



**BUSANA PESTA MALAM REMAJA DENGAN SUMBER IDE GEDUNG
LONGABERGER DALAM PERGELARAN BUSANA AUTHENTURE**

PROYEK AKHIR

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



**Disusun Oleh
Erni Rohmawati
NIM. 13514134017**

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

PENGESAHAN

Proyek Akhir yang berjudul "**BUSANA PESTA MALAM REMAJA SUMBER IDE GEDUNG LONGABERGER DALAM PERGELARAN BUSANA AUTHENTURE**" telah dipertahankan di depan Dewan Penguji Proyek Akhir Fakultas Teknik Universitas Negeri Yogyakarta pada Tanggal 20 Mei 2016 dan dinyatakan lulus.

DEWAN PENGUJI:

| Nama | Jabatan | Tandatangan | Tanggal |
|-------------------------------|---------------|---|--------------|
| Sri Emy Yuli Suprihatin, M.Si | Ketua Penguji |  | 21 Juni 2016 |
| Dra. Zahida Ideawati | Sekretaris |  | 21 Juni 2016 |
| Enny Zuhni Khayati, M.Kes | Penguji |  | 21 Juni 2016 |

Yogyakarta, Juni 2016

Dekan

Fakultas Teknik

Universitas Negeri Yogyakarta



Dr. Moch Buri Triyono

NIP: 19560216 198603 1 003 4

PERSETUJUAN

Tugas Akhir yang berjudul “Busana Pesta Malam Remaja Dengan Sumber Ide Gedung *Langaherger* dalam Pergelaran Busana *Authenture*” ini telah disetujui oleh pembimbing untuk disajikan.

Yogyakarta, Mei 2016

Dosen Pembimbing



Sri Emy Yuli Suprihatin, M.Si

NIP. 19620503 198702 2 001

PERNYATAAN

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

Yogyakarta, Mei 2016



Erni Rohmawati

NIM. 13514134017

MOTTO

“Gantungkan cita – cita mu setinggi langit . Bermimpilah setinggi langit.

Jika engkau jatuh, engkau jatuh diantara bintang – bintang.”

(Ir Soekarno)

“ Kegagalan hanya akanada bila kita menyerah untuk mencoba”

(BJ Habibie)

HALAMAN PERSEMBAHAN

Proyek Akhir Ini Kupersembahkan Untuk :

1. Kedua orang tua yang tercinta, Bapak Timbul dan Ibu Sumikem terimakasih atas kasih sayang, semangat dan dukungan moril dan materiil yang telah diberikan untukku.
2. Kakakku Wiwik Kurniawati yang senantiasa memberikan nasihat dan support.
3. Teman – teman kos Kemuning (Tri Rahma, Ari N W, Dhea S, Elisa, Alvionita)
4. Teman – teman seperjuanganku (Widia Damayanti, Ayu Mega Margareta, Gita Sakti Nur Pratama, Maratus Sholihah.)
5. Almamaterku Tercinta Universitas Negeri Yogyakarta yang telah memberiku ksempatan dalam menimba ilmu.

ABSTRAK

BUSANA PESTA MALAM DENGAN SUMBER IDE GEDUNG LONGABERGERDALAM PERGELARAN BUSANA AUTHENTURE

Oleh :

Erni Rohmawati

13514134017

Pembuatan Proyek Akhir ini bertujuan untuk dapat:1) mencipta desain busana pesta malam dengan sumber ide Gedung *Longaerberger*, 2) membuat busana pesta malam dengan sumberide Gedung *Longaberger*, 3) menyelenggarakan pergelaran busana dengan tema *Authenture* yang menampilkan busana pesta malam dengan sumber ide Gedung *Longaberger*.

Proses mencipta desainmelalui 4 tahap yaitu 1) Mengkaji tema, *trend*, sumber ide, *look* dan *style* juga unsur dan prinsip busana 2) membuat *moodboard*, 3) mengkopsepkan desain 4) membuat *desain sketching* dan *presentation drawing*. Proses pembuatan busana pesta malam ini melalui tiga tahapan, yaitu : 1) persiapan, tahap persiapan meliputi pembuatan gambar kerja, pengambilan ukuran, pembuatan pola, perancangan bahan dan harga, serta pemilihan bahan 2) pelaksanaan, tahap pelaksanaan meliputi peletakkan pola pada bahan, pemotongan bahan dan pemberian tanda jahitan, penjelujuran, penjahitan, menghias busana dan 3) evaluasi, tahap evaluasi meliputi, evaluasi proses I, evaluasi proses II serta membahas kesesuaian hasil karya dengan desain dan konsep awal. Proses penyelenggaraan pergelaran busana melalui tiga tahap, yaitu: 1) tahap persiapan meliputi pembentukan panitia, penentuan tema, sumber dana, dewan juri serta penentuan waktu dan tempat penyelenggaraan 2) tahap pelaksanaan gelar busana terdiri dari penilaian gantung, *grand juri* gladi bersih dan penyelenggaraan pergelaran busana 3) tahap evaluasi terdiri dari evaluasi kesesuaian perencanaan dengan pelaksanaan pergelaran.

Dari beberapa proses diatas berupa 1) Hasil mencipta desain dituangkan dalam *fashion ilustration* dengan mengimplementasikan tema *Authenture* yang diterapkan pada penggunaan kain lurik, *trend refugium* dengan sub *trend interflex* diterapakan pada warnanya yaitu hitam dan *kenyan cooper*, sumber ide Gedung *Longaberger* yang diterapkan pada anyaman bagian bawah gaun, *chinesse look* dan *style classic elegant*. 2) Hasil dari pembuatan busana pesta malam dengan sumber Gedung *Longaberger* adalah gaun bersiluet *I-Line* dengan hiasan *haloon* pada anyaman bagian dada, kerah yang dipasangkan adalah kerah shanghai. Menggunakan kain satin *bridal* warna merah untuk gaunya dan kain lurik dengan motif garis. 3) Hasil dari penyelenggaraan busana pesta malam ini dilaksanakan pada hari selasa, 19 April 2016 pukul 18.30 WIB bertempat di Auditorium Universitas Negeri Yogyakarta busana dibawakan oleh Agnestya dengan nomor urut 57 pada sesi 2.

Kata Kunci :Busana Pesta Malam, Sumber Ide Gedung *Longaberger*, *Authenture*

ABSTRACT

NIGHT PARTY DRESS WITH LONGABERGER COMPANY AS THE SOURCE OF IDEA IN THE FASHION SHOW AUTHENTURE

by:

Erni Rohmawati
13514134017

This final project is aimed to : 1) Create design night party dress with Longaberger Building as the source of idea, 2) Make night party dress with Longaberger Building as the source of idea, 3) Hold a Fashion Show with the theme is Authenture that shows night party dress with Longaberger Building as the source of idea.

The process in creating design passed through several steps. They are 1) Asssing theme, trend, source of idea, look and style and also elements and principles of design, 2) Making the Moodboard, 3) Conceptualizing design, 4) Making design sketching and presentation drawing. The process to make night party dress passed through three steps. They are : 1) Step preparation including making of work drawing, taking of length data, making of pattern, designing of material and price, and choosing the material. 2) Step of implementation including applying pattern on the material, cutting the material and tagging of the stitches, stitching, sewing for decorating of the dress 3) Step evaluation including process I and II also discussing the suitability of the work with the design and the beginning concept. The process of fashion show passed through three steps. They are: 1) Step of preparation including establishment of the committee, 2) Step of implementation of fashion show consisted of reviewing the hanging of the dress, the grand jury, the rehearsal and the fashion show, 3) Step of evaluation consisted of the evaluation of the suitability of the planning of the implementation of the performance.

The result from process above are: 1) The result of creating design applied in fashion illustration by implementing the Authenture as the theme which was applied to the use of striated fabric and trimmings, the Refugium trend with sub trend interflex applied to the selection of colors which is black and Kenyan cooper. Longaberger Building as the source of idea was applied on interlace which is located at the bottom of the dress, Chinese look and elegant classic style, 2) The result of making a night party dress with Longaberger Company as the source of idea are dress with I-line silhouette, application haloon on the interlace of the chest, using Shanghai collar, using a satin bridal cloth and striated with sides motive, 3) The result of the night party dress fashion show was held on Tuesday, April 19th, 2016 at 18.30 PM, in the Auditorium of Universitas Negeri Yogyakarta, and the dress was presented by Agnestyia as a model with serial number 57 in the second session.

Keywords: Night Party Dress, Longaberger Building, Authenture

KATA PENGANTAR

Puji syukur penulis panjatkan kepada Allah SWT yang telah membrikan nikmat, karunia berupa kesehatan dan kesempatan sehingga penulis dapat menyelesaikan laporan Proyek Akhir yang berjudul “ Busana Pesta Malam Remaja dengan Sumber Ide Gedung *Longaberger*” dalam Pergelaran Busana *Authenture* dengan baik. Tak lupa pada kesempatan ini penulis mengucapkan terimakasih kepada semua pihak yang telah membantu dan bimbingan demi kelancaran dalam pembuatan dan penulisan proyek akhir ini. Ucapan terimakasih penulis sampaikan kepada Yth Bapak/Ibu :

1. Sri Emy Yuli Suprihatin, M.Si selaku Dosen Pembimbing Mata Kuliah Proyek Akhir
2. Triyanto, MA selaku Ketua Koordinator Progam Studi Teknik Busana Fakultas Teknik Universitas Negeri Yogyakarta
3. Enny Zuhni Khayati, M.Kes Selaku Penguji dalam Ujian Proyek Akhir
4. Dra. Zahida Ideawati Selaku Sekertaris Penguji dalam Ujian Proyek Akhir
5. Dr. Mutiara Nugraheni, M.Si selaku Ketua Jurusan Pendidikan Teknik Boga dan Busana Universitas Negeri Yogyakarta
6. Dr. Moch Bruri Triyono selaku Dekan Fakultas Teknik Universitas Negeri Yogyakarta
7. Seluruh dosen pengampu Proyek Akhir yang memberikan bekal ilmu dan pengetahuan

8. Prof. Dr. Rochmat Wahab, M.Pd. M.A Selaku Rektor Universitas Negeri Yogyakarta
9. Agnestya model yang membawakan karya ini dengan baik dalam Pergelaran Busana *Authenture*
10. Seluruh pihak yang telah membantu hingga Proyek Akhir ini dapat terselesaikan dengan baik

Penulis berharap semoga laporan Proyek Akhir ini dapat bermanfaat bagi pembaca pada umumnya.

Yogyakarta, Mei 2016

Penulis

Erni Rohmawati

NIM. 13514134017

DAFTAR ISI

| | Halaman |
|--|-------------|
| HALAMAN JUDUL | i |
| HALAMAN PENGESAHAN | ii |
| HALAMAN PERSETUJUAN | iii |
| HALAMAN KEASLIAN KARYA..... | iv |
| HALAMAN PERSEMBAHAN..... | v |
| HALAMAN MOTTO | vi |
| ABSTRAK..... | vii |
| ABSTRAK..... | viii |
| KATA PENGANTAR | x |
| DAFTAR ISI..... | xi |
| DAFTAR GAMBAR..... | xiii |
| DAFTAR TABEL | xiv |
| DAFTAR LAMPIRAN | xv |
| BAB 1 PENDAHULUAN | 1 |
| Latar Belakang Penciptaan..... | 1 |
| Batasan Istilah | 4 |
| Rumusan Penciptaan..... | 6 |
| Tujuan Penciptaan | 6 |
| ManfaatPenciptaan | 7 |
| BAB II DASAR PENCIPTAAN KARYA | 9 |
| Tema Penciptaan | 9 |
| Trend | 10 |
| Sumber Ide | 21 |
| Pengertian Sumber Ide..... | 21 |
| Penggolongan Sumber Ide | 23 |
| Sumber Ide Gedung <i>Longaberger</i> | 23 |
| Pengembangan Sumber Ide..... | 24 |
| Desain Busana | 26 |
| Unsur dan Prinsip disain | 26 |
| Teknik Penyajian Gambar | 42 |
| Prinsip Penyusunan Moodboard..... | 46 |
| Busana pesta/kostum..... | 47 |
| Deskripsi Busana Pesta | 47 |
| Bahan Busana | 50 |
| Pola Busana | 52 |
| Teknologi Busana | 58 |
| Hiasan Busana | 67 |
| Pergelaran Busana | 70 |
| BAB III KONSEP PENCIPTAAN KARYA | 82 |
| Konsep Disain..... | 82 |

| | |
|--|------------|
| Konsep Pembuatan Busana | 86 |
| Konsep Pergelaran | 87 |
| BAB IV PROSES, HASIL, PEMBAHASAN..... | 89 |
| Proses | 89 |
| Penciptaan Disain | 89 |
| Pembuatan Busana..... | 96 |
| Penyelenggaraan Pergelaran Busana | 129 |
| Hasil | 151 |
| 1. Disain | 151 |
| 2. Busana | 153 |
| 3. Pergelaran Busana..... | 153 |
| Pembahasan..... | 154 |
| BAB V KESIMPULAN | 161 |
| A. Kesimpulan | 158 |
| B. Saran | 159 |
| DAFTAR PUSTAKA | 161 |
| LAMPIRAN | 163 |

DAFTAR GAMBAR

| | |
|---|-----|
| Gambar 1. <i>Trend Biopop</i> | 12 |
| Gambar 2. <i>Trend Humane</i> | 14 |
| Gambar 3. Palet Warna <i>Trend Humane</i> | 14 |
| Gambar 4. <i>Trend Colony</i> | 16 |
| Gambar 5. Palet Warna <i>Trend Colony</i> | 16 |
| Gambar 6. <i>Trend Refugium</i> | 20 |
| Gambar 7. Palet Warna <i>Trend Refugium</i> | 20 |
| Gambar 8. Gedung <i>Longaberger</i> | 24 |
| Gambar 9. Lingkaran Warna | 90 |
| Gambar 10. <i>Moodboard</i> | 91 |
| Gambar 11. <i>Design Sketching</i> | 93 |
| Gambar 12. <i>Presentation Drawing</i> Tampak Depan | 93 |
| Gambar 13. <i>Presentation Drawing</i> Tampak Belakang..... | 94 |
| Gambar 14. Disain Hiasan <i>Haloon</i> Tampak Depan | 95 |
| Gambar 15. Desain Hiasan <i>Haloon</i> Tampak Belakang | 95 |
| Gambar 16. Detail Desain Anyaman Bagian Bawah Gaun | 95 |
| Gambar 17. Desain Kerja Bagian Depan | 97 |
| Gambar 18. Desain Kerja Bagian Depan Belakang..... | 98 |
| Gambar 19. Desain Kerja Hiasan <i>Haloon</i> Tampak Depan | 99 |
| Gambar 20. Desain Kerja Hiasan <i>Haloon</i> Tampak Belakang..... | 99 |
| Gambar 21. Detail Disain Kerja Anyaman Bagian Bawah Gaun | 99 |
| Gambar 22. Pola Dasar Badan Sistem SOEN | 101 |
| Gambar 23. Pola Dasar Rok SOEN..... | 104 |
| Gambar 24. Pola Kerah Shanghai | 106 |
| Gambar 25. Pecah Pola Gaun Sesuai Desain Bagian Depan | 107 |
| Gambar 26. Pecah Pola Gaun Sesuai Desain Bagian Belakang..... | 108 |
| Gambar 27. Pecah Pola anyaman | 109 |
| Gambar 28. Pola Anyaman Bagian Belakang | 109 |
| Gambar 29. Pola Anyaman Bagian Bawah Gaun..... | 109 |
| Gambar 30. Mengubah Pola Sesuai Desain Gaun Bagian Depan | 110 |
| Gambar 31. Mengubah Pola Sesuai Desain Gaun Bagian Belakang..... | 111 |
| Gambar 32. Pola Anyaman dan Kerah | 112 |
| Gambar 33. Bahan <i>Satin Bridal</i> | 114 |
| Gambar 34. Bahan <i>Velvet</i> | 114 |
| Gambar 35. Bahan Kain Lurik | 114 |
| Gambar 36. Rancangan Bahan Utama | 114 |
| Gambar 37. Rancangan Bahan Vuring | 116 |
| Gambar 38. Rancangan Bahan Lurik..... | 117 |
| Gambar 39. Rancangan Bahan Pelapis | 118 |
| Gambar 40. Hiasan <i>Haloon</i> | 129 |
| Gambar 41. <i>Fashion Illustration</i> | 152 |

DAFTAR TABEL

| | |
|-------------------------------|-----|
| Tabel I Kalkulasi Harga | 120 |
| Tabel 2 Evaluasi I | 124 |
| Tabel 3 Evaluasi II | 127 |

DAFTAR LAMPIRAN

| | |
|---|-----|
| Lampiran 1 Hasil Karya Tampak Depan | 163 |
| Lampiran 2. Hasil Karya Tampak Belakang | 164 |
| Lampiran 3. Foto Model bersama designer | 165 |
| Lampiran 4. Desain Panggung | 166 |
| Lampiran 5. Tiket <i>VIP</i> | 167 |
| Lampiran 6. Tiket Reguler | 167 |
| Lampiran 7. Pamflet Pergelaran | 168 |
| Lampiran 8. Desain <i>Photobooth</i> | 169 |
| Lampiran 9. Susunan Panitia | 170 |
| Lampiran 10. Pemasukan Dana | 174 |
| Lampiran 11. Pengeluaran Dana | 175 |
| Lampiran 12. Susunan Acara | 180 |

BAB I

PENDAHULUAN

A. LATAR BELAKANG

Kemajuan zaman yang semakin berkembang baik dalam bidang ilmu pengetahuan maupun teknologi. Hal ini membawa perubahan besar dalam kehidupan manusia. Kebutuhan manusia semakin meningkat baik kebutuhan pokok maupun kebutuhan pendukungnya. Salah satu kebutuhan pokok / primer yang harus dipenuhi untuk memenuhi kebutuhan hidupnya adalah kebutuhan berbusana. Di zaman sekarang ini kebutuhan akan busana semakin meningkat, busana tidak hanya sekedar digunakan untuk memenuhi kebutuhan pokok saja namun sudah menjadi gaya hidup yang menunjukkan status sosial yang sudah disesuaikan dengan mode / *trend* yang sedang ada pada waktu – waktu tertentu.

Berkembangnya teknologi yang juga diikuti oleh berkembangnya *fashion* membuat para konsumen berlomba – lomba dalam menunjukkan status sosialnya terutama dalam hal berbusana. Para wanita dalam sebuah acara pesta, terutama para remaja yang cenderung berlomba – lomba dalam membuat sebuah busana yang dipakainya agar terlihat anggun dan indah. Dengan adanya teknologi yang berkembang saat ini, mereka dengan mudah bisa melihat berbagai macam busana dari berbagai macam sumber di internet. Banyaknya *public figure* yang sering mengunggah foto mereka di jejaring sosial membuat para remaja ini ingin meniru *style* mereka,

padahal *style* dari *public figure* atau para artis tersebut belum tentu pas dan cocok digunakan untuk mereka. Dalam menciptakan sebuah busana harus diperhatikan karakteristik, pemakai, *trend* yang sedang terjadi, penggunaan unsur dan prinsip juga kesempatan pemakainya, namun kenyataannya masih banyak rancangan busana yang dibuat hanya dengan memperhatikan salah satu aspek saja tanpa melihat aspek yang lainnya. Hal inilah yang melatarbelakangi saya dalam membuat busana pesta malam remaja dengan sumber ide Gedung *Longaberger*. Mencipta busana pesta harus memahami teori – teori busana yang mendalam yang harus dikembangkan. Selain itu juga perlu kreatifitas dan inovasi yang harus digali secara terus menerus agar tercipta busana pesta malam yang sesuai dengan keinginan, kesempatan, dan juga *trend* yang sedang berkembang saat itu. Pembuatan busana mengacu pada *trend forecasting resistance 2016* terdapat empat tema *trend* dalam *trend forecasting resistance 2016* kali ini yaitu *Biopop*, *Colony*, dan *Humane, Refugium*.

Untuk dapat mewujudkan suatu karya busana sumber ide merupakan suatu hal yang sangat penting dalam pembuatan suatu busana. Dalam pergelaran busana kali ini penyusun mengambil sumber ide dari salah satu gedung yang ada di Amerika Serikat yaitu Gedung *Longaberger*. Sebuah gedung yang kokoh dan kuat yang bentuknya menyerupai keranjang piknik. Tekstur anyaman pada dinding gedung diterapkan pada anyaman bagian bawah rok. Dalam Pergelaran Busana kali ini Penyusun membuat sebuah karya nyata yang ditujukan untuk remaja yang sedang mengalami masa transisi menjadi dewasa usia 21 tahun. Pada usia tersebut biasanya mereka memilih model

yang mengikuti *trend* dan kadang model busana yang dipilih kurang sesuai dengan proporsi badan mereka.

Proyek akhir merupakan tugas akhir yang ditujukan untuk mahasiswa Progam Studi Diploma -3 Teknik Busana Universitas Negeri Yogyakarta pada akhir semester enam yang diadakan setiap tahunnya sebagai sarana mahasiswa untuk dapat menciptakan desain, membuat busana dan agar mahasiswa dapat menggelar pergelaran busana. Pembuatan membuat suatu karya busana harus melalui beberapa tahapan seperti membuat desain, membuat pola, menjahit dan yang lainnya. Untuk menciptakan busana yang berkualitas dan indah dalam pergelaran busana harus diperhatikan setiap tahapannya. Proyek Akhir kali ini Mahasiswa Pendidikan Teknik Busana dan Teknik Busanaa D3 menciptakan busana pestayang dipergelarkan dalam Pergelaran Busana *Authenture (Autencity of Human Nature)*. *Autencity* menggambarkan tingkat kekuatan pribadi spirit, dan karakter seseorang dalam menghadapi pengaruh tekanan lingkungan eksternal. *Human Nature* sendiri diartikan sebagai sifat ideal dari dalam diri manusia yang diyakini tetap ada dalam waktu yang cukup lama dan melalui beragam bentuk budaya. Seperti yang kita ketahui selain kekayaan alamnya.Indonesia memiliki banyak kekayaan seperti suku, bahasa dan budayanya. Untuk menggali dan menunjukan kekayaan yang ada di Indonesia busana pesta yang akan dibuat menggunakan kain nusantara. Pada kesempatan kali ini penyusun menggunakan kain lurik sebagai kain tradisionalnya.

B. Batasan Istilah

Agar penulisan laporan Proyek Akhir tersebut tidak menyimpang dari tujuan maka penyusun membatasi pengertian dari judul Busana Pesta Malam dengan sumber ide Gedung *Longaberger*.

1. Busana Pesta Malam

Busana pesta malam adalah busana yang digunakan untuk kesempatan pesta pada malam hari. Busana pesta yang dibuat adalah busana pesta tidak resmi yang ditujukan untuk remaja usia 21 tahun. Pada umur yang sudah menginjak usia dewasa tersebut mereka lebih menyukai warna – warna yang kalem daripada warna yang mencolok. Perempuan pada usia tersebut juga lebih mengikuti *trend* yang sedang berlangsung.

2. Sumber Ide Gedung *Longaberger*

Sumber ide yang diambil dalam pembuatan busana pesta malam kali ini adalah Gedung *Longaberger*. Gedung *Longaberger* adalah perusahaan yang ada di Negara Amerika Serikat yang bergerak di bidang pembuatan keranjang dan peralatan rumah tangga. Perusahaan ini merupakan Perusahaan dengan bangunan unik dan berseni di dunia. Bangunan dari perusahaan ini dibuat berbentuk mirip seperti keranjang piknik berwarna coklat muda. Seperti halnya keranjang piknik, tekstur dinding dari bangunan tersebut terbentuk layaknya jalinan yang saling menyatu dari bagian satu dengan yang lainnya membentuk struktur keranjang yang kokoh dan kuat.

3. **Pergelaran Busana *Authenture***

Pergelaran Busana merupakan ajang tempat untuk kepada desainer untuk memamerkan hasil karya yang mereka buat. Selain itu pergelaran busana merupakan tempat promosi untuk memperkenalkan karya –karya baru dengan tujuan agar masyarakat luas mengetahuinya. Untuk pergelaran busana tahun ini Mahasiswa Pendidikan Teknik Busana dan Teknik Busana –D3 Fakultas Teknik Universitas Negeri Yogyakarta menggelar peragaan busana dengan tema *Authenture (Authenticity For Humannature)*. *Authenticity* menggambarkan tingkat kekuatan pribadi spirit, dan karakter seseorang dalam menghadapi pengaruh tekanan lingkungan eksternal. Pada zaman sekarang ini manusia cenderung sibuk dengan dirinya sendiri, sibuk dengan dunia maya yang kita kenal dengan sosial media sehingga interaksi hubungan sesama manusia sendiri berkurang. Dan sifat keaslian manusia sendiri memudar seiring dengan berkembangnya zaman dan teknologi yang pesat. *Human Nature* diartikan sebagai sifat ideal dari dalam diri manusia yang diyakini tetap ada dalam waktu yang cukup lama dan melalui beragam bentuk budaya. Dapat disimpulkan *Authenture* merupakan suatu penggambaran perlindungan diri manusia dalam menghadapi era globalisasi tanpa melupakan kebudayaan yang ada.

Dari istilah diatas busana pesta malam dengan sumber ide Gedung *Longaberger* adalah busana pesta yang digunakan untuk menghadiri pesta pada malam hari oleh remaja umur 21 tahun yang terinspirasi bentuk yang mirip jalinan anyaman yang ada pada Gedung *Longabereger* dengan ciri

terdapat jalinan yang menyatu dengan busananya, menggunakan warna alam dan busana lebih terkesan simple namun unik. Desain yang dibuat sesuai dengan usia remaja yaitu 21 tahun sesuai dengan *trend* 2016. Digunakan pula kain lurik untuk memperlihatkan budaya Indonesia. Karena para remaja saat ini sudah banyak terpengaruh dengan budaya dari Negara lain dan kurang mengenal budayanya sendiri. Diharapkan para perempuan yang saat ini menginjak usia remaja melestarikan dan bisa mencintai budaya yang ada di Indonesia salah satu caranya dengan menggunakan kain nusantara. Busana pesta mala mini akan ditampilkan dalam pergelaran busana yang bertemakan *Authenture*

C. Rumusan Penciptaan

1. Bagaimana mencipta busana pesta malam dengan sumber ide Gedung *Longeberger* dalam pergelaran busana *Authenture*?
2. Bagaimana membuat busana pesta malam dengan sumber ide Gedung *Longeberger* dalam pergelaran busana *Authenture*?
3. Bagaimana menyelenggarakan pergelaran busana pesta dengan tema *Authenture* dan menampilkan busana pesta malam remaja dengan sumber ide Gedung *Longeberger*?

D. Tujuan Penciptaan

1. Mampu menciptakan desain busana pesta malam dengan sumber ide Gedung *Longeberger* dalam pergelaran busana bertemakan *Authenture*.

2. Memperdalam pengetahuan dan keterampilan dalam membuat busana pesta malam dengan sumber ide Gedung Longeberger dalam pergeleran busana bertemakan *Authenture*.
3. Mampu menyelenggarakan pergeleran busana pesta dan menampilkan busana pesta malam untuk remaja dengan sumber ide Gedung *Longaberger* dalam pergeleran busana yang bertemakan *Authenture*

E. Manfaat

1. Bagi Mahasiswa
 - a. Mengembangkan kreativitas mahasiswa untuk menuangkan ide-ide kreatif dalam menciptakan suatu karya busana.
 - b. Menimbulkan motivasi diri pada mahasiswa di masa yang akan datang untuk menciptakan suatu karya yang lebih baik.
 - c. Menerapkan kemampuan, keahlian pengetahuan yang dimiliki oleh mahasiswa dalam karya nyata.
 - d. Melatih mahasiswa untuk menampilkan karyanya pada masyarakat melalui pergeleran *Authenture*.
 - e. Sarana belajar berorganisasi dan bertanggungjawab dalam kepanitiaan pergeleran
 - f. Melatih kreativitas mahasiswa dalam membuat busana pesta dengan sumber ide Gedung *Longaberger* dengan kemampuan yang dimiliki mulai dari mendisain busana sampai hasil akhir dimana busana tersebut siap untuk daitampilkan pada pergeleran.

2. Bagi Program Studi

- a. Menunjukkan kepada masyarakat akan keberadaan Program Studi Teknik Busana Fakultas Teknik, Universitas Negeri Yogyakarta.
- b. Melahirkan disainer-disainer muda yang berbakat sehingga mampu bersaing dalam usaha busana.
- c. Melahirkan tenaga kerja yang terampil dan profesional dalam bidang fashion.

3. Bagi Masyarakat

- a. Memperoleh referensi bahwa di Jurusan Pendidikan Teknik Busana Fakultas Teknik Universitas Negeri Yogyakarta terdapat disainer-disainer muda berbakat yang dapat direkrut sebagai tenaga kerja.
- b. Mengetahui keberadaan Universitas Negeri Yogyakarta yang memiliki Jurusan Pendidikan Teknik Boga dan Busana pada umumnya dan Pendidikan Teknik Busana sebagai wadah untuk mengembangkan keterampilan dalam bidang busana.
- c. Mendapatkan berbagai alternatif pilihan disain busana.

BAB II

DASAR PENCIPTAAN KARYA

A. Tema Penciptaan

Langkah pertama yang harus diambil sebelum merancang busana yaitu menentukan tema. Dilansir dari Wikipedia tema memiliki pengertian sebuah gagasan pokok atau ide tentang suatu hal. Tema tersebut akan mempengaruhi bentuk, silhueta 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 tempat hidup atau peristiwa – peristiwa penting yang tengah terjadi dengan maksud dan tujuan tertentu.

Tema dibatasi ruang lingkungannya, fungsinya agar tema yang terlampaui umum dan luas yang mungkin belum cukup kemampuannya untuk menggarapnya akan lebih bijaksana kalau dibatasi ruang lingkungannya.

Dalam pergelaran busana kali ini mengangkat tema *Authenture* (*Authenticity of Human Nature*). *Authenticity* menggambarkan tingkat kekuatan pribadi spirit, dan karakter seseorang dalam menghadapi pengaruh tekanan lingkungan eksternal. Pada zaman sekarang ini manusia dipengaruhi tekanan eksternal. Pada zaman sekarang ini manusia cenderung sibuk dengan dirinya sendiri, sibuk dengan dunia maya yang kita kenal dengan sosial media sehingga interaksi hubungan sesama

manusia sendiri berkurang. Dan sifat keaslian manusia sendiri memudar seiring dengan berkembangnya zaman dan teknologi yang pesat. *Human Nature* diartikan sebagai sifat ideal dari dalam diri manusia yang diyakini tetap ada dalam waktu yang cukup lama dan melalui beragam bentuk budaya.

Dari pengertian diatas dapat disimpulkan bahwa *Authenture* merupakan tema yang berarti sebuah perlindungan diri seseorang dalam menghadapi era yang semakin modern ini tanpa menghilangkan nilai kebudayaan yang ada.

B. Trend

Menurut Prapti Karomah dan Sicilia Sawitri (1986 : 24) *trend* adalah suatu aliran dalam dunia mode yang mengalami perubahan setiap setahun sekali. Dalam kehidupan *fashion* ditandai dengan perubahan-perubahan yang terjadi dalam kurun waktu tertentu. Perubahan yang mendasar pada mode merupakan bagian yang terpenting dan menyatu dengan masyarakat. Kecenderungan ini biasanya terjadi di dunia *fashion*, teknologi, atau bisnis. (<http://en.wikipedia.org/wiki/Trend>). Trend dapat berubah setiap tahunnya menyesuaikan dengan keadaan lingkungan dan masalah yang sedang terjadi pada setiap tahunnya

Resistance adalah *trend* global 2016/2017 yang 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 dituangkan dalam empat tawaran tema yang masing – masing diungkapkan dalam bentuk, *style*, detail dan warnaa. Berdasarkan *Resistance* tahun 2016, makan trend mode 2016 terdiri atas 4 tema besar yang menjadi inspirasi *trend* saat ini, yaitu :

1. *Biopop*

Kemajuan riset –riset *Shyntetic biology* memberikan harapan baru dengan terciptanya material – material dan *generator energy* baru yang tidak hanya membantu mengganti sumber daya alam dengan cara yang lebih ramah lingkungan, tetapi juga menyembuhkan bumi dari ekosistem yang terjadi akibat masalah kepunahan. Sebuah harapan yang memberikan aura kegembiraan, tercermin dalam produk – produk yang dibuat dengan bermain tinggi dengan warna – warna yang cerah.

Tema *Trend Biopop* ini sendiri dibagi menjadi empat, yaitu :

a. *Virology*

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

b. *Monsturs*

Mengingatkan akan monster yang tidak sengaja tercipta dari eksperimen bioteknologi dalam beberapa film *science fiction*. Bentuknya tidak sempurna namun merupakan sumber kehidupan,

mengingatnkan beberapa bentuk adonan mentah atau *clay* yang memiliki permukaan kasar dan berwarna pucat.

c. *Lumino – gel*

Berasal dari kata *luminesensi* yang berate efisiensi cahaya yang bukan berasal dari zat panas. Perkembangan *nano-technology* menghasilkan gel yang berfungsi sebagai pendingin, penghantar listrik maupun sumber cahaya. Contohnya seperti jenis plankton yang membuat air laut berpendar di malam hari. Transparasi dan warna *liquid* yang terang mendominasi sub tema ini.

d. *Toon – lab*

Bermain dengan unsur grafis dan plastik berwarna cerah dengan permukaan *shiny* ataupun *matte*. Terbentuk dari lembaran – lembaran yang menghasilkan bentuk abstraksi berkarakter kartun dan eksperimental, sehingga diberi akhiran *lab* dibelakangnya



Gambar. 1 *Trend Biopop*

(Sumber: BDA. (2016). *Trend Forecasting 2016 Resistance*)

2. *Humane*

Komputerisasi dan robomatik semakin memegang peranan penting dalam kehidupan manusia. Yang dalam kesehariannya sudah sangat sulit dipisahkan dari *support* teknologi informasi. Baik bagi sumber informasi, maupun sarana berkomunikasi. Pertanyaan apakah manusia akan berevolusi menjadi *cyborgs* di masa depan, disangkal oleh perkembangan teknologi *wearables*, yang justru memungkinkan manusia membatasi diri dari ketergantungannya pada *net* dan kembali pada fungsi kemanusiaannya

Tema *humane* terdiri atas tiga sub tema yaitu *integral*, *exoplastik*, *mekatronika*

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

b. *Exoplastic*

Dari prinsip *exoskeleton* / rangka luar yang member tambahan kekuatan atau kemampuan bagi penggunanya. Didominasi bahan yang lebih *flexible* seperti plastik yang dapat dikenakan 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.



Gambar. 2 *Trend Humane*

(Sumber: BDA. (2016). *Trend Forecasting 2016 Resistance*)



Gambar. 3 Palet Warna *Trend Humane*

(Sumber: BDA. (2016). *Trend Forecasting 2016 Resistance*)

3. *Colony*

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

Untuk tema ini sendiri dibagi menjadi menjadi tiga sub tema yaitu *termite, nestwork dan molecule*.

a. *Termitte*

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.

b. *Nestwork*

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

c. *Molecule*

Berdasarkan pemikiran habitat alternatif di atas bumi maupun luar angkasa serta mengusung konsep bangunan swasembada energy hingga pangan. Terdiri dari sel – sel yang saling berhubungan menyerupai sarang lebah. Sub tema ini didominasi oleh penggunaan struktur dari bahan *high tech* seperti metal,

plastik dan kaca yang sekaligus berfungsi menjadi penyerap cahaya matahari



Gambar. 4 *Trend Colony*

(Sumber: BDA. (2016). *Trend Forecasting 2016 Resistance*)



Gambar.5 Palet Warna *Trend Colony*

(Sumber: BDA. (2016). *Trend Forecasting 2016 Resistance*)

4. *Refugium*

Kondisi darurat yang sering kali tidak disadari menjadi permanen itu menjadi dasar pemikiran kemanusiaan untuk memberi keamanan dan kualitas hidup dalam situasi penuh keterbatasan dengan menggunakan konsep – konsep inovasi frugal.

Meski secara teoritis dunia sedang mengalami masa tenang namun hal itu bukanlah kondisi yang merata, dimana berbagai belahan dunia terjadi perpindahan masal, baik sukarela karena mencari kesempatan hidup yang lebih baik, maupun tidak sukarela akibat perang dan terror. Migrasi pengungsi dengan jumlah yang besar dalam waktu yang singkat memerlukan penanganan yang khusus yang tidak hanya memerlukan atap dan pangan, namun juga standar kehidupan modern, mengingat waktu pengungsian yang bisa mencapai belasan atau puluhan tahun. Inovasi frugal yang menyerap pengetahuan kultural dan geografis diantaranya dengan tampilan yang mengingatkan akan kriya tradisional didukung oleh teknologi tinggi demi kecepatan dan efisiensinya menghasilkan karya – karya genial dengan kenyamanan kultural bagi penggunanya, menjadi sebuah refugium yang bisa mengalihkan rasa keterasingan dan memberikan harapan yang baru

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

untuk menjembatani kesenjangan budaya asal dengan budaya bangsa pribumi. Sebagai kaum nomaden yang hidup di abad moderen, mereka melindungi diri dengan bekal perlengkapan yang serba praktis.

Meniru hewan-hewan berkulit keras, mereka siap dan sanggup untuk hidup berpindah kapan saja, di bawah tenda moderen yang sederhana namun mampu menampung kemewahan individual. Semangat meditatif untuk tetap menjaga nilai moral para leluhur secara halus terasimilasi dengan budaya setempat. Dalam berbusana muncul bentuk-bentuk baru yang lahir sebagai perpaduan dari optimisme gaya hidup yang praktis, romantisme kemewahan dan kemegahan di masa lalu, dengan serapan budaya setempat. Gaya busana yang ditampilkan merupakan perpaduan antara *casual*, *sporty*, *elegan*, dan *romantis*. Sentuk busana yang idenya diambil dari *pod look* cenderung sederhana, *loose* dan *oversize* (kebesaran), sehingga memungkinkan menjadi busana *unisex*. Potongan *over size* ini kadang dipadukan dengan busana *semi-fitted*. Di atasnya banyak ditonjolkan tekstur besar yang diterapkan melalui permainan rumit teknik lipat, ikat, anyam, *smock*, *interlace*, dsb. Motif-motif klasik serta simbol-simbol kemegahan dari berbagai budaya Islam dan Asia Tengah (India dan sekitarnya) juga tampil dalam ukuran besar, diterapkan dengan teknik *patchwork*, sulam, atau cetak.

Refugium sendiri dibagi dalam empat sub tema yaitu *Interflex*, *amardillo*, *timurid* dan *artisty*

a. *Interflex*

Interlace/jalinan yang mengingatkan akan struktur keranjang tradisional membentuk struktur yang kokoh namun ringan dan fleksibel. Berwarna dasar alam seperti tanah, pasir, kayu, batu dengan kemungkinan warna aksen cerah yang menunjukkan hasil proses teknologi *modern*. Banyak ditonjolkan tekstur besar yang diterapkan melalui permainan rumit teknik lipat, ikat, anyam, *smock*, *interlace*, dsb. Tekstur bahan menggunakan bahan yang tebal.

b. *Amardillo*

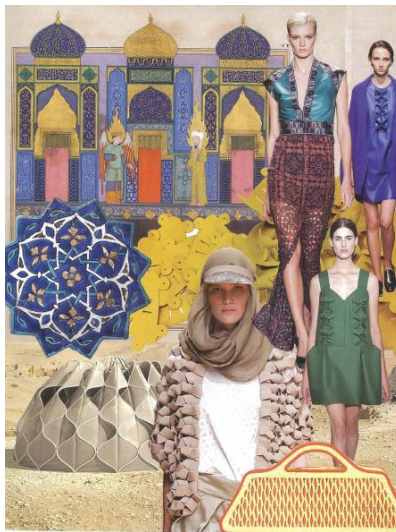
Diilhami dari hewan trenggiling yang struktur kulit berbukunya merupakan benteng pelindung dalam keadaan bahaya. Tema ini juga terinspirasi dari urban nomads yang gemar berpindah – pindah tanpa meninggalkan kenyamanan, *system extruding* menjadi alternatif elemen dalam sub tema ini.

c. *Timurid*

Bentuk geometris – dekoratif terinspirasi oleh tradisi dinasti Timurid dari Asia Tengah yang memiliki kemiripan dengan basis kultural kebanyakan pengungsi dunia. Tradisi ini kemudian *ethno-modern* dengan garis - garis dan warna eksotis sebagai aksen.

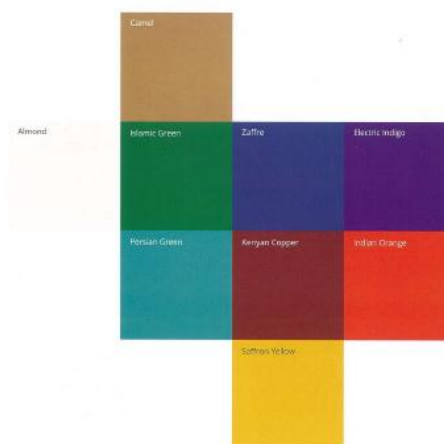
d. *Artistry*

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



Gambar. 6 *Trend Refugium*

(Sumber: BDA. (2016). *Trend Forecasting 2016 Resistance*)



Gambar. 7 Palet Warna *Trend Refugium*

(Sumber: BDA. (2016). *Trend Forecasting 2016 Resistance*)

Interflex sendiri merupakan jalinan yang mengingatkan akan struktur keranjang tradisional berwarna dasar alam seperti tanah, pasir kayu dan batu dengan kemungkinan aksen warna yang cerah yang merupakan bentuk ari hasil teknologi modern.

Berdasarkan uraian di atas maka dapat disimpulkan bahwa *trend* merupakan suatu kecenderungan yang berada pada suatu populasi besar dalam kurung waktu tertentu. Dengan mempelajari *trend fashion* ini diharapkan para disainer mampu menciptakan busana pesta malam yang *up to date*, sehingga mampu menarik pasar dan minat yang ada pada masyarakat.

C. Sumber Ide

1. Pengertian Sumber Ide

Seorang perancang dalam menciptakan disain busana yang baru dapat melihat atau mengambil beberapa objek sebagai sumber ide. Untuk dapat mengembangkan sumber ide dalam suatu disain busana, seseorang harus mengerti dan paham betul tentang apa yang akan diambil sebagai sumber ide, sehingga orang akan mudah mengetahui sumber ide apa yang diambil pada busana tersebut. Pengambilan sumber ide dalam pembuatan suatu disain harus jelas terlihat, sehingga orang akan dapat dengan mudah mengenali sumber ide tersebut hanya dengan melihat busananya saja.

2. Penggolongan Sumber Ide

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

a. Sumber ide sejarah dan penduduk dunia

Yang termasuk dalam golongan ini adalah pakaian daerah, pakaian nasional dari berbagai bangsa dan daerah. Misalnya pakaian daerah dari Negara Jepang yaitu kimono, pakaian tersebut dapat dijadikan sebagai sumber ide yang jadi ciri khas utama busana kimono.

b. Sumber ide alam sekitar

Sumber ide alam sekitar berarti dalam membuat suatu karya busana mengambil inspirasi dari segala sesuatu yang ada di lingkungan sekitar. Yang termasuk dalam golongan ini misalnya: gelombang laut, suasana senja di sore hari, dan lain-lain.

c. Pakaian kerja suatu profesi tertentu

Pengambilan sumber ide ini biasanya hanya pada profesi yang memiliki ciri khas pakaian yang memang berbeda dengan yang lain, misalnya saja pakaian seragam TNI, pakaian seragam bengkel, pakaian perawat, dan lain-lain.

d. Peristiwa penting

Pengambilan peristiwa penting sebagai sumber ide hanya suatu peristiwa yang besar dan biasanya frekuensi penyelenggaraan

minimal satu tahun sekali. Contoh peristiwa penting yang sering digunakan sebagai sumber ide adalah peristiwa olimpiade, SEA Games, hari Nasional, peristiwa teradisional, dan lain-lain.

Dari pendapat tersebut dapat dipesta kesimpulan bahwa dalam mencipta disain busana dapat diilhami dari berbagai sumber, mulai dari sejarah dan penduduk asli dunia, peristiwa penting, profesi tertentu, dan sumber ide alam sekitar.

3. Sumber Ide Gedung *Longaberger*

Sumber ide adalah gagasan atau pikiran yang dapat memunculkan lahirnya suatu karya baru, baik gambar maupun bentuk. Sumber ide dapat diambil dari semua yang ada di sekitar kita baik benda mati maupun benda hidup. Sumber ide yang diambil dalam pembuatan busana pesta malam kali ini adalah Gedung *Longaberger*. Dilansir dari Wikipedia Gedung *Longaberger* adalah perusahaan yang ada di Negara Amerika Serikat yang bergerak di bidang pembuatan keranjang dan peralatan rumah tangga. Perusahaan ini merupakan Perusahaan dengan bangunan unik dan berseni di dunia. Bangunan dari perusahaan ini dibuat berbentuk mirip seperti keranjang piknik berwarna coklat muda. Seperti halnya keranjang piknik pada tekstur dinding dari bangunan tersebut terbentuk layaknya jalinan yang saling menyatu dari bagian satu dengan yang lainnya membentuk struktur keranjang yang kokoh dan kuat.



Gambar. 8 Gedung *Longaberger*

(sumber:https://en.wikipedia.org/wiki/The_Longaberger_Company)

4. Pengembangan Sumber Ide

Teori pengembangan sumber ide menurut Dharsono Sony Kartika (2004 : 24) dalam bukunya *Rekayasa Sains* dapat dibagi menjadi 4, yaitu :

a. Teori *Stilisasi*

Merupakan cara penggambaran untuk mencapai bentuk keindahan dengan cara menggunakan obyek atau benda yang digambar, yaitu dengan menggayakan disetiap kontur pada obyek atau benda tersebut. Contoh : Pengambilan ornament motif batik, tatah sungging, lukisan tradisional. Proses *stilisasi* ini dapat dilakukan dengan mengubah detail, pada setiap perubahan sehingga semakin lama detailnya semakin rumit.

b. Teori *Distorsi*

Adalah penggambaran bentuk yang menekankan pada pencapaian karakter, dengan cara mengangkat wujud-wujud tertentu pada benda atau obyek yang digambar. Contoh : karakter wajah Gatot kaca dan wujud topeng-topeng lainnya.

c. Teori *Transformasi*

Merupakan penggambaran bentuk yang menekankan pada pencapaian karakter dengan memindahkan (*trans*) wujud atau figur dari obyek lain ke obyek yang digambarkan. Contoh : Penggambaran manusia berkepala binatang atau sebaliknya.

d. Teori *Disformasi*

Merupakan penggambaran bentuk yang menekankan pada interpretasi karakter, dengan cara menggambarkan sebagian saja yang dianggap mewakili. Proses *disformasi* dilakukan dengan cara mengurangi bagian - bagian dari detail obyek sehingga menghasilkan detail yang semakin sederhana.

Dari keterangan tersebut maka dapat diambil kesimpulan bahwa dalam pengambilan sumber ide tidak harus mengambil secara keseluruhan, melainkan dapat mengambil bagian – bagian tertentu yang dianggap penting yang menjadi cirikhas dan menarik untuk dijadikan sumber ide. Menurut Chodiyah dan Wisri A Mamdy (1998) pengambilan sumber ide dapat berpedoman pada :

- a. Ciri khusus pada sumber ide, misalnya baju kimono dimana ciri khususnya terletak pada lengan dan kerah
- b. Warna dari sumber ide, misalnya warna dari bunga mawar yang berwarna merah dan putih.
- c. Bentuk luar atau siluet dari sumber ide, misalnya bentuk burung merak.
- d. Tekstur dari sumber ide, misalnya pakaian wanita Bangkok bahan yang digunakan adalah sutera.

D. Desain Busana

“ Desain adalah suatu rancang gambar yang nantinya dilaksanakan dengan tujuan tertentu, yang berupa susunan garis, bentuk, warna dan tekstur “ (Widjningsih , 1982 : 2). Menurut Afif Ghurub Bestari (2011 : 4) desain merupakan bentuk rumusan, suatu proses pemikiran pertimbangan, perhitungan dan gagasan seorang desainer yang dituangkan dalam wujud karya dua dimensi atau gambar, yang merupakan pengalihan sumber idea tau gagasan perancang kepada orang lain.

1. Unsur dan Prinsip Desain

“Desain adalah suatu rancangan atau gambaran suatu objek atau benda. Dibuat berdasarkan susunan dari garis, bentuk, warna, dan tekstur.” (Sri Widarwati , 2000 : 2)

Dalam pembuatan desain busana pengetahuan mengenai unsur – unsur dan prinsip – prinsip desain perlu diketahui dan dipelajari.

Desain busana sangat erat hubungannya dengan mode dan *fashion* mode dan *fashion* merupakan cabang dari seni rupa.

Menurut Sri Widarwati (2002 : 2) desain dibagi menjadi dua macam yaitu :

- a. Disain Struktur , ialah desain berdasarkan bentuk, ukuran, warna, dan tekstur dari suatu benda. Disain dapat berbentuk benda yang memiliki tiga ukuran atau dimensi maupun gambaran dari suatu benda dan dikerjakan diatas kertas.
- b. Disain hiasan, ialah desain untuk memperindah strukturnya. Setiap garis, warna, atau bahan – bahan lain yang digunakan pada pada desain struktur dengan tujuan untuk mempertinggi mutu hanyalah merupakan disain hiasan. Disain struktur jauh lebih penting dari pada disain hiasan, disain struktur merupakan suatu yang mutlak disain pada setiap benda, sedangkan disain hiasan hanya untuk memperindah.

Menurut Sri Widarwati (2000) Desain pada disain busana terdiri dari dua bagian yaitu :

- a. Disain Struktur

Disain Struktur pada disain busana mutlak harus dibuat dalam sautu disain dan disebut *silhuet*. Berdasar garis yang digunakan dibedakan berbagai macam bentuk struktur dasar *silhuet* .

b. Disain Hiasan

Disain hiasan pada disain busana adalah bagian – bagian dalam bentuk struktur yang tujuannya untuk memperitinggi keindahan disain strukturnya. Pada desain busana hiasan ini dapat berbentuk kerah, renda, lipit – lipit, pita hias, biku – biku, kancing – kancing, sulaman dan lain – lain. Desain hiasan ini tidak harus ada pada desain struktur, setiap busana tidak harus memiliki saku, kerah, renda dan lain – lain. Namun mutlak harus ada strukturnya atau silhuet

Untuk membuat suatu desain diperlukan bahan – bahan yang sesuai dengan desain yang akan dibuat. Bahan – bahan tersebut dinamakan unsur – unsur desain atau elemen – elemen desain. Agar desain yang dibuat menjadi indah dan sesuai dengan kegunaan, maka perlu cara penyusunan unsur – unsur tersebut. Cara penyusunan ini dinamakan prinsip – prinsip atau azaz azaz desain.

Selain itu, untuk menjadi seorang desainer yang baik tidak saja hanya mengetahui unsur – unnsur dan prinsip – prinsip disain, tetapi juga harus mengetahui bagian – bagian busana dan pelengkap busana, agar dapat memilih dan menerapkanya di dalam desain busana yang baik.

Menurut (Prapti Karomah dan Sicilia Sawitri ,1998 : 35) Unsur – unsur desain busana atau elemen – elemen desain yaitu segala sesuatu yang disusun untuk mendapatkan disain. Unsur tersebut selalu ada

dalam setiap desain sejak zaman dulu hingga kini, tetapi bentuk dan variasinya selalu berubah sesuai dengan *trend* dan mode yang ada dan juga dengan selera masyarakat. Hal tersebut dapat dilihat pada bidang busana, setiap tahun atau setiap musim, mode busana selalu berganti, sehingga munculah *trend* mode dari tahun ke tahun.

Adapun unsur – unsur desain yang perlu diketahui adalah sebagai berikut menurut Prapti Karomah dan Sicilia Sawitri (1998 : 35) :

a. Garis dan Arah

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

1) Garis lurus

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

2) Garis melengkung

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

Adapun sifat garis yang diterapkan dalam busana :

- 1) Garis Lurus : memberi kesan kaku, kuat, tegas dan gagah
- 2) Garis Melengkung, memberi kesan lembut, indah dan feminin
- 3) Garis Vertikal memberi kesan melangsingkan, meninggikan, stabil dan sifat agung.

- 4) Garis Horizontal memberi kesan melebarkan, memendekkan, tenang dan tentram
- 5) Garis Diagonal memberi kesan lincah, gembira dan muda. Garis diagonal mengarah horizontal memberi kesan menggemukan dan garis diagonal yang mengarah vertikal memberi kesan melangsingkan

Menurut Chodiyah dan Mamdy (1982 : 8) dalam desain busana garis mempunyai fungsi sebagai berikut :

- 1) Membatasi bentuk strukturnya (*silhuet*)
- 2) Membagi bentuk struktur menjadibagian – bagian yang merupakan hiasan dan menentukan model, contoh : garis empire, garis princess, longtorso, yoke, pas.
- 3) Menentukan periode suatu busana. (*silhuet*, periode *empire*, periode *princess*)
- 4) Memberi arah dan pergerakan.

Macam – macam garis dalam busana dapat dibagi menjadi :

1) *Silhuet*

Silhuet ialah garis yang membentuk bagian luar dari busana.

Macam – macam silhouete :

- a) *Silhuet* A, yaitu busana yang dibagian atas sempit sedang bagian bawah melebar
- b) *Silhuet* I, yaitu busana yang mempunyai garis luar lurus dari atas ke bawah

- c) *Silhuet H*, yaitu busana yang mempunyai garis luar lurus dari atas ke bawah, di tengah dipotong oleh garis melintang (horizontal)
- d) *Silhuet S*, yaitu busana yang mempunyai garis luar menyempit di bagian pinggang.
- e) *Silhuet Y*, yaitu busana yang mempunyai garis luar bagian atas besar dan bagian bawah mengecil.
- f) *Silhuet L* (*bustle silhouete*) , yang membentuk bagian – bagian yang lebih menonjol.

2) Garis Hias

Garis hias dibagi menjadi tiga macam yaitu, garis pas, garis empire dan garis princess

3) Garis Hiasan

Garis hiasan dapat berupa lajur – lajur dikerut, lajur – lajur dikembangkan, - lajur- lajur dilipit, lipit jarum, renda- renda, pita.

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 bentuk geometris dan bentuk bebas. Bentuk geometris yaitu bentuk – bentuk yang dibuat dengan garis – garis atau menggunakan alat – alat ukur. Bentuk bentuk yang

dibuat dengan garis lurus antara lain bentuk segi empat, bentuk segitiga, bentuk trapezium dan lain lain. Sedangkan yang dimaksud bentuk bebas adalah bentuk – bentuk alam, misalnya bentuk bunga, daun, titik air mata, pohon, dan lain –lain. Bentuk – bentuk yang terdapat dalam busana yaitu :

1) Bentuk leher

Pemilihan bentuk leher busana banyak bergantung pada bentuk muka, walaupun kadang – kadang juga perlu dipertimbangkan dengan bentuk leher. Untuk bentuk muka ideal tidak lagi perlu banyak pemikiran. Namun untuk muka yang mempunyai bentuk kurang menguntungkan, perlu dibantu dengan pemilihan lubang leher yang sesuai, sehingga dapat ditutup kekurangannya dan tampak cantik dalam pemakaiannya. Pada dasarnya bentuk lubang leher berasal dari garis lurus dan garis lengkung. Garis-garis tersebut dapat diperoleh lubang leher seperti berikut garis leher bulat, garis leher Sabrina, garis leher v, garis leher persegi, dan masih banyak lagi.

2) Bentuk lengan

Bentuk lengan dapat dibagi menjadi lengan licin, lengan Sabrina, lengan setali, lengan dolman dan masih banyak lagi lainnya. Bentuk lengan dengan kerut – kerut akan memberi kesan menggemukan dan bentuk lengan licin akan lebih nampak memberi kesan melangsingkan.

3) Bentuk Kerah

Contoh bentuk kerah yaitu kerah sanghai, kkerah kemeja, kerah setali dan masi banyak lagi bentu kerah lainnya. Bentuk kerah disesuaikan debgan bentuk muka dan badan.

4) Bentuk rok

Pemilihan bentuk rok sebaiknya disesuaikan dengan bentuk badan. Bentuk badan gemuk sebaiknya menghindari rok yang berkerut, dan untuk badan kurus sebaiknya menghindari bentuk rok yang ketat. Contoh bentuk rok dalah rok span, rok suai, rok a-line dan lain – lain.

c. Ukuran

“Garis dan bentuk memiliki ukuran yang berbeda karena ukuranlah panjang atau pendeknyagaris dan besar kecilnya bentuk menjadi berbeda” (Sri Widarwati ,2000 : 10). Pada busana ukuran digunakan juga untuk menentukan panjang rok, lengan, ukuran kerah dan lain – lain.

Panjang rok dapat dibedakan menjadi lima yaitu:

- 1) Mini :
rok yang panjangnya 10- 15 cm di atas lutut
- 2) Kini :
rok yang panjangnya tepat selutut
- 3) Midi :
rok yang panjangnya dibawah lutut 10- 15 cm

- 4) *Maxi* :
rok yang panjangnya semata kaki
- 5) *Long dress* :
Gaun yang panjangnya sampai ke mata kaki.

d. Bahan dan sifat permukaanya

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

Tekstur adalah sifat permukaan suatu bahan. Sifat permukaan bahan berbeda – beda, ada yang kasar, halus, tipis, teal dan lain sebagainya. Hal – hal yang harus diperhatikan da;am memilih bahan dan teksturnya, yaitu :

- 1) Figur seseorang, termasuk bentuk badan dan warna kulit.
- 2) *Silhuet* busana
- 3) Suasana dan kesempatan.

Sama halnya dengan garis, bahan dan tekstur bahan dapat mempengaruhi sifat bentuk tubuh adapun pengaruh sifat permukaan bahan terhadap bentuk tubuh yaitu :

- 1) Bahan tebal lebih banyak memberi tekanan pada bentuk tubuh seseorang menjadi lebih besar.

- 2) Bahan licin dan berkilau akan membuat seseorang kelihatan bertambah besar.
- 3) Bahan yang lunak dan kusam akan menambah kecil bentuk badan seseorang.
- 4) Bahan kaku dan berkilau akan memberi kesan bertambah besar

Berikut ini adalah pemilihan bahan sesuai dengan kesempatan dan suasana :

- 1) Busana Sekolah

Bahan rok sebaiknya bahan tebal, blus kemeja dan gaun sebaiknya bahan yang tidak terlalu tebal dan tidak terlalu tipis.

- 2) Busana rekreasi

Dapat memilih bahan yang tebal, sedang, kusam, kasar.

- 3) Busana olahraga

Dapat memilih bahan yang elastis dengan permukaan yang lembut, biasanya rajutan (kaos)

- 4) Busana rumah

Busana rumah dapat memilih bahan yang permukaannya halus, tipis, licin, bermotif, tebal, kasar.

- 5) Busana pesta

Dapat memilih bahan yang berbulu, berkilau, tembus pandang, tebal, tipis, licin, halus, bermotif.

e. Warna

“Warna termasuk unsur desain yang sangat menonjol. Dengan adanya warna, suatu benda dapat dilihat keindahannya. Selain itu, warna juga dapat mengungkapkan suasana prasaan desainer” (Afif Ghurub Bestari, 2011) Menurut Sri Widarwati (2000) warna memiliki daya tarik tersendiri, meskipun busana telah memiliki garis desain yang baik tetapi pemilihan warnanya tidak tepat maka akan tampak tidak serasi. Pemilihan kombinasi warna yang tepat akan memberikan kesan menarik. Beberapa hal yang harus diketahui yang berhubungan dengan warna, antara lain :

1) Warna Primer

Warna primer terdiri dari warna merah, kuning dan biru yang belum mengalami pencampuran.

2) Warna sekunder

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.

3) Warna penghubung

Bila warna sekunder dicampur dalam jumlah yang sama akan menghasilkan warna yang baru.

4) Warna asli

Warna primer dan warna sekunder yang belum dicampur seperti putih atau hitam.

5) Warna panas
dan warna dingin

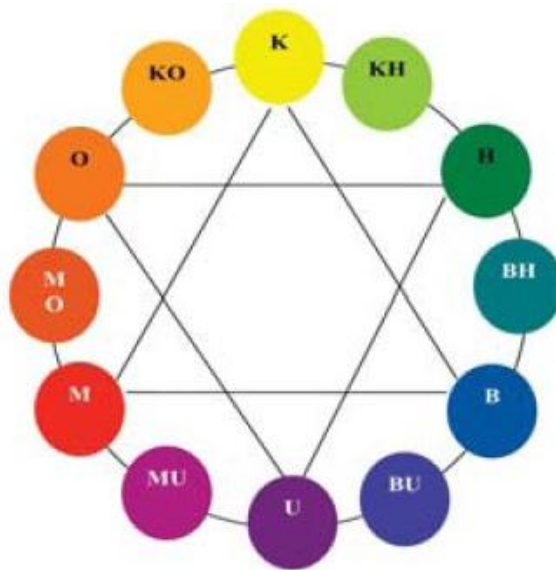
Yang termasuk warna panas adalah merah, merah jingga, kuning jingga dan kuning. Sedangkan warna dingin meliputi warna hijau, biru hijau, biru, biru ungu dan ungu

Selain warna tersebut diatas terdapat pula kombinasi warna, yaitu:

- 1) Kombinasi warna analogus yaitu perpaduan dua warna yang letaknya berdekatan di dalam lingkungan warna. Contoh : kuning dengan hijau, biru dengan biru ungu, merah dengan merah jingga, dan lain-lain.
- 2) Kombinasi Warna *monochrome* yaitu perpaduan dari satu warna tetapi berbeda tingkatannya. Misalnya biru muda dengan biru tua, merah muda dengan merah tua dan lain – lain.
- 3) Kombinasi warna komplemen (pelengkap) terdiri dari dua warna yang bersebrangan di dalam lingkaran warna. Contoh biru dengan juingga, ungu dengan kuning, hijau dengan merah.
- 4) Kombinasi warna segitiga, terdiri dari tiga warna yang jaraknya sama di dalam lingkaran warna. Contoh merah, biru dan kuning.

Warna dapat digunakan untuk memperbaiki bentuk badan seseorang, karena warna dapat membuat sesuatu kelihatan menjadi kecil atau besar.

Warna – warna panas mempunyai sifat mendorong menjadikan suatu obyek kelihatan lebih besar dan sebaliknya warna – warna dingin mempunyai sifat menjauh, menjadikan suatu obyek kelihatan lebih kecil. Jadi bila seseorang berbadan gemuk menegakan busana berwarna merah akan kelihatan gemuk, karena warna merah merupakan warna panas.



Gambar. 9 Lingkaran Warna

(Sumber : <https://sites.google.com/site/pustak4/warna/teori-warna/lingkaran-warna-dasar>)

f. Nilai gelap terang

Nilai gelap terang adalah suatu sifat warna yang menunjukkan apakah warna mengandung hitam atau putih. Sembilan tingkatan warna yang disusun oleh *munsell* bertangga dari sifat gelap ke sifat yang lebih terang. Untuk sifat gelap digunakan warna hitam dan untuk sifat terang digunakan warna putih. Diantara hitam dan putih

terdapat tujuh tingkatan abu – abu, tingkatan ke lima abu – abu netral. Untuk warna – warna lain tingkatan ke lima adalah warna asli.

Selain unsur desain prinsip desain juga sangat penting dalam pembuatan desain busana . menurut Sri Widarwati (2000) prinsip – prinsip desain adalah suatu cara untuk menyusun unsur – unsur sehingga tercapai perpaduan yang mencari efek tertentu. Adapun prinsip – prinsip desain yang perlu diketahui adalah : keselarasan, perbandingan, keseimbangan, irama, dan pusat perhatian.

a. Keselarasan

Kesatuan melalui pemilihan dan susunan obyek dan ide - ide. Dengan ide – de akan dihasilkan desain busana yang baik atau menarik. Suatu desain dikatakan serasi apabila perbandingannya baik, keseimbangan baik, 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.

1) Selaras dalam garis dan bentuk

Keselarasn garis dan bentuk pada busana misalnya : bebe dengan kerah bulat, begitu pula sakunya dengan bentuk membulat pada sudutnya. Suatu desain busana dapat juga memiliki keserasian dalam bentuk hiasanya misalnya mengikuti garis leher, garis lengan, atau garis kelim.

2) Keserasian dalam tekstur

Tekstur yang kasar tidak dapat dikombinasikan dengan tekstur yang halus. Tekstur dalam model juga harus sersi. Model kerut – kerut dari bahan voile lebih sesuai daripada bahan yang agak kaku dan tebal.

3) Keserasian dalam warna

Hendaknya jangan dipakai terlalu banyak warna sekaligus agar tidak terlalu ramai. Pedoman yang baik untuk membuat kombinasi warna dalam busana, tidak lebih dari tiga warna bahkan dua warna sudah cukup. Agar lebih baik hasilnya pergunakanlah standar kombinasi warna.

b. Perbandingan

Perbandingan digunakan untuk menampakan lebih besar atau lebih kecil dan memberi kesan adanya hubungan satu dengan yang lain yaitu pakaian dan pemakainya. Perbandingan yang kurang sesuai dalam berbusana kelihatan kurang menyenangkan.

c. Keseimbangan

Asas ini digunakan memberikan perasaan ketenangan dan kestabilan. Pengaruh ini dapat dicapai dengan mengelompokan 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 jaraknya dari pusat sama dari pusat. Misalnya kerah, saku garis – garis hias atau hiasan sama jaraknya dari pusat.

2) Keseimbangan asimetris

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

d. Irama

Adalah pergerakan yang dapat mengalihkan pandangan mata dari suatu 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 – renda dan kancing yang membentuk jalur.

2) Radiasi

Garis pada pakaian yang memancar dari pusat perhatian menghasilkan irama yang disebut radiasi. Garis – garis radiasi pada busana terdapat pada kerut –kerut yang memancar garis lengkung.

3) Peralihan ukuran

Pengulangan dari ukuran besar ke ukuran kecil ataupun 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 contoh pertentangan atau kontras. Kain kotak – kotak atau lipit – lipit juga merupakan contoh pertentangan.

e. Pusat perhatian

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

Menurut Afif Ghurub Bestari (2011 : 18) hal yang perlu diperhatikan dalam menempatkan aksent sebagai pusat perhatian, antara lain sebagai berikut :

- 1) Apa yang akan dijadikan aksent
- 2) Bagaimana menciptakan aksent
- 3) Berapa banyak aksent yang dibutuhkan
- 4) Dimana aksent ditempatkan

2. Teknik Penyajian Gambar

Dalam mencipta sebuah desain pakaian ada beberapa teknik yang digunakan menurut Sri Widarati (2000 : 72) teknik tersebut dibagi menjadi :

a. *Design sketching*

Maksud *design sketching* atau menggambar sketsa adalah untuk mengembangkan ide – ide dan menerpkanya pada kertas secepat mungkin. Dalam *design sketching* ini kita harus dapat mengembangkan *style* dengan cara kita sendiri. Ada beberapa hal yang harus diperhatikan dalam menggambar sketsa ini yaitu :

- 1) Gambar sketsa harus jelas, tidak menggunakan detail – detail yang tidak berguna. Misalnya tangan, kaki dan kepala tidak perlu digambar lengkap.
- 2) Dapat dibuat langsung diatas kertas atau menggunakan kertas contoh proporsi tubuh.
- 3) Sikap (pose) lebih baik bervariasi, memperlihatkan segi – segi yang menarik dari design.
- 4) Diatas kertas sheet, kita menggambar semua detail bagian busna seperti kerah, lengan, saku, hiasan dan lain – lain.

- 5) Pengembangan gambar dikerjakan di atas kertas *sheet* yang sama, mungkin ada perubahan *silhuet* atau variasi pada detail – detail.
- 6) Jangan menghapus apabila ada ide – ide baru. Tinggalkan saja dan mulailah dengan model yang baru. Jadi dalam kertas *sheet* ini ada beberapa model dan detail – detail yang bervariasi.
- 7) Memilih desain yang disukai.

b. *Production Sketching*

Production sketching ialah suatu sketsa yang akan digunakan untuk tujuan produksi suatu busana. Oleh karena itu harus memperhatikan hal – hal berikut ini :

- 1) Semua detail harus digambar dengan jelas dan harus disertai keterangan yang lengkap.
- 2) Sikap atau pose kedepan dan kebelakang dengan proporsi yang sebenarnya.
- 3) Hati – hati dalam penempatan kup, saku, kancing, jhitan dan sebagainya hal ini disebabkan karena berhubungan dengan busana yang akan diproduksi.
- 4) Desain bagian belakang harus ada
- 5) Apabila ada detail yang rumit harus digambar tersendiri. Harus disertai dengan keterangan tentang desain yang tidak dapat dijelaskan dengan gambar atau perlu suatu *production sheet*.

c. *Presentation drawing*

Presentation drawing adalah suatu sajian gambar atau koleksi yang ditunjukkan kepada pelanggan atau *buyer* oleh karena itu dalam penyajian dan pengaturannya (*lay out*) harus memperhatikan hal – hal berikut :

- 1) Membuat sketsa desain secara teliti pada kertas
- 2) Membuat sheet bagian belakang (*back view*). Digambarkan diartas proporsi tubuh atau digambar sebagian (*flat*)
- 3) Beri sedikit keterangan tentang detail pakaian
- 4) Menempelkan contoh bahan pada *sheet*, jangan terlalu besar cukup 2,5 cm x 2,5 cm

d. *Fashion Illustration*

Fashion illustration adalah suatu sajian gambar *fashion* yang dimaksudkan untuk tujuan promosi suatu desain. Seorang *fashion illustrator* bertugas membuat suatu ilustrasi untuk suatu promosi membuat desain dan biasanya bekerja untuk suatu majalah, Koran, buku dan lain – lain. Untuk *fashion illustrator* digunakan proporsi tubuh 9 x tau 10 x tinggi kepala. Dalam hal ini kaki dibuat lebih panjang.

e. *Three Dimension drawing*

Three dimension drawing merupakan sajian gambar yang menampilkan ciptaan disain busana dengan bahan sebenarnya dibuat dalam tiga kenmpakan (tiga dimensi). Langkah – langkah mengambar *three dimension drawing* yaitu :

- 1) Menggambar desain busana diatas proporsi tubuh yang lengkap
- 2) Menyelesaikan gambar (memberi warna)
- 3) Memotong pada bagian – bagian tertentu. Misalnya pada panjang bahu sampai batas panjang lengan tas dan bawah. Sisi badan kanan dan kiri. Untuk bagian lubang leher, lubang legan dan batas bawah rok tidak dipotong. Bagian ini diselesaikan jahitan yang sesungguhnya.
- 4) Mengguntig bahan sesuai model ditambah cm untuk penyelesaian gambar. Pada bagian tertentu ditambah beberapa cm untuk penyelesaian jahitan
- 5) Menjahit dan menyelesaikan kerung leher, lubang lengan, bagian bawah rok dan melengkapinya sesuai model
- 6) Memberi lem pada bagian – bagian yang nantinya tertutup bahan.
- 7) Menempelkan kapas sebagian agar tidak mengenai bahan.
- 8) Memasukan bahan pada bagian yang terpotong, kemudian lem pada bagian buruk (sebaliknya)

3. Prinsip Penyusunan *Moodboard*

Moodboard adalah analisis tren visual yang dibuat para desainer dengan mempergunakan guntingan - guntingan gambaran yang diperoleh dari majalah (*style magazine*) maupun gambar-gambar desain karya desainer (<http://staff.uny.ac.id/sites/default/files/pendidikan/dra-prapti-karomah-mpd/moodboardtriyanto.pptx>). Tujuan dari pembuatan

moodboard adalah untuk menentukan tujuan, arah dan panduan dalam membuat karya cipta bertema, sehingga proses kreativitas yang dibuat tidak menyimpang dari tema yang telah ditentukan. Konsep *moodboard* dibuat dengan menuangkan ide - ide atau sumber gagasan sesuai dengan tema serta tujuan dari pembuatan karya tersebut. Berbagai tema dapat diangkat sebagai sumber ide/gagasan dalam proses berkreasi, yaitu dengan mengambil tema berdasarkan tren yang ada pada zaman dahulu, masa kini dan yang akan datang. Selain dari itu tema juga dapat diambil dari kebudayaan tradisional, *modern*, etnik ataupun budaya kontemporer. Media mood board dikerjakan di atas kertas berukuran 40 cm x 40 cm atau 30 cm x 50 cm (*landscape*), dengan isi / materi sebagai berikut :

- a. Tema dan karakter karya yang akan diangkat
- b. Penggayaan busana yang sedang *trend (image style)*
- c. Warna yang akan digunakan dalam pembuatan desain busana (*image colour*)
- d. Corak bahan, bila akan mengangkat corak tertentu pada koleksi yang akan dibuat.

E. Busana Pesta/Kostum

1. Diskripsi Busana Pesta

Busana Pesta adalah busana yang dikenakan pada kesempatan pesta baik pada waktu pagi, siang maupun malam hari (Enny Zuhni Khayati, 1998). Busana Pesta adalah busana yang dibuat dari bahan yang bagus

dan hiasan yang menarik sehingga kelihatan istimewa (Sri Widarwati, 1993 : 70)

Dari pengertian diatas dapat disimpulkan bahwa Busana yang digunakan pada kesempatan pesta yang dilengkapi dengan hiasan agar busana terlihat lebih indah dari pada busana lainnya. Menurut Enny Zuhny Khayati (1998) dan Sri Widarwati (1993 : 70) busana pesta dikelompokkan menjadi:

a. Busana Pesta Pagi

Busana Pesta pagi atau siang adalah busana yang dikenakan pada kesempatan pesta antara pukul 09.00 – 15.00. Busana pesta ini terbuat dari bahan yang bersifat halus, lembut, menyerap keringat dan tidak berkilau.

b. Busana Pesta Sore

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

c. Busana Pesta Malam

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

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 tetap terlihat mewah.

e. Busana Pesta Malam Gala

Busana pesta malam gala adalah busana pesta yang dipakai pada malam hari untuk kesempatan pesta, dengan ciri – ciri terbuka, glamour, mewah. Misalnya *Backless* (Punggung Terbuka), *busty look* (dada terbuka), *decolette look* (leher terbuka) dan lain – lain.

Untuk penggolongan usianya sendiri busana pesta dibagi menjadi :

a. Usia Bayi

Bayi adalah usia 0 – 12 bulan. Pada masa ini dalam keadaan yang rentan penyakit dan kulitnya sangat peka terhadap gesekan. Untuk itu pemilihan busana perlu dipilih kain dengan tekstur yang lembut dan menyerap keringat.

b. Usia Kanak – Kanak

Masa kanak – kanak adalah usia 1 – 6 tahun. Pada masa ini anak sudah mulai aktif belajar bicara atau sudah berbicara, gerakannya sangat luas. Busana yang dipilih untuk usia kanak – kanak adalah busana dengan warna yang cerah seperti merah,

kuning, orange. Untuk anak – anak jangan memilih warna yang gelap tanpa aksen tertentu

c. Usia Anak – anak

Usia anak – anak yaitu usia antara 6 – 12 tahun dan biasanya berada pada sekolah dasar dan sudah mulai banyak beraktifitas. Dengan banyak aktifitas itu berate bagi keluarga harus menyediakan busana yang beragam dan cocok dengan aktifitas tersebut. Kain dan model atau corak serta warna dipilih sesuai aktifitasnya.

d. Usia Remaja

Usia remaja yaitu antara 12 – 20/22 tahun. Pada usia ini disebut juga masa pubertas, yang secara psikologi yaitu masa munculnya gejala hati yang ingin serba tahu tentang apa yang kadang belum boleh tahu. Dari cara berbusna pun trgambar gejala hatinya. Biasanya pemakai tidak memikirkan kesesuaian model dengan proporsi tubuhnya agar terlihat menawan dengan lawan jenis usia anak yang mulai tumbuh menjadi dewasa cenderung mengikuti trend yang ada pada dasarnya usia remaja mulai mencari jati dirinya dan pasti mulai terlihat ciri khas dari busana yang dia pakai.

e. Usia Dewasa

Usia dewasa berada pada usia 23 – 50 tahun. Pada usia dewasa, seseorang sudah selayaknya mempunyai kepribadian mantap. Demikian juga dengan cara berbusananya.

Penggunaan busana pesta disesuaikan dengan kondisi masing masing orang. Busana yang digunakan harus sesuai dengan proporsi dan usianya karena setiap orang memiliki karakter yang berbeda – beda hal – hal yang harus diperhatikan seperti warna kuli, proporsi tubuh, bentuk leher dan lain - lain.

2. Bahan Busana

Bahan busan pesta merupakan bahan *textile*. Bahan *textile* adalah bahan yang berasal dari serat yang meliputi benang, tenunan maupun bukan tenunan. Bahan tenunan yang dimaksud meliputi tenunan, rajutan, kain dan renda. Bahan – bahan tersebut sangat bereran penting dalam penampilan maupun mutu busana. Kain termasuk bahan *textile*, karena diperoleh dari proses tenunan. Bahan yang digunakan untuk busana pesta adalah bahan yang bagus dan hiasan menarik Busanasehingga kelihatan istimewa (Sri Widarwati, 2008; 68). Bahan – bahan yang digunakanantara lain beledu , kain renda, chiffn, lame, sutera dan sebagainya. Bahan busana yang digunakan biasanya mulai dari bahan yang lembut sampai bahan yang mencolok atau berkilau

Bahan yang digunakan untuk busana pesta biasanya dipilih bahan – bahan yang berkualitas tinggi dan mampu menimbulkan kesan mewah. Bahan yang tembus terang seperti bahan brokat, tile, organdi, sifon dan lain – lain (enny Zuhni Khayati, 1998 ;2). Sedangkan bahan yang digunakan untuk busana pesta antara lain beledu, kain renda,ame sutera dan lainnya. Busana pesta yang digunakan adalah bahan yang berkilau,

bahan tembus terang, mewah, tebal dan mahal setelah dibuat (Sri Widarwati, 1993). Ada empat hal yang harus diperhatikan dalam memilih bahan menurut Enny Zuhni Khayati (1998:9) yaitu:

- a. Memilih bahan sesuai desain
- b. Memilih bahan sesuai kondisi si pemakai
- c. Memilih bahan sesuai dengan kesempatan
- d. Memilih bahan sesuai keuangan keluarga.

Warna yang digunakan dalam pembuatan busana pesta biasanya kelihatan mewah dan gemerlap, untuk busana pesta malam biasanya menggunakan warna-warna mencolok/cerah, warna-warna yang lembut, seperti ungu, biru muda, dan putih serta warna-warna tua/gelap, seperti merah menyala dan biru gelap (Prapti Karomah dan Sicilia Sawitri, 1998). Sedangkan menurut Sri Widarwati (1993) pemilihan warna busana pesta berbeda, harus disesuaikan dengan kesempatan pestanya. Pada umumnya warna yang digunakan untuk busana pesta malam adalah yang mengandung unsur merah, hitam, keemasan, perak, atau warna-warna yang mengkilap.

Tekstur adalah sifat permukaan dari suatu benda yang dapat dirasakan dan dilihat. Sifat – sifat bahan tersebut antara lain : kaku, lembut, kasar, halus, tebal, tipis dan tembus terang (transparan), (Sri Widarwati, 1993). Tekstur terdiri dari bermacam – macam yaitu tekstur kaku, tekstur kasar, dan halus, tekstur lemas, tekstur tembus terang, tekstur mengkilap dan kusam (Arifah A. Riyanto, 2003 : 47).

Tekstur bahan untuk busana pesta biasanya lembut, licin, mengkilap/tidak kusam, tidak kaku dan tidak tebal dan juga member kesan nyaman pada waktu dikenakan.

3. Pola Busana

Menurut Widjningsih dkk (1994: 1) pola busana terdiri dari beberapa pola blus, lengan, rok, kulot dan celana yang masih dapat diubah sesuai model yang dikehendaki. Menurut Radas Saleh Aisyah (1991) pola dalam pakaian adalah jiplakan bentuk badan seseorang yang biasanya dibuat dari kertas. Tahap-tahap yang dilakukan dalam pembuatan pola adalah :

a. Pengambilan ukuran

Sebelum mengambil ukuran, terlebih dahulu pada bagian lingkaran badan, lingkaran pinggang dan lingkaran panggul diikat dengan veterban agar didapat ukuran yang tepat dan akurat. Apabila desain busana yang dibuat berupa bustie maka bagian atas dada dan bawah dada juga diikat dengan veterban secara melingkar. selain itu buku atau daftar ukuran dan peralatan untuk mengambil ukuran juga harus dipersiapkan.

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

- 1) Lingkaran Leher (L.L) : diukur sekeliling batas leher, dengan meletakkan jari telunjuk dilekuk leher

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

- 9) Lebar Muka : diukur pada 5 cm dibawah lekuk leher atau pertengahan jarak bahu terendah dan ketiak dari batas lengan yang sampai batas lengan yang kiri.
- 10) Panjang Muka : Diukur dari lekuk ditengah muka bawah sampai di bawah ban petar pinggang.
- 11) Tinggi Dada : Diukur dari bawah ban petar pinggang tegak lurus keatas sampai dipuncak buah dada.
- 12) Panjang Bahu : Diukur pada jurusan di belakang daun telinga dari batas leher kepuncak lengan, atau bahu yang terendah.
- 13) Lebar Dada : diukur jarak dari kedua puncak buah dada, ukuran ini tergantung dari (B.H) *bust-houder* atau kutang pendek yang dipakai. Ukuran ini tidak dipakai untuk konstruksi pola, hanya untuk ukuran pemeriksa.
- 14) Panjang Lengan : Diukur dari puncak lengan terus ke bawah lengan sampai melampui tulang pergelangan lengan yang nonjol.
- 15) Lingkar Lubang Lengan : diukur sekeliling lubang lengan, pas dahulu ditambah 2 cm untuk lubang lengan, dan ditambah 4 cm untuk lubang lengan yang akan dipasangkan lengan.
- 16) Ukuran Uji : Diukur dari tengah muka dibawah peter ban serong melalui puncak buah dada ke puncak lengan terus serong kebelakang sampai ditengah belakang pada bawah peter ban.

- 17) Panjang Rok : Diukur dari batas pinggang sampai batas yang diinginkan.

b. Metode pembuatan pola

Dalam pembuatan busana tersebut terdapat dua metode atau pembuatan pola, yaitu secara draping dan secara konstruksi.

1) *Draping*

Draping adalah cara membuat pola busana dengan meletakkan kertas tela sedemikian rupa diatas badan seseorang yang akan dibuatkan busana, biasanya dengan bantuan jarum pentul mulai dari tengah muka menuju ke sisi. Untuk mendapatkan bentuk yang sesuai dengan bentuk badan diperlukan lipit pantas atau lipit bentuk. Lipit pantas digunakan karena adanya perbedaan ukuran antara lain lingkaran yang besar dengan yang kecil. Misalnya lipit bentuk di bawah dada, sisi ataupun bahu. *Draping* banyak digunakan sebelum pola konstruksi berkembang, karena draping ini memiliki beberapa keunggulan antara lain, yaitu tidak membutuhkan ukuran karena dapat langsung dibuat pada boneka atau badan seseorang, tidak terlalu memerlukan banyak waktu, langsung dapat membuat disain yang kita inginkan dan apabila kurang teliti dalam pembuatannya pola tetap dapat dibuat (Widjiningsih, dkk,1994:4). Menurut Sicilia Sawitri (1994 : 19) *draping*

adalah cara membuat pola ataupun busana yang dikenakan pada boneka ataupun pada tubuh manusia.

Menurut ahli lain, *draping* adalah sehelai kain muslin atau kertas dilangsingkan pada boneka jahit dengan bantuan beberapa lipit agar kain dapat mengikuti bentuk badan. Lilit bentuk yang terjadi disebut lipit kup atau lipit pantas. Pada kerung lengan, kerung leher dan garis pinggang digunting tepat menurut bentuknya. Penyambungan dilakukan dibagian sisi dan bahu (Porrie Muliawan, 1989).

Berdasarkan penjelasan diatas dapat disimpulkan bahwa *draping* adalah cara membuat pola busana dengan menggunakan kertas tela pada boneka ataupun badan manusia dengan bantuan jarum pentul.

2) Konstruksi Pola

Pola konstruksi dibuat berdasarkan ukuran yang diperoleh dari bagian-bagian badan yang diperhitungkan secara sistematis dan digambar pada kertas sehingga tergambar bentuk badan muka dan belakang, rok, lengan, dan sebagainya (Widjningsih, 1994 : 3). Dalam pembuatan konstruksi pola tergantung pada sistem menggambar pola yang digunakan serta berhubungan erat pada ukuran-ukuran yang diambil. Jadi dalam pengambilan

ukuranya harus benar-benar teliti dan cermat sehingga diperoleh hasil yang maksimal.

Berdasarkan penjelasan diatas, konstruksi pola adalah pola yang dibuat berdasarkan ukuran dari bagian-bagian yang diperhitungkan secara sistematis, teliti dan cermat yang digambarkan pada kertas.

Dalam pola konstruksi untuk memperoleh pola yang baik harus dikuasai :

- (a) Cara pengambilan ukuran yang tepat.
- (b) Cara menggambar pola pada bagian-bagian yang lengkung harus lancar atau menggunakan penolong penggaris.
- (c) Penghitung pecahan dari ukuran yang ada dalam konstruksi harus cermat.

4. Teknologi Busana

Teknologi busana meliputi :

a. Teknologi kampuh

Kampuh adalah kelebihan jahitan atau tambahan jahitan untuk menyambungkan dua bagian dari busana yang dijahit. Misalaya menghubungkan bahu depan dan bahu belakang. Macam kampuh dibagi menjadi dua yaitu kampuh buka dan kampuh tutup.

1) Kampuh Buka

- (a) Kampuh buka diselesaikan dengan diobras biasanya dikerjakan pada pembuata pakaian waita dewasa, pakaian pria (pada celana panjang) lebar kampuh antara 1,5 – 2 cm
- (b) Kampuh Buka yang diselesaikan dengan dijahit tepi tirasnya. Maksud penyelesaian dijahit tepi disini adalah pengganti obras, agar tepi kampuh tidak bertiras. Karena pekerjaan dengan mesin obras biasanya tidak bisa sekali bekerja selesai, oleh karea itu bagi penjahit yang jauh dengan mesin obras kadangkala juga dijahit dengan mesintepinya (misalnya kampuh pada bahu) lebar kampuh 1,5 – 2 cm
- (c) Kampuh buka yang diselesaikan dengan dirompok. Kampuh ini serig digunakan pada pembuatan busana tailoring yaitu untuk penyelesaian kampuh busana yang tidak diliing (misalnya rok) pada busana semi tailoring lengan bagian dalam kampuhnya diselesaikan dengan rompok. Cara kerjanya sama dengan tusuk belut hanya tirasnya diselesaikan degan rompok.
- (d) Kampuh buka yag diselesaikan dengan gunting zig zag. Kampuh ini dikerjakan biasanya pada pekerjaan tailoring yaitu kampuh pada busana pokoknya. Karena nanti busana tailoring akan diberi lining sehingga cukup digunting zig zag.

- (e) Kampuh buka yang diselesaikan dengan tusuk balut. Kampuh buka yang diselesaikan dengan tusuk balut ini dikerjakan pada kain yang tidak terlalu bertiras maksudnya dengan tusuk balut sama seperti pada festoon dan obras mengurangi tiras pada kampuh.
- (f) Kampuh buka yang diselesaikan dengan tusuk festoon cara bekerjanya sama seperti kampuh buka yang diselesaikan dengan tusuk balut, hanya tusuk balut diganti dengan tusuk festoon

2) Kampuh Tutup

Disebut kampuh tutup karena kelebihan jahitan dari dua bagian kain tidak terbuka tetapi jadi satu. Macam – macam kampuh tutup yaitu :

- (a) Kampuh balik. Kampuh balik biasanya digunakan pada pakaian anak karena kuat, pakaian dalam wanita karena kuat dan rapih, pakaian dewasa yang terbuat dari bahan yang tembus terang, lenan rumah tangga.
- (b) Kampuh balik biasa. Kampuh yang diperlukan 1 cm selesai $\frac{1}{2}$ cm. dijahit dari bagian baik, tepinya keluar $\frac{1}{2}$ cm dari garis pola, tiras ditipiskan kemudian dibalik dan dijahit dari bagian buruk.
- (c) Kampuh balik semu. Kampuh balik semu hamper sama dengan kampuh balik biasa. Kalau kampuh balik biasa

diselesaikan dengan jahitan mesin dua kali. Pertama bagian busana berhadapan dengan bagian buruk kemudian dibalik dan bagian baik menghadap bagian baik dengan kapuh 1 cm, lalu tiras kampuh diselesaikan dengan disom dengan cara menyelipkan bagian kampuh yang bertiras kedalam

- (d) Kampuh balik yang diubah (digeser) . Kampuh ini gunanya untuk menyambung dua bagian satu tepi ada kerutnya, tapi yang lain tidak berkerut.juga dipakai untuk menyambung dua garis langsung umpamanya kerung lengan kemeja. Cara bekerjanya sama dengan kampuh balik biasa tetapi pada waktu menjahit bahan yang berkerut ditarik sedikit sehingga jatuh jahitan pertama tidak dipinggir lagi, jahitan kedua tepat pada
- (e) Kampuh sarung. Kampuh sarung dipakai untuk menyambung bahan berkotak untuk menjahit pakaian yang dipakai bolak balik, untuk garis lengkung pada model pakaian kampuh ini pada bagian baik dan buruk sama terdapat dua jalur setikan.

b. Teknologi Klim

Menurut Nanie Yuliati (1993) klim terdiri dari tiga bagian yaitu lipat dalam, lebar kelim dan tempat kelim. Lipat dalam umumnya $\frac{1}{2}$ cm, tetapi bila kainnya tembus terang dibuat sama lebar dengan lebar kelim. Lebar kelim tergantung dengan apa apa yang

dikelim. Misalnya kelim pada rok 4 sampai 5cm, kelim pada lengan 2 cm atau 2,5 cm.

Penyelesaian kelim tergantung dari bahan dan model. Untuk bahan yang agak berat, tidak tebal dan tidak mudah mngkerut lipatan dalam klim dijahit dengan mesin kira – kira 2 mm dari tepi, kemudian dijelujur dan diselesaikan dengan tusuk kelim. Berikut ini adalah beberapa cara penyelesaian kelim :

1) Kelim biasa

Dilekatkan dengan tusuk klim, dikerjakan dari kanan ke kiri. Buatlah tusuk sekecil mungkin kurang lebih 1 cm dari bagian baik terlihat seperti jlujur kecil

2) Kelim sungsang

Letakan kelim menghadap keatas. Tusukan jarum pada kelim yang terlihat dari bagian baik 2 sampai3 serat benang kemudian jarum diselipkan ke dalam kelim. Jarak tusuk kelim kurang lebih 1 cm.

3) Kelim pada kain tebal

Pada kain tebal ini kalau dibuat lipat dalam terlalu tebal. Oleh karna itu yang bertiras diselesaikan dengan kumai serong. Kemudian kelim ini diselesaikan dengan tusuk kelim sungsang.

4) Kelim pada garis lengkung

Pada kelim ini harus diperhatikan letak kelim pada pakaian. Agar kelim dapat pipih pada jarak tertentu dibuat lipit – lipit

kecil. Cara lain ialah pada tepi yang akan diletakan dengan tusuk dalam dikerut dan dibagi rata. Kemudian baru diletakan dengan tusuk kelim biasa.

5) Kelim rol

Dipakai pada tempat – tempat yang menginginkan kelim kecil. Kelim rol ini dikerjakan pada tempat yang memerlukan kelim kecil, biasanya pada bahan yang tipis seperti paris atau sifon.

Caranya plintir tirus dengan tangan kiri . sambil diplintir kelim dilekatkan dengan tusuk – tusuk kelim. Kelim rol ini umumnya dibuat pada bahan yng tipis dan dapat pula diletakan sebagai hiasan dengan membentuk lengkungan. Kampuh untuk kelim ini ½ cm.

c. Teknologi *interfacing*

Interfacing adalah bahan yang digunakan untuk memberikan bentuk pada busana agar busana rapi (sicilia Sawitri dkk , 1997). Sedangkan *interfacing* adalah bahan yang dipasangkan diantarpakaian dan lapisan singkap (*facing*) untuk memberikan kekuatan badan dan bentuk (Goet Poespo, 2005:11)

Berdasarkan pengertian diatas, interfaing adalah bahan yang dipasangkan diantara pakaian agar busana tampak rapid an kuat. Bahan yang digunakan untuk *interfacing* harus sesuai dengan

bahan luarnya. Terutama tentang tebal tipisnya bahan pokok dan ketepatan menempelkan bahan pelapis sesuai tujuan. Pemilihan dan penempatan interfacing pada busana sangat menentukan penampilan busana secara keseluruhan.

Interfacing ada dua macam yaitu *interfacing* dengan perekat dan *interfacing* tanpa perekat.

d. Teknologi *Facing*

Facing adalah sepotong bahan, baik yang dibentuk pas maupun serong (bias), dipergunakan untuk penyelesaian suatu pinggiran (Goet Pouspo, 2005; 10). *Facing* dipergunakan pada penyelesaian suatu kasar atau tirus. *Facing* bisa dipotong baik pada lajur benang yang sama dengan bagian yang harus dilapisi atau dengan bahan berlajur benang serong (kumai) (Goet Pouspo, 2005;68).

Berdasarkan pendapat diatas, *facing* adalah lapisan yang tampak dari luar berupa sepotong bahan dengan bentuk serong atau pas yang digunakan suatu pinggiran. Bahan yang dapat digunakan untuk *facing* adalah bahan yang berwarna sama dengan bahan pokok ataupun berbeda warnanya dengan bahan busana, namun perlu diingat kombinasi warna harus sesuai dengan busananya.

e. Teknologi *Interlining*

Interlining adalah pakaian yang menempel pada pakaian yang dilapisi dipasang jika diperlukan terutama pada musim dingin di

Negara – Negara Eropa (Sicilia Sawitri, 1997), sedangkan interlining adalah bahan – bahan yang pantas diletakan diantara pakaian dan bahan pelapis dalam (vuring) untuk menambah kehangatan dan bentuk (Goet Pouspo,2005;11)

Berdasarkan penjelasan diatas dapat dijelaskan bahwa interlining adalah bahan yang menempel letaknya diantara bahan yang dilapisi dan lining.

f. Teknologi Pelapisan

Lining adalah bahan pelapis dalm sebuah pakaian yang dipergunakan untuk melindungi bagian luar pakaian dari kemuluran (*stretching*) atau kekendoran (*sanging*), untuk memberikan bentuk atau penyelesaian bagian dalam pakaian (Goet poespo, 2005;11). *Lining* adalah kain pelapis busana dan penutup jahitan sehingga busana tampak rapi, baik dari luar ataupun bagian dalam (Sicilia Sawitri, 1997). *Lining* disebut juga dengan vuring, ini ukuranya digunting sama dengan ukuran busananya. Penggunaan *lining* juga berfungsi untuk menjaga agar bahan utama dari pakaian tidak cepat rusak terutama untuk pakaian dari bahan yang berkualitas tinggi dan harganya mahal (Nanie Asri Yuliani,1993).

Pemilihan *lining* harus disesuaikan dengan bahan pokok, bentuk busana, warna busana serta memiliki karakter hampir sama

dengan bahan pokoknya. Contoh kain Vuring *abute, asahi, hero, voul* (Prapti Karomah, 1990;30)

Teknik pemasangan *lining* ada dua cara yaitu : teknik lepas dan teknik lekat (Nanie Asri Yuliati, 1993)

- 1) Teknik lepas yaitu teknik pemasangan antara bagian bahan utama dengan lining dijahit sendiri – sendiri, namun pada bagian tertentu dijahit menjadi satu menyatukan kedua bagian tersebut. Misalnya pada rok yang berfuring lepas disatukan pada bagian ban pinggang.
- 2) Teknik lekat yaitu teknik pemasangan antara bahan utama dengan lining dijahit menjadi satu, biasanya digunakan untuk menjahit bahan – bahan transparan.

Berdasarkan pengertian diatas dapat dijelaskan bahwa *lining* adalah kain yang berfungsi untuk menjaga agar bahan utama tidak cepat rusak yang pemilihannya sesuai dengan karakter bahan pokoknya.

g. Teknologi Pengepresan

Teknologi pengepresan adalah suatu cara menyetrikan agar kampuh terlihat rapi dan pipih. Pengepresan ini dilakukan setiap kali selesai menjahit dengan menggunakan setrika dengan suhu yang disesuaikan dengan bahan busananya (Sicilia Sawitri,1997). Kunci untuk memperoleh suatu “Penampilan Ahli” adalah menyetrikan bahan setiap mulai menjahit kemudian disetrika lagi

bagaimana pakaian sudah selesai dijahit. (Goet Poespo,2005;22)

ada 8 alat untuk pengepresan yaitu :

- 1) Meja Setrika (*Ironing board*)
- 2) Setrika (*iron*)
- 3) Meja setrika lengan baju (*sleeve board*)
- 4) Rol lampu jahitan (*seam rol*)
- 5) *Tailor's ham*
- 6) *Ham;s holder*
- 7) *Point presser*
- 8) Kain pengepresan yang berupa kain kapas yang tahan panas
- 9) *Wooden clapper*

Berdasa pengertian diatas, dapat disimpulkan bahwa pengepresan adalah suatu cara menyetrika kampuh dari mulai menjahit sampai selesai. Untuk memperoleh hasil yang maksimal sebaiknya pengepresan dilakukan setiap kali kampuh telah dijahit. Selain itu juga bisa menggunakan alat bantu agar hasil lebih maksimal lagi.

5. Hiasan Busana

Hiasan busana adalah segala sesuatu yang dihiaskan pada busana agar busana tersebut memiliki nilai atau value yang tinggi terutama nilai keindahannya (Enny Zuhni Khayati, 1998 ;17). Sedangkan desain hiasan busana adalah bagian – bagian dalam bentuk struktur yang tujuannya mempertinggi keindahan desain strukturnya.

Hiasan busana adalah salah satu unsur yang tidak kalah penting dalam berbusana, karena pemilihan hiasan busana yang kurang tepat dengan busananya dapat merusak nilai keindahan busana tersebut, namun sebaliknya apabila pemilihan busana tepat dan sesuai dengan busananya maka nilai keindahan maupun penampilan busana akan meningkat.

Menurut Enny Zuhni Khayati (1998: 1) dilihat dari segi bahannya hiasan busana dapat digolongkan menjadi:

- a. Hiasan dari benang Hiasan ini meliputi macam-macam tusuk hias baik berupa sulaman maupun border
- b. Hiasan dari kain. Hiasan ini meliputi patchwork, dan ikrustasi. *Patchwork* adalah seni menggabungkan beberapa potongan kain.
- c. Aplikasi kain Merupakan teknik hiasan yang melekatkan secarik kain di atas bahan utama
- d. Hiasan dari kayu atau logam
- e. Hiasan dari plastik atau mika
- f. Hiasan dari berbagai macam renda
- g. Hiasan dari prada. Merupakan rekayasa manusia dalam mendapatkan warna emas atau perak pada proses pewarnaan atau pencelupan kain batik maupun kain tradisional dalam bentuk partikel halus.
- h. Hiasan dari bahan istimewa. Bahan istimewa yang dimaksud antara lain adalah seperti *geam* (per yang sangat lembut), *ribbing* (bahan

tricot/ kaos yang biasa digunakan untuk detail), dan *breeding* (hiasan berupa tali).

i. Hiasan manik-manik

Hiasan manik-manik merupakan butiran atau lempengan yang bagian tengahnya memiliki lubang kecil yang berguna untuk merekatkan barang atau kain yang akan dihias. Manik-manik secara garis besar dikelompokkan menjadi dua golongan, yakni manik-manik kontemporer dan tradisional. Manik-manik bernuansa tradisional memiliki ciri terbuat dari bahan alam, seperti kerang, kayu, monel, tulang hewan, biji-bijian, batu-batuan, perunggu, dan lain-lain. Sedangkan manik-manik kontemporer memiliki ciri terbuat dari bahan plasti, atom, melamin, kaca, dan lain-lain. Bentuk manik-manik pun beranekaragam seperti bentuk monte/mutiara, pasiran, payet, hallon, padi-padian, batu manikin, dan bentuk geometris lainnya sebagai bentuk geometris lainnya.

Menurut Enny Zuhni Khayati (1998: 17) *garniture* busana sangat banyak jenis dan bentuknya. Oleh karena itu di dalam memilih hiasan harus memperhatikan hal-hal sebagai berikut:

- a. Garnitur dipilih sesuai dengan nuansa dan karakteristik busana pokoknya. Misalnya busana yang bernuansa etnik, maka *garniture* juga dipilih yang bernuansa etnik
- b. Garnitur busana sebaiknya juga disesuaikan dengan usia si pemakai.
Renda-renda zig-zag, renda jalur, kancing warna-warni dan pita-pita

sangat cocok untuk busana anak. Garnitur sejenis *jabot, free, ascot*, renda *plits* dan lain-lain untuk orang dewasa.

- c. Garnitur busana disesuaikan dengan kesempatan. Garnitur dengan nuansa emas sangat cocok untuk kesempatan pesta. Garnitur dengan komposisi yang sederhana lebih cocok untuk aktivitas bernuansa resmi, sedangkan garniture dengan komposisi meriah bervariasi cocok untuk kegiatan yang setengah resmi dan santai.
- d. Garnitur disesuaikan dengan kondisi bentuk tubuh yang perlu ditonjolkan dan bentuk badan yang perlu disembunyikan. Misalnya mereka yang memiliki payudara besar, jika ingin disembunyikan maka jangan menggunakan hiasan busana di area tersebut.
- e. Pemilihan garnitur juga disesuaikan dengan keadaan kenangan keluarga yang indah yang tidak harus mahal. Hal ini disesuaikan dengan kreatifitas seseorang.

Berdasarkan uraian di atas maka dapat disimpulkan bahwa pemilihan hiasan busana tidak boleh seenaknya, melainkan ada banyak hal yang harus diperhatikan. Pemilihan hiasan busana yang tepat dapat menambah nilai keharmonisan dan kesatuan dalam busana pesta malam tersebut.

F. Pergelaran Busana

1. Pengertian Gelar

“Gelar busana adalah salah satu cara untuk memperagakan, memperkenalkan, memamerkan busana pada masyarakat oleh

peragawati dengan tujuan tertentu” (Sri Widarwati, 1993). Gelar busana adalah kegiatan yang dilakukan oleh para desainer atau pengusaha untuk mempromosikan atau menunjukkan hasil produksinya kepada masyarakat. Dari pengertian di atas dapat dijelaskan bahwa gelar busana adalah suatu kegiatan mempromosikan dan memperkenalkan rancangan atau kreasi terbaru dari perancang yang dipergakan oleh model dengan tujuan tertentu.

Peragaan Busana / *Fashion Show* adalah “Suatu parade yang diselenggara-kan untuk memamerkan/memperkenalkan busana yang dikenakan oleh boneka hidup (peragawati/peragawan) dengan tujuan tertentu”.

Pengertian di atas disimpulkan dari pernyataan beberapa desainer/perancang mode, baik dalam negeri maupun luar negeri antara lain :

- a. Harry Dharsono mengatakan bahwa peragaan busana merupakan aspek promosi dari suatu kegiatan mode.
- b. Poppy Dharsono mengatakan bahwa peragaan busana merupakan parade dari fashion yang mempergunakan boneka hidup sebagai modelnya.
- c. John Patric Ireland mengatakan : “fashion show are stages and the garments are carefully displayed”, yang berarti bahwa peragaan busana adalah suatu pementasan dan pakaian-pakaian diperlihatkan secara teliti.

2. Tujuan Pergelaran busana

Pergelaran busana mempunyai tujuan sebagai berikut :

- a. Mempromosikan suatu kreasi dari perancang mode ataupun produk terbaru dari perusahaan tekstil, kosmetik, aksesoris, serta garmen.
- b. Mengumpulkan dana bagi badan sosial seperti panti jompo, panti asuhan, pembangunan rumah sakit, rumah ibadah serta sumbangan bagi korban bencana alam.
- c. Sebagai hiburan/ secara selingan dari suatu pesta atau pertemuan, misalnya ulang tahun suatu perusahaan/organisasi, resepsi, arisan dan seminar.
- d. Mendidik para mahasiswa dalam menampilkan kreasinya dan memupuk rasa percaya diri. Dapat juga digunakan sebagai promosi bahwa kejuruan busana adalah pilihan yang tepat untuk mandiri

Berdasarkan uraian di atas dapat disimpulkan tujuan gelar busana yang paling utama yaitu mempromosikan suatu kreasi dari perancang mode ataupun produk terbaru dari perusahaan tekstil, kosmetik, aksesoris, melalui sebuah pertunjukan yang dikemas menarik dalam rangkaian gelar busana.

3. Konsep pertunjukan

a. Koreografi

Pergelaran busana memerlukan seorang koreografer untuk mengatur model dan musik yang digunakan dalam pertunjukan busana ini yang disesuaikan dengan busana yang diperagakan.

b. Tata panggung

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

- 1) Pemilihan tempat untuk masuk ke area background dari ruang ganti (*dressing area*)
- 2) Berjalan di catwalk sesuai rute
- 3) Tinggi, ukuram, bentuk sangat berhubungan dengan jarak pengelihatan dan pendengaran penonton.

Catwalk dibuat dalam berbagai bentuk yang paling umum digunakan yaitu : T, I, H, Y, U atau Z. Pengertian dari panggung adalah tempat pertunjukan. Persyaratan tempat pada umumnya berbentuk suatu ruangan yang datar, terang, dan mudah dilihat dari tempat penonton. Panggung merupakan suatu ruang yang secara mendasar merupakan penentu dalam mencapai tujuan dari sebuah pertunjukan. Teknis dan tempat pertunjukan merupakan salah satu hal penting (soegeng Toekiyo, 1990:24). Berdasarkan pengertian diatas dapat diambil kesimpulan bahwa panggung adalah tempat dalam dunia pertunjukan atau tempat untuk mempertunjukan suatu kepada penonton atau masyarakat. Menyatakan bahwa dalam tempat pertunjukan atau panggung dibedakan menjadi tiga macam yaitu :

- 1) Arena

Panggung adalah arena pertunjukan yang disajikan yang letaknya sam tinggi dengan penonton. Penontonnya melingkar atau duduk mengelilingi panggung sehingga penonton sangat dekat sekali dengan panggung dan model. Model dapat terlihat dari sisi maka penggunaan set dekorasi berupa bangunan tertutup, vertical tidak boleh karena dapat menghalangi pandangan penonton. Bentuk panggungnya yang dikelilingi penonton maka penataan panggung dituntut kreatifitasnya untuk mewujudkan set dekorasi yang sesuai dengan tema.

2) Panggung tertutup

Panggung tertutup adalah tempat pertunjukan yang hanya dapat dilihat dari arah depan dan diberi dinding atau bingkai. Bingkai yang dipasani dinding atau korden inilah yang memisahkan arah mode dengan penonton yang menonton pertunjukan dari satu arah. Dengan pemisahan ini maka pergantian tata panggung dapat dilakukan tanpa sepengetahuan penonton. Panggung *proscenium* sudah lama digunakan dalam dunia pertunjukan dan pertunjukan. Jarak yang sengaja diviptakan untuk memisahkan model dan penonton ini dapat digunakan untuk menyajikan cerita seperti apa adanya. Pemisahan ini dapat membanu efek artistik yang diinginkan terutama dalam garis *realism*. Tata panggung

ditentukan oleh adanya jarak dan pandangan dari satu arah penonton.

3) Panggung terbuka

Panggung terbuka adalah pertunjukan tanpa dinding keliling. Berbagai variasi dapat digunakan untuk memproduksi pertunjukan di tempat terbuka, misalnya ditanah lapang, beranda rumah, pendopo tengah – tengah gedung atau dapat diadakan di tempat yang landai dimana penonton ada di bagian bawah tempat tersebut (Adimodel, 2009 :5)

c. Lighting

Pencahayaan (*Lighting*) berfungsi sebagai penerangan dan untuk menyorot pergelaran busana pada model yang sedang berjalan diatas *catwalk*. Fungsi dari pencahayaan atau *lighting* adalah :

1) Penerang

Dalam pergelaran tata *lighting* memberikan penerangan secara menyeluruh dari area pergelaran maupun hanya member tekanan cahaya dan tidak secara menyeluruh yang disesuaikan secara dramatic.

2) Penciptaan suasana hati atau jiwa

Dengan pengaturan cahaya diharapkan dapat menciptakan suasana termasuk ada perasaan atau efek kejiwaan yang diciptakan oleh model

3) Penguat Adegan

Menggunakan komposisi dengan cahaya sama dengan menggunakan cahaya sebagai elemen rancangan.

4) Kualitas pencahayaan

5) Kualitas cahaya menjadi beberapa bagian terpenting dalam perencanaan tata cahaya, agar seluruh area pagelran dapat tersorot dengan baik. Sebagai efek khusus dalam pementasan intensitas cahaya dapat diatur kekuatannya dapat memberikan nuansa tersendiri.

Lighting sangat penting dalam suatu pertunjukan busana dan sangat berpengaruh juga dalam pembuatan busana pesta mala mini, karena dengan memperhatikan lighting yang digunakan untuk pertunjukan akan memudahkan dalam memilih bahan busana ini. Dalam menampilkan busana pesta mala mini menggunakan *lighting* yang cukup tinggi atau terang. Jadi pemilihan warna yang mendukung yaitu warna – warna cerah dan warna – warna yang bisa memberi efek berkilau bagus pada saat dipanggung,

Posisi lighting dapat dibedakan menjadi :

1) *Main light*

Main light merupakan cahaya utama yang digunakan untuk menerangi model. Biasanya lampu main light diset pada intensitas cahaya yang paling besar dari lampu – lampu yang lain. *Main light* juga disebut dengan istilah *key light*.

2) *Fill light*

Adalah cahaya pengisi yang digunakan untuk membantu menerangi daerah – daerah yang gelap atau bayang. Biasanya peletaknya berlawanan arah dengan *main light* (cahaya utama). *Fill light* juga bisa digunakan untuk membantu penggunaan karakteristik wajah pada model. Intensitas *fill light* juga biasanya lebih kecil dari *main light*.

3) *Back light/rim light*

Adalah cahaya yang digunakan untuk menerangi model dari arah belakang. *Back light* menyebabkan pinggiran atau sisi – sisi dari sang model menjadi berpendar, dan membantu memisahkan antara model dengan latar belakangnya. *Back light* yang intensitas lebih besar dari *main light* akan menghasilkan silhuet.

4) *Hair light*

Adalah cahaya yang digunakan untuk menerangi rambut model. *Hair light* dapat dihasilkan dengan menembakan lampu dari belakang atau dari atas model, yang arahnya langsung mengenai bagian rambut.

5) *Background light*

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

6) *Catch light*

Adalah refleksi atau pantulan cahaya yang terdapat pada model. Biasanya bentuk *cath light* bervariasi tergantung pada sumber cahaya atau aksesoris *lighting* yang digunakan.

d. Tata suara

Tata suara sangat berpengaruh di dalam suatu pertunjukan dan pertunjukan. Tanpa tata suara pertunjukan tidak akan sempurna dan tidak akan hidup. Tujuan diberikan musik dalam suatu pertunjukan adalah :

- 1) Untuk memperkuat jiwa atau seni yang ada dalam suatu busana.
- 2) Menghidupkan suasana di dalam suatu pertunjukan.
- 3) Memberikan pertolongan pada model di dalam mengatur langkahnya sesuai dengan tempo lagu.
- 4) Memeriahkan acara pertunjukan.

Berdasarkan pernyataan di atas tata suara sangat penting dalam suatu acara pertunjukan busana. Karena tanpa tata suara pertunjukan tidak akan hidup dan berjalan sempurna.

e. Proses penyelenggaraan

Suatu pertunjukan busana harus mempunyai suatu panitia yang dapat menjalankan acara tersebut. Tanpa panitia suatu acara tidak akan terlaksana. Ada beberapa panitia dalam suatu acara pertunjukan busana menurut (Sri Ardianti Kamil, 1996) yaitu :

- 1) Ketua panitia yaitu orang yang bertanggung jawab terhadap seluruh acara pergelaran dari awal sampai akhir acara.
- 2) Wakil ketua panitia yaitu orang yang bertanggung jawab untuk membantu kerja ketua panitia dari awal hingga akhir acara.
- 3) Sekertaris dan humas yaitu orang – orang yang bertanggung jawab dalam membuat surat – surat undangan yang berhubungan dengan masyarakat.
- 4) Bendahara yaitu orang yang bertugas membuat anggaran biaya dan pembukuan serta mencatat sesuatu yang berhubungan dengan keluar masuknya uang.
- 5) Announcer yaitu orang –orang yang bertanggung jawab terhadap kelancaran acara pergelaran busana, announcer biasanya merangkap sebagai seorang *master of ceremony*
- 6) Penanggung jawab pragawati dan ruang rias yaitu orang – orang yang bertanggung jawab terhadap segala sesuatu yang berhubungan dengan pragawati maupun tempat rias.
- 7) Penanggung jawab ruangan yaitu orang – ornag yang menguasai segala keperluan secara teknis yang berhubungan dengan penyelenggaraan pergelaran busana, baik tata lampu, tata suara, dokumentasi, dekorasi dan lain – lain.

Setelah kepanitiaian terbentuk kemudian panitia membuat *job description* untuk progam kerja anggotanya. Sebelum kepanitiaian

dibentuk ada beberapa syarat untuk mengurangi kelemahan dalam suatu kepanitiaan menurut (ibnu syamsi, 1998) yaitu :

- 1) Memberi tahu anggotanya tentang kedudukannya dan tugasnya dalam proses pengambilan keputusan dalam pemecahan masalah.
- 2) Setiap anggota disadarkan ketertarikan untuk menjaankan tugasnya sampai kepanitiaan selesai.
- 3) Anggota kepanitiaan dilatih bekerja sama dalam suatu proses kegiatan memiliki kemahiran mengadakan hubungan antar pribadi yang baik.
- 4) Kepanitiaan dalam suatu tim memiliki kedudukan yang sama untuk menyelesaikan tugas ketua sebagai coordinator bukan kepalanya.
- 5) Ketua panitia yang dipilih mempunyai jiwa kepemimpinan yang cukup tinggi untuk menyelenggarakan kerjasama diantara anggota – anggotanya.
- 6) Memberitahukan jaddwal dan acara pembahasan sebelum pelaksanaan tugas kepada anggotanya.
- 7) Member bantuan dan dukungan pada anggota yang diberikan oleh pimpinan yang akan mengatur pelaksanaan keputusan yang telah dibuat panitia
- 8) Memupuk hubungan yang baik antara anggota dalam suatu kepemimpinan

Beberapa hal di atas harus diperhatikan oleh kepanitiaan dalam suatu acara agar hasilnya maksimal. Dalam pelaksanaan peragaan busana tidak lepas dari unsur – unsur pokok yang menyusunnya (Harpini Kadarsari dkk, 1983 :149) antara lain :

1) Pakaian Busana yang diperagakan

Busana yang diperagakan adalah unsur pokok yang harus ada dalam pertunjukan busana. Sedangkan tujuan dari peragaan busana tersebut adalah menampilkan bagian yang menarik dari busana yang diperagakan

2) Pragawati atau model

Seorang pragawati harus memiliki proporsi tubuh yang ideal

3) Cara memperagakan dan keluwesan

Dalam pertunjukan busana, cara memperagakan pakaian adalah dengan gaya tenang, lebih sering berhenti di beberapa tempat dan dapat memberikan sasaran perhatian penonton.

4) Tertib penyelenggaraan

Yang dimaksud tertib penyelenggaraan adalah segala sesuatu yang harus dipikirkan dengan baik dalam penyelenggaraan.

Keempat unsur ini harus diperhatikan agar acara pertunjukan busana dapat terselenggara dengan baik.

BAB III

KONSEP PENCIPTAAN KARYA

A. Konsep Penciptaan Desain

Dalam mencipta busana, seorang perancang terlebih dahulu harus mengkaji berbagai hal yang berhubungan dengan busana yang akan dibuat. Berikut ini tahapan-tahapan dalam membuat Busana Pesta Malam remaja yang berjudul “Busana Pesta Malam remaja dengan sumber ide gedung *Longaberger* dalam pergelaran busana *Authenture*”

1. Konsep Tema *Authenture* dalam desain Busana Pesta Malam Remaja Dengan Sumber Ide Gedung *Longaberger*

Tema *Authenture* merupakan singkatan dari *Authenticity For Human Nature*. *Authenture* merupakan Sebuah istilah tertulis dalam filosofi seni dan psikologi. *Authenticity* menggambarkan tingkatan kekuatan pribadi, spirit, dan karakter seseorang dalam menghadapi pengaruh tekanan lingkungan eksternal. Sedangkan *Human Nature* telah diartikan sebagai sifat ideal dalam diri manusia. *Authenture* sendiri bisa diartikan sebagai bagaimana cara masyarakat menghadapi dan menanggapi perkembangan tanpa melupakan kebudayaan yang ada.

Pembuatan busana pesta ini didasarkan pada cara manusia melindungi diri dari teknologi yang semakin canggih juga perlindungan diri menghadapi budaya luar yang kini sudah banyak berpengaruh di Indonesia tanpa melupakan kebudayaan yang ada dan di terapkan pada

penggunaan kain nusantara yaitu kain lurik. Pemilihan kain lurik sebagai rasa cinta kepada tanah air dan juga untuk melestarikan kebudayaan di Indonesia sebagai wujud pembatasan diri menghadapi budaya lain. Kain lurik dikombinasi dengan bahan yang modern satin bridal agar menarik perhatian para masyarakat khususnya para remaja.

Penggambaran dari perlindungan diri ini diterapkan pada anyaman yang membentuk tameng ada pada bagian dada.

2. *Konseptrend Refugium* Busana Pesta Malam Remaja Dengan Sumber Ide Gedung *Longaberger*

Pembuatan desain busana pesta mala mini mengacu pada *trend Resistance 2016*. *Refugium* adalah tema yang dipilih dalam pembuatan busana pesta malam remaja ini. Inovasi *frugal* yang menyerap pengetahuan kultural dan geografis diantaranya dengan tampilan yang mengingatkan akan kriya tradisional didukung oleh teknologi tinggi demi kecepatan dan efisiensinya menghasilkan karya – karya genial dengan kenyamanan kultural bagi penggunanya. Sub *trend* yang dipilih dalam pembuatan busana pesta malam ini adalah *interflex* yang berciri – ciri *Interlace*/jalinan yang mengingatkan akan struktur keranjang tradisional membentuk struktur yang kokoh namun ringan dan fleksibel. Warna alam seperti tanah, gurun dan lainnya menjadi ciri lain dari *sub-trend interflex* Penerapan tema dan sub tema dituangkan pada sumber ide Gedung *Longaberger* yang membentuk tekstur yang kuat dan kokoh yang dapat membentuk sebuah perlindungan yang menggambarkan

trend refugium. Selain itu juga penggunaan pada bahan lurik yang bergaris dan memiliki warna yang senada dengan *trend refugium*. Penerapan lainnya yaitu pemilihan bahan yang tebal sehingga memberikan kesan kokoh dan kuat.

3. Konsep Sumber Ide Busana Pesta Malam Remaja Dengan Sumber Ide Gedung Longaberger

Berdasarkan sub *trend* yang saya ambil yaitu *interflex* yang mempunyai ciri - ciri jalinan yang kuat dan berwarna dasar alam maka sumber ide yang saya ambil adalah Gedung *Longaberger*. Penerapan busana pesta malam yang dirancang menggunakan sumber ide Gedung *Longaberger*, yaitu gedung yang bentuknya menyerupai keranjang. Teori pengembangan sumber ide menggunakan teori *disformasidengan* mengambil tekstur dinding Gedung *Longaberger*. Penerapan sumber ide pada busana pesta malam ini adalah pada anyaman yang ada pada busana bagian bawah gaunya. Jalinan yang saling mengikat membentuk sebuah anyaman yang ada pada bagian bawah gaun menggambarkan tekstur dinding gedung Longaberger yang bertekstur kokoh menyerupai anyaman keranjang piknik.

4. Konsep *look* dan *style* Busana Pesta Malam Remaja Dengan Sumber Ide Gedung *Longaberger*

Busana Pesta malam untuk remaja ini menggunakan *chinesse look* yang tercermin dari *silhuet* busananya yang berukuran midi dan disusun dengan prinsip proporsi. Selain itu juga penggunaan bentuk kerah

shanghai yang disusun dengan prinsip proporsi menjadi ciri khusus busana china.

Perwujudan konsep *classic elegant* penulis tujuakan untuk remaja usia 21 tahun yang memiliki proporsi tubuh ideal dengan kulit sawo matang dan memiliki rambut yang panjang berwarna hitam.

Pembuatan busana ini menggunakan *style classic elegant* yang tertuang dalam bentuk busana yang simple untuk mencapai *style* tersebut tentunya tidak terlepas melalui pemilihan unsure dan prinsip yang diterapkan. Unsur yang digunakan dalam pembuatan busana pesta malam remaja ini adalah unsur garis lurus mengarah ke diagonal yang memberi kesan lincah pada pemakainya. Pada busananya, unsur warna yang dipilih bukan warna yang cerah melainkan warna netral yaitu hitam dan *Kenyan cooper* yang ada dalam palet warna *trend refugium* selain itu juga merupakan ciri dari *style classic elegant* yang lebih menyukai warna netral. Tekstur bahan pada bahan utamanya adalah tekstur tebal dan halus agar memperoleh kesan yang kuat dan kokoh sama seperti sumber ide Gedung *Longaberger*. Unsur ukuran yang digunakan adalah ukuran rok midi dan lengan *sleeveless*. Unsur bentuk yang digunakan adalah bentuk kerah *shanghai* karena *look* yang diambil adalah *chinese look* yang bercirikan kerah *shanghai*. Prinsip – prinsip desain busana yang digunakan dalam penciptaan desain busana pesta malam remaja ini adalah keselarasan dapat dilihat pada keselarasan warna yang digunakan yaitu warna hitam dan *kenyan*

cooper. Prinsip keseimbangan yang digunakan adalah prinsip keseimbangan simetris yang terletak pada anyaman bagian dada dan bagian bawah gaun. Prinsip irama yang digunakan adalah irama pengulangan yang ada pada pengulangan penggunaan bahan lurik agar terlihat serasi. Aksent terdapat pada hiasan anyaman pada bagian dada yang ditambah hiasan *haloonyang* disusun dengan keseimbangan simetris yang menambah kesan *elegant* busana tersebut.

B. Konsep Pembuatan Busana

Berdasarkan konsep desain yang sudah dibuat maka penciptaan busana pesta malam ini juga akan dikonsepsi agar busana yang diciptakan sesuai dengan tujuan penciptaan. Bahan yang dipilih dalam pembuatan busana pesta malam remaja ini adalah bahan satin bridal sebagai bahan utamanya, bahan *velvet* sebagai vuring dan kain lurik sebagai kombinasinya. Pembuatan pola busana pesta mala ini menggunakan konstruksi pola system SOEN karena pola ini mudah dibuat dan memang sesuai dengan desain busana pestanya.. Teknologi busana yang digunakan adalah teknik kampuh buka dan sum. Pemilihan bahan *interfacing* adalah yang berpeerekat yaitu m33 pada kerah dan anyaman kain lurik sehingga memberi kesan kaku, *tricot* pada bahan utamanya untuk member kesan kaku. Teknologi pelapisan dilekatkan menjadi satu dengan bahan utamanya menggunakan bahan *velvet*. Teknik menjahit busana ini menggunakan teknik adibusana dengan teknik penyelesaian kampuh buka dan sum. Penyelesaian kelim disum pada bagian rok.

Sedangkan teknik menghias *haloon* pada anyaman busana ini diatur sedemikian rupa sehingga membentuk motif baru, menyatukan *haloon* dengan kain luriknya dengan cara di sum. Hiasan lain yaitu anyaman yang menggambarkan sumber ide Gedung *Longaberger* menggunakan teknik *manipulating fabric*. Hasil dari busana ini terlihat kaku karena penggunaan bahan yang tebal ditambah dengan bahan *tricot*.

C. **Konsep Penyelenggaraan Busana**

Tujuan penciptaan agar dapat menyelenggarakan pertunjukan busana dengan tema *Authenture* yang menampilkan busana pesta malam untuk remaja dengan sumber ide Gedung *Longaberger*. Tempat penyelenggaraan pertunjukan busana dilaksanakan didalam ruangan (*indoor*) agar penonton dan tamu undangan merasa nyaman selain itu juga untuk mengurangi resiko apabila turun hujan. Dilaksanakan di Auditorium Universitas Negeri Yogyakarta pada hari Selasa, 19 April 2016 pukul 18.30. Pada pertunjukan busana ini terdapat 3 sesi, sesi 1 adalah mahasiswa busana S1 Reguler, sesi 2 adalah mahasiswa busana D3 dan sesi 3 adalah mahasiswa busana S1 Non Reguler. Panggung berbentuk huruf T memudahkan penonton melihat busana dari segala sisi arah. Konsep panggung dengan tema *Authenture* dan juga logo *Authenture*, logo UNY, dan logo – logo sponsorship disajikan dalam panggung dengan bentuk seperti sebuah gerbang dimana gerbang tersebut menyaring budaya yang masuk sehingga dapat bermanfaat bagi diri sendiri, masyarakat dan generasi mendatang. Konsep dari hiasan

panggung yang berbentuk segi enam melambangkan walaupun berbeda – beda tetapi menjadi satu kesatuan. Pemilihan *lighting* saat pertunjukan yaitu menggunakan *standar flash* dengan *filter* cahaya yang jatuh akan sesuai dengan *filter* yang digunakan *softbox* menghasilkan cahaya yang lembut dan halus. Satu *lighting* digunakan untuk menyorot yaitu *polo spot*, *lighting* yang akan menyorot model dan busananya langsung *lighting* yang terletak di balkon (*moving head*), penggunaan 4 *lighting* diletakkan di bagian lantai panggung (*parlead*) 4 *lighting* diletakkan pada bagian depan panggung yang berada pada bagian kanan dan kiri. Untuk mendukung pertunjukan busana ini penggunaan musik *beat* digunakan untuk menghidupkan suasana. Penataan kursi penonton disesuaikan dengan kondisi ruangan pertunjukan busana. Dalam penataan kursi ini dibedakan antara kursi penonton *VIP* dan reguler. Kursi penonton *VIP* berada di depan panggung, sedangkan kursi penonton reguler berada di kursi belakang *VIP*. Penyelenggaraan pertunjukan busana ini menggunakan program sponsor dari berbagai pihak agar dapat meringankan biaya penyelenggaraan.

BAB IV

PROSES HASIL DAN PEMBAHASAN

A. PROSES

1. Penciptaan Desain

Untuk membuat suatu busana hal yang dilakukan adalah membuat desain. Dalam membuat suatu desain hal yang pertama kali dilakukan adalah mencari sumber ide atau inspirasi. Sumber ide yang diambil dalam pembuatan busana pesta malam untuk remaja ini adalah gedung *Longaberger*, yaitu gedung yang mempunyai bentuk menyerupai keranjang. Langkah selanjutnya yang ditempuh setelah mendapat inspirasi adalah mencari referensi sebanyak – banyaknya mengenai sumber ide tersebut dan menuangkannya ke dalam sebuah *moodboard*, *moodboard* yaitu kumpulan inspirasi berbentuk gambar yang meliputi sumber ide, *trend*, *style*, unsur dan prinsip desain yang akan digunakan dalam pembuatan desain busana. Gambar – gambar yang ditempel berupa warna – warna yang akan digunakan, *silhuet* busana, hiasan busana, bahan yang digunakan.

Alat dan bahan yang digunakan untuk membuat *moodboard* antara lain :

- a. Mencari gambar – gambar yang menjadi inspirasi dalam pembuatan desain
- b. Kertas karton ukuran A3

- c. Kertas A3 Ukuran A3
- d. Lem Kertas
- e. Papan Pembingkai
- f. Plastic mika

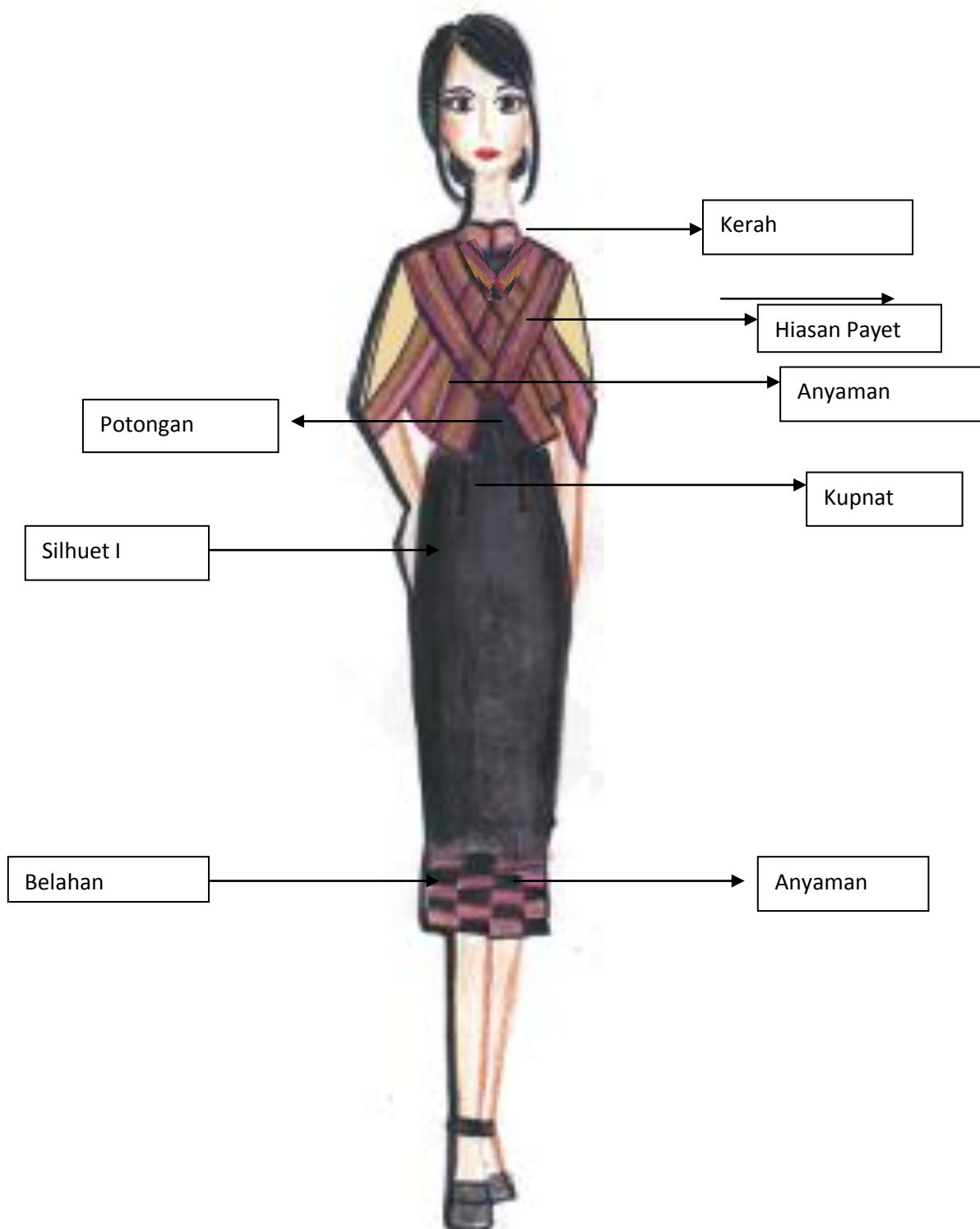
Sedangkan alat dan bahan yang digunakan untuk membuat deesain adalah ;

- a. Kertas gambar ukuran
- b. Kertas gambar ukuran a4 dan a3
- c. Penghapus
- d. Pensil warna
- e. Cat air
- f. Spidol
- g. Bolpoint

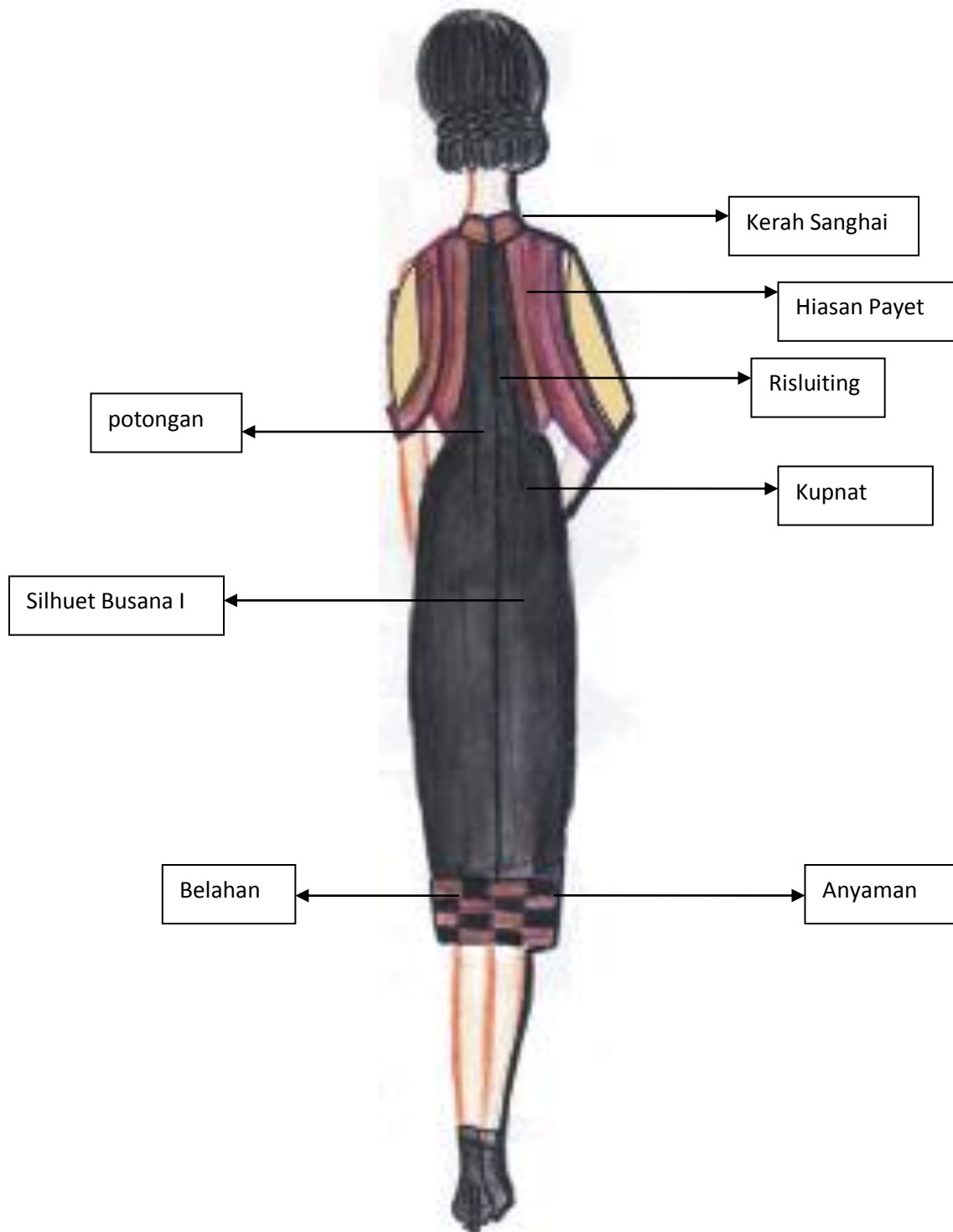
Dari *moodboard* yang telah dibuat, kemudian dibuat *design sketching*, yaitu sketsa gambar yang sderhana atau out line dari sketsa gambar dengan menggunakan pensil (tanpa warna). Setelah proses tersebut selesai, langkah selanjutnya adalah pembuatan *presentation drawing* dan gambar desain hiasan, *presentation drawing* adalah suatu sajian gambar atau koleksi yang ditujukan kepada pelanggan



Gambar. 11 *Design Sketching*



Gambar. 12 *Presentation Drawing* Tampak Depan



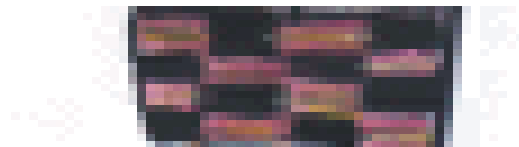
Gambar.13 *Presentation Drawing* Tampak Belakang



Gambar. 14 Desain Hiasan *Haloon* Tampak Depan



Gambar. 15 Desain Hiasan *Haloon* Tampak Belakang



Gambar. 16 Detail Desain Anyaman Bagian Bawah Gaun

2. Pembuatan Busana

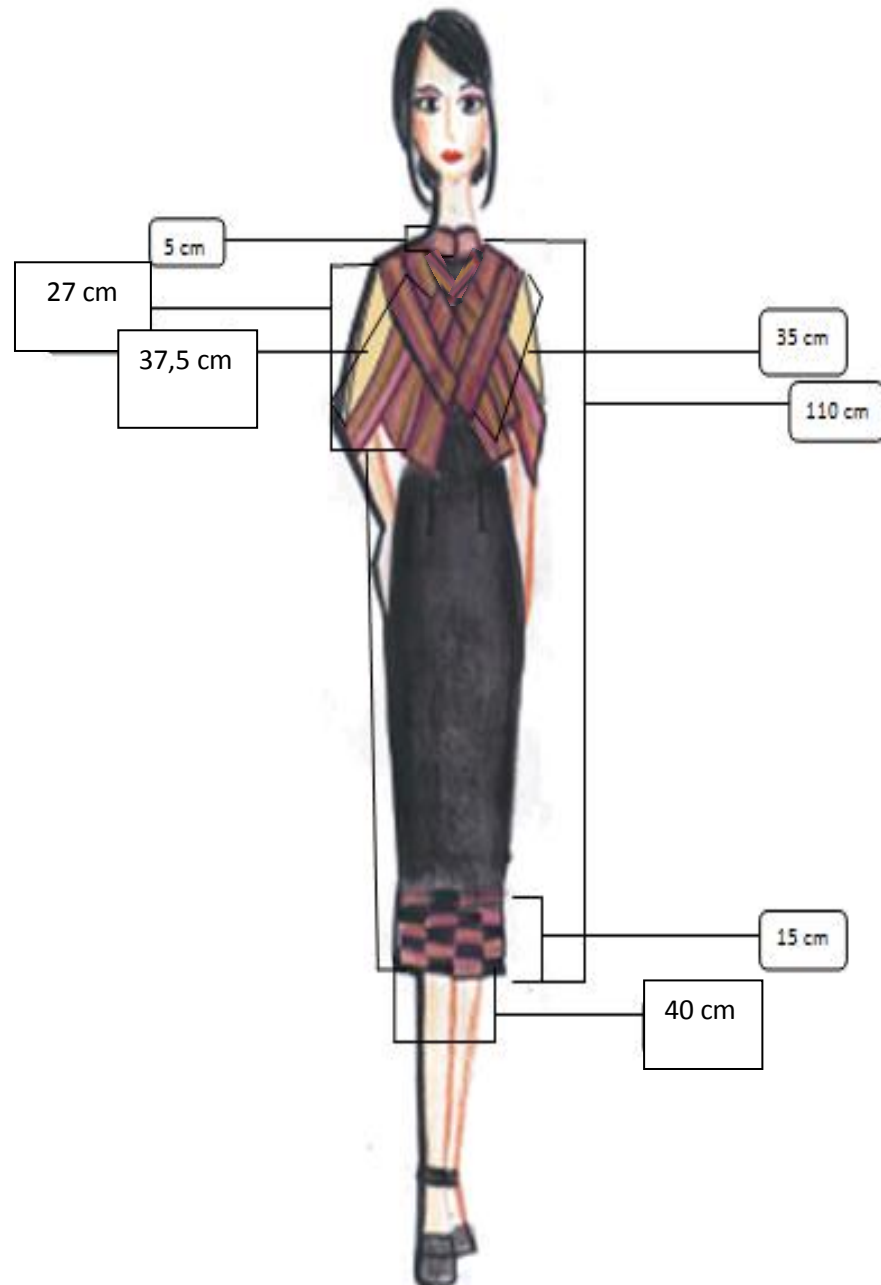
Proses pembuatan busana yang baik harus dimulai dengan perencanaan yang matang. Perencanaan tersebut meliputi proses menentukan metode atau cara lain untuk membuat busana dan tahap penyelesaian agar hasil yang dicapai dapat sesuai dengan tujuan dan harapan.

Proses pembuatan busana pesta mala mini meliputi tiga tahap yaitu, pembuatan gambar kerja, pengambilan ukuran, pembuatan polamerancang bahan dan harga serta penyusutan bahan.

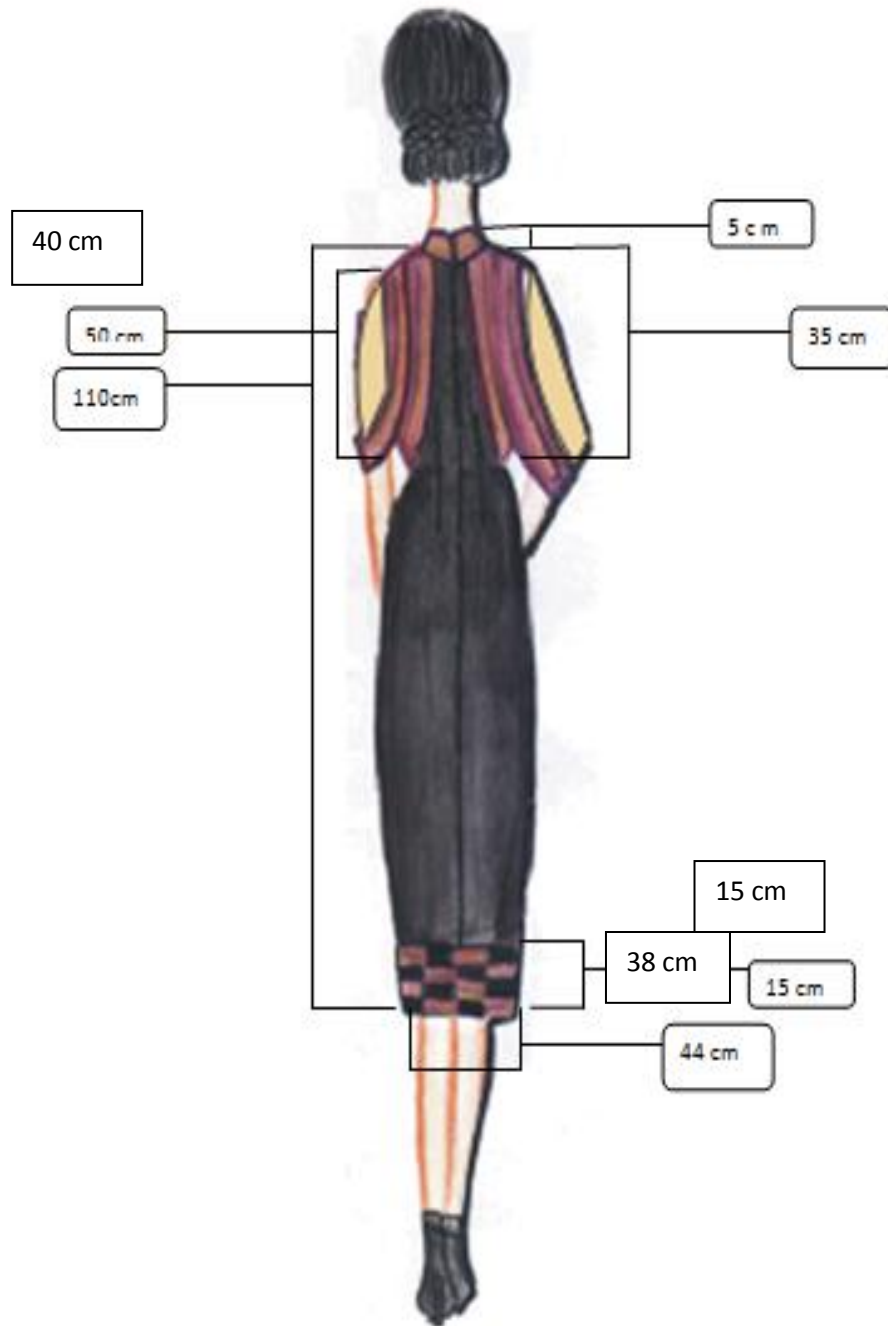
a. Persiapan

1) Pembuatan Gambar Kerja

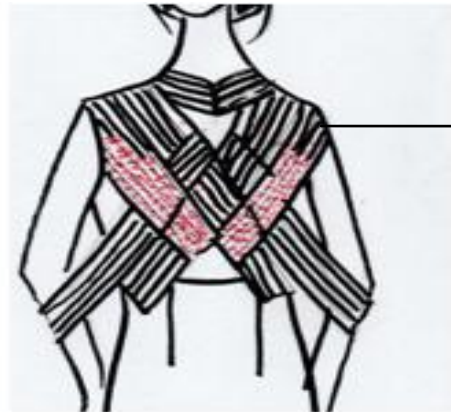
Pembuatan desain kerja pada proses pembuatan busana adalah membuat desain dengan menggambar detail – detail busana secara lengkap yang disertai dengan keterangan – keterangan pada bagian busana agar mencapai hasil kerja yang sempurna. Tujuan membuat desain kerja adalah agar untuk memberikan petunjuk pedoman dalam membuat busana



Gambar. 17 Desain Kerja Bagian Depan

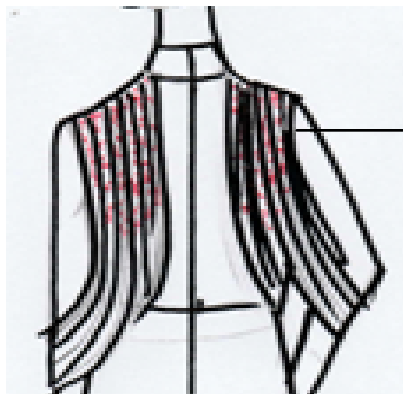


Gambar. 18 Desain Kerja Bagian Belakang



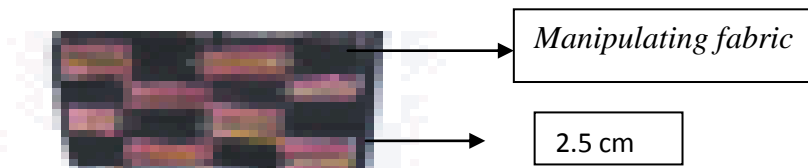
Hiasan payet dipasang mengikuti motif garis kain lurik .variasi panjang pendek tiap garis berbeda dan antara hiasan kanan dan kiri simetris

Gambar 19. Desain Kerja Hiasan *Haloon* Tampak Depan



Hiasan payet dipasang mengikuti motif garis kain lurik .variasi panjang pendek tiap garis berbeda dan antara hiasan kanan dan kiri simetris

Gambar. 20 Desain Kerja Hiasan *Haloon* Tampak Belakang



Gambar. 21 Detail Desain Kerja Anyaman Bagian Bawah Gaun

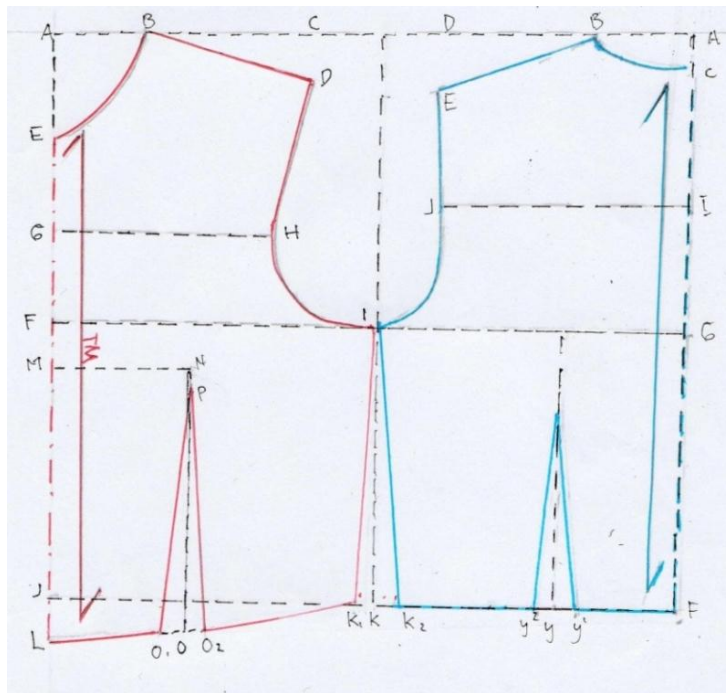
2) Pengambilan Ukuran

Pengambilan ukuran dilakukan sebelum pembuatan pola. Pengambilan ukuran disesuaikan dengan desain busananya. Ukuran yang diperlukan untuk busana pesta malam ini adalah :

- a) Lingkar leher : 36 cm
- b) Lingkar badan I : 84 cm
- c) Lingkar pinggang : 68 cm
- d) Lebar punggung : 34 cm
- e) Panjang Punggung : 37 cm
- f) Panjang sisi : 18 cm
- g) Lebar dada : 29 cm
- h) Jarak dada : 18 cm
- i) Panjang muka : 34 cm
- j) Tinggi puncak : 16 cm
- k) Panjang bahu : 11.5 cm
- l) Panjang lengan : 57 cm
- m) Panjang gaun : 81 cm dari pinggang
- n) Lingkar panggul : 95 cm
- o) Tinggi panggul : 18 cm

3) Pembuatan Pola Busana

Pembuatan pola busana pesta malam remaja ini menggunakan pola dasar system SOEN



Gambar.22 Pola Dasar Badan Sistem SOEN

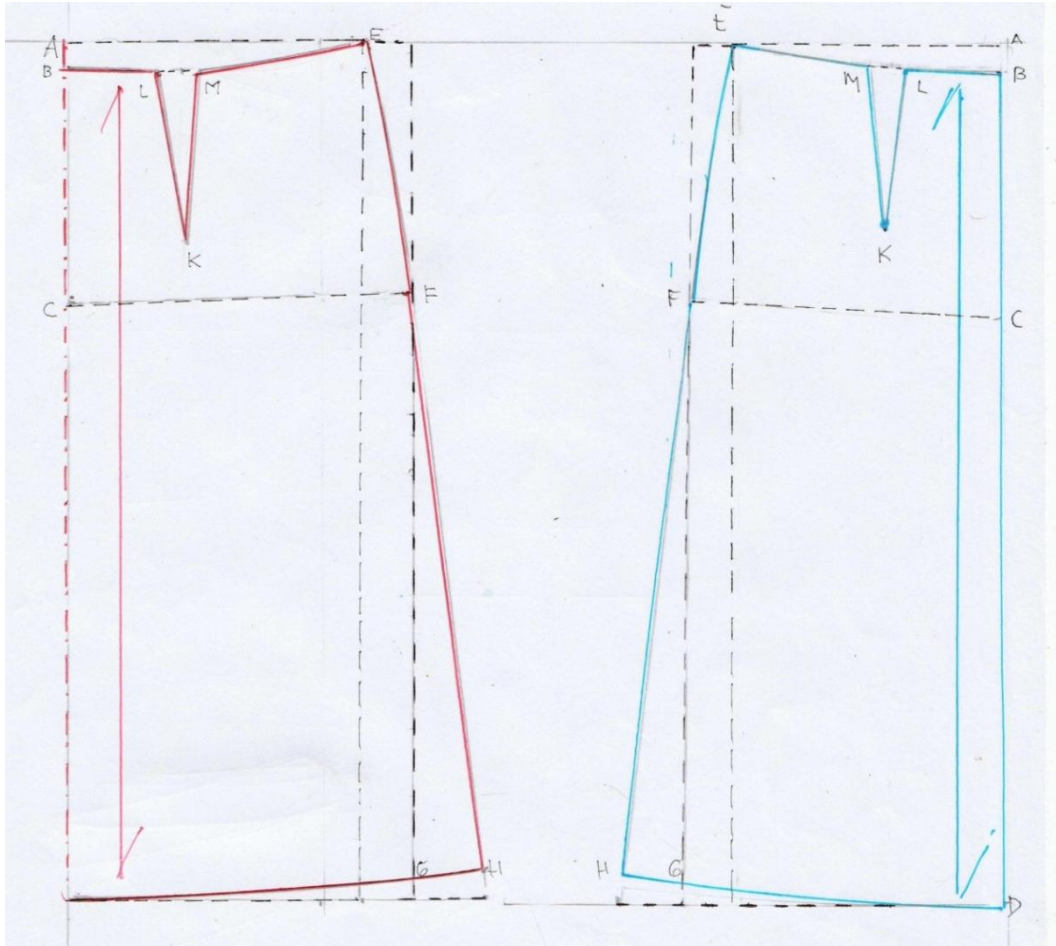
(Widjningsih dkk ;1994)

Keterangan pola badan depan

- (a) $AB = \frac{1}{6} l.\text{leher} + 1 \text{ cm}$
- (b) $AE = (AB) + 1,5 \text{ cm}$
- (c) $AF = \frac{1}{2} \text{ pjpunggung} + 1\frac{1}{2} \text{ cm}$
- (d) $BC = \text{Lebar bahu}$
- (e) $CD = \text{Turun } 3\frac{1}{2}$
- (f) $BD = (B - C) \text{ Lebar bahu } \frac{1}{2}$
- (g) $G = \frac{1}{2} \text{ garis EF}$
- (h) $FI = \frac{1}{4} \text{ lingkaran badan} + 1 \text{ cm}$
- (i) $GH = \frac{1}{2} \text{ lebar dada}$
- (j) $JK = FI$
- (k) $JL = \text{Turun } 3 \text{ cm}$
- (l) $JM = \text{Tinggipuncak}$
- (m) $MN = \frac{1}{2} \text{ jarak dada}$
- (n) $L-O1 + O1-K1 = \frac{1}{4} l.\text{pinggang} + 1 \text{ cm}$

Keterangan Pola Badan Belakang :

- (a) $KF = \frac{1}{4}$ lingkar badan – 1 cm
- (b) $FC =$ Panjang punggung
- (c) $CA =$ naik 2
- (d) $AB = \frac{1}{6}$ lingkar leher + 1,5
- (e) $BD =$ Lebar bahu
- (f) $DE =$ turun 5
- (g) $G = \frac{1}{2} FC$
- (h) $CI =$ Turun 8
- (i) $IJ = \frac{1}{2}$ lebarpunggung
- (j) $C2 - c3 = \frac{1}{2}$ panjangbahu – 1 cm
- (k) $GX =$ Turun 8
- (l) $XZ =$ Turun 5
- (m) $Y - Y1 = Y1 - Y2 = 1,5$
- (n) $K2 - Y1 + Y2 - F \frac{1}{2} Lk Pi - 1$



Gambar.23 Pola Dasar Rok Sistem SOEN
(Soekarno, 2002)

Keterangan Pola Dasar Rok Depan

- (a) Buatlah sudut siku – siku EAD
- (b) $AB = \text{Turun } 1 \frac{3}{4}$
- (c) $BC = \text{Tinggi Panggul}$
- (d) $BD = \text{Panjang rok}$
- (e) $BE = \frac{1}{4} LK \text{ Pi } 1 + \text{Kupnat}$
- (f) $EF = BC = \text{Tinggi Panggul}$
- (g) $DG = CF = 4\text{cm}$
- (h) $CF = \frac{1}{4} \text{lingkar pinggang} + 1$
- (i) $GH = \text{Kekanan Kurang lebih } 5\text{cm}$
- (j) Titik H naik kurang lebih 3 cm
- (k) Hubungkan B-E, E-F-H dan D-H

Menentukan kupnat

- (a) $BL = \frac{1}{10} \text{lingkar pinggang} + 1$
- (b) $LM = \text{Lebar Kupnat } 3$
- (c) $MK = \text{Panjang lipit } 12$

Keterangan Pola Dasar Rok Belakang

- (a) Buatlah sudut siku – siku EAD
- (b) $AB = \text{Turun } 1 \frac{3}{4}$
- (c) $BC = \text{Tinggi Panggul}$
- (d) $BD = \text{Panjang rok}$
- (e) $BE = \frac{1}{4} LK \text{ Pi } - 1 + \text{Kupnat}$

- (f) $EF = BC =$ Tinggi Panggul
- (g) $CF = \frac{1}{4}$ lingkaran pinggang -1
- (h) $DG = CF = 4\text{cm}$
- (i) $GH =$ Kekanan Kurang lebih 5cm
- (j) Titik H naik kurang lebih 3 cm

Hubungkan B-E, E-F-H dan D-H

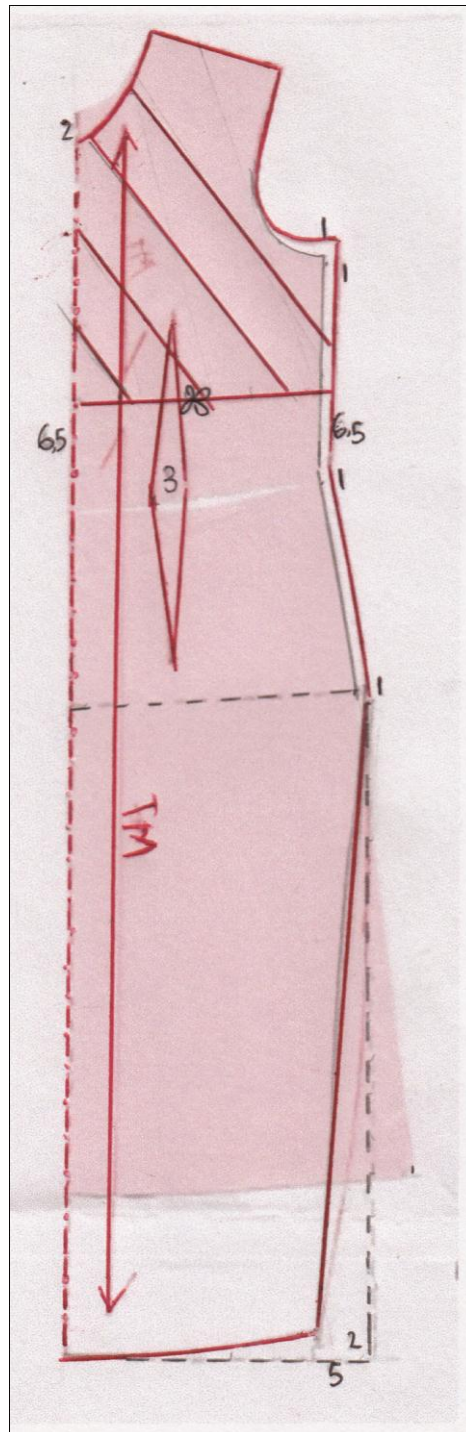


Gambar.24 Pola Kerah

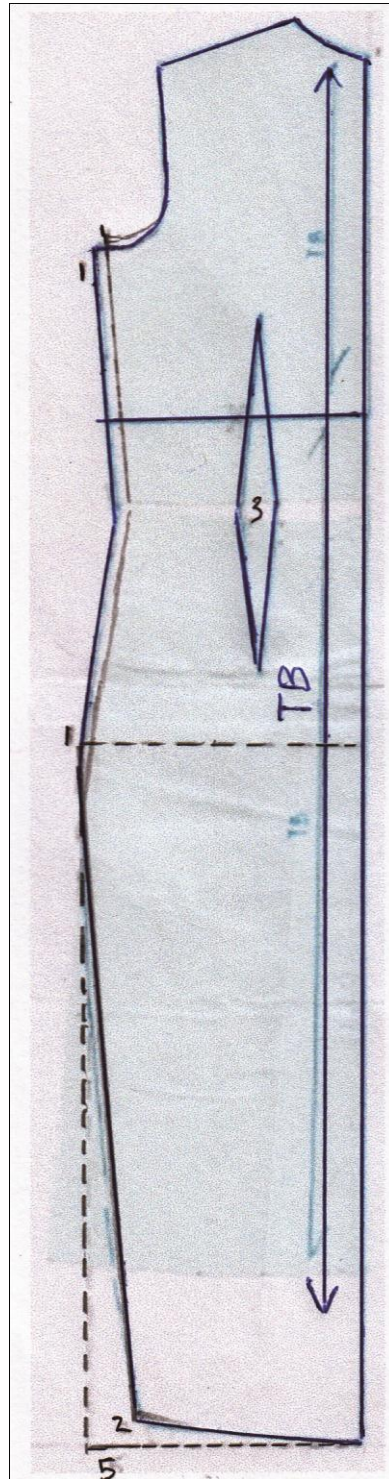
(Widjiningsih;1994)

Keterangan pola kerah

- (a) $AB = \frac{1}{2}$ lingkaran lher
- (b) $AC =$ lebar kerah
- (c) $BC1 =$ naik 1cm
- (d) $CC2 =$ naik 1cm



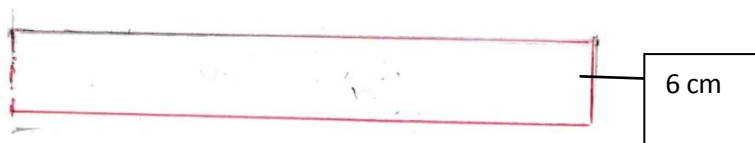
Gambar. 2e Pecah Pola Gaun Sesuai Desain Bagian Depan



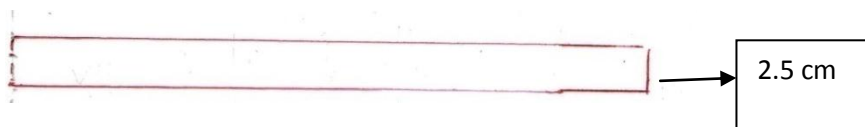
Gambar. 26 Pecah Pola Gaun Sesuai Desain Bagian Belakang



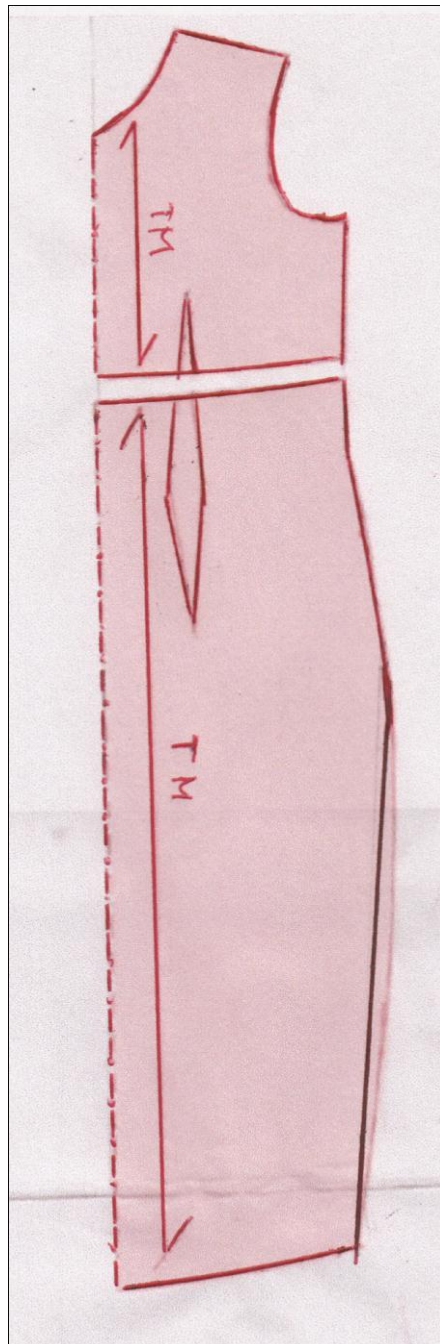
Gambar. 27 Detail Pola Hiasan Anyaman Bagian Depan



Gambar. 28 Pola Anyaman Bagian Belakang



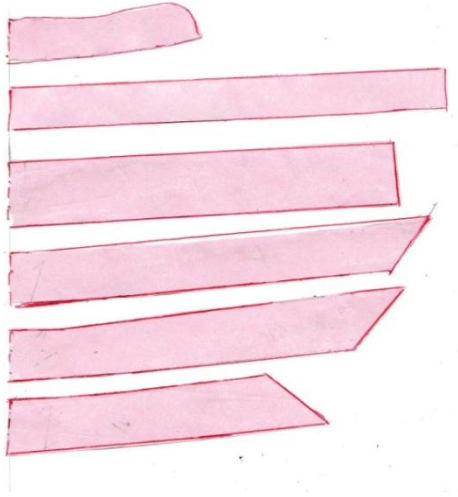
Gambar. 29 Pola Anyaman Bagian Bawah Gaun



Gambar. 30 Mengubah Pola Gaun Bagian Depan



Gambar. 31 Mengubah Pola Gaun Bagian Belakang



Gambar.32 Pola Anyaman dan Kerah

4) Perancangan Bahan

Perancangan bahan merupakan langkah yang dilakukan untuk mengetahui dan memperkirakan berapa banyak bahan yang dibutuhkan dalam pembuatan suatu busana.

Hal – hal yang harus diperhatikan dalam merancang bahan yaitu :

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

- (e) Pola diletakan dimulai yang paling besar, kemudian pola sedang dan paling terakhir pola yang terkecil.
- (f) Untuk bahan yang berkilau perhatikan arah kilaunya, apabila kilaunya hanya satu arah dalam peletakkan pola yang dibolak balik atau pola yang harus satu arah agar didapat kilau yang sama.

Untuk Pemilihan bahan yang digunakan dalam pembuatan busana pesta malam remaja ini adalah :

(a) Bahan *Satin bridal*

Bahan *satin bridal* digunakan sbagai bahan utama busana pesta malam remaja bersilhuet I

(b) Bahan Lurik Motif Garis

Bahan lurik digunakan sebagai kombinasi busana psta malam remaja yang terdapat pada anyaman bagian atas tepatnya pada bagian dada dan anyaman pada bagian bawah rok.

(c) Bahan vuring

Bahan furing yang digunakan untuk membuat busana pesta malam remaja ini adalah bahan *velvet*.



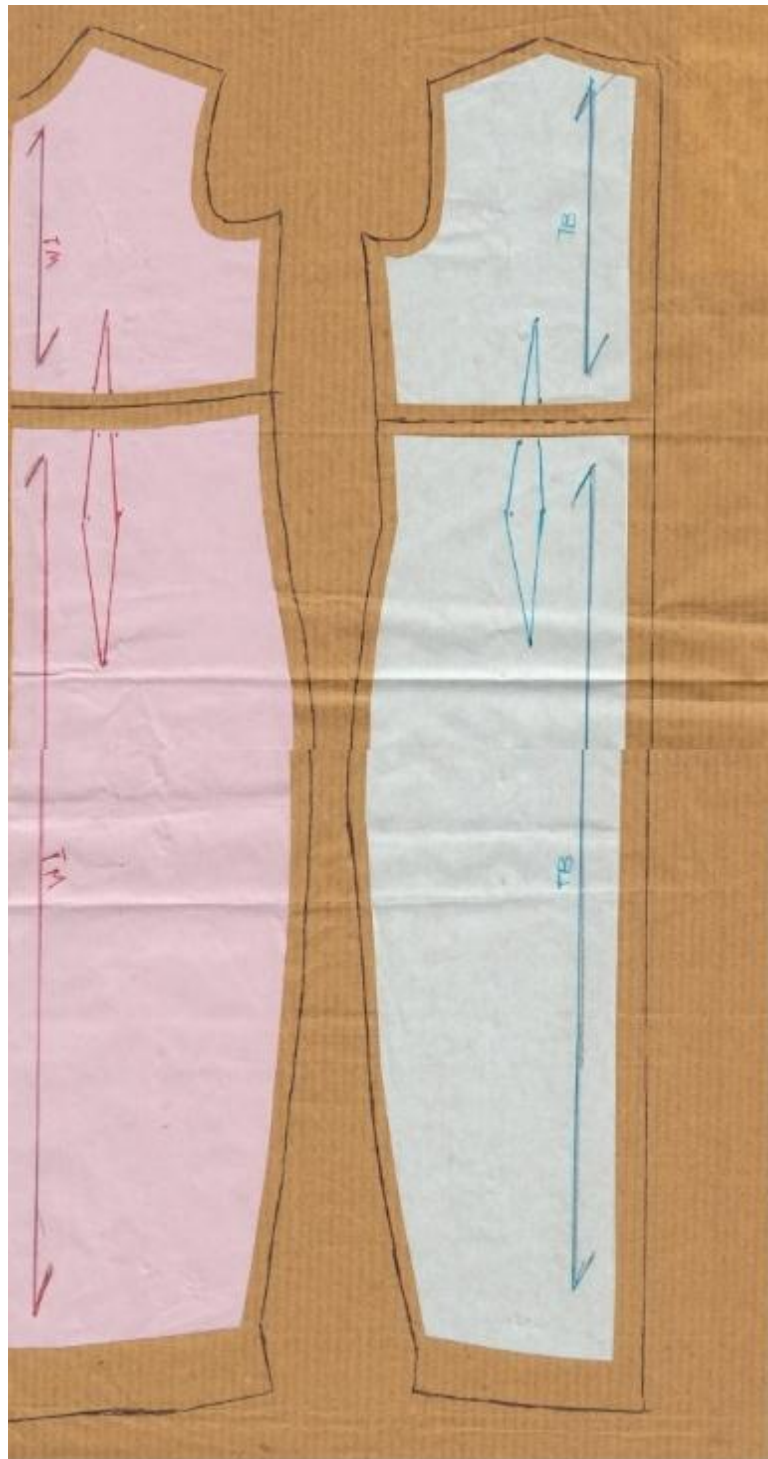
Gambar.33 Bahan *Satin bridal*



Gambar. 34. Bahan *Velvet*

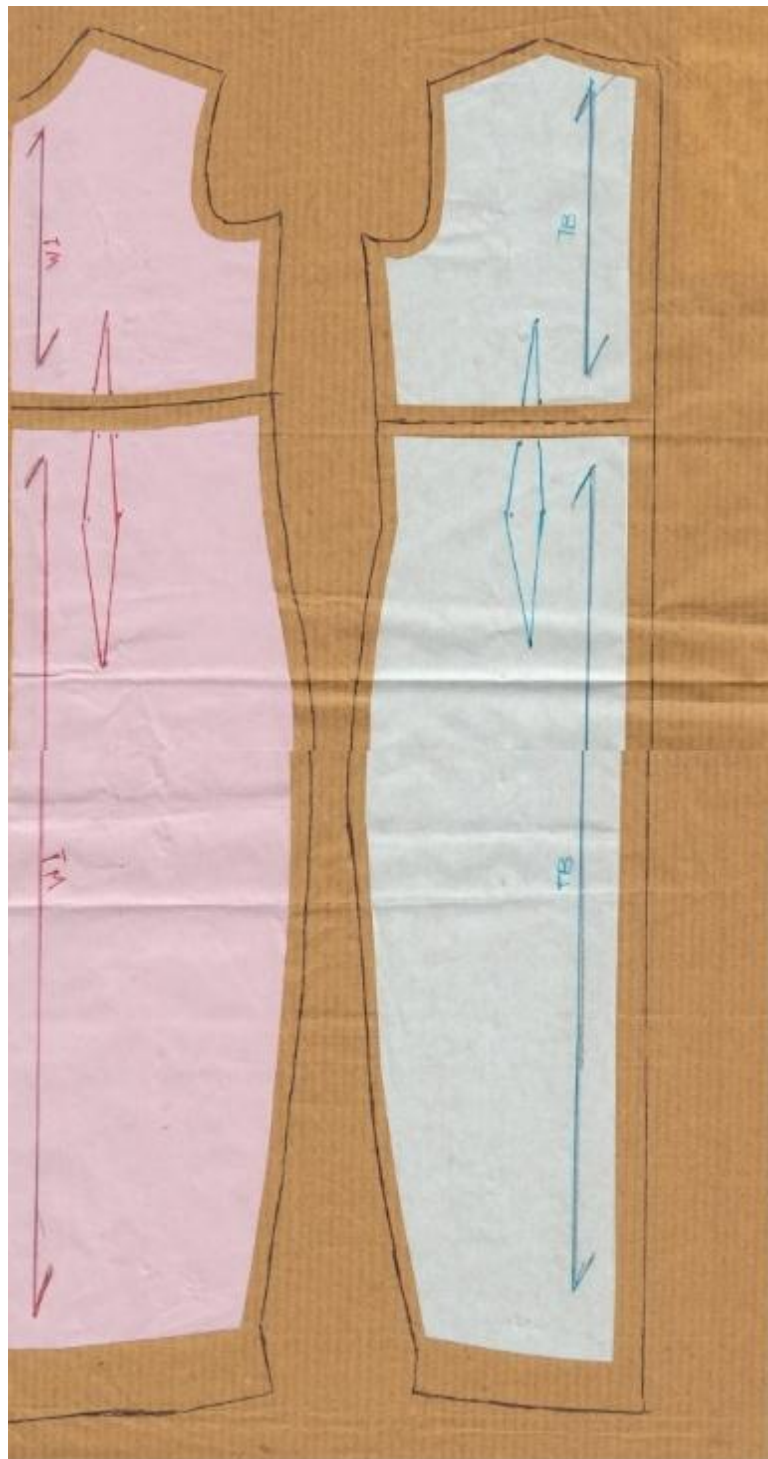


Gambar 35. Bahan Kain *Lurik*



P : 1 50 CM
L : 150 CM
Bahan Satin
Bridal

Gambar. 36 Rancangan Bahan Utama

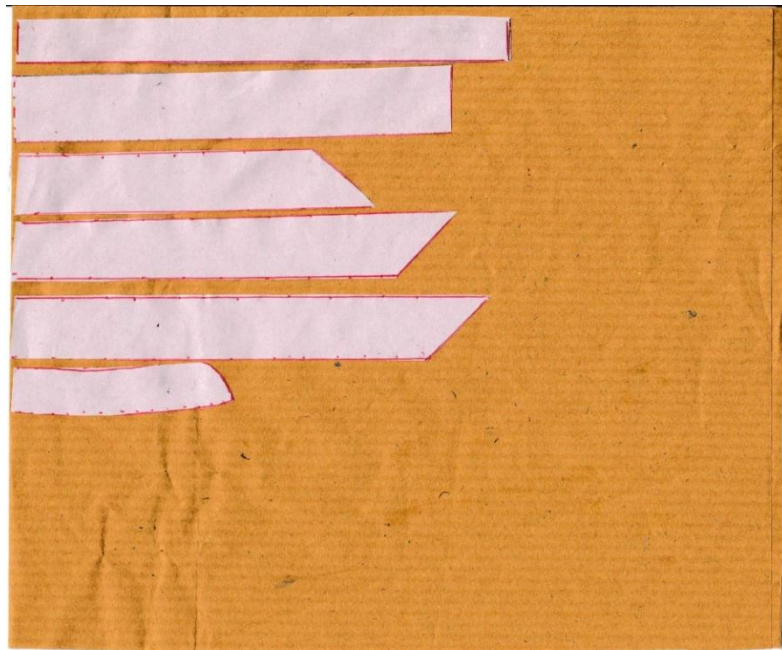


P :150 CM

L: 150 CM

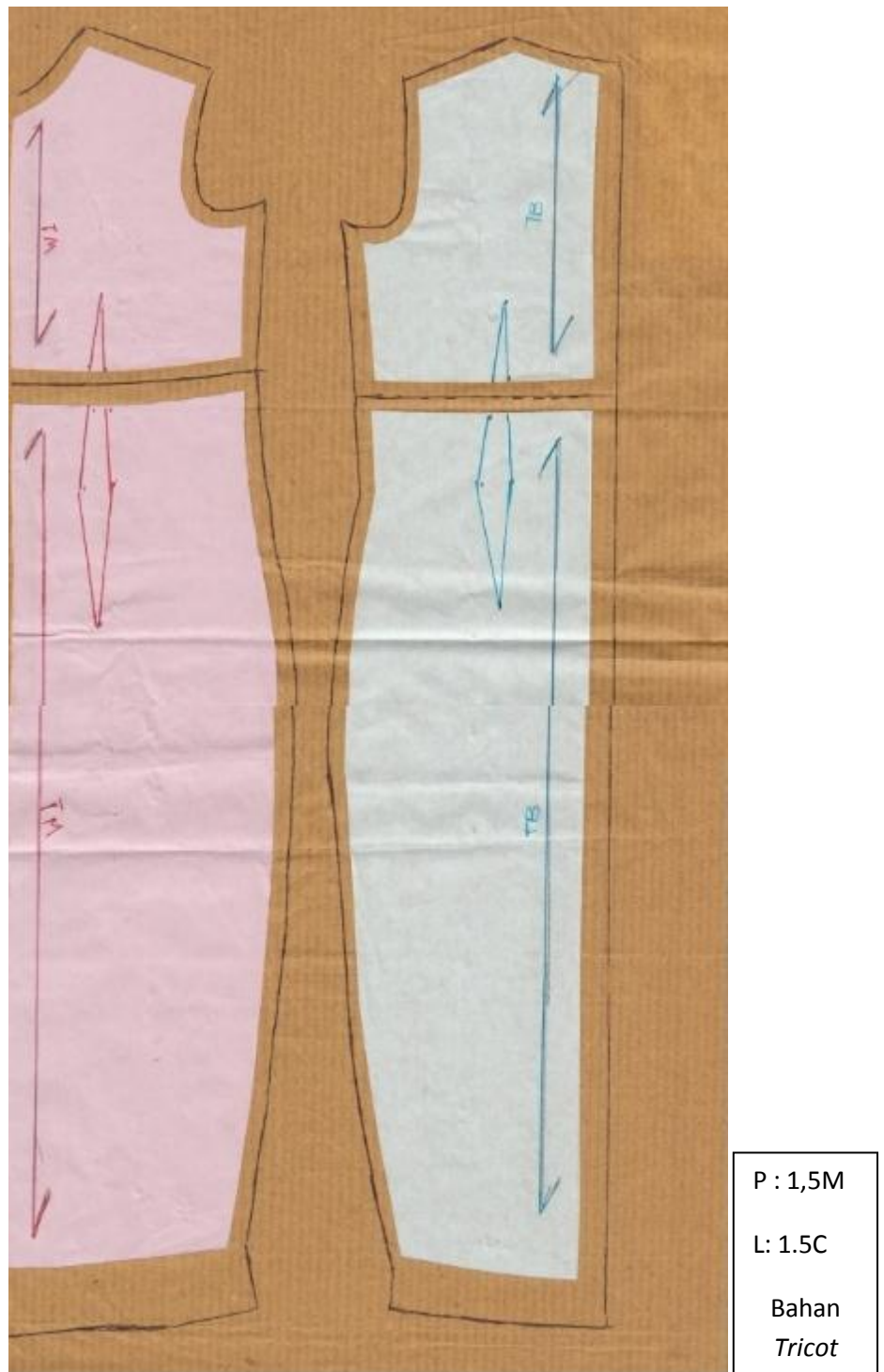
Bahan
Velvet

Gambar. 37 Rancangan Bahan Vuring



P :175 cm
L :110 cm
Bahan
Lurik

Gambar 38 Rancangan Bahan Lurik



Gambar. 39 Rancangan Bahan Pelapis

5) Kalkulasi Harga

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

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

Berikut ini adalah tabel rancangan harga Busana Pesta Malam remaja Dengan Sumber Ide Gedung *Longaberger* Dalam Pergelaran Busana *Authenture*

Tabel .1 Kalkulasi Harga

| Nama Bahan | Jumlah yang diperlukan | Harga Satuan (Rp) | Jumlah (Rp) |
|-----------------------------|------------------------|-------------------|----------------|
| A. Bahan Pokok | | | |
| 1. Kain lurik | 1,75 m | - | 60.000 |
| 2. Kain <i>Satin bridal</i> | 1,5 m | 45.000 | 67.500 |
| B. Bahan Tambahan | | | |
| 1. Kain <i>velvet</i> hitam | 1,5 m | 19.000 | 28.000 |
| C. Bahan Pembantu | | | |
| 1. Benang jahit | 2 buah | 1.500 | 3000 |
| 2. Ritsliting | 1 buah | 6000 | 6000 |
| 3. Kain Keras | 2m | 13.000 | 26.000 |
| 4. <i>Tricot</i> | 1,5 m | 10.000 | 15.000 |
| D. Bahan Hiasan | | | |
| 1. Manik-manik | 1renteng | 12.000 | 12.000 |
| 2. <i>Haloon</i> | 1 bungkus | 12.000 | 12.000 |
| JUMLAH | | | 229.000 |

6) Penyusutan

Tujuan penyusutan bahan untuk busana pesta dengan sumber ide Gedung *Longaberger* adalah agar setelah dijadikan busana tidak akan berubah bentuk atau dimensi(ukuran) setelah mengalami proses pencucian. (Radies Saleh dkk, 1992:70). Sebelum bahan dipotong menurut pola bahan

terlebih dahulu disusutkan dengan cara direndam pada air bersih selama kurang lebih 1-4 jam kemudian di angin-anginkan pada tempat yang teduh atau tidak rata terkena sinar matahari secara langsung tanpa mengalami proses pemerasan. Setelah bahan kering disetrika pada bagian buruk kain dengan arah memanjang.

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

b. Pelaksanaan

Pelaksanaan merupakan bentuk tindak lanjut dalam pembuatan busana. Pelaksanaan merupakan bentuk tindak lanjut dari suatu pelaksanaan berupa persiapan dan termasuk pengorganisasian berupa tindakan yang harus dilaksanakan. Ada beberapa hal yang dilaksanakan dalam proses pembuatan busana pesta malam dengan sumber ide Gedung *Longaberger*:

1) Peletakan Pola Pada Bahan

Langkah pertama saat pemotongan adalah peletakkan pola pada bahan. Dalam penataan pola busana pesta harus dengan teliti, agar tidak terjadi kesalahan dalam pemotongan. Penyesuaian pola pada bagian bahan terhadap rancangan bahan dapat mempermudah penataanya dan menghemat

waktu. Dalam penataan pola ini harus memperhatikan berapa besar kampuh dan pemberian tanda untuk kampuh tersebut. 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 benang panjang dari bagian kiri harus sama dengan bagian kanan.
- (c) Corak bahan harus sama antara bagian kiri dan bagian kanan serta berjalan terus pada sisi, demikian pula corak yang salah harus diperhatikan.

Lapisan seperti saku, kerah, ban pinggang, depun ataupun serip di perkirakan letaknya setelah pola besar diletakan.

2) Pemotongan Bahan dan Pembrian Tanda Jahitan

Setelah peletakkan pola pada bahan, langkah selanjutnya pemotongan. Adapun bahan yang dipotong adalah bahan utama, vuring dan *interfacing* .Pemotongan bahan dilakukan menurut tanda kampuh. Setelah pemotongan selesai, selanjutnya memberi tanda jahitan. Pemberian tanda jahitan dapat menggunakan karbon jahit, kapur jahit maupun dengan jelujur renggang.

Pada proses pembuatan busana pesta ini pemberian tanda menggunakan karbon jahit, hal ini dimaksudkan untuk

mempermudah dalam penjahitan karena tanda tersebut tidak mudah hilang.

3) Penjelujuran

Penjelujuran dilakukan pada saat tahap pasen atau *fitting* pertama. Hal ini dilakukan untuk menghindari kesalahan dalam menjahit dan juga untuk mengetahui jatuhnya bahan pada tubuh model. Tahapan Penjelujuran meliputi :

- (a) Mengepres kain *tricot* pada bahan bagian muka dan bagian belakang sampai punggung dan juga rok
- (b) Menyiapkan bahan anyaman
- (c) Menyambung sisi bagian depan dan belakang
- (d) Memasang hiasan anyaman pada bagian dada dan menggunakan manekin
- (e) Menyambung bahu
- (f) Menyambung sisi rok bagian depan dan belakang
- (g) Memasang anyaman bagian bawah rok
- (h) Menyambung badan atas dan rok
- (i) Memasang *ritsluiting*
- (j) Memasang kerah

4) Evaluasi Proses I

Evaluasi proses I merupakan pengepasan busana pada tubuh seseorang yang sudah dalam bentuk busana tetapi masih berupa jelujuran. Pasen I bertujuan untuk mengetahui

kekurangan pada busana saat dipakai oleh model dan kenyamanan pada busana saat dipakai .Selain itu juga untuk mengetahui kekurangan saat busana dipakai oleh model.

Aspek yang diamati dalam evaluasi ini adalah jatuhnya busana pada badan dan teknologi yang digunakan dalam pembuatan busananya.

Tabel. 2 Evaluasi I

| No | Aspek yang diamati | Hasil pengamatan | Cara mengatasi |
|----|--------------------|---|---|
| 1. | Lengan | <ul style="list-style-type: none"> Lingkar lengan terlalu sempit | <ul style="list-style-type: none"> Ditambah kelonggaran 1,5 cm |
| 2. | Kerah | <ul style="list-style-type: none"> Kerah Terlalu sempit | <ul style="list-style-type: none"> Kerah diberi kelonggaran 2 cm |

5) Poses penjahitan

Proses penjahitan dilakukan setelah memperbaiki kesalahan pada saat pasen pertama atau evaluasi dimana busana masih dalam tahap penjelujuran agar pada saat kita menemukan kesalahan masih mudah memperbaiki untuk proses selanjutnya yaitu penjahitan. Proses Penjahitan yang dilakukan untuk menyambungkan semua bagian bagian yang membentuk busananya tersebut. Dalam proses penjahitan

sendiri menggunakan mesin jahit maupun manual atau yang disebut dengan penyelesaian tangan.

Dalam proses menjahit setiap kali selesai satu langkah menjahit kampuh yang telah dijahit harus dipress agar busana yang dihasilkan rapi dan maksimal. Untuk memudahkan dalam proses menjahit sebaiknya dilakukan sesuai dengan tertib kerja. Adapun langkah-langkah kerja dalam menjahit busana pesta dengan sumber ide Gedung *Longaberger* antara lain :

- (a) Menjahit kupnat badan depan juga badan belakang, rok depan dan rok belakang
 - (b) Memasang anyaman yang terletak pada badan atas tepatnya pada bagian dada dengan bantuan manekin. Peletakan anyaman diatur sesuai dengan desain busananya.
 - (c) Menyambung bahu
 - (d) Mmyambung sisi rok depan dan belakang
 - (e) Membuat lubang anyaman pada bagian bawah rok dengan cara letakan bahan vuring pada bahan utama, gambar pola lubang, tanda pola dijahit dan dipotong lalu dibalik. Agar bagian belakang rapih maka lubang disum.
 - (f) Memasang hiasan anyaman pada bagian bawah gaun
- Teknik yang digunakan adalah *manipulating fabric*, langkah pertama yaitu mengukur panjang anyaman dan

menanjainya dengan kapur jahit. Memotong kain *velvet* sepanjang ukuran anyaman dengan lebar 4 cm. Menjahit kain *velvet* dengan bahan utama. Hasil jahitan dipotong lurus. Lalu kain *velvet* dibalik dan hasilnya dipres. Setelah itu pola anyaman kain lurik dimasukkan ke dalam lubang anyaman yang telah dibuat .

(g) Menyambung badan atas dan rok.

(h) Menyambung *ritsluiting*

(i) Menyambungkan bahan utama dengan vuring

(j) Memasang kerah

(k) Penyelesaian busana atau sum

5) Menghias Busana

Hiasan busana memiliki pengertian segala sesuatu yang dihiaskan pada busana agar busana agar busana trsbut memiliki nilai yang tinggi terutama pada nilai keindahannya. Hiasan busana merupakan unsur yang tidak kalah penting dengan unsur yang lainnya. Hiasan yang digunakan pada busana pesta malam remaja ini adalah *haloon* yang warnanya sama dengan bahan luriknya .peletakan hiasan *haloon* ini diletakan pada lurik yang ada pada bagian atas busananya tepatnya pada anyaman. Untuk pola *haloonnya* sendiri mengikuti bentuk garis lurik dengan panjang yang berbeda -

beda dan simetris antara bagian kanan dan kirinya.

Penyelesaian hiasan busananya dengan cara di sum.

6) Evaluasi Proses II

Evaluasi proses II atau pengepasan II dilakukan pada busana yang sudah selesai dijahit minimal 90% dari total pembuatan busananya serta harus sesuai dengan desain yang meliputi perlengkapan dan hiasanya.

Tabel 3 Evaluasi II

| Aspek Yang dievaluasi | Hasil Evaluasi | Cara Mengatasi |
|-----------------------|--|--|
| Kerah | Kurang besar | Menedel bagian kerah dan menambah kelonggaran 2 cm |
| Anyaman | Anyaman kurang seimbang dan kurang rapih | Menedel anyaman dan memperbaiki peletaknya agar seimbang dan rapih |

c. Evaluasi Hasil

Hasil Busana yang diciptakan adalah busana pesta malam untuk remaja dengan sumber ide Gedung *Longaberger*. *Trend* yang diambil adalah *trend 2016* dengan sub tema *Interflex*. *Look* yang diambil pada busana ini adalah *chinesse look* sedangkan stylenya

adalah *classic elegant*. *Silhuet* busana pesta mala mini adalah *silhuet I*.

Unsur Gedung *Longaberger* pada busana ini terdapat pada anyaman pada bawah rok yang mengambil bentuk anyaman yang ada pada gedung tersebut. Kesan tegas dan kuat dituangkan pada motif garis lurik pada anyamanya. Untuk menambah kesan mewah dan elegan busana ini dilengkapi dengan *haloon* yang dipasang pada anyamanya. *Chinesse look* tercermin dari silhuet busananya.

Jenis bahan yang digunakan untuk membuat Busana pesta ini antara lain kain *satin bridal*, kain lurik, dan kain *velvet*. Warna yang dipilih adalah warna hitam yang member kesan elegan. Tekstur dari bahan busana yang digunakan adalah bertekstur halus dan kaku seperti pada kain *bridal*, kasar dan tebal seperti pada kain lurik. Hiasan yang digunakan pada busana pesta malam remaja ini adalah *haloon* mengkilap yang terbuat dari bahan plastik pada bagian anyaman bagian depan dan belakang, berwarna senada dengan bahan luriknya dan dipasang menurut arah garis luriknya.



Gambar. 40 Hiasan *Haloon*

3. Penyelenggaraan Pergelaran Busana

Dalam menyelenggarakan gelar busana agar acara dapat berlangsung dengan baik amak harus ada perencanaan yang matang. Perencanaan yang matang tersebut meliputi tiga tahap, pertama yaitu persiapan. Pada tahap persiapan meliputi pembentukan panitia, pembagian tugas, menentukan tema, menentukan waktu dan tempat, serta merancang pengeluaran anggaran yang akan digunakan. Tahap kedua yaitu pelaksanaan dimana meliputi tentang seluruh pelaksanaan acara pergelarandari awal sambutan sampai dengan selesainya acara. Tahap selanjutnya adalah evaluasi yang meliputi evaluasi kelebihan dan kekurangan pada saat pelaksanaan pergelaran dari tahap persiapan sampai dengan tahap akhir.

a. Persiapan

Pergelaran busana ini merupakan suatu rangkaian yang diselenggarakan untuk mmpertunjukan atau memamerkan hasil kreasi baru yaitu busana pesta malam yang dirancang oleh para

desainer, diharapkan pertunjukan ini dapat diterima oleh masyarakat dengan tujuan mempromosikan busana yang diperagakan oleh peragawati. Pertunjukan Busana ini sendiri diikuti oleh mahasiswa/mahasiswi Pendidikan Teknik Busana S1 dan Teknik Busana D3 baik reguler maupun non reguler. Ada beberapa tahapan dalam pelaksanaan pertunjukan busana ini :

1) Pembentukan Panitia

Pembentukan panitia merupakan salah satu persiapan penyelenggaraan busana dengan tujuan semua kegiatan dapat berjalan dengan lancar dan sukses dalam pelaksanaannya sesuai yang diharapkan yaitu Pertunjukan Busana *Authenture (Authenticity For Human Nature)* yang diikuti oleh 103 mahasiswi angkatan. Tanggung jawab Pertunjukan dapat ditanggung bersama dalam sebuah kepanitiaan sehingga akan terbentuk suatu kerjasama sesuai dengan tujuan pertunjukan sendiri.

Adapun susunan kepanitiaan dalam pertunjukan busana *Authenture* oleh mahasiswa pendidikan S1 dan D3 adalah sebagai berikut :

(a) Ketua

- (1) Bertanggung jawab kepada penanggung jawab atas segala kelancaran dari penyelenggaraan pertunjukan busana.

- (2) Mengkoordinir seluruh kegiatan dalam kepanitiaan pergelaran busana.
- (3) Mengkoordinir seluruh panitia seluruh panitia inti dan divisi, serta bijaksana dalam mengambil keputusan – keputusan demi tercapainya tujuan dengan mengutamakan kebersamaan/kerjasama
- (4) Membawahi seluruh panitia inti dan kepala divisi serta anggota kepanitiaan.
- (5) Memimpin rapat kepanitiaan dan membuat laporan pertanggung jawaban.

(b) Sekertaris

- (1) Bertanggung jawab kepada ketua umum atas keluar/masuknya surat.
- (2) Pembuatan proposal untuk sponsor yang telah disepakati bersama
- (3) Pengadaan undangan, angket serta penyusunan laporan umum.
- (4) Pembuatan surat – surat pernyataan ataupun surat perjanjian.

(c) Bendahara

- (1) Bertanggung jawab kepada ketua atas keluar masuknya uang

- (2) Bekerjasama dengan humas/dana dalam pemasukan uang dan pengeluarannya (atas persetujuan ketua) untuk segala keperluan dari masing – masing divisi.
- (3) Bertanggung jawab atas pengumpulan iuran wajib, serta berhak dalam menagih pada pihak yang bersangkutan.
- (4) Bertanggung jawab atas pencatatan kehadiran seluruh anggota saat rapat, beserta denda bagi yang terlambat ataupun tidak hadir tanpa izin
- (5) Membuat laporan keuangan beserta kwitansi dan bono terlampir pada saat kegiatan usai.

(d) Sie Perkap

- (1) Mensurvei tempat pelaksanaan kegiatan dengan terperinci mengenai tempat acara berlangsung
- (2) Pengadaan fasilitas-fasilitas guna kelancaran kegiatan
- (3) Menjadi fasilitator untuk peminjaman alat dengan jurusan.

(e) Sie Sponsorship

- (1) Mencari *channel* sponsor
- (2) Menjalin kerjasama dengan sponsor
- (3) Memahami dan bertanggungjawab kontrak kerja dengan sponsor.
- (4) Mengatur *deadline* kerja “dipresentasikan”

(5) Bertanggungjawab terhadap ucapan terima kasih.

(f) Sie Publikasi

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

(2) Bertanggungjawab terhadap penyebaran pamflet , tiket, dan brosur

(3) Bertanggung jawab atas desain undangan, sertifikat , kop surat dan logo logo lainnya.

(4) Bertanggung jawab atas pembuatan dan pemasangan *banner*.

(g) Sie Humas

(1) Bertanggungjawab terhadap penyebaran undangan.

(2) Menjalin fasilitator untuk sambutan gubernur, rector, dekan dan ketua jurusan.

(3) Bertanggung jawab atas surat dinas yang telah dibuat sekretaris.

(4) Merekrut panitia tambahan

(5) Bertanggungjawab untuk menerima tamu dan menjamu

(h) Sie Dokumentasi

(1) Mencari sponsor untuk dokumentasi dan mensurvey video

(2) Bertanggungjawab atas dokumentasi kegiatan.

(i) Sie *Booklet*

- (1) Mensurvei tempat pembuatan *booklet*.
- (2) Bertanggung jawab atas pemotrtan *booklet*
- (3) Bertanggung jawab atas isi *booklet*
- (4) Penawaran sampul dan isi *booklet*.
- (5) Bertanggung jawab atas jumlah *booklet* dan pembagiannya.

(j) Sie Keamanan

- (1) Mengamankan jalannya acara pengambilan ukuran, *fittig I, fitting II, grand juri*, gladi resik, dan hari H.
- (2) Menjadi fasilitator dengan polisi dan memfasilitasi kebutuhan.
- (3) Mengkoordinasi kebersihan pada setiap acara.
- (4) Mencatat panitia yang terlambat pada saat rapat, atau kegiatan lainya

(k) Sie Juri

- (1) Merekrut juri untuk penilaian pada saat *grand juri*.
- (2) Bertanggungjawab mendampingi juri pada saat penilaian gantung dan *grand juri*.
- (3) Membuat kriteria penilaian gantung dan *grand juri*.
- (4) Mengajukan permohonan piala.
- (5) Penghitungan juara *favorite*

(l) Sie Dekorasi

- (1) Mensurvey tempat pembuatan Dekorasi
- (2) Mendesain *layout* ruangan secara keseluruhan panggung
- (3) Menentukan *lighting*
- (4) Menjadi koordinator dan bertanggungjawab pada saat mendekorasi sebelum hari H
- (5) Mendesain proposal , proposal pamflet, brosur, undangan, dan tiket

(m) Sie Acara

- (1) Membuat susunan acara secara detail.
- (2) Mengatur acara pengambilan ukuran *fitting I, fitting II, Grand Juri, gladi resik, dan hari H.*
- (3) Mempresentasikan rencana kerja "*auto plan*" dengan membuat kurva deadline tiap departemen.
- (4) Bertanggungjawab terhadap jalannya acara secara keseluruhan.
- (5) Mencari MC dan pengisi hiburan.
- (6) Bertanggung jawab atas musik pada saat pergelaran busana

(n) Sie Konsumsi

- (1) Mensurvei tempat pemesanan makanan dan snack.
- (2) Memesan makana dan *snack* dengan penawaran menu

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

(4) Mengatur *layout* pengaturan makanan.

(o) Sie Model

(1) Membuat jadwal acara dengan model.

(2) Membuat perjanjian kerjasama dengan *agency* model.

(3) Mengatur jalan masuk keluarnya model

(4) Bertanggung jawab atas baju model

(5) Membuat nomor urut model

(p) Sie *Backstage*

(1) Mengkoordinasi belakang panggung

(2) Mengkoordinasi penataan kursi

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

(4) Mengatur masuk keluarnya model

2) Penentuan Tema

Tema yang diangkat dalam Pergelaran Busana Proyek Akhir ini adalah *Authenture (Authenticity For Human Nature)* yang berarti sebuah perlindungan diri manusia terhadap perkembangan zaman teknologi dan bahwa pada dasarnya sataupun setiap manusia mempunyai sifat dasar yang ada sejak dulu. Tema tersebut dapat di terapkan pada *silhuet*, bahan

busana, warna busana dan detail busana yang semuanya disesuaikan berdasar *trend* dan subnya.

3) Sumber Dana

Penyelenggaraan Pergelaran Busana 2016 dengan tema *Authenture* tidak dapat berjalan dengan lancar apabila tidak didukung dana finansial yang mencukupinya. Untuk itu setiap mahasiswa yang mengikuti Pergelaran Busana Proyek Akhir ini wajib membayar iuran sebesar Rp. 961.0000,- .serta penambahan penjualan tiket 750 buah baik VIP maupun Reguler. Masing – masing tikt sharga 35.000,- dan Rp 40.000,-. Jumlah nominal itu ditntukan melalui perhitungan perkiraan anggaran diputuskan srta disetujui saat rapat. Selain dari yang disebutkan diatas juga ada dana dari sponsor dan beberapa sumber lainnya yang akan dirinci pada lembar lampiran. Adapun sponsor yang ada dalam pergelaran busana proyek akhir 2016 adalah :

- (a) UNY
- (b) Hello Fktv
- (c) Movie Box
- (d) LT Pro
- (e) Fajar Copy Paste
- (f) Pinarak Photgrapy
- (g) Aditya Fahmi Photgrapy

- (h) Wijaya Boga
- (i) Nuansa Dekorasi
- (j) Roemi
- (k) Core Kopma UNY
- (l) Tico and Lara
- (m) Amalia Shop
- (n) Raden Roro Bag
- (o) Kalalili Florist
- (p) Kedai Move On
- (q) Pikala
- (r) Dwi Warna
- (s) RN Beautiful Bag
- (t) Jolie Fashion Hijab
- (u) D'gejrot Kemek
- (v) Happy Puppy
- (w) Batik Huza
- (x) Mr. Teto
- (y) Adele
- (z) Took alat jahit dan modiste
- (aa) UMI alumunium
- (bb) Lizzy
- (cc) RN Beautiful Bag
- (dd) Rajawali Fashion

4) Dewan Juri

Juri yang menilai peragaan dengan tema *Authenture* adalah :

- (a) Dra Djajang Purwo S,M.Hum
- (b) Drs. Dandy T. Hidayat
- (c) Ir. Ramadhani A. Kadir
- (d) Mudrika Paradis, S.T
- (e) Agung Purwandono, S.sos

5) Waktu dan Tempat Pelaksanaan

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

b. Pelaksanaan

Ada beberapa tahapan yang dilakukan sebelum pergelaran busana dilaksanakan. Adapun tahapan – tahapan tersebut meliputi:

1) Penilaian Gantung

Penilaian gantung dilaksanakan pada hari Sabtu 9 April 2016 yang dilaksanakan di KPLT Lantai 3 FT UNY mulai dari pukul 09.30 sampai selesai. Penilaian gantung dinilai langsung oleh Dosen Pembimbing Proyek Akhir. Aspk yang dinilai meliputi *Moodboard*, teknik jahit, hiasan busana dll.

2) Grand Juri

Rangkaian acara sebelum penyelenggaraan pergelaran busana yang lainya adalah *grand juri*. *Grand juri* dilaksanakan setelah penilaian gantung yaitu pada tanggal 10 April 2016 yang diselenggarakan di KPLT Lantai 3. Proses yang dari grand juri ini adalah setiap desainer dan model satu per satu maju mempresentasikan hasil karya busana yang telah dibuat kepada pada dewan juri. Aspek yang dinilai berupa desain, *look* busana saat dipakai oleh model, kessuaian desain dengan *trend* dan lain – lain.

3) Gladi Bersih

Gladi bersih dilaksanakan sebelum pergelaran busana dimulai. Gladi bersih ini bertujuan untuk latihan terakhir sebelum acara dimulai, guna meminimalisir resiko adanya kesalahan saat acara berlangsung.

4) Penyelenggaraan Pergelaran Busana

Acara dimulai pada pukul 18:30 WIB, dan berikut ini adalah susunan acara pergelaran busana *Authenture*. Susunan Acara dapat dilihat pada lampiran terlampir.

c. Tahap Evaluasi

Tahap evaluasi ini dilaksanakan pada saat pergelaran busana telah dilaksanakan. Evaluasi ini mencakup mengenai kekurangan,

kesalahan serta cara mengatasi masalah yang dialami. Adapun evaluasi dari masing – masing yaitu :

1) 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
- (g) Masih kurangnya kesadaran panitia bahwa proyek akhir ini acara kita bersama

2) Sekertaris

- (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 Stampel

3) Bendahara

(a) Pembayaran iuran yang kurang ditepati sesuai dengan kesepakatan bersama

(b) Pembayaran uang tiket yang kurang teratur

(c) Untuk pengeluaran, cukup lancar dalam mengatur pengeluaran. Ada anggaran yang keluar dari target tetapi dapat dititupi oleh pengeluaran lain yang tidak melebihi anggaran

4) Sie Acara

(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

(e) Penggunaan jumlah HT yang masih kurang

(f) Kurangnya tempat privasi untuk MC

(g) Kurangnya koordinasi dengan LO tallent

(h) Kurangnya koordinasi dengan sie dekor lighting dan sound

5) Sie Bakcstage

(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

6) Sie Booklet

(a) Terjadi miskomunikasi mengenai jumlah undangan, birokrasi, dan regular.

- (b) Terjadi miskomunikasi 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 kekelas Teknik Busana D3 yang seharusnya masuk kekelas Pendidikan Teknik Busana NR
- 7) Sie Dekorasi
- (a) Untuk panitia dekorasi kurang teliti dalam pembuatan panggung
 - (b) Kurangnya komunikasi antara sie dekorasi dan sie lain
- 8) 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
- 9) 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

10) 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

11) 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.

12) 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 2

13) Sie Make Up

- (a) Make-Up Booklet
 - (1) Berjalan sesuai dengan jadwal yang telah ditentukan, walaupun sedikit molor.

(2) Make-up sesuai dengan referensi yang telah ditentukan

(b) Pemotretan Booklet dari Polaris Salon

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

(2) Make Up Pergelaran TA/PA tanggal 19 April 2016 dari
LT PRO

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

(c) Hijab dan Hair do dari Polaris Salon

(1) Penataan hijab dan hair do sesuai dengan referensi yang dianjurkan.

(2) Penataan hijab dan hair-do selesai tepat waktu

(3) Karet dan jepit hair-do ada sebagian kurang kuat

14) 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.

15) Sie Perkap

(a) Pengadaan briefing HT kepada semua panitia yang akan menggunakan HT

- (b) Pemaksimalan penggunaan HT, serta pengecekan jika terjadi gangguan pada masing-masing HT
- (c) Menunjukkan rasa bertanggung jawab, dan ikhlas menjalankan tugas atas terdaptarnya sebagai panitia tambahan Sie Perkap
- (d) Memastikan pertemuan dengan panitia tambahan lebih intensif dalam membahas tugas masing-masing panitia tambahan pada saat acara.
- (e) Memastikan tugas masing-masing panitia tambahan saat acara.
- (f) Kesadaran akan tanggung jawab atas tugas yang telah diberikan.
- (g) 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
- (h) 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.

- (i) Lebih mengetahui jobdesk semua Sie. Karena terlalu banyak Sie yang menyalahartikan jobdesk perkap.
- (j) Jika setiap keperluan yang bisa disediakan sendiri, diharapkan tidak langsung meminta perkap untuk menyediakan saat itu juga.

16) 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.

17) 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

B. HASIL

1. Desain Busana

Desain busana dibuat dengan mengkaji beberapa hal yaitu tema, *trend*, sumber ide dan lain – lain sebelum menghasilkan desain busana pesta malam remaja dengan sumber ide Gedung *Longaberger* dengan trend refugium dan sub trend *interflex* dituangkan dalam Fashion Illustration ukuran A4.



Gambar. 41 *Fashion Illustration*

2. Busana

Hasil busana yang diciptakan adalah busana pesta malam remaja dengan sumber ide Gedung Longaberger. Unsur dari Gedung *Longaberger* dituangkan dalam bentuk anyaman pada bagian dada dan bagian bawah rok. Kesan kuat dan kokoh dituangkan dalam motif garis dan bahan yang kaku. Penambah kesan mewah dan keindahan busana ini dilengkapi dengan *haloon* sebagai hiasannya. Sedangkan *Chinsse look* dapat dilihat dari *silhuet* busananya.

Jenis Bahan yang digunakan untuk membuat busana psta malam remaja ini adalah kain *satin bridal*, *velvet* dan lurik. Tekstur dari bahan yang digunakan adalah bertekstur tebal, halus seperti pada bahan *satin bridal* dan halus, kaku pada bahan lurik. Hiasan pada busana ini menggunakan hiasan *haloon* yang warnanya serupa dengan warna luriknya dan dipasang pada anyaman bagian atas busana bagian depan dan belakang.

3. Pergelaran Busana

Hasil pergelaran busana *Authenture* telah terlaksana pada hari selasa pada tanggal 19 April 2016. Busana yang telah dibuat ini diperagakan oleh seorang model dengan no. urut 57 pada sesi ke 2. Pergelaran Busana ini dihadiri oleh beberapa tamu undangan dan penonton serta masyarakat luas yang telah membeli tiket pergelaran Busana *Authenture*. Kejuaraan diperoleh dari masing – masing kelas

yaitu S1 Reguler, S1 Non Reguler dan D3.Kejuaraanya yaitu juara I, II dan III, *best favorit* dan *best design*.

- 1) Juara I S1 Reguler : Luthfi Mala'il Khusna
- 2) Juara I S1 Non Reguler : Ristriana Pratomy
- 3) Juara I D3 : Tessaria Kurnia Putri
- 4) Juara II S1 Reguler : Widia Pratiwi
- 5) Juara II S1 Non Reguler : Friska Paulus
- 6) Juara II D3 : Agustina Anggraini
- 7) Juara III S1 Reguler : Muthiah
- 8) Juara III S1 Non Reguler: Nasiha Al Sakina
- 9) Juara III d3 : Ayu Mega Margareta

C. PEMBAHASAN

1. Penciptaan Desain Busana

Penciptaan desain busana harus sesuai dengan tema besar pergelaran 2016 yaitu *Authenture* yang mengaju pada tema *Trend Forecasting* 2016 yaitu *Resistance*. Dalam penciptaan desain diperlukan adanya penghayatan dan pemahaman dari makna yang terkandung dalam tema yang diangkat. Penciptaan desain diawali dengan mengamati dan menetapkan sumber ide, kemudian dituangkan dalam bentuk *moodboard* yang lebih mudah dipahami agar desain dengan sumber ide yang telah dipilih. Setelah itu membuat design *sketching*, *production sketching* dan *fashion illustration*.

2. Karya Busana

Tahapan yang dilalui setelah pembuatan desain busana adalah merealisasikan desain dalam bentuk busana melalui beberapa proses. Proses pembuatan busana meliputi pengambilan ukuran badan model, pembuatan pola dasar, pecah pola, rancangan bahan dan harga, pemotongan bahan, pemberian tanda jahitan, penjelujuran, *fitting I*, Penjahitan, *fitting II*, memasang hiassan, penilaian gantung dan *grand juri*. *Fitting I* dilakukan pada saat busana masih jelujuran dengan tujuan jika setelah dievaluasi lalu lanjutkan dengan tujuan jika terdapat kesalahan ukuran dapat diperbaiki lagi tanpa merusak bahan. Setelah mengetahui kesalahan pada saat *fitting I* busana pola dibenarkan dan dilanjutkan pada pross penjahitan busana sampai dengan penyelesaian dan pelengkap busana dan dilanjutkan *fitting II*. Pada saat *fitting II* minimal tahap penjahitan sudah mencapai 90% dari total pembuatanya. Setelah tahapan *fitting II* selesai tahapan slanjutnya adalah penilaian gantung. Penilaian gantung sendiri dilakukan dengan cara memasang busana yang dibuat pada *mannequin*. Aspek yang dinilai meliputi teknologi jahit, hiasan dan jatuhnya bahan. Bersamaan dengan penilaian gantung juga dilakukan pnilaian *moodboard* sebagai visualisasi gagasan konsep oleh para dosen pembimbing. Setelah pnilaian gantung selesai tahapan selanjutnya adalah *grand juri*. Proses *grand juri* ini dilakukan oleh juri dari pihak luar yaitu Dra Djajang Purwo S,M.Hum, Drs. Dandy T. Hidayat, Ir. Ramadhani A. Kadir,

Mudrika Paradis, S.T, Agung Purwandono, S.sos. Proses *grand juri* sendiri dilakukan dengan cara dsainer mempresentasikan kepada para juri mengenai hasil karya busana. Aspek yang dinilai meliputi *look*, kesesuaian busana dengan desain dan juga *trend*, dan konsep busana.

3. Penyelenggaraan Pergelaran Busana

Pergelaran busana adalah suatu serangkaian kegiatan peragaan busana yang menampilkan busana – busana yang dipragakan oleh model dan diselenggarakan oleh seseorang atau suatu instansi tertentu paglaran busana *Authenture* ini dilakukan dalam tiga tahap yaitu :Persiapan, pelaksanaan dan evaluasi. Dalam suatu pergelaran busana dibentuk suatu organisasi kepanitiaan guna melancarkan dan menyukseskan acara tersebut.

Adanya organisasi maka tanggung jawab dan tugas – tugas dari para mahasiswa menjadi jelas. Pergelaran busana ini diselenggarakan pada hari selasa 19 April 2016 yang bertempat di Auditorium UNY. Pergelaran Busana ini diikuti oleh 103 Mahasiswa yang terdiri dari s1 Reguler, S1 Non Reguler dan D3.Acara *Fashion Show* terdiri dari 3 sesi. Dalam acara ini penyusun mendapat urutan tampil di sesi 2 no 57.

Setelah pelaksanaan dilakukan tahapan selanjutnya adalah evaluasi dari hasil pergelaran yang telah dilakukan. Hal ini dilakukan untuk mengatasi beberapa masalah yang belum terselesaikan dengan mempelajari kekurangan dapat dijadikan sebagai pembelajaran dan

memperbaiki di acara selanjutnya, jadi kita dapat mempelajari kekurangan agar acara bisa dimaksimalkan lagi nantinya.

BAB V

KESIMPULAN DAN SARAN

A. Kesimpulan

Berdasarkan rumusan masalah dalam pembuatan busana pesta malam untuk remaja dengan sumber ide Gedung *Longaberger* dalam pergelaran busana *AUTHENTURE* dapat diambil kesimpulan sebagai berikut :

1. Penciptaan Desain Busana Pesta Malam untuk Remaja dengan sumber ide Gedung *Longaberger* dilakukan melalui proses mengkaji tema, mengkaji sumber ide, mengkaji *look* dan *style* , mengkaji unsur dan prinsip desain, mengkaji *trend resistance 2016* , membuat *moodboard* pembuatan *design sketching* dan *presentation drawing*. Sehingga dihasilkan desain busana yang dituangkan dalam *fashion illustration* dengan mengimplementasikan tema *Authenture* yang diterapkan pada penggunaan kain lurik, *trend refugium* dengan sub *trend interflex* diterapkan pada warnanya yaitu hitam dan *Kenyan cooper*, sumber ide Gedung *Longaberger* yang diterapkan pada anyaman bagian bawah gaun, *chinese look* dan *style classic elegant*.
2. Pembuatan Busana Pesta Malam untuk Remaja dengan Sumber Ide Gedung *Longaberger* dalam pergelaran Busana *Authenture* ini melalui tahap persiapan, pelaksanaan, evaluasi. Tahap persiapan meliputi pembuatan gambar kerja, pengambilan ukuran, pembuatan pola, perancangan bahan dan kalkulasi harga. Tahap pelaksanaan

meliputi peletakan pola, pemotongan dan pemberian tanda jahitan, penjelujuran, evaluasi I, penahitan dan evaluasi II, serta evaluasi hasil yang dilakukan selama dalam proses pembuatan busana. Sehingga dihasilkan gaun berupa busana pesta malam remaja dengan sumber ide gedung *longaberger*. Bersiluet *I-Line* dengan hiasan payet pada anyaman bagian dada, kerah yang dipasangkan adalah kerah shanghai dan lengan *sleeveless*. Menggunakan kain satin *bridal* warna merah untuk gaunya dan kain lurik dengan motif garis

3. Penyelenggaraan Pergelaran Busana Pesta Malam untuk Remaja dengan sumber ide *Gedung Longaberger* dalam Pergelaran Busana *Authenture* ini melalui tiga tahapan yaitu persiapan meliputi pembentukan panitia, menentukan tema, menentukan tujuan, menentukan waktu dan tempat, menyiapkan sarana penunjang dan menentukan anggaran sehingga menghasilkan sebuah Pergelaran busana *Authenture* pada hari Selasa tanggal 19 April 2016 di Auditorium UNY yang diikuti oleh 103 Mahasiswa Pendidikan Teknik Busana (S1) dan Teknik Busana – D3 Universitas Negeri Yogyakarta.

B. Saran

1. Saran dalam mencipta desain busana dengan sumber ide Gedung Longaberger yaitu :
 - a. Lebih teliti dalam mengkaji tema, trend, sumber ide agar konsep busana yang dibuat jelas.

2. Saran dalam mencipta busana dengan sumber ide Gedung

Longaberger yaitu :

- a. Lebih teliti dan hati – hati dalam memilih bahan busana agar busana yang dihasilkan sesuai dengan desain dan jatuhnya juga bagus
- b. Setiap selesai melakukan tahap menjahit kampuh busana dipress agar hasil maksimal.
- c. Dalam proses pengepresan lebih baik menggunakan alas agar saat di press kain tidak mengkilap.
- d. Pemasangan hiasan dan pengesuman lebih hati – hati karena tekstur kain yang mudah membekas setelah tertusuk jarum.

3. Saran dalam menyelenggarakan Gelar Busana:

- a. Dalam penyelenggaraan gelar busana sebaiknya dilakukan persiapan yang matang sehingga mempermudah dalam pelaksanaannya, seperti pada pemilihan jabatan kepanitiaan dan pembagian tugas yang proposional.
- b. Koordinasi dan komunikasi harus diutamakan untuk meminimalisir kemungkinan terjadinya kesalahpahaman antar panitia, sehingga tugas yang dilaksanakan sesuai dengan tujuan yang akan dicapai.
- c. Memupuk kerjasama tim yang tinggi sehingga tercipta kesolidan guna kelancaran dan kesuksesan acara

DAFTAR PUSTAKA

- Adimodel, (2009), *Lighting For Fashion*, Jakarta : PT Elex Media Komputiando.
- Afif Ghurub Bestari, (2011), *Menggambar Busana Dengan Teknik Kering*, Yogyakarta:KTSP.
- Arifah A. Riyanto, (2003), *Teori Busana*, Bandung : Yapemdo,
- BDA, (2016), *Trend Forcasting 2016 Resistance*, Rawangmangun: BD-A Design.
- _____, (2016) *Trend Forcasting 2016 Resistance*, Rawangmangun, BD-A Design.
- Chodiyah 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,
- Enny Zuhni Khayati, (1998), *Teknik Pembuatan Busana III*, Yogyakarta : FPTK IKIP Yogyakarta.
- Goet Poespo, (2009), *Tailoring*, Yogyakarta : Kanisius.
- Harpini Kadarsan dkk, (1983), *Tata Busana 3*, Jakarta : Direktorat Pendidikan Menengah Kejurusan .
- Nanie Asri Yulianti, (1993), *Teknologi Busana*, Yogyakarta : IKIP Yogyakarta.
- Porrie Muliawan,(1975), *Teknik Jahit Menjahit*, Jakarta : Balai Pustaka.
- Prapti Karomah, (1990), *Tata Busana Dasar*, Yogyakarta : IKIP Yogyakarta.
- Prapti Karomah, & Sawitri, S,(1998) *Pengetahuan Busana*, Yogyakarta : IKIP Yogyakarta.
- Sicilia Sawitri, (1997) *Tailoring*, Yogyakarta : IKIP Yogyakarta.
- Soekarno, (2002), *Membuat Pola Busana Tingkat Dasar*, Jakarta: PT Gramedia Pustaka Utama.
- Sri Ardianti Kamil, (1996), *Fashion Design*, Jakarta: Departemen Pendidikan dan Kebudayaan.

Sri Widarwati, (1993), *Disain Busana I*, Yogyakarta: Universitas Negeri Yogyakarta,

Sri Widarwati, (2000), *Disain Busana I*, Yogyakarta: Jurusan Pendidikan Kesejahteraan Keluarga Fakultas Teknik Universitas Negeri Yogyakarta.

Sri Widarwati, Sicilia Sawitri, Widyabakti Sabatari, (1996), *Desain Busana II*, Yogyakarta : IKIP Yogyakarta.

Sugeng Toekiyo M,(1990), *Teknik Panggung*, Yogyakarta: IKIP Yogyakarta.

Widjiningsih, (1982), *Konstruksi Pola Busana*, Yogyakarta : IKIP Yogyakarta.

Widjiningsih, Sri Widarwati dan Enny Zuhni Khayati ,(1994), *Kontruksi Pola Busana*, Yogyakarta: IKIP Yogyakarta,

Sumber Internet :

https://en.wikipedia.org/wiki/The_Longaberger_Company

<http://www.longaberger.com/>

(<http://staff.uny.ac.id/sites/default/files/pendidikan/dra-prapti-karomah-mpd/moodboardtriyanto.pptx>)



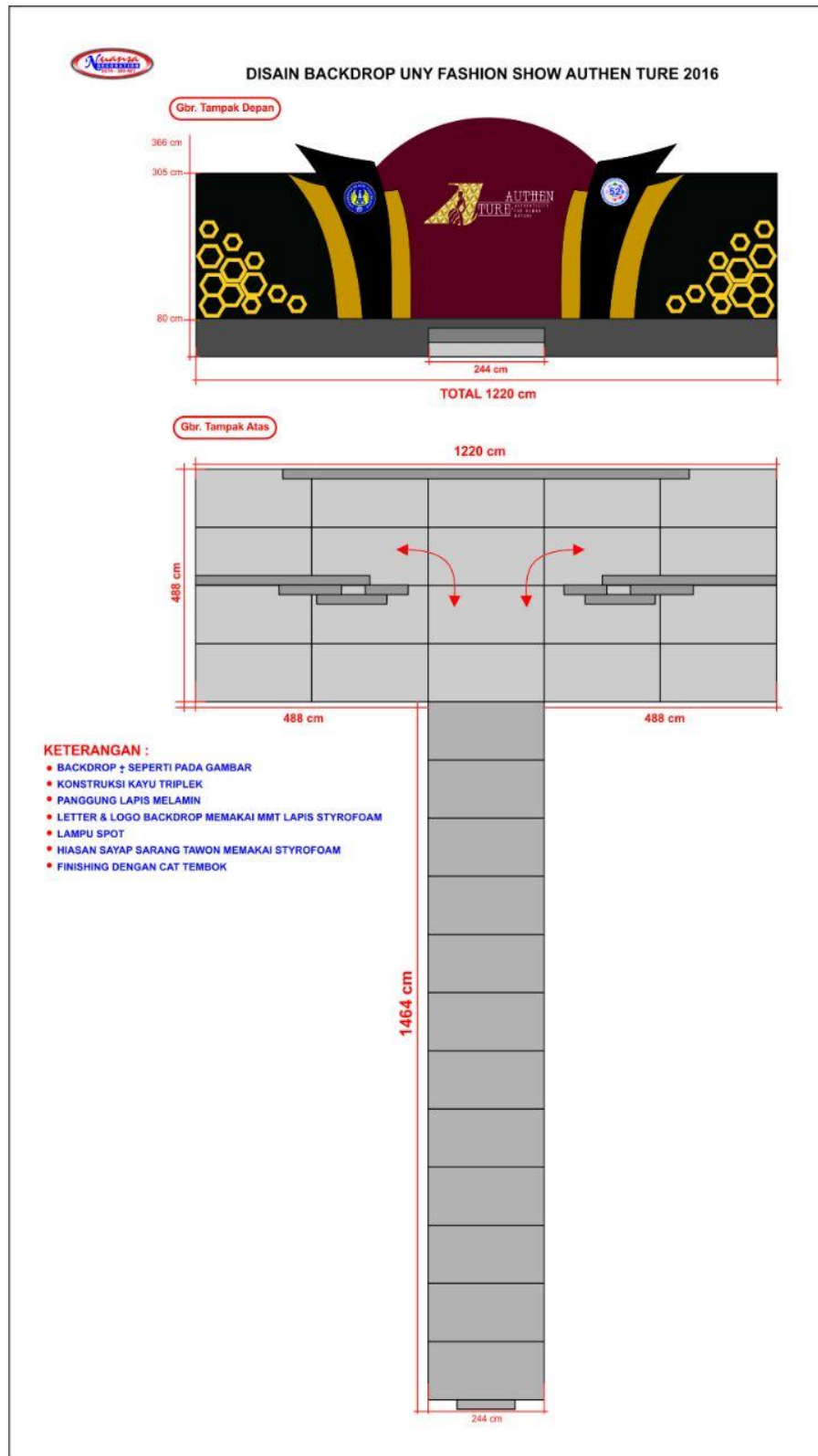
Lampiran 1. Hasil Karya Tampak Depan



Lampiran 1. Hasil Karya Tampak Belakang



Lampiran 3 Foto Model Bersama Designer



Lampiran 4. Desain Panggung



Lampiran 5 Tiket VIP



Lampiran 6. Tiket Reguler



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

PROUDLY PRESENT



AUTHENTURE
AUTHENTICITY FOR HUMAN NATURE
FASHION SHOW

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

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

AUDITORIUM UNY
SELASA, 19 APRIL 2016
18.30 WIB - SELESAI

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

DRESSCODE
ALL ABOUT BLACK

SPONSORED BY

MEDIA PARTNER



Lampiran. 7 Pamflet Pagelaran



Lampiran. 8 Desain Photobooth

Lampiran. 9 Susunan Panitia

| Nama Sie | Nama Anggota |
|--|---|
| 1. Ketua I : Ketua II : Ketua III : | Marinda Yuni Asari Yeti Nur Fendah Yuliana Suci W |
| 2. Sekertaris I : Sekertaris II : Sekertaris III : | Unaisah Erni Rohmawati Lutfi Malail Khusna |
| 3. Bendahara I : Bendahara II : Bndahara III : | Dahlia Nur Jannah Tessaria Kurnia Putri Farida Aryani |
| 4. Sie Sponsorship : | Selvana Heruka Rodhiyah Nurhayati Bernavita Karina Ayu Mega Margareta Sarah Fadhila Dwi Nurhasanah Rani Sri Windarti Ristiana Pratomy Aulia Tri Sakti |
| 5. Sie Publikasi : | Yuliani Tirta Aryani Desak Made Yuliana Agnes Fahriana Linda Rania Inka Galuh |

| | | |
|----|-----------|--|
| 6. | Sie 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 : |
|----|-----------|--|

Lanjutan lampiran. 9 Susunan Panitia

| | | |
|----|----------------------------|---|
| 7. | Sie Backstag and Floor: | Tika Pratiwi Selly Indah Perdana : Haniatur Rosyidah : Yuni Fatma Royani : Wisma Firanti Utami : Laela Nur Widiana : Desniati Parcelina : Shendy Claudya F. Y : |
| 8. | Sie Dokumentasi | Ayu Fajriani Shidqi : Dewi Purbaningsih : Widia Pratiwi : Dewi Nastiti : Anggita Suryaningrum : Ananda Ayu W. : |
| 9. | Sie Make Up | Yasinta Ajeng S. R. : Nasiha Al Sakina : Dwi Kusuma Wardani : Khomsatun : Agustina Anggraini : |

| | | |
|-----|--------------|--|
| 10. | Sie Booklet | Isnaini Fatimah : Meilin Dwini : Alkarimah : Melinda Anindita : Nungky D.A : Friska Paulus : |
| 11. | Sie Konsumsi | Nawinda Jati Lestari : Umi Khoiriyah : Olina Dea Kharisa : Fahmila : Ajeng Dwi Ervina : Zulaifah : |

Lanjutan lampiran. 9 Susunan Panitia

| | | |
|-----|------------|--|
| 12. | Sie Perkap | Mei Dyanggita Y. : Gita Sakti Nur Pratama : Linda Kurniawati : Aulia Fatimatuz Zahro : Evi Novi Haryanti : Intan Pramanda : Mar'atus Sholihah : |
| 13. | Sie Humas | Dinda Hidayati : AtiyatulIzzah : Dewinta Megarani : Cynthia Mustika K. : Nurindah Rosvitra Putri : Lia Noor : |

| | | |
|-----|--------------|---|
| 14. | Sie Dekorasi | Oryza Sativa : Indah S. : Aprilia Tri A. : Wakidah Kurnia Amini : Hanifatussa'diyyah H. : Wahidatun Nurul A. : DindaTriana Putri : |
| 15. | Sie Model | Niswatul Aini : Iva Siti Rochani : Ria Septiana : Rani Oktaviana : Anis Adibah A. : |
| 16. | Sie Keamanan | Eka Yuliana : Lurin Taufana Dewanti : Bela Kristiana : Tri Puji Astuti : Rokhmi Arta Nugraheni : Yuliasih : Laila Puspita Suci : |

Lampiran 10 Pemasukan Dana

| No. | Dana Masuk | Banyak | Biaya @ | Jumlah |
|-----|---|-----------|-----------|----------------|
| 1 | sisa MP | | | Rp 25.379.700 |
| 2 | sisa KI | | | Rp 5.321.000 |
| 3 | pemasukan sponsor, dll | | | Rp 7.225.000 |
| 4 | iuran mahasiswa | | | Rp 100.428.000 |
| 5 | sisa konsumsi | | | Rp 336.000 |
| 6 | sisa booklet | | | Rp 26.400 |
| 7 | Penjualan tiket 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 |

Lampiran 10. Pemasukan Dana

| 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. 11 Pengeluaran Dana

| Devisi | Iuran Pengeluaran | Banyaknya | Harga Satuan | Jumlah |
|------------|-------------------------|-----------|--------------|------------------------|
| Ketua | Sewa KPLT | | | Rp 100.000,00 |
| | | | | Rp 350.000,00 |
| | | | Total | Rp 450.000,00 |
| | | | | |
| Sekretaris | Stempel | | | Rp 70.000,00 |
| | Foto Copy Sekretaris 3 | | | Rp 81.200,00 |
| | Keperluan Sekretaris 1 | | | Rp 17.000,00 |
| | Keperluan Sekretaris 2 | | | Rp 503.800,00 |
| | Keperluan Sekretaris 3 | | | Rp 54.700,00 |
| | Cetak Sertifikat | | | Rp 390.000,00 |
| | Jilid LPJ | | | Rp 100.000,00 |
| | | | Total | Rp 1.216.700,00 |
| | | | | |
| Bendahara | Sewa auditorium | | | Rp 1.200.000,00 |
| | | | Total | Rp 1.200.000,00 |
| | | | | |
| Sie Acara | DP Vee Band | | | Rp 500,000,00 |
| | MC Grand Juri | | | Rp 150.000,00 |
| | Vandel Designer tamu | | | Rp 360.000,00 |
| | DP Vee Tari | | | Rp 300.000,00 |
| | Vee MC | | | Rp 1.000.000,00 |
| | Pelunasan Vee Tari | | | Rp 300.000,00 |
| | Pelunasan Vee Band | | | Rp 500.000,00 |
| | Sewa Set Drum | | | Rp 200.000,00 |
| | Fotocopy & Q-card MC | | | Rp 73.300,00 |
| | | | Total | Rp 3.383.300,00 |
| Konsumsi | Snack (Pengukuran) | | | Rp 235.000,00 |
| | Snack (Fitting 1) | | | Rp 320.000,00 |

Lanjutan Lampiran. 12 Pengeluaran Dana

| | | | | |
|--------------|----------------------------------|---|--------------|-------------------------|
| | Konsumsi foto booklet | | | Rp 1.012.000,00 |
| | Konsumsi Penilaian Grand Juri | | | Rp 1.068.000,00 |
| | Konsumsi Penilaian Gantung | | | Rp 332.000,00 |
| | Air Mineral | | | Rp 1.080.000,00 |
| | Snack dan makan H-1 | | | Rp 1.362.000,00 |
| | Keperluan Konsumsi | | | Rp 221.700,00 |
| | Konsumsi Hari-H | | | Rp 13.412.500,00 |
| | | | Total | Rp 19.043.200,00 |
| Perlengkapan | Air mineral untuk stimer | | | Rp 16.200,00 |
| | Trash bag | | | Rp 8.100,00 |
| | Air mineral untuk stimer | | | Rp 8.100,00 |
| | Trash bag | | | Rp 48.600,00 |
| | Plester luka | | | Rp 3.000,00 |
| | Sketsel | | | Rp 240.000,00 |
| | Alat dan perlengkapan | | | Rp 1.750.000,00 |
| | Perlengkapan | | | Rp 573.000,00 |
| | Keperluan perkab | | | Rp 41.500,00 |
| | Vee Supir | | | Rp 175.000,00 |
| | | | Total | Rp 2.863.500,00 |
| Dokumentasi | Dokumentasi Hari H | | | Rp 3.500.000,00 |
| | | = | Total | Rp 3.500.000,00 |
| | | | | |
| Humas | Print Pamflet | | | Rp 28.800,00 |
| | Kain Jarik | | | Rp 60.000,00 |
| | Cetak Undangan | | | Rp 459.000,00 |
| | Label undangan | | | Rp 4.200,00 |

Lanjutan Lampiran. 12 Pengeluaran Dana

| | | | | |
|-------------------|------------------------------|----|--------------|-------------------------|
| | Print warna | | | Rp 6.000,00 |
| | KSR | | | Rp 17.700,00 |
| | Amplop | | | Rp 6.000,00 |
| | | | Total | Rp 581.700,00 |
| | | | | |
| Make Up | Membeli lipstik | 50 | Rp 30.000,00 | Rp 1.500.000,00 |
| | Hair Do Foto Booklet | | | Rp 2.340.000,00 |
| | Keperluan foto booklet | | | Rp 102.000,00 |
| | Keperluan grand juri | | | Rp 109.400,00 |
| | Hijab & Hair Do Hari-H | | | Rp 2.800.000,00 |
| | Face Papper | | | Rp 12.500,00 |
| | | | Total | Rp 6.863.900,00 |
| | | | | |
| Backstage & Floor | Kertas HVS | | | Rp 18.000,00 |
| | Print A4 | | | Rp 12.500,00 |
| | Kardus Voting | | | Rp 10.000,00 |
| | | | Total | Rp 40.500,00 |
| | | | | |
| Model | Agency model | | | Rp 33.500.000,00 |
| | Keperluan Model | | | Rp 220.800,00 |
| | Print Grand Juri | | | Rp 12.600,00 |
| | | | Total | Rp 33.733.400,00 |
| | | | | |
| Publikasi | Keperluan Publikasi | | | Rp 1.085.696,00 |
| | | | Total | Rp 1.085.696,00 |
| Booklet | DP Fotografer (foto booklet) | | | Rp 500.000,00 |
| | Pelunasan fotografer | | | Rp 500.000,00 |

Lanjutan Lampiran. 12 Pengeluaran Dana

| | | | | |
|---|--|---|--------------|-------------------------|
| | Dp papper bag | | | Rp 400.000,00 |
| | Pelunasan papper bag | | | Rp 320.000,00 |
| | DP booklet | | | Rp 10.000.000,00 |
| | Pelunasan booklet | | | Rp 4.800.000,00 |
| | Keperluan Booklet | | | Rp 43.800,00 |
| | | | Total | Rp16.553.800 ,00 |
| Sponsorship | Transportasi dan pulsa | | | Rp 300.000,00 |
| | Carity | | | Rp 500.000,00 |
| | Wardrobe | | | Rp 375.000,00 |
| | | | Total | Rp 1.175.000,00 |
| | | | | |
| Keamanan | Fotocopy | | | Rp 76.700,00 |
| | Pembelian kain | | | Rp 22.300,00 |
| | Keperluan keamanan | | | Rp 50.000,00 |
| | | | Total | Rp 149.000,00 |
| Dekorasi, Sound & Lighting | Dekorasi, Sound & Lighting hari H | | | Rp 24.500.000,00 |
| | | | Total | Rp 24.500.000,00 |
| | | | | |
| Juri | DP Vandel | | | Rp 500.000,00 |
| | Pelunasan vandel | | | Rp 2.200.000,00 |
| | Keperluan Sie Juri | | | Rp 31.500,00 |
| | | | Total | Rp 2.731.500,00 |
| | | | | |
| Mahasiswa yang tidak mengikuti TA | 1. Intan Fauzi 2. Erfana Uji C 3. Rr. Siti Sofia N K 4. Falasifa Listioni | 4 | 222.000 | Rp 888.000,00 |

| Lanjutan Lampiran 12 Pengeluaran Dana | | | | |
|--|--|--|------------------------------|------------------------------|
| | | | Total | Rp 888.000,00 |
| | | | Total Keseluruhan | Rp 119.959.596,00 |

Lampiran 12. Susunan Acara

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