



**BUSANA PESTA MALAM DENGAN SUMBER IDE TRENGGILING  
DALAM PERGELARAN BUSANA *AUTHENTURE***

**PROYEK AKHIR**

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



Disusun oleh :  
MELINDA ANINDITA NUGRAHANTI  
NIM. 13514134035

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

## HALAMAN PENGESAHAN

Proyek Akhir yang berjudul “BUSANA PESTA MALAM DENGAN SUMBER IDE TRENGGILING DALAM PERGELARAN BUSANA AUTHENTURE” telah dipertahankan di depan Dewan Penguji Proyek Akhir Fakultas Teknik Universitas Negeri Yogyakarta pada Tanggal 17 Mei 2016 dan dinyatakan telah memenuhi sebagian persyaratan guna memperoleh gelah Ahli Madya Program Studi Teknik Busana.

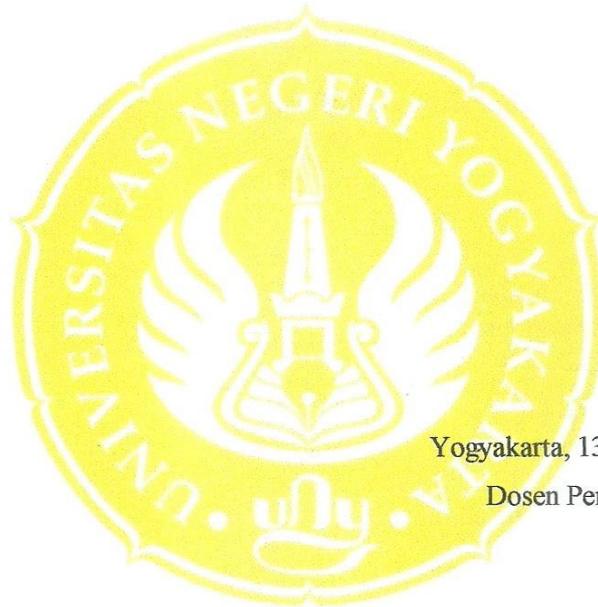
### DEWAN PENGUJI:

Nama	Jabatan	Tanda Tangan	Tanggal
Triyanto, M.A	Ketua Penguji		17 Mei 2016
Afif Ghurub Bestari, M.Pd	Sekretaris		17 Mei 2016
Sri Emy Yuli Suprihatin, M.Si	Penguji		17 Mei 2016

Yogyakarta, 23 Juni 2016  
Fakultas Teknik  
Universitas Negeri Yogyakarta  
Dekan  
  
Dr. Moch. Bruri Triyono  
NIP. 195602216 198603 1 003

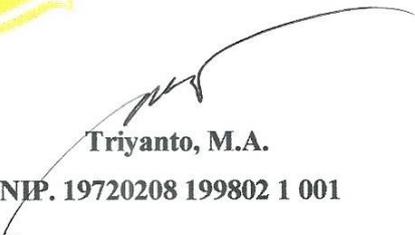
## HALAMAN PERSETUJUAN

Tugas Akhir yang berjudul “Busana Pesta Malam Dengan Sumber Ide Trenggiling Dalam Pergelaran Busana Authenture” ini telah disetujui oleh pembimbing untuk disajikan.



Yogyakarta, 13 Mei 2016

Dosen Pembimbing

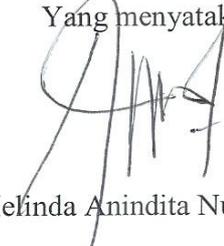
  
Triyanto, M.A.

NIP. 19720208 199802 1 001

## SURAT PERNYATAAN

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

Yogyakarta, 13 Mei 2016  
Yang menyatakan,



Melinda Anindita Nugrahanti

## MOTTO DAN PERSEMBAHAN

**Moto :**

*“Mistakes teach how to get the key.”*

*“belajar menjadi koma, bukan menjadi titik.”*

**Persembahan :**

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

- *Papa, mama, teteh dan adek yang tercinta yang telah mendukung serta membantu baik dalam dukungan moril maupun materil sertadoa.*
- *Rakhmad Setiawan yang selalu memberikan motivasi dan doa untuk tetap bersemangat dan pantang menyerah dan terimakasih selalu setia menemani dari awal menjadi mahasiswa sampaiakhir.*
- *Sahabat-sahabat aku tercinta (Meylin, Okta, 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 DENGAN SUMBER IDE TRENGGILING DALAM PERGELARAN BUSANA AUTHENTURE

Disusun oleh :  
**MELINDA ANINDITA NUGRAHANTI**  
NIM. 13514134035

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

Pada tahap penciptaan busana diawali dengan mengkaji teori busana, menghasilkan sumber ide yaitu Trenggiling. Trenggiling merupakan mamalia placentalis kecil yang memiliki perisai pada tubuhnya. Busana pesta malam dengan sumber ide Trenggiling mengambil ciri gaun *princess look* siluet A, *shoulder cape* dengan struktur berbuku. Warna yang diambil yaitu warna cream dan 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, penjeluturan 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 dipertunjukkan dalam suatu pertunjukan 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 pertunjukan busana yang dilaksanakan oleh 103 mahasiswa Pendidikan Teknik Busana dan Teknik Busana UNY. 3) Tahap evaluasi dilakukan dengan mengambil hasil dari keseluruhan proses pertunjukan.

Hasil pembuatan busana pesta malam dengan sumber ide Trenggiling berupa gaun dan *shoulder cape*. Bahan yang digunakan menggunakan *crepe* dan Tapis Lampung. Busana pesta untuk kesempatan pesta malam ini dipertunjukkan pada hari Selasa, 19 April 2016 pukul 18.30 WIB bertempat di Auditorium Universitas Negeri Yogyakarta dengan judul “*Dressed to Impress*” dan tampil pada sesi kedua dengan nomor urut 59.

Kata kunci : busana pesta malam, Trenggiling, pertunjukan busana, “Authenture”

## ABSTRACT

### EVENING GOWN INSPIRED BY TRENGGILING OF THE AUTHENTURE FASHION SHOW

Compiled by:  
**MELINDA ANINDITA NUGRAHANTI**  
**NIM. 13514134035**

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

The step of the fashion making is started with examining the fashion theories, resulting in the idea that was a Trenggiling. A Trenggiling is a small placental mammals that have a shield on his body. Evening gown inspired by Trenggiling was taking characteristics of silhouette dress of A silhouette, *shoulder cape* with jointed structure. The colors used were cream 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 shown 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 show process.

The result of evening gown for adult women's inspired by in form of *dress* and *shoulder cape*. The materials used were *crepe*, and traditional 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 "*Dressed To Impress*" and was shown in the second session with consecutive number of 59.

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

## KATA PENGANTAR

Puji dan syukur saya panjatkan kehadirat Tuhan Yang Maha Esa yang telah memberikan limpahan Rahmat dan Hikmat-Nya, sehingga proyek akhir ini dapat terselesaikan dengan baik.

Selama penyusunan proyek akhir ini telah banyak pihak yang memberikan bantuan, maka dari itu dengan segala kerendahan hati saya mengucapkan terima kasih kepada Yth. :

1. Prof. Rochmat Wahab, M.Pd selaku Rektor Universitas Negeri Yogyakarta
2. Dr. Moch. Bruri Triyono selaku Dekan Fakultas Teknik Universitas Negeri Yogyakarta
3. Dr. Mutiara Nugraheni selaku ketua Jurusan Pendidikan Teknik Boga dan Busana Universitas Negeri Yogyakarta
4. Triyanto, M. A selaku dosen pembimbing proyek akhir yang telah memberikan masukan-masukan yang bermanfaat selama penyusunan laporan ini.
5. Sri Emy Yuli Suprihatin, M. Si selaku pembimbing akademik Program Studi Teknik Busana
6. Tim Dosen Penguji
7. Atika Nadia selaku model yang telah memperagakan busana yang ditampilkan secara baik
8. Semua pihak yang telah memberikan bantuan hingga proyek akhir ini dapat terselesaikan dengan lancar.

Demikian proyek akhir ini disusun buat, kiranya hasil proyek akhir ini dapat bermanfaat bagi semua pihak. Amin.

Yogyakarta, 13 Mei 2016

Penyusun

# DAFTAR ISI

Halaman

<b>HALAMAN JUDUL</b> .....	i
<b>HALAMAN PENGESAHAN</b> .....	ii
<b>HALAMAN PERSETUJUAN</b> .....	iii
<b>HALAMAN SURAT PERNYATAAN</b> .....	iv
<b>HALAMAN MOTTO dan PERSEMBAHAN</b> .....	v
<b>ABSTRAK</b> .....	vi
<b>KATA PENGANTAR</b> .....	viii
<b>DAFTAR ISI</b> .....	
<b>DAFTAR GAMBAR</b> .....	
<b>DAFTAR TABEL</b> .....	
<b>DAFTAR LAMPIRAN</b> .....	
<b>BAB 1 PENDAHULUAN</b> .....	1
<b>A. Latar Belakang</b> .....	1
<b>B. Batasan Istilah</b> .....	4
<b>C. Rumusan Masalah</b> .....	6
<b>D. Tujuan Penciptaan</b> .....	7
<b>E. Manfaat</b> .....	7
<b>BAB II DASAR PENCIPTAAN KARYA</b> .....	9
<b>A. Authenture</b> .....	9
<b>B. Kajian Trend</b> .....	10
<b>C. Kajian Sumber Ide</b> .....	16
1.Pengertian Sumber Ide .....	16
2.Penggolongan Sumber Ide .....	17
3.Sumber Ide Trenggiling .....	17
4.Teoris Pengembangan Sumber Ide .....	20

<b>D. Kajian Desain Busana</b> .....	23
1.Prinsip Penyusunan Moodboard .....	23
2.Unsur dan Prinsip Desain.....	25
3.Teknik Penyajian Gambar.....	46
<b>E. Kajian Busana pesta</b> .....	50
1.Pengertian Busana Pesta .....	50
2.Pola Busana.....	56
3.Bahan Busana.....	62
4.Teknologi Busana .....	62
5.Hiasan Busana.....	70
<b>F. Kajian Pergelaran Busana</b> .....	74
<b>BAB III KONSEP PENCIPTAAN KARYA</b> .....	85
<b>A. Konsep Penciptaan Desain</b> .....	85
<b>B. Konsep Pembuatan Busana</b> .....	89
<b>C. Konsep Penyelenggaraan Pergelaran</b> .....	94
<b>BAB IV PROSES, HASIL dan PEMBAHASAN</b> .....	97
<b>A. Proses</b> .....	97
1.Penciptaan Desain.....	97
2.Pembuatan Busana.....	102
3.Penyelenggaraan Pergelaran Busana .....	129
<b>B. Hasil</b> .....	144
1.Desain Busana.....	144
2.Busana.....	146
3.Pergelaran Busana.....	147
<b>C. Pembahasan</b> .....	147
<b>BAB V KESIMPULAN dan SARAN</b> .....	151
<b>A. Kesimpulan</b> .....	151
<b>B. Saran</b> .....	153
<b>DAFTAR PUSTAKA</b> .....	155
<b>LAMPIRAN</b> .....	156

## DAFTAR GAMBAR

Gambar 1. Trenggiling.....	18
Gambar 2. Design Sketching .....	100
Gambar 3. Presentation Drawing.....	101
Gambar 4. Gambar Kerja busana bagian depan dan belakang .....	103
Gambar 5. Gambar Kerja <i>shoulder cape</i> bagian depan dan belakang.....	104
Gambar 6. Pola dasar blus sistem So En .....	107
Gambar 7. Pola dasar rok lingkaran bagian depan .....	108
Gambar 8. Pola dasar rok lingkaran bagian belakang .....	109
Gambar 9. Pecah Pola bustier bagian depan dan belakang.....	111
Gambar 10. Pecah pola <i>shoulder cape</i> .....	112
Gambar 11. Hasil Pola bustier bagian depan dan belakang.....	113
Gambar 12. Hasil Pola rok bagian depan .....	114
Gambar 13. Hasil Pola rok bagian Belakang.....	115
Gambar 14. Hasil Pola <i>shoulder cape</i> .....	116
Gambar 15. Rancangan Bahan Crepe skala 1:4.....	119
Gambar 16. Rancangan Bahan Tapis Lampung skala 1:4.....	120
Gambar 17. Fashion Illustration .....	145

## DAFTAR TABEL

Tabel 1. Rancangan Harga.....	122
Tabel 2. Evaluasi Proses I.....	126
Tabel 3. Evaluasi Proses II .....	128
Tabel 4. Anggaran Dana Pergelaran .....	137

## DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1. Peragawati Tampak Depan .....	157
Lampiran 2. Foto model bersama designer.....	158
Lampiran 3. Tiket VIP.....	159
Lampiran 4. Tiket Regular.....	159
Lampiran 5. Pamflet Pagelaran.....	160
Lampiran 6. Desain Photobooth .....	161
Lampiran 7. Susunan Kepanitiaan.....	162
Lampiran 8. Pemasukan Dana .....	170
Lampiran 9. Pengeluaran Dana.....	172
Lampiran 10. Susunan Acara.....	179

# **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 membawa perubahan besar dalam kehidupan manusia. Busana tidak hanya sekedar digunakan untuk memenuhi kebutuhan pokok namun sudah menjadi gaya hidup dimana menunjukkan status sosial yang sudah disesuaikan dengan mode atau trend yang sedang ada pada waktu tertentu. Busana menurut kesempatan penggunaannya dibagi menjadi busana untuk kesempatan sekolah atau kuliah, busana untuk kesempatan kerja, busana untuk berpergian, busana untuk kesempatan pesta, dan busana untuk kesempatan upacara. Hal ini senada seperti yang diungkapkan oleh Dra Arifah A. Riyanto, M.Pd dalam bukunya Teori Busana (2003:108).

Busana pesta adalah busana yang dikenakan pada kesempatan pesta, dimana pesta tersebut dibagi menurut waktunya yakni pesta pagi, pesta siang, dan pesta malam (Prati Karomah dan Sicilia Sawitri, 1998). Menurut Chodiyah dan Wisri A. Mamdy (1982) pengertian busana pesta adalah busana yang dikenakan pada kesempatan pesta, biasanya menggunakan bahan yang berkualitas tinggi dengan hiasan dan perlengkapan yang bagus dan lengkap sehingga kelihatan istimewa.

Proyek akhir merupakan tugas akhir yang ditujukan untuk mahasiswa Progam Studi Diploma -3 Teknik Busana Universitas Negeri Yogyakarta pada akhir semester enam yang diadakan setiap tahunnya sebagai tempat untuk melahirkan calon desainer dan wirausaha juga untuk menuangkan kemampuan mahasiswa dalam berkreasi mengembangkan idenya dalam menciptakan karya busana sesuai dengan bakat dan karakter masing masing. Pembuatan 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 kreativitas dan inovasi yang harus digali secara terus menerus agar tercipta busana pesta malam yang sesuai dengan keinginan, kesempatan, dan juga trend yang sedang berkembang saat itu.

Dalam Proyek Akhir kali ini Mahasiswa Pendidikan Teknik Busana dan Teknik Busana D3 menciptakan busana pesta dengan tema “AUTENTHURE” (Autencity for 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 tenun, batik, songket, lurik dan lain - lain dari berbagai pulau di Indonesia seperti pulau Jawa, Kalimantan, Sulawesi, Sumatra dan Papua. Terdapat empat jenis trend sesuai yang dikeluarkan oleh Indonesia Trend Forecasting 2016-2017 Resistance yaitu *Biopop*, *Colony*, *Humane* dan *Refugium*. Pada pergelaran busana 2016 di Prodi FT UNY Teknik Busana, jurusan PTBB penyusun mengangkat trend *Refugium* dimana *Refugium* itu memiliki subtrend *Armadillo*. *Armadillo* yang memiliki struktur kulit berbukunya merupakan benteng pelindung dalam keadaan bahaya.

Untuk dapat mewujudkan suatu karya busana sumber ide merupakan suatu hal yang sangat penting. Dalam pergelaran busana kali ini penyusun mengambil sumber ide Trenggiling. Trenggiling adalah hewan mamalia yang memiliki perisai pada tubuhnya. Sisik pada kulitnya berfungsi melindungi tubuhnya dari predator. Sisik-sisik mereka berkeratin, keras, dan besar. Oleh karena itu, tidak mudah bagi predator untuk membunuh trenggiling dengan menusukkan taring mereka melalui sisik keratin keras dan besar, seperti halnya *Autenthure* 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 yang merupakan simbol untuk mempertahankan kebudayaan Indonesia dengan cara menerapkan ke dalam busana.

Berdasarkan kajian terhadap kesempatan busana, Indonesia Trend Forecaseting 2016-2017 beserta tugas akhir karya busana maka dalam pergelaran busana kali ini penyusun membuat sebuah karya nyata "Busana Pesta Malam Dengan Sumber Ide Hewan Trenggiling Dalam Pergelaran Busana Authenture" yang ditujukan untuk wanita dewasa yang berusia 20-25 tahun. Pada usia tersebut biasanya mereka lebih menyukai warna yang tegas dan terkesan mewah untuk itu warna yang dipilih adalah warna-warna yang mencolok.

## **B. Batasan Istilah**

### **1. Busana Pesta Malam Wanita Dewasa**

Busana pesta malam adalah busana yang dikenakan pada kesempatan pesta malam hari. Pemilihan bahan yaitu yang kelihatan mewah atau berkesan glamour. Warna yang digunakan lebih mencolok dan hiasannya lebih mewah. Busana ini ditujukan pada wanita dewasa berkisar pada usia 20-25 tahun.

### **2. Sumber Ide Trenggiling**

Sumber ide adalah gagasan atau pikiran yang dapat memunculkan lahirnya suatu karya baru, baik gambar maupun bentuk. Sumber ide yang diambil dalam pembuatan busana pesta malam kali ini adalah Trenggiling.

Trenggiling merupakan hewan yang unik dan khas. Memiliki sisik terbuat dari keratin, protein yang sama dengan cula badak, gigi paus balin, dan cakar beruang. Memiliki perisai eksternal atau “baju besi” pelindung untuk mempertahankan tubuh mereka dari taring-taring predator. Lidah trenggiling lebih panjang dari tubuhnya, yaitu bisa mencapai 40 cm lebih panjang dari panjang tubuhnya. Bentuk tubuh dan cara perlindungan diri dari trenggiling tersebut sangat berperan untuk menjadi konsep busana ini tampak kuat dan tegas. Pada pembuatan busana pesta malam ini yang menjadi inspirasi adalah bentuk ekor Tringgiling.

### 3. Pergelaran Busana Authenture

Pergelaran Busana merupakan ajang tempat untuk kepada desainer untuk memamerkan hasil karya yang mereka buat. Authenture merupakan tema pergelaran busana 2016 adalah istilah tertulis dalam filosofi seni dan psikologi. *Authenture* (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.

Berdasarkan batasan istilah yang diuraikan di atas dalam busana yang ditampilkan pada pergelaran yang bertema Authenture adalah busana pesta malam yang bersumber ide bentuk ekor Trenggiling yang diperuntukkan wanita dewasa berkisar 25 tahun.

### **C. Rumusan Masalah**

Berdasarkan uraian diatas dapat disimpulkan :

1. Bagaimana cara menciptakan desain busana pesta malam dengan sumber ide Trenggiling?
2. Bagaimana cara membuat busana pesta malam dengan sumber Trenggiling?
3. Bagaimana menyelenggarakan pergelaran busana pesta malam dengan sumber ide Trenggiling dalam pergelaran busana yang bertemakan "AUTHENTURE"?

### **D. TUJUAN PENCIPTAAN**

1. Mampu menciptakan desain busana pesta malam dengan sumber ide Trenggiling.
2. Mampu membuat busana pesta malam dengan sumber ide Trenggiling.
3. Mampu menyelenggarakan pergelaran busana pesta malam dengan sumber ide Trenggiling dalam pergelaran busana yang bertemakan "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 pergelaran Authenture.
- e. Sarana belajar berorganisasi dan bertanggungjawab dalam kepanitiaan pergelaran.
- f. Melatih kreativitas mahasiswa dalam membuat busana pesta dengan sumber ide Trenggilingdengan kemampuan yang dimiliki mulai dari mendesain busana sampai hasil akhir dimana busana tersebut siap untuk ditampilkan pada pergelaran.

#### 2. Bagi Program Studi

- a. Menunjukkan kepada masyarakat akan keberadaan Program Studi Teknik Busana Fakultas Teknik, Universitas Negeri Yogyakarta.
- b. Melahirkan desainer-desainer 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 desainer-desainer 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 desain busana.

## BAB II

### DASAR PENCIPTAAN KARYA

#### A. Authenture

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

## B. Kajian Trend

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

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

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

Trend merupakan suatu gambaran besar atau gerakan dalam pola pikir mode. Trend Forecasting 2016/2017: Resistance menjadi acuan tugas akhir pergelaran busana Authenture. *Trend forecasting* merupakan suatu pendekatan ilmiah untuk memahami perkembangan pola pikir masyarakat di kota-kota besar di seluruh belahan bumi. Dengan memahami perubahan yang terjadi, para desainer akan dengan mudah membaca selera konsumen. *Resistance* dalam trend 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 ber gejolak. Terdapat empat tema utama trend yang dikeluarkan oleh Indonesia Trend Forecasting 2016-2017 meliputi *Biopop*, *Humane*, *Colony*, dan *Refugium*.

#### **a. *Biopop***

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

##### a) *Virology*

Bentuk organic berwarna cerah yang mengingatkan kita pada makhluk berukuran mikro seperti bakteri atau virus yang selama ini

dianggap sebagai sumber penyakit. Belakangan ini beberapa eksperimen hasilnya malah menjadi harapan penyembuhan dan sumber daya alam baru.

b) *Monstrous*

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

c) *Lumino-Gel*

Berasal dari kata luminescence (luminesensi) yang berarti emisi cahaya yang bukan berasal dari zat panas. Perkembangan nano teknologi menghasilkan gel yang berfungsi sebagai pendingin, penghantar listrik maupun sumber cahaya. Contohnya seperti jenis plankton yang membuat air laut berpendar di malam hari. Transparasi dan warna liquid yang terang yang mendominasi sub tema ini.

d) *Toon-Lab*

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

a) *Integral*

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

b) *Exoplastic*

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

c) *Mekatronika*

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

### c. *Colony*

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

#### a) *Termite*

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

#### b) *Nestwork*

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

#### c) *Molecule*

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

sekaligus berfungsi penyerap cahaya matahari.

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

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

Refugium memiliki beberapa sub tema yaitu :

##### a) *Interflex*

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

##### b) *Armadillo*

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

c) *Timurid*

Bentuk geometris-dekoratif terinspirasi oleh tradisi dinasti Timurid dari Asia Tengah yang memiliki kemiripan dengan basis cultural kebanyakan pengungsi dunia tradisi ini kemudian dipadukan dengan material dan proses dengan teknologi *modern*, menghasilkan karya *ethno-modern* dengan garis-garis dan warna eksotis sebagai aksen.

d) *Artistry*

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

## C. Kajian Sumber Ide

### 1. Pengertian Sumber Ide

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

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

## 2. **Penggolongan Sumber Ide**

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

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

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

### 3. Sumber Ide Trenggiling

Dalam penciptaan Busana Pesta Malam, penyusun mengambil sumber ide dari Hewan Trenggiling. Trenggiling adalah satu-satunya mamalia nokturnal unik di Asia mirip reptilia, tubuhnya ditutupi sisik yang terdiri dari keratin yang tersusun sangat keras kecuali di bagian bawah perutnya (Mike & Briggs, 2006). Bentuk kepalanya kecil dan tirus ke arah ujung moncongnya, plus mata dengan kelopak mata tebal. Kaki belakangnya lebih panjang dan besar daripada kaki depan. Bentuk tubuhnya memanjang, ukuran tubuh dari kepala hingga pangkal ekor berkisar 50-55 cm dan panjang ekor berkisar 35-45 cm, memiliki dua pasang kaki yang pendek dilengkapi cakar yang kuat berguna untuk menggali tanah dan menghancurkan sarang semut dan rayap (Payne dan Francis, 1998). Bobot badannya berkisar 5-7 kg. Ekornya berotot kuat berfungsi juga sebagai lengan (prehensil) untuk berpegangan waktu memanjat pohon (Corbet dan Hill, 1992; Nowak, 1999).



Gambar 1. Trenggiling (*fauna-unik.blogspot.co.id*)

Klasifikasi trenggiling menurut Myers et al., 2008 adalah sebagai berikut:

Kelas : Mamalia  
Sub kelas : Theria  
Bangsa : Pholidota  
Suku : Manidae  
Marga : Manis  
Jenis : Manis javanica Desmarest, 1822  
Nama umum : Trenggiling (Bahasa Indonesia)

Sunda/Malayan pangolin (Bahasa Inggris) Trenggiling tersebar di hutan-hutan Myanmar, Thailand, Indochina, Semenanjung Malaysia, Singapura dan pulau-pulau kecil di sekitarnya, serta pulau Palawan dan Culion (Philippina). Satwa ini dapat hidup pada habitat hutan primer, hutan sekunder, hutan semak, dan daerah perkebunan karet maupun kelapa sawit. Penyebarannya di Indonesia meliputi Sumatera, Pulau Nias, Pulau Pagai, Pulau Bangka dan Belitung, Jawa, Bali, Kalimantan, dan Lombok. Dilaporkan oleh Gaubert & Antunes (2005), ftalawan pangolin (*M. culionensis*) yang merupakan jenis endemik di pulau tersebut dulunya berasal dari Kalimantan.

#### Upaya Konservasi

Ancaman serius terhadap kelangsungan hidup trenggiling adalah kegiatan manusia yang mengeksploitasi satwa ini hingga populasinya terus menurun. Primack dkk.(1998) melaporkan lebih dari 99% spesies yang punah pada saat ini disebabkan oleh kegiatan manusia. Pemanenan trenggiling langsung dari alam yang dilakukan secara terus menerus,

perdagangan tidak terkontrol serta pemanfaatan tanpa diikuti usaha penangkaran/ budidaya akan mengakibatkan punahnya satwa ini. Produk dari trenggiling yang diperdagangkan berupa kulit, sisik, daging, bahkan dalam bentuk hidup. Negara tujuan ekspor trenggiling yang paling banyak memanfaatkannya sebagai bahan obat adalah China (Watts, 2007; Anonimous, 2007; Anonimous,2008).

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

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

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

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

Dari kajian teori pengembangan sumber ide tersebut dapat disimpulkan bahwa dalam pengembangan sumber ide dapat digunakan beberapa cara antara lain yaitu stilasi yang merupakan pengembangan objek dengan bentuk yang sesungguhnya misalnya objek orang, buah atau pemandangan yang digambarkan sesuai dengan karakter yang sesungguhnya. Untuk pengembangan distorsi adalah mengembangkan suatu objek dengan menonjolkan karakteristik objek tersebut sehingga walaupun objek berubah namun karakteristiknya tetap ada dalam objek tersebut. Selain itu objek juga dapat dikembangkan secara transformasi yaitu pengembangan objek secara keseluruhan namun figurnya harus tetap

ada dalam objek yang baru. Kemudian untuk pengembangan deformasi adalah pengembangan dengan cara mengubah sebagian bentuk sehingga menjadi objek yang baru namun karakteristik objek tetap ada.

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

Kreasi baru merupakan modifikasi bentuk lama pengamatan suatu benda atau busana tradisional menjadi suatu ciptaan baru dengan harapan menjadi perhatian masyarakat dan akan dikenakan oleh si pemakai. Keberhasilan pengembangan ide-ide dan kreasi desain baru juga didukung oleh pengetahuan yang lain, seperti sejarah busana, pengetahuan tekstil, teknologi busana, dan teknologi menjahit. Meskipun demikian, untuk mewujudkan hal itu dalam menciptakan karya tidaklah mudah, karena diperlukan suatu kreativitas, dan kreativitas akan menemukan makna yang

sejati saat berakhir pada nilai-nilai universal, yaitu keindahan, kebenaran, dan kebaikan.

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

##### **1. Prinsip Penyusunan Moodboard**

Moodboard adalah analisis trend visual yang dibuat para desainer dengan mempergunakan guntingan-guntingan gambaran yang diperoleh dari majalah (style magazine) maupun gambar-gambar desain karya desainer. Tujuan dari pembuatan 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 trend 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 trend (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 50 cm

- 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 pergelaran busana 2016 yang bertemakan “Authenture” penyusun membuat Moodboard dengan trend yang telah ditentukan yaitu

Armadillo. Penyusun menganalisis trend dan karakter yang didapat serta mengumpulkan berbagai elemen berupa berbagai gambar yang dapat menunjang terhadap trend pada moodboard tersebut.

## **2. Unsur dan Prinsip Desain**

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

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

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

## b) Penggolongan Desain

### 1. Desain Struktur

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

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

#### a) Siluet A

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

#### b) Siluet H

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

c) Siluet I

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

d) Siluet S

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

e) Siluet T

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

f) Siluet L

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

## 2. Desain hiasan

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

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

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

**c) Unsur-Unsur Desain**

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

## 1. Garis

Garis merupakan unsur tertua yang digunakan untuk mengungkapkan emosi dan perasaan seseorang (Sri Widarwati, 1993: 7-8). Menurut Widjningsih ( 1983: 3 ) garis adalah unsur yang dapat diwujudkan untuk mewujudkan emosi. Dan dengan garis itu pula dapat menggambarkan sifat sesuatu. Garis adalah himpunan atau kumpulan titik-titik yang ditarik dari satu titik ke titik yang lain sesuai arah tujuan. Garis adalah hasil gerak satu titik ke titik yang lain sesuai dengan arah dan tujuan (Enny Zuhni Khayati, 1998: 3).

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

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

Garis lurus memberi kesan ketegangan, kepastian, kekakuan dan ketegasan. Garis melengkung menurut arahnya dapat dibedakan

menjadi garis sedikit melengkung, garis melengkung biasa dan garis sangat melengkung sehingga menyerupai setengah lingkaran. Garis ini dapat diimplementasikan pada beberapa bagian busana antara lain pada Garis hias (garis princes dan garis empire), Siluet busana (siluet A, I, H, Y, S, dan lain-lain) yang diterapkan pada bagian depan dan belakang blus, bagian tengah muka blus, maupun bagian rok. Dalam pembuatan suatu desain busana unsur garis sangat mempengaruhi bentuk tubuh seseorang, sehingga dalam pembuatan desain busana dalam menerapkan garis maka harus disesuaikan dengan tubuh si pemakai. Misalnya agar terlihat lebih feminine maka banyak digunakan garis lengkung.

## **2. Ukuran**

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 (Widjiningih). 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 diatas lutut
- b) Kini : gaun yang panjangnya sampai lutut.
- c) Midi : gaun yang panjangnya di bawah lutut.
- d) Maxi : gaun yang panjangnya sampai mata kaki.
- e) Longdress : gaun yang panjangnya sampai lantai

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

### **3. 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 semi princes.
- 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*).

#### **4. Bentuk**

Setiap benda mempunyai bentuk. Bentuk adalah hasil hubungan dari beberapa garis yang mempunyai area atau bidang dua dimensi (*shape*). Apabila bidang tersebut disusun dalam suatu ruang maka terjadilah bentuk tiga dimensi atau form. Jadi bentuk dua

dimensi adalah bentuk perencanaan secara lengkap untuk benda atau barang datar (dipakai untuk benda yang memiliki ukuran panjang dan lebar) sedangkan tiga dimensi adalah yang memiliki panjang, lebar dan tinggi. Berdasarkan jenisnya bentuk terdiri atas bentuk naturalis atau bentuk organik, bentuk geometris, bentuk dekoratif dan bentuk abstrak. Bentuk naturalis adalah bentuk yang berasal dari bentuk-bentuk alam seperti tumbuh-tumbuhan, hewan, dan bentuk-bentuk alam lainnya. Bentuk geometris adalah bentuk yang dapat diukur dengan alat pengukur dan mempunyai bentuk yang teratur, contohnya bentuk segi empat, segi tiga, bujur sangkar, kerucut, lingkaran dan lain sebagainya. Sedangkan bentuk dekoratif merupakan bentuk yang sudah diubah dari bentuk asli melalui proses stilasi atau stilir yang masih ada ciri khas bentuk aslinya. Bentuk-bentuk ini dapat berupa ragam hias pada sulaman atau hiasan lainnya yang mana bentuknya sudah tidak seperti bentuk sebenarnya. Bentuk ini lebih banyak dipakai untuk menghias bidang atau benda tertentu. Bentuk abstrak merupakan bentuk yang tidak terikat pada bentuk apapun tetapi tetap mempertimbangkan prinsip-prinsip desain.

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

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

terang adalah tingkatan gelap terang warna yang terdapat dalam suatu desain dan warna tersebut mempunyai nilai.

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

## **6. Warna**

Warna 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)

Warna 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.

a) 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 (Widjiningsih). 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.

**d) Prinsip- Prinsip Desain**

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

desain busana dengan benar, maka akan tercipta busana yang indah.

Adapun prinsip-prinsip desain adalah:

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

Suatu desain dikatakan serasi apabila perbandingannya baik, keseimbangan baik, mempunyai sesuatu yang menarik perhatian, dan mempunyai irama yang tepat. Keselarasan adalah kesatuan diantara macam-macam unsur desain walaupun berbeda, tetapi membuat tiap-tiap bagian itu kelihatan bersatu (Sri Widarwati, 2000 : 15).

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

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

- a) Keselarasan garis dan bentuk, beberapa garis yang dikombinasikan akan menghasilkan bentuk yang harmoni apabila menggunakan macam-macam garis yang penting yang terdiri dari pengulangan, kontras dan peralihan.

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

Dari urian diatas dapat disimpulkan bahwa keselarasan adalah persamaan, keselarasan dan penyesuaian dari unsur-unsur desain. Misalnya dalam suatu desain busana pesta kita dapat menyelaraskan beberapa hal yaitu :

- a) Menyelaraskan bahan yang digunakan misalnya bila akan menggunakan bahan sifon maka dapat bahan utamanya dapat menggunakan bahan satin agar lebih glamor untuk busana pesta dan menyesuaikan bahan *sifon* yang elegan dan melangsai.

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

## 2. Perbandingan (Proporsi)

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

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

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

Perbandingan atau proporsi sangat penting dalam membuat suatu karya busana, dengan perbandingan dan proporsi maka kita dapat merencanakan seberapa besar pembagian dari unsur-unsur

busana tersebut misalnya dalam memilih corak busana, misalnya apabila akan membuat busana untuk orang yang gemuk maka pilihlah corak yang kecil-kecil agar pemakai tidak menjadi tambah gemuk.

### 3. Keseimbangan (*Balance*)

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

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

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

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

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

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

Irama adalah pergerakan yang dapat mengalihkan pandangan mata dari suatu bagian ke bagian lain (Sri Widarwati, 1993 : 17). Sedangkan menurut Arifah A. Riyanto (2003 : 57) irama pada suatu desain busana merupakan suatu pergerakan yang teratur dari suatu bagian ke bagian lainnya.

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

Ada empat cara untuk menghasilkan irama dalam desain yaitu:

a) Pengulangan

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

b) Radiasi

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

c) Peralihan Ukuran

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

d) Pertentangan

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

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

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

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

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

## 6. Kesatuan (*Unity*)

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

## 3. Teknik Penyajian Gambar

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

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

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

- 1) Gambar sketsa harus jelas, tidak menggunakan detail-detail yang tidak perlu digambarkan.
- 2) Dapat dibuat langsung diatas kertas atau menggunakan kertas berproporsi
- 3) Gambar pose sebaiknya lebih divariasikan dan memperlihatkan hal-hal yang menarik dalam desain tersebut

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

umumnya untuk dewasa mengambil ukuran sembilan atau sepuluh, bahkan sampai 12 kali tinggi kepala.

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

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

- 1) Menggambar desain busana diatas proporsi tubuh yang lengkap.
- 2) Menyelesaikan gambar (memberi warna).
- 3) Memotong pada bagian-bagian tertentu, misalnya pada panjang bahu sampai batas panjang lengan atas dan bawah, sisi badan kanan dan kiri. Untuk bagian lubang leher, lubang lengan dan batas bawah rok tidak dipotong, tetapi diselesaikan dengan penyelesaian jahitan yang sesungguhnya.
- 4) Menggunting bahan sesuai model ditambah satu cm untuk penyelesaian gambar dan untuk penyelesaian jahitan.
- 5) Menjahit dan menyelesaikan kerung leher, lubang lengan, bagian bawah rok dan melengkapinya sesuai model.
- 6) Memberi lem pada bagian-bagian yang nantinya tertutup bahan.
- 7) Menempelkan kapas sebagian agar tidak mengenai bahan.
- 8) Memasukkan bahan pada bagian yang terpotong, kemudian lem pada bagian yang buruk.

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

## **E. Kajian Busana Pesta**

### **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 (*straigh/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 shilouette*)

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

c) Siluet menonjol (*bustle shilouette*)

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 shilouette*) dan siluet dengan kesan dewasa (*mature shilouette*)

4) Berbagai macam 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 lengan dolman.
- 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 atau terlepas.
- d) Siluet *pant* (celana) (Sicilia Sawitri,2000:77)  
Menurut Sri Widarwati (1993) busana pesta seringkali terbuka bagian atas, seperti model *decollate*, *strapless/bustle*, *backless*, dan lain-lain.

Penerapan siluet pada desain busana menggunakan siluet A yang pada bagian atas sedikit terbuka dengan menggunakan

shoulder cape untuk menutup bagian dada agar tidak terlihat begitu fulgar.

## 2. Pola Busana

### a) Metode/ Sistem Pembuatan Pola Busana

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

#### 1) *Drapping*

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

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

#### 2) Pola Konstruksi

Pola Konstruksi adalah pola yang dibuat berdasarkan ukuran dari bagian-bagian badan yang diperhitungkan secara matematis dan digambar pada kertas sehingga tergambar bentuk badan muka dan belakang, rok, lengan, kerah dan sebagainya (Widjiningsih, 1994 : 3). Pola konstruksi dapat dibuat untuk semua jenis bentuk badan dengan

berbagai perbandingan sehingga diperoleh pola konstruksi yang baik. Namun begitu pola konstruksi tak lepas dari kekurangan dan kelebihan. Menurut Widjningsih (1994 : 4).

Kekurangan dari pola konstruksi adalah:

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

Kelebihan dari pola konstruksi adalah:

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

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

Teknik pembuatan busana untuk kesempatan pesta malam dengan sumber ide Trenggiling ini menggunakan *drapping* dan pola konstruksi dengan metode so-en.

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

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

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

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

akan diambil ukuran untuk ukuran lingkaran. Selain itu juga untuk membatasi, diantaranya bagian pinggang sebagai batas badan bagian atas dan bagian bawah.

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

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 pectoral band dipinggang tegak lurus keatas sampai dipuncak buah dada.

g) Panjang punggung

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

h) Lebar punggung

Diukur 8-9 cm dibawah tulang leher yang menonjol atau 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.

### **3. Bahan Busana**

#### **a) Bahan Busana Pesta**

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

Busana pesta malam dengan sumber ide Trenggiling bahan yang dipilih adalah bahan Crepe sebagai bahan utama, Tapis Lampung sebagai kombinasi, dan bahan Katun Ero sebagai bahan vuring.

### **4. Teknologi Busana**

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

### a) Teknologi Penyambungan (Kampuh)

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

#### 1. Kampuh Buka

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

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

## 2. Kampuh Tutup

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

### a) Kampuh Balik

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

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

### b) Kampuh Pipih

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

satu lagi. Kampuh ini dipakai untuk menjahit kain sarung, kemeja, celana, jaket, pakaian bayi, dan sebagainya.

c) Kampuh Perancis

Kampuh perancis adalah kampuh yang hanya terdiri dari satu jahitan yang didapatkan dengan cara menyatukan dua lembar kain. Kain bagian baik berhadapan sesama baik, tetapi tidak sama lebar/pinggirnya, lipatkan pinggirkain yang satu (kain yang lebih lebar) dengan kain yang lain, lalu jahit tirus dengan lebar 0,6 mm. Kampuh perancis ini cocok dipakai untuk menjahit bahan yang tipis.

d) Kampuh Sarung

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

corak/kotaknya harus sama juga untuk menjahit kemeja, jas, dan jaket.

Pada pembuatan busana pesta malam ini, kampuh yang digunakan adalah kampuh buka dengan penyelesaian lining teknik lekat.

#### **b) Teknologi *Interfacing***

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

Pada pembuatan busana pesta untuk kesempatan pesta malam ini, *interfacing* yang digunakan adalah *interfacing* dengan kain keras m 10 yang direkatkan pada bagian bustire (penuh) dan pada bagian rok (penuh)

#### **c) Teknologi *Facing***

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

Bahan yang dapat digunakan untuk *facing* adalah:

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

**d) Teknologi *Interlining***

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

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

**e) Teknologi *Lining***

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

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

Penggunaan *lining* juga berfungsi untuk menjaga agar bahan utama dari pakaian tidak cepat rusak terutama untuk pakaian dari bahan yang berkualitas tinggi dan harganya mahal (Nanie Asri Yuliati, 1993 : 76). Pemilihan *lining* harus disesuaikan dengan bahan pokok, bentuk busana, warna busana serta memiliki karakter hampir sama dengan bahan pokoknya. Contoh kain vuring yaitu abute, asahi, erro, vool (Prapti Karomah, 1990 : 30).

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

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

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

f) **Teknologi Pengepresan**

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

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

1. Sebelum menyetrica, perhatikan dulu jenis kain apakah tahan panas atau tidak.

2. Pada saat menyetrikan, sebaiknya dilapisi dengan kain katun atau kertas agar tidak mengkilap atau meninggalkan bekas (belang). Untuk hasil yang lebih baik, basahilah dengan air pada bagian yang akan disetrikan.
3. Pada saat menyetrikan bagian yang cembung, masukkan bantalan kayu dibawahnya agar bagian tersebut menjadi licin menurut bentuknya. Untuk bagian yang cekung, gunakan bagian ujung setrika untuk mengepres.

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

## **5. Hiasan Busana**

### **a) Desain Hiasan Busana**

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

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

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

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

- a) Swarovski Stone, yaitu jenis manik-manik berbentuk menyerupai kristal dengan beragam bentuk dan warna.

- b) Monte atau mutiara, yaitu jenis manik-manik yang bentuknya bulat, ukurannya bervariasi.
- c) Pasiran, yaitu jenis manik-manik yang bentuknya bulat kecil-kecil, agak pipih dan tengahnya berlubang.
- d) Payet atau ketep, yaitu jenis manik-manik yang bentuknya lempengan pipih bulat dan tengahnya berlubang. Bentuknya bervariasi seperti ketep daun, ketep bunga, binatang, kerang, bintang dan lain-lain.
- e) Hallon, yaitu jenis manik-manik yang bentuknya panjang menyerupai lidi, di bagian tengah terdapat lubang kecil. Ukuran panjangnya bermacam-macam dari 0,3-6 cm.
- f) Parel atau padi-padian, berbentuk seperti biji padi atau oval tengahnya memiliki lubang, warnanya seperti putih mutiara, putih pelangi, putih perak, emas dan warna lain.
- g) Batu Manikam, bentuknya menyerupai bebatuan terbuat dari kaca, plastik transparan atau dari batu-batuan asli.
- h) Manik-manik bentuk bebas, merupakan pengembangan bentuk-bentuk yang sudah ada, kemudian pada permukaannya diberi ukiran atau ornamen yang bercorak etnis.

#### **b) Desain Pelengkap Busana**

Pelengkap busana adalah segala sesuatu yang dipakai untuk melengkapi dalam berbusana baik yang bersifat praktis atau untuk

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

1) Pelengkap Busana Praktis

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

2) Pelengkap Busana Estetis

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

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

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

- e) Pelengkap busana disesuaikan dengan keadaan keuangan keluarga.

## **F. Kajian Pergelaran Busana**

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

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

Gelar busana dapat dilakukan dengan dua cara :

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

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

## 2. Program sponsor

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

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

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

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

Tujuan Penyelenggaraan Gelar Busana antara lain adalah:

1. Memberikan hiburan
2. Mencari dana untuk suatu kegiatan atau acara tertentu

3. Untuk menarik kunjungan masyarakat ramai
4. Bagi sekolah, penyelenggaraan gelar busana merupakan sarana untuk mencapai suatu tujuan pendidikan

Untuk tujuan promosi barang, dalam hal ini meliputi:

1. Pakaian (busana)
2. Pelengkap pakaian (*aksesories*)
3. *Make up*, tata rias rambut
4. Alat-alat kecantikan dan perhiasan
5. Produk-produk baru dalam bidang fashion.

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

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

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

### **c) Konsep Pergelaran**

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

##### a) Indoor

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

##### b) Outdoor

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

#### **2) *Lighting***

*Lighting* atau pencahayaan dilakukan dengan menggunakan 6 parled, 2 moving head yang berada disisi kiri dan kanan pada bagian panggung belakang dan 1 spot yang berada dibagian tengah panggung.

### 3) Tata Panggung

Penataan panggung berbentuk T yang bertujuan untuk memberikan keleluasaan kepada model untuk berjalan di atas panggung dan dapat memperlihatkan detail busana dengan jelas.

#### d) Proses Penyelenggaraan Pergelaran Busana

##### 1. Persiapan

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

##### a) Penentuan Tema

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

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

b) Pembentukan panitia

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

Tugas dan tanggung jawab panitia terbagi menjadi:

1) Ketua

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

2) Sekretaris

- a) Mengurusi bidang kesekretariatan dan administrasi pergelaran busana.

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

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

- c) Menyusun daftar piala.
- d) Menentukan siapa yang akan menyerahkan piala.

11) Sie Sponsorship

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

12) Sie Perlengkapan

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

13) Sie Konsumsi

- a) Mengelola perencanaan, pemesanan, dan pembuatan daftar menu konsumsi.
- b) Menentukan jumlah pemesanan konsumsi sesuai dengan jumlah undangan tamu yang hadir.

- c) Mengelola dan mengatur distribusi konsumsi serta menetapkan waktunya.

14) *Sie Make Up*

- a) Bertanggung jawab atas tata rias peragawati dan penerima tamu.
- b) Menyiapkan piñata rias.

15) *Sie Model*

- a) Bertanggung jawab di segala sesuatu yang berhubungan dengan peragawati, musik, dan koreografi.
- b) Mengatur setiap sesi peragaan busana
- c) Membantu pengaturan keluar masuk peserta pertunjukan panggung.
- d) Bertanggungjawab terhadap peragawati
- e) Membjuat nomor peserta.

16) *Penerima Tamu*

- a) Bertugas menjadi penerima tamu
- b) Melayani penjualan tiket.

17) *Sie keamanan dan kebersihan*

- a) Bertanggung jawab terhadap keamanan dan kebersihan dalam pelaksanaan kegiatan.
- b) Bekerjasama dengan tukang parkir untuk menjaga keamanan kendaraan pada saat pelaksanaan kegiatan.

c) Berkoordinasi dengan penjaga keamanan serta menyiapkan petugas P3K.

18) Sie panitia tambahan

a) Mengkoordinir semua panitia tambahan

b) Mencari dan merekrut panitia tambahan

## BAB III

### KONSEP PENCIPTAAN KARYA

#### a. Konsep Penciptaan Desain

Dalam penciptaan busana pesta malam ini harus memiliki kesesuaian tema antara desain yang dirancang dengan tema umum pertunjukan 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 Dengan Sumber Ide Trenggiling Dalam Pertunjukan Busana “*Authenture*”:

1. Konsep Tema “*Authenture*” Dalam Desain Busana Pesta Malam Dengan sumber ide Trenggiling  
“*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 diterapkan pada penggunaan kain tradisional yaitu Tapis Lampung. Pemilihan kain Tapis Lampung yang bertujuan sebagai pelestarian kebudayaan dan pengenalan kain Nusantara kepada masyarakat untuk menunjukkan bahwa kain tradisional juga mampu bersaing dalam dunia mode dengan pengkombinasian bahan-bahan modern yang dapat menarik perhatian para konsumen.

## 2. Konsep *trend* Refugium Dalam Desain Busana Pesta Malam

Dengan sumber ide Trenggiling

Pada pergelaran busana 2016 di Prodi FT UNY TeknikBusana, jurusan PTBB penyusun mengangkat trend *Refugium* dimana *Refugium* itu terbagi dan memiliki sub trend yaitu *Armadillo*, *Refugium* yang memiliki pengertian bahwa secara teoritis dunia mengalami “masa tenang” namun kenyataannya di berbagai belahan dunia mengalami perpindahan masal akibat perang dan teror. *Armadillo* yang memiliki ciri-ciri struktur kulit berbuku yang merupakan benteng pelindung dalam keadaan bahaya. Penerapan Trend dan Sub Trend mengambil bentuk siluet yang dituangkan pada bagian *shoulder cape* busana yang berstruktur berbuku (berulang-ulang) yang menggambarkan bentuk

perlindungan diri dalam ancaman dunia seperti halnya Refugium. Kemudian palette warna yang digunakan adalah warna alam yang terdapat pada Refugium.

### 3. Konsep Sumber Ide Busana Pesta Malam Dengan Sumber Ide Trenggiling

Armadillo masih kerabat dekat dengan Trenggiling namun berbeda klasifikasi. Trenggiling adalah hewan yang berasal dari Indonesia untuk itu penyusun memilih sumber ide ini.

Penerapan sumber ide ini dituangkan pada bagian rok flare yang menerapkan bentuk ekor dari hewan Trenggiling yang memiliki panjang 35-45 cm, bersisik dan meruncing ke bagian bawah. Penerapan ini menggunakan Teori Pengembangan deformasi yaitu menggunakan prinsip pengurangan atau menyederhanakan bentuk dan detail dari sumber ide tersebut.

### 4. Konsep *Look* dan *Style* Busana Pesta Malam Dengan sumber ide Trenggiling

Busana pesta malam yang ditampilkan memiliki ciri *princess look* terlihat dari rok yang mengembang pada busana yang ditampilkan. Perwujudan konsep *exotic glamour* penyusun tunjukkan untuk wanita dewasa berusia 25 tahun yang memiliki proporsi tubuh ideal dengan kulit kuning langsung. Untuk mencapai style *exotic*

*glamour* ini tentunya tidak terlepas melalui pemilihan unsur dan prinsip yang diterapkan.

Pada busana yang ditampilkan terdapat penerapan unsur garis yang memberikan arah vertikal pada bagian tengah muka *shoulder cape* dan sepertiga bagian tengah belakang busana motif Tapis yang menggambarkan kekuatan dan arah horizontal pada bagian sisi *shoulder cape* yang menggambarkan kesan tenang, sehingga menggambarkan dibalik sisi ketegasan dan kekuatan dapat diimbangi dengan sifat yang tenang.

Unsur ukuran yang digunakan pada busana yang ditampilkan yaitu maxi dimana ukuran panjang gaun sampai mata kaki. Prinsip Keselarasan / harmoni dalam warna terdapat pada bagian bustier dan rok flare yang menggunakan warna cream yang dingin dan hangat sebagai latar belakang dari busana yang ditampilkan yang memiliki pengaruh kecil namun memberikan kesan ketika dikombinasikan dengan warna kain Tapis yang berwarna merah keemasan yang panas dan memiliki sisi ketegasan pada struktur motif yang dimilikinya. Keselarasan dalam tekstur juga tertuang pada bahan crepe yang dikombinasikan dengan kain keras m 10 sehingga menghasilkan bahan baru dengan tekstur sedikit kaku, kasar dan berat namun tetap terlihat halus dan dingin karna menggunakan warna cream sedangkan kain tapis yang bertekstur sangat kasar dan berat. Prinsip keseimbangan yang terdapat dalam

busana pesta malam ini adalah keseimbangan simetris yaitu bagian kanan dan kiri sama jaraknya dari pusat terlihat pada bagian *shoulder cape*. Prinsip irama pada kostum ini adalah pengulangan yang terdapat pada *shoulder cape* dengan struktur berbuku (berulang-ulang). Prinsip pusat perhatian pada busana diwujudkan pada *shoulder cape* dengan struktur berbuku yang merupakan pusat perhatian utama.

#### **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 dewasa berusia 25 tahun. Siluet dari busana pesta malam ini adalah A. 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 pemilihan bahan untuk pembuatan busana pesta malam penyusun menggunakan Teori Transformasi atau Stilasi yaitu mengubah tekstur kain menjadi sedemikian rupa sehingga berubah dari tekstur aslinya. Terlihat pada bahan utama yang digunakan yaitu kain crepe yang dilapisi kain keras m 10 dan tile kaku sehingga menciptakan kain baru dan bahan tradisional Tapis lampung. Warna yang dipilih adalah warna yang ditetapkan sesuai desain yang dibuat yaitu cream dan warna dari Tapis Lampung itu sendiri..

### 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 dengan sumber ide Trenggiling dengan mengambil ukuran model bernama Atyka.

### 3. Pembuatan Pola

Pembuatan busana pesta malam dengan sumber ide

Trenggiling ini menggunakan *drapping* dan pola konstruksi dengan metode so-en. Pembuatan pola melalui beberapa tahap yaitu pembuatan pola dasar, mengubah pola, pecah pola dan rancangan bahan.

#### 4. Teknologi Pembuatan Busana

Pembuatan busana pesta malam ini menggunakan teknik 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 dengan penyelesaian lining teknik lekat 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 m10 yang dipres pada bahan utama busana yaitu bahan crepe, untuk gaun dan *shoulder cape*. 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 Trenggiling ini diantaranya pada *lining* bagian keseluruhan gaun yang digunakan sebagai penutup jahitan sehingga busana tampak rapi dari bagian luar maupun bagian badan. Bahan katun ero sebagai *lining* ditetapkan pada bagian keseluruhan gaun dan *shoulder cape* dari pola depan dan belakang.

c. Teknologi Pengepresan

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

1) Sebelum pemotongan, disini penyetricaan dilakukan pada bahan yang masih utuh (menempelkan bahan pelapis).

2) *Under Pressing*, tahap ini dilakukan setiap kali menjahit tiap-tiap bagian kampuh. *Under Pressing* ini bertujuan untuk mematikan jahitan.

3) *Final Pressing*, dilakukan setelah pakaian selesai dijahit.

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

menggunakan alat-alat pengepresan.

d. Hiasan dan Pelengkap Busana

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

1) Hiasan Busana

Hiasan busana yang digunakan pada busana pesta malam ini yaitu hiasan manik-manik mutiara berwarna *gold* yang ditaburi diseluruh bagian busana bertujuan untuk memberi kesan timbul dan memberi kilauan pada saat hiasan terkena lighting atau cahaya lampu.

2) Pelengkap Busana

Pelengkap busana yang digunakan berdasarkan fungsinya yaitu pelengkap busana estetis yang bertujuan untuk memperindah busana yang ditampilkan. Pelengkap busana yang digunakan yaitu accessories headpiece yang ditaruh dibagian kepala si pemakai. Headpiece yang tampilan menggunakan material tembaga yang ditatah sedemikian rupa sehingga membentuk sisik Armadillo.

### c. Konsep Penyelenggaraan Pergelaran

Pergelaran busana adalah suatu serangkaian kegiatan peragaan busana yang menampilkan, memamerkan, dan mempromosikan suatu produk busana beserta pelengkap busana yang diperagakan oleh model dan diselenggarakan oleh seseorang atau instansi tertentu. Pergelaran ini dilaksanakan dalam tiga tahap yaitu persiapan, pelaksanaan dan evaluasi. Dalam pergelaran busana sangat diperlukan suatu organisasi kepanitiaan yang terdiri dari ketua, sekretaris, bendahara dan seksi-seksi lainnya. Dengan adanya organisasi yang bertanggung jawab dan tugas-tugas dari mahasiswa menjadi jelas.

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

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

## 1. Style (Indoor, outdoor)

### a. Indoor

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

### b. Outdoor

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

## 2. Penataa panggung

Konsep penataan panggung pada pertunjukan busana “*Authenture*” adalah panggung berbentuk T yang bertujuan untuk memberikan keleluasaan kepada model untuk berjalan di atas panggung dan dapat memperlihatkan detail busana dengan jelas. Penataan panggung pada pertunjukan busana “*Authenture*” yaitu Panggung Bentuk Proscenium yaitu bentuk panggung yang memisahkan antara pemain dengan penonton. Konstruksi dasar proscenium berasal dari analisis kedudukan, terdiri dari tiga bagian yaitu : stage block (arena pertunjukan), house block (tempat penonton), dan front house block (tempat pekerja personalia pertunjukan). Konsep penataan panggung tersebut menggunakan warna hitam pada stage panggung.

### 3. Background

Pada pertunjukan kali ini, disajikan dalam panggung dengan bentuk seperti sebuah gerbang dimana gerbang tersebut bertujuan untuk menyaring budaya dan teknologi yang masuk sehingga dapat bermanfaat bagi diri kita dan masyarakat juga generasi mendatang. Background pada pertunjukan busana “Authenture” didominasi berwarna hitam, *ruby red* dengan kombinasi orange.

### 4. Lighting

*Lighting* berfungsi sebagai penerangan untuk menyorot pertunjukan busana pada model yang sedang berjalan di atas catwalk. *Lighting* dilakukan dengan menggunakan 6 parled, 2 moving head yang berada disisi kiri dan kanan pada bagian panggung belakang dan 1 spot yang berada dibagian tengah

## 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 ide atau inspirasi. Dalam pergelaran busana dengan tema *Authenture* ini penyusun mengambil sumber ide dari Trenggiling. Trenggiling merupakan hewan mamalia dengan fitur reptile. Memiliki sisik pada kulitnya untuk melindungi tubuhnya dari predator. Sisik-sisik mereka berkeratin, keras, dan besar. Oleh karena itu, tidak mudah bagi predator untuk membunuh trenggiling dengan menusukkan taring mereka melalui sisik keratin keras dan besar, 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. Penyusun menciptakan busana pesta malam dengan sumber ide Trenggiling yang akan diperagakan oleh model. Pada kesempatan ini penyusun menciptakan busana pesta malam dengan style *Exotic Glamour* 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 yaitu gaun dan

*shoulder cape.*

Proses penciptaan Busana Pesta Malam sangat perlu memperhatikan unsur-unsur dan prinsip-prinsip desain yang telah ada. Dalam penciptaan busana pesta malam dengan sumber ide Trenggiling penyusun mengangkat sumber ide dari sub trend yang didapat yaitu *Armadillo*, yang memiliki ciri struktur kulit berbuku yang merupakan benteng pelindung dalam keadaan bahaya.

Pada busana yang ditampilkan terdapat penerapan unsur garis yang memberikan arah vertikal pada bagian tengah muka *shoulder cape* dan sepertiga bagian tengah belakang busana motif Tapis yang menggambarkan kekuatan dan arah horizontal pada bagian sisi *shoulder cape* yang menggambarkan kesan tenang, sehingga menggambarkan dibalik sisi ketegasan dan kekuatan dapat diimbangi dengan sifat yang tenang. Unsur ukuran yang digunakan pada busana yang ditampilkan yaitu maxi dimana ukuran panjang gaun sampai mata kaki. Prinsip Keselarasan / harmoni dalam warna terdapat pada bagian bustier dan rok flare yang menggunakan warna cream yang dingin dan hangat sebagai latar belakang dari busana yang ditampilkan yang memiliki pengaruh kecil namun memberikan kesan ketika dikombinasikan dengan warna kain Tapis yang berwarna merah keemasan yang panas dan memiliki sisi ketegasan pada struktur motif yang dimilikinya. Keselarasan dalam tekstur juga tertuang pada bahan crepe yang dikombinasikan dengan kain keras m 10 sehingga menghasilkan bahan baru dengan tekstur sedikit kaku, kasar dan berat

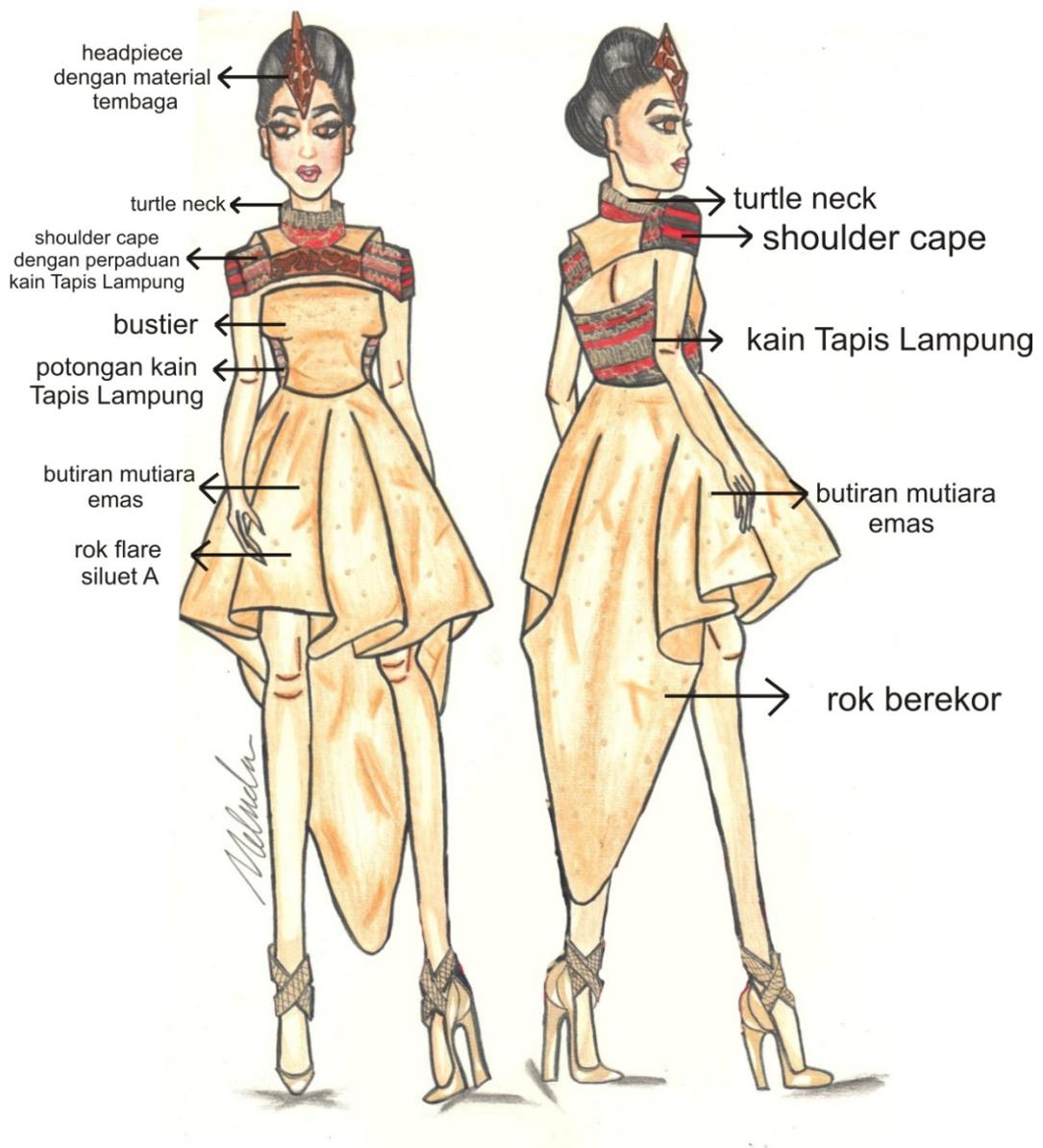
namun tetap terlihat halus dan dingin karna menggunakan warna cream sedangkan kain tapis yang bertekstur sangat kasar dan berat. Prinsip keseimbangan yang terdapat dalam busana pesta malam ini adalah keseimbangan simetris yaitu bagian kanan dan kiri sama jaraknya dari pusat terlihat pada bagian *shoulder cape*. Prinsip irama pada kostum ini adalah pengulangan yang terdapat pada *shoulder cape* dengan struktur berbuku (berulang-ulang). Prinsip pusat perhatian pada busana diwujudkan pada *shoulder cape* dengan struktur berbuku yang merupakan pusat perhatian utama.

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

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



Gambar 2. Design Sketching



Gambar 3. Presentation Drawing

Contoh Bahan:

## **2. Pembuatan Busana**

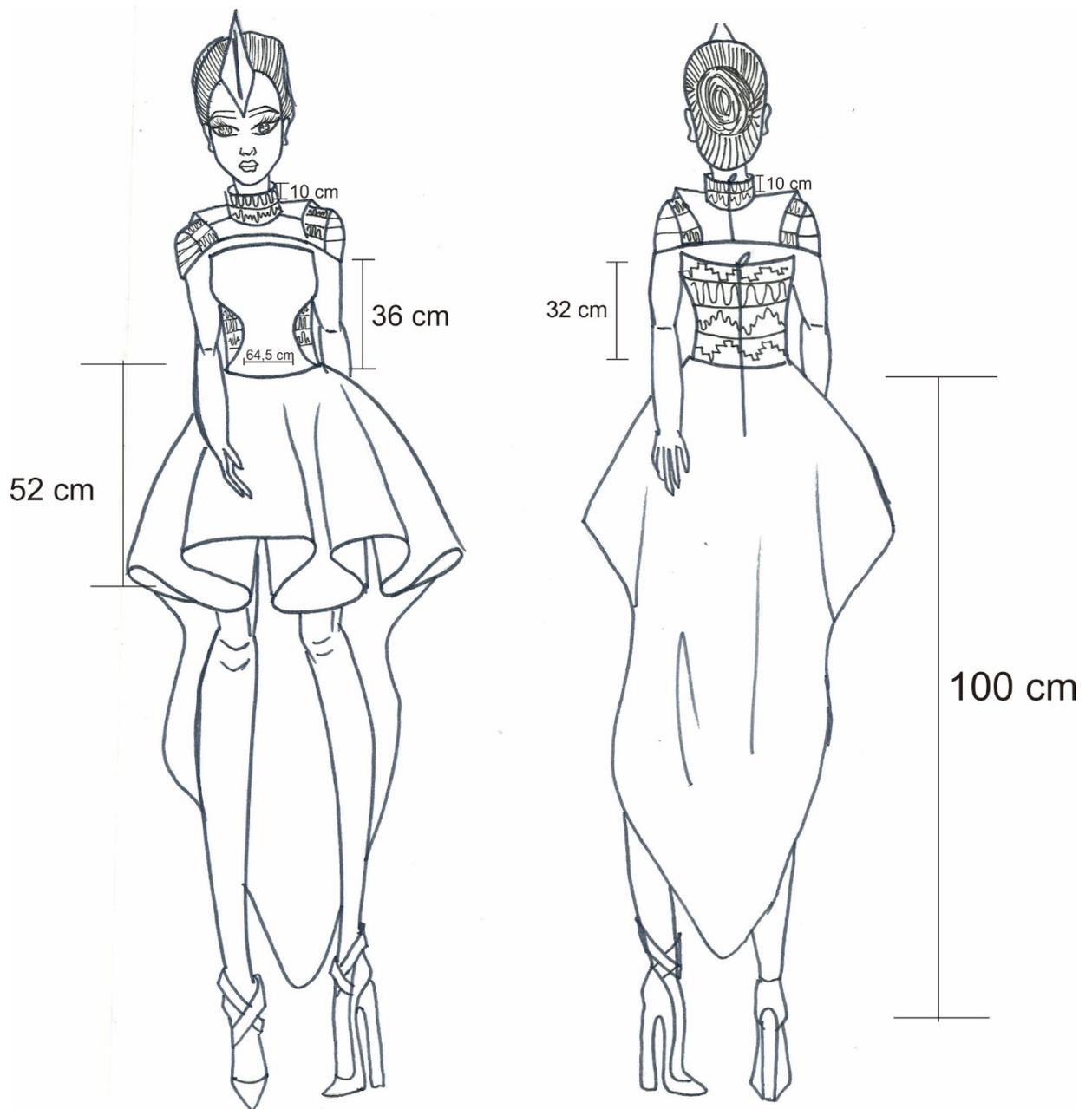
### **a. Persiapan**

Persiapan yang dilakukan pada proses pembuatan busana pesta malam dengan sumber ide Trenggiling meliputi :

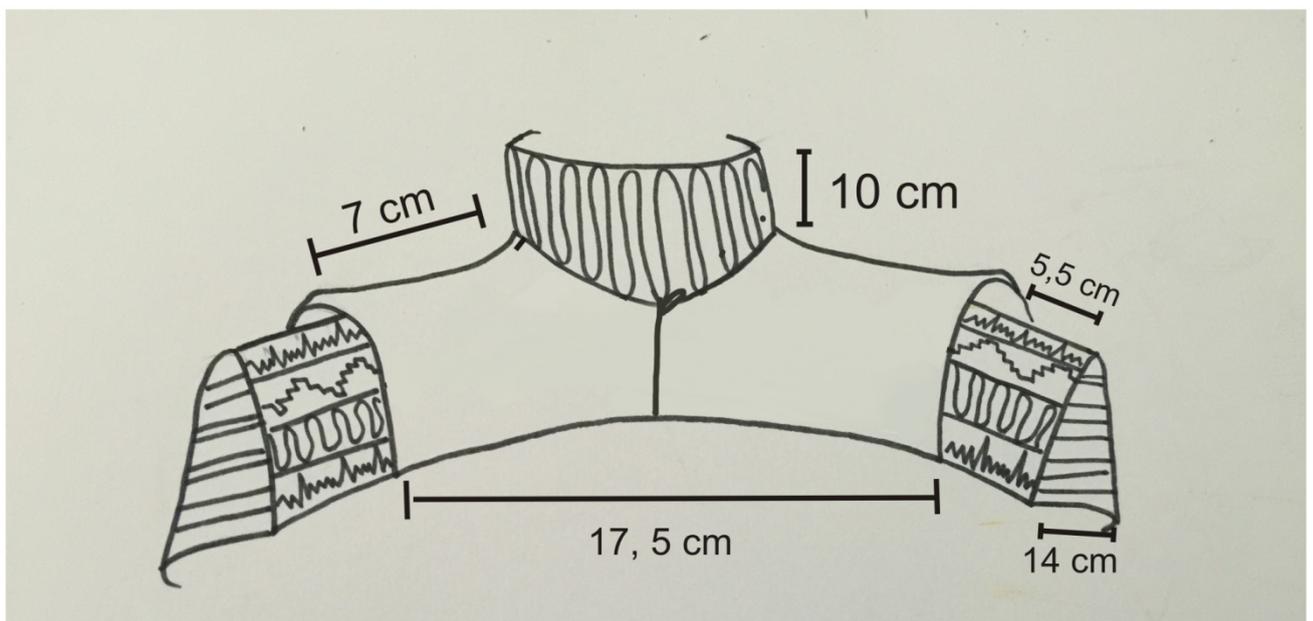
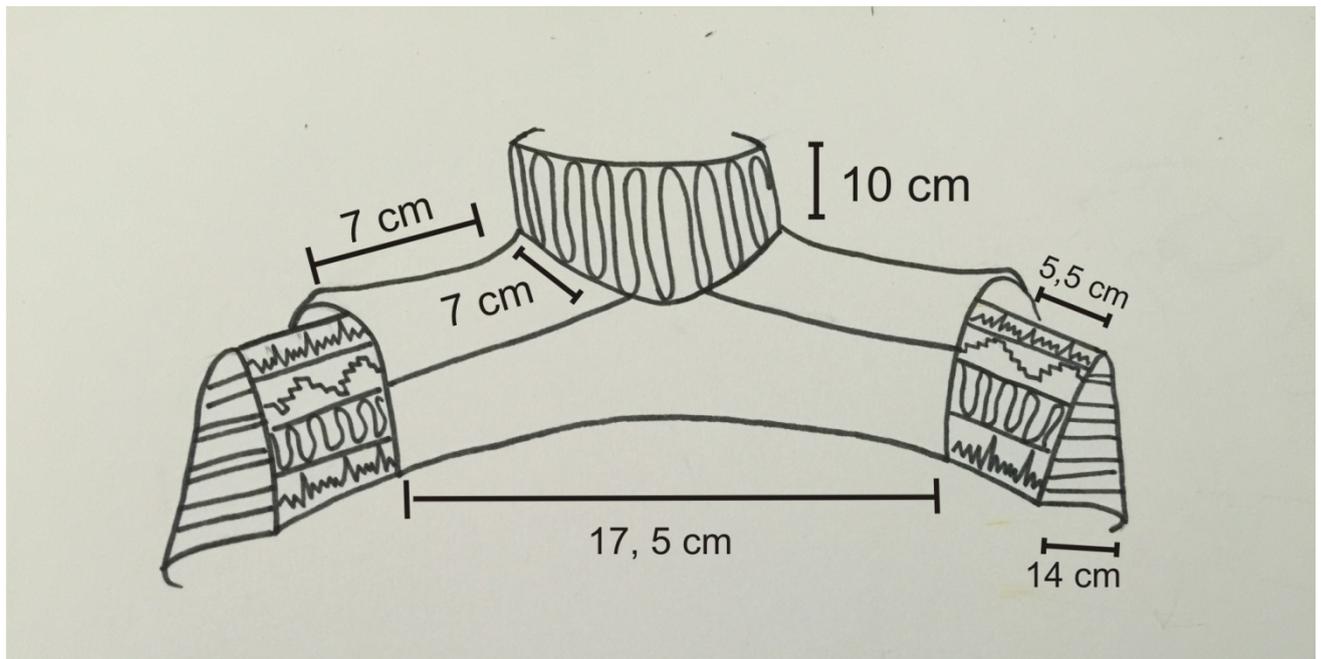
#### 1) Pembuatan Gambar Kerja, Hiasan Busana, Gambar Kerja Pelengkap Busana

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

Desain kerja untuk penciptaan busana pesta malam ini adalah:



Gambar 4. Gambar Kerja busana bagian depan dan belakang



Gambar 5. Gambar Kerjashoulder cape 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

Lingkar Leher	: 36 cm
Lingkar Badan I	: 83 cm
Lingkar Badan II	: 70cm
Lingkar Badan III	: 64,5cm
Lingkar Pinggang	: 64,5cm
Lingkar Panggul	: 97 cm
Lebar Muka	: 28cm
Panjang Muka	: 35 cm
Lebar Punggung	: 34 cm
Panjang Punggung	: 34cm
Panjang Bahu	: 12cm
Panjang Sisi	:18 cm
Lingkar Kerung Lengan	: 39 cm

**2. Rok**

Lingkar Pinggang : 64,5 cm

Lingkar Panggul I : 97 cm

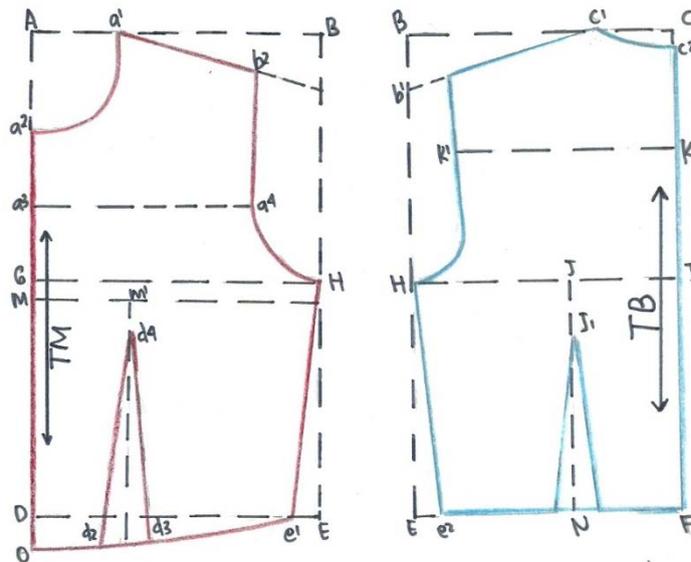
Tinggi Panggul : 26 cm

Panjang Rok I : 52cm

Panjang Rok II : 100 cm

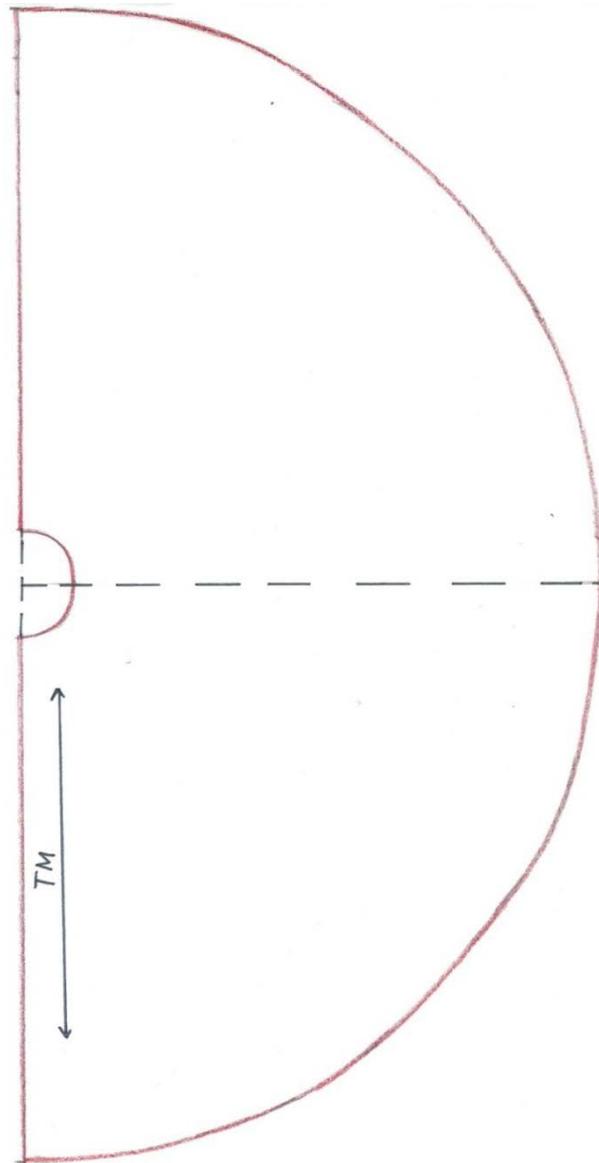
### 3) Pembuatan Pola Busana

Pembuatan pola badan menggunakan sistem soen.

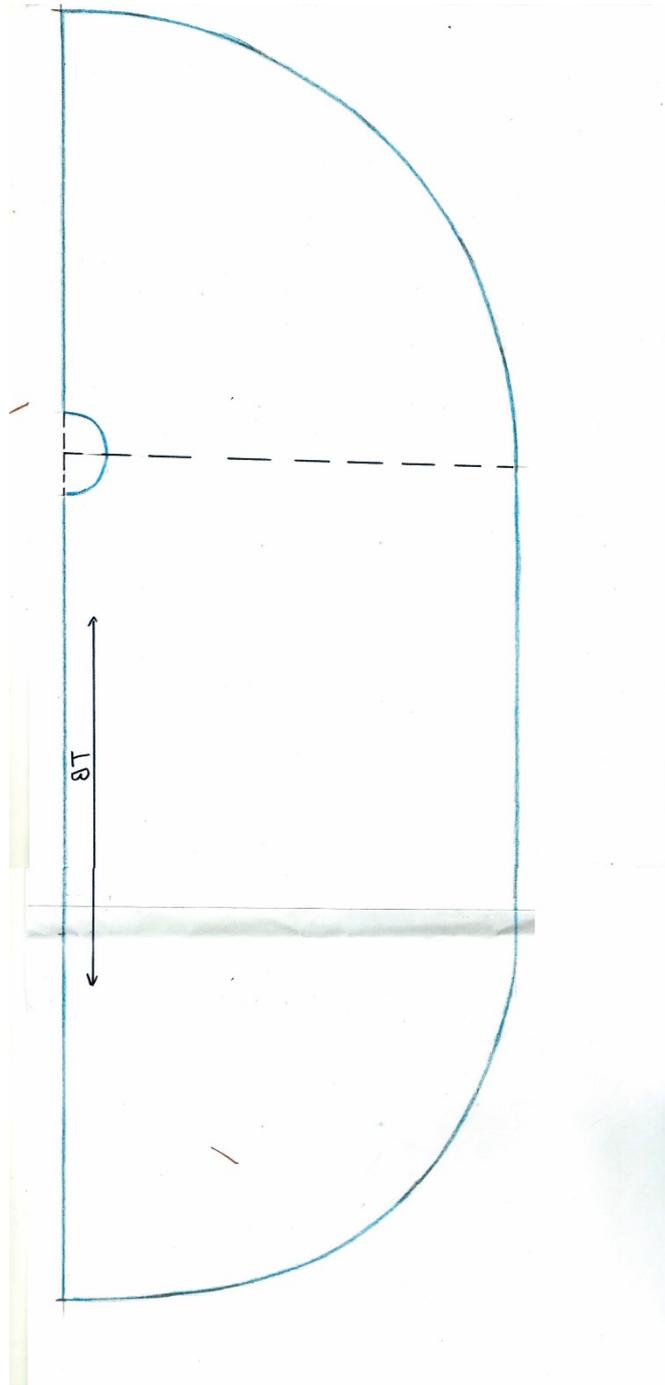


Gambar 6. Pola Dasar Badan sistem So En

(Enny Zuhni, 2000:22)



Gambar 7. Pola gaun bagian bawah



Gambar 8. Pola gaun bagian bawah

Keterangan Pola Blues:

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

$$A-C = B-D = \text{Panjang Punggung} + 1\text{cm}$$

$$A-E = C-F = \frac{1}{2}A-B$$

$$A-H = B-G = \frac{1}{2} P.\text{Punggung} + \frac{1}{2}$$

$$A-a1 = \frac{1}{6} \text{ Lingkar Leher} + \frac{1}{2}\text{cm}$$

$$A-a2 = \frac{1}{6} \text{ Lingkar Leher} + 2\text{cm}$$

$$E-e1 = 2 \text{ cm}$$

$$B-b2 = 1 \text{ cm}$$

$$B-b^1 = A-a^1$$

$$H-h1 = \frac{1}{2} \text{ LebarMuka}$$

$$G-g1 = \frac{1}{4} \text{ LebarPunggunga}$$

$$1-a3(b2-b3) = \text{PanjangBahu}$$

$$F-f1 (F-f2) = 2 \text{ cm}$$

$$C2-c1 = \frac{1}{10} L.\text{Pinggang}$$

$$C-c2 = 3 \text{ cm}$$

$$h^2-h^3 = g^2-g^3 = 5\text{cm}$$

$$f2-f3 = \frac{1}{4} \text{ Lingkar Pinggang} - \frac{1}{10} \text{ LingkarPinggang}$$

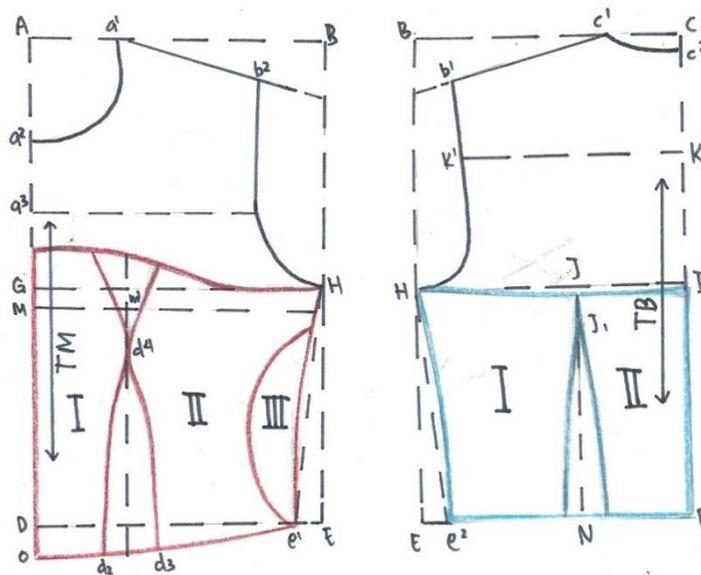
$$D-d1 = c2-c1$$

## Keterangan Pola Rok

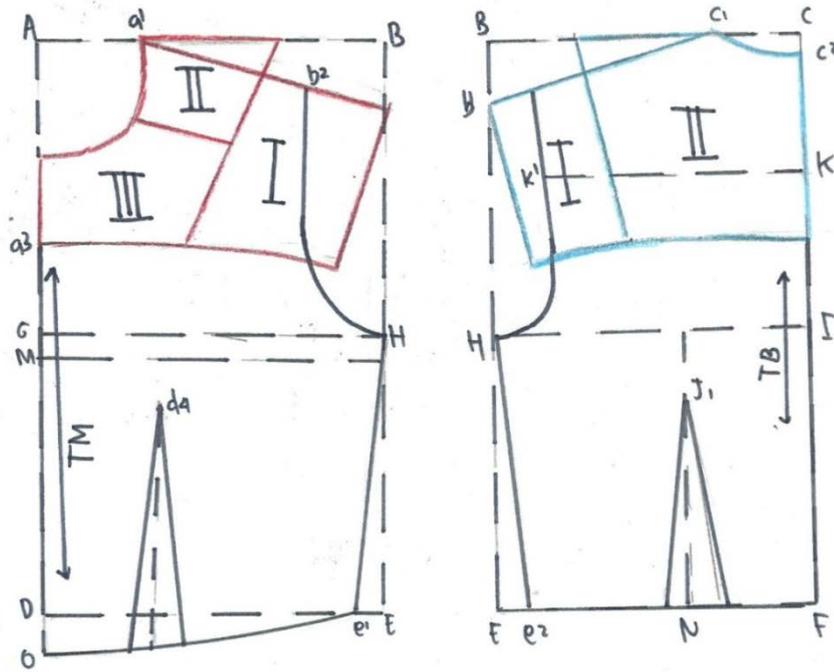
$a-a1 = a-a2 = \frac{1}{2} \times \frac{1}{6}$  lingkaran pinggang

$a1 - B = a2 - c =$  panjang rok

$a3 - D = a1 - B = a2 - c$



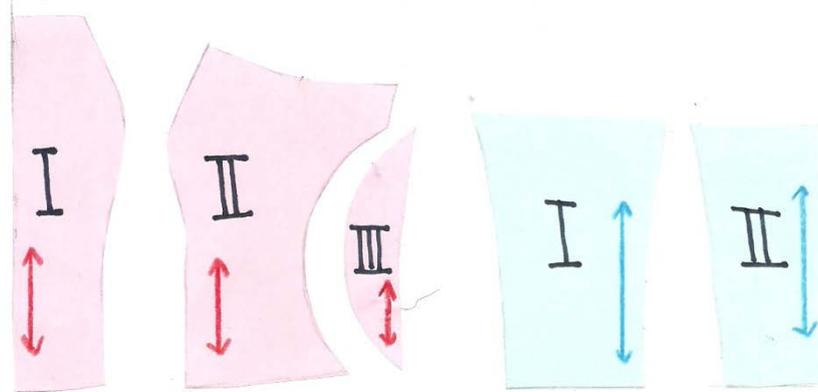
Gambar 9. Pecah Pola bustier bagian depan dan belakang



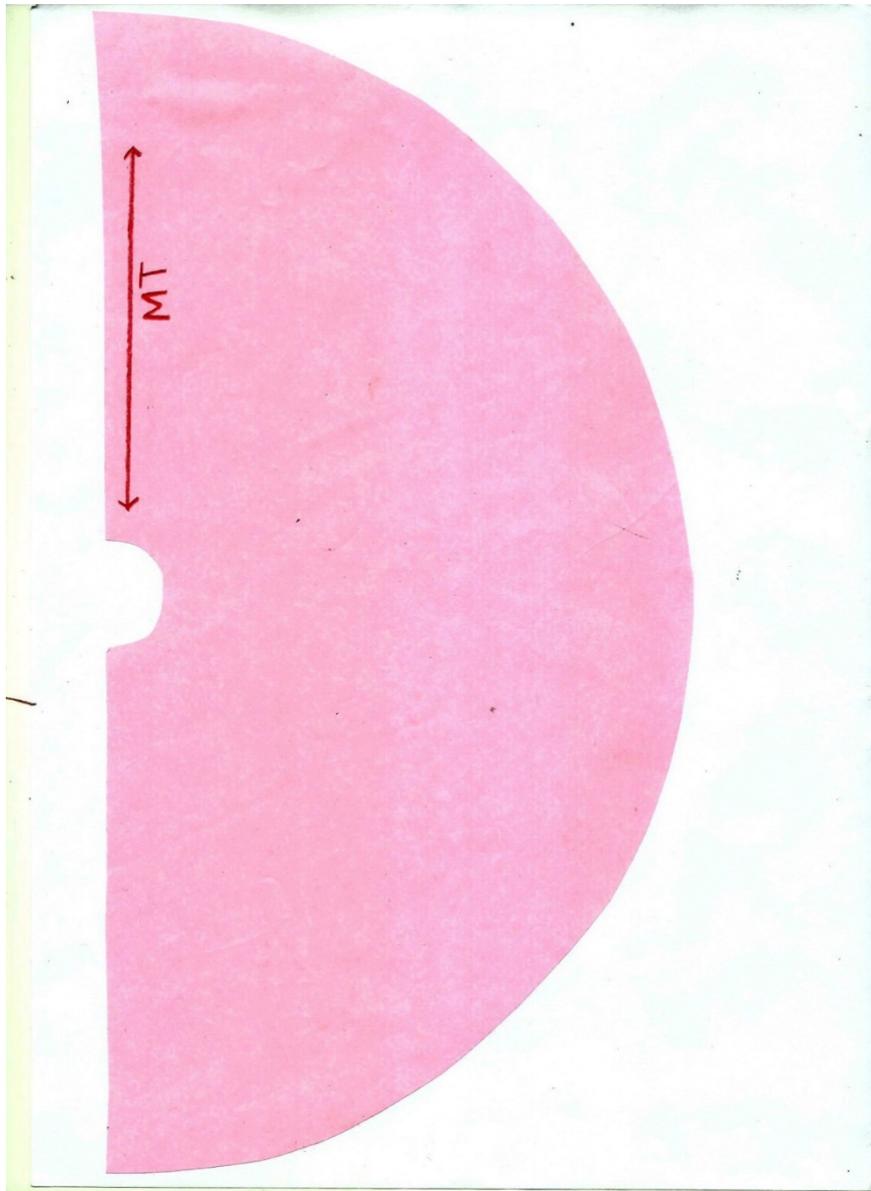
Gambar 10. Pecah Pola *shoulder cape*

Keterangan Pola:

Pada pola *shoulder cape*, penyusun menggunakan sistem drapping pada patung meyneke



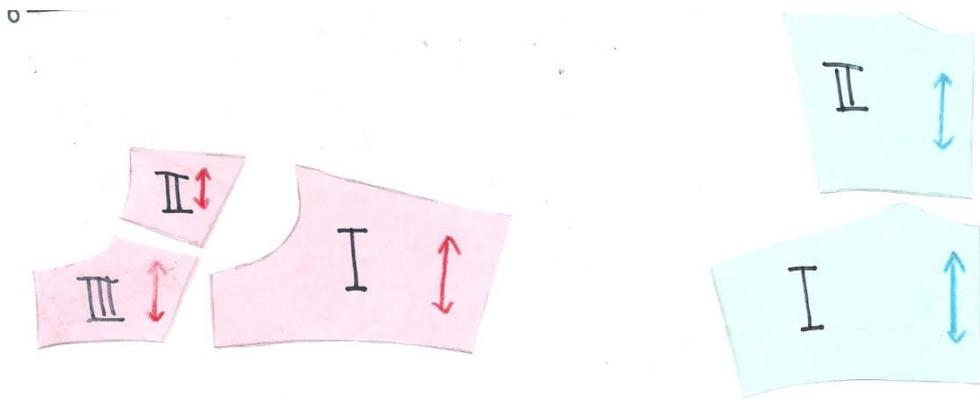
Gambar 11. Hasil Pola bustier bagian depan dan belakang



Gambar 12. Hasil Pola Gaun Bagian Bawah



Gambar 13. Hasil Pola Gaun Bagian Bawah



Gambar 14. Hasil Pola *shoulder cape*

#### 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 crepe

Bahan crepe yang digunakan pada busana kesempatan malam ini digunakan untuk bahan dasar *shoulder cape* dan gaun bersiluet A

- b. Bahan Vuring

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

- c. Bahan tile

Bahan tile yang digunakan pada kesempatan busana pesta malam ini digunakan pada bagian rok bersiluet A berfungsi

sebagai pelapis.

d. Kain Tapis Lampung

Kain tapis Lampung ini digunakan sebagai pengkombinasian desain pada bagian *shoulder cape* dan tengah belakang busana.

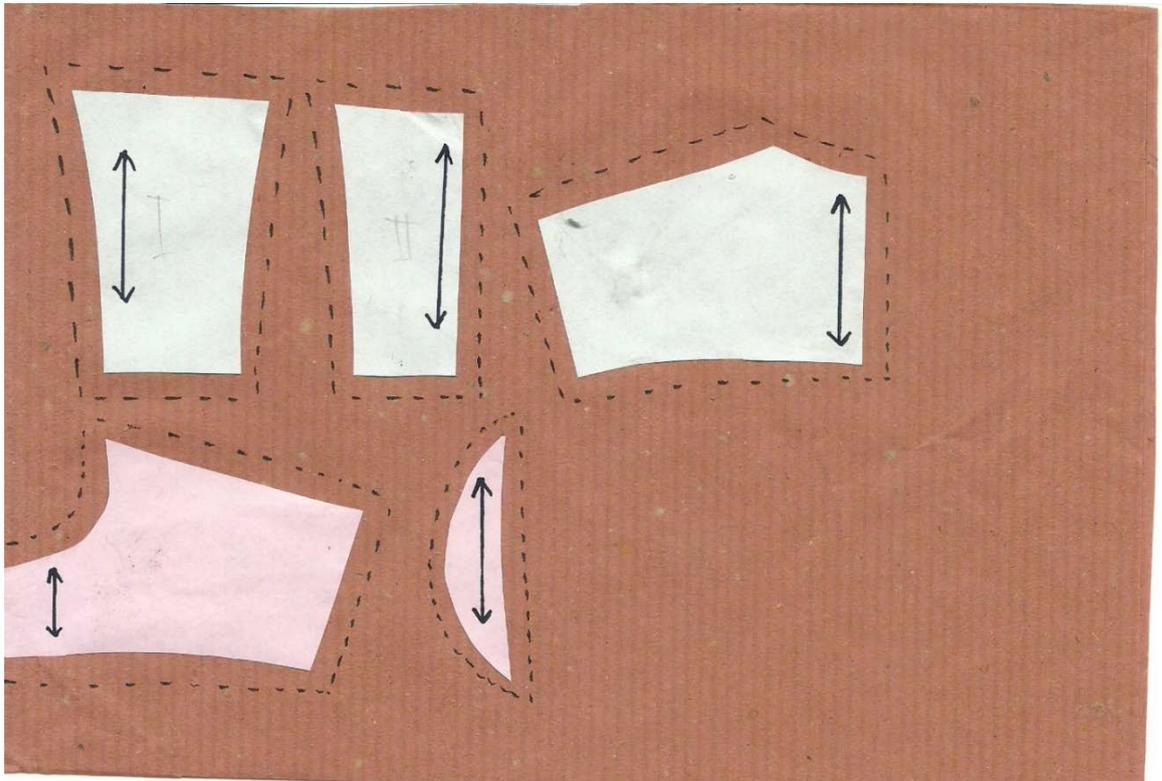


Keterangan:

Lebar : 150cm

Panjang : 330 cm

Gambar 15. Rancangan Bahan Crepe skala 1:4



Gambar 16. Rancangan Bahan Tapis Lampung skala 1:4

Keterangan :

Lebar : 115cm

Panjang : 50 cm

## 5) Kalkulasi Harga

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

- a. Mencantumkan nama bahan, banyaknya bahan yang dibutuhkan, harga satuan, jumlah total dan harga total dari bahan-bahan yang dibutuhkan.
- b. Nama barang disesuaikan dengan jenis bahan apa yang digunakan, misalnya bahan pokok, bahan pembantu atau 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 Trenggiling:

Tabel 1. Rancangan harga

No	Nama Barang	Digunakan	Harga Satuan	Jumlah Harga
<b>A</b>	<b>Bahan Utama</b>			
1	Kain crepe	6 m	@Rp.28.900	Rp. 233.400
2	Kain vuring ero	6 m	@Rp.18.000	Rp. 108.000
3	Kain Tapis Lampung	1/2kain	@Rp.800.000	Rp 800.000
<b>B</b>	<b>Bahan Pembantu</b>			
1	Tile	16 m	@Rp 10.000	Rp. 160.000
2	M 10	2 m	@Rp. 12.500	Rp. 37.500
<b>C</b>	<b>Bahan Tambahan</b>			
1	Sponati	1/2m	@Rp. 18.000	Rp. 9.000
2	Benang Jahit	3 buah	@ Rp. 2.000	Rp. 6.000
3	Kop BH	2 pasang	@Rp. 13.000	Rp. 26.000
4	Kancing cetit	1 bungkus	@Rp. 3.000	Rp. 3.000
5	Ritsleting jepang	1 buah	@Rp. 5.000	Rp. 5.000
6	Ritsleting kamisol	1 buah	@Rp. 5.000	Rp. 5.000
<b>D</b>	<b>Bahan Hiasan</b>			
1	Mutiara emas	3 bungkus	@Rp. 21.500	Rp. 64.500
2	Payet emas	1 bungkus	@Rp. 10.000	Rp. 10.000
<b>TOTAL</b>				<b>Rp. 1.467.400</b>

## **b. Pelaksanaan**

Pelaksanaan merupakan bentuk tindak lanjut dalam pembuatan busana. Beberapa hal yang harus dilakukan dalam proses pembuatan busana pesta malam dengan sumber ide Trenggiling 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 besar diletakkan.
6. Sebelum meletakkan pola diatas bahan licin seperti sifon, tile dan sebagainya sebaiknya disematkan dulu diselembar kertas tipis hinggarata.

## 2) Pemotongan dan Pemberian tanda Jahitan

Setelah diletakkan pada bahan, langkah selanjutnya adalah pemberian kampuh, tanda jahitan serta keliman. Pemberian tanda kampuh biasanya  $1 \frac{1}{2}$  - 2 cm, sedangkan pada belahan ritsleting sebesar 3 – 4 cm. Pemotongan dilakukan setelah semua baguan 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 ketidaktepatan pada ukuran, maka masih bisa untuk bisa diperbaiki.

Langkah-langkah penjelujuran adalah sebagai berikut :

- a) Menjelujur bagian badan

- b) Menjelujur kup bagian depan
- c) Menjelujur setengah lingkaran tapis dengan TM
- d) Menjelujursisi
- e) Menjelujur *shoulder cape*
- f) Menjelujur bagian per bagian pola *shoulder cape*
- g) Menjelujur bagian lengan
- h) Menjelujur bagian kerung leher
- i) Menjelujur rit
- j) Menjelujur rok
- k) Menjelujur sisi rok
- l) Menyatukan antara bagian badan dan rok
- m) Menjelujur rit

#### 4) Evaluasi Proses I

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

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

Tabel 2. Evaluasi Proses I

<b>Aspek yang Diamati</b>	<b>Hasil Pengamatan</b>	<b>Cara Mengatasi</b>
Gelombang pada rok	Rok tidak terlihat mengembang seperti yang diinginkan	Menggunakan petikoot
Panjang gaun	Panjang gaun kurang 3cm	Kampuh pada potongan antara bagian badan dan rok

## 5) Penjahitan

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

## 6) Langkah-langkah Penjahitan dan Penyelesaian

## 1. Menjahit bagian badan

- Menjahit bagian kupnat TM (melakukan hal yang sama pada vuring)
  - Menjahit potongan pada bagian TB
  - Menjahit bagian detail (antara tapis dan bahan utama) pada bagian sisi
  - Menjahit bagian sisi busana (melakukan hal yang sama pada vuring)
  - Memasang kop BH
  - Menyatukan antara bahan utama dan vuring pada bagian atas busana
2. Menjahit rok *flare*
- Menjahit rok *flare* antara TM dan TB (melakukan hal yang sama pada vuring)
  - Menjahit bersih antara bahan utama, tile dan vuring
  - Menyatukan busana antara bagian badan dan rok
  - Memasang rit jepang
3. Menjahit shoulder cape
- Menyatukan potongan-potongan kain (melakukan hal yang sama pada vuring)
  - Menyambungkan antara kain bagian atas dan bawah (melakukan hal yang sama pada vuring)
  - Menyambungkan antara kain bagian bawah dengan lengan (melakukan hal yang sama pada vuring)

- Menjahit *turtle neck*
- Menyambungkan dengan vuring
- Menjahit rit
- Memasang kancing cetit

#### 4. Menjahit petikoot

- Menjahit antara tile dengan pola lingkaran dengan bahan dasar mengelilingi rok
- Menyambung tile
- Jahit kerut
- Jahit antara furing dan tile
- Menjahit ban pinggang
- Memasang kaitan

#### 7) Evaluasi Proses II

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

Tabel 3. Evaluasi Proses II

<b>Aspek yang Diamati</b>	<b>Hasil Pengamatan</b>	<b>Cara</b>
<i>Turtle neckshoulder cape</i>	Jatuhnya kerah terlalu tinggi	Dipendekkan dan disesuaikan seperti desain

### c. Evaluasi Hasil

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

## 3. Penyelenggaraan Pergelaran Busana

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

### a. Persiapan Gelar Busana

Persiapan yang dilakukan untuk Pergelaran Busana 2016 dengan tema “*Authenture*” antara lain :

#### a. Pembentukan Panitia Pergelaran Busana

Pembentukan panitia bertujuan agar pergelaran busana dapat terlaksana dengan baik dan lancar. Susunan kepanitiaan berasal dari mahasiswa pendidikan teknik busana dan teknik busana yang mengikuti proyek akhir pada tahun 2016 yang terdiri dari

mahasiswa S1 Reguler angkatan 2013, S1 Non Reguler angkatan 2013 dan D3 angkatan 2013. Semuanya berjumlah 103 orang.

Adapun susunan kepanitiaan dan tugas-tugasnya adalah sebagai berikut :

1) Ketua I

- a) Penanggung jawab umum jalannya kepanitiaan
- b) Mengatur dan mengarahkan gerak arah kepanitiaan
- c) Optimalisasi sumber daya yang ada
- d) Mengambil kebijakan yang bersifat internal dan eksternal tentang kepanitiaan

2) Ketua II

- a) Koordinasi dengan ketua 1 setiap rapat
- b) Perekutan panitia tambahan
- c) Mengolah info tiket pergelaran

3) Sekretaris

- a) Administrasi dan kerumahtanggaan panitia
- b) Membuat proposal kegiatan yang nantinya dipresentasikan sebelum dicetak
- c) Menentukan kebijakan terkait administrasi (surat-surat, menyusun program kerja informasi, dll)
- d) Pembuatan laporan pertanggung jawaban kepengurusan
- e) Pengelolaan dan pendampingan administrasi setiap kegiatan.

## 4) Bendahara I

- a) Menentukan kebijakan keuangan organisasi secara internal maupun eksternal
- b) Pengelolaan keuangan kepanitian secara umum dan menyeluruh
- c) Pengatur keuangan secara seimbang dan seefisien mungkin
- d) Pembuatan laporan keuangan kepanitian secara menyeluruh

## 5) Bendahara II

- a) Menentukan kebijakan keuangan organisasi secara internal maupun eksternal
- b) Mengkoordinir dan mengkomunikasikan setiap kegiatan yang dilaksanakan
- c) Menyusun laporan keuangan perkegiatan

## 6) Sie Sponsorship

- a) Mencari 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) SiePerlengkapan

- 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 mensurvei 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 setiap acara

13) Sie Penerima Tamu

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

14) Sie Juri

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

15) Sie Dekorasi

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

16) Sie Acara

- a) Membuat susunan acara secara detail

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

17) Sie Konsumsi

- 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 hariH
- d) Mengatur layout pengaturan makanan

18) Sie Model

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

19) Sie Makeup

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

20) Sie Floor Manager

- a) Koordinasi dengan sie acara dalam mengatur

serangkaian acara mulai dari perencanaan *grand juri* sampai hari H

- b) Membantu mengkoordinir penerima tamu dan tamu undangan pada hari H
- c) Mengkondisikan tempat duduk penonton dan tempat fotografer penertiban fotograferliar

#### 21) SieMusik

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

#### 22) SieBackstage

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

#### b. Menentukan tema

Dalam Proyek Akhir kali ini Mahasiswa Pendidikan Teknik Busana dan Teknik Busana D3 menciptakan busana pesta dengan tema “AUTENTHURE (Authenticity for Human Nature”). *Authenticity* 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 pergelaran 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 2016 dengan tema *Authenture* ini diselenggarakan pada hari Selasa, 19 April 2016. Acara dimulai pada pukul 18.30 WIB hingga selesai bertempat di Auditorium UNY.

e. Penentuan anggaran

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

Tabel 4. Anggaran Dana Pergelaran

NO	SIE	JUMLAH
1.	Ketua	Rp.450.000,-
2.	Sekretaris	Rp. 1.216.700,-
3.	Bendahara	Rp. 1.200.00,-
4.	Acara	Rp.3.383.300,-
5.	Konsumsi	Rp. 19.043.200,-
4.	Perlengkapan	Rp. 2.863.500,-
5.	Dokumentasi	Rp.3.500.000,-
6.	Humas	Rp.581.700,-
7.	Make up	Rp. 6.863.900,-
8.	Backstage & Floor	Rp. 40.500,-
9.	Model	Rp. 33.733.400,-
10.	Publikasi	Rp.1.085.696,-
11.	Booklet	Rp.16.553.800,-
12.	Sponsorship	Rp. 1.175.000,-
13.	Keamanan	Rp.149.000,-

14.	Dekorasi , sound & lighting	Rp. 24.500.000,-
15.	Juri	Rp. 2.731.500,-
.	<b>Jumlah</b>	<b>Rp. 119.959.596,-</b>

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

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

Untuk melancarkan jalannya acara, maka pada hari pelaksanaanya, yaitu pada hari Selasa, pada pukul 09.00 WIB diadakan gladi resik yang dihadiri oleh seluruh pengisi acara. Acara dimulai pada pukul 18.30 WIB, dan berikut ini adalah susunan acara pergelaran *Authenture*:

**Susunan acara**

**Selasa, 19 Januari 2016**

<b>No.</b>	<b>Waktu</b>	<b>Susunan Acara</b>	<b>PJ</b>	<b>Kebutuhan</b>	<b>Alokasi Waktu</b>
1.	06.00 – 07.00	Kedatangan panitia dan presensi	Semua Panitia	Presensi Panitia	45'
2.	07.00 – 08.00	Breafing panitia	Semua Panitia	Juknis dan Juklak	60'
3.	08.00 – 08.30	Persiapan GR	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'
5.	09.00 –	GR peragaan sesi II	1. Sie Acara	1. Musik	30'

	09.30		2. Sie Backstage dan Sound 3. Sie Dekor, lighting, dan sound 4. Sie Model	2. Backstage dan Sound 3. Stage dan Sound 4. List dan Nomer Model	
6.	09.30 – 10.00	GR peragaan sesi 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, Meja rias, kursi, dan cermin	240'
8.	10.00 – 10.10	GR MC (Welcome Greeting)	Sie Acara	Susunan acara, Narasi Acara	10'
9.	10.10 – 10.20	GR Sambutan	Sie Acara	Susunan acara, Narasi Acara	10'
10.	10.20 –	GR Penutup	Sie Acara	Susunan acara,	5'

	10.25			Narasi Acara	
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'
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, Meja rias, kursi, dan cermin	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'

### 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**

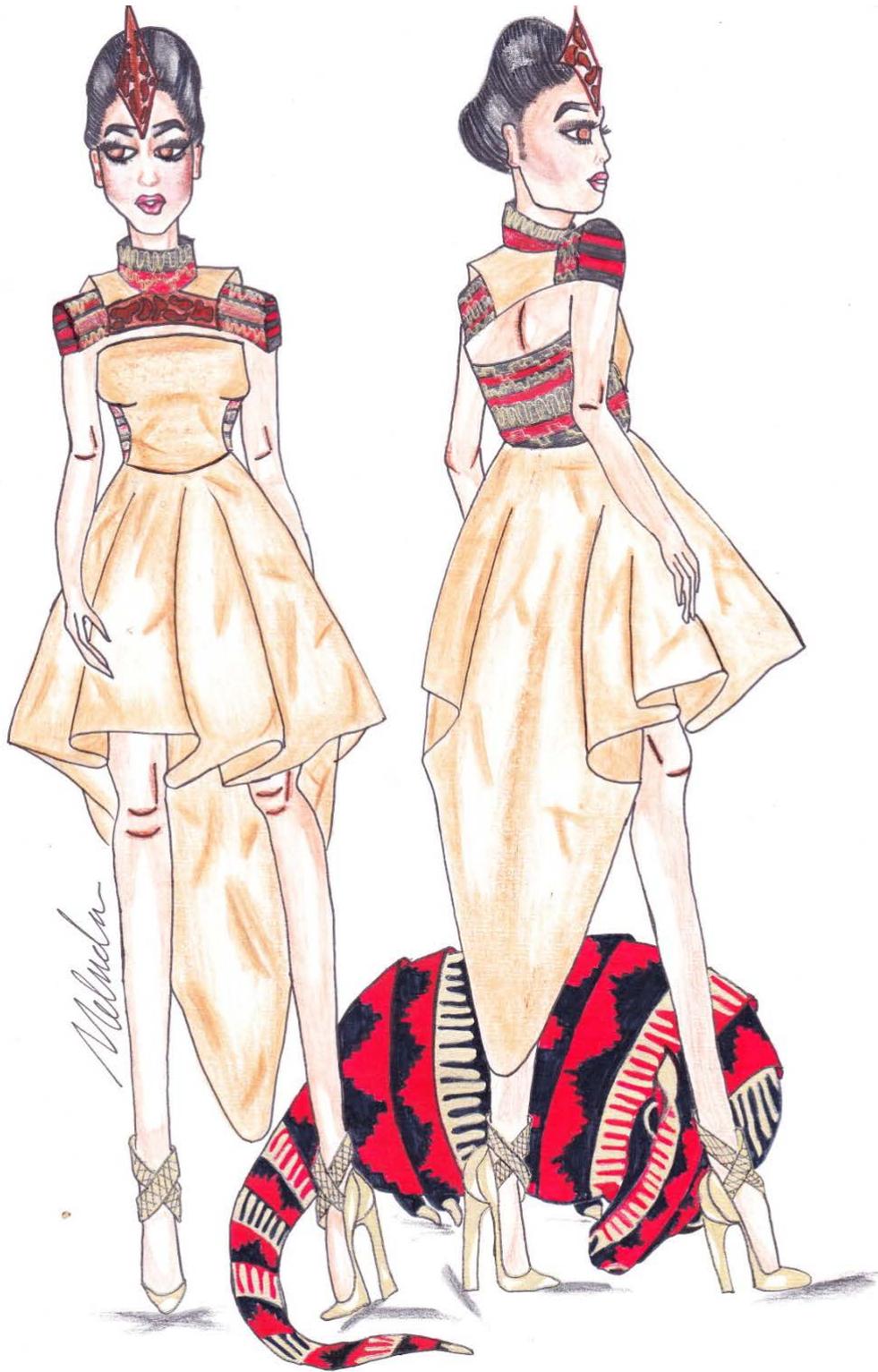
1. Juara Best Desain diraih oleh Selvana Heruka dengan no. urut 86 yang berjudul "The Praevia"

Dalam berlangsungnya acara terdapat beberapa kekurangan seperti, beberapa sie kurang koordinasi antara penanggungjawab 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 dengan sumber ide Trenggiling dengan trend refugium dan sub trend armadillo 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 Trenggiling. Unsur dari Trenggiling dituangkan pada bagian rok flare yang menerapkan bentuk dari Trenggiling itu sendiri. Bentuk perlindungan diri dituangkan dalam shoulder cape. Untuk menambah kesan mewah dan keindahan busana dilengkapi dengan butiran mutiara emas sebagai hiasannya.

Jenis bahan yang digunakan untuk membuat busana pesta malam wanita dewasa ini adalah kain crepe, tile, dan Tapis Lampung.

Warna yang dipilih adalah warna cream yang memberi kesan dingin dan hangat. Sedangkan warna merah keemasan dari kain Tapis memiliki sisi ketegasan pada struktur motif yang dimilikinya.

Tekstur dari bahan crepe yang sudah dimodifikasi menjadi bahan baru melalui Teori Pengembangan Transformasi memiliki tektur sedikit kaku dan berat. Sedangkan untuk kain Tapis Lampung adalah tekstur yang sangat kasar dan berat.

Hiasan pada busana ini menggunakan hiasan butiran mutiara emas yang ditaburi diseluruh busana.

Pelengkap busana yang digunakan adalah aksesoris di bagian kepala atau *headpiece* dengan material tembaga yang ditatah sedemikian rupa menyerupai tekstur kulit Armadillo.

### 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 59 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 umum, juara I, II, dan III, best favorite dan best design.

- 1) Juara Umum : Tessaria Kurnia Putri
- 2) Juara I S1 Reguler : Luthfi Mala'il Khusna
- 3) Juara I S1 Non Reguler : Ristriana Pratomy
- 4) Juara I D3 : Tessaria Kurnia Putri
- 5) Juara II S1 Reguler : Widia Pratiwi
- 6) Juara II S1 Non Reguler : Friska Paulus
- 7) Juara II D3 : Agustina Anggraini
- 8) Juara III S1 Reguler : Muthiah
- 9) Juara III S1 Non Reguler : Nasiha Al Sakina
- 10) 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 yaitu Resistance. Dalam penciptaan desain diperlukan adanya penghayatan dan pemahaman dari makna yang terkandung dalam tema yang diangkat. Penciptaan desain diawali dengan mengamati dan menetapkan sumber ide, kemudian dituangkan dalam bentuk moodboard yang lebih mudah dipahami agar desain dengan sumber ide yang telah dipilih. Setelah itu membuat design sketching, production sketching, dan fashion illustration.

## **2. Karya Busana**

Tahapan yang dilalui setelah pembuatan desain busana adalah merealisasikan desain dalam bentuk busna melalui beberapa proses. Proses pembuatan busana meliputi pengambilan ukuran badan model, pembuatan pola dasar, pecah pola, rancangan bahan dan harga, pemotongan bahan, pemberian tanda jahitan, penjelujuran, fitting I, penjahitan, fitting II, memasang hiasan, penilaian gantung, dan grand juri. Fitting I dilakukan pada saat busana masih jelujuran dengan tujuan jika setelah dievaluasi lalu lanjutkan dengan tujuan jika terdapat kesalahan ukuran dapat diperbaiki lagi tanpa merusak bahan. Setelah mengetahui kesalahan pada saat fitting satu busana pola dibenarkan dan dilanjutkan pada proses penjahitan busana sampai dengan penyelesaian dan pelengkap

busana 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-busana 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 59. 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 dengan sumber ide Trenggiling dalam pergelaran busana *AUTHENTURE* dapat diambil kesimpulan sebagai berikut :

1. Penciptaan Desain Busana Pesta Malam dengan sumber ide Trenggiling 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 refugium* dengan sub *trend Armadillo* diterapkan pada bagian shoulder cape dengan struktur berbuku dan pelengkap busana dengan material tembaga, sumber ide Trenggiling yang diterapkan pada rok flare yang menerapkan bentuk ekor Trenggiling itu sendiri, dengan *style Exotic Glamour*. Sehingga dihasilkan desain busana yang dituangkan dalam *fashion illustration*.
2. Pembuatan Busana Pesta Malam untuk Wanita Dewasa dngan Sumber Ide Trenggiling 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 *two piece* yaitu gaun dan *shoulder cape* berupa busana pesta malam wanita dewasa dengan sumber ide Trenggiling. Bersiluet *A-Line* dengan hiasan butiran mutiara emas yang ditaburi diseluruh busana, kerah yang dipasangkan adalah kerah *turtleneck* dan blouse berupa *bustier*. Menggunakan kain crepe berwarna cream untuk mididress dan kain tradisional Tapis Lampung.

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

## B. Saran

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

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

## DAFTAR PUSTAKA

- Bestari, Afif Ghurub. 2011. *Menggambar Busana dengan Teknik Kering*. Yogyakarta: PT. Intan Sejati Klaten
- Karomah, Prapti dan Sicilliasawitri. 1998. *Pengetahuan Busana*. Yogyakarta: IKIP Yogyakarta.
- Khayati, Enny Z. 1998. *Teknik Pembuatan Busana III*. Yogyakarta : IKIP Yogyakarta.
- Poespo, Goet. 2009. *A to Z istilah Fashion*. Jakarta: PT. Gramedia Pustaka Utama
- Porrie, Muliawan. 1985. *Konstruksi Pola Busana Wanita*. Jakarta: Gagas Media
- Riyanto, Arifah A. 2003. *Teori Busana*. Bandung: Yapendo
- Rusli, Kartini dkk. 1984. *Konstruksi Pola*. Jakarta: PT. Gramedia Pustaka Utama
- Sicilliasawitri. 1998. *Pengetahuan Busana*. Yogyakarta : IKIP Yogyakarta.
- Soekarno. 2004. *Membuat Pola Busana Tingkat Dasar*. Jakarta: PT. Gramedia Pustaka
- Wacik, MH. 1995. *Bina Busana Buku I*. Jakarta: Gramedia Pustaka Utama
- \_\_\_\_\_. 2003. *Bina Busana Buku II*. Jakarta: Gramedia Pustaka Utama
- Widarwati, Sri. 2000. *Desain Busana II*. Yogyakarta: Diktat IKIP Yogyakarta
- \_\_\_\_\_, dkk. 2000. *Desain Busana I*. Yogyakarta: Diktat IKIP Yogyakarta
- Widjingsih, dkk. 1994. *Konstruksi Pola Busana*. Yogyakarta: IKIP Yogyakarta
- Yuliati, Nanie Asri. 1993. *Teknologi Busana*. Yogyakarta : IKIP Yogyakarta.

**L  
A  
M  
P  
I  
R  
A  
N**



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**



**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 Pergelaran



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 Khusna
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 : Zulaiifah

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-			Rp 75.000

	2016			
	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 desainer	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 desainer	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
			<b>Total</b>	<b>Rp 450.000,00</b>
Sekretaris	Stempel			Rp 70.000,00
	Foto Copy Sekretaris 3			Rp 81.200,00
	Keperluan Sekretaris 1			Rp 17.000,00
	Keperluan Sekretaris 2			Rp 503.800,00
	Keperluan Sekretaris 3			Rp 54.700,00
	Cetak Sertifikat			Rp 390.000,00
	Jilid LPJ			Rp 100.000,00
			<b>Total</b>	<b>Rp 1.216.700,00</b>
Bendahara	Sewa auditorium			Rp 1.200.000,00
			<b>Total</b>	<b>Rp 1.200.000,00</b>
Sie Acara	DP Vee Band			Rp 500.000,00

	MC Grand Juri			Rp 150.000,00
	Vandel Designer tamu			Rp 360.000,00
	DP VeeTari			Rp 300.000,00
	Vee MC			Rp 1.000.000,00
	PelunasanVeeTari			Rp 300.000,00
	PelunasanVee Band			Rp 500.000,00
	Sewa Set Drum			Rp 200.000,00
	Fotocopy & Q-card MC			Rp 73.300,00
			<b>Total</b>	<b>Rp 3.383.300,00</b>
Konsumsi	Snack (Pengukuran)			Rp 235.000,00
	Snack (Fitting 1)			Rp 320.000,00
	Konsumsi foto booklet			Rp 1.012.000,00
	Konsumsi Penilaian Grand Juri			Rp 1.068.000,00
	Konsumsi Penilaian Gantung			Rp 332.000,00
	Air Mineral			Rp 1.080.000,00

	Snack dan makan H-1			Rp 1.362.000,00
	Keperluan Konsumsi			Rp 221.700,00
	Konsumsi Hari-H			Rp 13.412.500,00
			<b>Total</b>	<b>Rp 19.043.200,00</b>
Perlengkapan	Air mineral untuk stimer			Rp 16.200,00
	Trash bag			Rp 8.100,00
	Air mineral untuk stimer			Rp 8.100,00
	Trash bag			Rp 48.600,00
	Plester luka			Rp 3.000,00
	Sketsel			Rp 240.000,00
	Alat dan perlengkapan			Rp 1.750.000,00
	Perlengkapan			Rp 573.000,00
	Keperluan perkap			Rp 41.500,00
	Vee Supir			Rp 175.000,00
			<b>Total</b>	<b>Rp 2.863.500,00</b>
Dokumentasi	Dokumentasi Hari H			Rp 3.500.000,00

		=	<b>Total</b>	<b>Rp 3.500.000,00</b>
Humas	Print Pamflet			Rp 28.800,00
	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
			<b>Total</b>	<b>Rp 581.700,00</b>
Make Up	Membeli lipstik	50	Rp 30.000,00	Rp 1.500.000,00
	Hair Do Foto Booklet			Rp 2.340.000,00
	Keperluan foto booklet			Rp 102.000,00
	Keperluan grand juri			Rp 109.400,00
	Hijab & Hair Do Hari-H			Rp 2.800.000,00
	Face Papper			Rp 12.500,00
			<b>Total</b>	<b>Rp 6.863.900,00</b>

Backstage & Floor	Kertas HVS			Rp 18.000,00
	Print A4			Rp 12.500,00
	Kardus Voting			Rp 10.000,00
			<b>Total</b>	<b>Rp 40.500,00</b>
Model	Agency model			Rp 33.500.000,00
	Keperluan Model			Rp 220.800,00
	Print Grand Juri			Rp 12.600,00
			<b>Total</b>	<b>Rp 33.733.400,00</b>
Publikasi	KeperluanPublikasi			Rp 1.085.696,00
			<b>Total</b>	<b>Rp 1.085.696,00</b>
Booklet	DP Fotografer (foto booklet)			Rp 500.000,00
	Pelunasan fotografer			Rp 500.000,00
	Dp papper bag			Rp 400.000,00
	Pelunasan papper bag			Rp 320.000,00
	DP booklet			Rp 10.000.000,00
	Pelunasan booklet			Rp 4.800.000,00
	Keperluan Booklet			Rp 43.800,00

			<b>Total</b>	<b>Rp16.553.800 ,00</b>
Sponsorship	Transportasi dan pulsa			Rp 300.000,00
	Carity			Rp 500.000,00
	Wardrobe			Rp 375.000,00
			<b>Total</b>	<b>Rp 1.175.000,00</b>
Keamanan	Fotocopy			Rp 76.700,00
	Pembeliankain			Rp 22.300,00
	Keperluankeamanan			Rp 50.000,00
			<b>Total</b>	<b>Rp 149.000,00</b>
Dekorasi, Sound & Lighting	Dekorasi, Sound & Lighting hari H			Rp 24.500.000,00
			<b>Total</b>	<b>Rp 24.500.000,00</b>
Juri	DP Vandel			Rp 500.000,00
	Pelunasan vandel			Rp 2.200.000,00
	Keperluan Sie Juri			Rp 31.500,00
			<b>Total</b>	<b>Rp 2.731.500,00</b>

Mahasiswi yang tidak mengikuti TA/PA	1. Intan Fauzi 2. Erfana Uji C 3. Rr. Siti Sofia N K 4. Falasifa Listioni	4	222.000	Rp 888.000,00
			<b>Total</b>	<b>Rp 888.000,00</b>
			<b>Total Keseluruhan</b>	<b>Rp 119.959.596,00</b>

## Lampiran 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