



**BUSANA PESTA MALAM DENGAN SUMBER IDE LABA-LABA
DALAM PERGELARAN BUSANA
“AUTHENTURE”**

PROYEK AKHIR

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



Disusun oleh :
DWI PUTRI OCTAVIA
13514134031

PENDIDIKAN TEKNIK BOGA DAN BUSANA
PROGRAM STUDI TEKNIK BUSANA

FAKULTAS TEKNIK

UNIVERSITAS NEGERI YOGYAKARTA

2016

PENGESAHAN

Proyek Akhir yang berjudul “BUSANA PESTA MALAM UNTUK WANITA DEWASA DENGAN SUMBER IDE LABA-LABA DALAM PERGELARAN BUSANA “AUTHENTURE” telah dipertahankan di depan Dewan Penguji Proyek Akhir Fakultas Teknik Universitas Negeri Yogyakarta pada Tanggal... 02 Juni 2016dan dinyatakan telah memenuhi sebagian persyaratan guna memperoleh gelah Ahli Madya Program Studi Teknik Busana.

DEWAN PENGUJI:

Nama	Jabatan	Tandatangan	Tanggal
Triyanto MA	Ketua Penguji	
Enny Zuhni Khayati M.Kes	Sekretaris	
Sri Emy Yuli Suprihatin M.Si	Penguji	

Yogyakarta, Mei 2016

Fakultas Teknik

Universitas Negeri Yogyakarta

Dekan



Dr. Moch Bruri Triyono

NIP : 195602216 198603 1 0034

PERSETUJUAN

Tugas Akhir yang berjudul “Busana Pesta Malam Untuk Wanita Dewasa dengan Sumber Ide Laba-laba dalam Pergelaran Busana Authenture” ini telah disetujui oleh pembimbing untuk disajikan.



Yogyakarta, Mei 2016

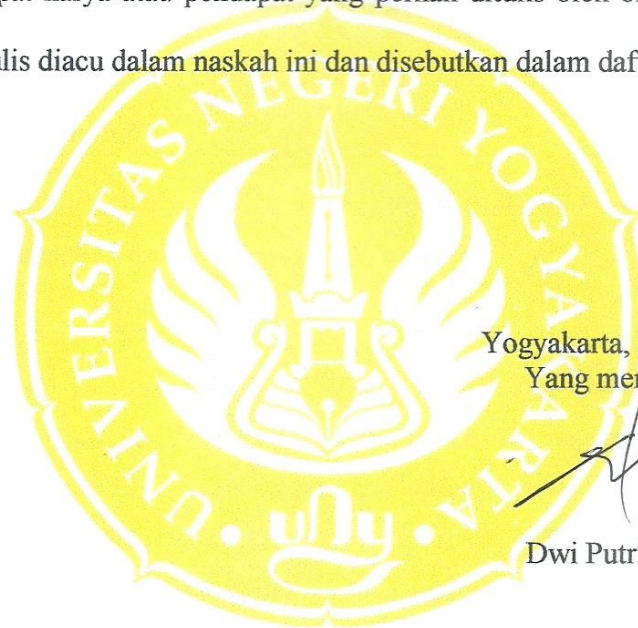
Dosen Pembimbing


Triyanto, M.A.

NIP. 19720208 199802 1 001

PERNYATAAN

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



Yogyakarta, 30 Mei 2016
Yang menyatakan,


Dwi Putri Octavia

MOTTO DAN PERSEMBAHAN

Moto :

*“SUCCESS DOESN'T COME TO YOU,
YOU GO TO IT.”*

Persembahan :

Puji syukur kehadiran Allah SWT, Proyek Akhir ini saya persembahkan untuk

- *Ayah, ibu, mbak dan adik (Edy Junaedi YZ , Prasiyem, Eka Putri Surayani dan Trianita Mega Putri) yang tercinta yang telah mendukung serta membantu baik dalam dukungan moril maupun materil serta doa.*
- *Muhammad Ridho Fathoni yang selalu memberikan motivasi dan Doa untuk tetap bersemangat dan pantang menyerah.*
- *Sahabat-sahabat aku tercinta (Meylin, Melinda, Suci, Deyna) terima kasih kebersamaannya selama 3 tahun ini. Semoga kita semua bisa menggapai cita-cita dan dapat membahagiakan kedua orang tua kita.*
- *Teman-teman satu kelas D3 fashion engineering 2013*
- *Almamater Universitas Negeri Yogyakarta yang memberikan tempat untuk belajar dan menjadikan penyusun sebagai manusia yang cendekia, mandiri dan bernurani.*

ABSTRAK

BUSANA PESTA MALAM UNTUK WANITA DEWASA DENGAN SUMBER IDE LABA-LABA DALAM PERGELARAN BUSANA “AUTHENTURE”

**DISUSUN OLEH :
DWI PUTRI OCTAVIA
13514134031**

Pembuatan Proyek Akhir ini bertujuan untuk 1) Mampu menciptakan desain busana pesta malam dengan sumber ide Laba-laba, 2) Membuat busana pesta malam dengan sumber ide Laba-laba, 3) Mampu menyelenggarakan pertunjukan busana pesta malam untuk wanita dewasa dengan sumber ide Laba-laba dalam pertunjukan busana yang bertema “AUTHENTURE”.

Pada tahap penciptaan busana diawali dengan mengkaji teori busana, menghasilkan sumber ide yaitu Laba-laba. Laba-laba adalah hewan berbuku-buku (artropoda) yang memiliki bisa digunakan untuk membunuh mangsanya. Busana pesta malam dengan sumber ide Laba-laba mengambil ciri siluet A. Warna yang diambil yaitu warna hitam dan putih serta warna yang terdapat pada kain tradisional Tapis, Lampung. Proses pembuatan busana pesta malam ini melalui tiga tahap, yaitu: persiapan, pelaksanaan dan evaluasi. 1) Tahap persiapan meliputi pembuatan desain, pengambilan ukuran, pembuatan pola busana, perancangan bahan dan harga, serta pemilihan bahan. 2) Tahap pelaksanaan meliputi pemotongan, pemberian tanda jahitan, penjelujuran dan penyambungan pada evaluasi proses I, sedangkan penjahitan dan pemasangan hiasan busana pada evaluasi proses II. 3) Tahap evaluasi membahas hasil secara keseluruhan. Setelah proses pembuatan, busana tersebut diperagakan dalam suatu gelar busana yang bertujuan untuk menginformasikan hasil karya. Penyelenggaraannya melalui tiga tahap yaitu, persiapan, pelaksanaan dan evaluasi. 1) Pada tahap persiapan dilakukan pembentukan panitia, penentuan tema, penentuan waktu dan tempat, serta penentuan anggaran. 2) Tahap pelaksanaan dilakukan gelar busana yang dilaksanakan oleh 103 mahasiswa Pendidikan Teknik Busana dan Teknik Busana UNY. 3) Tahap evaluasi dilakukan dengan mengambil hasil dari keseluruhan proses pagelaran.

Hasil pembuatan busana pesta malam dengan sumber ide Laba-laba berupa *evening gown*. Bahan yang digunakan menggunakan *satın bridal* dan Tapis Lampung. 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 “*spider web*” dan tampil pada sesi kedua dengan nomor urut 53.

Kata kunci : busana pesta malam, Laba-laba, pertunjukan busana, “Authenture”

ABSTRACT

EVENINGGOWN FOR ADULT WOMEN'S INSPIRED BY SPIDER OF THE "AUTHENTURE" FASHION SHOW

**COMPILED BY:
DWI PUTRI OCTAVIA
13514134031**

The making of this final project was aimed at 1) creating a design of evening gown by Spider, 2) creating evening gown inspired by Spider, 3) Able to arrange a evening gown fashion show for adult women's inspired by Spider with the theme "Authenture".

The step of the fashion making is started with examining the fashion theories, resulting in the idea that was a Spider. Spiders are jointed animals (arthropods) which have be used to kill pray. Evening gown inspired by Spider was taking characteristics of A silhouette. The colors used were black, white and colors found in traditional cloth Tapis , Lampung. The processes in making the night party outfit were through three stages, they were: preparation, implementation, and evaluation. 1) the preparation stage covered the design making, size taking, dress pattern making, designing the material and prices, and picking up the materials. 2) the implementation process covered cutting, sewing marks determination, sewing and connecting the pieces in the evaluation process of I, while sewing and assembling the dress accessories in the II evaluation process. 3) evaluation stage was to discuss the result as a whole. After the making process, the dress was shows in the fashion show that aimed to inform a creation result. The organization was through three stages, they were preparation, implementation, and evaluation. 1) in the preparation stage, it was formatting a committee, theme determination, determining the time and place, and determining the budget. 2) in the implementation stage, it was conducted fashion show that was conducted by 103 students of Pendidikan Teknik Busana and Teknik Busana of UNY. 3) the evaluation stage was conducting by taking the result as a whole of the showprocess.

The result of evening gown for adult women's inspired by Spider Sin form of *evening gown*. The materials used were satin bridal, and tradisional cloth Tapis, Lampung. This evening gown was shown on Tuesday, 19 April 2016, 18.30 WIB located at the Auditorium of Universitas Negeri Yogyakarta entitled of "*Spider web*" and was shown in the second session with consecutive number of 53.

Key words: evening gown, Spider, "Authenture" fashion show

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 dengan Sumber Ide Laba-laba dalam pagelaran 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. Triyanto MA selaku Dosen Pembimbing Mata Kuliah Proyek Akhir
6. Sri Emy Yuli Suprihatin M.Si selaku Penguji Proyek Akhir
7. Enny Zuhni Khayati M.Kes selaku Sekertaris Penguji Proyek Akhir

8. Seluruh dosen pengampu Proyek Akhir yang memberikan bekal ilmu dan pengetahuan
9. Arum 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, 30 Mei 2016

Penulis

Dwi Putri Octavia

NIM. 13514134021

DAFTAR ISI

	Halaman
HALAMAN JUDUL	i
HALAMAN PENGESAHAN	ii
HALAMAN PERSETUJUAN	iii
HALAMAN SURAT PERNYATAAN	iv
HALAMAN MOTTO dan PERSEMBAHAN.....	v
ABSTRAK	vi
KATA PENGANTAR	viii
DAFTAR ISI.....	ix
DAFTAR GAMBAR.....	
DAFTAR TABEL	
DAFTAR LAMPIRAN	
BAB 1 PENDAHULUAN	1
A. Latar Belakang	1
B. Batasan Istilah	4
C. Rumusan Masalah.....	7
D. Tujuan Penciptaan	7
E. Manfaat	8
BAB II DASAR PENCIPTAAN KARYA.....	10
A. Tema Penciptaan.....	10
B. Trend	11
C. Sumber Ide.....	18
1. Pengertian Sumber Ide	18
2. Penggolongan Sumber Ide	18
3. Deskripsi Sumber Ide yang Diambil	19
4. Pengembangan Sumber Ide	26
D. Desain Busana	27
1. Unsur dan Prinsip disain	27
2. Teknik Penyajian Gambar	44
3. Prinsip Penyusunan Moodboard	49
E. Busana pesta	51
1. Deskripsi Busana Pesta	51
2. Bahan Busana.....	57
3. Pola Busana	63
4. Teknologi Busana.....	65
5. Hiasan Busana	72

F. Pagelaran Busana.....	76
BAB III KONSEP PENCIPTAAN KARYA	88
A. Konsep Penciptaan Disain.....	88
B. Konsep Pembuatan Busana.....	92
C. Konsep Penyelenggaraan Pergelaran.....	92
BAB IV PROSES, HASIL dan PEMBAHASAN	96
A. Proses Pembuatan Busana	96
B. Hasil Pembahasan	143
BAB V KESIMPULAN dan SARAN	147
A. Kesimpulan	147
B. Saran	148
DAFTAR PUSTAKA	150
LAMPIRAN.....	151

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 lainnya untuk

bahan digunakan bahan yang halus, teknik menjahitnya pun digunakan 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 Program 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 tahapannya.

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 menciptakan busana pesta dengan tema “AUTENTHURE (Autencity of Human Nature”). *Autencity* 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 tapis, tenun, batik, songket, lurik dan lain - lain dari berbagai pulau di Indonesia seperti pulau Jawa, Kalimantan, Sulawesi, Sumatra dan papua. Alasan penyusun mengambil kain tradisional Tapis Lampung karena penyusun ingin menunjukkan kepada warga lampung bahwa kain Tapis Lampung tidak hanya dapat digunakan untuk rok saja dan selendang, kain tapis juga bisa terlihat menarik jika dikombinasikan dengan bahan dan cuttingan yang berbeda. Terdapat empat tema dasar dalam Pergelaran Busana ini yaitu *Biopop*, *Colony*, *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 Laba-laba. 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 pergelaran busana kali ini Penyusun membuat sebuah karya nyata yang ditujukan untuk wanita dewasa yang berusia 20 – 25 tahun. Pada usia tersebut biasanya mereka lebih menyukai warna yang tidak begitu mencolok.

B. Batasan Istilah

1. Busana Pesta Malam

Busana pesta malam adalah busana yang digunakan untuk kesempatan pesta pada malam hari. Busana ini kebanyakan berbentuk dress terkesan lebih mewah dan glamour dengan detail – detail tertentu. Pada umur yang sudah dewasa tersebut mereka lebih menyukai warna – warna yang mencolok.

2. Wanita Dewasa

Wanita dewasa berkisar pada usia 20-25 tahun. Untuk busana pesta malam ini merupakan busana pesta malam yang ditujukan untuk wanita dewasa usia 24 tahun. Pada usia yang sudah menginjak usia dewasa tersebut mereka lebih menyukai warna-warna yang mencolok. Wanita pada usia tersebut juga sangat menyukai desain yang glamour untuk menunjukkan status social si pemakai dengan mengikuti trend yang sedang berlangsung.

3. Sumber Ide

Sumber ide adalah gagasan atau pikiran yang dapat memunculkan lahirnya suatu karya baru, baik gambar maupun bentuk. Sumber ide dapat diambil dari semua yang ada di sekitar kita baik benda mati maupun benda hidup. Sumber ide yang diambil dalam pembuatan busana pesta malam kali ini adalah Laba-laba.

4. Laba-laba

Laba-laba adalah hewan sejenis berbuku-buku (arthropodo) dengan 2 segmen tubuh, empat pasang kaki tak bersayap, dan tak memiliki mulut pengunyah. Semua jenis laba-laba digolongkan ke dalam ordo Araneae; dan bersama dengan kalajengking, ketonggeng, tungau (semuanya berkaki delapan) dimasukkan kedalam kelas Arachnida. Bidang studi mengenai laba-laba disebut Arachnologi. (Wikipedia)

5. Pergelaran Busana

Pergelaran Busana merupakan ajang tempat untuk kepada desainer untuk memamerkan hasil karya yang mereka buat. Selain itu pagelaran busana merupakan tempat promosi untuk memperkenalkan karya –karya baru dengan tujuan agar masyarakat luas mengetahuinya.

6. Authenture

“*AUTENTHURE (Autencity for Human Nature)*”). *Autencity* menggambarkan tingkat kekuatan pribadi spirit, dan karakter seseorang dalam menghadapi penengaruh 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

C. Rumusan Penciptaan

Berdasarkan uraian diatas dapat disimpulkan :

1. Bagaimana mencipta desain busana pesta malam dengan sumber ide Laba-laba dalam pertunjukan busana pesta *Authenture*
2. Bagaimana membuat busana pesta malam dengan sumber ide Laba-laba dalam pertunjukan busana pesta *Authenture*
3. Bagaimana menyelenggarakan pertunjukan busana pesta malam dengan tema *Authenture* dengan sumber ide Laba-laba

D. Tujuan Penciptaan

1. Mampu menciptakan desain busana pesta malam dengan sumber ide Laba-laba
2. Memperdalam pengetahuan dan keterampilan dalam membuat busana pesta malam dengan sumber ide Laba-laba
3. Mampu menyelenggarakan pertunjukan busana pesta malam dengan sumber ide Laba-laba dalam pertunjukan busana yang bertepatan “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 Laba-laba dengan kemampuan yang dimiliki mulai dari

mendisain busana sampai hasil akhir dimana busana tersebut siap untuk ditampilkan pada pagelaran.

2. Bagi Program Studi

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

3. Bagi Masyarakat

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

BAB II

DASAR PENCIPTAAN KARYA

A. Tema Penciptaan

1. Pengertian Authenture

Tema yang digunakan pada tugas akhir tahun 2013 ini adalah Authenture, dimana Authenture merupakan singkatan dari “Authenticity for Human Nature”. *Authenticity* memiliki beberapa pengertian menurut Wikipedia Authenticity adalah menggambarkan tingkat kekuatan pribadi spirit dan karakter seseorang dalam menghadapi pengaruh tekanan lingkungan eksternal. Dalam psikologi, authenticity menunjukkan kehendak kuat untuk hidup menurut kata hati (*inner being*) ketimbang tekanan dan tuntutan masyarakat. *Authenticity* bicara tentang bagaimana menjadi diri sendiri: berbuat, berperilaku dan berpenampilan sesuai prinsip yang diyakini atau menurut kata hati, bukan karena tekanan lingkungan, bukan didikte oleh standard nilai yang ditentukan lingkungan (sosial, budaya dan politik). 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 dasar atau bagian penting dari diri manusia yang diyakini telah menetap dalam waktu yang cukup lama dan melalui beragam bentuk

budaya. Perilaku manusia sangat beragam. Karenanya, cukup sulit untuk bisa melihat satu perilaku yang menetap dalam diri semua manusia. Atas dasar itu, maka para pakar psikologi menetapkan bahwa yang dimaksud human nature disini adalah suatu perilaku (behaviour) yang dianggap suatu kecenderungan yang kuat dalam diri semua manusia. Dengan demikian maka bisa dikatakan bahwa yang dimaksud human nature disini bukanlah sesuatu yang bersifat memaksa namun lebih kepada kecenderungan manusia untuk bisa melakukan perilaku tertentu dan bukan yang lainnya. Hal ini selaras dengan definisi dari Britannica Concise.

B. Trend

Trend merupakan suatu gambaran besar atau gerakan dalam pola pikir mode. Kecenderungan akan suatu gaya busana tertentu lazim disebut trend mode (Sri Widarwati, 2000). Kecenderungan akan suatu gaya busana tertentu lazim disebut dengan trend mode. Dalam kehidupan fashion ditandai dengan perubahan- perubahan yang terjadi dalam kurun waktu tertentu. Perubahan yang mendasar pada mode merupakan bagian yang penting dan menyatu dengan masyarakat . Oleh karena itu selain apa yang sudah disebut di atas, kehidupan fashion juga dipengaruhi oleh keadaan dan kondisi ekonomi, social, dan peran. Apapun disekitar kita dapat berpengaruh pada mode. Ketenaran seseorang, popularitas suatu tempat, lagu, kejadian bahkan ilmu dapat memunculkan sesuatu yang baru pada mode. Yang penting dalam setiap kecenderungan (trend) baru/muncul kita tidak perlu merasa harus

mengikutinya. Sebaliknya, jangan pula menghindar atau menerimanya terlalu serius, tergesa-gesa, dan menterjemahkannya terlalu harafiah.

Trend Forecasting 2016/2017: *Resistance* menjadi acuan proyek 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 tren busana 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 bergejolak. 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 tren 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. Transparansi 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 eksprimental, 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 tren yaitu:

a) Integral

Mengambil kata dari perhitungan matematika dan banyak digunakan dalam ilmu fisika, sub tren 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 menenmpel dengan sambungan yang masih kasar dan terlihat rumit.

c. Colony

Trend *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 tren 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 jaring yang ringan dan cenderung tembus pandang namun kuat.



Gambar 1. Palet Warna Nestwork

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 tren *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 tren 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 aksen warna-warna cerah hasil proses teknologi modern .

b) Armadillo

Diiilhami 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 alternative elemen dalam sub tren 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 aksent.

d) Artistry

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

Pada tren 2016 ini penyusun menerapkan style *Elegant*, dengan perpaduan kain tradisional dan hiasan dengan detail yang modern, sedangkan dilihat dari segi warna, tren warna mengacu pada *pallette colour Nestwork* tren itu sendiri.

Penyusun mengambil trend *Colony* dan subtrend *Nestwork*, dimana *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.

Dari tema Colony penyusun mengambil Subtema Network, dimana Network ini sendiri adalah Proses pembuatan struktur yang diilhami sarang laba-laba melibatkan jalinan benang dari serat tipis menghasilkan konstruksi jaring yang ringan dan cenderung tembus pandang namun kuat. Kesan kuat disini penyusun aplikasikan menggunakan kain Tradisional Lampung yaitu Kain Tapis.

Kain tapis adalah pakaian wanita suku Lampung yang berbentuk kain sarung terbuat dari tenun benang kapas dengan motif atau hiasan bahan sugi, benang perak atau benang emas dengan sistem sulam.

Dengan demikian yang dimaksud dengan Tapis Lampung adalah hasil tenun benang kapas dengan motif, benang perak atau benang emas dan menjadi pakaian khas suku Lampung. Jenis tenun ini biasanya digunakan pada bagian pinggang ke bawah berbentuk sarung yang terbuat dari benang kapas dengan motif seperti motif alam, flora dan fauna yang disulam dengan benang emas dan benang perak.

Tapis Lampung termasuk kerajinan tradisional karena peralatan yang digunakan dalam membuat kain dasar dan motif-motif hiasnya masih sederhana dan dikerjakan oleh pengerajin. Kerajinan ini dibuat oleh wanita, baik ibu rumah tangga maupun gadis-gadis (muli-muli) yang

pada mulanya untuk mengisi waktu senggang dengan tujuan untuk memenuhi tuntutan adat istiadat yang dianggap sakral. Kain Tapis saat ini diproduksi oleh pengrajin dengan ragam hias yang bermacam-macam sebagai barang komoditi yang memiliki nilai ekonomis yang cukup tinggi.

Berikut jenis Tapis Lampung menurut pemakainya:

Tapis Jung Sarat

Dipakai oleh pengantin wanita pada upacara perkawinan adat. Dapat juga dipakai oleh kelompok isteri kerabat yang lebih tua yang menghadiri upacara mengambil gelar, pengantin serta muli cangget (gadis penari) pada upacara adat. Tapis Raja Tunggal

Dipakai oleh isteri kerabat paling tua (tuho penyimbang) pada upacara perkawinan adat, pengambilan gelar pangeran dan sutan.

Di daerah Abung Lampung Utara dipakai oleh gadis-gadis dalam menghadiri upacara adat.

Tapis Raja Medal

Dipakai oleh kelompok isteri kerabat paling tua (tuho penyimbang) pada upacara adat seperti : mengawinkan anak, pengambilan gelar pangeran dan sutan.

Di daerah Abung Lampung Utara tapis ini digunakan oleh pengantin wanita pada upacara perkawinan adat.

Tapis Laut Andak

Dipakai oleh muli cangget (gadis penari) pada acara adat cangget. Dipakai juga oleh Anak Benulung (isteri adik) sebagai pengiring pada

upacara pengambilan gelar sutan serta dipakai juga oleh menantu perempuan pada acara pengambilan gelar sutan.

Tapis Balak

Dipakai oleh kelompok adik perempuan dan kelompok isteri anak seorang yang sedang mengambil gelar pangeran pada upacara pengambilan gelar atau pada upacara mengawinkan anak. Tapis ini dapat juga dipakai oleh muli cangget (gadis penari) pada upacara adat.

Tapis Silung

Dipakai oleh kelompok orang tua yang tergolong kerabat dekat pada upacara adat seperti mengawinkan anak, pengambilan gelar, khitanan dan lain-lain. Dapat juga dipakai pada saat pengarakan pengantin.

Tapis Laut Linau

Dipakai oleh kerabat isteri yang tergolong kerabat jauh dalam menghadiri upacara adat. Dipakai juga oleh para gadis pengiring pengantin pada upacara turun mandi pengantin dan mengambil gelar pangeran serta dikenakan pula oleh gadis penari (muli cangget).

Tapis Pucuk Rebung

Tapis ini dipakai oleh kelompok ibu-ibu/para isteri untuk menghadiri upacara adat.

Di daerah Menggala tapis ini disebut juga tapis balak, dipakai oleh wanita pada saat menghadiri upacara adat.

Tapis Cucuk Andak

Dipakai oleh kelompok isteri keluarga penyimbang (kepala adat/suku) yang sudah bergelar sutan dalam menghadiri upacara perkawinan, pengambilan gelar adat.

Di daerah Lampung Utara tapis ini dipakai oleh pengantin wanita dalam upacara perkawinan adat.

Di daerah Abung Lampung Utara tapis ini dipakai oleh ibu-ibu pengiring pengantin pada upacara adat perkawinan. Tapis Limar Sekebar

Tapis ini dipakai oleh kelompok isteri dalam menghadiri pesta adat serta dipakai juga oleh gadis pengiring pengantin dalam upacara adat.

Tapis Cucuk Pinggir

Dipakai oleh kelompok isteri dalam menghadiri pesta adat dan dipakai juga oleh gadis pengiring pengantin pada upacara perkawinan adat.

Tapis Tuho

Tapis ini dipakai oleh seorang isteri yang suaminya sedang mengambil gelar sutan. Dipakai juga oleh kelompok orang tua (mepahao) yang sedang mengambil gelar sutan serta dipakai pula oleh isteri sutan dalam menghadiri upacara pengambilan gelar kerabatnya yang dekat.

Tapis Agheng/Areng

Dipakai oleh kelompok isteri yang sudah mendapat gelar sutan (suaminya) pada upacara pengarakn naik pepadun/pengambilan gelar dan dipakai pula oleh pengantin sebagai pakaian sehari-hari. Tapis Inuh

Kain tapis ini umumnya dipakai pada saat menghadiri upacara-upacara adat. Tapis ini berasal dari daerah Krui, Lampung Barat.

Tapis Dewosano

Di daerah Menggala dan Kota Bumi, kain tapis ini dipakai oleh pengantin wanita pada saat menghadiri upacara adat.

Tapis Kaca

Tapis ini dipakai oleh wanita-wanita dalam menghadiri upacara adat. Bisa juga dipakai oleh wanita pengiring pengantin pada upacara adat. Tapis ini di daerah Pardasuka Lampung Selatan dipakai oleh laki-laki pada saat upacara adat.

Tapis Bintang

Tapis Bintang ini dipakai oleh pengantin wanita pada saat upacara adat.

Tapis Bidak Cukkil

Model kain Tapis ini dipakai oleh laki-laki pada saat menghadiri upacara-upacara adat.

Tapis Bintang Perak

Tapis ini dapat dipakai pada upacara-upacara adat dan berasal dari daerah Menggala, Lampung Utara. */sumber: id.wikipedia.org.*

Disini penyusun menggunakan kain tapis yaitu tapis pucuk rebung.

Sumber Ide

a. Pengertian Sumber Ide

Untuk mengembangkan model busana perlu adanya sumber ide. Sumber ide diperlukan untuk merancang lahirnya kreasi baru. Sumber ide adalah segala sesuatu yang dapat menimbulkan ide seseorang untuk menciptakan disain ide baru (Sri Widarwati). Untuk mengembangkan mode busana perlu adanya sumber ide. Sumber ide ini diperlukan untuk merangsang lahirnya suatu kreasi baru (Chodijah dan Mamdy). Sumber

ide dapat diambil dari benda-benda yang ada disekeliling kita dan peristiwa-peristiwa yang terjadi untuk menciptakan kreasi baru dalam menciptakan busana. Menurut Widjiningsih, sumber ide adalah suatu yang dapat merangsang lahirnya suatu kreasi.

Berdasarkan pendapat diatas dapat disimpulkan bahwa sumber ide adalah segala sesuatu yang diperlukan untuk menimbulkan ide baru.

b. Penggolongan Sumber Ide

Secara garis besar sumber ide dalam menciptakan suatu busana menurut Chodijah dan Wasri A Mamdy dikelompokkan menjadi.

- 1) Sumber ide dari penduduk dunia, misalnya pakaian china, jepang dll.
- 2) Sumber ide dari peristiwa nasional maupun internasional, misalnya peristiwa SEA Games, PON, 17 Agustusdll.
- 3) Sumber ide dari benda-benda alam, seperti bentuk dan warna tumbuh-tumbuhan maupun hewan.
- 4) Sumber ide dari pakaian kerja atau profesi tertentu, misalnya pakaian ABRI, werpak, pakaian seragam pesawatdll.

Dari macam-macam sumber ide tersebut tidak harus mengambil secara keseluruhan, melainkan dapat mengambil bagian-bagian tertentu yang dianggap penting dan menarik untuk dijadikan sumber ide.

Menurut Chodijah dan Mamdy sumber ide tersebut adalah :

- 1) Ciri khusus dari sumber ide, misal kimono jepang dimana ciri khususnya terletak pada lengan dan leher disertaiobi.

- 2) Warna dari sumber ide, misal bunga matahari yang berwarna kuning.
- 3) Bentuk luar atau siluet dari sumber ide, misal sayap burung merak.
- 4) Tekstur dari sumber ide, misal pakaian india bahan yang digunakan adalah sari.

c. Diskripsi Sumber Ide

Dalam penciptaan Busana Pesta Malam, penyusun mengambil sumber ide dari Hewan Laba-laba. laba-laba adalah hewan karnivora (pemakan daging), namun ia tidak dapat melompat maupun terbang. Sehingga ia harus memiliki kemampuan khusus untuk menangkap mangsanya. Berikut adalah cir-ciri khusus laba-laba.

1. Membuat jaring

Laba-laba dapat membuat jaring yang berasal dari air liurnya yang sangat lengket. Sehingga dapat menjebak mangsanya yang berupa serangga kecil yang berjalan melewati jaringnya. Dengan demikian, laba-laba dapat dengan mudah menangkap mangsanya.

2. Mulut berbentuk seperti alat penghisap

Laba-laba tidak memiliki mulut ataupun gigi. Ia memangsa mangsanya dengan cara menghisap cairan tubuh mangsanya. laba-laba memiliki mulut yang berfungsi seperti alat penghisap.

3. Indera peraba pada kakinya yang sensitif

Kebanyakan laba-laba memiliki penglihatan yang buruk. Sehingga untuk mengetahui apakah ada mangsa yang sudah tertangkap di

jaringnya, ia menggunakan indera peraba pada kakinya untuk mendeteksi getaran pada jaringnya.

4. Memiliki bisa

Dari puluhan ribu spesies, hanya 150 spesies laba-laba yang tidak memiliki bisa. bisa digunakan untuk membunuh mangsanya. bisa terdapat di taring laba-laba. meskipun demikian, hanya 200 spesies laba-laba yang memiliki bisa yang berbahaya bagi manusia.

5. Hanya memiliki dua segmen tubuh

Laba-laba hanya memiliki dua segmen tubuh tidak seperti serangga lain yang memiliki tiga segmen tubuh. Dua segmen itu adalah prosoma (kepala dan dada) dan abdoma (perut). Kaki berada di prosoma

Kebanyakan orang mengira bahwa laba-laba adalah hewan yang menggunakan jaring untuk menangkap mangsanya. Namun perkiraan ini sama sekali tidak menceritakan kisah laba-laba secara keseluruhan, karena jaring-jaring yang ajaib dari segi arsitektur maupun dari segi rekayasanya bukan lah satu-satunya cara laba-laba untuk menangkap mangsanya. Disamping membuat jaring, laba-laba menggunakan taktik-taktik lain yang menakjubkan saat berburu.

Berdasarkan hasil riset rinci terhadap mahluk ini, seorang pakar laba-laba, Dr. Gertsch, menemukan bahwa laba-laba ini menggunakan hidungnya untuk menangkap mangsanya.

Laba-laba memburu mangsanya dalam dua tahap. Pada tahap pertama, laba-laba ini membuat benang berujung lengket dan bersiap-siap untuk menyergap. Selanjutnya, ia akan menggunakan benang lengket ini sebagai sepuai. Kemudian, untuk mengundang mangsanya, laba-laba ini menaruh suatu zat kimia khusus. Zat kimia ini adalah “pheromone”, yang biasa digunakan ngengat betina untuk memikat pasangannya. (Ngenat jantan yang tertipu dengan panggilan palsu ini, datang mendekati sumber bau.) Laba-laba yang penglihatannya sangat buruk dapat merasakan getaran yang ditimbulkan saat ngengat terbang. Dengan cara ini, laba-laba dapat merasakan kedatangan mangsanya. Yang menarik, meskipun nyaris buta, laba-laba dapat menangkap mahluk yang sedang terbang dengan seutas benang yang dibuatnya sendiri sambil bergelantungan di udara.



d. Teori Pengembangan Sumber Ide

Adapun teori pengembangan sumber ide menurut Dharsono Sony Kartika (2004) dibagi menjadi 3, antara lain :

a) *Teori Transformasi atau Stilasi*

Pengembangan sumber ide dengan cara memberikan penambahan detail yang lebih kompleks, mengubah tekstur kain menjadi sedemikian rupa sehingga berubah dari taktur aslinya.

b) *Teori Deformasi*

Pengembangkan sumber ide dengan cara mengubah menggunakan prinsip pengurangan atau menyederhanaan bentuk, detail, dan hiasannya sehingga menjadi lebih sederhana.

c) *Teori Metamorfosis*

Pengembangkan sumber ide dengan cara mengubah menjadi bentuk yang berbeda sama sekali dari bentuk aslinya tetapi masih berkarakter dan menjadi lebih indah serta menarik.

C. Desain Busana

Desain busana adalah suatu rancangan atau gambaran suatu obyek atau benda yang dibuat berdasarkan susunan dari bentuk, garis, warna dan tekstur. Desain ini meliputi desain struktur yang berupa siluet dan desain hiasan yang hanya untuk memperindah (Sri Widarwati). Desain busana merupakan suatu rancangan atau gambaran dibidang busana yang memungkinkan orang mewujudkan bendanya. Desain busana mencakup unsur-unsur *silhouette* atau garis luar bentuk pakaian, bahan , warna, dekorasi dan pelengkap yang menyertai (Z.D EnnaTamini).

Menurut Widjningsih , desain busana adalah suatu rancangan gambar yang nantinya dilaksanagn dengan tujuan tertentu yang berupa susunan dari

garis, bentuk, siluet (*silhouette*), ukuran tekstur yang dapat diwujudkan menjadi busana. Berdasarkan pendapat di atas dapat disimpulkan bahwa desain busana adalah suatu rancangan gambar dibidang busana yang berupa susunan garis, bentuk, warna dan tekstur.

1. Unsur dan Prinsip Disain

Dalam membuat desain busana harus memperhatikan unsur-unsur desain busana agar tercapai keselarasan dan keharmonisan dalam desain. Menurut Sri Widarwati , unsur-unsur desain yang perlu diketahui adalah

a) Unsur-unsur Disain

1) Garis

Garis merupakan unsur-unsur tertua yang digunakan untuk mengungkapkan emosi dan perasaan seseorang. Garis adalah hasil gerakan suatu titik ketitik yang lain sesuai dengan arah dan tujuannya (Enny Zuhni khayati). Menurut Sri Widarwati garis adalah unsur yang digunakan untuk mengungkapkan emosi dan perasaan seseorang. Menurut Widjiningsih , garis adalah unsur yang dapat digunakan untuk mewujudkan emosi.

Berdasarkan pendapat diatas dapat disimpulkan bahwa garis adalah gerakan suatu titik ketitik yang lain sesuai arah dan tujuan serta merupakan unsure tertua yang digunakan untuk mewujudkan emosi dan perasaan seseorang.

Dalam desain busana garis desain mempunyai fungsi sebagai berikut

a) Membatasi bentuk strukturnya (*siluet*)

- b) Membagi bentuk struktur menjadi bagian-bagian yang merupakan hiasan dan menentukan model, contoh garis empire, long torso, youke (pass).
- c) Menentukan periode suatu busana (siluet, periode empire, periode princes).
- d) Memberi arah dan pergerakan. (Chodijah dan Mamdy).

Menurut Chodijah dan Mamdy, penerapan garis pada busana yang dirancang adalah :

- a) Membagi bentuk struktur menjadi bagian-bagian yang merupakan hiasan dan menentukan model yaitu pada garis potongan yang terdapat pada potongan baju bagian muka.
- b) Memberi arah dan pergerakan yaitu pada potongan rok.
- c) Membatasi bentuk strukturnya berupa siluet A.

Garis dapat dibedakan menjadi dua macam menurut Sri Widarwati yaitu :

- a) Garis lurus
Memiliki sifat kaku, kokoh dan keras.
- b) Garis lengkung
Memiliki sifat memberi suasana riang, luwes, lembut dan lebih feminine.

2) Arah

Setiap garis mempunyai arah, yaitu mendatar (*horizontal*), tegak lurus (*vertikal*), dan miring (*diagonal*). Masing-masing arah

memberi pengaruh yang berbeda terhadap si pemakai (Sri Widarwati). Arah mendatar (horizontal) memberi kesan tenang, tentram, pasif dan menggambarkan sifat berhenti. Sedangkan arah tegak lurus (vertical) memberi kesan agung, stabil, kokoh, kewibawaan dan menggambarkan kekuatan serta melambangkan keluhuran. Arah garis miring (diagonal) memberi kesan lincah, gembira serta melukiskan pergerakan, perpindahan dan dinamis (Widjningsih). Menurut Arifah A. Riyanto antara garis dan arah saling berkaitan, karena semua garis mempunyai arah yaitu horizontal, vertical, diagonal dan lengkung. Dari garis yang mempunyai arah dapat membentuk model yang disebut:

- a) Garis horizontal dapat menjadi model empire, long torso dan *youke*.
- b) Garis vertical dapat menjadi princes dan semiprinces.
- c) Garis diagonal dapat menjadi model asimetris.

Berdasarkan pendapat di atas, dapat disimpulkan bahwa arah adalah unsur desain yang dapat memberikan pengaruh dan kesan yang berbeda bagi si pemakai. Arah dibagi menjadi beberapa macam yaitu : mendatar (horizontal), tegak lurus (*vertikal*) dan miring (*diagonal*).

3) Bentuk

Dalam suatu desain khususnya desain busana akan didasarkan pada beberapa bentuk yang biasanya bentuk geometris atau bentuk lainnya sebagai variasi pada figur seseorang atau pada busana (Arifah A. Riyanto). Unsur bentuk ada dua macam yaitu bentuk dua dimensi dan tiga dimensi. Bentuk dua dimensi adalah bidang datar yang dibatasi oleh garis, sedangkan bentuk tiga dimensi adalah ruang yang bervolume dibatasi oleh ruang (Sri Widarwati). Suatu bidang terjadi apabila kita menarik garis itu menghubungi sendiri permulaannya, dan apabila bidang itu tersusun dalam satu ruang maka terjadilah bentuk dimensional. Selain bidang dan bentuk geometris seperti bujur sangkar, segitiga, lingkaran dan yang lainnya, kita dapat pula menciptakan bentuk-bentuk bebas (Widjningsih).

Berdasarkan pendapat di atas dapat disimpulkan bahwa bentuk adalah bidang datar bervolume yang dibatasi oleh garis dan permukaan dalam suatu ruang yang meliputi bentuk geometris, bentuk bebas, bentuk dua dimensi dan bentuk tiga dimensi.

Menurut sifatnya bentuk dibedakan menjadi dua macam, yaitu :

- a) Bentuk geometris, misalnya : segitiga, kerucut, segi empat, lingkaran dan lain-lain.
- b) Bentuk bebas, misalnya : bentuk daun, pohon, titik air, air mata, batu-batuan dan lain-lain.

Sedangkan bentuk-bentuk di dalam busana dapat berupa bentuk krah, bentuk lengan, rok, saku dan lain-lain.

4) Ukuran

Unsur-unsur desain yang diperhatikan pada sebuah desain perlu mempunyai ukuran yang seimbang, sehingga merupakan suatu kesatuan yang serasi, harmonis, baik kesatuan desain maupun dengan si pemakai hasil desain itu (Arifah A. Riyanto). Desain dipengaruhi oleh ukuran, sehingga untuk memperoleh desain yang memperlihatkan suatu keseimbangan kita harus mengatur ukuran unsur yang digunakan dengan baik (Widjiningasih). Garis dan bentuk mempunyai ukuran yang berbeda, karena ukuranlah panjang atau pendeknya garis dan besar atau kecilnya bentuk menjadi berbeda (Sri Widarwati).

Berdasarkan pendapat diatas dapat diambil kesimpulan bahwa ukuran adalah unsur desain yang bertujuan untuk menentukan panjang atau pendeknya garis dan besar atau kecilnya bentuk, sehingga merupakan suatu kesatuan yang seimbang, serasi dan harmonis.

Menurut Chodiyah dan Mamdy dalam diktat Sri Widarwati (2000) , pada busana ukuran digunakan untuk menentukan panjang gaun. Ada lima macam ukuran panjang gaun yaitu :

a) Mini :gaun yang panjangnya 10-15 cm diataslutut

- b) Kini : gaun yang panjangnya sampailutut.
- c) Midi : gaun yang panjangnya dibawahlutut.
- d) Maxi : gaun yang panjangnya sampai matakaki.
- e) Longdress : gaun yang panjangnya sampailantai

Pada sebuah disain busana ukuran harus diperhatikan karena akan mempengaruhi hasil disain. Unsur-unsur yang diperhatikan pada sebuah disain perlu mempunyai ukuran yang seimbang sehingga merupakan suatu kesatuan yang serasi, harmonis baik kesatuan dengan disainnya atau sipemakai hasil disain tersebut.

5) Nilai Gelap Terang (*Value*)

Nilai gelap terang adalah suatu sifat warna yang menunjukkan apakah warna mengandung warna hitam atau putih (Sri Widarwati). Nilai gelap terang menyangkut bermacam-macam tingkatan atau jumlah gelap terang yang terdapat pada suatu desain (Widjningsih). Nilai gelap terang berhubungan dengan warna yaitu dari warna tergelap sampai dengan warna yang paling terang. Untuk sifat gelap digunakan warna hitam, dan untuk sifat terang digunakan warna putih (Arifah A. Riyanto).

Berdasarkan pendapat diatas dapat ditarik kesimpulan bahwa nilai gelap terang adalah suaru sifat warna yang menunjukkan tingkatan warna dari warna tergelap (mengandung warna hitam) sampai warna yang paling terang (mengandung warna putih).

6) Warna

Warna membuat sesuatu kelihatan lebih menarik dan indah. Oleh karena itu dalam berbagai bidang seni rupa, pakaian, hiasan, tata ruang dan yang lainnya warna memegang peranan penting (Widjningsih). Pemilihan kombinasi warna yang tepat akan memberikan kesan yang menarik meskipun busana telah memiliki garis desain yang baik, tetapi bila pemilihan warnanya yang tidak tepat, maka akan nampak tidak serasi atau kontras (SriWidarwati).

Beberapa hal yang perlu diperhatikan dan dipertimbangkan menurut Sri Widarwati (1993) dalam pemilihan warna adalah sebagai berikut :

a) Warna Primer (warna pokok)

Warna primer adalah warna yang tidak dapat dihasilkan melalui percampuran warna lain, terdiri dari tiga warna yaitu warna merah, kuning dan biru.

b) Warna sekunder (warna campuran)

Warna sekunder adalah warna yang dihasilkan dari percampuran warna primer dengan perbandingan warna yang sama. Missal merah dengan biru menjadi warna ungu.

c) Warna penghubung (warna tersier)

Wana penghubung adalah warna yang dihasilkan dari percampuran dua warna sekunder dicampur dalam jumlah yang sama.

d) Warna asli (warna komplementer)

Warna asli adalah warna primer dan warna sekunder yang belum dicampur dengan warna putih atau hitam.

e) Warna Panas dan Warna Dingin

Warna panas adalah warna-warna yang ada disekitar warna merah dan jingga atau yang mengandung unsur warna merah. Yang termasuk warna panas adalah warna merah, merah jingga, kuning jingga dan kuning.

Warna dingin adalah warna-warna yang ada disekitar warna kebiru-biruan, meliputi warna hijau, biru hijau, biru, biru ungu dan ungu.

Pada suatu desain busana warna memegang peranan yang sangat penting, karena pemilihan warna yang tepat untuk suatu desain busana menentukan keindahan dan keharmonisan (ArifahA. Riyanto, 2003 : 46)

Berdasarkan pendapat diatas dapat diambil kesimpulan bahwa warna adalah unsur desain yang memegang peranan penting, karena dapat membuat sesuatu terkesan lebih indah dan menarik, baik dalam bidang seni, desain, pakaian, hiasan maupun tata ruang.

7) Tekstur

Tekstur merupakan sifat permukaan dari sebuah benda yang dapat dilihat, diraba dan dirasakan (Enny Zuhni,).Sifat- sifat permukaan tersebut antara lain kaku, kasar, lembut, halus, tebal, tipis

dan transparan (tembus terang) (Sri Widarwati). Tekstur adalah sifat permukaan dari garis, bidang maupun bentuk (Widjiningih). Sifat-sifat permukaan tersebut antara lain: lembut, kaku, kasar, halus, tebal, tipis dan tembus terang.

Macam-macam tekstur menurut Arifah A. Riyanto (2003) adalah sebagai berikut :

a) Tekstur kaku

Tekstur kaku dapat menyembunyikan atau menutupi bentuk badan seseorang tetapi akan membuat seseorang kelihatan gemuk.

b) Tekstur kasar dan halus

Tekstur kasar memberikan kesan lebih gemuk, sedang tekstur halus tidak mempengaruhi ukuran badan dengan catatan bahan yang digunakan tidak mengkilap.

c) Tekstur lemas

Tekstur lemas sesuai dengan model kerutan, draperi dan dapat memberikan efek luwes.

d) Tekstur tembus terang

Tekstur tembus terang tidak dapat menutupi bentuk badan yang kurang sempurna.

e) Tekstur mengkilap dan kusam

Tekstur mengkilap membuat si pemakai kelihatan lebih gemuk, sedang tekstur kusam memberi kesan lebih kecil.

Berdasarkan pendapat di atas dapat disimpulkan bahwa tekstur adalah sifat dari permukaan dari garis, bidang maupun bentuk suatu benda yang dilihat, diraba dan dirasakan.

b) Prinsip-prinsip Disain

Prinsip-prinsip desain adalah suatu cara untuk menyusun unsur-unsur sehingga tercapai perpaduan yang memberi efek tertentu (Sri Widarwati, 1993 : 15). Prinsip desain adalah suatu hukum kombinasi yakni bagaimana unsur-unsur itu disusun atau dikombinasikan untuk menghasilkan efek tertentu (Chodijah, 1981 : 27). Prinsip desain adalah merupakan suatu cara penggunaan dan pengkombinasian unsur-unsur desain menurut prosedur tertentu (Widjiningih, 1986 : 9).

Berdasarkan pendapat diatas dapat ditarik kesimpulan bahwa prinsip desain adalah suatu cara untuk menyusun, menggunakan dan mengkombinasikan unsur-unsur desain sehingga menghasilkan efek-efek tertentu.

Adapun prinsip-prinsip desain menurut Sri Widarwati (1993 : 15-21) adalah sebagai berikut :

1) Keselarasan atau harmoni

Suatu desain dikatakan serasi apabila perbandingannya baik, mempunyai sesuatu yang menarik perhatian, mempunyai irama yang tepat. Keselarasan adalah kesatuan dari macam- macam unsur desain walaupun berbeda tetapi membuat tiap-tiap bagian itu kelihatan

menyatu (Sri Widarwati, 1993 : 15). Harmoni adalah suatu prinsip dalam seni yang menimbulkan kesan adanya kesatuan melalui pemilihan dan susunan obyek serta ide-ide (Widjiningsih, 1982 : 10).

Dalam sesain yang baik perlu adanya keselarasan diantara macam-macam unsur desain yaitu selaras antara garis dan bentuk, selaras dalam tekstur dan selaras dalam warna, sehingga merupakan suatu desain yang harmonis (Arifah A. Ariyanto, 2003 : 49).

Berdasarkan pendapat diatas dapat disimpulkan bahwa keselarasan adalah suatu prinsip desain yang menimbulkan kesan adanya kesatuan dari macam-macam unsurdesain.

Menurut Sri Widarwati (1993 : 15-17), keselarasan dalam suatu desain dapat dicapai dengan beberapa cara, yaitu :

a) Keselarasan dalam garis dan bentuk

Keselarasan dalam garis dan bentuk pada busana, misalnya : bentuk krah bulat dan bentuk saku membulat pada sudutnya.

b) Keselarasan dalam tekstur

Tekstur yang kasar tidak dapat dikombinasikan dengan tekstur yang halus. Pengkombinasian tekstur dalam model busana harus serasi sehingga suatu busana lebih menarik.

c) Keselarasan dalam warna

Keselarasan dalam warna akan tercapai dengan tidak menggunakan terlalu banyak warna. Pedoman yang lebih dari tiga warna bahkan dua warna sudah cukup.

2) Perbandingan atau proporsi

Perbandingan digunakan untuk menampakkan lebih besar atau lebih kecil dan memberikan kesan adanya hubungan satu dengan yang lain, yaitu pakaian dan pemakainya. Perbandingan yang kurang sesuai dalam berbusana akan kelihatan kurang menyenangkan (Sri Widarwati, 1993 : 17). Proporsi adalah hubungan yang satu dengan yang lain dalam suatu susunan (Widjiningsih, 1982 : 13).

Menurut Prapti Karomah (1990 : 36) perbandingan adalah bagaimana cara menempatkan satu unsur dengan unsur yang lainnya dalam perbandingan yang baik, agar tercapai suatu keselarasan yang menyenangkan penglihatan dan perasaan serta menambah kesan nampak lebih indah, dalam hal ini garis, warna, dan ukuran memegang penting.

Berdasarkan pendapat diatas dapat disimpulkan bahwa proporsi atau perbandingan adalah cara menempatkan unsur-unsur dalam suatu susunan desain busana yang menimbulkan suatu keselarasan yang menyenangkan dan memberi kesan adanya hubungan antara pakainan dengan si pemakainya.

Menurut Wijiningsih (1993 :17), untuk memperoleh

proporsi yang baik haruslah diperhatikan hal-hal sebagai berikut:

- a) Harus mengetahui bagaimana menciptakan hubungan jarak yang baik supaya memperoleh susunan yang menyenangkan.
 - b) Supaya dipertimbangkan apakah ukuran ini dapat dikelompokkan bersama-sama.
- 3) Keseimbangan atau balance

Keseimbangan adalah pengaturan penyusunan unsur-unsur desain pada busana secara baik sehingga nampak serasi pada si pemakai. Asas ini digunakan untuk memberi perasaan ketenangan dan kestabilan (Sri Widarwati, 1993 : 17). Pengaruh ini dapat dicapai dengan mengelompokkan bentuk warna yang dapat menimbulkan perhatian yang sama pada kiri dan kanan dari titik tengah (pusat). Keseimbangan dipergunakan untuk memberikan perasaan ketenangan dan kestabilan (Widjningsih, 1982 :15).

Menurut Sri Widarwati (1993 : 17) ada dua macam cara untuk memperoleh keseimbangan yaitu :

- a) Keseimbangan simetris

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

- b) Keseimbangan asimetris

Jika unsur-unsur bagian kiri dan kanan suatu desain tidak sama jaraknya dari pusat melainkan dengan diimbangi oleh suatu unsur yang lain.

4) Irama

Irama merupakan pergerakan yang dapat mengalihkan pandangan mata dari suatu bagian ke bagian lain (Sri Widarwati, 1993 : 17). Irama adalah suatu keteraturan dengan sendirinyamerupakan suatu yang acak atau monoton dan statis (Enny Zuhni, 1997 : 3).

Irama pada suatu desain busana keteraturan dengan sendirinya merupakan suatu pergerakan teratur dari suatu bagian ke bagian lainnya (Arifah A. Riyanto, 2003 : 57). Dalam seni irama dapat diartikan sebagai suatu bentuk pergerakan dalam desain berirama (Widjiningsih, 1986 : 17).

Dari pendapat diatas dapat disimpulkan bahwa irama adalah suatu bentuk pergerakan yang teratur dan dapat mengalihkan pandangan mata dari satu bagian ke bagian lainnya baik secara acak maupun monoton dan statis.

Menurut Sri Widarwati (1993 : 17), ada empat cara untuk menghasilkan irama dalam desain busana adalah sebagai berikut:

a) Pengulangan

Suatu cara untuk menghasilkan irama dihasilkan dengan pengulangan garis (pengulangan garis lipit, renda-renda, kancing yang berbentuk jalur), pengulangan warna dan pengulangan bentuk (Sri Widarwati, 1993 : 17-21). Pengulangan secara teratur suatu bentuk pada jarak tertentu menciptakan pergerakan yang membawa pandangan mata dari satu unit ke unit lainnya (Widjiningsih, 1982 : 17).

Pengulangan dalam suatu desain busana yaitu penggunaan suatu unsur desain yang diletakkan pada dua atau beberapa bagian pada suatu desain busana, seperti garis, bentuk, tekstur, ruang, warna dan corak (Arifah A. Riyanto, 2003 : 57).

Berdasarkan pendapat diatas dapat disimpulkan bahwa pengulangan adalah suatu cara untuk menghasilkan irama dengan cara penggunaan suatu unsur desain yang diletakkan pada dua atau beberapa bagian pada busana dengan cara pengulangan garis, bentuk, tekstur, ruang, warna dan corak.

b) Radiasi

Radiasi merupakan susunan garis-garis yang membentuk pancaran atau susunan garis pada pakaian yang memancarkan dari pusat perhatian yang

menghasilkan irama (Sri Widarwati, 1993 : 21). Radiasi adalah sejenis pergerakan yang memancarkan dari titik pusat atau sumber (Widjiningsih, 1982 :19). Radiasi adalah garis yang memancarkan dari pusat perhatian ke semua arah yang menghasilkan irama (Arifah A. Riyanto, 2003 :63).

Berdasarkan pendapat diatas dapat disimpulkan bahwa susunan garis-garis pada busana yang memancarkan dari pusat perhatian ke semua arah yang menghasilkan suatu irama.

c) Pengalihan ukuran

Pengulangan dari ukuran besar kecil atau sebaliknya yang akan menghasilkan irama yang disebut peralihan ukuran atau *Gradation* (Sri Widarwati, 1993 : 21). Gradasi (*Gradation*) adalah rangkaian yang berdekatan atau berdampingan yang serupa, yang bentuk atau jaraknya berubah secara bertahap dari ukuran atau jarak yang sempit/kecil, menjadi besar dalam satu unit atau menyebar (Arifah A. Riyanto 2003 :62).

Berdasarkan pendapat diatas dapat disimpulkan bahwa peralihan ukuran adalah pengulangan dari ukuran besar ke ukuran kecil atau sebaliknya yang bentuknya berubah secara bertahap.

d) Pertentangan

Pertentangan merupakan pertemuan antara garis tegak lurus dan garis mendatar pada lipit atau garis hias (Sri Widarwati, 1993 :21). Jadi pertentangan adalah pertemuan dua karakter yang bertolak belakang misalnya pertemuan antara garis tegak lurus dengan garis mendatar.

5) Pusat perhatian

Pusat perhatian merupakan suatu bagian yang lebih menarik dari bagian-bagian yang lainnya (Sri Widarwati, 1993:21). Pusat perhatian pada busana dapat berupa krah yang indah, lipit, kerutan, syal, warna dan lain-lain. Pusat perhatian ini hendaknya diletakkan pada bagian yang baik dari si pemakai. Ada dua cara untuk menciptakan pusat perhatian pada suatu busana yaitu penggunaan warna, garis, bentuk dan ukuran yang kontras serta pemberian hiasan (Widjiningsih, 1982 : 20).

Berdasarkan pendapat diatas dapat ditarik kesimpulan yaitu pusat perhatian adalah bagian busana yang lebih menarik dari bagian-bagian lainnya dapat berupa garis, warna, bentuk dan ukuran yang kontras serta pemberianhiasan.

2. Teknik Penyajian Gambar

Penyajian gambar model busana dapat digambar lengkap dengan proporsi tubuh, dapat pula tidak, dengan penyajian gambar lengkap yang terdiri dari model bagian muka, belakang diberi warna atau corak sesuai bahan yang direncanakan beserta contoh bahannya (Arifah A. Riyanto, 2003 : 4).

Menurut Sri Widarwati (1993), dalam gambar atau membuat sketsa-sketsa untuk menciptakan desain busana ada beberapa teknik penyajian gambar yaitu :

1) *Design Sketching*

Maksud dari *Design sketching* atau menggambar sketsa adalah mengembangkan ide-ide dengan menerapkan pada kertas secepat mungkin menjadi desain yang sesungguhnya. Dalam *Design sketching* kita harus dapat mengembangkan style sesuai kreativitas dan imajinasi kita sendiri.

Beberapa hal yang harus diperhatikan dalam menggambar sketsa menurut Sri Widarwati (2000) adalah :

- a) Gambar sket harus jelas, tidak menggunakan detail-detail yang tidak berguna.
- b) Dapat dibuat langsung di atas kertas.
- c) Sikap lebih variasi, memperlihatkan segi-segi yang menarik dari desain.

- d) Menggambar semua detail dalam kertas yang sama, mungkin ada perubahan siluet atau variasi pada detail-detail.
- e) Tidak menghapus apabila timbul ide baru. Jadi, dalam sheet ini ada beberapa model dan detail-detail yang bervariasi.
- f) Memilih desain yang disukai
- g) Diatas kertas sheet, kita menggambar semua detail bagian busana, seperti krah, lengan, saku, hiasan dan lain-lain.

2) *Production Sketching*

Maksud dari *production sketching* adalah suatu sketsa yang akan digunakan untuk tujuan produksi suatu busana.

Hal-hal yang harus diperhatikan dalam *production sketching* menurut Sri Widarwati (2000) adalah :

- a) Semua detail harus digambarkan dengan jelas dan disertai dengan keterangan.
- b) Sikap atau pose kedepan dan kebelakang dengan proporsi yang sebenarnya.
- c) Hati-hati dalam penempatan kuncup, saku, kancing, jahitan dan sebagainya. Hal ini disebabkan karena berhubungan dengan busana yang akan diproduksi.
- d) Desain bagian belakang harus ada.

- e) Apabila ada disain yang rumit harus digambar sendiri.
- f) Harus disertai dengan keterangan tentang desain yang tidak dapat dijelaskan dengan gambar atau perlu suatu production sheet.

3) *Presentation Drawing*

Maksud dari *presentation drawing* adalah suatu sajian atau gambar koleksi yang ditunjukkan kepada pelanggan (*buyer*). Oleh karena itu menurut Sri Widarwati (2000), perlu diperhatikan beberapa hal sebagai berikut :

- a) Membuat sketsa disain secara teliti pada kertas.
- b) Membuat sheet bagian belakang (*backview*), digambarkan di atas proporsi tubuh atau digambar sebagian.
- c) Memberi keterangan pada detail busana.
- d) Menempelkan contoh bahan pada sheet, jangan terlalu besar cukup 2 ½ cm x 2 ½cm

4) *Fashion Illustration*

Adalah suatu gambar fashion untuk tujuan promosi suatu desain. Menurut Sri Widarwati (1993), beberapa hal yang harus diperhatikan dalam membuat *fashion illustration* adalah :

- a) Proporsi tubuh lebih panjang
- b) Untuk ukuran proporsi tubuh fashion illustration

ukurannya dapat lebih dari 8, misal 9 sampai 10 kali tinggi kepala. Biasanya kaki dibuat lebih panjang.

5) *Three Dimention Drawing*

Adalah sajian gambar yang menampilkan ciptaan desain busana dengan menggunakan bahan yang sebenarnya dan dibuat dalam tiga dimensi. Biasanya digunakan untuk mempromosikan bahan baru dari suatu industri tekstil. Bagian dari gambar yang tidak diselesaikan dan bahan tetap harus diselesaikan dengan menggunakan cat air atau bahan penyelesaian yang lain. Sedangkan bagian pakaian diselesaikan dengan menggunakan kain yang sesungguhnya dengan cara diselipkan pada bagian sisi-sisinya. Pada bagian yang menonjol diberi kertas lain untuk menutupi kampuh dan sisi bahan.

Adapun langkah-langkah dalam menggambar tiga dimensi adalah sebagai berikut :

- a) Menggambar desain busana diatas proporsi tubuh yang lengkap.
- b) Menyelesaikan gambar (memberi warna).
- c) Memotong pada bagian-bagian tertentu, misal panjang bahu sampai batas panjang lengan atas dan bawah, sisi badan kanan dan kiri. Untuk bagian lubang leher, lubang lengan dan batas bawah rok tidak dipotong.

Bagian ini diselesaikan dengan jahitan yang sesungguhnya.

- d) Menggunting bahan sesuai model ditambah beberapa cm untuk penyelesaian jahitan.
- e) Menjahit dan menyelesaikan kerung leher, lubang lengan dan bagian bawah rok serta melengkapi sesuai model.
- f) Memberi lem pada bagian-bagian yang nantinya tertutup bahan.
- g) Menempelkan kapas sebagian agar tidak mengenai bahan.
- h) Memasukkan bahan pada bagian yang terpotong kemudian lem pada bagian buruk(sebaliknya).
- i) Memasukkan sejumlah kapas agar terkesan timbul dan tampak lebih menarik. Penambahan kapas menyesuaikan bentuk tubuh dan model.
- j) Memberi lapisan kertas yang kuat untuk menutupi dan merapikan sajian gambar pada bagianburuk.

3. Prinsip Penyusunan *Moodboard*

Moodboard adalah analisis tren visual yang dibuat para desainer dengan mempergunakan guntingan-guntingan gambaran yang diperoleh dari majalah (style magazine) maupun

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

Media moodboard dikerjakan di atas kertas berukuran 40 cm x 40 cm atau 30 cm x 50 cm (landscape) dengan isi / materi sebagai berikut :

1. Tema dan karakter karya yang akan diangkat
2. Pengayaan busana yang sedang tren (image style)
3. Warna yang akan digunakan dalam pembuatan desain busana (image colour)
4. Corak bahan, bila akan mengangkat corak tertentu pada koleksi yang akan dibuat.

Langkah-langkah kegiatan pembuatan mood board :

- a. Tentukan tema desain busana yang akan dibuat. Setelah tema ditentukan, mulailah mengumpulkan berbagai elemen penyusun moodboard berupa berbagai gambar yang dapat menunjang terhadap tema pada moodboard tersebut.
- b. Siapkan alat dan bahan yang diperlukan berupa :
 - kertas berukuran 40 cm x 40 cm atau 30 cm x 50cm
 - guntingan gambar-gambar yang satu sama lain memiliki keterkaitan dalam satu tema
 - lem kertas
 - alat tulis dan alat gambar yang dapat mendukung estetika penampilan mood board.
 - gunting kertas
- c. Buat Moodboard dari tema yang telah ditentukan, dengan cara menyusun elemen-elemen pembuatan moodboard berdasarkan tema yang telah ditentukan

Pada pagelaran busana 2013 yang bertemakan “Authenture” penyusun membuat Moodboard dengan tren yang telah ditentukan yaitu Nestwork. Penyusun menganalisis tren dan karakter yang didapat serta mengumpulkan berbagai elemen berupa berbagai gambar yang dapat menunjang terhadap tren pada moodboard tersebut.

D. BusanaPesta

1. Pengertian Busana Pesta

Busana pesta adalah busana yang digunakan pada kesempatan pesta, dimana busana tersebut dibagi menurut waktunya yaitu pagi, siang, malam (Prapti Karomah dan Sicilia S. Menurut Enny Zuhny Khayati busana pesta malam adalah busana yang dipakai pada kesempatan pesta dari waktu matahari terbenam sampai waktu berangkat tidur, baik yang bersifat resmi maupun tidak resmi. Menurut Sri Widarwati busana pesta adalah busana yang dibuat dari bahan yang bagus dan hiasan yang menarik sehingga kelihatan istimewa. Dari pengertian di atas dapat disimpulkan busana pesta adalah busana yang dikenakan untuk kesempatan pesta dan dibuat lebih istimewa dari busana lainnya, baik dalam hal bahan, desain, hiasan, maupun teknik jahitannya.

a. Penggolongan Busana Pesta

Menurut Enny Zuhny Khayati dan Sri Widarwati busana pesta dikelompokkan menjadi:

a. Busana Pesta Pagi

Busana pesta pagi atau siang adalah busana yang dikenakan pada kesempatan pesta antara pukul 09.00-15.00. Busana pesta ini terbuat dari bahan yang bersifat halus, lembut, menyerap keringat dan tidak berkilau, sedangkan pemilihan warna sebaiknya dipilih warna yang lembut tidak terlalu gelap.

b. Busana Pesta Sore

Busana pesta sore adalah busana yang dikenakan pada kesempatan

sore menjelang malam. Pemilihan bahan sebaiknya bertekstur agak lembut dengan warna bahan yang cerah atau warna yang agak gelap dan tidak mencolok.

c. Busana Pesta Malam

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

d. Busana Pesta Malam Resmi

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

e. Busana Pesta Malam Gala

Busana pesta malam gala adalah busana pesta yang dipakai pada malam hari untuk kesempatan pesta, dengan ciri-ciri mode terbuka, glamour, mewah. Misalnya: *Backlees* (punggung terbuka), *busty look* (dadaterbuka), *decolette look* (leher terbuka) dan lain-lain.

b. Karakteristik Busana Pesta

Untuk menghasilkan sebuah busana pesta yang bagus dan bermututinggi perlu mempertimbangkan karakteristik dari busana pesta tersebut. Karakteristik busana pesta antara lain :

a. Siluet Busana Pesta

Menurut Sri Widarwati (1993) siluet busana pesta adalah struktur pada desain busana yang mutlak harus dibuat dalam suatu desain. Siluet adalah garis luar (bayangan) suatu busana (Sicilia Sawitri, 1994:57). Penggolongan siluet dibagi beberapa macam :

1) Bentuk dasar

Penggolongan siluet menurut bentuk dasar dibedakan menjadi 3, yaitu:

a) Siluet lurus atau pipa (*straight/tabular*)

Bentuknya lurus menyerupai pipa serta terlihat kaku. Siluet ini sangat sederhana tanpa memperhatikan bentuk tubuh. Siluet ini sebaiknya digunakan pada orang yang memiliki bentuk tubuh kurus, sehingga terkesan menambah volume tubuh.

b) Siluet lonceng (*bell-shape/bouffant silhouette*)

Disebut juga siluet penuh karena memperlihatkan bentuk yang berisi, lebar dan melengkung menyerupai lonceng.

c) Siluet menonjol (*bustle silhouette*)

Siluet yang mempunyai bentuk tonjoloan atau busung.

2) Pengaruh tekstur

Siluet berdasarkan pengaruh tekstur dibedakan menjadi 2 yaitu :

a) Siluet Tailor

Menggunakan tekstur yang tebal (formal)

b) Siluet Draperi

Menggunakan tekstur yang tipis, teknik penyelesaian sistem dress making.

3) Kesan usia

Berdasarkan kesan usia, siluet dibedakan menjadi 2 yaitu siluet dengan kesan gadis remaja (*flapper silhouette*) dan siluet dengan kesan dewasa (*mature silhouette*)

4) Bermacam huruf

Berdasarkan bentuk huruf siluet dibedakan menjadi

- a) Siluet A, menunjukkan garis sempit di atas dan mengembang di bawah
- b) Siluet H, menunjukkan garis sisi lurus dari atas ke bawah
- c) Siluet I, menunjukkan besar di bagian atas dan bawah, bagian tengah lurus
- d) Siluet T, menunjukkan besar dibagian atas dan lurus ke bawah
- e) Siluet Y, menunjukkan besar dibagian atas dan mengecil dibagian bawah
- f) Siluet X, menunjukkan besar dibagian atas, pas pinggang dan besar dibagian bawah
- g) Siluet O, menyerupai bentuk bola atau bulat
- h) Siluet L, menunjukkan ekor pada bagian belakang

5) Bentuk yang ada di alam

Berdasarkan bentuk yang ada di alam siluet dibedakan menjadi 4 yaitu:

a) Siluet *hourglass* yaitu mengecil dibagian pinggang. Siluet ini masih dibedakan lagi menjadi 3 yaitu:

1) Siluet natural yaitu siluet yang menyerupai kutang atau strapless. Bagian bahu mengecil, bagian dada besar (membentuk buah dada) bagian pinggang mengecil dan bagian rok melebar.

2) *Pegged skirt* yaitu siluet dengan bentuk lebar di bahu, mengecil di pinggang, membesar di pinggul dan pada bagian bawah rok mengecil.

3) *Siluet flare* yaitu siluet dengan bentuk bahu lebar membentuk dada, mengecil di pinggang dan di bagian rok melebar. Pada umumnya siluet ini memakai lengan gembung dan rok pias, rok kerut, dan rok lipit yang lebar.

4) Siluet melebarkan badan, siluet ini memberikan kesan melebarkan si pemakai karena menggunakan garis *horizontal*, lengan kimono, lengan setali, lengan raglan atau lengandolman.

b) Siluet *geometrik* yaitu siluet yang bentuknya berupa garis lurus dari atas ke bawah tidak membentuk tubuh. Siluet

geometrik dibedakan menjadi 4 yaitu siluet persegi panjang (*rectangle*), siluet trapesium (*trapeze*), siluet taji (*wedge*), dan siluet tunik (*Tshape*)

c) Siluet *bustle* yang mempunyai ciri khas adanya bentuk menonjol di bagian belakang. Memiliki bentuk asli mengecil dibagian pinggang kemudian diberi tambahan berupa draperi atau kerutan yang dilekatkan atauterlepas.

d) Siluet *pant* (celana) (Sicilia Sawitri,2000:77)

Menurut Sri Widarwati (1993) busana pesta seringkali terbuka bagian atas, seperti model *decollate*, *strapless/bustle*, *backless*, danlain-lain.

Penerapan siluet pada desain busana menggunakan siluet X yang pada bagian atas sedikit terbuka dengan menggunakan keep untuk menutup bagian dada agar tidak terlihat begitu fulgar.

2. Pola Busana

Menurut Widjningsih (1994 : 1), pola busana terdiri dari beberapa bagian yaitu pola badan (blus), lengan, krah, rok, kulot dan celana yng masing-masing dapat diubah sesuai dengan model yang dikehendaki. Sedangkan menurut Porrie Muliawan (1994 : 2), pola adalah potongan kain atau potongan kertas yang dipakai sebagai contoh untuk membuat baju ketika bahandigunting.

Dalam pembuatan kostum ini penyusun menggunakan pola

dasar wanita dengan sistem praktis. Penggunaan pola ini disebabkan oleh kondisi tubuh model yang ramping dan tinggi. Sehingga pola ini tepat bagi model. Pemilihan pola praktis ini juga lebih mudah dilakukan. Sedangkan untuk pola rok menggunakan pola dasar rok dengan kemudian dikembangkan sesuai model.

a. Pengambilan Ukuran

Sebelum membuat pola langkah yang harus dilakukan adalah pengambilan ukuran. Didalam mengambil ukuran harus cermat dan teliti supaya hasil akhir dari pembuatan pola busananya baik dan enak dipakai. Dalam mengambil ukuran hendaknya diperhatikan orang yang akan diukur, barang-barang yang dapat menyebabkan ukuran kurang tepat supaya dilepas, blus yang dimasukkan harus dikeluarkan supaya tebal dan mengembungnya blus tidak menambah besarnya pinggang. Sebelum mengambil ukuran, garis pinggang, badan dan panggul diikat dahulu dengan pita yang rata pada sekeliling tubuh supaya ukuran yang diperoleh tepat (Widjningsih, 1994 : 6). Adapun ukuran yang diperlukan dalam membuat Busana pesta malam, yaitu:

- 1) Cara mengambil ukuran badan atas
 - a) Lingkar badan

Diukur sekeliling badan atas yang terbesar, melalui puncak dada, ketiak. Letak centimeter pada badan belakang harus datar dari ketiak sampai ketiak. Diukur pas dahulu

kemudian ditambah 4 cm atau diselakan 4jari.

b) Lingkar leher

Diukur sekeliling batas leher dengan meletakkan jari telunjuk dilekuk leher.

c) Panjang muka

Diukur dari lekuk leher ditengah muka lurus kebawah sampai batas peterban dipinggang.

d) Lebar muka

Diukur pada 5 cm dibawah lekuk leher atau pertengahan jarak bahu terendah dan ketiak dari batas lengan kanan sampai batas lengan kiri.

e) Lebar bahu

Diukur pada batas leher dibelakang daun telinga ke puncak lengan atau bahu terendah.

f) Tinggi dada

Diukur dari bawah peter ban dipinggang tegak lurus keatas sampai dipuncak buah dada.

g) Panjang punggung

Diukur dari tulang leher yang menonjol ditengah belakang lurus kebawah sampai dibawah batas peterban dipinggang.

h) Lebar punggung

Diukur 8-9 cm dibawah tulang leher yang menonjolatau pertengahan jarak bahu terendah dan ketiak dari batas

lengan kanan sampai batas lengankiri.

i) Lingkar pinggang

Diukur sekeliling pinggang, pas dahulu kemudian ditambah 1 cm atau diselakan 1 jari.

j) Panjang sisi

Diukur dari pinggang bagian sisi sampai ketiak.

k) Panjang blus

Diukur dari pangkal leher belakang sampai batas yang dikehendaki. Atau diukur dari pinggang sampai batas yang dikehendaki.

l) Lingkar kerung lengan

Diukur sekeliling lubang lengan, pas dahulu kemudian ditambah 2 cm jika tanpa lengan, dan ditambah 4 cm untuk lubang lengan yang akan dipasangkan lengan.

m) Panjang lengan

Diukur dari bahu terendah sampai panjang lengan yang dikehendaki. Untuk lengan panjang, saat mengukur lengan harus dibengkokkan agar menambah kelonggaran.

2) Cara mengambil ukuran badan bawah

a) Lingkar pinggang

Diukur sekeliling pinggang, pas dahulu kemudian ditambah 1 cm atau diselakan 1 jari.

b) Lingkar panggul

Diukur sekeliling badan bawah terbesar, diukur pas kemudian ditambah 4 cm. Bila perut yang diukur besar atau hamil maka yang diukur bagian yang lurus dengan perut.

c) Tinggi panggul

Diukur dari pterban dipinggang sampai batas lingkaran panggul.

d) Panjang rok / celana

Diukur dari pinggang sampai sepanjang yang dikehendaki.

e) Tinggi duduk

Diukur dari pinggang sampai alas duduk (kursi) ditambah 3 cm.

2. Metode / Sistem Pembuatan Pola Busana

Dalam pembuatan busana diperlukan pola. Menurut Widjningsih (1994 : 3) ada dua cara dalam pembuatan pola busana yaitu secara draping dan secara konstruksi.

a) *Draping*

Draping adalah cara membuat pola ataupun busana dengan meletakkan kertas tela sedemikian rupa diatas badan seseorang yang akan dibuatkan busananya mulai dari tengah muka menuju kesisi dengan bantuan jarum pentul (Widjningsih, 1994 : 3). Untuk mendapatkan bentuk yang sesuai dengan bentuk tubuh diperlukan lipit pantas (kupas). Lipit pantas ini terjadi karena

adanya perbedaan ukuran antara lingkaran yang besar dan kecil, misalnya lipit bentuk dibawah buah dada, sisi ataupun bahu, juga pada bagian belakang badan yaitu pada pinggang, panggul dan bahu. Draping ini hanya dapat dikerjakan untuk orang lain, dan banyak dilakukan sebelum pola konstruksi berkembang. Jiplakan bentuk badan pada draping dapat menjadi pola dasar busana ataupun pola busana (Widjiningsih, 1994)

b) Pola Konstruksi

Pola konstruksi yaitu pola yang dibuat berdasarkan ukuran-ukuran yang diambil dari bagian-bagian badan yang diperhitungkan secara matematis dan digambar pada kertas sehingga tergambar bentuk badan muka dan belakang, rok, lengan, kerah dan lain-lain (Widjiningsih, 1994 :3).

Menurut Widjiningsih (1994 : 3) untuk mendapatkan pola konstruksi yang baik, harus diperhatikan hal-hal sebagai berikut :

- i. Pada saat pengambilan ukuran harus dilakukan secara cermat dan tepat. Hal ini dapat dilakukan dengan bantuan penterbangan yang diikatkan pada bagian pinggang, badan dan kerung lengan sehingga terdapat batas yang tepat.
- ii. Pada saat menggambar bentuk tertentu seperti garis leher, garis kerung lengan dan yang lain harus luwes. Hal ini dapat dilakukan dengan menggunakan pertolongan garis lengkung.
- iii. Perhitungan pecahan dari ukuran yang ada harus cermat dan

tepat.

Pola konstruksi dapat dibuat sesuai bentuk badan dengan berbagai model busana. Dalam pembuatan pola konstruksi badan wanita yang baik selalu memiliki lipit kup untuk ruang bentuk buah dada. Pola konstruksi bukanlah pembuatan polayang paling sempurna, akan tetapi pola konstruksi memiliki kebaikan dan kekurangannya.

Kebaikan pola konstruksi antara lain :

- a) Bentuk pola sesuai dengan bentuk badanseseorang.
- b) Besar kecilnya kup lebih sesuai dengan besar kecilnya buah dadaseseorang.
- c) Perbandingan bagian-bagian dari model lain lebih sesuai dengan besar kecilnya bentuk badan seseorang.

Kekurangan pola konstruksi antara lain :

- a) Menggambarnya tidakmudah.
- b) Memerlukan waktu yang lebihlama.
- c) Membutuhkan banyaklatihan.
- d) Harus mengetahui kelemahan dari konstruksi yangdipilih.

Didalam pola konstruksi, kemudian berkembanglah menjadi bermacam-macam sistem, yaitu *JHC Meyneke*, sistem *Charmant*, sistem *Muhawa*, sistem *Sho-Enginer*, sistem *Dress Making* dan sistem praktis. Dalam pembuatan kostum tari ini menggunakan pola dasar dengan sistempraktis.

3. Bahan Busana Pesta

Bahan yang digunakan untuk busana pesta biasanya dipilih bahan-bahan yang berkualitas tinggi dan mampu menimbulkan kesan mewah. Bahan-bahan tersebut antara lain bahan yang tembus terang seperti bahan brokat, tile, organdi, sifon dan lain – lain (Enny Zuhni Khayati, 1998:2). Sedangkan menurut Sri Widarwati (1993) bahan yang digunakan untuk busana pesta antara lain beledu, kain renda, lame, sutera, dan sebagainya. Busana pesta yang digunakan pada umumnya adalah bahan yang berkilau, bahan tembus terang, mewah dan mahal setelah dibuat.

Menurut Enny Zuhni Khayati (1998:9) ada empat hal yang perlu diperhatikan dalam pemilihan bahan busana yaitu :

- (1) Memilih bahan sesuai dengan desain.
- (2) Memilih bahan sesuai dengan kondisi sipemakai.
- (3) Memilih bahan sesuai dengan kesempatan.
- (4) Memilih bahan sesuai dengan keuangan keluarga.

a. Warna Busana Pesta

Warna yang digunakan dalam pembuatan busana pesta biasanya kelihatan mewah dan gemerlap, untuk busana pesta malam biasanya menggunakan warna-warna mencolok/cerah, warna-warna yang lembut, seperti ungu, biru muda, dan putih serta warna-warna tua/gelap, seperti merah menyala dan biru gelap (Prapti Karomah

dan Sicilia Sawitri, 1998). Sedangkan menurut Sri Widarwati (1993) pemilihan warna busana pesta berbeda, harus disesuaikan dengan kesempatan pestanya. Pada umumnya warna yang digunakan untuk busana pesta malam adalah yang mengandung unsur merah, hitam, keemasan, perak, atau warna- warna yang mengkilap.

b. Tekstur Bahan Busana Pesta

Tekstur adalah sifat permukaan dari 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). Tekstur terdiri dari bermacam-macam yaitu tekstur kaku, tekstur kasar dan halus, tekstur lemas, tekstur tembus terang, tekstur mengkilap dan kusam (Arifah A Riyanto, 2003 : 47). Menurut Enny Zuhni Khayati (1998) tekstur bahan untuk busana pesta biasanya lembut, licin, mengkilap/kusam, **tidak kaku dan tidak tebal dan juga memberikan kesan nyaman pada** waktudikenakan.

4. Teknologi Busana

Teknologi busana merupakan salah satu cara atau teknik yang digunakan dalam pembuatan busana agar hasilnya pas dan nyaman dipakai (Nanie Asri, 1993). Teknologi busana terdiri dari :

a. Teknologi Penyambungan (kampuh)

Kampuh adalah kelebihan atau tambahan jahitan untuk menghubungkan dua bagian dari busana yang dijahit (Nanie Asri,

1993 : 4) misalnya menghubungkan bahu depan dengan bahu belakang, sisi depan dengan sisi belakang. Jadi kampuh adalah sambungan yang terjadi waktu menyambung dua potong kain. Penyelesaian kampuh sangat berpengaruh terhadap jatuhnya busana. Kampuh terdiri dari dua macam yaitu kampuh buka dan kampuh tutup.

a) Kampuhbuka.

Kampuh buka adalah kelebihan jahitan untuk menghubungkan dua bagian dari busana yang dijahit secara terbuka. Macam-macam kampuh buka menurut Nanie Asri (1994 : 4) antara lain :

i. Diobras

Biasanya digunakan untuk pembuatan pakaian wanita dewasa dan celana panjang pria, lebar kampuh jadinya 1,5 cm sampai 2 cm.

ii. Dijahit tepi

Kampuh buka diselesaikan dengan dijahit tepi merupakan pengganti kampuh buka yang diobras agar tepi kampuh tidak bertiras. Kampuh ini diselesaikan dengan cara dijahit mesin pada bagian tepi antara 1,5 cm – 2 cm. Biasanyadigunakan untuk busana wanita yang ketebalan kainnya sedang.

iii. Dirompok

Merupakan penyelesaian tepi kain yang menggunakan kain

serong. Kampuh ini biasanya dikerjakan pada pekerjaan tailoring.

iv. Digunting zigzag

Teknik ini biasanya digunakan untuk jahitan tailoring karena bahan yang digunakan untuk tailoring akan diberi lining sehingga cukup digunting zig zag pada bagian yang bertiras.

v. Tusuk balut

Kampuh ini dikerjakan pada bagian kain yang bertiras, cara kerjanya yaitu pada bagian tepi kampuh diselesaikan dengan tusuk balut. Teknik ini digunakan untuk kain yang tebal.

vi. Tusuk festoon

Kampuh ini cara kerjanya sama dengan kampuh buka yang diselesaikan dengan tusuk balut. Hanya saja tusuk balu diganti dengan tusuk festoon.

Pada setiap kampuh buka setelah dijahit harus dipres dengan seterika sampai rata.

b) Kampuh tutup.

Kampuh tutup adalah kelebihan jahitan dari dua bagian busana yang dijahit menjadi satu. Macam-macam kampuh tutup antara lain :

a. Kampuh balik

Kampuh ini biasanya digunakan untuk busana anak, pakaian

dalam wanita, pakaian dewasa wanita yang terbuat dari bahan yang tembus terang dan lenan rumah tangga. Kampuh balik terdiri dari beberapa macam antara lain kampuh balik biasa, balik semu dan balik yang digeser atau diubah.

b. Kampuh pipih

Biasanya digunakan untuk pakaian bayi, pakaian pria dan tempat-tempat yang harus dipipih.

c. Kampuh perancis

Digunakan pada bahan busana yang tipis seperti poplin.

d. Kampuh Sarung

Digunakan untuk menyambung bahan berkotak, pakaian yang dipakai bolak-balik, untuk garis lengkung pada model pakaian. Biasanya digunakan untuk menyambung sarung.

b. Teknologi *Facing*

Facing adalah lapisan yang nampak dari luar, misalnya lapel kerah, lapisan belahan pada tengah muka (Sicilia Sawitri, 1997 : 21). Bahan yang digunakan untuk *facing* adalah :

- 1) Sewarna dengan bahan pokok, atau menggunakan bahan pokok.
- 2) Berbeda dengan bahan pokok, perlu diingat kombinasi warna harus sesuai dengan bahan pokoknya.

c. Teknologi *Interfacing*

Interfacing adalah bahan yang digunakan untuk memberi

bentuk busana agar busana tampak rapi (Sicilia Sawitri, 1997 : 21). Sedangkan menurut Nanie Asri Yulianti (1993) *interfacing* adalah pelapis yang digunakan untuk melapisi bagian-bagian tertentu pada suatu busana agar kelihatan rapi.

Menurut Sicilia Sawitri (1997) bahan-bahan yang dapat digunakan untuk *interfacing* adalah :

1) *Non Woven Tekstil* (bahan tekstil yang tidak ditenun)

Bahan tekstil yang tidak ditenun, jadi cara membuatnya dengan dikempa. Flisovix yang menggunakan lem viselin.

2) *Woven Interfacing* (bahan tekstil yang ditenun)

Tenunan rambut kuda (tenunan rambut kuda yang dipilin, sebaiknya yang tenunannya dengan benang lepas), *turbines* (tenunan kapas yang dilapisi asetat). Berdasarkan cara pemasangannya interfacing ada 2 jenis yaitu interfacing yang cara pemasangannya dengan diseterika sehingga dapat menempel dan interfacing tanpa perekat yang cara pemasangannya dengan dijahit beberapa millimeter pada interfacing dengan bahan utama.

d. Teknologi Pelapisan (*lining*)

Lining adalah kain pelapis yang berfungsi sebagai pelapis busana dan penutup jahitan sehingga busana tampak rapi baik dari dalam maupun dari luar, (Sicilia Sawitri, 1997 : 1997). Memilih bahan *lining* harus disesuaikan dengan bahan pokok dan bentuk

busana (Prapti Karomah, 1990 : 30). Penggunaan *lining* atau vuring dimaksudkan untuk menjaga agar bahan utama dari pakaian tidak cepat rusak terutama untuk pakaian dari badan yang berkualitas tinggi dan harganya mahal (Nanie Asri, 1993:76).

Adapun kegunaan *lining* adalah sebagai berikut :

- 1) Menutup kampuh agar tampak rapi
- 2) Menahan bentuk dan jatuhnya busana.
- 3) Pengganti underrok.
- 4) Agar bahan tipis tidak tembus pandang.
- 5) Sebagai pelapis dari bahan yang kasar atau beledu seperti bahan wool.
- 6) Untuk memberi rasa sejuk.

Syarat-syarat *lining* adalah :

- 1) Daya tahan pakainya sesuai dengan bahanpokok.
- 2) Tidak tembus pandang.
- 3) Tidak luntur.
- 4) Tahan obat dalam proses drycleaning.
- 5) Warna cocok atau harmonis dengan bahan pokok.
- 6) Bahan halus

Contoh bahan yang digunakan untuk *lining* adalah sutra crepe, satin yang halus, sutra taffeta, asahi, rayon, erro dan abutei.

Penyelesaian *lining* menurut Nanie Asri (1993 : 76) ada dua macam yaitu

1) Teknik lepas

Yaitu teknik penyelesaian yang dijahit sendiri-sendiri, dengan cara lining dan bahan pokok dijahit sendiri lebih dahulu, kemudian bahan pokok dan *lining* di satukan. Contohnya pada rok suai dengan bahan tebal, rok pias, rok setengah lingkaran, rok lingkaran, rok lipit atau rok kerut.

2) Teknik lekat

Yaitu teknik yang diselesaikan bersama-sama antara bahan utama dan bahan liningnya. Contohnya pada blus dengan bahan tembus pandang, pada gaun dari bahan yang tipis atau tembus terang harus difuring secara keseluruhan kecuali bagian lengan.

Lining yang digunakan untuk busana kostum tari ini adalah menggunakan bahan asahi karena sesuai dengan bahan utamanya.

Sedangkan untuk teknik penyelesaian celana panjang menggunakan teknik lepas karena liningnya hanya sebatas lutut sehingga teknik ini cocok untuk penyelesaiannya. Dan untuk blus diselesaikan dengan teknik lekat.

e. Teknologi *Interlining*

Interlining adalah pakaian yang menempel pada pakaian yang dilapis, dipasang jika diperlukan terutama pada musim dingin di Eropa (Sicilia Sawitri, 1997 : 21). Jika tidak diperlukan dapat dilepas, *interlining* dipasang diantara *lining* dengan busana yang dilapis. Bahan-bahan yang digunakan untuk *interlining* biasanya

terbuat dari bahan yang berbulu karena untuk member kesan kehangatan.

Berikut ciri-ciri interlining (Goet Poespo : 2005) :

- 1) Berbobotringan.
- 2) Memberikankehangatan.
- 3) Tidak terlalutebal.

Pemeliharaan harus selaras dengan pemeliharaan busana yang dilapis. Bahan yang digunakan untuk *interlining* adalah bahan-bahan yang berbulu karena digunakan untuk menghangatkan, contohnya *furs, flannel, flannelette, felt* dan katunberbulu.

f. Teknologi Pengepresan

Penyeterikaan adalah proses melicinkan pakaian yang kusut dan berkerut serta lembab setelah dicuci dan dijemur, dan uap sebagai pembantu membentuk pakaian agar rapi. Ada tiga tingkatan dalam proses penyeterikaan atau pengepresan yaitu : sebelum pemotongan, sebelum penjahitan yang disebut *under pressing*, dan setelah pakaian selesai dijahit yang disebut dengan *final pressing*. Teknik pengepresan dilakukan agar busana atau jahitan yang dihasilkan rapi, maka setelah dijahit harus dipress dengan cara di seterika. Alat-alat pengepresan antara lain : *iron, iron board* (papan setrika), *wooden clapper* (kayu penekan), *needle board* (papan jarum), *sleeve board* (papan lengan), *press mit, seam roll, tailor's ham* (bantalan pengepresan). Pengepresan merupakan suatu cara

agar kampuh-kampuh terlihat lebih pipih dan rapi. Pengepresan dilakukan setiap kali selesai menjahit dengan menggunakan seterika dengan suhu yang disesuaikan dengan bahan busananya.

5. Disain Hiasan Busana

Menurut Sri Widarwati, desain hiasan adalah desain untuk memperindah desain struktur. Desain hiasan busana adalah desain yang berfungsi untuk memperindah suatu busana menurut Chodijah (1980 : 5). Menurut Widjningsih (1982 : 1), desain hiasan adalah desain yang berfungsi untuk memperindah suatu benda. Desain hiasan merupakan desain terapan yang dapat diterapkan pada berbagai busana anak maupun dewasa.

Menurut Chodijah (1980) untuk menciptakan desain hiasan yang baik haruslah memenuhi syarat seperti :

- a) Penggunaan hiasan tidak berlebihan, karena akan menutupi keindahan dari busana itu sendiri dan hendaknya disesuaikan dengan kesempatan pakai.
- b) Letak hiasan harus disesuaikan dengan bentuk. Terutama jika bentuk tubuh pemakai kurang proposional, maka ketepatan pemakaian hiasan busana perlu diperhatikan guna menutupi bagian yang kurang baik dan menonjolkan bagian yang baik.
- c) Latar belakang dapat memberikan efek kesederhanaan dan keseluruhan terhadap desainer tersebut.

- d) Pola hiasan harus disesuaikan dengan bendanya.
- e) Hiasan harus disesuaikan dengan desain strukturnya dan sesuai dengan pemeliharaannya.

Secara garis besar, hiasan busana menurut Enny Zuhni Khayati (1998) digolongkan menjadi :

- a) Hiasan dari benang : tusuk hias dan border
- b) Hiasan dari kain : saku luar, klep, kerah, draperi, godet dan trimming. Hiasan ini dibuat dari bahan yang sama dengan bahan pokoknya atau dari bahan lain
- c) Hiasan dari logam : kancing , gesper, resleting
- d) Hiasan dari kayu : kancing, manic-manik, dan alternative bentuk lain
- e) Hiasan dari plastik : hiasan yang biasanya berupa gesper, kancing, resleting, dan lainnya
- f) Hiasan dari bahan istimewa:
 - 1) Gim, yaitu sejenis per yang sangat lembut berbentuk spiral dengan logam berlapis
 - 2) Beading, yaitu hiasan berupatali
 - 3) Ribbing, yaitu sejenis bahan dari relet (kaos) yang biasanya digunakan sebagai hiasan atau detail busana
 - 4) Hiasan prada, yaitu usaha atau rekayasa manusia untuk mendapatkan warna kuning keemasan atau putih keperakan pada proses pewarnaan atau pencelupan kain batik atau

kerajinantekstil

- 5) Hiasan manic-manik, merupakan butiran atau lempengan yang pada bagian tengahnya memiliki lubang kecil yang berfungsi untuk meletakkan pada kain yang akandihias

g) Macam-macam Renda

- 1) Reda plies : renda dari bahan sintetis, transparan atau berlipit-lipit
- 2) Beadings : renda katun/sintetis, memiliki lubang-lubang yang jaraknya teratur dan dapat diisipita
- 3) Entredeux : renda tengah yang kedua sisinya simetris dapat dipasangkan antara kedua helaikain
- 4) Guipure : renda yang lebar, dasar renda dari bahantela
- 5) Renda berjumbai : renda sintetis yang salah satu sisinya terdapatrumbai-rumbai

a. Disain Pelengkap Busana

Pelengkap busana adalah segala sesuatu yang dikenakan dari ujung rambut sampai ujung kaki setelah mengenakan busana pokok. Untuk melengkapi dalam berbusana baik yang mempunyai fungsi bagi si pemakai (milineris) maupun yang hanya sebagai hiasan (assesoris) (Prapti Karomah, 1990 : 1). Pelengkap busana dapat berupa sepatu hak tinggi, tas, gelang, kalung, cincin, giwang, jam tangan, topi, kaca mata dan lain sebagainya. Pemakaian pelengkap busana harus disesuaikan dengan busana yang dikenakan.

Pendapat lain mengatakan bahwa pelengkap busana (*accecoris*) adalah semua yang kita tambahkan pada busana, setelah mengenakan gaun, rok, blus, kain dan kebaya (Sri Widarwati, 1993 : 33).

Menurut Sri Widarwati (1993 : 33), ditinjau dari fungsinya perlengkapan busana dapat digolongkan menjadi dua kelompok yaitu :

a) Pelengkap busana praktis.

Semua pelengkap busana yang disamping mempunyai fungsi untuk memperindah penampilan tetapi mempunyai fungsi khusus untuk melindungi tubuh si pemakai, misalnya : sepatu, topi kaca mata ,tas arloji dan lain-lain.

b) Pelengkap busana estetis

Pelengkap busana ini hanya memenuhi fungsi memperindah busana yang dikenakan. Yang termasuk pelengkap busana estetis : perhiasan seperti kalung, gelang, cincin, anting-anting, peniti, bros, tusuk konde, giwang dan lain-lain.

b. **Pergelaran Busana**

Peragaan busana menurut Popy Dharsono adalah ajang untuk memperkenalkan produk baru berupa busana dan pelengkap busana. Sedangkan menurut Sicilia Sawitri, peragaan busana adalah parade busana yang dikenakan oleh model hidup atau peragawati. Sehingga dapat disimpulkan bahwa peragaan busana adalah suatu ajang untuk

memperkenalkan, memamerkan, dan mempromosikan suatu produk busana beserta pelengkap busana yang diperagakan oleh model.

Menurut Ibnu Syamsi (1998), tujuan gelar busana dari masing-masing penyelenggaraan berbeda-beda, antara lain :

- a) Mempromosikan suatu karya perancang mode ataupun produk terbaru dari perusahaan tekstil, kosmetik, accessories, dangarment
- b) Mengumpulkan dana bagi badan sosial
- c) Sebagai hiburan atau acara selingan dari suatu pesta atau pertemuan seperti ulang tahun suatu perusahaan atau organisasi, resepsi , dan seminar

Organisasi pada pergelaran yang terbagi dalam beberapa seksi dimana masih dalam perlindungan Universitas Negeri Yogyakarta menggunakan struktur panitia.Kepanitiaan terbentuk dari mahasiswa yang mengikuti mata kuliah Tugas Akhir.Tujuan panitia adalah memberikan saran atau keputusan untuk memecahkan permasalahan yang dihadapi antar seksi.Persiapan awal yang perlu dilakukan adalah menentukan tema. Tema dalam pergelaran busana kali ini adalah “*Authenture*“ yaitu menampilkan beberapa busana berdasarkan Trend Forecasting 2016/2017: Resistance. Adapun tahap persiapan yang harus dilakukan antara lain :

1. Tahap persiapan pergelaran busana

Pergelaran dapat berhasil dengan baik apabila mendapat persiapan yang matang. Untuk dapat mencapai keberhasilan yang

optimal maka diperlukan adanya suatu persiapan yang meliputi :

- a) Menentukan tujuan pertunjukan
 - i. Memberikan hiburan kepada masyarakat
 - ii. Menumbuhkan motivasi untuk berkarya
 - iii. Memperingati hari-hari besar
 - iv. Melestarikan budaya
 - v. Sebagai sarana apresiasi
 - vi. Untuk kegiatan amal/social

- b) Menentukan fungsi pertunjukan
Fungsi pertunjukan secara umum antara lain ;
 - i. Sebagai sarana pengembangan bakat
 - ii. Sebagai media ekspresi
 - iii. Sebagai media apresiasi
 - iv. Sebagai media komunikasi

- c) Pembentukan panitia
Menurut Ibnu Syamsi, syarat agar pembentukan kepanitiaan berjalan dengan baik, antara lain ;
 - i. Setiap anggota diberitahu tugas dan kedudukan dalam proses pengambilan keputusan atau dalam pemecahan masalah
 - ii. Setiap anggota disadarkan akan keterikatan untuk menjalankan tugasnya dalam kepanitiaan sampai selesai
 - iii. Anggota panitia hendaknya dilatih bekerja sama dalam satu

- proses kegiatan dan memiliki kemahiran mengadakan hubungan antar pribadi yang baik
- iv. Anggota panitia tidak boleh merasakan adanya perbedaan antara atasan dan bawahan tetapi merupakan tim yang sama kedudukannya
 - v. Ketua panitia harus mempunyai jiwa kepemimpinan yang tinggi dan mampu menggerakkan kerja sama antar anggotanya
 - vi. Jadwal dan pembahasan supaya diberitahuakn sebelumnya kepada para anggota
 - vii. Bantuan dan dukungan hendaknya diberikan oleh pimpinan yang mengatur pelaksanaan keputusan yang telah dibuat panitia
 - viii. Anggota seharusnya memupuk hubungan yang lebih baik antar anggota

Dibawah ini beberapa panitia yang harus ada dalam sebuah pagelaran antara lain :

- 1) KetuaPanitia
- 2) Wakil KetuaPanitia
- 3) Sekretaris
- 4) Bendahara
- 5) DivisiAcara
- 6) DivisiSponsorship

- 7) Divisi perlengkapan
- 8) Divisi Humas,
- 9) Divisi Publikasi
- 10) Divisi Dokumentasi
- 11) Divisi Booklet
- 12) Divisi Dekorasi
- 13) Divisi Keamanan
- 14) Divisi Amongtamu
- 15) Divisi Konsumsi
- 16) Divisi Keamanan
- 17) Divisi Juri
- 18) Divisi Backstage
- 19) Divisi Floor manager
- 20) Divisi Transportasi
- 21) Divisi P3K

d) Menentukan tema

Karena tema adalah ide dasar pokok pertunjukan, perlu adanya analisa latar belakang terjadinya peristiwa yang dapat diangkat menjadi tema dengan persyaratan sebagai berikut:

- i. Aktual
- ii. Singkat dan jelas
- iii. Waktunya terbatas

e) Membuat proposal

Proposal adalah rencana yang dituliskan dalam bentuk rancangan kerja. Bentuk proposal terdiri dari:

- i. Nama kegiatan, yang dimaksud adalah judul atau nama apa yang dipakai dalam pagelaran
 - ii. Latar belakang, yaitu dasar apa yang dipergunakan sehingga program pagelaran tersebut dapat terlaksana
 - iii. Dasar pemikiran, yaitu memuat surat-surat keputusan atau program yang akan dipakai sebagai dasar acuan dalam kegiatan
 - iv. Pelaksanaan, yaitu memuat kapan waktu dilaksanakan hari, tanggal, waktu dan tempat
 - v. Pelaksana, yaitu memuat susunan kepanitiaan
 - vi. Anggaran, yaitu memuat rencana anggaran yang akan digunakan selama pagelaran berlangsung
 - vii. Acara, yaitu memuat susunan acara yang akan ditampilkan
 - viii. Lain-lain, dapat diisi dengan surat-surat yang mendukung pelaksana
 - ix. Penutup, berisi kata penutupan dari proposal tersebut
- f) Menyusun pagelaran

Susunan penjadwalan kegiatan pagelaran, meliputi hal-hal sebagai berikut :

- i. Menyiapkan busana yang akan ditampilkan
- ii. Koordinasi terhadap model

- iii. Mengadakan gladi bersih
 - iv. Melakukan cheking akhir terhadap kesiapan
 - v. Membuat draft penampilan susunan acara
- g) Mempersiapkan sarana pendukung
- a. Penataan bentuk panggung

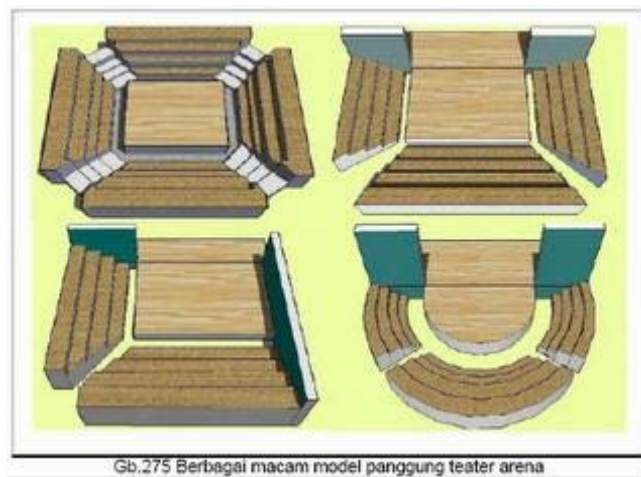
Panggung menurut Purwadarminta adalah lantai yang bertiang atau lantai yang berbeda ketinggiannya.

(<http://teaterku.wordpress.com/2010/03/24/tata-panggung/>)

- i. Macam-macam panggung

1. Panggung Arena

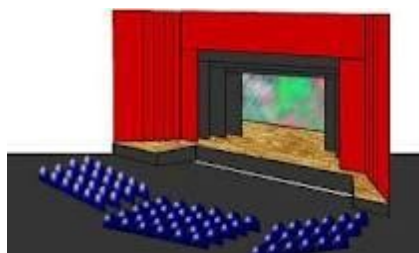
Adalah panggung yang penontonnya melingkar atau duduk mengelilingi panggung. Penonton sangat dekat dengan panggung. Agar semua pemain dapat terlihat dari setiap sisi maka penggunaan set dekor berupa bangunan tertutup vertical tidak diperbolehkan karena dapat menghalangi pandangan penonton. Inti dari panggung arena baik terbuka maupun tertutup ini adalah mendekatkan penonton dengan pemain. Kedekatan jarak ini membawa konsekuensi artistic tersendiri baik bagi pemain dan tata panggung. Karena harus benar-benar sempurna tanpa adanya kekurangan sedikitpun.



Gambar 4. Panggung Arena

2. Panggung Bentuk Proscenium

Adalah 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).



Gambar 5. Panggung Proscenium

b. Background

Background yang dimaksud adalah latar belakang panggung yang diberi logo tema pagelaran dan logo sponsorship. Background ini dibagi menjadi beberapa bagian, berdasarkan bentuknya

1. *Floral background atau motif bunga*

2. *Ornament*

Bersifat ornamental atau bentuk shape yang dipadu dengan bentuk-bentuk tertentu yang menambah aksen dan kesan oldies atau kuno.

3. *Stripes*

Terbentuk dari garis-garis. Bisa berupa garis horizontal, miring dan sebagainya.

4. Elemen seperti Wooden atau kayu, atau sand.

Elemen yang dimaksud adalah elemen yang membentuk bumi. Bisa pasir, besi, kayu, air dan api.

5. Batik

Bentuk-bentuk khas Indonesia, dengan memadukan corak batik yang ada di Indonesia.

6. Curly

Berbentuk garis melengkung dan dipadu dengan shape/bentuk yang menyerupai floral, yaitu berupa dedaunan dan tangkai.

c. Lighting

Lighting berfungsi sebagai penerangan untuk menyorot pagelaran busana pada model yang sedang berjalan di atas catwalk. Beberapa macam posisi lighting antara lain :

1. *Main Light* (cahaya utama) atau sering disebut *key light* merupakan cahaya utama yang berfungsi menerangi objek.
2. *Fill in light*, cahaya pengisi yang digunakan untuk membantu menerangi daerah gelap atau bayangan.
3. *Back light*, cahaya yang digunakan untuk menerangi objek dari arah belakang, hal ini menyebabkan pinggiran objek menjadi berpendar , dan membantu memisahkan objek dengan background. Tanpa backlight, objek akan menyatu dengan latar belakang sehingga pinggiran objek tidak terdefinisi dengan baik. Backlight juga disebut dengan istilah *rimlight*.
4. *Rimlight*, cahaya yang datang dari arah belakang objek . Digunakan untuk menghasilkan pinggiran atau sisi objek menjadi berpendar. *Rim light* menghasilkan cahaya aksentuasi yang menambah dimensi atau kedalaman

pada objek

5. *Background light*, merupakan cahaya yang digunakan untuk menerangi latar belakang serta memisahkan antara objek dengan latar belakang
6. *Hair light*, cahaya yang digunakan untuk menerangi rambut model
7. *Catch light*, refleksi atau pantulan cahaya yang terdapat pada model.

d. Musik

Musik untuk masing-masing rancangan berbeda, tergantung dengan tema.

e. Koreografer

Pagelaran busana memerlukan seorang pemandu koreografi untuk mengatur model dengan music yang sesuai rancangan.

f. Ruang ganti model

Dalam ruangan tersebut perlu disediakan gantungan baju, baik baju yang akan diperagakan maupun baju yang sudah diperagakan

g. Penataan kursi penonton

Penataan kursi disesuaikan dengan kondisi ruangan pagelaran busana. Dalam penataan kursi ini dibedakan antara kursi VIP dengan kursi regular.

h. Penerima tamu

Meja untuk penerima tamu diletakan di depan pintu masuk agar mudah mengecek undangan yang datang. Selain itu berguna untuk melayani para undangan untuk mengisi buku tamu dan petugas penerima tamu lainnya mengatur atau menunjukkan kursi yang telah disesuaikan berdasar pada jenis undangan.

i. Pembawa acara

Untuk menjadi pembawa acara yang baik perlu memperhatikan beberapa hal dibawah ini (<http://www.isdaryanto.com/tips-menjadi-pembawa-acara>):

a) Penampilan(Performance)

Dengan penampilan yang menarik, penonton atau pendengar tidak cepat merasa bosan.

b) Sikap

Sikap pembawa acara hendaknya mampu menjadi penghubung antara kepentingan penonton dan pelaku kegiatan yang ditampilkannya.

c) Bahasa

Tanpa dibekali kepandaian dalam memerankan kepintaran berbahasa, seorang pembawa acara tidak akan berhasil mengantarkan sebuah acara yang baik, bahkan sering menimbulkan kejengkelan pemirsanya.

d) Wawasan

Seorang pembawa acara dituntut memiliki wawasan yang kuat dan luas. Pembawa acara yang tidak memiliki wawasan yang luas terkesan picik, ragu dan terbatas.

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 pagelaran 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 Wanita Dewasa dengan sumber ide Laba-laba Dalam Pergelaran Busana “*Authenture*””;

1. Konsep Tema “*Authenture*” Dalam Desain Busana Pesta Malam Wanita Dewasa Dengan Sumber Ide Laba-laba

“*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 Tapis Lampung. Pemilihan kain Tapis Lampung sebagai rasa cinta kepada tanah air dan untuk melestarikan kain tradisional Indonesia.

2. Konsep *trend* Colony dalam Desain Busana Pesta Malam Wanita Dewasa dengan Sumber Ide Laba-laba.

Pada pergelaran busana 2016 di Prodi FT UNY Teknik Busana, jurusan PTBB penyusun mengambil trend *colony* dimana *colony* itu terbagi dan memiliki subtrend yaitu *Nestwork*, diilhami dari hewan laba-laba. *Nestwork* adalah proses pembuatan struktur yang melibatkan jalinan benang dari serat tipis menghasilkan konstruksi jaring yang ringan dan kuat berkaitan dengan sumber ide yang saya ambil yaitu laba-laba, dimana laba-laba itu sendiri memiliki bisa yang berfungsi untuk melindungi dirinya dari serangan musuh. Selain itu warna yang saya ambil adalah warna dari Sub Trend *Nestwork* adalah hitam .

3. Konsep Sumber Ide Busana Pesta Malam Wanita Dewasa dengan Sumber Ide Laba-laba. Laba-laba adalah sejenis hewa berbuku (arthropodo) dengan dua segmen tubuh. Empat pasang kaki, tak bersayap, dan tak memiliki mulut pengunyah. Semua jenis laba-laba digolongkan dalam ordo Araneaea; dan bersama dengan kalajengking, ketunggeng, tungau semuanya berkaki delapan dimasukkan kedalam kelas Arachnida.
4. Konsep *Look* dan *Style* Busana Pesta Malam dengan Sumber Ide Laba-laba

Busana pesta malam ini mengusung *mermaid look*. *Look* ini dapat dilihat dari bentuk rok yang menyerupai mermaid.

Disamping memiliki *mermaid look* busana pesta malam ini juga memiliki *Style feminine elegant*, yaitu karakter busana yang memperlihatkan gaya feminin dan elegant, ditujukan untuk wanita dewasa yang berkisar 24 tahun. *Style feminin elegant* dapat dilihat dari rok fantasi dan gaun. Pemilihan warna pada *longdress* ini juga diselaraskan dengan *look* dan *style* yang diusung desainer. Warna yang dipilih yaitu hitam dan putih untuk menggambarkan warna hitam pada laba-laba dan warna putih pada sarang dari laba-laba.

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 wanita berusia 24 tahun.

Siluet dari busana pesta malam ini adalah X. 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 bridal dan bahan tradisional Tapis Lampung. Bahan yang dipilih adalah bahan yang mengkilap, warna yang dipilih adalah warna yang ditetapkan sesuai desain yang dibuat yaitu hitam dan putih.

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 wanita dewasa dengan sumber ide Laba-laba dengan mengambil ukuran model bernama Arum.

3. Pembuatan Pola

Pembuatan busana pesta malam dengan sumber ide Laba-laba 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 Adi 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 system lining yaitu teknik yang diselesaikan bersama-sama antara bahan utama dan bahan liningnya.

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 m33 yang dipres pada bahan utama busana yaitu bahan sateen bridal untuk rok fantasi. 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 Laba-laba 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 longdress 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 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.

5. Manipulating fabric “lacer Cutting”

Langkah-langkahnya yaitu mendisain menggunakan Corel Draw, mentransfer disain kemesin lacercutting dengan pengepresan sesuai bahan yang ingin di lacercutting, mesin lacercutting siap untuk melacer bahan yang digunakan sesuai dengan disain.

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. Pagelaran ini dilaksanakan dalam tiga tahap yaitu persiapan, pelaksanaan dan evaluasi. Dalam pagelaran busana sangat diperlukan suatu organisasi kepanitiaian yang terdiri dari ketua, sekretaris, bendahara dan seksi-seksi lainnya. Dengan adanya organisasi maka tanggung jawab dan tugas-tugas dari mahasiswa menjadi jelas.

Pagelaran 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 53.

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

1. Penataan panggung

Konsep penataan panggung pada pagelaran 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 pagelaran dan logo sponsorship. Pada pagelaran 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 pagelaran busana pada model yang sedang berjalan di atas catwalk. Pada pagelaran 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 pagelaran busana “*Authenture*” disiapkan dari agency model menyesuaikan dengan busana yang ditampilkan.

5. Koreografer

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

BAB IV

PROSES, HASIL DAN PEMBAHASAN

B. 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 *Authenthure* ini penyusun mengambil sumber ide Laba-laba. laba-laba adalah hewan karnivora (pemakan daging) yang menggunakan bisa nya dalam menangkap mangsanya. 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 Tapis yang berasal dari Lampung dalam pergelaran busana ini, penyusun menciptakan busana pesta malam dengan sumber ide Laba-laba yang akan diperagakan oleh model. Pada kesempatan ini penyusun menciptakan busana pesta malam dengan style *Feminin Elegant* 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 keanggunan 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 Laba-laba penyusun mengambil sumber ide dari sub trend yang diangkat yaitu Nestwork. Nestwork yaitu 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.

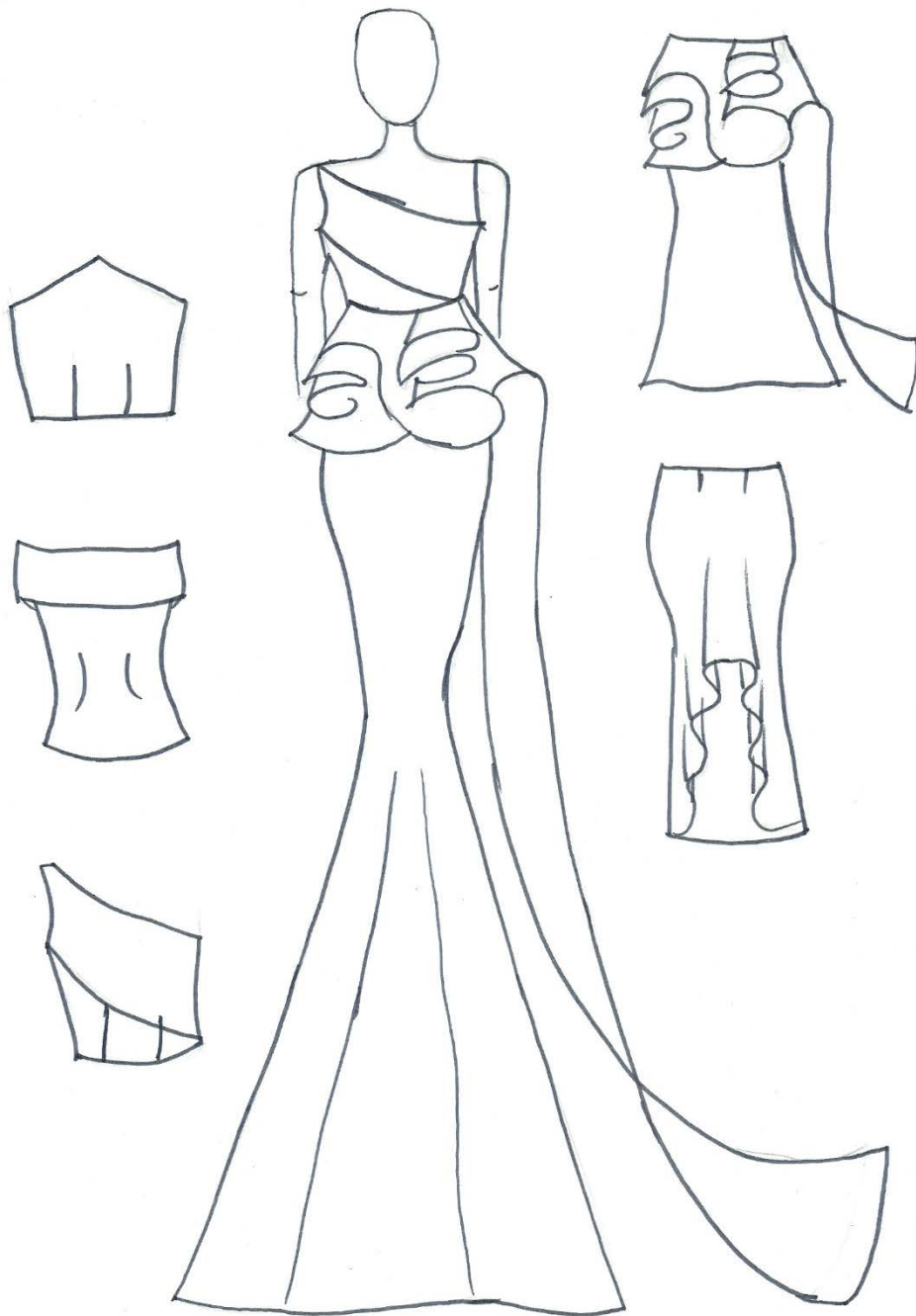
Penerapan unsur arah memberi pengaruh yang berbeda terhadap di pemakai. Arah yang digunakan dalam busana adalah arah garis miring (diagonal) memberi kesan lincah, gembira serta melukiskan pergerakan, perpindahan dan dinamis. Unsur ukuran yang digunakan dalam detail-detail busana sebisa mungkin harus 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 bridal berwarna hitam dan putih yang halus, tebal dan mengkilat dengan kain keras m 33 untuk menghasilkan tekstur kain menjadi kaku dan berat. Untuk kain Tapis Lampung sendiri memiliki tekstur yang kasar, berat dan berwarna emas.

Prinsip disain diwujudkan dalam beberapa bagian dari disain busana pesta malam. Prinsip harmoni dalam keselarasan penerapan unsur-unsur disain yaitu warna, garis, bentuk, ukuran, arah dan tekstur. Keselarasan /

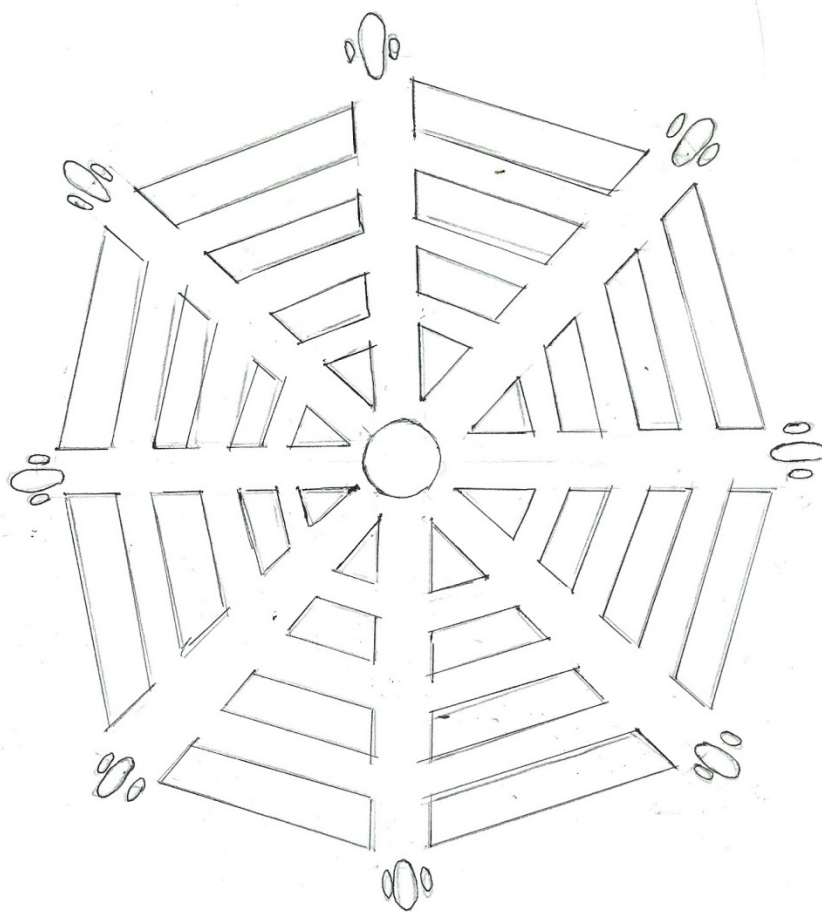
harmoni dalam warna terdapat pada bagian dress dan rok fantasi yang menggunakan warna hitam dan putih yang elegan sebagai latar belakang dari busana yang ditampilkan yang memiliki pengaruh besar ketika dikombinasikan dengan warna kain sateen bridal yang berwarna hitam dan putih juga dan memiliki sisi kemewahan. Keselarasan dalam tekstur juga tertuang pada bahan sateen bridal yang dikombinasikan dengan kain keras m 33 pada rok fantasi sehingga menghasilkan bahan baru dengan tekstur sedikit kaku dan berat namun tetap terlihat halus dan dingin sedangkan kain Tapis Lampung 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 asimetris jika unsur-unsur bagian kanan dan kiri suatu desain tidak sama jaraknya dari pusat melainkan dengan diimbangi oleh suatu unsur yang lain. Prinsip pusat perhatian diwujudkan dalam rok fantasi yang melingkar pada pinggang.

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 busana kali ini dituangkan dalam bentuk Design Sketching,

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



Gambar 4. Design Sketching



Gambar 5 .disain Hiasan



Gambar 5. Presentation Drawing

2. Pembuatan Busana

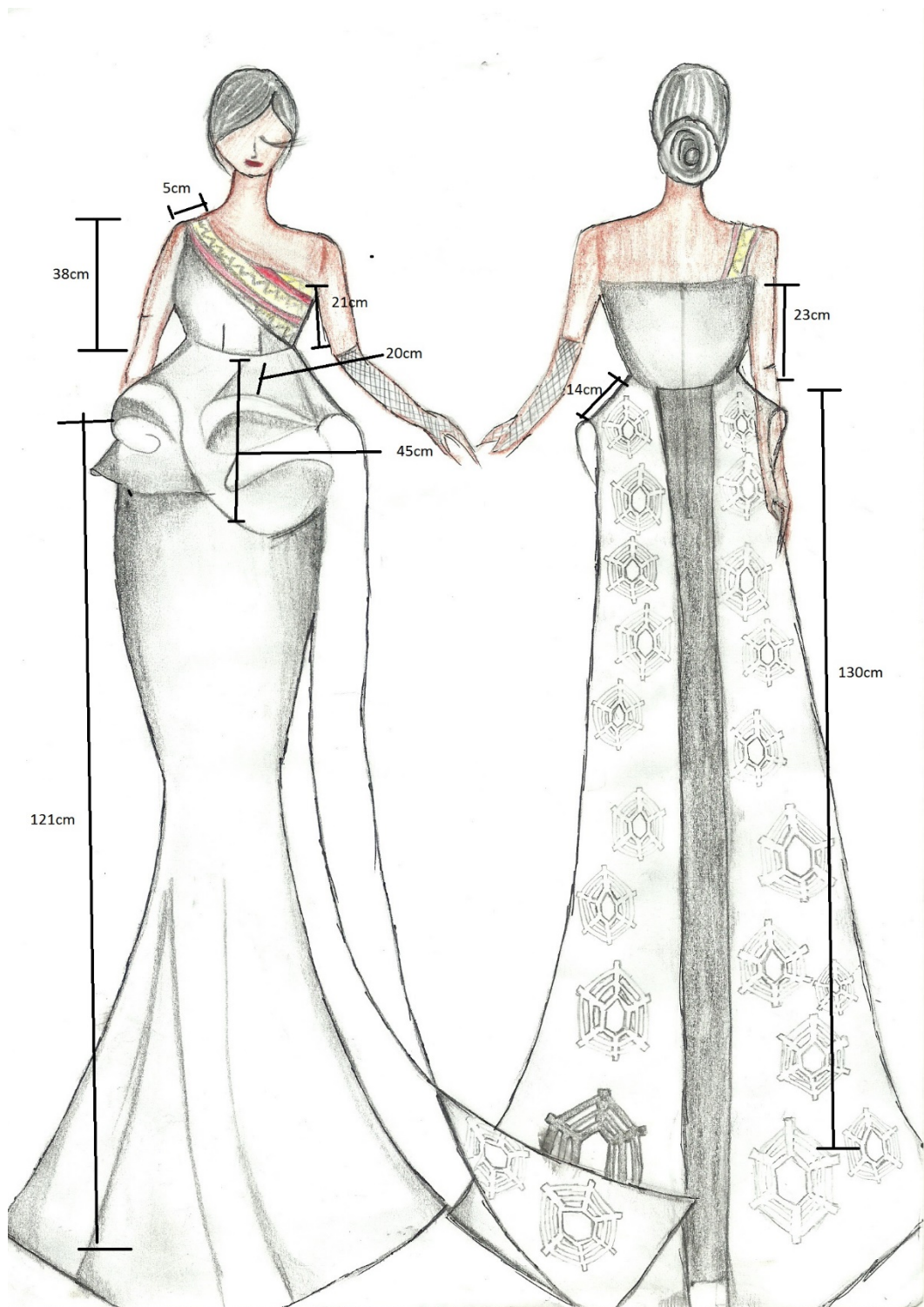
a. Persiapan

Persiapan yang dilakukan pada proses pembuatan busana pesta malam dengan sumber ide Laba-laba 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

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

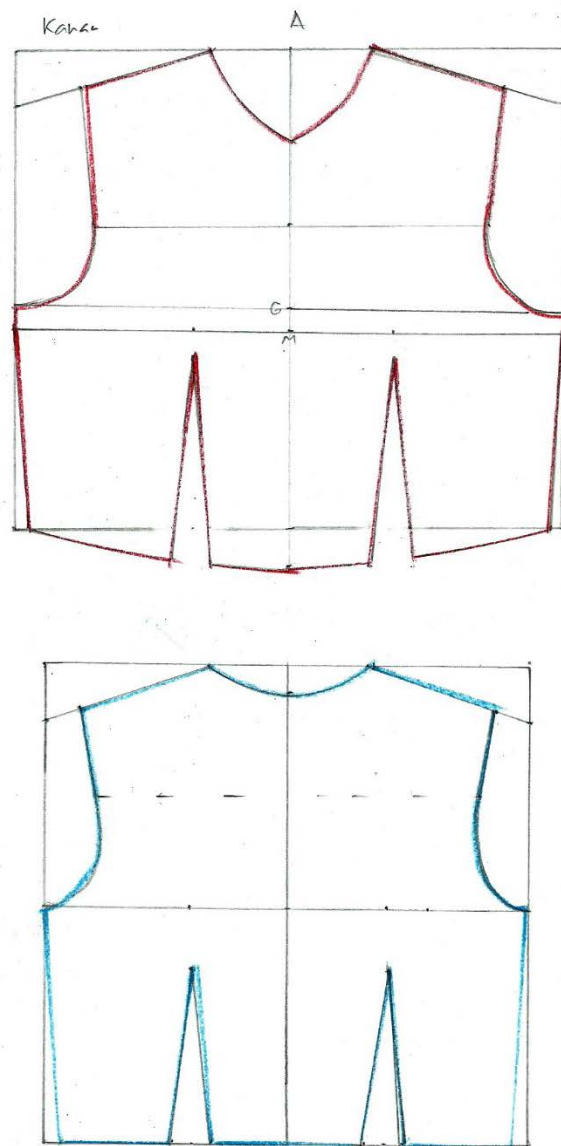
LingkarLeher	: 36 cm
Lingkar BdanI	: 83 cm
LingkarPinggang	: 71 cm
LingkarPanggul	: 95 cm
LebarMuka	: 28cm
PanjangMuka	: 35 cm
LebarPunggung	: 34 cm
PanjangPunggung	: 34cm
PanjangBahu	: 11cm
Panjang Sisi	:18 cm
Lingkarkerunglengan	: 39 cm
Panjang dress	: 111 cm

2. Rok

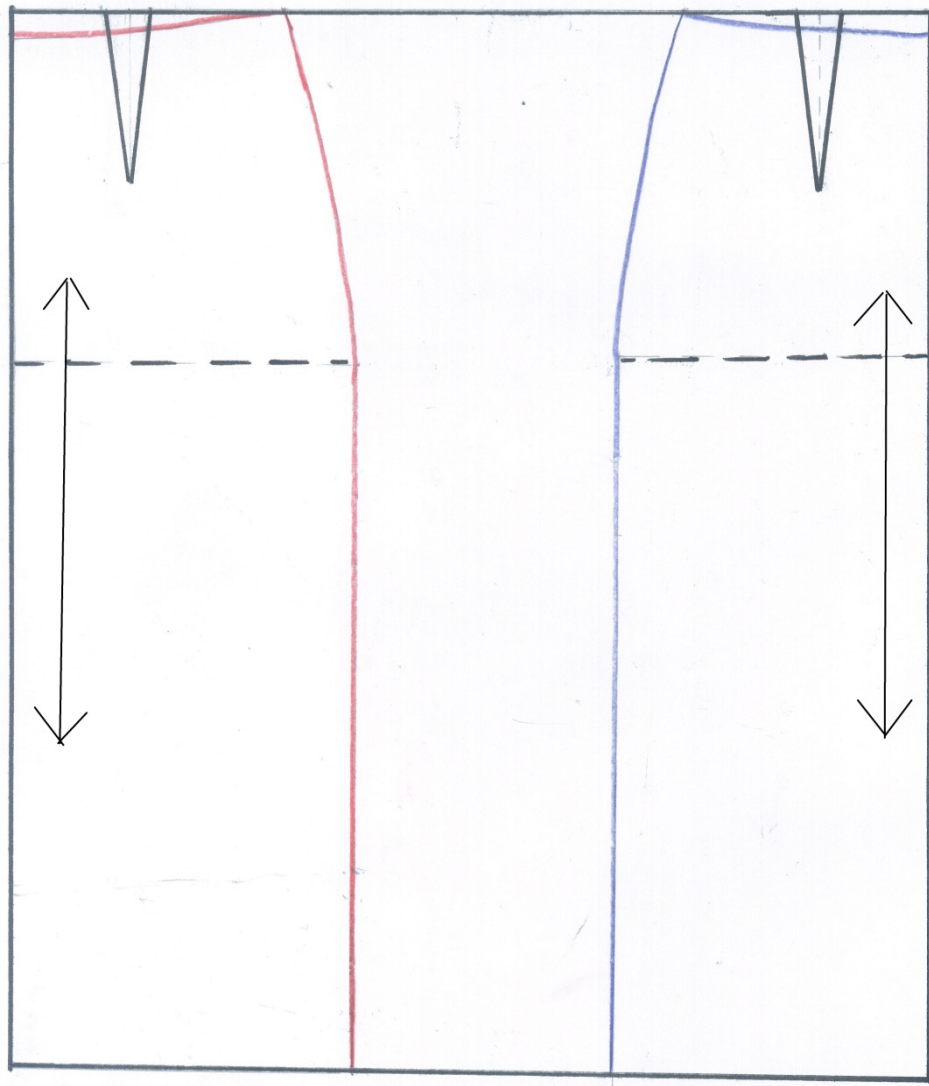
LingkarPinggang	: 71 cm
LingkarPanggul	: 95 cm
TinggiPanggul	: 21 cm
Panjang Rok fantasi I	: 50 cm
Panjang rok fantasi II	: 90 cm

3) Pembuatan PolaBusana

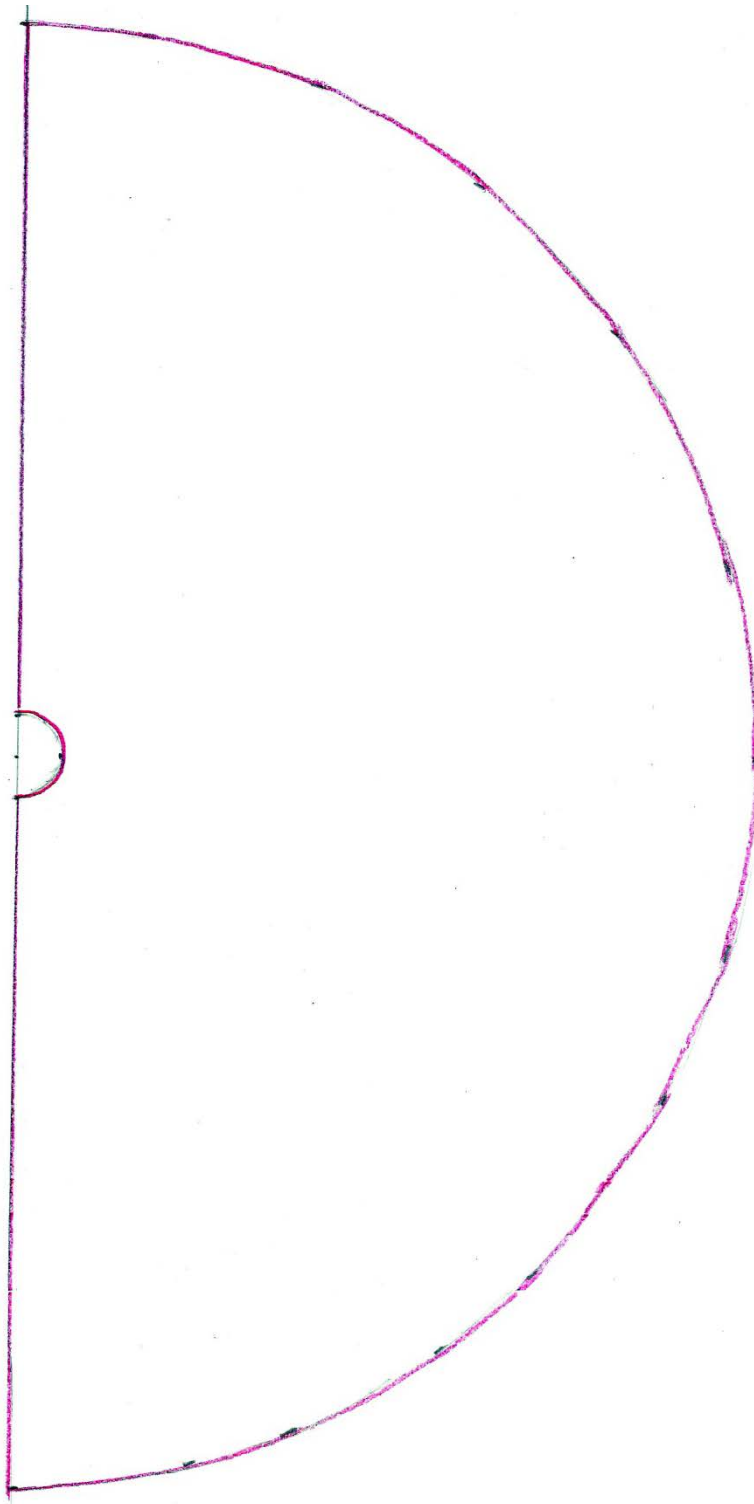
Pembuatan pola badan menggunakan sistem soen.



Gambar 25. Pola dasar blus sistem So En (Eny Zuhni Khayati)



Gambar 26. Pola dasar rok sistem So En (Eny Zuhni Khayati)



Gambar 27. Pola Rok Fantasi Dengan system Draping

Keterangan Pola Blus:

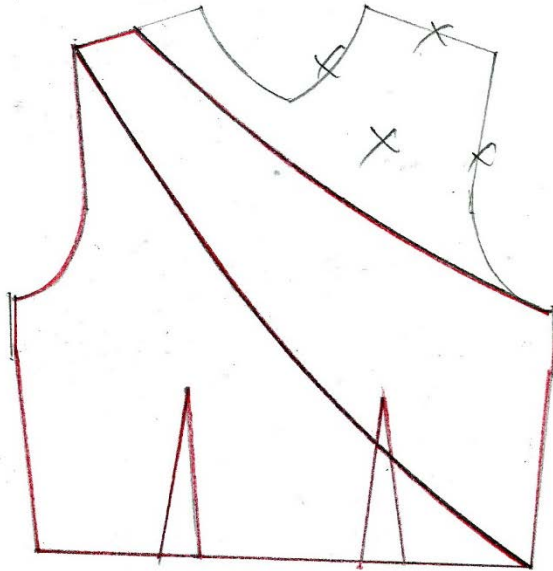
A-B = C-D = $\frac{1}{2}$ LingkarBadan

A-C = B-D = Panjang Punggung + 1cm

$$\begin{aligned}
 A-E &= C-F = \frac{1}{2}A-B \\
 A-H &= B-G = \frac{1}{2} P.Punggung + \frac{1}{2} \\
 A-a1 &= \frac{1}{6} \text{Lingkar Leher} + \frac{1}{2} \text{cm} \\
 A-a2 &= \frac{1}{6} \text{Lingkar Leher} + 2 \text{cm} \\
 E-e1 &= 2 \text{ cm} \\
 B-b2 &= 1 \text{ cm} \\
 & \quad B-b^1 \quad \quad \quad = A-a^1
 \end{aligned}$$

$$\begin{aligned}
 H-h1 &= \frac{1}{2} \text{LebarMuka} \\
 G-g1 &= \frac{1}{4} \text{LebarPunggunga} \\
 1-a3(b2-b3) &= \text{PanjangBahu} \\
 F-f1 (F-f2) &= 2 \text{ cm} \\
 C2-c1 &= \frac{1}{10} L.Pinggang \\
 C-c2 &= 3 \text{ cm} \\
 & \quad h^2-h^3 \quad \quad \quad = g^2-g^3 = 5 \text{cm}
 \end{aligned}$$

$$\begin{aligned}
 f2-f3 &= \frac{1}{4} \text{Lingkar Pinggang} - \frac{1}{10} \text{Lingkar Pinggang} \\
 D-d1 &= c2-c1
 \end{aligned}$$



Keterangan Pola Rok depan

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

B-b1 = $\frac{1}{10}$ Lingkar Pinggang b1-b2 = 3 cm

B-C = Tinggi Panggul

C-F = $\frac{1}{4}$ Lingkar Panggul A-D = Panjang Rok

G-H = 5 cm

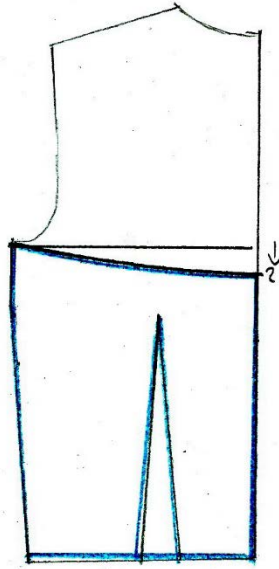
Keterangan pola rok belakang

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

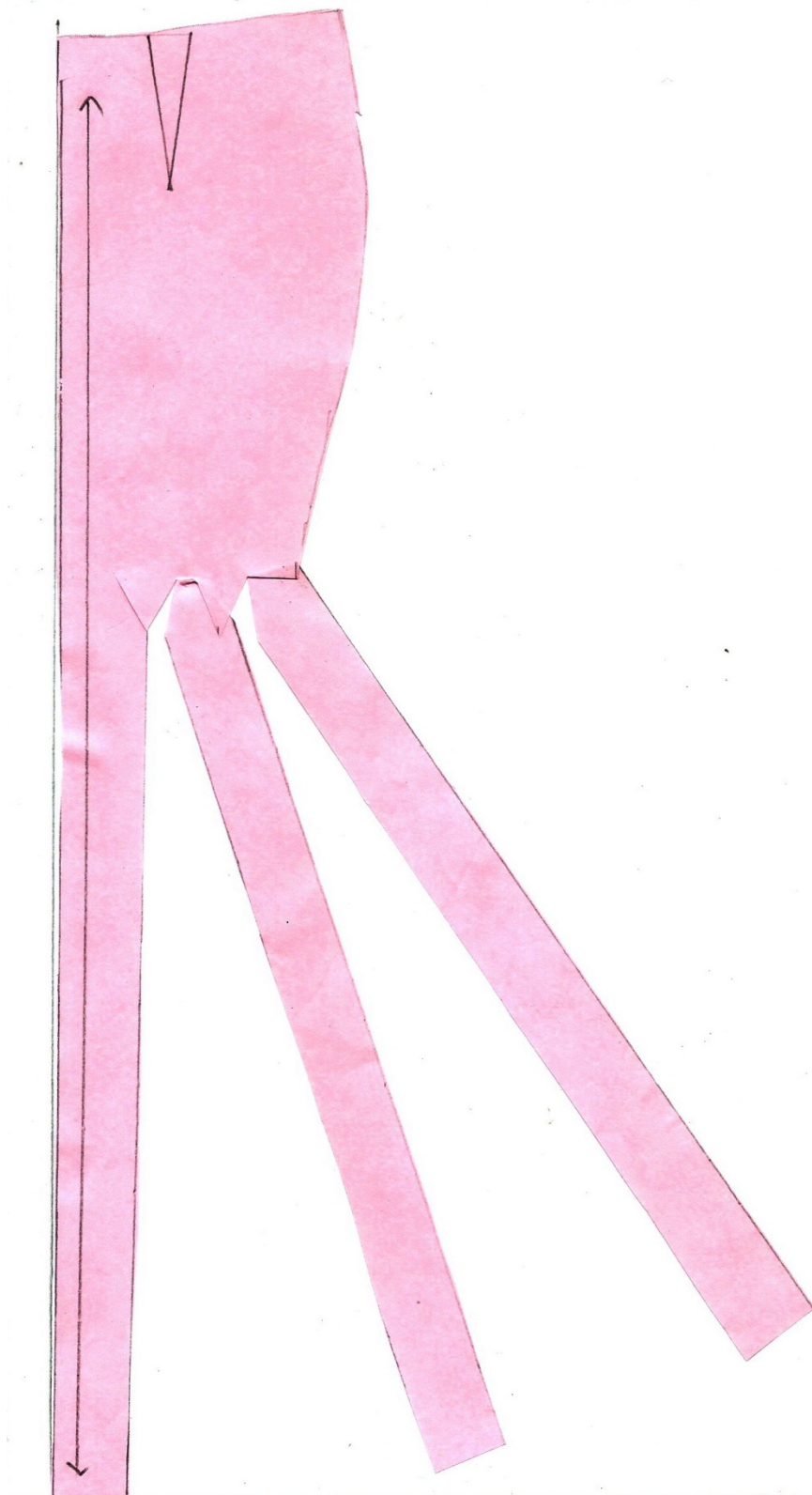
B-b1 = $\frac{1}{10}$ Lingkar Pinggang b1-b2 = 3 cm

B-C = Tinggi Panggul

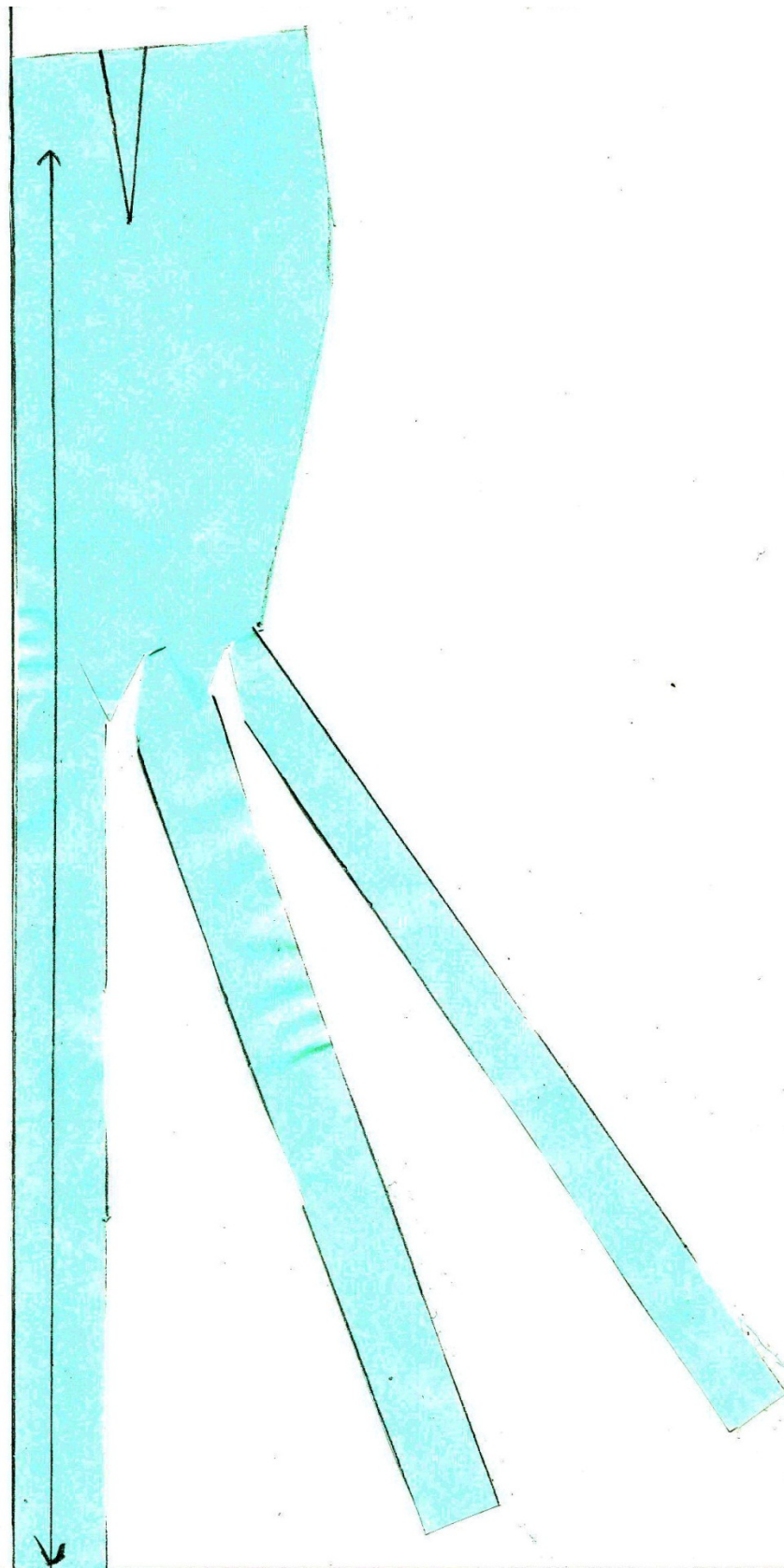
Gambar 28. Pecah Pola Gaun bagian atas



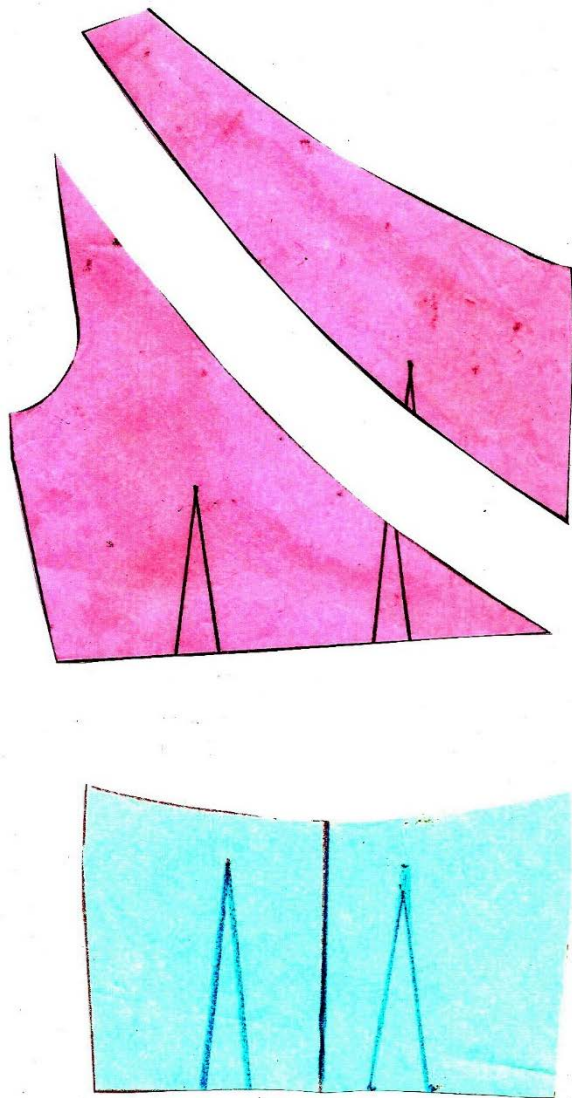
Gambar 29. Pecah Pola Gaun bagian belakang



Gambar 29. Pecah Pola Gaun bagian bawah



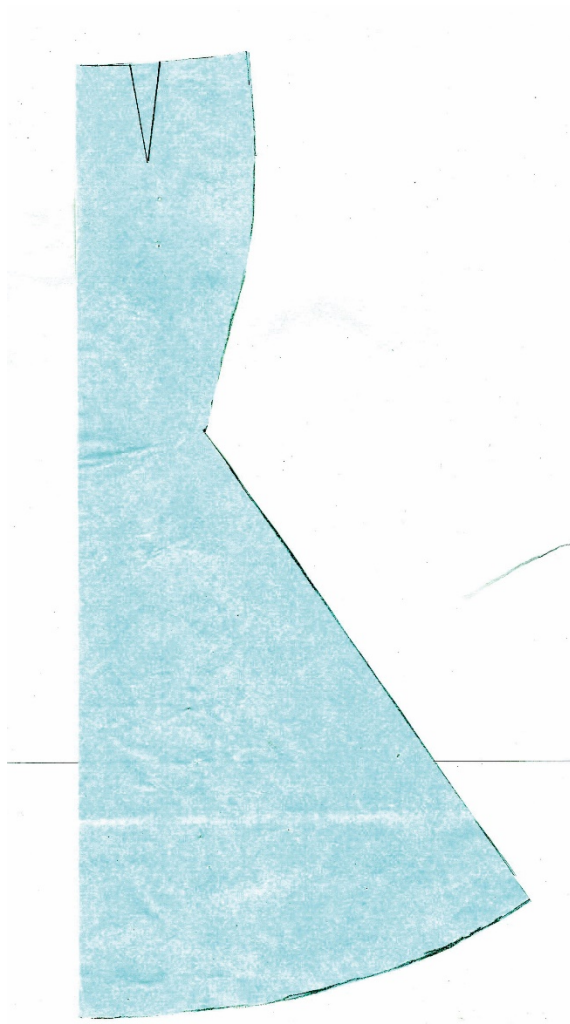
Gambar 30. Pecah pola gaun bagian bawah



Gambar 30. Hasil Pola Gaun bagian atas



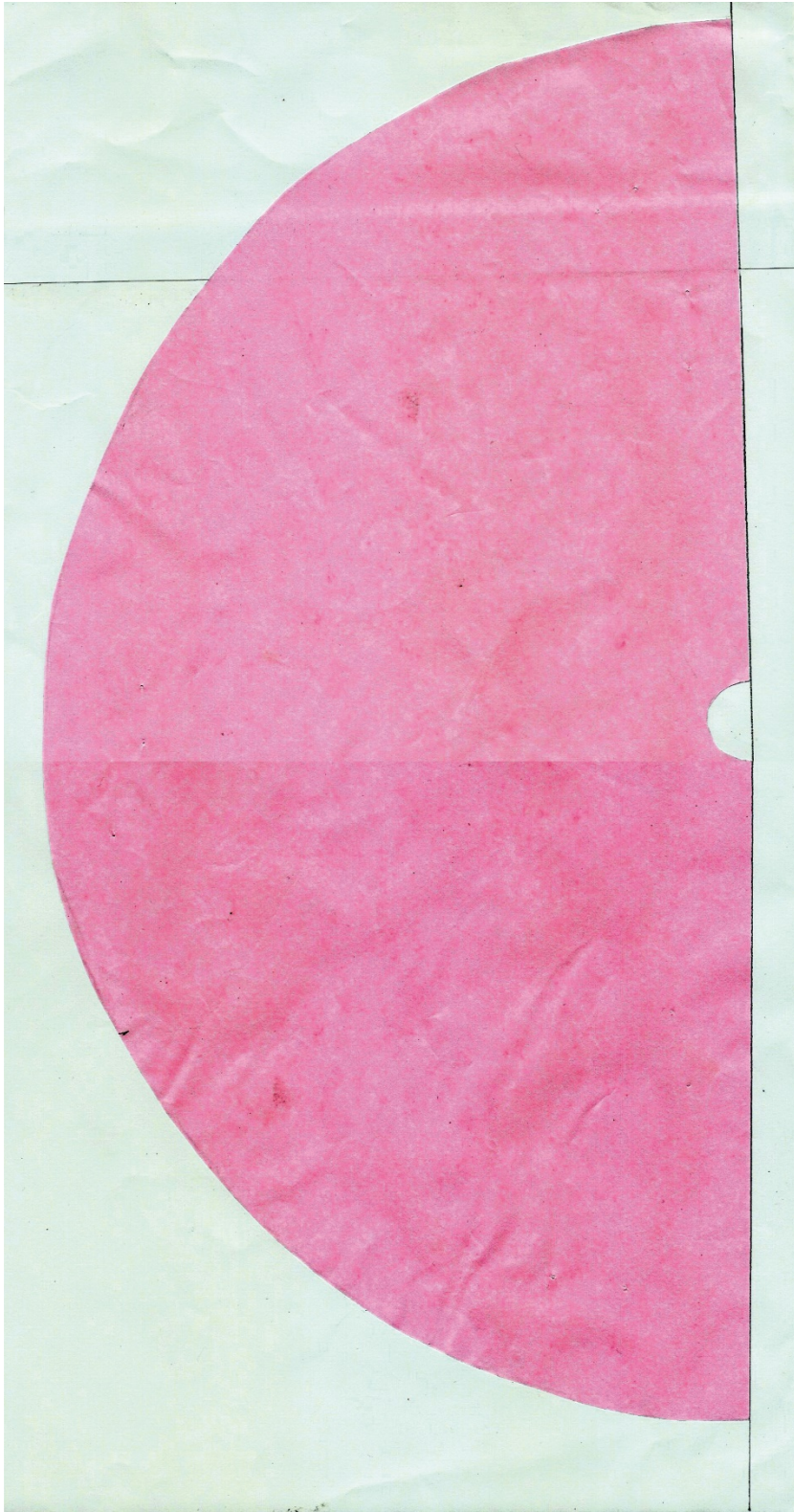
Gambar 31. Hasil Pola Gaun bagian bawah



Gambar 31. Hasil Pola Gaun bagian bawah



Gambar 32. Hasil pola rok fantasi bagian belakang



Gambar 33. Hasil pola rok fantasi dengan system draping

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 bridal

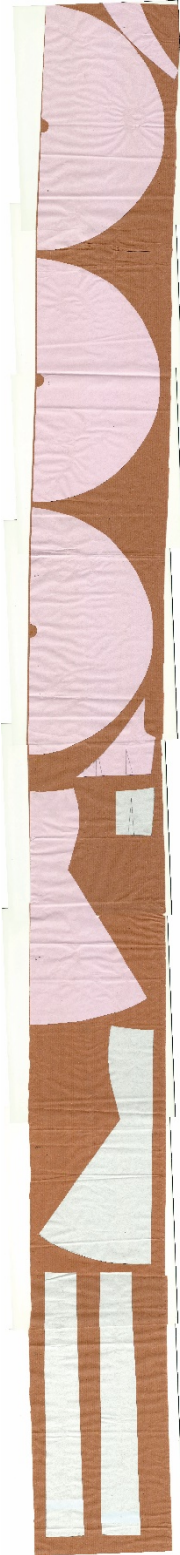
Bahan sateen bridal yang digunakan pada busana pesta malam ini digunakan untuk bahan dasar *long dress*.

- b. Bahan Vuring

Bahan vuring yang digunakan dalam proses pembuatan busana pesta malam ini adalah sateen bridal untuk bluss dan ero untuk bagian rok.

- c. Kain Tapis Lampung

Kain Tapis Lampung ini digunakan sebagai pengkombinasian desain pada bagian bluss busana pesta malam.



Gambar 32. Rancangan Bahan Sateen bridal Untuk gaun

Keterangan :

Lebar : 150cm

Panjang : 800cm

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 bahan tambahan.
- c. Dalam menentukan jumlah harga, disesuaikan dengan banyaknya barang yang digunakan atau diperlukan.
- d. Semua barang harus tercatat, agar perhitungan biaya dapat lebih tepat.

Berikut ini adalah rancangan harga dari pembuatan busana pesta malam dengan sumber ide Laba-laba :

Tabel 1. Rancangan harga

No	Nama Barang	Digunakan	Harga Satuan	Jumlah Harga
A	Bahan Utama			
1	Kain Sateen bridal	8 m	@Rp.35.000	Rp. 280.000
2	Kain vuring ero	2,5 m	@Rp.18.000	Rp. 45.000
3	Kain Tapis Lampung	2 m	@Rp.700.000	Rp 700.000
B	Bahan Pembantu			
1	M 33	4 m	@Rp 15.000	Rp. 60.000
C	Bahan Tambahan			
1	Benang Jahit	1 buah	@ Rp. 2.000	Rp. 2.000
2	Kancing kait	1 bungkus	@Rp. 3.000	Rp. 3.000
3	Ritsleting jepang	1 buah	@Rp. 5.000	Rp. 5.000
5				
TOTAL				Rp. 1.095.000

b. Pelaksanaan

Pelaksanaan merupakan bentuk tindak lanjut dalam pembuatan busana. Beberapa hal yang harus dilakukan dalam proses pembuatan busana pesta malam dengan sumber ide Laba-laba yaitu :

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 besardiletakkan.
 6. Sebelum meletakkan pola diatas bahan licin seperti sifon, tile dan sebagainya sebaiknya disematkan dulu diselembar kertas tipis hingga rata.
- ### 2) Pemotongan dan Pemberian tanda jahitan

Setelah diletakkan pada bahan, langkah selanjutnya adalah pemberian kampuh, tanda jahitan serta keliman. Pemberian tanda kampuh biasanya 1 ½ - 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 mengetahui jatuhnya bahan pada tubuh model apakah sudah dan pas pada saat pengepasan I. Apabila mungkin terjadi kesalahan atau ketidak tepatan pada ukuran, maka masih bisa untuk diperbaiki.

Langkah-langkah penjelujuran adalah sebagai berikut :

- a) Menjelujur bagian badan
 - a) Menjelujur Tapis dengan TM
 - b) Menjelujur lengan dengan TB
 - c) Menjelujur kup bagian depan dan belakang
 - d) Menjelujur sisi
 - 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

Aspek yang Diamati	Hasil Pengamatan	Cara Mengatasi
Gelombang pada rok fantasi	Rok tidak terlihat mengembang seperti yang diinginkan	Menggunakan kain lapisan yang lebih tebal yaitu menggunakan kain m 33

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. Hal ini dilakukan agar hasilnya menjadi rapi, kuat dan maksimal.

6) Langkah-langkah Penjahitan dan Penyelesaian

1. Menjahit bagian badan

- Menjahit sambungan kain Tapis dengan sateen bridal bagian TM dan TB.
- Menjahit bagian kupnat TM dan TB (melakukan hal yang sama pada vuring)
- Menjahit bagian sisi (melakukan hal yang sama pada vuring)
- Menjahit antara bahan utama blus dan rok (melakukan hal yang sama pada vuring)

2. Menjahit rok fantasi

- Menjahit bersih seluruh bagian lingkaran pada rok
- Menjahit ban pinggang pada rok

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

Aspek yang Diamati	Hasil Pengamatan	Cara Mengatasi
Gelombang pada rok fantasi	Rok tidak terlihat mengembang seperti yang diinginkan	Menggunakan kain tile kaku yang dikerut dan diselipkan pada bagian rok fantasi yang melingkar

c. Evaluasi Hasil

Kegiatan evaluasi dilakukan setelah proses perencanaan dan pelaksanaan dalam pembuatan busana pesta malam. Evaluasi akhir yang didapat adalah busana pesta malam “*spider web*” dengan sumber ide Laba-laba telah sesuai tema besar pagelaran yaitu “*Authenture*”. Desain yang dibuat telah menyiratkan sumber ide Laba-laba pada seluruh bagian busana.

3. Penyelenggaraan Pagelaran 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 Pagelaran 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 Pergelaran Busana ini diikuti oleh 103 Mahasiswa yang terdiri dari S1 Reguler, S1 Non Reguler dan, D3. Adapun susunan kepanitian dan tugas-tugasnya adalah sebagaiberikut :

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) Perekrutan panitia tambahan
- c) Mengolah info tiket pergelaran

3) Sekretaris

- a) Administrasi dan kerumah tanggaan 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 pendamping administrasi setiap kegiatan.
- 4) BendaharaI
- a) Menentukan kebijakan keuangan organisasi secara internal maupun eksternal
 - b) Pengelolaan keuangan kepanitian secara umum dan menyeluruh
 - c) Pengatur keuangan secara seimbang dan seefisien mungkin
 - d) Pembuatan laporan keuangan kepanitian secara menyeluruh
- 5) BendaharaII
- 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 chanel 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 acara berlangsung
 - b) Pengadaan fasilitas-fasilitas guna kelancaran kegiatan
 - c) Menjadi fasilitator untuk peminjaman alat dengan jurusan
- 8) Sie Publikasi/Promosi
- a) Bertanggung jawab terhadap pembuatan pamflet, tiket, dan brosur
 - b) Bertanggung jawab akan penyebaran pamflet dan brosur
- 9) Sie Humas
- a) Bertanggung jawab terhadap penyebaran undangan
 - b) Menjadi fasilitator untuk sambutan Gubernur, Rektor, Dekan dan Ketua Jurusan
- 10) Sie Dokumentasi
- a) Mencari sponsor untuk dokumentasi dan mensurvey video
 - b) Bertanggung jawab atas dokumentasi kegiatan
- 11) Sie Booklet
- a) Mensurvei tempat pembuatan booklet
 - b) Penawaran sampul dan isi booklet
 - 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 setiapacara

13) 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

14) Sie Dekorasi

- a) Mensurvei tempat pembuatan dekorasi
- b) Mendesain layout ruangan secara keseluruhan panggung
- c) Menentukan lighting
- d) Menjadi coordinator dan bertanggung jawab pada saat mendekorasi sebelum hari H
- e) Mendesain proposal proposal, pamflet, brosur, undangan dan tiket

15) 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

16) 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 pengaturan makanan

17) Sie Model

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

18) Sie Makeup

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

19) 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

20) SieBackstage

- a) Membantu persiapan *grandjuri*
- 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 *dibackstage*

B. Menentukantema

Dalam Proyek Akhir kali ini Mahasiswa Pendidikan Teknik Busana dan Teknik Busana menciptakan busana pesta dengan tema “AUTENTHURE (Autencity for HumanNature”). *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 pagelaran 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 proyek akhir.

D. Menentukan Waktu dan tempat penyelenggaraan

Peragaan busana 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 pagelaran busana dengan tema "*Authenture*":

Tabel 4. Anggaran Dana Pagelaran

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,-
.	Jumlah	Rp. 119.959.596,-

Pemasukan keuangan diperoleh dari hasil iuran seluruh mahasiswa yang mengikuti pagelaran 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 pagelaran *Authenture*:

Susunan acara

Juknis Gladi Bersih

Selasa, 19 Januari 2016

No.	Waktu	Susunan Acara	PJ	Kebutuhan	Alokasi Waktu
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	Semua Panitia	List Kebutuhan	30'
4.	08.30 – 09.00	GR peragaan sesi I	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'

Lanjutan

No.	Waktu	Susunan Acara	PJ	Kebutuhan	Alokasi Waktu
5.	09.00 – 09.30	GR peragaansesi II	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'
6.	09.30 – 10.00	GR peragaansesi III	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'
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)	Sie Acara	Susunanacara, Narasi Acara	10'

Lanjutan

No.	Waktu	Susunan Acara	PJ	Kebutuhan	Alokasi Waktu
9.	10.10 – 10.20	GR Sambutan	Sie Acara	Susunan acara, Narasi Acara	10'
10.	10.20 – 10.25	GR Penutup	Sie Acara	Susunan acara, Narasi Acara	5'
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 Waktu
15.	13.00 – 14.00	Fitting Busana Desainer Tamu	1. Sie Acara 2. Sie Model	1. List ketentuan 2. List Model	60'
16.	14.00 – 15.00	Laporan setiap sie	Semua Koor		60'
17.	15.00 – 16.00	ISHO (Bergantian)	Sie Acara		60'
18.	16.00 – 17.00	Make Up MC	Sie Make Up	Make Up, Mejarias, kursi, dancermin	60'
19.	16.00 – 17.30	Mengecek persiapan	Semua Panitia		90'
20.	17.30	Persiapan selesai	Sie Acara		
21.	17.30 – 17.45	Persiapan Open Gate	Sie Acara		15'

JUKNIS ACARA PERAGAAN BUSANA AUTHENTURE

19 April 2016

NO	WAKTU	SUSUNAN ACARA	PJ	Kebutuhan	Alokasi Waktu
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	PENAYANGAN SLIDE	Sie dekor, lighting dan sound	LCD dan video	10'
6.	18.50 - 19.00	OPENING	1. Sie Acara	1. Susunan Acara, Narasi Acara	10'
	18.50 - 18.55	1. Tari	2. Sie Dekor, Lighting dan Sound	3. Stage, dan Sound	5'
	18.55 - 19.00	2. Pembukaan oleh MC	3. Sie Dokumentasi	3. Video Opening, dan Kamera	5'

Lanjutan

NO	WAKTU	SUSUNAN ACARA	PJ	Kebutuhan	Alokasi Waktu
7.	19.00 - 19.10	Menyanyikan lagu Indonesia RayadanHymne 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	Peragaan Sesi I	1. Sie Acara 2. Siedekor, Lighting, dan Sound 3. Sie Model 4. Sie Dokumentasi	1. Narasi Peragaan Sesi I, music 2. Sound, lighting, dan stage 3. List Model 4. Kamera	30'
11.	20.00 - 20.05	Hiburan Musik	1. Sie Acara 2. Sie Dokumentasi	1. Susunan Acara 2. Kamera	5'

Lanjutan

NO	WAKTU	SUSUNAN ACARA	PJ	Kebutuhan	Alokasi Waktu
12.	20.05- 20.35	Peragaan Sesi II	1. Sie Acara 2. Siedekor, Lighting, dan Sound 3. Sie Model 4. Sie Dokumentasi	1. Narasi Peragaan Sesi II, music 2. Sound, lighting, dan stage 3. List Model 4. Kamera	30'
13.	20.35 - 20.40	Ucapan terima kasih kepada sponsor dan pembagian hadiah	1. Sie Acara 2. Sie Sponsor 3. Sie Dokumentasi	1. Susunan Acara 2. Doorprize 3. Kamera	5'
14.	20.40- 21.10	Peragaan Sesi III	1. Sie Acara 2. Siedekor, Lighting, dan Sound 3. Sie Model 4. Sie Dokumentasi	1. Narasi Peragaan Sesi II, music 2. Sound, lighting, dan stage 3. List Model 4. Kamera	30'

Lanjutan

NO	WAKTU	SUSUNAN ACARA	PJ	Kebutuhan	Alokasi Waktu
15.	21.10 – 21.20	Hiburan Musik	1. Sie Acara 2. Sie Dokumentasi	1. Susunan Acara 2. Kamera	10'
16.	21.20 – 21.50	Guest Show Disainer Tamu	1. Sie Acara 2. Sie Dekor, Lighting, dan Sound	1. Narasi Peragaan Sesi II, music 2. Sound, lighting, dan stage	30'
	21.20 – 21.35	1. Hosana Moda By Wiwid Hosana	3. Sie Model	2. Sound, lighting, dan stage	15'
	21.35 – 21.50	2. Iis Desaign By Isyanto	4. Sie Dokumentasi	3. List Model 4. Kamera	15'
17.	21.50 – 21.55	Pengumuman Kejuaran	1. Sie Acara 2. Sie Juri	1. Susunan Acara 2. List Pemenang	5'
18.	21.55 – 22.00	PENUTUP	Sie Acara		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 "Monochromantic"
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.

C. 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 Laba-laba dengan tren Colony dan sub trend Network dituangkan dalam fashion illustration ukuran A4.



Gambar 35. Fashion Illustration

2. Busana

Hasil busana yang diciptakan adalah busana pesta malam wanita dewasa dengan sumber ide Laba-laba. Unsur dari laba-laba dituangkan pada rok fantasi pada bagian belakang longdress. Untuk menambah kesan mewah dan keindahan busana dilengkapi dengan lacer cutting pada bagian belakang rok fantasi. Sedangkan mermaid look dapat dilihat dari bagian gaun.

Jenis bahan yang digunakan untuk membuat busana pesta malam wanita dewasa ini adalah kain sateen bridal dan Tapis Lampung.

Warna yang dipilih adalah warna hitam dan putih yang memberi kesan elegan. Sedangkan warna emas dari kain Tapis memberi kesan glamour.

Tekstur dari bahan sateen bridal yang digunakan untuk *longdress* adalah tekstur lembut dan halus. Sedangkan untuk kain Tapis Lampung adalah tekstur yang kasar dan berat.

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 56 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

D. Pembahasan

1. Penciptaan Desain Busana

Penciptaan desain busana harus sesuai dengan tema besar pergelaran busana 2016 yaitu “AUTHENTURE” yang mengaju pada tema Trend Forecasting 2016/2017 yaitu Resistance. Dalam penciptaan desain diperlukan adanya penghayatan dan pemahaman dari makna yang terkandung dalam tema yang diangkat. Penciptaan desain diawali dengan mengamati dan menetapkan sumber ide, kemudian dituangkan dalam bentuk moodboard yang lebih mudah dipahami agar desain dengan sumber ide yang telah dipilih. Setelah itu membuat design sketching, production sketching, dan fashion illustration.

2. Karya Busana

Tahapan yang dilalui setelah pembuatan desain busana adalah merealisasikan desain dalam bentuk busana melalui beberapa proses. Proses pembuatan busana meliputi pengambilan ukuran badan model, pembuatan pola dasar, pecah pola, rancangan bahan dan harga, pemotongan bahan, pemberian tanda jahitan, penjelujuran, fitting I, penjahitan, fitting II, memasang 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 dan 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

dan 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. Pergelaran busana ini diselenggarakan pada hari Selasa 19 April 2016 yang bertempat di Auditorium UNY. Pergelaran Busana ini diikuti oleh 103 Mahasiswa yang terdiri dari S1 Reguler, S1 Non Reguler dan D3. Acara Fashion Show terdiri dari 3 sesi. Dalam acara ini penyusun mendapat urutan tampil di sesi 2 no 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 wanita dewasa dengan sumber ide Laba-laba dalam pergelaran busana *AUTHENTURE* dapat diambil kesimpulan sebagai berikut :

1. Penciptaan Desain Busana Pesta Malam untuk Wanita Dewasa dengan sumber ide Laba-laba 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 Tapis Lampung, *trend Colony* dengan sub *trend Network* diterapkan pada lacercutting pada bagian rok fantasi pada busana *dengan style feminine elegant*. Sehingga dihasilkan desain busana yang dituangkan dalam *fashion illustration*.
2. Pembuatan Busana Pesta Malam untuk Wanita Dewasa dengan Sumber Ide Laba-laba 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 *longdress* berupa busana pesta malam Wanita Dewasa dengan sumber ide Laba-laba. Bersiluet *A-Line* dengan lacercutting pada rok fantasi Menggunakan kain sateen bridal warna hitam dan putih untuk longdress dan kain tradisional Tapis Lampung.

3. Penyelenggaraan Pergelaran Busana Pesta Malam untuk Wanita Dewasa dengan sumber ide Laba-laba 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

Dalam pembuatan busana pesta malam dengan sumber ide Laba-laba ini mengalami beberapa kesulitan, adapun saran-saran yang dapat disampaikan agar menjadi lebih baik :

1. Bagi Mahasiswa

- a. Dalam mencipta desain perlu menentukan sumber ide sesuai dengan trend yang sedang berkembang. Perlu memahami dengan baik tema pergelaran dan trend yang dipilih agar saat penciptaan busana sesuai dengan sumber ide yang dipilih.
- b. Pada saat proses pengambilan ukuran pada model sebaiknya setiap desainer atau mahasiswa mengukur sendiri model yang akan menampilkan hasil karya busana yang akan dibuat karena setiap desainer atau mahasiswa memiliki desain yang berbeda dan memiliki kebutuhan pengambilan ukuran yang berbeda.
- c. Apabila menciptakan sebuah busana pesta malam yang membutuhkan pressing secara menyeluruh, harus melakukan proses ini dengan tidak terburu-buru, perlahan, bertahap dan bila ingin mendapatkan hasil yang maksimal basahi busana yang akan dipressing dengan cairan yang disemprot.
- d. Dalam terselenggaranya acara pergelaran busana, harus adanya koordinasi yang baik antar panitia ini dan antara panitia inti dengan panitia tambahan agar semua anggota mengetahui dengan jelas apa

tugas dan kewajiban yang harus dilakukan. Sehingga pergeleran akan berjalan dengan lancar.

2. Bagi Lembaga

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

3. Bagi Masyarakat

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



Lampiran 1. Peragawati Tampak Depan



Lampiran 2. Foto model bersama designer



Lampiran 3.tiket VIP



Lampiran 4.Tiket Reguler



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

PROUDLY PRESENT



Authent.TURE
AUTHENTICITY FOR HUMAN NATURE
FASHION SHOW

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

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

AUDITORIUM UNY
SELASA, 19 APRIL 2016
18.30 WIB - SELESAI

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

DRESSCODE
ALL ABOUT BLACK

SPONSORED BY

MEDIA PARTNER



Lampiran 5.Pamflet Pagelaran



Lampiran 6.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 Khususna
3. Bendahara I Bendahara II Bndahara III	: Dahlia NurJannah : TessariaKurniaPutri : Farida Aryani
4. Sie Sponsorship	: Selvana Heruka : RodhiyahNurhayati : Bernavita Karina : Ayu Mega Margaretta : Sarah Fadhila : DwiNurhasanah : Rani Sri Windarti : RistianaPratomi : Aulia Tri Sakti
5. Sie Publikasi	: Yuliani : TirtaAryani : Desak Made Yuliana : Agnes Fahriana : Linda Rania : InkaGaluh
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 Backstage 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 N. : 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 Galestyaningrum

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 : Atiyatul Izzah : 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. : Dinda Triana 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 7.SusunanKepanitiaan

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	sisakonsumsi			Rp 336.000
6	sisa booklet			Rp 26.400
7	Penjualan tiket reguler	594 tiket	Rp 35.000	Rp 20.790.000
8	Penjualantiket 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 bulumata	28 pasang	Rp 2.000	Rp 56.000
12	Dana alokasi MC dan tari			Rp 1.300.000
				Rp 170.504.100

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 hair do beauty	Rp 200.000
4	01/04/2016	iklan booklet arsamodiste	Rp 150.000
5	01/04/2016	Iklan umi khoiriyah	Rp 150.000
6	01/04/2016	sponsor arsamodiste	Rp 150.000
7	07/04/2016	sponsor dwiwarna	Rp 100.000
8	18/04/2016	Pelunasan disainer	Rp 500.000
9	20/04/2016	iklan booklet dwi warna	Rp 75.000
10	20/04/2016	iklan booklet rn beautifull sling bag	Rp 75.000
11	20/04/2016	iklan booklet lizzy	Rp 75.000
12	22/04/2016	sponsor kedai move on	Rp 100.000
13	22/04/2016	Stand	Rp 150.000
			Rp 7.225.000

Lampiran 8. Pemasukan Dana

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

	Vee MC			Rp 1.000.000,00
	Pelunasan Vee Tari			Rp 300.000,00
	Pelunasan Vee Band			Rp 500.000,00
	Sewa Set Drum			Rp 200.000,00
	Fotocopy & Q-card MC			Rp 73.300,00
			Total	Rp 3.383.300,00
Konsumsi	Snack (Pengukuran)			Rp 235.000,00
	Snack (Fitting 1)			Rp 320.000,00
	Konsumsi foto booklet			Rp 1.012.000,00
	Konsumsi Penilaian Grand Juri			Rp 1.068.000,00
	Konsumsi Penilaian Gantung			Rp 332.000,00
	Air Mineral			Rp 1.080.000,00
	Snack dan makan H-1			Rp 1.362.000,00
	Keperluan Konsumsi			Rp 221.700,00
	Konsumsi Hari-H			Rp 13.412.500,00
			Total	Rp 19.043.200,00

Perlengkapan	Air mineral untuk stimer			Rp 16.200,00
	Trash bag			Rp 8.100,00
	Air mineral untuk stimer			Rp 8.100,00
	Trash bag			Rp 48.600,00
	Plester luka			Rp 3.000,00
	Sketsel			Rp 240.000,00
	Alat dan perlengkapan			Rp 1.750.000,00
	Perlengkapan			Rp 573.000,00
	Keperluan perkap			Rp 41.500,00
	Vee Supir			Rp 175.000,00
			Total	Rp 2.863.500,00
Dokumentasi	Dokumentasi Hari H			Rp 3.500.000,00
		=	Total	Rp 3.500.000,00
Humas	Print Pamflet			Rp 28.800,00
	KainJarik			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

			Total	Rp 581.700,00
Make Up	Membeli lipstik	50	Rp 30.000,00	Rp 1.500.000,00
	Hair Do Foto Booklet			Rp 2.340.000,00
	Keperluan foto booklet			Rp 102.000,00
	Keperluan grand juri			Rp 109.400,00
	Hijab & Hair Do Hari-H			Rp 2.800.000,00
	Face Papper			Rp 12.500,00
			Total	Rp 6.863.900,00
Backstage & Floor	Kertas HVS			Rp 18.000,00
	Print A4			Rp 12.500,00
	Kardus Voting			Rp 10.000,00
			Total	Rp 40.500,00
Model	Agency model			Rp 33.500.000,00
	Keperluan Model			Rp 220.800,00
	Print Grand Juri			Rp 12.600,00
			Total	Rp 33.733.400,00
Publikasi	KeperluanPublikasi			Rp

				1.085.696,00
			Total	Rp 1.085.696,00
Booklet	DP Fotografer (foto booklet)			Rp 500.000,00
	Pelunasan fotografer			Rp 500.000,00
	Dp papper bag			Rp 400.000,00
	Pelunasan papper bag			Rp 320.000,00
	DP booklet			Rp 10.000.000,00
	Pelunasan booklet			Rp 4.800.000,00
	Keperluan Booklet			Rp 43.800,00
			Total	Rp16.553.800 ,00
Sponsorship	Transportasi dan pulsa			Rp 300.000,00
	Carity			Rp 500.000,00
	Wardrobe			Rp 375.000,00
			Total	Rp 1.175.000,00
Keamanan	Fotocopy			Rp 76.700,00
	Pembeliankain			Rp 22.300,00
	Keperluankeamana n			Rp 50.000,00

			Total	Rp 149.000,00
Dekorasi, Sound & Lighting	Dekorasi, Sound & Lighting hari H			Rp 24.500.000,00
			Total	Rp 24.500.000,00
Juri	DP Vandel			Rp 500.000,00
	Pelunasan vandel			Rp 2.200.000,00
	Keperluan Sie Juri			Rp 31.500,00
			Total	Rp 2.731.500,00
Mahasiswa yang tidak mengikuti TA/PA	1. Intan Fauzi 2. Erfana Uji C 3. Rr. Siti Sofia N K 4. Falasifa Listioni	4	222.000	Rp 888.000,00
			Total	Rp 888.000,00
			Total Keseluruhan	Rp 119.959.596,0 0

Lampiran 9. Pengeluaran Dana

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

Lampiran 10.Susunan Acara