



**BUSANA PESTA MALAM MUSLIMAH DENGAN SUMBER IDE *CYBORG*  
T-1000 DALAM PERGELARAN BUSANA *AUTHENTURE***

**PROYEK AKHIR**

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



Disusun Oleh :  
Mar'atus Sholihah  
NIM. 13514134005

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

## HALAMAN PENGESAHAN

Proyek Akhir yang berjudul “BUSANA PESTA MALAM MUSLIMAH DENGAN SUMBER IDE *CYBORG T-1000* DALAM PERGELARAN *AUTHENTURE*” ini telah dipertahankan di depan Dewan Penguji Proyek Akhir Fakultas Teknik Universitas Negeri Yogyakarta Pada Tanggal 24 Mei 2016 dan dinyatakan lulus.

Dewan Penguji :

Nama	Jabatan	TTD	Tanggal
Dra. Widyabakti Sabatari, M.Sn	Ketua Penguji		21 Juni 2016
Dra. Sri Emy Yuli Suprihatin, M.Si	Sekretaris		21 Juni 2016
Afif Ghurub Desteri, M.Pd	Penguji		21 Juni 2016

Yogyakarta, Juni 2016

Fakultas Teknik

Universitas Negeri Yogyakarta



Dekan,  
Dr. Moch. Bruri Triyono

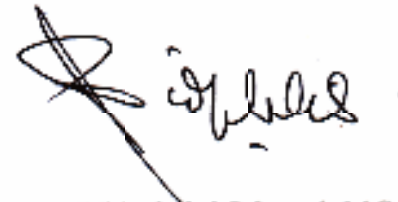
NIP : 19560216 198603 1 003

## HALAMAN PERSETUJUAN

Proyek akhir yang berjudul "Busana Pesta Malam Muslimah dengan Sumber Ide *Cyborg T-1000* dalam Pergelaran Busana *Authenture*" yang disusun oleh Mar'atus Sholihah, NIM 13514134005 ini telah disetujui oleh pembimbing untuk diujikan.

Yogyakarta, 20 Mei 2016

Dosen Pembimbing,



Dra. Widyabakti Sabatari, M.Sn

NIP. 19611015198702 2 001

## **HALAMAN KEASLIAN KARYA**

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 sepengetahuan saya juga tidak terdapat karya atau pendapat yang pernah ditulis oleh orang lain, kecuali secara tertulis diacu dalam naskah ini dan disebutkan dalam daftar pustaka.

Yogyakarta, 20 Mei 2016

Yang menyatakan,

Mar'atus Sholihah

## *HALAMAN PERSEMBAHAN*

*Proyek Akhir ini saya persembahkan untuk :*

- 1. Kedua orang tua tercinta Bapak Isa Amsari dan Ibu Rohmah yang selalu mendukung baik moril maupun materil dan selalu mendoakan setiap langkah saya.*
- 2. Aa Arif yang selalu mendukung, memberi semangat, saran dan nasehat, serta selalu siap sedia untuk mengantar saya kemanapun.*
- 3. Adikku Nisah yang selalu memberi semangat, dukungan, dan yang selalu menghibur.*
- 4. Almamaterku UNY yang selalu saya banggakan.*

*HALAMAN MOTTO*

*Berangkat penuh dengan keyakinan, berjalan  
dengan penuh keikhlasan, istiqomah dalam  
menghadapi cobaan.*

## ABSTRAK

### **BUSANA PESTA MALAM MUSLIMAH DENGAN SUMBER IDE *CYBORG T-1000* DALAM PERGELARAN BUSANA *AUTHENTURE***

Oleh :

**Mar'atus Sholihah**

**NIM. 13514134005**

Proyek Akhir ini bertujuan untuk 1) menciptakan desain Busana Pesta Malam Muslimah dengan Sumber Ide *Cyborg T-1000* untuk Pergelaran Busana *Authenture*, 2) membuat Busana Pesta Malam Muslimah dengan Sumber Ide *Cyborg T-1000* untuk Pergelaran Busana *Authenture*, 3) menyelenggarakan pergelaran Busana *Authenture* dan menampilkan Busana Pesta Malam Muslimah dengan Sumber Ide *Cyborg T-1000*.

Penciptaan desain busana diawali dengan mengkaji tema *Authenture*, trend *Biopop* dan sub trend *Monstrous*, sumber ide yang dituangkan dalam bentuk *moodboard*, mendesain busana pesta yang akan dibuat dan langkah terakhir yaitu finishing desain menggunakan cat air dan pensil warna. Pembuatan busana pesta malam ada tiga tahap yaitu: 1) persiapan : pemahaman desain kerja, pengambilan ukuran, pembuatan pola, rancangan bahan dan harga, 2) pelaksanaan : peletakan pola, pemotongan bahan dan pemberian tanda jahitan, penjelujuran, evaluasi 1 dan dilanjutkan dengan proses menjahit, evaluasi 2, dan menghias busana menggunakan *breeding*, 3) evaluasi hasil akhir yaitu mengevaluasi kesesuaian busana dengan desain dan tubuh model setelah proses menjahit. Penyelenggaraan pergelaran busana ada tiga tahap yaitu: 1) persiapan : pembentukan panitia, menentukan tema, waktu dan tempat, dewan juri, dan anggaran, 2) pelaksanaan : penilaian gantung, grand juri, gladi bersih dan penyelenggaraan pergelaran busana, 3) Evaluasi mulai dari persiapan sampai pelaksanaan pergelaran busana.

Hasil dari penciptaan desain busana pesta berupa *moodboard*, *design sketching*, *presentation drawing*, *production sketching*, dan *fashion illustration*. Hasil busana pesta berupa gaun yang dilengkapi dengan cape, menggunakan bahan satin bridal warna biru dan *silver*, organdi warna abu-abu, serta lurik motif kawung dan parang berwarna pink, dan ditampilkannya busana pesta malam muslimah dengan sumber ide *cyborg T-1000* yang diperagakan oleh Angela pada acara pergelaran busana *authenture* yang dilaksanakan pada hari Selasa 19 April 2016 pukul 18.30 WIB bertempat di Auditorium Universitas Negeri Yogyakarta dengan judul “Maeltinator” dan tampil pada sesi kedua dengan nomor urut 40.

**Kata kunci** : Busana Pesta Malam Muslimah, *Cyborg T-1000*, *Authenture*

## **ABSTRACT**

### **FASHION EVENING DRESSES with the SOURCE of the IDEA of the CYBORG T-1000 in the FASHION SHOW "AUTHENTURE"**

**By:**

**Mar'atus Sholihah**

**NIM. 13514134005**

This final project aims to 1) create a fashion designer Evening Dresses with the source of the idea of the Cyborg T-1000 to Authenture Fashion Festival, 2) Making Fashion Evening Dresses with the source of the idea of the Cyborg T-1000 to Authenture Fashion Festival, 3) Meyelenggarakan entry for Fashion Authenture Fashion and showing the Party Night with Muslim Idea of Cyborg T-1000.

The creation of fashion design begins with reviewing the theme of Biopop Authenture, trend and the trend of Monstrous, then look for a reference source that is poured in the form of binge fashion moodboard, designed to be created and the last step i.e. finishing design using watercolor and pinsil colors. Making fashion party night there are three stages, namely: 1) preparation: understanding the design work, the taking of measures, the creation of patterns, materials and prices, draft 2) implementation: the laying pattern, cutting materials and marking stitches, penjelujuran 1, evaluation and continued with the process of sewing, decorating clothing, 3) the evaluation includes the evaluation of the 2 end results after the process of sewing clothes. The Organization of the Festival of fashion there are three stages, namely: 1) preparation: the formation of the Committee, decide on a theme, time and place, the judges, and the budget, 2) implementation: assessment of the cable car, the grand jury, a clean and organizing fashion Festival, 3) Evaluation starts from preparation to implementation of fewer fashion.

The result of the creation of fashion design party be moodboard sketching, design, presentation drawing, fashion illustration, and design work (production sketching). The making of a fashion party in the form of dress which features a cape, using satin bridal blue and silver, embroidered organdy shades of gray, and striated kawung and parang colored pink, and displaying fashion evening dresses with the source of the idea of the cyborg T-1000 which is practiced by Angela at the fashion Festival authenture was held on Tuesday, April 19, 1999 at 18:30 GMT is set in the Auditorium of State University of Yogyakarta with the title of "Maeltinator" and performed at the second session with the sort of 40.

**Keywords:** Fashion Evening Dresses, Cyborg T-1000, Authenture

## KATA PENGANTAR

Puji syukur atas kehadiran Tuhan Yang Maha Esa yang telah memberikan limpahan anugerah dan kenikmatan serta kesempatan sehingga penyusun dapat melaksanakan Proyek Akhir dengan judul “Busana Pesta Malam Muslimah Dengan Sumber Ide T-1000 Dalam Pagelaran Busana *Authenture*”.

Proyek Akhir ini diajukan untuk memenuhi sebagian persyaratan untuk memperoleh gelar Ahli Madya D3 Teknik Busana. Dalam pelaksanaan Proyek Akhir hingga penyusunan laporan ini, banyak bantuan dan dukungan yang diberikan dari berbagai pihak. Untuk itu, penyusun menyampaikan rasa terima kasih kepada pihak-pihak yang telah membantu kelancaran Proyek Akhir ini kepada yang terhormat :

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

7. Bapak Prof. Dr. Rochmat Wahab, M.Pd. M.A selaku Rektor Universitas Negeri Yogyakarta.
8. Angela yang telah menjadi model saya.
9. Semua pihak yang tidak dapat penyusun sebutkan satu per satu yang telah memberikan doa, dukungan dan semangat demi terselesaikan laporan ini.

Akhir kata penyusun berharap laporan Proyek Akhir ini dapat bermanfaat bagi penyusun khususnya, dan pembaca pada umumnya.

Yogyakarta, 20 Mei 2016

Penyusun

## DAFTAR ISI

Halaman

<b>HALAMAN JUDUL</b> .....	<b>i</b>
<b>HALAMAN PENGESAHAN</b> .....	<b>ii</b>
<b>HALAMAN PERSETUJUAN</b> .....	<b>iii</b>
<b>HALAMAN KEASLIAN KARYA</b> .....	<b>iv</b>
<b>HALAMAN PERSEMBAHAN</b> .....	<b>v</b>
<b>HALAMAN MOTTO</b> .....	<b>vi</b>
<b>ABSTRAK</b> .....	<b>vii</b>
<b>ABSTRAK</b> .....	<b>viii</b>
<b>KATA PENGANTAR</b> .....	<b>ix</b>
<b>DAFTAR ISI</b> .....	<b>xi</b>
<b>DAFTAR GAMBAR/TABEL</b> .....	<b>xiii</b>
<b>DAFTAR LAMPIRAN</b> .....	<b>xvi</b>
<b>BAB 1 PENDAHULUAN</b> .....	<b>1</b>
<b>A. Latar Belakang Penciptaan</b> .....	<b>1</b>
<b>B. Batasan Istilah</b> .....	<b>4</b>
<b>C. Rumusan Penciptaan</b> .....	<b>5</b>
<b>D. Tujuan Penciptaan</b> .....	<b>6</b>
<b>E. Manfaat Penciptaan</b> .....	<b>6</b>
<b>BAB II DASAR PENCIPTAAN KARYA</b> .....	<b>8</b>
<b>A. Tema Penciptaan</b> .....	<b>8</b>
<b>B. Trend</b> .....	<b>9</b>
<b>C. Sumber Ide</b> .....	<b>15</b>
1. Pengertian Sumber Ide .....	15
2. Penggolongan Sumber Ide .....	15
3. Sumber Ide .....	16
4. Pengembangan Sumber Ide .....	18
<b>D. Desain Busana</b> .....	<b>19</b>
1. Pengertian Desain Busana .....	19
2. Penggolongan Desain Busana .....	20
3. Unsur dan Prinsip disain .....	21
4. Teknik Penyajian Gambar .....	31
5. Prinsip Penyusunan Moodboard.....	36
<b>E. Busana pesta/kostum</b> .....	<b>37</b>
1. Deskripsi Busana Pesta .....	37
2. Karakteristik Busana Pesta.....	39
3. Pola Busana .....	42
4. Teknologi Busana .....	48
5. Hiasan Busana .....	55
<b>F. Pergelaran Busana</b> .....	<b>56</b>
1. Pengertian Gelar Busana.....	56
2. Tujuan Pergelaran Busana .....	56
3. Konsep Pergelaran.....	58
4. Proses Penyelenggaraan Pergelaran .....	64

<b>BAB III KONSEP PENCIPTAAN KARYA .....</b>	<b>66</b>
<b>A. Konsep Disain.....</b>	<b>66</b>
<b>B. Konsep Pembuatan Busana .....</b>	<b>69</b>
<b>C. Konsep Pergelaran .....</b>	<b>70</b>
<b>BAB IV PROSES, HASIL, PEMBAHASAN.....</b>	<b>71</b>
<b>A. Proses .....</b>	<b>71</b>
1. Penciptaan Disain .....	71
2. Pembuatan Busana.....	76
3. Penyelenggaraan Pergelaran Busana .....	119
<b>B. Hasil .....</b>	<b>138</b>
1. Disain .....	138
2. Busana .....	140
3. Pergelaran Busana.....	140
<b>C. Pembahasan.....</b>	<b>141</b>
<b>BAB V KESIMPULAN DAN SARAN .....</b>	<b>144</b>
<b>A. Kesimpulan .....</b>	<b>144</b>
<b>C. Saran .....</b>	<b>145</b>
<b>DAFTAR PUSTAKA .....</b>	<b>147</b>
<b>LAMPIRAN .....</b>	<b>149</b>

## DAFTAR GAMBAR

Gambar 1. Sub <i>trend monstrous</i> dan palet warna.....	11
<u>Gambar 2. T-1000</u> .....	17
<u>Gambar 3. Garis Lurus</u> .....	22
<u>Gambar 4. Garis Melengkung</u> .....	22
<u>Gambar 5. Lingkaran Warna</u> .....	25
<u>Gambar 6. Moodboard</u> .....	72
Gambar 7. <i>Design Sketching</i> .....	73
Gambar 8. <i>Presentation Drawing</i> Tampak Depan .....	74
Gambar 9. <i>Presentation Drawing</i> Tampak Belakang.....	75
Gambar 10. Desain Kerja Bagian Depan .....	77
Gambar 11. Desain Kerja Bagian Belakang.....	78
Gambar 12. Bagian-bagian Desain Kerja 1.....	79
Gambar 13. Bagian-bagian Desain Kerja 2.....	80
Gambar 14. Pola Dasar Badan.....	82
Gambar 15. Pola Dasar Rok .....	84
Gambar 16. Pola Dasar Lengan.....	85
Gambar 17. Pola Dasar Gaun .....	86
Gambar 18. Mengubah Pola Gaun.....	87
Gambar 19. Mengubah Pola Gaun 2 Bagian Depan.....	88
Gambar 20. Mengubah Pola Gaun Bagian Depan <i>Flounce</i> .....	89
Gambar 21. Mengubah Pola Gaun 2 Bagian Belakang.....	90
Gambar 22. Mengubah Pola Gaun Bagian Belakang <i>Flounce</i> .....	91
Gambar 23. Mengubah Pola Lengan.....	92
Gambar 24. Pecah Pola Gaun Bagian Depan.....	93
Gambar 25. Pecah Pola Gaun Bagian Depan <i>Flounce</i> .....	94
Gambar 26. Pecah Pola Gaun Bagian Belakang.....	95
Gambar 27. Pecah Pola Gaun Bagian Belakang <i>Flounce</i> .....	96
Gambar 28. Pola Cape.....	97
Gambar 29. Pecah Pola Cape.....	98
Gambar 30. Pecah Pola Furing .....	99
Gambar 31. Pecah Pola Interfacing.....	100
Gambar 32. Rancangan Bahan Satin Bridal Warna Biru.....	102
Gambar 33. Rancangan Bahan Satin Bridal Warna Silver.....	103
Gambar 34. Rancangan Bahan Kain Lurik.....	104
Gambar 35. Rancangan Bahan Organdi.....	105
Gambar 36. Rancangan Bahan Furing.....	106
Gambar 37. Rancangan Bahan Trikot.....	107
Gambar 38. <i>Breeding</i> .....	116
Gambar 39. Proses Menghias.....	117
Gambar 40. Hiasan Pada Bagian Gaun dan Cape.....	117
Gambar 41. <i>Fashion Illustration</i> .....	139

## DAFTAR TABEL

Tabel 1. Keterangan Pola Dasar Badan.....	83
Tabel 2. Kalkulasi Harga Bahan.....	109
Tabel 3. Kalkulasi Tenaga Kerja.....	110
Tabel 4. Hasil Evaluasi I.....	114
Tabel 5. Hasil Evaluasi II.....	118
Tabel 6. Susunan Acara Hari H.....	121

## **DAFTAR LAMPIRAN**

Lampiran 1. Susunaan Kepanitiaan

Lampiran 2. Anggaran Pengeluaran

Lampiran 3. Tiket Reguler

Lampiran 4. Tiket VIP

Lampiran 5. Pamflet Pergelaran

Lampiran 6. Layout Panggung

Lampiran 7. Foto Model Tampak Depan

Lampiran 8. Foto Model Bersama Desainer Hasil Kejuaraan

Lampiran 9. Hasil Kejuaraan

# **BAB I**

## **PENDAHULUAN**

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

Busana dalam kehidupan pada umumnya tidak dapat dilepaskan dari manusia sebagai makhluk yang berbudaya, yang realitanya selalu berkembang dari suatu periode ke periode berikutnya. Kebudayaan bersifat akumulatif, artinya makin lama semakin bertambah kaya, karena manusia memiliki pemikiran yang semakin berkembang dan bertambah maju. Busana sebagai kebutuhan manusia dapat diklasifikasikan sebagai kebutuhan primer dan sekunder. Sebagai kebutuhan primer, busana sebagai penutup aurat dan melindungi diri dari alam seperti cuaca, iklim, gigitan serangga dan gejala alam lainnya yang dapat mengganggu kesehatan seseorang. Busana sebagai kebutuhan sekunder, yaitu busana diperlukann untuk pergi ke pesta, kerja, piknik, pakaian sehari-hari dan olah raga. Selain dibagi dalam kebutuhan primer dan sekunder busana juga dibutuhkan untuk alat penunjang komunikasi dan sebagai keindahan atau membuat penampilan seseorang menjadi menarik dan serasi. Salah satunya yaitu busana pesta, busana yang dipakai untuk menghadiri suatu pesta. Memilih busana pesta baiknya mempertimbangkan kapan pesta diadakan yaitu pesta siang, sore, atau malam, karena perbedaan waktu dapat mempengaruhi desain, bahan, dan warna yang akan digunakan. Saat ini desain busana pesta semakin berkembang salah satunya busana pesta untuk muslimah. Desain busana pesta untuk muslimah yang dahulu hanya

sebatas baju kurung dan gamis, pada saat ini sudah semakin berkembang dengan desain yang lebih modern. Selain itu, dalam pemilihan bahan busana pesta desainer Indonesia sudah banyak yang menggunakan kain tradisional yang memiliki banyak macam motif, salah satunya kain lurik yang saat ini tidak hanya garis-garis tetapi sudah dimodifikasi dengan motif batik seperti motif kawung dan parang yang dalam pembuatannya menggunakan teknik tenun dan printing. Apalagi, saat ini fashion dan mode Indonesia sedang berkembang sangat pesat terutama penggunaan busana muslim, hal ini memberikan peluang dan kesempatan untuk desainer serta produsen busana untuk lebih kreatif dalam berkarya dan memanfaatkan serta memperkenalkan kain tradisional Indonesia yang memiliki keanekaragaman budaya ke dunia internasional.

Universitas Negeri Yogyakarta khususnya Fakultas Teknik memiliki Program Studi Teknik Busana, merupakan lembaga pendidikan yang memberikan kesempatan kepada mahasiswa untuk menuangkan ide dan kreativitas dalam bidang busana yang bertujuan untuk melahirkan desainer-desainer baru yang dapat melihat dan menyikapi setiap perubahan yang terjadi pada dunia mode melalui mata kuliah Proyek Akhir. Mahasiswa dituntut untuk menciptakan suatu desain busana dan ditampilkan dalam bentuk pergelaran.

Proyek Akhir angkatan 2013 akan menampilkan pergelaran busana yang bertema “Authenture” yaitu *Authenticity For Human Nature*. *Authenticity* menggambarkan tingkatan kekuatan pribadi, spirit, dan

karakter seseorang dalam menghadapi pengaruh tekanan lingkungan eksternal. *Human Nature* diartikan sebagai sifat ideal dalam diri manusia. Tema yang diangkat dalam pergelaran *Authenture* ini mengacu pada trend 2016/2017 yaitu *Resistance*, sebuah kemajuan riset *synthetic biology* dan teknologi yang membuat sebuah harapan baru yang memberikan aura kegembiraan, karena kemajuan itu semua manusia menjadi makhluk individual dan melupakan sifat dasarnya sebagai makhluk sosial, tetapi dengan terintegrasinya *wearables* dalam hidup, manusia bisa terbebas dari dunia digital dan kembali kepada fungsi kemanusiaannya. *Authenture* adalah tingkatan kekuatan pribadi, spirit, dan karakter seseorang dalam menghadapi pengaruh tekanan lingkungan eksternal tanpa menghilangkan sifat dasar manusia melalui beragam bentuk budaya. Budaya yang ditampilkan melalui bentuk kebudayaan dan ciri khas dari setiap provinsi yang dimiliki oleh Indonesia, keunikan dan ciri khas tiap provinsi tersebut bisa menjadi inspirasi dalam penciptaan sebuah busana yang baru. Jadi, *Authenture* dalam pergelaran ini ingin menampilkan sebuah busana pesta yang indah dan modern tetapi tidak melupakan beragam tradisi dan kebudayaan asli Indonesia.

Dalam kesempatan ini, penulis mengambil sub *trend Monstrous* dengan *trend Biopop* yang terinspirasi dari tokoh-tokoh *monster* yang ada dalam beberapa film *science fiction*. Dalam pembuatan busana pesta muslimah ini penulis mengambil sumber ide *T-1000*, merupakan tokoh *cyborg* difilm *terminator* yang berbentuk manusia terbuat dari logam cair,

yang bisa merubah bentuknya menjadi apapun dengan cara mencair, selain bisa berubah bentuk keunikan dari *T-1000* juga dapat berubah tekstur dan warna sesuai tempat dimana dia berubah. Karena keunikannya dapat mencair dan membentuk apapun, penulis tertarik untuk menerapkan bentuk dari mencairnya *T-1000* di beberapa bagian busana pesta malam ini. Dalam pembuatan busana pesta muslimah ini penulis ingin memberi kesan tegas namun tetap ada kesan lembut, rapih, *elegant*, dan tetap *feminine*.

Dalam pergelaran busana “Authenture” dengan tidak melupakan tradisi asli atau kebudayaan asli bangsa Indonesia penulis memilih lurik sebagai kain tradisional Yogyakarta yang melambangkan kesederhanaan namun tetap mengesankan *elegant*, sederhana dalam penampilan maupun dalam pembuatan namun serasi dengan makna, yang akan dikombinasikan ke dalam busana pesta dengan sumber ide *T-1000*.

## **B. Batasan Istilah**

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

Busana pesta malam adalah busana yang dipakai pada kesempatan pesta dari waktu matahari terbenam yang dibuat dari bahan yang berkualitas tinggi, bagus, dan hiasan yang menarik sehingga terlihat istimewa. Busana dibatasi untuk wanita usia 20-24 tahun dengan karakteristik tidak memperlihatkan aurat dan tidak tembus pandang.

### **2. Sumber Ide *Cyborg T-1000***

Sumber ide adalah sesuatu yang dapat menimbulkan ide seseorang untuk menciptakan ide desain busana yang baru. Dalam Proyek Akhir

ini busana terinspirasi dari *T-1000* yaitu tokoh *cyborg* yang terbuat dari logam cair yang dapat berubah bentuk, tekstur dan warna menjadi apapun dengan cara mencair. Sumber ide ini akan diimplementasikan pada beberapa bagian busana dengan mengambil bentuk pada saat *cyborg T-1000* mencair dan warnanya.

### 3. Pergelaran Busana *Authenture*

Pergelaran busana adalah parade busana yang dikenakan oleh peragawati dengan tujuan untuk memamerkan ataupun memperkenalkan busana yang dibuat oleh seorang desainer. *Authenture* yaitu singkatan dari *Authenticity For Human Nature* yang menggambarkan kekuatan pribadi dan karakter seseorang dalam menghadapi pengaruh tekanan lingkungan eksternal .

Berdasarkan istilah yang sudah dikemukakan, maka yang dimaksud dengan judul di atas adalah sebuah penciptaan desain dengan sumber ide *cyborg T-1000* yang diwujudkan dalam busana pesta malam muslimah yang digelar dalam acara pergelaran busana *Authenture*.

### C. Rumusan Penciptaan

1. Bagaimana mencipta desain busana pesta malam muslimah dengan sumber ide *cyborg T-1000* untuk pergelaran busana *Authenture* ?
2. Bagaimana membuat busana pesta malam muslimah dengan sumber ide *cyborg T-1000* untuk pergelaran busana *Authenture* ?

3. Bagaimana menyelenggarakan pertunjukan busana dengan tema *Authenture* dan menampilkan busana pesta malam muslimah dengan sumber ide *cyborg T-1000* yang berjudul *Maeltinator* ?

#### **D. Tujuan Penciptaan**

Adapun tujuan penulisan laporan Tugas Akhir ini antara lain :

1. Dapat mencipta desain busana pesta malam muslimah dengan sumber ide *cyborg T-1000* untuk pertunjukan busana *Authenture*.
2. Dapat membuat busana pesta malam muslimah dengan sumber ide *cyborg T-1000* untuk pertunjukan busana *Authenture*.
3. Dapat mengetahui proses penyelenggaraan pertunjukan busana *Authenture* dan menampilkan busana pesta malam dengan sumber Ide *cyborg T-1000* yang berjudul *Maeltinator*.

#### **E. Manfaat Penciptaan**

Manfaat yang diharapkan yaitu :

1. Bagi Mahasiswa
  - a. Dapat menambah wawasan, ilmu, kreativitas, dan ide-ide dalam pembuatan busana.
  - b. Mengetahui cara dan proses pembuatan busana pesta dengan memanfaatkan tokoh-tokoh *monster* dalam film *science fiction* seperti *cyborg T-1000* sebagai sumber ide busananya.
  - c. Dapat membuktikan bahwa tokoh-tokoh *monster* yang ada di dalam film *science fiction* bisa dijadikan sebagai sumber ide kreatif dalam pembuatan suatu busana, sehingga menjadi suatu produk

yang layak jual dan memberikan masukan yang luas dalam penciptaan salah satu produk busana.

2. Bagi Program Studi

- a. Memperkenalkan kepada masyarakat adanya Program Studi Teknik Busana, Fakultas Teknik, Universitas Negeri Yogyakarta.
- b. Mensosialisasikan hasil karya cipta mahasiswa Program Studi Teknik Busana, Fakultas Teknik, Universitas Negeri Yogyakarta kepada masyarakat dan industri.
- c. Melahirkan desainer-desainer baru yang handal sehingga mampu bersaing dengan pasar global.

3. Bagi Masyarakat

- a. Memberikan informasi tentang pemanfaatan tokoh-tokoh *monster* dalam film *science fiction* dan juga kebudayaan Indonesia sebagai sumber ide dalam pembuatan suatu produk yang bermanfaat yaitu dibidang busana.
- b. Dapat menggali minat masyarakat untuk lebih kreatif dalam penciptaan produk busana.
- c. Mengetahui hasil karya cipta busana mahasiswa Program Studi Teknik Busana, Fakultas Teknik, Universitas Negeri Yogyakarta melalui pagelaran busana dengan tema *Authenture*.

## **BAB II**

### **DASAR PENCIPTAAN KARYA**

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

Langkah pertama yang harus diambil sebelum mulai merancang busana yaitu menentukan tema. Menurut Wikipedia tema memiliki pengertian yaitu sebuah gagasan pokok atau ide pikiran tentang suatu hal. Tema tersebut akan mempengaruhi bentuk, siluet, dan warna busana yang akan kita buat. Dalam menentukan tema, bahan yang digunakan dapat diambil dari berbagai hal dan berbagai aspek kehidupan, baik tentang alam, benda mati, budaya, maupun benda hidup atau peristiwa-peristiwa penting yang tengah terjadi dengan maksud dan tujuan tertentu.

Pada pergelaran Proyek Akhir ini menggunakan tema besar *Authenture* yaitu *Authenticity For Human Nature*. *Authenticity* menggambarkan tingkatan kekuatan pribadi, spirit, dan karakter seseorang dalam menghadapi pengaruh tekanan lingkungan eksternal. *Human Nature* diartikan sebagai sifat dasar dalam diri manusia. *Authenture* dalam pagelaran busana ini bermakna bahwa kecanggihan teknologi saat ini pada akhirnya tidak bisa menghilangkan sifat dasar manusia yang diyakini telah menetap dalam waktu yang cukup lama dan melalui beragam bentuk budaya. Pengertian budaya menurut Wikipedia adalah suatu cara hidup yang berkembang dan dimiliki bersama oleh sebuah kelompok orang dan diwariskan dari generasi ke generasi. Budaya terbentuk dari banyak unsur, termasuk sistem agama dan politik, adat istiadat, bahasa, pakaian,

bangunan, dan karya seni. Karya seni, sebagaimana juga budaya, merupakan bagian tak terpisahkan dari manusia. Indonesia memiliki banyak sekali karya seni, salah satunya yaitu kain tradisional Indonesia yang berbagai macam warna, motif, teknik yang masing-masing mempunyai makna, karakteristik, dan ciri khas, bahkan sebuah kain tradisional dapat melambangkan sifat dari penduduk daerah tertentu. Jadi, budaya yang ditampilkan melalui bentuk kebudayaan dan ciri khas dari setiap provinsi yang dimiliki oleh Indonesia, keunikan dan ciri khas tiap provinsi tersebut bisa menjadi inspirasi dalam penciptaan sebuah busana yang baru.

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

Dalam menciptakan sebuah desain busana tidak bisa terlepas dari pengaruh *trend* yang sedang terjadi atau yang akan datang. Menurut Sri Widarwati, dkk (2000: 22) yang dimaksud dengan *trend* adalah kecenderungan akan sesuatu gaya busana tertentu, sedangkan menurut Prapti Karomah & Sicilia Sawitri (1988: 74) trend adalah suatu aliran dalam dunia mode yang mengalami perubahan setiap setahun sekali. Jadi, yang dimaksud dengan *trend* adalah kecenderungan atau aliran suatu gaya dalam dunia mode yang mengalami perubahan setiap setahun sekali.

*Resistance*, tawaran tren global 2016, merespon perkembangan pola pikir masyarakat yang berupaya melindungi diri karena kehidupan yang terlalu didominasi kemajuan teknologi. Bagaimana hubungan teknologi dengan alam, kemanusiaan, dan pola hidup masyarakat urban. Dalam buku

Trend *Forecasting* 2016/2017 *Resistance* terbagi beberapa *trend* yang didalamnya terdapat sub *trend*, yaitu :

1. *Biopop*

*Biopop*, menawarkan gaya *fresh* inovatif, merespon kemajuan teknologi dalam kaitan krisis pangan, muncul teknologi super canggih namun dilihat dari kaca mata kekanakan, seakan tanpa beban. Gaya naif dengan warna menyala mendominasi tema ini. *Biopop* dibagi menjadi beberapa sub tema, yaitu :

a. *Virology*

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

b. *Monstrous*

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



Gambar 1. Sub Trend Monstrous dan Palet warna

c. *Lumino-Gel*

Berasal dari kata *Luminescence* (luminesensi), yang berarti emisi cahaya yang bukan berasal dari zat panas. Perkembangan *nano-technology* menghasilkan *gel* yang berfungsi sebagai pendingin, penghantar listrik, maupun sumber cahaya. Transparansi dari warna *liquit* yang terang mendominasi sub tema ini.

d. *Toon-Lab*

Bermain dengan unsur grafis dan plastik berwarna cerah dengan permukaan *shiny* atau *matte*. Terbentuk dari lembaran-lembaran yang menghasilkan bentuk abstraksi berkarakter kartun. Sehingga diberi nama akhiran '*lab*' diakhir namanya.

## 2. *Humane*

merespon teknologi yang sedemikian canggih sehingga menjadikan manusia sebagai objek semata. Prinsip kemanusiaan yang mementingkan ergonomi muncul di tema ini. Desain bisa terlihat rumit namun nyaman dikenakan, atau bisa juga sangat *simple* dan *logic*, manusiawi. *Humane* dibagi menjadi beberapa sub tema, yaitu :

### a. *Integral*

Mengambil kata dari perhitungan matematika dan banyak digunakan dalam ilmu fisika, sub tema ini menampilkan detail dan tekstur produk dengan sangat presisi dan terlihat dirancang dengan teknologi tinggi. Garisnya *clean*, *elegant*, dan bernuansa metal.

### b. *Exoplastic*

Dari prinsip *exoskeleton*/rangka luar yang memberi tambahan kekuatan atau kemampuan bagi penggunanya. Didominasi bahan yang lebih fleksibel seperti plastik yang dapat digunakan seperti pakaian biasa. Tekstil *high tech* yang ringan, fleksibel namun stabil dengan warna cerah memberikan kesan sportif dan dinamis.

### c. *Mekatronika*

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

### 3. *Colony*

terinspirasi dari komunitas yang ada di alam, sarang semut, sarang lebah, *pattern* retakan tanah, teknologi yang dibangun oleh alam, tampil dalam gaya *romantic* namun sekaligus terstruktur dan tertata dengan cermat, ada permainan tekstur dengan prinsip irama dan pengulangan. *Colony* dibagi menjadi beberapa sub tema, yaitu :

#### 1. *Termite*

Terinspirasi dari rumah anai-anai seperti kota tua di kapadokia yang pembangunannya dimulai dari bawah tanah. Didominasi warna alam seperti warna kayu, dan tanah, dan memiliki struktur berongga yang kokoh.

#### 2. *Nestwork*

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

#### 3. *Molecule*

Berdasarkan pemikiran habitat alternatif di atas bumi maupun di luar angkasa serta mengusung konsep bangunan swasembada energi hingga pangan. Terdiri dari sel-sel yang saling berhubungan menyerupai sarang lebah. Sub bab ini didominasi oleh penggunaan struktur dari bahan *high tech* seperti metal, plastik, dan kaca yang sekaligus berfungsi menjadi penyerap cahaya matahari.

#### 4. *Refugium*

terinspirasi dari kelompok urban yang berpindah-pindah dan membawa "rumah" nya kemanapun pergi. Bentuk "pod", sarung, permainan volume dan *gigantic pattern* yang terinspirasi dari budaya local. *Refugium* dibagi menjadi beberapa sub tema, yaitu :

##### 1. *Interflex*

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

##### 2. *Armadillo*

Diilhami dari hewan trenggiling yang struktur kulit berbukunya merupakan benteng pelindung dalam keadaan berbahaya. Tema ini juga terinspirasi dari *urban nomads* yang gemar berpindah-pindah tanpa meninggalkan kenyamanan, sistem *extruding* menjadi alternatif elemen dalam sub ini.

##### 3. *Timurid*

Bentuk geometris-dekoratif terinspirasi oleh tradisi dinasti Timurid Asia Tengah yang memiliki kemiripan dengan basis kultural kebanyakan pengungsi dunia. Tradisi ini kemudian dipadukan dengan material dan proses dengan teknologi

modern, menghasilkan karya *ethno-modern* dengan garis-garis dan warna eksotis sebagai aksentasi.

#### 4. *Artistry*

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

### C. Sumber Ide

#### 1. Pengertian Sumber Ide

Sumber ide adalah “segala sesuatu yang dapat menimbulkan seseorang untuk menciptakan suatu ide baru” Sri Widarwati dkk (2000: 58). Kemudian menurut Widjningsih (2006: 70) sumber ide adalah sesuatu hal yang dapat menimbulkan rangsangan akan lahirnya suatu kreasi. Sedangkan menurut Chodiyah dan Wisri A. Mamdy (1982), sumber ide adalah sesuatu yang dapat merangsang lahirnya kreasi baru.

Berdasarkan pendapat–pendapat tersebut dapat disimpulkan bahwa sumber ide adalah segala sesuatu yang berwujud maupun tidak berwujud yang dapat menimbulkan rangsangan ide dan kreasi baru terutama dalam busana.

#### 2. Penggolongan Sumber Ide

Ada beberapa macam sumber ide yang dapat dikelompokkan menjadi tiga (Chodiyah dan Wisri A. Mamdy, 1982: 172), yaitu:

- a. Sumber ide dari pakaian penduduk dunia atau pakaian daerah-daerah di Indonesia.
- b. Sumber ide dari benda-benda alam, seperti bentuk dan warna dari tumbuh-tumbuhan, binatang, gelombang laut, bentuk awan, dan bentuk-bentuk benda geometris.
- c. Sumber ide dari peristiwa-peristiwa nasional, maupun internasional.

Hal yang dapat dijadikan sumber ide, yaitu (a) ciri khusus dari sumber ide, (b) bentuk atau siluet dari sumber ide, (c) warna dari sumber ide. Hal yang harus diketahui sebelum melakukan pengembangan sumber ide adalah detail dari sumber ide yang akan digunakan, sehingga sumber ide dapat terlihat pada desain busana yang akan dibuat.

### 3. Sumber Ide *Cyborg T-1000*

Terminator adalah film fiksi ilmiah Amerika Serikat tahun 1991 yang disutradarai oleh James Cameron. Cerita ini di mulai pada tahun 1995, kira-kira sebelas tahun sejak agresi robot terminator *T-800* yang mengejar-ngejar ibunya yaitu Sarah. John Connor diceritakan telah berumur sepuluh tahun dan tinggal di Los Angeles bersama dengan orang tua angkatnya. Sarah Connor telah mempersiapkan John selama masa kecilnya agar kelak di masa depan John bisa berperan sebagai pahlawan yang akan memimpin pemberontakan buat menghancurkan pemerintahan Skynet, yaitu komputer pintar yang menguasai bumi dan menghancurkan manusia. Sarah akhirnya ditangkap ketika ia meledakkan sebuah bom di pabrik komputer dan akhirnya dimasukkan ke rumah sakit jiwa sebagai penjahat kriminal yang terganggu pikirannya di bawah supervisi Dr. Silberman.

Dalam sekuel terminator 2, skynet lagi-lagi mengirimkan sebuah robot dari masa depan buat mencari dan membunuh Sarah Connor beserta anaknya yaitu John Connor. Yang dikirimkan oleh skynet kali ini ialah robot terbaru tipe *T-1000* dengan kemampuan yang lebih canggih dari robot sebelumnya. Robot *T-1000* diciptakan dari logam cair sehingga ia memiliki kemampuan untuk meniru apa pun yang berada di sekelilingnya. Ia mampu berbentuk seperti lantai, dinding, mobil atau benda apapun yang berada di dekatnya hanya dengan menyentuhkan tangannya pada benda yang akan ditirunya maka tubuhnya akan langsung berubah bentuk menjadi benda yang disentuhnya tersebut, ia juga mampu meniru rupa orang yang ingin ditirunya. Selain itu robot *T-1000* ini menjadi lebih berbahaya dibandingkan dengan robot *T-800* yang sebelumnya. Robot Terminator *T-1000* ini kebal senjata sebab tubuhnya yang terbuat dari logam cair hanya akan memberi efek berlubang setelah dilalui peluru, dan setelah itu bagian tubuh yang berlubang tersebut langsung kembali utuh tanpa bekas sedikit pun.



Gambar 2. T-1000

Sumber ([http://terminator.wikia.com/wiki/Mimetic\\_polyalloy](http://terminator.wikia.com/wiki/Mimetic_polyalloy))

#### 4. Pengembangan Sumber Ide

Menurut Dharsono Sony Kartika (2004: 43), pengembangan sumber ide dibedakan menjadi empat yaitu :

##### a. *Stilasi*

Merupakan cara penggambaran untuk mencapai bentuk keindahan dengan cara menggayakan obyek atau benda yang digambar, yaitu dengan cara menggayakan setiap kontur pada obyek atau benda tersebut. Dengan kata lain, stilasi yaitu pengembangan dari sumber ide dengan tidak menghilangkan ciri khasnya.

##### b. *Distorsi*

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

##### c. *Transformasi*

Adalah penggambaran bentuk yang menekankan pada pencapaian karakter, dengan cara memindahkan (*trans* = pindah) wujud atau figur dari obyek lain ke obyek yang digambar. Sehingga dapat dijelaskan bahwa transformasi merupakan perubahan bentuk tanpa meninggalkan ciri khasnya sehingga karakter asli masih dapat dikendalikan.

#### d. Disformasi

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

Berdasarkan penjelasan di atas dapat disimpulkan bahwa pengembangan sumber ide dapat dilakukan dengan berbagai macam cara dengan mengambil ciri khas dari sumber ide yang diambil.

### D. Desain Busana

#### 1. Pengertian Desain Busana

Pengertian desain busana “adalah suatu rancangan atau gambaran suatu objek atau benda yang dibuat berdasarkan susunan dari garis, bentuk, warna, dan tekstur” (Sri Widarwati, 2000: 2). “Desain berasal dari bahasa inggris “*design*” yang berarti rancangan, rencana, atau reka rupa. Dari kata *design* timbullah kata desain yang berarti mencipta, memikir, atau merancang” (Soekarna dan Lanawati Basuki, 2004: 1). “Desain adalah suatu kreativitas seni yang diciptakan seseorang dengan pengetahuan dasar kesenian serta rasa indah” (Hartatiati Sulistio, 2005: 1).

Dari uraian di atas, dapat disimpulkan bahwa desain adalah rancangan yang merupakan hasil dari kreativitas seseorang dalam

bentuk gambar yang merupakan susunan dari garis, bentuk, warna, dan tekstur.

## 2. Penggolongan Desain Busana

Menurut Afif Ghurub Bestari (2011: 5-11), penggolongan desain busana dibagi menjadi dua, yaitu :

### 1) Desain Struktur (*Structural Design*)

Desain struktur pada busana kerap kali disebut sebagai pembentuk siluet busana. Siluet adalah garis luar bentuk suatu busana karena potongan atau pola serta adanya detail, seperti lipit, kerut, kelim, dan kupnat. Berdasarkan bentuk akhir garis luar yang dipergunakan, siluet dapat dibedakan atas beberapa jenis yang diistilahkan dalam huruf yaitu, siluet A, Y, I, X, T, dan L.

Berdasarkan pendapat di atas dapat disimpulkan bahwa desain struktur adalah suatu garis luar busana yang membentuk siluet.

### 2) Desain Hiasan (*Decorative Design*)

Desain hiasan pada busana mempunyai tujuan untuk menambah keindahan desain struktur atau siluet. Desain hiasan berupa kerah, renda, sulaman, kancing, dan bis ban. Adapun syarat desain hiasan pada busana, (a) hiasan digunakan secara terbatas atau tidak berlebihan, (b) letak hiasan disesuaikan dengan bentuk strukturnya, dan (c) hiasan harus cocok dengan bahan desain strukturnya dan sesuai dengan cara pemeliharannya.

Berdasarkan pendapat di atas dapat disimpulkan bahwa desain hiasan adalah suatu desain yang dibuat untuk memperindah siluet atau desain strukturnya seperti kerah, renda, sulaman, kancing, dan bis ban

### 3. Unsur dan Prinsip Desain

Pengetahuan mengenai unsur-unsur desain dan prinsip-prinsip desain harus diketahui dan dipelajari terlebih dahulu sebelum membuat suatu desain.

#### 1) Unsur – Unsur Desain

Unsur – unsur desain adalah “segala sesuatu yang dipergunakan untuk menyusun suatu rancangan” (Sri Widarwati, 2000: 7). “unsur –unsur desain busana atau elemen-elemen desain yaitu segala sesuatu yang disusun untuk mendapatkan desain” (Prapti Karomah dan Sicilia Sawitri, 1988: 35) “Unsur desain adalah bahan dasar, media, komponen atau media yang digunakan dalam pembuatan suatu desain” (Chodijah dan Moh. Alim Zaman, 2001: 9).

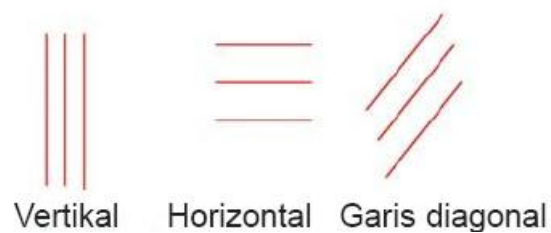
Berdasarkan pengertian di atas, dapat disimpulkan bahwa unsur desain adalah unsur-unsur yang digunakan untuk menciptakan suatu rancangan atau desain sehingga seseorang dapat membaca desain tersebut. Adapun unsur-unsur desain menurut Prapti Karomah dan Sicilia Sawitri (1988: 35-68), adalah sebagai berikut:

a. Garis

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

1) Garis Lurus

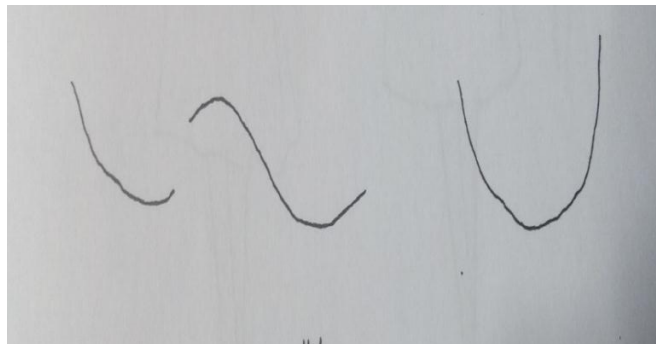
Garis lurus sesuai dengan arahnya dapat dibedakan menjadi: garis vertikal, horizontal, dan diagonal.



Gambar 3. Garis Lurus

2) Garis Melengkung

Garis melengkung dapat dibedakan menjadi garis sedikit melengkung, garis melengkung biasa, dan garis sangat melengkung sehingga merupakan setengah lingkaran.



Gambar 4. Garis Melengkung

Sifat – sifat garis (a) garis lurus memberi kesan kaku, kuat, tegas, dan gagah, (b) garis vertikal memberi kesan melangsingkan, meninggikan, stabil, dan sifat agung, (c) garis horizontal memberi kesan melebarkan, memendekkan, tenang, dan tentram, dan (d) garis diagonal memberi kesan lincah, gembira, dan muda.

Berdasarkan penjelasan di atas dapat disimpulkan bahwa, garis adalah hasil goresan dari titik satu ke titik yang lainnya di atas permukaan yang digunakan untuk mengungkapkan emosi dan perasaan seseorang sesuai arah dan tujuannya.

#### b. Bentuk

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

- a) Bentuk geometris adalah bentuk-bentuk yang dibuat dengan garis-garis atau menggunakan alat ukur. Misalnya segi tiga, kerucut, trapezium, lingkaran, segi empat, silinder.
- b) Bentuk bebas adalah bentuk alam, misalnya bentuk daun bentuk bunga, bentuk titik air dan lain-lain.

Bentuk pada busana misalnya bentuk kerah yakni kerah shanghai, rebah, tegak, setengah tegak, setali, dan lain-lain.

Kemudian bentuk lengan antara lain lengan lonceng, poof, raglan, bishop dan masih banyak lagi bentuk lengan yang lain. Selain itu, bentuk juga diterapkan pada macam-macam rok seperti rok lipit, rok pias, rok kerut, rok lingkaran, dll.

c. Ukuran

Ukuran di dalam busana terdapat pada ukuran bagian-bagian busana, misalnya ukuran lengan, ukuran saku, ukuran manset dll.

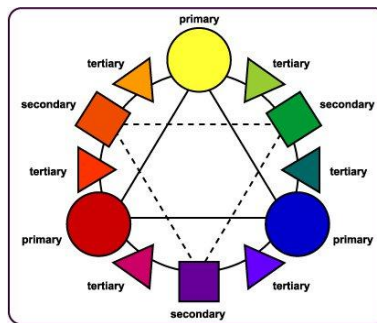
Berdasarkan penjelasan di atas dapat disimpulkan bahwa ukuran dapat menentukan panjang pendek dan besar kecil bentuk yang dapat menghidupkan desain, tetapi juga dapat menghasilkan ketidakserasian.

d. Tekstur

Tekstur adalah sifat permukaan suatu bahan. Sifat permukaan bahan berbeda-beda, ada yang kasar, halus, berbulu, licin dan sebagainya.

e. Warna

Unsur warna di dalam busana memegang peranan yang cukup penting. Warna dapat mencerminkan pribadi pemakainya.



Gambar 5. Lingkaran Warna

Sumber (<http://namarkart.blogspot.co.id/2012/05/lingkaran-warna-dan-tips-wpap.html>)

Menurut Arifah A. Riyanto (2003: 46) pemilihan warna dan motif yang tepat pada suatu desain busana menentukan keindahan dan keharmonisan. Jadi dapat disimpulkan bahwa dalam pembuatan desain busana, pemilihan warna harus diperhatikan karena pemilihan warna yang tepat dapat memperlihatkan keindahan dan keharmonisan desain. Menurut Sri Widarwati (2000: 12) warna terdiri dari:

- a) Warna primer, terdiri dari warna merah, kuning, biru yang belum mengalami pencampuran.
- b) Warna sekunder, yaitu bila dua warna primer dicampur dengan jumlah yang sama. Misalnya biru dengan kuning menjadi hijau, merah dengan kuning menjadi jingga, merah dengan biru menjadi ungu.
- c) Warna penghubung, adalah dua warna sekunder dicampur dalam jumlah yang sama.

- d) Warna asli, adalah warna primer dan sekunder yang belum dicampur putih atau hitam.
- e) Warna panas dan warna dingin, yang termasuk warna panas adalah merah, merah jingga, kuning jingga, dan kuning. Sedangkan warna dingin meliputi hijau, biru kehijauan, biru ungu dan ungu.

Menurut Sri Widarwati (2000: 14), terdapat berbagai kombinasi warna yaitu :

- a) Kombinasi warna *analogous* yaitu perpaduan dua warna yang letaknya berdekatan di dalam lingkaran warna. Misalnya kuning dan hijau, biru dengan biru ungu, merah dengan merah jingga dan lain-lain.
- b) Kombinasi warna *monochromatis* yaitu perpaduan dari satu warna tetapi berbeda tingkatannya. Misalnya biru tua dengan biru muda, merah tua dengan merah muda, dan lain-lain.
- c) Kombinasi warna komplemen (pelengkap) terdiri dari dua warna yang letaknya berseberangan di dalam lingkaran warna. Misalnya biru dengan jingga, ungu dengan kuning, hijau dengan merah.
- d) Kombinasi warna segitiga terdiri dari tiga warna yang jaraknya sama di dalam lingkaran warna. Misalnya merah, biru, kuning.

Busana pesta malam pada umumnya berwarna gelap atau mencolok dan berkilau, karena busana pesta malam merupakan busana yang paling mewah, terutama bagi wanita.

## 2) Prinsip-prinsip Desain

Prinsip desain “adalah suatu cara untuk menyusun unsur-unsur sehingga tercapai perpaduan yang memberi efek tertentu” (Sri Widarwati, 2000: 15). “Prinsip-prinsip desain merupakan cara yang dilakukan dalam menyusun atau menata unsur-unsur busana sehingga menjadi rancangan suatu bentuk dan model busana” (Soekarno dan Lanawati Basuki, 2004: 28). Adapun prinsip-prinsip desain menurut Sri Widarwati (2000: 15-21), adalah:

### a. Keselarasan atau keserasian

Suatu disain dikatakan serasi apabila perbandingan baik, keseimbangan mempunyai suatu yang menarik perhatian, dan mempunyai irama yang tepat. Keselarasan adalah kesatuan diantara macam-macam unsur desain walaupun berbeda tetapi membuat tiap-tiap bagian itu kelihatan bersatu. Keselarasan meliputi (a) selaras dalam garis dan bentuk, (b) keserasian dalam tekstur, dan (c) keserasian dalam warna.

Berdasarkan beberapa pengertian di atas, dapat dijelaskan bahwa keselarasan adalah keserasian atau kesesuaian antara bagian yang satu dengan bagian yang lain dalam suatu benda

yang mencerminkan kesatuan melalui pemilihan dan susunan objek dan ide – ide serta unsur-unsur busana.

b. Perbandingan

Perbandingan digunakan untuk menampakkan lebih besar atau lebih kecil, dan memberi kesan adanya hubungan satu dengan yang lain yaitu pakaian dan si pemakainya.

c. Keseimbangan atau *Balance*

Prinsip keseimbangan digunakan untuk memberikan perasaan ketenangan dan kestabilan. Pengaruh ini dapat dicapai dengan mengelompokkan bentuk dan warna yang dapat menimbulkan perhatian yang sama pada kiri dan kanan. Ada dua cara untuk memperoleh keseimbangan :

1) Keseimbangan Simetris

Jika unsur bagian kiri dan kanan suatu desain sama jaraknya dari pusat.

2) Keseimbangan Asimetris

Jika unsur bagian kiri dan kanan jaraknya dari pusat tidak sama, melainkan diimbangi oleh salah satu unsur yang lain.

Berdasarkan pengertian di atas, dapat disimpulkan bahwa Keseimbangan adalah pengelompokkan bentuk, garis, warna, maupun tekstur yang dapat menimbulkan perhatian yang sama

dari berbagai sisi, kanan, kiri, atas maupun bawah, ataupun terpusat pada satu sisi saja.

d. Irama (*rhythm*)

Irama adalah pergerakan yang dapat mengalihkan pandangan mata dari satu bagian ke bagian lain. Ada empat macam cara untuk menghasilkan irama dalam desain busana, yaitu :

1) Pengulangan

Suatu cara untuk menghasilkan irama adalah pengulangan garis. Irama yang dihasilkan dengan pengulangan garis antara lain pengulangan garis lipit, renda, dan kancing yang membentuk jalur. Selain pengulangan garis dapat juga dicapai pengulangan dalam warna atau bentuk.

2) Radiasi

Garis pada pakaian yang memancar dari pusat perhatian menghasilkan irama yang disebut radiasi.

3) Peralihan Ukuran

Pengulangan dari ukuran besar ke ukuran kecil atau sebaliknya akan menghasilkan irama yang disebut peralihan ukuran atau gradation.

4) Pertentangan

Pertemuan antara garis tegak lurus dan garis mendatar pada lipit-lipit atau garis hias adalah contoh pertentangan atau

kontras. Kain berkotak-kotak atau lipit-lipit juga merupakan contoh pertentangan.

Berdasarkan pengertian di atas dapat dijelaskan bahwa irama adalah suatu pergerakan yang ditimbulkan oleh unsur – unsur yang dimasukan secara berdampingan dan secara keseluruhan dalam suatu komposisi yang dapat mengalihkan pandangan mata dari suatu bagian ke bagian lain. Irama sangat diperlukan dalam suatu disain busana terutama busana yang memerlukan kreasi – kreasi artistik seperti busana pengantin dan busana pesta.

e. Pusat Perhatian

Desain busana harus mempunyai satu bagian yang lebih menarik dari bagian lainnya, dan ini disebut pusat perhatian. Pusat perhatian pada busana dapat berupa krah yang indah, ikat pinggang, lipit pantas, kerutan, bros, syal, warna dan lain – lain. Pusat perhatian ini hendaknya ditempatkan pada suatu yang baik dari sipemakai.

Berdasarkan pengertian di atas, dapat disimpulkan bahwa pusat perhatian adalah suatu bagian yang lebih menarik dari bagian – bagian lainnya dalam suatu busana. Pusat perhatian adalah suatu bagian busana yang menarik dimana dapat memberi kesan atau karakter pada suatu desain busana sehingga pandangan terfokus hanya pada satu titik saja.

#### 4. Teknik Penyajian Desain

Dalam menampilkan desain busana “desainer hendaknya tidak mengabaikan kenyataan yang sebenarnya sehingga dapat menghasilkan gambar yang ideal, proporsional, dan menarik” (Soekarno dan Lanawati Basuki, 2004: 2). “Banyak cara untuk menampilkan gambar desain busana, tetapi perancang busana dapat memilih salah satu cara yang paling cocok dan serasi sesuai dengan tujuan yang ingin dicapai”. Sedangkan menurut Sri Widarwati, (2000: 72), teknik penyajian gambar “adalah cara menyelesaikan gambar desain busana yang telah diciptakan di atas tubuh sehingga bagian-bagian gambar tersebut dapat terlihat”. Bagian-bagian tersebut, antara lain:

- 1) Bahan dan permukaan tekstil serta warna yang dipakai.
- 2) Hiasan pada pakaian yang dijahitkan.
- 3) Teknik penyelesaian yang digunakan dalam busana.

Adapun tujuan dari penyajian gambar adalah sebagai berikut:

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

Menurut Sri Widarwati, (2000: 72-79), ada beberapa teknik penyajian gambar, yaitu:

1) *Design Sketching* (Menggambar Sketsa)

*Design sketching* atau menggambar sketsa ialah untuk menuangkan ide-ide dan menerapkannya pada kertas secepat mungkin. Dalam *design sketching* kita harus dapat mengembangkan *style* dengan cara sendiri. Ada beberapa hal yang harus diperhatikan dalam menggambar sketsa, yaitu:

- a) Gambar sketsa harus jelas, tidak menggunakan detail detail yang tidak berguna. Misalnya tangan, kaki serta kepala tidak perlu digambar lengkap.
- b) Dapat dibuat langsung di atas kertas.
- c) Sikap atau pose lebih bervariasi, memperlihatkan segi-segi yang menarik dari desain.
- d) Menggambar semua detail bagian busana seperti kerah, lengan, saku dan hiasan pada kertas *sheet*.
- e) Pengembangan gambar dikerjakan di atas kertas *sheet* yang sama, dimungkinkan terjadi perubahan siluet atau variasi pada detail.
- f) Jangan menghapus apabila timbul ide baru. Jadi, dalam kertas *sheet* terdapat beberapa model.
- g) Memilih desain yang disukai.

Berdasarkan pendapat di atas dapat disimpulkan bahwa, design sketching adalah desain yang dibuat untuk mengembangkan ide-ide dan menerapkannya pada kertas.

## 2) *Production Sketching*

*Production sketching* adalah suatu sketsa yang akan digunakan untuk tujuan produksi suatu busana. Oleh karena itu dalam *production sketching* harus memperhatikan hal-hal berikut :

- a) Semua detail harus digambarkan dengan jelas dan disertai dengan keterangan.
- b) Sikap atau pose depan dan belakang dengan proporsi yang sebenarnya.
- c) Penempatan kup, saku, kancing, dan lain sebagainya harus lebih teliti.
- d) Desain bagian belakang harus ada.
- e) Apabila terdapat detail yang rumit harus digambar tersendiri

Berdasarkan penjelasan di atas dapat disimpulkan bahwa, production sketching adalah sketsa yang digunakan untuk tujuan produksi suatu busana, sehingga detail busana dapat terlihat jelas, serta pembuatan desain tersebut digambar menghadap ke depan dan belakang.

## 3) *Presentation Drawing*

*Presentation drawing* adalah desain yang ditujukan kepada pelanggan atau buyer. Hal-hal yang harus diperhatikan adalah :

- a) Membuat sketsa desain harus dengan teliti pada kertas.
- b) Membuat *sheet* bagian belakang, digambarkan di atas proporsi tubuh atau digambar sebagian.
- c) Beri sedikit keterangan tentang detail pakaian.
- d) Menempelkan contoh bahan pada *sheet*.

#### 4) *Fashion Illustration*

*Fashion Illustration* adalah suatu sajian gambar fashion yang dimaksudkan untuk tujuan promosi suatu desain. Menggunakan proporsi tubuh 8 kali atau 10 kali tinggi kepala, dalam hal ini kaki dibuat lebih jenjang.

#### 5) *Three Dimention Drawing*

*Three dimention drawing* merupakan suatu sajian gambar yang menampilkan ciptaan desain busana dengan bahan sebenarnya dibuat dalam tiga dimensi. *Three dimention drawing* biasanya digunakan untuk mempromosikan bahan atau jenis kain tekstil yang baru dari sutau industri. Selain itu, *three dimention drawing* juga digunakan oleh sebuah butik maupun rumah produksi untuk mempromosikan hasil karyanya.

Langkah-langkah menggambar tiga dimensi sebagai berikut:

- a) Menggambar desain busana di atas proporsi tubuh yang lengkap.
- b) Menyelesaikan gambar (memberi warna).

- c) Memotong pada bagian-bagian tertentu, misalnya pada panjang bahu sampai batas panjang lengan atas dan bawah, sisi badan kanan dan kiri. Untuk bagian lubang leher, lubang lengan dan batas bawah rok tidak dipotong. Bagian ini diselesaikan dengan penyelesaian jahitan yang sesungguhnya.
- d) Menggunting bahan sesuai model ditambah 1 cm untuk penyelesaian gambar. Pada bagian tertentu ditambah beberapa centi meter untuk penyelesaian jahitan.
- e) Menjahit dan menyelesaikan kerung leher, lubang lengan, bagian bawah rok, dan melengkapinya sesuai model.
- f) Memberi lem pada bagian-bagian yang nantinya tertutup bahan.
- g) Menempelkan kapas sebagian agar tidak mengenai bahan.
- h) Memasukkan bahan pada bagian yang terpotong, kemudian lem pada bagian buruk (sebaliknya).
- i) Memasukkan sejumlah kapas agar berkesan timbul dan tampak lebih menarik. Penambahan kapas menyesuaikan bentuk tubuh dan model.
- j) Memberi lapisan kertas yang kuat untuk menutupi dan merapikan sajian gambar pada bagian buruk (Sri Widarwati, dkk, 2000: 79).

Disimpulkan bahwa, three dimation drawing merupakan suatu cara untuk mencipta suatu busana dengan menggunakan bahan sebenarnya dengan cara tiga dimensi.

#### 5. Prinsip Penyusunan *Moodboard*

*Moodboard* adalah sebuah benda atau sarana berupa papan atau bidang datar lainnya dengan berbagai macam bentuk, yang di dalamnya berisi kumpulan gambar – gambar, warna, dan jenis benda yang dapat menggambarkan ide yang ingin diwujudkan oleh seorang desainer.

Tujuan dari pembuatan *moodboard* adalah untuk menentukan tujuan, arah, dan panduan dalam membuat cipta karya 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 menjadi sumber ide dalam proses berkreasi, yaitu dengan mengambil tema berdasarkan tren yang ada pada zaman dahulu, sekarang, dan yang akan datang. Selain itu, tema juga dapat diambil dari kebudayaan tradisional, modern, etnik, maupun budaya kontemporer. Materi dalam *moodboard* berisi (a) tema dan karakter karya yang akan diciptakan, (b) sumber ide, (c) warna, (d) bahan dan tekstur, (e) model busana.

Langkah – langkah pembuatan *moodboard* :

- a) Menentukan tema desain busana yang akan dibuat, setelah menentukan desain selanjutnya yaitu mengumpulkan berbagai elemen moodboard berupa berbagai gambar yang sesuai dengan tema dan sumber ide.
- b) Menyiapkan bahan dan alat yang diperlukan, yaitu kertas atau karton, gambar yang telah digunting, lem kertas, gunting kertas.
- c) Menyusun gambar – gambar yang telah digunting dengan menggunakan lem kertas pada permukaan kertas ataupun karton.

## **E. Busana Pesta**

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

Busana pesta “adalah busana yang dikenakan pada kesempatan pesta, dimana pesta tersebut dibagi menurut waktunya yakni pesta pagi, pesta siang dan pesta malam” (Prapti Karomah dan Sicilia Sawitri, 1988: 10). Menurut menurut Enny Zuhni Khayati (1998) busana pesta adalah busana yang dikenakan pada kesempatan pesta baik pagi hari, siang hari dan malam hari. Sedangkan Chodijah dan Wisri A. Mamdy (1982: 166) “busana pesta adalah busana yang dikenakan pada kesempatan pesta, biasanya menggunakan bahan yang berkualitas tinggi dengan hiasan dan perlengkapan yang bagus dan lengkap sehingga kelihatan istimewa”. Jadi busana pesta adalah busana yang dikenakan pada kesempatan pesta baik pesta pagi, pesta siang, pesta sore maupun pesta malam hari, dimana busana yang dikenakan lebih

istimewa dibandingkan dengan busana sehari-hari, baik dari segi bahan, teknik jahit, desain maupun hiasannya.

Menurut Chodiyah dan Wisri A. Mamdy (1982 : 166) busana pesta berdasarkan waktu pemakaiannya dapat dibedakan menjadi:

a. Busana Pesta Pagi

Busana pesta pagi adalah busana yang dikenakan pada kesempatan pesta pagi hari. Untuk busana pesta pagi hari, dipilih warna yang lembut yaitu biru, hijau, ungu, warna-warna muda dan cerah serta bahan yang digunakan bisa dari bahan sutera, batik dan lain-lain.

b. Pesta Sore

Busana pesta sore adalah busana yang dikenakan untuk kesempatan pesta baik yang bersifat resmi atau tidak resmi pada waktu sore hari. Bahan untuk busana pesta sore lebih baik dari busana pesta pagi atau siang, model lebih bervariasi, warna bahan lebih menyolok atau lebih gelap dan cenderung hamper sama dengan busana pesta malam hari. Perhiasan yang dipakai sebaiknya tidak berkilau.

c. Pesta Malam

Busana pesta malam adalah busana yang dikenakan pada kesempatan pesta malam hari dari waktu mulai matahari terbenam sampai waktu berangkat tidur baik bersifat resmi atau tidak resmi. Model dan perhiasan busana pesta malam lebih mewah dari pada

busana pesta pagi maupun pesta sore hari. Busana pesta malam biasanya memilih bahan yang berkualitas lebih halus, lembut jika dibandingkan dengan busana pesta pagi maupun sore hari, bahan yang digunakan seperti chiffon, organsa, taffeta, satin, beledu dan bahan-bahan yang berkilau, dipilih warna-warna yang agak tua seperti hitam, biru tua, coklat tua, merah dan sebagainya. Pelengkap busana untuk pesta malam sesuai dengan model, bahan, warna dan tidak berlebihan, menggunakan sepatu bertumit tinggi dari kulit halus atau dari kain, dan perhiasan yang digunakan lebih mewah dari pada busana pesta pagi maupun pesta sore hari.

d. Busana Pesta Malam Resmi

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

e. Pesta Gala

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

2. Karakter Busana Pesta

a. Model / Siluet Busana Pesta

Siluet busana pesta adalah “struktur pada desain busana yang mutlak harus dibuat dalam suatu desain” (Sri Widarwati, dkk,

2000: 2). “Siluet adalah garis sisi luar atau garis sisi bayangan luar dari sebuah model busana atau pakaian yang dapat dikelompokkan menjadi garis bayangan luar atau siluet (silhouette) A, I, H, Y, S, T, O, X, V” (Arifah A. Riyanto, 2003).

b. Busana Muslimah

Menurut Syaikh Abdul Wahhab Abdussalam Thawilah (2007: 167-171) syarat berpakaian untuk wanita muslimah yaitu, (a) pakaian terbuat dari bahan tebal yang dapat menutup warna kulit, bahan yang digunakan tidak tipis yang menerawang warna kulit atau bahan tebal berlubang yang memperlihatkan sebagian aurat, (b) pakaian tersebut dapat menutup seluruh bagian tubuh yang wajib ditutup dari semua sisi, (c) pakaian tidak memperlihatkan lekuk tubuh.

c. Bahan Busana Pesta

Busana pesta merupakan busana yang dikenakan pada kesempatan pesta. Dalam pemilihan busana pesta harus memperhatikan waktu pelaksanaan pesta, dapat berupa pesta pagi, siang sore, atau malam. Menurut Arifah A. Riyanto, (2003: 203) bahan yang biasa digunakan dalam busana pesta adalah bahan yang tipis sampai bahan yang tebal, misalnya sutra, tenun, chiffon, woll, tille dan lain lain.

Sedangkan menurut Sri Widarwati (2000: 7) busana pesta dibuat dari bahan yang bagus dan menarik sehingga kelihatan

istimewa. Untuk kesempatan pesta bahan yang biasanya dipilih adalah yang memberikan kesan mewah dan pantas untuk dipakai ke pesta, misalnya : sutra, taf, beludru dan sejenisnya. Tetapi hal itu juga harus menyesuaikan dengan jenis pestanya, pesta ulang tahun, pesta perkawinan dan sebagainya. Menurut Enny Zuhni Khayati (1998), ada empat hal yang perlu diperhatikan dalam pemilihan bahan busana, antara lain (a) memilih bahan sesuai dengan model desain, (b) memilih bahan sesuai dengan kondisi si pemakai, (c) memilih bahan sesuai dengan kesempatan si pemakai, (d) memilih bahan sesuai dengan kenangan keluarga.

#### c. Warna Bahan Busana Pesta

Warna dapat mencerminkan perasaan hati seseorang yang mengenakan busana. Warna yang gelap akan berkesan mengecilkan tubuh, sedangkan warna terang akan memberikan kesan gemuk. Untuk pemakain yang berkulit gelap disarankan memakai baju yang mempunyai unsur kekuningan. Wanita dewasa disarankan memakai warna pastel, hijau, biru karena warna-warna ini menimbulkan kesan dewasa, anggun dan tenang. Warna busana dan warna kulit mempunyai hubungan yang sangat erat. Jika dalam pemilihan warna busana kurang sesuai dengan warna kulit , sering menimbulkan pandangan yang kurang enak. Untuk itu dalam menentukan warna busana harus melihat warna kulit si pemakai.

#### d. Tekstur Bahan Busana Pesta

Tekstur adalah “sifat permukaan dari garis, bidang maupun bentuk” (Widjiningsih, 1982: 5). Sedangkan menurut Sri Widarwati (2000: 14) tekstur adalah sifat dari permukaan benda yang dapat dilihat dan dirasakan. Tektur bahan yang dipakai busana pesta dapat dipilih bahan yang berkilau, lembut, melangsai, kaku, tebal, tipis, dan lain –lain yang tentunya disesuaikan dengan kondisi pemakai dan pada kesempatan pesta yang akan dihadiri. Salah satu contoh tekstur bahan yang dapat menjadi pilihan dalam pembuatan busana pesta adalah sutra yang mempunyai tekstur lembut, melangsai, dan berkilau.

### 3. Pola Busana

Pola dasar adalah pola yang dibuat dengan menggunakan ukuran dan sistematika tertentu. Sedangkan yang dimaksud dengan pola busana adalah pola pengembangan dari pola dasar sesuai model yang diinginkan. Menurut Widjiningsih (1994: 3), “pola konstruksi adalah pola yang diperhitungkan secara matematis dan digambarkan pada kertas sehingga tergambar bentuk badan muka dan belakang, rok, lengan, kerah, celana kulot, dan sebagainya yang masih dapat diubah menjadi pola yang dikehendaki”. Pola konstruksi dapat dibuat untuk semua jenis bentuk badan dengan berbagai perbandingan. Dalam membuat pola, harus melalui beberapa tahapan, yaitu:

#### a) Pengambilan Ukuran

Dalam proses pembuatan pola busana diperlukan banyak persiapan diantaranya adalah pengambilan ukuran. Adapun ukuran-ukuran yang dibutuhkan dalam pembuatan busana (Porrie Muliawan, 1997: 78), di antaranya:

1) Lingkar Leher

Lingkar leher diukur sekeliling batas leher dan badan dengan meletakkan jari telunjuk di lekuk leher.

2) Panjang Bahu

Panjang bahu diukur dari batas leher ke puncak lengan.

3) Lingkar Badan

Diukur sekeliling badan atas yang terbesar melalui puncak payudara, kemudian ke ketiak terus ke belakang. Letak meteran di belakang harus datar dari ketiak sampai ketiak, diukur pas dahulu kemudian ditambah 4 cm atau 4 jari.

4) Lingkar Pinggang

Lingkar pinggang diukur dari sekeliling pinggang (pas dahulu), kemudian ditambah 1 cm atau 1 jari. Tambahan ini untuk pola badan atas, tetapi untuk celana boleh kurang 1 cm.

5) Lingkar Panggul

Lingkar panggul diukur pada badan bawah yang terbesar, pas dahulu kemudian tambah 4 cm atau 4 jari, meteran terlihat datar.

6) Lebar Muka

Lebar muka diukur pada pertengahan jarak bahu terendah ketiak dari batas lengan kanan sampai kiri.

7) Panjang Muka

Panjang muka diukur dari lekuk leher di tengah muka ke bawah sampai di bawah ban veter pinggang.

8) Lebar Punggung

Lebar punggung diukur pada pertengahan jarak bahu terendah dan ketiak, dari batas lengan kiri sampai batas lengan kanan.

9) Panjang Punggung

Panjang punggung diukur dari tulang leher yang menonjol di tengah belakang lurus ke bawah sampai di bawah ban veter pinggang.

10) Panjang Sisi

Panjang sisi diukur dari batas ketiak, di mana diletakkan mistar sebagai batas, sampai di bawah ban veter pinggang dikurangi 2, 3, atau 4 cm, tergantung besarnya lubang lengan yang dikehendaki.

11) Tinggi Dada

Tinggi dada diukur dari bawah ban veter pinggang tegak lurus ke atas sampai puncak payudara.

12) Lebar Dada

Beberapa sistem konstruksi pola dasar wanita memerlukan ukuran ini, yaitu mengukur jarak dari puncak payudara yang satu ke puncak yang disebelahnya.

13) Lingkar Lubang Lengan

Diukur sekeliling lubang lengan, pas dahulu lalu ditambah 4 atau 6 cm untuk konstruksi pola pada lengan.

14) Panjang Lengan Luar

Diukur dari bahu terendah/ puncak lengan ke bawah.

15) Tinggi Kepala Lengan

Diukur dari bahu terendah ke batas lengan atas yang tersebar, umumnya 12 atau 14 cm.

16) Lingkar Kerung Lengan

Diukur melingkar pada pangkal lengan melalui ketiak.

17) Lingkar Bawah Lengan

Diukur sekeliling besarnya tempat lengan berhenti pas dahulu, kemudian ditambah 2 atau 3 cm.

18) Panjang Rok Muka

Diukur dari bawah ban vetar pinggang di tengah muka lurus ke bawah sampai di lantai, karena rata. Kemudian ukur beberapa panjang yang dikehendaki dikurangi dari lantai.

19) Panjang Rok Sisi

Diukur sampai lantai dahulu, kemudian dikurangi dengan angka yang sama. Umumnya panjang rok sisi 1 atau 2 cm lebih panjang dari pada ukuran di tengah muka.

#### 20) Panjang Rok Belakang

Diukur pada tengah belakang dari bawah ban vetar ke lantai dahulu, kemudian dikurangi dengan angka yang sama, umumnya tengah belakang kurang 1 cm dari tengah depan.

#### b) Metode / Sistem Pembuatan Pola

Menurut Widjiningsih (1994) dalam pembuatan busana dikenal dua cara pembuatan pola yaitu secara *drapping* dan secara konstruksi.

##### 1) *Drapping*

*Drapping* adalah cara membuat pola atau busana dengan meletakkan kertas tela sedemikian rupa di atas badan seseorang yang akan dibuatkan busananya mulai dari tengah muka menuju ke sisi dengan bantuan jarum pentul. Untuk mendapatkan bentuk yang sesuai dengan bentuk badan diperlukan lipit pantas (kupas). Metode *drapping* ini hanya dapat dikerjakan untuk orang lain dan banyak dilakukan sebelum konstruksi pola berkembang.

Berdasarkan pengertian di atas yang dimaksud dengan *drapping* adalah membuat pola ataupun busana dengan kain atau kertas tela yang dilekatkan pada badan maupun boneka.

## 2) Pola Kontruksi

Pola Konstruksi adalah pola yang dibuat berdasarkan ukuran dari bagian-bagian badan yang diperhitungkan secara matematis dan digambar pada kertas sehingga tergambar bentuk badan muka dan belakang, rok, lengan, kerah dan sebagainya. Dengan kontruksi pola ini dapat dibuat bermacam-macam busana. Untuk memperoleh kontruksi pola yang baik harus menguasai hal-hal sebagai berikut :

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

Pola kontruksi sangat berhubungan erat dengan ukuran-ukuran yang diambil. Pola kontruksi juga dapat dibuat untuk semua jenis bentuk badan dengan berbagai perbandingan sehingga diperoleh pola kontruksi yang baik. Namun pola kontruksi tidak lepas dari kekurangan dan kelebihan. Kekurangan pola kontruksi adalah sebagai berikut :

- a) Kontruksi tidak mudah digambar.
- b) Waktu yang diperlukan lebih lama dari memakai pola jadi.
- c) Membutuhkan latihan yang lama.

d) Harus mengetahui kelemahan dari konstruksi yang dipilih.

Kelebihan dari pola konstruksi menurut Widjiningih (1994) adalah sebagai berikut :

- a) Bentuk pola lebih sesuai dengan bentuk badan seseorang.
- b) Besar kecilnya lipit kupnat lebih sesuai dengan besar kecilnya bentuk buah dada seseorang.
- c) Perbandingan bagian-bagian dari model lebih sesuai dengan besar kecilnya bentuk badan si pemakai.

#### 4. Teknologi Busana

Teknologi busana adalah suatu cara atau teknik pembuatan busana agar hasilnya menarik dan nyaman dipakai (Nanie Asri Yuliti, 1993).

Ada beberapa macam teknik dalam penjahitan busana , yaitu:

##### a. Teknologi Penyambungan / Kampuh

Kampuh adalah kelebihan jahitan atau tambahan jahitan untuk menghubungkan dua bagian dari busana yang dijahit. Kampuh terdiri dari beberapa macam, yaitu :

##### 1) Kampuh Buka

Kampuh buka adalah kampuh yang dibuat dengan cara memadukan bagian baik dua lembar kain lalu dijahit dan bagian tepinya disetik kecil, disom atau dapat pula dirompok pada tepi kampuhnya tergantung jenis bahannya. Macam – macam kampuh menurut terdiri dari :

- a) Kampuh buka diselesaikan dengan cara obras.

- b) Kampuh buka diselesaikan dengan cara dijahit tepi.
- c) Kampuh buka diselesaikan dengan cara dirompok.
- d) Kampuh buka diselesaikan dengan cara gunting zig – zag.
- e) Kampuh buka diselesaikan dengan cara tusuk balut.
- f) Kampuh buka diselesaikan dengan tusuk feston.

## 2) Kampuh Tutup

Kampuh ini disebut kampuh tutup karena kelebihan jahitan dari dua bagian kain yang tidak terbuka tetapi menjadi satu. Macam –macam kampuh adalah sebagai berikut :

### a) Kampuh Balik

Kampuh balik adalah kampuh yang dibuat dengan memadukan bagian buruk dua lembar kain lalu dijahit pinggir sekali kira – kira 5 milimeter saja kemudian dibalik dan ditindas selebar 7 milimeter.

### b) Kampuh Pipih

Kampuh pipih adalah kampuh yang dibuat pertama – tama dengan cara melipat pinggiran 2 lembar kain, pinggir kain yang 1 dikelim hingga menutupi pinggiran yang lain dan dijahit tindas, kemudian sisa kain keliman direbahkan menutup lagi keliman yang bertiras yang telah dijahit, lalu dijahit tindas lagi hingga jahitan tindasnya kelihatan dua, tetapi disisi yang lainnya hanya terlihat satu tindasan.

c) Kampuh Perancis

Kampuh perancis adalah kampuh yang dibuat dengan cara melipat pinggiran kain sekaligus menutup dua, lalu dijahit tindas 1 kali dengan hasil jadi kampuh adalah 7 – 8 milimeter.

d) Kampuh Sarung

Kampuh sarung adalah kampuh yang dibuat dengan cara melipat pinggiran kain 1 lalu dijahit tindas diatas pinggiran kain 2, kemudian pinggiran kain 2 yang masih bertiras dikelim lalu dijahit tindas, jadi kedua pinggiran kain terlihat 2 tindasan jahitan.

Penyelesaian kampuh juga dapat menggunakan teknik depun dan serip. Pengertian depun dan serip menurut Ernawati, dkk, (2008). Adalah :

a) Depun

Depun yaitu lapisan menurut bentuk yang letaknya kedalam kelim depun dapat diartikan melapis/mengelim pinggiran kain dengan menggunakan kain lain yang sama bentuknya atau (sama sebangun), jika yang akan dilapisi bundar maka depaunya bundar juga, dan bila segi empat depunnya segi empat juga. Dengan lebar keliman 3 atau 4 cm atau sesuai keinginan tapi harus diseimbangkan.

b) Serip

Serip yaitu lapisan menurut bentuk/kain serong yang hasil lapisannya menghadap keluar. Serip berfungsi untuk penyelesaian pinggiran busana, disamping itu serip juga berfungsi untuk hiasan atau variasi bagian busana. Serip sering dipakai pada garis leher, kerung lengan, ujung lengan, ataupun pinggir/bawah rok. Warna kain yang digunakan untuk serip, bisa kombinasi atau kain yang warnanya sepadan (serasi).

b. Teknologi *Interfacing*

*Interfacing* adalah bahan yang digunakan untuk memberikan bentuk pada busana agar busana nampak rapi (Sicilia Sawitri, 1997: 21). Sedangkan menurut Goet Poespo (2005) *interfacing* adalah bahan yang dipasangkan diantara pakaian untuk memberikan kekuatan pada bagian suatu busana. Jadi *interfacing* adalah bahan yang dipasangkan diantara pakaian agar busana tampak rapi dan kuat. Bahan yang digunakan untuk *interfacing* harus sesuai dengan bahan luarnya, terutama tentang tebal tipisnya bahan pokok dan ketetapan menempelkan bahan pelapis sesuai tujuan. Pemilihan dan penempelan *interfacing* pada busana sangat menentukan penampilan busana keseluruhan.

Bagian yang perlu diberi *interfacing* adalah bagian krah, lapel krah, punggung dan lidah tengah muka. *Interfacing* ada dua jenis

yaitu *interfacing* dengan perekat dan tanpa perekat.

c. Teknologi *Facing*

Menurut Sicilia Sawitri (1997), *facing* adalah lapisan yang tampak dari luar, misalnya lapisan label krah, lapisan belahan pada tengah muka. Sedangkan menurut Goet Poespo (2005), *facing* merupakan sepotong bahan, baik yang berbentuk pas maupun serong yang digunakan untuk penyelesaian suatu pinggiran. Dari pendapat di atas *facing* adalah suatu lapisan yang tampak dari luar berupa sepotong bahan dengan bentuk serong atau pas yang digunakan suatu pinggiran. Bahan yang dapat digunakan untuk *facing* adalah :

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

d. Teknologi *Interlining*

*Interlining* adalah pakaian yang menempel pada pakaian yang dilapis, dipasang jika diperlukan terutama pada musim dingin di Negara-negara Eropa. Bila tidak diperlukan bisa dilepas, dapat juga dipasang diantara *lining* dengan busana yang dilapisi. Gunakan untuk memberikan panas tambahan. Bahan *interlining* yaitu bahanbahan yang berbulu karena perlu mendapatkan panas, misalnya furs.

e. Teknologi *Lining*

*Lining* adalah kain pelapis yang berfungsi sebagai pelapis busana dan penutup jahitan, sehingga busana nampak rapi baik dari bagian luar maupun bagian dalam (Sicilia Sawitri, 1997: 20).

*Lining* biasa juga disebut vuring. Pemilihan bahan untuk *lining*, harus memenuhi syarat-syarat antara lain :

- 1) Tahan lama.
- 2) Tidak tembus terang.
- 3) Tidak luntur.
- 4) Tahan obat dalam proses *dry cleaning*.
- 5) Warna cocok dengan bahan utama.
- 6) Bahan halus.

Penyelesaian *lining* ada dua cara, yaitu :

1) Pemasangan *Lining* Dengan Teknik Lepas

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

2) Pemasangan *Lining* Dengan Teknik Lekat

Pemasangan *lining* dengan teknik lekat yaitu bahan *lining* dijahit bersama dengan bahan utama. Kelebihan pemasangan

bahan *lining* adalah pemasangan lebih cepat, dan hasil jadi akan lebih kuat. Teknik pemasangan seperti ini biasa digunakan untuk bahan tembus terang. Sedangkan untuk kekurangannya dari teknik pemasangan ini adalah jahitannya akan tampak berkerut apabila dalam memasang dan menjahitnya kurang hati-hati dan teliti.

f. Teknologi Pengepresan

Pengepresan adalah suatu metode atau cara yang dilakukan untuk mendapatkan hasil jahitan yang rapi. Ada tiga tingkatan dalam proses pengepresan yaitu sebelum memotong, selama penjahitan, dan setelah pakaian selesai dijahit.

Untuk mendapatkan hasil yang sempurna pada busana tailoring harus dilakukan pengepresan berulang-ulang. Cara mengepres disini adalah dengan menyetrikan. ada tiga tingkatan dalam proses pengepresan yaitu :

- a) Sebelum pemotongan, disini penyetrikan dilakukan pada bahan yang masih utuh (menempelkan bahan pelapis).
- b) *Under Pressing*, tahap ini dilakukan setiap kali menjahit tiaptiap bagian kampuh. *Under Pressing* ini bertujuan untuk mematikan jahitan.
- c) *Final Pressing*, dilakukan setelah pakaian selesai dijahit.

Pengepresan ini dilakukan setelah semua bagian busana selesai dijahit dan dipres pada tiap kampuhnya dengan menggunakan

alat-alat pengepresan antara lain : *iron board* (papan seterika), *press cloth* (kain pengepres), *sleeve board* (papan lengan), *wonder clapper* (kayu penekan), *needle board* (papan jarum), *tailor ham* (bantalan pengepres) dan lain sebagainya.

## 5. Hiasan Busana

Hiasan busana adalah “segala sesuatu yang dihiaskan pada busana agar busana tersebut memiliki nilai (*value*) yang tinggi terutama nilai keindahannya: (Enny Zuhni Khayati, 1998: 17). Menurut Chodijah dan Wisri. A Mamdy (1982) hiasan busana adalah bagian-bagian dalam bentuk struktur yang tujuannya untuk mempertinggi keindahan desain strukturnya. Berdasarkan penjelasan tersebut yang dimaksud dengan hiasan busana adalah segala sesuatu yang dihiaskan pada busana agar memberi nilai keindahan pada desain strukturnya. Menurut Enny Zuhni Khayati (1998: 1) dilihat dari segi bahannya secara garis besar hiasan busana digolongkan menjadi, (a) hiasan dari benang, (b) kain, (c) logam, (d) kayu, (e) plastik, (f) prada, (g) bahan istimewa (*geam*, *ribbing*, *breadding*, dan (h) hiasan maik-manik.

Hiasan yang dapat digunakan untuk busana pesta salah satunya adalah *breadding*, yaitu hiasan yang berupa tali, bentuknya menyerupai tali corel tetapi lebih padat. Teknik pemasangan *breadding* menggunakan teknik melekatkan benang, yaitu cara menghias kain dengan menggunakan benang besar dan dilekatkan pada kain dengan

menggunakan benang yang lebih kecil, serta memakai tusuk hias yaitu tusuk lilit. Cara mengerjakannya yaitu :

- a) Breeding dilekatkan pada bagian busana yang akan dihias dengan menggunakan tusuk lilit (balut). Tusuk lilit diatur agar jarangnya jangan sampai terlalu jarang.
- b) Masing-masing ujung benang pelekat harus disisakan, lalu dimasukkan kebagian buruk dan dimatikan supaya hiasan lekatan benang tidak mudah ditarik dan lepas.

## **F. Pergelaran Busana**

### **1. Pengertian Gelar Busana**

Menurut Sicilia Sawitri (1986: 12) pergelaran busana adalah parade busana yang dikenakan oleh peragawati. Menurut Sri Widarwati (2000) Pergelaran adalah pameran mode yang asalnya ingin memamerkan ide-ide hasil rancangan para perancang mode busana.

Berdasarkan pendapat – pendapat di atas, dapat disimpulkan bahwa pergelaran busana adalah parade busana yang dikenakan oleh peragawati dengan tujuan untuk memamerkan ataupun memperkenalkan busana yang dibuat oleh seorang desainer.

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

Setiap pergelaran busana mempunyai tujuan yang berbeda – beda tergantung pada penyelenggaraannya. Menurut Sicilia Sawitri (1986) tujuan dalam peragaan busana yaitu:

- 1) Mempromosikan hasil kreasi dari perancang busana atau desainer dan produk tertentu dari perusahaan tekstil, kosmetik, asesoris dan garmen.
- 2) Mengumpulkan dana bagi badan sosial seperti panti jompo, panti asuhan, pembangunan rumah sakit dan lain sebagainya.
- 3) Sebagai hiburan atau selingan dari suatu pesta atau pertemuan seperti pesta ulang tahun perusahaan atau organisasi dan lain sebagainya.

Ketiga tujuan tersebut menjelaskan bahwa suatu gelar busana diselenggarakan dengan tujuan sebagai sarana mempromosikan produksi busana. Penyelenggaraan gelar busana dengan suatu tujuan tertentu membutuhkan biaya yang tidak sedikit jumlahnya. Menurut Sri Ardiati Kamil (1986) penyelenggaraan gelar busana dapat dilakukan dengan 2 cara :

- 1) Program Non Sponsor

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

## 2) Program Sponsor

Gelar Busana dengan Program Sponsor adalah penyelenggaraan gelar busana yang dilakukan oleh pihak penyelenggara bekerjasama dengan pihak sponsor, baik sponsor tunggal maupun sponsor bersama. Kelebihan gelar busana ini adalah pihak sponsor dapat ikut serta membantu dalam hal biaya penyelenggaraan gelar busana, dan mendapatkan kontra prestasi. Sedangkan pihak penyelenggara mendapatkan dana tambahan atau menerima segala bentuk bantuan yang diberikan oleh pihak sponsor.

## 3. Konsep Pergelaran

### a. Style Pergelaran

Tempat pagelaran dapat dilakukan didalam ruangan (*indoor*) maupun di luar ruangan (*outdoor*). Kebutuhan tempat dapat disesuaikan dengan bentuk pagelaran. Apabila tempat pagelaran direncanakan untuk menampung penonton yang banyak atau secara massal (bentuk konser), dapat dilakukan di luar ruangan. Sedangkan jika memang penonton dibatasi dengan tiket maupun dengan undangan, pagelaran dapat dilakukan didalam ruangan (<http://lirikindonesialirikku.blogspot.com/2010/06/pengertianpagelaran-pagelaran-adalah.html>).

### b. Tata Letak Panggung

Panggung merupakan suatu ruang yang secara mendasar merupakan sarana penentu dalam mencapai tujuan dari sebuah

pergelaran. Jenis dan tempat pergelaran merupakan salah satu hal yang penting (Soegeng Toekiyo, 1990: 24). Berdasarkan pengertian di atas panggung merupakan tempat yang mendasar dalam suatu pergelaran dan tempat untuk mempertunjukkan sesuatu kepada penonton. Menurut Sujawi Bastomi (1985: 5) panggung dibedakan menjadi tiga macam yaitu :

#### 1) Panggung Arena

Panggung ini disajikan pada tempat yang letaknya sama tinggi atau lebih rendah dari penonton. Dalam konsep panggung tersebut penonton duduk melingkari panggung sehingga penonton dapat sangat dekat dengan panggung dan model. Model dapat terlihat dari berbagai sisi maka panggung ini dibuat dalam sebuah ruangan, bentuk panggung arena adalah bulat dan membutuhkan kreatifitas yang tinggi agar set dekorasi dapat sesuai dengan tema namun tidak menghalangi pandangan dari penonton.

Set penataan panggung arena digunakan dalam pertunjukan sirkus, adapun pertunjukan busana yang menggunakan panggung model ini namun masih jarang ditemukan.

#### 2) Panggunng Tertutup (*proscenium*)

Panggung tertutup adalah tempat pertunjukan yang hanya dapat dilihat dari arah depan dan diberi dinding atau bingkai, bingkai atau korden inilah yang arah model dengan penonton

yang menyaksikan pertunjukan dalam satu arah. Dengan pemisahan ini maka pergantian tata panggung dapat dilakukan tanpa sepengetahuan penonton.

Set penataan panggung tertutup sering pula digunakan dalam pertunjukan drama, namun banyak juga yang menggunakannya dalam pertunjukan busana.

### 3) Panggung Terbuka

Merupakan tata panggung tanpa adanya dinding keliling. Berbagai variasi dapat digunakan untuk memperlihatkan pertunjukan di tempat terbuka (*outdoor*), di dalam ruangan (*indoor*) atau di tempat yang landai di mana penonton berada di area yang lebih rendah dari pada panggung tersebut.

Pada panggung jenis ini paling sering digunakan dalam acara *Fashion Show* dimana dalam panggung ini terdapat area *background* dimana model keluar dan masuk, dan penonton dapat lebih jelas melihat busana yang diperagakan oleh model. *Catwalk* dibuat dalam berbagai bentuk, namun bentuk yang umum digunakan yaitu T, I, H, Y, U atau Z.

#### c. *Lighting*

*Lighting* adalah penataan peralatan pencahayaan untuk menerangi panggung untuk mendukung sebuah pementasan atau pertunjukan, tanpa adanya pencahayaan maka pertunjukan tidak akan terlihat oleh penonton.

Menurut Murgiyanto (1993: 82) Fungsi dari cahaya dapat digolongkan menjadi dua yaitu :

- 1) *Lighting* sebagai penerangan yaitu fungsi *lighting* yang hanya sebatas untuk menerangi panggung.
- 2) *Lighting* sebagai pencahayaan yaitu berfungsi sebagai unsur artistik saat pagelaran yang bermanfaat untuk membentuk dan mendukung suasana sesuai tuntutan tema pertunjukan.

Menurut Adi Model (2009), pembuatan pencahayaan (*lighting*) yang baik akan dapat membuat objek utama tampak menonjol dari objek lain disekelilingnya. Cahaya memiliki beberapa karakteristik, yaitu:

- a) *Standard reflector*, lampu yang hanya dipasang *standard reflector* akan membuat cahaya yang jatuh menjadi sangat keras dan terarah.
- b) *Softbox*, menghasilkan cahaya yang lembut dan halus.
- c) *Silver umbrella*, lampu yang dipasang *silver umbrella* memiliki karakteristik yang cukup keras, tapi penyebarannya cukup lebar dan merata.
- d) *White umbrella*, cahaya dengan *white umbrella* karakteristiknya agak lebih lembut dibandingkan *silver umbrella*.
- e) *Transparent umbrella*, hasilnya mirip dengan *softbox*, yaitu cahaya yang halus.

- f) *Snoot*, cahaya yang dihasilkan karakteristiknya sangat keras dan arah jatuhnya cahaya sangat sempit atau terarah.
  - g) *Honeycomb*, cahaya akan disaring dan menyebabkan lebih halus jatuhnya pada objek. Arah jatuhnya cukup sempit dan terarah.
  - h) *Beauty dish*, pencahayaan dengan menggunakan *beauty dish* cukup halus dan merata. Arahnya tetap terkonsentrasi tapi penyebarannya luas.
  - i) *Ringflash*, cahaya yang dihasilkan oleh *ringflash* cukup keras dan penyebarannya merata. *Ringflas* juga menghasilkan gambar yang nyaris tidak ada bayangan, karena penyebaran cahaya persis dari tengah-tengah.
  - j) *Standard flash* dengan *filter*, cahaya yang jatuh akan berubah warnanya sesuai dengan *filter* yang digunakan. Biasanya *filter* digunakan untuk *background* atau *rim light*.
- d. *Background*

Selain *lighting* yang berpengaruh di dalam suatu pertunjukan yaitu *background* panggung, tujuan dari *background* adalah untuk menunjukkan tingkatan produk busana atau tema dari busana yang dipertunjukkan. Mungkin saja dihias dengan desainer, atau beberapa bentuk dan logo sesuai dengan tema.

e. Musik

Musik juga sangat berpengaruh di dalam suatu pertunjukan dan pertunjukan, tanpa musik pertunjukan tidak sempurna dan terkesan tidak hidup. Tujuan dari pemberian musik di dalam pertunjukan atau pertunjukan Busana adalah sebagai berikut ini: (a) Untuk memperkuat jiwa atau seni yang ada di dalam suatu busana; (b) suasana di dalam suatu pertunjukan; (c) memberikan pertolongan pada model di dalam mengatur langkahnya sesuai dengan tempo lagu; (d) memeriahkan acara pertunjukan.

f. Koreografer

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

g. Panggung (*stage*)

Panggung merupakan pusat perhatian, karena panggung merupakan tempat peragawati memperagakan busana. Panggung (*cat walk/stage*) tidak harus berupa panggung, namun sebaiknya pandangan penonton sejajar dengan ketinggian panggung, sehingga para peragawati dapat dilihat dari atas kepala sampai kaki. Pada umumnya lebar panggung (*cat walk/stage*) sekitar 1,5 meter, bentuk atau panjangnya disesuaikan dengan besar ruangan. Harus diperhatikan juga tempat penonton dan hiasan sekitar Panggung (*cat walk/stage*) jangan sampai menghalangi pandangan penonton.

Bila panggung (*cat walk/stage*) terdiri dari sambungan meja atau carpet perhatian khusus pada sambungan-sambungan, baik meja maupun carpet karena hal ini akan membahayakan peragawati (jangan sampai tersandung atau jatuh). Warna carpet biasanya hijau tua, merah hati, coklat, biru tua (tidak mencolok). Panggung (*cat walk/stage*) dibuat dalam berbagai bentuk, tetapi bentuk yang paling umum digunakan yaitu T, I, X, H, Y, U atau Z. Pada umumnya berbentuk “T”, maksudnya supaya memberikan keleluasaan kepada model untuk berjalan di atas panggung (*cat walk/stage*) yang arah jalan model tidak tertuju pada satu arah saja.

#### 4. Proses Penyelenggaraan Pergelaran Busana

##### a. Pembentukan Panitia

Menurut Ari Adriati Kamil (1996: 93-97) Panitia gelar busana terdiri dari:

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

- 4) Bendahara, yaitu orang yang bertugas membuat anggaran biaya dan pembukuan serta mencatat segala sesuatu yang berhubungan dengan keluar masuknya uang.
  - 5) Announcer, yaitu orang yang bertanggung jawab terhadap kelancaran pagelaran busana. Announcer ini biasanya merangkap sebagai seorang Master of Ceremony ( MC ).
- b. Menentukan Tema Dalam menyelenggarakan pagelaran busana pasti mempunyai tema. Tema harus sesuai dengan sumber ide yang akan ditampilkan pada pagelaran.
  - c. Menentukan Waktu dan Tempat Dalam menentukan waktu pagelaran sebaiknya ditentukan pada hari libur dimana peluang seseorang untuk menghadiri acara tersebut terbuka lebar. Sedangkan dalam memilih tempat pagelaran sebaiknya ditentukan sebuah tempat yang strategis dan kapasitas ruangnya disesuaikan dengan tamu yang akan hadir.
  - d. Perencanaan Anggaran Setiap pagelaran busana mempunyai daftar barang yang harus dibeli untuk memudahkan jalannya pagelaran dibuat perencanaan anggaran. Perencanaan anggaran dibuat agar dapat meminimaliskan biaya yang harus dikeluarkan serta menanggulangi kerugian.

## BAB III

### KONSEP PENCIPTAAN KARYA

#### A. Konsep Penciptaan Desain

Penciptaan desain busana pesta ini memiliki tema *Authenture* singkatan dari *Authenticity For Human Nature*. *Authenticity* menggambarkan tingkatan kekuatan pribadi, spirit, dan karakter seseorang dalam menghadapi pengaruh tekanan lingkungan eksternal, *Human Nature* diartikan sebagai sifat dasar manusia yang diyakini telah menetap dalam waktu yang cukup lama dan melalui beragam budaya. Jadi yang dimaksud dengan *Authenture* adalah tingkatan kekuatan pribadi, spirit, dan karakter seseorang dalam menghadapi pengaruh tekanan lingkungan eksternal tanpa menghilangkan sifat dasar manusia melalui beragam bentuk budaya.

Penerapan tema *Authenture* dituangkan dalam bentuk cape sebagai pelindung diri dari pengaruh tekanan lingkungan eksternal, dan penggunaan kain lurik motif parang dan kawung sebagai kain tradisional Jogja. Motif batik pada kain lurik menggunakan teknik printing yaitu menggunakan klise (kasa) untuk mencetak motif batik di atas kain, teknik ini dapat dikerjakan secara manual atau menggunakan mesin. Motif kawung melambangkan harapan agar manusia selalu ingat akan asal-usulnya, juga melambangkan bahwa hati nurani sebagai pusat pengendali nafsu yang terdapat pada diri manusia, sehingga ada keseimbangan pada

diri manusia. Batik parang memiliki makna petuah untuk tidak pernah menyerah.

Pada penciptaan desain busana pesta malam ini penulis menggunakan trend *biopop* yaitu gaya *fresh inovatif*, merespon kemajuan teknologi super canggih namun dilihat dari kaca mata kekanakan, gaya naif dengan warna menyala. Trend *biopop* diwujudkan pada warna busana yaitu pink dan biru yang melambangkan keceriaan, sub trend *monstrous* yang mengingatkan dengan monster yang ada dalam film *scient fiction*, bentuknya tidak sempurna dan mengingatkan pada adonan mentah atau clay, diwujudkan dalam pemilihan sumber ide yaitu *Cyborg T-1000* yang terbuat dari logam cair dalam film terminator, pengembangan sumber ide menggunakan teori deformasi dengan mengambil bentuk *Cyborg T-1000* pada saat mencair yang terlihat pada beberapa bagian busana, dengan menggunakan garis lengkung mengembang memiliki kesan ceria dan kegembiraan. Selain bentuk, juga diambil dari tekstur logamnya sendiri yang *glossy*, untuk memberi efek glossy bahan yang digunakan yaitu satin bridal yang dilapisi bahan organdi. Pemilihan warna silver disesuaikan dengan warna *Cyborg T-1000*. Busana pesta malam ini dibuat untuk wanita muslimah yang *feminine*, anggun dan sederhana, dengan menggunakan *style feminine elegant*. *Feminine* tercermin dari penggunaan warna bahan yaitu pink dan biru, sedangkan *style elegant* terlihat dari bentuk busana yang tidak berlebihan. *Look* yang digunakan yaitu *new look* yang tercermin dari bentuk luar busana atau siluet.

Unsur-unsur desain yang diterapkan pada busana pesta malam muslimah ini adalah, garis yang terdapat pada busana pesta malam muslimah ini adalah garis lengkung yang mengarah ke diagonal memberi kesan lembut, gembira dan *feminine*. Bentuk yaitu menggabungkan garis leher bulat, lengan licin dan *flounce*, menggunakan siluet S dengan menambahkan ukuran pada bagian dada, pinggang, dan panggul agar tidak membentuk tubuh dan menggunakan cape dengan tujuan untuk menyamarkan bentuk pinggang. Ukuran busana pesta malam muslimah ini memiliki panjang sampai mata kaki (*maxi*) pada bagian depan dan menyentuh lantai (*longdress*) pada bagian belakang. Warna yang paling dominan pada busana ini adalah warna biru dan pink yang memberikan kesan *feminine*, anggun dan tenang. Tekstur yang digunakan termasuk tekstur halus dan tebal karna memakai kain satin bridal yang mengkilat dan menggunakan bahan organdi pada bagian tertentu agar memberi kesan *glossy*.

Prinsip-prinsip desain yang digunakan dalam busana pesta malam muslimah ini adalah, keselarasan dalam garis dan bentuk terlihat dari penggunaan garis lengkung dan garis leher bulat, juga keselarasan dalam warna. Harmoni pada busana pesta ini terdapat pada garis yaitu penggunaan garis lengkung pada bagian gaun dan cape. Proporsi terlihat pada penyusunan unsur-unsur desain yaitu garis, bentuk, dan warna yang seimbang. Busana pesta malam muslimah ini menggunakan keseimbangan asimetris terlihat pada aksesoris busana yang menyerupai

bentuk logam mencair dan hiasan pada bagian cape. Pusat perhatian busana pesta malam ini terletak pada bagian panggul yang memiliki bentuk seperti logam mencair. Irama yaitu pengulangan pada garis, hiasan, warna, dan bahan yang teratur.

## **B. Konsep Pembuatan Busana**

Konsep pembuatan busana ini menggunakan teknik *haute couture* merupakan teknik pembuatan pakaian tingkat tinggi yang dibuat khusus untuk konsumen yang memesan, menggunakan bahan-bahan berkualitas baik, biasanya dihiasi detail, penyelesaian busana banyak dikerjakan dengan tangan seperti penyelesaian kampuh dan hiasan, pembuatannya memakan waktu lama. Metode pembuatan busana ini menggunakan pola konstruksi yang dibuat berdasarkan ukuran dari bagian-bagian badan yang diperhitungkan secara matematis dan digambar pada kertas. Pola yang digunakan yaitu sistem *so'en* karena selain pola ini mudah dibuat dan nyaman digunakan, busana yang dibuat juga tidak mengalami perubahan yang tidak terlalu banyak. Bahan yang digunakan bertekstur halus, tebal, dan mengkilat seperti satin *bridal*, organdi dan menggunakan kain lurik motif. Teknologi pelapis (*lining*) menggunakan teknik lepas yaitu antara bahan utama dengan bahan lining diselesaikan tersendiri dan hanya bagian tertentu yang disatukan, misalnya kerung lengan, dan kerung leher. Proses pengepresan dilakukan sebelum memotong bahan, selama proses menjahit, dan setelah busana selesai menggunakan air dan alas menggunakan perca furing agar hasil pengepresan lebih halus. Teknik menghias pada busana ini adalah teknik melekatkan

benang yaitu menggunakan hiasan *breeding* yang tekniknya menggunakan tusuk lilit (balut) pada beberapa bagian busana.

### C. Konsep Penyelenggaraan Pergelaran Busana

Konsep penyelenggaraan pergelaran busana ini direncanakan di dalam ruangan (*indoor*) dengan pertimbangan kenyamanan penonton jika sewaktu-waktu cuaca berubah, selain itu agar penonton lebih antusias dalam menyaksikan pergelaran busana. Pemilihan Jenis panggung yang digunakan yaitu panggung terbuka dengan terdapat *background* dibagian belakang panggung, bentuk panggung yang digunakan yaitu bentuk T dengan penonton berada disekitar area panggung agar penonton dapat lebih jelas melihat busana yang diperagakan oleh model. Musik pada pergelaran busana ini menggunakan musik yang sesuai dengan tema pergelaran agar para model mudah mengatur langkahnya. Selain musik, pergelaran juga dibantu oleh penggunaan *lighting* sebagai pencahayaan yang berfungsi untuk menerangi panggung dan sebagai unsur artistik saat pergelaran berlangsung. Penerangan di dalam ruangan sebelum *show* dimulai harus cukup terang. Tetapi, pada saat MC mengumumkan akan dimulainya acara, maka penerangan ruangan akan diredupkan dan lampu panggung dinyalakan.

## BAB IV

### PROSES, HASIL, DAN PEMBAHASAN

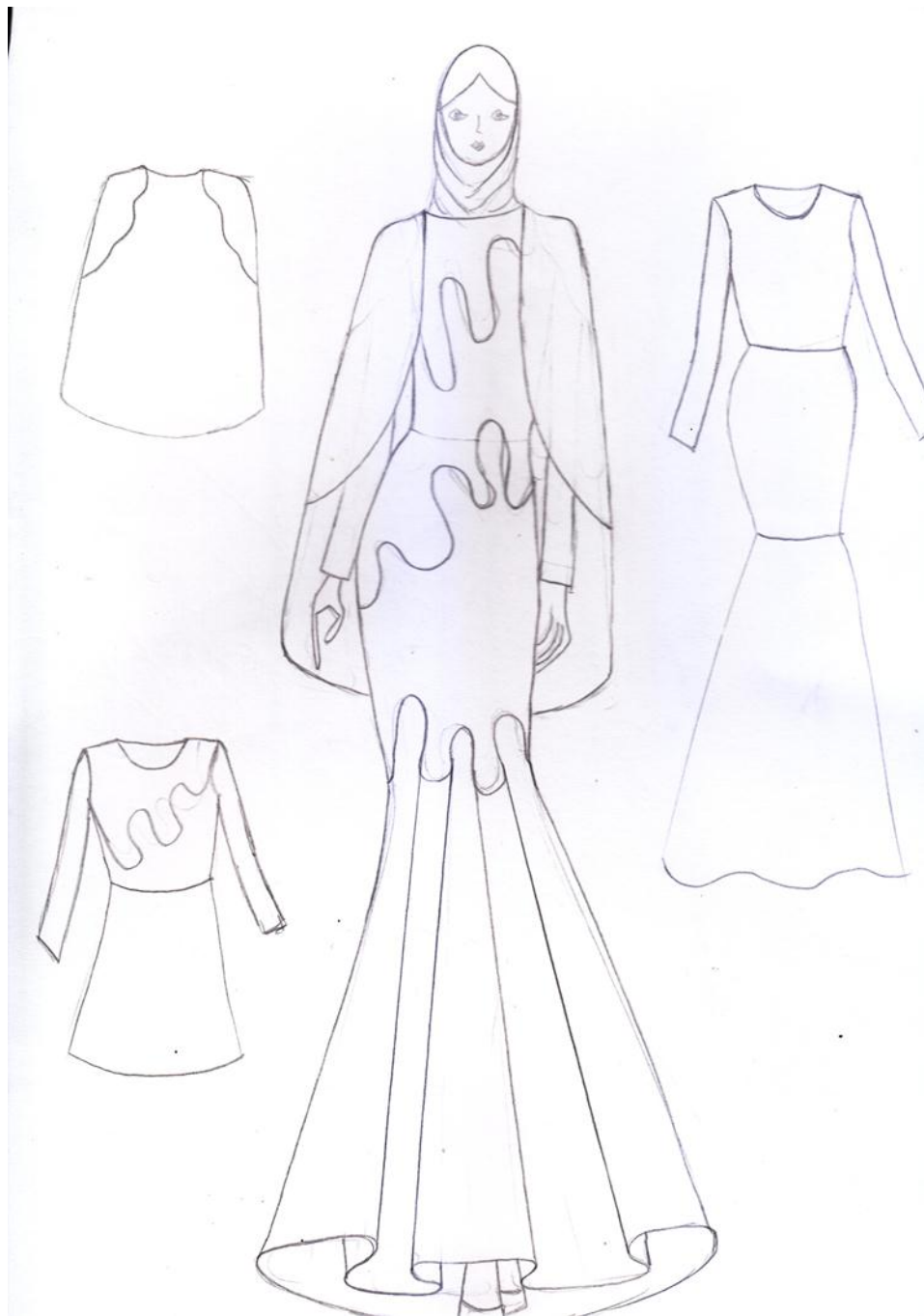
#### A. Proses

##### 1. Pembuatan Desain

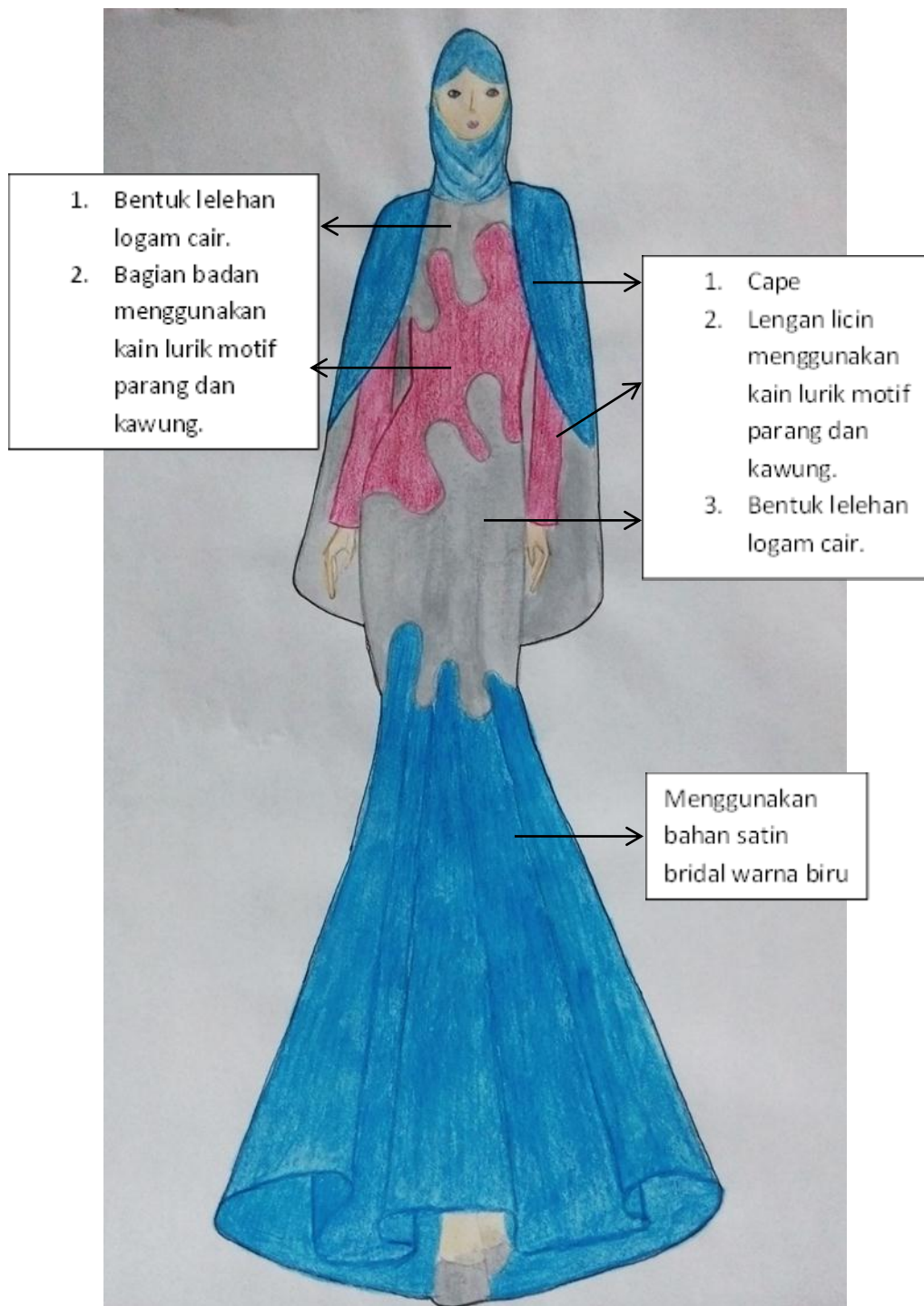
Langkah pertama dalam proses mendesain adalah mencari inspirasi atau sumber ide. Sumber ide yang dipilih dalam pembuatan busana ini adalah T-1000. T-1000 adalah tokoh *cyborg* terbuat dari logam cair yang dapat berubah bentuk dengan cara mencair dalam film terminator. Langkah selanjutnya adalah mencari referensi tentang sumber ide yang telah dipilih. Sumber ide tersebut selanjutnya dituangkan dalam sebuah *moodboard*, yaitu sebuah benda yang berisi gambar-gambar ide yang ingin diwujudkan dalam sebuah desain yang meliputi sumber ide, *trend*, *style*, unsur, dan prinsip desain. Gambar-gambar yang ditempel berupa warna-warna yang akan digunakan, siluet busana, hiasan busana, bahan yang akan digunakan. Alat dan bahan yang digunakan untuk membuat *moodboard* antara lain :

- a. Gambar-gambar yang menjadi inspirasi dalam pembuatan desain.
- b. Kertas karton ukuran A3.
- c. Kertas manila hitam ukuran A3.
- d. Lem kertas.
- e. Gunting kertas.
- f. Plastik mika.

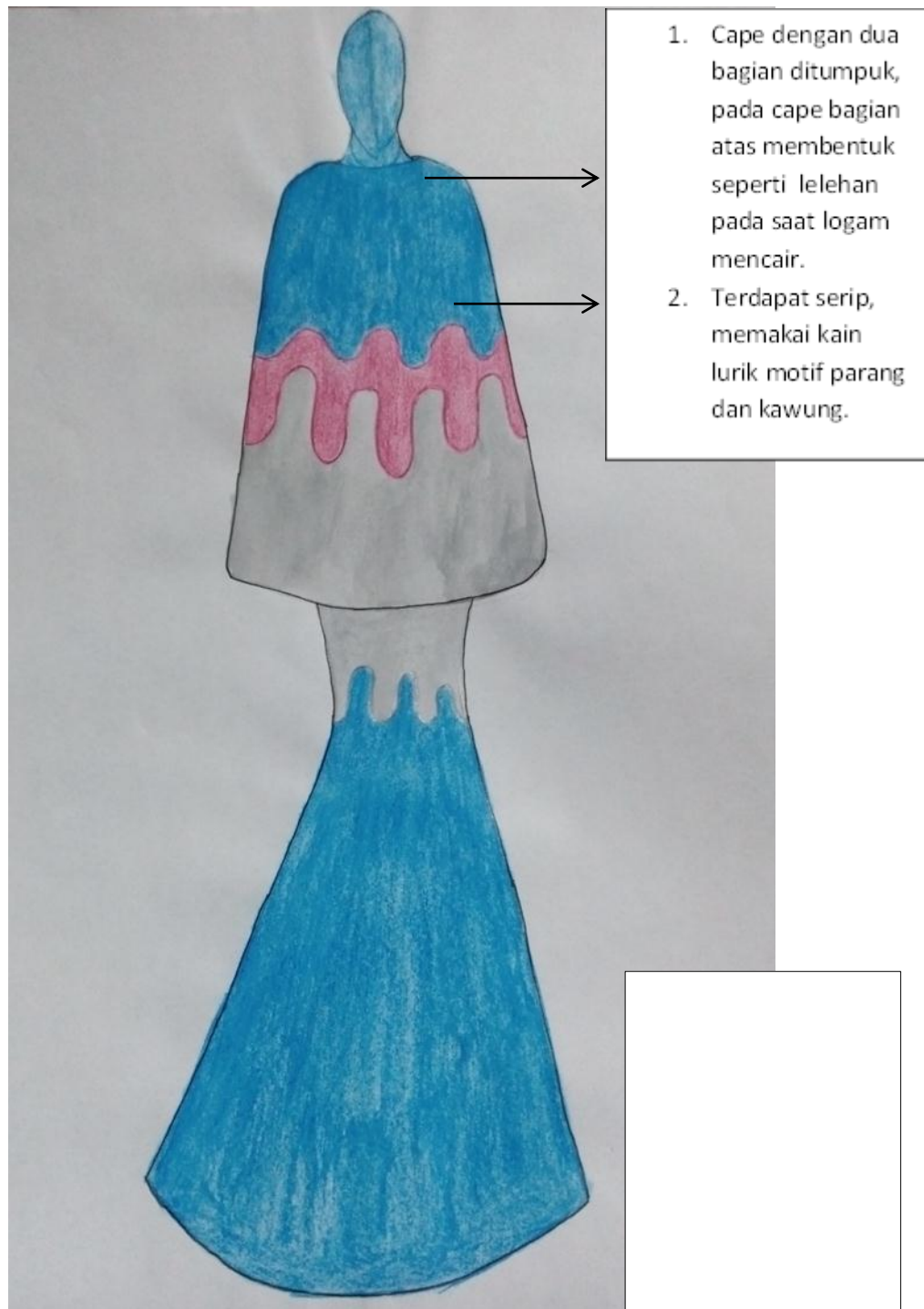




Gambar 7. *Design Sketching*



Gambar 8. *Presentation Drawing* Tampak Depan



Gambar 9. *Presentation Drawing* Tampak Belakang

## 2. Pembuatan Busana

Dalam proses pembuatan busana harus dimulai dengan perencanaan, perencanaan tersebut meliputi proses menentukan metode atau cara membuat busana dan tahap penyelesaian agar hasil yang dicapai dapat sesuai dengan tujuan dan harapan.

Proses pembuatan busana pesta malam muslimah ini meliputi tiga tahap yaitu persiapan, pelaksanaan, dan evaluasi. Persiapan meliputi pembuatan gambar kerja, pengambilan ukuran, pembuatan pola, merancang bahan dan harga. Pelaksanaan meliputi meletakkan pola pada bahan, pemotongan bahan dan pemberian tanda jahitan, penjelujuran dan penyambungan, evaluasi proses 1, penjahitan dan evaluasi tahap 2. Sedangkan evaluasi meliputi keseluruhan untuk mengetahui tingkat keberhasilan kegiatan persiapan pelaksanaan.

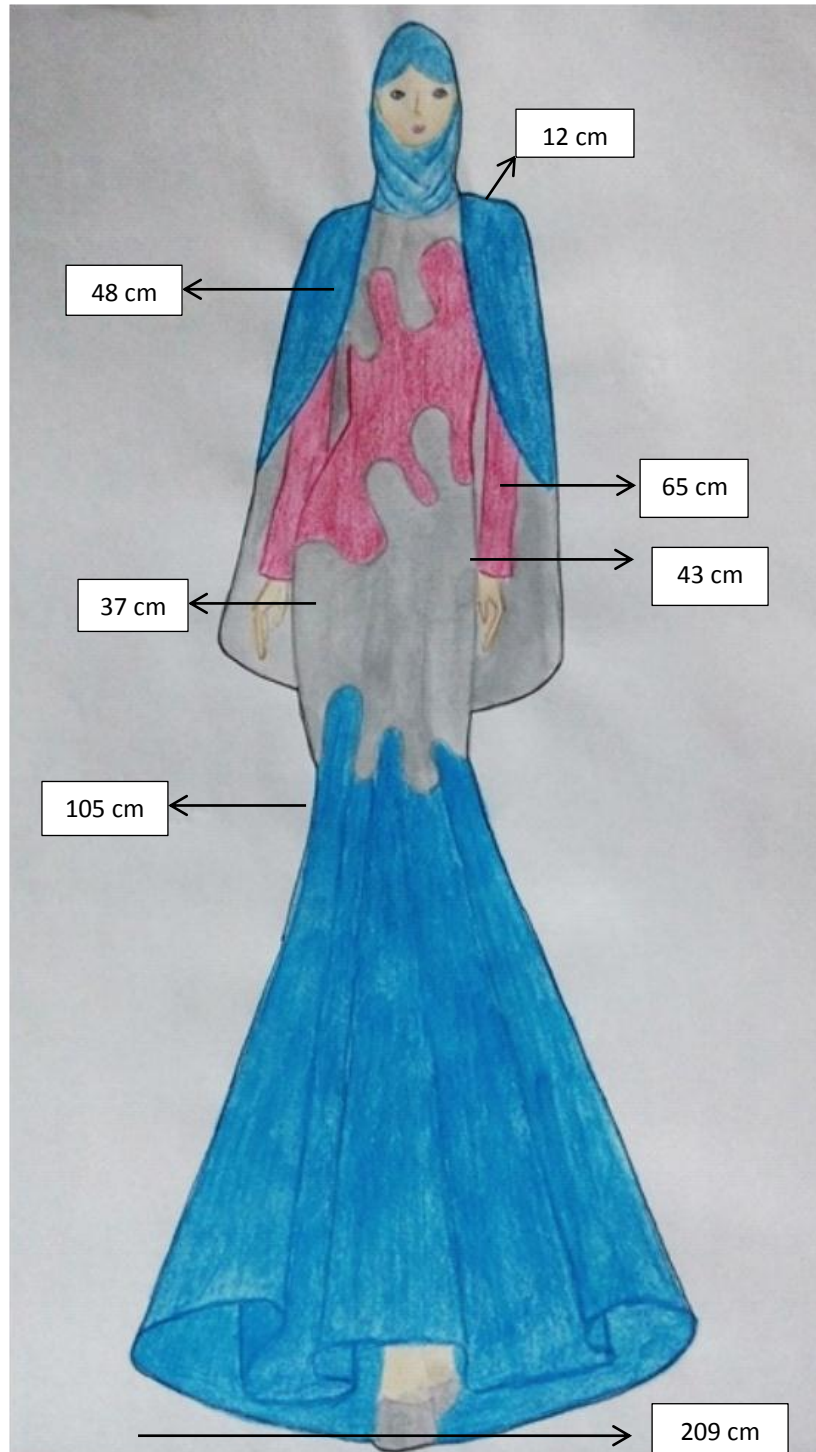
### a. Persiapan

Persiapan yang dilakukan dalam pembuatan busana muslimah untuk pesta malam dengan sumber ide T-1000 meliputi :

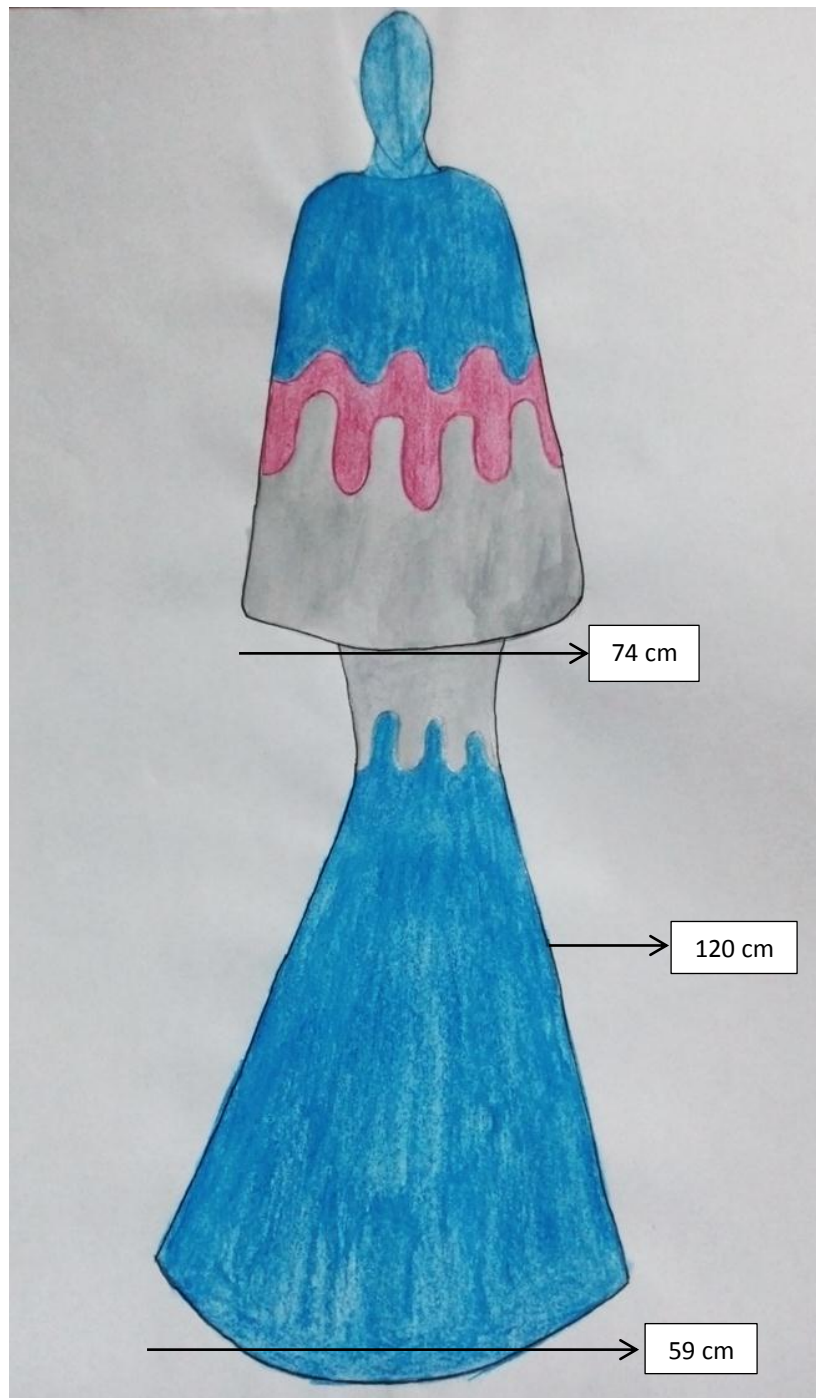
#### 1) Pembuatan Desain Kerja

Pembuatan desain kerja yaitu membuat desain secara lengkap yang disertai dengan keterangan pada bagian-bagian busana agar mencapai hasil kerja yang sempurna. Tujuan membuat desain kerja adalah untuk memberikan petunjuk dan pedoman dalam pembuatan busana.

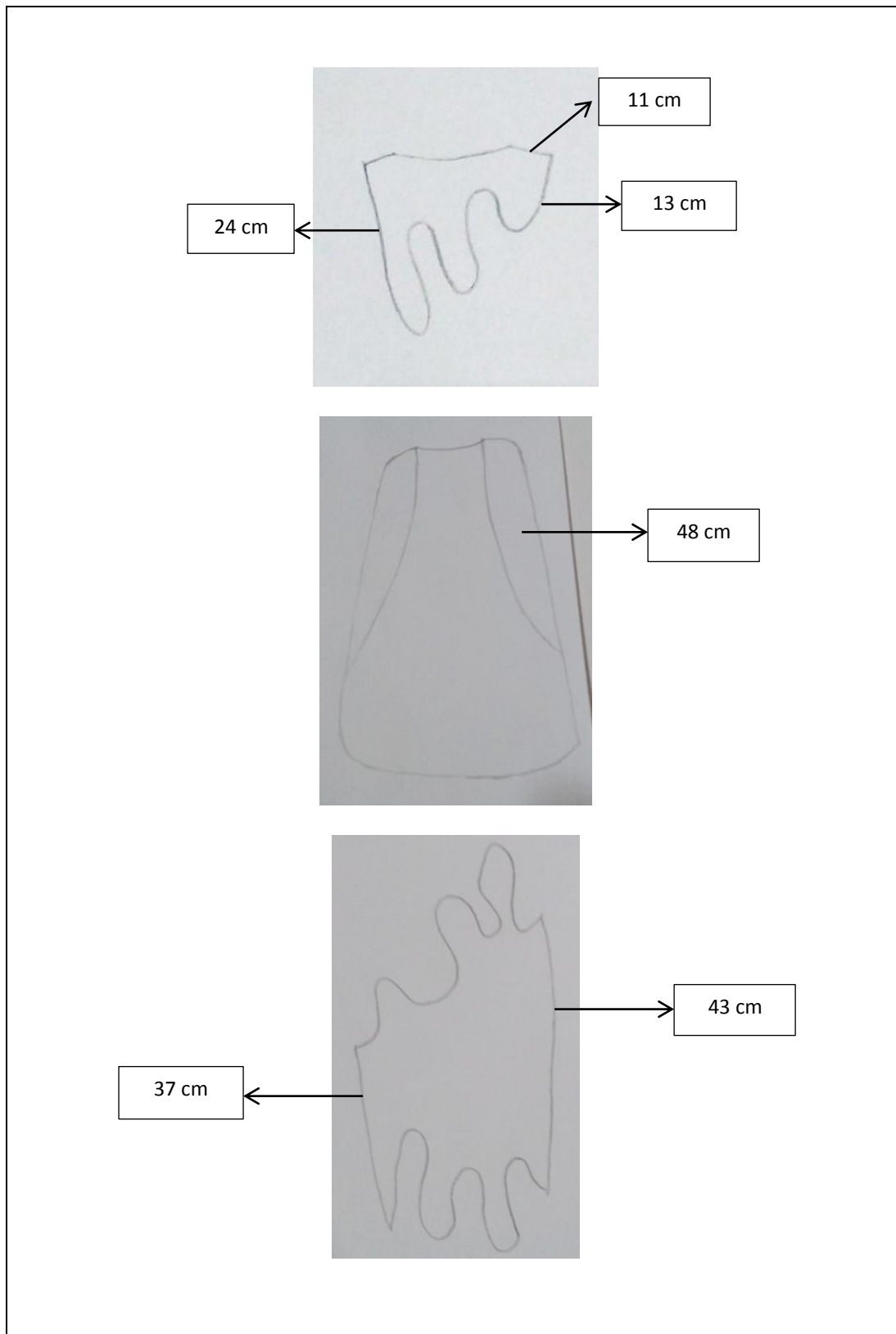
Desain kerja dalam pembuatan busana pesta malam muslimah ini adalah :



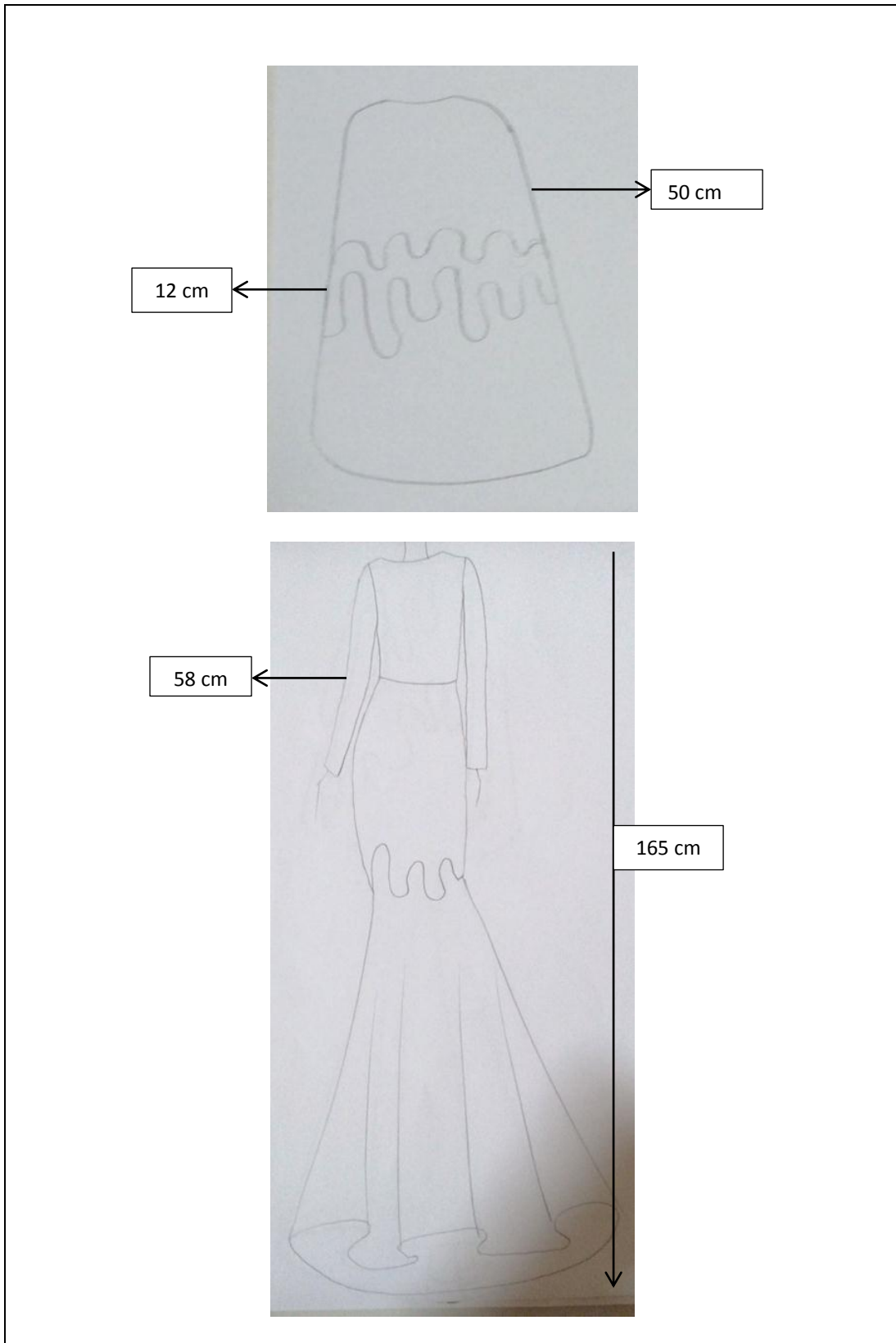
Gambar 10. Desain Kerja Bagian Depan



Gambar 11. Desain Kerja Bagian Belakang



Gambar 12. Bagian-bagian Desain Kerja 1



Gambar 13. Bagian-bagian Desain Kerja 2

## 2) Pengambilan Ukuran

Pengambilan ukuran dilakukan sebelum pembuatan pola.

Pengambilan ukuran disesuaikan dengan desain busananya.

Ukuran yang diperlukan dalam pembuatan busana pesta malam muslimah ini antara lain :

### a) Ukuran Gaun

Lingkar leher : 38 cm

Lingkar badan : 86 cm

Lingkar pinggang : 73 cm

Lingkar panggul : 92 cm

Lebar muka : 30 cm

Panjang muka : 35 cm

Lebar punggung : 31 cm

Panjang punggung : 39 cm

Panjang sisi : 17 cm

Panjang bahu : 12 cm

Tinggi panggul : 18 cm

Jarak dada : 16 cm

Tinggi dada : 19 cm

Lingkar kerung lengan : 45 cm

Lingkar lengan : 25 cm

Panjang lengan : 59 cm

Panjang TM sampai lutut : 90 cm

Panjang gaun depan : 107 cm

Panjang gaun belakang : 120 cm

Lingkar lutut : 86 cm

b) Ukuran Cape

Panjang cape atas : 50 cm

Panjang cape bawah : 65 cm

Panjang lengan cape : 48 cm

Panjang bahu : 12 cm

3) Pembuatan Pola Busana

Pembuatan pola busana pesta ini menggunakan sistem *so'en*

Pola Dasar Badan



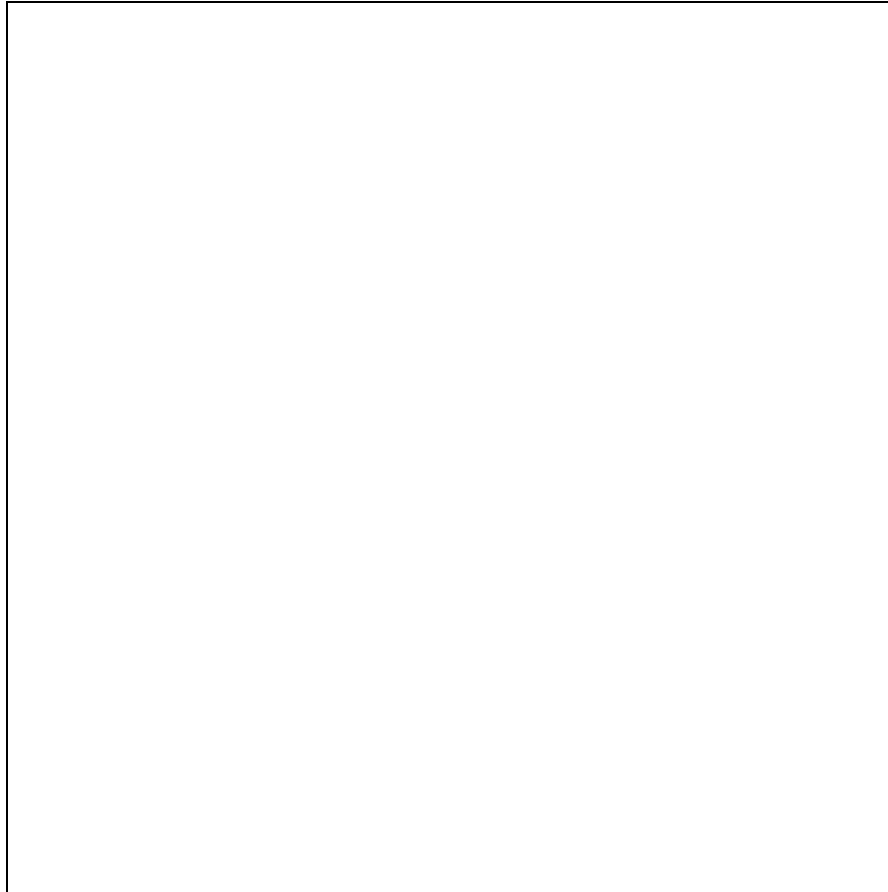
Gambar 14. Pola Dasar Badan

Skala 1: 8

Tabel 1. Keterangan Pola Dasar Badan

<b>Pola Depan</b>	<b>Pola Belakang</b>
AB = $\frac{1}{6}$ l.leher + 1 cm	JK = Perpanjang sampai F = $\frac{1}{2}$ l.badan
AE = (AB) + 1,5 cm	FC = Panjang punggung
Hubungkan titik BE	CA = 2 cm
BD = Lebar bahu	AB = $\frac{1}{6}$ l.leher + $\frac{1}{2}$ cm
CD = Turun 3 $\frac{1}{2}$	Hub BC = Kerung lengan belakang
AF = $\frac{1}{2}$ pj punggung + $\frac{1}{2}$ cm	BE = Lebar bahu
ED = GF (G tengah-tengah EF)	DE = 5 cm
Dari G dan F tarik garis mendatar ke kanan.	CG = GF = $\frac{1}{2}$ panjang punggung
GH = $\frac{1}{2}$ lebar dada	CJ = turun 8cm
FJ = $\frac{1}{4}$ pj punggung	IJ = $\frac{1}{2}$ lebar punggung
JL = Turun 3 cm	GJ = $\frac{1}{4}$ lingkaran badan - 1cm
JM = Tinggi puncak	Hubungkan E-J-I
MN = $\frac{1}{2}$ jarak dada	
L-D1 + D2-L1 = $\frac{1}{4}$ l.pinggang + 1 cm	

## Pola Dasar Rok



Gambar 15. Pola Dasar Rok

Skala 1: 8

## Keterangan Pola Dasar Rok

Bagian Depan

A-B = turun 1 ½

B-C = tinggi panggul

B-D = panjang rok

B-E = ¼ lingkaran pinggang + 1 + kupnat

E-F = B-C – tinggi panggul

C-F = ¼ lingkaran panggul

$$D-G = C-F$$

$$G-H = kG-H = \text{ke kanan } 3 \text{ cm}$$

$$B-L = 1/10 \text{ lingkar pinggang} + 1$$

$$L-M = \text{lebar kupnat}$$

$$M-K = \text{panjang kupnat}$$

Bagian Belakang

$$A-B = \text{turun } 1 \frac{1}{2}$$

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

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

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

$$E-F = B-C = \text{tinggi panggul}$$

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

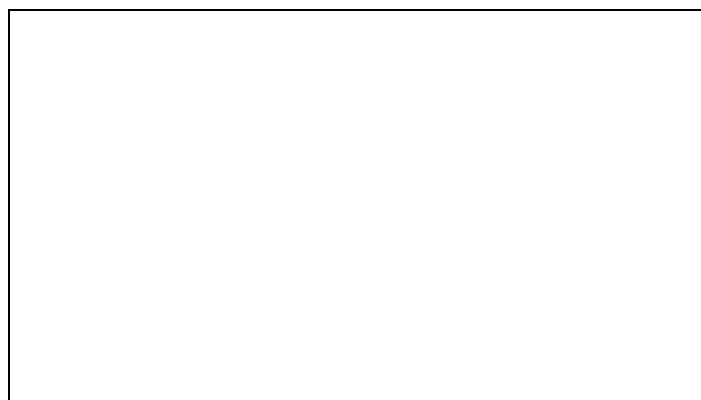
$$D-G = C-F \text{ ke kiri } 3$$

$$B-L = 1/10 \text{ lingkar pinggang}$$

$$L-M = \text{lebar kupnat}$$

$$M-K = \text{panjang kupnat}$$

Pola Dasar Lengan



Gambar 16. Pola Dasar Lengan

### Keterangan Pola Dasar Lengan

A-B = tinggi puncak

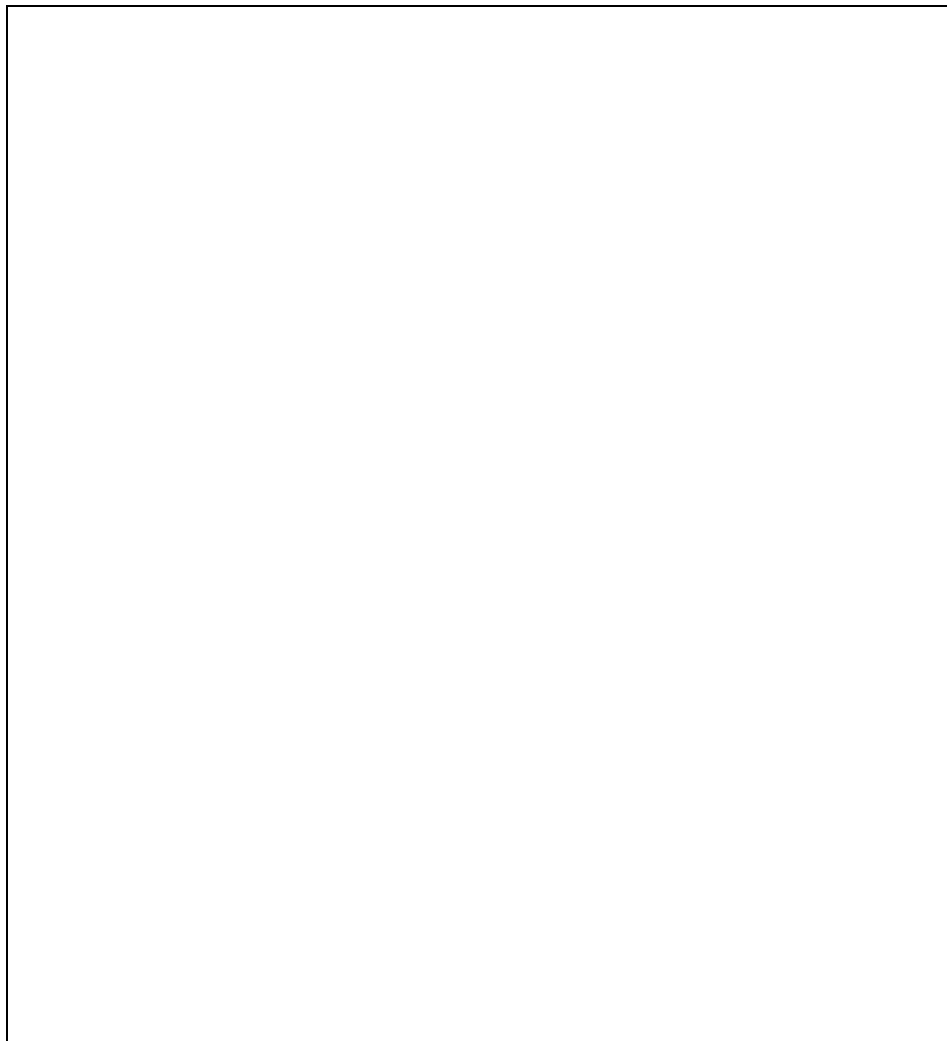
A-C = panjang lengan

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

C-C1 = C-C2 =  $\frac{1}{2}$  lingkaran pergelangan tangan

A-D = A-E = dibagi 3

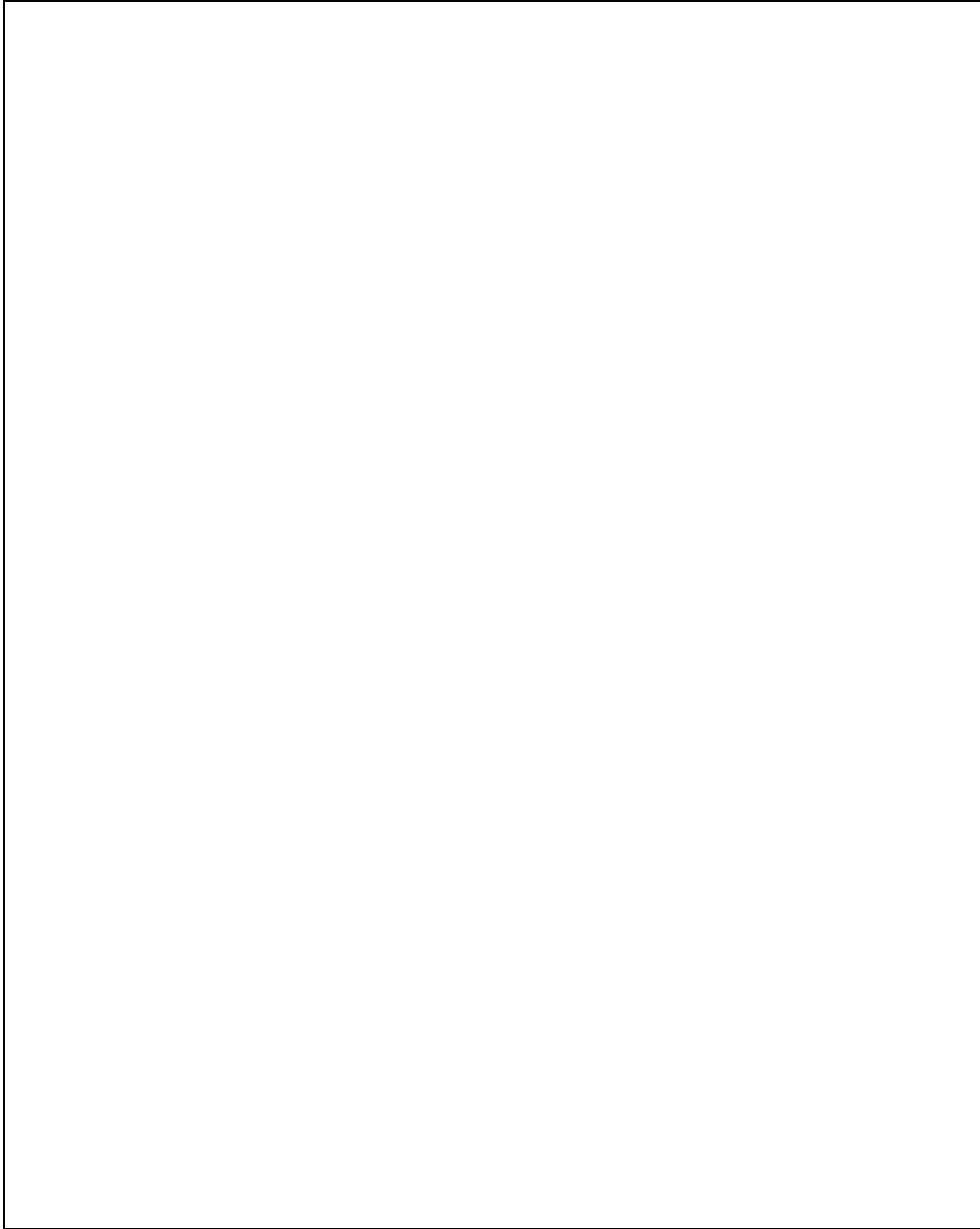
### Pola Dasar Gaun



Gambar 18. Pola Dasar Gaun (Soekaro)

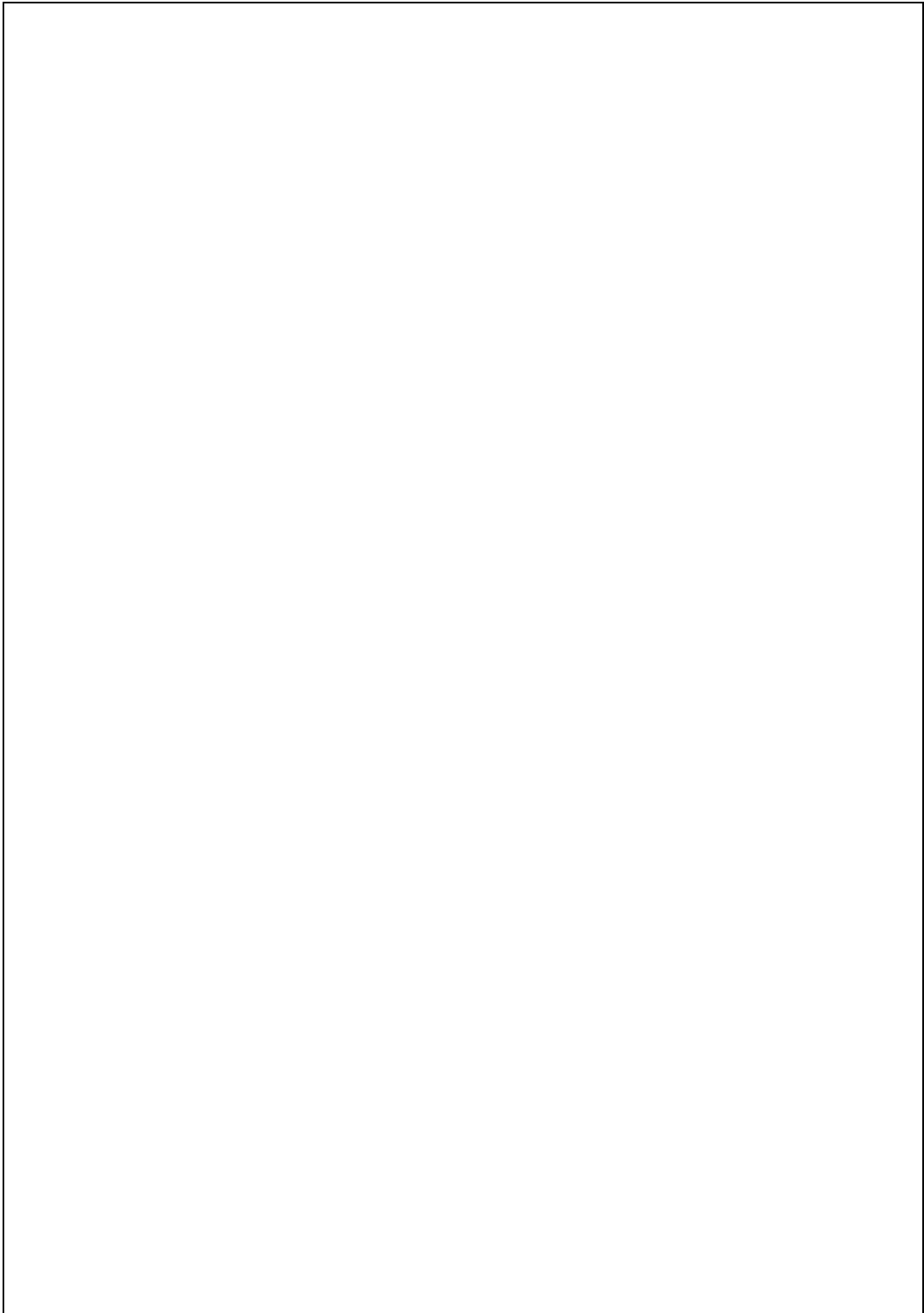
Skala 1:8

## Mengubah Pola Gaun



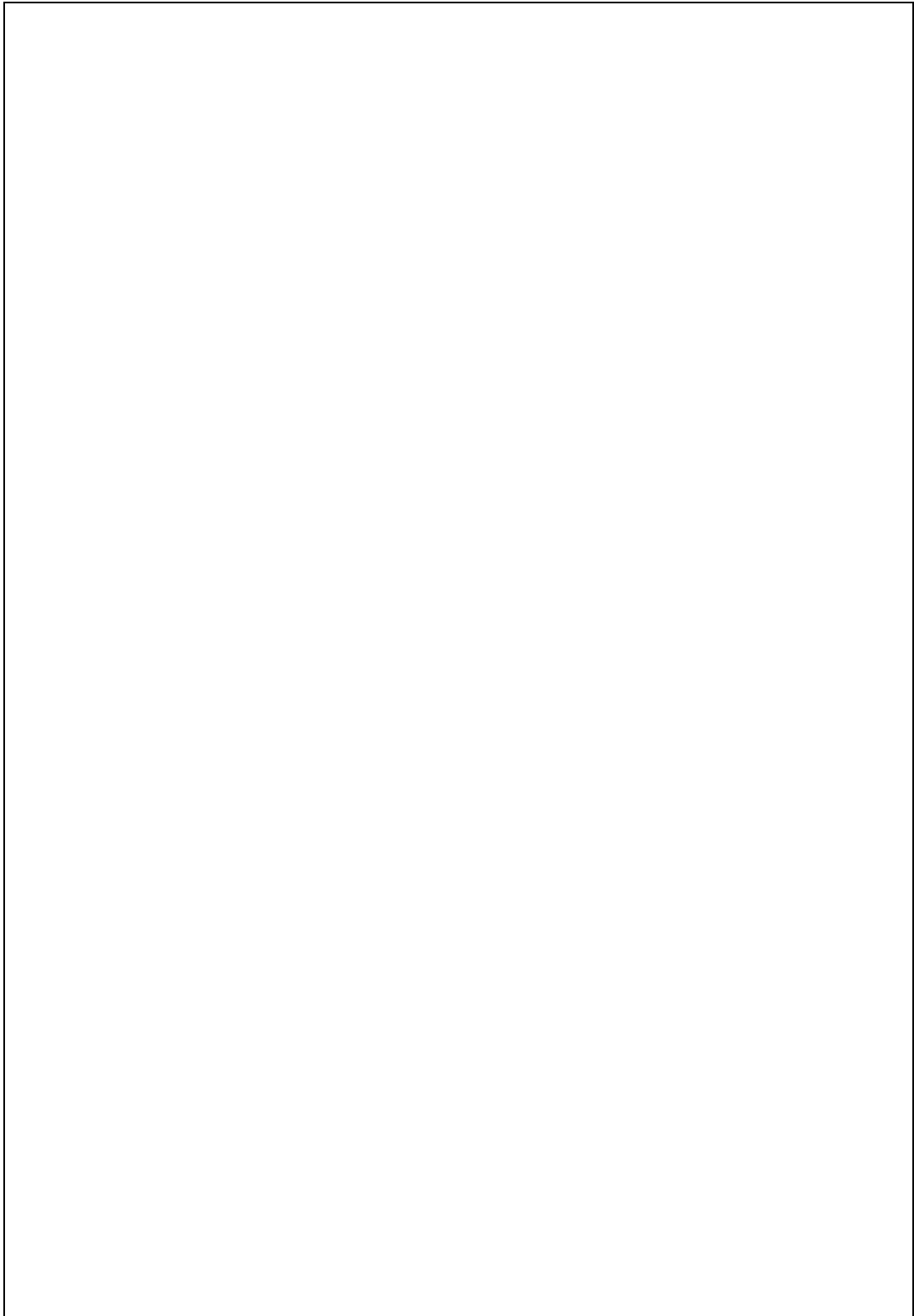
Gambar 19. Mengubah Pola Gaun 1

Skala 1:8



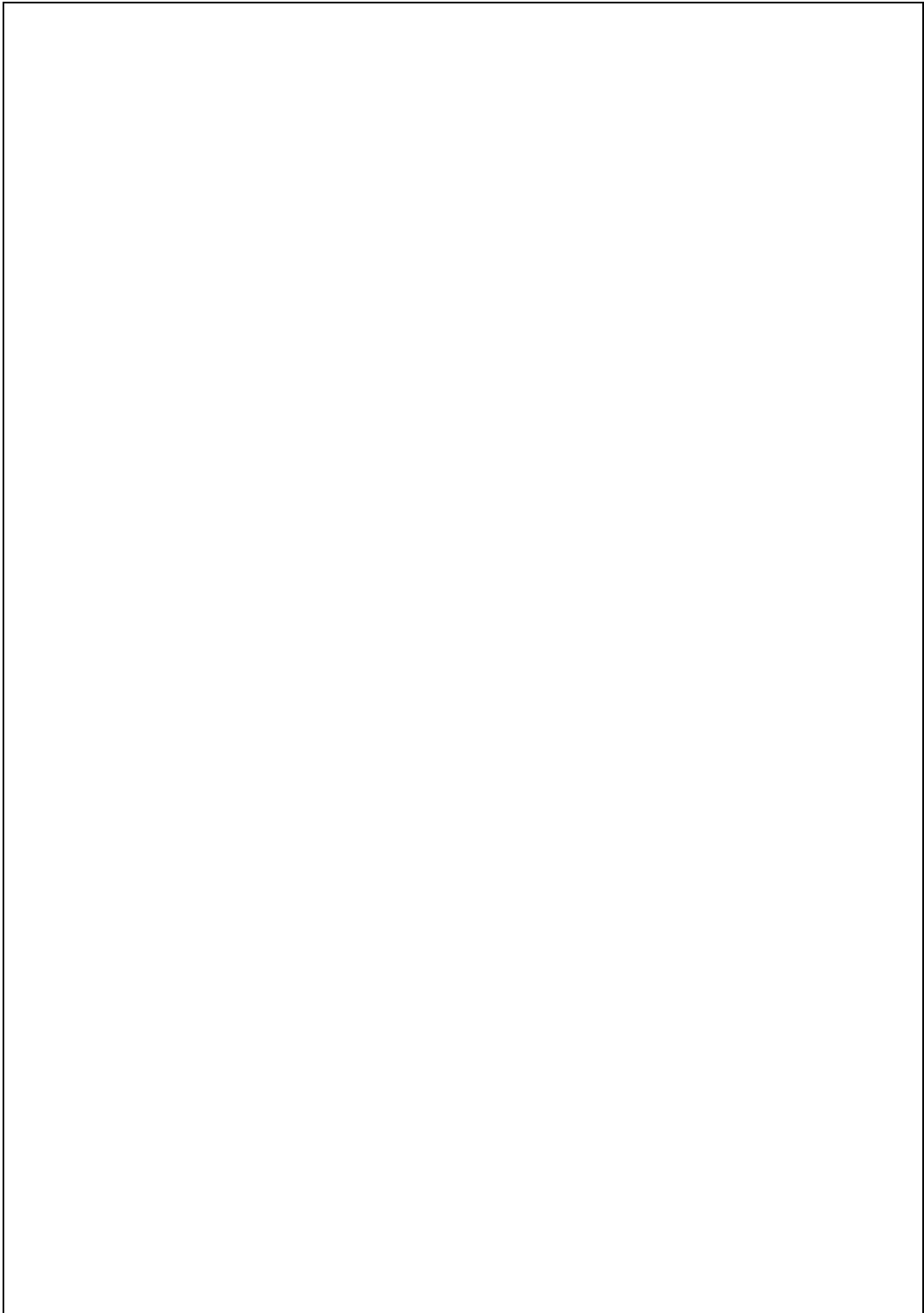
Gambar 20. Mengubah Pola Gaun 2 Bagian Depan

Skala 1:8



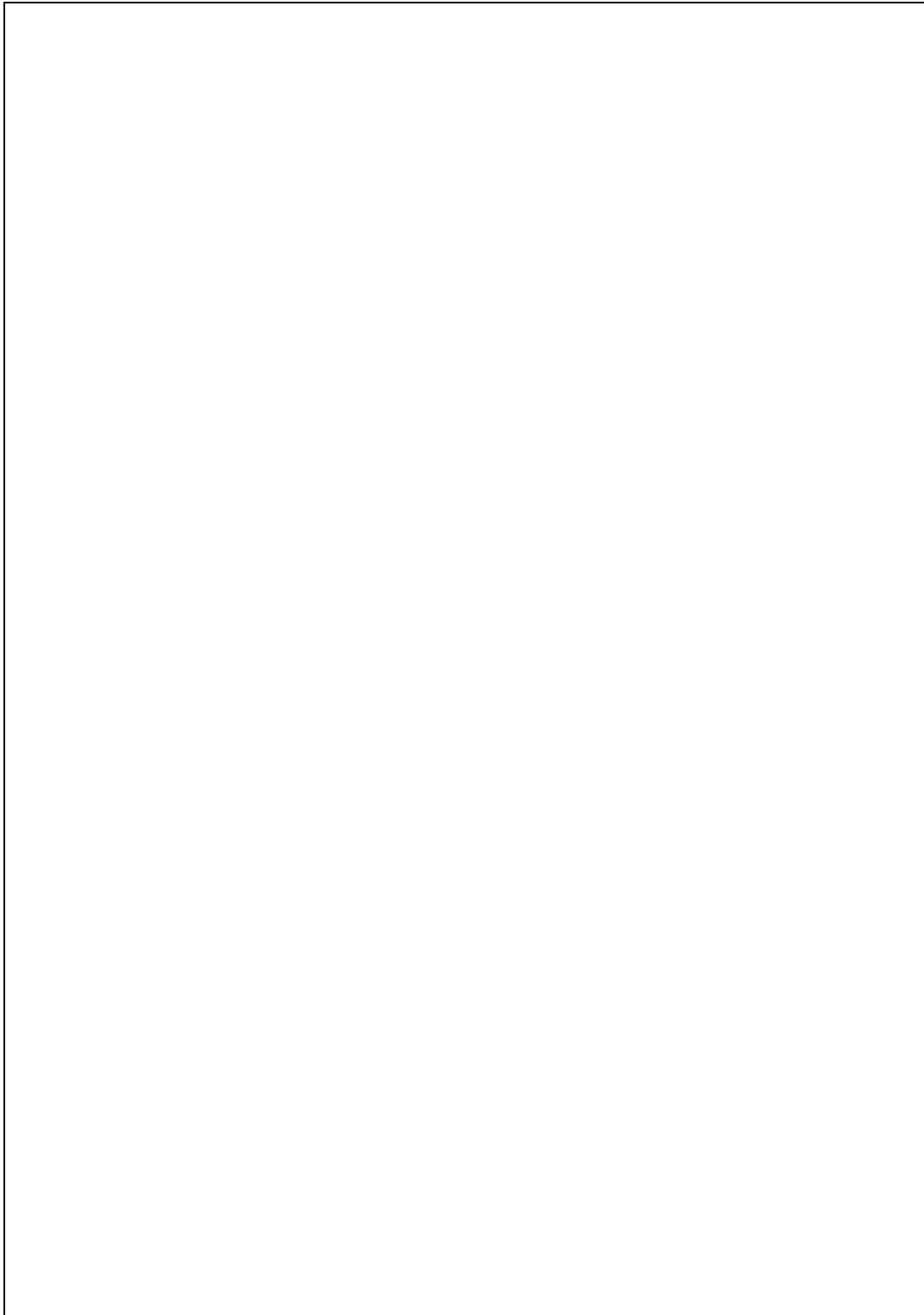
Gambar 21. Mengubah Pola Gaun 2 Bagian Belakang

Skala 1: 8



Gambar 22. Mengubah Pola Gaun Bagian Flounce

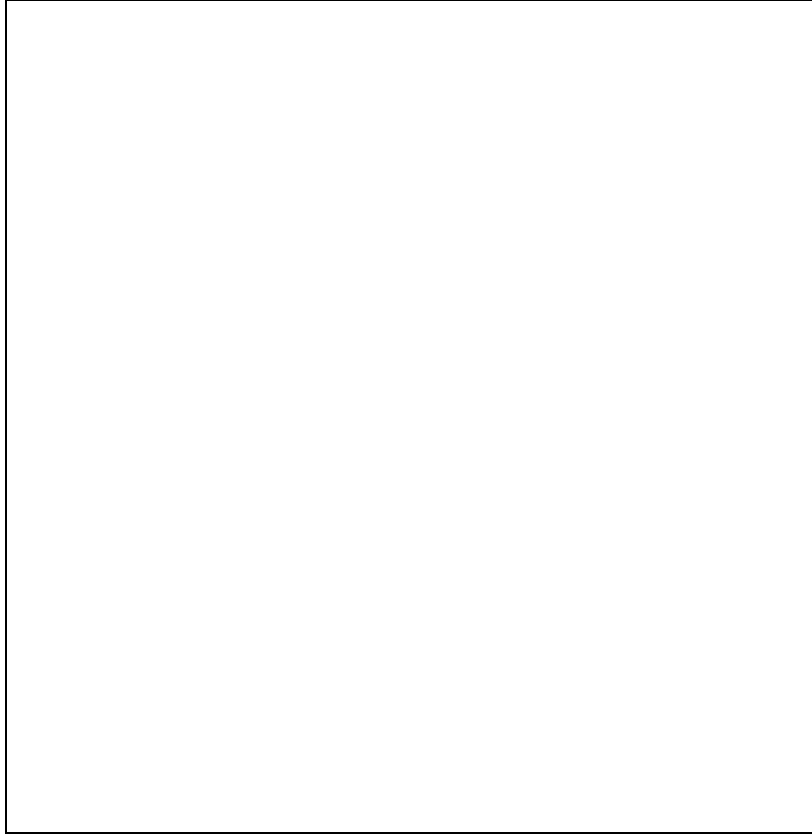
Skala 1:8



Gambar 23. Mengubah Pola Gaun Bagian Flounce

Skala 1:8

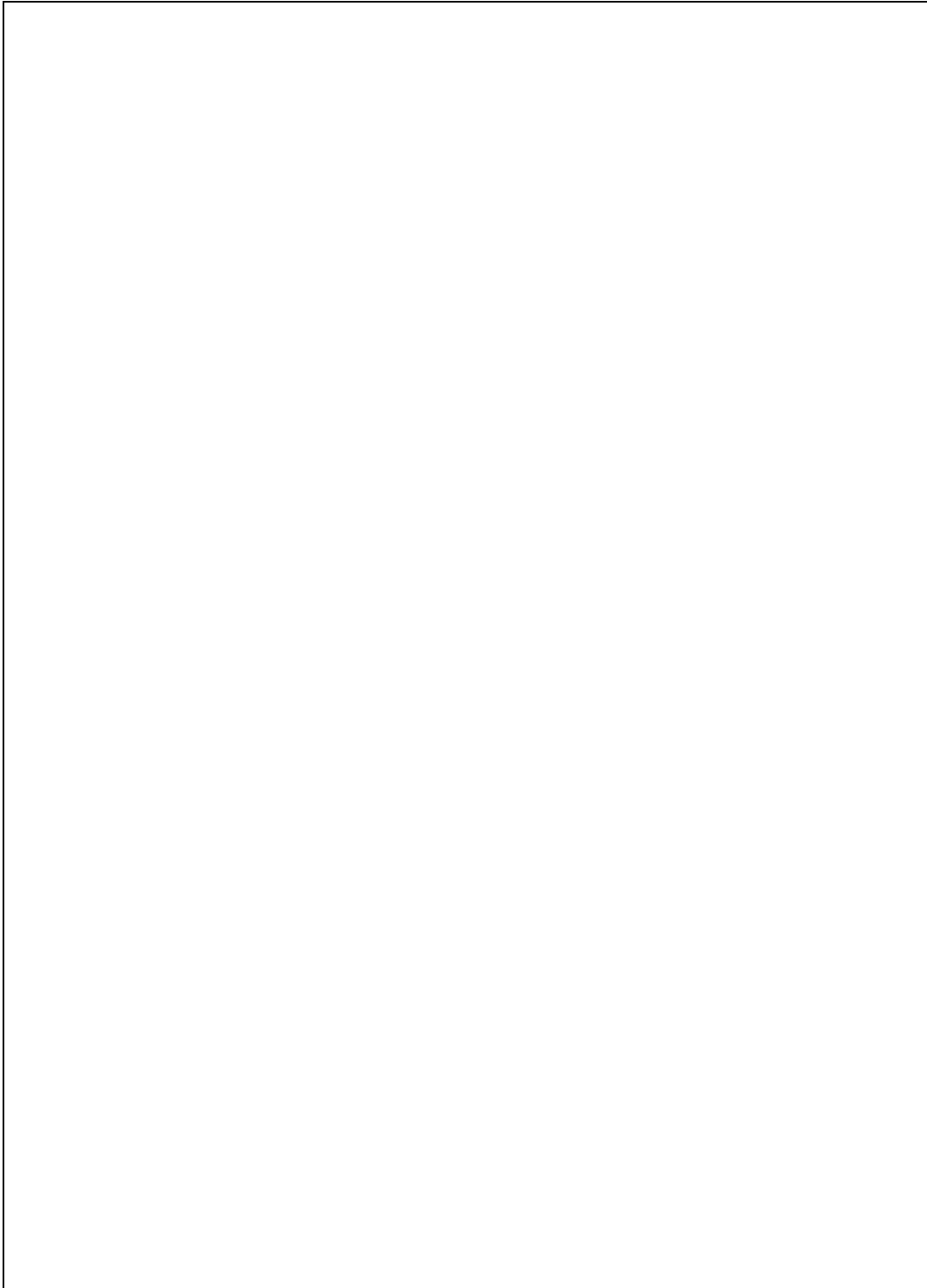
## Mengubah Pola Lengan



Gambar 24. Mengubah Pola Lengan

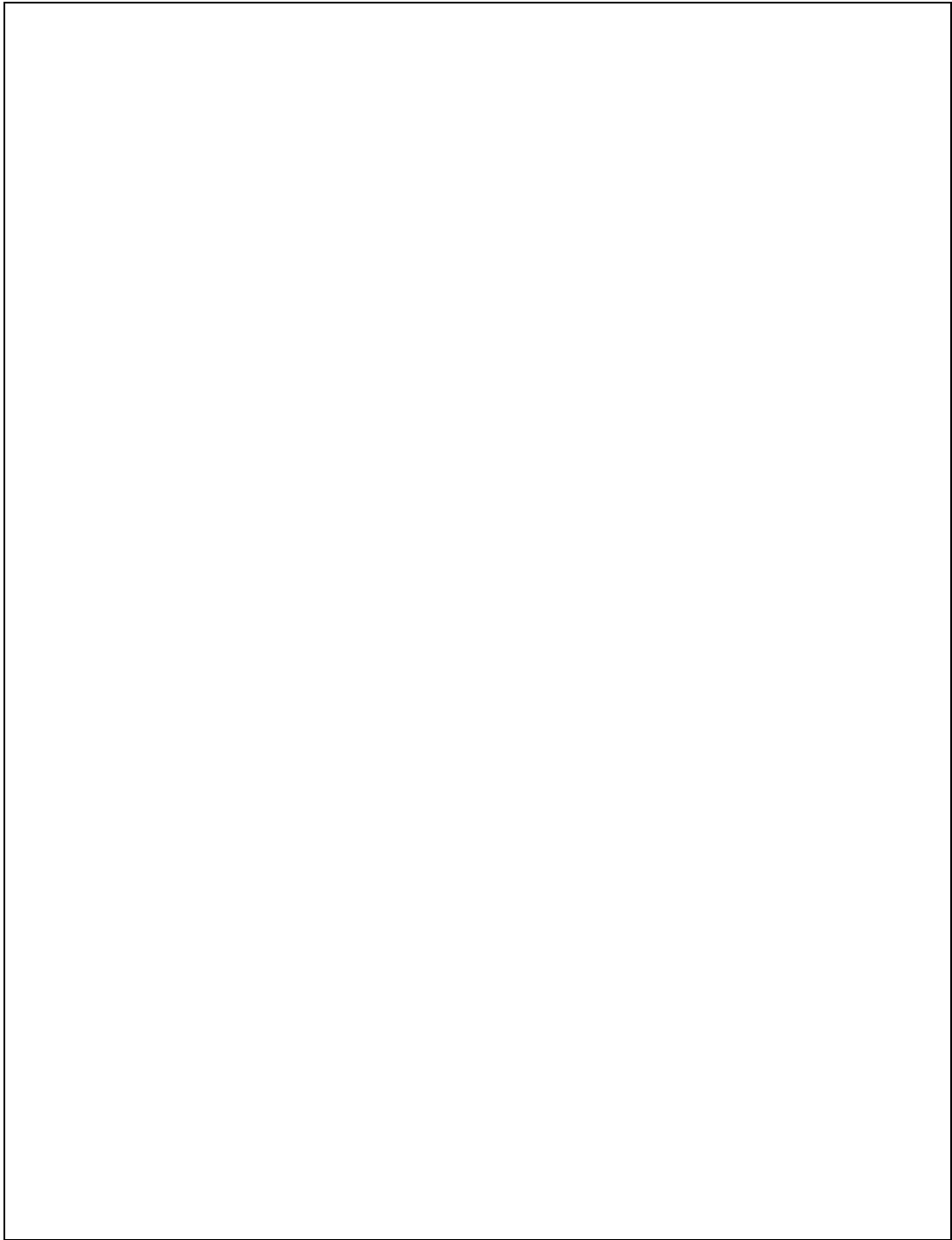
Skala 1:8

Pecah Pola Gaun Bagian Depan



Gambar 25. Pecah Pola Gaun Bagian Depan

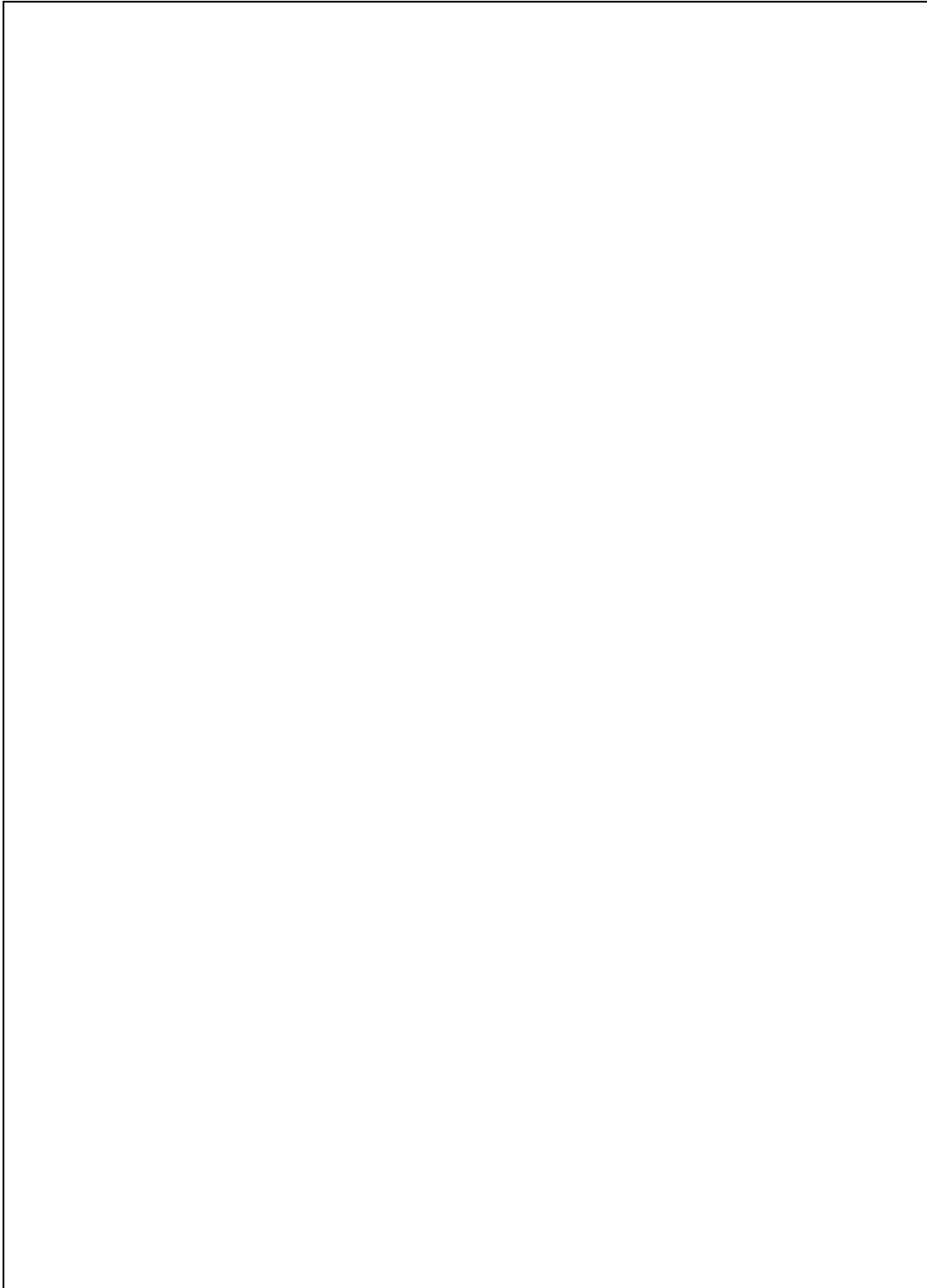
Skala 1:8



Gambar 26. Pecah Pola Gaun Bagian Depan

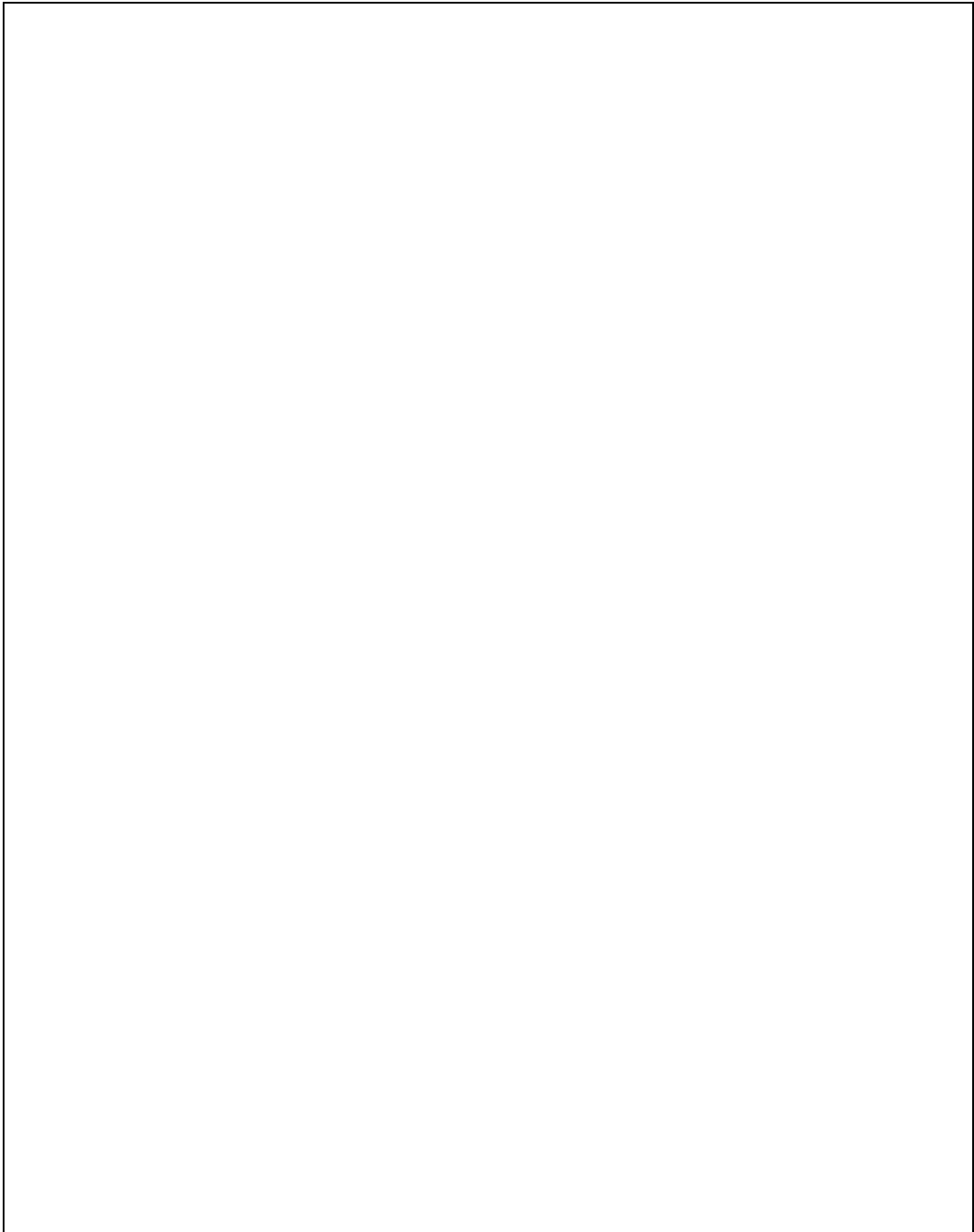
Skala 1:8

Pecah Pola Gaun Bagian Belakang



Gambar 27. Pecah Pola Gaun Bagian Belakang

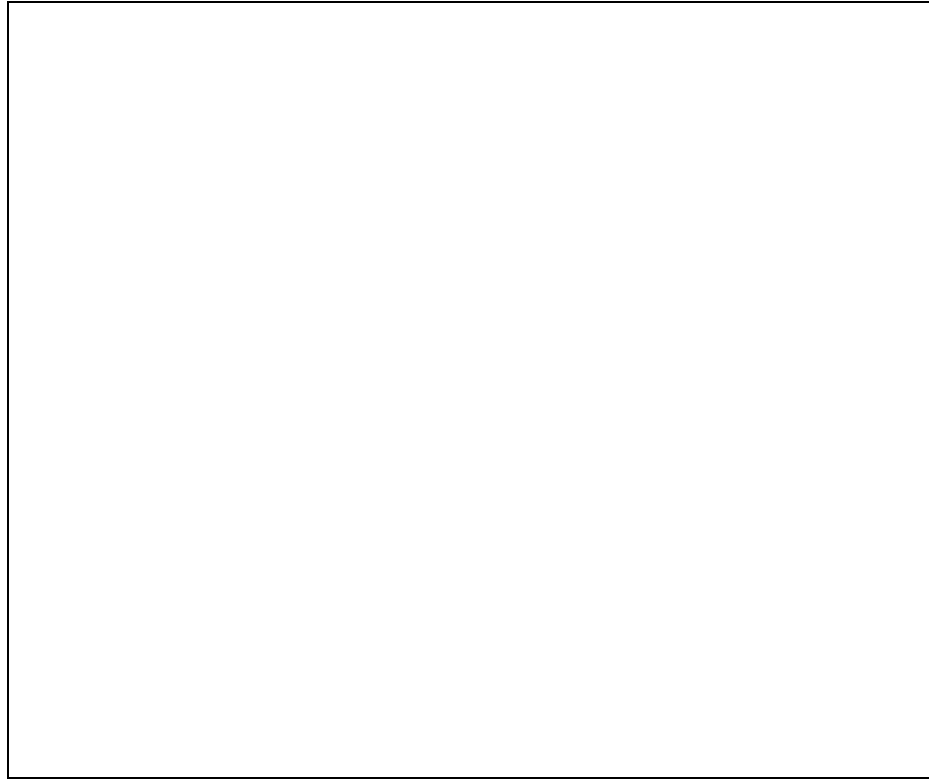
Skala 1:8



Gambar 28. Pecah Pola Gaun Bagian Belakang

Skala 1:8

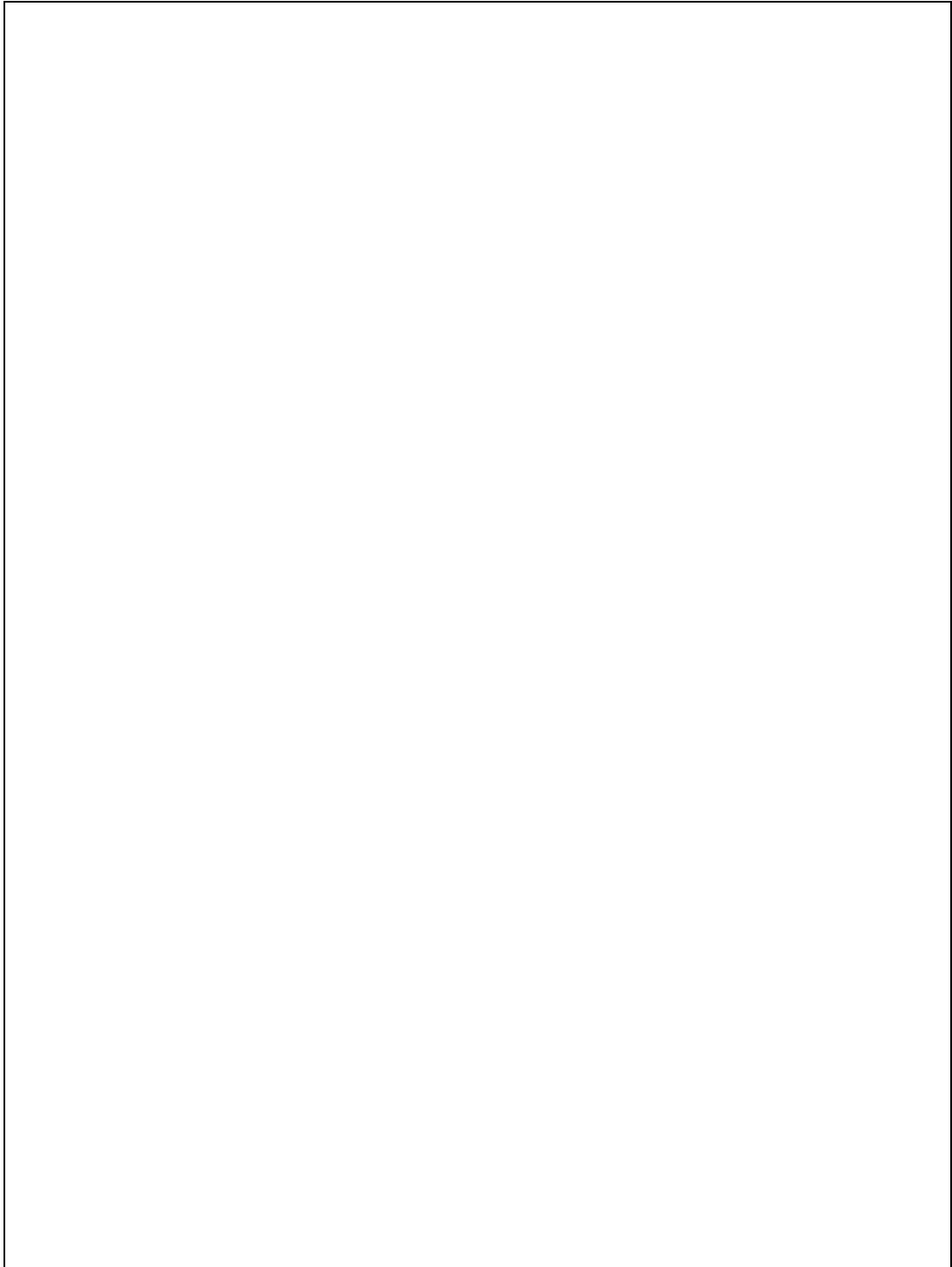
Pola Cape



Gambar 29. Pola Cape

Skala 1:8

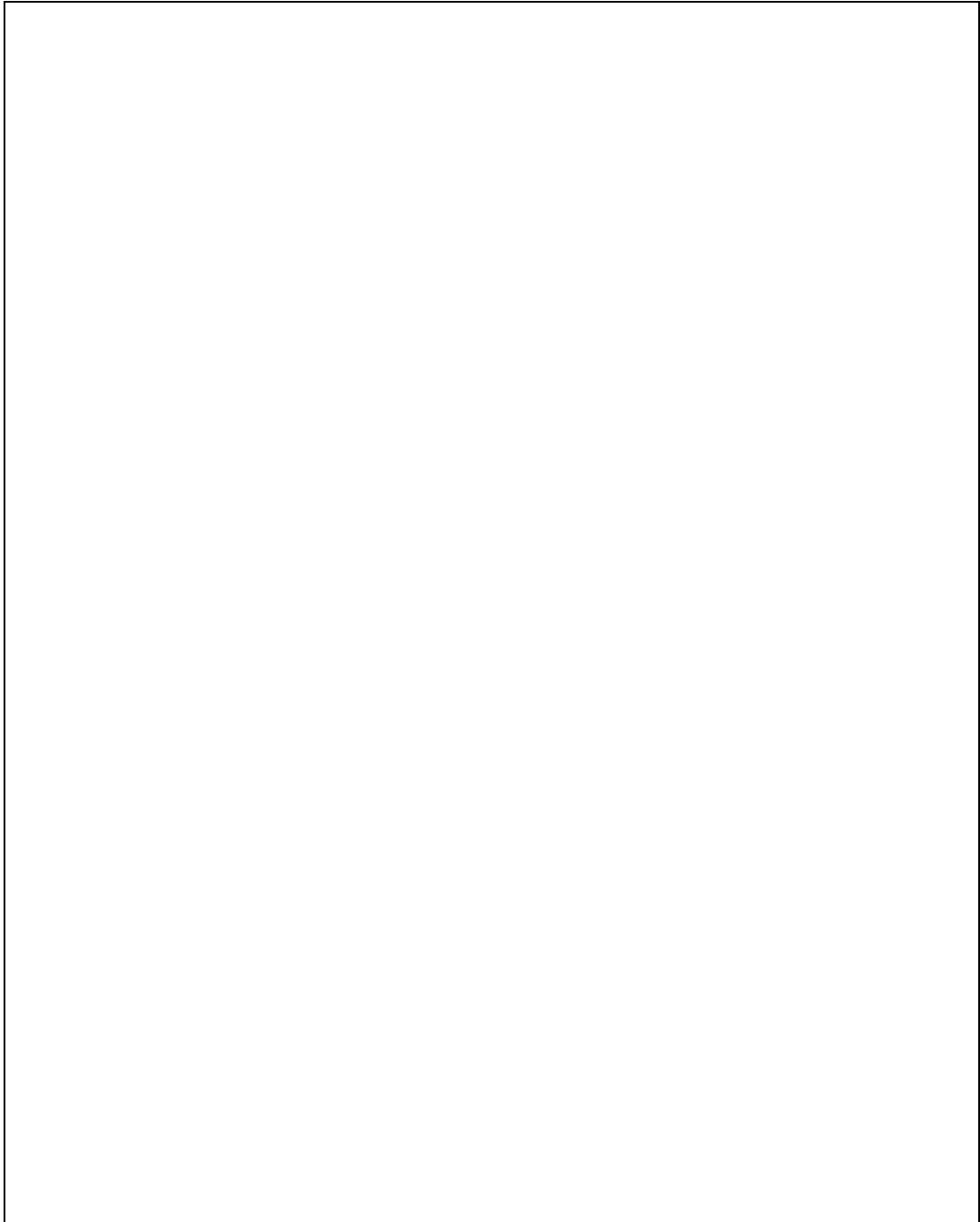
Pecah Pola Cape



Gambar 30. Pecah Pola Cape

Skala 1:8

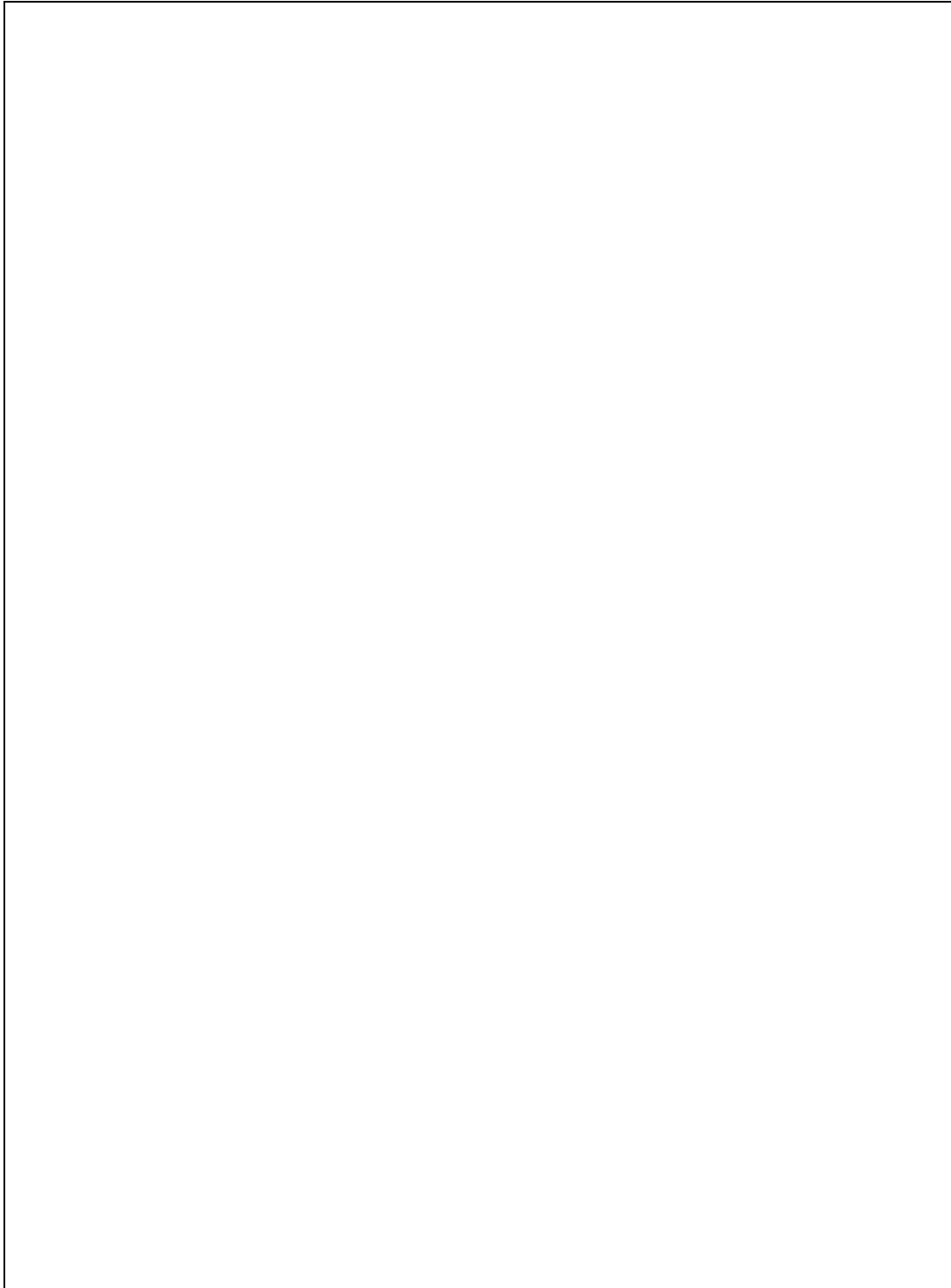
Pecah Pola Furing



Gambar 31. Pecah Pola Furing

Skala 1:8

Pecah Pola Interfacing



Gambar 32. Pecah Pola Interfacing

Skala 1:8

#### 4) Perancangan Bahan

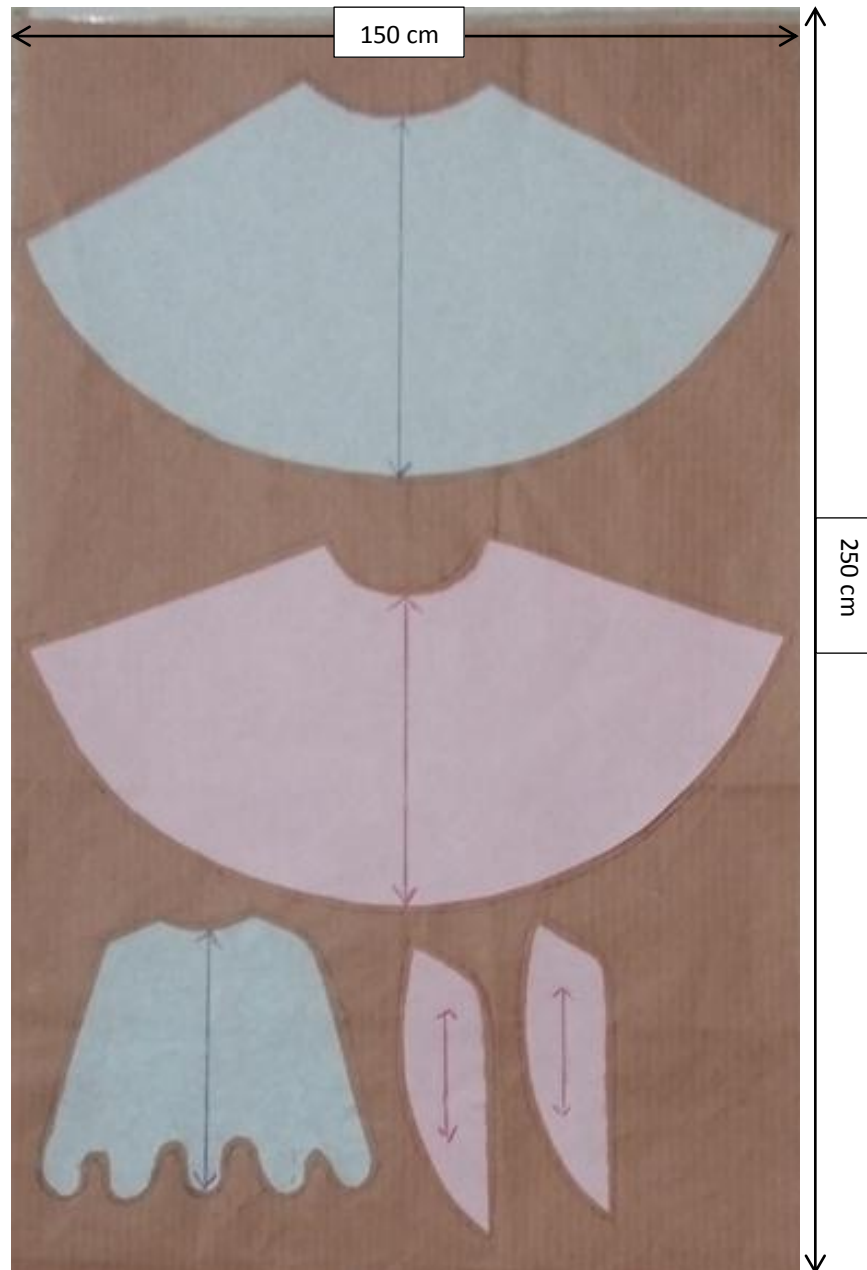
Perancangan bahan merupakan langkah yang dilakukan untuk mengetahui dan memperkirakan berapa banyak bahan yang diperlukan dalam pembuatan busana. Hal-hal yang harus diperhatikan dalam merancang bahan adalah sebagai berikut :

- a) Arah serat kain harus diperhatikan.
- b) Dalam meletakkan pola pada kain harus diatur sedemikian rupa agar tidak boros.
- c) Untuk bahan yang bermotif, sebaiknya diperhatikan arah bagian atas atau bagian bawah motif.

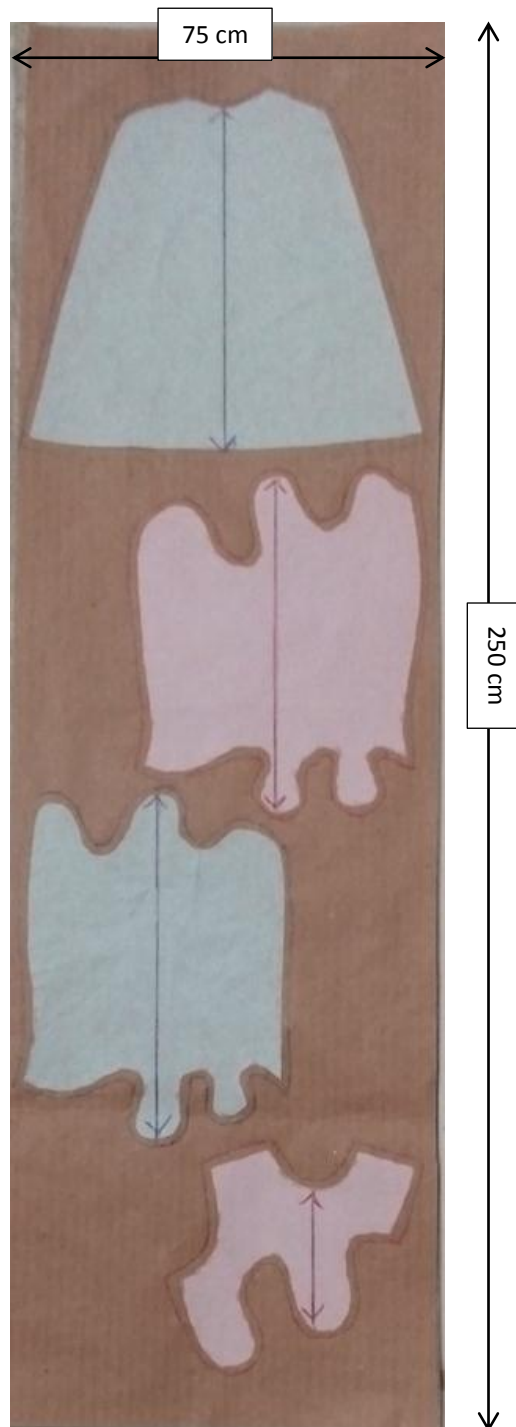
Bahan-bahan yang digunakan dalam pembuatan busana pesta malam muslimah ini adalah :

- a) Bahan satin bridal, digunakan untuk bahan utama gaun dan cape.
- b) Kain lurik motif, digunakan untuk bagian badan gaun dan lengan gaun serta serip pada cape bagian belakang.
- c) Bahan organdi, digunakan sebagai kombinasi bahan satin bridal pada bagian yang menyerupai bentuk logam mencair.
- d) Bahan ero, digunakan sebagai bahan furing pada bagian badan busana.

## Rancangan Bahan Utama

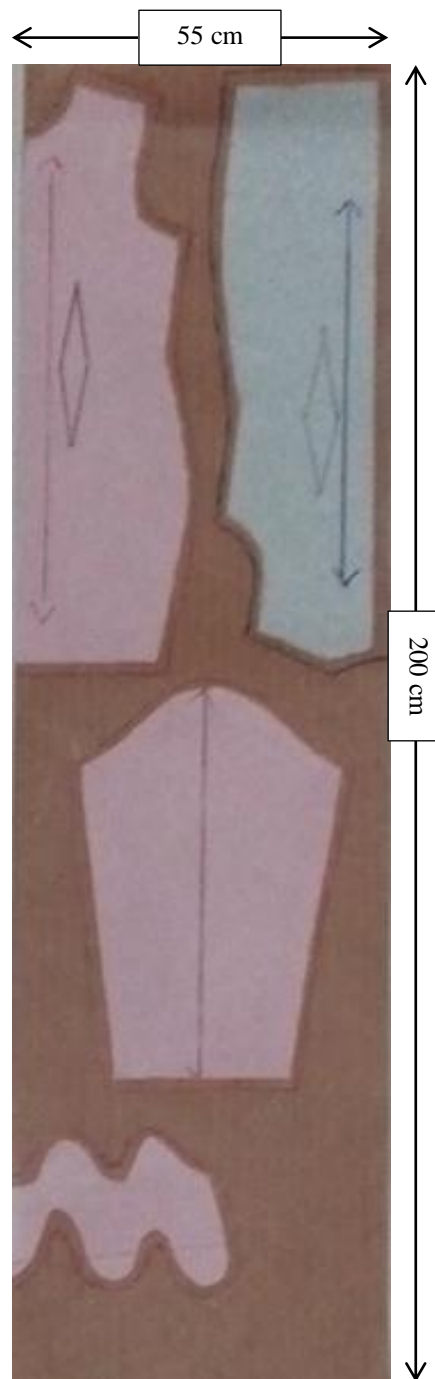


Gambar 33. Rancangan Bahan Satin Bridal Warna Biru Untuk Gaun Bagian  
Flounce, cape, dan lengan cape  
Skala 1:8



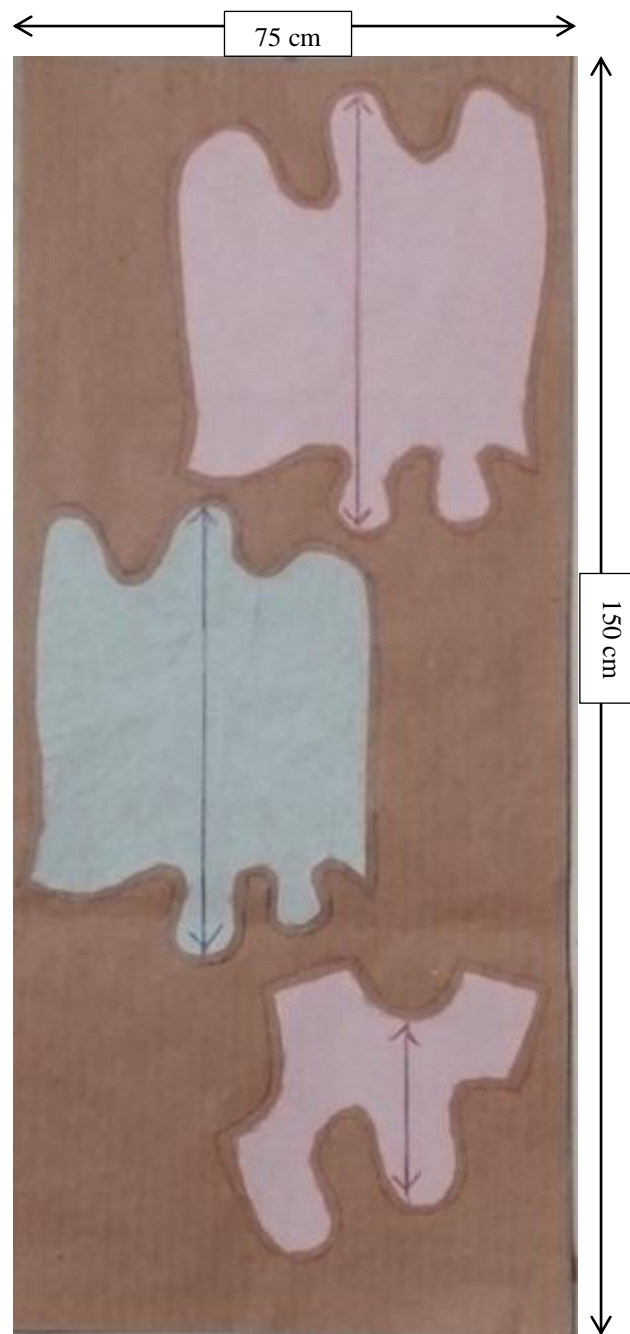
Gambar 34. Rancangan Bahan Satin Bridal Warna Silver Untuk Bagian Dada,  
Panggul, dan Cape

Skala 1:8



Gambar 35. Rancangan Bahan Kain Lurik Untuk Gaun Bagian Badan dan Lengan

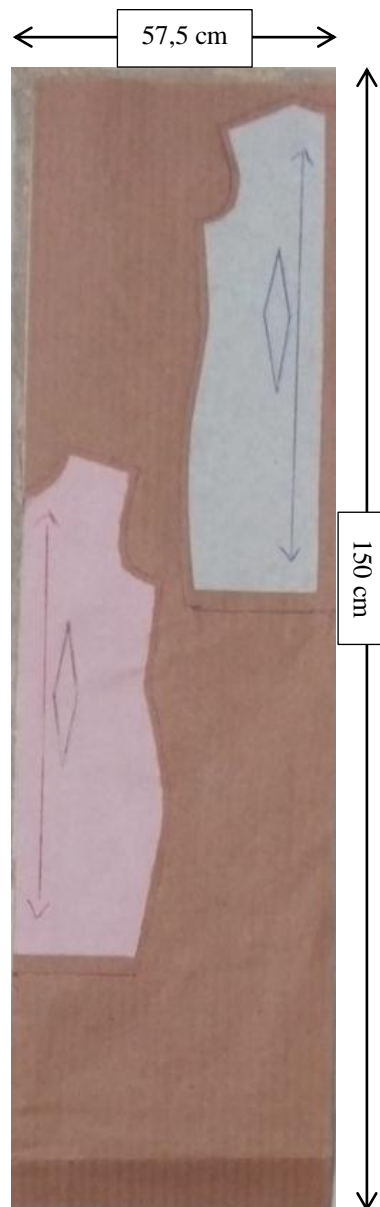
Skala 1:8



Gambar 36. Rancangan Bahan Organdi Untuk Bagian Gaun

Skala 1:8

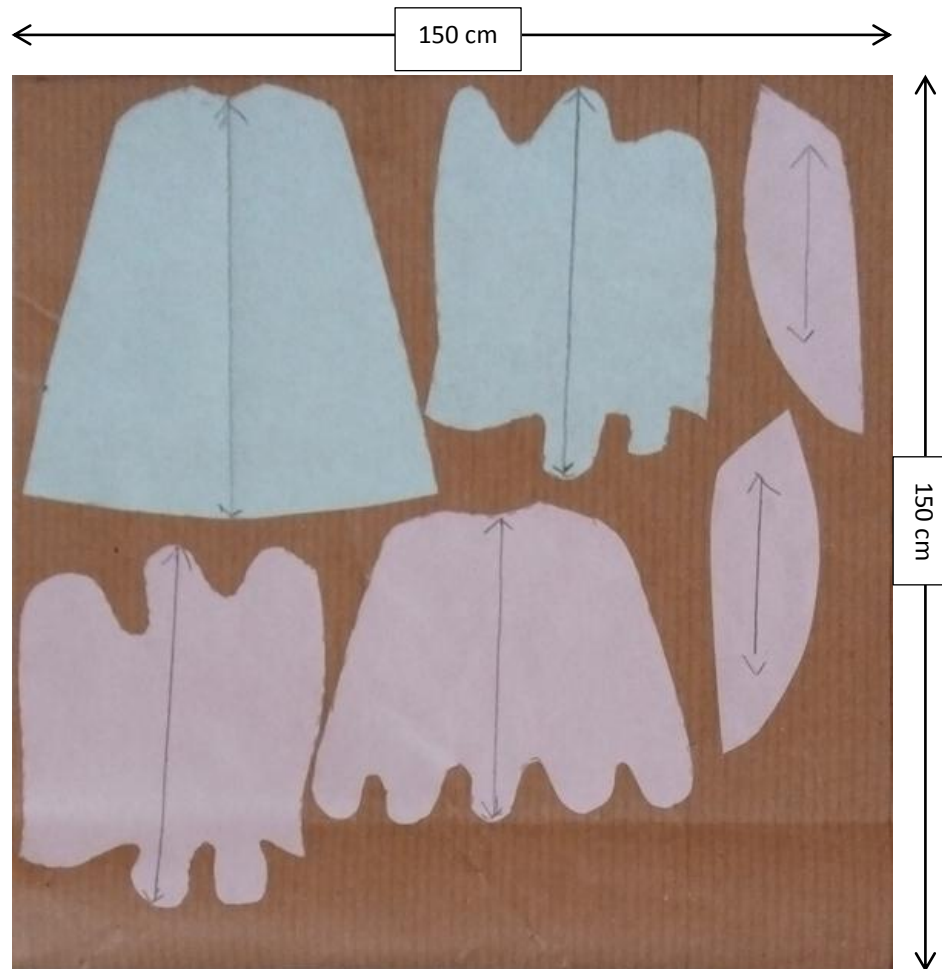
## Rancangan Bahan Furing



Gambar 37. Rancangan Bahan Furing Untuk Bagian Badan Gaun

Skala 1:8

## Rancangan Bahan Interfacing



Gambar 38. Rancangan Bahan Trikot Untuk Bagian Dada, Pnggul, dan Cape  
Skala 1:8

## 5) Kalkulasi Harga

Kalkulasi harga merupakan langkah yang dilakukan untuk memperkirakan seberapa besar biaya yang akan dikeluarkan dalam pembuatan busana pesta setelah diketahui berapa panjang bahan yang diperlukan. Hal-hal yang perlu diperhatikan dalam membuat rancangan harga yaitu :

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

Berikut ini adalah daftar rancangan harga busana pesta malam dengan sumber ide T-1000

Tabel 2. Kalkulasi Harga Bahan

No	Nama Barang	Kebutuhan	Harga Satuan	Jumlah Harga
1	Kain satin bridal	7.5 m	Rp. 28.000	Rp. 210.000
2	Lurik motif	4 m	Rp. 120.000	Rp. 240.000
3	Bahan organdi	2 cm	Rp. 7.500	Rp. 15.000
4	Bahan hero	1,5 cm	Rp. 21.000	Rp. 31.500
5	Trikot	2.5 m	Rp. 10.000	Rp. 25.000
6	Benang jahit	3 buah	Rp. 3.500	Rp. 10.500
7	Resleting	1 buah	Rp. 5.000	Rp. 5.000
8	Breading	1 bungkus	Rp. 12.000	Rp. 12.000
Total				Rp. 549.000

Tabel 3. Kalkulasi Tenaga Kerja

No	Keterangan	Jumlah
1.	Tenaga jahit	Rp. 200.000
2.	Pembuatan pola	Rp. 150.000
3.	Tenaga potong	Rp. 100.000
4.	Finishing	Rp. 75.000
5.	Menghias	Rp. 50.000
6.	Operasional	Rp. 100.000
Total		Rp. 675.000

Kalkulasi Harga :

$$\begin{aligned}
 \text{Harga jual} &= \text{jumlah total biaya} + \text{keuntungan yang diinginkan} \\
 &= \text{Rp. 1.224.000} + \text{Rp. 400.000} \\
 &= \text{Rp. 1.624.000}
 \end{aligned}$$

Jadi, harga jual busana ini adalah Rp. 1.624.000

b. Pelaksanaan

Beberapa hal yang harus dilakukan dalam proses pelaksanaan pembuatan busana pesta malam muslimah dengan sumber ide T-1000 antara lain :

### 1) Peletakkan Pola Pada Bahan

Dalam peletakkan pola pada bahan, kain dilipat menjadi dua bagian dengan bagian baik berada di luar. Hal ini dilakukan agar dalam penandaan jahitan lebih mudah. Ada beberapa hal yang harus diperhatikan dalam meletakkan pola pada bahan, yaitu :

- a) Semua tanda jahitan ada pada tiap-tiap sisi, seperti tengah muka dan tengah belakang.
- b) Arah serat kain harus lurus.
- c) Mengatur letak bahan agar corak sama dengan bagian kiri dan kanan.
- d) Lebar kampuh antar  $1\frac{1}{2}$  - 3 cm, untuk kelim 5 cm.
- e) Meletakkan pola besar terlebih dahulu, setelah itu baru meletakkan pola yang kecil-kecil.
- f) Sebelum meletakkan pola pada bahan yang tipis, sebaiknya bahan disematkan dulu pada kertas.

### 2) Pemotongan dan Pemberian Tanda Jahitan

Setelah pola diletakkan pada bahan langkah selanjutnya ada pemberian kampuh, tanda jahitan, dan kelim. Pemotongan bahan dilakukan setelah pemberian kampuh sudah selesai. Setelah pemotongan bahan sudah selesai, memberi tanda jahitan yaitu dengan cara merader tepat pada garis luar pola

### 3) Penjelujuran dan Penyambungan

Sebelum bahan utama dijahit dengan mesin, terlebih dahulu dijelujur dengan tangan, hal ini untuk menghindari terjadinya kesalahan dan untuk mengetahui jatuhnya bahan pada tubuh model apakah sudah pas atau belum. Apabila terjadi kesalahan atau ketidaktepatan pada ukuran, maka masih bisa untuk diperbaiki. Berikut langkah-langkah penjelujuran :

- a) Menjelujur kupnat badan bagian depan dan belakang bahan utama dan furing.
- b) Memasang resleting pada bagian TB bahan utama.
- c) Menjelujur bagian depan pada leher bahan furing.
- d) Menjelujur bahu bahan utama.
- e) Menjelujur bahu bahan furing.
- f) Menjelujur bagian kerung leher bahan utama dengan furing.
- g) Menjelujur bagian Tb furing dengan resleting.
- h) Menjelujur sisi furing dengan penyelesaian kampuh buka lalu disum.
- i) Menjelujur sisi lengan dengan kampuh buka disum.
- j) Menjelujur bagian lingkaran kerung lengan.
- k) Menyambung lengan dengan badan.
- l) Menyambungkan bagian busana yang berbentuk seperti lelehan logam.
- m) Menyambung bagian sisi dan bawah busana.

- n) Menyambung flounce dengan badan pada bagian atas lutut.
- o) Menjelujur sisi gaun dengan kampuh buka dan penyelesaian disum.

Menjahit cape :

- p) Menjahit kombinasi pada cape pertama.
  - q) Menyambung lengan.
  - r) Menjelujur bagian sisi cape, bagian bawah disisakan sedikit (tidak dijahit) untuk membalik cape.
  - s) Menjelujur bagian bawah cape.
- 4) Evaluasi Proses I

Evaluasi proses 1 merupakan pengepasan busana pada tubuh model yang sudah dalam bentuk busana tetapi masih berupa jelujur tangan. Tujuannya adalah untuk mengetahui kesesuaian ukuran pada model, kenyamanan pada saat dipakai, dan mengetahui kekurangan pada busana saat dipakai oleh model.

Aspek yang diamati dalam evaluasi ini adalah jatuhnya busana pada badan dan teknologi yang digunakan dalam pembuatan busana. Hasil dari evaluasi pertama yaitu :

Tabel 4. Hasil Evaluasi I

<b>Aspek yang Dievaluasi</b>	<b>Hasil Evaluasi</b>	<b>Cara Mengatasi</b>
Panjang lengan	Terlalu panjang	Bagian bawah lengan dipotong 2 cm
Panjang cape	Terlalu panjang	Bagian bawah cape dikurangi 10 cm
Warna lengan	Warnanya kurang menyatu dengan bahan gaun bagian badan	Mengganti dari bahan satin bridal warna biru, menjadi kain lurik.
Bagian badan gaun	Kebesaran	Lebar kupnat ditambahkan $\pm 1,5$ cm

### 5) Proses Menjahit

Proses menjahit dilakukan untuk menyambung setiap bagian busana membentuk gaun dan cape. Proses menjahit menggunakan mesin jahit dan tangan. Langkah-langkah dalam proses menjahit busana pesta malam dengan sumber ide T-1000 adalah :

Menjahit gaun :

- a) Menjahit kupnat badan bagian depan dan belakang bahan utama dan furing.
- b) Memasang resleting pada bagian TB bahan utama.
- c) Menjahit bagian depan pada leher bahan furing.

- d) Menjahit bahu bahan utama.
- e) Menjahit bahu bahan furing.
- f) Menjahit bagian kerung leher bahan utama dengan furing.
- g) Mengesum bagian Tb furing dengan resleting.
- h) Menjahit sisi furing dengan penyelesaian kampuh buka sum.
- i) Menjahit sisi lengan dengan kampuh buka disum.
- j) Mengesum bagian lingkaran kerung lengan.
- k) Menyambung lengan dengan badan.
- l) Menyelesaikan kampuh kerung lengan dengan cara dirompok.
- m) Menyambungkan bagian busana yang berbentuk lelehan logam.
- n) Menyambung bagian sisi dan bawah flounce.
- o) Menyambung flounce dengan badan.
- p) Menjahit sisi gaun dengan kampuh buka dan penyelesaian disum.
- q) Menyelesaikan bagian sambungan flounce dan badan dengan cara dirompok.

Menjahit cape :

- a) Menjahit kombinasi pada cape pertama.
- b) Menyambung lengan

- c) Menjahit bagian sisi cape, bagian bawah disisakan sedikit (tidak dijahit) untuk membalik cape.
  - d) Mengesum bagian bawah cape.
  - e) Menghias busana.
  - f) Finishing.
- 6) Menghias Busana

Hiasan busana memiliki pengertian segala sesuatu yang dihiaskan pada busana agar busana tersebut memiliki nilai yang tinggi terutama nilai keindahannya.

Pada pembuatan busana pesta malam muslimah ini menggunakan hiasan *breeding* berwarna pink emas yang cara menghiasnya menggunakan teknik melekatkan benang.



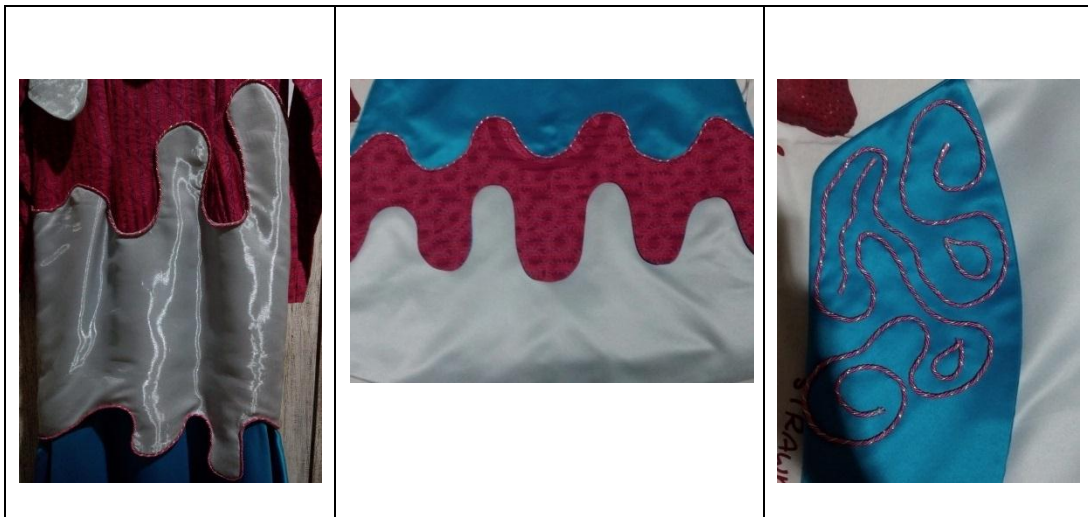
Gambar 38. *Breeding*

Melekatkan benang yaitu cara menghias kain dengan menggunakan benang besar dan dilekatkan pada kain dengan menggunakan benang yang lebih kecil, serta memakai tusuk hias yaitu tusuk lilit. Cara mengerjakannya yaitu :

- a) *Breading* dilekatkan pada bagian busana yang akan dihias dengan menggunakan tusuk lilit (balut). Tusuk lilit diatur agar jarangnya jangan sampai terlalu jarang.
- b) Masing-masing ujung benang pelekat harus disisakan, lalu dimasukkan kebagian buruk dan dimatikan supaya hiasan lekatan benang tidak mudah ditarik dan lepas.



Gambar 39. Proses Menghias



Gambar 40. Hiasan Pada Bagian Gaun dan Cape

## 7) Evaluasi Proses II

Evaluasi proses II atau pengepasan dua dilakukan pada busana yang sudah selesai dijahit minimal 90 % dari total pembuatan serta harus sesuai dengan desain yang telah dibuat.

Hasil evaluasi kedua yaitu :

Tabel 5. Hasil Evaluasi II

Aspek yang Dievaluasi	Hasil Evaluasi	Cara Mengatasi
Panjang gaun	Kurang panjang	Mengurangi kampuh bagian bawah gaun
Hiasan	Belum ada hiasan	Memasang hiasan pada bagaian panggul, lengan cape bagian kanan, dan cape bagian belakang.

## c. Evaluasi

Hasil busana yang diciptakan adalah busana pesta malam untuk muslimah dengan sumber ide T-1000. Trend yang diambil adalah *Biopop* dengan sub tema *monstrous*. *Look* pada busana ini yaitu *chinese look* dan menggunakan *style feminine elegant*, sedangkan siluetnya adalah S.

Unsur “T-1000” pada busana ini terlihat pada bentuk bagian busana yang menyerupai bentuk logam mencair, selain itu

penggunaan warna dan kombinasi bahan yang mirip dengan logam mencair. *Chinese look* terlihat dari bentuk luar busana atau siluet.

Jenis bahan yang digunakan untuk membuat busana pesta ini antara lain, satin bridal, lurik motif, dan organdi. Warna yang dipilih yaitu biru, pink, dan silver. Warna pink memberi kesan feminine untuk pemakai dan warna biru memberi kesan kelembutan dan tenang, sedangkan silver melambangkan warna sumber ide yaitu T-1000 *cyborg* yang terbuat dari logam cair.

### 3. Penyelenggaraan Pergelaran Busana

#### 1) Persiapan

Pergelaran ini merupakan suatu rangkaian yang diselenggarakan untuk menampilkan atau memamerkan hasil kreasi baru dari desainer, dengan tujuan mempromosikan busana yang diperagakan oleh peragawati. Gelar mahasiswa ini diikuti oleh mahasiswi Pendidikan Teknik Busana (S1) dan Teknik Busana (D3) baik reguler maupun non reguler. Ada beberapa tahap dalam pergelaran busana pesta ini, antara lain :

#### a) Pembentukan Panitia Pergelaran Busana

Pembentukan panitia merupakan salah satu persiapan penyelenggaraan pergelaran busana dengan tujuan semua kegiatan dapat berjalan lancar dan sukses dalam pelaksanaannya sesuai dengan harapan. Tanggung jawab dalam penyelenggaraan pergelaran busana dapat ditanggung bersama dalam sebuah

kepanitiaan sehingga akan terbentuk suatu kerjasama sesuai dengan tujuan pergeleran. Adapun susunan kepanitian dan tugas masing-masing sie dalam pergeleran busana *Authenture* adalah sebagai berikut :

(1) Ketua

- (a) Bertanggung jawab jalannya kepanitiaan.
- (b) Mengatur dan mengarahkan gerak panitia
- (c) Optimalisasi sumber daya yang ada.
- (d) Mengambil kebijakan yang bersifat internal dan eksternal tentang kepanitiaan.

(2) Sekretaris

- (a) Bertanggung jawab kepada ketua umum atas keluar/masuknya surat.
- (b) Membuat proposal kegiatan.
- (c) Pengadaan undangan, angket.
- (d) Pembuatan laporan pertanggung jawaban kepengurusan
- (e) Pengelolaan dan pendampingan administrasi setiap kegiatan.
- (f) Pembuatan surat-surat pernyataan ataupun surat perjanjian.

(3) Bendahara

- (a) Bertanggung jawab kepada ketua atas keluar/masuknya uang.
- (b) Bertanggung jawab atas pengumpulan iuran wajib, serta berhak menagih kepada yang bersangkutan.
- (c) Bertanggung jawab atas pembukuan keuangan.

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

(4) Sie Perlengkapan

(a) Mensurvei tempat pelaksanaan kegiatan dengan terperinci mengenai tempat acara berlangsung.

(b) Pengadaan fasilitas-fasilitas guna kelancaran kegiatan

(c) Menjadi fasilitator untuk peminjaman alat dengan jurusan.

(5) Sie Publikasi

(a) Bertanggungjawab terhadap pembuatan pamflet , tiket, dan brosur.

(b) Bertanggungjawab terhadap penyebaran pamflet , tiket, dan brosur.

(6) Sie Dekorasi

(a) Mensurvey tempat pembuatan Dekorasi

(b) Mendisain layout ruangan secara keseluruhan panggung

(c) Menentukan lighting

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

(e) Mendisain proposal , proposal pamflet, brosur, undangan, and tiket.

(7) Sie Dokumentasi

(a) Mencari sponsor untuk dokumentasi dan mensurvey video

(b) Bertanggung jawab atas dokumentasi kegiatan.

(8) Sie Humas

- (a) Bertanggungjawab terhadap penyebaran undangan.
- (b) Menjalin fasilitator untuk sambutan rektor, dekan dan ketua jurusan.
- (c) Menyelesaikan urusan surat-surat, perjanjian, dan hubungan masyarakat.

(9) Sie Sponshor

- (a) Mencari channel sponsor
- (b) Menjalin kerjasama dengan sponsor
- (c) Memastikan perjanjian dengan sponsor telah tertulis dengan baik dan terdapat surat surat perjanjian, serta bekerjasama dengan publikasi, dekorasi, booklet, dan dokumentasi mengenai logo sponsor dan kontribusi yang didapatkan oleh sponsor.
- (d) Bertanggung jawab terhadap ucapan terima kasih kepada sponsor.

(10) Sie Konsumsi

- (a) Mensurvei tempat pemesanan makanan dan snack.
- (b) Memesan makana dan snack dengan penawaran menu.
- (c) Mengatur jumlah snack untuk panitia, tamu undangan, model, penonton, dan crew.
- (d) Mengatur layout pengaturan makanan.

(11) Sie Keamanan

- (a) Bertanggung jawab kepada ketua akan terselenggaranya pertunjukan yang aman dan lancar.
  - (b) Mengurus surat perijinan dan keamanan dengan penyedia gedung serta kepolisian setempat.
  - (c) Mengerahkan anggotanya pada tempat-tempat tertentu pertunjukan berjalan lancar.
  - (d) Memastikan penjagaan tempat parkir, serta keluar masuk pengunjung dari gedung.
  - (e) Memastikan tidak ada gangguan dari media saat pertunjukan berlangsung.
- (12) Sie Model
- (a) Mengatur setiap sesi peragaan.
  - (b) Membantu pengaturan keluar masuk peserta di panggung.
  - (c) Bertanggung jawab terhadap peragawati.
  - (d) Menentukan nomor urut model dan desainer.
- (13) Sie Acara
- (a) Membuat susunan acara secara detail.
  - (b) Mengatur acara pengambilan ukuran fitting I, fitting II, Grand Juri, gladi resik, dan hari H.
  - (c) Mempresentasikan rencana kerja “auto plan” dengan membuat kurva deadline tiap departemen.
  - (d) Bertanggung jawab terhadap jalannya acara secara keseluruhan.
  - (e) Mencari MC dan pengisi hiburan.

(14) Sie Make Up

- (a) Mencari sponsor make up
- (b) Memfasilitasi kebutuhan perias
- (c) Bertanggung jawab atas make up, hair do, dan hijab model.

(15) Sie Booklet

- (a) Mensurvei tempat pembuatan booklet.
- (b) Penawaran sampul dan isi booklet.
- (c) Bertanggungjawab saat pembagian booklet.

(16) Sie Juri

- (a) Merekrut juri untuk penilaian pada saat grand juri.
- (b) Bertanggungjawab mendampingi juri pada saat penilaian gantung dan grand juri.
- (c) Membuat kriteria penilaian gantung dan grand juri.
- (d) Mengajukan permohonan piala.

(17) Sie *Backstage and Floor*

- (a) Membantu persiapan grand juri.
- (b) Menyiapkan standing hanger untuk hari H.
- (c) Mengkoordinir semua panitia backstage.
- (d) Mengkondisikan keamanan model dan desainer di backstage.
- (e) Koordinir dengan sie model untuk tempelan urutan per sesi backstage.
- (f) Koordinasi dengan sie acara dalam mengatur serangkaian acara mulai dari perencanaan grand juri sampai hari H.

(g) Membantu mengkoordinasi penerima tamu dengan tamu pada hari H.

(h) Mengkondisikan tempat duduk penonton dan tempat fotografer liar.

Pada kepanitiaian ini penulis masuk dalam sie perkap. Perkap bertugas untuk menyiapkan segala kebutuhan dari sie lain untuk acara pergelaran busana.

b) Penentuan Tema

Tema yang diangkat yaitu *Authenture* singkatan dari *Authenticit For Human Nature* yang artinya penggambaran kekuatan pribadi dan karakter seseorang dalam menghadapi pengaruh tekanan lingkungan eksternal. *Human nature* diartikan sebagai sifat asli manusia.

c) Sumber Dana

Penyelenggaraan pergelaran busana 2016 dengan tema *Authenture* tidak dapat berjalan apabila tidak didukung dana finansial yang mencukupi. Untuk itu setiap mahasiswa yang mengikuti pergelaran busana diwajibkan membayar uang iuran pokok sebesar Rp. 960.000, penjualan tiket VIP maupun reguler. Selain dari yang disebutkan di atas dana juga didapat dari sponsor. Adapun sponsor dalam pergelaran busana 2016 antara lain :

a) UNY

b) Dies Natalis UNY

- c) LT PRO
  - d) Hello F.KTV
  - e) Sanggar Busana PTBB
  - f) Fajar Fotocopy
  - g) Movie Box
  - h) Happy Puppy
  - i) Jolie
  - j) Roemi
  - k) CORE Kopma UNY
  - l) Yu and Me Salon
  - m) ARSA Modiste
  - n) Kedai Move On
  - o) Wijaya Boga
  - p) RN Beautiful Bag
  - q) D'gejrotKemek
  - r) Happy Puppy
  - s) Batik Huza
  - t) Mr. Teto
  - u) DLL
- d) Dewan Juri

Dewan juri yang melakukan penilaian yaitu dewan juri dari pihak luar, diantaranya :

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

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

Pergelaran busana ini diselenggarakan dalam rangka pergelaran mata kuliah proyek dan tugas akhir. Pergelaran busana dengan tema *Authenture* ini diadakan pada hari Selasa tanggal 19 April 2016 di Auditorium UNY.

## 2) Pelaksanaan

Ada beberapa tahapan pelaksanaan penyelenggaraan pergelaran busana yaitu :

### a) Penilaian Gantung

Penilaian gantung dilaksanakan pada tanggal 09 April 2016 pukul 09.30 – selesai. Proses nilai gantung yaitu busana dipakaikan pada patung, lalu dinilai oleh para dosen pembimbing tugas dan proyek akhir. Pada saat dilaksanakannya penilaian gantung juga dilaksanakan penilaian *moodboard* oleh beberapa dosen pembimbing proyek dan tugas akhir.

### b) Grand Juri

Pelaksanaan grand juri diadakan pada tanggal 10 April 2016 pada pukul 10.00 – selesai. Proses grand juri yaitu satu persatu mahasiswa maju beserta model dan mempresentasikan hasil

karyanya. Adapun juri yang dipilih untuk menilai Tugas dan Proyek Akhir ini adalah :

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

Gladi bersih dilaksanakan pada tanggal 19 April pukul 08.30 yang dihadiri oleh panitia, model, MC, dan beberapa dosen pembimbing pergeleran busan 2016. Gladi bersih ini bertujuan untuk latihan terakhir sebelum pergeleran dimulai.

- d) Penyelenggaraan Pergeleran Busana

Acara diselenggarakan pada hari Selasa tanggal 19 April 2016 di Auditorium UNY. Persiapan dilaksanakan sejak sehari sebelum acara dimulai yang dilakukan oleh panitia peragaan busana 2016. Persiapan acara meliputi : *stage* (panggung) beserta dekorasinya, dan pengaturan ruang-ruang, pemasangan *sound system* dan *lighting* serta penataan kursi pada hari Senin tanggal 18 April 2016, dan berikut ini adalah susunan acara pagelaran:

Tabel 6. Susunan Acara Hari H

No	Waktu	Susunan Acara
1.	06.00 – 07.00	Kedatangan panitia dan presensi
2.	07.00 – 08.00	Breafing Panitia
3.	08.00 – 08.30	Persiapan GR

4.	08.30 – 09.00	GR Peragaan Sesi 1
5.	09.00 – 09.30	GR Peragaan Sesi 2
6.	09.30 – 10.00	GR Peragaan sesi 3
7.	10.00 – 16.00	Make Up Model
8.	10.00 – 10.10	GR MC ( Welcome Greeting)
9.	10.10 – 10.20	GR Sambutan
10.	10.20 – 10.25	GR Penutup
11.	10.25 – 10.35	GR Tari
12.	10.35 – 11.00	GR Musik
13.	11.00 – 11.30	GR Desaigner Tamu
14.	11.30 – 13.00	ISHOMA (bergantian)
15.	13.00 – 14.00	Fitting busana Desaigner Tamu
16.	14.00 – 15.00	Laporan Setiap Sie
17.	15.00 – 16.00	ISHO (bergantian)
18.	16.00 – 17.00	Make Up MC
19.	16.00 – 17.30	Mengecek persiapan
20.	17.30	Persiapan selesai
21.	17.30 – 17.45	Persiapan open gate

e) Tahap Evaluasi

Pada berlangsungnya acara tersebut terdapat beberapa kekurangan seperti beberapa sie mengalami miskomunikasi dan kurangnya koordinasi antar staf dalam hal pembagian tugas. Meskipun demikian target kerja dapat terselesaikan dan masalah dapat diselesaikan dengan baik. Berikut merupakan evaluasi dari masing-masing sie :

1) Sie Acara

Persiapan:

a) Kendala

- (a) Kurangnya pemahaman anggota terhadap susunan acara
- (b) Adanya susunan acara yang tidak tepat waktu

(c) Adanya beberapa agenda yang dilakukan pada waktu yang bersamaan sehingga sulit dikontrol

(d) Ketidakhadiran panitia tambahan saat rapat intern Sie Acara atau kurang lengkapnya panitia tambahan

b) Solusi

(a) Adanya pertemuan persie dalam rapat sie, pertemuan tiap koordinator pada rapat koordinator, dan Sie Acara checking pada tiap-tiap sie

(b) Untuk panitia tambahan diberikan briefing secara terpisah dan sesuai dengan waktu masing-masing panitia tambahan

Pelaksanaan

a) Kendala

(a) Penggunaan jumlah HT yang masih kurang.

(b) Kurangnya tempat privasi untuk MC.

(c) Kurangnya koordinasi dengan LO talent.

(d) Kurangnya koordinasi dengan sie dekor lighting dan sound.

b) Solusi

(a) Penambahan jumlah HT.

(b) Breafing ulang sie dekor linghting dan sound.

(c) Menyediakan tempat khusus untuk MC.

(d) Pemanfaatan HT untuk LO tallent lebih dimaksimalkan.

2) *Sie Backstage*

- a) Ploting panitia tambahan tidak ada yang berada di tribun atas sehingga menyulitkan saat pengaturan penonton dan penghitungan kursi yang masih kosong.
  - b) Ploting panitia tambahan tidak ada yang menjaga di depan pintu masuk sehingga penonton yang baru datang menumpuk di belakang.
  - c) Kursi undangan untuk sekolah (sejajar dengan VIP) yang tidak ditutup menyulitkan pengaturan penonton VIP.
  - d) Panitia yang berada di floor kurang mengkondisikan keadaan lapangan dengan tamu.
  - e) Layout penataan kursi penonton kurang sesuai dengan keadaan lapangan sehingga harus ada sedikit perubahan, dengan pertimbangan kejelasan pandangan penonton dan kenyamanan penonton.
  - f) Kurangnya koordinasi dengan sie lain.
  - g) Kurang panitia di ruangan backstage dan kurang tanggap situasi.
- 3) Sie *Booklet*
- a) Terjadi mis komunikasi mengenai jumlah undangan, birokrasi, dan regular.
  - b) Terjadi mis komunikasi Antara Sie Sponsorship dengan Booklet, untuk pengiklanan di A4 booklet kurang 1, dan pemisahan booklet untuk pihak sponsor.

- c) Kesalahan penempatan urutan, untuk urutan 64 masuk ke kelas Teknik Busana D3 yang seharusnya masuk ke kelas Pendidikan Teknik Busana NR.
- 4) Sie Dekorasi
- a) Untuk panitia dekorasi kurang teliti dalam pembuatan panggung.
  - b) Kurangnya komunikasi antara sie dekorasi dan sie lain.
- 5) Sie Dokumentasi
- a) Keterbatasan Kapasitas Laptop untuk menyimpan dokumentasi sehingga file menyebar di beberapa anggota sie dokumentasi.
  - b) Jumlah kamera yang digunakan masih kurang dibanding dengan jumlah panitia sie.dokumentasi jadi saat pengambilan foto mesti bergantian.
  - c) Operator yang bertugas kurang mencermati slide yang ditayangkan.
- 6) Sie Humas
- a) Ketika hari H, masih kurang mengenal dosen, birokrasi , dan karyawan dari PTBB sehingga masih harus minta memperlihatkan undangan sebelum tanda tangan di buku tamu.
  - b) Antar panitia inti masih banyak missed communication.
  - c) Kurang solidnya antar panitia inti satu sie maupun satu angkatan.

- d) Surat menyurat datangnya ada yang mendadak sehingga sie humas terkendala dengan memasukkan surat ke pihak terkait.
  - e) kuota undangan tidak bisa dipastikan.
  - f) undangan belum bisa jauh-jauh hari untuk mengantar, sehingga ada undangan yang belum sampai ke tempat, hanya mengonfirmasi via sms.
  - g) kehadiran tamu banyak yang setelah jam tujuh, termasuk konfirmasi dari bapak WR I untuk membuka acara pada jam enam sore.
  - h) tiket untuk fotografer under control.
  - i) konsumsi pada meja tamu undangan habis sehingga ada tamu undangan yang mendapat konsumsi setara tiket VIP
  - j) sirkulasi among tamu pada meja registrasi kekurangan sehingga ada tamu undangan yang tidak mendapat konsumsi
- 7) Sie Juri
- a) Teliti tanggal dan jadwal ketika memberikan surat tugas kepada calon juri.
  - b) Dua minggu sebelum penilaian gantung pastikan juri eksternal sudah menyanggupi bersedia menjadi juri di Grand Juri.
  - c) Lebih cepat dalam proses pengambilan dan penghitungan vote favorit.
- 8) Sie Keamanan

- a) Tempat parkir sepeda motor yang direncanakan tidak mampu menampung jumlah sepeda motor yang datang sehingga dialihkan ke halaman timur auditorium.
  - b) Tempat parkir mobil yang direncanakan tidak mampu menampung jumlah mobil yang datang sehingga dialihkan ke jalan keluar rektorat.
  - c) Kehadiran panitia tambahan yang tidak tepat waktu karena banyak yang ujian, sehingga penempatan panitia jadi rancu.
  - d) Pengambilan tas panitia berdasarkan nomor tas kebingungan karena tidak antri dan tempat tas kurang besar.
  - e) Masih ada beberapa penonton yang memotret menggunakan flash meskipun sudah ditegur.
  - f) Sulit mengatur peserta yang ingin memfoto di area fotografer
  - g) Banyak yang tidak mau mendengarkan keamanan.
  - h) Keamanan bagian parkir ada yang masuk kedalam stage.
  - i) Dibutuhkan lebih dari satu orang untuk mengatur antrian dipintu masuk.
  - j) Keamanan didalam stage masih bergerombol.
  - k) Penitipan barang diruang konsumsi kurang teratur karena panitia inti konsumsi tidak mendengarkan saran dari keamanan, panitia tambahan keamanan tidak berani menegur panitia inti konsumsi.
- 9) Sie Konsumsi

- a) Terdapat sisa konsumsi karena banyak tamu undangan yang tidak datang.
- b) Nasi untuk makan malam pada hari H terlalu kering.
- c) Kedatangan snack birokrasi kurang tepat waktu.
- d) Ada beberapa sayur udh basi di bagian capcay, karena panitia mengambilnya terlalu sore sementara nasi box diantaranya jam dua.

#### 10) Sie Make Up

- a) Hasil make-up rapi sesuai dengan reverensi dan selesai tepat waktu.
- b) Penataan hijab dan hair do sesuai dengan reverensi yang dianjurkan.
- c) Penataan hijab dan hair-do selesai tepat waktu.
- d) Karet dan jepit hair-do ada sebagian kurang kuat.

#### 11) Sie Model

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

#### 12) Sie Perkap

- a) Kurangnya komunikasi sie lain dengan perkap mengenai kebutuhan yang perlukan oleh sie yang bersangkutan, sehingga saat pengadaan barang itu berlangsung, terjadi kekurangan barang yang dikarenakan kurangnya komunikasi. Misalnya:

Terjadinya penambahan barang secara mendadak yang ada di luar data kebutuhan barang yang sudah terdaftar.

- b) Sebelum acara dimulai bila ingin meminta bantuan dari Sie Perkap diharapkan di briefing terlebih dahulu. Seperti halnya kemarin pemutaran video antara layar distage dan dibackstage terjadi kesalahan.
- c) Lebih mengetahui jobdesk semua Sie. Karena terlalu banyak Sie yang menyalahartikan jobdesk perkap.
- d) Jika setiap keperluan yang bisa disediakan sendiri, diharapkan tidak langsung meminta perkap untuk menyediakan saat itu juga.

### 13) Sie Publikasi

- a) 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.
- b) Pastikan pada saat pemotongan pamflet, cocard dan lain-lain yang sudah dicetak dipotong secara benar dan tepat agar tidak kerja ulang.
- c) Keterlambatan dalam pencetakan banner.
- d) Pastikan media untuk publikasi acara tersebar terlebih dahulu semua, baru buka pembelian tiket.

### 14) Sie Sponsor

- a) Hello fktv tidak bisa hadir.

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

#### 15) Bendahara

- a) Hello fktv tidak bisa hadir.
- b) Proposal terhambat rentang waktu untuk menunggu tanda tangan pengesahan.
- c) Dalam penyebaran proposal panitia tidak solid dalam menjalannya.
- d) Kurang komunikasi antara sie sponsor dengan sie acara sehingga mengakibatkan membayar biaya wardrope sebesar Rp 375.000.00 ke pihak sponsor wardrobe rajawali fashion.

#### 16) Sekretaris

- a) Pencetakan proposal sponsor mengalami kemunduran dikarenakan harus revisi beberapa kali untuk konten yang masuk dalam proposal.
- b) 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.

- c) Kelalaian dalam menyimpan stempel.

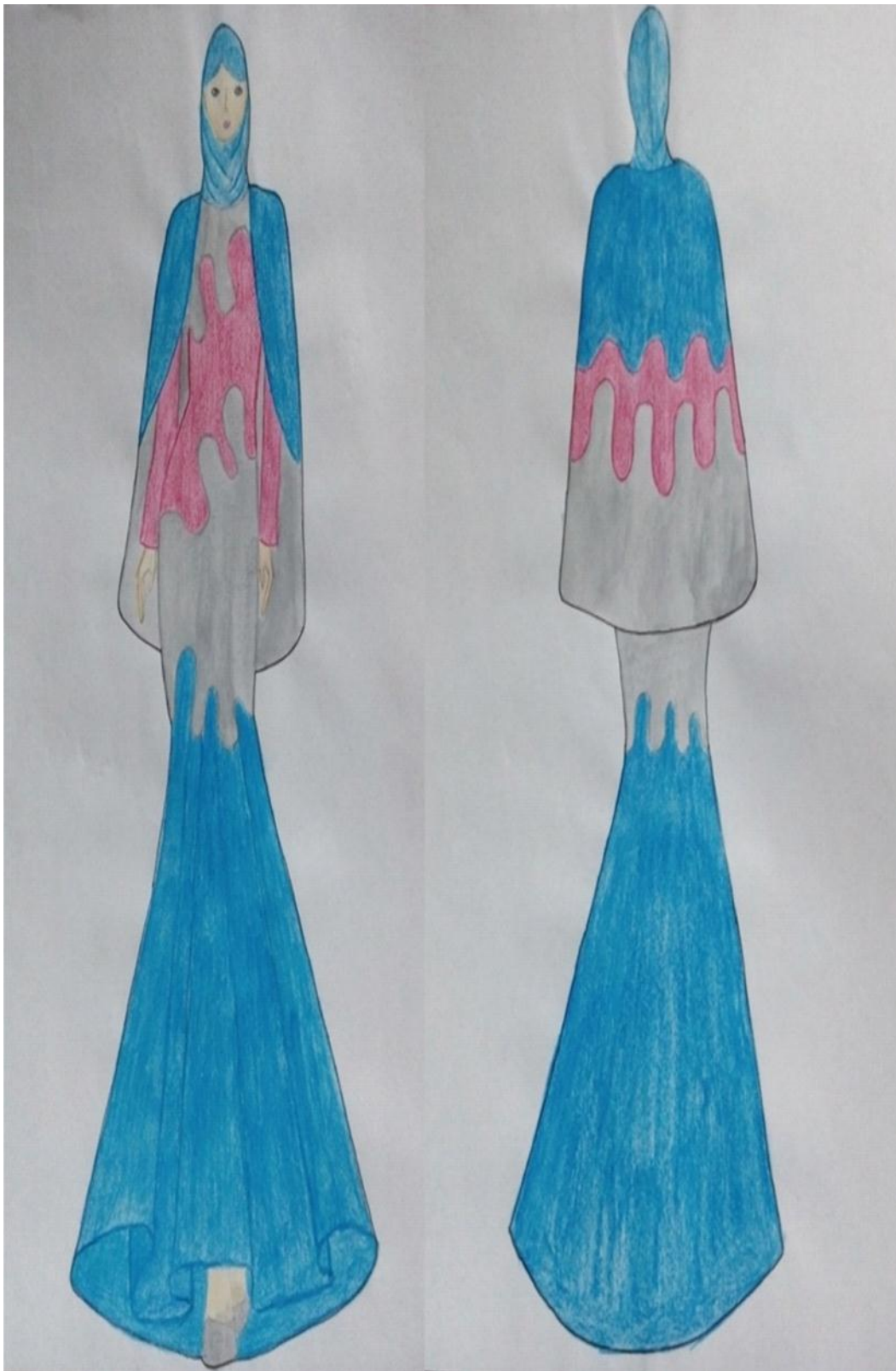
#### 17) Ketua

- a) Kepanitiaan belum sepenuhnya sempurna masih banyak anggota yang tidak mau bekerja sama demi kelancaran acara.
- b) Target planing yang diberikan tidak selalu dikerjakan dan seringkali tidak sesuai waktu yang disepakati.
- c) Masih banyaknya sikap individual didalam kepanitiaan.
- d) Masih banyak sie yang kurang berkoordinasi dengan ketua terkait hal-hal yang berhubungan dengan kepanitiaan.
- e) Banyak sie yang berjalan sendiri tanpa berkoordinasi dengan ketua.
- f) Rapat yang dilakukan sering tidak sesuai dengan target yang diharapkan.

## **B. Hasil**

### 1. Desain

Desain busana pesta malam dengan sumber ide T-1000 dan sub tema *Monstrous* dituangkan dalam *fashion illustration* dalam ukuran A4 yang mencerminkan sifat feminine, lembut, dan elegant, diwujudkan dalam bahan busana yang dipakai, siluet busana serta hiasan busana.



Gambar 41. *Fashion Illustration*

## 2. Busana

Hasil busana yang diciptakan adalah busana muslimah untuk pesta malam dengan sumber ide *cyborg T-1000*. *T-1000* pada busana ini terlihat pada bentuk bagian busana yang menyerupai bentuk logam mencair, selain itu penggunaan warna dan kombinasi bahan yang mirip dengan logam mencair. *New look* terlihat dari bentuk luar busana atau siluet.

Jenis bahan yang digunakan antara lain, satin bridal, lurik motif, dan organdi. Penggunaan bahan organdi untuk memberi kesan *glossy* kurang tepat, karena serat yang dimiliki oleh bahan satin dan organdi hamper sama. Jadi, untuk memberi kesan *glossy* sebaiknya menggunakan bahan organza. Warna yang dipilih yaitu biru, pink, dan *silver*. Warna pink memberi kesan feminine untuk pemakaian dan warna biru memberi kesan kelembutan dan tenang, sedangkan silver melambangkan warna sumber ide yaitu *T-1000 cyborg* yang terbuat dari logam cair.

## 3. Pergelaran Busana

Pergelaran busana *Authenture* dihadiri oleh Wakil Rektor, Wakil Dekan, para juri, desainer Jogja yaitu Goet Poespo, dan para dosen busana. Pergelaran busana *Authenture* dikatakan berhasil karena penjualan tiket *sold out*, para undangan meninggalkan tempat setelah acara selesai, kepanitiaan berjalan dengan baik. Karya mahasiswa yang terpilih menjadi karya terbaik masing-masing mendapatkan

penghargaan berupa trophy dari berbagai instansi. Semua trophy berjumlah 12, yaitu (1) juara umum diraih oleh Tesaria Kurnia Putri, (2) juara favorit diraih oleh Dewinta Megarani, (3) juara best design diraih oleh Selvana Heruka, (4) juara 1 D3 diraih oleh Tesaria Kurnia Putri, (5) juara 2 D3 diraih oleh Agustina Anggraeni, (6) juara 3 D3 diraih oleh Ayu Mega Margaretta, (7) juara 1 S1 R diraih oleh Luthfi Mala'il Khusna, (8) juara 2 S1 R diraih oleh Widia Pratiwi, (9) juara 3 S1 R diraih Muthiah, (10) juara 1 S1 NR diraih oleh Ristriana Pratomi, (11) juara 2 S1 NR diraih oleh Friska Paulus, (12) juara 3 S1 NR diraih oleh Nasiha Al Sakina.

### C. Pembahasan

#### 1. Penciptaan Desain Busana

Penciptaan desain busana harus sesuai dengan tema besar pergelaran busana 2016 yaitu *Authenture* yang mengacu pada *trend forecasting* 2016/2017 yaitu *Resistance*. Dengan trend ini desain diharuskan menonjolkan keceriaan namun dituangkan dalam gaya *feminine elegant*. Untuk itu diperlukan adanya pemahaman dan penghayatan dari makna yang terkandung dalam tema dan trend yang diangkat.

Penciptaan sumber ide diawali dengan mengamati dan menetapkan sumber ide, kemudian dituangkan dalam bentuk *mood board* yang lebih dipahami agar desain tidak keluar dari sumber ide

yang dipilih. Setelah itu membuat *design sketching, presentation drawing* dan *fashion illustration*.

## 2. Pembuatan Busana

Tahapan-tahapan yang dilalui setelah pembuatan desain busana adalah merealisasikan desain dalam bentuk busana dengan melalui beberapa tahapan proses. Proses pembuatan busana meliputi, pengambil ukuran, membuat pola, membuat rancangan bahan dan harga, pemotongan bahan, pemberian tanda jahitan, penjelujuran, *fitting* satu, penjahitan, *fitting* dua, memasang hiasan, penilaian gantung, dan *grand juri*. *Fitting* satu dilakukan pada saat busana masih dijelujur tangan dengan tujuan jika terjadi kesalahan ukuran dapat diperbaiki tanpa harus merusak bahan. Setelah evaluasi dilanjutkan dengan menjahit menggunakan mesin jahit sampai dengan penyelesaian, kemudian dilanjutkan dengan *fitting* dua. Setelah tahap *fitting* dua, tahap selanjutnya adalah nilai gantung, penilaian gantung dilakukan dengan memasang busan pada *mannequin* yang kemudian dinilai oleh dosen pembimbing tugas dan proyek akhir. Aspek yang dinilai meliputi teknologi jahit, hiasan, teknik membuat pola, dan kesesuai dengan desain. Penilaian selanjutnya adalah *grand juri*. *Grand juri* dilakukan oleh juri dari pihak luar, yaitu :

- a) Dra. Djandjang Purwo S, M.Hum
- b) Drs. Dandy T. Hidayat
- c) Ir. Ramadhani A. Kadir

d) Murdika Paradise, S.T

e) Agung Purwandono, S.Sos

Proses penilain dilakukan dengan cara busana diperagakan oleh model, sememntara desainer mempresentasikan konsep penciptaannya. Aspek yang dinilai meliputi kesesuain konsep, dan *look*. Bersamaan dengan *grand* juri juga dilakukan penilaian *mood board* sebagai visualisasi gagasan konsep oleh tim juri dari dosen.

### 3. Penyelenggaraan Pergelaran Busana

Pergelaran busana dilakukan dalam tiga tahap yaitu persiapan, pelaksanaan, dan evaluasi. Dalam pergelaran busana dibentuk suatu organisasi kepanitiaan yang terdiri dari ketua, sekretaris, bendahara, dan seksi-seksi lainnya. Dengan adanya organisasi maka tanggung jawab dan tugas-tugas dari mahasiswa menjadi jelas. Pergelaran busana diadakan pada hari Selasa, 19 April 2016 dengan tema “Authenture” yang bertempat di Auditorium UNY. Pergelaran busana ini diikuti oleh 103 mahasiswa yang dibagi salam tiga sesi. Dalam acara pergelaran busana ini penulis mendapat urutan nomor 40. Setelah pelaksanaan dilakukan, tahap selanjutnya adalah evaluasi, hal ini dilakukan untuk mengatasi beberapa masalah yang belum terselesaikan dengan mempelajari kekurangan dan dapat dijadikan sebagai pembelajaran dan perbaiki di acara-acara berikutnya.

## BAB V

### KESIMPULAN DAN SARAN

#### A. Kesimpulan

Berdasarkan rumusan masalah maka dapat diambil kesimpulan sebagai berikut :

1. Terciptanya desain busana pesta malam muslimah dengan sumber ide *Cyborg T-1000* ini dilakukan melalui proses mengkaji tema *Authenture*, *trend Biopop*, dan sub *trend monstrous*, sumber ide yang diwujudkan dalam bentuk *design sketching* untuk menuangkan ide-ide, *presentation drawing* ditunjukkan untuk pelanggan, *production sketching* untuk tujuan produksi busana dan *fashion illustration* yang bertujuan untuk promosi hasil busana.
2. Terwujudnya busana pesta malam berupa gaun yang dilengkapi dengan *cape*. Pembuatan busana ini melalui tiga tahap yaitu: persiapan, pelaksanaan dan evaluasi. Tahap persiapan meliputi membuat desain kerja busana, mengambil ukuran model, membuat pola busana, merancang bahan dan harga. Tahap pelaksanaan meliputi meletakkan pola pada bahan, memotong bahan dan memberi tanda pola, menjelujur , evaluasi tahap I, menjahit, memberian hiasan. Tahap evaluasi II berupa penilaian terhadap karya yang dibuat yaitu teknik penjahitan dan pemasangan hiasan.

3. Terselenggaranya pergelaran busana *Authenture*. Pelaksanaan pergelaran busana ini dilakukan melalui tiga tahap yaitu persiapan, yang meliputi pembentukan panitia, menentukan tema, tujuan, waktu dan tempat pelaksanaan serta menentukan anggaran. Pelaksanaan, yang meliputi penilaian gantung yang dilaksanakan pada tanggal 9 April 2016, *grand juri* pada tanggal 10 April 2016, gladi bersih dilaksanakan sebelum pergelaran busana dimulai. Pergelaran busana dengan tema *Authenture*, yang ini diikuti oleh 103 mahasiswa yang terdiri dari S1 Non Reguler angkatan 2013, S1 Reguler angkatan 2013, dan D3 angkatan 2013 Jurusan Pendidikan Teknik Boga dan Busana Fakultas Teknik Universitas Negeri Yogyakarta. Pergelaran ini dilaksanakan pada hari Selasa tanggal 19 April 2016 pukul 18.30 yang bertempat di Auditorium UNY. Penyusun tampil dengan nomor urut 40 pada sesi kedua dengan sumber ide *Cyborg T-1000*, dan diperagakan oleh model Angela. Evaluasi, yaitu mengevaluasi acara pergelaran busana mulai dari tahap persiapan sampai pelaksanaannya.

## **B. SARAN**

1. Bagi Mahasiswa
  - a. Proses penciptaan disain busana sebaiknya menentukan sumber ide yang sesuai dengan tema dan *trend* serta mencari referensi dari buku-buku maupun internet terkait tema dan *trend* yang dipilih agar mempermudah dalam membuat disain busana.

- b. Proses pembuatan busana pesta perlu melakukan proses *pressing* pada setiap langkah menjahit, agar memudahkan proses selanjutnya dan hasil busana bisa lebih rapi.
  - c. Pemilihan bahan lebih diperhatikan seperti jika ingin memberi kesan *glossy* sebaiknya menggunakan organza daripada organdi.
  - d. Dalam pembuatan karya mahasiswa sebaiknya menggunakan kain tradisional untuk melestarikan kain tradisional Indonesia.
  - e. Teknik yang akan digunakan dalam proses menjahit harus difikirkan dari awal, agar pada saat menjahit tidak mengalami kesulitan.
  - f. Perlu adanya koordinasi dan komunikasi yang baik antar panitia, agar tugas kepanitiaan dapat berjalan dengan baik.
2. Bagi Lembaga
    - a. Menambah buku referensi tentang *fashion* yang ada dipergustakaan agar mahasiswa mudah mencari buku referensi.
3. Bagi Masyarakat
    - a. Pada saat terselenggaranya pergelaran busana sebaiknya masyarakat lebih merespon dan mengapresiasi hasil karya mahasiswa.
    - b. Menjadikan pergelaran busana *Authenture* sebagai motivasi untuk melestarikan budaya Nusantara.

## DAFTAR PUSTAKA

- Adimodel. (2009). *Lighthing For Fashion*. Jakarta:PT. Elex Media Komputindo.
- Afif Ghurub Bestari. (2011). *Menggambar Busana Dengan Teknik Kering*. Klaten:Intan Sejati Klaten.
- Arifah A. Riyanto. (2003). *Desain Busana*. Bandung:Yapemdo.
- Asti Musman dan Ambar B. Arini. (2011). *Batik : Warisan Adiluhung Nusantara*. Yogyakarta:G-Media
- Chodijah dan Moh. Alim Zaman. (2001). *Desain Mode Tingkat Dasar*: Jakarta:Meutia Cipta Sarana.
- Chodijah dan Wisri. A. Mamdy. (1982). *Disain Busana untuk SMKK/SMTK*. Jakarta:Departemen Pendidikan dan Kebudayaan.
- Dharsono Sony Kartika, (2004). *Seni Rupa Modern*. Bandung:Rekayasa Sains.
- Dina Midiani. Dkk. (2016). *Indonesia Trend Forecasting 2016/2017 resistance*. Rawamangun:BD+A Design.
- (2016). *Indonesia Trend Forecasting 2016/2017Decoding Fashion Resistance*. Rawamangun:BD+A Design.
- Ernawati, Izwerni, dan Weni Nelmira. (2008). *Tata Busana Jilid 1 untuk SMK*. Jakarta:Direktorat Pembinaan SMK
- Enny Zuhni Khayati. (1998). *Disain busana III*. Yogyakarta:IKIP Yogyakarta.
- Goet Poespo. (2005). *Panduan Teknik Menjahit*. Yogyakarta:Kanisius.
- (2009). *A to Z Istilah Fashion*. Jakarta:PT.Gramedia Pustaka Utama.
- Hartatiati Sulistio. (2005). *Rancang Busana: terampil, membentuk pribadi mempesona*. Yogyakarta:UNNES PRES.
- Ibnu Syamsi. (1998). *Pokok Organisasi dan Manajemen*. Jakarta:Rineka Cipta.
- M .H. Wancik. (1992). *Bina Busana Pelajaran Menjahit Pakaian Wanita*. Jakarta:PT.Gramedia Pustaka Utama.
- (2000). *Bina Busana II*. Jakarta:PT.Gramedia Pustaka Utama.
- Nanie Asri Yuliati. (1993). *Teknologi Busana*. Yogyakarta:IKIP Yogyakarta.
- Porrie Muliawan. (1997). *Analisa Pecah Model Busana Wanita*. Jakarta:PT BPK Gunung Mulia.

- Prapti Karomah. (1990). *Tata Busana Dasar*. Yogyakarta:IKIP Yogyakarta.
- Prapti Karomah dan Sacilia Sawitri. (1988). *Pengetahuan Busana*. Yogyakarta:IKIP Yogyakarta.
- Sicilia Sawitri. dkk. (1997). *Tailoring*. Yogyakarta:IKIP Yogyakarta
- Sri Ardiati Kamil. (1986). *Fashion Design*, Jakarta:Departemen Pendidikan dan Kebudayaan.
- Sri Widarwati. (2000). *Desain Busana I*. Yogyakarta:IKIP Yogyakarta.
- Sri Widarwati, Widyabakti Sabatari dan Sicilia Sawitri. (2000). *Disain Busana II*. Yogyakarta:IKIP Yogyakarta.
- Soengeng Toekio M. (1987). *Mengenal Ragam Hias Indonesia*. Bandung:ANGKASA.
- Soekarno. (2002). *Buku Penuntun Membuat Pola Busana Tingkat Dasar*. Jakarta:PT.Gramedia Pustaka Utama.
- Soekarno & Lanawati Basuki. (2004). *Panduan Membuat Desain Ilustrasi Busana*. Jakarta:Kawan Pustaka.
- Sujawi Bastomi. (1982). *Seni dan Budaya Jawa*. Semarang:IKIP Semarang.
- Syaikh Abdul Wahhab Abdussalam Thawilah. (2007). *Panduan Berbusana Islami*. Jakarta:Almahira
- Widjiningsih. (1982). *Desain Hiasan Dan Lenan Rumah Tangga*. Yogyakarta:IKIP Yogyakarta
- Widjiningsih, Sri Wisdiati, Enny Zuhni Khayati. (1994). *Konstruksi Pola Busana*. Yogyakarta:IKIP Yogyakarta

Sumber dari internet :

Macherie Ana. (2015). *Terminator 2 : Judgment Day*. Diambil tanggal 23 April 2016. Dari [http://terminator.wikia.com/wiki/Mimetic\\_polyalloy](http://terminator.wikia.com/wiki/Mimetic_polyalloy)

Suciati. (2009). *MOODBOARD*. Diambil tanggal 28 April 2016. Dari [http://file.upi.edu/Direktori/FPTK/JUR.\\_PEND.\\_KESEJAHTERAAN\\_KELUARGA/197501282001122-SUCIATI/Moodboard.pdf](http://file.upi.edu/Direktori/FPTK/JUR._PEND._KESEJAHTERAAN_KELUARGA/197501282001122-SUCIATI/Moodboard.pdf)

**L**

**A**

**M**

**P**

**I**

**R**

**A**

## Lampiran 1. Susunan Kepanitiaan

NO.	SIE	ANGGOTA
1.	Ketua Umum	Marinda Yuni Asari
2.	Ketua panitia	Yeti Nurfendah Yuliana Suci Wulandari
3.	Sekretaris	Luthfi Mala'il Khusna Erni Rohmawati Unaisah
4.	Bendahara	Farida Aryani Tesaria K. Putri Dahlia Nurjanah
5.	Sponsor	Rani Sri Windarti Ayu Mega Margareta Ristriana Pratom Bernavita Karina K Selvana Heruka Aulia Tri Sakti Sarah Fadhila Rodhiyah Nurhayati Dwi Nur Hasanah
6.	Model	Niswatul Aini Ria Septiana Annis Adibah A Iva Siti Rochani Rani Oktaviana
7.	Dokumentasi	Ayu Fajriani Sidqi Dewi Nastiti Ananda Ayu W Anggita Suryaningrum

		Widia Pratiwi Dewi Purbaningsih
8.	Dekorasi	Oryza Sativa L Aprilia Tri A Dinda Triana P Wakidah Kurniana A Indah Setyawati Wahidatun Nurul Azizah Hanifatus Sa'diyyah Hayati
9.	Perkap	Mei Dyanggita Yustiari Evinovi Haryanti Linda Kurniawati Aulia Fatimatuz Zahro Intan Pramandha Mar'atus Sholihah Gita Sakti Nur Pratama
10.	Keamanan	Eka Yuliana Lurin Taufana Dewanti Bela Kristiana Tri Puji Astuti Rokhmi Arta Nugraheni Yuliasih
11.	Konsumsi	Nawinda Jati Lestari Umi Khoiriyah Olina Dea Kharisa Fahmila Ajeng Dwi Ervina
12.	Humas	Dinda Hidayati Atiyatullzzah Dewinta Megarani

		Cynthia Mustika K. Nurindah Rosvitra Putri Lia Noor
13.	Acara	Eka Fitriyani Anisa Putri Fadhila Septiani K. S. Hanindha Fitri Apsari Widia Damayanti Khoirunisa Wibi Hanum Larasati Dwi Putri Oktavia Nadia Ayu Sekarini Seviana Dewanti
14.	Publikasi	Yuliani Tirta Aryani Desak Made Yuliana Agnes Fahriana Linda Rania Inka Galuh
15.	Juri	Ferina Suci Adiningtyas Febri Rohmawati Muthiah Khalaeska Afiati Aisyah Ulayya
16.	Make-Up	Nasiha Al Sakina Yasinta Ajeng S. R Dwi Kusuma Wardani Khomsatun Agustina Anggraini
17.	Booklet	Isnaini Fatimah

		Meilin Dwini Alkarimah Melinda Anindita Nungky D.A Friska Paulus
18.	Backstage	Tika Pratiwi Selly Indah Perdana Haniatur Rosyidah Yuni Fatma Royani Wisma Firanti Utami Laela Nur Widiana Desniati Parcelina Shendy Claudya F. Y Tika Pratiwi

## Lampiran 2. Anggaran Pengeluaran

Devisi	Iuran Pengeluaran	Banyaknya	Harga Satuan	Jumlah
Ketua	Sewa KPLT			Rp 100.000,00
				Rp 350.000,00
			<b>Total</b>	<b>Rp 450.000,00</b>
Sekretaris	Stempel			Rp 70.000,00
	Foto Copy Sekretaris 3			Rp 81.200,00
	Keperluan Sekretaris 1			Rp 17.000,00
	Keperluan Sekretaris 2			Rp 503.800,00
	Keperluan Sekretaris 3			Rp 54.700,00
	Cetak Sertifikat			Rp 390.000,00
	Jilid LPJ			Rp 100.000,00
			<b>Total</b>	<b>Rp 1.216.700,00</b>
Bendahara	Sewa auditorium			Rp 1.200.000,00
			<b>Total</b>	<b>Rp 1.200.000,00</b>
Sie Acara	DP Vee Band			Rp 500.000,00
	MC Grand Juri			Rp 150.000,00
	Vandel Designer tamu			Rp 360.000,00
	DP Vee Tari			Rp 300.000,00
	Vee MC			Rp 1.000.000,00

	Pelunasan Vee Tari			Rp 300.000,00
	Pelunasan Vee Band			Rp 500.000,00
	Sewa Set Drum			Rp 200.000,00
	Fotocopy & Q-card MC			Rp 73.300,00
			<b>Total</b>	<b>Rp 3.383.300,00</b>
Konsumsi	Snack (Pengukuran)			Rp 235.000,00
	Snack (Fitting 1)			Rp 320.000,00
	Konsumsi foto booklet			Rp 1.012.000,00
	Konsumsi Penilaian Grand Juri			Rp 1.068.000,00
	Konsumsi Penilaian Gantung			Rp 332.000,00
	Air Mineral			Rp 1.080.000,00
	Snack dan makan H- 1			Rp 1.362.000,00
	Keperluan Konsumsi			Rp 221.700,00
	Konsumsi Hari-H			Rp 13.412.500,00
			<b>Total</b>	<b>Rp 19.043.200,00</b>
Perlengkapan	Air mineral untuk stimer			Rp 16.200,00
	Trash bag			Rp 8.100,00
	Air mineral untuk stimer			Rp 8.100,00
	Trash bag			Rp 48.600,00

	Plester luka			Rp 3.000,00
	Sketsel			Rp 240.000,00
	Alat dan perlengkapan			Rp 1.750.000,00
	Perlengkapan			Rp 573.000,00
	Keperluan perkab			Rp 41.500,00
	Vee Supir			Rp 175.000,00
			<b>Total</b>	<b>Rp 2.863.500,00</b>
Dokumentasi	Dokumentasi Hari H			Rp 3.500.000,00
		=	<b>Total</b>	<b>Rp 3.500.000,00</b>
Humas	Print Pamflet			Rp 28.800,00
	Kain Jarik			Rp 60.000,00
	Cetak Undangan			Rp 459.000,00
	Label undangan			Rp 4.200,00
	Print warna			Rp 6.000,00
	KSR			Rp 17.700,00
	Amplop			Rp 6.000,00
			<b>Total</b>	<b>Rp 581.700,00</b>
Make Up	Membeli lipstik	50	Rp 30.000,00	Rp 1.500.000,00
	Hair Do Foto Booklet			Rp 2.340.000,00
	Keperluan foto booklet			Rp 102.000,00
	Keperluan grand juri			Rp 109.400,00
	Hijab & Hair Do Hari-H			Rp 2.800.000,00
	Face Papper			Rp 12.500,00

			<b>Total</b>	<b>Rp 6.863.900,00</b>
Backstage & Floor	Kertas HVS			Rp 18.000,00
	Print A4			Rp 12.500,00
	Kardus Voting			Rp 10.000,00
			<b>Total</b>	<b>Rp 40.500,00</b>
Model	Agency model			Rp 33.500.000,00
	Keperluan Model			Rp 220.800,00
	Print Grand Juri			Rp 12.600,00
			<b>Total</b>	<b>Rp 33.733.400,00</b>
Publikasi	Keperluan Publikasi			Rp 1.085.696,00
			<b>Total</b>	<b>Rp 1.085.696,00</b>
Booklet	DP Fotografer (foto booklet)			Rp 500.000,00
	Pelunasan fotografer			Rp 500.000,00
	Dp papper bag			Rp 400.000,00
	Pelunasan papper bag			Rp 320.000,00
	DP booklet			Rp 10.000.000,00
	Pelunasan booklet			Rp 4.800.000,00
	Keperluan Booklet			Rp 43.800,00
			<b>Total</b>	<b>Rp16.553.800 ,00</b>
Sponsorship	Transportasi dan pulsa			Rp 300.000,00
	Carity			Rp 500.000,00
	Wardrobe			Rp 375.000,00

			<b>Total</b>	<b>Rp 1.175.000,00</b>
Keamanan	Fotocopy			Rp 76.700,00
	Pembelian kain			Rp 22.300,00
	Keperluan keamanan			Rp 50.000,00
			<b>Total</b>	<b>Rp 149.000,00</b>
Dekorasi, Sound & Lighting	Dekorasi, Sound & Lighting hari H			Rp 24.500.000,00
			<b>Total</b>	<b>Rp 24.500.000,00</b>
Juri	DP Vandel			Rp 500.000,00
	Pelunasan vandel			Rp 2.200.000,00
	Keperluan Sie Juri			Rp 31.500,00
			<b>Total</b>	<b>Rp 2.731.500,00</b>
Mahasiswa yang tidak mengikuti TA/PA	1. Intan Fauzi 2. Erfana Uji C 3. Rr. Siti Sofia N K 4. Falasifa Listioni	4	222.000	Rp 888.000,00
			<b>Total</b>	<b>Rp 888.000,00</b>
			<b>Total Keseluruhan</b>	<b>Rp 119.959.596,00</b>

## PEMASUKAN

No.	Dana Masuk	Banyak	Biaya @	Jumlah
1	siswa MP			Rp 25.379.700
2	siswa KI			Rp 5.321.000
3	pemasukan sponsor, dll			Rp 7.225.000
4	iuran mahasiswa			Rp 100.428.000
5	siswa konsumsi			Rp 336.000
6	siswa 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

## PEMASUKAN SPONSOR, DESAINER BINTANG TAMU DAN IKLAN BOOKLET

NO.	TANGGAL	KETERANGAN	JUMLAH
1	30/03/2016	DP disainer	Rp 3.500.000
2	30/03/2016	sponsor sanggar busana	Rp 2.000.000
3	30/03/2016	sponsor you n me hairdo beauty	Rp 200.000
4	01/04/2016	iklan booklet arsa modiste	Rp 150.000
5	01/04/2016	iklan umi khoiriyah	Rp 150.000

6	01/04/2016	sponsor arsa modiste	Rp	150.000
7	07/04/2016	sponsor dwi warna	Rp	100.000
8	18/04/2016	pelunasan disainer	Rp	500.000
9	20/04/2016	iklan booklet dwi warna	Rp	75.000
10	20/04/2016	iklan booklet rn beautifull sling bag	Rp	75.000
11	20/04/2016	iklan booklet lizzy	Rp	75.000
12	22/04/2016	sponsor kedai move on	Rp	100.000
13	22/04/2016	Stand	Rp	150.000
			Rp	7.225.000



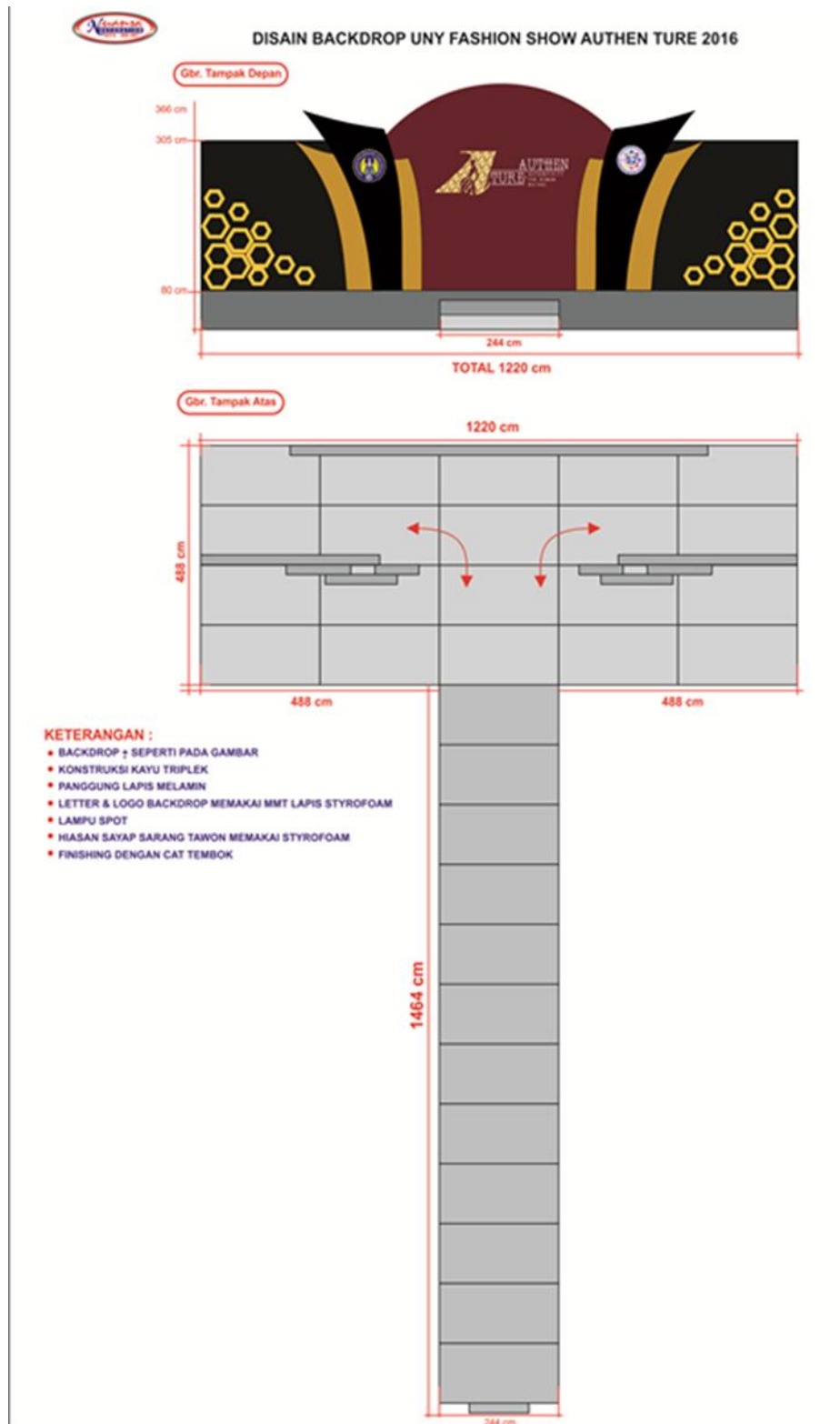
lampiran 3. Tiket Reguler



Lampiran 4. Tiket VIP



Lampiran 5. Pamflet Pergelaran

Lampiran 6. *Layout Panggunga*



Lampiran 7. Foto Model Tampak Depan



Lampiran 8. Foto Model dengan Desainer

## Lampiran 9. Hasil Kejuaraan

HASIL	KELAS	NAMA
Juara Umum	D3	Tesaria Kurnia Putri
Juara Favorit	S1	Dewinta Megarani
Juara Best Design	S1	Selvana Heruka
Juara 1	S1 R	Luthfi Mala'il Khusna
Juara 2	S1 R	Widia Pratiwi
Juara 3	S1 R	Muthiah
Juara 1	D3	Tesaria Kurnia Putri
Juara 2	D3	Agustina Anggraeni
Juara 3	D3	Ayu Mega Margareta
Juara 1	S1 NR	Ristriana Pratomy
Juara 2	S1 NR	Friska Paulus
Juara 3	S1 NR	Nasiha Al Sakina