



**BUSANA PESTA MALAM UNTUK REMAJA DENGAN SUMBER IDE  
KUBAH MASJID TURKI DALAM PERGELARAN BUSANA  
“AUTHENTURE”**

**PROYEK AKHIR**

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



Disusun oleh :  
MEILIN DWINI  
NIM 13514134020

**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 DENGAN SUMBER IDE KUBAH MASJID TURKI DALAM PERGELARAN BUSANA AUTHENTURE” telah dipertahankan di depan Dewan Penguji Proyek Akhir Fakultas Teknik Universitas Negeri Yogyakarta pada Tanggal... 01 Juni 2016 .....dan dinyatakan... LULUS.....

### DEWAN PENGUJI :

Nama	Jabatan	Tanda tangan	Tanggal
Emy Yuli Suprihatin M.Si	Ketua Penguji		01 Juni 2016
Afif Ghurub Bestari, M.Pd	Sekretaris		01 Juni 2016
Triyanto, M.A	Penguji		01 Juni 2016

Yogyakarta, Mei 2016

Fakultas Teknik

Universitas Negeri Yogyakarta

Dekan



  
Dr. Moch. Bruri Triyono

NIP : 195602216 198603 1 003 

## PERSETUJUAN

Tugas Akhir yang berjudul “Busana Pesta Malam Remaja Dengan Sumber Ide Kubah Masjid Turki dalam Pergelaran Busana Authenture” ini telah disetujui oleh pembimbing untuk diujikan.



Yogyakarta, Mei 2016

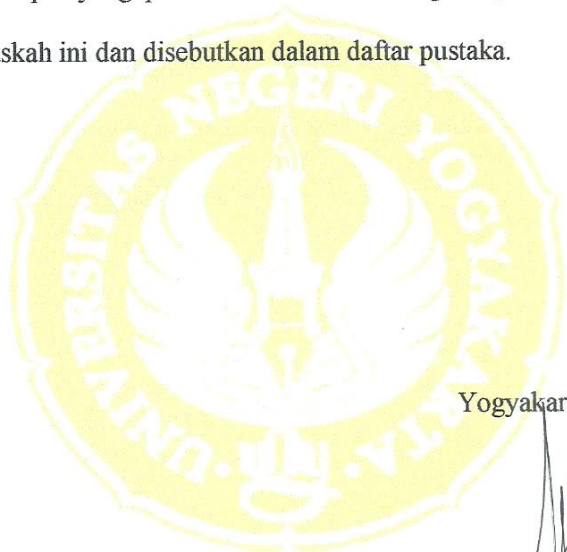
Dosen Pembimbing

**Sri Emy Yuli Suprihatin, M.Si**

**NIP. 196205031 987022 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

  
Meilani Dwini

NIM. 13514134020

## **HALAMAN PERSEMBAHAN**

Proyek Akhir ini Kupersembahkan untuk :

1. Kedua orang tua yang tercinta, ayah dan ibuku terimakasih atas kasih sayang, semangat dan dukungan yang telah diberikan untukku.
2. Kakak yang senantiasa memberikan nasihat dan support.
3. Almamaterku Tercinta Universitas Negeri Yogyakarta yang telah memberiku kesempatan dalam menimba ilmu.

## MOTTO

*“All the impossible is possible for those who believe!” by Mario Teguh*

(“Apa yang tidak mungkin bisa saja mungkin untuk mereka yang percaya” dari Mario Teguh)

*“There is no limit of struggling” by Mario Teguh*

(“Tidak ada batas untuk berjuang” dari Mario Teguh)

*“If you fall a thousand times, stand up millions of times because you don’t know how close you are to success” by Mario Teguh*

(“Jika anda jatuh seribu kali, berdirilah jutaan kali karena anda tidak tahu seberapa dekat anda untuk sukses” dari Mario Teguh)

## KATA PENGANTAR

Puji syukur penulis panjatkan kepada Allah SWT yang telah memberikan nikmat, karunia berupa kesehatan dan kesempatan sehingga penulis dapat menyelesaikan laporan Proyek Akhir yang berjudul “ Busana Pesta Malam untuk Remaja dengan Sumber Ide Kubah Masjid Turki dalam pergelaran busana *Authenture*” dengan baik.

Penulis menyadari sepenuhnya bahwa dalam penyusunan laporan Proyek Akhir ini banyak mendapatkan bimbingan, pengarahan, dan bantuan dari berbagai pihak. Oleh karena itu dalam kesempatan ini penulis mengucapkan terimakasih kepada semua pihak yang telah membantu dan bimbingan demi kelancaran dalam pembuatan dan penulis proyek akhir ini. Ucapan terimakasih penulis sampaikan kepada Yth. Bapak/ Ibu :

1. Prof. Dr. Rochmat Wahab, M.Pd. MA Selaku Rektor Universitas Negeri Yogyakarta
2. Dr. Moch Bruri Triyono selaku Dekan Fakultas Teknik Universitas Negeri Yogyakarta
3. Dr. Mutiara Nugraheni, M.Si selaku Ketua Jurusan Pendidikan Teknik Boga dan Busana Universitas Negeri Yogyakarta
4. Triyanto, MA selaku Ketua Koordinator Progam Studi Teknik Busana Fakultas Teknik Universitas Negeri Yogyakarta
5. Sri Emy Yuli Suprihatin, M.Si selaku Dosen Pembimbing Mata Kuliah Proyek Akhir

6. Triyanto, M.A Selaku Penguji Proyek Akhir
7. Afif Ghurub Bestari, M.Pd Selaku Sekertaris Penguji Proyek Akhir
8. Seluruh dosen pengampu Proyek Akhir yang memberikan bekal ilmu dan pengetahuan
9. Rulitha model yang membawakan karya ini dengan baik dalam Pagelaran *Busana Authenture*
10. Teman – teman yang telah membantu, memberikan masukan sehingga laporan ini dapat terselesaikan dengan baik.
11. 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, 25 Mei 2016

Penulis

**Meilin Dwini**

**NIM. 13514134020**

## DAFTAR ISI

	Halaman
<b>HALAMAN JUDUL .....</b>	<b>.....</b>
<b>HALAMAN PENGESAHAN .....</b>	<b>ii</b>
<b>HALAMAN PERSETUJUAN .....</b>	<b>iii</b>
<b>HALAMAN KEASLIAN KARYA .....</b>	<b>iv</b>
<b>HALAMAN PERSEMBAHAN .....</b>	<b>v</b>
<b>HALAMAN MOTTO .....</b>	<b>vi</b>
<b>ABSTRAK .....</b>	<b>vii</b>
<b>KATA PENGANTAR .....</b>	<b>viii</b>
<b>DAFTAR ISI.....</b>	<b>x</b>
<b>DAFTAR TABEL .....</b>	<b>xiii</b>
<b>DAFTAR GAMBAR.....</b>	<b>xiv</b>
<b>DAFTAR LAMPIRAN .....</b>	<b>xvi</b>
<b>BAB 1 PENDAHULUAN .....</b>	<b>1</b>
<b>A. Latar Belakang Penciptaan.....</b>	<b>1</b>
<b>B. Batasan Istilah .....</b>	<b>4</b>
<b>C. Rumusan Penciptaan .....</b>	<b>6</b>
<b>D. Tujuan Penciptaan .....</b>	<b>7</b>
<b>E. Manfaat Penciptaan .....</b>	<b>8</b>
<b>BAB II DASAR PENCIPTAAN KARYA.....</b>	<b>9</b>
<b>A. Tema Penciptaan.....</b>	<b>9</b>
<b>B. Kajian Trend .....</b>	<b>10</b>
<b>C. Kajian Sumber Ide.....</b>	<b>16</b>
1. Pengertian Sumber Ide .....	16
2. Penggolongan Sumber Ide .....	17
3. Deskripsi Sumber Ide.....	18
4. Pengembangan Sumber Ide.....	21
<b>D. Desain Busana .....</b>	<b>25</b>
1. Prinsip Penyusunan Moodboard .....	25
2. Unsur dan Prinsip Disain .....	26
3. Teknik Penyajian Gambar.....	47
<b>E. Busana pesta/kostum .....</b>	<b>51</b>
1. Deskripsi Busana Pesta .....	51
2. Pola Busana.....	68
3. Bahan Busana.....	74
4. Teknologi Busana.....	75
5. Hiasan Busana.....	83
6. Pergelaran Busana.....	86
<b>BAB III KONSEP PENCIPTAAN KARYA .....</b>	<b>98</b>
<b>A. Konsep Disain.....</b>	<b>98</b>
<b>B. Konsep Pembuatan Busana.....</b>	<b>101</b>
<b>C. Konsep Pergelaran .....</b>	<b>105</b>

<b>BAB IV PROSES, HASIL, PEMBAHASAN.....</b>	<b>108</b>
<b>A. Proses.....</b>	<b>108</b>
1. Penciptaan Disain.....	108
2. Pembuatan Busana .....	114
3. Penyelenggaraan Pergelaran Busana .....	139
<b>B. Hasil .....</b>	<b>161</b>
1. Disain .....	162
2. Busana .....	163
3. Pergelaran Busana .....	164
<b>C. Pembahasan .....</b>	<b>165</b>
<b>BAB V KESIMPULAN .....</b>	<b>168</b>
<b>A. Kesimpulan .....</b>	<b>168</b>
<b>B. Saran .....</b>	<b>170</b>
<b>DAFTAR PUSTAKA .....</b>	<b>177</b>
<b>LAMPIRAN.....</b>	<b>178</b>
<b>FOTO KARYA.....</b>	<b>179</b>

## DAFTAR GAMBAR

Gambar 1. Lingkaran Warna.....	38
Gambar 2. Desgin Sketching .....	111
Gambar 3. <i>Presentation Drawing</i> .....	111
Gambar 4. Design Hiasan .....	113
Gambar 5. Gambar Kerja bagian Depan dan Belakang .....	115
Gambar 6. Gambar Kerja Design Hiasan.....	116
Gambar 7. Pola Dasar blus Sistem So En .....	118
Gambar 8. Pola Dasar Rok sisten So En .....	119
Gambar 9. Pecah Pola Gaun Bagian Atas .....	122
Gambar 10. Pecah Pola Gaun Bagian Bawah .....	122
Gambar 11. Pola Rok Fantasi .....	123
Gambar 12. Hasil Pola Gaun Bagian Atas .....	124
Gambar 13. Hasil Pola Gaun Bagian Bawah .....	125
Gambar 14. Rancangan Bahan Sateen Velvet Untuk mididress .....	128
Gambar 15. Rancangan Bahan Tile untuk mididress.....	129
Gambar 16. Rancangan Bahan Songket Palembang untuk Rok Fantasi.....	130
Gambar 17. Fashion Illustration.....	163

## DAFTAR LAMPIRAN

- Lampiran 1. Busana Pesta Malam Tampak Depan
- Lampiran 2. Busana Pesta Malam Tampak Belakang
- Lampiran 3. Foto Model Bersama dengan Desainer
- Lampiran 4. Panggung
- Lampiran 5. Tata Letak Kursi
- Lampiran 6. Tiket VIP
- Lampiran 7. Tiket Reguler
- Lampiran 8. Pamflet Pagelaran *Authenture*
- Lampiran 9. Desain *Photobooth*
- Lampiran 10. Susunan Kepanitiaan
- Lampiran 11. Pemasukan Dana
- Lampiran 12. Pengeluaran Dana
- Lampiran 13. Susunan Acara

## ABSTRAK

### BUSANA PESTA MALAM UNTUK REMAJA DENGAN SUMBER IDE KUBAH MASJID TURKI DALAM PERGELARAN BUSANA “AUTHENTURE”

DI SUSUN OLEH :  
MEILIN DWINI  
NIM 13514134020

Pembuatan Proyek Akhir ini bertujuan untuk 1) menciptakan desain busana pesta malam dengan sumber ide Kubah Masjid Turki, 2) membuat busana pesta malam dengan sumber ide Kubah Masjid Turki, 3) mampu menyelenggarakan pergelaran busana pesta malam untuk remaja dengan sumber ide Kubah Masjid Turki dalam pergelaran busana yang bertemakan “Authenture”.

Pada tahap penciptaan busana diawali dengan mengkaji tema *Authenture*, serta sumber ide yang dikembangkan dengan konsep *distorsi*, menerapkan prinsip dan unsure desain agar tercipta busana yang sesuai dengan tema serta mengacu pada trend forecasting 2016 Resistance. Sumber ide yang digunakan dalam pembuatan desain busana pesta malam yaitu Kubah Masjid Turki, ciri khusus yang diterapkam yaitu bentuk dari kubah masjid yang diterapkan pada rok fantasi di *mididress*. Proses pembuatan busana pesta malam ini melalui tiga tahap, yaitu: 1) persiapan, 2) pelaksanaan dan 3) evaluasi. 1) Tahap persiapan meliputi pembuatan gambar kerja, pengambilan ukuran, pembuatan pola, perancangan bahan dan harga, serta pemilihan bahan. 2) Tahap pelaksanaan meliputi peletakkan pola ada bahan, pemotongan bahan, pemberian tanda jahitan, penjelujuran, penjahitan, dan menghias busana. 3) Tahap evaluasi meliputi, evaluasi proses I, evaluasi proses II, serta membahas kesesuaian hasil karya dengan desain dan konsep awal. Proses penyelenggaraan pergelaran melalui tiga tahap yaitu, 1) tahap persiapan pembentukan panitia, penentuan tema, sumber dana, dewan juri serta penentuan waktu dan tempat penyelenggaraan. 2) Tahap pelaksanaan gelar busana terdiri dari penilaian gantung, gladi bersih, dan penyelenggaraan pergelaran busana 3) Tahap evaluasi terdiri dari evaluasi kesesuaian perencanaan dengan pelaksanaan pergelaran.

Hasil mencipta desain berupa fashion illustration. Pembuatan busana pesta malam dengan sumber ide Kubah Masjid Turki berupa *mididress dengan siluet H dengan hiasan Swarovski Stone* dibagian leher. Krah yang digunakan adalah krah *turtleneck*, dengan menggunakan bahan sateen velvet, tile, dan kain tradisional Songket Palembang. Busana pesta untuk kesempatan pesta malam ini diperagakan pada hari Selasa, 19 April 2016 pukul 18.30 WIB bertempat di Auditorium Universitas Negeri Yogyakarta dengan judul “*Altin Cami*” dan tampil pada sesi kedua dengan nomor urut 61.

Kata kunci : busana pesta malam, Kubah Masjid Turki, pergelaran busana *Authenture*.

# **BAB I**

## **PENDAHULUAN**

### **A. Latar Belakang**

Kebutuhan manusia semakin meningkat baik kebutuhan pokok maupun kebutuhan pendukungnya. Kemajuan zaman yang semakin berkembang baik dalam bidang ilmu pengetahuan maupun teknologi. Hal ini membawa perubahan besar dalam kehidupan manusia.

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 social yang sudah disesuaikan dengan mode / trend yang sedang ada pada waktu – waktu tertentu.

Busana berfungsi sebagai pelindung tubuh dari bahaya luar seperti panas, virus penyakit, suhu dingin dan lain – lain. Selain itu busana merupakan penambah keindahan penampilan diri. Perkembangan mode – mode busana menyebabkan perkembangan busana yang digunakan sesuai dengan kesempatan si pemakai. Busana menurut kesempatan penggunaanya dibagi menjadi busana kerja, busana santai, busana pesta, busana olahraga dan busana yang dipakai dalam event – event tertentu.

Busana pesta adalah busana yang dikenakan untuk pesta. Busana pesta sendiri dapat digolongkan menjadi busana pesta siang dan busana pesta malam. Busana pesta malam adalah busana yang di gunakan untuk pesta pada

waktu malam hari. Busana ini lebih istimewa dari busana yang lainya untuk bahan digunakan bahan yang halus, teknik menjahitnya pun digunakn teknik yang halus untuk menunjang keindahan busana tersebut. Desain yang dibuat untuk busana pesta pun bervariasi dan tentunya sesuai dengan tren yang ada. Hal ini yang menjadi dasar para desainer sebagai pencipta busana untuk berkreasi dan berinovasi lebih dalam pembuatan busana .

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 tempat untuk melahirkan calon desainer dan wirausaha juga untuk menuangkan kemampuan mahasiswa dalam berkreasi mengembangkan idenya dalam menciptakan karya busana sesuai dengan bakat dan karakter masing masing. 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 tahapanya.

Dalam 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.

Dalam Proyek Akhir kali ini Mahasiswa Pendidikan Teknik Busana dan Teknik Busana D3 menciptakan busana pesta dengan tema “AUTENTHURE” (Authenticity of Human Nature). *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 social 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. Seperti yang kita ketahui selain kekayaan alamnya Indonesia memiliki banyak kekayaan seperti suku, bahasa dan budayanya. Untuk menggali dan menunjukkan kekayaan yang ada di Indonesia busana pesta yang akan dibuat menggunakan kain nusantara seperti kain tenun, batik, songket, lurik dan lain - lain dari berbagai pulau di Indonesia seperti pulau Jawa, Kalimantan, Sulawesi, Sumatra dan Papua. Terdapat empat tema dasar dalam Pergelaran Busana 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 sebuah Kubah Masjid di Turki. Sebuah kubah berfungsi untuk melindungi orang – orang yang ada di dalamnya dari pengaruh luar seperti panas, hujan, udara dingin dan lainnya,

seperti halnya autenture yang merupakan perlindungan diri dari manusia menghadapi pengaruh akibat kemajuan teknologi. Kubah ini memiliki bentuk atap yang melengkung dan memiliki motif timur tengah yang sangat khas.

Dalam pegelaran busana kali ini Penyusun membuat sebuah karya nyata yang ditujukan untuk remaja yang berusia 20 tahun. Pada usia tersebut mereka sedang melewati masa labil, selalu ingin yang baru, dan sedang mencari jati diri. Remaja wanita pada saat ini lebih menyukai warna cerah dan warna kalem. Mereka juga sangat menyukai desain yang modern untuk menunjukkan jiwa muda si pemakai dengan mengikuti trend yang sedang berlangsung.

## **B. Batasan Istilah**

### **1. Busana Pesta Malam Untuk Remaja**

Busana pesta malam untuk remaja adalah busana yang digunakan untuk kesempatan pesta pada malam untuk acara pesta resmi. Busana pesta malam berbentuk dress terkesan mewah dan glamour dengan detail hiasan yang menarik. Busana pesta malam ini ditujukan untuk remaja perempuan usia 20 tahun. Pada umur – umur remaja wanita tersebut mereka lebih menyukai warna cerah. Remaja pada usia tersebut juga sangat menyukai desain yang modern untuk menunjukkan jiwa muda si pemakai dengan mengikuti trend yang sedang berlangsung.

## 2. Sumber Ide Kubah Masjid Turki

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 terinspirasi dari masjid – masjid yang ada di Turki dengan karakteristik kubah yang bermotif timur tengah dan motif geometris tampak kokoh dalam proyek akhir menjadi inspirasi Sumber Ide dalam desain busana pesta malam untuk remaja yang diciptakan adalah bentuk Kubah Masjid dan motif timur tengah.

## 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. Pergelaran busana authenture adalah pergelaran yang menampilkan karya busana yang bertemakan *authenture (Authenticity for Human Nature)*. *Autencity* menggambarkan tingkat kekuatan pribadi spirit, dan karakter seseorang dalam menghadapi Pengaruh tekanan lingkungan eksternal. pada zaman sekarang ini manusia pengaruh tekanan eksternal. Pada zaman sekarang ini manusia cenderung sibuk dengan dirinya sendiri, sibuk dengan dunia maya yang kita kenal dengan social 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.

Berdasarkan batasan istilah diatas yang dimaksud dengan Busana Pesta Malam untuk Remaja adalah busana pesta malam untuk remaja usia 20 tahun dengan sumber ide Kubah Masjid di Turki yang ditampilkan di pertunjukan busana *Authenture*.

### **C. Rumusan Penciptaan**

Berdasarkan uraian diatas dapat disimpulkan :

1. Bagaimana cara menciptakan desain busana pesta malam dengan sumber ide “Kubah Masjid Turki” dalam pertunjukan busana *Authenture*?
2. Bagaimana cara membuat busana pesta malam dengan sumber ide Kubah Masjid Turki dalam pertunjukan busana *Authenture*?
3. Bagaimana menyelenggarakan pertunjukan busana pesta malam untuk remaja dengan sumber ide Kubah Masjid Turki dalam pertunjukan busana yang bertema “AUTHENTURE”

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

1. Mampu menciptakan desain busana pesta malam dengan sumber ide “Kubah Masjid Turki“
2. Memperdalam pengetahuan dan keterampilan dalam membuat busana pesta malam dengan sumber ide Kubah Masjid Turki
3. mampu menyelenggarakan pertunjukan busana pesta malam untuk remaja dengan sumber ide Kubah Masjid Turki dalam pertunjukan busana yang bertema “AUTHENTURE”

#### **E. Manfaat**

##### Manfaat Penciptaan

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 pertunjukan Authenture.
  - e. Sarana belajar berorganisasi dan bertanggung jawab dalam kepanitiaan pertunjukan.

- f. Melatih kreativitas mahasiswa dalam membuat busana pesta dengan sumber ide Kubah Masjid Turki dengan kemampuan yang dimiliki mulai dari mendisain busana sampai hasil akhir dimana busana tersebut siap untuk ditampilkannya pada pertunjukan.
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. Authenture**

Tema penciptaan pada pergelaran busana angkatan 2016 ini adalah “Authenture” Authenticity For Human Nature. Authenticity adalah sebuah istilah tertulis dalam filosofi seni dan psikologi. Authenticity menggambarkan tingkatan kekuatan pribadi, spirit, dan karakter seseorang dalam menghadapi pengaruh tekanan lingkungan eksternal. Authenticity bisa diartikan sebagai sesuatu yang orisinal, tak dibikin-bikin, penuh kepolosan, penuh keikhlasan. Sedangkan Human Nature telah diartikan sebagai sifat ideal dalam diri manusia. Di Zaman sekarang ini manusia cenderung sibuk dengan dirinya sendiri dan sibuk dengan dunia maya yang kita kenal dengan nama sosial media dan interaksi hubungan sesama manusia pun berkurang. Oleh karena itu seiring berjalannya waktu keaslian dari sifat manusia sendiri memudar karena adanya teknologi modern saat ini yang berkembang sangat pesat. Human Nature pun berarti sebagai sifat dasar atau bagian penting dari diri manusia yang diyakini telah menetap dalam waktu yang cukup lama dan melalui beragam bentuk budaya.

## **B. Kajian Trend**

Menurut Sri Widarwati (2000:22) trend adalah kecenderungan akan suatu gaya busana tertentu. Dalam hal ini suatu gambaran besar atau gerakan dalam pola pikir mode. Perkembangan fashion dalam berbusana sangat ditentukan oleh trend yang sedang digemari, padahal perputaran trend saat ini sangatlah cepat. Tetapi dalam kehidupan *fashion* juga dipengaruhi oleh keadaan dan kondisi ekonomi, sosial dan peran. Siapapun yang berada di sekitar kita bisa berpengaruh pada mode/trend. Yang penting dalam setiap trend yang muncul kita tidak perlu merasa harus mengikuti maupun sebaliknya.

Berikut ada beberapa langkah-langkah yang perlu diambil dalam mengikuti trend:

1. Mengamati sebanyak mungkin gaya muthahir dari berbagai sumber. Misalnya, majalah, surat kabar, TV, etalase, butik-butik, internet, dll.
2. Melihat kesamaan atau keseragaman dari sumber tentang garisnya, apakah cenderung feminin, maskulin, sederhana dan juga siluet atau garis luarnya.
3. Memperhatikan detail-detail yang ada. Seperti, bentuk kerah, variasi kancing, bentuk lengan, dan bagian-bagian busana yang lain.
4. Memperhatikan jenis bahan, motif dan warna yang sedang in/trend.
5. Menarik kesimpulan tentang gambaran keseluruhan gaya muthahir yang sedang berjalan.

Trend merupakan suatu gambaran besar atau gerakan dalam pola pikir mode. Trend Forecasting 2016/2017: Resistance menjadi acuan tugas akhir pergelaran busana Authenture. *Trend forecasting* merupakan suatu pendekatan ilmiah untuk memahami perkembangan pola pikir masyarakat di kota-kota besar di seluruh belahan bumi. Dengan memahami perubahan yang terjadi, para desainer akan dengan mudah membaca selera konsumen. *Resistance* dalam trenbusana 2016/2017 bermakna penolakan atau kemampuan untuk mempertahankan diri yang dikarenakan oleh banyaknya tantangan hidup yang dapat mengganggu bahkan mengancam keberlangsungan hidup manusia, mulai dari kelangkaan sumber daya alam, kualitas hidup yang menurun, perubahan iklim yang berpotensi merusak habitat, ditambah lagi dengan kondisi politik yang terus ber gejolak. Terdapat empat tema utama tren yang dikeluarkan oleh Indonesia Trend Forecasting 2016-2017 meliputi *Biopop*, *Humane*, *Colony*, dan *Refugium*.

**a. *Biopop***

*Biopop* merupakan tema yang menggambarkan kegembiraan lantaran kemajuan riset dan teknologi memberikan harapan baru dalam mengelola sumber daya alam dengan cara yang lebih ramah lingkungan. Alhasil, hasil desain bertema *Biopop* didorong oleh permainan warna yang cerah. *Biopop* memiliki beberapa sub tema yaitu:

a) *Virology*

Bentuk organic 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) *Monstrous*

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

c) *Lumino-Gel*

Berasal dari kata luminescence (luminesensi) yang berarti emisi cahaya yang bukan berasal dari zat panas. Perkembangan nano teknologi 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 yang mendominasi sub tema ini.

d) *Toon-Lab*

Bermain dengan unsure grafis dan plastic berwarna cerah dengan permukaan *shiny* atau *matte*. Terbentuk dari lembaran-lembaran yang menghasilkan bentuk abstraksi berkarakter kartun (cartoon) dan

eksperimental, sehingga diberi akhiran “ab” diakhir namanya.

**b. *Humane***

Perkembangan *wearable devices* memungkinkan manusia untuk memanfaatkan teknologi informasi. Namun, itu juga bisa mengembalikan fungsi kemanusiannya lantaran manusia membatasi diri dari ketergantungan pada net. Temuan ini menginspirasi lahirnya tema *Humane.Humane* memiliki beberapa sub tema yaitu:

a) *Integral*

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

b) *Exoplastic*

Dari prinsip exoskeleton/rangka luar yang memberi tambahan kekuatan atau kemampuan bagi penggunanya. Didominasi bahan yang lebih fleksibel seperti plastic yang dapat dikenakan seperti pakaian biasa. *Textile 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.

### c. *Colony*

Tema *Colony* mengacu pada perubahan iklim dunia yang menimbulkan paradigma mengenai kelayakan bumi sebagai tempat hidup, lahirnya pemikiran untuk mencari sebuah koloni alternatif yang mampu menjamin kelangsungan hidup generasi manusia di masa depan. Seperti layaknya komunitas yang ada di dalam sarang semut maupun sarang lebah. Hal ini menghasilkan ide untuk mencari sebuah koloni alternatif. Colony memiliki beberapa sub tema yaitu:

#### a) *Termite*

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

#### b) *Nestwork*

Proses pembuatan struktur yang diilhami 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 alternative di atas bumi maupun di luar angkasa serta mengusung konsep bangunan swasembada energi hingga pangan. Terdiri dari sel-sel yang saling berhubungan menyerupai sarang lebah. Sub bab ini didominasi oleh penggunaan

struktur dari bahan *high tech* seperti metal, plastic dan kaca yang sekaligus berfungsi penyerap cahaya matahari.

#### **d. *Refugium***

Sedangkan tema *Refugium* didasarkan pada kondisi darurat yang menuntut manusia memberi keamanan dan kualitas hidup dalam situasi penuh keterbatasan. Konsep inovasi frugal menjadi dasar dari tema tren ini. Inovasi frugal dimengerti serangkaian kegiatan disain rekayasa kreatif yang menghasilkan produk teknologi inovasi yang sangat murah (ultra-low-cost), kuat, dan mudah digunakan yang memenuhi kebutuhan pasar dengan kemampuan ekonomi rendah.

Refugium memiliki beberapa sub tema yaitu :

##### **a) *Interflex***

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

##### **b) *Armadillo***

Dilhami 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, sistem *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 cultural kebanyakan pengungsi dunia tradisi ini kemudian dipadukan dengan material dan proses dengan teknologi *modern*, menghasilkan karya *ethno-modern* dengan garis-garis dan warna eksotis sebagai aksen.

d) *Artistry*

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

## C. Kajian Sumber Ide

### 1. Pengertian Sumber Ide

Sumber ide adalah suatu sumber yang dapat merangsang lahirnya suatu kreasi (Widjningsih, 1982), sedangkan menurut Sri Widarwati, (1996:58) sumber ide adalah segala sesuatu yang dapat menimbulkan ide seseorang untuk menciptakan desain ide baru. Dalam menciptakan suatu desain busana baru, seorang perancang busana dapat mengambil berbagai objek untuk dijadikan sumber ide. Objek tersebut dapat berupa benda-benda yang ada dilingkungan di

mana perancang tersebut berada dan peristiwa-peristiwa penting yang dapat dijadikan sebagai sumber ide.

Dari pengertian di atas yang dimaksud sumber ide adalah segala sesuatu yang dapat merangsang dan menimbulkan lahirnya suatu ide seseorang untuk menciptakan suatu kreasi dan desain baru.

## **2. Penggolongan Sumber Ide**

Menurut Sri Widarwati (1996: 58), secara garis besar sumber ide dapat dikelompokkan menjadi tiga, yaitu:

- a) Sumber ide dari penduduk dunia atau pakaian daerah penduduk di Indonesia, seperti kebaya Jawa, Kimono Jepang, pakaian penduduk China, dan lain-lain.
- b) Sumber ide dari benda-benda alam, seperti bentuk dan warna tumbuh-tumbuhan, binatang, gelombang laut, bentuk awan dan bentuk benda geometris.
- c) Sumber ide dari peristiwa-peristiwa penting nasional maupun internasional, seperti PON, Olimpiade, Sea Games, Asean Games, ataupun Proklamasi Kemerdekaan RI 17 Agustus, dan lain-lain.

Dari ketiga kelompok tersebut tidak perlu diambil semuanya, tetapi dapat diambil bagian-bagian tertentu yang menjadi ciri khas atau keistimewaan dari sumber ide tersebut.

### 3. Deskripsi Sumber Ide yang diambil (Motif Kubah Masjid Turki)



Gambar 1. Kubah Masjid di Turki (Resistance)

Kubah merupakan salah satu unsur arsitektur yang selalu digunakan. Ia berbentuk seperti separuh bola, atau seperti kerucut yang permukaannya melengkung keluar. Busana Pesta Malam ini terinspirasi dari sumber ide Kubah Masjid Turki dimana Kubah Masjid merupakan pelindung bagi masjid itu sendiri. Di Timur Tengah banyak Kubah masjid yang memiliki motif yang sangat khas. Konsep shape di rok fantasi di desain menyerupai bentuk Kubah. Kubah dapat dianggap seperti suatu gerbang yang diputar pada rangka penyangganya. Ini bermakna kubah mempunyai kekuatan struktur yang besar. Sama seperti jembatan gerbang tertekan, kubah dapat dibuat dari batu bata dan beton saja, bergantung kepada daya tekanan dan geseran. Namun, kubah modern biasanya dibuat menggunakan aloi aluminium, keluli atau konkrit

diperkuat sebagai rangka dan dipadatkan dengan kepingan aluminium, tembaga, polikarbonat ataupun cermin sesuai keperluan. *Altin Cami* terinspirasi dari sumber ide Kubah Masjid Turki dimana Kubah Masjid merupakan pelindung bagi masjid itu sendiri. Di Timur Tengah banyak Kubah masjid yang memiliki motif yang sangat khas. Konsep shape di rok fantasi di desain menyerupai bentuk Kubah.

#### **4. Teori Pengembangan Sumber Ide**

Pengembangan sumber ide menurut Sri Widarwati (2000:58) hal yang dapat dijadikan sumber ide, yaitu:

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

Untuk mengembangkan sumber ide yang akan dituangkan dalam penciptaan busana, hendaknya mengetahui detail-detail atau ciri-ciri khusus yang nantinya akan dipakai. Dalam pengolahan objek akan terjadi perubahan bentuk sesuai dengan latar ataupun latar belakang senimanya. Perubahan bentuk tersebut antarlain :

### 1) Stilasi

Stilasi merupakan perubahan bentuk untuk mencapai bentuk keindahan dengan cara menggayakan objek yang digambar (Dharsono Sony Kartika, 2004 : 42). Stilasi banyak terdapat pada gambar dekorasi, baik dekorasi interior ataupun dekorasi eksinterior. Contoh dekorasi interior terdapat dalam rumah-rumah adat seluruh Indonesia, sebagai bidang-bidang, dekorasi eksterior terdapat pada relief-relief candi. Pada seni batik bentuk-bentuk stilasi mempunyai simbol yaitu menggambarkan watak-watak tertentu, misal motif parang rusak simbol kebesaran, motif garuda simbol dari kekuatan dan kekuasaan.

### 2) Distorsi

Distorsi merupakan perubahan bentuk yang menonjolkan karakteristik visual objek, sehingga mendapatkan bentuk yang sesuai dengan konsep estetika seniman (Suryo Suiradjijo, 1999:77). Bagi seorang seniman modern distorsi digunakan sebagai media untuk mengekspresikan bentuk-bentuk yang sesuai dengan konsep estetika sehingga tampak berlebih-lebihan. Misalnya melebih-lebihkan ukuran yang sebenarnya lurus dibengkokkan atau merubah bagian-bagian yang mereka anggap dapat mendominasi bentuk keseluruhan. Tetapi bagaimanapun mereka berusaha mengadakan perubahan bentuk dengan distorsi, mereka tetap menampilkan kesan unsur alam dalam karyanya. Distorsi dapat juga menggambarkan ukuran yang berlebih-lebihan dalam warna, perbedaan nada atau gelap terangnya warna

untuk lebih menonjolkan karakteristik visual tekstur dari sebuah permukaan bidang (Suryo Suiradjijo,1999:78).

3) Transformasi

Transformasi adalah penggambaran bentuk yang menekankan pada pencapaian karakter dengan cara memindahkan wujud atau figur dari objek yang digambar (Dharsono Sony Kartika, 2004 : 43)

4) Deformasi

Deformasi merupakan penggambaran bentuk yang menekankan pada interpretasi karakter, dengan cara mengubah bentuk objek dengan cara menggambarkan bentuk objek tersebut dengan hanya sebagian yang dianggap mewakili atau pengambilan unsur tertentu yang mewakili karakter hasil interpretasi yang sifatnya sangat hakiki (Dharsono Sony Kartika, 2004 : 43). Deformasi merupakan perubahan bentuk yang tidak dapat diklarifikasikan kedalam distorsi atau stilasi. Tetapi dengan deformasi, bagaimanapun bentuk yang diciptakan seniman, imajinasi penghayatannya masih dapat menangkap tema alam didalamnya.

Dari kajian teori pengembangan sumber ide tersebut dapat disimpulkan bahwa dalam pengembangan sumber ide dapat digunakan beberapa cara antara lain yaitu stilasi yang merupakan pengembangan objek dengan bentuk yang sesungguhnya misalnya objek orang, buah atau pemandangan yang digambarkan sesuai dengan karakter yang sesungguhnya. Untuk pengembangan distorsi adalah mengembangkan

suatu objek dengan menonjolkan karakteristik objek tersebut sehingga walaupun objek berubah namun karakteristiknya tetap ada dalam objek tersebut. Selain itu objek juga dapat dikembangkan secara transformasi yaitu pengembangan objek secara keseluruhan namun figurnya harus tetap ada dalam objek yang baru. Kemudian untuk pengembangan deformasi adalah pengembangan dengan cara mengubah sebagian bentuk sehingga menjadi objek yang baru namun karakteristik objek tetap ada.

Menurut Mark Mooring seorang desainer di Bergdorf Goodman, New York, dalam menciptakan model suatu busana baru, dapat dilakukan melalui beberapa langkah. Pertama, membuat busana asli dengan bahan-bahan tekstil masa kini, lalu disebarakan ke pasaran menurut musim yang sesuai dengan busana yang diciptakan. Kedua, mengambil ide darisalah satu bagian yang asli yang diperbaharui, misalnya pada bagian lengan, garis leher (*neckline*) atau sebagian dari bordiran (*embroidery*). Ketiga, mempelajari sejarah dari busana yang bersangkutan dan menikmati keindahan dari busana tersebut. Setelah itu, detail-detail yang pasti dilupakan, kemudian mulai dengan menciptakan koleksi baru tanpa meniru desain aslinya.

Kreasi baru merupakan modifikasi bentuk lama pengamatan suatu benda atau busana tradisional menjadi suatu ciptaan baru dengan harapan menjadi perhatian masyarakat dan akan dikenakan oleh si pemakai. Keberhasilan pengembangan ide-ide dan kreasi desain baru

juga didukung oleh pengetahuan yang lain, seperti sejarah busana, pengetahuan tekstil, teknologi busana, dan teknologi menjahit. Meskipun demikian, untuk mewujudkan hal itu dalam menciptakan karya tidaklah mudah, karena diperlukan suatu kreatifitas, dan kreatifitas akan menemukan makna yang sejati saat berakhir pada nilai-nilai universal, yaitu keindahan, kebenaran, dan kebaikan.

#### **D. Kajian Desain Busana**

##### **1. Prinsip Penyusunan moodboard**

Moodboard adalah komposisi gambar- gambar yang akan digunakan sebagai referensi desain yang akan diwujudkan. Dalam penyusunan moodboard ada beberapa prinsip yang harus diperhatikan :

- a) Moodboard berisitentang gambar-gambar yang termasuk sumber ide saja dan unsur pendukung seperti warna atau bentuk
- b) Dalam penyajian moodboard terdapat gambar hasil dari penciptaan desain berdasarkan moodboard yaitu *fashion illustration*
- c) Terdapat salah satu hasil nyata dari bagian busana misalnya ( manik-manik, korsase, dll)
- d) Dalam moodboard hendaknya ada contoh bahan yang digunakan dalam pembuatan desain.

## **2. Unsur dan Prinsip Disain**

### **a) Pengertian Desain Busana**

Desain adalah suatu rancangan atau gambaran suatu objek atau benda yang dibuat berdasarkan susunan dari garis, bentuk, warna, dan tekstur (Sri Widarwati, 2000: 2). Desain adalah suatu rancang gambar yang nantinya akan dilaksanakan dengan tujuan tertentu, yang berupa susunan garis, bentuk, warna dan tekstur (Widjiningih, 1982: 1). Menurut Hery Suhersono ( 2005: 11) Desain adalah penataan atau penulisan berbagai garis, bentuk, warna, dan figure yang disiptakan agar mengandung nilai-nilai keindahan.

Sehingga dapat disimpulkan bahwa desain adalah rancangan penyusunan beberapa objek seperti garis, warna, bentuk, tekstur sehingga tercipta suatu gambar atau figure yang indah. Suatu desain yang baik adalah desain yang memperlihatkan susunan yang teratur diantara objek – objek penulis desain tersebut sehingga menghasilkan suatu benda yang indah dan dapat dipergunakan.

### **b) Penggolongan Desain**

#### **1. Desain Struktur**

Desain struktur adalah desain berdasarkan bentuk, ukuran, warna, dan tekstur dari suatu benda. Desain dapat berbentuk benda yang memiliki ukuran atau dimensi maupun gambaran dari suatu benda dan dikerjakan di atas kertas.

Desain struktur pada busana disebut juga dengan siluet busana (*silhouette*). Siluet adalah garis luar dari suatu pakaian, tanpa bagian-bagian atau detail seperti lipit, kerut, kelim, kup dan lain-lain. Namun jika detail ini ditemukan pada desain struktur fungsinya hanyalah sebagai pelengkap. Berdasarkan garis-garis yang dipergunakan, siluet dapat dibedakan atas beberapa bagian yang ditunjukkan dalam bentuk huruf. Dalam bidang busana dikenal beberapa siluet yaitu :

a) Siluet A

Merupakan pakaian yang mempunyai model bagian atas kecil, dan bagian bawah besar. Bisa juga tidak mempunyai lengan.

b) Siluet H

Merupakan model pakaian dimana bagian busana terlihat lurus dengan bagian pinggang terdapat sambungan sehingga seperti huruf H.

c) Siluet I

Merupakan pakaian yang mempunyai model bagian atas besar atau lebar, bagian badan atau tengah lurus dan bagian bawah atau rok besar.

d) Siluet S

Merupakan pakaian yang mempunyai model dengan bagian atas besar, bagian pinggang kecil dan bagian bawah atau rok besar.

e) Siluet T

Merupakan pakaian yang mempunyai desain garis leherkecil, ukuran lengan panjang dan bagian bawah atau rok kecil.

f) Siluet L

Merupakan bentuk pakaian variasi dari berbagai siluet,dapat diberikan tambahan dibagian belakang dengan bentuk yang panjang/drapery. Bentuk ini biasanya terlihat pada pakaian pengantin barat.

## 2. Desain hiasan

Desain hiasan adalah desain yang berfungsi untuk memperindah desain strukturnya. Desain struktur jauh lebih penting dari desain hiasan karena desain struktur merupakan suatu yang mutlak pada setiap benda, sedangkan desain hiasan hanya untuk memperindah.

Desain hiasan pada busana mempunyai tujuan untuk menambah keindahan desain struktur atau siluet. Desain hiasan dapat berupa krah, saku, renda, sulaman, kancing hias, bis dan lain-lain. Desain hiasan harus memenuhi syarat-syarat sebagai berikut yaitu :

- a) Hiasan harus dipergunakan secara terbatas atau tidak berlebihan.
- b) Letak hiasan harus disesuaikan dengan bentuk strukturnya.
- c) Cukup ruang untuk latar belakang, yang memberikan efek kesederhanaan dan keindahan terhadap desain tersebut.
- d) Bentuk latar belakang harus dipelajari secara teliti dan samaindahnya dengan penempatan pola-pola pada benda tersebut.
- e) Hiasan harus cocok dengan bahan desain strukturnya dan sesuai dengan cara pemeliharannya.

**c) Unsur-Unsur Desain**

Seorang desainer adalah seorang seniman yang mengekspresikan ide dan kreatifitasnya dalam bentuk rancangan busana. Suatu rancangan tercipta melalui suatu proses totalitas berfikir dengan memadukan ilmu seni rupa dengan unsur-unsur lain yang mendukung. Unsur desain merupakan unsur-unsur yang digunakan untuk mewujudkan desain sehingga orang lain dapat membaca desain tersebut. Melalui unsur-unsur visual inilah seorang perancang dapat mewujudkan rancangannya.

**1. Garis**

Garis merupakan unsur tertua yang digunakan untuk mengungkapkan emosi dan perasaan seseorang (Sri Widarwati, 1993: 7-8). Menurut Widjningsih (1983: 3) garis adalah unsur

yang dapat diwujudkan untuk mewujudkan emosi. Dan dengan garis itu pula dapat menggambarkan sifat sesuatu. Garis adalah himpunan atau kumpulan titik-titik yang ditarik dari satu titik ke titik yang lain sesuai arah tujuan. Garis adalah hasil gerak satu titik ke titik yang lain sesuai dengan arah dan tujuan (Enny Zuhni Khayati, 1998: 3).

Berdasarkan pengertian di atas yang dimaksud dengan garis adalah hasil gerakan titik ke titik yang lain sesuai dengan arah dan tujuan yang dapat digunakan untuk mengungkapkan emosi seseorang. Garis merupakan unsur penting yang mempunyai fungsi sebagai berikut:

1. Membatasi bentuk strukturnya, yang disebut siluet.
2. Membagi bentuk struktur menjadi bagian-bagian yang merupakan hiasan dan menentukan model pada pakaian.
3. Menentukan periode suatu busana (siluet, periode *empire*, periode *princess*).
4. Memberi arah gerak dan pergerakan model untuk menutupi kekurangan pada bentuk tubuh.

Garis lurus member kesan ketegangan, kepastian, kekakuan dan ketegasan. Garis melengkung menurut arahnya dapat dibedakan menjadi garis sedikit melengkung, garis melengkung biasa dan garis sangat melengkung sehingga menyerupai setengah lingkaran. Garis ini dapat diimplementasikan pada beberapa bagian busana antara lain pada Garis hias (garis *princes* dan garis *empire*), Siluet busana (siluet

A, I, H, Y, S, dan lain-lain) yang diterapkan pada bagian depan dan belakang blus, bagian tengah muka blus, maupun bagian rok. Dalam pembuatan suatu desain busana unsur garis sangat mempengaruhi bentuk tubuh seseorang, sehingga dalam pembuatan desain busana dalam menerapkan garis maka harus disesuaikan dengan tubuh si pemakai. Misalnya agar terlihat lebih feminine maka banyak digunakan garis lengkung.

## 2. Ukuran

Menurut Hartatiani Sulistio (1997) ukuran dapat mempengaruhi suatu desain, termasuk keseimbangan. Jika pengaturan ukuran unsur-unsur desain tersebut dibuat dengan baik maka desain yang dibuat akan terlihat seimbang. Menurut Sri Widarwati (1993 : 10) garis dan bentuk mempunyai ukuran yang berbeda karena ukuran panjang dan besar kecilnya menjadi berbeda.

Ukuran digunakan untuk semua bagian busana karena dalam membuat busana membutuhkan ukuran untuk menyesuaikan antara badan pemakai dengan busana yang akan dibuat. Ukuran juga dapat digunakan untuk menentukan panjang dan pendek suatu busana misalnya pada rok. Ada lima macam ukuran panjang rok, yaitu :

1. *Mini* : Rok yang panjangnya 10-15 cm di atas lutut.
2. *Kini* : Rok yang panjangnya sampai lutut.
3. *Midi* : Rok yang panjangnya 10-15 di bawah lutut.
4. *Maxi* : Rok yang panjangnya di atas pergelangan kaki.

5. *Longdress* : Rok yang panjangnya sampai ke lantai.(Sri Widarwati, 1993: 10)

Ukuran dapat menentukan keseimbangan suatu busana, besar kecilnya ukuran pada suatu busana harus diperhatikan karena ukuran yang berbeda pada suatu desain dapat menimbulkan perhatian dan dapat menghidupkan suatu desain tetapi dapat pula menimbulkan ketidakserasian apabila ukurannya tidak sesuai. Misalnya untuk rok mini baik digunakan untuk wanita dengan tubuh kecil dan pendek agar kakinya lebih terlihat panjang sehingga membuat tubuh si pemakai lebih terlihat tinggi.

### **3. Arah**

Pada benda apapun dapat kita rasakan adanya arah tertentu, misalnya mendatar, tegak lurus, miring dan sebagainya. Arah ini dapat dilihat dan dirasakan keberadaannya. Hal ini sering dimanfaatkan dalam merancang benda dengan tujuan tertentu. Misalnya dalam rancangan busana, unsur arah pada motif bahannya dapat digunakan untuk mengubah penampilan dan bentuk tubuh si pemakai. Pada bentuk tubuh gemuk, sebaiknya menghindari arah mendatar karena dapat menimbulkan kesan melebarkan. Begitu juga dalam pemilihan model pakaian, garis hias yang digunakan dapat berupa garis *princes* atau garis tegak lurus yang dapat memberikan kesan meninggikan atau mengecilkan orang yang bertubuh gemuk.

#### 4. Bentuk

Setiap benda mempunyai bentuk. Bentuk adalah hasil hubungandari beberapa garis yang mempunyai area atau bidang dua dimensi(*shape*). Apabila bidang tersebut disusun dalam suatu ruang makaterjadilah bentuk tiga dimensi atau form. Jadi bentuk dua dimensiadalah bentuk perencanaan secara lengkap untuk benda atau barangdatar (dipakai untuk benda yang memiliki ukuran panjang dan lebar)sedangkan tiga dimensi adalah yang memiliki panjang, lebar dantinggi.Berdasarkan jenisnya bentuk terdiri atas bentuk naturalis ataubentuk organik, bentuk geometris, bentuk dekoratif dan bentukabstrak. Bentuk naturalis adalah bentuk yang berasal dari bentukbentukalam seperti tumbuh-tumbuhan, hewan, dan bentuk-bentukalam lainnya. Bentuk geometris adalah bentuk yang dapat diukurdengan alat pengukur dan mempunyai bentuk yang teratur, contohnyabentuk segi empat, segi tiga, bujur sangkar, kerucut, lingkaran danlain sebagainya. Sedangkan bentuk dekoratif merupakan bentuk yang sudah dirobah dari bentuk asli melalui proses stilasi atau stilir yangmasih ada ciri khas bentuk aslinya. Bentuk-bentuk ini dapat beruparagam hias pada sulaman atau hiasan lainnya yang mana bentuknyasudah tidak seperti bentuk sebenarnya. Bentuk ini lebih banyak dipakai untuk menghias bidang atau benda tertentu. Bentuk abstrakmerupakan bentuk yang tidak terikat pada bentuk apapun tetapi tetap mempertimbangkan prinsip-prinsip desain.

## **5. Nilai Gelap Terang/ *Value***

Sri Widarwati (2000: 10) mengungkapkan nilai gelap terang adalah suatu sifat warna yang menunjukkan apakah warna mengandung hitam dan putih. Berdasarkan uraian diatas, nilai gelap terang adalah tingkatan gelap terang warna yang terdapat dalam suatu desain dan warna tersebut mempunyai nilai.

Nilai gelap terang pada busana dapat mempengaruhi penampilan busana tersebut. Gelap memberikan kesan mengecilkan atau menyempitkan, sedangkan terang memberikan kesan menonjolkan dan membesarkan. Warna yang mengandung unsur gelap menggunakan unsur warna hitam, sedangkan yang mengandung unsur terang menggunakan unsur warna putih. Busana pesta pada umumnya menggunakan warna-warna yang mencolok atau gelap dan berkilau.

## **6. Warna**

Warna adalah hal yang pertama kali ditangkap oleh mata dan merupakan sumber kehidupan keduniawian yang memberikan rasa keindahan(Chodiyah & Moh. Alim Zaman, 2001). Kehadiran unsur warna menjadikan benda dapat dilihat, dan melalui unsur warna orang dapat mengungkapkan suasana perasaan atau watak benda yang dirancangnya.

Berdasarkan pendapat diatas yang dimaksud dengan warna adalah unsur rupa yang pertama kali dan mudah ditangkap oleh mata

serta merupakan sumber keduniawian yang memberikan rasa keindahan.

Menurut Hartatiati Sulistio dalam desain busana warna sama pentingnya dengan garis dan tekstur. Pemilihan warna pada desain busana yang tepat membuat karya busana kelihatan lebih indah. Sedangkan menurut Arifah A. Riyanto (2003: 46) pemilihan warna dan motif yang tepat pada suatu desain busana menentukan keindahan dan keharmonisan. Jadi dapat disimpulkan bahwa dalam pembuatan desain busana, pemilihan warna harus diperhatikan karena pemilihan warna yang tepat dapat memperlihatkan keindahan dan keharmonisan desain. Warna terdiri dari:

- a) Warna primer, terdiri dari warna merah, kuning, biru yang belum mengalami percampuran.
- b) Warna sekunder, yaitu bila dua warna primer dicampur dengan jumlah yang sama. Misalnya biru dengan kuning menjadi hijau, merah dengan kuning menjadi jingga, merah dengan biru menjadi ungu.
- c) Warna penghubung, adalah dua warna sekunder dicampur dalam jumlah yang sama.
- d) Warna asli, adalah warna primer dan sekunder yang belum dicampur putih atau hitam.
- e) Warna panas dan warna dingin, yang termasuk warna panas adalah merah, merah jingga, kuning jingga, dan kuning.

Sedangkan warna dingin meliputi hijau, biru kehijauan, biru ungu dan ungu (Menurut Sri Widarwati, 1993: 12)



Gambar 6. Lingkaran warna

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

## 7. Tekstur

Tekstur adalah sifat permukaan suatu benda yang dapat dilihat dan dirasakan, sifat-sifat permukaan tersebut antara lain kaku, lembut, kasar, halus, tebal, tipis dan tembus terang/ transparan (Sri Widarwati 1993: 14). Sedangkan menurut Widjningsih (1982: 5) tekstur adalah sifat permukaan dari garis, bidang maupun bentuk. Jadi, tekstur adalah suatu sifat permukaan benda baik berupa garis, bidang, maupun bentuk yang dapat dilihat atau dirasakan. Oleh karena itu kita bisa merasakan bahwa tekstur itu halus dan kasar

dengan diraba, tekstur itu berkilau dan kusam dengan dengan cara dilihat.

Tekstur mempunyai pengaruh yang besar terhadap bentuk badan pemakainnya karena tekstur merupakan sifat permukaan bahan. Beberapa sifat tekstur adalah

- a) Tekstur kaku, tekstur yang kaku dapat menyembunyikan atau menutupi bentuk badan seseorang tetapi akan menampilkan seseorang terlihat gemuk.
- b) Tekstur kasar dan halus, kain bertekstur kasar memberi tekanan kepada si pemakai kelihatan lebih gemuk. Sedangkan bahan yang halus tidak akan mempengaruhi kesan ukuran badan, asalkan tidak mengkilap.
- c) Tekstur lemas, kain dengan tekstur yang lembut dan lemas akan memberi efek yang luwes, sesuai untuk model-model busana dengan kerut dan draperi.
- d) Tekstur tembus pandang, kain yang tembus pandang kurang bisa menutupi bentuk badan yang dirasa kurang sempurna, misalnya terlalu gemuk atau terlalu kurus dan kelihatan langsing.
- e) Tekstur mengkilap dan kusam, kain yang mempunyai tekstur mengkilap membuat si pemakai kelihatan lebih gemuk, sedangkan tekstur yang kusam dapat memberi kesan lebih kecil.(Sri Widarwati, 2000).

#### **d) Prinsip- Prinsip Desain**

Prinsip desain adalah suatu cara untuk menyusun unsur- unsur sehingga tercapai perpaduan yang memberi efek tertentu (Sri Widarwati, 1993: 15). Prinsip-prinsip desain adalah cara untuk menggunakan, mengkombinasikan, dan menyusun unsur-unsur desain dengan prosedur tertentu sehingga dapat memberikan efek-efek tertentu. Oleh karena itu apabila prinsip desain diterapkan pada sebuah desain busana dengan benar, maka akan tercipta busana yang indah. Adapun prinsip-prinsip desain adalah:

##### **1. Keselarasan (Harmoni)**

Suatu desain dikatakan serasi apabila perbandingannya baik, keseimbangan baik, mempunyai sesuatu 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 (Sri Widarwati, 2000 : 15).

Menurut Widjningsih (1982 : 11) Harmoni adalah suatu prinsip dalam seni yang menimbulkan kesan adanya kesatuan melalui pemilihan dan susunan objek serta ide-ide. Suatu susunan dikatakan harmoni apabila semua objek dalam suatu kelompok kelihatan mempunyai persamaan dan apabila letak garis-garis yang terpenting mengikuti bentuk objeknya. Jadi keselarasan atau harmoni merupakan persamaan, penyesuaian, dan keserasian antara macam-

macam unsur desain yaitu selaras antara garis dan bentuk, tekstur dan warna sehingga tercapai kesatuan yang harmonis.

Menurut Widjiningih (1982 : 11-15) aspek dalam prinsip desain untuk keselarasan/ harmoni ada lima, yaitu:

- a) Keselarasan garis dan bentuk, beberapa garis yang dikombinasikan akan menghasilkan bentuk yang harmoni apabila menggunakan macam-macam garis yang penting yang terdiri dari pengulangan, kontras dan peralihan.
- b) Keselarasan ukuran, keserasian akan terjadi apabila ukuran yang seimbang dipergunakan bersama-sama. Supaya pada hiasan harmoni dalam ukuran, maka besar kecilnya hiasan harus disesuaikan dengan besar kecilnya benda yang dihias.
- c) Keselarasan dalam tekstur, untuk memperoleh harmoni dalam tekstur, maka tekstur yang halus dikombinasikan dengan yang halus pula, dan yang kasar dengan yang kasar.
- d) Keselarasan dalam ide, suatu contoh harmoni dalam ide adalah penempatan hiasan sulaman bayangan pada selendang yang berbahan sifon.
- e) Keselarasan dalam warna, keserasian warna yang baik akan didapat bila warna yang dipakai tidak terlalu banyak.

Dari urian diatas dapat disimpulkan bahwa keselarasan adalah persamaan, keselarasan dan penyesuaian dari unsur-unsur desain.

Misalnya dalam suatu desain busana pesta kita dapat menyelaraskan beberapa hal yaitu :

- a) Menyelaraskan bahan yang digunakan misalnya bila akan menggunakan bahan sifon maka dapat bahan utamanya dapat menggunakan bahan satin agar lebih glamor untuk busana pesta dan menyesuaikan bahan *sifon* yang elegan dan melangsai.
- b) Menyelaraskan warna yang digunakan misalnya akan menggunakan bahan bahan hijau dan putih maka kombinasikan warna tersebut dengan sesuai, gunakan salah satu warna bahan untuk didominasi sebagai bahan utama.
- c) Menyelaraskan hiasan misalnya dalam busana menggunakan bahan mengkilap seperti satin, sutra, sifon, maka gunakan hiasan yang berkilau misalnya payet, mutiara dan lain-lain.
- d) Menyelaraskan bentuk misalnya desain tersebut menggunakan rok balon maka lengan sebaiknya menggunakan lengan balon atau lengan *puff* untuk menyelaraskan bentuk atau siluet busana.

## **2. Perbandingan (Proporsi)**

Perbandingan atau proporsi adalah unsur-unsur pada desain busana sehingga tercapai keselarasan yang menyenangkan (Sri Widarwati, 2000). Sedangkan menurut Widjningsih (1982:13) proporsi adalah hubungan satu bagian dengan bagian yang lain dalam suatu susunan. Jadi proporsi adalah susunan dari unsur-unsur

desain busana antara bagian yang satu dengan bagian yang lain hingga tercapai keselarasan.

Menurut Arifah A. Riyanto (2003: 52) perbandingan atau proporsi pada desain busana dapat dilakukan pada satu atau semua dari empat macam, antara lain:

- a) Proporsi yang pertama yaitu proporsi dalam satu bagian seperti memperbandingkan panjang ke lebar dalam satu benda proporsi segi empat atau pada rok.
- b) Proporsi yang kedua yaitu proporsi diantara bagian-bagian dari suatu desain seperti proporsi dalam satu model rok dan blus atau celana dengan kemeja. Proporsi diantara bagian-bagian dari suatu desain ini dapat pula berupa proporsi warna yang dikombinasikan dengan warna lain seperti satu warna polos dengan warna yang bercorak.
- c) Proporsi yang ketiga yaitu proporsi dari keseluruhan bagian suatu desain, dapat dicontohkan dengan memperbandingkan keseluruhan busana dengan adanya warna yang gelap dan terang, yang polos dan yang bercorak, adanya rompi yang bercorak atau gelap pada suatu desain, dan lain-lain.
- d) Proporsi yang keempat yaitu dari tatanan busana dan pelengkapya seperti adanya bentuk dan ukuran suatu desain dan yang melengkapinya ketika busana dipergunakan. Sebagai contoh perbandingan antara ukuran scarf, dasi, bros, atau

corsage dengan keseluruhan busana, atau benda lainnya yang dapat melengkapi busana.

Perbandingan atau proporsi sangat penting dalam membuat suatu karya busana, dengan perbandingan dan proporsi maka kita dapat merencanakan seberapa besar pembagian dari unsur-unsur busana tersebut misalnya dalam memilih corak busana, misalnya apabila akan membuat busana untuk orang yang gemuk maka pilihlah corak yang kecil-kecil agar pemakai tidak menjadi tambah gemuk.

### **3. Keseimbangan (*Balance*)**

Keseimbangan pada suatu desain digunakan untuk memberikan perasaan kesenangan dan kestabilan (Sri Widarwati, 1993: 17). Menurut Widjiningsih (1982) keseimbangan akan terwujud apabila penggunaan unsur-unsur desain yaitu garis, bentuk dan warna yang lain dalam suatu desain dapat memberi rasa puas.

Menurut Widjiningsih (1982 : 19), keseimbangan dapat dibagi menjadi tiga yaitu:

- a) Keseimbangan Formal (*Bisimetri*), yaitu apabila objek dari bagian kiri dan kanan garis tengah atau pusat suatu desain sama jaraknya.

- b) Keseimbangan Informal (*Occult*), yaitu beberapa objek yang tidak serupa atau tidak mempunyai jumlah perhatian sama dan diletakkan pada jarak yang berbeda dari pusat.
- c) Keseimbangan Obvius, yaitu jika objek bagian kiri dan bagian kanan tidak serupa tetapi keduanya mempunyai daya tarik yang sama.

Tiga macam keseimbangan tersebut diatas adalah keseimbangan yang bisa diterapkan dalam sebuah busana dimana masing-masing keseimbangan tersebut sama-sama menempatkan hubungan jarak, karena meskipun tidak ada keseimbangan yang penuh dalam busana, tetapi unsur yang lain bisa membuat busana tampak seimbang dan bagus walaupun berbeda bentuk penerapannya. Menurut Sri Widarwati (1993) ada dua cara untuk memperoleh keseimbangan, yaitu :

- a) Keseimbangan Simetris, yaitu unsur pada bagian kanan dan kiri suatu desain memiliki jarak yang sama.
- b) Keseimbangan Asimetris, yaitu unsur pada bagian kanan dan kiri suatu desain memiliki jarak yang berbeda dari pusat, tetapi masih diimbangi oleh salah satu unsur yang lain.

#### **4. Irama (Ritme)**

Irama adalah pergerakan yang dapat mengalihkan pandangan mata dari suatu bagian ke bagian lain (Sri Widarwati, 1993 : 17).

Sedangkan menurut Arifah A. Riyanto (2003 : 57) irama pada suatu desain busana merupakan suatu pergerakan yang teratur dari suatu bagian ke bagian lainnya.

Jadi pengertian irama adalah suatu gerakan teratur yang menentukan selaras atau tidaknya suatu desain busana dan dapat mengalihkan pandangan mata dari suatu bagian ke bagian lain.

Ada empat cara untuk menghasilkan irama dalam desain yaitu:

a) Pengulangan

Cara untuk menghasilkan irama adalah pengulangan garis antara lain: pengulangan garis lipit, renda-renda, pengulangan corak, pengulangan bentuk dan lain-lain.

b) Radiasi

Radiasi adalah garis pada pakaian yang memancar dari titik pusat menghasilkan irama. Misalnya pusat perhatian diletakkan pada bahu sebelah kanan menggunakan korsase besar dengan mutiara besar ditengahnya maka untuk radiasi gunakan manik-manik kecil atau payet yang ditabur rapi.

c) Peralihan Ukuran

Pengulangan dari ukuran besar ke ukuran kecil atau sebaliknya yang akan menghasilkan irama. Misalnya bila menggunakan hiasan origami ataupun korsase maka buatlah dari berbagai ukuran yang diletakkan dari yang paling besar kekecil ataupun sebaliknya sesuai dengan desain yang diinginkan.

d) Pertentangan

Pertentangan adalah pertemuan antara garis tegak lurus dan garis mendatar pada lipit atau garis hias.

**5. Pusat Perhatian (*Center of Interest*)**

Dalam busana harus memiliki bagian yang lebih menarik dari bagian yang lainnya. Menurut Arifah A. Riyanto (2003 : 66) pusat perhatian adalah suatu bagian dalam desain busana yang lebih menarik dari bagian-bagian lainnya. Pusat perhatian disebut juga aksentasi (Widjiningih, 1982 : 25).

Untuk menciptakan pusat perhatian/ aksentasi pada suatu susunan, ada dua cara yang perlu diketahui, yaitu penggunaan warna, garis, bentuk dan ukuran yang kontras serta pemberian hiasan. Pusat perhatian pada busana dapat berupa krah yang indah, ikat pinggang, lipit pantas, pusat perhatian ini hendaknya ditempatkan pada suatu yang baik dari sisi pemakai (Sri Widarwati, 1993: 21).

Jadi definisi dari pusat perhatian atau aksentasi adalah suatu bagian dalam desain busana yang lebih menarik dari bagian-bagian lainnya yang bisa didapat dari penggunaan warna, garis, bentuk dan ukuran yang kontras serta pemberian hiasan sehingga dapat menutupi kekurangan bentuk tubuh. Misalnya apabila seseorang mempunyai leher bagus maka untuk menonjolkan bagian leher maka

center of interest diberi pada leher misalnya diberi renda-renda atau aksesoris berbeda yang menarik.

## **6. Kesatuan (*Unity*)**

Unity atau kesatuan merupakan sesuatu yang memberikan kesan adanya keterpaduan tiap unsurnya. Hal ini tergantung pada bagaimana suatu bagian menunjang bagian yang lain secara selaras sehingga terlihat seperti sebuah benda yang utuh tidak terpisah-pisah. Misalnya leher berbentuk bulat diberi krah yang berbentuk bulat pula dan begitu juga sebaliknya.

## **3. Teknik Penyajian Gambar**

Dalam menggambar atau membuat desain busana terdapat beberapa teknik penyajian yaitu :

### **a) Desain Sketsa (*Design Sketching*)**

Desain Sketsa (*Design Sketching*) adalah desain yang digunakan untuk mengembangkan ide-ide dan menerapkannya pada kertas secepat mungkin. Widarwati ( 2000 : 72 ). Ada beberapa hal yang harus diperhatikan dalam menggambar sketsa ini yaitu :

- 1) Gambar sketsa harus jelas, tidak menggunakan detail-detail yang tidak perlu digambarkan.
- 2) Dapat dibuat langsung diatas kertas atau menggunakan kertas berproporsi

- 3) Gambar pose sebaiknya lebih divariasikan, dan memperlihatkan hal-hal yang menarik dalam desain tersebut.
- 4) Di atas kertas *sheet*, kita menggambar semua detail bagian busana seperti kerah, lengan, hiasan dan lain sebagainya.
- 5) Pengembangan gambar dikerjakan dalam kertas *sheet* yang sama.
- 6) Jangan menghapus apabila timbul ide baru. Jadi dalam kertas *sheet* ini ada beberapa model dan detail-detail yang bervariasi sehingga akhirnya akan tertuang berbagai sumber ide yang dapat dipadupadankan nantinya.
- 7) Memilih desain yang disukai dari beberapa gambar yang telah ada sehingga tercipta gambar desain yang sesuai dan baik.

**b) Desain Produksi (*Production Sketching*)**

Desain Produksi ( *Production Sketching* ) adalah suatu yang akan digunakan untuk tujuan produksi suatu busana. Sri Widarwati (2000: 75). Hal-hal yang harus diperhatikan adalah sebagai berikut :

- 1) Semua detail harus digambar secara jelas dan disertai keterangan yang mendukung gambar tersebut.
- 2) Pose digambar dengan proporsi yang sebenarnya.
- 3) Menggambar semua bagian baik depan maupun belakang.
- 4) Harus memperhatikan detail-detail yang berhubungan dengan produksi seperti kup, saku, kancing dan lain-lain.

Desain produksi digunakan untuk membantu bagian produksi dalam membuat busana tersebut. Dengan adanya desain produksi maka mempermudah janda dalam menganalisa desain tersebut.

**c) Desain Presentasi ( *Presentation Drawing* )**

*Presentation Drawing* atau penyajian gambar adalah desain model busana yang digambar lengkap dengan warna atau corak kain pada suatu pose tubuh tertentu yang dapat dilihat pada bagian muka dan belakang (Arifah A. Riyanto, 2003 : 144). Sedangkan menurut Sri Widarwati (1993 :77) *Presentation Drawing* adalah suatu sajian gambar atau koleksi yang ditunjukkan kepada pelanggan (*buyer*).

Dalam penyajian gambar dan pengaturannya (*lay out*) ada beberapa hal yang harus diperhatikan yaitu, sketsa desain dibuat dengan teliti pada kertas kerja; membuat sheet bagian belakang (*back view*) yang digambarkan diatas proporsi tubuh atau digambar sebagian (*flat*); detail pakaian diberi sedikit keterangan; serta menempelkan contoh bahan pada sheet selebar 2,5 x 2,5 cm.

**d) Desain Ilustrasi (Fashion Illustration)**

*Fashion Illustration* adalah suatu sajian gambar *fashion* yang dimaksudkan untuk tujuan promosi suatu desain. Seorang *fashion illustrator* bertugas membuat suatu ilustrasi untuk promosi suatu desain dan biasanya bekerja untuk suatu majalah, koran, buku dan lain-lain (Sri Widarwati, 1993 : 78).Sedangkan menurut Arifah A. Riyanto (2003 : 146) *fashion illustration* adalah cara menggambar

desain busana dengan mempergunakan proporsi tubuh yang lebih panjang yang biasanya lebih panjang pada kaki, yaitu yang pada umumnya untuk dewasa mengambil ukuran sembilan atau sepuluh, bahkan sampai 12 kali tinggi kepala.

**e) Desain Tiga Dimensi (Three Dimention Drawing)**

*Three Dimention Drawing* merupakan suatu sajian gambar yang menampilkan ciptaan desain busana dengan bahan sebenarnya yang dibuat dalam tiga kenampakan atau tiga dimensi (Sri Widarwati, 1993 :79). Dalam menggambar tiga dimensi, langkah-langkah yang ditempuh adalah sebagai berikut:

- 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 atas dan bawah, sisi badan kanan dan kiri. Untuk bagian lubang leher, lubang lengan dan batas bawah rok tidak dipotong, tetapi diselesaikan dengan penyelesaian jahitan yang sesungguhnya.
- 4) Menggunting bahan sesuai model ditambah satu cm untuk penyelesaian gambar dan untuk penyelesaian jahitan.
- 5) Menjahit dan menyelesaikan kerung leher, lubang lengan, bagian bawah rok dan melengkapinya sesuai model.
- 6) Memberi lem pada bagian-bagian yang nantinya tertutup bahan.
- 7) Menempelkan kapas sebagian agar tidak mengenai bahan.

- 8) Memasukkan bahan pada bagian yang terpotong, kemudian lem pada bagian yang buruk.
- 9) Memasukkan sejumlah kapas agar berkesan timbul dan tampak lebih menarik.
- 10) Memberi lapisan kertas yang kuat untuk menutupi dan merapikan sajian gambar pada bagian yang buruk.
- 11)

## **E. Kajian Busana Pesta**

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

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

Jadi busana pesta adalah busana yang dikenakan pada kesempatan pesta baik pesta pagi, pesta siang, pesta sore maupun pesta pada malam hari, dimana busana yang dikenakan lebih istimewa dibandingkan

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

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

**a) Busana Pesta Pagi**

Busana pesta pagi adalah busana yang dikenakan pada kesempatan pesta pagi hari. Untuk busana pesta pagi hari, dipilih warna yang lembut yaitu biru, hijau, ungu, warna-warna muda dan cerah serta bahan yang digunakan bisa dari bahan sutera, batik dan lain-lain. Menurut Prapti Karomah (1990) motif bahan untuk busana pesta pagi hari adalah bunga, polos atau bentuk geometris. Dan model yang dipakai adalah bentuk leher berkrah atau tanpa krah, lengan pendek,  $\frac{3}{4}$  atau panjang, rok suai, lingkaran atau  $\frac{1}{2}$  lingkaran, kerut dan lipit. Sedangkan untuk pelengkap yang digunakan lebih sederhana dari pesta malam yaitu perhiasan emas tetapi tidak berlebihan, sepatu tinggi dan tas berkilau.

**b) Busana Pesta Sore**

Busana pesta sore adalah busana yang dikenakan untuk kesempatan pesta baik yang bersifat resmi atau tidak resmi pada waktu sore hari (Enny Zuhni Khayati, 1998: 3). Bahan untuk busana pesta sore lebih baik dari busana pesta pagi atau siang, model lebih bervariasi, warna bahan lebih menyolok atau lebih gelap dan

cenderung hampir sama dengan busana pesta malam hari. Perhiasan yang dipakai sebaiknya tidak berkilau.

c) **Busana Pesta Malam**

Busana pesta malam adalah busana yang dikenakan pada kesempatan pesta malam hari dari waktu mulai matahari terbenam sampai waktu berangkat tidur baik bersifat resmi atau tidak resmi (Enny Zuhni Khayati, 1998: 3). Model dan perhiasan busana pesta malam lebih mewah dari pada busana pesta pagi maupun pesta sore hari. Menurut Prapti Karomah (1990) busana pesta malam biasanya memilih bahan yang berkualitas lebih halus, lembut jika dibandingkan dengan busana pesta pagi maupun sore hari, bahan yang digunakan seperti chiffon, organsa, taffeta, satin, beledu dan bahan-bahan yang berkilau, dipilih warna-warna yang agak tua seperti hitam, biru tua, coklat tua, merah dan sebagainya. Pelengkap busana untuk pesta malam sesuai dengan model, bahan, warna dan tidak berlebihan, menggunakan sepatu bertumit tinggi dari kulit halus atau dari kain, dan perhiasan yang digunakan lebih mewah dari pada busana pesta pagi maupun pesta sore hari.

Hal-hal yang perlu diperhatikan dalam membuat desain adalah memperhatikan karakteristik pemakai, yaitu faktor individu/pemakai dan faktor lingkungan. Kesalahan dalam memilih busana akan berakibat fatal bagi sipemakai, karena busana yang semuladiharapkan dapat mempercantik diri dan dapat menutupi kekurangan tidak

terwujud, bahkan kadang-kadang kekurangan tersebut terlihat semakin menonjol. Untuk mengatasi permasalahan-permasalahan di atas, dalam memilih busana ada beberapa faktor yang harus diperhatikan, baik faktor individu maupun faktor lingkungan. Adapun yang menyangkut faktor individu seperti: bentuk tubuh, umur, warna kulit, jenis kelamin dan kepribadian. Sedangkan yang menyangkut faktor lingkungan adalah: waktu, kesempatan dan perkembangan mode. Untuk lebih jelasnya akan diuraikan sebagai berikut:

### **1) Faktor Individu**

Dalam membuat busana sangat perlu memperhatikan karakteristik faktor individu pemakai yaitu bentuk tubuh, warna kulit, kepribadian, jenis kelamin, usia, dll.

#### **a) Bentuk tubuh**

Bentuk tubuh manusia tidaklah sama satu dengan lainnya, perbedaan tersebut disebabkan oleh perkembangan biologis serta perbedaan tingkat umur. Setiap manusia mengalami irama pertumbuhan yang berbeda-beda, ada yang gemuk pendek, kurus tinggi, gemuk tinggi dan kurus pendek. Karena tidak semua busana dapat dipakai oleh semua orang, dengan kata lain desain busana untuk orang gemuk jelas tidak cocok untuk orang yang bertubuh kurus, begitu juga sebaliknya. Maka, di dalam memilih busana mengenali bentuk tubuh sangatlah penting. Bentuk tubuh ideal

sangatlah didambakan oleh semua orang, karena hampir semua desain busana dapat dipakainya, sehingga bentuk tubuh ideal merupakan dambaan semua orang. Adapun yang dimaksud dengan tubuh ideal untuk seorang wanita, menurut Enna Tamimi (1982:41) bentuk badan yang ideal mempunyai ukuran lingkaran dada dan pinggul yang sama besar. Ukuran pinggang sekurang-kurangnya 10 cm lebih kecil dari ukuran dada atau pinggul, serta letak garis pinggang pada batas  $\frac{3}{4}$  tinggi badan yang diukur dari kepala. Dengan kata lain jika letak garis pinggang dibawah atau di atas  $\frac{3}{4}$  tinggi badan serta lingkaran pinggang yang hampir sama besar dengan lingkaran badan dan lingkaran pinggul, maka ukuran yang begini termasuk ukuran yang kurang ideal. Bentuk tubuh yang kurang ideal ini banyak pula macamnya, ada yang gemuk pendek, kurus tinggi, kurus pendek, bahkan ada yang bungkuk, pinggul terlalu kecil, bidang bahu terlalu lebar atau terlalu sempit. Semua bentuk tubuh ini termasuk bentuk tubuh yang tidak ideal. karena masing-masingnya memiliki kelemahan atau kelainan. Kelemahan-kelemahan ini dapat disembunyikan dengan memilih desain pakaian yang sesuai dengan bentuk tubuh masing-masing, setiap kekurangan tersebut dapat ditutupi dengan busana yang dipakai. Untuk seseorang yang bertubuh gemuk pilihlah desain yang memberikesan melangsingkan, dan yang bertubuh kurus memilih desain yang memberikan kesan menggemukkan. Desain

busana untuk seseorang yang bidang bahunya sempit pilihlah desain yang memberikan kesan melebarkan, untuk seseorang yang memiliki buah dada terlalu kecil atau terlalu besar, semua ini perlu mendapat perhatian yang serius sebelum membuat busana agar busana yang serasi dengan bentuk tubuh dapat diwujudkan.

b) Umur

Umur seseorang sangat menentukan dalam pemilihan busana, karena tidak seluruh busana cocok untuk semua umur. Perbedaan tersebut tidak saja terletak pada model, tetapi juga pada bahan busana, warna, serta corak bahan. Busana anak-anak jauh sekali bedanya dengan busana remaja dan busana orang dewasa. Untuk itu di dalam pemilihan busana yang serasi usia pemakai merupakan kriteria yang tidak dapat diabaikan.

c) Warna Kulit

Warna kulit adalah suatu hal yang harus dipertimbangkan dalam memilih busana. Walaupun warna kulit orang Indonesia disebut sawomatang, namun selalu ada perbedaan antara satu dengan yang lainnya. Maka, hal ini hendaknya mendapat perhatian supaya busana yang dipakai betul-betul sesuai dengan sipemakai

d) Kepribadian

Kepribadian merupakan suatu hal yang perlu diperhatikan dalam memilih busana. Menurut Winarno ada 6 (enam) tipe yang sangat mempengaruhi dalam pemilihan busana tersebut, antara lain:

### 1) *Tipe Romantis*

Sifatnya sensitif dan berperasan halus, serta agak senang menonjolkan kewanitaannya.

a) Bahan yang disukai tipis, lemas, jatuh dan berkilau.

Misalnya, chiffon, satin, voille, samit, dll.

b) Corak bahan, tipe romantis lebih senang memilih motif-motif bunga yang lembut, boleces (onde-onde), bordiran/sulaman.

c) Warna yang disukai, yaitu warna-warna lembut, pastel, hitam.

d) Busana yang disukai, busana yang bersiluet lebar, berkerut, besusun, banyak memakai variasi serat dan frills. Selain itu juga gemar mengenakan busana model/desain yang terbuka seperti back less dan strapless.

e) Perlengkapan busana yang disukai, yaitu tas tangan kecil berantai, sepatu dengan hak kecil tinggi high heels, dan perhiasan kecil-kecil cemerlang/berkilau.

### 2) *Tipe Sportif*

Sifatnya suka sewajarnya, senang bergaul, berpendirian keras.

a) Bahan busana yang disukai, yaitu bahan yang mudah perawatannya, seperti bahan linen, katun, jeans, courduroy, dll.

- b) Corak bahan, tipe sportif lebih senang memilih motif kotak-kotak dan garis-garis.
- c) Warna yang disukai, yaitu warna yang mempunyai potongan kontras, misalnya warna abadi hitam dan putih.
- d) Busana yang disukai, busana yang mempunyai potongan sederhana, misalnya shirt-dress, hem shirt, gaun berlipat, celana panjang, jacket dengan model klasik.
- e) Perlengkapan busana yang disukai, yaitu tas pundak, sepatu dengan tumit rendah, ikat pinggang lebar model sederhana, perhiasan rustical (perhiasan yang dibuat dari bahan alam seperti batu), scraf.

### 3) *Tipe Feminin Aktif*

Sifatnya berperasaan halus, tidak suka menolak yang keterlaluan.

- a) Bahan yang disukai : jersey, bahan rajut, bahan tembus terang, dan wool.
- b) Warna yang disukai adalah warna-warna yang cerah dan segar.
- c) Corak bahan, yaitu bunga-bunga, bahan bertumpal (ram stof)
- d) Busana yang disukai, busana yang membentuk tubuh, seperti folk fore (rok bertumpuk), celana panjang, costum, rok sepan dengan belahan depan/samping/belakang.

- e) Perlengkapan busana yang disukai yaitu tas tangan yang terbuat dari kulit dan ukuran besarnya sedang, sepatu yang mempunyai tumit tinggi dan terbuka. selain itu juga gemar menggunakan perhiasan yang sedang in.

#### 4) *Tipe Emansipasi*

Sifatnya, akit, senang berdikari, sekses tak tergantung orang lain serta dalam berpakaian percaya diri.

- a) Bahan yang disukai adalah bahan-bahan yang berkualitas tinggi, misalnya bahan sutera, batik halus, tenunan lurik.
- b) Warna yang disukai yaitu warna-warna netral dan tenang.
- c) Corak bahan yang disukai, garis-garis kecil, boleces (onde-onde) dan polos.
- d) Busana yang disukai adalah kostum dan celana panjang.
- e) Perlengkapan busana yang disukai yaitu, tas sederhana bahan kulit, sepatu sederhana bahan kulit, perhiasan klasik seperti perak dan ukir-ukiran.

#### 5) *Tipe Elegant*

Sifatnya, pasif, ingin dikagumi, berwibawa, bertipe pemimpin.

- a) Bahan yang disukai yaitu bahan yang berkualitas tinggi, pilihan dan mahal seperti sutera, georgette, dan wool.
- b) Corak bahan yang disukai adalah kotak-kotak, segitiga dan polos.

- c) Warna yang disukai kombinasi warna lembut dan mengkilap, warna yang senada, dan menyukai pemusatan perhatian pada satu bagian busana.
- d) Busana yang disukai adalah gaun-gaun yang elegant (berkesan anggun) dan gaun berplise.
- e) Perlengkapan busana yang disukai adalah tas tangan/tas gantung dari kulit, sepatu bertutup dengan tumit kecil, dan perhiasannya perhiasan asli dari batu permata.

#### 6) *Tipe Extravagance*

Tipe ini banyak dipengaruhi oleh unsur panggung, bersifat demonstratif, kadang-kadang amat menyolok dan aneh bagi pandangan umum.

- a) Bahan yang disukai adalah bahan yang dirajut (lubang-lubang, jaring-jaring), lame, bahan-bahan yang menyolok, satin bahan berjuntai, dll.
- b) Corak bahan yang disukai, corak abstrak atau yang sedang trend.
- c) Warna yang disukai adalah kombinasi warna menyolok, warna-warna kusam atau balel.
- d) Busana yang disukai adalah busana jenis aneh, kadang-kadang asimetris terbuka, dengan bermacam-macam variasi jahitan, misalnya tambalan (patch work).

- e) Perlengkapan busana yang disukai adalah tas yang dirajut, semi tambal, kulit asli, ban kepala, bulu-bulu/rumbai-rumbai, anyam-anyaman, perhiasan metal.

Pendapat lain yang dikemukakan oleh Sri Ardiati Kamil dalam buku Desain Busana II oleh SrinWidarwati (2000:31) bahwa tipe tubuh wanita secara garis besar dapat dapat dikelompokkan berdasarkan pengelompokan individu-individu dengan perbedaan-perbedaan yang menyolok dalam kepribadian serta bentuk badannya. Tipe yang dimaksud meliputi:

7) *Tipe Dramatic (maskulin)*

Wanita yang termasuk golongan ini biasanya mempunyai ciri-ciri, yaitu: Perangai atau sifat terbuka, kuat, agresif, cara berpikir dan gerakannya lembut dan *sophisticate*, tenang, percaya diri, postur tubuh tinggi dengan tulang besar dan tegap, rambut lurus dan licin, suara penuh, nada rendah dan enak didengar. Dari ciri-ciri tersebut, maka bahan yang sebaiknya dikenakan yaitu bahan yang teksturnya berat, tebal dan bermotif. Motif-motif pada tekstil sebaiknya besar dan mengembang, bentuk geometris, motif bunga-bunga. Warna dengan intensity yang kuat dan dengan value yang rendah. Desain yang cocok dengan garis lurus memanjang/vertikal.

8) *Tipe Ingenue (feminin)*

Wanita tipe ini mempunyai sifat yang berlawanan dengan tipe dramatic. Kepribadian sangat feminin, lemah lembut, serta agak

pemalu, suka menghindar dari perhatian umum dan melihat dunianya menurut pandangannya sendiri. Ciri-ciri wanita bertipe feminin/*ingenue* adalah: berbadan pendek dengan tulang besar, perasaan halus, rambutnya sedikit berombak, dan memikat.

Jenis bahan tekstil yang digunakan dalam berbusana adalah bahan yang memiliki tekstur lembut, halus, tembus terang, dan ringan. Apabila memakai bahan yang bermotif, motif yang cocok adalah motif kecil-kecil. Warna yang cocok yaitu warna-warna yang dicampur dengan warna abu-abu (*grayed*).

#### 9) *Tipe Intermediet*

Wanita golongan ini mempunyai kepribadian maupun bentuk tubuh diantara kedua tipe maskulin dan feminin. Wanita bertipe intermediet sebaiknya menghindari garis-garis, warna, tekstur yang ekstrim, seperti terlalu mengkilat, terlalu halus, dan warna yang kontras, dan pilihan motif sebaiknya motif ukuran sedang.

## 2. **Faktor Lingkungan**

Dalam memilih busana, perlu dipertimbangkan keserasian dengan lingkungan, baik lingkungan masyarakat tempat tinggal, maupun lingkungan tempat bekerja. Faktor lingkungan ini sangat besar sekali pengaruhnya dengan kehidupan kita sehari-hari, untuk itu kita senantiasa berusaha agar selaluditerima oleh lingkungan, antara lain dengan memakai busana yang serasi. Untuk menciptakan busana yang serasi banyak faktor

yang harus diperhatikan, tetapi keserasian berbusana yang berkaitan dengan lingkungan adalah sebagai berikut:

**a) Waktu**

Berbusana mengingat waktu berarti memperhitungkan pengaruh sinar matahari. Keadaan pada waktu-waktu tertentu membawakan suasana yang berbeda-beda. Di pagi hari udara sejuk suasana tenang, di siang hari udara panas suasana sibuk, di malam hari udara dingin suasana tenang. Suasana inilah yang mungkin harus dijadikan dasar pertimbangan dalam membuat busana. Misalnya busana untuk siang hari, warna-warna yang panas atau menyolok haruslah dihindari, agar tidak mengganggu orang yang melihatnya. Dengan kata lain tidak semua busana dapat dipakai untuk setiap waktu dan semua kesempatan, karena kesempatan yang berbeda menuntut pula jenis busana yang berlainan. Jadi setiap individu tidak hanya dapat memiliki satu atau dua jenis busana saja, tetapi harus disesuaikan dengan aktivitas masing-masing mereka. Semakin banyak kegiatan seseorang, maka beranekaragam pulalah busana yang dibutuhkan, karena keadaan pada waktu tertentu membawakan suasana yang berbeda-beda sesuai dengan waktu dan kesempatan masing-masing, baik di rumah, di kantor, di sekolah, di lapangan olahraga, berpesta, dan lain sebagainya.

**b) Kesempatan**

Berbusana menurut kesempatan berarti kita harus menyesuaikan busana yang dipakai dengan tempat ke mana busana

tersebut akan bawa, karena setiap kesempatan menuntut jenis busana yang berbeda, baik dari segi desain, bahan maupun warna dari busana tersebut. Berikut ini dapat kita lihat pengelompokan busana menurut kesempatan antarlain:

1) Busana Sekolah

Desain busana sekolah untuk tingkat Sekolah Dasar (SD), Sekolah Lanjutan Tingkat Pertama (SLTP), dan Sekolah Lanjutan Tingkat Atas (SLTA), ditentukan oleh Departemen Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia. Untuk pria terdiri dari celana dan blus dengan kerah kemeja, untuk wanita rok lipit searah untuk SD, rok dengan dua lipit hadap pada bagian muka, rok dengan satu lipit hadap pada tengah muka untuk SLTA. Warna merah tua untuk SD, warna biru untuk SLTP, dan warna abu-abu untuk SLTA. Ada kalanya model dan warna busana sekolah ditentukan sendiri oleh pihak sekolah masing-masing.

2) Busana Kuliah

Desain busana untuk mahasiswa/si adalah bebas. Namun kebanyakan dari mereka memilih rok dan blus atau kemeja dan celana. Hal ini disebabkan karena rok, blus dan kemeja, celana dalam pemakaiannya dapat diselang-selingi, maksudnya: dengan memiliki dua lembar rok atau celana pemakaiannya dapat divariasikan dengan tetap memperhatikan keserasiannya.

3) Busana Kerja

Busana kerja adalah busana yang dipakai untuk melakukansuatu pekerjaan dalam menjalani kehidupan sehari-hari. Busanakerja banyak macamnya, sesuai dengan jenis pekerjaan yangdilakukan. Jenis pekerjaan yang berbeda menuntut pula perbedaanmodel, bahan dan warna yang diperlukan. Untuk busana kerjadi bengkel pilihlah desain yang mempunyai banyak kantong, karenamodel yang begini dapat menghemat waktu dan tenaga, sebab alat-alatyang dibutuhkan dapat disimpan di dalam kantong tersebut yangbila diperlukan dapat diambil dengan cepat.Busana untuk bekerja di kantor, sering dibuat seragam denganmodel klasik, yang biasanya terdiri dari rok dan blus untuk wanita,celana dan kemeja untuk pria. Jika memilih model sendiri, pilihlahdesain yang sederhana, praktis, tetapi tetap menarik sertamemberikan kesan anggun dan berwibawa. Hindarilah pakaian yangketat, serta garis leher yang rendah atau terbuka, karena desainyang seperti ini kurang sopan dan mengganggu dalam beraktivitas.Untuk memilih busana kerja ada beberapa hal yang harus diperhatikanantara lain:

- a) Modelnya sopan dan pantas untuk bekerja serta dapatmenimbulkan kesan yang menyenangkan bagi sipemakai danbagi orang yang melihatnya.
- b) Praktis dan memberikan keluwesan dalam bergerak.
- c) Bahan yang mengisap keringat.

#### 4) Busana Pesta

Busana pesta adalah busana yang dipakai untuk menghadiri suatu pesta. Dalam memilih busana pesta hendaklah dipertimbangkan kapan pesta itu diadakan, apakah pestanya pagi, siang, sore ataupun malam, karena perbedaan waktu juga mempengaruhi model, bahan dan warna yang akan ditampilkan. Selain itu juga perlu diperhatikan jenis pestanya, apakah pesta perkawinan, pesta dansa, pesta perpisahan atau pesta lainnya. Hal ini juga menuntut kita untuk memakai busana sesuai dengan jenis pesta tersebut. Misalnya pesta adat, maka busana yang kita pakai adalah busana adat yang telah ditentukan masyarakat setempat. Jika pestanya bukan pesta adat, kita boleh bebas memilih busana yang dipakai. Walaupun demikian ada beberapa hal yang harus diperhatikan antara lain:

- a) Pilihlah desain yang menarik dan mewah supaya mencerminkan suasana pesta.
- b) Pilihlah bahan busana yang memberikan kesan mewah dan pantas untuk dipakai ke pesta, misalnya: sutra, taf, beludru, dan sejenisnya. Tetapi kita harus menyesuaikan dengan jenis pestanya, apakah pesta ulang tahun, pesta perkawinan dan sebagainya. Di samping itu juga disesuaikan dengan tempat pesta dan waktu pestanya.

## 5) Busana Olahraga

Busana olahraga adalah busana yang dipakai untuk melakukan olahraga. Desain busana olahraga disesuaikan dengan jenis olahraganya. Setiap cabang olahraga mempunyai jenis busana khusus dengan model yang berbeda pula. Untuk olahraga voli dan bola kaki biasanya terdiri dari blus kaos dan celana pendek dengan model tertentu, begitu juga untuk busana renang didesain dengan model yang melekat di badan dan garis leher yang lebih terbuka. Busana renang biasanya dilengkapi dengan kimono yang berfungsi untuk menutupi tubuh jika berada di luar kolam renang. Begitu juga untuk olahraga sepak takraw, tenis meja dan lain sebagainya, masing-masing menuntut pula suatu bentuk busana yang khusus.

Ada beberapa hal yang harus diperhatikan dalam memilih busana olahraga antara lain:

- a) Pilihlah bahan busana yang elastis
- b) Pilihlah bahan yang mengisap keringat
- c) Pilihlah model busana yang sesuai dengan jenis olahraga yang dilakukan.

## 6) Busana Santai

Busana santai adalah busana yang dipakai pada waktu santai atau rekreasi. Busana santai banyak jenisnya, hal ini disesuaikan dengan tempat dimana kita melakukan kegiatan santai

atau rekreasi tersebut. Ada beberapa hal yang perlu diperhatikan dalam memilih busana santai di antaranya yaitu:

- a) Pilihlah desain yang praktis dan sesuaikan dengan tempat bersantai. Jika santai di rumah pilihlah model yang agak longgar, bila santai ke pantai pilih model leher yang agak terbuka agar tidak panas, jika santai ke gunung pilihlah model yang agak tertutup agar udara dingin dapat diatasi.
- b) Pilihlah bahan yang kuat dan mengisap keringat.

Seiring dengan kemajuan ilmu pengetahuan dan teknologi, mode busana juga berkembang dengan pesat, walaupun kadang kala mode tersebut tidak sesuai dengan tata cara berbusana yang baik, namun mode tetap bergulir dari waktu ke waktu. Perkembangan mode sangat besar pengaruhnya pada kepribadian seseorang, sehingga setiap mode yang muncul selalu saja ada yang pro dan ada yang kontra, apalagi Indonesia yang terdiri dari bermacam-macam suku yang masing-masingnya mempunyai busana yang beranekaragam. Bagi masyarakat yang terlalu kaku dan fanatik dengan tata cara aturan berbusana tentu akan sulit mengikuti perkembangan mode. Hal ini masih dianggap wajar, karena tanpa disadari mode tersebut pada umumnya dipengaruhi oleh mode yang datang dari mancanegara yang mungkin akan besar pengaruhnya terhadap kepribadian seseorang, namun semua ini terpulung kepada

pribadi kita masing-masing dalam memilih mode yang sedang berkembang.

## 2. Pola Busana

### a) Metode/ Sistem Pembuatan Pola Busana

Dalam pembuatan busana dikenal dua cara pembuatan pola yaitu secara drapping dan secara konstruksi.

#### 1) *Drapping*

*Drapping* adalah cara membuat pola atau busana dengan meletakkan kertas tela sedemikian rupa diatas badan seseorang yang akan dibuatkan busananya mulai dari tengah muka menuju ke sisi dengan bantuan jarum pentul (Widjningsih, 1990: 1). *Drapping* adalah pembuatan pola atau busana langsung pada badan atau paspop dengan menggunakan kertas tella atau kain coba (Sicillia Sawitri, 1994: 19).

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

#### 2) Pola Konstruksi

Pola Konstruksi adalah pola yang dibuat berdasarkan ukuran dari bagian-bagian badan yang diperhitungkan secara matematis dan digambar pada kertas sehingga tergambar bentuk badan muka dan

belakang, rok, lengan, kerah dan sebagainya (Widjiningsih, 1994 : 3). Pola konstruksi dapat dibuat untuk semua jenis bentuk badan dengan berbagai perbandingan sehingga diperoleh pola konstruksi yang baik. Namun begitu pola konstruksi tak lepas dari kekurangan dan kelebihan. Menurut Widjiningsih (1994 : 4).

Kekurangan dari pola konstruksi adalah:

- a) Menggambaranya tidak mudah
- b) Memerlukan waktu yang lebih lama
- c) Membutuhkan banyak latihan

Kelebihan dari pola konstruksi adalah:

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

Menurut MH. Wancik (2000) dari pola konstruksi berkembanglah bermacam-macam sistem, yaitu sistem *J. H. C. Meyneke*, sistem *Clarmant*, sistem Muhawa, sistem So'en, sistem *Dressmaking* dan sistem Praktis. Sedangkan menurut Soekarno (2004) metode membuat pola konstruksi ada beberapa, yaitu metode *Dressmaking*, metode SO-EN, metode *Cuppens Geurs*, metode *Meyneke*, metode *Charmant*, metode *Danckaerts*, metode *Leeuw Van Rees*.

Teknik pembuatan busana untuk kesempatan pesta malam dengan sumber ide Kubah Masjid Turki ini menggunakan pola konstruksi dengan pola dasar sistem praktis yang dikembangkan.

#### **b) Pola Busana (Cara Pengambilan Ukuran)**

Menurut Widjiningasih (1994: 1) pola busana terdiri dari beberapa bagian, yaitu pola badan (blus), lengan, kerah, rok, kulot dan celana yang masih dapat diubah sesuai model yang dikehendaki. Sebelum membuat pola, terlebih dahulu dilakukan pengambilan ukuran terhadap tubuh model. Dalam membuat pola, harus melalui beberapa tahapan, yaitu:

##### **1) Pengambilan Ukuran**

Pada proses pembuatan suatu pola konstruksi diperlukan suatu ukuran yang jenis ukurannya diambil sesuai keperluan. Ukuran-ukuran yang diperlukan serta pengambilan ukuran pada setiap sistem atau metode pola konstruksi busana memerlukan ketelitian. Sebelum mengambil ukuran tubuh seseorang, sebaiknya perhatikan bentuk bahu, pinggang dan panggulnya. Ukuran pada bagian-bagian tersebut pasti berbeda pada setiap orang. Hal ini membuat setiap pola yang dibuat akan mempunyai ukuran yang berlainan juga. Sehingga orang yang akan diukur sebaiknya mengenakan busana yang pas badan agar ukuran yang diambil dapat akurat. Sebelum memulai mengukur, sebaiknya

mengikatkan pelerban/tali yang lemas pada bagian-bagian yang akan diambil ukuran untuk ukuran lingkaran. Selain itu juga untuk membatasi, diantaranya bagian pinggang sebagai batas badan bagian atas dan bagian bawah.

Ukuran yang dipergunakan untuk membuat pola busana pesta malam dengan sumber ide Kubah Masjid Turki, sebagai berikut :

a) Lingkar Badan

Diukur pada bagian badan belakang, melalui titik ketiak hingga melingkari payudara, diambil angka pertemuan meteran dalam keadaan pas, kemudian ditambah 4 cm pada hasil ukurannya.

b) Lingkar Pinggang

Diukur pada bagian pinggang yang sudah diikat dengan *vetter-band*, diambil angka pertemuan meteran dalam keadaan pas, kemudian ditambah 2 cm pada hasil ukurannya.

c) Lingkar leher

Diukur sekeliling leher, diambil angka pertemuan meteran pada lekuk leher bagian depan.

d) Lebar Muka/Lebar Dada

Diukur dari  $\pm 5$  cm dibawah lekuk leher, diukur mendatar dari kerung lengan sebelah kanan.

e) Panjang Dada

Diukur dari lekuk leher ke bawah sampai dengan batas pinggang (*pinggang yang terikat vetter-band*)

## f) Panjang Sisi

Diukur dari kerung lengan ke bawah sampai batas pinggang.

## g) Lebar Bahu

Diukur dari bahu tertinggi sampai tulang atas bahu terendah.

## h) Panjang Lengan

Diukur dari ujung bahu/pangkal bahu, sampai panjang lengan yang diinginkan.

## i) Lingkar Kerung Lengan

Diukur pada sekeliling kerung lengan dalam keadaan pas, kemudian ditambah  $\pm 4$  cm.

## j) Jarak Payudara

Diukur dari puncak payudara sebelah kiri ke kanan.

## k) Tinggi Puncak

Diukur dari batas pinggang ke atas sampai kurang 2 cm dari puncak payudara.

## l) Ukuran Pemeriksa/Ukuran Uji

Diukur dari pertengahan pinggang bagian depan, serong melalui payudara terbesar ke bahu terendah, kemudian teruskan ke pertengahan pinggang belakang.

## m) Panjang Punggung

Diukur pada bagian punggung, dari tulang ruas leher yang menonjol di pangkal leher, turun ke bawah sampai batas pinggang bagian belakang.

## n) Lebar Punggung

Dari ruas leher turun  $\pm 8$  cm, diukur dari kerung lengan sebelah kiri sampai kerung lengan sebelah kanan.

o) Panjang Bustire

Dari tinggi puncak dada keatas  $\pm 9$  cm, kemudian pada  $\pm 9$  cm diatas puncak dada diukur ke bawah sampai di bawah pinggang, sesuai yang diinginkan.

p) Panjang Rok

Diukur mulai dari batas pinggang ke bawah sampai panjang rok yang diinginkan.

q) Lingkar Panggul

Diukur sekeliling panggul terbesar, dari ukuran pas di tambah  $\pm 4$  cm.

r) Tinggi Panggul

Diukur dari garis pinggang sampai batas panggul.

### 3. Bahan Busana

a) **Bahan Busana Pesta**

Busana pesta malam biasanya menggunakan bahan yang bagus, dengan hiasan yang menarik sehingga kelihatan istimewa (Chodiyah dan Wisri A. Mamdy, 1982 : 166). Bahan yang bagus disini bukan berarti harus mahal, melainkan yang memberi kesan mewah dan biasanya berkilau dan tembus terang. Menurut Arifah A. Riyanto (2003: 203) bahan yang digunakan untuk busana pesta antara lain: crepe, sifon,

organsa, taffeta, beledu, lame, sutera, voille, jersey, satin, corduroy, woll.

Busana pesta malam untuk wanita dewasa dengan sumber ide Kubah MasjidTurki bahan yang dipilih adalah bahan Sateen Velvet sebagai bahan utama, Songket Palembang sebagai rok fantasi, dan bahan Katun Ero sebagai bahan vuring.

- 1) Sateen Velvet
- 2) Songket Palembang
- 3) Katun Ero

#### **4. Teknologi Busana**

Teknologi busana adalah cara atau teknik yang digunakan dalam pembuatan busana agar menghasilkan busana yang pas dan nyaman untuk dipakai. Penjahitan busana untuk kesempatan pesta malam dikerjakan dengan mesin jahit, kemudian teknik penyelesaiannya sebagian besar diselesaikan dengan tangan seperti pengeliman, serta penyelesaian rompok, sehingga memakan waktu yang relatif lama serta membutuhkan ketelatenan. Di dalam pembuatan busana, teknik yang digunakan adalah:

##### **a) Teknologi Penyambungan (Kampuh)**

Kampuh adalah kelebihan jahitan atau tambahan jahitan untuk menghubungkan dua bagian dari busana yang dijahit (Nanie Asri Yulianti, 1993 : 4). Kampuh ada dua macam, yaitu:

## 1. Kampuh Buka

Kampuh terbuka yaitu kampuh yang tirus sambungannya terbuka/dibuka, teknik penyelesaian tirus ini ada beberapa cara:

- a) *Kampuh terbuka dengan penyelesaian setikan mesin*, penyelesaian tirus dengan cara melipat kecil pinggiran tirus dan disetik dengan mesin sepanjang pinggiran tersebut.
- b) *Kampuh terbuka dengan penyelesaian tusuk balut*, yaitu penyelesaian tirus di sepanjang pinggiran tirus diselesaikan dengan tusuk balut.
- c) *Kampuh terbuka yang diselesaikan dengan obras*, yaitu penyelesaian di sepanjang pinggiran tirus diselesaikan dengan diobras. Cara ini pada saat sekarang banyak dipakai terutama untuk busana wanita dan busana pria (celana pria).
- d) *Kampuh terbuka diselesaikan dengan rompok* (dijahit dengan kain serong tipis, dilipat dan disetik) ini hanya dipakai untuk busana yang dibuat dari bahan/kain tebal. Kegunaannya untuk menyambungkan (menjahit) bagian-bagian bahu, sisi badan, sisi rok, sisi lengan, sisi jas, sisi mantel, sisi celana, dan belakang celana.

## 2. Kampuh Tutup

Kampuh tutup adalah tirus sambungannya tidak terbuka/dibuka, melainkan dijadikan satu. Cara penyelesaian kampuh ini antara lain:

- a) **Kampuh Balik**

Kampuh balik yaitu kampuh yang dikerjakan dengan teknik membalikkandengan dua kali jahit dan dibalikkan dengan cara, pertama dengan menjahit bagian buruk menghadap bagian buruk (bagian baik) yang bertiras dengan lebar tiras dengan ukuran 3 mm, jika memungkinkan dibuat lebih halus/kecil, kemudian dibalikan dan dijahit dari bagian buruk menghadap bagian baik dengan pinggir tirasnya masuk ke dalam, hasil kampuh ini paling besar 0,5 cm. Kegunaan kampuh balik untuk:

- 1) Menjahit kebaya yang dibuat dari bahan tipis.
- 2) Menjahit kemeja.
- 3) Pakaian tidur dan sebagainya.

b) **Kampuh Pipih**

Kampuh pipih yaitu kampuh yang mempunyai bekas jahitan pada satu sisi sebanyak dua setikan, dan sisi yang sebelahnya satu setikan, kampuh ini bisa dipakai untuk dua sisi (untuk bagian luar atau bagian dalam yang mana keduanya sama-sama bersih). Teknik menjahit kampuh pipih, lipat kain yang pinggirannya bertiras selebar 1,5 cm menjadi 0,5 cm, tutup tirasnya dengan lipatan yang satu lagi. Kampuh ini dipakai untuk menjahit kain sarung, kemeja, celana, jaket, pakaian bayi, dan sebagainya.

c) **Kampuh Perancis**

Kampuh perancis adalah kampuh yang hanya terdiri dari satu jahitan yang didapatkan dengan cara menyatukan dua lembar kain.

Kain bagian baikberhadapan sesama baik, tetapi tidak sama lebar/pinggirnya, lipat pinggirkain yang satu (kain yang lebih lebar) dengan kain yang lain, lalu jahit tirasdengan lebar 0,6 mm. Kampuh perancis ini cocok dipakai untuk menjahitbahan yang tipis.

d) Kampuh Sarung

Kampuh sarung adalah kampuh yang tampak dari kedua sisinya. Kampuh sarung dipakai untuk menyambung bahan bercorak kotak-kotak, untuk menjahit pakaian yang dipakai bolak-balik, juga untuk garis lengkung pada model pakaian. Kampuh ini pada bagian baik dan buruk sama, terdapat dua jalur setikan.Caramelakukan setikan kampuh sarung adalah sebagai berikut: (a) pinggiran dan(b) sama-sama besar, kampuh semula 1 cm lalu keduanya di kumpul berpadu,tiras dilipat dengan posisi saling berhadapan dan dapat dibantu denganjelujuran. Tirasnya sama-sama di lipat menjadi 0,5 cm lalu dijahit pinggirannyadari bagian buruk. Kegunaan kampuh sarung ini adalah untuk menjahit kainsarung pelakat (kain sarung bercorak/kotak-kotak) ketika menjahit corak/kotaknya harus sama juga untuk menjahit kemeja, jas, dan jaket.

Pada pembuatan busana pesta malamini, kampuh yang digunakan adalah kampuh buka yang tirasnya tidak diselesaikan

karena menggunakan furing dan teknik penyelesaian kelim dilekat dengan furing.

**b) Teknologi *Interfacing***

*Interfacing* adalah bahan yang dipergunakan untuk memberikan bentuk pada busana agar busana nampak rapi (Sicilia Sawitri, 1997 : 21). Bagian yang perlu diberi *interfacing* adalah bagian kerah, lapel kerah, pundung dan lidah tengah muka. *Interfacing* ada dua jenis yaitu *interfacing* dengan perekat dan tanpa perekat.

Pada pembuatan busana pesta untuk kesempatan pesta malam ini, *interfacing* yang digunakan adalah *interfacing* dengan perekat yang direkatkan pada bagian bustire (penuh), badan atas dari bahu sampai kerung lengan, badan belakang bagian atas, lengan (penuh).

**c) Teknologi *Facing***

*Facing* sebagai penyelesaian bagian lapel kerah, lapisan lidah pada bagian muka dan sebagai hiasan jika menggunakan warna lain (kombinasi warna) dari busananya (Nannie Asri Yulianti, 1993). Sedangkan menurut Sicillia Sawitri (1997: 21) *Facing* adalah lapisan yang tampak dari luar, misalnya lapel kerah, lapisan belahan pada tengah muka.

Bahan yang dapat digunakan untuk *facing* adalah:

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

**d) Teknologi *Interlining***

*Interlining* adalah pakaian yang menempel pada pakaian yang dilapisi (Sicilia Sawitri, 1997). Sedangkan menurut Goep Poespo, *interlining* adalah bahan pelapis antara, bila tidak dipergunakan dapat dilapisi, dapat juga dipasang diantara *lining* dengan busana yang akan dilapisi.

Sehingga dapat dijelaskan bahwa *interlining* adalah bahan yang menempel letaknya diantara bahan yang dilapisi dan *lining*. Bahan *interlining* yaitu bahan yang berbulu, misalnya bahan furs.

**e) Teknologi *Lining***

*Lining* adalah kain pelapis yang berfungsi sebagai pelapis busana dan penutup jahitan, sehingga busana nampak rapi baik dari bagian luar maupun bagian dalam (Sicilia Sawitri, 1997 : 20). *Lining* biasanya juga disebut sebagai vuring. *Lining* adalah pelapis untuk melapisi kain yang bahannya tipis atau kain yang terasa gatal dikulit (M.H. Wanchik, 2000: 61)*Lining* biasanya juga disebut sebagai furing. Pemotongannya sesuai dengan pola busananya. Dalam pemilihan bahan untuk *lining*, harus memenuhi syarat-syarat antara lain:

- 1) Tahan lama sesuai dengan bahan pokok
- 2) Tidak tembus terang
- 3) Tidak luntur
- 4) Tahan obat dalam proses dry cleaning
- 5) Warna cocok atau harmonis dengan bahan pokoknya
- 6) Bahannya halus (Sicilia Sawitri, 1997 : 20).

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 Yuliati, 1993 : 76). Pemilihan *lining* harus disesuaikan dengan bahan pokok, bentuk busana, warna busana serta memiliki karakter hampir sama dengan bahan pokoknya. Contoh kain furing yaitu abute, asahi, erro, vool (Prapti Karomah, 1990 : 30).

Menurut Nanie Asri Yuliati (1993) teknik pemasangan *lining* ada dua cara yaitu : teknik lepas dan teknik lekat. Pengertiannya yaitu:

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

Pada pembuatan busana pada kesempatan pesta malam ini, *Lining* yang digunakan adalah kain ero, agar pemakai nyaman menggunakan busana tersebut, selain menyerap keringat, bahan ero sejenis katun yang nyaman digunakan. Penggunaannya *full furing*, yaitu pada bagian bustire (penuh), badan dan lengan (penuh), dan rok juga menggunakan *full furing*.

#### f) **Teknologi Pengepresan**

Pengepresan adalah suatu metode atau cara yang dilakukan untuk mendapatkan hasil jahitan yang rapi. Ada tiga tingkatan dalam proses pengepresan yaitu sebelum memotong, selama penjahitan dan setelah pakaian selesai dijahit. Untuk mendapatkan hasil yang sempurna pada busana tailoring harus dilakukan pengepresan berulang-ulang. Cara mengepres disini adalah dengan penyetricaan. Alat-alat yang digunakan untuk melakukan pengepresan antara lain: papan pres (papan seterika), papan lengan, bantalan *tailor (Tailor's Ham)*, kain pengepres, seterika uap minimal 1100 watt, roll untuk kampuh/ *seam roll* (Sicilia Sawitri, 1997 : 70-72).

Langkah-langkah pengepresan menurut M.H. Wanchik(2000) yaitu sebagai berikut :

1. Sebelum menyetrica, perhatikan dulu jenis kain apakah tahan panas atau tidak.
2. Pada saat menyetrica, sebaiknya dilapisi dengan kain katun atau kertas agar tidak mengkilap atau meninggalkan bekas (belang). Untuk hasil yang lebih baik, basahilah dengan air pada bagian yang akan disetrica.
3. Pada saat menyetrica bagian yang cembung, masukkan bantalan kayu dibawahnya agar bagian tersebut menjadi licin menurut bentuknya. Untuk bagian yang cekung, gunakan bagian ujung setrika untuk mengepres.

Pengepresan sangat berpengaruh terhadap penampilan busana, dengan pengepresan yang baik maka hasil jahitan suatu busana akan terlihat lebih rapi dan baik jatuhnya. Oleh sebab itu, tiap proses menjahit, sebaiknya kampuh dipres dengan rapi.

## 5. Hiasan Busana

### a) Desain Hiasan Busana

Desain hiasan busana adalah segala sesuatu yang dihiaskan pada busana agar busana tersebut memiliki nilai yang tinggi terutama nilai keindahannya (Enny Zuhni Khayati, 1998: 17). Sedangkan menurut Widjiningih (1982: 1) desain hiasan (*decorative design*) ialah desain yang berfungsi untuk memperindah suatu benda. Jadi dapat disimpulkan bahwa desain hiasan busana adalah suatu desain yang dibuat untuk memperindah busana agar busana tersebut mempunyai nilai keindahan yang lebih tinggi. Desain hiasan ini dapat berbentuk saku, renda, pita hias, lipit, kancing dan lain-lain.

Menurut Enny Zuhni Khayati (1998 :18) hiasan dilihat dari segi bahannya dapat digolongkan menjadi:

- 1) Hiasan dari benang
- 2) Hiasan dari kain
- 3) Hiasan dari logam
- 4) Hiasan dari kayu
- 5) Hiasan dari plastik

- 6) Hiasan Istimewa, hiasan yang tergolong istimewa antara lain:
- a) *Gim*, yaitu sejenis per yang sangat lembut berbentuk spiral dari logam berlapis warna emas atau perak.
  - b) *Ribbing*, yaitu sejenis bahan tricot (kaos) yang biasanya digunakan sebagai hiasan atau detail busana.
  - c) *Breading*, yaitu hiasan yang berupa tali, bentuknya menyerupai tali corel tetapi lebih padat, digunakan untuk tali tas.
  - d) Hiasan Prada, yaitu hiasan dengan warna kuning keemasan atau putih yang diperoleh melalui proses pewarnaan atau pencelupan kain batik.
  - e) Hiasan manik-manik

Manik-manik merupakan butiran atau lempengan yang bagian tengahnya lubang kecil yang berguna untuk merekatkan barang atau kain yang akan dihiasi. Jenis manik-manik antara lain:

- a) Swarovski Stone, yaitu jenis manik-manik berbentuk menyerupai kristal dengan beragam bentuk dan warna.
- b) Monte atau mutiara, yaitu jenis manik-manik yang bentuknya bulat, ukurannya bervariasi.
- c) Pasiran, yaitu jenis manik-manik yang bentuknya bulat kecil-kecil, agak pipih dan tengahnya berlubang.
- d) Payet atau ketep, yaitu jenis manik-manik yang bentuknya lempengan pipih bulat dan tengahnya berlubang. Bentuknya

bervariasi seperti ketep daun, ketep bunga, binatang, kerang, bintang dan lain-lain.

- e) Hallon, yaitu jenis manik-manik yang bentuknya panjang menyerupai lidi, di bagian tengah terdapat lubang kecil. Ukuran panjangnya bermacam-macam dari 0,3-6 cm.
- f) Parel atau padi-padian, berbentuk seperti biji padi atau oval tengahnya memiliki lubang, warnanya seperti putih mutiara, putih pelangi, putih perak, emas dan warna lain.
- g) Batu Manikam, bentuknya menyerupai bebatuan terbuat dari kaca, plastik transparan atau dari batu-batuan asli.
- h) Manik-manik bentuk bebas, merupakan pengembangan bentuk-bentuk yang sudah ada, kemudian pada permukaannya diberi ukiran atau ornamen yang bercorak etnis.

**b) Desain Pelengkap Busana**

Pelengkap busana adalah segala sesuatu yang dipakai untuk melengkapi dalam berbusana baik yang bersifat praktis atau untuk menambah keindahan saja (Prapti Karomah, 1990: 32). Sedangkan menurut Sri Widarwati (1993: 33) pelengkap busana atau asesoris adalah semua yang kita tambahkan pada busana setelah mengenakan gaun, rok, blus, kain dan kebaya. Pelengkap busana ditinjau dari fungsinya dibagi menjadi dua kelompok, yaitu:

- 1) Pelengkap Busana Praktis

Yaitu semua pelengkap busana disamping mempunyai fungsi untuk memperindah penampilan tetapi juga mempunyai fungsi khusus untuk melindungi tubuh si pemakai. Pelengkap busana praktis ini biasa juga disebut sebagai Milineris. Misalnya sepatu, topi, kacamata, tas, arloji, payung, bandana dan sarung tangan.

## 2) Pelengkap Busana Estetis

Yaitu pelengkap busana yang hanya memenuhi fungsi untuk memperindah busana yang dikenakan. Misalnya perhiasan seperti kalung, gelang, cincin, anting-anting, peniti, bros, giwang, tusuk konde, selendang atau syal.

Menurut Enny Zuhni Khayati (1998: 17) dalam pemilihan pelengkap busana, hendaknya memperhatikan hal-hal sebagai berikut:

- a) Pelengkap busana disesuaikan dengan karakteristik busana pokoknya.
- b) Pelengkap busana disesuaikan dengan usia si pemakai.
- c) Pelengkap busana disesuaikan dengan suasana dan kesempatan.
- d) Pelengkap busana disesuaikan dengan kondisi tubuh
- e) Pelengkap busana disesuaikan dengan keadaan keuangan keluarga.

## **F. Kajian Pergelaran Busana**

### **a) Pengertian Pergelaran Busana**

Gelar busana merupakan salah satu parade yang diselenggarakan untuk memamerkan atau memperkenalkan busana yang diperagakan untuk tujuan tertentu. Menurut Arifah A. Riyanto (2003: 8) peragaan busana atau gelar busana adalah kegiatan yang dilakukan oleh para disainer, pengusaha tekstil untuk mempromosikan atau menunjukkan hasil produksi atau rancangannya kepada masyarakat. Sedangkan menurut Sri Widarwati (1993) pergelaran busana adalah salah satu cara untuk memperagakan, memperkenalkan dan memamerkan busana kepada khalayak umum atau masyarakat yang dikenakan oleh model hidup atau pragawan atau pragawati dengan tujuan tertentu.

Gelar busana dapat dilakukan dengan dua cara :

#### **1. Program non sponsor.**

Gelar busana dengan program non Sponsor adalah penyelenggaraan Gelar Busana yang dilakukan oleh pihak penyelenggara tanpa kerjasama dengan pihak lain. Kelebihan gelar busana program non sponsor adalah pihak penyelenggara tidak terikat oleh pihak manapun sehingga penyelenggara dapat menentukan segala sesuatunya dengan bebas.

#### **2. Program sponsor**

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

Gelar busana yang diselenggarakan oleh mahasiswa program studi Pendidikan Teknik Busana dan Teknik Busana angkatan 2013 Fakultas Teknik Universitas Negeri Yogyakarta merupakan gelar busana dengan program sponsor.

Pergelaran Busana 2016 ini mengambil tema “Authenture”. Pergelaran ini diselenggarakan dalam rangka ujian mata kuliah Proyek Akhir jenjang S1 dan Tugas Akhir untuk jenjang D3. Pergelaran Busana 2016 ini diselenggarakan di Auditorium Universitas Negeri Yogyakarta pada tanggal 19 April 2014 dari pukul 18.30 WIB- selesai.

#### **b) Tujuan Penyelenggaraan Gelar Busana**

Tujuan Penyelenggaraan Gelar Busana antara lain adalah:

1. Memberikan hiburan
2. Mencari dana untuk suatu kegiatan atau acara tertentu
3. Untuk menarik kunjungan masyarakat ramai

4. Bagi sekolah, penyelenggaraan gelar busana merupakan sarana untuk mencapai suatu tujuan pendidikan
5. Untuk tujuan promosi barang, dalam hal ini meliputi:
  1. Pakaian (busana)
  2. Pelengkap pakaian (*aksesories*)
  3. *Make up*, tata rias rambut
  4. Alat-alat kecantikan dan perhiasan
  5. Produk-produk baru dalam bidang fashion.

Gelar busana yang diselenggarakan oleh mahasiswa Program Studi Pendidikan Teknik Busana dan Teknik Busana Fakultas Teknik Universitas Negeri Yogyakarta yang mempunyai tujuan antara lain:

- 1) Menyiapkan mahasiswa untuk menjadi anggota masyarakat yang memiliki kemampuan akademik yaitu dapat menerapkan, mengembangkan dan menyebarluaskan ilmu pengetahuan dan teknologi serta seni untuk meningkatkan taraf kehidupan masyarakat dan memperkaya kebudayaan nasional.
- 2) Menampilkan karya monumental hasil busana oleh Mahasiswa Pendidikan Teknik Busana dan Mahasiswa Teknik Busana.
- 3) Menunjukkan kemampuan mahasiswa dalam menyelenggarakan pergelaran busana.
- 4) Memberikan keterampilan dan pengetahuan kepada mahasiswa untuk menjadi event organizer.

- 5) Mewujudkan sinergitas di Universitas dalam sebuah event pergelaran busana.
- 6) Mensosialisasikan jurusan Pendidikan Teknik Boga dan Busana, Fakultas Teknik, Universitas Negeri Yogyakarta kepada masyarakat umum.
- 7) Mendidik mahasiswa untuk meningkatkan kreatifitas dan profesionalitas mahasiswa Teknik Busana dalam mencipta desain baru.

### **c) Konsep Pergelaran**

#### **1) Style (Indoor, outdoor)**

##### a) Indoor

Penataan ruang pertunjukan berbentuk simetris, yaitu panggung berada di tengah, untuk penonton dapat menonton disebelah kanan dan kiri panggung untuk penonton VIP , depan panggung untuk penonton Reguler.

##### b) Outdoor

Penerima tamu dan bagian ticketing berada di bagian pintu masuk Auditorium UNY.

#### **2) *Linghting***

*Lighting* atau pencahayaan dilakukan dengan menggunakan lampu, selain lampu yang telah tersedia di gedung Auditorium juga menggunakan lampu sokle untuk menyorot paramodel

### **3) Tata Panggung**

Penataan panggung berbentuk persegi panjang, dengan material bahan panggung adalah melamin. Sehingga terlihat sangat mewah bagi yang melihat.

### **d) Proses Penyelenggaraan Pergelaran Busana**

#### **1. Persiapan**

Persiapangelar busana yang dilakukan yaitu penentuan tema pergelaran, pembentukan panitia, penjelasan tugas masing-masing sie, penentuan waktu pelaksanaan dan penentuan tempat pelaksanaan. Jabaran kegiatan persiapan tersebut adalah:

##### **a) Penentuan Tema**

Tema penciptaan pada pergelaran busana angkatan 2016 ini adalah “Authenture” Authenticity For Human Nature. Authenticity adalah sebuah istilah tertulis dalam filosofi seni dan psikologi. Authenticity menggambarkan tingkatan kekuatan pribadi, spirit, dan karakter seseorang dalam menghadapi pengaruh tekanan lingkungan eksternal. Authenticity bisa diartikan sebagai sesuatu yang orisinal, tak dibikin-bikin, penuh kepolosan, penuh keikhlasan. Sedangkan Human Nature telah diartikan sebagai sifat ideal dalam diri manusia. Di Zaman sekarang ini manusia cenderung sibuk dengan dirinya sendiri dan sibuk dengan dunia maya yang kita kenal dengan nama sosial media dan interaksi hubungan sesama manusia pun berkurang. Oleh karena itu seiring berjalannya waktu keaslian dari sifat manusia sendiri memudar karena adanya teknologi

modern saat ini yang berkembang sangat pesat. Human Nature pun berarti sebagai sifat dasar atau bagian penting dari diri manusia yang diyakini telah menetap dalam waktu yang cukup lama dan melalui beragam bentuk budaya.

b) Pembentukan panitia

Pembentukan panitia diperlukan agar acara dapat terlaksana dan berjalan dengan baik serta lancar. Panitia terdiri dari Ketua, Sekretaris, Bendahara dan beberapa Sie. Ketua, Sekretaris, Bendahara dan masing-masing sie memiliki tugas dan tanggung jawab yang berbeda.

Tugas dan tanggung jawab panitia terbagi menjadi:

1) Ketua

- a) Mengkoordinasi seluruh kegiatan dalam kepanitiaan pergelaran busana.
- b) Bertanggung jawab atas kelancaran dalam persiapan, pelaksanaan, dan evaluasi kegiatan.
- c) Memberi motivasi, bantuan moral, pikiran, tenaga, bimbingan serta evaluasi jalannya kegiatan.
- d) Memimpin rapat kepanitiaan dan membuat laporan pertanggungjawaban.

2) Sekretaris

- a) Mengurusi bidang kesekretariatan dan administrasi pergelaran busana.
  - b) Membuat agenda presensi dalam setiap agenda rapat kepanitiaan.
  - c) Membuat laporan pertanggungjawaban keseluruhan di akhir kegiatan.
  - d) Bertanggung jawab terhadap pembuatan proposal kegiatan dan proposal sponsor.
  - e) Bertanggung jawab dalam pembuatan surat-surat keluar.
- 3) Bendahara
- a) Mengatur seluruh anggaran pendanaan yang dibutuhkan dalam pergelaran.
  - b) Bertanggungjawab terhadap kontrol disiplin keuangan.
  - c) Memberikan rincian anggaran dana kepada sekretaris untuk dicantumkan dalam proposal.
  - d) Berkoordinasi kepada seluruh panitia sehubungan dengan anggaran dana.
- 4) Sie Acara
- a) Menyusun acara pergelaran busana secara keseluruhan dan bertanggung jawab terhadap jalannya acara.
  - b) Mempersiapkan keperluan pengisi acara
  - c) Koordinasi dengan pengisi acara, misalkan tarian, musik dll
  - d) Penentuan MC

- e) Berkoordinasi dengan seluruh panitia sehubungan dengan penyelenggaraan acara.
  - f) Bertanggungjawab atas kelancaran acara.
- 5) Sie Humas
- a) Menghubungi instansi dan lembaga terkait yang menunjang pelaksanaan pergelaran busana
  - b) Mengatur distribusi surat keluar.
- 6) Sie Publikasi (promosi)
- Mempublikasikan acara pergelaran busana
- 7) Sie Dekorasi
- a) Menyiapkan dan merancang dekorasi dan panggung saat pelaksanaan pergelaran.
  - b) Membuat denah tempat pergelaran.
- 8) Sie Dokumentasi
- Mengkoordinasi serta mempersiapkan dokumentasi untuk dipergunakan, baik dokumentasi dalam bentuk video maupun foto saat *grand juri* hingga pelaksanaan pergelaran
- 9) Sie *Booklet*
- a) Meminta daftar sponsor kepada sie sponsor untuk dicantumkan pada *booklet*.
  - b) Mendesain *cover* dan seluruh isi *booklet*, dari mendesain hingga mencetak.

## 10) Sie Juri

- a) Mencari dewan juri.
- b) Bertanggungjawab pada hasil penjurian
- c) Menyusun daftar piala.
- d) Menentukan siapa yang akan menyerahkan piala.

## 11) Sie Sponsorship

- a) Mencari dukungan kepada semua pihak (perusahaan) baik dana, voucher, souvenir maupun potongan harga.
- b) Bertanggungjawab atas konfirmasi surat-surat dan proposal pengajuan dana sponsor
- c) Berkoordinasi kepada seluruh panitia sehubungan dengan sponsorship.

## 12) Sie Perlengkapan

- a) Menyiapkan segala kelengkapan yang dibutuhkan dalam pergelaran busana.
- b) Melakukan pengecekan atau survey tempat penyelenggaraan kegiatan dan pengadaan kerjasama dengan pihak terkait.
- c) Melakukan distribusi kelengkapan prosedur peminjaman alat.

## 13) Sie konsumsi

- a) Mengelola perencanaan, pemesanan, dan pembuatan daftar menu konsumsi.

- b) Menentukan jumlah pemesanan konsumsi sesuai dengan jumlah undangan tamu yang hadir.
  - c) Mengelola dan mengatur distribusi konsumsi serta menetapkan waktunya.
- 14) *Sie Make Up*
- a) Bertanggung jawab atas tata rias peragawati dan penerima tamu.
  - b) Menyiapkan piñata rias.
- 15) *Sie Model*
- a) Bertanggung jawab di segala sesuatu yang berhubungan dengan peragawati, musik, dan koreografi.
  - b) Mengatur setiap sesi peragaan busana
  - c) Membantu pengaturan keluar masuk peserta pertunjukan dipanggung.
  - d) Bertanggungjawab terhadap peragawati
  - e) Membjuat nomor peserta.
- 16) *Penerima Tamu*
- a) Bertugas menjadi penerima tamu
  - b) Melayani penjualan tiket.
- 17) *Sie keamanan dan kebersihan*
- a) Bertanggung jawab terhadap keamanan dan kebersihan dalam pelaksanaan kegiatan.

- b) Bekerjasama dengan tukang parker untuk menjaga keamanan kendaraan pada saat pelaksanaan kegiatan.
  - c) Berkoordinasi dengan penjaga keamanan serta menyiapkan petugas P3K.
- 18) Sie panitia tambahan
- a) Mengkoordinir semua panitia tambahan
  - b) Mencari dan merekrut panitia tambahan

### BAB III

## KONSEP PENCIPTAAN KARYA

### A. Konsep Penciptaan Desain

Dalam penciptaan busana pesta malam ini harus memiliki kesesuaian tema antara desain yang dirancang dengan tema umum pergelaran peragaan busana yaitu “Authenture” (*Authenticity for Human Nature*) yang menggambarkan tingkat kekuatan pribadi spirit, dan karakter seseorang dalam menghadapi pengaruh tekanan lingkungan eksternal. Proses penciptaan desain memerlukan pemikiran dalam merealisasikan sumber ide secara maksimal, sehingga tercipta karya yang baik dan berkualitas. Berikut ini adalah tahapan-tahapan dalam membuat busana pesta malam yang berjudul “Busana Pesta Malam Untuk Remaja Dengan Sumber Ide Kubah Masjid Turki Dalam Pergelaran Busana “Authenture”;

#### 1. Konsep Tema “Authenture” Dalam Desain Busana Pesta Malam Untuk Remaja Dengan Sumber Ide Kubah Masjid Turki

“Authenture” (*Authenticity for Human Nature*) yang menggambarkan tingkat kekuatan pribadi spirit, dan karakter seseorang dalam menghadapi pengaruh tekanan lingkungan eksternal. Pembuatan busana pesta malam 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 tradisional yaitu kain Songket Palembang.

Pemilihan kain Songket Palembang sebagai rasa cinta kepada tanah air dan untuk melestarikan kain tradisional Indonesia.

## 2. Konsep *trend* Refugium Dalam Desain Busana Pesta Malam Untuk Remaja Dengan Sumber Ide Kubah Masjid Turki

Pada pergelaran busana 2016 di Prodi FT UNY Teknik Busana, jurusan PTBB penyusun mendapat trend *Refugium* dimana *Refugium* itu terbagi dan memiliki anak atau subtrend yaitu *Timurid*, diilhami dari Timurid yang memiliki bentuk geometris-dekoratif. Timurid adalah kerajaan Islam Timur Tengah Dinasti Timurid. Dinasti itu dibangun oleh percampuran antara bangsa Mongolia keturunan Jenghis Khan dan bangsa Turki. Bentuk Geometris-dekoratif terinspirasi oleh tradisi dinasti Timurid dari Asia Tengah yang memiliki kemiripan dengan basis kultural kebanyakan pengungsi dunia. Tradisi ini kemudian dipadukan dengan material dan proses dengan teknologi modern, menghasilkan karya ethno-modern dengan garis-garis dan warna sebagai aksen. Salah satu ciri Timurid adalah garis geometris-dekoratif yang saya terapkan di bagian rok di midi-dress ini. Selain itu warna yang saya ambil adalah warna dari Sub Trend Timurid adalah biru dan tosca.

3. Konsep Sumber Ide Busana Pesta Malam Untuk Remaja Dengan Sumber Ide Kubah Masjid Turki

Kubah Masjid Turki adalah atap masjid yang memiliki fungsi perlindungan untuk masjid itu sendiri. Kubah Masjid yang berada di Turki memiliki perbedaan antara kubah-kubah di Indonesia. Kubah di Turki ini memiliki ciri khas tersendiri yaitu kubah di Turki ini memiliki motif timur tengah yang sangat khas. Biasanya kubah masjid ini memiliki nuansa yang menyejukan, maka warna dari kubah ini terdiri dari warna biru, toska dan warna-warna kalem lainnya. Tidak hanya kubah yang memiliki peran di busana ini tetapi Masjidnya juga berperan untuk membuat busana ini tampak kokoh dan kuat. Busana yang akan ditampilkan terinspirasi dari sumber ide Kubah Masjid Turki dimana Kubah Masjid merupakan pelindung bagi masjid itu sendiri. Di Timur Tengah banyak Kubah masjid yang memiliki motif yang sangat khas. Konsep Sumber Ide busana pesta malam ini di implementasikan di *shape* rok fantasi yang menyerupai bentuk Kubah Masjid.

4. Konsep *Look* dan *Style* Busana Pesta Malam Untuk Remaja Dengan Sumber Ide Kubah Masjid Turki

Busana pesta malam ini mengusung *look middle east*. *Look* ini dapat dilihat dari bentuk rok fantasi yang mencerminkan Kubah Masjid. *Look Middle East* juga dapat dilihat dari ornamen batu swarovski yang terdapat di bagian leher *mididress*.

Disamping memiliki *look middle east* busana pesta malam ini juga memiliki *Style Edgy*, yaitu karakter busana yang memperlihatkan gaya feminin dan maskulin, ditujukan untuk remaja wanita yang berkisar 20 tahun. *Style Edgy* dapat dilihat dari motif yang terdapat di rok *mididress*. Motif garis horizontal yang terdapat di rok *mididress* memperlihatkan kesan yang tegas tetapi juga elegan yang sangat cocok dengan *style edgy* itu sendiri.

Pemilihan warna pada *mididress* ini juga diselaraskan dengan *look* dan *style* yang diusung desainer. Warna yang dipilih yaitu *broken white* dan emas. Desainer memilih warna emas karena warna emas mempresentasikan warna busana timur tengah. Adapun ornamen bordir garis horizontal yang terdapat di rok *mididress* mewakili *pallette timurid* yaitu warna hijau dan toska.

## **B. Konsep Pembuatan Busana**

Dalam membuat desain busana hal yang dilakukan seperti langkah yang sudah dijelaskan di atas yaitu, menentukan tema pergelaran, memilih trend yang terdiri dari berbagai sub-trend, menentukan sumber ide, memperhatikan karakteristik pemakai. Setelah empat tahap pembuatan desain diimplementasikan dalam busana selanjutnya membuat desain busana tersebut kedalam pembuatan busana. Busana yang akan diciptakan adalah busana pesta malam, busana pesta malam adalah busana yang digunakan untuk kesempatan pesta pada malam hari baik acara resmi maupun tidak resmi. Busana pesta malam lebih sering terlihat dalam acara apapun, dari semi formal,

pesta keluarga, tahun baru, anniversary, sampai acara formal. Busana pesta malam yang dibuat digunakan untuk remaja wanita berusia 20 tahun. Siluet dari busana pesta malam ini adalah H. Adapun tahap yang harus dilakukan dalam konsep pembuatan busana yaitu :

#### 1. Pemilihan Bahan Busana

Untuk membuat busana kita harus menyesuaikan bahan yang akan kita gunakan dengan desain yang dibuat, pemilihan bahan yang tepat dan berkualitas akan membuat busana yang kita buat menjadi busana yang luar biasa. Pada pembuatan busana pesta malam penyusun memilih bahan yang bertekstur untuk bahan busana. Bahan bertekstur diterapkan pada bahan polos sateen velvet dan bahan tradisional Songket Palembang. Bahan yang dipilih adalah bahan yang tidak terlalu mengkilap, warna yang dipilih adalah warna yang ditetapkan sesuai desain yang dibuat yaitu broken white dan emas.

#### 2. Pengambilan Ukuran

Pengambilan ukuran sangat dibutuhkan dalam sistem apapun yang dipilih. Jenis ukuran yang diperlukan tergantung pada sistem yang digunakan. Sebelum pembuatan busana terlebih dahulu adalah mengambil ukuran model yang dibutuhkan untuk membuat busana. Ukuran yang digunakan dalam pembuatan pola busana pesta malam untuk remaja dengan sumber ide Kubah Masjid Turki dengan mengambil ukuran model bernama Rulitha.

### 3. Pembuatan Pola

Pembuatan busana pesta malam dengan sumber ide Kubah Masjid Turki ini dengan metode pembuatan konstruksi dengan sistem So En yang terdapat di buku Widjningsih tahun 1994. Pola konstruksi ini lebih nyaman dan sesuai dengan pemindahan kupnat. Pembuatan pola melalui beberapa tahap yaitu pembuatan pola dasar, mengubah pola, pecah pola dan rancangan bahan.

### 4. Teknologi Pembuatan Busana

Dalam membuat suatu busana kita harus memperhatikan teknologi yang akan kita terapkan seperti berikut :

#### a. Teknologi Penyambungan Kampuh

Teknologi penyambungan kampuh yang dipilih yaitu kampuh buka yang kelebihan jahitannya dibuka, dan agar kampuh tampak rapih. Kampuh diselesaikan dengan di rompok menggunakan bahan yang sama dengan dipotn serong dan pada bagian sisi lainnya rompok diselesaikan dengan disum.

#### b. Teknologi Pelapis

##### 1) *Interfacing*

Sesuai dengan fungsinya *interfacing* adalah bahan yang dipergunakan untuk memberikan bentuk pada busana agar busana tampak rapih. Bahan yang digunakan untuk *interfacing* dalam pembuatan busana malam yaitu adalah kain keras m10 yang dipres pada bahan utama busana yaitu bahan sateen velvet, untuk mididress. Cara pemasangannya adalah

dengan cara dipres menggunakan setrika dengan bantuan lap kering atau dengan dibasahi. Pemasangan dengan cara ditekan-tekan agar tidak merusak bahan pelapis.

## 2) *Lining*

Penerapan lapisan lining pada busana pesta malam dengan sumber ide Kubah Masjid Turki ini diantaranya pada *lining* bagian keseluruhan gaun yang digunakan sebagai penutup jahitan sehingga busana tampak rapi dari bagian luar maupun bagian badan. Bahan katun erro sebagai *lining* ditetapkan pada bagian keseluruhan mididress dari pola depan dan belakang.

## c. Teknologi Pengepresan

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

- 1) Sebelum pemotongan, disini penyetricaan dilakukan pada bahan yang masih utuh (menempelkan bahan pelapis).
- 2) *Under Pressing*, tahap ini dilakukan setiap kali menjahit tiap-tiap bagian kampuh. *Under Pressing* ini bertujuan untuk mematikan jahitan.
- 3) *Final Pressing*, dilakukan setelah pakaian selesai dijahit. Pengepresan ini dilakukan setelah semua bagian busana selesai dijahit dan dipres pada tiap kampuhnya dengan menggunakan alat-alat pengepresan.

d. Hiasan Busana

Suatu hiasan akan dapat memperindah busana yang dibuat, hiasan busana yang digunakan dalam pembuatan busana pesta malam adalah:

1) *Swarovski Stone*

*Swarovski Stone* yaitu jenis manik-manik berbentuk menyerupai kristal dengan beragam bentuk warna. *Swarovski Stone* ini diterapkan pada bagian leher sampai dada di mididress yang menjadi pusat perhatian busana pesta malam. Pemilihan swarovski ston bertujuan untuk memberi kesan timbul dan memberi kilauan pada saat hiasan terkena lighting atau cahaya lampu.

2) Hiasan

Hiasan Aplikasi meliputi hiasan bordir, yaitu hiasan yang dibuat diatas kain dengan jarum jahit atau benang. Hiasan yang diterapkan pada busana di ambil dari bahan vinyl yang mengambil ciri *sub trend Timurid*, yaitu garis horizontal yang dibentuk sedemikian rupa dan dibordir dibagian rok mididress.

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

Pergelaran busana adalah suatu serangkaian kegiatan peragaan busana yang menampilkan, memamerkan, dan mempromosikan suatu produk busana beserta pelengkap

busana yang diperagakan oleh model dan diselenggarakan oleh seseorang atau instansi tertentu. Pergelaran ini dilaksanakan dalam tiga tahap yaitu persiapan, pelaksanaan dan evaluasi. Dalam pergelaran busana sangat diperlukan suatu organisasi kepanitiaan yang terdiri dari ketua, sekretaris, bendahara dan seksi-seksi lainnya. Dengan adanya organisasi maka tanggung jawab dan tugas-tugas dari mahasiswa menjadi jelas.

Pergelaran busana diadakan pada hari Selasa, 19 April 2016 dengan tema "*Authenture*" yang bertempat di Auditorium UNY. Diikuti oleh 103 mahasiswa yang terdiri dari S1 Reguler angkatan 2013, S1 Non Reguler angkatan 2013 dan D3 Reguler angkatan 2013. Busana yang ditampilkan adalah busana pesta malam. Acara fashion show terbagi 3 session yaitu SI R, D3, SI NR. Dalam acara ini penyusun mendapat urutan tampil pada session 2 yaitu D3 dengan nomor urut 59.

Dalam pergelaran busana perlu adanya persiapan sarana pendukung seperti penataan panggung, background, lighting, music dan koreografer. Berikut adalah konsep sarana pendukung untuk menyelenggarakan pergelaran busana dengan tema "*Authenture*":

1. Penataan panggung

Konsep penataan panggung pada pergelaran busana "*Authenture*" adalah Panggung Bentuk Proscenium yaitu bentuk panggung yang memisahkan antara pemain dengan penonton. Konstruksi dasar proscenium berasal dari analisa kedudukan, terdiri dari tiga bagian yaitu : stage block (arena pertunjukan), house block (tempat penonton), dan front house block ( tempat pekerja personalia pertunjukan. Sie dekorasi berperan aktif dalam pembuatan desain panggung. Sie

dekorasi bekerja sama dengan perusahaan NUANSA DEKORASI karena dilihat dari sisi kemampuan dan ketanggapan dari pihak NUANSA DEKORASI mampu memberikan yang terbaik, dari segi panggung, catwalk dan lainnya. Konsep penataan panggung tersebut menggunakan warna hitam pada stage panggung.

## 2. Background

Background yang dimaksud adalah latar belakang panggung yang diberi logo tema pertunjukan dan logo sponsorship. Pada pertunjukan kali ini, background pada panggung menggunakan bentuk *Stripes* dengan warna dasar hitam, maroon, dan oranye dari logo *Authenture* yang dikembangkan.

## 3. Lighting

Lighting berfungsi sebagai penerangan untuk menyorot pertunjukan busana pada model yang sedang berjalan di atas catwalk. Pada pertunjukan busana ini, lighting yang digunakan yaitu *Main Light*, *Fill in light*, *Back light*, *Background light*, dan *Catch light*

## 4. Music

Music yang menjadi latar belakang saat jalannya model untuk pertunjukan busana “*Authenture*” disiapkan dari agency model menyesuaikan dengan busana yang ditampilkan.

## 5. Koreografer

Koreografer saat berjalannya model pada pertunjukan busana “*Authenture*” disiapkan dari agency model menyesuaikan dengan busana yang ditampilkan.



## 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 idea tau inspirasi. Dalam pergelaran busana dengan tema *Authenture* ini penyusun mengambil sumber ide dari Kubah Masjid Turki. Kubah Masjid merupakan pelindung bagi masjid itu sendiri. Memiliki ciri dari motif timur tengah di Turki. Seperti halnya *authenture* yang merupakan perlindungan diri dari manusia menghadapi pengaruh akibat kemajuan teknologi. Sedangkan untuk sifat dasar manusia yang dituangkan dalam kebudayaan penyusun menggunakan kain Nusantara yaitu kain Songket yang berasal dari Palembang dalam pergelaran busana ini, penyusun menciptakan busana pesta malam dengan sumber ide Kubah Masjid Turki yang akan diperagakan oleh model. Pada kesempatan ini penyusun menciptakan busana pesta malam dengan style *Edgy* dengan menggunakan bahan yang telah dimodifikasi sedemikian rupa sehingga menjadi busana pesta malam yang mewah. Dilihat dari bentuk tubuh model yang cukup proporsional penyusun menciptakan busana pesta malam dengan dua bagian, bagian dress dan bagian rok fantasi yang akan dikenakan di pinggang untuk lebih menonjolkan sisi ketegasan model.

Proses penciptaan Busana Pesta malam sangat perlu memperhatikan unsur-unsur dan prinsip-prinsip disain yang telah ada. Dalam penciptaan busana pesta malam dengan sumber ide Kubah Masjid Turki penyusun mengambil sumber ide dari sub trend yang didapat yaitu Timurid, yang memiliki ciri dari Timur Tengah.

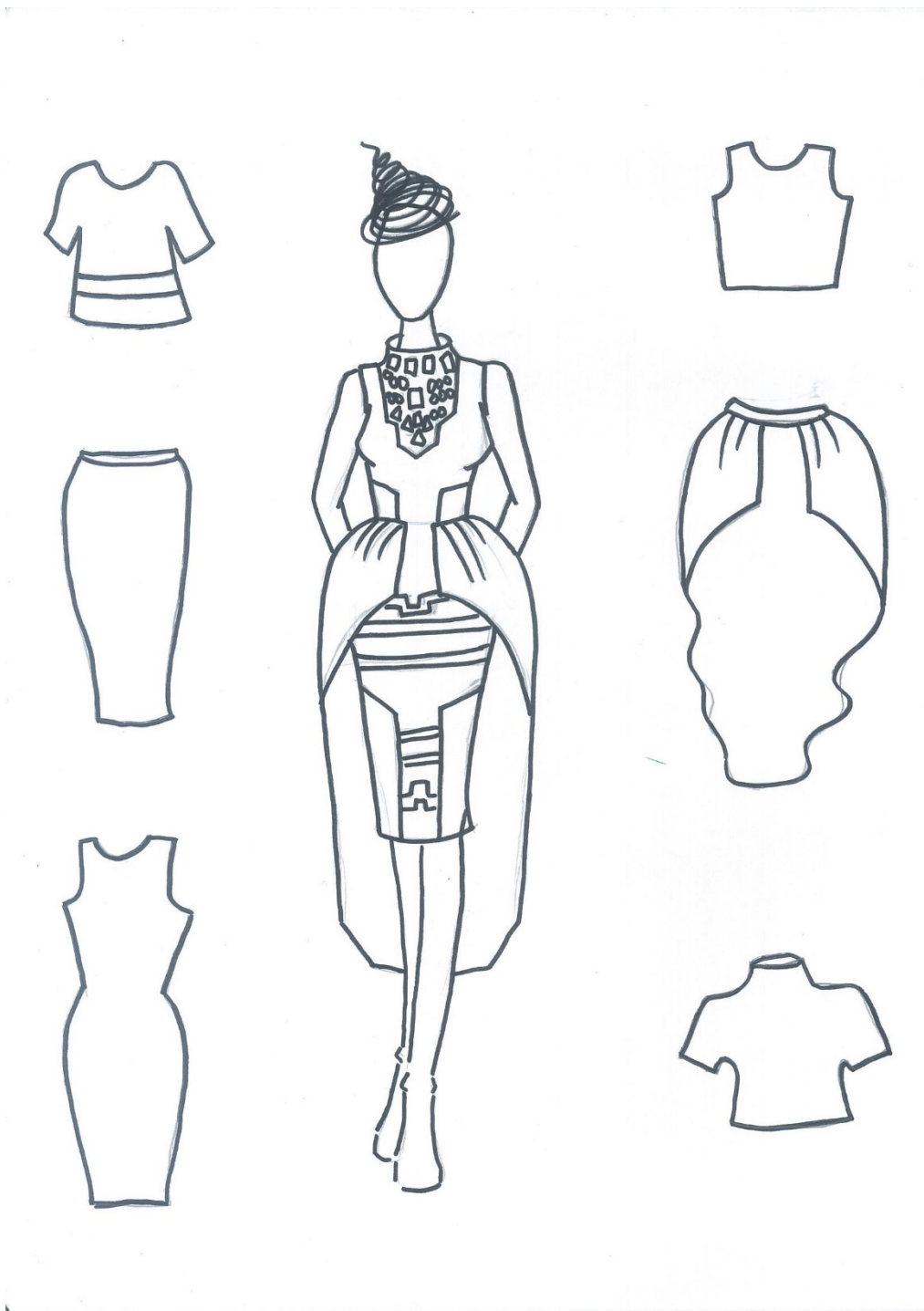
Penerapan unsur garis memberi arah dan pergerakan yang merupakan pusat perhatian yaitu garis meruncing dari bawah ke atas pada bagian tengah muka. Unsur ukuran yang digunakan dalam detail-detail busana sebisa mungkin harus proporsional dengan ukuran tubuh model agar lebih menarik bila dipandang. Unsur nilai gelap terang / value, warna dan tekstur sangatlah berhubungan erat, sehingga dalam pembuatan busana pesta malam ini perlu mempertimbangkan unsur dari keseluruhannya, maka pemilihan bahan baik warna, tekstur harus sesuai dengan kesempatan itu. Untuk busana pesta malam ini penyusun mengkombinasi bahan sateen velvet berwarna broken white yang halus dan sedikit mengkilat dengan kain keras m 10 untuk menghasilkan tekstur kain menjadi kaku dan berat. Untuk kain Songket Palembang sendiri memiliki tekstur yang kasar, berat dan berwarna emas.

Prinsip disain diwujudkan dalam beberapa bagian dari disain busana pesta malam ini. Prinsip harmoni dalam keselarasan penerapan unsur-unsur disain yaitu warna, garis, bentuk, ukuran, arah dan tekstur. Keselarasan / harmoni dalam warna terdapat pada bagian dress dan rok fantasi yang menggunakan warna emas yang mewah dan elegan sebagai

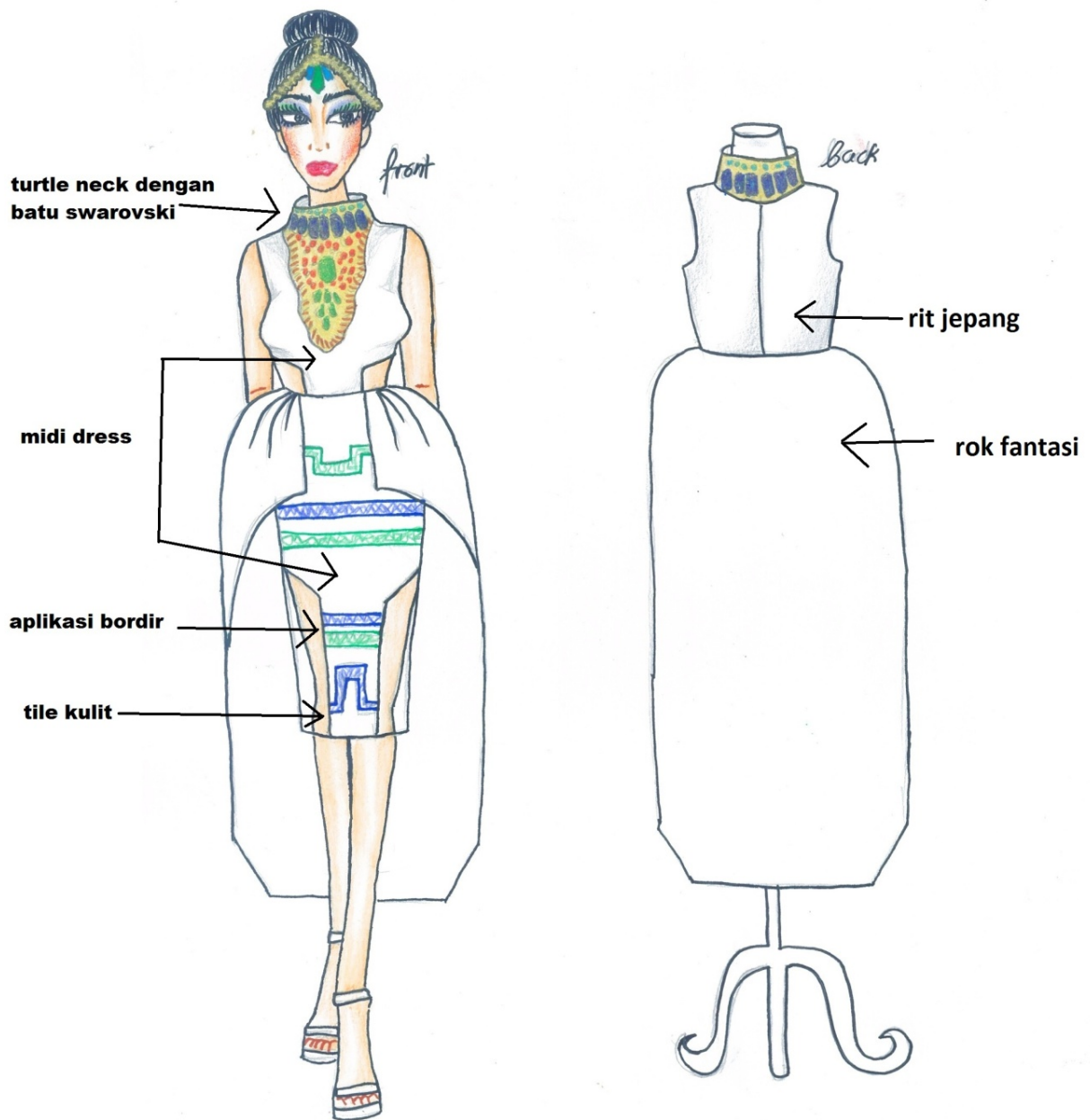
latar belakang dari busana yang ditampilkan yang memiliki pengaruh kecil namun memberikan kesan ketika dikombinasikan dengan warna kain sateen velvet yang berwarna broken white dan memiliki sisi kemewahan. Keselarasan dalam tekstur juga tertuang pada bahan sateen velvet yang dikombinasikan dengan kain keras m 10 sehingga menghasilkan bahan baru dengan tekstur sedikit kaku, kasar dan berat namun tetap terlihat halus dan dingin sedangkan kain Songket Palembang yang bertekstur sangat kasar dan berat. Prinsip perbandingan diwujudkan dalam perbandingan ukuran tubuh model, ukuran busana dan ukuran disain hiasan yang proporsional tanpa meninggalkan karakter dari model tersebut. Prinsip keseimbangan yang terdapat dalam busana pesta malam ini adalah keseimbangan simetris yaitu bagian kanan dan kiri suatu busana sama yang diterapkan pada bagian rok fantasi. Prinsip pusat perhatian diwujudkan dalam hiasan batu swarovski pada bagian leher.

Dalam menggambar atau membuat sketsa untuk menciptakan disain busana harus dilengkapi dengan gambar kerja dan gambar disain hiasan busana untuk mempermudah dan pemahaman dari suatu disain busana. Pembuatan disain kostum kali ini dituangkan dalam bentuk Design Sketching,

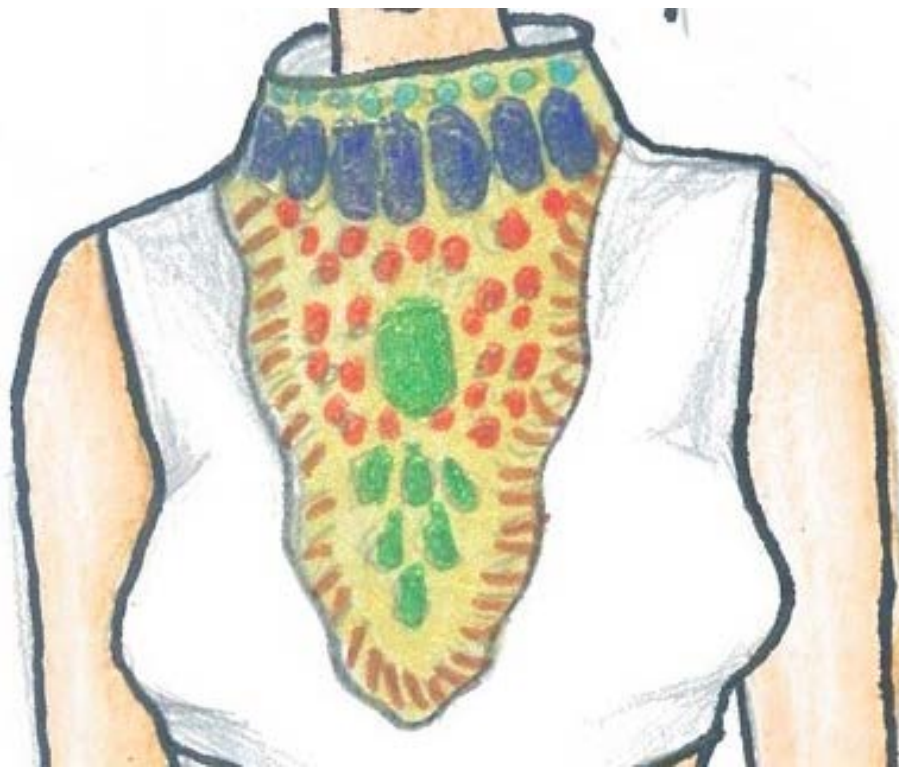
Design Sketching, Presentation Drawing dan Design Hiasan antara lain sebagai berikut:



Gambar 4. Design Sketching



Gambar 5. Presentation Drawing



Gambar 6. Gambar Design Hiasan

## **2. Pembuatan Busana**

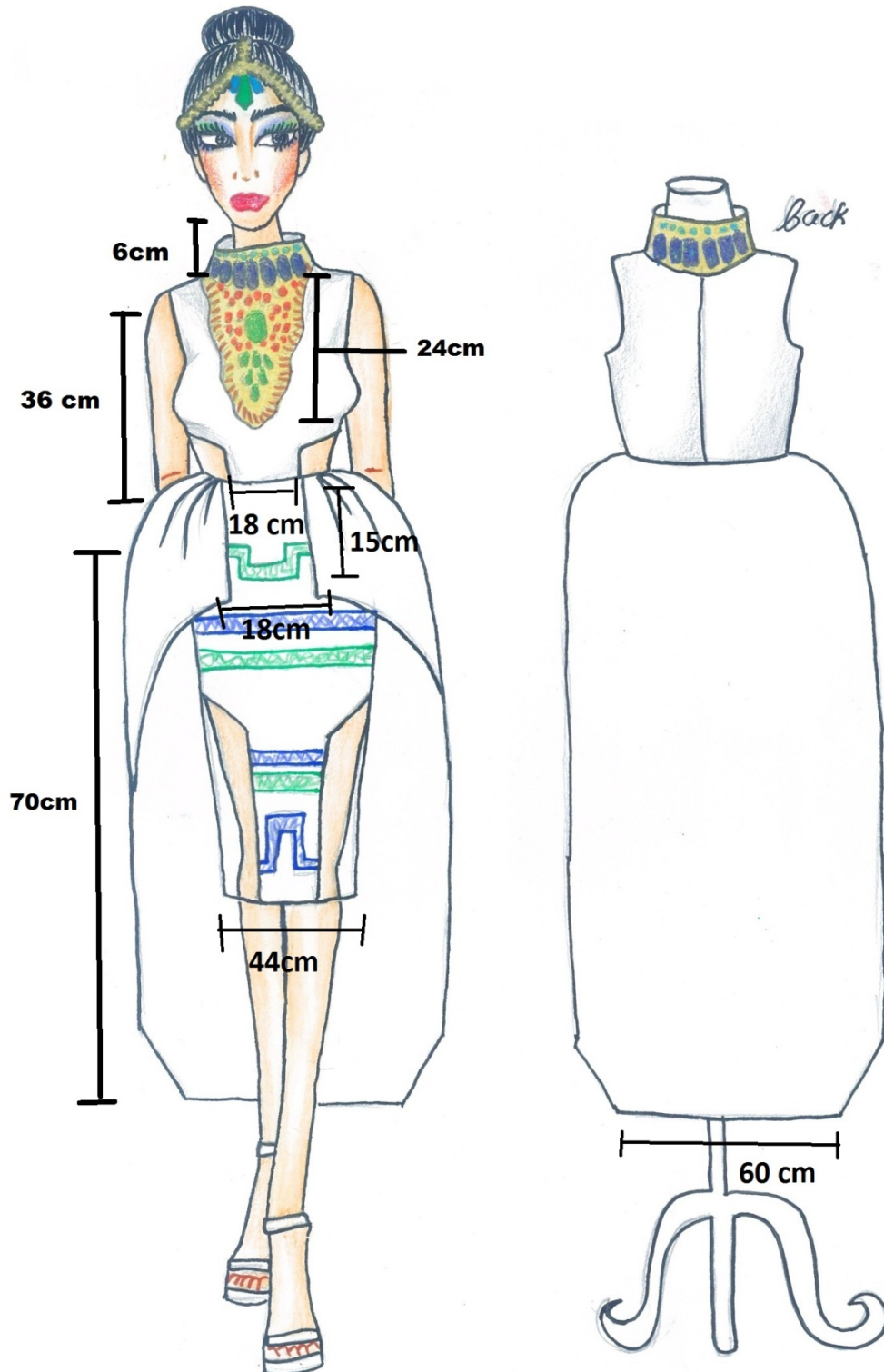
### **a. Persiapan**

Persiapan yang dilakukan pada proses pembuatan busana pesta malam dengan sumber ide Kubah Masjid Turki meliputi :

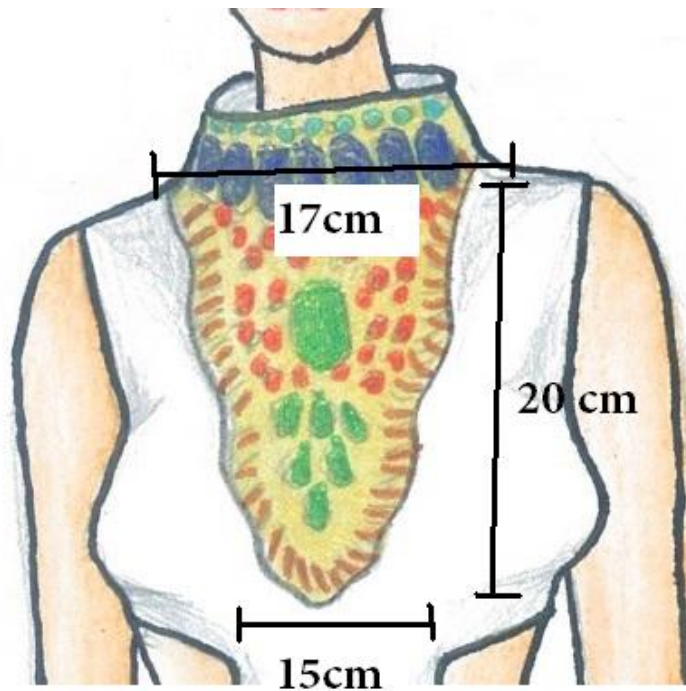
- 1) Pembuatan Gambar Kerja, Hiasan Busana, Gambar Kerja Pelengkap Busana

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

Disain kerja untuk penciptaan busana pesta malam ini adalah:



Gambar 17. Gambar Kerja busana bagian depan dan belakang



Gambar 18. Gambar Kerja Design Hiasan

## 2) Pengambilan Ukuran

Pengambilan ukuran dilakukan sebelum membuat pola. Dalam mengambil ukuran disesuaikan dengan busana yang akan dibuat. Ukuran yang diperlukan dalam pembuatan busana pesta malam adalah :

### 1. Blus

Lingkar Leher	: 36 cm
Lingkar Badan I	: 83 cm
Lingkar Badan II	: 70cm
Lingkar Badan III	: 64,5cm

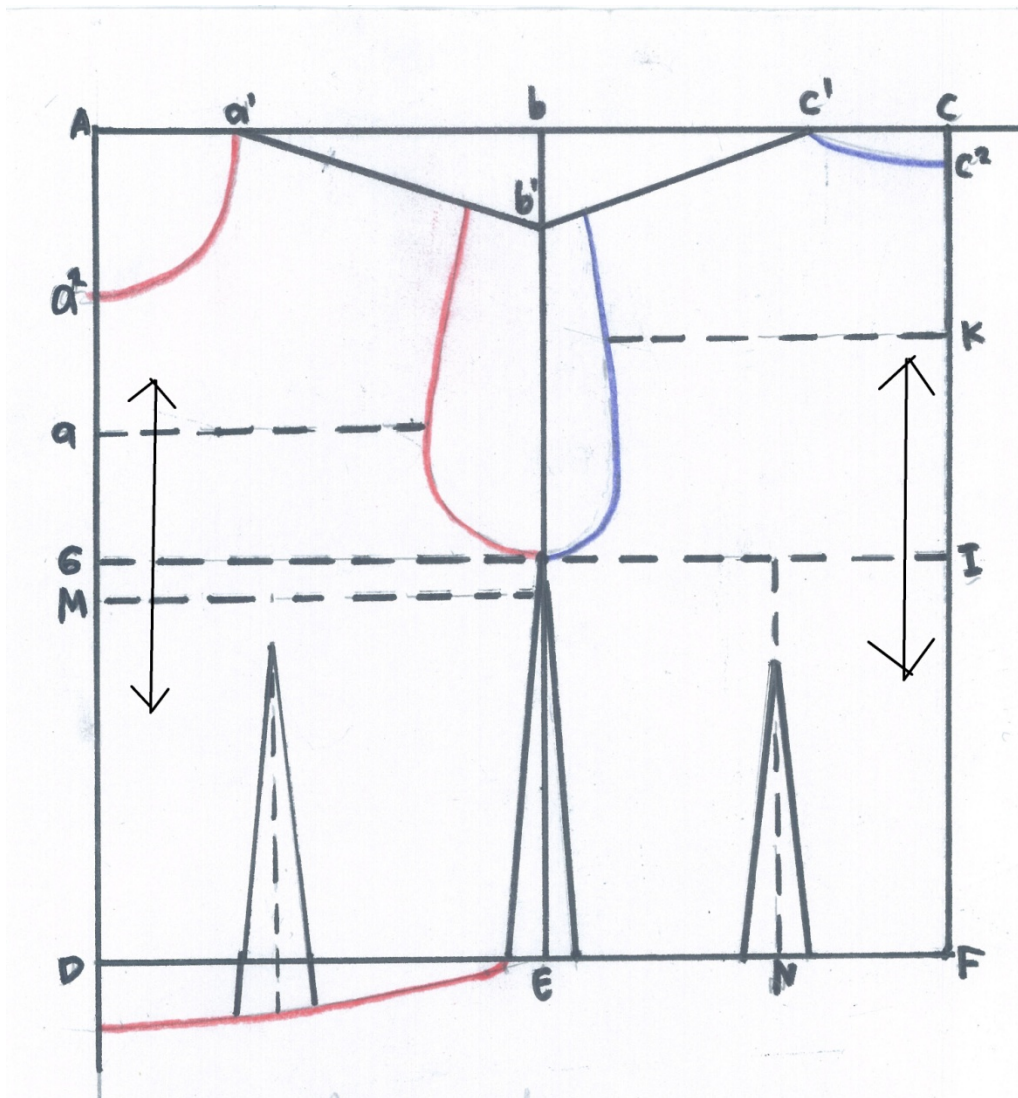
Lingkar Pinggang	: 64,5cm
Lingkar Panggul	: 97 cm
Lebar Muka	: 28cm
Panjang Muka	: 35 cm
Lebar Punggung	: 34 cm
Panjang Punggung	: 34cm
Panjang Bahu	: 12cm
Panjang Sisi	: 18 cm
Lingkar kerung lengan	: 39 cm

## **2.Rok**

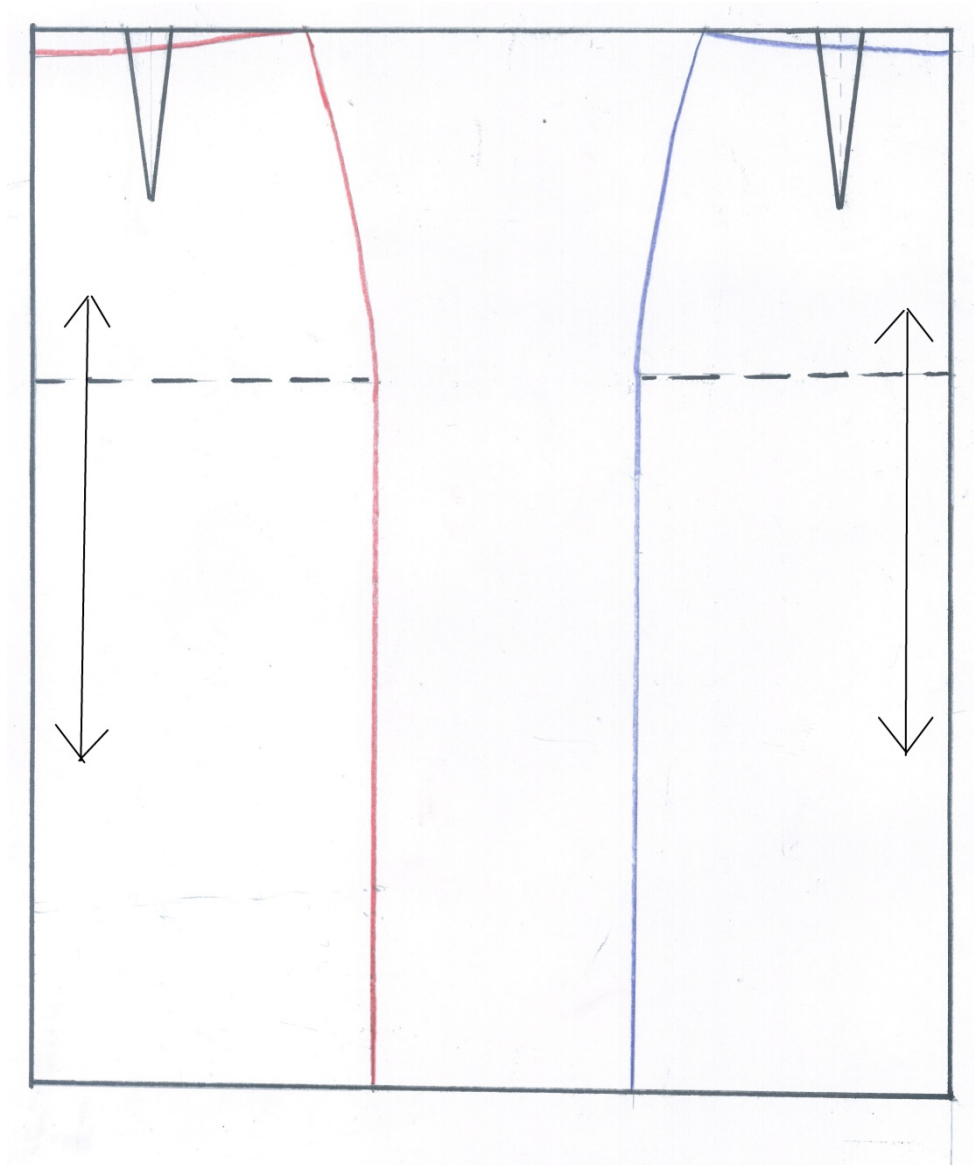
Lingkar Pinggang	: 64,5 cm
Lingkar Panggul I	: 97 cm
Tinggi Panggul	: 26 cm
Panjang Rok I	: 52cm
Panjang rok II	: 100 cm

### 3) Pembuatan Pola Busana

Pembuatan pola badan menggunakan sistem soen.



Gambar 25. Pola dasar blus sistem So En (Widjiningsih, 1994 : 22)



Gambar 26. Pola dasar rok sistem So En (Widjiningsih, 1994 : 23)

## Keterangan Pola Blus:

A-B	= C-D = $\frac{1}{2}$ LingkarBadan
A-C	= B-D = Panjang Punggung + 1cm
A-E	= C-F = $\frac{1}{2}$ A-B
A-H	= B-G = $\frac{1}{2}$ P.Punggung+ $\frac{1}{2}$
A-a1	= $\frac{1}{6}$ Lingkar Leher + $\frac{1}{2}$ cm
A-a2	= $\frac{1}{6}$ Lingkar Leher + 2cm
E-e1	= 2 cm
B-b2	= 1 cm
B-b <sup>1</sup>	=A-a <sup>1</sup>
H-h1	= $\frac{1}{2}$ LebarMuka
G-g1	= $\frac{1}{4}$ Lebar Punggunga
1-a3(b2-b3)	= Panjang Bahu
F-f1 (F-f2)	= 2 cm
C2-c1	= $\frac{1}{10}$ L.Pinggang
C-c2	= 3 cm
h <sup>2</sup> -h <sup>3</sup>	= g <sup>2</sup> -g <sup>3</sup> =5cm
f2-f3	= $\frac{1}{4}$ Lingkar Pinggang – $\frac{1}{10}$ Lingkar
Pinggang D-d1	= c2-c1

## Keterangan Pola Rok depan

$$A-E = \frac{1}{4} \text{Lingkar Pinggang} + 3 + 1A-B = \text{turun } 2\text{cm}$$

$$B-b1 = \frac{1}{10} \text{LingkarPinggang } b1-b2 = 3 \text{ cm}$$

$$B-C = \text{TinggiPanggul}$$

$$C-F = \frac{1}{4} \text{Lingkar Panggul } A-D = \text{PanjangRok}$$

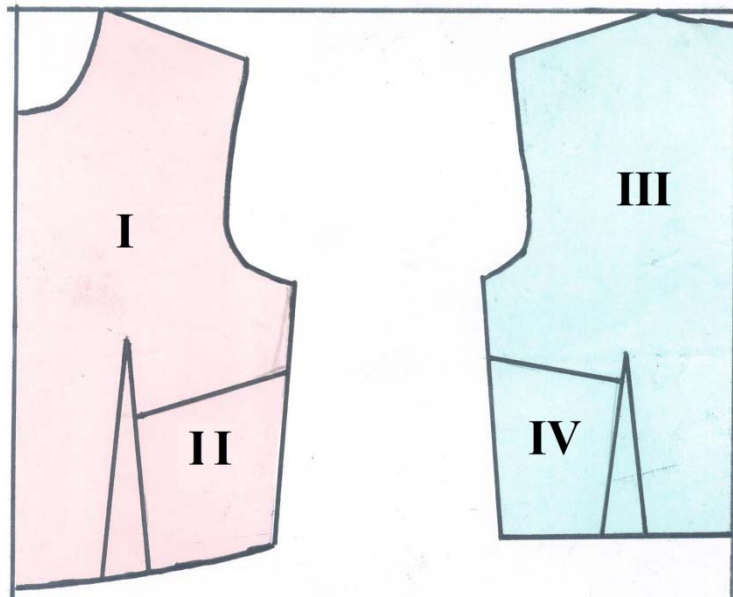
$$G-H = 5 \text{ cm}$$

## Keterangan pola rok belakang

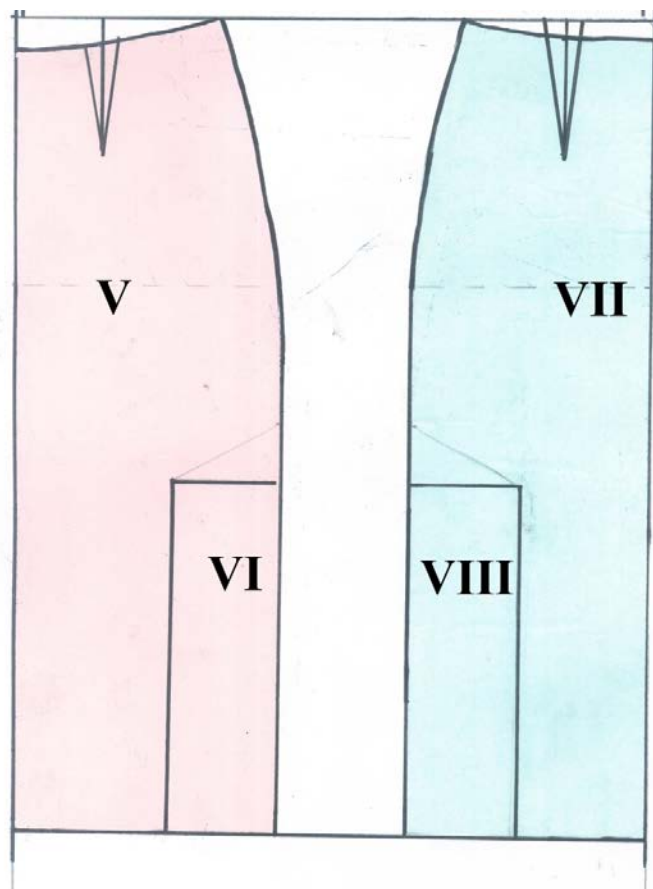
$$A-E = \frac{1}{4} \text{Lingkar Pinggang} + 3 - 1A-B = \text{turun } 2\text{cm}$$

$$B-b1 = \frac{1}{10} \text{LingkarPinggang } b1-b2 = 3 \text{ cm}$$

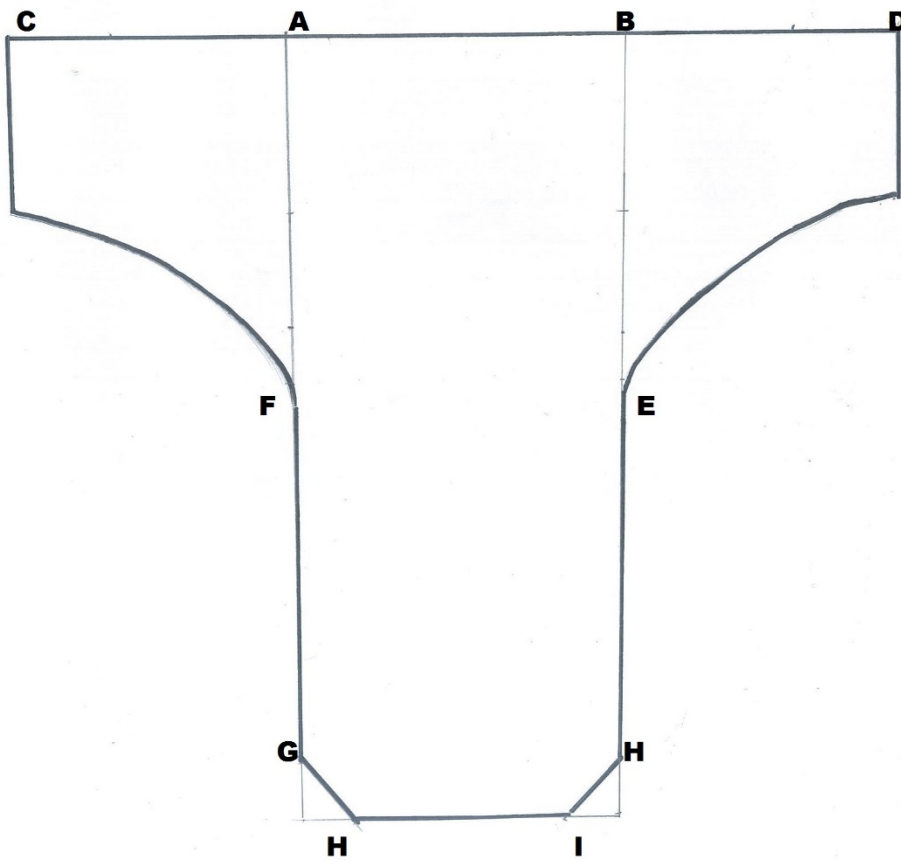
$$B-C = \text{TinggiPanggul}$$



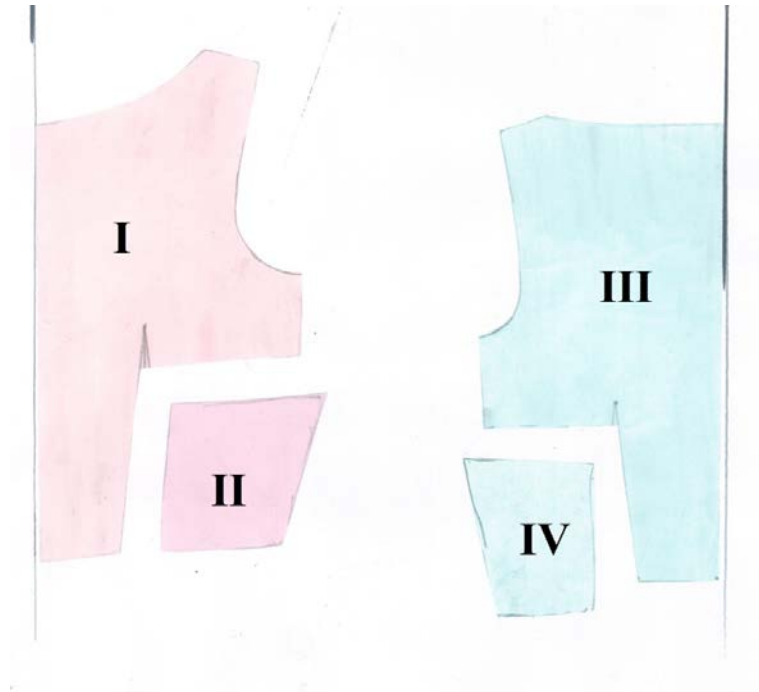
Gambar 28. Pecah Pola Gaun bagian atas



Gambar 29. Pecah Pola Gaun bagian bawah



Gambar 28. Pola Rok Fantasi



Gambar 30. Hasil Pola Gaun bagian atas



Gambar 31. Hasil Pola Gaun bagian bawah

#### 4) Perancangan Bahan

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

Hal-hal yang harus diperhatikan dalam merancang bahan adalah sebagai berikut :

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

Bahan-bahan yang dipergunakan dalam membuat busana pesta malam ini yaitu :

- a. Bahan sateen velvet

Bahan sateen velvet yang digunakan pada busana pesta malam ini digunakan untuk bahan dasar *midi dress*.

- b. Bahan Vuring

Bahan vuring yang digunakan dalam proses pembuatan busana pesta malam ini adalah erok untuk bagian dalam gaun.

- c. Bahan tile

Bahan tile yang digunakan pada kesempatan busana pesta malam ini digunakan pada bagian pinggang dress dan sisi rok.

d. Kain Songket Palembang

Kain Songket Palembang ini digunakan sebagai pengkombinasian desain pada bagian rok fantasi busana pesta malam.

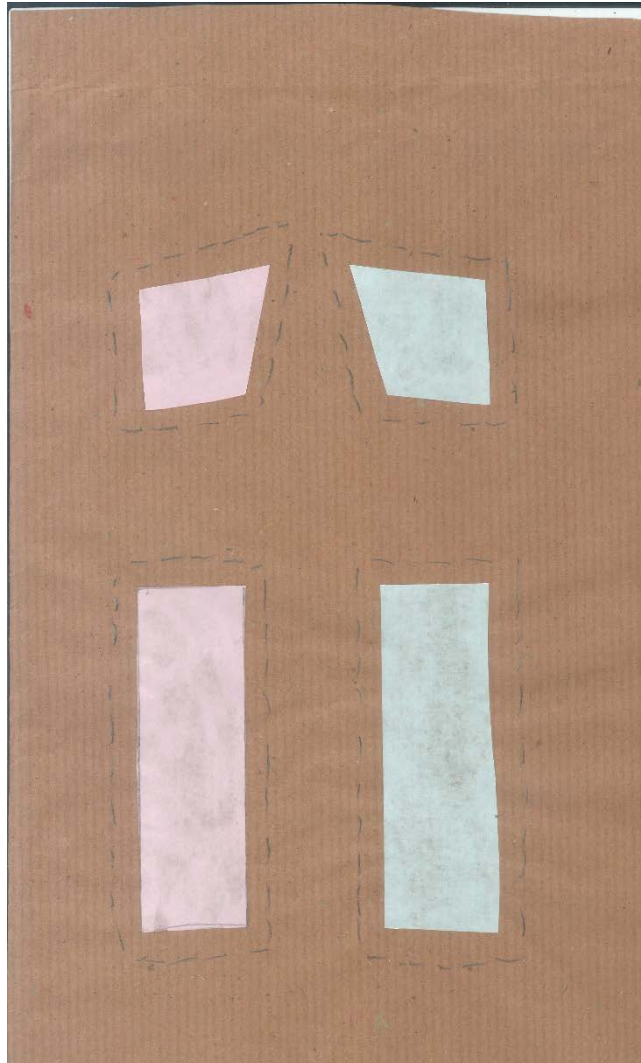


Gambar 32. Rancangan Bahan Sateen Velvet Untuk minidress

Keterangan :

Lebar : 150 cm

Panjang : 200 cm



Gambar 33. Rancangan Bahan Tile untuk mididress

Keterangan :

Lebar : 115cm

Panjang : 100 cm



Gambar 34. Rancangan Bahan Songket

Palembang untuk rok fantasi

Keterangan :

Lebar : 150 cm

Panjang : 200 cm

## 5) Kalkulasi Harga

Kalkulasi harga atau 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. Hal-hal yang perlu diperhatikan dalam membuat rancangan harga yaitu :

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

Berikut ini adalah rancangan harga dari pembuatan busana pesta malam dengan sumber ide Kubah Masjid Turki:

Tabel 1. Rancangan harga

No	Nama Barang	Digunakan	Harga Satuan	Jumlah Harga
<b>A</b>	<b>Bahan Utama</b>			
1	Kain Sateen Velvet	3 m	@Rp.28.900	Rp. 233.400
2	Kain vuring ero	3 m	@Rp.18.000	Rp. 108.000
3	Kain Songket Palembang	2 m	@Rp.800.000	Rp 800.000
4	Tile	1 m		
<b>B</b>	<b>Bahan Pembantu</b>			
1	M 10	16 m	@Rp 10.000	Rp. 160.000
<b>C</b>	<b>Bahan Tambahan</b>			
1	Benang Jahit	3 buah	@ Rp. 2.000	Rp. 6.000
2	Kop BH	2pasang	@Rp. 13.000	Rp. 26.000
3	Kancing kait	1 bungkus	@Rp. 3.000	Rp. 3.000
4	Ritsleting jepang	1 buah	@Rp. 5.000	Rp. 5.000
5		1 buah	@Rp. 5.000	Rp. 5.000
<b>D</b>	<b>Bahan Hiasan</b>			
1	Swarovski Stone	3 bungkus	@Rp. 21.500	Rp. 64.500
2	Rantai emas	1 bungkus	@Rp. 10.000	Rp. 10.000
<b>TOTAL</b>				Rp. 1.467400

## **b. Pelaksanaan**

Pelaksanaan merupakan bentuk tindak lanjut dalam pembuatan busana. Beberapa hal yang harus dilakukan dalam proses pembuatan busana pesta malam dengan sumber ide Kubah Masjid Turkiyaitu :

### 1) Peletakan Pola Bahan

Peletakan pola pada bahan merupakan langkah awal sebelum pemotongan. Dalam peletakan pola busana pada kain, sebaiknya kain dilipat menjadi dua bagian dengan bagian baik berada di luar. Hal ini dilakukan untuk mempermudah proses penandaan jahitan atau merader.

Ada beberapa hal yang perlu diperhatikan dalam meletakkan pola pada bahan, yaitu :

1. Semua tanda jahitan ada pada tiap-tiap sisi, seperti tengah muka dan tengah belakang.
2. Arah benang panjang dari bagian kiri harus sama dengan bagian kanan.
3. Corak bahan harus sama antara bagian kiri dan bagian kanan, serta berjalan terus pada sisi, sedemikian pula corak yang searah harus diperhatikan.
4. Lebar kampuh untuk semua bagian adalah 1 – 1 ½ cm sedangkan untuk kelim selebar 2 ½ - 5cm.

5. Lapisan seperti saku, kerah, ban pinggang, depun ataupun serip diperkirakan letaknya setelah pola besar diletakkan.
6. Sebelum meletakkan pola diatas bahan licin seperti sifon, tile dan sebagainya sebaiknya disematkan dulu diselembar kertas tipis hinggarata.

2) Pemotongan dan Pemberian tanda Jahitan

Setelah diletakkan pada bahan, langkah selanjutnya adalah pemberian kampuh, tanda jahitan serta keliman. Pemberian tanda kampuh biasanya  $1\frac{1}{2}$  - 2 cm, sedangkan pada belahan ritsleting sebesar 3 – 4 cm. Pemotongan dilakukan setelah semua bagian pola diberi tanda kampuh. Kemudian setelah bahan dipotong diberi tanda jahitan yaitu dengan cara merader tepat pada garis luar pola.

3) Penjelujuran dan Penyambungan

Sebelum bahan busana dijahit dengan mesin, terlebih dahulu di jelujur dengan tangan, hal ini untuk menghindari terjadinya kesalahan saat penjahitan. Selain itu penjelujuran juga diperlukan untuk mnegetahui jatuhnya bahan pada tubuh model apakah sudah dan pas pada saat pengepasan I. Apabila mungkin terjadi kesalahan atau ketidaktepatan pada ukuran, maka masih bisa untuk bisa diperbaiki.

Langkah-langkah penjelujuran adalah sebagai berikut :

- a) Menjelujur bagian badan
  - a) Menjelujur kup bagian depan
  - b) Menjelujur setengah lingkaran tapis dengan TM
  - c) Menjelujursisi
  - d) Menjelujur rit
- b) Menjelujur rok
  - a) Menjelujur sisi rok
  - b) Menyatukan antara bagian badan dan rok
  - c) Menjelujur rit
- 4) Evaluasi Proses I

Evaluasi proses I merupakan pengepasan busana pada tubuh seseorang yang sudah dalam bentuk busana tetapi masih berupa penjelujuran. Pengepasan I bertujuan untuk mengetahui sesuai dengan ukuran tubuh model dan kenyamanan pada busana tersebut, selain itu juga untuk mengetahui kekurangan pada busana saat dipakai oleh model.

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

Tabel 2. Evaluasi Proses I

<b>Aspek yang Diamati</b>	<b>Hasil Pengamatan</b>	<b>Cara Mengatasi</b>
Gelombang pada rok fantasi	Rok tidak terlihat mengembang seperti yang diinginkan	Menggunakan kain lapisan yang lebih tebal dan menambah lingkaran pinggang rok

### 5) Penjahitan

Setelah pengepasan I dilakukan dan mengetahui kekurangan pada busana serta melakukan perbaikan, maka langkah selanjutnya adalah penjahitan. Penjahitan dilakukan untuk menyambung setiap bagian membentuk gaun. Penjahitan yang dilakukan menggunakan mesin jahit dan juga manual menggunakan tangan. Hal ini dilakukan agar hasilnya menjadi rapi, kuat dan maksimal.

### 6) Langkah-langkah Penjahitan dan Penyelesaian

#### 1. Menjahit bagian badan

- Menjahit tile di rok TM dan TB
- Menjahit bagian kupnat TM (melakukan hal yang sama pada vuring)
- Menjahit potongan pada bagian TB
- Menjahit bagian detail (antara tapis dan bahan utama) pada bagian sisi
- Menjahit bagian sisi busana (melakukan hal yang sama

pada vuring)

- Memasang kop BH
- Menyatukan antara bahan utama dan vuring pada bagian atas busana

## 2. Menjahit rok

- Menjahit tile di rok TM dan TB
- Menjahit rok antara TM dan TB (melakukan hal yang sama pada vuring)
- Menjahit bersih antara bahan utama, tile dan vuring
- Menyatukan busana antara bagian badan dan rok
- Memasang rit jepang

## 3. Menjahit rok fantasi

- Menyatukan potongan-potongan kain (melakukan hal yang sama pada vuring)
- Menyambungkan antara kain bagian atas dan bawah (melakukan hal yang sama pada vuring)
- Menyambungkan kain songket dan kain sateen velvet

## 4. Menjahit hiasan

- Memasang hiasan pada bagian leher

## 7) Evaluasi Proses II

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

Tabel 3. Evaluasi Proses II

<b>Aspek yang Diamati</b>	<b>Hasil Pengamatan</b>	<b>Cara Mengatasi</b>
Gelombang pada rok fantasi	Rok tidak terlihat mengembang seperti yang diinginkan	Menggunakan kain lapisan yang lebih tebal

**c. Evaluasi Hasil**

Kegiatan evaluasi dilakukan setelah proses perencanaan dan pelaksanaan dalam pembuatan busana pesta. Evaluasi akhir yang didapat adalah busana pesta malam “*Altin Cami*” dengan sumber ide Kubah Masjid Turki telah sesuai tema besar pergelaran yaitu “*Authenture*”. Desain yang dibuat telah menyiratkan sumber ide Kubah Masjid Turki pada seluruh bagian busana.

### 3. Penyelenggaraan Pergelaran Busana

Gelar busana merupakan kegiatan yang diselenggarakan untuk memamerkan atau memperkenalkan suatu kreasi terbaru dari perancang yang diperagakan oleh seorang peragawan dan peragawati atau model profesional. Pelaksanaan gelar busana melalui tiga tahap yaitu persiapan, pelaksanaan, evaluasi.

#### a. Persiapan Gelar Busana

Persiapan yang dilakukan untuk Pergelaran Busana 2013 dengan tema "*Authenture*" antara lain :

##### a. Pembentukan Panitia Pergelaran Busana

Pembentukan panitia bertujuan agar pergelaran busana dapat terlaksana dengan baik dan lancar. Susunan kepanitiaan berasal dari mahasiswa pendidikan teknik busana dan teknik busana yang mengikuti proyek akhir pada tahun 2012 yang terdiri dari mahasiswa S1 Reguler angkatan 2009, S1 Non Reguler angkatan 2009, D3 Reguler angkatan 2009, D3 Non Reguler angkatan 2009 dan mahasiswa D3 angkatan 2008. semuanya berjumlah 85 orang. Adapun susunan kepanitiaan dan tugas-tugasnya adalah sebagai berikut :

- 1) Ketua I
  - a) Penanggung jawab umum jalannya kepanitiaan
  - b) Mengatur dan mengarahkan gerak arah kepanitiaan
  - c) Optimalisasi sumber daya yang ada
  - d) Mengambil kebijakan yang bersifat internal dan eksternal tentang kepanitiaan
- 2) Ketua II
  - a) Koordinasi dengan ketua 1 setiap rapat
  - b) Perekutan panitia tambahan
  - c) Mengolah info tiket pergelaran
- 3) Sekretaris
  - a) Administrasi dan kerumahtanggaan panitia
  - b) Membuat proposal kegiatan yang nantinya dipresentasikan sebelum dicetak
  - c) Menentukan kebijakan terkait administrasi (surat-surat, menyusun program kerja informasi, dll)
  - d) Pembuatan laporan pertanggung jawaban kepengurusan
  - e) Pengelolaan dan pendampingan administrasi setiap kegiatan.

- 4) Bendahara I
  - a) Menentukan kebijakan keuangan organisasi secara internal maupun eksternal
  - b) Pengelolaan keuangan kepanitiaan secara umum dan menyeluruh
  - c) Pengatur keuangan secara seimbang dan seefisien mungkin
  - d) Pembuatan laporan keuangan kepanitiaan secara menyeluruh
- 5) Bendahara II
  - a) Menentukan kebijakan keuangan organisasi secara internal maupun eksternal
  - b) Mengkoordinir dan mengkomunikasikan setiap kegiatan yang dilaksanakan
  - c) Menyusun laporan keuangan perkegiatan
- 6) Sie Sponsorship
  - a) Mencari channel sponsor
  - b) Menjalin kerjasama dengan sponsor
  - c) Memahami dan bertanggung jawab kontrak kerja dengan sponsor
  - d) Mengatur deadline kerja "dipresentasikan"
  - e) Bertanggung jawab terhadap ucapan terimakasih

- 7) Sie Perlengkapan
  - a) Mensurvei tempat pelaksanaan kegiatan dengan terperinci mengenai tempat acaraberlangsung
  - b) Pengadaan fasilitas-fasilitas guna kelancarankegiatan
  - c) Menjadi fasilitator untuk peminjaman alat denganjurusan
- 8) Sie Publikasi/Promosi
  - a) Bertanggung jawab terhadap pembuatan pamflet, tiket, dan brosur
  - b) Bertanggung jawab akan penyebaran pamflet danbrosur
- 9) Sie Humas
  - a) Bertanggung jawab terhadap penyebaranundangan
  - b) Menjadi fasilitator untuk sambutan Gubernur, Rektor, Dekan dan KetuaJurusan
- 10) Sie Dokumentasi
  - a) Mencari sponsor untuk dokumentasi dan mensurveyvideo
  - b) Bertanggung jawab atas dokumentasikegiatan
- 11) Sie Booklet
  - a) Mensurvei tempat pembuatanbooklet
  - b) Penawaran sampul dan isibooklet
  - c) Bertanggung jawab saat pembagian booklet

## 12) Sie Keamanan

- a) Mengamankan jalannya acara pengambilan ukuran, fitting 1, fitting 2, *grand* juri, gladi resik, dan hari H
- b) Menjadi fasilitator dengan polisi dan memfasilitasi kebutuhan
- c) Mengkoordinasi kebersihan pada setiap acara

## 13) Sie Penerima Tamu

- a) Merekrut adik-adik tingkat untuk menjadi panitia khusus dalam sie penerim tamu
- b) Bertanggung jawab untuk menerima tamu dan menjamu juri pada saat *grand* juri dan hari H

## 14) Sie Juri

- a) Merekrut juri untuk penilaian gantung dan *grand* juri
- b) Bertanggung jawab mendampingi juri pada saat penilaian gantung, *grand* juri, dan sidang
- c) Membuat kriteria penilaian gantung dan *grand* juri
- d) Mengajukan permohonan piala

## 15) Sie Dekorasi

- a) Mensurvei tempat pembuatan dekorasi
- b) Mendesain layout ruangan secara keseluruhan panggung
- c) Menentukan lighting
- d) Menjadi koordinator dan bertanggung jawab pada saat mendekorasi sebelum hari H

- e) Mendesain proposal proposal, pamflet, brosur, undangan dan tiket

16) Sie Acara

- a) Membuat susunan acara secara detail
- b) Mengatur acara pengambilan ukuran, fitting 1, fitting 2, *grand* juri, gladi resik, dan hari H
- c) Mempresentasikan rencana kerja "auto plan" dengan membuat kurva deadline tiap departemen
- d) Bertanggung jawab terhadap jalannya acara secara keseluruhan
- e) Mencari MC dan Hiburan

17) Sie Kosumsi

- a) Mensurvei tempat pembuatan makanan
- b) Memesan makanan dan snack dengan penawaran menu
- c) Mengatur snack/ makanan pada saat pengambilan ukuran, fitting 1, fitting 2, *grand* juri dan gladi resik dan hari H
- d) Mengatur layout pengaturanmakanan

18) Sie Model

- a) Membuat jadwal acara denganmodel
- b) Membuat perjanjian kerjasama dengan *agency*model

## 19) Sie Makeup

- a) Mencari sponsor makeup
- b) Memfasilitasi kebutuhan perias
- c) Mensinkronkan *schedule* acara

## 20) Sie Floor Manager

- a) Koordinasi dengan sie acara dalam mengatur serangkaian acara mulai dari perencanaan *grand* juri sampai hari H
- b) Membantu mengkoordinir penerima tamu dan tamu undangan pada hari H
- c) Mengkondisikan tempat duduk penonton dan tempat fotografer penertiban fotografer liar

## 21) Sie Musik

- a) Koordinasi dengan koreografer tentang konsep music pertunjukan
- b) Koordinasi dengan sie perkap berkaitan dengan *sound system*
- c) Melakukan pembayaran kontrak koreografer
- d) Cek music untuk GR dan sebelum

## 22) Sie Backstage

- a) Membantu persiapan *grand juri*
- b) Menyiapkan *standing hanger* untuk hari H,
- c) Mengkoordinir semua panitia *dibackstage*
- d) Mengkondisikan keamanan model dan desainer *dibackstage*
- e) Koordinasi dengan sie. model untuk tempelan urutan per sesi di *backstage*

## b. Menentukan tema

Dalam Proyek Akhir kali ini Mahasiswa Pendidikan Teknik Busana dan Teknik Busana D3 menciptakan busana pesta dengan tema “AUTENTHURE (Autencity for Human Nature”). *Autencity* menggambarkan tingkat kekuatan pribadi spirit, dan karakter seseorang dalam menghadapi pengaruh tekanan lingkungan eksternal sedangkan *Human Nature* diartikan sebagai sifat ideal dari dalam diri manusia yang diyakini tetap ada dalam waktu yang cukup lama dan melalui beragam bentuk budaya, hal ini bertujuan untuk lebih melestarikan dan mengembangkan khasanah budaya bangsa yang mulai terabaikan oleh perkembangan global dewasa ini.

c. Menentukan tujuan pelaksanaan

Tujuan dari pergeleran busana dengan tema *Authenture* ini antara lain :

- a. Memperkenalkan kepada masyarakat luas tentang keberadaan program studi Pendidikan Teknik Busana Fakultas Teknik Universitas Negeri Yogyakarta.
- b. Menampilkan seluruh karya mahasiswa program studi Pendidikan Teknik Busana Fakultas Teknik Universitas Negeri Yogyakarta.
- c. Sebagai wujud keikutsertaan mahasiswa Pendidikan Teknik Busana dalam mata kuliah proyekakhir.

d. Menentukan Waktu dan tempat penyelenggaraan

Peragaan busana 2016 dengan tema *Authenture* ini diselenggarakan pada hari Selasa, 19 April 2016 . Acara dimulai pada pukul 18.30 WIB hingga selesai bertempat di Auditorium UNY.

e. Penentuan anggaran

Dalam penentuan anggaran diperlukan suatu kecermatan dalam menentukan harga-harga. Berikut adalah rencana anggaran dana yang harus dikeluarkan untuk menyelenggarakan pergeleran busana dengan tema "*Authenture*":

Tabel 4. Anggaran Dana Pergelaran

NO	SIE	JUMLAH
1.	Ketua	Rp.450.000,-
2.	Sekretaris	Rp. 1.216.700,-
3.	Bendahara	Rp. 1.200.00,-
4.	Acara	Rp.3.383.300,-
5.	Konsumsi	Rp. 19.043.200,-
4.	Perlengkapan	Rp. 2.863.500,-
5.	Dokumentasi	Rp.3.500.000,-
6.	Humas	Rp.581.700,-
7.	Make up	Rp. 6.863.900,-
8.	Backstage & Floor	Rp. 40.500,-
9.	Model	Rp. 33.733.400,-
10.	Publikasi	Rp.1.085.696,-
11.	Booklet	Rp.16.553.800,-
12.	Sponsorship	Rp. 1.175.000,-
13.	Keamanan	Rp.149.000,-
14.	Dekorasi , sound & lighting	Rp. 24.500.000,-
15.	Juri	Rp. 2.731.500,-
.	<b>Jumlah</b>	<b>Rp. 119.959.596,-</b>

Pemasukan keuangan diperoleh dari hasil iuran seluruh mahasiswa yang mengikuti pergelaran busana ”Authenture”, sponsor, dan beberapa sumber yang akan dirinci pada lembar lampiran. Adapun jumlah pemasukan keseluruhan adalah sebesar Rp.177.729.100

#### **b. Pelaksanaan Gelar Busana**

Untuk melancarkan jalannya acara, maka pada hari pelaksanaannya, yaitu pada hari Selasa, pada pukul 09.00 WIB diadakan gladi resik yang dihadiri oleh seluruh pengisi acara. Acara

dimulai pada pukul 18.30 WIB, dan berikut ini adalah susunan acara  
pergelaran *Authenture*:

**Susunan acara**

**Juknis Gladi Bersih**

**Selasa, 19 Januari 2016**

<b>No.</b>	<b>Waktu</b>	<b>Susunan Acara</b>	<b>PJ</b>	<b>Kebutuhan</b>	<b>Alokasi Waktu</b>
1.	06.00 – 07.00	Kedatangan panitia dan presensi	Semua Panitia	Presensi Panitia	45'
2.	07.00 – 08.00	Breafing panitia	Semua Panitia	Juknis dan Juklak	60'
3.	08.00 – 08.30	Persiapan GR	SemuaPanitia	List Kebutuhan	30'
4.	08.30 – 09.00	GR peragaansesi I	1. SieAcara 2. Sie Backstag e dan Sound	1. Musik 2. Backstage dan Sound 3. Stage dan Sound	30'

			3. SieDekor, lighting, dan sound	4. List danNomer Model	
			4. Sie Model		

**Lanjutan**

No.	Waktu	Susunan Acara	PJ	Kebutuhan	Alokasi Waktu
5.	09.00 – 09.30	GR peragaansesi II	1. SieAcara  2. Sie Backstag e dan Sound  3. SieDekor, lighting, dan sound  4. Sie Model	1. Musik  2. Backstage dan Sound  3. Stage dan Sound  4. List danNomer Model	30'
6.	09.30 – 10.00	GR peragaansesi III	1. SieAcara  2. Sie Backstag	1. Musik  2. Backstage dan Sound	30'

			e dan Sound 3. SieDekor, lighting, dan sound 4. Sie Model	3. Stage dan Sound 4. List danNomer Model	
7.	10.00 – 16.00	Make up model	Sie Make Up	Make Up, Mejarias, kursi, dancermin	240'
8.	10.00 – 10.10	GR MC (Welcome Greeting)	SieAcara	Susunanacara, NarasiAcara	10'

**Lanjutan**

No.	Waktu	Susunan Acara	PJ	Kebutuhan	Alokasi Waktu
9.	10.10 – 10.20	GR Sambutan	SieAcara	Susunanacara, NarasiAcara	10'
10.	10.20 –	GR Penutup	SieAcara	Susunanacara, NarasiAcara	5'

	10.25				
11.	10.25 – 10.35	GR Tari	Sie Acara		10'
12.	10.35 – 11.00	GR Musik	1. Sie Acara 2. Sie Dekor, lighting, dan sound	1. Musik 2. Stage dan Sound	25'
13.	11.00 – 11.30	GR Desainer Tamu	1. Sie Acara 2. Sie Backstage dan Sound 3. Sie Dekor, lighting, dan sound 4. Sie Model	1. Musik 2. Backstage dan Sound 3. Stage dan Sound 4. List dan Nomer Model	30'
14.	11.30 – 13.00	ISHOMA (Bergantian)	Sie Acara		90'

**Lanjutan**

No.	Waktu	Susunan Acara	PJ	Kebutuhan	Alokasi
-----	-------	---------------	----	-----------	---------

					<b>Waktu</b>
15.	13.00 – 14.00	Fitting  BusanaDesainerTamu	1. SieAcara  2. Sie  Model	1. List  ketentuan  2. List Model	60'
16.	14.00 – 15.00	Laporansetiapsie	SemuaKoor		60'
17.	15.00 – 16.00	ISHO (Bergantian)	SieAcara		60'
18.	16.00 – 17.00	Make Up MC	Sie Make Up	Make Up,  Mejarias,  kursi,  dancermin	60'
19.	16.00 – 17.30	Mengecekpersiapan	SemuaPanitia		90'
20.	17.30	Persiapanselesai	SieAcara		
21.	17.30 – 17.45	Persiapan Open Gate	SieAcara		15'

**JUKNIS ACARA PERAGAAN BUSANA AUTHENTURE**

**19 April 2016**

<b>No</b>	<b>Waktu</b>	<b>Susunan Acara</b>	<b>PJ</b>	<b>Kebutuhan</b>	<b>Alokasi Waktu</b>
1.	17.45 - 18.00	CLEAR AREA	Semua panitia		15'
2.	18.00 - Selesai	Registrasi	Sie Humas	Meja Registrasi, Buku Tamu, Booklet, dan konsumsi	
3.	18.30	OPEN GATE	Sie acara		
4.	18.30 - 18.40	WELCOME GREETING	Sie acara	Susunan acara dan narasi acara	10'
5.	18.40 - 18.50	PENAYANGA N SLIDE	Sie dekor, lighting dan sound	LCD dan video	10'
6.	18.50 - 19.00	OPENING	1. Sie Acara	1. SusunanAcara, NarasiAcara	10'
	18.50 - 18.55	1. Tari	2. Sie Dekor, Lighting	3. Stage, dan Sound	5'

			dan Sound		
	18.55 - 19.00	Pembukaan oleh MC	Sie Dokumentas i	3. Video Opening, dan Kamera	5'

**Lanjutan**

NO	WAKTU	SUSUNAN ACARA	PJ	Kebutuhan	Alokasi Waktu
7.	19.00 - 19.10	Menyanyikan lagu Indonesia Rayadan Hymne UNY	Sie acara		10'
8.	19.10 - 19.20	Sambutan 1. Ketua panitia 2. Rektor	Sie Acara		10'
9.	19.20- 19.30	Penyerahan cinderamata kepada juri, sponsor dan disainer tamu	1. Sie Acara 2. Sie Juri 3. Sie Sponsor	1. Susunan Acara, Narasi Acara 2. List Juri 3. List Sponsor	10'
10.	19.30- 20.00	<b>Peragaan Sesi I</b>	1. Sie Acara 2. Siedekor,	1. Narasi Peragaan	<b>30'</b>

			Lighting, dan Sound 3. Sie Model 4.SieDokum entasi	Sesi I, music 2. Sound, lighting, dan stage 3. List Model 4. Kamera	
11.	20.00 - 20.05	HiburanMusik	1. SieAcara 2. SieDoku mentasi	1. SusunanAca ra 2. Kamera	5'

### Lanjutan

NO	WAKTU	SUSUNAN ACARA	PJ	Kebutuhan	Alokasi Waktu
12.	20.05- 20.35	<b>Peragaan Sesi II</b>	1. Sie Acara 2. Sie dekor, Lighting, dan Sound 3. Sie Model 4.Sie Dokument asi	1. Narasi Peragaan Sesi II, music 2. Sound, lighting, dan stage 3. List Model 4. Kamera	<b>30'</b>
13.	20.35 - 20.40	Ucapan terimakasih	1. SieAcara 2. Sie	1. SusunanAcar a	5'

		kepada sponsor dan pembagian hadiah	Sponsor 3. SieDokumentasi	2. Doorprize 3. Kamera	
14.	20.40- 21.10	<b>Peragaan Sesi III</b>	1. SieAcara 2. Siedekor, Lighting, dan Sound 3. Sie Model 4.SieDokumentasi	1. Narasi Peragaan Sesi II, music 2. Sound, lighting, dan stage 3. List Model 4. Kamera	<b>30'</b>

**Lanjutan**

<b>NO</b>	<b>WAKTU</b>	<b>SUSUNAN ACARA</b>	<b>PJ</b>	<b>Kebutuhan</b>	<b>Alokasi Waktu</b>
15.	21.10 – 21.20	HiburanMusik	1. SieAcara 2. SieDokumentasi	1. SusunanAcara 2. Kamera	<b>10'</b>
16.	21.20 – 21.50	<b>Guest ShowDisainer Tamu</b>	1. SieAcara 2. Siedekor, Lighting, dan Sound	1. NarasiPeragaan SesiII, music	<b>30'</b>
	21.20 – 21.35	1. Hosana Moda By	3. Sie Model	2. Sound, lighting, dan	15'

		Wiwid Hosana	4.SieDokum entasi	stage 3. List Model	
	21.35 – 21.50	2. Iis Desaign By Isyanto		4. Kamera	15'
17.	21.50 – 21.55	Pengumuman Kejuaran	1. SieAcara 2. SieJuri	1.SusunanAc ara 2.List Pemenang	5'
18.	21.55 – 22.00	PENUTUP	SieAcara		5'

### c. Evaluasi

Sebelum acara puncak gelar busana dimulai, penonton dipersilakan untuk melihat-lihat *display* yang juga ditampilkan pada malam itu. *Display* tersebut menampilkan karya-karya fotografi mahasiswa busana.

Seluruh karya-karya mahasiswa yang ditampilkan malam itu dinilai oleh beberapa juri. Dewan juri berjumlah 5 orang. Juri-juri tersebut antara lain :

1. Dra. Djandjang Purwo S,M. Hum
2. Drs. Dandy T. Hidayat
3. Ir. Ramadhani A. Kadir
4. Mudrika Paradise, S.T
5. Agung purwandono, S.Sos

Karya-karya mahasiswa yang terpilih menjadi karya terbaik masing-masing mendapatkan penghargaan berupa trophy dari berbagai instansi. Semua berjumlah 9 trophy yang terbagi dalam :

#### **Juara Umum**

1. Juara Umum diraih oleh Tessaria Kurnia Putri dengan no. urut 51 yang berjudul "Shape of The Track"

#### **Juara Favorit**

2. Juara Favorit diraih oleh Dewinta Megarani dengan no. urut 31 yang berjudul "Inside The Bunker"

#### **Juara Program Studi Pendidikan Teknik Busana Kelas A**

1. Juara I diraih oleh Luthfi Malail Khusna dengan no. urut 14 yang berjudul "Rhombus Interlace"
2. Juara II diraih oleh Widia Pratiwi dengan no. urut 29 yang berjudul "Whirch"
3. Juara III diraih oleh Muthiah dengan no. urut 34 yang berjudul "Samarkand Dress"

#### **Juara Program Studi Pendidikan Teknik Busana Kelas B**

1. Juara I diraih oleh Tesaria Kurnia Putri dengan no. urut 51 yang

berjudul "Shape of The Track"

2. Juara II diraih oleh Agustina Anggraini dengan no. urut 62 yang berjudul "Smocking Kahayan Bridge"
3. Juara III diraih oleh Ayu Mega Margareta dengan no. urut 47 yang berjudul "Poddillo"

#### **Juara Program Studi Pendidikan Teknik Busana Kelas D**

1. Juara I diraih oleh Ristriana Pratomi dengan no. urut 69 yang berjudul "Monochromatic"
2. Juara II diraih oleh Friska Paulus dengan no. urut 84 yang berjudul "Gercek Ben"
3. Juara III diraih oleh Nasiha Al Sakina dengan no. urut 82 yang berjudul "Heere Mein Rekha"

#### **Juara Best Desain**

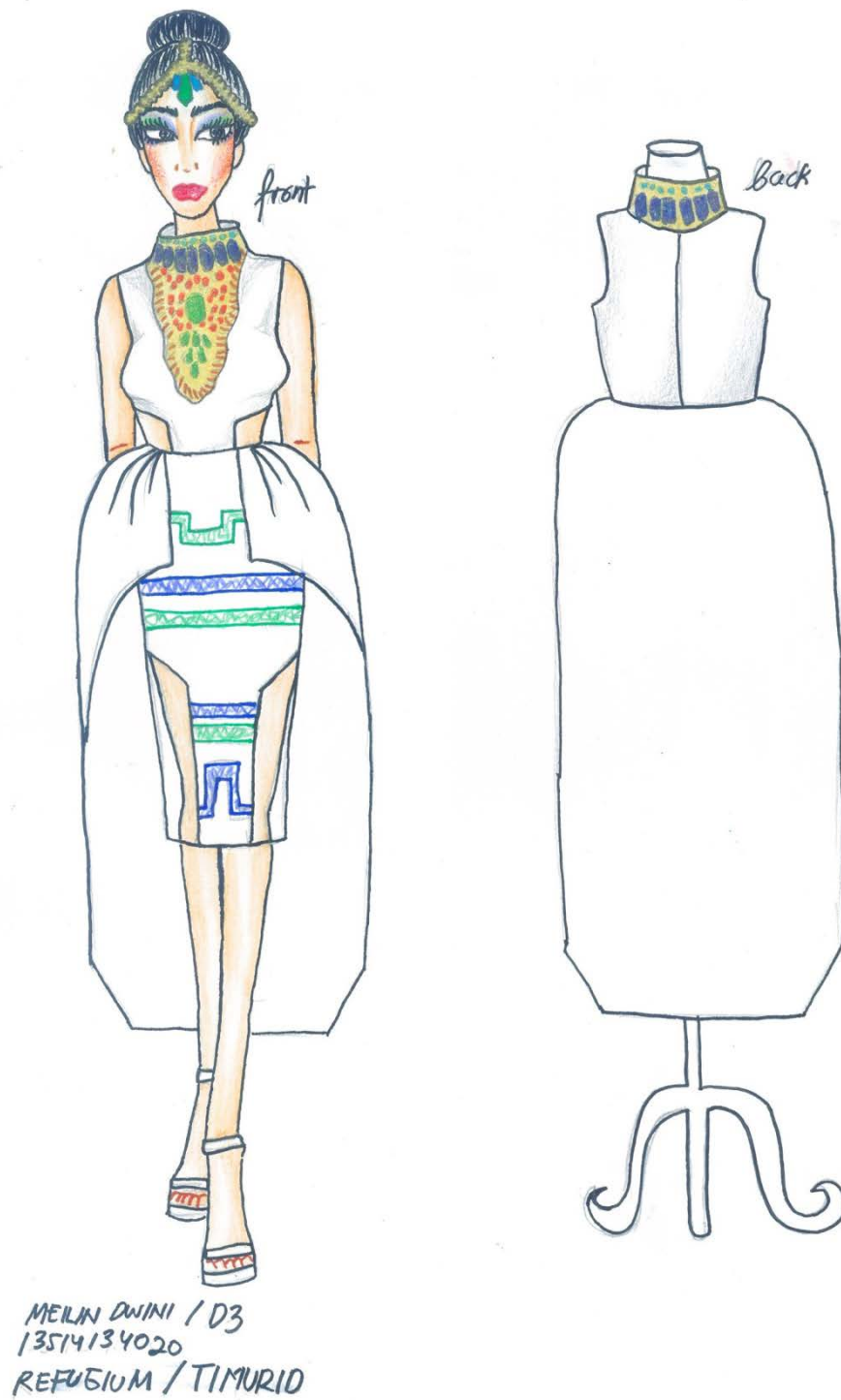
1. Juara Best Desain diraih oleh Selvana Heruka dengan no. urut 86 yang berjudul "The Praevia"

Dalam berlangsungnya acara terdapat beberapa kekurangan seperti, beberapa sie kurang koordinasi antara penanggung jawab dengan staf tentang pembagian kerja sehingga terjadi miskomunikasi, target kerja yang diberikan sebagian besar melebihi batas, namun tetap terselesaikan.

## **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 untuk remaja dengan sumber ide Kubah Masjid Turki dengan trend refugium dan sub trend timurid dituangkan dalam fashion illustration ukuran A4.



Gambar 35. Fashion Illustration

## 2. Busana

Hasil busana yang diciptakan adalah busana pesta malam remaja dengan sumber ide Kubah Masjid Turki. Unsur dari Kubah Masjid dituangkan dalam shape dari rok fantasi pada mididress. Kesan kuat dan kokoh dituangkan dalam motif garis di rok pada mididress. Untuk menambah kesan mewah dan keindahan busana dilengkapi dengan batu swarovski sebagai hiasannya. Sedangkan middle east look dapat dilihat dari ornamen swarovski dan aplikasi bordir pada bagian rok mididress.

Jenis bahan yang digunakan untuk membuat busana pesta malam remaja ini adalah kain sateen velvet, tile, dan songket Palembang.

Warna yang dipilih adalah warna broken white yang memberi kesan suci dan elegan. Sedangkan warna emas dari kain Songket memberi kesan glamour. Warna aplikasi bordir di bagian rok mididress adalah biru dan toska, diambil dari palette warna sub trend timurid.

Tekstur dari bahan sateen velvet yang digunakan untuk mididress adalah tekstur lembut dan halus. Sedangkan untuk kain Songket Palembang adalah tekstur yang kasar dan berat.

Hiasan pada busana ini menggunakan hiasan swarovski stone dengan beragam warna, swarovski stone dipasang dibagian leher mididress dengan menggunakan bahan dari Songket Palembang.

### 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 61 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. Kejuaraannya yaitu juara I, II, dan III, best favorite 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 busana 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 busna 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 hiasan, 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 satu busana pola dibenarkan dan dilanjutkan pada proses penjahitan busana sampai dengan penyelesaian dan pelengkap busana dn dilanjutkan fitting II. Pada saat fitting II minimal tahap penjahitan sudah mencapai 90% dari total pembuatannya. Setelah tahapan fitting II selesai tahapan selanjutnya 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 penilaian moodboard sebagai visualisasi gagasan konsep oleh para dosen pembimbing. Setelah penilaian 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 desainer mempresentasikan kepada para juri mengenai hasil karya busana. Aspek yang dinilai meliputi look, kesesuaian busana dengan dsain dan juga trend, dan konsep busana.

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

Pergelaran busana adalah suatu serangkaian kegiatan peragaan busana yang menampilkan busana-busaa yang diperagakan oleh model dn diselenggarakan oleh seorang atau suatu instansi tertentu pergelaran 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. Dengan adanya organisasi maka tanggung jawab dan tugas-tugas dari para mahasiswa menjadi jelas. Perglaran 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 61. Setelah pelaksanaan dilakukan tahapan selanjutnya adalah evaluasi. Hal ini dilakukan untuk mengatasi beberapa masalah yang belum terselesaikan dengan mempelajari kekurangan dapat dijadikan sebagai pembelajaran dan memperbaiki di acara selanjutnya.

## BAB V

### KESIMPULAN DAN SARAN

#### A. Kesimpulan

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

1. Penciptaan Desain Busana Pesta Malam untuk Remaja dengan sumber ide Kubah Masjid Turki dilakukan melalui proses mengkaji tema, mengkaji sumber ide, mengkaji *look* dan *style*, mengkaji *trend resistance 2016* , membuat *moodboard* pembuatan *design sketching* dan *presentation drawing*. Dengan mengimplementasikan tema *authenture* yang diterapkan pada penggunaan kain tradisional Songket Palembang, *trend refugium* dengan sub *trend Timurid* diterapkan pada ciri garis dan warnanya yaitu biru dan *tosca*, sumber ide Kubah Masjid Turki yang diterapkan pada rok fantasi dibagian pinggang midi-dress, dengan *Edgy style*. Sehingga dihasilkan desain busana yang dituangkan dalam *fashion illustration*.
2. Pembuatan Busana Pesta Malam untuk Remaja dengan Sumber Ide Kubah Masjid Turki 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 *mididress sleeveless* berupa busana pesta malam remaja dengan sumber ide Kubah Masjid Turki. Bersiluet *H-Line* dengan hiasan batu swarovski pada bagian dada, kerah yang dipasangkan adalah kerah *turtleneck* dan lengan *sleeveless* Menggunakan kain sateen velvet warna broken white untuk mididress dan kain tradisional Songket Palembang.

3. Penyelenggaraan Pergelaran Busana Pesta Malam untuk Remaja dengan sumber ide Kubah Masjid Turki 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 Kubah Masjid Turki yaitu :
  - a. Lebih teliti dalam mengkaji tema, trend, sumber ide agar konsep busana yang dibuat jelas.
2. Saran dalam mencipta busana dengan sumber ide Kubah Masjid Turki yaitu :
  - a. Dalam proses pengepresan lebih baik menggunakan alas agar saat di press kain tidak mengkilap.
  - b. Lebih teliti dan hati – hati dalam memilih bahan busana agar busana yang dihasilkan sesuai dengan desain dan jatuhnya juga bagus
  - c. Pemasangan hiasan dan pengesuman lebih hati – hati karena tekstur kain yang mudah membekas setelah tertusuk jarum.
  - d. Setiap selesai melakukan tahap menjahit kampuh busana dipress agar hasil maksimal.
3. Saran dalam menyelenggarakan Gelar Busana:
  - a. Koordinasi dan komunikasi harus diutamakan untuk meminimalisir kemungkinan terjadinya kesalahpahaman antar panitia, sehingga tugas yang dilaksanakan sesuai dngan tujuan yang akan dicapai.
  - b. Dalam penyelenggaraan gelar busana sebaiknya dilakukan persiapan yang atang sehingga mempermudah dalam

pelaksanaanya, seperti pada peilihan jabatan kepanitiaan dan pembagian tugas yang proposional.

- c. Memupuk kerjasama tim yang tinggi sehingga tercipta kesolidan guna kelancaran dan kesuksesan acara

**L**

**A**

**M**

**P**

**I**

**R**

**A**

**N**



Lampiran 1. Busana Pesta Malam Tampak Depan



Lampiran 2. Busana Pesta Malam Tampak Belakang



Lampiran 3 Foto model bersama designer

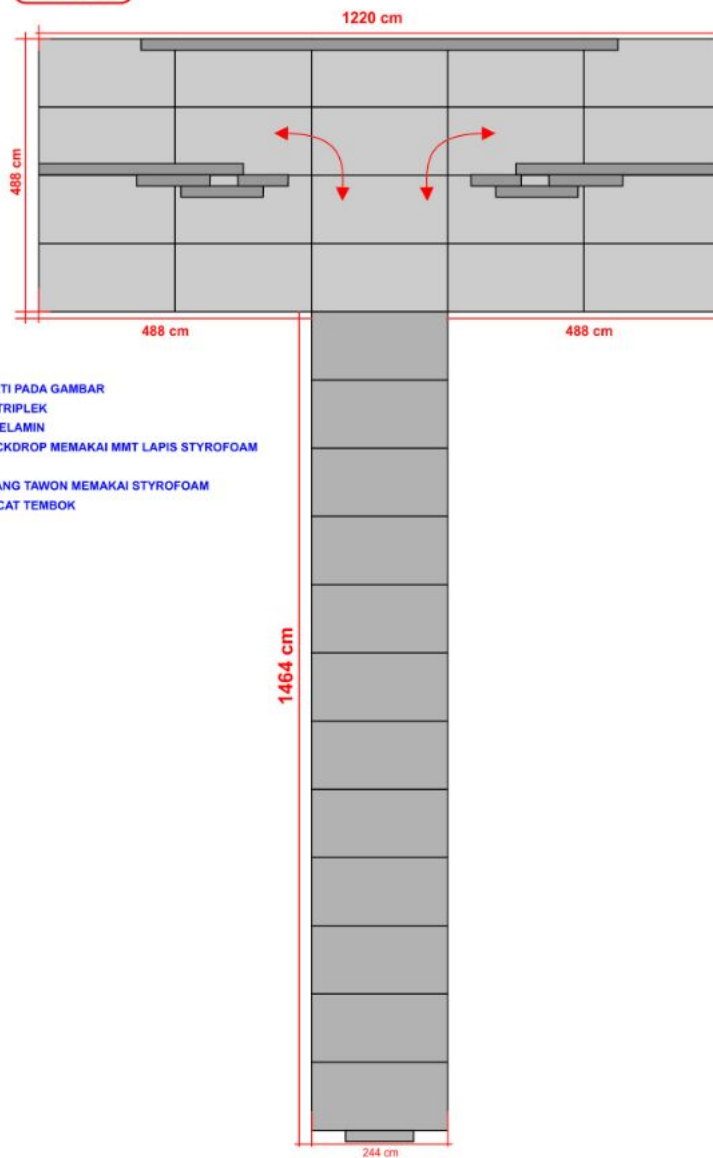


### DISAIN BACKDROP UNY FASHION SHOW AUTHEN TURE 2016

Gbr. Tampak Depan



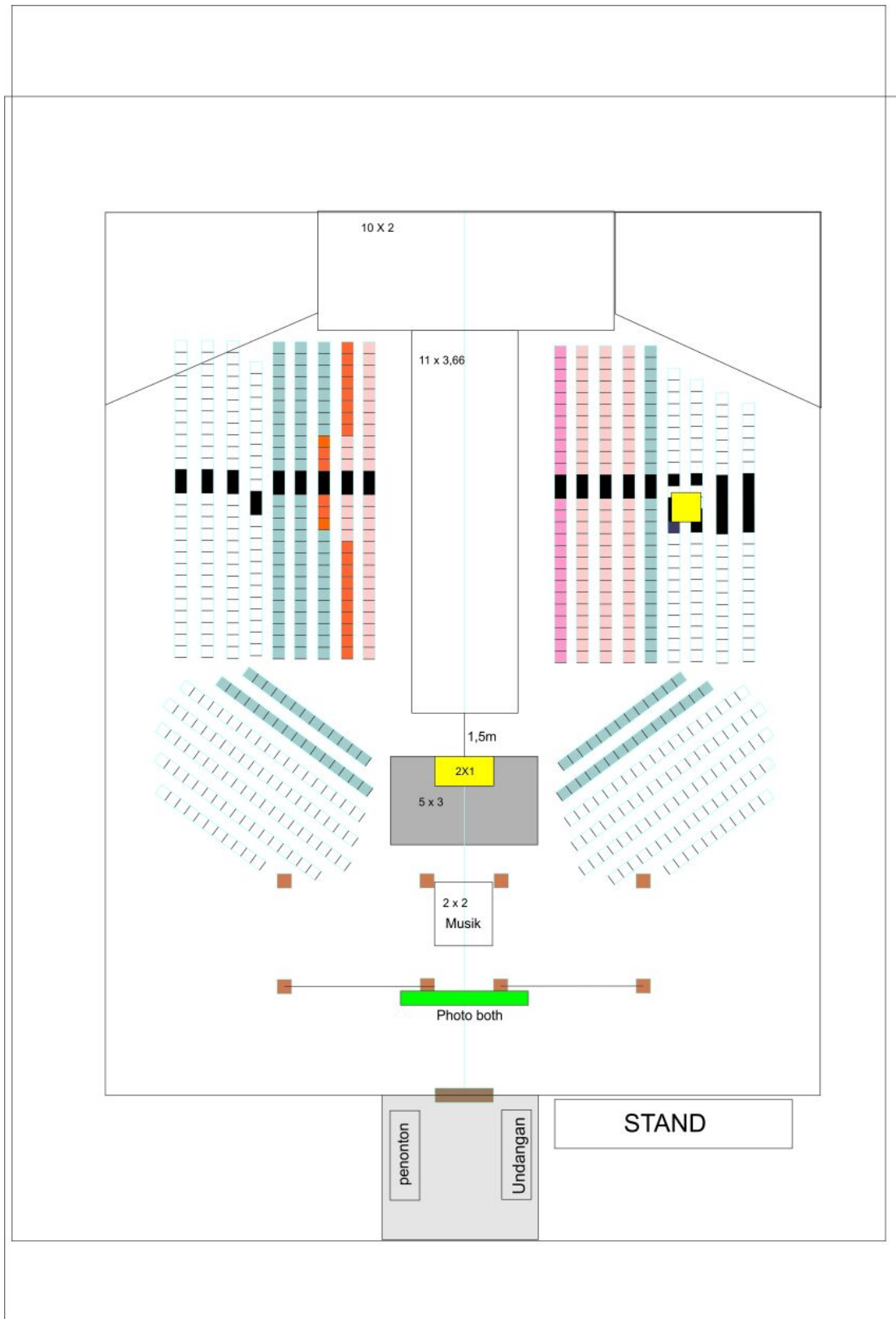
Gbr. Tampak Atas



**KETERANGAN :**

- BACKDROP : SEPERTI PADA GAMBAR
- KONSTRUKSI KAYU TRIPLEK
- PANGGUNG LAPIS MELAMIN
- LETTER & LOGO BACKDROP MEMAKAI MMT LAPIS STYROFOAM
- LAMPU SPOT
- HIASAN SAYAP SARANG TAWON MEMAKAI STYROFOAM
- FINISHING DENGAN CAT TEMBOK

Lampiran 4. Panggung



Lampiran 5. Tata Letak Kursi



Lampiran 6. tiket VIP



Lampiran 7. Tiket Reguler



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

PROUDLY PRESENT

AUTHEN.  
TURE

AUTHENTICITY  
FOR HUMAN  
NATURE

FASHION  
SHOW

**MENAMPILKAN**

100+ BUSANA  
 TREND FORECASTING  
 2016/2017: RESISTANCE

**BINTANG TAMU**

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

**AUDITORIUM UNY**

SELASA, 19 APRIL 2016  
 18.30 WIB - SELESAI

**HTM**

**VIP 40K | REGULER 35K**

**TICKET BOOTH: PTBB FT UNY**  
 (Hari kerja, 09.00 - 14.00 WIB)

**CP : LINDA (085842264403 /**  
**HERDITA (083867651059)**

*\*Pilih salah satu CP*

**DRESSCODE**

ALL ABOUT BLACK

SPONSORED BY

MEDIA PARTNER



Lampiran. 8. Pamflet Pagelaran



Lampiran. 9. Desain Photobooth

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 Margaretta : Sarah Fadhila : Dwi Nurhasanah : Rani Sri Windarti : Ristiana Pratomi : 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

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
12. Sie Juri	: Ferina Suci Adiningtyas : Febri Rohmawati : Muthiah : Khalaeska Afiati : Aisyah Ulayya : Radina Galestyningrum

13. Sie Perkap	: Mei Dyanggita Y. : Gita Sakti Nur Pratama : Linda Kurniawati : Aulia Fatimatuz Zahro : Evi Novi Haryanti : Intan Pramanda : Mar'atus Sholihah
14. Sie Humas	: Dinda Hidayati : AtiyatulIzzah : Dewinta Megarani : Cynthia Mustika K. : Nurindah Rosvitra Putri : Lia Noor
15. Sie Dekorasi	: Oryza Sativa : Indah S. : Aprilia Tri A. : Wakidah Kurnia Amini : Hanifatussa'diyyah H. : Wahidatun Nurul A. : DindaTriana Putri
16. Sie Model	: Niswatul Aini : Iva Siti Rochani : Ria Septiana : Rani Oktaviana : Anis Adibah A.
17. Sie Keamanan	: Eka Yuliana : Lurin Taufana Dewanti : Bela Kristiana : Tri Puji Astuti : Rokhmi Arta Nugraheni : Yuliasih : Laila Puspita Suci

Lampiran 10. Susunan Kepanitiaan

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

Lampiran 11. 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

Devisi	Iuran Pengeluaran	Banyaknya	Harga Satuan	Jumlah
Ketua	Sewa KPLT			Rp 100.000,00
				Rp 350.000,00
			<b>Total</b>	<b>Rp 450.000,00</b>
Sekretaris	Stempel			Rp 70.000,00
	Foto Copy Sekretaris 3			Rp 81.200,00
	Keperluan Sekretaris 1			Rp 17.000,00
	Keperluan Sekretaris 2			Rp 503.800,00
	Keperluan Sekretaris 3			Rp 54.700,00
	Cetak Sertifikat			Rp 390.000,00
	Jilid LPJ			Rp 100.000,00
			<b>Total</b>	<b>Rp 1.216.700,00</b>

Bendahara	Sewa auditorium			Rp 1.200.000,00
			<b>Total</b>	<b>Rp 1.200.000,00</b>
Sie Acara	DP Vee Band			Rp 500,000,00
	MC Grand Juri			Rp 150.000,00
	Vandel Designer tamu			Rp 360.000,00
	DP Vee Tari			Rp 300.000,00
	Vee MC			Rp 1.000.000,00
	Pelunasan Vee Tari			Rp 300.000,00
	Pelunasan Vee Band			Rp 500.000,00
	Sewa Set Drum			Rp 200.000,00
	Fotocopy & Q-card MC			Rp 73.300,00
			<b>Total</b>	<b>Rp 3.383.300,00</b>
Konsumsi	Snack (Pengukuran)			Rp 235.000,00
	Snack (Fitting 1)			Rp 320.000,00
	Konsumsi foto booklet			Rp 1.012.000,00
	Konsumsi Penilaian Grand Juri			Rp 1.068.000,00
	Konsumsi Penilaian Gantung			Rp 332.000,00
	Air Mineral			Rp 1.080.000,00
	Snack dan makan H-1			Rp 1.362.000,00
	Keperluan Konsumsi			Rp 221.700,00
	Konsumsi Hari-H			Rp 13.412.500,00
			<b>Total</b>	<b>Rp 19.043.200,00</b>
Perlengkapan	Air mineral untuk			Rp 16.200,00

	stimer			
	Trash bag			Rp 8.100,00
	Air mineral untuk stimer			Rp 8.100,00
	Trash bag			Rp 48.600,00
	Plester luka			Rp 3.000,00
	Sketsel			Rp 240.000,00
	Alat dan perlengkapan			Rp 1.750.000,00
	Perlengkapan			Rp 573.000,00
	Keperluan perkab			Rp 41.500,00
	Vee Supir			Rp 175.000,00
			<b>Total</b>	<b>Rp 2.863.500,00</b>
Dokumentasi	Dokumentasi Hari H			Rp 3.500.000,00
		=	<b>Total</b>	<b>Rp 3.500.000,00</b>
Humas	Print Pamflet			Rp 28.800,00
	Kain Jarik			Rp 60.000,00
	Cetak Undangan			Rp 459.000,00
	Label undangan			Rp 4.200,00
	Print warna			Rp 6.000,00
	KSR			Rp 17.700,00
	Amplop			Rp 6.000,00
			<b>Total</b>	<b>Rp 581.700,00</b>
Make Up	Membeli lipstik	50	Rp 30.000,00	Rp 1.500.000,00
	Hair Do Foto Booklet			Rp 2.340.000,00
	Keperluan foto booklet			Rp 102.000,00
	Keperluan grand juri			Rp 109.400,00
	Hijab & Hair Do Hari-H			Rp 2.800.000,00
	Face Papper			Rp 12.500,00

			<b>Total</b>	<b>Rp 6.863.900,00</b>
Backstage & Floor	Kertas HVS			Rp 18.000,00
	Print A4			Rp 12.500,00
	Kardus Voting			Rp 10.000,00
			<b>Total</b>	<b>Rp 40.500,00</b>
Model	Agency model			Rp 33.500.000,00
	Keperluan Model			Rp 220.800,00
	Print Grand Juri			Rp 12.600,00
			<b>Total</b>	<b>Rp 33.733.400,00</b>
Publikasi	Keperluan Publikasi			Rp 1.085.696,00
			<b>Total</b>	<b>Rp 1.085.696,00</b>
Booklet	DP Fotografer (foto booklet)			Rp 500.000,00
	Pelunasan fotografer			Rp 500.000,00
	Dp papper bag			Rp 400.000,00
	Pelunasan papper bag			Rp 320.000,00
	DP booklet			Rp 10.000.000,00
	Pelunasan booklet			Rp 4.800.000,00
	Keperluan Booklet			Rp 43.800,00
			<b>Total</b>	<b>Rp16.553.800 ,00</b>
Sponsorship	Transportasi dan pulsa			Rp 300.000,00
	Carity			Rp 500.000,00
	Wardrobe			Rp 375.000,00
			<b>Total</b>	<b>Rp 1.175.000,00</b>
Keamanan	Fotocopy			Rp 76.700,00

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

Lampiran 12. Pengeluaran Dana

<b>No</b>	<b>Waktu</b>	<b>Susunan Acara</b>
1.	06.00 – 07.00	Kedatangan panitia dan presensi
2.	07.00 – 08.00	Breafing Panitia
3.	08.00 – 08.30	Persiapan GR
4.	08.30 – 09.00	GR Peragaan Sesi 1
5.	09.00 – 09.30	GR Peragaan Sesi 2
6.	09.30 – 10.00	GR Peragaan sesi 3
7.	10.00 – 16.00	Make Up Model
8.	10.00 – 10.10	GR MC ( Welcome Greeting)
9.	10.10 – 10.20	GR Sambutan
10.	10.20 – 10.25	GR Penutup
11.	10.25 – 10.35	GR Tari
12.	10.35 – 11.00	GR Musik
13.	11.00 – 11.30	GR Desaigner Tamu
14.	11.30 – 13.00	ISHOMA (bergantian)
15.	13.00 – 14.00	Fitting busana Desaigner Tamu
16.	14.00 – 15.00	Laporan Setiap Sie
17.	15.00 – 16.00	ISHO (bergantian)
18.	16.00 – 17.00	Make Up MC
19.	16.00 – 17.30	Mengecek persiapan
20.	17.30	Persiapan selesai
21.	17.30 – 17.45	Persiapan open gate

Lampiran 13. Susunan Acara