



**BUSANA PESTA MALAM DENGAN SUMBER IDE CANDI BOROBUDUR
DALAM PERGELARAN BUSANA *AUTHENTURE***

PROYEK AKHIR

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



Oleh :

Wakidah Kurniana Amini

NIM. 13514134003

**PROGRAM STUDI TEKNIK BUSANA
FAKULTAS TEKNIK
UNIVERSITAS NEGERI YOGYAKARTA
JUNI 2016**

HALAMAN PENGESAHAN

Proyek akhir dengan judul “BUSANA PESTA MALAM DENGAN SUMBER IDE CANDI BOROBUDUR DALAM PERGELARAN *AUTHENTURE*” ini telah dipertahankan didepan Dewan Penguji pada tanggal 1 juni 2016 dan dinyatakan **LULUS**.

DEWAN PENGUJI

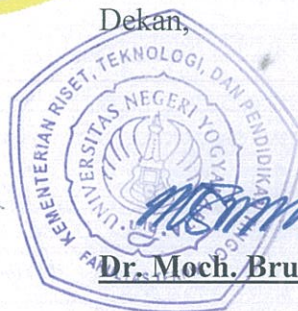
| Nama | Jabatan | Tanda Tangan | Tanggal |
|---------------------------------|--------------------|--|--------------|
| Dra. Widyabakti Sabatari, M. Sn | Ketua penguji |  | 21 Juni 2016 |
| Afif Ghubrubs Bestari, M. Pd | Sekretaris penguji |  | 21 Juni 2016 |
| Dra. Enny Zuhni Khayati, M.Kes | Penguji |  | 21 Juni 2016 |

Yogyakarta, juni 2016

Fakultas Teknik

Universitas Negeri Yogyakarta

Dekan,



Dr. Moch. Bruri Triyono

NIP. 19560216 198603 1 0034

HALAMAN PERSETUJUAN

Proyek akhir yang berjudul Busana Pesta Malam dengan Sumber Ide Candi Borobudur dalam Pergelaran Busana *Authenture* telah disetujui oleh pembimbing untuk diujikan.

Yogyakarta, 2016

Dosen Pembimbing,



Dra. Widyabakti Sabatari, M. Sn

NIP. 19611015 198702 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 orang lain. Kecuali secara tertulis diacu dalam naskah ini dan ditulis dalam daftar pustaka.

Yogyakarta,

Yang menyatakan,

Wakidah Kurniana Amini

NIM. 13514134003

Motto

*Jadikan sabar dan ikhlas sebagai penolongmu,
sesungguhnya Allah beserta orang – orang yang
sabar.*

(QS Al – Baqarah : 153)

ABSTRAK

BUSANA PESTA MALAM DENGAN SUMBER IDE CANDI BOROBUDUR DALAM PERGELARAN BUSANA *Authenture*

Oleh :

Wakidah Kurniana Amini

NIM. 13514134003

Proyek Akhir ini bertujuan untuk 1) Menciptakan busana pesta malam dengan sumber ide Candi Borobudur untuk pergelaran busana *Authenture*. 2) Membuat busana pesta malam dengan sumber ide Candi Borobudur untuk pergelaran busana *Authenture*. 3) Menyelenggarakan pergelaran busana *Authenture* dan menampilkan busana pesta malam dengan sumber ide Candi Borobudur.

Proses penciptaan desain busana pesta malam wanita diawali dengan membuat moodboard, kemudian mengkaji teori tema, sumber ide, *look* dan *style*, selanjutnya mengimplementasikan tema *Authenture*, sub trend *Artistry*, dan sumber ide Candi Borobudur pada desain busana pesta malam. Pembuatan busana pesta malam dengan sumber ide Candi Borobudur melalui tiga tahap, yaitu : 1) Persiapan meliputi menganalisa desain berdasarkan desain produksi, pengambilan ukuran, pembuatan pola busana, pencangan bahan, dan kalkulasi harga. 2) pelaksanaan meliputi peletakan pola, pemotongan bahan, pemberian tanda jahit, penjelujuran, penjahitan dan pemasangan hiasan busana. 3) Evaluasi dilakukan untuk mengetahui hasil dari seluruh proses pergelaran. Penyelenggaraan pergelaran busana *Authenture* melalui tiga tahapan yaitu : 1) Tahap persiapan meliputi pembentukan panitia, penentuan tema pergelaran, penentuan tujuan pergelaran, dan penentuan anggaran. 2) Tahap pelaksanaan yang meliputi penilaian gantung, grand juri, dan pergelaran busana *Authenture*. 3) Tahap evaluasi yang meliputi evaluasi persiapan, evaluasi pelaksanaan dan evaluasi hasil.

Hasil penciptaan ada tiga 1) Moodboard dan desain busana yang dituangkan dalam bentuk *desain sketching* untuk menuangkan ide dan desain terpilih. *Production sketching* untuk persiapan produksi, *presentation drawing* untuk penyajian desain kepada konsumen, dan *fashion illustration* untuk promosi. 2) Busana pesta malam dengan sumber ide Candi Borobudur yang diberi nama *Art of Stupa*, terdiri dari *two pieces* yaitu blus dengan bentuk atau siluet menyerupai stupa Candi Borobudur dan rok dengan menggunakan kombinasi bahan *manipulating fabric*. 3) Pergelaran busana dengan tema *Authenture* bertempat di Auditorium Universitas Negeri Yogyakarta, diikuti oleh 104 mahasiswa Pendidikan Teknik Busana dan Teknik Busana UNY angkatan 2013. Penulis mendapat nomor undian 56.

Kata Kunci: Busana Pesta Malam, Candi Borobudur, *Authenture*.

ABSTRACT
EVENING GOWN INSPIRED BY BOROBUDUR TEMPLE IN
AUTHENTURE FASHION SHOW

by:
Wakidah Kurniana Amini
NIM. 13514134003

This final project aims to 1) Create a evening gown design by Borobudur Temple for Authenture fashion show. 2) Make a evening gown inspired by Borobudur Temple for Authenture fashion show. 3) hold Authenture fashion show and showing evening gown inspired by Borobudur Temple.

The designing process of creation of evening gown for women starting with make a moodboard then reviewing of theory about theme, inspiration, look and style, then implement Authenture theme, Artistry trend, and a inspired of Borobudur temple in evening gown design. Making evening gown with inspired by Borobudur Temple through three stages : 1) Preparation includes analyzing designs based on production design, size, pattern making clothing, preparing materials, and pricing. 2) implementation includes laying pattern, material cutting, marking sewing, penjelujuran, sewing and fitting dress ornament. 3) The evaluation was conducted to determine the outcome of the entire process performances. Organizing Authenture fashion show through three stages: 1) the preparation phase includes the establishment of the committee, determining the theme of the performance, the performance goal setting and budgeting. 2) The implementation stage that includes assessment of hanging, the grand jury, and a fashion show Authenture. 3) Phase evaluation that includes an evaluation of preparation, evaluation of the implementation and evaluation of results.

The result of the creation of three 1) moodboard and the design was poured in the form sketching designs for ideas and designs selected. Production sketching to production preparation, presentation drawing for the presentation of the design to consumers and fashion illustration for sale. 2) evening gown inspired by Borobudur temple have named Art of Stupa, consisting of two pieces, namely a blouse with the shape or silhouette resembling a stupa of Borobudur and skirts by using a combination of materials manipulating fabric. 3) The performance clothing with the theme Authenture at the Auditorium of the State University of Yogyakarta, attended by 104 students of Technical Education and Technical Clothing Clothing force UNY 2013. The author got the lottery numbers 56.

Key words : Evening gown, Borobudur, Authenture.

KATA PENGANTAR

Puji syukur atas kehadiran Tuhan Yang Maha Esa yang telah memberikan limpahan anugrah dan kenimatan serta kesempatan sehingga penyusun dapat melaksanakan Tugas Akhir dengan judul “Busana Pesta Malam Dengan Sumber Ide Candi Borobudur dalam Pergelaran Busana *Authenture*”. Tugas Akhir ini diajukan untuk memperoleh gelar Ahli Madya D3 Teknik Busana.

Dalam pelaksanaan Tugas Akhir ini hingga penyusunan laporan ini, banyak bantuan dan dukungan dari berbagai pihak. Untuk itu penyusun menyampaikan ucapan terimakasih kepada pihak – pihak yang telah membantu kelancaran Proyek Akhir ini kepada yang terhormat Bapak/Ibu:

1. Dra. Widyabakti Sabatari M.Sn selaku Dosen Pembimbing Proyek Akhir yang telah meluangkan waktu dalam membimbing.
2. Enny Zuhni Khayati, M.Kes selaku Dosen Penguji dalam ujian Proyek Akhir.
3. Afif Ghurub Bestari, M.Pd selaku Sekretaris dalam ujian Proyek Akhir.
4. Bapak Triyanto MA selaku Ketua Program Studi Teknik Busana.
5. Ibu Dr. Mutiara Nugraheni, M.Si selaku Ketua Jurusan Pendidikan Teknik Boga dan Busana.
6. Bapak Dr. Moch. Bruri Triyono selaku Dekan Fakultas Teknik Universitas Negeri Yogyakarta.
7. Bapak Prof. Rochmat Wahab, M.Pd M.A selaku Rektor Universitas Negeri Yogyakarta.

8. Bapak dan ibu dosen pengajar Pendidikan Teknik Boga Dan Busana
9. Staf dan karyawan Universitas Negeri Yogyakarta
10. Winda selaku model yang memeragakan busana pesta.

Demikian Proyek Akhir ini dibuat, semoga hasil tugas akhir bermanfaat bagi semua pihak.

Yogyakarta, juni 2016

Wakidah Kurniana Amini

DAFTAR ISI

| | |
|--|-----------|
| HALAMAN JUDUL..... | |
| HALAMAN PENGESAHAN..... | i |
| HALAMAN PERSETUJUAN..... | ii |
| HALAMAN PERSEMBAHAN..... | iii |
| HALAMAN MOTTO..... | iv |
| ABSTRAK..... | v |
| KATA PENGANTAR..... | vi |
| DAFTAR ISI..... | vii |
| DAFTAR TABEL..... | Viii |
| DAFTAR GAMBAR..... | Ix |
| DAFTAR LAMPIRAN..... | X |
| BAB I PENDAHULUAN | |
| A. Latar Belakang Penciptaan | 1 |
| B. Batasan Istilah..... | 4 |
| C. Rumusan Penciptaan | 5 |
| D. Tujuan Penciptaan | 6 |
| E. Manfaat Penciptaan..... | 6 |
| BAB II DASAR PENCIPTAAN KARYA | |
| A. Tema Penciptaan <i>Authenture</i>..... | 8 |
| B. Trend <i>Resistence</i> | 8 |
| C. Sumber Ide..... | 16 |
| 1. Pengertian Sumber Ide..... | 16 |
| 2. Penggolongan Sumber Ide..... | 16 |
| 3. Sumber Ide Candi Borobudur..... | 18 |
| 4. Pengembangan Sumber Ide..... | 22 |
| D. Desain Busana..... | 23 |
| 1. Unsur dan Prinsip Disain..... | 23 |
| 2. Teknik Penyajian Gambar | 42 |
| 3. Prinsip Penyusunan <i>Moodboard</i> | 46 |
| E. Busana Pesta..... | 47 |
| 1. Deskripsi Busana Pesta..... | 47 |
| 2. Bahan Busana | 49 |
| 3. Pola Busana..... | 54 |
| 4. Teknologi Busana..... | 57 |
| 5. Hiasan Busana..... | 60 |
| F. Pergelaran Busana..... | 6 |
| BAB III KONSEP PENCIPTAAN KARYA..... | 73 |
| BAB IV PROSES, HASIL, DAN PEMBAHASAN | |
| A. Proses | 80 |

| | | |
|--------------|---|------------|
| 1. | Proses Penciptaan Desain Busana..... | 80 |
| 2. | Proses Pembuatan Busana..... | 86 |
| 3. | Proses Penyelenggaraan Pergelaran Busana..... | 118 |
| B. | Hasil | 144 |
| 1. | Hasil Penciptaan Desain Busana..... | 144 |
| 2. | Hasil Pembuatan Busana..... | 146 |
| 3. | Hasil Penyelenggaraan Pergelaran Busana..... | 146 |
| C. | Pembahasan | 146 |
| 1. | Penciptaan Desain Busana..... | 146 |
| 2. | Pembuatan Busana..... | 147 |
| 3. | Penyelenggaraan Pergelaran Busana..... | 148 |
| BAB V | SIMPULAN DAN SARAN | |
| A. | Kesimpulan | 149 |
| B. | Saran | 150 |
| | Daftar Pustaka..... | 152 |

DAFTAR TABEL

| | |
|--|-----|
| Tabel 1. Keterangan Pola Dasar Badan Sistem So Eun..... | 91 |
| Tabel 2. Keterangan Pola Dasar Lengan..... | 92 |
| Tabel 3. Keterangan Pola Dasar Rok..... | 94 |
| Tabel 4. Keterangan Pola Dasar Lingkar..... | 96 |
| Tabel 1. Kalkulasi Harga..... | 107 |
| Tabel 2. Evaluasi Proses I..... | 112 |
| Tabel 3. Hasil Evaluasi II..... | 116 |
| Tabel 4. Daftar Anggaran..... | 125 |
| Tabel 5. Susunan Acara Pergelaran Busana <i>Authenture</i> | 127 |

DAFTAR GAMBAR

| | |
|--|-----|
| Gambar 1. Pallet Warna <i>Refugium</i> | 14 |
| Gambar 2. Subtrend <i>Artistry</i> | 15 |
| Gambar 3. Candi Borobudur..... | 20 |
| Gambar 4. Stupa Candi..... | 21 |
| Gambar 5. Susunan Batu – Batu Candi Borobudur..... | 22 |
| Gambar 6. Warna Primer..... | 33 |
| Gambar 7. Warna Sekunder..... | 34 |
| Gambar 8. Warna Tersier..... | 35 |
| Gambar 9. Warna Kuartet..... | 35 |
| Gambar 10. Warna Panas dan Dingin..... | 36 |
| Gambar 11. Bahan Satin..... | 51 |
| Gambar 12. Kain Lurik..... | 52 |
| Gambar 13. Moodboard..... | 82 |
| Gambar 14. <i>Desain Sketching</i> Tampak Depan..... | 83 |
| Gambar 15. <i>Desain Sketching</i> Tampak Belakang..... | 84 |
| Gambar 16. <i>Presentation Drawing</i> | 85 |
| Gambar 17. Desain Anyaman..... | 86 |
| Gambar 18. Desain Hiasan Busana..... | 86 |
| Gambar 19. Gambar Kerja Busana Tampak Depan..... | 87 |
| Gambar 20. Gambar Kerja Busana Tampak Belakang..... | 88 |
| Gambar 21. Pola Dasar So Eun Skala 1 : 8..... | 90 |
| Gambar 22. Pola Dasar Lengan Skala 1 : 8..... | 91 |
| Gambar 23. Pola Blus..... | 92 |
| Gambar 24. Komponen pola blus..... | 93 |
| Gambar 25. Pola Dasar Rok..... | 94 |
| Gambar 26. Pola Dasar Lingkar | 95 |
| Gambar 27. Pola Rok..... | 96 |
| Gambar 28. Komponen Pola Rok..... | 98 |
| Gambar 28. Pecah Pola Rok..... | 98 |
| Gambar 29. Rancangan Bahan Satin Untuk Rok Dan Blus..... | 102 |
| Gambar 30. Rancangan Bahan Lurik Untuk Blus..... | 103 |
| Gambar 31. Rancangan Bahan Lining Blus..... | 104 |
| Gambar 32. Rancangan Bahan Lining Rok..... | 105 |
| Gambar 33. Gambar Desain Anyaman..... | 115 |
| Gambar 34. Proses Menganyam..... | 115 |
| Gambar 35. Fashion Illustration..... | 145 |

DAFTAR LAMPIRAN

- Lampiran 1. Susunan Panitia
- Lampiran 2. Susunan Acara
- Lampiran 3. Dekorasi Panggung Pergelaran *Authenture*
- Lampiran 4. Pamflet Pergelaran Busana *Authenture*
- Lampiran 5. Desain Banner
- Lampiran 6. Desain Tiket Reguler dan VIP
- Lampiran 7. Foto model tampak depan ketika pergelaran busana *Authenture*
- Lampiran 8. Foto model tampak samping ketika pergelaran *Authenture*
- Lampiran 9. Foto model bersama desainer

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Penciptaan

Busana adalah salah satu kebutuhan pokok manusia yang harus dipenuhi. Pada awalnya busana hanya digunakan sebagai pelindung tubuh. Seiring berkembangnya zaman, busana tidak hanya dibutuhkan sebagai penutup dan pelindung tubuh saja, namun telah menjadi *fashion* bagi masyarakat di seluruh dunia. Perkembangan teknologi saat ini semakin mempermudah pembuatan busana. Hal tersebut membuat busana yang diproduksi dan dipasarkan semakin beragam. Namun masih banyak busana yang diproduksi terlihat hampir mirip sehingga masyarakat cenderung merasa bosan. Salah satunya adalah busana pesta, umumnya memiliki model yang sama hanya menambahkan detail untuk menciptakan kesan berbeda antara satu busana dengan busana yang lainnya. Selain itu, untuk material busana pesta itu sendiri masyarakat Indonesia cenderung memilih bahan impor seperti velvet dan satin. Padahal jika dilihat lebih dekat, negara kita memiliki bahan yang kualitasnya tidak kalah dengan bahan dari negara lain seperti batik dan kain tenun. Penggunaan bahan tradisional tersebut dapat mengangkat budaya Indonesia sehingga budaya kita tidak kalah dengan budaya dari negara lain terutama di masyarakat Indonesia sendiri. Selain bahan – bahan tersebut, masih banyak juga bahan – bahan yang jarang orang lain berani gunakan sebagai busana pesta, padahal bahan tersebut jika diolah akan menjadi busana pesta yang unik dan eksklusif serta memiliki nilai ekonomi yang tinggi. Hal

tersebut dapat dijadikan peluang bagi desainer maupun produsen busana dengan kreatifitasnya untuk mengubah bahan – bahan tersebut menjadi busana yang dapat bersaing di pasar internasional.

Universitas Negeri Yogyakarta khususnya Fakultas Teknik, Jurusan Pendidikan Teknik Boga dan Busana, Program Studi Teknik Busana merupakan lembaga pendidikan yang bergerak pada bidang busana yang memberikan kesempatan kepada mahasiswa untuk menuangkan ide – ide kreatif dalam menciptakan busana dengan kualitas tinggi tanpa menghilangkan nilai – nilai moral yang ada dan bertujuan untuk melahirkan desainer – desainer serta pengusaha dalam bidang busana yang mampu menyikapi setiap perubahan yang terjadi pada dunia mode melalui mata kuliah Proyek Akhir. Dalam mata kuliah ini, mahasiswa dituntut untuk menciptakan suatu karya busana yang akan ditampilkan dalam bentuk suatu pagelaran dan busana tersebut dibuat sesuai dengan trend yang akan diwujudkan.

Proyek Akhir angkatan tahun 2013 ini akan menampilkan suatu pagelaran dengan tema *Authenture (Authenticity for Human Nature)*. Tema yang diangkat pada pagelaran *Authenture* ini mengacu pada trend 2016/2017 yaitu *Resistance* atau kemajuan riset – riset *synthetic biology* memberikan harapan – harapan baru dengan terciptanya material – material baru yang lebih ramah lingkungan dan menyembuhkan bumi dari masalah – masalah ekosistem saat ini. Seiring berkembangnya zaman, manusia sibuk dengan teknologi yang sudah semakin maju membuat proses sosialisasi antar manusia secara langsung pun berkurang. Hal ini membuat manusia semakin

melupakan tradisi – tradisi yang sebenarnya merupakan kekayaan bangsa yang patut untuk dilestarikan. Budaya Indonesia mengajarkan untuk menghormati alam sekitar dan tidak merusak lingkungan hingga terciptanya berbagai kerajinan khas Indonesia yang dibuat dengan sangat teliti tanpa ada unsur merusak lingkungan dalam proses pembuatannya. Sehingga *Authenture* dalam pagelaran ini ingin menampilkan busana pesta *ready to wear* yang memiliki kesan anggun dan cantik serta diharapkan kedepannya dapat diproduksi secara masal.

Dalam kesempatan ini, penulis mengambil trend *Refugium* dengan subtrend *Artistry* yang terinspirasi dari hiasan tradisional. Penulis mengambil sumber ide Stupa Candi Borobudur yang merupakan salah satu candi terbesar yang terletak di Jawa Tengah. Arsitektur candi ini diyakini memiliki makna penting tentang pemahaman manusia terhadap kehidupan dunia dan keyakinan religi manusia pada masa pembangunannya. Selain sebagai lambang alam semesta dengan pembagian vertikal (Kamadhatu, Rupadhatu, dan Arupadhatu), Candi Borobudur juga mengandung maksud tertentu yang dilukiskan melalui relief – relief ceritanya. Bentuk dari candi itu sendiri yang berundak – undak menggambarkan betapa kokohnya candi tersebut hingga dapat berdiri hingga saat ini. Candi Borobudur memiliki stupa dengan rongga berbentuk persegi dan jajar genjang pada bangunan candi. Motif persegi berada pada area Kamadhatu dan sebagian Rupadhatu, sedangkan motif jajar genjang berada pada area Arupadhatu dan sebagian Rupadhatu. Hal tersebut menggambarkan tingkatan antara manusia dengan dewa. Sifat dari Candi

Borobudur yang kokoh dan kuat diharapkan dapat diwujudkan dalam pembuatan busana pesta malam. Selain karakteristik tersebut, yang membuat penulis memilih sumber ide candi borobudur adalah sejarah terciptanya Candi Borobudur dimana masyarakat zaman dahulu dapat membuat bangunan yang begitu megah dan rumit dengan teknologi yang mereka miliki. . Penulis ingin mewujudkan desain busana yang mengambil inspirasi dari bentuk dasar karakteristik Candi Borobudur yang diterapkan pada siluet bentuk busana dipadukan dengan teknik *manipulating fabric*.

Dalam pertunjukan *Authenture*, penulis akan menggunakan bahan batik yang melambungkan kesederhanaan sebagai bahan tradisional yang akan digunakan dalam pembuatan busana pesta.

B. Batasan Istilah

Batasan istilah ini digunakan untuk membatasi istilah yang terdapat pada judul agar laporan tidak menyimpang dari pengertian – pengertian yang terdapat pada judul.

1. Busana Pesta Malam

Busana yang dikenakan pada kesempatan pesta di waktu malam hari yang dibuat lebih istimewa dari busana lainnya baik dari bahan, hiasan, maupun teknik jahitnya.

2. Sumber Ide

sumber ide adalah awal dari sebuah inspirasi dan desain yang dapat melahirkan suatu kreasi baru.

3. Candi Borobudur

Candi Borobudur adalah salah satu candi terbesar yang terdapat di Indonesia. Memiliki ciri bangunan yang berundak – undak dan stupa dengan lubang berbentuk persegi dan jajar genjang yang unik yang akan diimplementasikan pada beberapa bagian dari busana pesta yang dibuat.

4. Pergelaran Busana *Authenture*

Pergelaran busana adalah pameran busana, yang bermaksud ingin memamerkan ide – ide hasil rancangan baru dari perancang mode busana. Pergelaran yang dilaksanakan pada Proyek Akhir ini bertema *Authenture (Authenticity for Human Nature)*. *Authenture* bermakna kekuatan seseorang dalam menghadapi perkembangan zaman serta mempertahankan sifat yang telah ada sejak awal. Pergelaran ini meyajikan busana yang dikombinasi dengan bahan tradisional untuk mengangkat kebudayaan bangsa Indonesia.

Berdasarkan batasan istilah yang dikemukakan maka yang dimaksud dengan judul diatas adalah mencipta sebuah desain baru yang diwujudkan dalam karya busana pesta malam dengan sumber ide Candi Borobudur dan digelar pada pergelaran busana *Authenture*.

C. Rumusan Penciptaan

1. Bagaimana mencipta desain busana pesta malam dengan sumber ide Candi Borobudur untuk pergelaran busana *Authenture*?
2. Bagaimana membuat busana pesta malam dengan sumber ide Candi Borobudur untuk pergelaran busana *Authenture*?

3. Bagaimana menyelenggarakan pertunjukan busana *Authenture* dan menampilkan busana pesta malam dengan sumber ide Candi Borobudur yang berjudul *Art of Stupa* ?

D. Tujuan Penciptaan

Adapun tujuan dalam penulisan laporan Proyek Akhir ini antara lain:

1. Dapat mencipta desain busana pesta malam dengan sumber ide Candi Borobudur untuk pertunjukan *Authenture*.
2. Dapat membuat busana pesta malam dengan sumber ide Candi Borobudur untuk pertunjukan busana *Authenture*.
3. Dapat menampilkan busana pesta malam dengan sumber ide Candi Borobudur dalam pertunjukan busana *Authenture*.

E. Manfaat Penciptaan

Manfaat yang diharapkan yaitu :

1. Bagi Penulis
 - a. Menambah wawasan, ilmu serta kreativitas dalam bidang busana.
 - b. Mengetahui cara mengembangkan ide dan keterampilan serta kreativitas dalam bidang busana.
 - c. Mampu mengolah bahan tradisional Indonesia hingga menjadi busana pesta yang indah.
 - d. Mampu menganalisa manajemen dan kerjasama untuk mewujudkan suatu pertunjukan busana.

2. Bagi Program Studi

- a. Memperkenalkan pada masyarakat adanya Program Studi Teknik busana, Jurusan Pendidikan Teknik Boga dan Busana, Fakultas Teknik, Universitas Negeri Yogyakarta pada pagelaran dengan tema *Authenture*
- b. Merealisasikan hasil karya mahasiswa kepada masyarakat dan industri
- c. Melahirkan desainer – desainer muda yang siap bersain dalam dunia *fashion*.

3. Bagi Masyarakat

- a. Mengetahui hasil karya cipta busana yang ditampilkan oleh mahasiswa Program Studi Teknik Busana, Jurusan Pendidikan Teknik Boga dan Busana, Fakultas Teknik, Universitas Negeri Yogyakarta.
- 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*

Authenture (*Authenticity for Human Nature*) , *Aunthenticity* adalah sebuah istilah tertulis dalam filosofi seni dan psikologi. *Authenticity* menggambarkan tingkatan kekuatan pribadi, *spirit*, dan karakter seseorang dalam menghadapi pengaruh dan tekanan dari lingkungan *eksternal*. *Human nature* adalah sifat ideal yang terdapat dalam diri manusia sejak lahir. Sehingga *Authenture* menggambarkan tingkat 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.

B. Trend *Resistance*

Trend mode yaitu kecenderungan akan suatu gaya busana tertentu dan sedang *trendy* atau sedang digemari masyarakat. Dalam dunia *fashion* ditandai dengan perubahan – perubahan yang terjadi dalam kurun waktu tertentu. Menurut Prapti Karomah & Sicila Sawitri (1988) perubahan – perubahan itu terjadi disebabkan adanya pengaruh – pengaruh politik, sosial, ekonomi, dan psikologi. Menurut Sri Widarwati, dkk (2000), kecenderungan terhadap suatu gaya tertentu disebut dengan trend.

Dari pendapat di atas dapat disimpulkan bahwa perubahan *fashion* disebabkan oleh faktor – faktor yang meliputi faktor sosial, ekonomi, serta faktor psikologis, militer, pekerjaan seseorang dan lain – lain. Setiap trend kita tidak harus mengikutinya, namun kita juga jangan pula menghindar karena kita harus pandai memilih busana apa yang sedang trend dan sesuai dengan karakter si pemakai.

Trend 2016 bertema *Resistance* yang berarti perlindungan atau proteksi. Proteksi terhadap hal – haal 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 (BDA *Desaign Trend Research and Analyst: Resitance*). Tema *Resistance* hadir dalam 4 trend yaitu *Biopop*, *Humane*, *Colony*, dan *Refugium*.

1. *Biopop*

Sebuah harapan akan adanya kegembiraan yang diwujudkan dalam warna – warna yang cerah hadir dalam tema *biopop*. Terinspirasi dari foto – foto mikroskopik seperti virus, bakteri, jamur dan sebagainya. Kesan *scientific* dengan kesan riang, seolah – olah bermain – main dan

mengaburkan batasan antara sains dan desain. Kesan naif dan kekanak – kanakan dimunculkan dalam bentuk dan warna warni. Warna – warna yang digunakan dalam tema *biopop* adalah *medium sea green, brandesis blue, mantis green, hellotrope magenta, shocking pink, vivid orange, fluorescent yellow, dark salmon, buble gum*. Terdapat empat sub trend dalam tema *biopop* yaitu *virology, monstrous, lumino gel, toon lab*.

a. *Virology*

Terinspirasi dari bentuk – bentuk organik berwarna cerah dan berukuran sangat kecil seperti bakteri atau virus yang selama ini dianggap sebagai penyakit. Namun belakangan ini menjadi harapan penyembuhan dan sumber daya baru.

b. *Monstrous*

Mengingatkan akan monster yang tercipta dari eksperimen dalam beberapa film. Bentuknya tidak sempurna, namun merupakan sumber kehidupan.

c. *Lumino gel*

Berasal dari kata *luminescence*, yang berarti emisi cahaya yang bukan berasal dari zat panas. Perkembangan *nano technology* menghasilkan gel yang berfungsi sebagai pendingin, penghantar listrik, maupun sumber cahaya. Terinspirasi dari warna liquid yang mendominasi sub tema ini.

d. *Toon lab*

Bermain dengan unsur grafis dan plastik berwarna cerah dengan permukaan *shyny* ataupun *matte*. Terbentuk dari lembaran – lembaran

yang menghasilkan bentuk abstraksi berkarakter kartun dan eksperimental.

Berdasarkan ciri beberapa sub trend di atas dapat dikaji bahwa trend *Biopop* merupakan gaya yang dipengaruhi oleh foto – foto *mikroskopik* dengan permainan warna – warna yang cerah dan permainan garis lengkung atau manik – manik.

2. *Humane*

Komputerisasi dan sistem robotik semakin memegang peranan penting dalam kehidupan manusia. Baik sebagai sumber informasi maupun komunikasi. Trend ini menggambarkan *wearables* dan *augmental reality* yang semakin terintegrasi dalam kehidupan dengan menjaga fungsi manusiawi sebagai makhluk sosial. Warna – warna yang digunakan pada tema *Humane* adalah *skin tone, arsenic, dark mauve, ash grey, azureish white, space cadet, sonic silver, verdigris, cadmium red*. Ada 3 sub trend yang terdapat pada trend *Humane* yaitu *Integral, Exoplastic, Mekatronika*.

a. *Integral*

Sub trend ini menampilkan detail dan tekstur produk dengan sangat teliti dan terlihat dibuat menggunakan teknologi tinggi. Garisnya *clean*, elegan, dan bernuansa metal.

b. *Exoplastic*

Didominasi bahan yang lebih fleksibel seperti plastik yang dapat dikenakan seperti pakaian biasa yang terlihat simpel, namun

menggunakan tekstil yang *high technology*, *fleksible* namun stabil dengan warna cerah memberikan kesan sportif dan dinamis.

c. *Mekatronika*

Terinspirasi dari rancangan robotik, dimana kabel dan kawat dan komponen lainnya masih terbuka serta saling menempel, terlihat rumit dan kasar diwujudkan dalam busana dengan *manipulating fabric* untuk memunculkan kesan tersebut.

Berdasarkan ciri sub trend diatas dapat dikaji bahwa Tema *Humane* adalah trend dengan gaya yang dipengaruhi oleh pemikiran manusia tentang kecanggihan teknologi informasi dan komunikasi yang semakin pesat dengan memunculkan *wearable technology* pada dalam dunia mode.

3. *Colony*

Terinspirasi dari rumah – rumah serangga seperti anai – anai, lebah ataupun laba – laba. Konsep tema ini memperlihatkan struktur –struktur yang terlihat rumit untuk memunculkan kesan sebuah ruang hidup alternatif yang melindungi manusia dari iklim yang semakin keras. Warna – warna yang digunakan dalam tema *Colony* ini adalah *auromentalsaurus*, *aero*, *acid green*, *dark tan*, *dark moss green*, *burnt orange*, *dark byzzantium*, *onyx*, *umber*. Terdapat 3 sub trend yang ada pada trend *Colony* yaitu *Termite*, *Nestwork*, *Molecule*.

a. *Termite*

Terinspirasi dari rumah anai – anai yang didominasi warna alam seperti warna kayu dan tanah serta memiliki struktur berongga yang kokoh.

b. Nestwork

Terinspirasi dari proses pembuatan sarang laba – laba yang menggunakan benang atau serat yang tipis untuk menghasilkan jaring yang ringan dan tembus pandang namun kuat.

c. Molecule

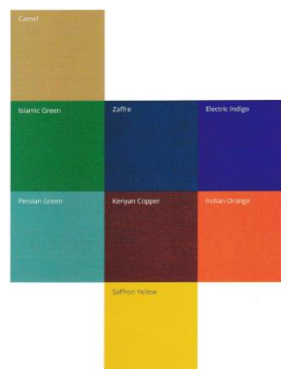
Terinspirasi dari pemikiran tentang tempat tinggal alternatif yang terdapat di bumi maupun di ruang angkasa. Terdiri atas sel – sel yang menyerupai sarang lebah. Sub trend ini didominasi dari bahan *high tech* seperti kaca, metal dan plastik.

Berdasarkan ciri sub trend di atas, dapat dikaji bahwa trend *Colony* adalah gaya yang dipengaruhi oleh sarang – sarang serangga dengan rongga dan struktur yang mendominasi. Tidak dibutuhkan potongan yang rumit, namun lebih diutamakan permainan tekstur dan pemilihan bahan. Memiliki efek terawang dengan motif – motif yang tak beraturan.

4. *Refugium*

Meski secara teoritis dunia sedang memasuki masa tenang, namun itu bukanlah hal yang merata. Berbagai belahan dunia terjadi perpindahan massal yang disebabkan baik karena adanya peperangan maupun adanya teror. Migrasi pengungsi dengan jumlah yang besar dan

memerlukan penanganan khusus yang tidak hanya memberikan atap dan pangan, namun juga standar kehidupan modern. Inovasi frugal yang menyerap pengetahuan kultural dan geografis, diantaranya dengan tampilan yang mengingatkan akan kriya tradisonal. Didukung oleh teknologi tinggi emi kecepatan dan efisiensinya, menciptakan karya – karya genial dengan kenyamanan kultural. Warna – warna yang digunakan pada tema *Refugium* ini adalah *camel*, *almond*, *islamic green*, *zaffre*, *electric indigo*, *persian green*, *kenyan copper*, *indian orange*, *saffron yellow*. Terdapat empat sub trend pada trend *Refugium* ini yaitu *Interflex*, *Armadilo*, *Timurid*, *Artistry*.



Gambar 1. Pallet Warna Refugium

a. Interflek

Jalanan yang mengingatkan akan struktur keranjang tradisional, membentuk struktur yang kokoh namun ringan dan fleksibel

b. Armadilo

Terinspirasi dari hewan trenggiling yang struktur kulitnya berbuku – buku dan digunakan menjadi benteng pelindung dalam

Sumber : BDA Indonesia *Trend Forecasting* (2016)

Berdasarkan ciri sub trend di atas maka dapat dikaji bahwa trend *Refugium* adalah gaya yang dipengaruhi oleh semangat dalam menjaga kebudayaan yang ada dengan menggabungkan antara budaya dengan teknologi saat ini hingga tercipta suatu karya yang sederhana namun kaya akan makna dengan permainan rumit seperti teknik lipat, ikat, anyam, *smock*, serta motif – motif budaya islam.

C. SUMBER IDE

1. Pengertian Sumber Ide

Sumber ide adalah sesuatu yang dapat menimbulkan seseorang untuk mencipta desain baru. Dalam mencipta suatu desain perancang busana dapat melihat dan mengambil berbagai objek untuk dijadikan sumber ide, Sri Widarwati dkk (2000). Menurut Widjningsih (1982), sumber ide adalah sumber yang dapat merangsang lahirnya suatu kreasi. Menurut Chodiyah & Wisri A Mamdy (1982) sumber ide adalah sesuatu yang dapat merangsang lahirnya suatu kreasi baru.

Berdasarkan pendapat diatas dapat dikaji bahwa sumber ide adalah awal dari sebuah inspirasi dan desain yang dapat melahirkan suatu kreasi baru.

2. Penggolongan Sumber Ide

Sumber ide dapat diperoleh dari mana saja seperti alam, budaya, dan berbagai hal yang dapat membuat seseorang memiliki ide untuk mencipta karya baru.

Penggolongan sumber ide menurut Sri Ardiati Kamil (1986) ada tiga yaitu :

- a. Sumber ide dari sejarah penduduk dunia.
- b. Sumber ide dari alam seperti bentuk atau warna dari tumbuh – tumbuhan atau binatang
- c. Sumber ide dari profesi atau pekerjaan tertentu.

Menurut Sri Widarwati (1993), secara garis besar sumber ide digolongkan menjadi empat kelompok yaitu :

- a. Sumber ide dari penduduk dunia seperti busana daerah yang ada di Indonesia.
- b. Sumber ide dari alam seperti flora dan fauna, gelombang air laut, bentuk awan, dan lain – lain.
- c. Sumber ide dari peristiwa penting baik Nasional maupun Internasional.
- d. Sumber ide dari pekerjaan atau profesi seseorang.

Berdasarkan pernyataan di atas dapat disimpulkan bahwa sumber ide dapat digolongkan menjadi :

- a. Sumber ide dari penduduk dunia.
- b. Sumber ide dari alam.
- c. Sumber ide dari profesi atau pekerjaan seseorang.
- d. Sumber ide dari peristiwa penting baik Nasional maupun Internasional.

Hal yang dapat dijadikan sumber ide menurut Sri Widarwati (1993) meliputi :

- a. Ciri khusus dari sumber ide misalnya Kimono Jepang yang ciri khususnya terletak pada lengan dan kerah.
- b. Warna dari sumber ide misalnya warna belang – belang hitam putih yang diambil dari sumber ide seekor zebra.
- c. Bentuk atau siluet sumber ide misalnya bentuk dari rumah adat Toraja yaitu Tongkonan.
- d. Tekstur dari sumber ide misalnya pakaian wanita Bangkok bahannya terbuat dari sutra.

Berdasarkan pendapat di atas dapat disimpulkan bahwa sumber ide adalah segala sesuatu yang dijadikan sebagai sumber dalam mencipta suatu kreasi desain untuk diwujudkan menjadi sesuatu yang baru.

3. Sumber Ide Candi Borobudur

Untuk menghasilkan suatu karya, tidak harus mengambil secara keseluruhan yang ada pada sumber ide tersebut. Cukup mengambil ciri khas dari sumber ide yang telah dipilih telah dapat mewakili karya yang akan diwujudkan. Pembuatan busana pesta malam ini mengambil sumber ide yaitu Candi Borobudur. Pengertian dari sumber ide Candi Borobudur adalah lahirnya sebuah ide untuk menciptakan kreasi baru yang terinspirasi dari Candi Borobudur.

Candi Borobudur merupakan salah satu candi terbesar di Indonesia yang terletak di Magelang, Jawa Tengah. Nama Borobudur sendiri diambil dari kata “Boro” yaitu nama sebuah desa yang terletak di bagian timur Candi, dan “ Budur” yang menurut kitab *Negarakertagama* tulisan Mpu

Prapanca bermakna bangunan suci agama Buddha. Dibangun sekitar tahun 800 Masehi, semasa pemerintahan Raja Smaratungga dari Wangsa Sailendra, yaitu wangsa dinasti yang dikenal dalam sejarah karena berusaha menjunjung tinggi agama Buddha Mahayana. Pembagian konstruksi gunung borobudur menjadi tiga suasana, atau *dhatu* yaitu *kamandhatu*, *rupadhatu*, dan *arupadhatu*.

a. *Kamadhatu*

Kaki candi yang mewakili manusia yang ada di dunia dan masih terikat nafsu duniawi. Pada dinding kaki candi terdapat pahatan sebanyak seratus enam puluh panil relief *Karmawibhangga* yang menggambarkan hukum sebab akibat

b. *Rupadhatu*

Badan candi mewakili dunia antara yaitu manusia yang telah meninggalkan keinginan duniawi namun masih terikat oleh keberadaannya yang masih di dunia. Terdapat pahatan sebanyak seribu tiga ratus panil relief, yang terdiri dari *Lalitavistara*, *Jataka*, *Avadana*, dan *Gandawyuha*.

c. *Arupadhatu*

Arupadhatu bermakna tidak berupa atau tidak berwujud. Tingkatan ini menggambarkan manusia sudah bebas dari segala keinginan dan ikatan bentuk dan rupa namun belum mencapai nirwana. Pada tingkatan ini ditemukan stupa yang terbesar dan tertinggi.



Gambar 3. Candi Borobudur

Sumber : (Ialita, 2015, www.1001malam.com)

Di bangunan Candi Borobudur terdapat stupa yang didalamnya terdapat patung Buddha. Stupa adalah lambang Buddhisme, di India Kuno stupa digunakan sebagai makam. Di kalangan Buddha, stupa digunakan untuk menyimpan abu sang Buddha yang telah dikremasi. Bangunan stupa di Indonesia memiliki kekhasan tersendiri dibandingkan di India maupun di Asia Timur. Banyak bangunan stupa yang berdiri sendiri, sedangkan di Indonesia, lebih sering dijumpai bangunan stupa yang menjadi bagian candi.

Stupa pada Candi Borobudur dibagi menjadi tiga yaitu, stupa induk yang merupakan stupa terbesar yang terletak di puncak candi dan fungsinya sebagai penunjuk waktu atau musim – musim tertentu pada penanggalan Jawa, stupa berlubang yang terletak pada teras candi dan berjumlah keseluruhan 72 buah, dan yang terakhir stupa kecil yang tersebar di bangunan candi berjumlah 1472 buah stupa.



Gambar 4. Stupa Candi Borobudur

Sumber : (arie saksono, 2008, www.manajemenproyekindonesia.com)

Karakteristik yang terdapat pada bangunan Candi Borobudur adalah bangunan yang berundak – undak menggambarkan tingkatan dalam diri manusia mulai dari saat di masih di dunia sampai perjalanan menuju nirwana. Candi Borobudur memiliki bentuk stupa dengan lubang – lubang jajar genjang yang juga menjadi karakteristik yang terdapat pada Candi Borobudur. Selain dari kemegahan bentuk Candi Borobudur yang menjadi daya tarik, keunikan dari proses pembuatan Candi Borobudur juga menjadi keistimewaan tersendiri, bagaimana masyarakat zaman dahulu dapat membuat bangunan yang begitu megah hanya dengan teknologi yang terbatas. Masyarakat zaman dahulu membuat Candi Borobudur dengan mencampur pasir gunung merapi dengan bahan – bahan aditif untuk membuat semacam batu yang digunakan untuk membuat Candi Borobudur. Setiap potongan batu dicetak dan disusun tanpa direkatkan. Batu – batu tersebut hanya ditumpuk dan disusun dengan pola – pola tertentu agar saling mengikat. Candi Borobudur dibuat menggunakan teknik yang sederhana, kuncinya hanya ketekunan dan kemauan.



Gambar 5. Susunan Batu – Batu Candi Borobudur

Sumber : (fifi irawan, 2010, www.bobo.kinesia.com)

4. Pengembangan Sumber Ide

Pengembang sumber ide dapat menggunakan teori perubahan wujud, menurut Dharsono Sony Kartika (2004) perubahan wujud dibagi menjadi empat yaitu :

a. Teori Stilasi

Merupakan perubahan bentuk untuk mencapai keindahan dengan cara menggayakan obyek yang digambar atau sumber ide yang digambar.

b. Teori distorsi

Teori distorsi yaitu pencapaian karakter, dengan cara menyangatkan wujud – wujud tertentu pada benda atau obyek yang digambar.

c. Teori transformasi

Merupakan penggambaran bentuk yang dengan cara menekankan pada pencapaian karakter dengan cara memindahkan wujud atau figur dari objek lain ke objek yang digambar.

d. Teori disformasi

Teori disformasi merupakan pengembangan sumber ide dengan cara menggambarkan obyek tersebut hanya yang dianggap mewakili atau karakteristik obyek

Sesuai pendapat di atas dapat disimpulkan bahwa dalam menampilkan sumber ide hendaknya tidak diaplikasikan keseluruhannya pada setiap – setiap bagian busana, melainkan bagian – bagian tertentu saja terutama yang menjadi pusat perhatian. Pembuatan busana harus memperhatikan pengembangan sumber ide apa yang digunakan.

Pengembangan sumber ide yang digunakan penyusun dalam pembuatan desain busana pesta dengan sumber ide Candi Borobudur yaitu pengembangan sumber ide secara teori Disformasi.

D. Desain Busana

Unsur dan prinsip desain

Membuat suatu desain busana diperlukan pengetahuan – pengetahuan untuk agar desain tersebut lebih indah dan sesuai saat diwujudkan. Hal – hal yang perlu dipelajari adalah unsur dan prinsip disain. Keberhasilan untuk memadukan antara unsur dan prinsip disain tergantung pada ketajaman daya, cipta, rasa, karsa, mata dan kepekaan terhadap nilai keindahan. Hal tersebut dapat menambah nilai estetis pada disain yang dibuat.

Desain dibagi menjadi dua macam antara lain:

1. Desain struktur

Menurut Sri Widarwati (1993) Desain struktur adalah desain berdasarkan bentuk, warna, ukuran dan tekstur dari suatu benda. Pada desain busana, desain struktur harus dikerjakan dengan siluet yaitu garis luar atau bayang – bayang suatu obyek. Menurut Arifah A Riyanto (2003), desain struktur adalah susunan garis, bentuk yang dapat dipadukan menjadi suatu rancangan busana yang dapat berbentuk siluet. Menurut Afif Ghurub Bestari (2011), desain struktur merupakan desain pembentuk siluet busana.

Berdasarkan pendapat di atas dapat disimpulkan desain struktur adalah susunan garis yang merupakan pembentuk dalam suatu siluet desain busana.

2. Desain hiasan

Desain hiasan adalah “desain yang memperindah permukaan desain strukturnya” (Chodiyah & Wisri A Mamdy, 1992 : 2). Menurut Sri Widarwati (1993) Desain untuk memperindah desain struktur. Setiap unsur yang digunakan pada desain struktur dengan tujuan untuk mempertinggi mutu merupakan bagian dari desain hiasan. Menurut Afif Ghurub Bestari (2011), desain hiasan mempunyai tujuan untuk menambah keindahan desain struktur.

Sesuai pendapat di atas dapat dikaji bahwa desain hiasan adalah desain yang bertujuan untuk memperindah dan menambah nilai mutu desain struktur.

a. Unsur – unsur disain

Unsur – unsur desain adalah “segala sesuatu yang dipergunakan untuk menyusun suatu rancangan” Sri Widarwati dkk (2000 : 7). Menurut Afif Ghurub Bestari (2011) unsur desain merupakan unsur yang dapat dilihat langsung maupun visual. Menurut pendapat lain Prapti Karomah & Sicilia Sawitri (1988) unsur desain perlu disusun untuk mendapatkan suatu desain.

Sesuai pernyataan di atas dapat dikaji bahwa unsur desain adalah segala sesuatu yang disusun dan digunakan untuk mengekspresikan ide dan kreatifitasnya yang dituangkan dalam sebuah gambar desain busana.

Unsur – unsur disain busana yang perlu diketahui yaitu :

1) Garis

Unsur garis adalah “goresan dengan benda keras diatas permukaan benda datar seperti kertas, dinding dan papan” (Afif Ghurub Bestari 2011 : 11), sedang menurut pendapat Prapti Karomah & Sicilia Sawitri (1988) garis merupakan kumpulan titik – titik yang ditarik dari titik satu ke titik lain sesuai arah dan tujuan. Garis ialah “hasil goresan dengan benda keras diatas permukaan benda alam (tanah, pasir, pohon, dan sebagainya) atau benda buatan (kertas, papan tulis,dinding dan sebagainya)” Atisah Sipahelut & Petrussumadi, (1991: 24).

Menurut Sri Ardiati Kamil (1986) beberapa garis dapat terjadi karena :

- a) Sambungan pada bagian – bagian pakaian tersebut seperti garis pinggang dan garis sambungan lengan.
- b) Detail, dekorasi, dan trimming pada pakaiannya seperti lipit jarum dan kupnat.
- c) Hiasan aplikasi, tusuk – tusuk mesin dan lain – lain.

Fungsi garis adalah :

- a) Membatasi bentuk siluet.
- b) Memberikan periode suatu busana.
- c) Memberikan arah dan pergerakan selama mendesain.

Garis pada pakaian dapat terjadi karena model yang dibuat seperti *empire*, garis *princes* dan garis hias. Garis dapat dibedakan menjadi dua yaitu cara membuatnya dan bentuk.

Berdasarkan cara membuatnya, garis dikelompokkan menjadi dua yaitu garis formal dan informal.

a) Garis formal

Garis formal adalah garis yang dibuat menggunakan alat bantu seperti peggaris. Garis formal ini tidak dapat menunjukkan karakter si pembuat dikarenakan dalam pembuatannya menggunakan alat bantu.

b) Garis informal

Garis informal adalah garis yang dibuat tanpa menggunakan alat bantu. Garis ini dapat menunjukkan karakter si pembuat melalui bentuk garis yang dibuat.

Garis berdasarkan bentuk yaitu garis lurus, garis lengkung, garis zig zag, garis bergerigi, dan garis berombak. Garis diterapkan pada busana seperti princes, empire, berbagai macam garis leher, kerah, dan lain – lain.

Menurut Sri Ardiati Kamil (1986) garis memiliki sifat yang memberi pengaruh terhadap perbandingan badan. Sifat – sifat tersebut adalah :

a) Garis vertikal

Memberi pengaruh memanjangkan bila dipakai oleh orang dengan tubuh pendek.

b) Garis horizontal

Memberi pengaruh memendekkan dan memberi kesan gemuk pada pemakai busana.

c) Garis diagonal

Memberi pengaruh pemakai akan terlihat tampak lebar, makin datar garisnya maka akan tambah melebar dan sebaliknya makin tegak garisnya maka akan memberi pengaruh meninggikan pemakai.

d) Garis lengkung

Memberi pengaruh memperbesan dan si pemakai akan tampak luwes.

e) Garis berbentuk V

Memberi pengaruh mengecilkan bentuk badan seseorang, kecuali jika bentuk garis V terlalu lebar maka justru akan memberi kesan semakin lebar.

f) Garis patah

Memberi pengaruh memotong suatu garis yang panjang dan lurus sehingga pemakai akan terlihat lebih pendek.

Berdasarkan pendapat di atas dapat disimpulkan bahwa unsur garis adalah kumpulan titik yang saling terhubung membentuk suatu desain yang menggunakan media berupa permukaan benda alam maupun buatan untuk alasnya. Penerapan garis pada busana berupa garis hias seperti garis empire, garis magstop dan garis lainnya. Setiap unsur garis yang terdapat pada busana memberikan kesan yang berbeda – beda terhadap pemakai, oleh karena itu memilih garis harus sesuai dengan kondisi tubuh pemakai.

2) Arah

Setiap garis mempunyai arah. Arah pada garis dapat mempengaruhi kesan pada pemakai busana. Menurut Sri Widarwati, dkk (2000) garis sesuai arah dapat dikelompokkan menjadi :

a) Garis lurus

Garis lurus memiliki sifat kaku, kokoh, dan keras, tetapi dengan arah yang berbeda akan menimbulkan kesan yang berbeda.

b) Garis lengkung

Garis lengkung memberi suasana riang, luwes, lembut dan lebih feminin.

3) Bentuk

Setiap benda memiliki bentuk tersendiri. bentuk adalah “hasil hubungan dari beberapa garis yang menghasilkan area atau bidang dua dimensi (*shape*)”(Afif Ghurub Bestari, 2011:12). Menurut Soekarno & Lanawati Basuki (2004) unsur bentuk memiliki beberapa macam bentuk dasar geometris seperti persegi, lingkaran, segi tiga, dan lain – lain.

Berdasarkan sifatnya bentuk dibedakan menjadi dua yaitu bentuk geometris dan bentuk bebas.

a) Bentuk geometris

Bentuk geometris adalah bentuk yang terdiri dari garis – garis yang saling berhubungan dan dibuat menggunakan alat ukur seperti penggaris. Bentuk – bentuk geometris antara lain persegi, persegi panjang, segi tiga, dan lain – lain.

b) Bentuk bebas

Bentuk – bentuk bebass biasanya dibuat tanpa menggunakan bantuan alat atau penggaris. Seperti bentuk daun, bunga, pohon, batu, dan lain – lain.

Menurut Sri Widarwati (1993) ada dua macam yaitu bentuk dua dimensi dan bentuk tiga dimensi. Bentuk dua dimensi adalah bidang

datar yang dibatasi oleh garis. Bentuk tiga dimensi adalah ruang yang bervolume dan dibatasi oleh permukaan.

Penerapan unsur bentuk pada busana seperti bentuk muka lancip, segitiga, dan persegi sebaiknya menggunakan bentuk garis leher bulat atau U. Bentuk lengan yang kerut – kerut memberi kesan gemuk pada pemakai, sedangkan lengan licin memberi kesan melangsingkan, dan lain – lain.

Sesuai pernyataan di atas dapat disimpulkan bahwa bentuk adalah hasil dari beberapa garis yang saling terhubung memiliki kesan yang berbeda – beda pada setiap bentuk. Bentuk dapat berupa dua dimensi maupun tiga dimensi.

4) Ukuran

Garis dan bentuk memiliki ukuran yang berbeda. Ukuran perlu dipertimbangkan dalam membuat desain busana untuk memunculkan kesan keseimbangan dan keserasian. Ukuran dalam busana terdapat pada bagian – bagian busana seperti panjang rok, panjang lengan, lingkar badan, dan lain – lain.

5) Tekstur

Setiap benda memiliki tekstur masing- masing, ada yang bertekstur kasar, halus, licin, dan lain – lain. Afif Ghurub Bestari (2011 : 13) “tekstur merupakan keadaan suatu benda atau kesan yang timbul dari apa yang terlihat pada permukaan benda”. Sri Widarwati dkk (2000 : 14) “tekstur adalah sifat permukaan dari suatu benda

yang dapat dilihat dan dirasakan”. Menurut Dharsono Sony Kartika (2004) tekstur merupakan unsur yang menunjukkan rasa permukaan bahan.

Berdasarkan pernyataan diatas dapat disimpulkan bahwa tekstur adalah sifat dari permukaan suatu benda yang dapat dilihat dan dirasakan. Penggolongan tekstur menurut Arifah A Riyanto (2003) yaitu :

a) Tekstur kaku

Tekstur kaku dapat menyembunyikan bentuk tubuh seseorang namun akan memberi kesan lebih gemuk.

b) Tekstur kasar dan halus

Kain dengan tekstur kasar memberikan tekanan pada pemakai kelihatan lebih gemuk, sedangkan untuk tekstur halus tidak kesan ukuran badan asalkan tidak mengkilap.

c) Tekstur lemas

Bahan bertekstur lemas sesuai untuk model yang berkerut – kerut, draperi, dapat memberikan efek yang luwes.

d) Tekstur tembus pandang

Tekstur tembus pandang kurang bisa menyembunyikan kekurangan bentuk badan, misalnya terlalu gemuk atau terlalu kurus dan ingin terlihat langsing.

e) Tekstur mengkilap dan kusam

Tekstur mengkilap membuat pemakai terlihat lebih gemuk. Tekstur yang kusam memberi kesan lebih kecil. Tekstur bahan yang ditimbulkan untuk busana pesta malam ini adalah tekstur mengkilap dan tekstur halus.

6) *Value* atau nilai gelap terang

Nilai gelap terang adalah warna yang menunjukkan apakah warna mengandung unsur hitam atau putih (Sri Widarwati : 2000). Sedang menurut Atisah Sipahelut dkk (1991) nilai gelap terang adalah penampakan benda hasil penglihatan mata yang menunjukkan gelap terang dari warna ada objek.

Berdasarkan pendapat diatas dapat disimpulkan bahwa value atau nilai gelap terang adalah bagian – bagian benda yang tidak ditempa cahaya secara merata sehingga akan menunjukkan bagian gelap dan terang objek. Semua benda akan terlihat jika terkena cahaya. Jika diamati akan terlihat bahwa ada bagian yang tidak terkena cahaya dan ada juga bagian yang terkena cahaya. Nilai ini memberikan kesan gelap atau terang pada desain dan rancangan busana.

7) Warna

Warna memegang peranan yang cukup penting dalam busana. Warna dapat mencerminkan pribadi dari pemakainya. Pemilihan warna yang tepat dapat menutupi kekurangan pemakainya. Warna dikelompokkan menjadi beberapa bagian antara lain :

a) Warna primer

Warna primer yaitu warna dasar atau warna pokok yang tidak diperoleh dari pencampuran warna. Warna primer terdiri dari warna merah, kuning dan biru.

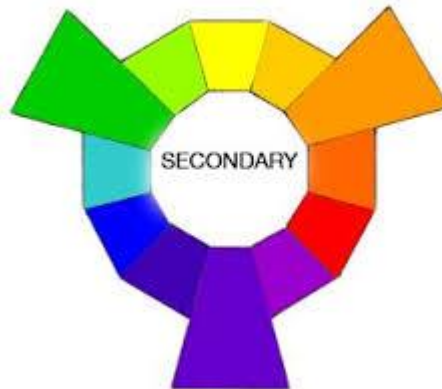


Gambar 6. Warna Primer

Sumber : (momo, 2012, www.momotografi.blogspot.com)

b) Warna sekunder

Warna sekunder diperoleh dari pencampuran dua warna primer dengan jumlah yang sama. Warna sekunder terdiri dari warna oranye, warna hijau, dan warna ungu. Warna oranye diperoleh dari pecampuran warna merah dan kuning. Warna hijau diperoleh dari pencampuran warna kuning dan biru. Warna ungu diperoleh dari pencampuran warna merah dan biru.



Gambar 7. Warna Sekunder

Sumber : (julie neildleier, 2014, www.butterflybeads.blogspot.com)

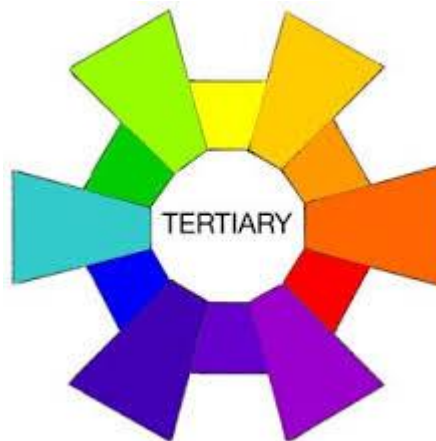
c) Warna intermediete

Warna intermediate diperoleh melalui dua cara, yaitu pencampuran dua warna antara primer dengan sekunder dan pencampuran dua warna primer dengan perbandingan satu banding dua. Warna intermediate terdiri dari enam warna yaitu:

1. Warna kuning hijau hasil pencampuran dua warna kuning dengan satu warna biru.
2. Warna biru hijau hasil pencampuran dua warna biru dengan satu warna kuning.
3. Biru ungu hasil pencampuran dari dua warna biru dengan satu warna merah.
4. Merah ungu hasil pncampran dari dua warna merah dengan satu warna biru
5. Merah oranye hasil pencampuran dua warna kuning dengan satu warna merah

d) Warna tersier

Warna tersier merupakan warna yang terbentuk dari dua warna sekunder.

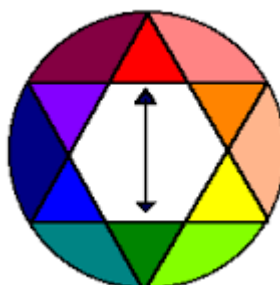


Gambar 8. Warna Tersier

Sumber : (Kevin, 2012, color-wheel-artist.com)

e) Warna kuarter

Warna kuarter adalah warna yang diperoleh dengan mencampurkan dua warna tertier dengan takaran yang sama. Warna kuarter ada tiga yaitu kuarter hijau, kuarter ungu, dan kuarter oranye.



Gambar 9. Warna Kuarter

Sumber : (pepi, 2009, thinktep.wordpress.com)

f) Warna panas dan warna dingin

Warna panas dominan mengandung unsur merah, kuning, jingga. Warna dingin mengandung unsur hijau, biru, ungu.



Gambar 10. Warna Panas dan Warna Dingin

Sumber : (Paris, 2009, trainingpresentasi.net)

g) Kombinasi warna

Kombinasi warna berarti meletakkan dua warna atau lebih dengan berdampingan.

1. Kombinasi warna analogus yaitu perpaduan dua warna yang letaknya berdekatan di dalam lingkaran.
2. Kombinasi warna monochromatis yaitu perpaduan dari satu warna namun berbeda tingkatannya.
3. Kombinasi warna komplementer terdiri dari dua warna yang letaknya bersebrangan dalam lingkaran warna.
4. Kombinasi warna segitiga terdiri dari 3 warna yang jaraknya sama di dalam lingkaran warna.

b. Prinsip desain

Prinsip desain adalah suatu cara untuk menyusun dan menata unsur – unsur busana sehingga menjadi suatu model atau bentuk busana.

Prinsip – prinsip desain meliputi :

1) Harmoni

Harmoni adalah “prinsip desain yang memunculkan kesan adanya kesatuan melalui pemilihan dan susunan objek atau ide” (Afif Ghurub Bestari, 2011 : 17). Menurut Prapti Karomah & Sicilia Sawitri (1988) pencapaian harmonis didapatkan dengan menggabungkan unsur – unsur desain yang merupakan kesatuan.

Sesuai pernyataan di atas dapat dikaji bahwa harmoni adalah kesatuan dari unsur – unsur desain yang dituangkan dalam sebuah rancangan suatu bentuk busana.

2) Proporsi

Proporsi adalah “perbandingan antara bagian satu dengan bagian yang lain” (Afif Ghurub Bestari, 2011:17). Menurut Arifah A Riyanto (2003) proporsi dalam suatu desain busana harus dilihat secara keseluruhan dengan hati – hati untuk melihat keseimbangan desain tersebut. Menurut Sri Ardiati Kamil (1986) proporsi adalah prinsip tentang hubungan antar bagian desain secara menyeluruh.

Menurut Prapti Karomah (1990) untuk mendapat proporsi yang baik yang perlu diperhatikan adalah :

a) Mengetahui hubungan jarak yang baik agar menciptakan suatu desain yang harmonis.

- b) Harus dapat membuat perubahan yang baik dalam rupa untuk mendapatkan ukuran dan bentuk yang baik.
- c) Perlu dipertimbangkan apakah ukuran itu dapat dikelompokkan secara bersama – sama dengan baik.

Menurut Arifah A Riyanto (2003) perbandingan proporsi dapat dilakukan pada tingkatan – tingkatan berikut :

- a) Proporsi pada tingkatan pertama yaitu proporsi dalam satu bagian seperti membandingkan panjang ke lebar dalam satu benda proporsi segiempat.
- b) Proporsi pada tingkatan kedua yaitu proporsi diantara suatu bagian – bagian desain. Proporsi ini dapat pula berupa proporsi warna yang dikombinasi dengan warna lain.
- c) Proporsi pada tingkatan ketiga yaitu proporsi dari keseluruhan bagian desain, dapat dicontohkan dengan adanya warna yang gelap dan terang, yang polos dengan yang bercorak.
- d) Proporsi pada tingkatan keempat yaitu tatanan busana beserta dengan pelengkap seperti adanya bentuk dan ukuran pada suatu desain serta pelengkapanya ketika dikenakan.

Berdasarkan pernyataan diatas dapat disimpulkan bahwa proporsi adalah perbandingan antar bagian – bagian desain untuk mencapai keseimbangan desain secara menyeluruh. Unsur – unsur desain yang dibuat dengan proporsi yang baik akan tampak lebih indah dan lebih menarik.

3) Irama

Irama adalah “untaian kesan gerak yang ditimbulkan oleh unsur – unsur yang dipadukan secara berdampingan dan secara keseluruhan dalam satu komposisi” Atisah Sipahelut & Petrussumadi (1991 : 20). Menurut Prapti Karomah dkk (1988) irama merupakan pandangan yang teratur pada desain busana yang dicapai dengan merangkai unsur – unsur desain. Menurut pendapat lain yaitu Afif Ghurub Bestari (2011) irama merupakan kesan yang timbul dan menyambung dari satu bagian ke bagian lain dari suatu benda sehingga akan membawa mata berpindah – pindah dari bagian satu ke bagian lain.

Sesuai pernyataan diatas dapat dikaji bahwa irama merupakan pergerakan yang ditimbulkan karena adanya unsur – unsur desain dan menentukan keselarasan dari suatu busana. Irama dalam suatu desain dapat menentukan kesan pada rancangan busana.

Menurut (Sri Widarwati, 2000) pergerakan yang dapat mengalihkan pandangan mata dari suatu bagian ke bagian lain minimal dapat dilakukan dengan empat cara yaitu:

a) Pengulangan

Pengulangan adalah suatu cara untuk menghasilkan irama dengan cara menghasilkan garis hias seperti kerut, lipit, renda, kancing hias dan saku. Pengulangan juga dapat dicapai dengan

warna bahan dan bentuk pakaian yang dapat diulang ke bagian lain.

b) Radiasi

Radiasi merupakan suatu pancaran atau pusat perhatian yang menghasilkan suatu irama, seperti payet dan bros. Selain itu juga terdapat pada kerutan – kerutan yang memancar dari garis lengkung.

c) Pengalihan ukuran

Pengalihan ukuran adalah pengulangan dari ukuran besar ke ukuran kecil atau sebaliknya yang menghasilkan suatu irama. Pengalihan ukuran dapat diciptakan melalui rok bertingkat, yang ukurannya dibuat tidak sama dan memperlihatkan suatu bentuk yang dapat menimbulkan irama. Peralihan ukuran juga dapat diperoleh melalui pemilihan jenis, corak, dan warna bahan pakaian.

d) Pertentangan atau kontras

Suatu model mempunyai garis hias tegak lurus dan menyerong dari bahan pakaian yang bergaris, disebut mempunyai pertentangan berirama yang diperoleh melalui garis pertemuan, garis hias, atau garis model dengan garis atau bahan bergaris. Pertentangan garis dapat menimbulkan kesan tersendiri sesuai arah garis yang dibuat.

4) Keseimbangan

Keseimbangan atau *balance* yaitu “penyusunan unsur – unsur desain secara baik sehingga tampak serasi pada pemakai”,(Prapti Karomah & Sicilia Sawitri, 1988 : 70). Menurut Dharsono Sony Kartika (2004) keseimbangan adalah kesamaan antara kekuatan yang saling berhadapan sehingga menimbulkan kesan seimbang baik secara visual maupun intensitas karya. Pengaruh ini dapat dicapai dengan mengelompokkan bentuk atau warna yang dapat menjadi pusat perhatian pada busana. Prinsip keseimbangan dalam desain ada dua hal yaitu :

a) Keseimbangan simetris atau *formal*

Keseimbangan simetris yaitu jika keseimbangan bagian kiri dan bagian kanan sama, misalnya kerah dan saku.

b) Keseimbangan asimetris atau *informal*

Keseimbangan asimetris didapat jika keseimbangan antara bagian kanan dan bagian kiri tidak sama.

Berdasarkan pendapat di atas dapat disimpulkan bahwa prinsip keseimbangan adalah penyusunan unsur – unsur desain hingga tampak seimbang dan serasi baik secara visual maupun secara intensitas karya.

5) Pusat perhatian

Pembuatan desain busana meskipun unsur – unsurnya telah ditata dengan baik, agar tampak menarik perlu diberikan suatu tekanan di bagian yang ditonjolkan. Fungsi dari pusat perhatian

selain agar lebih menarik juga agar dapat membawa mata pada sesuatu yang terpenting dan mengurangi perhatian orang lain pada bagian yang tidak ingin ditonjolkan.

6) Kesatuan

Menurut Dharsono Sony Kartika (2004) kesatuan adalah kohesi, konsistensi, ketunggalan, atau keutuhan yang merupakan isi pokok dari komposisi. Atisah Sipahelut & Petrussumadi (1991 : 22) “bentuk suatu benda akan nampak utuh kalau bagian yang satu menunjang bagian yang lain secara selaras”.

Sesuai pernyataan di atas dapat disimpulkan bahwa kesatuan merupakan kekompakan suatu komposisi yang saling mendukung antara satu unsur ke unsur lainnya. Desain busana perlu adanya kesatuan dari garis, model, arah, bentuk, atau warna yang dapat juga digunakan sebagai pusat perhatian. Kesatuan ini dibuat agar desain busana yang dibuat terlihat seperti satu benda utuh dan tidak terpisah – pisah.

1. Teknik Penyajian Gambar

Keterampilan dalam teknik penyajian gambar digunakan oleh desainer untuk mempromosikan karya – karya kepada konsumen. Terdapat lima cara yang digunakan untuk teknik penyajian gambar yaitu :

a. Menggambar desain (*desaign sketching*)

Menggambar desain adalah “desain yang dibuat untuk menggambarkan ide – ide dan menerapkannya pada kertas secepat

mungkin” Sri Widarwati, dkk (2000 : 72). Menurut Sri Ardiati Kamil (1986) sketsa desain yaitu mengembangkan ide – ide dan menerapkannya pada kertas secepat mungkin.

Sesuai pendapat di atas dapat disimpulkan bahwa menggambar desain sketsa merupakan menggambar sketsa model busana yang dituangkan secara langsung atau spontan pada kertas dengan cepat dan jelas termasuk detail – detail busana. Sketsa desain digambar hanya menggunakan pensil saja. Hal – hal yang perlu diperhatikan dalam membuat sketsa desain :

- 1) Gambar sketsa harus jelas.
 - 2) Dapat dibuat langsung diatas kertas.
 - 3) Sikap atau pose lebih bervariasi dengan menunjukkan bagian – bagian yang menjadi pusat perhatian dari desain.
 - 4) Semua detail busana digambar dengan jelas
 - 5) Pengembangan gambar dilakukan pada kertas yang sama. Apabila memungkinkan ada perubahan siluet dan variasi pada detail – detailnya.
 - 6) Apabila timbul desain baru, tidak perlu dihapus sehingga dalam satu kerta terdapat variasi – variasi desain.
 - 7) Memilih desain yang disukai.
- b. Sketsa produksi (*production sketching*)

Sketsa produksi adalah “desain busana yang ditampilkan dengan sikap yang jelas, menghadap ke depan dilengkapi dengan gambar bagian

belakang” Soekarno & Lanawati Basuki (2004 : 4). Menurut Arifah A Riyanto (2003) sketsa produksi adalah suatu desain yang digunakan untuk tujuan produksi garmen. Menurut Sri Widarwati, dkk (2000) sketsa desain adalah sketsa yang digunakan untuk produksi suatu busana.

Sesuai pendapat di atas dapat disimpulkan sketsa produksi adalah sketsa desain busana lengkap dengan anatomi tubuh, bagian tampak muka dan tampak belakang disertai keterangannya untuk mempermudah proses pembuatan pola. Penempatan detail seperti kupa, saku, dan kancing pada gambar juga harus lebih berhati – hati karena berhubungan dengan busana yang akan diproduksi. Untuk detail yang rumit seperti motif bordiran atau aplikasi harus digambar tersendiri.

c. Penyajian gambar (*presentation drawing*)

Penyajian gambar yaitu rancangan model busana lengkap bagian muka dan bagian belakang dengan diberi warna atau corak yang akan dibuat (Arifah A Riyanto, 2003). *Presentation drawing* adalah “suatu sajian gambar atau koleksi yang ditunjukkan kepada pelanggan atau *buyer*” Sri Widarwati, dkk (2000 : 77). Menurut Sri Ardianti Kamil (1986) desain *presentation drawing* dapat digambar keseluruhan tubuh maupun hanya membubuhkan gambar kaki saja, selain itu jika untuk *buyer* sebaiknya ukuran desain diseragamkan.

Berdasarkan pendapat di atas dapat dikaji bahwa penyajian gambar adalah rancangan busana lengkap dengan warna dan keterangan desain yang difungsikan untuk dipresentasikan kepada khalayak umum. Pembuatan penyajian gambar perlu memperhatikan hal – hal sebagai berikut :

- 1) Membuat sketsa desain dengan teliti serta bersih pada kertas
- 2) Membuat sketsa bagian belakang pada anatomi tubuh
- 3) Memberi sedikit keterangan pada detail busana
- 4) Menempelkan contoh bahan.

d. Ilustrasi busana (*fashion illustration*)

Menurut Arifah A Riyanto (2003) ilustrasi busana dibuat dengan menggunakan anatomi tubuh lebih panjang sekitar sepuluh sampai sebelas tinggi kepala dan desain itu ditujukan untuk promosi majalah atau koran. Menurut Soekarno & Lanawati Basuki (2004) ilustrasi busana adalah desain busana yang tidak menampilkan detail busana dengan jelas, tetapi menekankan jatuhnya bahan pada tubuh, siluet, keindahan, dan keluwesan desain. Menurut Sri Ardiati Kamil (1986) ilustrasi busana adakah suatu gambar yang bertujuan untuk promosi suatu desain.

Berdasarkan pernyataan tersebut dapat dikaji bahwa ilustrasi busana adalah desain busana yang menekankan keindahan siluet dan jatuhnya bahan pada tubuh yang dibuat untuk promosi.

e. Gambar tiga dimensi (*three dimension drawing*)

Three dimension drawing adalah teknik penyajian gambar yang menampilkan desain busana dengan bahan sebenarnya yang dibuat secara tiga dimensi sehingga orang yang melihat dapat menyentuh dan merasakan secara langsung desain busana yang akan dibuat.

2. Prinsip Penyusunan *Moodboard*

Moodboard adalah analisis trend visual yang dibuat para desainer dengan mempergunakan guntingan – guntingan gambaran yang diperoleh dari majalah (*style magazine*) maupun gambar-gambar desain karya desainer. “ Tujuan dari pembuatan mood board yaitu menentukan tujuan, arah serta panduan dalam proses kreativitas sehingga karya yang dibuat tidak menyimpang dari tema yang telah ditentukan” Fitinline (2014)

Tujuan dari pembuatan *moodboard* adalah untuk menentukan tujuan, arah dan panduan dalam membuat karya cipta bertema, sehingga proses kreativitas yang dibuat tidak menyimpang dari tema yang telah ditentukan. Konsep *moodboard* dibuat dengan menuangkan ide – ide atau sumber gagasan sesuai dengan tema serta tujuan dari pembuatan karya tersebut. Berbagai tema dapat diangkat sebagai sumber ide atau gagasan dalam proses berkreasi, yaitu dengan mengambil tema berdasarkan trend yang ada pada zaman dahulu, masa kini dan yang akan datang. Tema juga dapat diambil dari kebudayaan tradisional, modern, etnik ataupun budaya kontemporer.

Bagi seorang perancang busana konsep pembelajaran merupakan hal yang penting. *Moodboard* merupakan salah satu konsep pembelajaran

visual. *Moodboard* berfungsi untuk menampung ide, dimulai dari berbagai sumber inspirasi berupa potongan – potongan gambar, warna – warna yang sesuai dengan tema, membuat desain busana beserta pelengkapannya, sampai diwujudkan dalam suatu busana. Fungsi *moodboard* antara lain :

- a. Memberi gambaran akan tujuan dan manfaat yang diperoleh dari karya yang dibuat.
- b. Merumuskan berbagai ide yang semula bersifat abstrak menjadi hal yang jelas.
- c. Media perencanaan industri.
- d. Media pembelajaran.

Moodboard dapat menjadikan pembelajaran yang bersifat abstrak menjadi lebih mudah dipahami. Manfaat *moodboard* antara lain :

- a. Membantu mengarahkan proses desain dari awal hingga akhir.
- b. Membantu mengembangkan kemampuan kognitif.
- c. Melatih kempuan afektif dan emosional.

E. Busana Pesta

1. Deskripsi Busana Pesta

Menurut Sri Widarwati (1993) busana pesta adalah busana yang dibuat dari bahan yang bagus dengan hiasan yang menarik sehingga kelihatan istimewa. Menurut Enny Zuhny Khayati (1998) busana pesta adalah busana yang dikenakan pada kesempatan pesta baik pada waktu pagi, siang, maupun malam hari.

Sesuai pernyataan di atas dapat disimpulkan bahwa busana pesta adalah busana yang dikenakan pada kesempatan pesta yang dibuat lebih istimewa dari busana lainnya baik dari bahan, hiasan, maupun teknik jahitnya.

Busana pesta menurut Prapti Karomah & Sicilia Sawitri (1998) dapat dikelompokkan menjadi beberapa jenis, yaitu :

a. Busana pesta pagi atau siang

Model yang dipakai untuk busana pesta siang lebih baik memakai warna muda atau warna cerah dan hindari warna – warna yang menyilaukan mata.

b. Busana pesta sore

Busana pesta sore biasanya memakai bahan yang lebih mewah dari pesta siang. Memakai warna yang menyolok ataupun gelap. Hindari menggunakan perhiasan yang terlalu berkilau.

c. Busana pesta malam

Busana pesta malam merupakan busana pesta yang paling mewah terutama untuk wanita. Menggunakan bahan yang mewah dengan warna gelap atau menyolok. Model gaun dapat berupa gaun panjang maupun gaun pendek dengan garis leher terbuka. Pemakaian aksesoris yang mewah.

d. Busana pesta resmi

Busana pesta ini biasanya digunakan untuk acara pesta resmi seperti pesta adat. Busana yang digunakan seperti kebaya.

2. Bahan Busana

Bahan busana pesta pada umumnya yang digunakan adalah bahan yang berkilau, tembus terang, mewah, dan mahal seperti satin, sutera, beledu, sifon, dan banyak bahan lainnya, namun sekarang bahan yang pada umumnya tidak digunakan sebagai bahan busana dapat dikombinasi dengan bahan lain untuk dijadikan busana pesta seperti bahan kulit sintetis.

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

a. Bentuk atau siluet busana

Siluet busana pesta adalah garis luar suatu model busana yang dikelompokkan menjadi garis bayangan luar (Afifah A Riyanto : 2003). Siluet adalah “garis luar bentuk suatu potongan atau pola serta adanya detail seperti lipit, kelim dan kupnat” (Afif Ghurub Bestari, 2011 : 5).

Berdasarkan pernyataan di atas dapat disimpulkan siluet adalah garis luar suatu desain busana dengan bentuk suatu potongan atau pola disertai dengan detail busana.

b. Memilih bahan busana

Bahan yang digunakan busana pesta lebih berkualitas, memiliki karakteristik yang dapat menonjolkan kelebihan bentuk badan model maupun menyembunyikan bentuk badan yang dirasa kurang menarik.

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

- 1) Memilih bahan sesuai desain
- 2) Memilih bahan sesuai kondisi si pemakai
- 3) Memilih bahan sesuai kesempatan
- 4) Memilih bahan sesuai keuangan keluarga

Bahan yang digunakan penulis untuk membuat busana pesta malam adalah satin *bridal*, *balloteli*, dan penggunaan bahan tradisional yaitu kain lurik. Penulis memilih bahan tersebut dengan mempertimbangkan bahan tradisional lurik yang memiliki tekstur kaku dengan motif – motif geometris sesuai dengan penggunaan hiasan – hiasan busana yang menggunakan motif – motif geometris dipadukan dengan bahan satin *bridal* yang juga memiliki tekstur kaku dan jatuh.

Berikut adalah contoh bahan yang digunakan dalam proses pembuatan busana pesta.

1) Satin

Satin adalah jenis kain yang ditenun dengan dengan menggunakan teknik serat filamen sehingga memiliki ciri khas permukaan yang mengkilap dan licin. Bagian dalam atau belakang permukaan satin sebaliknya tidak licin dan tidak mengkilap. Satin sendiri terdiri atas beberapa jenis seperti satin *bridal*, satin velvet, dan lain – lain.



Gambar 11. Bahan satin

Sumber : amira, (2009) situsgaya.blogspot.com

2) Kain lurik

Kain Lurik adalah kain yang bercorak garis-garis searah panjang kain disebut dengan istilah lajuran dan yang searah lebar kain disebut dengan istilah pakan malang, sedangkan corak kotak-kotak kecil disebut dengan cacahan yang kesemuanya ini di Jawa Tengah khususnya di Yogyakarta disebut Lurik.

Kata lurik berasal dari bahasa Jawa *lorek* yang berarti garis – garis yang merupakan lambang kesederhanaan. Sederhana dalam penampilan maupun pembuatannya namun sarat akan makna yang terkandung di kain lurik. Fungsi kain lurik selain untuk melindungi tubuh, kain lurik juga berfungsi sebagai simbol dan ritual keagamaan. Bahan tradisional yang digunakan dalam pembuatan busana pesta menggunakan bahan lurik dengan gambar sebagai berikut :



Gambar 12. Kain lurik

Sumber : kainlurix.wordpress.com

Jenis – jenis lurik yaitu : 1) lurik kluwung yaitu lurik yang memiliki garis – garis lebar dan memiliki banyak warna layaknya pelangi. 2) lurik tuluh watuh atau batu bersinar. 3) lurik lompatan. 4) lurik telupat yang terdiri dari satu kelompok berisi tiga garis dan satu kelompok berisi empat garis. 5) lurik udan liris (Nanie Asri Yuliati, 2009).

c. Warna bahan

Warna dapat memengaruhi kesan busana saat dipakai pada tubuh seseorang. Warna gelap memberi kesan melangsingkan saat dipakai, sedang warna terang dapat memberi kesan menggemukkan. Bahan busana pesta biasanya menggunakan warna yang cenderung mencolok atau memiliki hiasan yang mewah.

d. Tekstur bahan

Tekstur bahan adalah kesan yang ditimbulkan pada bahan busana tersebut. Bahan busana dapat memiliki tekstur kaku, melangsai, terawang, halus, kasar, dan lain – lain.

Bahan busana memiliki karakter yang berbeda – beda. Beberapa karakter bahan yang perlu dipelajari yaitu :

- 1) Bahan yang berasal dari serat tumbuh – tumbuhan seperti katun dan blaco. Memiliki karakter kuat, padat, mudah kusut, tahan setrika panas, dan tahan *chlor*
- 2) Bahan dari serat binatang seperti sutra. Memiliki sifat lembut, kuat, berkilau, dan licin
- 3) Bahan yang berasal dari serat buatan seperti rayon. Memiliki sifat yang tahan terhadap gesekan, licin, dan berkilau.:

Bahan memiliki sifat yang berbeda – beda. Hal tersebut membuat cara pemeliharanya pun berbeda. Berikut beberapa teknik pemeliharaan bahan busana :

- 1) Bahan yang terbuat dari serat kapas
 - a) Merendam bahan terlebih dahulu sebelum dipotong karena bahan yang terbuat dari kapas akan cenderung menyusut jika terkena air.
 - b) Menyetrika bahan dengan suhu sedang sampai tinggi agar bahan tidak kusut.
 - c) Menjemur busana minimal sebulan sekali untuk menghilangkan bau.
- 2) Bahan rayon asetat
 - a) Merendam bahan terlalu lama akan menyebabkan kekuatan serat bahan akan berkurang.

b) Membilas bahan menggunakan air dengan suhu suam – suam kuku.

c) Menyetrika bahan tanpa perlu dibasahi menggunakan air.

3. Pola Busana

Busana telah menjadi salah satu kebutuhan pokok yang digunakan setiap hari. Pembuatan busana perlu adanya sebuah pola. Pola digunakan agar pakaian yang kita pakai lebih nyaman saat digunakan dalam beraktifitas.

a. Sistem Pembuatan Pola

Pola busana dapat dibuat dengan dua cara yaitu:

1) Draping

Pembuatan pola dengan draping yaitu membuat pola atau busana dengan meletakkan kertas sedemikian rupa diatas badan seseorang atau *manequin* dan disemat menggunakan jarum pentul agar lebih kuat. Untuk memperoleh bentuk yang sesuai dengan badan maka diperlukan lipit pada bagian – bagian tertentu.

2) Konstruksi

Menurut Widjiningih (1994) konstruksi pola adalah pola yang dibuat berdasarkan ukuran dari bagian – bagian badan yang dihitung secara matematis dan digambar pada kertas sehingga tergambar bentuk badan bagian muka dan bagian belakang, rok, lengan, kerah, dan sebagainya. Menurut Soekarno (2002) dalam mewujudkan busana yang enak dipakai perlu mengetahui cara mengambil ukuran,

membuat pola serta merancang bahan. Setiap sistem pada konstruksi pola memiliki kelebihan dan kekurangan masing – masing.

Untuk memperoleh pola konstruksi yang baik perlu mempelajari cara mengambil ukuran secara cermat menggunakan pita ukur, dapat menggambar bagian – bagian yang melengkung seperti bentuk lengan, leher, dan lain – lain dengan luwes, kemudian memperhitungkan pecahan dari ukuran konstruksi secara cermat dan tepat.

Kelebihan pola konstruksi menurut Widjningsih (1994) adalah:

- a) Bentuk pola sesuai dengan badan
- b) Besar kecil lipit menyesuaikan bagian dada seseorang
- c) Perbandingan bagian – bagian dari model sesuai dengan bentuk badan pemakai.

Kekurangan pola konstruksi :

- a) Menggambaranya tidak mudah
- b) Memerlukan waktu yang lama
- c) Membutuhkan banyak latihan
- d) Harus mengetahui kelemahan dari konstruksi yang dipilih.

b. Pemilihan Sistem Pembuatan Pola

Pemilihan sistem pembuatan pola yang digunakan untuk membuat busana pesta malam penulis adalah pola konstruksi, karena pola konstruksi lebih sesuai dalam membentuk badan model.

c. Cara Mengambil Ukuran

Sebelum proses pengambilan ukuran, garis pinggang, lingkaran badan, dan lingkaran panggul diikat menggunakan *peter ban* agar hasil ukuran tepat. Ukuran – ukuran yang diambil meliputi :

1) Lingkaran badan

Mengukur di sekeliling badan terbesar melalui puncak dada ditambah 4 cm atau 4 jari.

2) Lingkaran pinggang

Mengukur di sekeliling pinggang terkecil kemudian ditambah 1 cm atau 1 jari.

3) Lingkaran panggul

Mengukur di sekeliling panggul terbesar kemudian ditambah 4 cm atau 4 jari.

4) Lingkaran leher

Mengukur di sekeliling batas leher dengan meletakkan jari telunjuk di lekuk leher.

5) Lebar muka

Mengukur pada 5 cm di bawah lekuk leher, dari batas lengan kanan sampai batas lengan kiri.

6) Lebar punggung

Mengukur 9 cm di bawah tulang leher yang menonjol, dari batas ketiak kanan sampai batas ketiak kiri.

7) Panjang punggung

Mengukur dari tulang leher yang menonjol sampai batas pinggang.

8) Lebar bahu

Mengukur dari batas leher di belakang daun telinga sampai bahu terendah.

9) Panjang sisi

Mengukur dari batas pinggang sampai ketiak.

10) Panjang lengan

Mengukur dari bahu terendah sampai panjang lengan yang dikehendaki.

11) Lingkar kerung lengan

Mengukur di sekeliling ketiak dan ditambah 2 cm.

12) Panjang rok

Mengukur dari batas pinggang sampai panjang rok yang dikehendaki.

13) Tinggi panggul

Mengukur dari batas pinggang sampai batas panggul terbesar.

4. Teknologi Busana

Dalam pembuatan busana diperlukan teknologi – teknologi dalam proses pembuatannya, diantaranya adalah sebagai berikut :

a. Teknologi penyambungan kampuh

1) Kampuh balik

Kampuh balik digunakan pada pakaian anak karena kuat, pakaian dalam wanita, pakaian luar wanita dengan bahan tembus terang, dan lain – lain

2) Kampuh balik yang digeser

Kampuh ini digunakan untuk menyambung dua tepi, satu tepinya berkerut dan tepi yang lain tidak berkerut.

3) Kampuh kostum

Kampuh ini digunakan untuk menyelesaikan pakaian luar yang tidak dilapisi, terutama kerung lengan.

4) Kampuh pipih

Kampuh ini digunakan untuk penyelesaian pakaian bayi, pakaian pria, dan tempat – tempat yang harus di pipih.

5) Kampuh perancis

Kampuh ini dipakai untuk bahan – bahan yang tipis.

6) Kampuh sarung

Kampuh ini digunakan untuk menyambung bahan kotak – kotak, pakaian yang bisa dipakai bolak – balik, serta garis lengkung pada model pakaian.

7) Kampuh terbuka

Kampuh ini memiliki macam – macam teknik penyelesaian yaitu kampuh buka yang diselesaikan dengan tangan, mesin biasa, serta rompok.

b. Penyelesaian tepi pakaian

1) Rompok

Penyelesaian tepian kain dengan menjahit kain serong atau bisban pada tepi kain bagian baik, kemudian dibalik kebagian buruk dan hanya ½ cm.

2) Depun

Penyelesaian tepian kain yang menjahit kain serong atau menurut bentuk pola, dijahit dibagian yang bagus, kemudian dibalik kebagian buruk, masuk dari tepi kira – kira 1 mm, sehingga kain serong tidak terlihat dari bagian baik.

c. Lapisan bawah (*underling*)

Fungsi dari *underlining* adalah memberi bentuk pada busana serta menopangpada area yang lebar dari busana. *Underlining* terletak pada bagian bawah bahan utama.

d. Lapisan singkap dalam (*interfacing*)

Umumnya merupakan bahan yang kuat untuk memberikan bentuk pada badan busana serta menopang detail – detail busana tertentu seperti bawah lengan, manset, kerah,saku,dan lain - lain.

e. Lapisan dalam (*interlining*)

Lapisan dalam berfungsi untuk menambah kehangatan suatu busana. Bahan yang digunakan ringan namun kuat.

f. Kain pelapis (*lining*)

Lining adalah bahan busana yang menutupi jahitan sehingga nampak rapi baik luar maupun dalam. Bahan lining atau furing digunting sama

dengan pola bahan utamanya. Penggunaan lining juga difungsikan agar busana tidak mudah rusak.

g. Teknik *pressing*

Ada tiga tahapan yang dilakukan dalam penyetrikaan yaitu :

- 1) Pengepresan yang dilakukan sebelum pemotongan pada bahan yang masih utuh.
- 2) *Under pressing* yaitu tahap pengepresan yang dilakukan setiap kali selesai menjahit suatu bagian busana yang bertujuan untuk mematikan jahitan.
- 3) *Final pressing* dilakukan saat busana telah selesai dijahit.

Langkah – langkah pengepresan busana antara lain :

- 1) Memperhatikan apakah bahan yang akan disetrika tahan panas atau tidak.
- 2) Melapisi menggunakan bahan katun yang tidak luntur saat proses pengepresan.
- 3) Menggunakan bantuan bantalan kayu pada bagian – bagian busana yang sulit disetrika seperti kerah dan kerung lengan agar lebih rapih.

5. Hiasan Busana

Hiasan busana merupakan bagian yang tidak kalah penting yang membuat busana semakin memancarkan keindahan. Faktor – faktor yang dapat mempengaruhi keindahan desain adalah pemilihan bahan, tata letak hiasan, pemilihan desain dan kualitas pembuatannya.

a. Jenis – jenis hiasan busana

Menurut Enny Zuhny Khayati (1998) dilihat dari segi bahannya meliputi :

- 1) Hiasan dari benang berupa macam – macam tusuk hias, bordir, dan lain – lain.
- 2) Hiasan dari kain, hiasan ini dibuat menggunakan bahan dari bahan utama busana. Contoh hiasan dari kain adalah klep, saku, dan lain – lain.
- 3) Hiasan dari logam berupa macam – macam kancing, gesper, releting, dan lain – lain.
- 4) Hiasan dari kayu seperti kancing dan manik – manik.
- 5) Hiasan dari bahan mika seperti gesper, kancing, dan hiasan lainnya.
- 6) Hiasan dengan bahan istimewa seperti *gym*, *ribbing*, *breeding*, hiasan prada, dan manik – manik.

b. Pemilihan hiasan busana

Pemilihan bahan busana menurut (Enny Zuhni Khayati, 1998) meliputi :

- 1) Hiasan dipilih sesuai nuansa dan karakteristik bahan pokoknya.
- 2) Hiasan busana juga disesuaikan dengan usia si pemakai.
- 3) Disesuaikan dengan suasana dan kesempatan.
- 4) Disesuaikan dengan kondisi tubuh (bentuk badan) si pemakai.
- 5) Pemilihan hiasan disesuaikan dengan kondisi keuangan keluarga.

c. Penyajian hiasan busana

Agar hiasan terlihat indah, maka perlu adanya pola hiasan.

Beberapa pola hias yang biasanya digunakan meliputi :

1) Pola tabur

Penataan hiasan yang tidak teratur arah pemasangannya namun tetap memiliki nilai estetika.

2) Pola pinggiran

Susunan hiasan yang ditata mengikuti garis lurus atau garis lengkung yang saling berhubungan.

3) pola mengisi bidang

susunan hiasan yang mengikuti bentuk bidang yang akan dihias.

4) pola bebas

susunan hiasan yang tidak terikat arah dalam penempatannya.

Hiasan anyaman yang terdapat pada busana pesta malam dengan sumber ide Candi Borobudur memiliki motif hias geometris sebagai motif yang digunakan untuk menghias busana. Motif hias geometris merupakan motif tertua dalam ornamen karena sudah dikenal sejak zaman prasejarah. Motif geometris berkembang dari bentuk titik, garis atau bidang yang berulang, dari yang sederhana sampai pola yang rumit. Motif geometris umumnya bersifat abstrak yang artinya tidak dapat dikenali sebagai bentuk objek – objek alam. Akan tetapi kebanyakan motif geometris kurang mengandung nilai simbolis.

F. Pergelaran Busana

1. Pengertian Pergelaran Busana

Pergelaran busana adalah “pemeran mode busana yang asalnya adalah ingin memamerkan ide – ide hasil rancangan para perancang mode busana” (Sri Widarwati, 1996 : 45). Menurut Sicilia Sawitri (1985) pergelaran merupakan parade busana yang busananya dikenakan oleh model hidup atau peragawati.

Berdasarkan pernyataan di atas dapat disimpulkan bahwa pergelaran busana adalah salah satu cara untuk menampilkan dan memperagakan hasil rancangan perancang mode busana pada masyarakat yang busananya dipakai oleh peragawati.

a. Tujuan penyelenggaraan pergelaran busana

Tujuan pergelaran busana yaitu :

- 1) Mempromosikan suatu kreasi atau karya perancang mode.
- 2) Mengumpulkan dana bagi badan sosial maupun untuk fasilitas umum.
- 3) Menghibur atau selingan suatu acara pesta maupun pertemuan.

Tujuan pergelaran busana *Authenture* adalah sebagai sarana untuk mempromosikan hasil karya mahasiswi Pendidikan Teknik Busana dan Teknik Busana, Fakultas Teknik, Universitas Negeri, Yogyakarta.

Manfaat dari pergelaran busana menurut Sri Widarwati (1995) antara lain :

- a. Memberikan pengalaman pembelajaran organisasi dan bekerjasama dalam mewujudkan suatu pergelaran.

- b. Melahirkan desainer – desainer muda yang profesional.
- c. Memperkenalkan hasil karya perancang busana pada masyarakat.

2. Konsep Pergelaran

Pergelaran adalah suatu kegiatan dalam rangka menunjukkan karya seni kepada masyarakat atau golongan tertentu agar mendapat respon tanggapan dan penilaian terhadap karya yang dibuat. Konsep pergelaran adalah perencanaan proses menetapkan tujuan, menyusun metode acara secara tertulis sebagai wujud ide yang dilaksanakan dalam bentuk kegiatan yang terorganisir. Dalam pergelaran ada faktor – faktor yang harus diingat antara lain :

- a. Menjabarkan visi dan misi yaitu untuk apa pergelaran busana ini diadakan.
- b. Mengenali audiensnya yaitu siapa yang dituju untuk menyaksikan event ini.
- c. mencatat segala kemungkinan yang terjadi selama acara berlangsung.

Macam – macam konsep pagelaran diantaranya adalah :

a. Tata panggung

Panggung merupakan area dimana model keluar untuk memperagakan busana yang dibuat oleh desainer. Hal – hal yang perlu diperhatikan dalam menentukan tata panggung adalah :

- 1) Memilih area untuk masuk panggung dari *back stage*. Panjang dan tinggi *background* juga mempengaruhi agar saat model masuk

panggung, area *back stage* tidak terlihat dari kursi penonton yang berada dekat dengan *background*.

- 2) Menentukan rute yang akan dilewati model saat di panggung.
- 3) Menentukan Tinggi, ukuran, dan bentuk panggung sangat berpengaruh dengan jarak penglihatan dan pendengaran.

Bentuk panggung yang umum digunakan untuk acara pagelaran adalah T, I, H, Y, U, dan O. Tempat pembuatan panggung merupakan tempat yang terang, datar, dan mudah dilihat oleh penonton.

Panggung dibedakan menjadi tiga yaitu :

1) Arena

Panggung arena adalah panggung yang dipertunjukkan dengan letak yang sama tinggi dengan penonton dan sangat dekat sekali sehingga dalam pentaan panggungnya dituntut kreatifitas untuk mewujudkan dekorasi yang sesuai dengan tema.

2) Panggung tertutup

Panggung tertutup merupakan tempat pertunjukan yang hanya bisa dilihat dari arah depan.

3) Panggung terbuka

Panggung terbuka adalah tempat pertunjukan yang diadakan ditempat yang lapang dan luas tanpa adanya dinding keliling.

b. Koreografi

Koreografi adalah tatanan gerak model saat berada di atas panggung. Koreografi di tata dengan mengikuti bentuk panggung, jalan keluar

masuk panggung dan menyesuaikan irama musik yang akan digunakan saat pertunjukan.

c. Tata suara (*sound*)

Tata suara adalah pengaturan peralatan suara atau bunyi dalam sebuah pertunjukan. Tata suara memberikan efek tersendiri terhadap busana yang diperagakan misalnya tata suara antara busana pesta yang mewah dengan busana casual tentu berbeda. Fungsi dari musik sendiri yaitu memberi suatu kesan yang kuat pada busana yang ditampilkan sehingga penonton akan terbawa suasana, menghidupkan suasana di dalam suatu pertunjukan, dan membantu model mengatur irama saat berjalan.

d. Tata pencahayaan (*lighting*)

Pencahayaan pada pertunjukan berfungsi untuk menyorot model saat berada di atas panggung agar pusat perhatian penonton hanya tertuju pada model.

Fungsi *lighting* dapat digolongkan menjadi dua yaitu :

- 1) *Lighting* sebagai penerangan yaitu sebatas untuk menerangi panggung beserta isinya.
- 2) *Lighting* sebagai pencahayaan yaitu pencahayaan yang digunakan untuk menghidupkan suasana dan mendukung tema pertunjukan.

Unsur – unsur *lighting* meliputi :

- 1) Tersedianya peralatan penunjang yang cukup seperti lampu, kabel, stop kontak, holder, dan beberapa peralatan penghubung antara *lighting* dan listrik.

- 2) Tata letak lampu dan titik fokus yang diinginkan.
- 3) Keseimbangan warna yaitu keserasian panggung dengan cahaya yang dibutuhkan.
- 4) Penguasaan alat dan perlengkapan, yaitu pemahaman tentang sifat karakter cahaya dan perlengkapan cahaya.

Beberapa istilah dalam tata cahaya diantaranya :

1) *Main light*

Main light merupakan cahaya utama yang digunakan untuk menerangi model. Biasanya lampu ini di atur dengan intensitas cahaya lebih besar dari lampu – lampu lain yang ada di sekitarnya.

2) *Full light*

Full light merupakan cahaya pengisi yang digunakan untuk menerangi bagian – bagian yang gelap atau berbayang. Peletakkannya berada berlawanan dengan *main light*.

3) *Back light*

Back light adalah cahaya yang digunakan untuk menerangi model dari belakang yang membantu memisahkan model dengan latar belakangnya.

4) *Background light*

Merupakan cahaya yang digunakan untuk menerangi latar belakang model. Penggunaan *background light* juga berguna untuk memisahkan subjek dengan latar belakangnya.

5) Lampu

Sumber cahaya yang memiliki beberapa jenis dalam tata cahaya panggung, diantaranya *follow light*, *spot light*, *focus light*, dan lain – lain

6) Holder

Dudukan lampu yang berfungsi untuk meletakkan lampu saat pertunjukan berlangsung.

7) Dimmer

Piranti yang mengatur intensitas cahaya.

Karakteristik tata cahaya meliputi :

1) *Standart reflector*

Lampu yang dipasang *tandart reflector* yang membuat cahaya keras dan terarah.

2) *Soft box*

Menghasilkan cahaya yang lembut dan halus.

3) *Silver umbrella*

Lampu yang dipasang *Silver umbrella* namun penyebaran cahayanya cukup lebar dan merata.

4) *White umbrella*

Memiliki cahaya yang lebih lembut daripada *Silver umbrella*

5) *Transparant umbrella*

Memiliki hasil cahaya yang mirip dengan *soft box*

6) *Honey comb*

Cahaya yang disaring sehingga lebih halus jatuhnya dan penyebarannya sempit dan terarah.

7) *Ring flash*

Menghasilkan cahaya yang cukup keras dengan penyebaran yang merata, selain itu juga dapat menghasilkan gambar yang nyaris tidak memiliki bayangan karena penyebaran cahaya persisi di tengah – tengah.

8) *Standart flash*

Tata cahaya yang menggunakan filter. Warna cahaya yang dihasilkan tergantung filter yang digunakan.

9) *Beauty dish*

Menghasilkan cahaya yang cukup halus dan merata namun penyebarannya tetap luas.

10) *Snoot*

Cahaya yang dihasilkan sangat keras dengan penyebaran cahayanya sangat sempit atau terarah.

3. Proses penyelenggaraan pertunjukan busana

Pertunjukan yang baik perlu adanya persiapan yang matang. Persiapan tersebut meliputi :

a. Tujuan pertunjukan

Tujuan pertunjukan busana meliputi :

- 1) Memberikan hiburan kepada masyarakat.
- 2) Memberi apresiasi terhadap ide – ide dan karya desainer mode.

- 3) Melestarikan budaya.
 - 4) Menumbuhkan motivasi dalam bekerja dan berkarya.
- b. Fungsi pergelaran
- 1) Sebagai sara mengembangkan bakat dalam dunia mode.
 - 2) Sebagai mesdia ekspresi.
 - 3) Sebagai media apresiasi.
 - 4) Sebagai media komunikasi.
- c. Pembentukan panitia
- Pergelaran busana memiliki beberapa tugas yang dibagi pada setiap divisi. Adapun syarat – syarat pembentukan panitia menurut Ibnu Syamsi (1984) meliputi :
- 1) Setiap anggota diberi tugas dan kedudukan dalam proses pengambilan keputusan.
 - 2) Seetiap anggota disadarkan akan keterikatan untuk menjalankan tugasnya sampai selesai.
 - 3) Anggota panitia hedaknya dilatih bekerja sama dalam satu proses kegiatan.
 - 4) Anggota tim tidak boleh merasakan adanya perbedaan perlakuan satu sama lain.
 - 5) Ketua panitia harus memiliki jiwa pemimpin yang tinggi dan mampu menggerakkan kerjasama antar anggotanya.
 - 6) Jadwal kegiatan diberitahuakan sebelumnya kepada anggota.
- d. Menentukan tema

Tema adalah ide dasar pokok pertunjukan. Menentukan tema harus didasari dengan analisa latar belakang terjadinya suatu hal yang dapat diangkat menjadi suatu tema pertunjukan.

e. Membuat proposal

Proposal digunakan untuk mencari dana atau sponsor, pemahaman program dan rencana pelaksanaan pertunjukan. Bentuk isi proposal meliputi :

- 1) Judul atau nama pertunjukan.
- 2) Latar belakang, yaitu dasar apa yang digunakan sehingga pertunjukan diwujudkan.
- 3) Dasar pemikiran, memuat hal surat – surat keputusan.
- 4) Pelaksanaan yaitu kapan pertunjukan akan dilaksanakan dan bertempat dimana.
- 5) Pelaksana yaitu memuat susunan kepanitiaan.
- 6) Anggaran, yaitu memuat rencana anggaran yang akan dipergunakan pada pertunjukan.
- 7) Acara, yaitu susunan acara yang akan dilaksanakan.
- 8) Lain – lain, yaitu dapat berisi surat – surat yang mendukung pelaksanaan.
- 9) Penutup.

f. Menyusun jadwal pertunjukan dan susunan acara

Hal – hal yang perlu diketahui dalam menyusun jadwal pertunjukan :

- 1) Waktu pelaksanaan.

- 2) Waktu yang dibutuhkan para model untuk memperagakan busana.
- 3) Urutan acara dengan penampil waktu yang digunakan dan telah diatur.

BAB III

KONSEP PENCIPTAAN KARYA

A. Konsep Penciptaan Desain

Mewujudkan suatu konsep penciptaan desain busana harus memperhatikan tema, trend, sumber ide, style dan look agar desain busana terwujud dengan sempurna.

Tema pergelaran busana 2016 yaitu *Authenture (Authenticity for Human Nature)*. *Authenticity* menggambarkan tingkatan kekuatan pribadi, *spirit*, dan karakter seseorang dalam menghadapi pengaruh dan tekanan dari lingkungan *eksternal*. *Human nature* adalah sifat ideal yang terdapat dalam diri manusia sejak lahir. Sehingga *authenture* menggambarkan tingkat kekuatan dalam diri manusia dalam menghadapi pengaruh globalisasi dan perkembangan teknologi yang semakin pesat tanpa menghilangkan budaya yang telah ada.

Trend 2016 bertema *Resistence* 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.

Terinspirasi oleh hiasan tradisional yang menggunakan jalinan dan nyaman. Ciri khas dari *artistry* yaitu menggunakan *manipulating fabric* berupa smock, anyaman, teknik ikat, origami, dan lain – lain

Sumber ide yang dipilih merupakan bangunan yang bersejarah dan indah yaitu Candi Borobudur. Candi Borobudur merupakan salah satu warisan dunia yang telah diakui. Memiliki stupa, ukiran relief yang menggambarkan cerita Buddha, dan berbagai ciri khas dan keindahannya yang terdapat pada bangunan Candi Borobudur. Dengan menggunakan pengembangan sumber ide deformasi untuk desain dengan mengaplikasikan bentuk dari beberapa ciri khas pada Candi Borobudur.

Setelah mengkaji tema, trend, sub trend, sumber ide, *look*, dan *style* maka diperlukan sebuah media berupa moodboard untuk menampung semua ide – ide dalam bentuk gambar teknik, warna, sumber ide, dan lain – lain yang dapat merangsang kreatifitas dalam membuat desain busana baru.

Desainer mewujudkan tema pergelaran *Authenture* dengan menggunakan kain tradisional lurik 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.

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

dengan mengacu pada tema *Refugium* dengan sub tema *Artistry*. Tema tersebut tidak terlalu membutuhkan potongan pola yang rumit, namun lebih diutamakan penggunaan motif – motif tradisional dan *manipulating fabric* sebagai *point of interest* pada desain busana. Desainer menerapkan tema *Refugium* dan sub tema *Artistry* ke dalam desain busana pesta malam yang menggunakan teknologi *manipulating fabric* berupa anyaman dengan penggunaan warna yang terdapat pada palet warna tema *Refugium*. Tema *Refugium* juga mendukung teknologi sebagai efisiensi dalam menciptakan suatu karya.

Desainer mengambil sumber ide tersebut karena Candi Borobudur merupakan candi yang memiliki banyak karakteristik juga penulis ingin memperkenalkan bahwa suatu candi atau bangunan bersejarah tidak hanya bisa dinikmati dalam bentuk suatu bangunan tapi juga dapat diwujudkan pada suatu desain busana. Pada desain busana pesta malam ini menerapkan inspirasi dari siluet blus bentuk stupa Candi Borobudur. Struktur bangunan candi yang berundak – undak diterapkan pada penggunaan peplum pada blus. Bentuk lubang stupa diterapkan pada busana dengan penggunaan hiasan dengan bentuk jajar genjang. Teknik anyaman digunakan penulis selain sebagai implementasi dari tren *Refugium* dan sub trend *Artistry* juga sebagai peerapan dari pembuatan Candi Borobudur yang menggunakan teknik yang sederhana namun dengan ketekunan dan kemauan dapat menciptakan karya yang mewah dan kokoh, begitupun teknik anyaman yang terlihat sederhana namun dapat memberi kesan elegan dan unik.

Busana pesta malam ini dibuat untuk wanita dewasa yang *feminine* dan anggun, dengan menggunakan style *feminine* yang tercermin dari penggunaan bahan dengan warna biru muda dan flounce pada bagian rok.

Penerapan unsur – unsur pada desain meliputi garis yang terdapat pada busana pesta malam adalah garis lengkung memberi kesan luwes, lembut, dan indah. Warna yang paling dominan adalah warna biru yang memberikan kesan warna tenang. Tekstur yang digunakan merupakan tekstur halus, tebal dan mengkilat karena memakai bahan satin bridal. Menggunakan bentuk busana simetris atau *formal balance*. Terdiri dari *two pieces* yaitu bagian blus dan rok dengan panjang sampai mata kaki. Motif hiasan yang digunakan yaitu berbentuk jajar genjang yang merupakan ciri khas lubang yang terdapat pada Candi Borobudur.

Prinsip desain yang diwujudkan dalam penciptaan desain busana pesta malam ini yaitu harmoni pada busana pesta malam ini terdapat pada penggunaan motif jajar genjang pada blus dan rok. Proporsi terlihat dari penyusunan unsur – unsur berupa garis, bentuk, dan warna yang seimbang. Irama terdapat pada garis, warna, dan bentuk yang teratur. Keseimbangan terdapat pada busana yang memiliki keseimbangan simetris atau formal yaitu memiliki bentuk yang sama antara bagian kanan dan kiri.

Desain busana pesta malam diwujudkan pada pembuatan *design sketching* yaitu menggambar sketsa busana, *production sketching* yaitu pembuatan sketsa untuk tujuan produksi, *presentation drawing* yaitu

penyajian gambar untuk buyer, *fashion illustration* yaitu sebagai media promosi dan desain kerja.

B. Kosep Pembuatan Busana

Pembuatan busana pesta malam harus memiliki konsep agar tidak melenceng dari desain yang telah dibuat. Konsep dimulai pengambilan ukuran model, dilanjutkan dengan pembuatan pola busana pesta malam. Pola yang digunakan adalah sistem So Eun yang sudah cocok dengan desain busana. Pembuatan pola dimulai dengan pembuatan pola dasar busana skala 1 : 8, pengembangan pola, pecah pola, baru biasa membuat pola besar atau sesuai ukuran yang sebenarnya.

Pemilihan bahan juga harus disesuaikan dengan konsep desain. Bahan yang digunakan oleh penyusun adalah bahan lurik yang dikombinasi dengan bahan satin bridal. Warna yang digunakan menyesuaikan dengan trend Refugium dan sub trend *Artistry* dari *fashion trend forecasting Resistance*.

Pembuatan busana pesta malam dengan sumber ide Candi Borobudur menggunakan teknologi menjahit secara *houte couture* yaitu teknik menjahit yang proses pengerjaannya banyak menggunakan tangan atau secara manual. Menggunakan kampuh buka pada bagian rok dengan tepi kampuh diselesaikan menggunakan rompok dan tusuk sembunyi agar rapi. *Interfacing* yang digunakan yaitu vislin dan mori gula yang berfungsi untuk menegaskan bentuk – bentuk khusus dari suatu busana. *Lining* yang digunakan adalah bahan asahi dan bahan ero. Langkah pengepresan dilakukan setiap kali selesai menjahit dengan suhu normal.

Hiasan busana ditambahkan agar busana pesta malam terlihat lebih istimewa. Hiasan yang diterapkan pada busana pesta malam adalah penggunaan anyaman motif pada rok dan payet pada bagian pada bagian badan dan variasi lengan. Hiasan payet dan motif anyaman menggunakan motif jajar genjang yang merupakan ciri dari Candi Borobudur.

C. Konsep Pelaksanaan dan Penyelenggaraan Pergelaran

Konsep pergelaran dilaksanakan indoor atau di dalam gedung dengan pertimbangan kenyamanan penonton jika sewaktu – waktu cuaca berubah selain itu juga agar penonton lebih fokus dan antusias menyaksikan acara pergelaran busana.

Tempat duduk sesuai jumlah penonton yang ditentukan dan dibatasi dengan tiket dan undangan. Panggung yang digunakan adalah panggung terbuka dengan bentuk panggung T dengan penonton duduk di sekitar area panggung agar penonton fokus di satu titik saja. Warna floor dibuat hitam dengan background berwarna hitam kombinasi merah maroon dan emas agar terlihat lebih mewah.

Lighting yang digunakan yaitu 1 *follow spot*, 4 *moving head* dan 5 *parlled*. Follow spot adalah pencahayaan yang fungsinya agar penonton fokus pada satu titik aja. Moving head adalah pencahayaan yang memiliki beragam variasi warna cahaya, selain itu moving head juga bisa memutar saat dibutuhkan. Parlled adalah pencahayaan yang memiliki tiang tinggi sekitar 2 meter. Memiliki lampu dengan banyak warna namun dia tidak bisa bergerak hanya bermain paada warna – warna dari lampu itu sendiri.

Musik yang digunakan menyesuaikan dengan tema pertunjukan busana agar model mudah mengatur langkah dan ekspresi saat membawakan busana.

BAB IV

PROSES, HASIL, DAN PEMBAHASAN

A. PROSES

1. Penciptaan Desain

Membuat desain busana langkah pertama yang harus dilakukan adalah mencari inspirasi atau sumber ide. Pencarian inspirasi dimulai dengan mengkaji tema, sumber ide, *look*, *style*, trend, prinsip serta unsur desain yang akan diterapkan. Sumber ide yang dipilih dalam pembuatan busana pesta malam ini adalah Candi Borobudur.

a. Persiapan alat dan bahan mendesain

Alat dan bahan yang digunakan untuk mendesain antara lain :

1) Pensil

Pensil yang digunakan untuk menggambar adalah pensil dengan ukuran 2B. Pensil selain 2B memiliki sifat yang keras sehingga jika diaplikasikan ke kertas jika terjadi kesalahan akan meninggalkan jejak meski telah dihapus.

2) Pensil warna

Pensil warna digunakan untuk mewarnai desain busana. Terdapat dua jenis pensil warna yaitu pensil warna klasik dan pensil warna akuarel. Pensil warna klasik adalah pensil warna kering yang tidak dapat dioles menggunakan air. Pensil warna akuarel dapat dengan teknik kering maupun teknik basah.

3) Penghapus

Penghapus digunakan untuk menghapus goresan yang belum sempurna.

4) Penggaris

Penggaris digunakan untuk membuat garis bantu sewaktu mendesain. Selain itu juga untuk membuat garis tepi pada kertas.

5) Peraut

Peraut digunakan untuk meruncingkan pensil saat akan digunakan untuk mendesain.

6) Kertas

Pilihlah kertas gambar dengan permukaan halus namun tidak licin.

7) Cat air

Digunakan untuk pewarnaan desain dengan teknik basah.

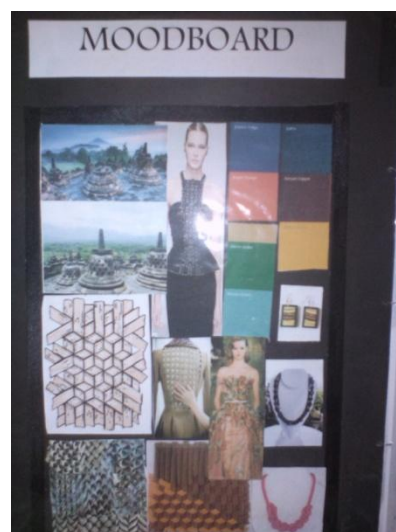
b. Pembuatan *moodboard*

Moodboard digunakan untuk mempermudah dalam pembuatan desain. Selain itu juga agar desain yang dibuat tidak melenceng dari tema yang telah ditentukan. Isi *moodboard* mencakup kumpulan inspirasi berbentuk gambar, sumber ide, warna yang digunakan, serta aksesoris yang tepat. cara membuat *moodboard* adalah :

1) Menentukan tema dan sumber ide

2) Menentukan judul

- 3) Menyiapkan alat dan bahan dalam membuat *moodboard* yaitu kertas karton, gunting, kertas manila, lem, serta referensi gambar yang telah didapat.
- 4) Menggunting gambar yang telah dipilih.
- 5) Menyusun gambar dan menempelkannya pada kertas karton yang telah dialasi dengan kertas manila.



Gambar 13. *Moodboard*

Suasana yang tergambar pada *moodboard* adalah menonjolkan keindahan bentuk dari Candi Borobudur yang dipadukan dengan teknik tradisional anyaman sebagai ciri dari sub tema *Artistry*. Penggunaan warna yang dominan cerah menggambarkan percampuran antara kebudayaan tradisional dan modern.

c. Menggambar desain

Tahapan selanjutnya adalah menggambar desain. Desain yang dibuat pertama adalah *design sketching*, yaitu sketsa gambar sederhana tanpa menggunakan pensil warna. Setelah itu membuat *production sketching*

agar detail busana dapat dipahami, selanjutnya membuat *presentation drawing*.



Gambar 14. *Desaign sketching* tampak depan

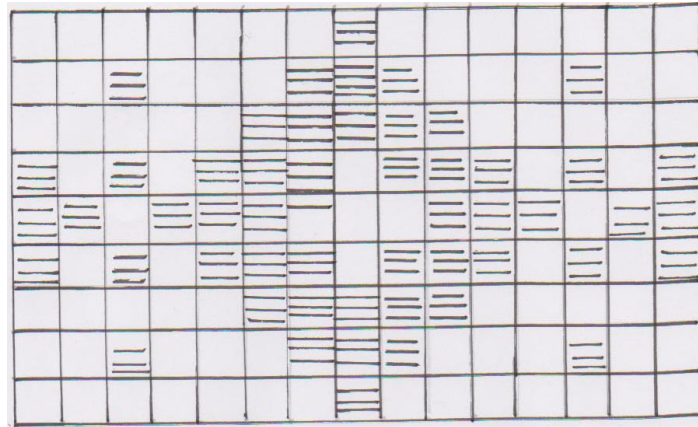


Gambar 15. *Design sketching* tampak belakang



contoh bahan :

Gambar 16. *Presentation drawing.*



Gambar 17. Desain anyaman



Gambar 18. Desain hiasan busana

2. Pembuatan Busana

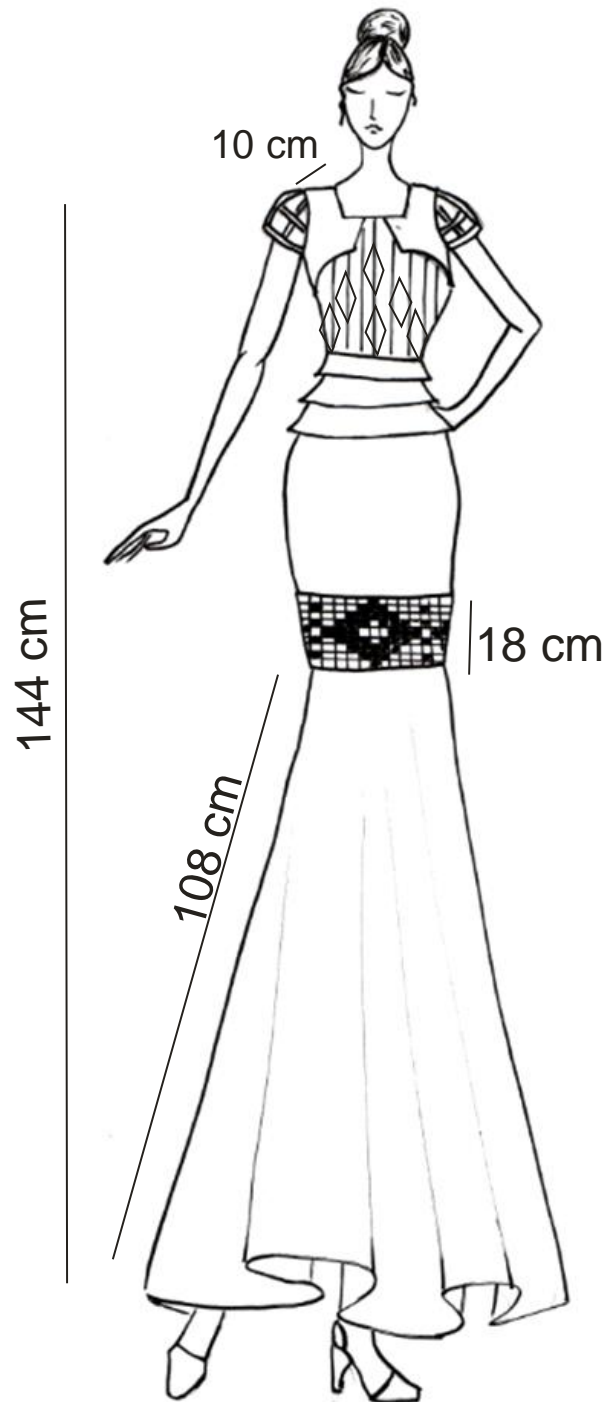
Pembuatan busana pesta malam dengan sumber ide Candi Borobudur melalui tahapan diantaranya.

a. Pesiapan

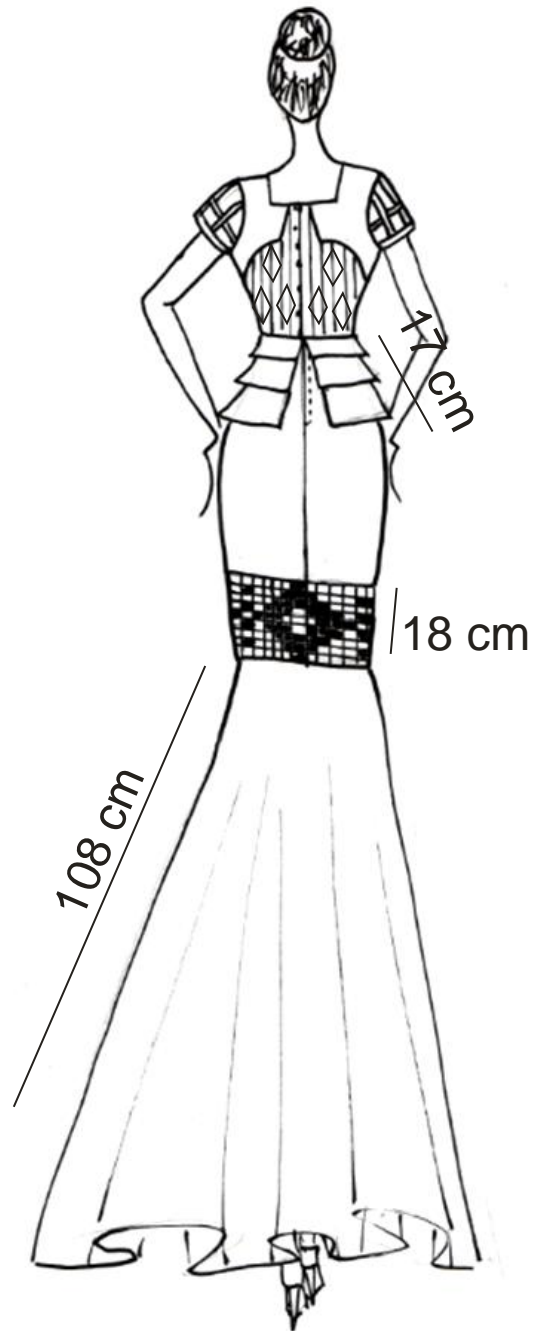
1) pembuatan gambar kerja

gambar kerja dibuat dengan mencantumkan ukuran pada desain busana. Gambar kerja terdiri dari gambar kerja busana, gambar kerja hiasan, gambar kerja pelengkap busana. Tujuan pembuatan gambar kerja adalah untuk mengetahui lebih detail bagian – bagian busana

yang dibuat sehingga busana yang dihasilkan menjadi sempurna dan bermutu tinggi.



Gambar 19. Gambar kerja busana tampak depan



Gambar 20. Gambar kerja busana tampak belakang

2) Pengambilan ukuran

Pengambilan ukuran dilakukan agar busana yang dikenakan sesuai dengan badan model. Ukuran yang diperlukan untuk pembuatan busana pesta malam dengan sumber ide Candi Borobudur adalah :

- a) Lingkar badan : 80 cm
- b) Lingkar pinggang : 64 cm
- c) Lingkar panggul : 89 cm
- d) Lingkar leher : 40 cm
- e) Panjang muka : 32 cm
- f) Panjang punggung : 38 cm
- g) Panjang bahu : 12 cm
- h) Lebar muka : 32 cm
- i) Lebar punggung : 35 cm
- j) Panjang sisi : 19 cm
- k) Tinggi panggul : 22 cm
- l) Kerung lengan : 44 cm
- m) Jarak dada : 17 cm
- n) Tinggi puncak lengan : 12 cm
- o) Panjang rok : 108 cm
- p) Tinggi lutut : 57 cm
- q) Lingkar lutut : 80 cm

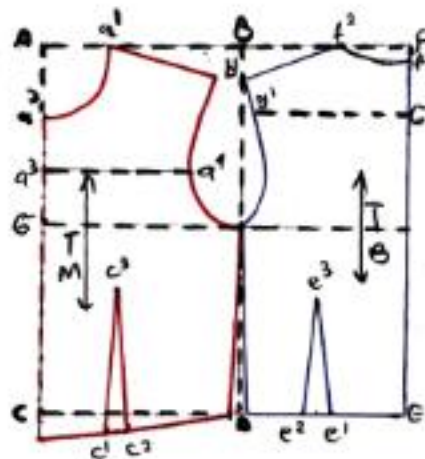
3) Pembuatan pola busana

Sistem pembuatan pola disesuaikan dengan desain busana yang dibuat. Ketelitian dan kecermatan dalam membuat pola sangat berpengaruh pada busana yang dihasilkan. Pola yang digunakan pada busana pesta malam dengan sumber ide Candi Borobudur adalah sistem So Eun.

a) Pola dasar

Pola dasar menggunakan skala 1 : 8. Berikut adalah pola dasar yang diperlukan untuk pembuatan busana pesta malam dengan sumber ide Candi Borobudur.

– Pola badan



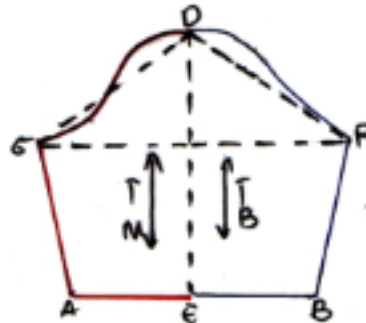
Gambar 21. Pola dasar sistem So Eun skala 1 : 8

(Widjiningsih, dkk : 1994)

Tabel 1. Keterangan pola dasar badan sistem so eun

| Keterangan pola dasar badan depan : | Keterangan pola dasar badan belakang : |
|---|---|
| A - B = $\frac{1}{4}$ lingkaran badan + 1 cm | A - F = $\frac{1}{2}$ lingkaran badan |
| A - C = panjang punggung + 1 $\frac{1}{2}$ cm | B - F = $\frac{1}{4}$ lingkaran badan |
| A - a1 = $\frac{1}{6}$ lingkaran leher + $\frac{1}{2}$ cm | E - f1 = panjang punggung |
| A - a2 = A - a1 + 1 $\frac{1}{2}$ cm | F1 - f = naik 1 $\frac{1}{2}$ cm |
| A - G = $\frac{1}{2}$ panjang punggung | F - f2 = kerung leher belakang |
| G - C = $\frac{1}{2}$ panjang punggung | F2 - b1 = lebar bahu |
| B - b1 = 4 $\frac{1}{2}$ cm | F - G = 8 cm |
| A2 - a3 = $\frac{1}{2}$ A - G | G - g1 = $\frac{1}{2}$ panjang punggung |
| A1 - b2 = lebar bahu | E1 - e2 = 3 cm (kupnat) |
| A3 - a4 = $\frac{1}{2}$ lebar muka | (E - e1) + (e2 - D) = $\frac{1}{4}$ lingkaran pinggang - 1 cm |
| C - O = turun 3 cm | |
| C1 - c2 = 3 cm (kupnat) | |
| (O - c1) + (c1 - D) = $\frac{1}{4}$ lingkaran pinggang + 1 cm | |

Pola dasar lengan

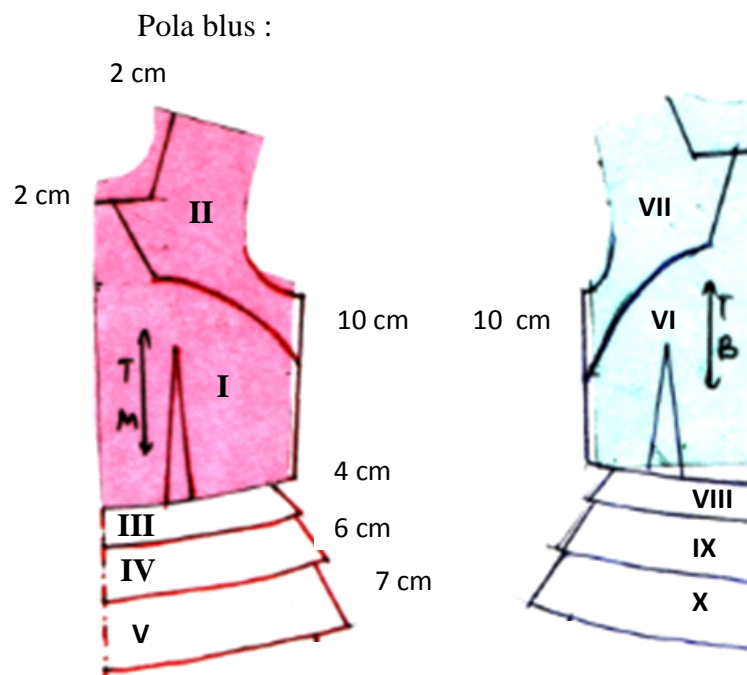


Gambar 22. Pola dasar lengan skala 1 : 8

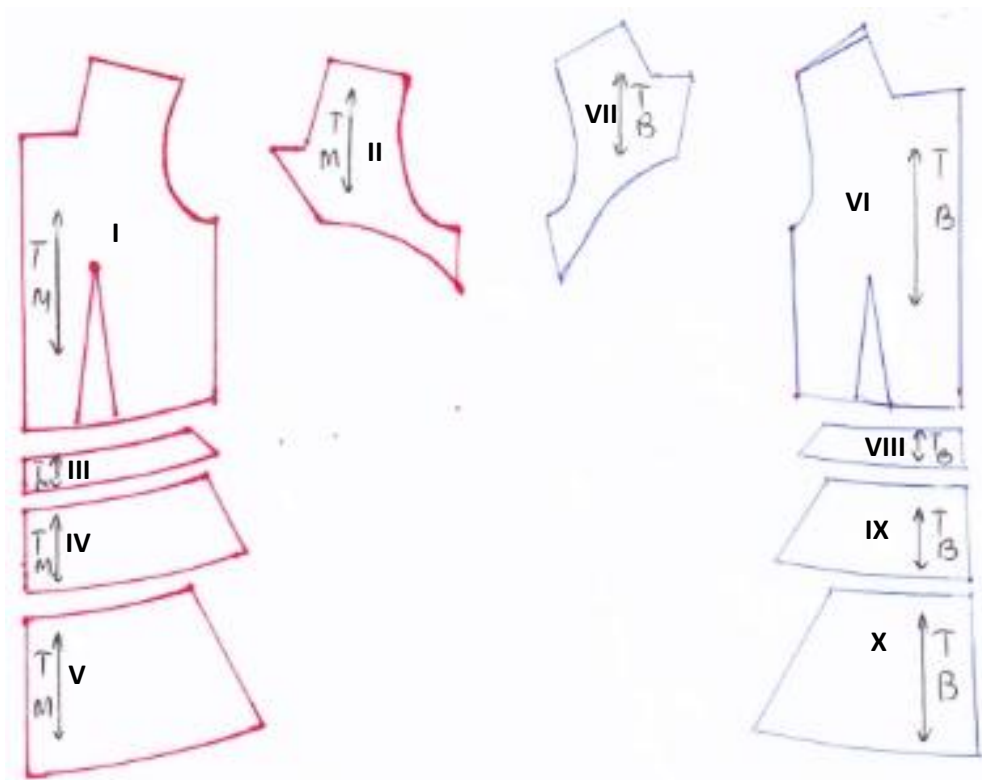
(Widjiningsih, dkk : 1994)

Tabel 2. Keterangan pola dasar lengan.

| Keterangan pola lengan : | |
|--------------------------|---|
| A - B | = lingkaran lengan |
| D - E | = panjang lengan |
| D - G | = $\frac{1}{2}$ lingkaran kerung lengan |
| A - E | = $\frac{1}{2}$ lingkaran lengan |

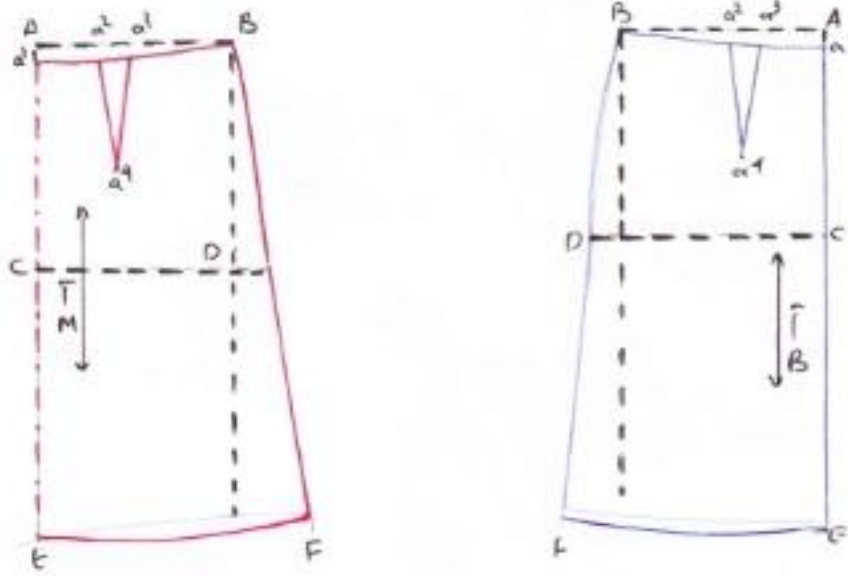


Gambar 23. Pola blus



Gambar 24. Komponen pola blus.

Pola dasar rok

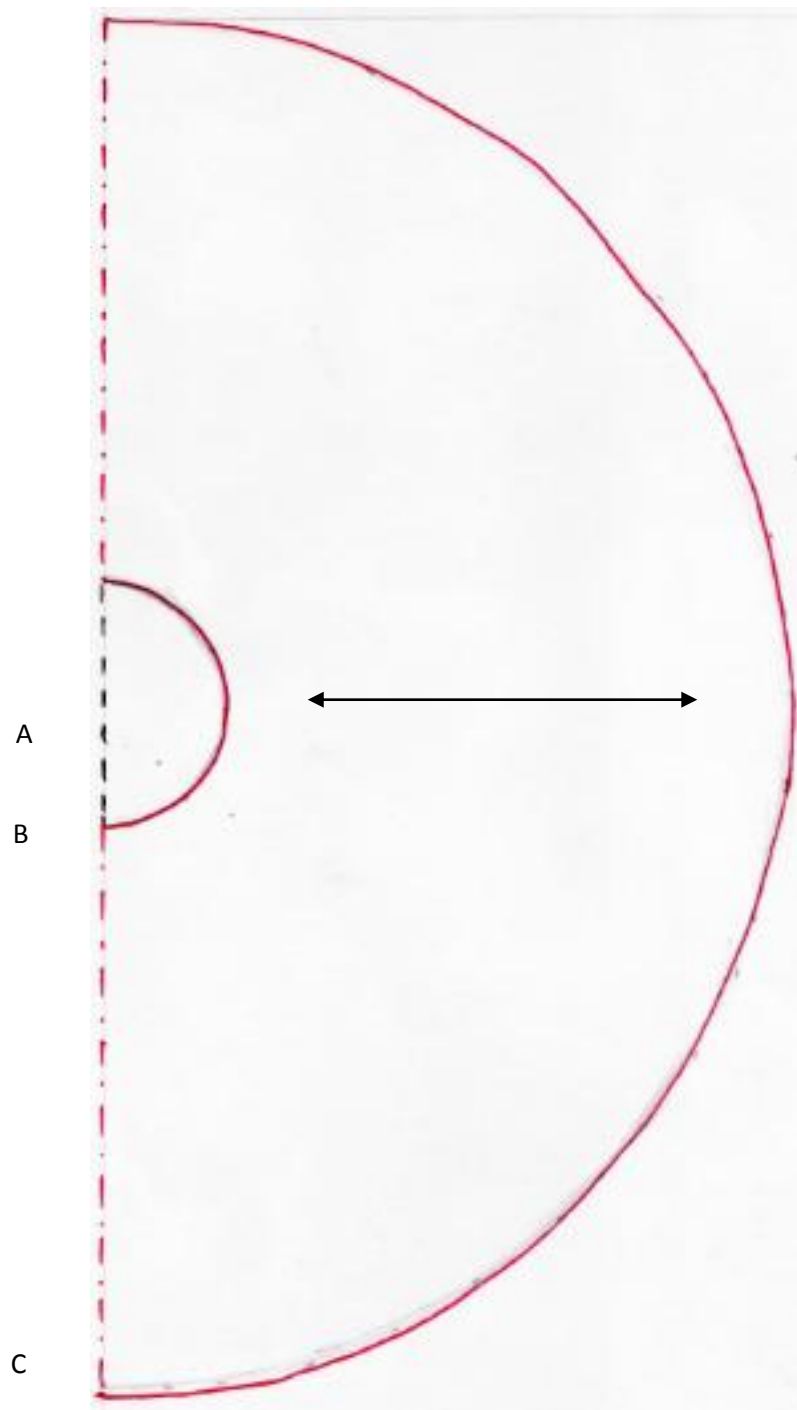


Gambar 25. Pola dasar rok

Tabel 3. Keterangan pola dasar rok.

| Keterangan pola dasar rok depan : | Keterangan pola dasar rok belakang : |
|--|--|
| A – B = $\frac{1}{4}$ lingkaran pinggang + 1 cm + 3 cm | A – B = $\frac{1}{4}$ lingkaran pinggang – 1 cm + 3 cm |
| A – E = panjang rok | A – E = panjang rok |
| A – C = tinggi panggul | A – C = tinggi panggul |
| C – D = $\frac{1}{4}$ lingkaran panggul + 1 cm | C – D = $\frac{1}{4}$ lingkaran panggul – 1 cm |
| E1 – F = 5 cm | E1 – F = 5 cm |
| A – a2 = $\frac{1}{10}$ lingkaran pinggang | A – a2 = $\frac{1}{10}$ lingkaran pinggang |
| A2 – a3 = 3 cm (kupanat) | A2 – a3 = 3 cm (kupanat) |
| A4 = 12 cm | A4 = 12 cm |

Pola dasar lingkaran

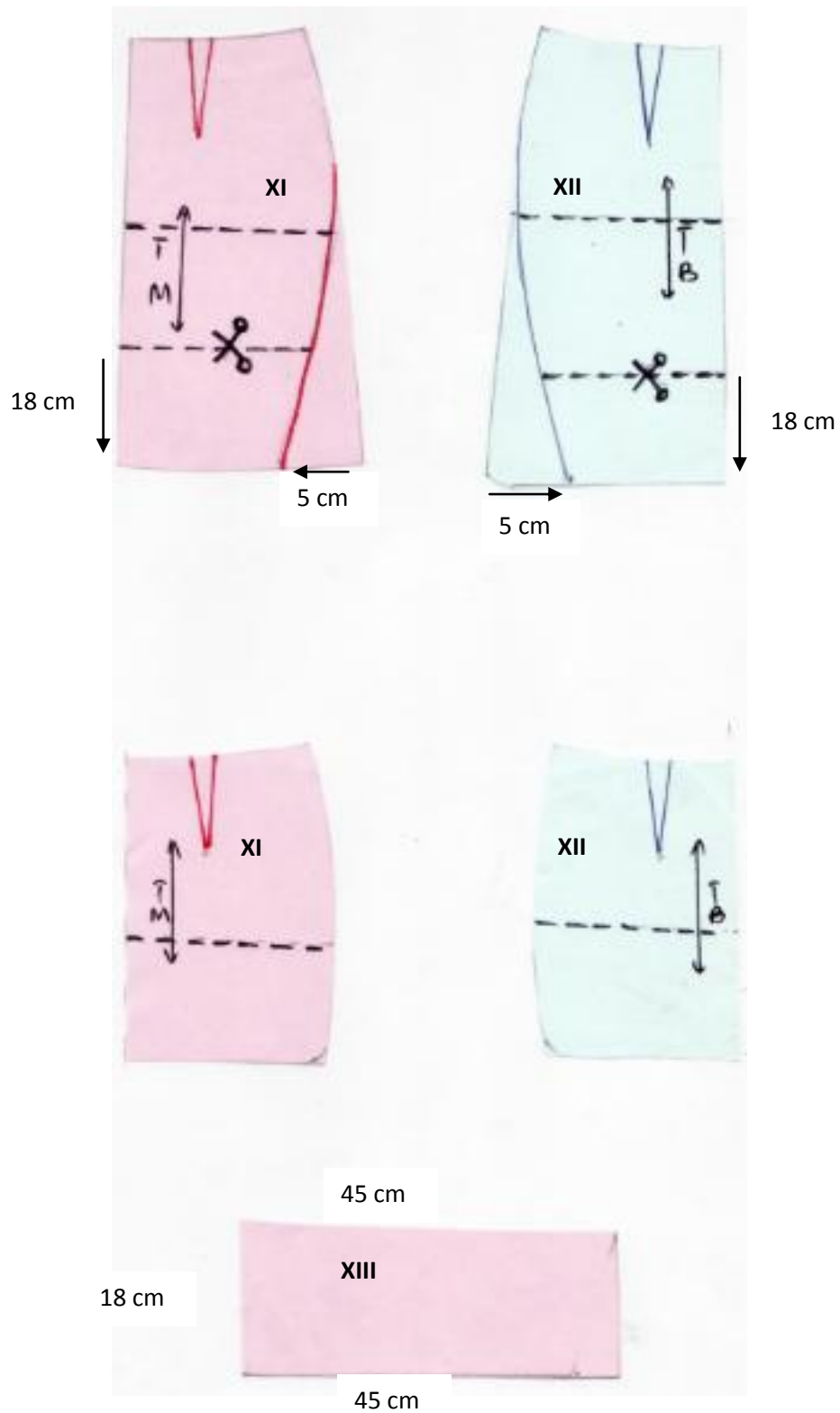


Gambar 23. Pola dasar lingkaran

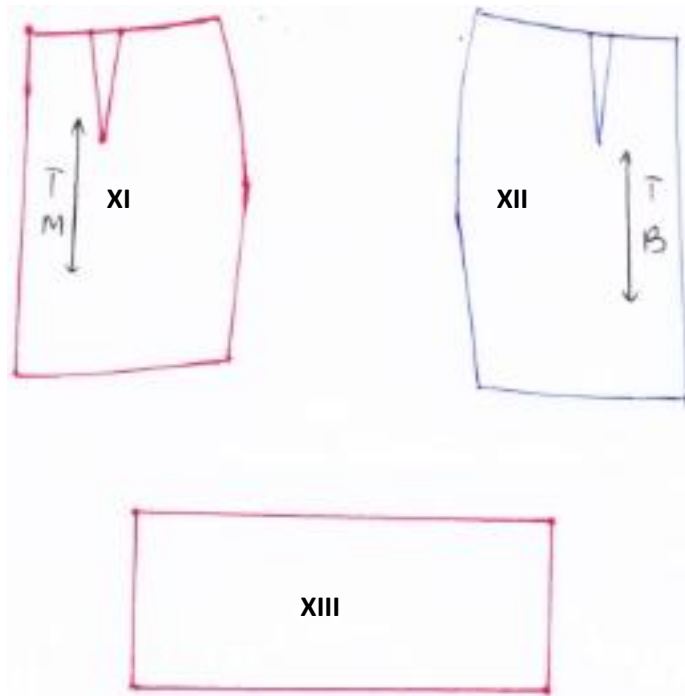
Tabel 4. Keterangan pola lingkaran.

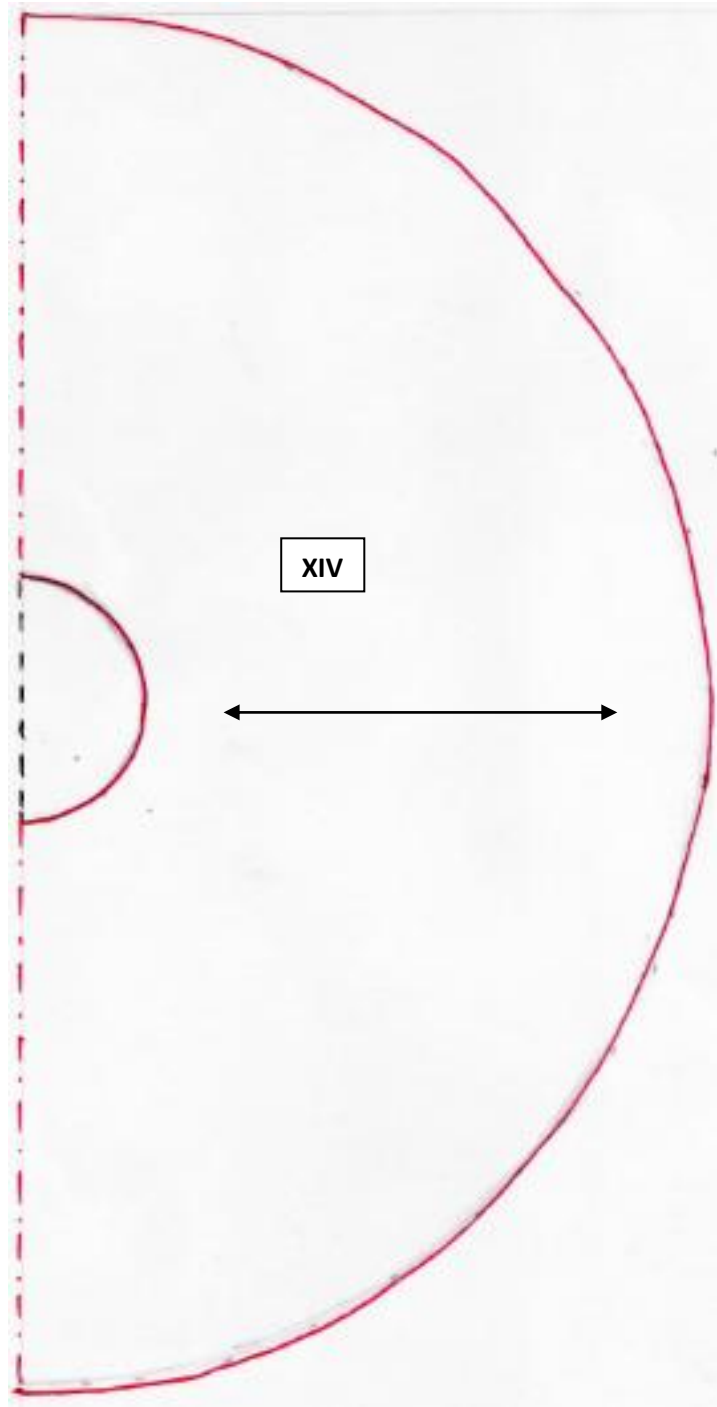
| Keterangan pola lingkaran : | |
|------------------------------------|---------------------------------|
| A – B | = $\frac{1}{6}$ lingkaran lutut |
| B – C | = panjang rok |

Pola rok



Gambar. 27 pola rok





Gambar 28. Komponen pola rok.

4) Perancangan bahan

Proses merancang adalah perancangan untuk membuat suatu busana supaya diketahui seberapa banyak bahan dan berapa banyak biaya yang dikeluarkan untuk membuat suatu busana. Cara merancang bahan yaitu :

- a) Menyiapkan kertas payung yang memiliki lebar sama dengan bahan yang akan dibuat rancangannya dengan skala 1 : 6
- b) Meletakkan dan menata pola sesuai arah serat dan diberi kampuh sesuai kebutuhan.
- c) Menghitung bahan yang diperlukan untuk membuat busana

Hal – hal yang perlu diperhatikan dalam merancang bahan yaitu :

- a) Arah serat rancangan bahan harus sesuai dengan arah serat pola.
- b) Menata pola dengan efektif dan efisien agar bahan tidak terbuang sia – sia.
- c) Untuk bahan bermotif, perhatikan arah serat, arah motif dan ukuran kampuh.

Bahan – bahan yang digunakan untuk membuat busana pesta malam dengan sumber ide Candi Boronudur ini meliputi :

- a) Satin bridal

Teksturnya yang agak kaku cocok untuk desain busana yang agak mengembang.

b) *Balloteli*

Kain ini digunakan untuk *manipulating fabric* anyaman.

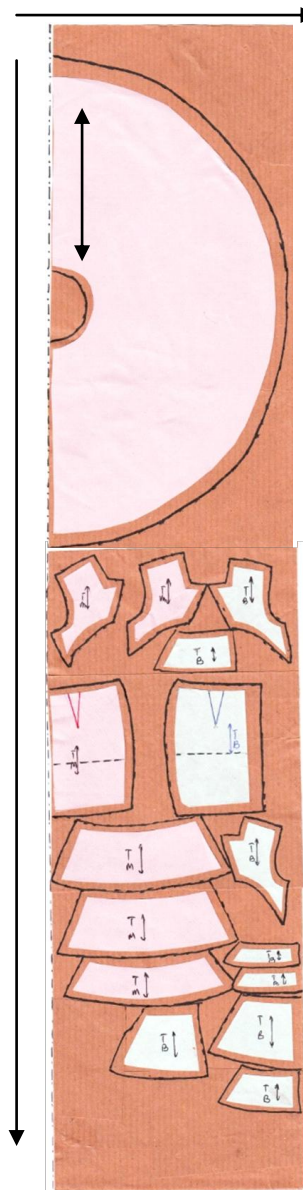
Menggunakan dua warna yaaitu putih tulang dan *camel*.

c) Kain lurik

Kain lurik adalah kain tradisional yang dipilih untuk membuat

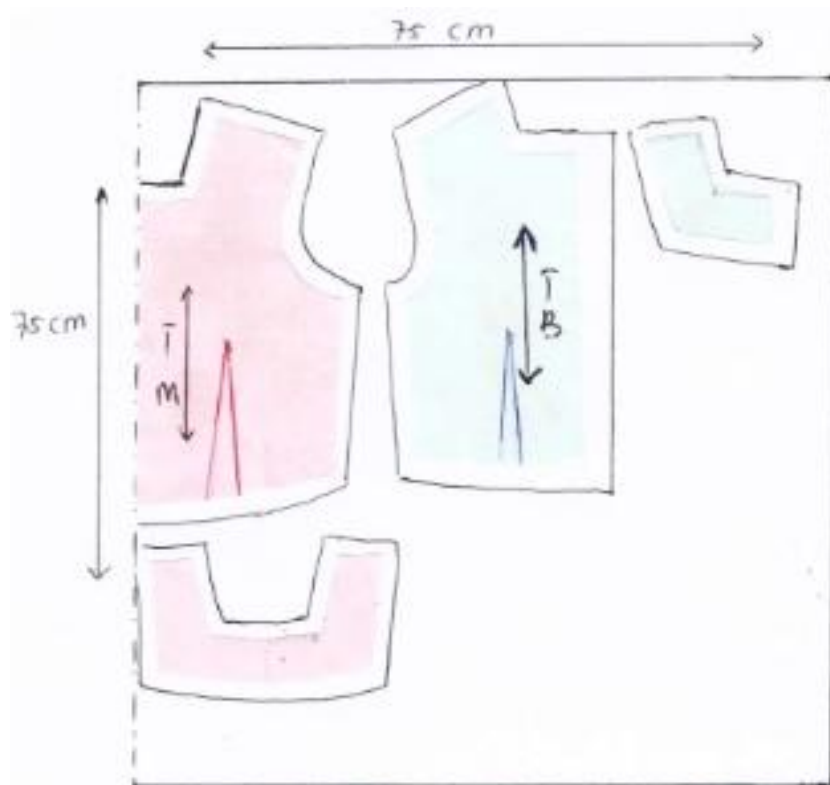
busana pesta malam dengan sumber ide Candi Borobudur.

Berikut adalah rancangan bahan yang dibutuhkan :



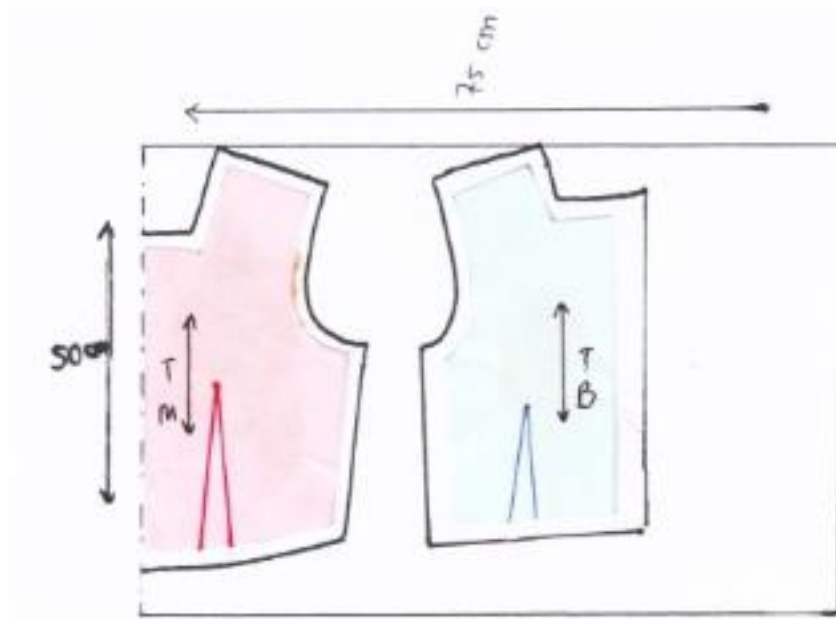
contoh bahan :

Gambar 29. Rancangan bahan satin untuk rok dan blus



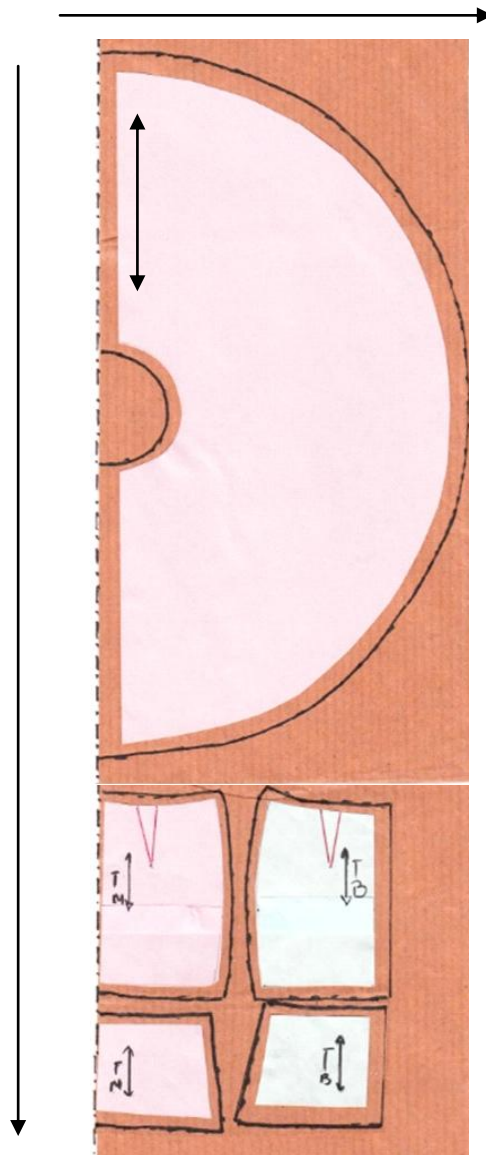
contoh bahan :

Gambar 30. Rancangan bahan kain lurik untuk blus



contoh bahan :

Gambar 31. Rancangan bahan lining blus.



contoh bahan :

Gambar 32. Rancangan bahan lining rok

5) Kalkulasi harga

Kalkulasi harga adalah menentuka pengeluaran yang dibuatuhkan untuk pembuatan busana agar dapat menentukan harga jual. Biaya yang dibutuhkan untuk pembuatan busana dengan sumber ide Candi Borobudur adalah :

Tabel 5. Kalkulasi Harga

| No | Nama Bahan | Spesifikasi | Keperluan | @ satuan | Jumlah |
|---------------------|-----------------------|-------------|-----------|------------|--------------------|
| A | Bahan utama | | | | |
| 1 | Satin bridal | L = 150 cm | 3,5 m | Rp. 30.000 | Rp. 105.000 |
| 2 | Kain baloteli | L = 150 cm | 2 m | Rp. 29.000 | Rp. 58.000 |
| 3 | Kain lurik | L = 150 cm | 1,25 m | Rp. 48.000 | Rp. 60.000 |
| | JUMLAH | | | | Rp. 223.000 |
| B | Bahan furing | | | | |
| 1 | Asahi | L = 115 cm | 3 m | Rp. 10.500 | Rp. 31.500 |
| 2 | Kain ero | L = 115 cm | 1 m | Rp. 12.000 | Rp. 12.000 |
| | JUMLAH | | | | Rp. 43.500 |
| C | Bahan tambahan | | | | |
| 1 | Fislin | L = 90 cm | 1 m | Rp. 7.000 | Rp. 7.000 |
| 2 | Mori gula | L = 115 cm | 1 m | Rp. 14.000 | Rp. 14.000 |
| 3 | M 33 | L = 115 cm | 1 m | Rp. 13.000 | Rp. 13.000 |
| 4 | Rit jepang | | 1 buah | Rp. 2.500 | Rp. 2.500 |
| 5 | Kancing | | 13 buah | Rp. 250 | Rp. 3.000 |
| 6 | Benang | | 2 buah | Rp. 2.250 | Rp. 4.500 |
| 7 | Kancing kait | | 1 buah | Rp. 500 | Rp. 500 |
| 8 | Ballen jahit | | 3 m | Rp. 8.000 | Rp. 24.000 |
| 9 | Bisban | | 12 buah | Rp. 833 | Rp. 10.000 |
| | JUMLAH | | | | Rp. 78.500 |
| | Hiasan | | | | |
| | Payet | | ½ ons | Rp. 40.000 | Rp. 20.000 |
| TOTAL JUMLAH | | | | | Rp. 365.000 |

Penentuan harga jualan busana pesta malam dengan sumber ide Candi Borobudur menggunakan rumus *Mark Up Prize* yaitu menentukan harga jual dengan cara menambahkan biaya produksi dengan keuntungan yang diharapkan.

Margin keuntungan yang diinginkan :

| | |
|--------------------|--------|
| Penyusutan alat | : 10% |
| Penyusutan listrik | : 15 % |
| Penyusutan tenaga | : 10 % |
| Laba | : 15% |
| Total | : 50 % |

jadi harga jualnya sebesar : Rp. 365.000 x (50 % x Rp. 365.000)

: Rp. 547.500

Harga jual yang diperoleh adalah **Rp. 547.500**

b. Pelaksanaan

Pelaksanaan merupakan proses yang dilalui untuk mewujudkan desain yang telah dibuat. Ada beberapa hal yang dilakukan dalam proses pembuatan busana pesta dengan sumber ide Candi Borobudur.

1) Peletakan pola pada bahan

Peletakan pola pada bahan merupakan langkah awal yang dilakukan sebelum pemotongan. Sebelum meletakkan pola, kain atau bahan yang akan dipotong dilipat menjadi dua dengan bagian baik berada diluar dan bagian buruk berada di dalam. Hal tersebut dimaksudkan untuk mempermudah proses merader atau memberi tanda pada

bahan yang telah dipotong. Hal – hal yang perlu diperhatikan saat meletakkan pola pada bahan adalah :

- a) Memastikan arah serat telah sesuai agar jatuhnya busana sesuai dengan yang diharapkan. Untuk kain bermotif , perhatikan motif kain terlebih dahulu sebelum dipotong apakah perlu untuk disamakan atau tidak.
 - b) Tanda – tanda yang terdapat pada pola telah sesuai dan lengkap, karena hal tersebut dapat membantu kita dalam peletakkan pola pada bahan.
 - c) Memperhatikan setiap kampuh yang dibutuhkan. Karena tidak semua bahian pola meiliki ukuran kampuh yang sama.
 - d) Lapisan seperti pola kerah, depun, saku, dan lain – lain diletakkan setelah pola besar agar dapat menghemat penggunaan bahan.
 - e) Untuk bahan yang licin atau terwang seperti tule dan sifon, bahan disemat dulu pada selembar kertas tipis dengan jarum pentul untuk mempermudah pemotongan.
- 2) Pemotongan bahan dan pemberian tanda jahitan

Memotong bahan adalah hal selanjutnya yang dikerjakan setelah peletakan pola. saat memotong bahan, pastikan di sekitar tempat potong bersih dari barang – barang yang rawan. Memperhatikan arah serat serta motif apakah sudah sesuai dengan desain yang dibuat. Bahan utama yang digunakan dalam pembuatan busana pesta dengan sumber ide Candi Borobudur adalah satin bridal

dan bahan tradisional berupa kain lurik. Bahan *lining* yang digunakan adalah kain ero sebagai *lining* blus dan asahi sebagai *lining* rok.

Proses selanjutnya setelah pemotongan bahan selesai adalah memberi tanda jahitan pada bahan yang telah dipotong. Cara menandai bahan yang telah dipotong adalah dengan cara merader bahan menggunakan karbon jahit.

3) Penjelujuran

Penjelujuran adalah tahapan selanjutnya setelah dipotong. Menjelujur bahan dimaksudkan agar saat ada kekurangan, ketidaktepatan pada ukuran saat *fiting* I, dan ketidaksesuaian jatuhnya bahan pada busana masih dapat diperbaiki.

Langkah – langkah menjelujur busana pesta malam dengan sumber ide Csandi Borobudur meliputi :

a) Menjelujur blus

1. Menjelujur kupnat bagian depan dan belakang.
2. Menjelujur lapisan luar bagian depan dan bagian belakang.
3. Menyambung bahu bagian depan dan bagian belakang.
4. Menjelujur kupnat furing blus.
5. Menyambung bahu furing blus.
6. Memasang depun leher pada furing blus.
7. Menyatukan furing dengan bahan utama blus.
8. Menjahit sisi blus dan furing

9. Menjelujur peplum
10. Memasang peplum pada blus
11. Memasang resliting.
12. Memasang variasi lengan.

b) Menjelujur rok

1. Menjelujur kupnat rok bagian depan dan bagian belakang bahan utama.
2. Memasang resliting pada bagian belakang rok bahan utama.
3. Memasang furing bagian belakang pada resliting.
4. Menyambung bagian sisi bahan utama
5. Menyambung bagian sisi bahan furing.
6. Menyambung sambungan rok.
7. Menyambung bagian rok dengan rok lingkaran
8. Menyambung furing rok lingkaran.
9. Menjelujur ban pinggang.

4) Evaluasi proses I

Evaluasi proses I adalah hasil dari *fitting* I yaitu busana pesta yang dikenakan model namun masih dalam bentuk jelujur dan belum dijahit.

Tabel 6. Evaluasi proses I

| Aspek yang Dievaluasi | Hasil evaluasi | Cara mengatasi |
|-----------------------|--|---|
| Blus | <ol style="list-style-type: none"> 1. Bagian badan terlalu sempit. 2. Bagian lengan tidak proposional. 3. Kupnat terlalu tinggi 4. Resliting tidak sesuai dengan desain. | <ol style="list-style-type: none"> 1. Bagian badan dilonggarkan 1 cm setiap sisinya 2. Bagian lengan diganti dengan menggunakan variasi balen. 3. Kupnat diturunkan 2 cm 4. Resliting diganti dengan menggunakan kancing bungkus. |
| Rok | Rok terlalu panjang | Bagian rok dipendekkan 10 cm |

5) Teknik menjahit

Proses menjahit dilakukan setelah *fitting* I. Sebelum dijahit, terlebih dahulu diperbaiki bagian – bagian busana yang dievaluasi. Teknik menjahit menggunakan teknik halus adi busana (*houte couture*). Penyelesaian kampuh menggunakan kampuh buka dengan penyelesaian pinggir di rompok dn ditusuk sembunyi. Setiap proses jahitaan akan dilakukan pengepressan agar busana rapi.

Langkah kerja menjahit busana pesta malam dengan sumber ide Candi Borobudur adalah :

a) Menjahit blus

1. Menjahit kupnat bahan utama dan bahan furing.
2. Menjahit lapisan luar blus.
3. Menyambung bahu.

4. Menjahit bahu bagian furing.
5. Menjahit lapisan depun pada furing.
6. Menjahit furing dengan bahan utama
7. Menjahit sisi furing dan bahan utama
8. Menjahit peplum
9. Memasang peplum pada bahan utama.
10. Memasang lapisan kancing pada bahan utama
11. Memasang lidah untuk kancing pada bahan utama.
12. Memasang depun bagian lengan.
13. Memasang lengan fariasi.
14. Memasang kancing dan *finishing*.

b) Menjahit rok

1. Menjahit kupnat bahan utama dan furing.
2. Menjahit resleting pada bahan utama
3. Memasang furing bagian belakang pada resleting.
4. Menjahit sisi rok bagian furing dan bahan utama.
5. Memasang anyaman pada rok.
6. Memasang rok lingkaran bahan utama pada rok.
7. Menyambung rok lingkaran furing dengan furing rok.
8. Menjahit ban pinggang.
9. Pemasangan hak kait dan *finishing*

6) Menghias busana

Busana yang telah selesai dijahit, keudian masuk ke tahap menghias busana. Menghias busana selain bertujuan untuk memperindah busana, juga untuk menambah nilai jual pada busana. Hiasan pada busana pesta malam dengan sumber ide Candi Borobudur berupa anyaman dan payet dengan motif menyerupai lubang – lubang yang terdapat pada stupa candi.

Langkah membuat anyaman yaitu :

- a) Memotong bahan dengan ukuran 150 cm x 5 cm



- b) Melipat jadi dua kemudian menjahit tepian bahan $\frac{1}{2}$ cm pada bagian buruk.

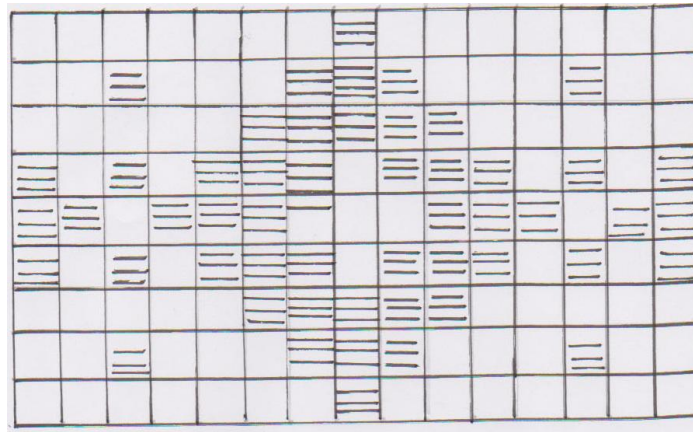


- c) Membalik kain seperti membalik sengkeli.



- d) Mengepress bahan yang telah jadi. Bahan yang akan dianyam dibuat dari dua warna bahan yaitu putih dan camel. Bagian putih akan digunakan sebagai dasar sedangkan warna camel akan

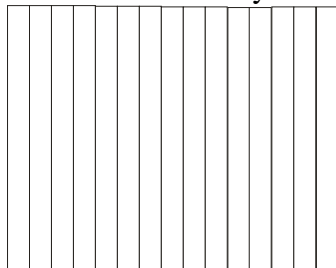
digunakan untuk membentuk motif. Motif yang akan dibuat adalah motif mata walik.



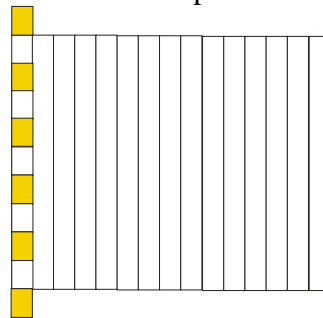
Gambar 33. Gambar desain anyaman

e) Bahan yang telah dijahit kemudian dianyam sesuai pola dan sesuai ukuran yang telah ditentukan panjangnya.

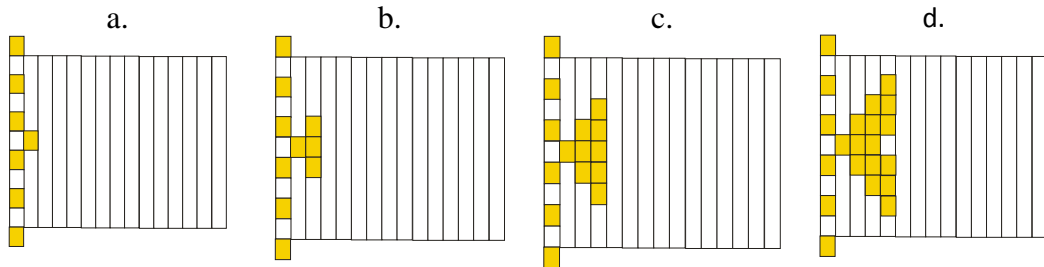
1. Menata bahan berwarna putih sebagai dasar membuat anyaman

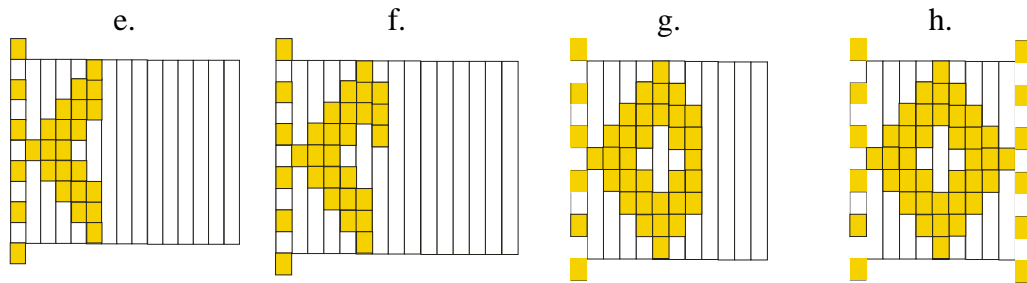


2. Diawali dengan memasukkan bahan berwarna camel secara selang – seling pada bahan berwarna putih



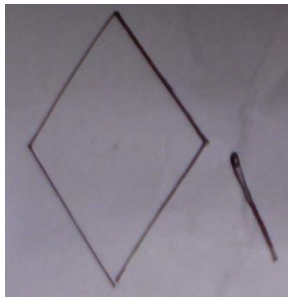
3. menata bahan berwarna camel sesuai pola yang sudah ada.



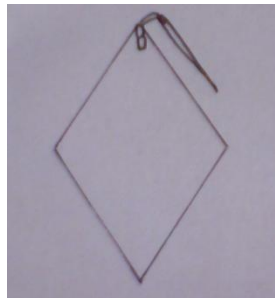


Langkah memasang payet :

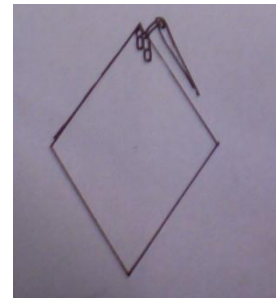
a.



b.



c.



Menjiplak pola dan Memasang payet pada pola
mempersiapkan alat secara bersusun.
yang dibutuhkan.

d.



Hasil jadi setelah payet dipasang.

Gambar. Proses Menghias

7) Evaluasi proses II

Evaluasi proses II dilakukan saat jahitan telah 90 % jadi. Lengkap dengan hiasan dan pelengkap busana. evaluasi ini dilakukan untuk mengetahui letak kesalahan yang masih harus diperbaiki.

Tabel 7. Hasil evaluasi II

| Aspek yang Dievaluasi | Hasil evaluasi | Cara mengatasi |
|-----------------------|--|--|
| Blus | 1. Kancing tidak sesuai dengan motif 2. Lengan tidak sesuai motifnya. | 1. Dilepas dan mengatur ulang posisi kancing 2. Dilepas dan mengatur ulang posisi lengan. |

8) Evaluasi hasil

Evaluasi hasil merupakan penilaian secara keseluruhan busana, dari mulai kecocokan dengan desain, teknik menjahit sampai dengan hiasan dan pelengkap busana harus sesuai dengan tema dan sub tema yang telah ditentukan.

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

- a) Desain dengan tema *Authenture* dan sub trend *Artistry*, dengan sumber ide Candi Borobudur, memiliki style *classic elegant* sudah sesuai dengan desai yang direncanakan yaitu implementasi *Authenture* pada desain busana dengan penggunaan kain lurik, sub trend *Artistry* pada *manipulating fabric* dengan teknik anyaman, sumber ide Candi Borobudur pada bentuk blus yang

menyerupai stupa dan pada motif anyaman yang menyerupai bentuk lubang – lubang yang terdapat pada stupa candi.

3. Penyelenggaraan Pergelaran Busana

a. Tahap persiapan

Pagelaran ini adalah acara untuk memamerkan hasil karya mahasiswa Pendidikan Teknik Busana dan Teknik Busana, Fakultas Teknik, Universitas Negeri Yogyakarta. Diharapkan busana yang telah dibuat malam ini diterima oleh masyarakat dengan tujuan mempromosikan busana yang dikenakan oleh model.

Pagelaran busana ini diikuti oleh mahasiswa Pendidikan Teknik Busana dan Teknik Busana baik reguler maupun non reguler. Ada beberapa proses yang dilaksanakan pada pagelaran busana 2015 yaitu :

1) Pembentukan panitia

Pembentukan panitia merupakan langkah awal dalam pagelaran. Tujuan diadakannya pembentukan panitia adalah agar pagelaran yang akan diadakan berjalan dengan lancar dan pelaksanaannya sesuai yang diharapkan yaitu pagelaran busana dengan tema *Authenture* yang diikuti oleh 104 mahasiswa angkatan 2013 baik S1 maupu D3.

Susunan panitia pagelaran busana 2015 meliputi :

a) Ketua umum

- (1) Bertanggung jawab atas segala kelancaran dari penyelenggaraan pagelaran busana.

- (2) Mengkoordinir seluruh kegiatan yang berhubungan dengan pergelaran busana.
- (3) Membawahi seluruh panitia dari setiap divisi yang ada.
- (4) Memimpin rapat kepanitiaan dan pembuatan laporan pertanggungjawaban.

b) Sekretaris

- (1) Bertanggung jawab kepada ketua umum atas keluar masuk surat – surat penting.
- (2) Membuat proposal yang telah disepakati bersama.
- (3) Pembuatan surat – surat dan perijinan baik panitia maupun model.
- (4) Membuat LPJ setelah pergelaran dilaksanakan.

c) Bendahara

- (1) Bertanggung jawab atas pengumpulan iuran wajib, serta berhak menagih pada yang bersangkutan apabila terlambat dalam pembayaran.
- (2) Membuat laporan keuangan serta kwitansi.

d) Divisi acara

- (1) Bertanggung jawab menyusun acara selama penilaian gantung, juri, maupun pada saat pergelaran.
- (2) Menyusun *run down* serta membuat catatan kegiatan untuk MC.

e) Divisi *back stage and floor*

- (1) Bertanggung jawab untuk mengatur letak tempat duduk penonton.
- (2) Memastikan seluruh tamu undangan mendapat kursi
- (3) Memastikan penatan panggung sama dengan desain yang ada.

f) Divisi dekorasi

- (1) Membuat desain panggung sesuai dengan tema peragaan 2015
- (2) Membuat desain *photo booth*.
- (3) Memastikan *sound* dan *lighting* berfungsi dengan baik
- (4) Bekerja sama dengan sie acara tentang acara yang akan segera berlangsung.

g) Divisi *booklet*

- (1) Bekerja sama dengan bendahara untuk menyediakan anggaran dalam pembuatan booklet.
- (2) Menyediakan jasa fotografer yang untuk pemotretan booklet.
- (3) Menyediakan booklet.

h) Divisi dokumentasi

- (1) Bertanggung jawab atas segala yang berkaitan dengan dokumentasi.
- (2) Menyusun video yang akan diputar saat acara sedang dimulai.

i) Divisi humas

- (1) Menyelesaikan perijinan dan surat – surat dan bekerjasama dengan sekretaris.
- (2) Mengantar undangan serta surat – surat ke alamat yang dituju.

j) Divisi juri

- (1) Bertanggungjawab mencari juri yang kompeten dalam bidang busana.
- (2) Bekerjasama dengan bendaha untuk anggaran yang disiapkan untuk juri.

k) Divisi keamanan

- (1) Bertanggung jawab menjaga keamanan selama acara berlangsung baik saat pergelaran, penilaian, maupun saat diadakan rapat antar anggota divisi.
- (2) Bertanggung jawab mengurus perijinan keamanan dari penyedia gedung serta kepolisian setempat.
- (3) Memastikan tidak ada gangguan dari media saat acara berlangsung

l) Divisi konsumsi

- (1) Bertanggung jawab pada keua tentang kepengurusan konsumsi, baik saat rapat maupun acara pergelaran.
- (2) Bertanggung jawab menghitung jumlah tamu undangan dan penonton yang hadir untuk pengadaan konsumsi.

- (3) Bertanggung jawab tentang pemilihan konsumsi baik saat pertunjukan maupun saat penilaian.

m) Divisi *make up*

- (1) Bertanggung jawab menyediakan jasa *make up* dan *hair do* saat pertunjukan dan foto *booklet*.
- (2) Menyediakan semua yang berhubungan dengan *make up* dan *hair do* model.

n) Divisi model

- (1) Bertanggung jawab menyediakan model profesional untuk acara pertunjukan yang diadakan.
- (2) Menjadi perantara antara desainer dengan model dari agensi.
- (3) Menghubungi model saat adanya foto *booklet* dan pertunjukan.
- (4) Memastikan busana, *make up* dan *hair do* sudah siap beberapa jam sebelum acara dimulai.
- (5) Bertanggung jawab mengatur nomor urut keluar desainer dan model.
- (6) Bertanggung jawab membuat koreografi yang akan ditampilkan model saat berada di atas panggung.

o) Divisi perkap

- (1) Bertanggung jawab mengurus peminjaman beberapa alat dari pihak di luar kenaggotaan.
- (2) Bekerja sama dengan semua pihak tentang peralatan yang dibutuhkan.

- (3) Bertanggung jawab atas transportasi angkut yang akan digunakan untuk membantuk membawa barang yang dibutuhkan.
- (4) Bertanggung jawab mengembalikan barang yang sudah dipinjam dengan bekerja sama dengan devisi yang bersangkutan.
- (5) Bekerja sama dengan bendahara mengenai anggaran dan surat peminjaman barang.

p) Divisi publikasi

- (1) Bertanggung jawab mempromosikan acara ke masyarakat.
- (2) Bertanggung jawab atas pembuatan pamflet, leaflet, dan pembuatan poster *open recruitment*.
- (3) Mebtanggung jawab tentang pengadaan piala – piala untuk pemenang acara pergelaran.

q) Divisi sponsor

- (1) Bertugas mencari sponsor untuk rmendukung acara pergelaran busana.
- (2) Bekerja sama dengan sekretaris untuk pembuatan proposal yang akan diajukan kepada pihak sponsor.
- (3) Bertugas melobi sponsor dan harus tahu konsep pagelaran yang baik agar menarik minat sponsor.

2) Menentukan tema pergelaran

Tema pergelaran busana 2015 adalah *Authenture (Authenticity for Human Nature)*. *Authenture* menggambarkan tingkat kekuatan dalam diri manusia dalam menghadapi pengaruh globalisasi dan perkembangan teknologi yang semakin pesat tanpa menghilangkan budaya yang telah ada. Dalam tema ini ingin menampilkan keindahan busana pestaa yang dipadukan bahan tradisional sebagai unsur kebudayaanya.

3) Menentukan tujuan pergelaran

- a) Mewujudkan karya Tugas Akhir dan Proyek Akhir bagia mahasiswi Pendidikan Teknik Busana dan Teknik Busana.
- b) Memberikan ktrampilan kepada mahasiswa untuntut menjadi *event organizer*.
- c) Mensosialisasikan busana kepada masyarakat umum dan pengamat fashion.
- d) Memsosialisasikan tentang adanya jurusan Pendidikan Teknik Busana dan Teknik Busana, Fakultas Teknik, Universitas Negeri Yogyakarta.

4) Menentukan anggaran

Penyelenggaran busana dengan tema *Authenture* ini tidak akan terlaksana tanpa adanya anggaran yang mensukupi. Penanggung jawab anggaran adalah bendahara. Masing – masing devisi melaporkan kepada bendahara berapa kira – kira dana yang dibutuhkan untuk setiap devisi. Laporan etiap devisi ini untuk

menentukan dan membatasi jumlah anggaran yang dikeluarkan setiap devisi. Berikut adalah daftar anggaran pergelaran busana

Authenture :

Tabel 4. Daftar anggaran

| 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 mahasiswi | | | Rp 100.428.000 |
| 5 | sisa konsumsi | | | Rp 336.000 |
| 6 | sisa booklet | | | Rp 26.400 |
| 7 | Penjualan tiket reguler | 594 tiket | Rp 35.000 | Rp 20.790.000 |
| 8 | Penjualan tiket VIP | 148 tiket | Rp 40.000 | Rp 5.920.000 |
| 9 | Penjualan tiket fotografer | 4 tiket | Rp 15.000 | Rp 60.000 |
| 10 | Denda ketidakhadiran dan keterlambatan: | | | |
| | a. Rapat 04-03-2016 | | | Rp 322.500 |
| | b. Rapat 18-03-2016 | | | Rp 100.000 |
| | c. Rapat 24-03-2016 | | | Rp 475.000 |
| | d. Foto booklet 27-03-2016 | | | Rp 220.000 |
| | e. Rapat 01-04-2016 | | | Rp 175.000 |
| | f. Penilaian gantung 09-04-2016 | | | Rp 200.000 |
| | g. Grand juri 10-04-2016 | | | Rp 1.500.000 |
| | h. Rapat fiksasi 15-04-2016 | | | Rp 294.500 |
| | i. Loading barang 18-04-2016 | | | Rp 75.000 |
| | j. Hari H 19-04-2016 | | | Rp 300.000 |
| 11 | Penjualan sisa bulu mata | 28 pasang | Rp 2.000 | Rp 56.000 |
| 12 | Dana alokasi MC dan tari | | | Rp 1.300.000 |
| | | | | Rp 170.504.100 |

5) Dewan juri

Dewan juri bertugas untuk menilai semua karya mahasiswa yang mengikuti pagelaran. Penilaian dilakukan oleh lima orang juri dan

dilakukan saat grand juri yaitu sebelum pergelaran. Berikut adalah juri yang menilai pergelaran busana 2015 :

- a) Dra. Djandjang Purwo S, M.Hum
 - b) Drs, Dandy T. Hidayat
 - c) Ir. Ramadhani A. Khadir
 - d) Mudrika Paradise S.T
 - e) Agung Purwandono S.Sos
- 6) Waktu dan penyelenggaraan

Pergelaran busana *Authenture* diadakan pada hari Selasa, 19 April 2016, pukul 18.00, di Auditorium Universitas Negeri Yogyakarta.

b. Tahap pelaksanaan

Pergelaran busana *Authenture* ini diselenggarakan dalam rangka mata kuliah proyek akhir mahasiswa Pendidikan Teknik Busana dan Teknik Busana. Pergelaran ini diselenggarakan dengan tiga tahapan penting di dalamnya yaitu :

1) Penilaian gantung

Hari / tanggal : Sabtu / 09 April 2016

Waktu : 10.00 WIB - selesai

Tempat : KPLT lantai 3

2) Grand juri

Hari / tanggal : Minggu / 10 April 2016

Waktu : 09.30 WIB – selesai

Tempat : KPLT lantai 3

3) Pergelaran Busana

Hari / tanggal : Selasa, 19 April 2016

Waktu : 18.00 WIB – 22.00 WIB

Tempat : Auditorium UNY

Agar pergelaran lancar, maka dibuat susunan acara pelaksanaan pergelaran. Berikut susunan acara pergelaran busana *Authenture* :

Tabel 5. Susunan acara pergelaran busana *Authenture*

| | Waktu | Susunan acara |
|----|-----------------|---|
| 1 | 18.00 - Selesai | Registrasi |
| 2 | 18.30 | OPEN GATE |
| 3 | 18.30 - 18.40 | WELCOME GREETING |
| 4 | 18.40 - 18.50 | PENAYANGAN SLIDE |
| 5 | 18.50 - 19.00 | OPENING |
| 6 | 18.50 - 18.55 | 1. Tari |
| 7 | 18.55 - 19.00 | 2. Pembukaan oleh MC |
| 8 | 19.00 - 19. 10 | Menyanyikan lagu Indonesia Raya dan Hymne UNY |
| 9 | 19.10 - 19.20 | Sambutan 1. Ketua panitia 2. Rektor |
| 10 | 19.20- 19.30 | Penyerahan cinder mata kepada juri, sponsor dan disainer tamu |
| 11 | 19.30-20.00 | Peragaan Sesi I |
| 12 | 20.00 - 20.05 | Hiburan Musik |
| 13 | 20.05- 20.35 | Peragaan Sesi II |
| 14 | 20.35 - 20.40 | Ucapan terimakasih kepada sponsor dan pembagian hadiah |
| 15 | 20.40- 21.10 | Peragaan Sesi III |
| 16 | 21.10 – 21.20 | Hiburan Musik |
| 17 | 21.20 – 21.50 | Guest ShowDisainer Tamu |
| 18 | 21.20 – 21.35 | 1. Hosana Moda By Wiwid Hosana |
| 19 | 21.35 – 21.50 | 2. Iis Desaign By Isyanto |
| 20 | 21.50 – 21.55 | Pengumuman Kejuaran |
| 21 | 21.55 – 22.00 | PENUTUP |

c. Tahap evaluasi

Tahapan ini bertujuan untuk menilai pergelaran busana *Authenture* secara keseluruhan. Sehingga akan ada perbaikan untuk acara – acara pergelaran selanjutnya. Berikut adalah hasil evaluasi pergelaran busna 2015.

- 1) Evaluasi persiapan
 - a) Panitia inti berhasil dibentuk dengan baik.
 - b) Tema pergelaran dapat di tentukan dengan baik.
 - c) Kerja masing – masing divisi cukup baik
 - d) Kurang koordinasi antar divisi.
- 2) Evaluasi pelaksanaan
 - a) Pergelaran busana berhasil diselenggarakan dengan lancar.
 - b) Kemoloran waktu 17 menit dari waktu yang ditentukan.
 - c) Kurangnya kerja sama antar devisi.
- 3) Evaluasi hasil
 - a) Pergelaran berjalan dengan sukses dan lancar.
 - b) Antusiasme penintong sangat baik. Tiket terjual 100 %. Dan hanya sedikit sekali yang tidak datang.

4) Evaluasi kekuarangan dan keberhasilan setiap devisi

a) Ketua

1. Kepanitiaan belum sepenuhnya sempurna masih banyak anggota yang tidak mau bekerja sama demi kelancaran acara
2. Target planing yang diberikan tidak selalu dikerjakan dan seringkali tidak sesuai waktu yang disepakati
3. Masih banyaknya sikap individual didalam kepanitiaan
4. Masih banyak sie yang kurang berkoordinasi dengan ketua terkait hal-hal yang berhubungan dengan kepanitiaan
5. Banyak sie yang berjalan sendiri tanpa berkoordinasi dengan ketua
6. Rapat yang dilakukan sering tidak sesuai dengan target yang diharapkan
7. Masih kurangnya kesadaran panitia bahwa proyek akhir ini acara kita bersama

Rekomendasi

1. Harus lebih sering dilakukan pengecekan dan monitoring tiap – tiap sie
2. Harus lebih tegas dalam memberikan tugas dan dateline
3. Perlu ditingkatkan lagi akan koordinasi dan komunikasi sesuai dengan prosedur yang ada

b) Sekretaris

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

Rekomendasi

1. Sebaiknya deadline konten – konten yang berkaitan dengan proposal sponsor lebih cepat prosesnya sehingga tidak saling menunggu
2. Untuk sie lain yang ingin mengajukan surat menyurat kalau bisa minimal 1 minggu sebelum hari yang ditentukan, sehingga tidak ada surat keluar yang terkesan terburu-buru.
3. Lebih Teliti dalam menyimpan Stempel

c) Bendahara

1. Pembayaran iuran yang kurang ditepati sesuai dengan kesepakatan bersama
2. Pembayaran uang tiket yang kurang teratur
3. Untuk pengeluaran, cukup lancar dalam mengatur pengeluaran. Ada anggaran yang keluar dari target tetapi

dapat dititipi oleh pengeluaran lain yang tidak melebihi anggaran.

d) Devisi acara

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

Rekomendasi

Perlu konfirmasi ulang segala kebutuhan tallent dan kebutuhan partner kerjasama sesuai dengan MOU

e) Devisi *backstage*

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

rekomendasi

1. Meningkatkan koordinasi dengan sie lain
2. Perencanaan layout perlu disurvei dan dimatangkan lagi.
3. Pengkondisian backstage lebih diperhatikan dan panitia lebih tegas

f) Devisi *booklet*

1. Terjadi miss komunikasi mengenai jumlah undangan, birokrasi, dan regular.
2. Terjadi miss 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

rekomendasi

1. Menambah pencetakan booklet untuk jaga – jaga agar tidak kurang.
2. Data-data untuk percetakan booklet lebih diperhatikan agar tidak mengalami kesalahan saat proses percetakan.
3. Selalu berkoordinasi mengenai hal- hal yang terkait tentang booklet.

g) Devisi dekorasi

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

Rekomendasi

1. Dekorasi ini bekerja sama dengan perusahaan NUANSA DEKORASI karena dilihat dari sisi kemampuan dan ketanggapan dari pihak NUANSA DEKORASI mampu memberikan yang terbaik , dari segi panggung, catwalk, dan lain nya yang berkaitan, sehingga kami memilih untuk bekerjasama.

2. Untuk kedepannya agar lebih dijalin komunikasi yang baik antar anggota sie dan juga dengan pihak lain yang bersangkutan.

h) Devisi dokumentasi

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

Rekomendasi

1. Lebih aktif mendokumentasikan berbagai kegiatan yang berkaitan dengan proyek akhir peragaan busana
2. Konsep take video sebaiknya lebih matang agar saat eksekusi lebih cepat dan tidak membingungkan
3. Operator sebaiknya lebih fokus pada slide yang akan ditayangkan

i) Devisi humas

1. Ketika hari H, masih kurang mengenal dosen, birokrasi , dan karyawan dari PTBB sehingga masih harus minta memperlihatkan undangan sebelum tanda tangan di buku tamu.

2. Antar panitia inti masih banyak *missed communication*.
3. Kurang solidnya antar panitia inti satu sie maupun satu angkatan.
4. Surat menyurat datangnya ada yang mendadak sehingga sie humas terkendala dengan memasukkan surat ke pihak terkait.
5. kuota undangan tidak bisa dipastikan.
6. undangan belum bisa jauh-jauh hari untuk mengantar, sehingga ada undangan yang belum sampai ke tempat, hanya mengonfirmasi via sms.
7. kehadiran tamu banyak yang setelah jam tujuh, termasuk konfirmasi dari bapak WR I untuk membuka acara pada jam enam sore
8. tiket untuk fotografer *under control*.
9. konsumsi pada meja tamu undangan habis sehingga ada tamu undangan yang mendapat konsumsi setara tiket VIP
10. sirkulasi among tamu pada meja registrasi kekurangan sehingga ada tamu undangan yang tidak mendapat konsumsi

rekomendasi

1. Menambah kekompakan, membangun komunikasi dan koordinasi yang baik antara panitia inti dengan panitia tambahan.
2. Pembagian jobdesk dikomunikasikan semua diawal, jika ada tambahan segera diinformasikan.
3. Antar panitia harus sadar dan peka akan kewajiban dan jobdesk sebelum maupun ketika hari H.
4. Ketika rapat sie, maksimalkan membahas teknis yang perlu diketahui oleh sie yang berhubungan sebelum dan ketika hari H sehingga teknis berjalannya acara bisa sesuai dengan yang diharapkan.
5. Mengenali tamu yang diundang terutama dosen dan jajaran birokrasi.
6. Pastikan atau konfirmasi kembali tamu undangan yang hadir dalam pagelaran sebelum hari H, terlebih untuk tamu-tamu undangan yang akan memberikan sambutan, hadiah atau membuka pagelaran.
7. Surat masuk dan keluar harus dicatat (masuk, disposisi, tindak lanjutnya).

j) Devisi juri

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

Rekomendasi

Pelaksanaan sosialisasi aspek penilaian dilakukan diawal sosialisasi proyek akhir sehingga mahasiswa membuat desain sesuai dengan aspek penilaian.

k) Devisi keamanan

1. Tempat parkir sepeda motor yang direncanakan tidak mampu menampung jumlah sepeda motor yang datang sehingga dialihkan ke halaman timur auditorium.
2. Tempat parkir mobil yang direncanakan tidak mampu menampung jumlah mobil yang datang sehingga dialihkan ke jalan keluar rektorat.
3. Kehadiran panitia tambahan yang tidak tepat waktu karena banyak yang ujian, sehingga penempatan panitia jadi rancu.
4. Pengambilan tas panitia berdasarkan nomor tas kebingungan karena tidak antri dan tempat tas kurang besar.

5. Masih ada beberapa penonton yang memotret menggunakan flash meskipun sudah ditegur.
6. Sulit mengatur peserta yang ingin memfoto di area fotografer
7. Banyak yang tidak mau mendengarkan keamanan.
8. Keamanan bagian parkir ada yang masuk kedalam stage.
9. Dibutuhkan lebih dari satu orang untuk mengatur antrian dipintu masuk.
10. Keamanan didalam stage masih bergerombol.
11. Penitipan barang diruang konsumsi kurang teratur karena panitia inti konsumsi tidak mendengarkan saran dari keamanan, panitia tambahan keamanan tidak berani menegur panitia inti konsumsi.

Rekomendasi

1. Pastikan panitia tambahan datang tepat waktu.
 2. Siapkan rencana B jika ada panitia tambahan yang berangkat telat.
 3. Di bagian pintu masuk penerimaan tiket sebaiknya diberi pembatas agar lebih mudah dalam mengatur antrian penonton yg akan masuk.
- l) Devisi konsumsi
1. Terdapat sisa konsumsi karena banyak tamu undangan yang tidak datang
 2. Nasi untuk makan malam pada hari H terlalu kering

3. Kedatangan snack birokrasi kurang tepat waktu
4. Ada beberapa sayur udh basi di bagian capcay, karena panitia mengambilnya terlalu sore sementara nasi box diantaranya jam 2

Rekomendasi

1. Memastikan masing masing anggota untuk makan agar tidak sakit pada saat acara berlangsung.
2. Bekerja sama dengan setiap sie untuk memastikan jumlah konsumsi agar snack dan nasi box tidak banyak kelebihan.

m)Devisi make up

1. Berjalan sesuai dengan jadwal yang telah ditentukan, walaupun sedikit molor.
2. Make-up sesuai dengan referensi yang telah ditentukan
3. Model hijab dan hair-do susah sesuai dengan referensi namun, hasil sedikit berbeda karena kendala dari tipe rambut model yang berbeda-beda.
4. Hasil make-up rapi sesuai dengan referensi dan selesai tepat waktu.
5. Penataan hijab dan hair do sesuai dengan referensi yang dianjurkan.
6. Penataan hijab dan hair-do selesai tepat waktu
7. Karet dan jepit hair-do ada sebagian kurang kuat

Rekomendasi

Rekomendasi kami bekerjasama lagi untuk make up angkatan selanjutnya menggunakan Lt Pro dan Polaris Salon.

n) Devisi model

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

Rekomendasi

1. Lebih diperhatikan lagi dalam pembuatan urutan show, sehingga waktu untuk mengganti baju lebih bisa maksimal.
2. Sebaiknya penandatanganan MOU dilakukan secepat mungkin sehingga agency dan model telah terikat dan dapat lebih disiplin serta memahami konsekuensi yang harus agency dan model tanggung jawab ketika mereka melanggar perjanjian yang telah disepakati oleh kedua belah pihak

o) Devisi perlengkapan

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

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

Rekomendasi

Untuk penyelenggaraan acara Tugas Akhir/Proyek Akhir Busana tahun selanjutnya, kami selaku panitia Tugas Akhir/Proyek Akhir Busana sie Perlengkapan merekomendasikan “Nuansa Decoration” sebagai tempat penyewaan peralatan dan perlengkapan seperti dekorasi, sound, lighting, kursi, meja, tenda seta penyewaan barang lainnya.

Menjalin komunikasi yang baik antar sie, sehingga dapat tercipta kerjasama yang baik. Misalnya : Untuk seluruh sie yang membutuhkan peralatan sebaiknya membuat data kebutuhan peralatan terlebih dahulu, kemudian setelah sudah memastikan kebutuhan sie lalu memberitahukan kepada sie perkap tentang

kebutuhan yang diperlukan, minimal satu minggu sebelum peralatan itu digunakan. Karena, dalam proses pengadaan peralatan membutuhkan proses dan surat menyurat yang memakan waktu.

Selain itu untuk peminjaman stand hanger, kaca rias, setrika uap, keranjang dan tirai sebaiknya meminjam dari jurusan PTBB. Serta mobil pick up sebagai jasa angkut barang sebaiknya meminjam dari KPLT.

p) Devisi publikasi

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

Rekomendasi

1. Bendahara untuk pengeluaran dan pemasukan harus dipisahkan supaya tidak membingungkan.
2. Tetap menjalin kerjasama dengan Mangrove untuk mempermudah dalam hal percetakan.

3. Sebaiknya mengajukan toko merah sebagai sponsor karena akan menguntungkan dalam berbagai macam keperluan.
 4. Mengurangi dana dibagian percetakan pamflet dan leaflet sebagai media publikasi karna akan lebih efisien menggunakan media cetak.
 5. Teaser fashion show merupakan suatu media yang sangat menarik bagi calon penonton, maka ada baiknya tetap dibuat.
 6. Menjalinkan kerjasama dengan lebih banyak media partner.
- q) Devisi sponsor
1. Hello fktv tidak bisa hadir
 2. Proposal terhambat rentang waktu untuk menunggu tanda tangan pengesahan
 3. Dalam penyebaran proposal panitia tidak solid dalam menjalannya
 4. Kurang komunikasi antara sie sponsor dengan sie acara sehingga mengakibatkan membayar biaya wardrobe sebesar Rp 375.000.00 ke pihak sponsor wardrobe rajawali fashion

B. HASIL

1. Hasil Penciptaan Desain

Penciptaan desain busana dalam pergelaran dengan tema *Authentur*, dengan trend *Refugium* dan sub tren *Artistry* yang mengangkat sumber ide Candi Borobudur yang menghadirkan style *classic elegant* yang pengerjaanya menggunakan *manipulating fabric* berupa teknik anyam sesuai dengan sub tema *Artistry*.

Implementasi unsur desain pada busana ini terdapat pada garis vertikal yang menjadi motif lurik yang memberi kesan meninggikan. Tekstur bahan yang kaku dan agak berat didapat dari bahan tradisional lurik dan bahan satin bridal.

Implementasi prinsip desain pada busana terdapat pada keselarasan dan kesatuan unsur yang terdapat pada busana. Mulai dari hiasan, bentuk busananyaang selaras dengan sumber ide dan sub trend. Menggunakan keseimbangan simetris dengan teknik anyaman yang menjadi pusat perhatian.

Hasil penciptaan desain diwujudkan dalam *fashion illustration* dibawah ini :



Gambar 34. *Fashion illustration*

2. Hasil Pembuatan Karya Busana

Pembuatan karya busana melalui tiga tahapan yaitu tahap persiapan, tahap pelaksanaan dan tahap evaluasi. Maka diperoleh busana *two pieces* yang berupa blus dan rok.

Busana ini menggunakan teknik anyam sebagai pusat perhatian, dan bentuk busana menyerupai stupa candi menggambarkan implementasi sumber ide pada busana yang dibuat. Dipadu dengan kain lurik yang melambungkan kesedehanaan.

3. Hasil Pergelaran Busana

Pergelaran busana diadakan di Auditorium UNY pada hari Selasa, tanggal 19 April 2016, pukul 18.00 WIB sampai 22.00 WIB yang diikuti oleh 104 mahasiswi baik S1 maupun D3 angkatan 2013. Busana pesta ini ditampilkan nomor urut 56, dengan model yang memeragakan Winda.

C. PEMBAHASAN

1. Penciptaan Desain Busana

Penciptaan busana pesta malam dengan sumber ide Candi Borobudur ini sesuai dengan tema yang diangkat dalam pagelaran kali ini yaitu *Authenture* yang berarti sifat dasar pada diri manusia yang masih tetap ada walaupun zaman telah modern melalui beragam bentuk budaya. Yang mengacu pada tren 2016 / 2017 yaitu *Resistance* yang berarti perlindungan atau proteksi. Menampilkan busana pesta malam yang indah dan modern namun tidak meninggalkan budaya Indonesia yang ditandai dengan penggunaan bahan tradisional lurik. Dengan trend *refugium* dan sub tren

Artistry yaitu desain yang terinspirasi dari jalinan dan anyaman yang bersifat dekoratif dan repetitif.

Penciptaan desain diawali dengan menetapkan sumber ide, kemudian dituangkan dalam bentuk mood board agar lebih mudah untuk dipahami. Kemudian dibuat dalam bentuk *design sketching*, *presentation drawing*, desain hiasan, dan *fashion illustration*.

Kendala yang diperoleh dalam penciptaan desain ini adalah bagaimana cara menyatukan antara tema pagelaran dengan sub tema yang didapat. Selain itu juga bagaimana menyatukan unsur – unsur desain dan prinsip desain menjadi satu kesatuan dalam satu desain. Oleh karena itu perlu pemahaman lebih mengenai unsur dan prinsip desain.

2. Pembuatan Karya Busana

Tahapan – tahapan yang perlu dilakukan dalam pembuatan karya busana pertama – tama adalah mengukur model agar busana yang dibuat pas dan nyaman dengan bentuk badan model, pembuatan pola kecil dengan sistem So Eun, pengembangan pola, pecah pola, rancangan bahan, pembuatan pola besar, memotong bahan utama dan bahan furing, memberikan tanda jahitan, proses penjelujuran, fitting I, evaluasi proses I, menjahit busana, evaluasi proses II, evaluasi hasil. Setelah tahapan selesai kemudian penilaian gantung. Penilaian selanjutnya adalah grand juri. Proses penilaian dilakukan dengan cara busana dipakai oleh model dan diperagakan di hadapan para juri untuk dinilai, sedangkan desainer mempresentasikan hasil karya tersebut.

Kendala dalam proses pembuatan adalah meratakan rok setengah lingkaran dengan bahan yang mudah sekali seratnya tercabut sehingga susah dalam proses menjahitnya.

Ketepatan ukuran sangat mempengaruhi kenyamanan busana, selain itu juga pegepresan sangat dibutuhkan untuk menjaga kerapian jahitan busana.

3. Pelaksanaan Pergelaran Busana

Pergelaran dilaksanakan dalam tiga tahapan yaitu persiapan, pelaksanaan, dan evaluasi. Pagelaran busana dibentuk suatu organisasi kepanitiaan yang didalamnya terdapat berbagai macam divisi dengan fungsi masing – masing.

Pergelaran busana diadakan di Auditorium UNY pada hari Selasa, tanggal 19 April 2016, pukul 18.00 WIB sampai 22.00 WIB yang diikuti oleh 104 mahasiswi baik S1 maupun D3 angkatan 2013.

Busana yang ditampilkan adalah busana pesta malam Busana pesta ini ditampilkan nomor urut 56, dengan model yang memeragakan Winda. Pergelaran busana juga menampilkan desainer tamu dan acara – acara pendukung lainnya.

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 acara ini dapat berlangsung dengan lancar dan 90 % penonton yang hadir tetap duduk ditempat sampai acara selesai.

BAB V

KESIMPULAN DAN SARAN

A. Kesimpulan

Berdasarkan rumusan masalah dan hasil pembahasan pembuatan busana pesta malam dengan sumber ide Candi Borobudur untuk pergelaran busana *Authenture*, maka didapat kesimpulan :

1. Terciptanya desain busana pesta malam dengan sumber ide Candi Borobudur dalam bentuk *desain sketching*, *production sketching*, *presentation drawing*, dan *fashion illustration* yang dibuat melalui tiga tahap yaitu : 1) Menyusun moodboard sebagai sumber inspirasi dan pengumpulan ide – ide baru. 2) Mengkaji tema pergelaran busana *Authenture*, trend *Refugium*, sub trend *Artistry*, dan sumber ide Candi Borobudur. 3) Mencipta desain busana pesta malam dan mengimplementasikan tema pergelaran *Authenture*, trend *Refugium*, sub trend *Artistry*, dan sumber ide Candi Borobudur pada desain busana.
2. Terwujudnya busana pesta malam dengan sumber ide Candi Borobudur yang terdiri dari *two pieces* yaitu blus dan rok. Pembuatan busana pesta malam dengan sumber ide Candi Borobudur untuk pergelaran busana *Authenture* yang dibuat melalui tiga tahap yaitu : 1) Tahap persiapan, yang meliputi pengambilan ukuran, pembuatan pola dasar, pengembangan pola, pecah pola, perancangan bahan dan kalkulasi harga. 2) Tahap pelaksanaan, yang meliputi peletakan bahan, pemotongan bahan, pemberian tanda jahitan, penjelujur, proses menjahit dan pemasangan hiasan. 3) Tahap

evaluasi, yang meliputi evaluasi I dan evaluasi II serta kesesuaian hasil perencanaan dengan pertunjukan.

3. Terselenggaranya pertunjukan busana *Authenture* dengan sukses setelah melalui tiga tahapan yaitu : 1) Tahap persiapan, yang meliputi penentuan tema, pembentukan panitia, penentuan anggaran, penentuan dewan juri, waktu dan tempat pelaksanaan, merancang tata panggung, *lighting*, *sound* serta gladi bersih. 2) Tahap pelaksanaan berupa penilaian grand juri, penilaian gantung, dan pertunjukan busana *Authenture*. 3) Tahap evaluasi, yang meliputi kesesuaian perencanaan dengan pelaksanaan. Pertunjukan busana telah terlaksana pada 19 April 2016 pukul 18.00 yang bertempat di Auditorium Universitas Negeri Yogyakarta. Pertunjukan busana ini diikuti oleh 104 mahasiswa yang terdiri dari mahasiswa S1 kelas A, S1 kelas D, D3 kelas B. Selain mahasiswa angkatan 2013, pertunjukan juga mendapat bantuan dari panitia tambahan. Penulis menampilkan busana pada no urut 56, sesi kedua kelas B yang diperagakan oleh model dengan nama Winda.

B. Saran

1. Bagi Mahasiswa
 - a. Dalam mencipta suatu desain harus sesuai dengan tema agar mempermudah dalam proses pembuatan busana. Penerapan sumber ide harus tepat sasaran, jangan sampai menyimpang dari trend dan sub trend yang telah ditentukan.
 - b. Dapat memahami prinsip dan unsur desain, serta ciri khusus dan karakteristik sumber ide yang diambil.

- c. Dalam pembuatan busana hendaknya lebih cermat dan teliti mulai dari pengambilan ukuran hingga proses penjahitan harus sesuai alur yang telah ada agar mempermudah terciptanya busana sesuai desain yang telah dibuat.
- d. Agar dapat tercipta pergelaran busana yang baik perlu persiapan yang matang . Diperlukan adanya koordinasi dan komunikasi antar divisi baik panitia inti maupun panitia tambahan.

2. Bagi Lembaga

- a. Menjalin kerjasama yang baik dengan lembaga – lembaga di bidang fashion.
- b. Lebih mendukung mahasiswa dalam menyelenggarakan event – event seperti pergelaran busana.
- c. Lebih menambah ketersediaan referensi – referensi yang dapat menjadi acuan dalam terciptanya karya.

3. Bagi Masyarakat

- a. Lebih mengapresiasi karya – karya mahasiswa dalam menciptakan busana.
- b. Mendukung pelaksanaan pergelaran busana.
- c. Lebih berpartisipasi dalam melestarikan budaya – budaya Indonesia dengan pemakaian produk dalam negeri.

DAFTAR PUSTAKA

- Aryo Sunaryo. (2009). *Ornamen Nusantara*. Semarang : Dahara Prize
- Atisah Sipahelut & Petrussumadi. (1991). *Dasar – Dasar Desain*. Jakarta : Departemen Pendidikan dan Kebudayaan.
- Bestari, Afif G. (2011). *Menggambar Busana Dengan Teknik Kering*. Yogyakarta: KTSP.
- Chodiyah & Wisri A Mamdi. (1982). *Desain Busana untuk SMKK dan SMTK*. Jakarta : Departemen Pendidikan dan Kebudayaan.
- Dharsono Sony Kartika. (2004). *Seni Rupa Modern*. Bandung. Rekayasa Sains.
- Ernawati, Izwerni, Weni Nalmira. (2008). *Tata Busana jilid II*. Jakarta : Direktorat Pendidikan Menengah dan Kejuruan, Direktorat Jendral Manajemen Pendidikan Dasar dan Menengah Departemen Pendidikan Nasional.
- Ernawati, Izwerni, Weni Nalmira. (2008). *Tata Busana jilid III*. Jakarta : Direktorat Pendidikan Menengah dan Kejuruan, Direktorat Jendral Manajemen Pendidikan Dasar dan Menengah Departemen Pendidikan Nasional.
- Joesoef, puspo. (2015). *Warisan Umat Manusia Borobudur*. Jakarta: PT Kompas Media Nusantara.
- Karomah, Prapti & Sicilia Sawitri. 1988. *Pengetahuan Busana*. Yogyakarta: IKIP Yogyakarta.
- Karomah, Prapti. (1990). *Tata Busana Dasar*. Yogyakarta: IKIP Yogyakarta.
- Khayati, Enny Zuhni. (1998). *Desain Busana III*. Yogyakarta. IKIP Yogyakarta.
- Muliawan, Porrie. (1997). *Analisa Pecah Model Busana Wanita*. Jakarta. PT. BPK Gunung Mulia.
- Nanie Asri Yuliaty. (1993). *Teknologi Busana*. Yogyakarta. IKIP Yogyakarta.
- Poespo, Goet. (T Th). *A to Z istilah Fashion*. Jakarta: PT Gramedia Pustaka Utama.

Poespo, Goet. 2003. *Tailoring*. Yogyakarta: Kanisius.

Riyanto, Arifah A. (2003). *Teori Busana*. 2003: YAPEMDO

Riyanto, Arifah A. (2003). *Desain Busana*. 2003: YAPEMDO

Sawitri, Sicilia dkk. (1997). *Tailoring*. Yogyakarta: IKIP Yogyakarta.

Soekarno & Lanawati Basuki. (2004). *Panduan Membuat Desain Ilustrasi Busana (Teknik Dasar, Terampil, dan Mahir)*. Tangerang. PT Kawan Pustaka.

Sri Ardiati Kamil. (1986). *Fashion Design*. Jakarta. CV Baru Jakarta.

Sri Widarwati. (1993). *Desain Busana I*. Yogyakarta. UNY

Sri Widarwati, Sicilia Sawitri, Widyabakti Sabatari. (2000). *Desain Busana II*. Yogyakarta. Universitas Negeri Yogyakarta.

Widjningsih. (1982). *Desain Hiasan dan Lenan Rumah Tangga*. Yogyakarta: IKIP Yogyakarta.

Widjningsih dkk. (1994.) *Konstruksi Pola busana*. Yogyakarta: Ikip Yogyakarta.

Sumber dari Internet :

Lalita. (2015). Wisata Indonesia. Diambil pada tanggal 30 April 2016. Dari www.1001malam.com.

Arie Saksono. (2008). Sejarah Borobudur. Diambil pada tanggal 30 april 2016. Dari www.manajemenproyekindonesia.com.

fifi irawan. (2010). Candi Borobudur. Diambil pada tanggal 25 mei 2016. Dari www.bobo.kinesia.com.

Momo. (2012). Belajar Fotografi. Diambil pada tanggal 30 april 2016. Dari www.momotografi.blogspot.com

Julie Neildleier. (2014). Diambil pada tanggal 30 april 2016. Dari www.butterflybeads.blogspot.com

Kevin. (2012). Color Artist. Diambil pada tanggal 30 April 2016. Dari color-wheel-artist.com.

HALAMAN PERSEMBAHAN

Puji syukur kehadiran Allah SWT. Proyek Akhir ini saya persembahkan untuk :

1. Bapak dan Ibu yang selalu mendoakan saya dan memberikan semangat kepada saya untuk menyelesaikan perkuliahan. Mereka adalah kekuatan terbesar saya agar saya tetap bertahan.
2. Septian Dwi Kurniawan dan Taufik Arokhim yang memberi semangat kepada saya.
3. Almamater Universitas negeri Yogyakarta yang memberikan tempat untuk belajar.

LAMPIRAN

SUSUNAN PANITIA PERGELARAN BUSANA “*AUTHENTURE*”

PROYEK AKHIR MAHASISWA ANGKATAN 2013

Lampiran 1. Susunan Pergelaran Busana *Authenture*

| No | Jabatan | Nama | NIM |
|----|--------------|-----------------------|--------------|
| 1. | Ketua | Marinda Yuni Asari | 13513241017 |
| | | Yeti Nurfendah | 13513241061 |
| | | Yuliana Suci W | 13514134021 |
| 2. | Sekretaris | Unaisah | 13513241049 |
| | | Erni Rohmawati | 13514134017 |
| | | Luthfi Malail Khusna | 13513241051 |
| 3. | Bendahara | Farida Aryani | 13513241038 |
| | | Dahlia Nurjanah | 13513244011 |
| | | Tesaria Kurnia Putri | 13514134028 |
| 4 | Devisi acara | Eka Fitriyani | 13513241059 |
| | | Widia Damayanti | 13514134004 |
| | | Nadia Ayu Sekarrini | 13514134022 |
| | | Haninda Fitri Apsari | 13514134029 |
| | | Dwi Putri Octavia | 13514134031 |
| | | Seviana Dewanti | 13513241643 |
| | | Annisa Putri Fadhila | 13513244037 |
| | | Septiani Kartika Sari | 135132440102 |
| | | Wibi Hanum Larasati | 135132410301 |
| | | Khoirunisa | 135132410121 |

| | | | |
|----|-----------------|----------------------------|-------------|
| 5. | Backstage | Tika Pratiwi | 13513241053 |
| | | Laela Nur Widiananda | 13513241058 |
| | | Wisma Firanti Utami | 13513241043 |
| | | Selly Indah Perdana | 13513241052 |
| | | Haniatur Rosyidah | 13513241001 |
| | | Sendy Claudya F | 13513241032 |
| | | Desniati Parcelina | 13513241037 |
| | | Yuni Fatma Royani | 13513241054 |
| 6. | Devisi Booklet | Isnaini Fatimah | 13513241045 |
| | | Alkarimah | 13513241015 |
| | | Friska Paulus | 13513241056 |
| | | DesiNurFauziah | 13513241060 |
| | | NungkiDwiA | 13513244012 |
| | | MelindaAnindita | 13514134035 |
| | | MeilinDwini | 13514134020 |
| 7. | Devisi dekorasi | Oryza Sativa L | 13513241020 |
| | | Aprilia Tri A | 13513241005 |
| | | DindaTriana P | 13514135018 |
| | | Wakidah Kurniana A | 13514134003 |
| | | Indah Setyawati | 13513241041 |
| | | Wahidatun Nurul Azizah | 13513244006 |
| | | Hanifatus Sa'diyyah Hayati | 13514134025 |
| 8. | Devisi | Ayu Fajriani Sidqi | 13513241022 |
| | Dokumentasi | Dewi Nastiti | 13513244014 |

| | | | |
|-----|--------------------|-------------------------|--------------|
| | | Ananda Ayu W | 13513241055 |
| | | Anggita Suryaningrum | 13513244018 |
| | | Desak Made K. | 13513241024 |
| | | Tirta Ariyani | 13513241039 |
| | | Dewi Purbaningsih | 13514134015 |
| 9. | Devisi Humas | Dinda Hidayati | 13513241044 |
| | | Lia Noor Rahmawati | 13513244008 |
| | | Dewinta Megarani | 12513241046 |
| | | Atiyatul Izzah | 13514134009 |
| | | Cynthia Mustika Kusuma | 13514134006 |
| | | Nurindah Rosvitra Putri | 13514134007 |
| 10. | Devisi juri | Muthiah | 13513241013 |
| | | Ferina Suci Adiningtyas | 13513241013 |
| | | Febri Rahmawati | 13513241013 |
| | | Khalaeskha Afiati | 13513244005 |
| | | Aisyah Ulayya | 13513244016 |
| | | Radina Galestyaningsih | 13513241042 |
| 11. | Devisi Keamanan | Yuliasih | 085743787898 |
| | | Eka Yuliyana | 085867322998 |
| | | Lurin Taufana Dewanti | 085790533771 |
| | | Rokhmi Artha Nugraheni | 085701076134 |
| | | Bela Kristiana | 087863720887 |
| | | Laila Puspita Suci | 085779175240 |
| | | Tri PujiAstuti | 085729083631 |

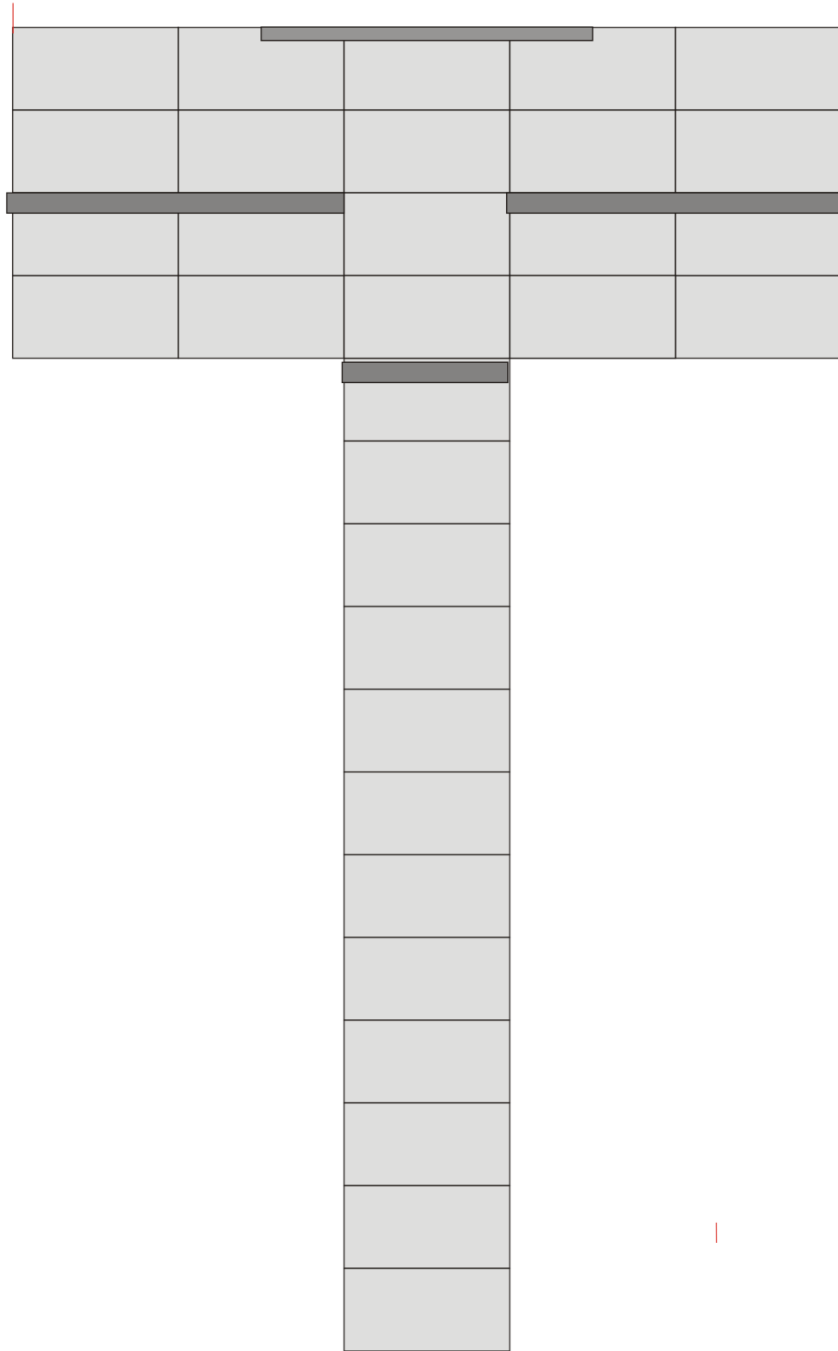
| | | | |
|-----|------------------------|---------------------------|--------------|
| 12. | Devisi Konsumsi | Nawinda Jati Lestari | 13514134024 |
| | | Ajeng Dwi Ervina Ningtyas | 10513241019 |
| | | Fahmila Dian Saputri | 10513241037 |
| | | Umi Khoriyah | 13513241006 |
| | | Olina Dea Kharisa | 13514134008 |
| | | Riris | 11513244009 |
| 13. | Devisi make up | Nasiha Al Sakina | 13513244013 |
| | | Yashinta Ajeng S R | 13513244007 |
| | | Dwi Kusuma Wardani | 13513241026 |
| | | Agustina Anggraini | 13514134010 |
| | | Khomsatun | 13514134026 |
| 14. | Devisi model | Niswatul Aini | 13513241016 |
| | | Ria Septiana | 11513244005 |
| | | Annis Adibah A | 13513241060 |
| | | Iva Siti Rochani | 13513244007 |
| | | Rani Oktaviana | 13513249001 |
| 15. | Devisi Perlengkapan | Mei Dyanggita Yustiari | 13513241047 |
| | | Evinoviharyanti | 13513241011 |
| | | Linda Kurniawati | 13513241019 |
| | | Aulia Fatimatuz Zahro | 13513241025 |
| | | Intan Pramandha | 135132440... |
| | | Gita Sakti | 13514134002 |
| | | Mar'atus Solihah | 13514134005 |
| 16. | Devisi publikasi | Agnes Fahriana | 13513241034 |

| | | | |
|-----|----------------|--------------------|-------------|
| | | Yuliani | 13513241009 |
| | | Linda Rania | 13513241063 |
| | | Inka Galuh S. H. | 13513241029 |
| 17. | Devisi Sponsor | Rani Sri Windarti | 13513244017 |
| | | RistrianaPratomi | 13513241048 |
| | | Bernavita Karina K | 13513241002 |
| | | SelvanaHeruka | 13513244004 |
| | | Ayu Mega Margareta | 13514134001 |
| | | Aulia Tri Sakti | 13513241021 |
| | | Sarah Fadhila | 13513241035 |
| | | RodhiyahNurhayati | 13513241018 |
| | | DwiNurHasanah | 13513241014 |

Lampiran 2. Susunan Acara Pergelaran *Authenture*

| No | Waktu | Susunan Acara |
|-----|-----------------|---|
| 1. | 17.45 - 18.00 | CLEAR AREA |
| 2. | 18.00 - Selesai | Registrasi |
| 3. | 18.30 | OPEN GATE |
| 4. | 18.30 - 18.40 | WELCOME GREETING |
| 5. | 18.40 - 18.50 | PENAYANGAN SLIDE |
| 6. | 18.50 - 19.00 | OPENING |
| | 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 |
| 8. | 19.10 - 19.20 | Sambutan 1. Ketua panitia 2. Rektor |
| 9. | 19.20- 19.30 | Penyerahan cinderamata kepada juri, sponsor dan disainer tamu |
| 10. | 19.30-20.00 | Peragaan Sesi I |
| 11. | 20.00 - 20.05 | Hiburan Musik |
| 12. | 20.05- 20.35 | Peragaan Sesi II |
| 13. | 20.35 - 20.40 | Ucapan terima kasih kepada sponsor dan pembagian hadiah |
| 14. | 20.40- 21.10 | Peragaan Sesi III |
| 15. | 21.10 – 21.20 | Hiburan Musik |

| | | |
|-----|---------------|--------------------------------|
| 16. | 21.20 – 21.50 | Guest ShowDisainer Tamu |
| | 21.20 – 21.35 | 1. Hosana Moda By Wiwid Hosana |
| | 21.35 – 21.50 | 2. Iis Desaign By Isyanto |
| 17. | 21.50 – 21.55 | Pengumuman Kejuaran |
| 18. | 21.55 – 22.00 | PENUTUP |



Lampiran 3. Desain panggung *Authenture*.

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

PROUDLY PRESENT

**AUTHEN
TURE**
AUTHENTICITY
FOR HUMAN
NATURE
FASHION
SHOW

MENAMPILKAN
100+ BUSANA
TREND FORECASTING
2016/2017: RESISTANCE

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

AUDITORIUM UNY
SELASA, 19 APRIL 2016
18.30 WIB - SELESAI

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

DRESSCODE
ALL ABOUT BLACK

SPONSORED BY

MEDIA PARTNER

Lampiran 4. Pamflet pertunjukan busana *Authenture*

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

PROUDLY PRESENT

**AUTHEN
TURE**
AUTHENTICITY
FOR HUMAN
NATURE
FASHION
SHOW

MENAMPILKAN
100+ BUSANA
TREND FORECASTING
2016/2017: RESISTANCE

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

AUDITORIUM UNY
SELASA, 19 APRIL 2016
18.30 WIB - SELESAI

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

DRESSCODE
ALL ABOUT BLACK

SPONSORED BY

MEDIA PARTNER

Lampiran 5. Desain Banner



Lampiran 6. Desain Tiket reguler dan vip



Lampiran 7. Foto model tampak depan ketika pergelaran busana *Authenture*



Lampiran 8. Foto model tampak samping ketika pergelaran *Authenture*



Lampiran 9. Foto model bersama desainer