basis kultural kebanyakan pengungsi dunia. (*BD+A Design Indonesia Trend Forecasting*, 2016: 93).

**d. Artistry**

Terinspirasi oleh hiasan tradisional yang menggunakan jalinan dan anyaman. Bersifat dekoratif, repetitif dengan warna-warna cerah. Berfungsi sebagai *eye catcher* bagi media yang monoton (*BD+A Design Indonesia Trend Forecasting*, 2016: 97).

Salah satu trend yang saya ambil dari *BDA Trend Forecasting Resistance* adalah *Colony* dengan sub trend *Nestwork* yaitu proses pembuatan struktur yang diilhami sarang laba-laba melibatkan jalinan benang dari serat tipis menghasilkan konstruksi jaring yang ringan dan cenderung tembus pandang namun kuat. Melahirkan konsep perlindungan diri secara modern dan sehat.

Semangat untuk kembali ramah kepada alam, dalam arsitektur diwujudkan dalam bentuk-bentuk yang menyerupai struktur sarang serangga. Menghadirkan bentuk-bentuk tiruan struktur jejaring (*web*) yang fleksibel dan saling berkait. Karena sub tema ini terinspirasi dari struktur yang dibangun dari alam maka lebih menonjolkan warna netral menyerupai warna tanah dan warna pasir. Kesan *hi-tech* dihadirkan melalui warna logam, namun tampil dengan nuansa yang natural, sementara warna biru langit dan biru air dihadirkan sebagai simbol lembaran baru, serta untuk memberi kesan bersih dan tidak tercemar.

## C. Sumber Ide

### 1. Pengertian Sumber Ide

Menurut Chodiyah dan Wisri A. Mandy (1982), sumber ide adalah sesuatu yang dapat merangsang lahirnya kreasi baru. Sedangkan menurut Sri Widarwati (2000: 58), sumber ide adalah segala sesuatu yang dapat menimbulkan ide seseorang untuk menciptakan desain ide baru.

Berdasarkan beberapa pendapat di atas, dapat ditarik kesimpulan bahwa sumber ide adalah segala sesuatu yang dapat merangsang dan menimbulkan ide seseorang dalam menciptakan suatu kreasi ide baru.

### 2. Penggolongan Sumber Ide

Sumber ide menurut Chodiyah dan Wisri A. Mamdy (1982: 172) dikelompokkan menjadi tiga. Berikut pengelompokannya :

- a. Sumber ide penduduk dunia atau pakaian daerah-daerah penduduk di Indonesia
- b. Sumber ide dari benda-benda alam, seperti bentuk dan warna dari bentuk tumbuh- tumbuhan, binatang, gelombang laut, bentuk awan dan bentuk- bentuk geometris.
- c. Sumber ide dari peristiwa-peristiwa nasional, maupun internasional, misalnya pakaian olah ragadari peristiwa PON, SEA Game, Asian Games, Olimpiade Games, dari pakaian upacara 17 Agustus.

Menurut Sri Widarwati (2000: 59) hal yang dapat dijadikan sumber ide tersebut, antara lain:

- a. Ciri khusus dari sumber ide, misalnya Kimono Jepang dimana ciri khususnya terletak pada bagian lengan dan leher.
- b. Warna dari sumber ide, misalnya bunga matahari yang berwarna kuning.
- c. Bentuk atau siluet dari sumber ide, misalnya sayap burung merak.
- d. Tekstur dari sumber ide, misalnya pakaian wanita Bangkok bahannya terbuat dari sutra.

Sedangkan menurut Sri Ardiati Kamil (1986: 30), beberapa sumber untuk penciptaan disain dikelompokkan menjadi 3(tiga) yaitu :

- a. Sumber sejarah dan penduduk asli.
- b. Sumber dari alam, misalnya bunga, buah- buahan, binatang.
- c. Sumber dari pakaian kerja ataupun pakaian yang ada hubungannya dengan *sport* atau profesi tertentu.

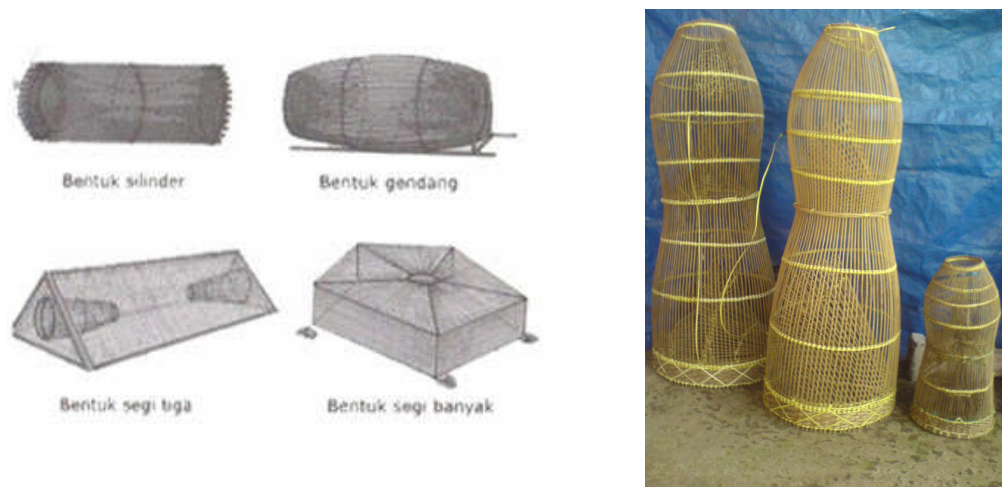
Dari beberapa penggolongan di atas, sumber ide tidak harus diambil secara keseluruhan akan tetapi dapat diambil bagian-bagian tertentu yang menjadi ciri khas dari sumber ide tersebut. Dalam mengembangkan suatu obyek sebagai sumber ide perlu adanya pengetahuan akan detail-detail maupun ciri khusus dari sumber ide yang dipakai.

### **3. Sumber Ide Bubu Penangkap Ikan**

Bubu adalah alat untuk menangkap ikan sungai/rawa terbuat dari bahan bambu yang dianyam dengan belahan rotan. Kebanyakan alat ini dibuat sendiri. Biasanya bubu dipasang di tepi sungai, melintas sungai kecil atau di rawa-rawa dengan pagar bambu rapat (Departemen Pendidikan dan Kebudayaan, 1983: 92).

Alat ini dapat dibuat dari anyaman bambu (*bamboo netting*, anyaman rotan (*rattan netting*), dan anyaman kawat (*wire netting*). Bentuknya bermacam-macam, ada yang seperti silinder, setengah lingkaran, empat persegi panjang, segitiga memanjang, dan sebagainya. Dalam pengoperasiannya dapat memakai umpan atau tanpa umpan (Sudirman & Achmar Mallawa, 2004: 98).

Bubu penangkap ikan ini diterapkan pada bagian busana pesta malam muslimah yaitu pada silet bentuk busana yang menyerupai gendang dan juga tekstur dari bubu yang kaku.



Gambar 5. Bubu Penangkap Ikan

(<http://penyuluhkp.blogspot.co.id>)

#### 4. Pengembangan Sumber Ide

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

##### a. Stilisasi

Merupakan 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. Contoh : karya seni yang banyak menggunakan bentuk stilisasi yaitu penggambaran ornament untuk motif batik, tatah sungging kulit, lukisan tradisional Bali dan sebagainya.

##### b. Distorsi

Adalah penggambaran bentuk yang menekankan pada pencapaian karakter dengan cara menyagatkan wujud-wujud tertentu pada benda atau obyek yang digambar, misalnya pada penggambaran karakter wajah gatot kaca pada wayang kulit purwa, semua shape disangatkan menjadi seba kecil dan atau mengecul. Demikian juga pada penggambaran topeng: warna merah, mata melotot untuk menyagatkan bentuk nkarakter figure angkara murka pada topeng Raksasa pada Wayang Wong di Bali atau topeng Klana dari cerita Panji di Jawa.

c. Transformasi

Adalah penggambaran bentuk yang menekankan pada pencapaian karakter dengan cara memindahkan (*trans*) wujud atau figur dari obyek lain ke obyek yang digambar. Penggambaran manusia berkepala binatang pada pewayangan untuk menggambarkan perpaduan sifat antara binatang dan manusia setengah dewa, semuanya mengarah pada penggambaran wujud untuk mencapai karakter ganda.

d. Disformasi

Merupakan penggambaran bentuk yang menekankan pada interpretasi karakter, dengan cara mengubah bentuk obyek dengan cara menggambarkan objek tersebut dengan hanya sebagian yang dianggap mewakili atau pengambilan unsur tertentu yang mewakili karakter hasil interpretasi yang sifatnya mewakili karakter hasil interpretasi yang sifatnya sangat hakiki. Perubahan bentuk semacam ini banyak dijumpai pada seni lukis modern; unsur- unsur yang dihadirkan merupakan komposisi yang setiap unsurnya menimbulkan getaran karakter dari wujud ekspresi simbolis.

Dari penjelasan diatas dapat diambil kesimpulan bahwa dalam pengambilan sumber ide dapat dilakukan dengan perubahan atau pengembangan sumber ide yang diterapkan dengan tidak menghilangkan ciri khas dari sumber ide yang diambil.

Dalam pembuatan busana pesta malam ini perancang menggunakan konsep pengembangan ide secara disformasi untuk mengembangkan sumber ide pada penerapan busana pesta malam muslimah dengan sumber ide bubu penangkap ikan. Perancang mengambil unsur bentuk kurungan kaku dan bentuk lengkung pada bubu yang kemudian diterapkan pada busana luar (*outer*) pada bagian depan yang berbentuk kaku dan lengkung yang mewakili bubu.

## D. Disain Busana

Disain adalah suatu rancangan gambar yang nantinya dilaksanakan dengan tujuan tertentu berupa susunan dari garis, bentuk, warna dan tekstur (Widjiningsih, 1982: 1).

Menurut Afif Ghurub Bestari (2011: 4) disain merupakan bentuk rumusan suatu proses pemikiran, pertimbangan, perhitungan dan gagasan seorang desainer yang dituangkan dalam wujud karya dua dimensi atau gambar yang merupakan pengalihan ide atau gagasan perancang kepada orang lain. Dapat dikatakan pula bahwa setiap busana adalah hasil perwujudan akhir sebuah proses disain busana.

Dari pengertian tentang disain di atas dapat disimpulkan bahwa disain merupakan rancangan yang disusun dari garis, bentuk, warna dan tekstur yang dituangkan dalam wujud karya dua dimensi atau gambar sebagai wujud akhir proses disain busana.

Disain dapat dikategorikan menjadi 2 jenis, yaitu disain struktur (*structural design*) dan disain hiasan (*decorative design*). Adapun uraian dari tiap-tiap jenis disain adalah sebagai berikut:

### a. Disain Struktur

Menurut Sri Widarwati (2000: 2) disain struktural pada busana mutlak harus dibuat dalam suatu disain dan disebut siluet. Berdasar garis yang digunakan dibedakan berbagai macam struktur dasar siluet model pakaian. Macam-macam siluet tersebut adalah siluet S, A, H, I, Y dan Bustle.

Menurut Afif Ghurub Bestari (2011: 5) disain struktur (*structural design*) pada busana kerap kali disebut sebagai pembentuk siluet busana (*fashion silhouete*). Siluet adalah garis luar bentuk busana karena potongan atau pola serta adanya detail, seperti lipit, kerut, kelim dan kupnad.

Berdasarkan bentuk akhir garis luar yang dipergunakan, siluet dapat dibedakan atas beberapa jenis yang diistilahkan dalam huruf menurut Afif Ghurub Bestari (2011: 5) sebagai berikut:

- a. Siluet A  
Siluet A merupakan busana yang didisain pada bagian atas kecil dan bagian bawah besar, baik panjang maupun pendek dengan lengan maupun tanpa lengan.
- b. Siluet Y  
Siluet Y merupakan busana yang didisain pada bagian atas besar atau lebar dengan garis leher berbentuk V (*V neck line*) dan bagian bawah (rok) mengecil atau menyempit.
- c. Siluet I  
Siluet I merupakan busana yang mempunyai mode bagian atas, bagian tengah dan bagian bawah cenderung sama besar atau sama lebar. Namun ada juga yang pada bagian pinggang sedikit ramping.
- d. Siluet X  
Siluet X merupakan busana yang mempunyai mode besar pada bagian atas, kecil pada bagian pinggang dan besar bagian (rok). Beberapa orang juga menyebutnya siluet S.
- e. Siluet T  
Siluet T merupakan busana yang mempunyai disain kecil pada garis leher, besar pada lengan dan kecil pada bagian bawah (rok)..
- f. Siluet L  
Siluet L merupakan busana variasi siluet I, yaitu diberikan tambahan di bagian belakang dengan bentuk yang panjang atau *drapery*. Bentuk ini biasanya terlihat pada busana pengantin internasional atau gaun malam berekor.

Macam-macam siluet menurut Prapti Karomah dan Sicilia Sawitri

(1988: 37) yaitu:

- a. Siluet A, yaitu busana yang bagian atas sempit sedang bagian bawah melebar
- b. Siluet I, yaitu busana yang mempunyai garis luar lurus dari atas kebawah
- c. Siluet H, yaitu busana yang mempunyai garis luar lurus dari atas kebawah, ditengah dipotong oleh garis melintang
- d. Siluet S, yaitu busana yang mempunyai garis luar menyempit dibagian pinggang

- e. Siluet Y, yaitu busana yang mempunyai garis luar bagian atas besar dan bagian bawah mengecil
- f. Siluet L (*Bustle Silhouette*) yang membentuk bagian-bagian lebih menonjol.

Berdasarkan uraian diatas disain struktur pada busana disebut dengan siluet yang mutlak harus dibuat dalam suatu disain sebagai pembentuk garis luar busana yang terdiri dari siluet A, Y, I, T, L, S, H, X dan Bustle.

#### b. Disain Hiasan

Menurut Sri Widarwati (2000: 2) disain hiasan pada disain busana adalah bagian-bagian dalam bentuk struktur yang tujuannya untuk mempertinggi keindahan disain strukturnya. Pada disain busana hiasan ini dapat berbetuk krah, saku, renda-renda, pita hias, biku-biku, kancing-kancing, lipit-lipit dan lain-lain.

Menurut Afif Ghurub Bestari (2011: 11) disain hiasan (*decorative design*) pada busana mempunyai tujuan untuk menambah keindahan disain struktur atau siluet. Disain hiasan berupa krah, renda, sulaman, kancing, dan bisban. Adapun syarat disain hiasan untuk busana antara lain sebagai berikut:

- a. Hiasan digunakan secara terbatas atau tidak berlebihan
- b. Letak hiasan disesuaikan dengan bentuk strukturnya
- c. Hiasan harus cocok dengan bahan disain strukturnya dan sesuai dengan cara pemeliharaannya.

Berdasarkan uraian di atas, dapat disimpulkan disain hiasan adalah disain yang mempunyai tujuan untuk menambah keindahan disain struktur atau siluet yang sesuai dengan bahan disain strukturnya dan sesuai dengan cara pemeliharaannya.

### 1. Unsur dan Prinsip Disain

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

a. Unsur - unsur Disain

Unsur-unsur disain busana atau elemen-elemen disain yaitu segala sesuatu yang disusun untuk mendapatkan disain (Prapti Karomah & Sicilia Sawitri, 1988: 35). Menurut Widjningsih (1982: 2) suatu disain akan tercipta dengan baik pula apabila unsur-unsurnya disusun atau dikomposisikan secara baik pula. Adapun unsur-unsur disain meliputi: garis, arah, bentuk, ukuran, tekstur, sifat gelap terang, warna. Sedangkan menurut Afif Ghurub Bestari (2011: 11), unsur disain adalah unsur-unsur yang dapat dilihat secara langsung atau biasa disebut unsur visual. Unsur-unsur disain terdiri atas garis, arah, bentuk, ukuran, tekstur, *value* (nilai) dan warna.

Berdasarkan uraian diatas maka unsur-unsur disain adalah segala sesuatu yang disusun untuk mendapatkan disain yang dapat dilihat secara langsung.

Adapun unsur-unsur disain busana diantaranya:

1) Garis

Garis adalah unsur yang dapat digunakan untuk mewujudkan emosi (Widjningsih, 1982: 3). Menurut Afif Ghurub Bestari (2011: 11), garis adalah merupakan unsur visual dua dimensi yang digunakan manusia dalam mengungkapkan perasaan atau emosi. Unsur garis adalah goresan dengan benda keras di atas permukaan benda datar, seperti kertas, dinding dan papan. Sedangkan menurut Prapti Karomah dan Sicilia Sawitri

(1988: 35), garis adalah himpunan atau kumpulan titik-titik yang ditarik dari titik satu ke titik yang lain, sesuai dengan arah dan tujuannya.

Berdasarkan uraian diatas maka dapat disimpulkan bahwa garis adalah hasil goresan dari satu titik ke titik yang lainnya diatas permukaan yang digunakan untuk mengungkapkan emosi dan perasaan seseorang sesuai arah dan tujuannya.

Macam-macam garis, yaitu :

a) Garis Lurus

Menurut Prapti Karomah dan Sicilia Sawitri (1988: 35) garis lurus sesuai dengan arahnya dapat dibedakan menjadi: garis vertical, garis horizontal dan garis diagonal.

Menurut Afif Ghurub Bestari (2011: 11) 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 keluhuran
- (2) Garis lurus mendatar memberikan kesan tenang
- (3) Garis lurus miring atau diagonal merupakan kombinasi sifat garis vertical 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 memberikan kesan yang berbeda.

b) Garis Lengkung

Menurut Prapti Karomah dan Sicilia Sawitri (1988:

35) garis lengkung dapat dibedakan menjadi sedikit

melengkung, garis melengkung biasa dan garis sangat melengkung sehingga merupakan setengah lingkaran.

Menurut Afif Ghurub Bestari (2011: 12) garis lengkung mempunyai sifat luwes atau kadang-kadang bersifat riang dan gembira. Dalam menggambar disain busana, garis mempunyai fungsi sebagai berikut:

- (1) Membatasi bentuk struktur atau siluet
- (2) Membagi bentuk struktur ke dalam bagian-bagian busana untuk menentukan mode busana.
- (3) Memberikan arah dan pergerakan mode untuk menutupi kekurangan bentuk tubuh, seperti garis *princes* dan garis *empire*.

Berdasarkan penjelasan di atas dapat disimpulkan bahwa, macam-macam garis diantaranya, garis lurus dan garis lengkung dan tiap garis memberikan kesan yang berbeda dan juga mempunyai fungsi.

## 2) Arah

Menurut Widjiningsih (1982: 4), setiap garis mempunyai arah, dimana arah tersebut ada 4 macam yaitu; a) mendatar (horizontal). b) tegak lurus (vertikal), dan c) miring ke kiri dan miring ke kanan (diagonal).

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

Berdasarkan penjelasan di atas dapat disimpulkan bahwa, benda atau bahan dapat dirasakan adanya suatu arah tertentu

seperti, mendatar, tegak lurus diagonal. Unsur arah pada motif kain dapat digunakan untuk mengubah penampilan dan bentuk tubuh.

### 3) Bentuk

Bentuk adalah hasil hubungan dari beberapa garis yang menghasilkan area atau bidang dimensi (Afif Ghurub Bestari, 2011: 12).

Bentuk pada suatu disain merupakan suatu seni dari garis yang mengarah ke dasar siluet, seperti bentuk-bentuk dadu, kotak, kerucut, piramida, silinder, bola, lonceng, telur, lentera atau gentong (jam dinding bentuk panjang, terompet dan bentuk cincin” (Arifah A. Riyanto, 2003: 242).

Berdasarkan pengertian diatas dapat disimpulkan bahwa bentuk adalah hasil hubungan dari beberapa garis yang menghasilkan sesuatu yang mengarah kedaras siluet seperti bidang, bentuk geometris dan bentuk bebas.

Menurut Prapti Karomah dan Sicilia Sawitri (1988: 40) bentuk dapat dibedakan menjadi dua, yaitu:

- a) Bentuk geometris yaitu bentuk- bentuk yang dibuat dengan garis-garis atau menggunakan alat-alat ukur. Bentuk-bentuk yang dibuat dengan garis lurus antara lain bentuk segiempat, segitiga, empat persegi panjang, trapezium dan lainnya.
- b) Bentuk bebas yaitu bentuk-bentuk alam misalnya, bentuk bunga, daun, titik air mata, pohon-pohon dan lainnya.

Bentuk-bentuk yang terdapat dalam busana yaitu bentuk leher, bentuk lengan, bentuk krah, bentuk rok.

Berdasarkan uraian diatas maka bentuk dapat dibedakan menjadi dua yaitu bentuk geometris yang dibuat dengan alat ukur dan bentuk bebas dari alam

#### 4) Ukuran

Disain dipengaruhi oleh ukuran, sehingga untuk memperoleh disain yang memperlihatkan suatu keseimbangan, kita harus mengatur ukuran unsur yang digunakan dengan baik (Widjningsih, 1982: 5). Menurut Sri Widarwati (2000: 10), garis dan bentuk mempunyai ukuran yang berbeda, karena ukuran panjang atau pendeknya garis dan besar kecilnya bentuk menjadi berbeda. Ukuran didalam busana terdapat pada ukuran bagian busana misalnya ukuran lengan, ukuran krah, ukuran rok, ukuran saku, ukuran manset dan lain-lain (Prapti Karomah & Sicilia Sawitri, 1988: 53).

Berdasarkan uraian diatas ukuran mempengaruhi disain karena panjang atau pendeknya garis dan besar kecilnya bentuk menjadi berbeda, sehingga harus mengatur ukuran unsur yang digunakan dengan baik.

#### 5) Nilai Gelap Terang

Garis atau bentuk mempunyai nilai gelap terang ini menyangkut bermacam-macam tingkatan atau jumlah gelap terang yang terdapat pada suatu disain (Widjningsih, 1982: 6). Nilai gelap terang adalah suatu sifat warna yang menunjukkan

apakah warna itu cenderung hitam atau putih (Sri Widarwati, 2000: 10). Nilai (*value*) ini berhubungan dengan gradasi warna yaitu permainan warna dari yang tergelap sampai dengan yang paling terang.

#### 6) Warna

Warna membuat segala sesuatu kelihatan lebih indah dan menarik. Oleh karena itu dalam berbagai bidang seni rupa, pakaian, hiasan tata ruang dan yang lain, warna memegang peranan penting (Widjiningsih, 1982: 6).

Unsur warna pada busana memegang peranan yang cukup penting. Warna dapat mencerminkan pribadi pemakainya (Prapti Karomah & Sicilia Sawitri, 1988: 57).

Berdasarkan uraian diatas maka dapat disimpulkan bahwa warna membuat segala sesuatu lebih indah dan memiliki peranan yang cukup penting.

Menurut Prapti dan Sicilia Sawitri (1988: 57), beberapa ahli mengemukakan teorinya tentang warna, antara lain:

##### a) Brewster

Menurut Brewster tiap-tiap warna mempunyai tiga macam ukuran, yaitu:

- (1) Corak (*hue*) yang menentukan nama dari warna
- (2) Nilai warna (*value*) yaitu terang atau gelap corak warna
- (3) Kekuatan warna (*intensity*) yaitu ukuran bercahaya atau suramnya corak warna.

Menurut terjadinya, warna-warna dibagi menjadi beberapa tingkatan, yaitu:

- (1) Warna primer (kuning, merah, biru)

- (2) Warna sekunder (campuran warna primer: hijau, ungu, jingga)
- (3) Warna tertier (warna ketiga) merupakan campuran warna pertama dan warna kedua, antara lain: kuning jingga, hijau kekuningan, merah jingga, biru kehijauan, ungu kemerahan, ungu kebiruan.

b) Prang

Menurut Prang penggolongan warna dibagi menjadi lima, yaitu:

- (1) Warna primer
- (2) Warna sekunder
- (3) Warna antara (*intermediate*)
- (4) Warna tertier
- (5) Warna kwarter

Prang juga mengemukakan tentang dimensi warna, yaitu:

- (1) Sifat panas dingin (*hue*)
- (2) Sifat gelap dan terang (*value*)
- (3) Sifat mengkilat dan kusam (intensitas warna)

Prang membedakan warna menjadi warna panas dan dingin. Warna panas adalah warna disekitar warna merah dan jingga, sedangkan warna dingin adalah warna- warna yang berada disekitar warna kebiru-biruan pada bagan warna. Warna panas memberikan kesan obyek kelihatan lebih besar, bergembira dan bersemangat, sedang warna dingin mempunyai sifat tenggelam sehingga obyek kelihatan lebih kecil, tenang dan tentram.

7) Tekstur

Tekstur adalah sifat permukaan suatu bahan. Sifat permukaan bahan berbeda-beda, ada yang halus, kasar, tipis, tebal dan sebagainya (Prapti Karomah & Sicilia Sawitri, 1998: 53). Menurut Widjningsih (1982: 2), tekstur adalah sifat permukaan dari garis, bidang maupun bentuk. Sifat ini dapat dilihat dan dirasakan misalnya sifat permukaan yang kaku, lembut, kasar, halus, tebal tipis dan sebagainya.

Sedangkan menurut Afif Ghurub Bestari (2011: 13), tekstur merupakan keadaan permukaan suatu benda atau kesan yang timbul dari apa yang terlihat pada permukaan benda. Tekstur ini dapat diketahui dengan cara melihat atau meraba. Tekstur pada kain akan terlihat berkilau, bercahaya, kusam transparan, kaku dan lemas. Sedangkan dengan meraba akan diketahui pakah permukaan suatu benda kasar, halus, tipis, tebal atau licin.

Berdasarkan uraian diatas maka dapat disimpulkan bahwa tekstur adalah sifat permukaan suatu benda yang dapat diketahui dengan cara melihat atau meraba.

#### b. Prinsip-prinsip Disain

Prinsip Disain adalah merupakan suatu cara penggunaan dan pengkombinasian unsur-unsur disain menurut prosedur-prosedur tertentu (Widjiningsih, 1982: 11). Prinsip-prinsip disain adalah cara untuk menggunakan, mengkombinasikan dan menyusun unsur-unsur disain dengan prosedur tertentu sehingga dapat memberikan efek-efek tertentu. Oleh karena itu apabila prinsip disain diterapkan pada sebuah disain busana dengan benar, maka tercipta busana yang indah.

Adapun prinsip-prinsip disain adalah:

##### 1) Harmoni

Harmoni adalah prinsip disain yang memunculkan kesan adanya kesatuan melalui pemilihan dan susunan obyek atau ide (Afif Ghurub Bestari, 2011: 17).

Menurut Widjiningsih (1982: 10), harmoni ialah suatu prinsip dalam seni yang menimbulkan kesan adanya kesatuan melalui pemilihan dan susunan obyek serta ide- ide. Suatu susunan dikatakan harmonis jika semua obyek dalam suatu kelompok kelihatan mempunyai persamaan dan apabila letak

garis-garis yang terpenting mengikuti bentuk obyeknya. Ada lima aspek dalam prinsip harmoni, yaitu:

- a) Garis dan bentuk
- b) Ukuran
- c) Tekstur
- d) Ide
- e) Warna

Berdasarkan uraian di atas dapat disimpulkan bahwa prinsip disain harmoni adalah prinsip yang menimbulkan kesan adanya kesatuan melalui pemilihan dan susunan obyek serta ide-ide.

## 2) Proporsi

Proporsi adalah perbandingan antara bagian yang satu dengan bagian yang lain (Afif Ghurub Bestari, 2011: 17).

Menurut Widjningsih (1982: 16), proporsi yaitu hubungan satu bagian dengan bagian yang lain dalam suatu susunan. Untuk memperoleh proporsi yang baik haruslah diperhatikan hal-hal sebagai berikut:

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

Berdasarkan penjelasan di atas, proporsi merupakan susunan dari unsur-unsur busana bagian yang satu dengan bagian yang lainnya, sehingga mencapai keselarasan.

## 3) Keseimbangan

Keseimbangan yaitu penyusunan unsur-unsur disain secara baik sehingga tampak serasi pada si pemakai (Prapti Karomah & Sicilia Sawitri, 1988: 7).

Menurut Widjiningsih (1982: 19), suatu keseimbangan akan terwujud apabila penggunaan unsur-unsur disain seperti garis, bentuk warna dan yang lain dalam suatu disain dapat memberi rasa puas. Keseimbangan dipergunakan untuk memberikan perasaan ketenangan dan kestabilan.

Berdasarkan penjelasan di atas dapat disimpulkan bahwa keseimbangan merupakan penyusunan unsur-unsur disain seperti garis, bentuk, warna dan lainnya untuk memberi ras apuas, ketenangan dan kestabilan.

Menurut Widjiningsih (1982: 15) ada 3 macam keseimbangan, yaitu :

- a) Keseimbangan formal (bisimetri)  
Yaitu apabila obyek dari bagian kiri dan kanan garis tengah atau pusat suatu disain sama jaraknya.
  - b) Keseimbangan Informal (simetri)  
Yaitu beberapa obyek yang tidak serupa atau tidak mempunyai jumlah perhatian sama dan diletakkan pada jarak yang berbeda dari pusat.
  - c) Keseimbangan Obvious  
Yaitu jika obyek pada bagian kiri dan bagian kanan tidak serupa tetapi keduanya mempunyai daya tarik yang sama.
- 4) Irama

Irama adalah suatu pandangan yang teratur pada busana (Prapti Karomah & Sicilia Sawitri, 1988: 72).

Irama disain 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 yang lain (Afif Ghurub Bestari, 2011: 18).

Menurut Widjiningsih (1982: 17) dalam seni, irama dapat diartikan sebagai suatu bentuk pergerakan, namun tidak semua bentuk pergerakan dalam disain berirama. Pergerakan yang berirama dapat dicapai melalui tiga cara, yaitu:

- a) Pengulangan bentuk
- b) Peralihan ukuran
- c) Pergerakan garis yang tak putus

Berdasarkan pendapat di atas, dijelaskan bahwa irama

merupakan pergerakan yang dapat mengalihkan pandangan mata dari suatu bagian ke bagian yang lain.

#### 5) Aksentasi atau pusat perhatian

Pusat Perhatian (*center of interest*) dapat berupa aksentasi yang secara otomatis membawa mata pada sesuatu yang terpenting dalam suatu disain busana (Afif Ghurub Bestari, 2011: 18).

Menurut Widjiningsih (1982: 20), aksentasi disebut juga dengan pusat perhatian, *emphasis, center of interest*. Aksentasi merupakan pusat perhatian dalam suatu susunan karena dengan aksentasi pertama-tama membawa mata pada sesuatu yang penting dalam susunan tersebut dan dari titik itu lalu ke bagian yang lain.

Dari pengertian di atas, dapat disimpulkan bahwa pusat perhatian adalah sesuatu aksentasi yang secara otomatis membawa mata pada sesuatu yang terpenting dalam suatu disain busana.

## 2. Teknik Penyajian Gambar

Menurut Sri Widarwati, dkk (2000: 72), teknik penyelesaian gambar adalah cara menyelesaikan gambar disain busana yang telah diciptakan di atas tubuh sehingga bagian-bagian gambar tersebut dapat terlihat. Bagian-bagian tersebut antara lain:

- a. Bahan dan permukaan tekstil serta warna yang dipakai
- b. Hiasan pada pakaian yang dijahitkan
- c. Teknik penyelesaian yang digunakan dalam busana

Adapun tujuan dari penyajian gambar adalah sebagai berikut:

- a. Sebagai alat untuk menggambarkan ide si pemakai yang akan menjadi gambaran tentang sebuah busana yang diinginkan.
- b. Sebagai bahan agar apa yang diciptakan sesuai dengan keinginannya, dapat dimengerti oleh orang lain dan dapat diselesaikan atau diwujudkan dalam bentuk busana yang sebenarnya.

Untuk dapat menghasilkan disain yang ideal, proporsional dan menarik perlu menerapkan teknik. Teknik yang digunakan untuk menyajikan disain busana meliputi :

a. *Design Sketching*

*Design sketching* atau disain sketsa adalah disain yang dibuat untuk mengembangkan ide-ide dan menerapkannya pada kertas secepat mungkin (Sri Widarwati, dkk, 2000: 72). Menurut Arifah A.Riyanto (2003: 246), sketsa disain (*design sketching*) ialah menggambarkan sketsa mode busana untuk mengembangkan ide-ide yang ada didalam pikiran yang dituangkan langsung, spontan pada kertas dengan jelas termasuk detail bagian mode busana yang dimaksud. Menurut Sri Ardianti Kamil (1986: 36) maksud dari design sketching atau menggambar busana ialah untuk mengembangkan ide-ide dan menerapkannya pada kertas secepat mungkin.

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

- 1) Gambar sketsa harus jelas, tidak menggunakan detail-detail yang tidak berguna. Misalnya tangan, kaki serta kepala tidak perlu digambar lengkap.
- 2) Dapat dibuat langsung di atas kertas

- 3) Sikpa atau pose lebih bervariasi, memperlihatkan segi-segi yang menarik dari disain.
- 4) Menggambar semua detail bagian busana seperti krah, lengan, saku dan hiasan pada kertas sheet.
- 5) Pengembangan gambar dikerjakan di atas kertas sheet yang sama, dimungkinkan terjadi perubahan siluet atau variasi pada detail
- 6) Jangan menghapus apabila timbul ide baru. Jadi dalam kertas sheet terdapat beberapa mode
- 7) Memilih disain yang disukai

Berdasarkan pendapat diatas dapat disimpulkan bahwa, *design sketching* adalah disain yang dibuat untuk mengembangkan ide-ide yang ada didalam pikiran yang dituangkan langsung pada kertas termasuk detail bagian mode busana.

#### b. *Production Sketching*

Menurut Sri Ardianti Kamil (1986: 37) *production sketching* ialah suatu sketsa yang akan digunakan untuk tujuan produksi suatu busana. *Production sketching* digunakan untuk membantu para penggunting (pembuat pola) atau pattern cutter dalam menjalankan tugasnya.

Menurut Sri Widarwati (2000: 75) *production sketching* ialah suatu sketsa yang digunakan untuk tujuan produksi suatu busana. *Production sketching* digunakan untuk mempermudah dalam pembuatan pola. Berikut ini hal-hal yang harus diperhatikan dalam membuat *production sketching*:

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

Suatu *production sheet* harus dapat menguraikan dengan jelas segala keperluan untuk pembuatan busana antara lain tentang bahan, *trimming*, contoh warna, *lining*, *interlining* dan lain-lain.

Berdasarkan pengertian di atas, sketsa produksi adalah disain sketsa busana yang disusun sedetail mungkin yang dibuat untuk tujuan produksi dalam suatu usaha dan mempermudah dalam pembuatan pola.

c. *Presentation Drawing*

Menurut Arifah A. Riyanto (2003: 247), yaitu disain busana yang digambar lengkap dengan warna atau corak kain pada suatu *pose* tubuh tertentu yang dapat dilihat pada bagian muka dan belakang, yang ditujukan kepada pelanggan. Sedangkan menurut Porrie Muliawan (2003), disain presentasi adalah disain yang dibuat untuk pembuatan busana secara perorangan.

Menurut Sri Widarwari (2000: 77), *presentation drawing* adalah suatu sajian gambar atau koleksi yang ditunjukkan kepada pelanggan. Dalam penyajian dan pengaturannya harus memperhatikan hal-hal berikut :

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

Berdasarkan pengertian di atas, disain presentasi adalah disain mode busana yang dibuat untuk memproduksi busana perorangan yang ditunjukkan kepada pelanggan baik dari segi warna corak maupun bahannya. Gambar yang disajikan sederhana, lengkap dan mudah dipahami.

d. *Fashion Illustration*

*Fashion illustration* adalah suatu sajian gambar fashion yang dimaksudkan untuk tujuan promosi suatu disain. Untuk *fashion illustration* menggunakan proporsi tubuh 9 kali atau 10 kali tinggi kepala, dalam hal ini kaki dibuat lebih panjang (Sri Widarwati, 2000: 78). Menurut Soekarno dan Lanawati Basuki (2004), *fashion illustration* adalah disain busana yang tidak menampilkan detail busana dengan jelas, tetapi lebih menekankan kepada jatuhnya pakaian pada tubuh, siluet, keindahan dan keluwesan disain.

Sedangkan menurut Porrie Muliawan (2003: 247), *fashion illustration* atau lustrasi busana ialah menggambar disain model busana dengan proporsi tubuh lebih panjang yang biasanya untuk dewasa delapan kali tinggi kepala, tetapi menggambar dengan cara ilustrasi menjadi sampai dengan 11 kaki tinggi kepala. Disain ini biasanya dibuat untuk promosi.

Berdasarkan pengertian di atas, *fashion illustration* adalah suatu cara menggambarkan atau mengilustrasikan disain busana dengan menggunakan proporsi tubuh yang lebih panjang, digunakan untuk sarana promosi barang-barang busana dan busana yang digambar tidak detail pada bagian-bagian busana.

e. *Three Dimention Drawing*

Menurut Porrie Muliawan (2003: 67), disain tiga dimensi merupakan sarana untuk promosi suatu tekstil.

Menurut Sri Widarwati (1996: 79), disain tiga dimensi merupakan suatu sajian gambar yang menampilkan ciptaan disain busana dengan bahan sebenarnya. Dibuat dalam 3 (tiga) kenampakan atau tiga dimensi. Langkah-langkah menggam

- 1) Menggambar disain busana diatas proporsi tubuh yang lengkap
- 2) Menyelesaikan gambar (memberi warna)
- 3) Memotong pada bagian-bagian tertentu, misalnya pada panjang bahu sampai batas panjang lengan. Untuk lubang leher, lubang lengan dan batas bawah rok tidak dipotong. Bagian ini diselesaikan dengan penyelesaian jahitan yang sesungguhnya
- 4) Mengunting bahan sesuai model ditambah 1 cm untuk penyelesaian gambar. Pada bagian tertentu ditambah beberapa cm untuk penyelesaian jahitan.
- 5) Menjahit dan menyelesaikan kerung leher, lubang lengan, bagian bawah rok dan melengkapinya sesuai model
- 6) Memberi lem pada bagian-bagian yang nantinya tertutup bahan
- 7) Menempelkan kapas sebagian, agar tidak mengenai bahan
- 8) Memasukkan bahan pada bagian yang terpotong, kemudian 1 cm pada bagian buruk (sebaliknya)
- 9) Memasukkan sejumlah kapas agar berkesan timbul dan tampak lebih menarik
- 10) Memberi lapisan kertas yang kuat untuk menutupi dan merapikan sajian gambar pada bagian buruk

Jadi gambar tiga dimensi adalah suatu sajian gambar yang dibuat dalam bentuk yang sebenarnya dengan ukuran ilustrasi. Sehingga bentuk sesungguhnya bisa dilihat dari tiga sisi, bagian depan, bagian sisi kanan dan bagian sisi kiri.

### **3. Prinsip Penyusunan *Moodboard***

*Moodboard* termasuk jenis media pembelajaran visual yang berfungsi untuk mewujudkan sebuah ide yang masih bersifat abstrak menjadi konkret, dimulai dari mencari berbagai sumber inspirasi berupa potongan-potongan gambar, warna dan jenis benda yang dapat menggambarkan ide yang ingin diwujudkan, dilanjutkan dengan membuat desain model beserta prototipenya, hingga merealisasikannya menjadi sebuah produk atau karya busana maupun kriya tekstil. *Moodboard* merupakan bagian dari media

pembelajaran disain, untuk itu perlu diketahui seberapa pentingnya *moodboard* mulai dari pengertian, fungsi, manfaat, cara membuat dan wujud *moodboard*.

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

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

- a. Memberikan gambaran mengenai tujuan dan manfaat yang 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, garmen maupun industri kriya tekstil.

Melaui *moodboard* sebagai media pembelajaran, desainer dan orang yang belajar dibidang busana atau kriya tekstil dapat menyajikan bahan pembelajaran yang bersifat abstrak menjadi konkret agar mudah dipahami. Manfaat *moodboard* adalah:

- a. Membantu mengarahkan proses disain dari awal hingga terciptanya karya. Dimulai dari penentuan tema atau judul, mencari dan mengumpulkan gambar-gambar yang sesuai dengan tema atau judul dan membuat produk, hingga menjadi karya.
- b. Membantu mengembangkan kemampuan kognitif atau pengetahuan, karena dengan membuat moodboard, desainer dapat mengembangkan kemampuan imajinasinya.
- c. Melatih kemampuan afektif atau emosional dalam proses pembuatan disain melalui *moodboard* sebagai media.
- d. Melatih keterampilan psikomotorik desainer atau orang yang belajar dibidang busana dalam menyusun potongan-potongan gambar, membuat disain dan menciptakan karya.

*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 disain karya

(<http://fitinline.com/article/mood-board-art-of-fashion>)

## **E. Busana Pesta**

### **1. Deskripsi Busana Pesta**

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

Dari pengertian diatas dapat disimpulkan bahwa busana pesta adalah segala sesuatu yang dikenakan dari ujung rambut sampai ujung kaki baik secara langsung ataupun tidak langsung pada kesempatan pesta.

Pada pembuatan busana ini, penyusun membuat busana pesta malam muslimah. Busana muslimah adalah busana yang sesuai dengan ajaran Islam, dan penggunaan busana tersebut mencerminkan seorang muslimah yang taat atas ajaran agamanya dalam tata cara berbusana. Kriteria busana muslim menurut syariat yaitu, sebagai berikut:

#### **a. Menutup aurat**

Satu cara untuk menutup aurat selain memakai pakaian yaitu hendaknya seorang muslimah mengenakan jilbab (mengulurkan jilbabnya). Allah berfirman yang artinya: “Hai Nabi katakanlah kepada istri-istri kamu, anak-anak gadismu dan istri-istri orang mukmin: hendaklah ia mengulurkan jilbabnya keseluruhan tubuhnya. Yang demikian itu supaya mereka mudah untuk dikenal,

karena itu mereka tidak diganggu. Dan Allah adalah Maha Pengampun lagi Maha Penyayang. (Qs. Al-Ahzab: 59)

- b. Hendaknya busana yang dipakai wanita muslimah menutup apa yang dibalikinya. Maksudnya tidak tipis menerawang sehingga warna kulitnya tidak dapat terlihat dari luar.
- c. Busana tidak ketat membentuk bagian-bagian tubuh (longgar).

Dari penjelasan diatas maka dapat disimpulkan busana muslimah adalah busana yang dikenakan sesuai dengan ajaran atau syariat Islam, yaitu menutup aurat, tidak transparan atau tembus terang dan tidak ketat atau longgar.

Busana pesta dapat digolongkan berdasarkan :

- a. Waktu pemakaian busana pesta malam

Busana pesta malam adalah busana yang dipakai pada kesempatan pesta dari waktu matahari terbenam sampai waktu berangkat tidur. Pemilihan bahan untuk busana pesta malam adalah bahan yang bertekstur lebih halus dan lembut. Mode busana kelihatan lebih mewah. Warna yang digunakan lebih mencolok, baik mode maupun hiasannya lebih mewah. Menurut Prapti Karomah dan Sicilia Sawitri (1986: 10), busana pesta malam merupakan busana yang paling mewah, terutama bagi wanita. Untuk warna yang digunakan adalah warna gelap atau mencolok berkilau dengan tenunan benang emas atau perak.

Dari pendapat di atas dapat disimpulkan bahwa busana pesta malam adalah busana yang dikenakan pada malam hari dengan bahan dan warna yang lebih mewah dibandingkan dengan pesta pagi dan sore.

b. Sifat

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

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

c. Karakteristik busana pesta

Bahan yang digunakan untuk busana pesta biasanya dari bahan yang berkualitas tinggi dengan perhiasan lengkap dengan busananya sehingga kelihatan istimewa.

d. Usia

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

tergantung pada jenis model dan kesempatan pemakaian. Perubahan ini terjadi karena masa remaja merupakan masa pencarian jati diri.

Pada kesempatan ini perancang membuat busana pesta malam muslimah yaitu gaun lengan panjang dan tunik panjang tanpa lengan.

Berikut penjelasan mengenai tunik:

#### a. Pengertian Tunik

Menurut Goet Poespo (2009: 103), tunik orisinalnya adalah sebuah gaun pendek yang dipakai oleh orang-orang kuno Yunani atau Roma. Biasanya tanpa lengan dan ditalikan pada pinggang atau dibiarkan saja lepas. Tunik adalah pakaian lurus, tubular yang sudah diadaptasikan banyak pengguna. Pada abad ke-19, muncul sebagai pakaian serupa mante (*coat*) dipakai di atas rok (*skirt*) panjang dan gaun. Pada awal abad ke-20 desainer Poiret dan lainnya, mengenalkan tunik sebagai bagian dari rancangan garis panjang langsing dari era sebelum perang. Bentuk tunik menjadi fashionable lagi pada tahun 1960-an, ketika gaun tunik pendek dipakai di atas versi yang sedikit lebih panjang. Tunik juga telah dipakai dengan atau tanpa ikat pinggang.

## 2. Pola Busana

Pola busana merupakan suatu potongan kain atau kertas, yang dipakai sebagai contoh untuk membuat baju/busana ketika bahan digunting (Porie Muliawan, 1992). Pola terdiri dari beberapa bagian, yaitu pola badan (blus), lengan, krah, rok, kulot dan celana yang masih dapat diubah sesuai mode yang dikehendaki (Widjningsih, 1994: 1)

#### a. Metode Pembuatan Pola

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

jadi yaitu, pola standar, pola rader, pola amplop, pola cetak, pola diagram. Selain pola yang sudah ada cara untuk mendapatkan pola dengan membuatnya sendiri. Metode pembuatan busana terdiri dari dua macam yaitu:

#### 1) Drapping

Drapping adalah cara membuat pola atau busana dengan meletakkan kertas tela sedemikian rupa di atas badan seseorang yang akan dibuatkan busananya mulai dari tengah muka menuju kesisi dengan bantuan jarum pentul (Widjiningsih, 1990: 1). Untuk memperoleh bentuk yang sesuai dengan bentuk badan diberikan lipit pantas (kupunad). Metode draping ini hanya dapat dikerjakan untuk orang lain dan banyak dilakukan sebelum konstruksi pola berkembang.

#### 2) Konstruksi

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

Menurut Porrie Muliawan (1992), untuk memperoleh konstruksi pola yang baik harus menguasai hal-hal sebagai berikut :

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

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

Berdasarkan penjelasan diatas penulis menyimpulkan bahwa draping adalah cara membuat pola ataupun busana yang langsung dikenakan pada boneka ataupun tubuh manusia dengan menggunakan bahan yang melangsai. Konstruksi pola adalah pola yang dibuat dengan konstruksi bidang datar atau *flat pattern* berdasarkan ukuran dari bagian-bagian badan yang diperhitungkan secara matematis dan digambar pada kertas sehingga tergambar bentuk badan depan dan belakang, rok, lengan, krah dan sebagainya.

#### b. Sistem Pembuatan Pola

Sistem atau cara pembuatan pola konstruksi terdapat beberapa macam seperti metode So-en, Meyneke, Charmant, Dressmaking, Bunka, Muhawa, Edi Budiarjo. Menurut Porrie Muliawan ada beberapa system atau cara pembuatan pola konstruksi, yaitu:

### 1) Pola Sistem Meyneke

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

### 2) Pola Sistem Soen

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

### 3) Pola Sistem Dressmaking

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

Saat membuat pola busana, kita harus memperhatikan beberapa hal seperti:

- a) Sewaktu mengambil ukuran harus benar, tepat dan cermat. Model diikat dengan petersban pada beberapa bagian tubuh. Model harus berdiri dengan tegap jangan sampai membungkuk.
- b) Cara menggambarkan lengkungan-lengkungan pola pada busana harus luwes, seperti menggambar kerung lengan, kerung leher, garis panggul dan lainnya.

c) Perhitungan yang dilakukan harus cermat dan teliti sesuai dengan rumus agar hasil yang diperoleh benar.

c. Cara Pengambilan Ukuran

Pengambilan ukuran dilakukan sesudah menentukan model dan sebelum pembuatan pola. Pengambilan ukuran pada badan seseorang harus dilakukan dengan teliti dan tepat agar busan ayang dihasilkan terlihat indah dan nyaman saat dipakai. Pada saat pengambilan ukuran khususnya pola badan diperlukan peteran untuk lingkaran badan, lingkaran pinggang, panjang bahu, panjang muka untuk memperoleh ukuran yang tepat.

Cara pengambilan ukuran menurut Porrie Muliawan (1992:

2), sebagai berikut:

- 1) Lingkaran leher: diukur sekeliling batas leher, dengan meletakkan jari telunjuk dilekuk leher
- 2) Lingkaran badan: diukur sekeliling badan atas yang terbesar, melalui puncak dada, ketiak, letak sentimeter pada badan belakang harus datar dari ketiak sampai ketiak. Diukur pas dahulu, kemudian ditambah 4 cm atau diselakan 4 jari.
- 3) Lingkaran pinggang: diukur sekeliling pinggang, pas dahulu kemudian ditambah 1 cm. Untuk pinggang ban rok dan slack boleh dikurangi 1 cm
- 4) Lingkaran panggul: diukur sekeliling badan bawah yang terbesar. Diukur pas dahulu kemudian ditambah 4 cm atau diselakan 4 jari.
- 5) Tinggi panggul: diukur dari bawah ban petar pinggang sampai dibawah ban petar di panggul.
- 6) Panjang punggung: diukur dari tulang yang menonjol di tengah belakang lurus kebawah sampai dengan ban petar pinggang bagian bawah.
- 7) Lebar punggung: diukur 9 cm di bawah tulang leher yang menonjol atau pertengahan jarak bahu terendah dan ketiak dari batas lengan kiri sampai batas lengan kanan.
- 8) Panjang sisi: diukur dari batas ketiak ke bawah ban petar pinggang dikurangi 2 atau 3 cm

- 9) Lebar muka: diukur pada 5 cm di bawah lekuk leher atau pertengahan jarak bahu terendah dan ketiak dari batas lengan yang kiri.
- 10) Panjang muka: diukur dari lekuk leher di tengah muka ke bawah sampai dibawah ban petar pinggang
- 11) Tinggi dada: diukur dari bawah ban petar pinggang tegak lurus ke atas sampai di puncak buah dada.
- 12) Panjang bahu: diukur pada jurusan di belakang daun telinga dari batas leher ke puncak lengan atau bahu yang terendah.
- 13) Ukuran uji atau kontrol: diukur dari tengah muka dibawah ban petar serong melalui puncak buah dada ke puncak lengan terus serong ke belakang sampai di tengah belakang pada ban petar.
- 14) Lingkar lubang lengan: diukur sekeliling lubang lengan, pas dahulu ditambah 2 cm untuk lubang lengan tanpa lengan, dan ditambah 4 cm untuk lubang lengan yang akan dipasangkan lengan.
- 15) Panjang lengan blus: diukur dari puncak lengan terus ke bawah lengan sampai melampaui tulang pergelangan lengan yang nonjol.
- 16) Lebar dada: diukur jarak dari kedua puncak buah dada. Ukuran ini tergantung ukuran BH atau kutang pendek yang dipakai. Ukuran ini tidak dipakai untuk konstruksi pola, hanya untuk ukuran pemeriksa.

### **3. Bahan Busana**

Bahan yang digunakan untuk busana pesta biasanya dipilih bahan-bahan yang istimewa. Bahan utama busana yang dimaksud disini adalah bahan tekstil yang berupa kain yang menjadi bahan pokok pembuatan busana.

Pemilihan bahan busana harus memperhatikan karakteristik busana pesta yang akan dibuat. Karakteristik busana pesta antara lain:

#### **a. Mode/ siluet busana**

Siluet busana adalah struktur pada disain busana yang mutlak harus dibuat dalam suatu disain (Sri Widarwati, 2000: 3). Siluet adalah garis sisi luar atau garis bayangan luar dari sebuah mode

busana atau pakaian yang dapat dikelompokkan menjadi garis bayangan luar atau siluet. ( Arifah A.Riyanto, 2003).

Siluet yang digunakan perancang dalam busana pesta malam adalah siluet T.

b. Bahan busana pesta

Penggunaan bahan untuk busana pesta malam dibuat dari bahan-bahan yang bertekstur lebih lembut dan halus. Selain itu menggunakan bahan yang melangsai dan mencolok.

Menurut Enny Zuhni Khayati (1998), ada empat hal yang perlu diperhatikan dalam pemilihan bahan busana, yaitu :

- 1) Memilih bahan yang sesuai dengan disain
- 2) Memilih bahan yang sesuai dengan pemakai
- 3) Memilih bahan yang sesuai dengan kesempatan
- 4) Memilih bahan sesuai dengan kenangan keluarga

Bahan yang digunakan penulis dalam pembuatan busana pesta malam ini adalah kain lurik polos, *satin bridal*, *siffon* *buttersilk* dan *organdi*.

a. Kain Lurik

Kain lurik merupakan produk pengrajin tradisional yang merupakan salah satu dari jenis bahan pakaian yang sekarang mulai digemari lagi. Kain lurik tidak berupa motif bunga atau geometris, jadi garis-garisnya tegas. Warna kain lurik hampir semuanya gelap, hijau tua, coklat tua, kuning tua, merah tua, biru tua dan sebagainya. Kain lurik Yogyakarta sangat cocok dipakai oleh setiap wanita dengan semua jenis warna kulit. Biasanya dikenakan untuk wanita yang sedang pergi ke pasar atau bepergian ketempat lain (Wibowo, dkk, 1990: 86).

Kain yang digunakan perancang yaitu kain lurik polos atau kain yang diperoleh dari proses penenunan dari seutas benang (lawe) yang diolah sedemikian rupa menjadi selebar kain katun menggunakan Alat Tenun Bukan Mesin (ATBM). Kain Lurik polos yang hanya memiliki corak garis melintang di bagian kedua ujungnya disebut kain '*pankung*'. Kain lurik melambangkan kesederhanaan, baik dalam pemakaian maupun pembuatnya. Tekstur kain lurik yaitu kasar, agak tebal dan kaku. Kain yang digunakan penulis yaitu berwarna *burnt orange*.

b. Satin Bridal

Kain ini terbuat dari memiliki tekstur halus, berkilau dan agak tebal.

c. *Siffon Buttersilk*

Jenis kain ini terbuat dari bahan dasar kapas, sutra dan sintetis. Kain ini memiliki tekstur yang halus, tipis, melangcai dan agak berkilau. Warna bahan yang digunakan yaitu warna coklat.

d. Organdi

Kain ini memiliki tekstur tembus pandang, berkilau dan kaku. Kain organdi digunakan untuk membuat bordir terawang, untuk menimbulkan efek tembus pandang pada kain.

c. Warna bahan busana

Warna merupakan ekspresi termudah untuk menggambarkan kepribadian seseorang. Warna mempunyai sifat dan watak yang sering diasosiasikan dengan seseorang, waktu dan kesempatan. Warna yang gelap akan berkesan mengecilkan tubuh, sedangkan warna terang akan memberikan kesan gemuk. Untuk pemakaian yang berkulit gelap disarankan memakai baju yang mempunyai unsur kekuningan. Wanita dewasa disarankan memakai warna pastel, hijau, biru karena warna-warna ini menimbulkan kesan dewasa, anggun dan tenang. Warna busana dan warna kulit mempunyai hubungan yang sangat erat. Dari pengertian diatas dapat dijelaskan bahwa untuk memilih warna dalam pembuatan busana pesta malam sebaiknya memilih warna yang mencolok.

d. Tekstur bahan busana

Menurut Sri Widarwati, dkk (2000: 14), tekstur adalah sifat permukaan suatu benda yang dapat dilihat dan dirasakan. Sifat-sifat permukaan tersebut antara lain kaku, lembut, kasar, halus, tebal, tipis dan tembus terang (transparan). Pengertian tekstur tidak hanya terbatas pada keadaan permukaan benda, tetapi juga menyangkut kesan yang timbul dalam perasaan dari apa yang terlihat pada permukaan. Untuk mendapatkan keselarasan dalam tekstur maka, perlu diketahui macam-macam tekstur.

Macam-macam tekstur antara lain halus, licin, berkilau, kusam, kasar dan lain-lain. Tekstur bahan untuk busana pesta malam

biasanya lembut, bahan melangsai, mengkilap, dan menggunakan bahan yang berkualitas. Berdasarkan pengertian di atas dapat disimpulkan bahwa tekstur yang digunakan untuk busana pesta malam adalah tekstur yang halus, licin, berkilau dan menggunakan bahan yang berkualitas, karena busana pesta merupakan busana yang berbeda dan istimewa dari busana yang lainnya.

#### 4. Teknologi Busana

Teknologi busana adalah cara atau teknik pembuatan busana agar hasilnya menarik dan nyaman dipakai. Busana yang berkualitas tinggi biasanya penyelesaiannya menggunakan tangan seperti pengeliman, penyelesaian kampuh, penyelesaian lapisan, sehingga memakan waktu yang relatif lama dan membutuhkan ketelatenan. Teknologi pembuatan busana terdiri dari :

##### a. Teknologi Penyambungan Kampuh

Menurut Porrie Muliawan (1975: 2) kampuh ialah jahitan untuk menghubungkan dua bagian dari suatu pakaian. Kampuh buka adalah kelebihan jahitan yang dihubungkan dua bagian dari busana yang dijahit secara terbuka. Cara menjahitnya yaitu:

- 1) Kampuh-kampuh yang akan dijahit disatukan, kemudian dijahit dengan jarak sedang tepat pada garis pola.
- 2) Kampuh yang sudah dijahit dibuka dan dipres dengan setrika
- 3) Kampuh buka diselesaikan dengan rompok tusuk sembunyi

##### b. Teknologi *Interfacing*

*Interfacing* adalah bahan yang digunakan untuk memberikan bentuk pada busana agar tampak rapi.

Menurut Goet Poespo (2009: 23 ), *interfacing* adalah bahan yang dipasangkan diantara pakaian untuk memberikan kekuatan pada bagian dari suatu busana. Jadi *interfacing* adalah bahan untuk

membuat suatu bagian busana tampak rapi dan kuat yang dipasangkan diantara pakaian. Pemilihan dan penempatan *interfacing* pada busana sangat menentukan penampilan busana secara keseluruhan.

Menurut Sicilia Sawitri, dkk (1997), *interfacing* dibedakan menjadi dua, yaitu:

- 1) *Non woven tekstil* (*interfacing* tidak ditenun), contohnya fiselin, filsofix
- 2) *Woven interfacing* (*interfacing* yang ditenun), contohnya tenunan rambut kuda'

#### c. Teknologi *Facing*

Menurut Sicilia Sawitri (1997), *facing* adalah lapisan yang tampak dari luar, misalnya lapisan lapel krah, lapisan belahan pada tengah muka.

Sedangkan menurut Goet Poespo (2009: 23), *facing* merupakan sepotong bahan, baik yang berbentuk pas maupun serong yang digunakan untuk penyelesaian suatu pinggiran. Dari pendapat diatas *facing* adalah lapisan dari sepotong bahan dengan bentuk serong maupun pas yang digunakan untuk suatu pinggiran dan tampak dari luar. Bahan yang dapat digunakan untuk *facing*, yaitu :

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

#### d. Teknologi *Interlining*

Menurut Sicilia Sawitri (1997: 19), *interlining* adalah pakaian yang menempel pada pakaian yang dilapis, dipasang jika diperlukan terutama pada musim dingin di negara-negara Eropa. Bila tidak dipergunakan dapat dilepas, dapat juga dipasang antara *lining* dengan busana yang dilapisi. Bahan *interlining* yaitu bahan-bahan yang berbulu karena perlu mendapatkan panas, misalnya bahan *furs*

#### e. Teknologi *lining*

*Lining* adalah kain pelapis yang berfungsi sebagai pelapis busana dan penutup jahitan, sehingga busana nampak rapi, baik dari bagian luar maupun bagian dalam (Sicilia sawitri, 1997: 20). *Lining* biasanya juga disebut sebagai *furing*. *Lining* adalah pelapis untuk melapisi kain yang bahannya tipis atau kain yang terasa gatal dikulit. Dalam pemilihan bahan untuk *lining* harus memenuhi syarat-syarat antara lain:

- 1) Tahan lama sesuai dengan bahan utama
- 2) Tidak tembus terang
- 3) Tidak luntur
- 4) Tahan obat dalam proses *dry cleaning*
- 5) Warna cocok atau harmonis dengan bahan utamanya
- 6) Bahannya halus

Penyelesaian *lining* ada dua macam, yaitu teknik lepas dan teknik lekat.

- 1) Pemasangan *lining* dengan teknik lepas

Pemasangan *lining* dengan teknik lepas yaitu antara bahan utama dengan bahan *lining* diselesaikan tersendiri dan hanya bagian tertentu yang disatukan, misalnya kerung lengan, kerung leher ataupun ban pinggang. Kelebihan dari pemasangan ini adalah kemungkinan berkerut sangat kecil selain itu apabila dilihat dari bagian baik dan buruk tampak rapi.

## 2) Pemasangan lining dengan teknik lekat

Pemasangan *lining* dengan teknik lekat yaitu bahan *lining* dijahit bersama dengan bahan utama. Kelebihan pemasangan bahn lining adalah pemasangan lebih cepat dan hasil jadi akan lebih kuat. Teknik pemasangan seperti ini biasa digunakan untuk bahan terang. Sedangkan untuk kekurangannya dari teknik pemasangan ini adalah jahitannya akan tampak berkerut apabila dalam memasang dan memjahinya kurang hati-hati dan teliti.

Berdasarkan pendapat di atas pelapis atau *lining* adalah kain pelapis yang berfungsi sebagai pelapis busana untuk menutup jahitan pada busana yang berbahan tipis agar tampak rapi, biak dari bagian dalam maupun luar

### f. Teknik *Pressing*

Menurut Goet Poespo (2009: 38), pengepresan adalah menyetrika bahan setiap mulai menjahit hingga busana selesai dijahit. Ada beberapa hal dalam proses pengepresan :

- 1) Setrika pada bagian buruk kain
- 2) Menggerakkan setrika dengan arah ke atas dan arah ke bawah, tidak didorong
- 3) Setrika pada lajur bahan dari bawah ke atas
- 4) Mencoba setelah temperatur setrika pada kain pencoba

Dari penjelasan tersebut maka dalam pembuatan busana muslimah dengan kesempatan pesta dengan sumber ide bubu penangkap ikan ini menggunakan teknik penyelesaian kampuh buka yang dirompok. Teknik pengepresan dilakukan dengan menggunakan serika. Temperatur menyesuaikan bahan busana.

## 5. Hiasan Busana

Disain hiasan adalah disain untuk memperindah strukturnya (Sri Widarwati, dkk, 2000: 1). Menurut Widjiningsih (1982: 1), disain hiasan atau *decorative design* ialahh disain yang berfungsi untuk memperindah permukaan suatu benda yang akan dibuat atau dihias.

Sedangkan menurut Enny Zuhni Khayati (1998: 17), garniture/ hiasan busana memiliki pengertian segala Sesuatu yang dihasilkan pada busana agar busana tersebut memiliki nilai atau value yang tinggi, terutama keindahannya. Hiasan busana atau garniture merupakan salah satu unsur busana yang tidak kalah penting, karena pemilihan hiasan busana yang kurang tepat dapat merusak penampilan busana secara keseluruhan. Sebaiknya, penempatan dan pemilihan hiasan busana yang tepat dapat menunjang dan meningkatkan mutu serta keharmonisan penampilan busana secara keseluruhan.

Menurut Enny Zuhni Khayati (1998: 7), dalam memilih garniture harus memperhatikan hal-hal sebagai berikut:

- a. Gambar dipilih sesuai dengan nuansa dan karakteristik busana pokoknya.
- b. Garniture busana sebaiknya juga disesuaikan dengan usia pemakai
- c. Disesuaikan dengan suasana dan kesempatan: garniture yang berwarna emas sangat cocok untuk kesempatan pesta (suasana yang tidak sedang berduka)
- d. Pemilihan garniture juga disesuaikan dengan keadaan kenangan keluarga: yang indah tak harus mahal (tergantung kreativitas seseorang)

Dilihat dari bahannya secara garis besar hiasan busana digolongkan menjadi:

- a. Hiasan dari benang
- b. Hiasan dari kain
- c. Hiasan dari logam
- d. Hiasan dari kayu
- e. Hiasan dari plastik/ mika

- f. Macam-macam renda
- g. Hiasan dari bahan istimewa, meliputi:
  - (1) Gim, yaitu sejenis per yang sangat lembut berbentuk spiral dari logam berlapis
  - (2) Ribbing, yaitu sejenis bahan dari tricot atau kaos yang biasanya digunakan sebagai hiasan atau detail busana
  - (3) Breeding, yaitu hiasan berupa tali, bentuknya hamper menyerupai tali coord tetapi lebih padat
  - (4) Hiasan Prada, yaitu hiasan usaha atau rekayasa manusia untuk mendapatkan warna kuning keemasan atau putih keperakan. Pada proses pewarnaan atau pencelupan batik atau tekstil kerajinan.
  - (5) Manik-manik, yaitu butiran atau lempengan yang bagian tengahnya memiliki lubang kecil yang berguna untuk melekatkan barang atau kain yang dihias.

Hiasan yang digunakan penulis yaitu batu kaca bulat, piringan bentuk bunga warna perak, piringan plat laser warna perak dan pelangi, payet pasir warna bening. Pemasangan hiasan diletakkan pada tengah-tengah motif bordir terawang secara serak dengan cara dijait dengan tangan.

Selain itu penulis juga membuat rekayasa tekstur kain dengan menggunakan bordiran pada kain organdi. Berikut penjelasan mengenai bordir :

#### a. Definisi Bordir

Menurut Hery Suhersono (2004: 7) istilah bordir identik dengan menyulam karena kata “bordir” diambil dari istilah Inggris *embroidery* yang artinya sulaman. Istilah bordir lebih populer di Indonesia daripada sulam, sehingga orang mendefinisikan bordir sebagai salah satu kerajinan ragam hias (untuk aksesories berbagai busana) yang menitikberatkan pada keindahan dan komposisi warna

benang pada medium berbagai kain, dengan alat bantu seperangkat mesin jahit (mesin jahit bordir) atau mesin jahit bordir komputer.

Menurut Goet Poespo (2005: 7) bordir adalah suatu elemen untuk mengubah penampilan kain dengan aneka setik bordir, baik yang dibuat dengan menggunakan tangan atau mesin. Jika setik ragam hias ini dibuat menggunakan tangan, maka keterampilan itu disebut “sulam”, sedangkan bila dilakukan dengan menggunakan mesin maka disebut “bordir”.

#### b. Fungsi Hiasan Bordir

Teknik hiasan bordir ini selain berfungsi sebagai hiasan dapat pula berfungsi lain, di antaranya adalah sebagai:

- (1) penutup kerusakan/memperbaiki kerusakan pada bahan
- (2) mengelim kain atau memberi pinggiran pada kain yang bertiras
- (3) mengubah corak hiasan kain
- (4) sebagai penyambung, yaitu menggabungkan kain yang satu dengan yang lain.

#### c. Bentuk Dasar Disain

Ada empat bentuk dasar disain yaitu:

- 1) Bentuk alami: bentuk disain ini sangat kuat dipengaruhi oleh bentuk alam benda, atau bentuk yang bersifat dan berwujud dari alam, yang penggambarannya sangat serupa dengan objek alam benda seperti daun, buah-buahan, bunga,

tumbuhan, batu, kayu, kulit, awan, pelangi, bintang, bulan, matahari dan berbagai figure (binatang dan manusia).

- 2) Bentuk dekoratif: bentuk disain yang berwujud dari alam, ditransformasikan kedalam bentuk dekoratif dengan stilasi(gubahan) menjadi mode dan khayalan (biasanya didukung oleh berbagai variasi serta susunan nuansa warna yang indah dan serasi).
- 3) Bentuk geometris: bentuk disain ini berdasarkan elemen geometris, seperti persegi panjang, lingkaran, oval, kotak, segitiga, segienam, kerucut, dan lainnya.
- 4) Bentuk abstrak: adalah imajinasi bebas yang terealisasi dari suatu bentuk yang tidak lazim, atau perwujudan bentuk yang tidak ada kesamaan dari berbagai objek, baik objek alami ataupun objek buatan manusia.

d. Teknik Membordir

Teknik membordir ini proses pembuatannya dikerjakan dengan mesin. Terdapat dua tusuk dasar dalam membordir, yaitu tusuk suji cair (setikan biasa) dan tusuk lompat. Dengan dua tusuk dasar tersebut akan bisa dikembangkan berbagai macam jenis bordir. Adapun macam-macam tusuk yang digunakan diantaranya yaitu:

- (1) Tusuk Suji Cair (setikan biasa)

Stik ini merupakan langkah pertama untuk membuat hiasan dengan bordir mesin. Pengerjaanya sangat mudah/sederhana sekali yaitu sama seperti menjahit biasa, hanya besar kecilnya setikan tergantung kelincahan tangan dalam menjalankan pemidangan. Tusuk ini dibuat hanya mengikuti garis motif

#### (2) Tusuk Lompat Panjang

Tusuk ini disebut juga tusuk lompat diantara dua setikan. Pada dasarnya tusuk ini sama dengan tusuk lompat pendek, perbedaannya hanya terletak pada jarak lompatannya yang agak lebar dan dibatasi oleh 2 setikan. Besar lompatan 3-4 mm

#### (3) Tusuk Lompat Pendek

Tusuk lompat pendek pada dasarnya sama dengan lompat panjang, hanya saja lompatannya 1-2 mm.

#### (4) Tusuk Lompat Serong

Tusuk ini sama dengan tusuk lompat pendek/panjang, hanya saja arahnya serong.

#### (5) Tusuk Granit

Tusuk granit adalah salah satu teknik membordir yang dikerjakan dengan mengatur langkah jarum, dengan cara diputar, tetapi gerakan tangan pada waktu membuat putaran diusahakan agar sama besar bulatnya.

Sedangkan untuk teknik bordir diantaranya, yaitu:

(1) Teknik Bordir Inggris

Bordir Inggris Bordir inggris biasa disebut dengan sulaman putih, karena dikerjakan dengan warna benang dan warna kain yang sama atau berbeda satu tingkatan warna. Ciri-ciri bordir inggris adalah pada motifnya yang berbentuk bulat, bulat panjang dan berbentuk titik-titik air mata yang tidak terlalu lebar, serta bentuk ringgit-ringgitan yang sering dipergunakan untuk motif pinggiran. Bentuk motif akhirnya adalah kecil dan berlubang.

(2) Teknik Bordir Terawang

Bordir terawang adalah bordir yang dikelilingi oleh lubang-lubang yang bagian tepinya diselesaikan dengan tusuk loncat pendek. Terawang dapat digunakan dengan menggunakan variasi motif atau tanpa variasi sama sekali, hanya membentuk lubang-lubang

e. Mencipta gambar atau motif

Mencipta gambar atau motif adalah pekerjaan menyusun, merangkai, memadukan bentuk-bentuk dasar motif, bentuk berbagai garis dan sebagainya. Untuk dapat menghasilkan daya cipta yang memuaskan (baik), diantaranya:

- (a) Harus mengetahui dan memahami alat-alat dan fungsi alat dalam pembuatan gambar (motif)

- (b) Harus mengetahui, memahami, merencana gambar (motif secara teknis dan sistematis
- (c) Harus melakukan berbagai latihan menggambar motif

## **F. Pergelaran Busana**

### **1. Pengertian Pergelaran Busana**

Peragaan busana menurut Poppy Darsono merupakan ajang untuk memperkenalkan produk baru berupa busana dan pelengkap busana. Sedangkan gelar busana adalah pameran mode busana yang asalnya adalah ingin memamerkan ide-ide hasil rancangan para perancang mode busana (Sri Widarwati, 1996: 45). Peragaan busana adalah parade busana yang dikenakan oleh model hidup atau peragawati (Sicilia Sawitri, 1985: 12). Dari pengertian beberapa sumber di atas dapat disimpulkan bahwa pergelaran busana adalah salah satu cara untuk memperagakan, memperkenalkan busana kepada khalayak umum atau masyarakat.

### **2. Tujuan Penyelenggaraan Pergelaran Busana**

Penyelenggaraan pergelaran busana mempunyai tujuan-tujuan tertentu diantaranya:

- a. Mempromosikan hasil karya busana dari seorang desainer untuk diperagakan oleh seorang peragawati
- b. Mengembangkan dan menyebarluaskan ilmu pengetahuan dan teknologi serta seni untuk meningkatkan taraf kehidupan masyarakat dan memperkaya kebudayaan nasional

- c. Sebagai sarana hiburan dalam acara selingan suatu pesta atau pertemuan
- d. Sebagai sarana promosi hasil karya desainer ataupun produk tertentu dari industry atau perusahaan

Adapun tujuan dari sebuah peragaan busana menurut Sri Widarwati (1995) adalah bertujuan untuk :

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

Adapula manfaat yang bias didapat dari mengadakan peragaan busana antara lain :

- a. Sebagai wahana belajar keorganisasian dalam bentuk kepanitian pergelaran busana
- b. Melahirkan desainer-desainer muda yang professional dibidangnya
- c. Memperkenalkan sebuah hasil karya perancang busana kepada masyarakat (Sri Widarwati, 1995: 45)

Tujuan dari pergelaran busana dengan tema *Authenture* adalah:

- a. Sebagai sarana untuk mempromosikan hasil karya mahasiswa Teknik Busana Fakultas Teknik Universitas Negeri Yogyakarta
- b. Mendidik para mahasiswa program studi Teknik Busana baik formal maupun non formal dalam rangka menampilkan karya terbaiknya dan memupuk rasa percaya diri

### 3. Karakter Penyelenggaraan

Menurut Sri Ardianti Kamil (1986: 92), Karakter penyelenggaraan busana dapat dilaksanakan dengan dua cara, yaitu:

a. Program *Non Sponsor*

Gelar busana dengan program non sponsor adalah penyelenggaraan gelar busana yang dilakukan oleh pihak penyelenggara tanpa kerja sama dengan pihak lain. Kelebihannya adalah pihak penyelenggara tidak terikat oleh pihak manapun sehingga penyelenggara dapat menentukan segala sesuatunya dengan bebas.

b. Program Sponsor

Gelar busana dengan program sponsor adalah penyelenggaraan gelar busana yang dilakukan oleh pihak penyelenggara bekerjasama dengan pihak sponsor, baik sponsor tunggal maupun sponsor bersama.

Proyek Akhir 2016 dengan tema *Authenture* ini adalah gelar busana dengan program sponsor, karena pertunjukan ini diselenggarakan dengan bekerja sama dengan pihak sponsor.

### 4. Sarana Pendukung

a. *Koreografer*

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

b. Tata Panggung

Tempat dalam pertunjukan atau panggung dibedakan menjadi tiga macam yaitu :

1) Panggung area

Panggung area adalah pertunjukan yang disajikan di tempat yang letaknya sama tinggi dengan penonton. Penonton melingkar atau duduk mengelilingi panggung dan model. Model dapat terlihat dari sisi maka penggunaan set dekorasi

berupa bangunan tertentu, vertical tidak diperbolehkan karena dapat menghalangi pandangan penonton.

2) Panggung tertutup atau *proscenium*

Panggung tertutup adalah tempat pertunjukan yang hanya dapat dilihat dari arah depan dan diberi dinding atau bingkai. Bingkai yang dipasang dinding atau gordena inilah yang memisahkan arah model dengan penonton yang menonton pertunjukan dari satu arah.

3) Panggung terbuka

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

Jenis panggung yang digunakan pada pertunjukan ini adalah panggung tertutup atau *proscenium*.

4) Lighting

Pengertian dari lighting atau tata cahaya yaitu unsur atau tata artistik yang paling penting didalam pertunjukan busana. Seorang penata cahaya perlu mempelajari pengetahuan dasar dan penguasaan tata cahaya. Pengetahuan dasar tersebut selanjutnya dapat diterapkan dan dikembangkan dalam

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

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

#### 5) Tata Suara

Tata suara disini mengenai efek dari suara yang dihasilkan sudah memenuhi syarat atau belum. Hal utama yang harus diperhatikan yaitu musik didalam suatu pertunjukkan dan pertunjukan, tanpa music pertunjukkan tidak sempurna dan terkesan hidup. Pemberian musik bertujuan:

- a) Untuk memperkuat jiwa atau seni yang ada didalam suatu busana.
- b) Suasana didalam suatu pertunjukan

- c) Memberikan pertolongan pada model dalam mengatur langkahnya sesuai dengan tempo lagu
- d) Memeriahkan acara pertunjukan

#### 6) 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 tahap:

- a) Tahap Persiapan
  - (1) Pembentukan panitia
  - (2) Penentuan tema
  - (3) Penentuan waktu dan tempat pelaksanaan
  - (4) Penentuan anggaran
- b) Tahap Pelaksanaan
  - (1) Persiapan pengisi acara
  - (2) Persiapan perlengkapan
  - (3) Kesiapan keamanan
  - (4) Kesiapan kru, seperti: *show director, stage manager, sound engineer, lightingmen* dan seksi-seksi lainnya.
- c) Tahap Evaluasi

Evaluasi dan pembuatan laporan dalam pertunjukan busana tahapan perencanaan sangatlah penting karena akan mempengaruhi kelancaran dalam pertunjukan itu berlangsung. Oleh karena itu setiap tahapan yang berjalan harus sesuai tepat waktu pada saat pertunjukan sudah digelar semua permasalahan sudah terkendali atau tidak masalah lagi. Untuk itu diperlukan adanya kerjasama tim dan melakukan gladi bersih. Ada beberapa manfaat yang diperoleh dari gladi bersih (GR), yaitu:

- (1) Dapat melihat gambaran detail acara yang akan dipertunjukkan
- (2) Dapat melihat kekurangan-kekurangan yang masih terjadi dan masih memiliki waktu yang dibutuhkan untuk memperbaiki
- (3) Dapat mengetahui waktu yang dibutuhkan dalam acara nanti, sehingga dapat melakukan pengurangan dan penambahan item acara
- (4) Sebagai sarana latihan, mencoba sound system, panggung dan kinerja masing-masing seksi dalam sebuah tim

Gladi Resik (GR) harus tetap dipersiapkan jauh hari sebelumnya. Termasuk dalam pengisian acara, misalnya dalam mengontak MC (*Master of Ceremony*), penari, model dan lain-lain. Kita sebagai EO (*Event Organizer*) juga sebagai tim utama dalam pergeleran busana jangan hanya mengikuti semua jadwal Gladi Resik (GR).

## 5. Proses Penyelenggaraan

### a. Pembentukan Kepanitiaan

Menurut Sri Ardiati Kamil (1986: 93), panitia gelar busana terdiri dari ketua panitia, wakil ketua, sekretaris dan humas, bendahara, *announcer* perlengkapan, penanggung jawab peragawati dan tata rias. Adapun tugasnya antara lain:

- 1) Ketua Panitia, yaitu orang yang bertanggung jawab terhadap keseluruhan acara pergeleran busana dari awal kegiatan hingga akhir.
- 2) Wakil ketua panita, yaitu orang yang membantu ketua dalam penyelenggaraan gelar busana san orang yang bertanggung jawab untuk membentuk kerja panitia dari awal hingga akhir.
- 3) Sekretaris dan humas, yaitu orang yang bertanggung jawab terhadap semua undangan, pembuatan dan pengurusan surat-surat dan segala sesuatu yang berhubungan dengan masyarakat.
- 4) Bendahara, yaitu orang yang bertugas membuat anggaran biaya dan pembukuan serta mencatat segala sesuatu yang berhubungan dengan keluar masuknya uang.
- 5) *Announcer*, yaitu orang yang bertanggung jawab terhadap kelancaran pergeleran busana. *Announcer* ini biasanya merangkap sebagai seorang *Master of Ceremony (MC)*

### b. Menentukan Tema

Dalam penyelenggaraan pergeleran busana pasti mempunyai tema.

Tema harus sesuai dengan sumber ide yang akan ditampilkan pada pergeleran.

### c. Menentukan waktu dan tempat

Dalam menentukan waktu pergeleran sebaiknya ditentukan pada hari libur dimana peluang seseorang untuk menghadiri acara tersebut terbuka lebar. Sedangkan dalam memilih tempat pergeleran sebaiknya

ditentukan sebuah tempat yang strategis dan kapasitas ruangnya disesuaikan dengan tamu yang akan hadir.

d. Perencanaan anggaran

Setiap pertunjukan busana mempunyai daftar barang yang harus dibeli untuk memudahkan jalannya pertunjukan, oleh karena itu dibuatlah perencanaan anggaran. Perencanaan anggaran dibuat agar dapat meminimalisasikan biaya yang harus dikeluarkan serta menanggulangi kerugian.

**6. Ticketing**

Tiket adalah sebuah alat tukar sebagai tanda bukti bahwa seseorang sudah membayar untuk menyaksikan sebuah pertunjukan. Dalam proses ticketing ada beberapa cara yaitu *on the spot* (pembelian langsung ditempat acara) dan pembelian langsung sebelum acara lewat sarana telekomunikasi misalnya, lewat *contact person*, radio dan lain-lain tergantung dengan pihak yang bekerja sama dengan acara tersebut.

### **BAB III**

#### **KONSEP PENCIPTAAN**

Dalam menciptakan busana pesta malam dengan sumber ide Bubu Penangkap Ikan yang ditampilkan dalam pergelaran busana *Authenture* melalui beberapa tahapan yaitu penciptaan disain busana dan pembuatan busana pesta. Untuk tahapan penciptaan disain busana meliputi pengembangan disain busana dan teknik penyajian gambar. Berikut ini akan dipaparkan mengenai konsep tahapan-tahapan tersebut di atas dalam membuat busana pesta malam muslimah.

#### **A. Konsep Penciptaan Disain**

Dalam mewujudkan suatu konsep penciptaan disain busana maka harus memperhatikan tema, *trend* saat ini, sumber ide, *style* dan *look* agar busana tercipta dengan sempurna dan sesuai dengan tujuan. Proses penciptaan disain busana pesta malam muslimah dengan sumber ide melalui beberapa tahapan, yaitu: penggambaran tema besar atau konsep, penggambaran sumber ide, penggambaran *trend*, penggambaran karakteristik pemakai dan penerapan unsur dan prinsip disain disertai dengan visualisasi teknik penyajian gambar, pembuatan *moodboard* dan pengembangan sumber ide.

Busana yang ditampilkan mengacu pada tema besar pergelaran yang telah ditentukan yaitu *Authenture*. Mengambil tema *Authenture* yang dimana menggambarkan tingkatan kekuatan pribadi, spirit dan karakter seseorang menghadapi pengaruh tekanan lingkungan eksternal dengan tetap

mempertahankan tradisi dan kebudayaan dengan sifat dasar manusia yang diyakini telah menetap dalam waktu yang cukup lama dan melalui beragam bentuk budaya.

Desainer mewujudkan tema pergelaran *Authenture* dengan menggunakan kain tradisional lurik polos Yogyakarta di dalam busana pesta malam ini. Lurik merupakan lambang kesederhanaan namun tetap mengesankan elegan dalam penampilan dan juga dalam pembuatan kainnya pun sarat dengan makna. Dengan penggunaan kain lurik ini desainer berharap pemakai dapat luwes dan percaya diri dalam penggunaannya.

Penciptaan busana pesta malam muslimah ini mengacu pada *Fashion Trend Forecasting 2015/2016 Resistance*. Salah satu tema trend Resistance yaitu *Colony*. Trend *Colony* berasal dari pemikiran melalui sebuah ruang hidup alternatif dari ruang hidup konvensional 'on the ground' yang didasari oleh konsep untuk melindungi habitat manusia yang diramalkan akan mengalami perubahan iklim yang lebih keras dan sumber daya alam yang semakin menyusut. Kemudian munculnya *sub trend Network* terinspirasi dari proses pembuatan struktur yang diilhami sarang laba-laba melibatkan jalinan benang dari serat tipis menghasilkan konstruksi jaring yang ringan dan cenderung tembus pandang namun kuat.

Desainer ingin mewujudkan suatu busana yang memiliki *style simple elegant* dengan karakter yang tegas dan percaya diri. Untuk mewujudkan *style* tersebut agar sesuai dengan pemakai maka desainer menciptakan busana

pesta malam muslimah dengan mengacu pada tema *Colony* dengan sub tema *Nestwork* tersebut karena tema ini merupakan tema yang unik, menarik dan dapat dieksplorasi secara lebih kedalam suatu rancangan disain busana. Selain itu tidak dibutuhkan potongan pola yang rumit, namun lebih diutamakan permainan tekstur dan eksplorasi bahan untuk menghadirkan bentuk-bentuk tiruan struktur jejaring (*web*) yang fleksibel dan saling berkait. Desainer menerapkan tema *Colony* ke dalam disain busana pesta muslimah yang tertutup sesuai dengan ketentuan dan juga sesuai dengan tema *Colony* yang didasari oleh konsep melindungi manusia. Desainer menerapkan proses pembuatan struktur dari sub trend *Nestwork* kedalam pembuatan bordir terawang yang elegant, berstruktur dan berulang-ulang pada busana.

Sumber ide yang diambil yaitu salah satu teknologi alami sederhana dan ramah lingkungan yang biasanya digunakan oleh masyarakat Melayu untuk menangkap ikan, alat ini disebut dengan Bubu. Alat tangkap ikan tradisional atau bubu ini berupa jebakan yang bersifat pasif. Alat ini terbuat dari rotan yang dianyam sedemikian rupa sehingga menjadi berbagai macam bentuk kurungan yaitu, bentuk menyerupai gendang, kerucut, posong, silinder, setengah lingkaran, persegi dan lain-lain. Desainer mengambil sumber ide tersebut karena bubu merupakan alat tradisional yang mempunyai bentuk unik, alat yang aman, ramah lingkungan dan murah. Selain itu banyak orang yang tidak mengetahui alat tersebut, sehingga dengan ini desainer berharap dapat mengenalkan bubu yang juga merupakan kearifan lokal hasil dari

kebudayaan masyarakat yang perlu untuk dilestarikan. Pada desain busana pesta malam ini menerapkan inspirasi dari siluet bentuk bubu yang menyerupai bentuk gendang. Strukur bubu yang kaku, tembus pandang dan terbentuk dari anyaman rotan yang membentuk garis-garis lengkung diterapkan ke dalam siluet bentuk busana serta dengan menggunakan teknik bordir terawang. Selain itu desainer menerapkan warna dari bubu rotan yaitu warna agak kecoklatan menyerupai warna bubu yang sudah lama digunakan untuk menangkap ikan disungai maupun rawa.

Dalam pembuatan busana pesta malam muslimah dengan sumber ide bubu ini menggunakan konsep pengembangan ide secara deformasi yaitu cara menggambar bentuk yang menekankan pada interpretasi karakter, mengubah bentuk obyek dengan cara menggambarkan sebagian saja yang lebih dianggap mewakili. Proses deformasi dapat dilakukan dengan cara mengurangi bagian-bagian dari detail obyek sehingga menghasilkan desain yang semakin sederhana. Dengan menggunakan pengembangan sumber ide deformasi bentuk bubu dibuat sederhana dengan hanya mengambil bentuk siluetnya yang menyerupai bentuk gendang dan juga garis-garis lengkung hasil anyaman rotan. Bentuk dan tekstur bubu yang kaku juga diterapkan pada busana dengan bordir yang menghasilkan tekstur kaku.

Untuk mewujudkan *style simple elegant* dengan karakter yang tegas serta percaya diri dan *Arabian Look*, perlu disusun unsur-unsur disain melalui prinsip desain. Perwujudan *style simple elegant* pada busana pesta malam

dengan sumber ide bubu melalui pemilihan garis lengkung yang berwatak luwes dan percaya diri diwujudkan dengan prinsip irama pengulangan pada bagian busana sehingga terlihat luwes. Penerapan unsur bentuk geometris bulat pada motif bordir dalam busana yang juga bersifat dinamis. ukuran busana *longdress* diwujudkan dengan prinsip proporsi. Warna yang diterapkan dalam busana merupakan warna dari bubu yaitu warna coklat muda yang merupakan percampuran warna yang primer dan sekunder yang berhadapan. Warna tersebut diwujudkan mendukung tema dan sumber ide yang diambil dengan *style simple elegant* dengan karakter tegas dan percaya diri namun lembut. Selain itu juga menggunakan warna oranye sesuai dengan *trend* yang warna tersebut memiliki arti kepercayaan diri, berhati tulus, kegembiraan serta keseimbangan. Nilai gelap terang dan warna diterapkan menggunakan prinsip keselaran karena warna yang satu dengan yang lain memiliki satu kesatuan. Sedangkan tekstur yang diterapkan pada busana yaitu halus, kaku, tebal, berlubang dan tembus pandang yang terdapat pada bahan busana.

Perwujudan *Arabian Look* mengingat busana pesta muslimah menutup aurat, tidak ketat, tidak transparan, sesuai *trend*, modis dan sopan diwujudkan dengan prinsip keseimbangan, karya dapat terwujud melalui proses yang ditinjau nilai-nilai pembelajaran dalam mencipta karya, yaitu *moodboard* sebagai medianya. *Moodboard* memberikan gambaran yang lebih jelas mengenai karya yang akan dibuat desainer. *Moodboard* berfungsi untuk

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

Dalam penggambaran didalam *moodboard* yang dibuat ada beberapa sumber inspirasi berupa sumber ide, motif, warna, dan bentuk. Suasana yang digambarkan dalam *moodboard* ini adalah tegas dan percaya diri sesuai dengan sifat dari sumber ide busana pesta malam.

## **B. Konsep Pembuatan Busana**

Konsep Pembuatan Busana adalah Adi Busana dengan teknik jahit halus, penyelesaian busana 80% dengan tangan, hanya dibuat 1 busana (eksklusif). Proses pembuatan busana pesta malam perlu memperhatikan beberapa hal, antara lain penerapan pola busana dan penerapan teknologi busana. Berikut ini merupakan penjelasan mengenai proses pembuatan disain busana pesta malam dengan sumber ide bubu penangkap ikan, yaitu busana pesta malam muslimah yang ditampilkan dalam pergelaran busana *Authenture*.

### **1. Konsep Pembuatan Pola Busana**

Sisten pembuatan pola disesuaikan dengan disain busana. Sistem Pembuatan pola menggunakan pola konstruksi. Semua ukuran badan yang digunakan diperoleh dari mengukur badan model secara langsung. Ketelitian dan kecermatan pada saat proses pembuatan pola

sangat diutamakan karena pola yang baik dan benar merupakan kunci kesuksesan dari pembuatan busana. Pola busana pesta malam rancangan penyusun menggunakan pola dasar system Praktis skala 1: 8 dimulai dari pembuatan pola dasar kemudian pecah pola sesuai model busana yang akan dibuat. Penulis menggunakan pola system Praktis karena polanya simple, mudah dan sesuai dengan disain busana.

## 2. Konsep Teknologi menjahit

Berikut ini merupakan teknologi busana yang digunakan penulis dalam proses pembuatan disain busana pesta malam dengan sumber ide bubu penangkap ikan yang akan ditampilkan dalam pergelaran busana *Authenture*.

### a. Teknologi penyambungan (kampuh)

Penerapan teknologi penyambungan pada busana pesta malam ini berupa kampuh buka, agar kampuhnya rapih. Kampuh buka diselesaikan dengan rompok menggunakan bisban sesuai warna bahan dan penyelesaiannya dengan tusuk sempunyi pada rompoknya. Semua bagian kampuh menggunakan kampuh buka supaya sisi kain tidak kelihatan tebal dan rompoknya digunakan supaya lebih rapih.

### b. Teknologi *Interfacing*

Agar permukaan bahan utama tetap terlihat kaku, rapi dan sesuai dengan disain, maka bahan *interfacing* yang

dipilih adalah kain keras m33, digunakan pada bagian depan sampai belakang yang bentuknya lengkung di bagian depan. Tujuannya supaya bagian-bagian yang diberi *interfacing* terlihat kaku dan rapi sesuai dengan desain.

c. Teknologi *lining*

Bahan *lining* yang digunakan dalam pembuatan busana pesta malam ini adalah kain velvet dan kain satin *metallic* warna oranye untuk gaun, serta kain satin warna coklat untuk badan atas dan lengan. Penulis menggunakan kain tersebut sebagai *lining* untuk mengimbangi dari tekstur bahan utama.

d. Teknologi pengepresan

Penerapan teknologi pengepresan pada busana pesta malam ini dilakukan sebelum memotong, selama proses menjahit dan setelah pakaian selesai dijahit. Teknologi pengepresan sebelum memotong dilakukan pada bahan lurik, satin bridal dan organdi agar dalam memotong kain tidak terlipat-lipat.

Teknologi pengepresan diterapkan pada proses pengepresan kain keras pada bahan lurik, sebelum kain keras dipres, kain terlebih dahulu di semprot dengan air agar lembab dan mudah menempel. Saat mengepres jangan dengan ditekan dan jangan digosok karena nanti akan menimbulkan gelembung-gelembung dan terjadi pergeseran,

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

### **3. Konsep Hiasan Busana**

Hiasan yang digunakan yaitu dengan merekayasa tekstur kain dengan cara membordir kain organdi dengan mesin bordir . Motif yang digunakan yaitu bentuk lingkaran yang berulang-ulang dengan ukuran kecil, sedang dan besar. Tusuk bordir yang digunakan yaitu tusuk setikan dan tusuk granit. Sedangkan hiasan manik-manik yang digunakan yaitu batu kaca bulat, piringan bentuk bunga, piringan plat dan pasiran. Pemasangan manik-manik dipasang pada tengah-tengah lingkaran motif bordir secara serak.

### **C. Konsep Penyelenggaraan Pergelaran**

Dalam penyelenggaraan pergelaran perlu dibuat konsep agar pelaksanaan pergelaran dapat berjalan dengan lancar sesuai dengan tujuan pergelaran. Penonton yang diharapkan dalam pergelaran *Authenture* ini selain masyarakat luas yaitu desainer-desainer ternama agar mengenalkan calon-calon desainer baru dari UNY.

a. Konsep Tata Panggung

Pergelaran diselenggarakan didalam ruangan (*indoor*) yaitu bertempat di Auditorium Universitas Negeri Yogyakarta sesuai dengan jumlah penonton yang ditentukan dan dibatasi dengan tiket dan undangan.

Panggung yang digunakan dalam pertunjukan ini adalah panggung terbuka dengan bentuk panggung T agar penonton dapat lebih jelas melihat busana yang diperagakan oleh model.

b. Konsep Tata *Lighting*

*Lighting* yang digunakan yaitu 1 *follow spot*, 2 *moving head* dan 6 *parled*. *Follow spot* berada dibagian tengah digunakan sebagai pencahayaan terhadap sebuah acara dimana audience yang terlihat gelap di depan panggung, kemudian dibutuhkan suatu penerangan terhadap *audience* tersebut agar menjadi terang sehingga pencahayaan terokus kepada *audience* tersebut. Sedangkan *moving head* berada disisi kiri dan kanan pada bagian panggung belakang yang memancarkan sinar dimana pada fokus obyeknya sinar tersebut membentuk variasi tertentu. *Moving head* memberikan kesan mewah dalam panggung. Fokus dari *lighting moving head* biasanya dipancarkan kearah lantai, tembok atau ide lain dari penyelenggara acara. Sedangkan *Lighting Parled* ini tidak hanya untuk tata cahaya sebagai hiasan di panggung yang dipancarkan ke entertainer, namun

sering digunakan juga untuk memberikan kesan cahaya ke suatu dinding, tembok dan lantai.

c. Konsep Tata Musik

Musik yang dipilih adalah musik untuk pertunjukan dengan menggunakan *beat* yang disesuaikan dengan busana agar busana yang sedang ditampilkan dapat diperagakan oleh peragawati dari PAPMI dengan maksimal.

## BAB IV

### PROSES, HASIL DAN PEMBAHASAN

#### A. PROSES

##### 1. Proses Penciptaan Disain Busana

###### a. Mencari inspirasi

Langkah pertama yang dilakukan dalam pembuatan disain busana adalah mencari inspirasi atau sumber ide yang dapat dilakukan dengan mengkaji tema dan *trend* yang sedang terjadi, serta mengkaji beberapa teoti dari beberapa referensi dengan membaca buku, mencari informasi internet, dll. Seperti yang telah dipaparkan dalam BAB II, pada saat mencari sumber ide penulis menemukan inspirasi dari bentuk bubu penangkap ikan.

###### b. Alat dan Bahan Mendisain

Sebelum mendisain suatu busana desainer perlu menyiapkan alat dan bahan untuk mendisain. Alat dan bahan tersebut meliputi :

- 1) Kertas gambar ukuran A3 atau A4
- 2) Pensil 2B
- 3) Penghapus
- 4) Pensil Warna
- 5) Cat Air, kuas dan palet
- 6) *Drawing pen, marker dan gell pen*

c. Pembuatan *Moodboard*

Pembuatan *Moodboard* dimulai dari mencari berbagai sumber inspirasi berupa potongan-potongan gambar desain busana maupun gambar dari sumber ide, warna, disain hiasan, jenis bahan busana dan jenis benda yang dapat menggambarkan ide yang ingin diwujudkan. Hal ini mempermudah desainer untuk mewujudkan suatu disain busana. Pembuatan *moodboard* meliputi pengumpulan sumber ide, unsur dan prinsip disain busana. Langkah membuat *moodboard* adalah:

1) Menentukan tema atau judul

Tema yang ditentukan adalah *Authenture* yaitu mengkaji, menggali dan mengembangkan kebudayaan nusantara.

2) Mengumpulkan gambar-gambar yang sesuai dengan tema atau judul yang akan diangkat mejadi karya berupa sumber ide, siluet, palet warna dan hiasan

3) Menyiapkan alat dan bahan, yaitu:

- a) Kertas Karton( ukuran 2 x A3)
- b) Kertas Asturo berukuran A4 sebanyak 3 lembar
- c) Guntingan gambar-gambar yang memiliki keterkaitan dalam satu tema.
- d) Lem kertas dan gunting
- e) Solasi hitam dan *doubletip*

- f) Alat tulis dan alat gambar yang dapat mendukung estetika *moodboard*.
- 4) Menggantung gambar-gambar yang dipilih menyesuaikan dengan tema.
- 5) Menyusun dan menempelkan potongan-potongan gambar dikertas karton yang sudah terlebih dahulu dilapisi kertas asturo



Gambar 6. Peletakan gambar-gambar pada *Moodboard*

Penggambaran di dalam *moodboard* yang dibuat ada beberapa sumber inspirasi berupa sumber ide, siluet bentuk, warna, motif dan

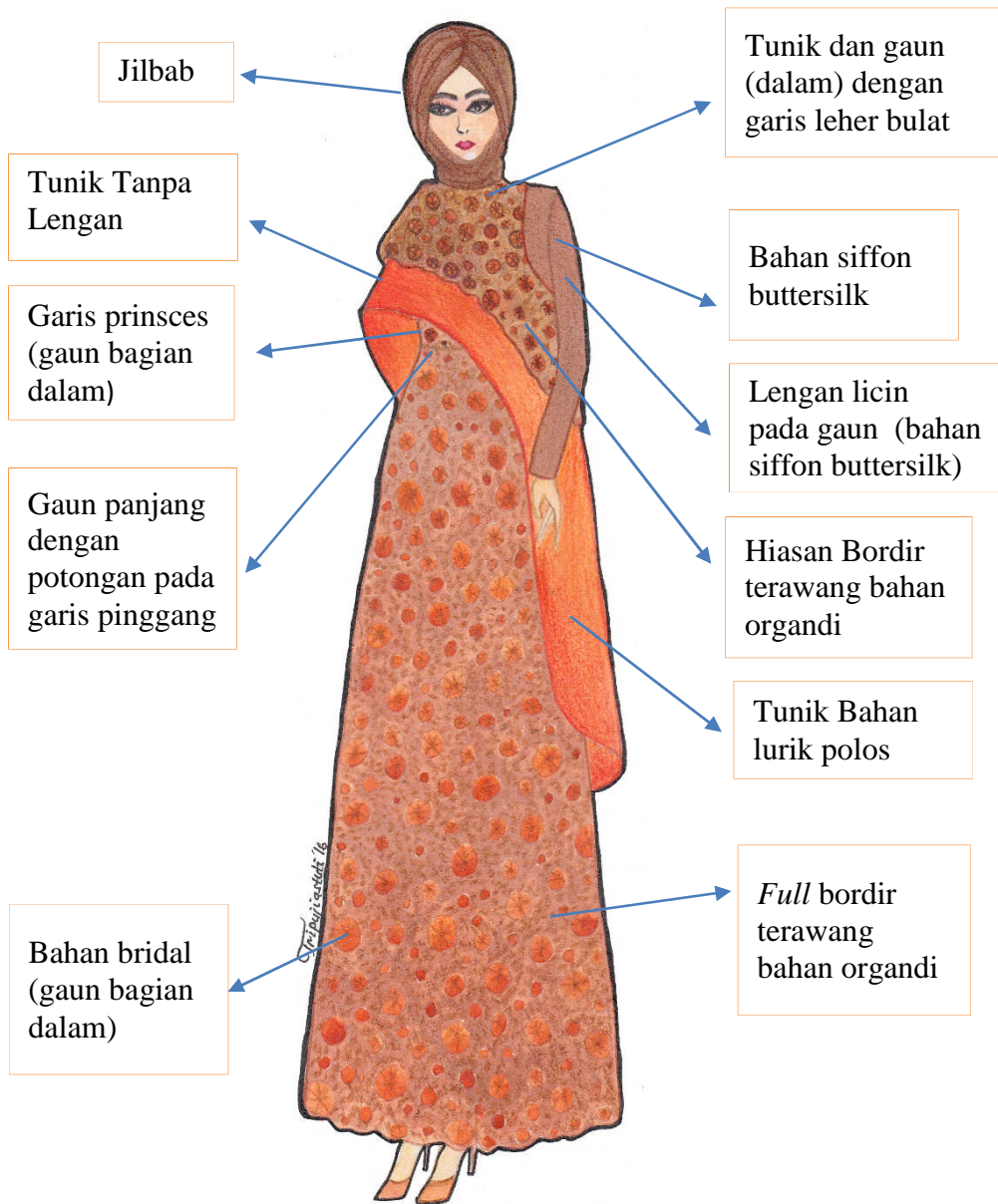
hiasan. Suasanya yang digambarkan dalam *moodboard* ini adalah tegas, dinamis dan percaya diri sesuai dengan sifat dari sumber ide busana pesta malam.

d. Mencipta Disain

Setelah pembuatan *moodboard* selesai, desainer mulai membuat desain dari pembuatan *design sketching*, yaitu untuk mengembangkan ide-ide dan menerapkannya pada kertas secepat mungkin dengan tangan menggunakan pensil, pena atau alat tulis lainnya. Setelah pembuatan *design sketching* dilanjutkan dengan pembuatan *presentation drawing* yaitu desain model busana yang digambar lengkap dengan warna atau corak kain pada suatu pose tubuh tertentu yang dapat dilihat pada bagian muka dan belakang. Setelah itu disain hiasan busana yang digambar sesuai dengan disain sebagai aksen atau aksesoris busana dan digambar jelas baik bentuk maupun detail dari hiasan busana.

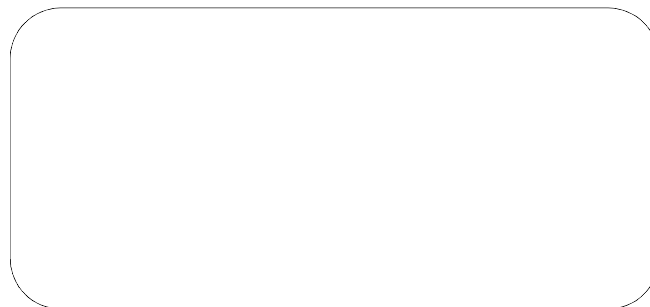


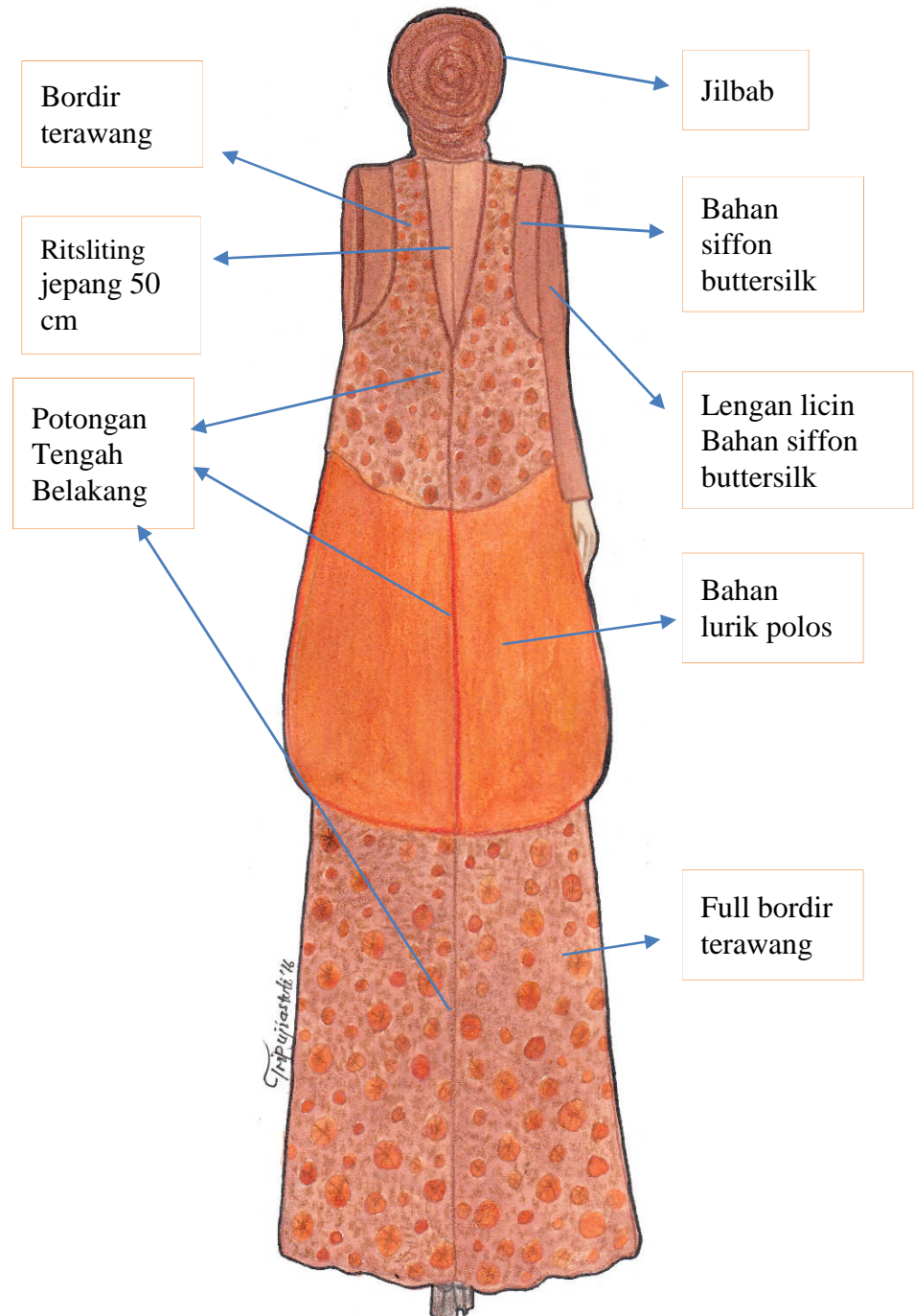
Gambar 7. *Design Sketching*



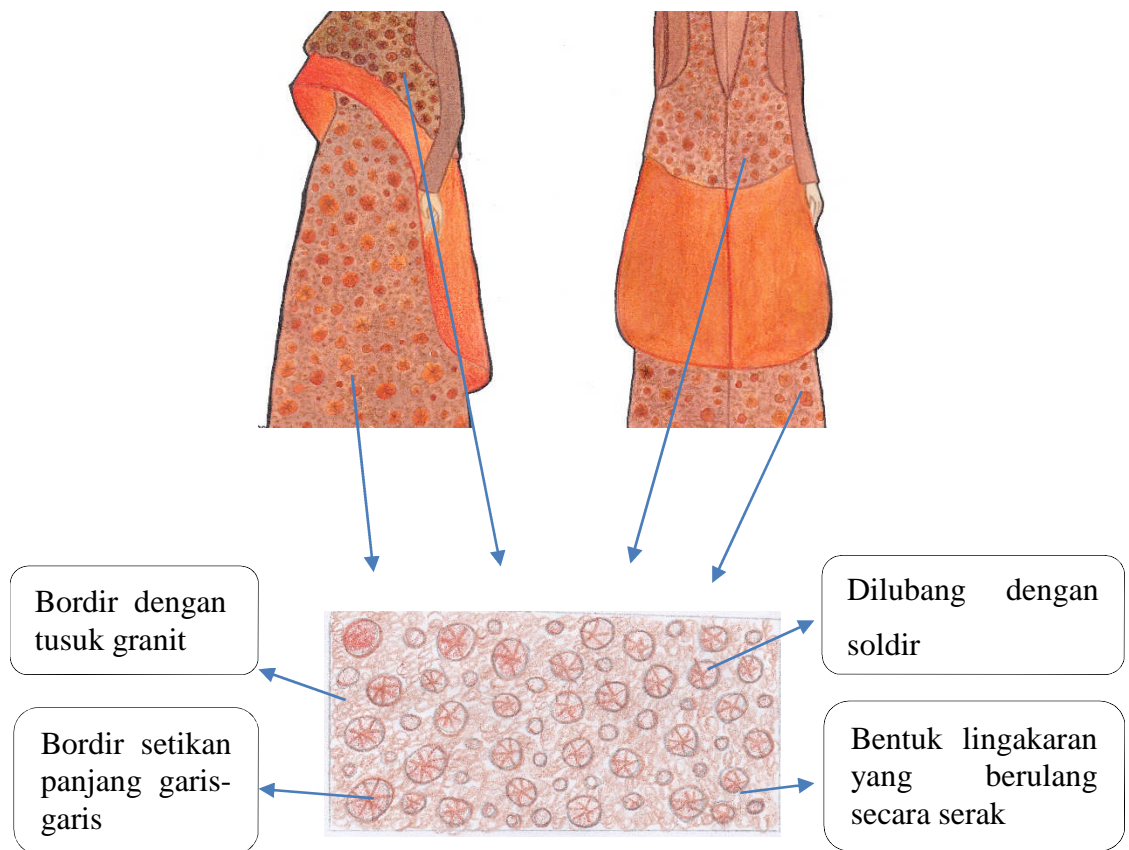
Gambar 8. *Presentation Drawing Tampak Depan*

Contoh Bahan





Gambar 9. *Presentation Drawing Tampak Belakang*



Gambar 10. Disain Bordir Terawang

## 2. Proses Pembuatan Busana

Dalam pembuatan Busana Pesta Malam Muslimah dengan Sumber Ide

Bubu Penangkap Ikan ini melalui beberapa tahap diantaranya :

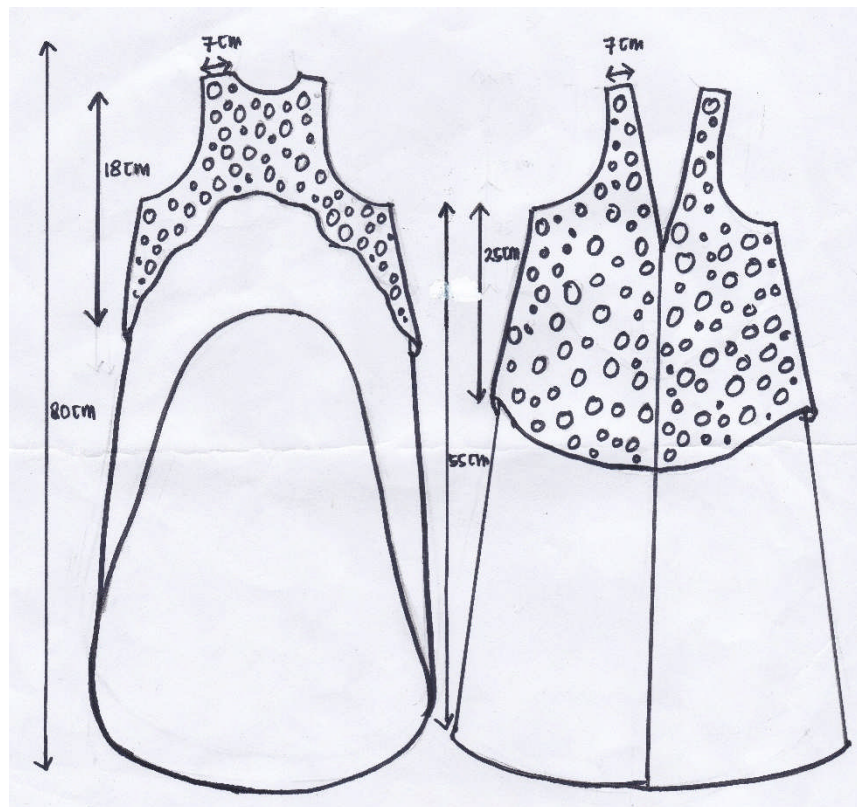
### a. Persiapan

Sebelum memproduksi suasana diperlukan beberapa persiapan.

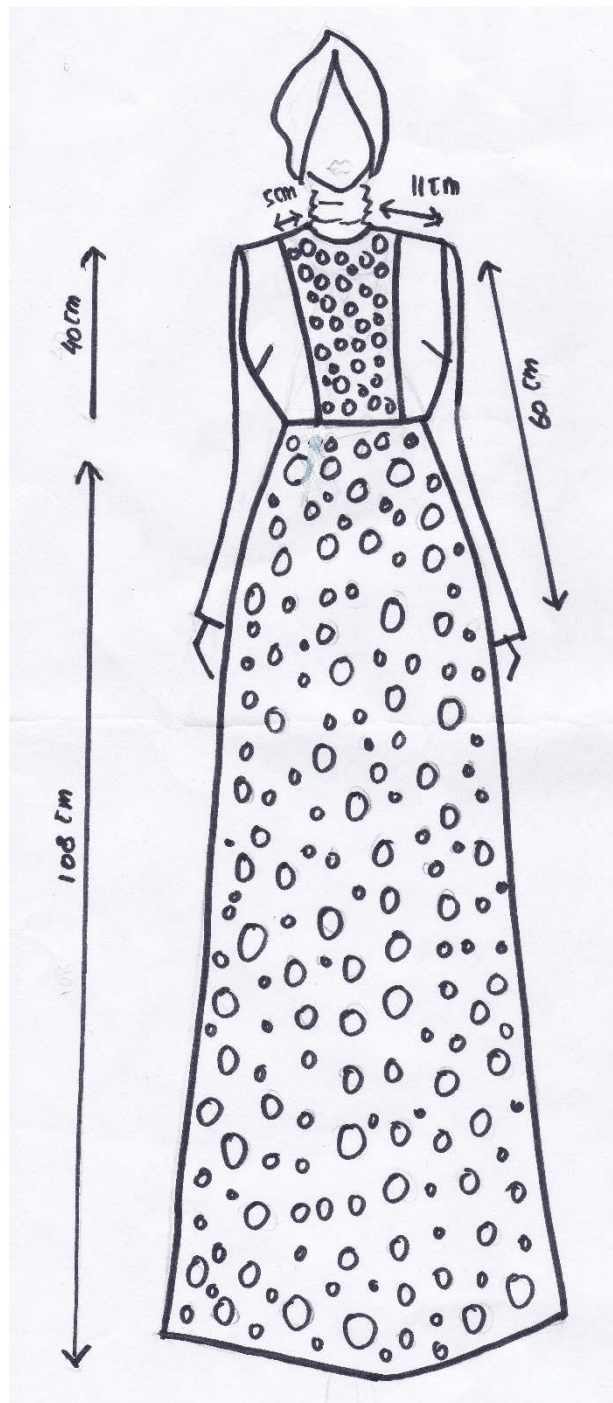
Persiapan yang dilakukan dalam pembuatan busana pesta malam dengan sumber ide bubu antara lain:

### 1) Pembuatan gambar kerja

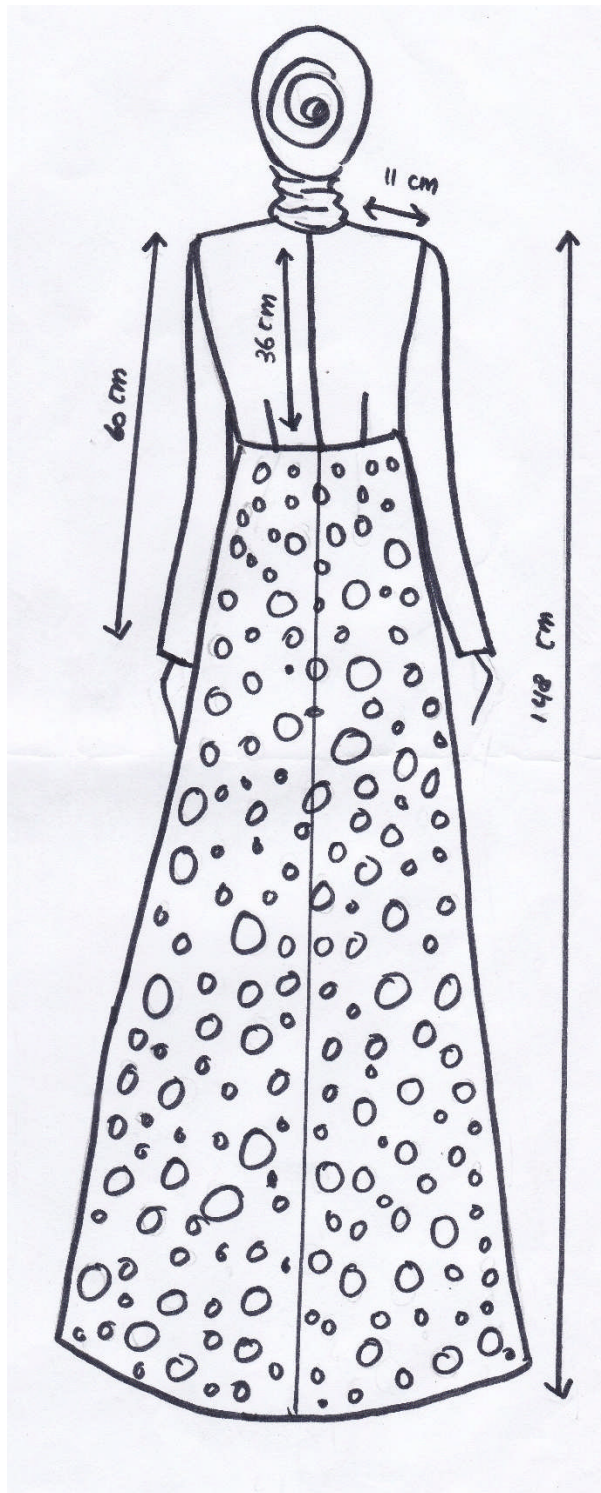
Gambar kerja dibuat dengan cara mencantumkan ukuran dalam disain busana yang akan digunakan perbagian. Gambar kerja terdiri dari gambar kerja busana, gambar kerja hiasan busana dan gambar kerja pelengkap busana. Tujuan pembautan gambar kerja adalah untuk mengetahui lebih detail bagian-bagian busana yang dibuat, sehingga busana yang dihasilkan menjadi sempurna dan bermutu tinggi.



Gambar 11. Gambar Kerja Blus Luar (*Outer*)



Gambar 12. Gambar Kerja Gaun Panjang Tampak Depan



Gambar 13. Gambar Kerja Gaun Panjang Tampak Belakang

## 2) Pengambilan Ukuran

Pengambilan ukuran dilakukan dengan tujuan agar busana yang dikenakan sesuai dengan badan dan nyaman dikenakan. Selain itu ukuran juga diperlukan untuk peletakan hiasan maupun pembuatan garis hias lebih rapih dan sesuai yang diinginkan. Dalam pengambilan ukuran harus cermat dan teliti sesuai dengan ukuran model. Pengukuran dilakukan dengan menggunakan peterban, pita ukur dan alat tulis untuk mencatat hasil ukuran. Ukuran yang diperlukan dalam pembuatan busana pesta malam dengan sumber ide bubu adalah:

- a) Lingkar leher : 36 cm
- b) Lingkar badan : 76 cm
- c) Lingkar pinggang : 58 cm
- d) Lingkar panggul : 84 cm
- e) Lebar muka : 32 cm
- f) Panjang muka : 29 cm
- g) Lebar bahu : 11 cm
- h) Lebar punggung : 33 cm
- i) Panjang punggung : 36 cm
- j) Tinggi dada : 15 cm
- k) Jarak dada : 14 cm
- l) Panjang sisi : 15 cm

- m) Tinggi panggul : 20 cm
- n) Panjang lengan : 60 cm
- o) Lingkar kerung lengan : 39 cm
- p) Lingkar bawah lengan : 20 cm
- q) Panjang rompi depan : 18 cm
- r) Panjang rompi belakang : 55 cm
- s) Panjang gaun dari bahu : 148 cm
- t) Uji Kontrol : 41/79 cm

### 3) Pembuatan Pola

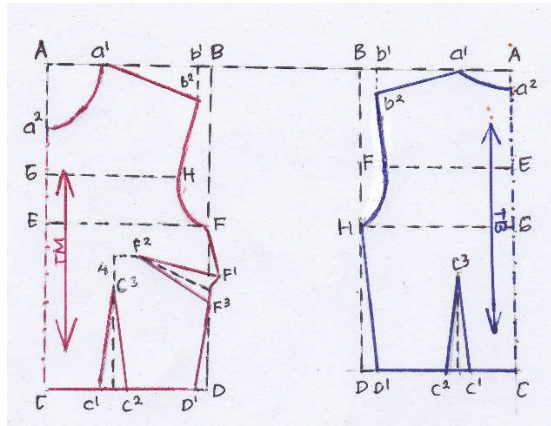
Sistem pembuatan pola disesuaikan dengan disain busana. Pembuatan pola menggunakan pola konstruksi. Ketelitian dan kecermatan pada saat proses pembuatan pola sangat diutamakan karena pola yang baik dan benar merupakan kunci kesuksesan pembuatan busana. Sistem pembuatan pola yang digunakan pada pembuatan busana pesta malam dengan sumber ide buku penangkap ikan ini adalah system pola Praktis.

Pada pembuatan pola ini penulis membuat pola pada kertas terlebih dahulu. Berikut ini adalah proses pembuatan pola system Praktis.

#### a. Pola Dasar

Pada pola dasar ini menggunakan pola dasar system Praktis skala 1:8 dimulai dari pembuatan pola dasar,

mengubah pola sesuai disain kemudian pecah pola busana yang akan dibuat. Berikut adalah cara pembuatan polanya :

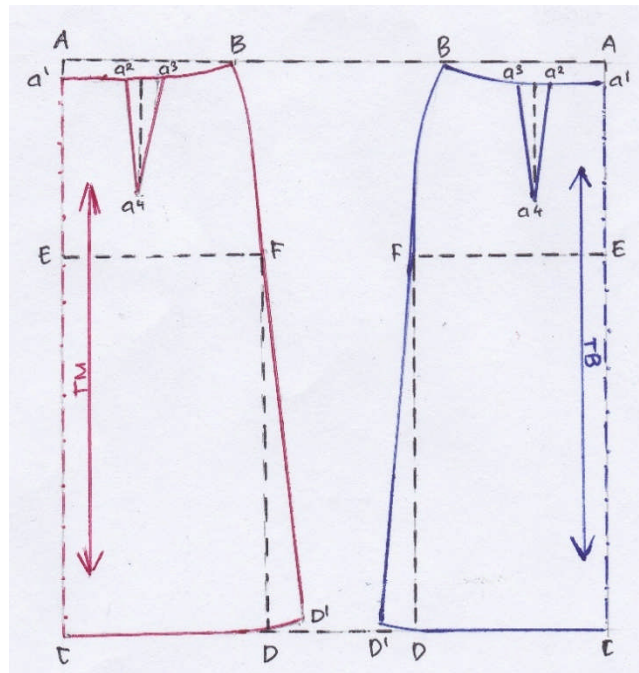


Gambar 14. Pola Dasar Badan Sistem Soen skala 1: 8

(sumber: Suryawati, Vivi Radiona dan Yeni Sesnawati)

Tabel 1. Keterangan Pola Dasar Badan

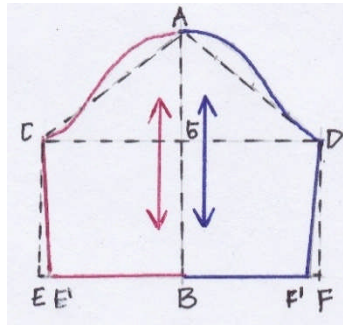
Keterangan Bagian Muka	Keterangan Bagian Belakang
A-B = C-D = $\frac{1}{4}$ Lingkar badan + $\frac{1}{2}$ cm	A-B = C-D = $\frac{1}{4}$ Lingkar badan - $\frac{1}{2}$ cm
A-C = B- D = panjang punggung + 1,5 cm	A-C = B- D = panjang punggung
A-a1 = $\frac{1}{6}$ lingkar leher + $\frac{1}{2}$ cm	A-a1 = $\frac{1}{6}$ lingkar leher + $\frac{1}{2}$ cm
A-a2 = $\frac{1}{6}$ lingkar leher + 1 $\frac{1}{2}$ cm	A-a2 = turun 2 cm
a1- b1 = panjang bahu	a1- b1 = panjang bahu
b-b1 = turun 4 cm	b-b1 = turun 3 cm
A-E = panjang punggung: 2 + 1,5 cm	A-E = 10 cm
G = tengah-tengan a2-E	E-F = $\frac{1}{2}$ lebar punggung
G-H = $\frac{1}{2}$ lebar muka	C-d1 = $\frac{1}{4}$ lingkar pinggang +3- $\frac{1}{2}$ cm
F-f1 = turun 6 cm	C-c1 = $\frac{1}{10}$ lingkar pinggang
F1-f3 = 3 cm	C1-c2 = 3 cm (kupnad)
F1-f2 = 10 cm	C1-c3 = 12 cm
Hubungkan f1-f2-f3 menjadi kupnad	
C-d1 = $\frac{1}{4}$ lingkar pinggang +3+ $\frac{1}{2}$ cm	
C-c1 = $\frac{1}{10}$ lingkar pinggang	
C1-c2 = 3 cm (kupnad)	
C1-c3 = 12 cm	
C3 naik 4 cm dibuat garis bantu	



Gambar 15. Pola Dasar Rok skala 1:8

Tabel 2. Keterangan Pola Dasar Rok

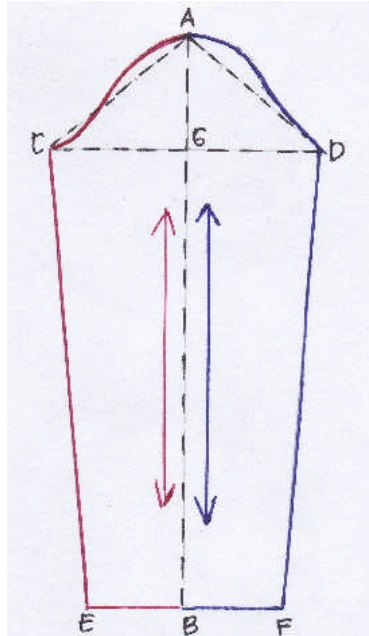
Keterangan Bagian Muka	Keterangan Bagian Belakang
A-B = $\frac{1}{4}$ Lingkaran pinggang + 1 cm	A-B = $\frac{1}{4}$ Lingkaran pinggang + -1 cm
A-a1 = turun 2 cm	A-a1 = turun 2 cm
A-E = Tinggi panggul	A-E = Tinggi panggul
E-F = $\frac{1}{4}$ lingkaran panggul + 1 cm	E-F = $\frac{1}{4}$ lingkaran panggul - 1 cm
A-C = panjang rok	A-C = panjang rok
A1-a2 = $\frac{1}{10}$ lingkaran pinggang	A1-a2 = $\frac{1}{10}$ lingkaran pinggang
A2-a3 = 3 cm	A2-a3 = 3 cm
A2-a4 = panjang kup (12 cm)	A2-a4 = panjang kup (12 cm)
D-D1 = 4 cm, naik 1 cm	D-D1 = 4 cm, naik 1 cm



Gambar 16. Pola Dasar Lengan skala 1:8

Tabel 3. Keterangan Pola Dasar Lengan

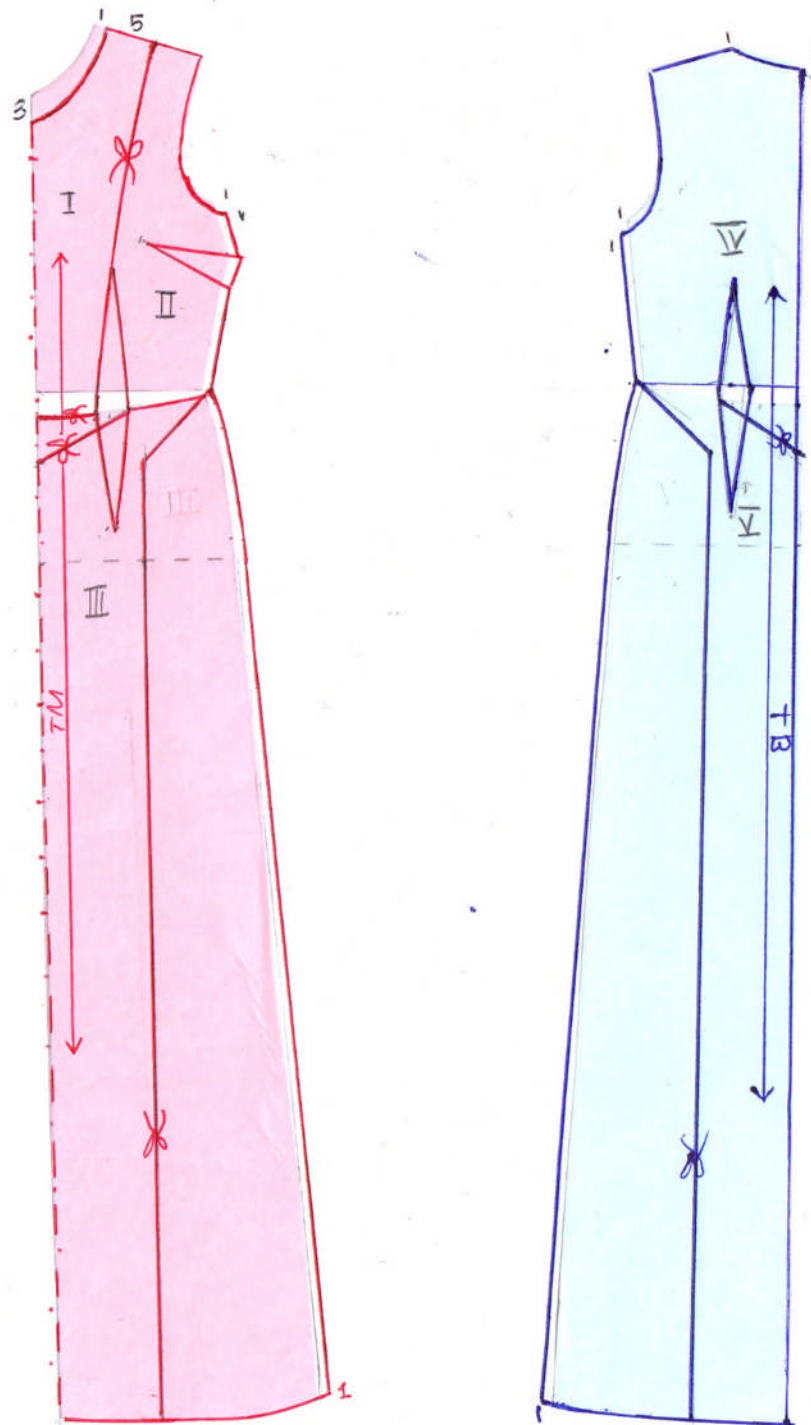
Keterangan Pola Dasar Lengan
A-B = panjang lengan
A-G = tinggi puncak lengan (12 cm)
A-C= A-D = $\frac{1}{2}$ ling. kerung lengan
E-e1 = F-F1= masuk 1 cm



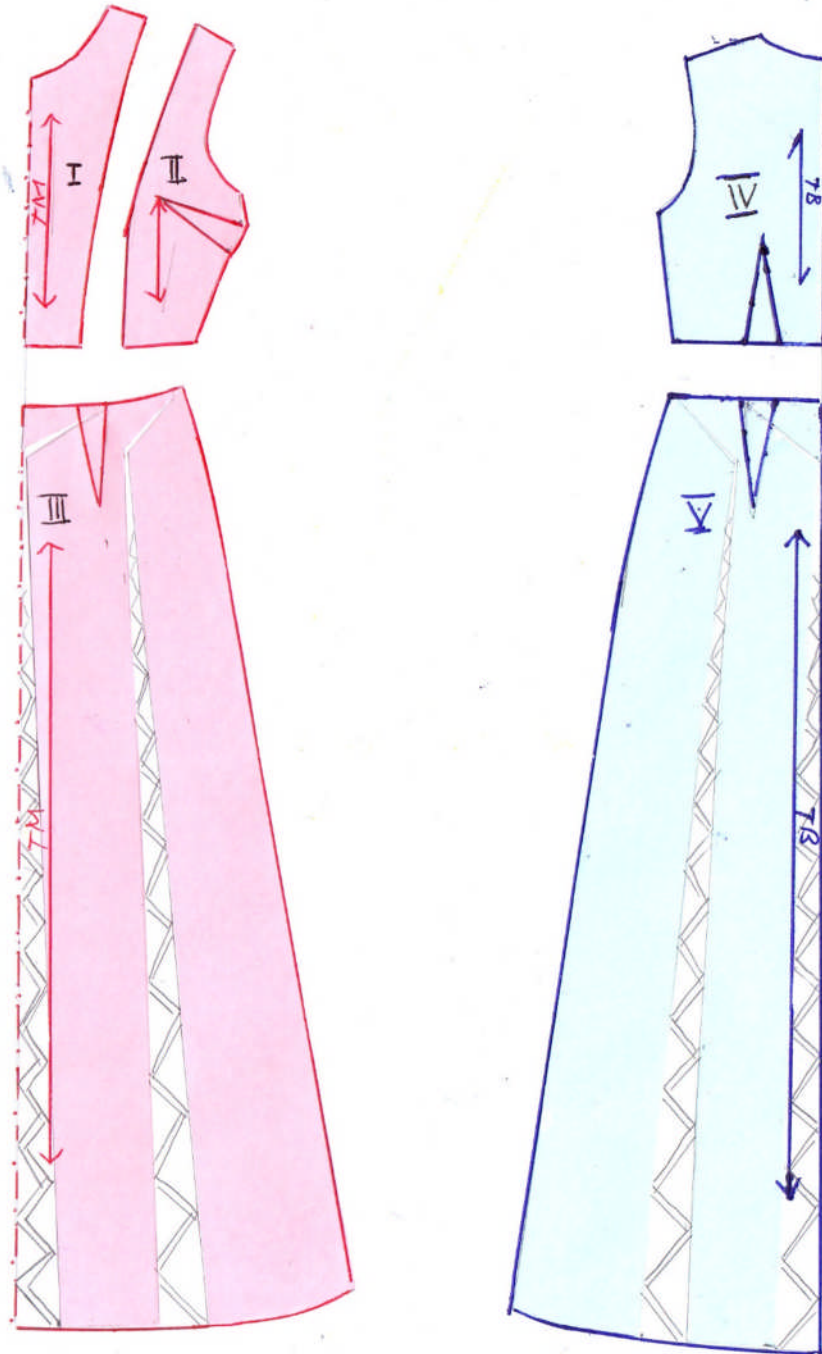
Gambar 17. Pola Lengan skala 1: 8

Tabel 4. Keterangan Pola lengan

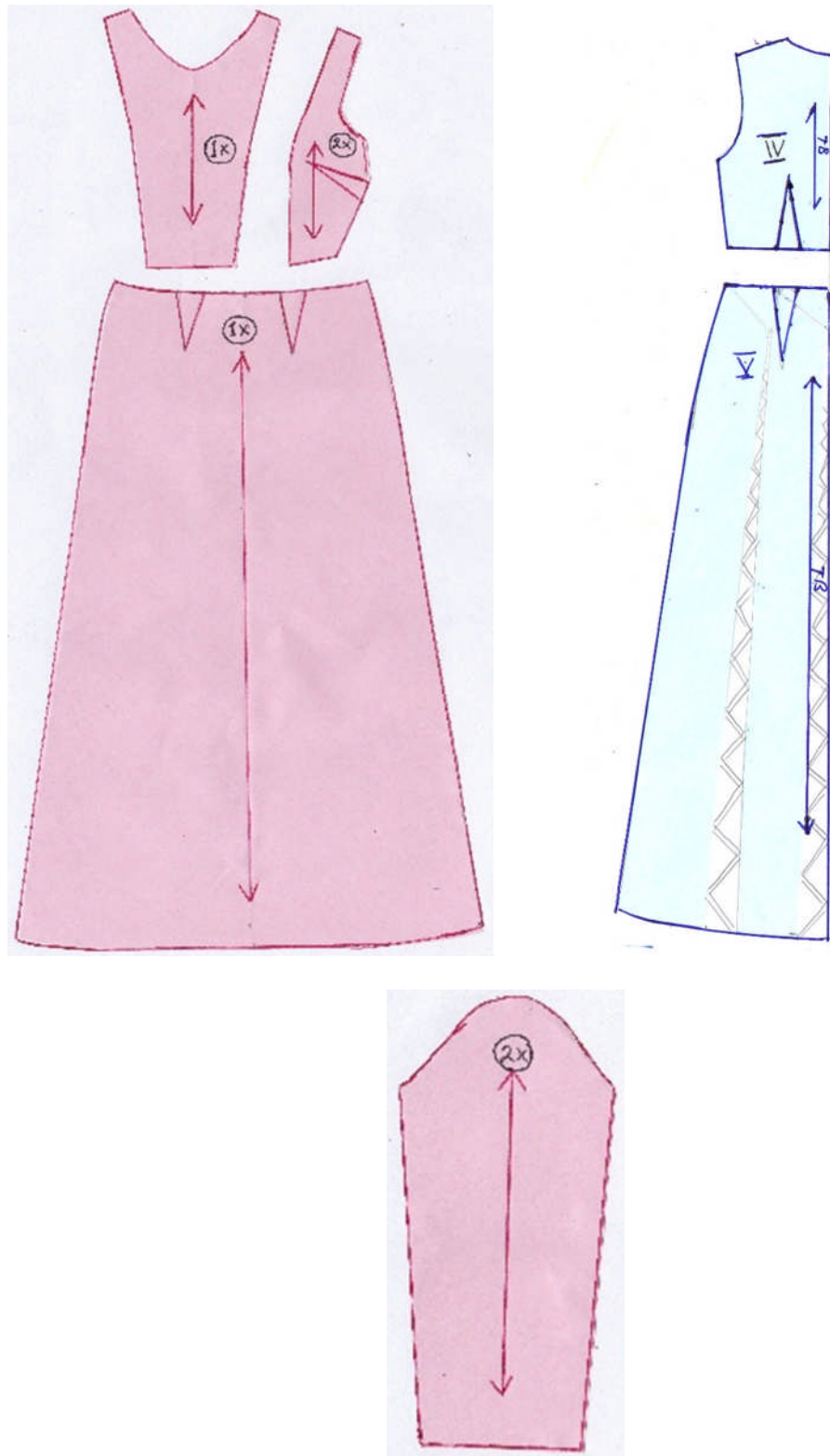
Keterangan Pola Lengan
A-B = panjang lengan
A-G = tinggi puncak lengan (12 cm)
A-C = A-D = $\frac{1}{2}$ ling. kerung lengan
B-E = B-F = $\frac{1}{2}$ ling. bawah lengan



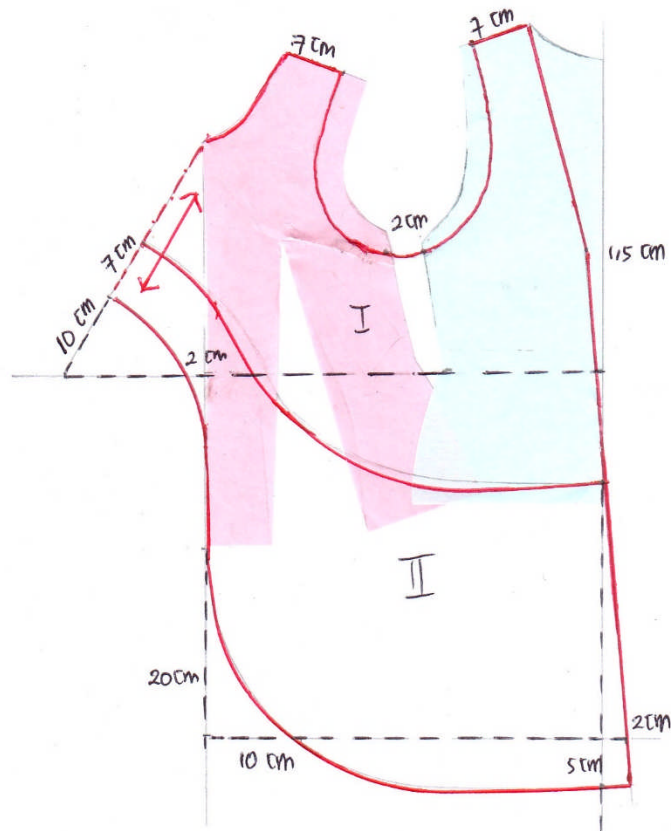
Gambar 18. Mengubah pola gaun panjang sesuai desain



Gambar 19. Pecah pola gaun panjang

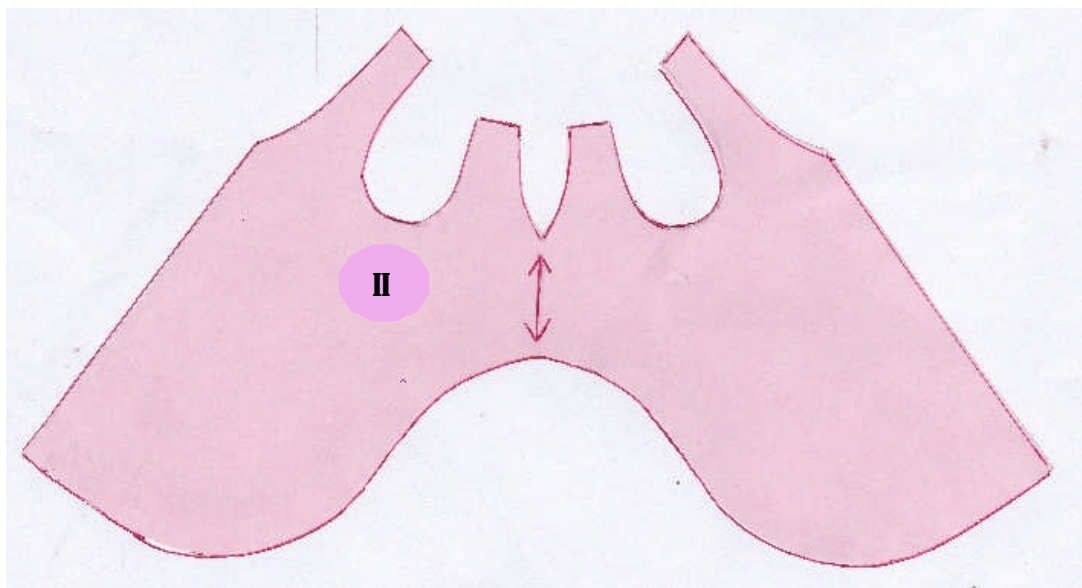


Gambar 20. Komponen Pola Gaun Panjang

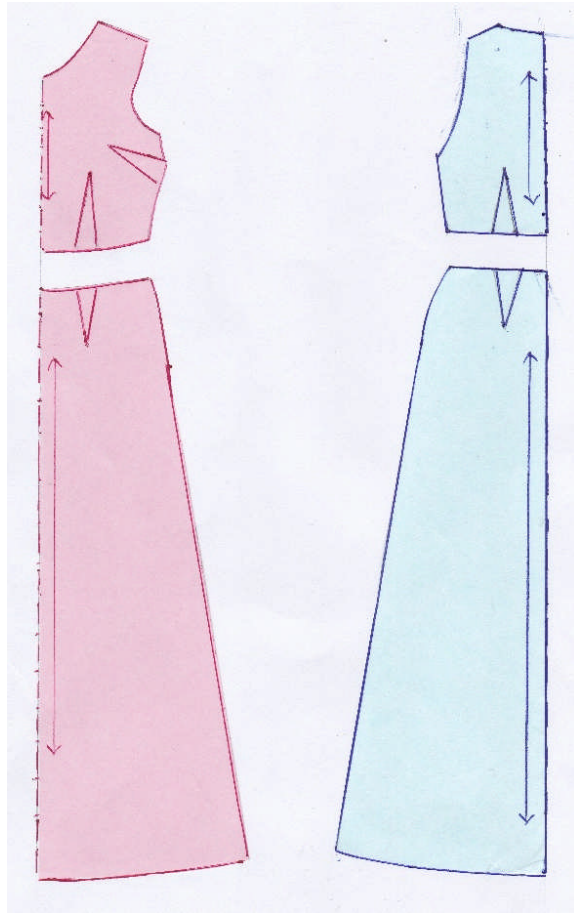


Gambar 21. Pecah Pola Blus Luar (*Outer*)

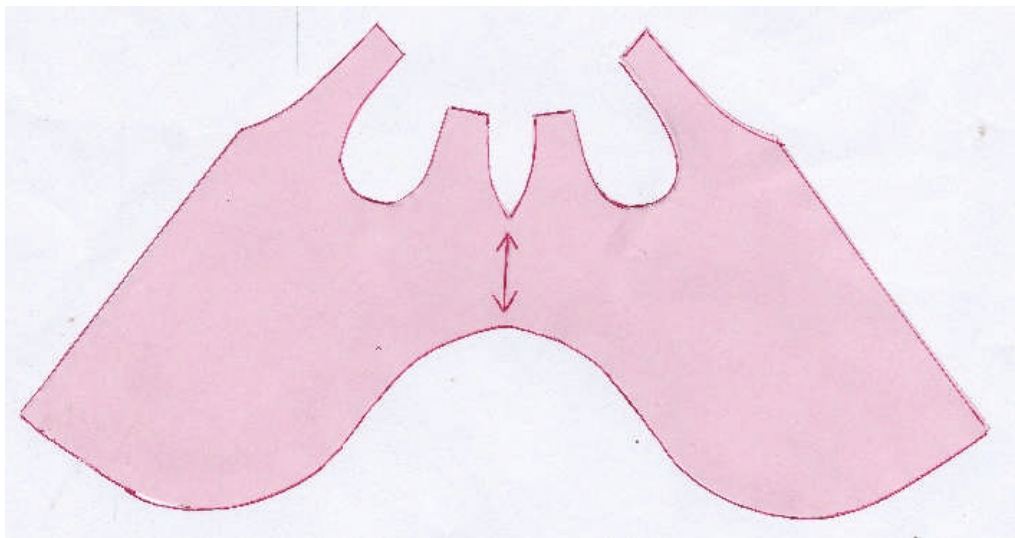
( [www.pinterest.com](http://www.pinterest.com) )



Gambar 22. Komponen pola Blus Luar (*outer*)



Gambar 23. Pola Furing Gaun Depan dan Belakang



Gambar 24. Pola Furing Blus Luar (*outer*)

#### 4) Perancangan Bahan

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

- a) Menyiapkan pola dan kertas payung dengan ukuran skala 1:8
- b) Meletakkan pola diatas kertas payung dan mengitung banyaknya bahan yang diperlukan untuk tiap pola, lengkap dengan kampuh dengan kelimnya
- c) Mengukur berapa banyaknya bahan yang diperlukan

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

- a) Arah serat kain harus sesuai dengan arah serat pada pola
- b) Dalam meletakkan pola pada kain diatur sedemikian rupa agar hemat dan tidak terbuang sia-sia, dimulai dengan meletakkan pola yang paling besar kemudian ukuran pola sedang dan paling kecil.
- c) Untuk bahan bermotif, sebaiknya diperhatikan arah bagian atas atau bawah motif. Perhatikan juga ukuran kampuh

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

## a) Kain Lurik polos

Kain lurik digunakan untuk bahan rompi dengan warna orange.

## b) Kain Organdi

Kain organdi dengan warna coklat muda digunakan untuk membuat bordiran terawang pada rompi bagian atas dan gaun panjang.

## c) Kain Satin Bridal

Kain satin bridal dengan warna oranye digunakan untuk melapisi bordiran pada gaun.

## d) Kain Siffon Buttersilk

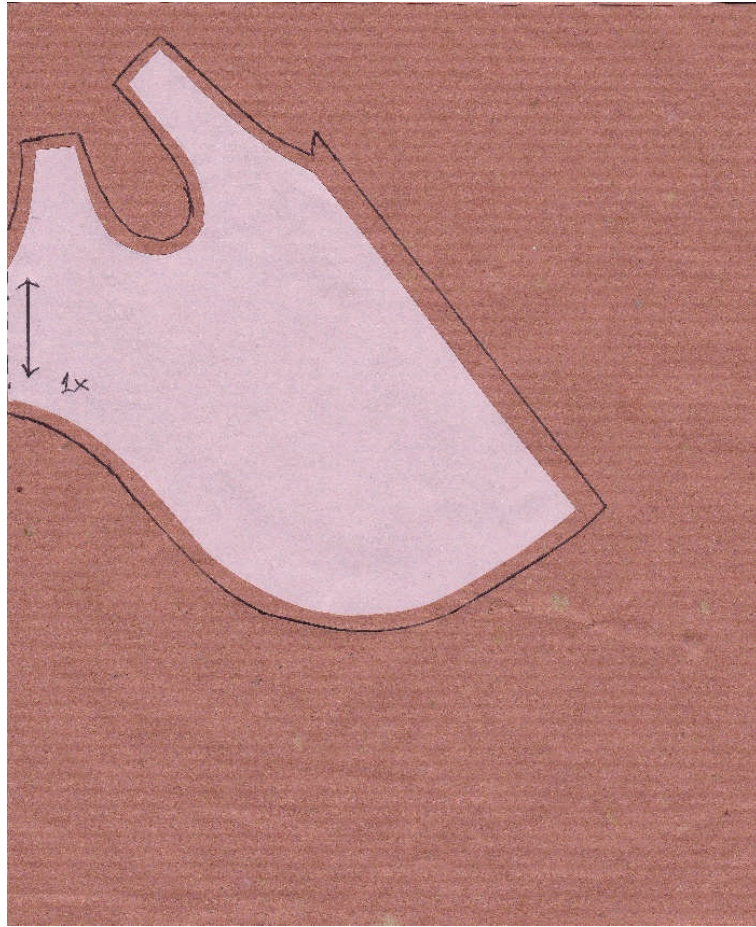
Kain siffon buttersilk dengan warna coklat muda digunakan untuk bagian badan gaun dan lengan.

## e) Bahan lining

Bahan lining atau furing yang digunakan yaitu bahan satin untuk furing rompi, gaun bagian atas dan lengan. Sedangkan untuk potongan gaun bagian bawah menggunakan bahan velvet.

f) Bahan *Interfacing*

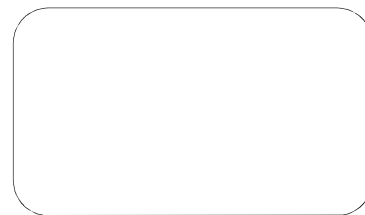
Pada pembuatan busana pesta malam ini, *interfacing* yang digunakan adalah kain keras M33 untuk bagian depan sampai dengan bagian bawah tangan belakang rompi.

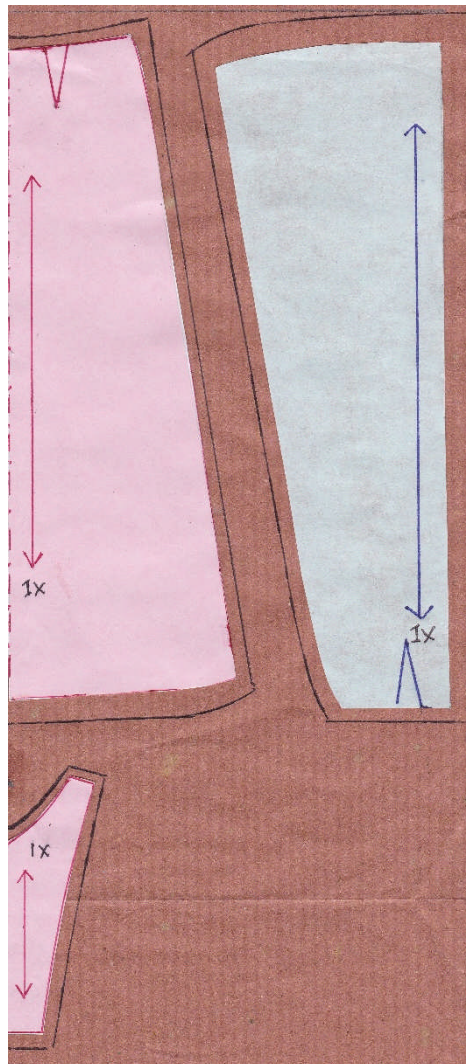


Gambar 25. Rancangan Bahan Lurik Polos untuk *Outer*

Ket : Panjang 200 cm  
Lebar 120 cm

Contoh Bahan :



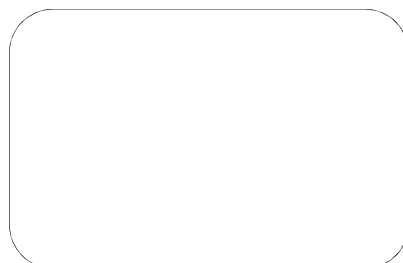


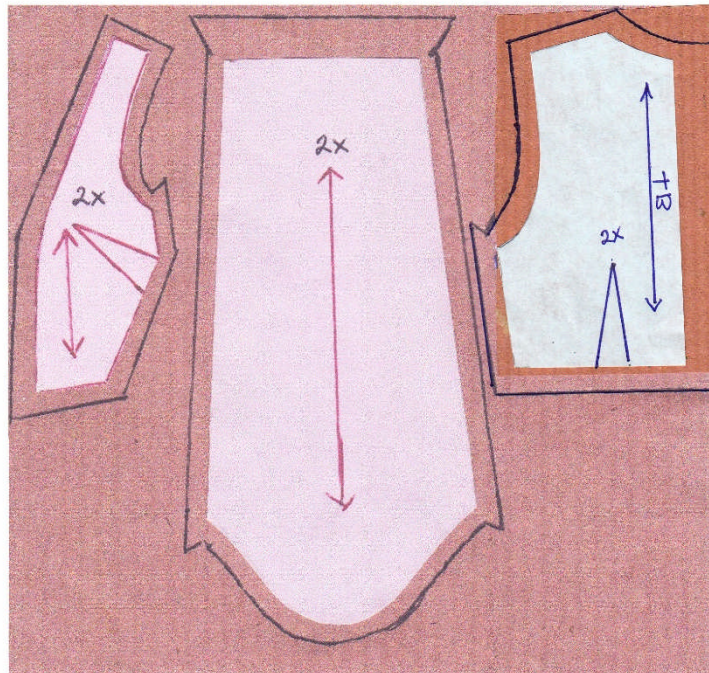
Gambar 26. Rancangan Bahan Utama Satin Bridal untuk Gaun Panjang

Contoh Bahan

Ket : Panjang 175 cm

Lebar 150 cm



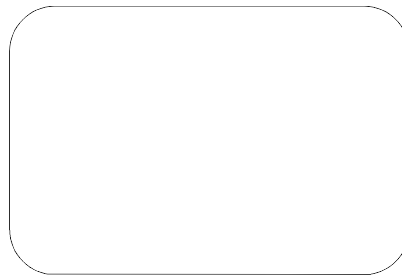


Gambar 27. Rancangan Bahan Utama Siffon Buttersilk untuk gaun panjang

Contoh Bahan

Ket : Panjang 100 cm

Lebar 150 cm



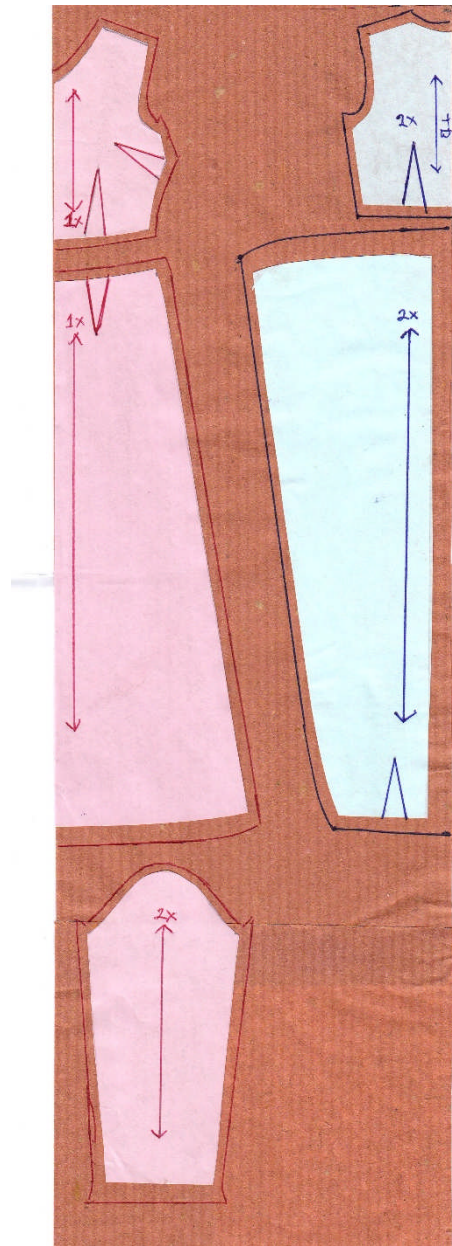


Gambar 28. Rancangan Bahan Utama Organdi untuk hiasan Bordiran

Ket : Panjang 600 cm  
 (Ditumpuk menjadi 2 lapis)  
 Lebar 150 cm  
 Kampuh kurang lebih 8 cm, karena pada saat  
 dibordir kain akan berkerut/berkurang ukuran

Contoh Bahan



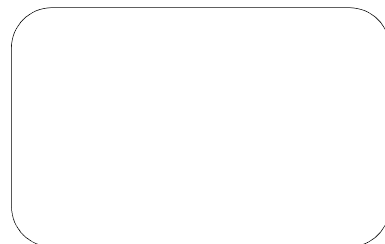


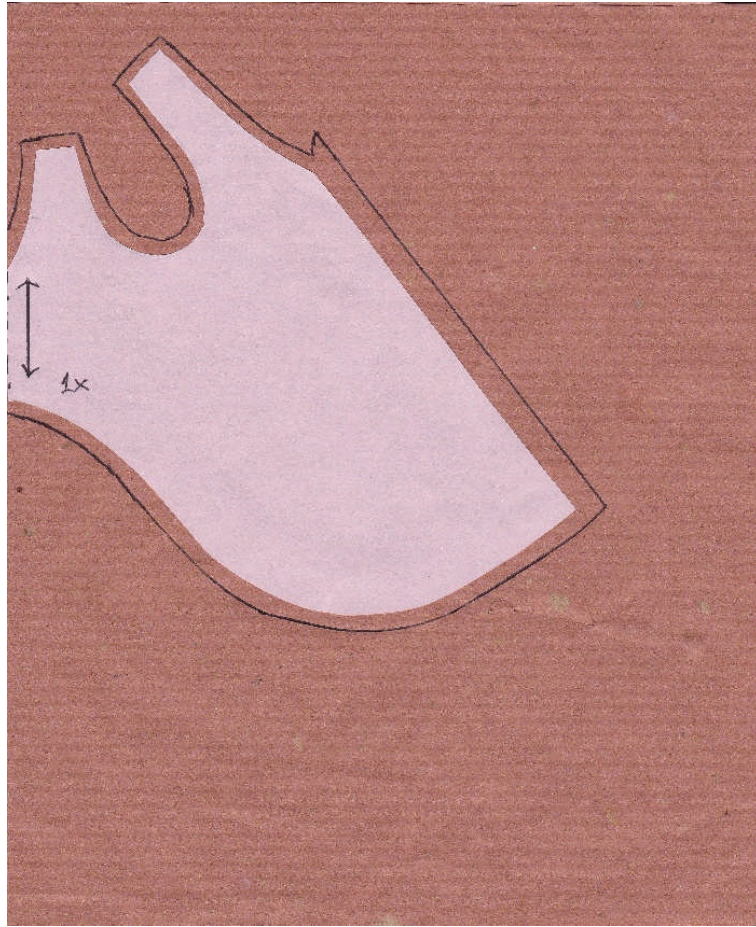
Gambar 29. Rancangan Bahan Satin Velvet untuk Furing gaun

Contoh Bahan

Ket : Panjang 250 cm

Lebar 150 cm



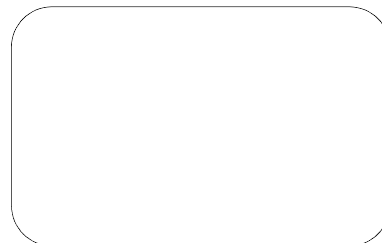


Gambar 30. Rancangan Bahan Satin untuk Furing *Outer*

Contoh Bahan

Ket : Panjang 200 cm

Lebar 150 cm



## 5) Kalkulasi Harga

Setelah merancang kebutuhan bahan, maka langkah selanjutnya adalah menentukan biaya yang dibutuhkan. Kalkulasi harga dibuat untuk mengetahui atau memperkirakan biaya yang diperlukan dalam membuat busana. Hal-hal yang diperlukan dalam mengkalkulasi harga adalah:

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

Berikut biaya yang dibutuhkan dalam pembuatan busana pesta malam dengan sumber ide bubu penangkap ikan.

Tabel 5. Kalkulasi Harga

No	Nama Barang	Spesifikasi	Kebutuhan	Harga Satuan	Jumlah
<b>A. Bahan Utama</b>					
1.	Kain Lurik Polos	L: 150 warna oranye	2 m x 1,2 m	Rp 60.000/ptg	Rp 60.000
2.	Kain Organdi	L:150 warna coklat muda	6 m x 1,5 m	Rp 6.900/m	Rp 41.400
4.	Kain Satin Bridal	L:150 warna oranye	1,75 m x 1,5 m	Rp 28.000/m	Rp 49.000
5.	Kain Siffon Buttersilk	L:150 warna coklat	1 m x 1,5 m	Rp 24.900/m	Rp 24.900
6.	Kain Satin Metalic	L:150 warna oranye	2 m x 1,5 m	Rp 16.900/m	Rp 33.800
7.	Kain Satin	L:150 warna coklat	1,5 m x 1,5 m	Rp 18.900/m	Rp 28.350
8.	Kain Velvet	L:150 warna oranye	1,25 m x 1,5 m	Rp 24.900/m	Rp 31.125
					Rp 268.575
<b>B. Bahan Pendukung</b>					
10.	Benang	Oranye, coklat	2 buah	Rp 1.400	Rp 2.800
11.	Kain Keras	M33	2 m	Rp 15.100/m	Rp 30.200
12.	Ritsliting	1 buah	1 buah	Rp 2.500	Rp 2.500
13.	Bisban	Bisban satin warna coklat	2 bungkus	Rp 900	Rp 1.800
14.	Balen tusuk		1 m	Rp 2.500	Rp 2.500
13.	Payet piringan	Bentuk bunga warna perak	2 bungkus	Rp 5.000/bks	Rp 10.000
14.	Payet piringan plat	Warna perak	1 bungkus	Rp 2.500	Rp 2.500
15.	Batu kaca bulat		1 bungkus	Rp 17.500	Rp 17.500
16.	Payet Pasiran	Warna putih	1 bungkus	Rp 10.000	Rp 10.000
17.	Bordir				Rp 330.000
<b>Total</b>					<b>Rp 678.575</b>

Penentuan harga jual busana pesta malam dengan sumber ide bubu penangkap ikan pada pergelaran busana *Authenthure* menggunakan rumus

*Mark Up Price* yaitu menentukan harga jual dengan cara penambahan antara biaya produksi dengan keuntungan yang diinginkan.

Margin keuntungan yang diinginkan.

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

$$\begin{aligned}
 \text{Jadi harga jualnya sebesar} &= \text{Rp } 678.600 + (50\% \times \text{Rp } 678.600) \\
 &= \text{Rp } 678.600 + \text{Rp } 339.300 \\
 &= \text{Rp } 1.027.900
 \end{aligned}$$

**Harga jual yang diperoleh sebesar Rp 1.027.600**

6) Penyusutan bahan

Sebelum bahan dipotong terlebih dahulu disusutkan dengan cara direndam dalam air, setelah itu dijemur dengan cara yang diangin-anginkan. Bahan lurik yang telah disusutkan menjadi berkurang atau susut 2 cm dari panjang sebelumnya dan lebar kain berkurang 1 cm.

b. Pelaksanaan

Pelaksanaan adalah bentuk tindak lanjut dalam pembuatan busana. Ada beberapa hal yang harus dilakukan dalam proses pembuatan busana pesta malam dengan sumber ide bubu penangkap ikan dalam pertunjukan busana *Authenture*.

### 1) Peletakan pola pada Bahan

Peletakan pola pada bahan merupakan langkah awal sebelum pemotongan. Pada saat peletakan pola busana pada kain, sebaiknya kain dilipat menjadi dua bagian dengan baik berada di luar. Hal ini dilakukan untuk mempermudah proses penandaan jahitan atau merader. Ada beberapa hal yang harus diperhatikan dalam meletakkan pola pada bahan, yaitu:

- a) Semua tanda jahitan ada pada tiap-tiap pola seperti tengah muka dan tengah belakang
- b) Arah serat bahan, untuk bahan yang berkilau sebaiknya saat meletakkan pola tidak dibolak-balik, karena akan menghasilkan kilau yang berbeda
- c) Lebar kampuh untuk semua bagian adalah 1-1 ½, sedangkan untuk kelim 2 ½ -5 cm dan untuk ritsliting 3-4 cm
- d) Lebar kampuh adalah 1 cm
- e) Sebelum meletakkan pola diatas bahan yang licin, seperti sifon, sebaiknya disematkan dulu pada selembar kertas tipis dulu hingga rata

### 2) Pemotongan pola dan pemberian tanda jahitan

Setelah pola diletakkan pada bahan, langkah selajutnya adalah pemotongan bahan. Proses pemotongan bahan harus memperhatikan arah dan garis atau motif kain dengan

menyesuaikan disain yang telah dibuat. Bahan utama yang digunakan adalah lurik polos, satin *bridal*, *organdi* dan *sifon buttersilk*. *Furing* menggunakan kain *velvet* dan *interfacing* bagian badan.

Pemberian tanda kampuh untuk semua bagian adalah 1-1 ½ cm, kelim 2 ½ -5 cm, risliting/Tengah Belakang 3-4 cm. Saat memotong bahan kain jangan diangkat agar tidak menggeser letak pola, sebaiknya tangan kiri digunakan untuk menahan kain agar tidak terangkat kainnya dan tidak menggeser bahan. Setelah proses pemotongan bahan, langkah selanjutnya adalah pemberian tanda jahitan serta keliman. Pemberian tanda jahitan yaitu dengan cara merader pada garis luar pola. Selain itu bagian-bagian sudut-sudut pola bahan digunting untuk memudahkan proses penyambungan.

### 3) Merekayasa tekstur kain dengan bordir

Proses pembuatan tekstur kain menggunakan hiasan bordir pada kain *organdi*. Langkah-langkah membuatnya yaitu:

- a. Memotong kain *organdi* sesuai pola yang akan dibordir
- b. Memberi kampuh 8-10 cm, karena pada saat dibordir kain akan berkerut dan berkurang ukurannya.
- c. Menggambar bentuk motif lingkaran secara serak pada kain *organdi*

- d. Membordir pada kain organdi, tusuk yang digunakan yaitu tusuk granit dan setikan panjang.
- e. Setelah kain selesai dibordir kemudian membuat lubang-lubang pada bordiran dengan disoldir

#### 4) Penjelujuran

Sebelum bahan busana dijahit dengan mesin, terlebih dahulu dengan tangan. Hal ini dilakukan untuk menghindari terjadinya kesalahan saat penjahitan selain itu penjelujuran juga diperlukan untuk mengetahui jatuhnya bahan pada tubuh model, apakah sudah sesuai dan pas pada saat fitting 1, apabila mungkin terjadi kesalahan atau ketidaktepatan ukuran, maka masih bisa untuk diperbaiki. Langkah– langkah penjelujuran busana pesta malam ini diantaranya:

##### a) Menjelujur blus luar atau *outer*

- (1) Menjelujur sekeliling kain bordiran dengan bahan lurik sesuai pola
- (2) Menjelujur garis leher depan antara bahan utama dengan furing
- (3) Menjelujur garis leher belakang antara bahan utama dengan furing
- (4) Menjelujur bahu depan dan bahu belakang sekaligus dengan furing

- (5) Menjelujur bagian depan busana sampai ke tengah belakang bagian bawah dari bagian buruk, kemudian dibalik
  - (6) Menjelujur tengah belakang bahan lurik
  - (7) Menjelujur tengah belakang bahan bordir
  - (8) Menjelujur kerung lengan
- b) Menjelujur gaun
- (1) Menjelujur bordir dengan bagan bridal pada sekeliling pola
  - (2) Menjelujur kain siffon dengan kain satin pada sekeliling pola
  - (3) Menjelujur sambungan garis princess bagian depan
  - (4) Menjelujur kupnad belakang
  - (5) Menjelujur bordiran rok sisi depan dan belakang
  - (6) Menjelujur rok depan bahan bridal bagian sisi depan dengan belakang belakang
  - (7) Menjelujur badan dengan rok
  - (8) Menjelujur kupnad furing
  - (9) Menjelujur bahu dan sisi furing
  - (10) Menjelujur kupnad rok
  - (11) Menjelujur sisi rok
  - (12) Menjelujur badan dengan rok

- (13) Menjelujur tengah belakang rok sampai batas rits
- (14) Menjahit rits pada tengah belakang
- (15) Menyambung garis leher bahan utama dan furing
- (16) Menjelujur sisi lengan
- (17) Menjelujur kerung lengan
- (18) Menjelujur kelim gaun dan kelim lengan

#### 5) Evaluasi proses I

Evaluasi proses I merupakan pengepasan busana pada tubuh model yang sudah dalam bentuk busana, tetapi masih berupa penjelujuran untuk mengetahui jatuhnya bahan pada model dan mengetahui kekurangan busana saat dipakai oleh model. Aspek yang diamati dalam evaluasi ini adalah jatuhnya busana pada badan dan teknologi yang digunakan dalam pembuatan busana.

Tabel 6. Evaluasi Proses I

Aspek yang Dievaluasi	Hasil Evaluasi	Cara Mengatasi
<i>Outer</i>	a. Jatuhnya bentuk lengkung pada bagian badan tidak rata dan kurang rapi b. Jatuhnya bagian tengah belakang melipat(tidak flat)	a. Mengurangi bentuk lengkung dengan dinaikkan b. Mengurangi tengah belakang
Gaun	Pada bagian kerung lengan sempit	Kerung lengan dibesarkan/ditambah 1 cm

## 6) Penjahitan

Proses penjahitan dilakukan setelah melalui fitting I, sebelum dijahit terlebih dahulu memperbaiki bagian-bagian busana jika masih ada kekurangan sesuai evaluasi proses I. Proses penjahitan busana pesta malam menggunakan teknik jahitan halus Adibusana menggunakan kampuh buka dengan penyelesaian rompok, agar menghasilkan kualitas jahitan yang rapi maka pada setiap proses penjahitan segera *dipressing*, untuk busana pesta malam ini. Sebelum mejahit, perlu membuat urutan langkah kerja agar proses menjahit lebih efisien.

Adapun langkah-langkah dalam menjahit busana pesta malam dengan sumber ide bubu penangkap ikan ini :

### a) Menjahit Blus Luar (*outer*)

- (1) Menjahit kerung leher depan bahan dengan furing dari bagian buruk kemudian dibalik
- (2) Menjahit bahu depan dan belakang bahan utama dengan furing
- (3) Menjahit garis leher belakang
- (4) Menjahit bagian bawah dari depan sampai belakang, bahan utama dengan furing, dijahit dari bagian buruk kemudian dibalik
- (5) Memasang balen pada bagian badan depan

- (6) Menjahit tegah belakang bordiran
  - (7) Menjahit tengah belakang lurik
  - (8) Menyelesaikan furing tengah belakang dengan tusuk sembunyi
  - (9) Penyelesaian kerung lengan dengan tusuk sembunyi
- b) Menjahit vuring
- (1) Menjahit kupnad depan dan belakang
  - (2) Menjahit bahu dan sisi
  - (3) Menjahit kunpnad rok bagian depan dan belakang
  - (4) Menjahit sisi rok
  - (5) Menjahit badan dengan rok
  - (6) Menjahit tengah belakang sampai batas rits
  - (7) Mnejahit sisi lengan bahan utama dengan furing
  - (8) Merompok sisi lengan
- c) Menjahit gaun
- (1) Menjahit garis princess badan depan
  - (2) Menjahit kupnad badan belakang
  - (3) Menjahit bahu dan sisi badan
  - (4) Menjahit sisi rok bordir
  - (5) Menjelujur bordir rok pada rok bahan bridal
  - (6) Menjahit badan atas dengan rok
  - (7) Menjahit tengah belakang sampai batas rits

- (8) Menjahit rits pada tengah belakang
- (9) Menjahit garis leher dengan furing
- (10) Menjahit kerung lengan dengan badan
- (11) Merompok kerung lengan
- (12) Menyelesaikan furing tengah belakang rits dengan tusuk sembunyi
- (13) Menyelesaikan kelim bawah lengan dengan tusuk sembunyi
- (14) Menyelesaikan kelim furing bagain bawah rok dengan furing lekat tusuk sembunyi

#### 7) Menghias Busana

Setelah melakukan proses menjahit, langkah selanjutnya adalah menghias busana. Hiasan yang digunakan yaitu permata, payet piringan laser dan pasiran untuk memperindah busana agar busana tersebut memiliki nilai yang tinggi. Hiasan yang digunakan yaitu batu kaca bulat, piringan plat bentuk bunga warna perak, piringan laser perak dan pasiran bening. Untuk permata dipasangkan pada bordiran rompi. Batu kaca bulat dipasangkan dengan dijahit pada lubangnya dan dikaitkan pada bordiran. Letak hiasan ditengah-tengah bordiran. Pemasangan hiasan dilakukan secara serak dengan hiasan lainnya. Untuk payet piringan setiap bodir dihias 3 piringan dengan tengah piringan dipasang pasiran. Untuk piringan bentuk

bunga dipasang pada bordiran rok secara serak dengan payet piringan plat pada tengah-tengah motif bordiran lingkaran.

#### 8) Evaluasi proses II

Evaluasi proses II dilakukan pada busana yang sudah selesai dijahit, minimal 90 % dari total pembuatan serta harus sesuai dengan disain yang telah dibuat yang meliputi pelengkap dan hiasannya. Evaluasi ini dilakukan untuk mengetahui letak kesalahan jika masih ada dan harus diperbaiki.

Tabel 7. Evaluasi Proses II

<b>Aspek yang dievaluasi</b>	<b>Hasil Evaluasi</b>	<b>Cara mengatasi</b>
Kerung lengan tunik panjang tanpa lengan	Kerung lengan tidak pas jatuh dibadan, menggembung(sisa)	Diberi kupnad pada kerung lengan menuju puncak dada
Lengkung bagian depan tunik panjang tanpa lengan	Lengkung bagian depan tunik jatuhnya tidak sama kanan dan kiri	Lengkung disamakan diukur dari kanan dan kiri harus sama
Interfacing tunik panjang tanpa lengan	Interfacing tunik ada gelembung kecil- kecil dan berkerut	Interfacing dipress kembali dengan pressing dilapisi dengan kain yang lembab/agak basah

#### f. Evaluasi Hasil

Evaluasi hasil merupakan penilaian secara keseluruhan kesesuaian antara busana dengan tema atau sub trend yang diangkat serta keserasian busana secara keseluruhan.

Dari keseluruhan busana pesta malam yang penyusun ciptakan, ada beberapa evaluasi antara lain:

- 1) Disain dengan tema *Authenture, trend Colony*, sumber ide bubu penangkap ikan, *style simple elegant* yang tegas dan percaya diri dengan *Arabian look* sudah sesuai dengan yang telah direncanakan yaitu perwujudan tema *Authenture* dengan pemilihan sumber ide bubu dan penggunaan kain tradisional lurik polos, *trend Colony* penggunaan motif bordir terawang, sumber ide bubu berupa siluet bentuk busana dan tekstur kaku, serta *style elegant*, tegas dan percaya diri sesuai dengan penerapan unsur dan disain.
- 2) Pembuatan busana pesta malam sudah sesuai dengan konsep. Busana terdiri dari 2 bagian (2 pieces) yaitu gaun panjang dan blus luar (*outer*). Gaun panjang dengan bordir terawang dan tunik dengan penggunaan kain tradisional lurik polos

### **3. Proses Penyelenggaraan Pergelaran Busana**

Dalam menjadikan pergelaran busana yang telah dirancang dalam konsep pergelaran busana makam dilaksanakan melalui beberapa tahap, yaitu :

#### **a. Tahap Persiapan**

Pergelaran busana ini merupakan suatu rangkaian yang diselenggarakan untuk memprtunjukkan dan memamerkan hasil

kreasi baru yaitu busana pesta malam yang dibuat oleh desainer, yang diharapkan dapat diterima oleh masyarakat dengan tujuan mempromosikan busana yang dikenakan oleh model.

Pergelaran busana ini diikuti oleh mahasiswa Pendidikan Teknik Busana dan Teknik Busana baik Regular maupun Non Regular. Ada beberapa tahapan dalam pelaksanaan pergelaran busana 2016 ini, diantaranya :

#### 1) Pembentukan Panitia

Pembentukan panitia merupakan salah satu persiapan dalam menyelenggarakan pergelaran busana dengan tujuan agar semua kegiatan dapat berjalan lancar dan sukses dalam pelaksanaannya sesuai dengan yang diharapkan yaitu pergelaran busana Authenture yang diikuti oleh 103 mahasiswa angkatan 2013 dan beberapa mahasiswa angkatan 2010, 2011, 2012 baik S1 maupun D3. Tanggung jawab dalam penyelenggaraan pergelaran busana dapat ditanggung bersama dalam sebuah kepanitiaan sehingga akan terbentuk suatu kerjasama sesuai dengan tujuan pergelaran. Adapaun susunan kepanitiaan dalam pergelaran busana 2016 ini terdiri dari :

##### a) Ketua Umum

- (1) Bertanggung jawab kepada penanggung jawab atas segala kelancaran dari penyelenggaraan peragaan busana
- (2) Mengkoordinir seluruh kegiatan dalam kepanitiaan pergelaran busana
- (3) Mengkoordinir seluruh panitia inti dan divisi, serta bijaksana dalam mengambil keputusan-keputusan demi tercapainya tujuan dengan mengutamakan kebersamaan/kerjasama.
- (4) Membawahi seluruh panitia inti dan kepala divisi serta anggota kepanitiaan
- (5) Memimpin rapat kepanitiaan dan membuat laporan pertanggungjawaban

b) Sekertaris

- (1) Bertanggung jawab kepada ketua umum atas keluar /masuknya surat
- (2) Pembuatan proposal yang telah disepakati bersama dengan sponsor
- (3) Pengadaan undangan
- (4) Angket serta penyusunan Laporan Pertanggung Jawaban setelah peragaan dilaksanakan

(5) Pembuatan surat-surat pernyataan ataupun surat perijinan

c) Bendahara

(1) Bertanggungjawab kepada ketua atas keluar/masuknya uang

(2) Bekerjasama dengan Humas/dana dalam pemasukan uang dan mengeluarkan uang (atas persetujuan ketua) untuk segala keperluan dari tiap divisi

(3) Bertanggungjawab atas pengumpulan iuran wajib dan iuran perminggu, serta berhak untuk menagih pada yang bersangkutan

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

(5) Membuat laporan keuangan (kwitansi dan bon terlampir) pada saat kegiatan selesai

d) Seksi Acara

(1) Membuat konsep acara yang menarik

(2) Membuat konsep panggung dan layout panggung serta dekorasi, bekerjasama dengan perlengkapan

(3) Mencari pengisi/ talent acara serta membuat contekan untuk MC

(4) Memastikan seleuruh acara berjalan baik

e) Seksi Konsumsi

(1) Bertanggungjawab kepada ketua akan pengurusan konsumsi

(2) Bertugas menghitung jumlah konsumsi tamu undangan, penonton, panitia, panitia tambahan dan *crew*

(3) Bertanggungjawab kepada bendahara mengenai anggaran

(4) Bekerjasama dengan perkab bila membutuhkan peralatan

(5) Bertanggungjawab akan kebersihan tempat diadakannya konsumsi

(6) Bertanggungjawab akan pemilihan konsumsi saat *fitting I, fitting II, Penilaian Gantung, Grand Juri* maupun Hari-H agar tidak menimbulkan hal-hal yang tidak diinginkan.

(7) Pensistribusian konsumsi saat pertunjukan

f) Seksi Juri

(1) Bertanggungjawab kepada ketua akan pengurusan pemilihan juri untuk penilaian busana pesta

- (2) Bertanggungjawab kepada bendahara mengenai anggaran yang diberikan kepada juri
- (3) Bertanggungjawab atas peralatan untuk pemberian cinderamata pada juri
- (4) Membriefing dan mendampingi juri sebelum pertunjukan
- (5) Menyerahkan fee juri, sertifikat, handboke, bingkisan sponsor

g) Seksi Perlengkapan (Perkap)

- (1) Menginventarisir segala alat dan perlengkapan yang dibutuhkan
- (2) Menyediakan sejumlah perlengkapan yang dibutuhkan tiap sesi
- (3) Menyediakan alat yang diperlukan
- (4) Mencari tahu semua kebutuhan para seksi
- (5) Mendata dan mencatat semua peralatan yang berupa pinjaman
- (6) Mengembalikan alat yang telah dipinjam
- (7) Menyiapkan transportasi yang dibutuhkan
- (8) Menyiapkan HT
- (9) Berkoordinir dengan sound & lighting dan dokumentasi

h) Seksi Dekorasi

- (1) Mendisain, mencari dekorasi ruang dan panggung yang digunakan untuk acara pertunjukan
- (2) Menentukan dekorasi acara dan koordinasi dengan lighting
- (3) Menentukan dekorasi panggung
- (4) Photospot dan karpet
- (5) Mengkonsep dan membuat media publikasi kegiatan (dalam bentuk pamflet, leaflet, brosur, spanduk, baliho, poster, dsb)

i) Seksi Humas

- (1) Bertanggungjawab kepada ketua akan segala surat keluar dan masuk
- (2) Mempublikasikan seluas-luasnya (surat kabar, radio, media social) dengan bantuan seluruh panitia PA/TA
- (3) Menyelesaikan urusan surat-surat, perijinan, dan hubungan masyarakat
- (4) Bekerjasama dengan sekretaris perihal penyebaran undangan, poster, penjualan, tiket, spanduk, dll
- (5) Bekerjasama dengan bendahara mengenai penjualan tiket

- (6) Bertanggungjawab akan penyampaian pergelaran terhadap public, menarik public, menyertakan denah lokasi pergelaran dalam undangan

j) Seksi Dokumentasi

- (1) Bertanggungjawab kepada ketua atas segala hal yang berkaitan dengan dokumentasi
- (2) Bertanggungjawab kepada perlengkapan atas kelancaran pemotretan dan video seluruh acara
- (3) Bekerjasama dengan bendahara mengenai anggaran
- (4) Pada akhir acara bertanggungjawab membuat satu album yang berisi seluruh kegiatan yang disusun sedemikian rupa hingga menarik dan sesuai dengan tahapan acara
- (5) Soft file harap diserahkan ke sekretaris untuk menjadi dokumentasi pihak jurusan
- (6) Bertanggungjawab pada perlengkapan akan kebutuhan photographer

k) Seksi Sponsorship

- (1) Bertanggungjawab pada ketua akan pemilihan sponsor serta pengajuan proposal

- (2) Bertugas mencari sponsor dan membuat list serta mempunyai seluruh kontak sponsor dan menyerahkan pada sekretaris
- (3) Bekerjasama dengan seluruh anggota/pengurus dan yang terlibat untuk menghubungi perusahaan/instansi lain yang bersedia turut berperan serta.
- (4) Bekerjasama dengan sekretaris untuk menyusun proposal untuk ditawarkan pada perusahaan
- (5) Bertugas untuk melobi sponsor dan harus mengetahui konsep pergeleran dengan baik agar dapat menarik sponsor

1) Seksi Model

- (1) Bertanggungjawab terhadap ketua dan seluruh peserta pergeleran
- (2) Bertugas menyusun data dan membuat nomor urut peserta pergeleran
- (3) Mengatur jalannya gladi bersih dengan baik dan memastikan tidak ada perubahan nomor urut peserta
- (4) Menyerahkan nomor urut peserta pada juri atau bekerjasama dengan divisi acara
- (5) Memastikan seluruh busana, make up, hair do sudah siap beberapa jam sebelum pergeleran dimulai

(6) Memastikan model sudah siap sebelum berjalan di stage

m) Seksi Backstage dan Floor

(1) Bertanggungjawab kepada divisi acara atas terselenggaranya acara dengan baik

(2) Mengontrol berjalannya acara dari awal hingga akhir dengan baik

(3) Membawahi floor manager dan memastikan menyambut tamu dengan baik

(4) Memastikan acara berjalan sesuai *run down* dan waktu yang tepat sehingga tidak terjadi kemunduran selesai acaranya

(5) Mengkomando seluruh staff keamanan, floor manager stage dan mengawasi di depan panggung dengan baik

(6) Memastikan seluruh tamu undangan mendapatkan kursi

n) Seksi Make -Up

(1) Bertanggungjawab kepada ketua akan seluruh peserta pertunjukan mengenai make-up dan hair-do yang dipilih

- (2) Bekerjasama dengan bendahara mengenai anggaran make- up dan hair- do
- (3) Menyediakan jasa make-up dan hair-do yang professional serta sesuai dengan tema dan disain peserta
- (4) Bekerjasama dengan perlengkapan akan kebutuhan stage make-up dan peralatannya

o) Seksi Booklet

- (1) Bertanggungjawab kepada ketua mengenai booklet yang akan memuat tentang busana pesta masing-masing peserta
- (2) Bekerjasama dengan bendara mengenai anggaran booklet dan forografer booklet
- (3) Menyediakan jasa fotografer untuk pemotertan booklet sesuai dengan tema
- (4) Memperiapkan booklet

p) Seksi Publikasi

- (1) Bertanggung jawab kepada ketua mengenai tiket yang akan diperjualbelikan
- (2) Bekerjasama dengan bendahara atas anggaran pengeluaran sementara untuk pembuatan ticketing

(3) Bekerjasama dengan divisi acara memastikan tiket dengan kapasitas gedung mencukupi

(4) Mempersiapkan tiket saat acara

q) Seksi Keamanan

(1) Bertanggung jawab kepada ketua akan terselenggaranya pertunjukan yang aman dan lancar

(2) Mengurus surat perijinan dan keamanan dengan penyedia gedung serta kepolisian setempat

(3) Mengerahkan pasukannya pada titik-titik tertentu agar pertunjukan berjalan lancar

(4) Memastikan penjagaan tempat parkir, serta keluar masuk pengunjung dari gedung terdapat anggotanya

(5) Memastikan tidak ada gangguan dari media saat pertunjukan berlangsung

(6) Penentuan Tema

Tema yang diambil dalam pertunjukan adalah *Authenture* yang menggambarkan tingkatan kekuatan pribadi, spirit dan karakter seseorang dalam menghadapi pengaruh tekanan lingkungan eksternal dan juga pengaruh dari perkembangan teknologi yang mengakibatkan interaksi hubungan sesama manusia berkurang. Hal ini mengacu pada *trend* 2016/2017 yaitu *Resistance* yang berarti penolakan atau kemampuan untuk

mempertahankan diri, merespon perkembangan pola pikir masyarakat yang berupaya melindungi diri dari kehidupan yang terlalu didominasi kemajuan teknologi dengan cara tetap mempertahankan tradisi dengan sifat dasar manusia yaitu berbudaya. *Authenture* dalam pertunjukan ini ingin menampilkan busana pesta malam yang indah, dibuat dengan teknologi modern namun tetap tidak melupakan tradisi asli bangsa Indonesia. Tema ini memberi batasan kepada penyusun dalam penciptaan busana pesta malam dapat ditampilkan dalam sebuah pertunjukan busana.

#### (7) Sumber Dana

Tabel 8. Anggaran Masuk

No.	Dana Masuk	Banyak	Biaya @	Jumlah
1	Sisa MP			Rp 25.379.700
2	Sisa KI			Rp 5.321.000
3	Pemasukan sponsor, dll			Rp 7.225.000
4	Iuran mahasiswa			Rp 100.428.000
5	Sisa konsumsi			Rp 336.000
6	Sisa booklet			Rp 26.400
7	Penjualan tiket reguler	594 tiket	Rp 35.000	Rp 20.790.000
8	Penjualan tiket VIP	148 tiket	Rp 40.000	Rp 5.920.000
9	Penjualan tiket fotografer	4 tiket	Rp 15.000	Rp 60.000
10	Denda ketidakhadiran dan keterlambatan:			
	a. Rapat 04-03-2016			Rp 322.500
	b. Rapat 18-03-2016			Rp 100.000
	c. Rapat 24-03-2016			Rp 475.000
	d. Foto booklet 27-03-2016			Rp 220.000

	e. Rapat 01-04-2016			Rp 175.000
	f. Penilaian gantung 09-04-2016			Rp 200.000
	g. Grand juri 10-04-2016			Rp 1.500.000
	h. Rapat fiksasi 15-04-2016			Rp 294.500
	i. Loading barang 18-04-2016			Rp 75.000
	j. Hari H 19-04-2016			Rp 300.000
11	Penjualan sisa bulu mata	28 psg	Rp 2.000	Rp 56.000
12	Dana alokasi MC dan tari			Rp 1.300.000
				Rp 170.504.100

Tabel 9. Pemasukan Sponsor, Desainer Tamu, 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
		<b>Total</b>	Rp 7.225.000

## (8) Dewan Juri

Juri yang menilai pada pertunjukan dengan tema

*Authenture* adalah :

(a) Dra. Djajang Purwo S.M. Hum

(b) Drs. Dandy T. Hidayat

(c) Ir. Ramadhani A. Kadir

(d) Mudrika Paradis, S.T

(e) Agung Purwandono, S.Sos

(9) Waktu dan Tempat Penyelenggaraan

Pergelaran busana ini diselenggarakan dalam rangka Proyek Akhir untuk jenjang S1 dan D3. Pergelaran busana tahun 2016 ini diselenggarakan bertempat di Auditorium UNY pada hari Selasa, 19 April mulai pukul 18.30 sampai selesai.

b. Pelaksanaan

Pelaksanaan Pergelaran busana Proyek akhir 2016 dengan tema *Authenture* ini diselenggarakan dalam tiga tahapan, dengan rincian waktu dan tempat pelaksanaan sebagai berikut :

1) Pelaksanaan Grand Juri

Hari/tanggal : Minggu, 10 April 2016

Waktu : 09.00 WIB

Tempat : KPLT FT lantai 3

Tabel 10. Susunan Acara Grand Juri

No	Waktu	Susunan Acara	Keterangan
1.	06.00-06.30	Kedatangan dan Presensi Panitia	Semua panitia wajib hadir pada pukul 06.00 - 06.30
2.	06.30-07.00	Breafing Panitia	Laporan dari masing - masing Sie
3.	07.00-08.30	Pengecekan kesiapan	Semua Panitia mengecek kebutuhan masing -masing sie
4.	08.00	Kedatangan Model	Semua model untuk Penilaian Sesi 1 sudah hadir

4.	09.00 -09.30	Breafing Juri	Breafing Juri oleh dosen pendamping Sie Juri
5.	09.00	Model Siap	Semua model untuk Penilaian Sesi 1 sudah siap
6.	09.00-09.20	Persiapan Penilaian	Semua List kebutuhan penilaian sudah siap
7.	09.20-09.30	CLEAR AREA	Semua panitia yang bertugas sudah siap pada posisi masing -masing
8.	09.30-09.40	Pembukaan	MC oleh Nurdiana
9.	09.40-12.00	Penilaian Grand Juri	
10.	12.00-12.30	ISHOMA	
11.	12.30-15.35	Penilaian Grand Juri	
12.	15.35-16.00	Penutup	

## 2) Pelaksanaan Gladi Bersih

Hari/tanggal : Selasa, 19 April 2016

Waktu : 06.00 WIB

Tempat : Auditorium UNY

Tabel 11. Susunan Acara Gladi Bersih

	<b>Waktu</b>	<b>Susunan Acara</b>
1.	06.00 – 07.00	Kedatangan panitia dan presensi
2.	07.00 – 08.00	Breafing Panitia
3.	08.00 – 08.30	Persiapan GR
4.	08.30 – 09.00	GR Peragaan Sesi 1
5.	09.00 – 09.30	GR Peragaan Sesi 2
6.	09.30 – 10.00	GR Peragaan sesi 3
7.	10.00 – 16.00	Make Up Model
8.	10.00 – 10.10	GR MC ( Welcome Greeting)
9.	10.10 – 10.20	GR Sambutan
10.	10.20 – 10.25	GR Penutup
11.	10.25 – 10.35	GR Tari
12.	10.35 – 11.00	GR Musik
13.	11.00 – 11.30	GR Desaigner Tamu
14.	11.30 – 13.00	ISHOMA (bergantian)
15.	13.00 – 14.00	Fitting busana Desaigner Tamu
16.	14.00 – 15.00	Laporan Setiap Sie
17.	15.00 – 16.00	ISHO

		(bergantian)
18.	16.00 – 17.00	Make Up MC
19.	16.00 – 17.30	Mengecek persiapan
20.	17.30	Persiapan selesai
21.	17.30 – 17.45	Persiapan open gate

### 3) Penyelenggaraan Pergelaran Busana

Hari/tanggal : Selsasa, 19 April 2016

Waktu : 18.30 WIB

Tempat : Auditorium UNY

Tabel 12. Susunan Acara Pergelaran Busana *Authenture*

No	Waktu	Susunan Acara	Keterangan
1.	17.45 - 18.00	CLEAR AREA	
2.	18.00 – Selesai	Registrasi	Menyesuaikan tamu dan undangan
3.	18.30	OPEN GATE	
4.	18.30 - 18.40	WELCOME GREETING	Ucapan selamat datang Narasi acara
5.	18.40 - 18.50	PENAYANGAN SLIDE	Slide sponsor dan media patner
6.	18.50 - 19.00	OPENING	Setelah tari, MC masuk. Pembukaan acara (salam, puji syukur, ucapan terimakasih).
	18.50 - 18.55	1. Tari	
	18.55 - 19.00	2. Pembukaan oleh MC	
7.	19.00 - 19.10	Menyanyikan lagu Indonesia Raya dan Hymne UNY	MC mempersilahkan penonton untuk berdiri. MC naik keatas panggung
8.	19.10 - 19.20	Sambutan 1. Ketua panitia 2. Rektor	MC mempersilahkan sambutan dan untuk Rektor sekaligus membuka acara
9.	19.20 - 19.30	Penyerahan cinderamata kepada juri, sponsor dan disainer tamu	MC mempersilahkan juri, sponsor dan desainer tamu untuk naik keatas panggung untuk diberikan cinderamata.
10.	19.30 - 20.00	<b>Peragaan Sesi I</b>	Narasi dibacakan diawal peragaan
11.	20.00 - 20.05	Hiburan Musik	

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

### c. Tahap Evaluasi

Evaluasi bertujuan untuk menilai gelar busana Autehenture secara keseluruhan, sehingga ada perbaikan untuk acara selanjutnya. Pada dasarnya pergelaran berlangsung dengan baik dan lancer. Tetapi ada beberapa hal yang masih kurang dan perlu dievaluasi untuk keberhasilan yang akan datang yaitu :

#### 1) Evaluasi Persiapan

- a) Pembentukan panitia berhasil dengan baik
- b) Tema yang ditentukan berhasil diwujudkan dengan tema yang cukup menarik untuk diangkat
- c) Kesigapan panitia dalam mengatasi kendala yang terjadi cukup baik
- d) Kerja masing-masing divisi terprogram dengan baik
- e) Kurangnya koordinasi antara panitia

- f) Kurangnya kesiapan panitia
  - g) Panitia kurang disiplin
- 2) Evaluasi Pelaksanaan
- a) Pergelaran berhasil diselenggarakan dengan tertib dan aman
  - b) Gladi Bersih terlaksana sesuai dengan susunan acara
  - c) Masih kurangnya koordinasi antar divisi
  - d) Briefing panitia tambahan harus lebih dimatangkan, sehingga saat acara tidak terlalu perlu mengandalkan panitia inti
- 3) Evaluasi Hasil
- a) Walaupun pada awalnya banyak mengalami hambatan-hambatan namun pergelaran dapat berjalan dengan tertib dan aman terkendali sesuai rencana
  - b) Antusias penonton cukup baik, dimana semua tiket habis terjual, penonton 90 % tetap ditempat hingga acara berakhir
  - c) Penonton tertib dan tidak ada keributan
- 4) Evaluasi Setiap Pihak
- a) Ketua
- Evaluasi
- (1) Kepanitiaan belum sepenuhnya sempurna masih banyak anggota yang tidak mau bekerja sama demi kelancaran acara
  - (2) Target *planing* yang diberikan tidak selalu dikerjakan dan seringkali tidak sesuai waktu yang disepakati

- (3) Masih banyaknya sikap individual didalam kepanitiaan
- (4) Masih banyak sie yang kurang berkoordinasi dengan ketua terkait hal-hal yang berhubungan dengan kepanitiaan
- (5) Banyak sie yang berjalan sendiri tanpa berkoordinasi dengan ketua
- (6) Rapat yang dilakukan sering tidak sesuai dengan target yang diharapkan
- (7) Masih kurangnya kesadaran panitia bahwa proyek akhir ini acara kita bersama

b) Sekertaris

Evaluasi

- 1) Pencetakan proposal sponsor mengalami kemunduran dikarenakan harus revisi beberapa kali untuk konten yang masuk dalam proposal.
- 2) Dalam menyusun surat keluar masih banyak yang tidak sesuai prosedur yang telah disepakati bersama dan bersifat mendadak karena sering berdekatan dengan hari yang dijadwalkan, sehingga kinerja humas sering terburu-buru
- 3) Kelalaian dalam Menyimpan Stampel

c) Bendahara

Evaluasi

- 1) Pembayaran iuran yang kurang ditepati sesuai dengan kesepakatan bersama
- 2) Pembayaran uang tiket yang kurang teratur
- 3) Untuk pengeluaran, cukup lancar dalam mengatur pengeluaran. Ada anggaran yang keluar dari target tetapi dapat dititipi oleh pengeluaran lain yang tidak melebihi anggaran.

d) Sie Acara

Evaluasi Persiapan:

1) Kendala

- (a) Kurangnya pemahaman anggota terhadap susunan acara
- (b) Adanya susunan acara yang tidak tepat waktu
- (c) Adanya beberapa agenda yang dilakukan pada waktu yang bersamaan sehingga sulit dikontrol
- (d) Ketidakhadiran panitia tambahan saat rapat intern Sie Acara atau kurang lengkapnya panitia tambahan

Evaluasi Pelaksanaan :

1) Kendala

- (a) Penggunaan jumlah HT yang masih kurang
- (b) Kurangnya tempat privasi untuk MC
- (c) Kurangnya koordinasi dengan LO tallent
- (d) Kurangnya koordinasi dengan sie dekor lighting dan sound

## Evaluasi

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

## e) Sie Booklet

### Evaluasi

- 1) Terjadi mis komunikasi mengenai jumlah undangan, birokrasi, dan regular.
- 2) Terjadi mis komunikasi antara Sie Sponsorship dengan Booklet, untuk pengiklanan di A4 booklet kurang 1, dan pemisahan booklet untuk pihak sponsor.
- 3) Kesalahan penempatan urutan, untuk urutan 64 masuk ke kelas Teknik Busana D3 yang seharusnya masuk ke kelas Pendidikan Teknik Busana NR

f) Sie Dekorasi

Evaluasi

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

g) Sie Dokumentasi

Evaluasi

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

- 3) Operator yang bertugas kurang mencermati slide yang ditayangkan

h) Sie Humas

Evaluasi

- 1) Ketika hari H, masih kurang mengenal dosen, birokrasi , dan karyawan dari PTBB sehingga masih harus minta memperlihatkan undangan sebelum tanda tangan di buku tamu.
- 2) Antar panitia inti masih banyak *missed communication*.
- 3) Kurang solidnya antar panitia inti satu sie maupun satu angkatan.
- 4) Surat menyurat datangnya ada yang mendadak sehingga sie humas terkendala dengan memasukkan surat ke pihak terkait.
- 5) Kuota undangan tidak bisa dipastikan.
- 6) Undangan belum bisa jauh-jauh hari untuk mengantar, sehingga ada undangan yang belum sampai ke tempat, hanya mengonfirmasi via sms.
- 7) kehadiran tamu banyak yang setelah jam tujuh, termasuk konfirmasi dari bapak WR I untuk membuka acara pada jam enam sore
- 8) tiket untuk fotografer *under control*.

- 9) konsumsi pada meja tamu undangan habis sehingga ada tamu undangan yang mendapat konsumsi setara tiket VIP
- 10) sirkulasi among tamu pada meja registrasi kekurangan sehingga ada tamu undangan yang tidak mendapat konsumsi

i) Sie Juri

Evaluasi

- 1) Teliti tanggal dan jadwal ketika memberikan surat tugas kepada calon juri
- 2) Dua minggu sebelum penilaian gantung pastikan juri eksternal sudah menyanggupi bersedia menjadi juri di Grand Juri
- 3) Lebih cepat dalam proses pengambilan dan penghitungan vote favorit

j) Sie Konsumsi

Evaluasi

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

- 4) Ada beberapa sayur sudah basi di bagian capcay, karena panitia mengambilnya terlalu sore sementara nasi box diantar jam 2

k) Sie Perkap

Evaluasi Panitia Inti

- 1) Pengadaan briefing HT kepada semua panitia yang akan menggunakan HT
- 2) Pemaksimalan penggunaan HT, serta pengecekan jika terjadi gangguan pada masing-masing HT

Evaluasi Panitia Tambahan

- 1) Menunjukkan rasa bertanggung jawab, dan ikhlas menjalankan tugas atas terdaptarnya sebagai panitia tambahan Sie Perkap
- 2) Memastikan pertemuan dengan panitia tambahan lebih intensif dalam membahas tugas masing-masing panitia tambahan pada saat acara.
- 3) Memastikan tugas masing-masing panitia tambahan saat acara.
- 4) Kesadaran akan tanggung jawab atas tugas yang telah diberikan.

## l) Sie Model

## Evaluasi

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

## m) Sie Publikasi

## Evaluasi

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

## n) Sie Sponsor

## Evaluasi

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

o) Sie Make-up

Evaluasi

Make-Up Booklet

- 1) Berjalan sesuai dengan jadwal yang telah ditentukan, walaupun sedikit molor.
- 2) Make-up sesuai dengan referensi yang telah ditentukan

Pemotretan Booklet dari Polaris Salon

- 1) Model hijab dan hair-do susah sesuai dengan referensi namun, hasil sedikit berbeda karena kendala dari tipe rambut model yang berbeda-beda.

Make Up Pagelaran TA/PA tanggal 19 April 2016 dari LT PRO

- 1) Hasil make-up rapi sesuai dengan referensi dan selesai tepat waktu.

Hijab dan Hair do dari Polaris Salon

- 1) Penataan hijab dan hair do sesuai dengan reverensi yang dianjurkan.
- 2) Penataan hijab dan hair-do selesai tepat waktu
- 3) Karet dan jepit hair-do ada sebagian kurang kuat

p) Sie Keamanan

Evaluasi

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

- 7) Banyak yang tidak mau mendengarkan keamanan.
- 8) Keamanan bagian parkir ada yang masuk kedalam stage.
- 9) Dibutuhkan lebih dari satu orang untuk mengatur antrian dipintu masuk.
- 10) Keamanan didalam stage masih bergerombol.

## **B. HASIL**

### **1. Hasil Penciptaan Disain Busana**

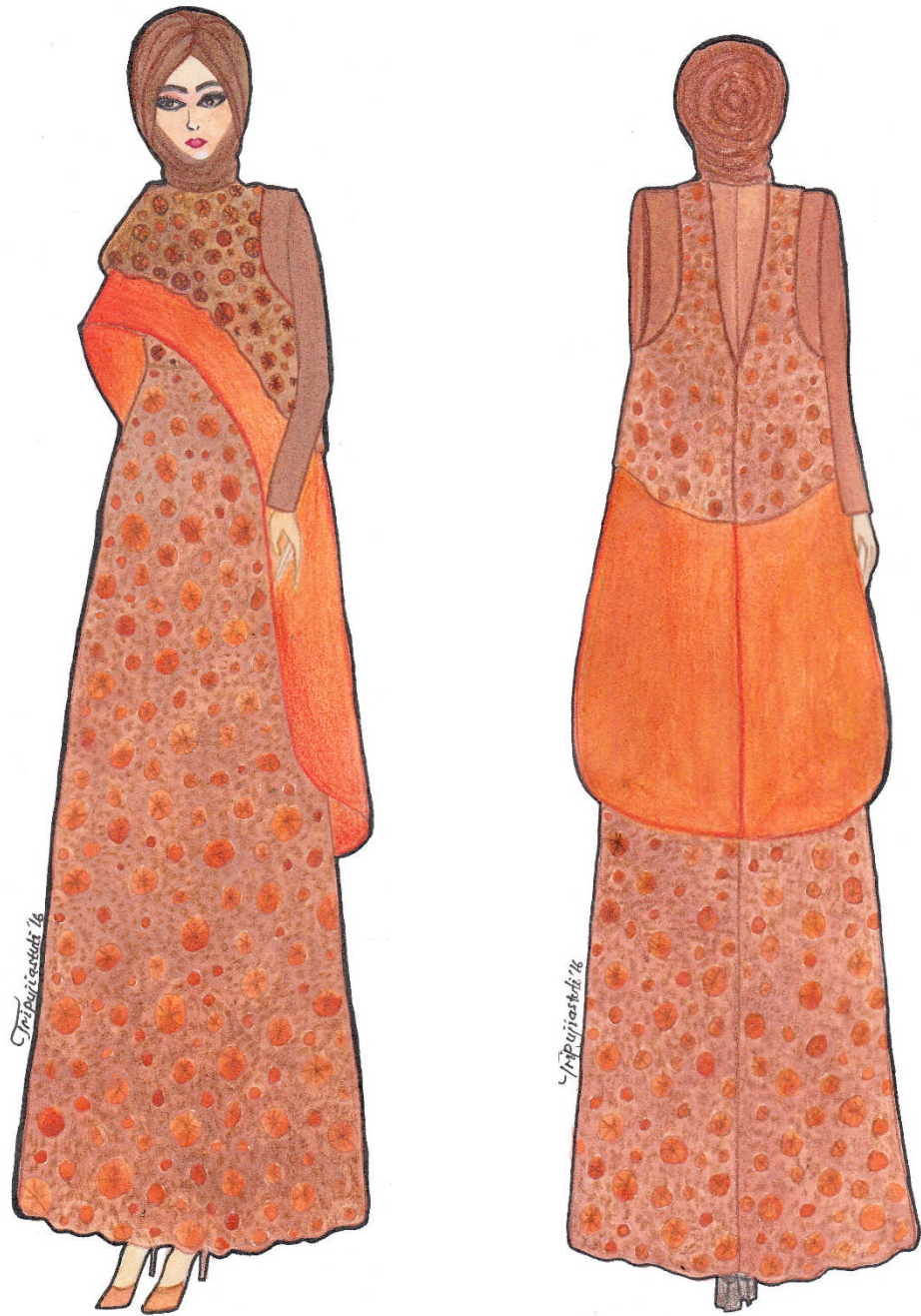
Penciptaan disain busana pesta malam ini berdasarkan pada tema pergelaran busana *Authenture* yang mengacu pada *Fashion Trend Forecasting 2016/2017 Resistance*, dengan tema *Colony* dan subtema *Nestwork* yang menghadirkan *style simple elegant* dengan karakter yang tegas dan percaya diri dengan tetap menunjukkan sisi seorang wanita yang lembut dengan penggunaan warna alam sesuai dengan tema tersebut, maka penulis mengambil sumber ide bubu penangkap ikan

Penerapan unsur desain pada busana pesta dengan sumber ide bubu ini adalah unsur garis lengkung yang terdapat pada siluet bentuk busana yang memberikan kesan lembut dan luwes, serta unsur garis lurus miring pada garis leher belakang yang mempunyai sifat lebih hidup (dinamis). Tekstur kaku pada busana terdapat pada bahan lurik dengan lapisan *interfacing* yang menggambarkan ketegasan wanita. Penerapan unsur ukuran yaitu ukuran *longdress* dengan panjang sampai menutup kaki. Warna yang

digunakan yaitu perpaduan warna alam sesuai dengan trend. Nilai gelap terang diwujudkan dalam desain busana yang didominasi warna coklat dan juga menggunakan warna oranye. Tekstur yang digunakan yaitu kasar dan kaku dengan adanya bordir terawang.

Penerapan prinsip-prinsip disain pada busana dengan sumber ide bubu yaitu, prinsip keselarasan atau kesatuan unsur-unsur disain yang terlihat pada keseluruhan busana, mulai dari warna, hiasan dan ukuran. Prinsip keseimbangan simetri. Pergerakan irama pengulangan terjadi pada bordiran yang terdapat pada busana bagian atas dan gaun bagian bawah. *Center of Interest* terletak pada bentuk lengkung busana bagian depan yang kaku. Prinsip harmoni dan proporsi diterapkan pada motif bordir yang berupa lingkaran dengan ukuran besar, sedang dan kecil secara berulang.

Hasil penciptaan disain busana pesta malam dengan sumber ide bubu diwujudkan dalam *fashion illustration* dibawah ini :



Gambar 31. *Fashion Illustration*

## 2. Hasil Pembuatan Karya Busana

Karya busana dibuat melalui 3 tahap yaitu tahap persiapan, tahap pelaksanaan dan tahap evaluasi maka diperoleh dua *pieces* busana pesta malam muslimah berupa gaun panjang dan tunik panjang tanpa lengan. Busana pesta malam ini merupakan kolaborasi antara bahan tradisional yaitu lurik polos dengan penggunaan teknik bodir terawang yang diterapkan pada gaun dan tunik bagian atas.

Bahan yang digunakan yaitu lurik polos, satin bridal, *siffon buttersilk*, dan organdi. Warna busana menggunakan warna coklat dan warna oranye dengan tekstur kaku dan kasar yang berasal dari bordir terawang, tekstur lembut terdapat pada bagian lengan dengan penggunaan kain *siffon*.

## 3. Hasil Penyelenggaraan Pergelaran Busana

Pergelaran busana 2016 dengan tema *Authenture* ini telah berhasil terselenggara pada hari Selasa, 19 April pada pukul 18.30 di Auditorium Universitas Negeri Yogyakarta yang diikuti oleh 103 mahasiswa yang terdiri dari mahasiswa angkatan 2013 S1 kelas A, D3 kelas B, dan S1 kelas D serta beberapa mahasiswa angkatan 2010, 2011 dan 2012. Pada pergelaran busana ini karya penulis tampil pada nomor urut 43 diperagakan oleh model Ajeng. Kejuaraan diperoleh dari masing-masing kelas yaitu S1 Reguler, S1 Non Reguler dan D3. Kejuaraanya yaitu Juara I, juara II dan III, *Best Performance* dan *Best Design*. Meskipun penulis tidak memperoleh kejuaraan tapi, penulis puas dan bangga dapat

menampilkan karya busana yang diperagakan oleh model professional.

Berikut mahasiswa yang memperoleh kejuaraan :

- a) Juara Umum : Tesaria Kurnia Putri
- b) Juara I S1 Reguler : Luthfi Mala'il Khusna
- c) Juara I S1 Non Reguler : Ristriana Pratomi
- d) Juara I D3 : Tesaria Kurnia Putri
- e) Juara II S1 Reguler : Widia Pratiwi
- f) Juara II S1 Non Reguler : Friska Paulus
- g) Juara II D3 : Agustina Anggarini
- h) Juara III S1 Reguler : Muthiah
- i) Juara III S1 Non Reguler : Nasiha Al Sakina
- j) Juara III D3 : Ayu Mega Margareta
- k) Juara Best Performace : Dewinta Megarani
- l) Juara Best Design : Selvana Heruka

## C. PEMBAHASAN

### 1. Pembahasan Hasil Penciptaan Disain

Penciptaan disain busana pesta dengan sumber ide bubu penangkap ikan ini sesuai dengan tema yang diangkat dalam pergelaran *Authenture* atau *Authenticity for Human Nature* yang berarti tingkatan kekuatan pribadi, spirit dan karakter seseorang dalam menghadapi pengaruh tekanan lingkungan ekstral dengan tetap mempertahankan tradisi berbudaya. Mengacu pada *Fashion Trend Forecasting 2016/2017* yaitu

*Resistance* atau penolakan yang berarti mampu untuk mempertahankan diri dan juga tradisinya. Dengan tema *Colony* dan subtema *Nestwork* yang terinspirasi dari pembuatan struktur yang melibatkan jalinan benang dari serat tipis yang menghasilkan konstruksi yang ringan cenderung tembus pandang namun kuat.

Penciptaan disain diawali dengan menetapkan sumber ide dari inspirasi yang didapat. Kemudian dituangkan dalam bentuk *moodboard* agar lebih mudah untuk dipahami sehingga disain tidak menyimpang dari sumber ide yang dipilih. Setelah itu membuat *design sketching*, *presentation drawing*, dan *fashion illustration*.

Kendala yang diperoleh dalam proses penciptaan disain yaitu bagaimana membuat konsep dengan mengkolaborasikan kebudayaan Indonesia yang ada dengan tema *Colony* yang merupakan konsep perlindungan habitat dan subtema *Nestwork* agar selaras diterapkan dalam sebuah disain. Oleh karena itu, perlu pemahaman yang lebih mengenai penerapan unsur dan prinsip disain, penguasaan sumber ide dan penerapannya harus tepat sasaran agar tidak keluar dari tema dan trend yang diambil. Selain itu setiap disain busana harus memiliki ciri khusus yang memperkuat sumber ide, maka busana pesta mala mini memiliki ciri khusus berupa penggunaan bordir terawang pada busana.

## 2. Pembuatan Karya Busana

Tahapan-tahapan yang dilalui setelah pembuatan disain busana adalah merealisasikan disain menjadi busana dengan melalui beberapa proses. Proses pembuatan busana meliputi pengambilan ukuran pada model, pembuatan pola daar, pecah pola, rancangan bahan dan kalkulasi harga, pemotongan bahan, pemberian tanda jahitan, menjelujur, evaluasi proses I, menjahit, memasang hiasan, evaluasi proses II, penilaian gantung dan grand juri. Evaluasi proses I dilakukan saat busana masih berupa jelujuran dengan tujuan agar jika terjadi kesalahan ukuran dapat diperbaiki lagi tanpa merusak bahan.

Setelah dievaluasi lalu dilanjutkan dengan proses penjahitan sampai dengan penyelesaian dan menghias busana harus sudah selesai kurang lebih 90% dari total pembuatan. Setelah tahap proses evaluasi II, tahap selanjutnya adalah penialian gantung. Penilaian gantung dilakukan dengan memasang busana pada dressform. Aspek yang dinilai meliputi teknik menjahit, hiasan dan kesesuaian daya pakai. Penilaian selanjutnya adalah grand juri, proses penialian dilakukan dengan cara busana dikenakan dan diperagakan oleh model, sementara disainer mempresentasikan konsep penciptaannya di depan para juri. Aspek yang dinilai meliputi orisinalitas, total *look*, kesesuain disain. Bersamaan dengan grand juri juga dilakukan penialian *moodboard* sebagai visualisasi gagasan konsep disain oleh tim dosen.

Kendala yang diperoleh saat pembuatan karya busana pesta malam muslimah dengan sumber ide bubu penangkap ikan adalah saat membuat bentuk lengkung kaku pada bagian depan busana agar jatuhnya rapih dan bagus.

Ketepatan proses pengambilan ukuran, pecah pola dan teknik menjahit juga menjadi kunci utama dalam pembuatan busana ini, karena akan mempengaruhi kerapihan dan letak jatuhnya lengkung pada busana. Teknik pemasangan atau pengepresan bahan *interfacing* juga menjadi kunci utama agar jatuhnya busana rapi. Melakukan proses penjelujuran akan sangat membantu pada proses penjahitan karena akan menghasilkan jahitan yang rapih dan halus. Proses pengepresan setelah penjahitan pada bagian-bagian tertentu seperti, jahitan kerung lengan, sambungan sisi dan kelim akan menghasilkan bentuk yang rapi.

### **3. Penyelenggaraan Pergelaran Busana**

Pergelaran ini dilaksanakan dalam tiga tahap yaitu persiapan, pelaksanaan dan evaluasi. Dalam pergelaran busana ini dibentuk susunan organisasi kepanitiaan yang terdiri dari ketua, sekretaris, bendahara dan seksi-seksi lainnya. Dengan adanya organisasi maka tanggungjawab dan tugas dari mahasiswa menjadi jelas. Pergelaran busana diadakan pada hari Selasa, 19 April 2016 dengan tema *Authenture* yang bertempat di Auditorium UNY, diikuti oleh 103 mahasiswa yang terdiri dari S1 kelas A angkatan 2013, D3 kelas B

angkatan 2013 dan S1 kelas D angkatan 2013, serta beberapa mahasiswa angkatan 2010, 2011 dan 2012.

Busana yang ditampilkan adalah busana pesta malam muslimah. Acara pergelaran busana terbagi mejadi 3 sesi yaitu S1 kelas A, D3 kelas B, dan S1 kelas D. dalam acara ini penulis mendapat urutan tampil dengan nomor urut 43 pada sesi kedua yang diperagakan oleh model Ajeng. Dalam pergelaran ini juga menampilkan desainer tamu yaitu Hosana Moda by Wiwid Hosana dan Iis Design by Isyanto.

Pada pelaksanaan pergelaran busana ini panitia merekrut beberapa panitia tambahan. Karena kurangnya koordinasi antara panitia inti dengan panitia tambahan sehingga terjadi beberapa kendala, namun secara keseluruhan acar ini dapat berlangsung dengan lancar dan 90 % penonton yang hadir tetap duduk ditempat sampai acara selesai. Setelah pelaksanaan dilakukan tahap selanjutnya adalah evaluasi. Hal ini dilakukan untuk mengatasi beberapa masalah yang belum terselesaikan dengan mempelajari kekurangan dan dapat dijadikan sebagai pembelajaran dan dapat memperbaiki diacara-acara berikutnya.

## BAB V

### KESIMPULAN DAN SARAN

#### A. Kesimpulan

Berdasarkan latar belakang dan hasil pembahasan pembuatan busana pesta malam dengan sumber ide Bubu penangkap ikan dalam pergelaran busana *Authenture*, maka dapat kesimpulan :

1. Dalam menciptakan suatu disain busana dengan sumber ide bubu penangkap ikan melalui tiga tahapan, yaitu: 1)menyusun konsep disain, 2)mengembangkan konsep disain, 3)penciptaan disain. Untuk menciptakan konsep diasin diawali dengan mengkaji teori *trend*, tema , unsur daan prinsip disain serta pemilihan sumber ide. Tahapan mengembangkan konsep disain meliputi mengembangkan sumber ide kedalam bentuk *moodboard* kemudian membuat *design sketching*, *presentation drawing*, pembuatan disain hiasan, *production sketching*, sehingga dihasilkan *fashion illustration* yang menggambarkan busana pesta malam muslimah dengan sumber ide bubu penangkap ikan dengan nama *Imagine Bubu* dengan *style simple elegan*.
2. Pembuatan busana pesta malam dengan sumber ide bubu pada pergelaran *Authenture* yang dibuat melalui tahap pembuatan, yaitu: 1) tahap persiapan, yang meliputi pengambilan ukuran pada model, pembuatan pola dasar, pecah pola, rancangan bahan dan kalkulasi

harga, 2) pelaksanaan, yang meliputi pemotongan bahan, pemberian tanda jahitan, merekayasa tekstur kain dengan bordir, menjelujur, evaluasi proses I, menjahit, memasang hiasan dan evaluasi proses II 3) tahap evaluasi hasil, meliputi kesesuaian antara busana dengan tema atau sub trend yang diangkat dengan keserasian busana secara keseluruhan. Maka dihasilkan busana pesta malam berupa gaun panjang dan blus luar (*outer*) dengan bordir terawang pada bagian atas *outer* dan pada gaun bagian bawah dengan detail bentuk lengkung kaku pada bagian depan *outer*. Bahan yang digunakan yaitu lurik polos warna oranye, kain organdi yang dibordir terawang warna coklat, kain sifon buttersilk dan kain satin bridal.

3. Pergelaran busana dengan tema *Authenture* ini dapat terselenggara dengan lancar dan sukses sesuai dengan harapan setelah melalui tiga tahap penyelenggaraan yaitu : 1) tahap persiapan, meliputi penentuan tema, pembentukan panitia, penentuan anggaran, penentuan dewan juri, waktu dan tempat penyelenggaraan, merancang tata panggung, *lighting*, *music* serta gladi bersih, 2) tahap pelaksanaan, meliputi penilaian gantung, grand juri dan pergelaran busana *Authenture*, 3) tahap evaluasi meliputi kesesuaian perencanaan dengan pelaksanaan. Pergelaran busana telah terlaksana pada hari Selasa, 19 April 2016 pukul 18.30 yang bertempat di Auditorium Universitas Negeri Yogyakarta. Pergelaran ini dihadiri oleh beberapa tamu undangan, baik dari petinggi dan staf UNY, pejabat daerah, maupun pengamat fashion dan

perwakilan pihak sponsor. Semua tiket telah terjual habis dan 90 % penonton memilih tetap di tempat hingga acara berakhir. Pergelaran busana *Authenture* diikuti oleh 103 mahasiswa, yang terdiri dari mahasiswa S1 kelas A, S1 kelas D dan D3 kelas B dengan bantuan dari panitia tambahan melalui proses seleksi. Penulis menampilkan busana dengan nomor urut 43 pada sesi kedua kelas B yang diperagakan oleh model bernama Ajeng.

## **B. Saran**

### **1. Bagi Mahasiswa**

- a. Dalam mencipta suatu disain busana perlu menentukan sumber ide yang sesuai dengan tema karena akan mempermudah dalam pembuatan disain busana. Penerapan sumber ide harus tepat, jangan sampai menyimpang dari tema atau judul yang diambil
- b. Dapat memahami tentang penerapan unsur dan prinsip disain serta ciri khusus atau karakteristik yang akan diambil
- c. Dapat memahami dengan benar konsep penciptaan busana yang ingin diwujudkan, mulai dari mendisain sampai karya terwujud
- d. Dalam pembuatan busana pesta, hendaknya benar-benar cermat dan teliti saat melakukan proses pengambilan ukuran, karena ketepatan ukuran akan mempengaruhi bentuk dan jatuhnya busana pada badan. Sebelum proses penjahitan harus diawali dengan proses penjelujuran, sehingga akan memudahkan dalam proses

penjahitan dan menghasilkan jahitan yang rapi, perlunya proses pengepresan setelah menjahit bagian-bagian sambungan.

- e. Demi terselenggaranya pergelaran busana yang baik maka dibutuhkan persiapan dan perencanaan yang matang. Diperlukan adanya koordinasi dan komunikasi yang baik antar panitia, baik panitia inti maupun panitia tambahan, sehingga tugas kepanitiaan dapat berjalan dengan baik dan lancar. Setiap panitia harus sadar dan bertanggung jawab atas tugas dan kewajiban yang telah diberikan, sehingga pergelaran busana dapat berjalan sukses.

## 2. Bagi Lembaga

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

## 3. Bagi masyarakat

- a. Lebih mengapresiasi mahasiswa dalam menciptakan suatu karya terutama dalam bidang busana
- b. Mendukung pelaksanaan pergelaran busana
- c. Ikut berpartisipasi dalam melestarikan kebudayaan nusantara Indonesia dengan berbagai cara salah satunya melalui bidang *fashion*

## DAFTAR PUSTAKA

- Afif Ghurub Bestari. (2011). *Menggambar Busana Dengan Teknik Kering*, Yogyakarta: PT Intan Sejati Klaten
- Arifah A Riyanto. (2003). *Desain Busana*. Bandung: Yapemdo
- \_\_\_\_\_. (2003). *Teori Busana*. Bandung: Yapemdo
- Chodiyah dan Wisri A. Mamdy. (1982). *Desain Busana Untuk SMKK/SMTK*, Jakarta: Departemen Pendidikan dan Kebudayaan
- Departemen Pendidikan dan Kebudayaan Proyek Inventarisasi dan Dokumentasi Kebudayaan Daerah. (1982). *Adat Istiadat Daerah Lampung*, Jakarta
- Dharsono Sony Kartika. (2004). *Seni Rupa Modern*. Bandung: Rekayasa Sains
- Enny Zuhni Khayati. (1998). *Pembuatan Busana III*, Yogyakarta: FPTK IKIP Yogyakarta
- Goet poespo. (2005). *Tailoring Membuat Blazer Dalam 1 Hari*, Yogyakarta: PT Gramedia Pustaka Utama
- \_\_\_\_\_. (2009). *A to Z istilah Fashion*, Yogyakarta: PT Gramedia Pustaka Utama
- Hery Suhersono. (2004). *Desain Bordir Motif Krancang, Tepi dan Lengkung*, Jakarta: PT Gramedia Pustaka Utama
- Indonesia Trend Forecasting. (2016). *Resistance Fashion Trend Forecasting 2016/2017*, Jakarta: BD+A Design
- Irnawati Zanifah. (2015). *Panduan Praktis Desain Baju Dari Pola Hingga Jadi*. Jakarta: PRIMA
- Porrie Muliawan. (1975). *Teknik Jahit-menjahit*. Jakarta: BALAI PUSTAKA
- \_\_\_\_\_. (1989). *Konstruksi Pola Busana Wanita*, Jakarta: PTBPK Gunung Mulia
- \_\_\_\_\_. (2002). *Menggambar Mode dan Mencipta Busana Wanita*, Jakarta: PT BPK Gunung Mulia.

- Prapti Karomah dan Sicilia Sawitri. (1986). *Pengetahuan Busana*. Yogyakarta.
- Sicilia Sawitri, dkk. (2000). *Ilustrasi Mode*, Yogyakarta: Jurusan Pendidikan Kesejahteraan Keluarga Fakultas Teknik Universitas Negeri Yogyakarta.
- Soekarno & Lanawati Basuki. (2004). *Panduan Membuat Desain Ilustrasi Busana (Teknik Dasar, Terampil dan Mahir)*. Tangerang: PT. Kawan Pustaka.
- Sri Widarwati. (2000). *Disain Busana I*, Yogyakarta: Jurusan Pendidikan Kesejahteraan Keluarga Fakultas Teknik Universitas Negeri Yogyakarta
- \_\_\_\_\_, dkk. (2000). *Disain Busana II*, Yogyakarta: Jurusan pendidikan Kesejahteraan Keluarga Fakultas Teknik Universitas Negeri Yogyakarta
- Sri Ardiati Kamil. (1986). *Fashion Design*. Jakarta: CV Baru
- Sudirman & Achmar Mallawa. (2004). *Teknik Penangkapan Ikan*, Jakarta: PT Asdi Mahasatya
- Suryawati, Vivi Radiona dan Yeni Sesnawati. (2011). *Membuat Pola*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya Offset
- Wibowo, dkk. (1990). *Pakaian Adat Tradisional Daerah Istimewa Yogyakarta*. Departemen Pendidikan dan Kebudayaan
- Widjiningsih. (1994). *Konstruksi Pola Busana*, Yogyakarta: IKIP Yogyakarta
- \_\_\_\_\_. (1982). *Desain Hiasan Busana dan Lenan Rumah Tangga*, Yogyakarta: FPTK IKIP Yogyakarta

#### SUMBER DARI INTERNET

- Fitinline. (2013). "Kain Organdi". Diakses pada 1 Mei 2016 pukul 19:14. <https://fitinline.com/article/read/kain-organdi>
- Fitinline. (2014). "Moodboard: Art of Fashion". Diakses pada 29 April pukul 20:35. <https://fitinline.com/article/read/mood-board--art-of-fashion>
- Wahdah. (2003). "Syarat-syarat Busana Muslimah". Diakses pada 29 April pukul 20:46. <http://wahdah.or.id/syarat-syarat-busana-muslimah/>
- <http://www.slightshop.com/tips-cara-merawat-katun-satin-sutera>. "Tips Memelihara Pakaian". Diakses pada 1 Mei 2016 pukul 19:32.

## Susunan Panitia Pergelaran Busana “Authenture”

### Proyek Akhir Mahasiswa Angkatan 2013

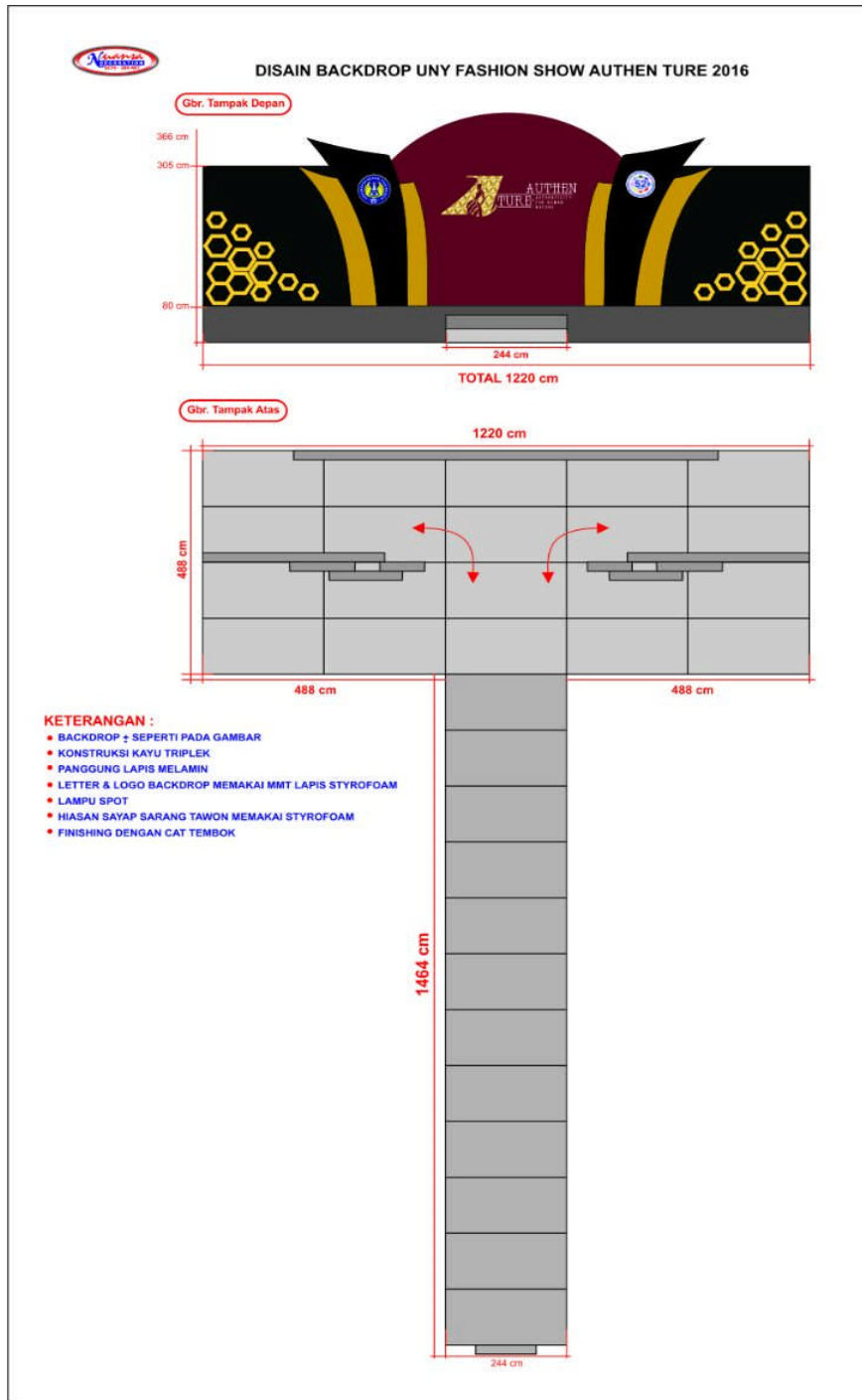
#### Lampiran 1. Susunan Panitia Pegelaran *Authenture*

No	Jabatan	Nama	Nim
1.	Ketua	Marinda Yuni Asari(R)	13513241017
		Yeti Nur Fendah(NR)	13513241061
		Yuliana Suci Wulandari(D3)	13514134021
2.	Sekertaris	Luthfi Mala'il Khusna(R)	13513241051
		Unaisah(NR)	13513241049
		Erni Rohmawati(D3)	13514134017
3.	Bendahara	Farida Aryani(R)	13513241038
		Dahlia Nurjanah(NR)	13513244011
		Tesaria Kurnia Putri(D3)	13514134028
4.	Sie. Acara	Eka Fitriyani(NR)	13513241059
		Anisa Putri Fadhila( NR)	13513244003
		Septiani K.S (NR)	13513244010
		Haninda Fitri Apsari (D3)	13514134029
		Widia Damayanti (D3)	13514134004
		Khoirunisa (R)	13513241040
		Wibi Hanum Larasati (R)	13513241030
		Dwi Putri Oktavia (D3)	13514134031
		Nadia Ayu Sekarini (D3)	13514134022
Seviana Dewanti (NR)	13513241055		
5	Sie. Sponsorship	Selvana Heruka (NR)	13513244004
		Rodhiyah Nurhayati(R)	13513241018
		Bernavita Karina(R)	13513241002
		Ayu Mega Margareta(D3)	13514134001
		Sarah Fadhila (R)	13513241035
		Dwi Nurhasanah (R)	13513241014
		Rani Sri Windarti (NR)	13513244017
		Ristriana Pratomi (NR)	13513241048
		Aulia Tri Sakti (R)	13513241021
6.	Sie. Publikasi	Yuliani (R)	13513241009
		Tirta Ariyani (R)	13513241039
		Desak Made Yuliana(R)	13513241042
		Agnes Fahriana(R)	13513241034
		Linda Rania(NR)	13513241036
		Inka Galuh(R)	13513241029

7.	Sie. Humas	Dinda Hidayati(NR)	13513241044
		Atiyatul Izzah(D3)	13514134009
		Dewinta Megarani(R)	12513241025
		Cynthia Mustika K (D3)	13514134006
		Nurindah Rosvitra Putri (D3)	13514134007
		Lia Noor (NR)	13513244008
8.	Sie. Juri	Ferina Suci Adiningtyas (R)	13513241003
		Febri Rohmawati (R)	13513241023
		Muthiah (R)	13513241013
		Khalaeska Afiati (NR)	13513244005
		Aisyah Ulayya (NR)	13513244016
		Radina Galestyaningrum (NR)	13513241042
9.	Sie. Perkap	Mei Dyanggita Y (NR)	13513241047
		Gita Sakti Nur Pratama (D3)	13514134002
		Linda Kurniawati (R)	13513241019
		Aulia Fatimatuz Zahro (R)	13513241025
		Evi Novi Haryanti (R)	13513241011
		Intan Pramanda (NR)	13513244009
		Mar'atus Sholihah (D3)	13514134005
10.	Sie. Backstage	Tika Pratiwi (NR)	13513241053
		Selly Indah Perdana (NR)	13513241052
		Haniatur Rosyidah (R)	13513241001
		Yuni Fatma Royani (NR)	13513241054
		Wisama Firanti U (NR)	13513241043
		Laela Nur Widiani (NR)	13513241058
		Desniati Parcelia (R)	13513241037
		Shendy Claudya F.Y (R)	13513241032
11.	Sie. Dekorasi	Oryza Sativa (R)	13513241020
		Indah S (NR)	13513241041
		Aprilia Tri A (R)	13513241005
		Wakidah Kurniana Amini (D3)	13514134003
		Hanifatussa' diyah Hayati (D3)	13514134025
		Wahidatun Nurul A (NR)	13513244006
		Dinda Triana Putri (D3)	13514134018
12.	Sie. Booklet	Isnaini Fatimah (NR)	13513241045
		Meilin Dwini (D3)	13514134020
		Alkarimah (R)	13513241015
		Melinda Anindita N (D3)	13514134035
		Nungky D.A (NR)	13513244012
		Friska Paulus (NR)	13513241056

13.	Sie. Dokumentasi	Ayu Fajriani Shidqi (R)	13513241022
		Dewi Purbaningsih (D3)	13514134015
		Widia Pratiwi (R)	13513241012
		Dewi Nastiti (NR)	13513244014
		Anggita Suryaningrum (NR)	13513244018
		Ananda Ayu W (NR)	13513241050
14.	Sie. Konsumsi	Nawinda Jati Lestari (D3)	13514134024
		Olina Dea Kharisa (D3)	13514134008
		Umi Khoiriyah (R)	13513241006
		Fahmila (R)	10513241019
		Ajeng Dwi Ervina (R)	10513241019
15.	Sie Model	Niswatul Aini (R)	13513241016
		Iva Siti Rochani (D3)	13514134030
		Ria Septiana (NR)	11513244005
		Rani Oktavia (NR)	13513249001
		Anis Adibah (NR)	13513241062
16.	Sie. Make-Up	Yashinta Ajeng (NR)	13513244007
		Nasiha Al Sakina (NR)	13513244013
		Dwi Kusuma W (R)	13513241026
		Khomsatun (D3)	13414134026
		Agustina Anggraini (D3)	13514134010
17.	Sie. Keamanan	Eka Yuliana (R)	13513241036
		Lurin Taufana Dewanti (R)	13513241010
		Bela Kristiana (NR)	13513244001
		Tri Puji Astuti (D3)	13514134014
		Rokhmi Arta Nugraheni (R)	13513241007
		Yuliasih (NR)	13513241057
		Laila Puspita Suci (NR)	13513244015





Lampiran 3. Dekorasi Panggung Tampak Depan


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

PROUDLY PRESENT

**AUTHEEN  
TURE**

AUTHENTICITY  
FOR HUMAN  
NATURE

FASHION  
SHOW

**MENAMPILKAN**  
100+ BUSANA  
TREND FORECASTING  
2016/2017: RESISTANCE

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

**AUDITORIUM UNY**  
SELASA, 19 APRIL 2016  
18.30 WIB - SELESAI

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

**DRESSCODE**  
ALL ABOUT BLACK

SPONSORED BY









MEDIA PARTNER


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

PROUDLY PRESENT

**AUTHEEN  
TURE**

AUTHENTICITY  
FOR HUMAN  
NATURE

**MENAMPILKAN**  
100+ BUSANA  
TREND FORECASTING  
2016/2017: RESISTANCE

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

**AUDITORIUM UNY**  
SELASA, 19 APRIL 2016  
18.30 WIB - SELESAI

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

**DRESSCODE**  
ALL ABOUT BLACK

SPONSORED BY









MEDIA PARTNER

Lampiran 4. Media Promosi Pergelaran *Authenture*

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

**VIP TICKET**  
 IDR 40.000,-

**AUDITORIUM UNY**  
 SELASA, 19 APRIL 2016  
 18.30 WIB - SELESAI

**DRESSCODE**  
 ALL ABOUT BLACK

TICKET NUMBER

SPONSORED BY

52

hello F&TV

F

LAB TV PRO

PHOTO

Pulana

MEDIA PARTNER

LAB TV

FFUNY

TICKET NUMBER

FAVORITE VOTE  
 \*Tulis nomor favorit di sini

AUTHEN TURE  
 AUTHENTICITY FOR HUMAN NATURE  
 FASHION SHOW

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

**REG TICKET**  
 IDR 35.000,-

**AUDITORIUM UNY**  
 SELASA, 19 APRIL 2016  
 18.30 WIB - SELESAI

**DRESSCODE**  
 ALL ABOUT BLACK

TICKET NUMBER

SPONSORED BY

52

hello F&TV

F

LAB TV PRO

PHOTO

Pulana

MEDIA PARTNER

LAB TV

FFUNY

TICKET NUMBER

FAVORITE VOTE  
 \*Tulis nomor favorit di sini

AUTHEN TURE  
 AUTHENTICITY FOR HUMAN NATURE  
 FASHION SHOW

Lampiran 5. Tiket Pergelaran (VIP dan Reguler)



Lampiran 6. Foto Hasil Busana ketika Pemotretan Booklet tampak Samping dan Belakang



Lampiran 7. Foto Hasil Busana Tampak Depan Ketika Pergelaran *Authenture*



Lampiran 8. Foto Hasil Busana Tampak Samping Ketika Pergelaran *Authenture*



Lampiran 9. Foto Hasil Busana bersama dengan Model dan Desainer