



BUSANA PESTA MALAM DENGAN SUMBER IDE JEMBATAN
KAHAYAN KALIMANTAN TENGAH DALAM
PERGELARAN BUSANA *AUTHENTURE*

PROYEK AKHIR

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



Oleh
Agustina Anggraini
Nim.13514134010

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

PENGESAHAN

Proyek Akhir yang berjudul "Busana Pesta Malam Dengan Sumber Ide Jembatan Kahayan Kalimantan Tengah Dalam Pergelaran *Authenture*" ini telah dipertahankan di depan Dewan Penguji pada tanggal 2 Juni 2016 dan dinyatakan lulus.

DEWAN PENGUJI

| Nama | Jabatan | Tanda Tangan | Tanggal |
|------|---------|--------------|---------|
|------|---------|--------------|---------|

Enny Zuhni Khayati, M.Kes Ketua Penguji  23 JUNI 2016

Dra. Zahida Ideawati Sekretaris Penguji  23 JUNI 2016

Dr. Sri Wening  23 JUNI 2016



Yogyakarta,
Fakultas Teknik
Universitas Negeri Yogyakarta



Dr. Moch. Bruri Triyono

NIP. 19560216 198603 1 003 

PERSETUJUAN

Proyek Akhir yang berjudul “Busana Pesta Malam Dengan Sumber Ide Jembatan Kahayan Kalimantan Tengah Dalam Pergelaran *Authenture*” ini telah disetujui oleh pembimbing untuk diujikan.

Yogyakarta,

Dosen Pembimbing



Dra. Enny Zuhni Khayati, M.Kes
NIP. 19600427 19853 2 001

KEASLIAN KARYA

Saya yang bertanda tangan dibawah ini:

Nama : Agustina Anggraini

Nim : 13514134010

Jurusan : Teknik Busana

Judul : Busana Pesta Malam Dengan Sumber Ide Jembatan Kahayan

Kalimantan Tengah Dalam Pergelaran Busana *Authenture*

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

Yogyakarta, 2 Juni 2016

Yang menyatakan,

Agustina Anggraini

Nim. 13514134010

PERSEMBAHAN

Segala puji bagi Allah Subhanahu Wa Ta'ala, dengan penuh rasa syukur ku persembahkan karya sederhanaku untuk:

1. Abah dan Mama tercinta yang menjadi pelita penerang hidupku, terimakasih atas doa yang selalu dipanjatkan, segala bimbingan, kasih sayang, dan untuk nasehat sederhana namun begitu bermakna dalam segalanya.
2. Kedua Tanteku tersayang Tante Sri dan Tante Iyam yang selama ini sudah menjagaku, terimakasih atas semangat dan doa yang selalu dipanjatkan.
3. Abang Didit, Abang Andri dan Kakak Ery yang sangat mendukung, memacuku untuk selalu semangat dan selalu membantuku.
4. Ibu Enny Zuhni Khayati yang telah sangat membantu menyelesaikan tugas akhirku.
5. Sahabatku di Kalimantan Tengah yang sangat kurindukan Winda Veronica, Arisa Kuncoro, Syahmaya Indrawati, terimakasih atas semangat yang selalu kalian berikan.
6. Teman-teman Pendidikan Teknik Busana dan Teknik Busana angkatan 2013.
7. Almamaterku Universitas Negeri Yogyakarta yang selalu menginspirasi, pencetak generasi-generasi yang taqwa, mandiri dan cendikia.

MOTTO

“dimana ada kemauan disitu ada jalan”

ABSTRAK

BUSANA PESTA MALAM DENGAN SUMBER IDE JEMBATAN KAHAYAN KALIMANTAN TENGAH DALAM PERGELARAN BUSANA AUTHENTURE

Oleh :

Agustina Anggraini
Nim. 13514134010

Proyek Akhir ini bertujuan agar mahasiswa dapat: (1) mencipta desain busana pesta malam dengan sumber ide jembatan Kahayan Kalimantan tengah dalam pergelaran busana *Authenture*; (2) membuat busana pesta malam dengan sumber ide jembatan Kahayan Kalimantan tengah dalam pergelaran busana *Authenture*; (3) menyelenggarakan pergelaran busana *Authenture* dan menampilkan busana pesta malam dengan sumber ide jembatan Kahayan Kalimantan tengah.

Penciptaan busana pesta malam dengan sumber ide jembatan Kahayan kalimantan tengah dalam pergelaran authenture ini dibuat dengan tahapan yang meliputi: (1) proses penciptaan desain diawali dengan pencarian inspirasi, persiapan alat dan bahan mendesain, membuat *moodboard*, penyajian desain busana *presentation drawing*, maupun gambar desain hiasan; (2) proses pembuatan busana, yang harus melalui tiga tahap yaitu: (a) persiapan, yang terdiri dari pembuatan gambar kerja, pengambilan ukuran, pembuatan pola, perancangan bahan dan kalkulasi harga; (b) pelaksanaan, yang terdiri dari peletakkan pola pada bahan, pemotongan bahan dan pemberian tanda jahitan, penjelujuran, evaluasi proses I, penjahitan, menghias busana, dan evaluasi proses II; (c) evaluasi hasil yang merupakan penilaian secara keseluruhan busana yang telah dijahit; (3) penyelenggaraan pergelaran busana dengan tema *Authenture*, yang melalui tiga tahap yaitu: (a) persiapan, yang meliputi pembentukan panitia, menentukan tema pergelaran, menentukan tujuan pelaksanaan, sumber dana, dewan juri, dan menentukan waktu dan tempat pergelaran; (b) pelaksanaan, yang meliputi penilaian gantung, grand juri, dan pergelaran busana dengan tema *Authenture*; (c) evaluasi pelaksanaan.

Hasil dari Proyek Akhir ini adalah: (1) terciptanya desain busana pesta malam dengan sumber ide jembatan Kahayan kalimantan tengah dengan tema humane dan subtema mekatronika; (2) terwujudnya karya busana berupa busana pesta dengan teknik jahit yang halus, dan dengan *look elegan* model *backless* menggunakan krah tegak serta menggunakan teknik *smock* pada bagian roknya; (3) terlaksananya pergelaran busana dengan tema *Authenture* yang dilaksanakan di Auditorium UNY pada hari selasa, tanggal 19 April 2016 dengan di ikuti 103 mahasiswa.

Kata kunci: busana pesta malam, pergelaran busana, *Authenture*

KATA PENGANTAR

Puji dan syukur penyusun haturkan kehadiran Allah SWT yang telah melimpahkan rahmat dan karunia-Nya kepada penyusun, sehingga diberi kemudahan dalam membuat laporan Proyek Akhir.

Laporan Proyek Akhir ini penyusun buat untuk memperoleh gelar Ahli Madya Teknik. Dalam pembuatan laporan ini penyusun tidak lupa mengucapkan terimakasih untuk semua pihak yang telah membantu dalam pembuatan dan penyelesaian laporan Proyek Akhir ini. Ucapan terimakasih penyusun sampaikan kepada:

1. Dra. Enny Zuhni Khayati, M.Kes, selaku dosen pembimbing Proyek Akhir yang telah memberikan masukan-masukan yang bermanfaat selama pembuatan karya dan pembuatan laporan.
2. Dra. Zahida Ideawati selaku sekretaris penguji Proyek Akhir.
3. Dr. Sri Wening selaku dosen penguji Proyek Akhir.
4. Triyanto, M. A. selaku ketua program studi teknik busana Fakultas Teknik Universitas Negeri Yogyakarta.
5. Dr. Mutiara Nugraheni selaku ketua jurusan Pendidikan Teknik Boga Dan Busana Fakultas Teknik Universitas Negeri Yogyakarta.
6. Dr. Moch Bruri Triyono selaku dekan Fakultas Teknik Universitas Negeri Yogyakarta.
7. Semua pihak yang telah memberikan bantuan sampai terselesaiannya Proyek Akhir ini.
8. Almamater Universitas Negeri Yogyakarta.

Penyusun sangat mengharapkan kritik dan saran dari semua pihak yang membaca laporan ini. Semoga laporan ini dapat bermanfaat bagi saya khususnya dan bagi pembaca pada umumnya.

Yogyakarta, 2 Juni 2016

Agustina Anggraini

DAFTAR ISI

| | |
|--|------|
| HALAMAN SAMPUL..... | i |
| HALAMAN PENGESAHAN..... | ii |
| HALAMAN PERSETUJUAN..... | iii |
| HALAMAN KEASLIAN KARYA..... | iv |
| HALAMAN PERSEMPAHAN..... | v |
| HALAMAN MOTTO..... | vi |
| ABSTRAK..... | vii |
| KATA PENGANTAR..... | viii |
| DAFTAR ISI..... | x |
| DAFTAR TABEL..... | xii |
| DAFTAR GAMBAR..... | xiii |
| DAFTAR LAMPIRAN..... | xiv |
| BAB I PENDAHULUAN..... | 1 |
| A. Latar belakang penciptaan..... | 1 |
| B. Batasan istilah..... | 3 |
| C. Rumusan penciptaan..... | 4 |
| D. Tujuan penciptaan..... | 5 |
| E. Manfaat penciptaan..... | 5 |
| BAB II DASAR PENCIPTAAN KARYA..... | 7 |
| A. Tema penciptaan..... | 7 |
| B. Trend..... | 8 |
| 1. <i>Biopop</i> | 8 |
| 2. <i>Humane</i> | 9 |
| 3. <i>Colony</i> | 13 |
| 4. <i>Refugium</i> | 14 |
| C. Sumber ide..... | 16 |
| 1. Pengertian sumber ide..... | 16 |
| 2. Penggolongan sumber ide..... | 16 |
| 3. Sumber ide jembatan Kahayan..... | 17 |
| 4. Pengembangan sumber ide..... | 19 |
| D. Desain busana..... | 20 |
| 1. Prinsip penyusunan moodboard..... | 20 |
| 2. Unsur dan prinsip desain..... | 21 |
| 3. Teknik penyajian gambar..... | 28 |
| E. Busana pesta..... | 33 |
| 1. Deskripsi busana pesta..... | 33 |
| 2. Bahan busana..... | 35 |
| 3. Pola busana..... | 35 |
| 4. Teknologi busana..... | 38 |
| 5. Hiasan busana..... | 44 |
| F. Pergelaran busana..... | 49 |
| 1. Pengertian pergelaran busana..... | 49 |
| 2. Tujuan penyelenggaraan pergelaran busana..... | 50 |

| | |
|---|------------|
| BAB III KONSEP PENCIPTAAN KARYA..... | 51 |
| A. Konsep penciptaan desain..... | 51 |
| 1. Penerapan unsur..... | 53 |
| 2. Penerapan prinsip..... | 54 |
| B. Konsep pembuatan busana..... | 56 |
| C. Konsep penyelenggaraan pergelaran..... | 58 |
| BAB IV PROSES, HASIL DAN PEMBAHASAN..... | 61 |
| A. Proses..... | 61 |
| 1. Proses penciptaan desain..... | 61 |
| 2. Pembuatan busana..... | 66 |
| 3. Penyelenggaraan pergelaran busana..... | 94 |
| B. Hasil..... | 124 |
| 1. Desain..... | 124 |
| 2. Busana..... | 125 |
| 3. Pergelaran busana..... | 126 |
| C. Pembahasan..... | 127 |
| 1. Penciptaan desain..... | 127 |
| 2. Karya busana..... | 128 |
| 3. Penyelenggaraan pergelaran busana..... | 129 |
| BAB V KESIMPULAN DAN SARAN..... | 124 |
| A. Kesimpulan..... | 131 |
| B. Saran..... | 132 |
| DAFTAR PUSTAKA..... | 135 |
| LAMPIRAN..... | 136 |

DAFTAR TABEL

| | |
|----------------------------------|-----|
| Tabel 1. Rancangan harga..... | 85 |
| Tabel 2. Evaluasi proses I..... | 89 |
| Tabel 3. Evaluasi proses II..... | 92 |
| Tabel 4. Daftar panitia..... | 100 |
| Tabel 5. Sumber dana..... | 109 |
| Tabel 6. Susunan acara..... | 112 |
| Tabel 7. Kejuaraan..... | 126 |

DAFTAR GAMBAR

| | |
|--|----|
| Gambar 1. Tema humane..... | 10 |
| Gambar 2. Palet warna humane..... | 11 |
| Gambar 3. Contoh tekstur bahan humane..... | 12 |
| Gambar 4. Jembatan Kahayan..... | 18 |
| Gambar 5. Design sketching..... | 64 |
| Gambar 6. Presentation drawing..... | 65 |
| Gambar 7. Gambar kerja..... | 67 |
| Gambar 8. Pola dasar badan sistem so'en..... | 69 |
| Gambar 9. Pola dasar rok sistem so'en..... | 72 |
| Gambar 10. Pola dasar gaun..... | 74 |
| Gambar 11. Mengubah pola sesuai desain..... | 75 |
| Gambar 12. Pecah pola..... | 76 |
| Gambar 13. Rancangan bahan kain lasensa warna abu-abu..... | 80 |
| Gambar 14. Rancangan bahan kain lasenza warna abu abu..... | 81 |
| Gambar 15. Rancangan bahan kain lasenza warna merah..... | 82 |
| Gambar 16. Rancangan bahan kain lurik..... | 83 |

DAFTAR LAMPIRAN

| | |
|--|-----|
| Lampiran 1. Logo authenture..... | 136 |
| Lampiran 2. Desain pamflet..... | 137 |
| Lampiran 3. Desain tiket..... | 138 |
| Lampiran 4. Desain undangan..... | 139 |
| Lampiran 5. Photoshot tampak depan dan belakang..... | 140 |
| Lampiran 6. Detail busana..... | 141 |
| Lampiran 7. Photoshot model di stage..... | 142 |
| Lampiran 8. Model dan desainer di stage..... | 143 |
| Lampiran 9. Stage authenture..... | 144 |

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Penciptaan

Busana merupakan bagian terpenting didalam kehidupan manusia, sebab hal ini kebutuhan pokok yang harus terpenuhi. Perubahan zaman membawa perubahan besar dalam kehidupan dan peradabannya. Semakin maju teknologi semakin tinggi pula ilmu pengetahuan yang membuat masyarakat semakin kreatif. Perubahan zaman juga yang mengakibatkan kebutuhan masyarakat meningkat baik kebutuhan pokok maupun kebutuhan pelengkap. Begitu pula dengan kebutuhan akan busana yang tidak hanya sekedar untuk memenuhi prasyarat saja tetapi banyak yang telah berbusana sesuai dengan kesempatan. Busana tidak hanya berfungsi praktis yaitu melindungi tubuh dari pengaruh luar (panas matahari, kuman penyakit, rasa dingin, dan sebagainya), busana juga berfungsi estetis sebagai penambah keindahan penampilan. Pemilihan busana dikatakan baik jika sesuai kesempatan, karakter si pemakai, dan *trend mode*. *Trend mode* tersebut tercipta karena masyarakat semakin kreatif dalam menciptakan mode dan desain yang beraneka ragam. Salah satu busana yang memiliki beragam bentuk siluet dan desain adalah busana pesta.

Busana pesta merupakan busana yang dipakai pada kesempatan pesta baik pesta pagi, sore maupun malam. Pembuatan busana pesta juga berbeda dengan busana lainnya, karena harus detail dan hati-hati. Dalam

pemilihan bahan juga bervariasi, dari bahan yang murah hingga bahan yang mahal dan berkualitas sehingga terlihat indah dipandang. Begitu pula dalam pemilihan warna bisa menggunakan warna-warna cerah maupun gelap sesuai dengan kesempatan. Salah satu jenis busana pesta adalah busana pesta malam.

Busana pesta malam adalah busana yang dikenakan pada kesempatan malam hari yang menggunakan bahan berkualitas tinggi dan dilengkapi dengan hiasan yang bagus dan indah sehingga terlihat lebih istimewa dibandingkan dengan busana lainnya. Selama ini busana pesta itu identik dengan *longdress* atau gaun panjang padahal busana pesta dapat pula dibuat dengan desain yang ukurannya lebih pendek namun tetap santun, *trendy*, menarik, dan istimewa. Busana pesta malam perlu tampil lebih *elegant* dan lebih *glamour* dari busana pesta siang. Sehubungan dengan itu maka sesuai dengan palet warna dari *subtrend mekatronika* yang dipilih maka warna sebagian besarnya abu-abu pada kain yang agak tebal dengan rekayasa pembuatan bahan dengan teknik *smock* untuk bagian bawah gaun yang akan memberikan alternatif pilihan desain busana pesta malam untuk remaja yang sangat *trendy*, unik dan menarik. Pada bagian atas gaun dikombinasi dengan bahan lurik garis-garis warna hitam dan abu-abu dan diberi aksen warna merah pada bagian leher yang membuat busana pesta malam sangat menarik.

Kemajuan era modernisasi membuat remaja dalam berbusana terpengaruh budaya eksternal dan melupakan budaya lokal, untuk itu

penyusun memadukan busana modern dengan tidak melupakan budaya lokal, sehingga penyusun membuat busana pesta malam dengan menggunakan bahan lurik. Lurik merupakan nama kain yang melambangkan kesederhanaan, sederhana dalam penampilan namun sarat dengan makna yang mengandung cita-cita dan harapan. Dengan menggunakan kain lurik penyusun berharap busana pesta malam yang penyusun ciptakan menjadi busana yang diterima oleh masyarakat dan memiliki daya pakai yang tinggi serta dapat mengembangkan budaya lokal.

Dalam kesempatan ini penyusun menciptakan busana pesta malam terinspirasi dari Jembatan Kahayan yang merupakan ikon di Kalimantan Tengah. Jembatan sepanjang 640 m dan lebar 9 meter ini memiliki bentang busur berwarna merah sepanjang 150 m dan tinggi 36 m yang berada tepat di atas jalur pelayaran Sungai Kahayan. Pada malam hari jembatan ini terlihat lebih berwarna dengan lampu-lampu warna merah yang menghiasi badan jembatan yang memberikan kesan *glamour*. Jembatan Kahayan memiliki arti filosofi menganyam, merajut, merangkai, menyambung dan menyatukan 4 kabupaten yang terpisah oleh sungai Kahayan. Sehubungan dengan itu jembatan Kahayan memiliki manfaat yang sangat besar untuk masyarakat di Kalimantan Tengah.

Penyusun terinspirasi pada kekokohan jembatan tersebut yang berdiri sejak 15 tahun yang lalu. Jembatan Kahayan juga memiliki keistimewaan yaitu bentang busur berwarna merah yang memberi kesan romantis,

dimana pada sifatnya yang kokoh jembatan tersebut tetap memiliki sisi keromantisan. Sehingga dengan kekokohan dan keromantisan Jembatan Kahayan ini penyusun mencipta desain dengan konsep *smart elegant*.

Terinspirasi dari komponen-komponen besi yang saling menempel dengan sambungan yang masih kasar dan terlihat rumit berbentuk zig-zag, sehingga penyusun membuat busana pesta malam ini dengan teknik *smock* yaitu teknik jahit dengan cara berselang-seling menghubungkan satu titik dengan titik lainnya untuk memberikan motif zig-zag seperti yang terdapat pada Jembatan Kahayan. Sederhana, tidak berkesan mewah namun jelas dirancang untuk kenyamanan *ergonomi* dengan tampilan busana yang ramping dan bersih (*ultra sleek*).

Dengan konsep desain *smart elegant*, menggunakan bahan tradisional serta teknik jahit *manipulating fabric* maka penyusun menampilkan busana pesta malam dengan sumber ide Jembatan Kahayan Kalimantan Tengah ini pada pergelaran *Authenture* untuk memenuhi salah satu persyaratan penyelesaian tugas akhir berjenjang D3. *Authenture* adalah sebuah istilah tertulis dalam filosofi seni dan psikologi sebagai sifat dasar atau bagian penting dari diri manusia yang diyakini telah menetap dalam waktu yang cukup lama dan beragam bentuk budaya.

B. Batasan Istilah

Penyusun membatasi pengertian istilah-istilah dari judul “Busana Pesta Malam Dengan Sumber Ide Jembatan Kahayan Kalimantan Tengah Dalam Pergelaran Busana *Authenture*”.

1. Busana Pesta Malam

Busana adalah segala sesuatu yang dikenakan pada tubuh dari ujung kepala sampai ujung kaki. Busana pesta malam adalah busana yang dikenakan pada kesempatan malam hari dan dibuat lebih istimewa dari busana lainnya, baik dalam hal bahan, desain, hiasan maupun teknik jahitannya.

2. Sumber ide

Sumber ide adalah suatu gagasan yang memunculkan ide-ide atau sesuatu yang baru yang sebelumnya belum pernah ada.

3. Jembatan Kahayan

Jembatan Kahayan merupakan *landmark* (ikon) Kota Palangkaraya, Provinsi Kalimantan Tengah.

4. Tema “*Authenture*” (*Autenticity For Human Nature*)

Authenticity for human nature adalah sebuah istilah tertulis dalam filosofi seni dan psikologi. *Authenticity* menggambarkan tingkatan kekuatan pribadi, spirit dan karakter seseorang dalam menghadapi pengaruh tekanan lingkungan eksternal. *Human nature* telah diartikan sebagai sifat ideal dalam diri manusia, berarti sebagai sifat dasar atau

bagian penting dari diri manusia yang diyakini telah menetap dalam waktu yang cukup lama dan beragam bentuk budaya.

Dari batasan istilah diatas dapat disimpulkan bahwa yang dimaksud dengan Busana Pesta Malam dengan Sumber Ide Jembatan Kahayan Kalimantan Tengah adalah busana yang dikenakan pada kesempatan malam hari yang dibuat lebih istimewa dari busana lainnya, baik dalam hal bahan, desain, hiasan maupun teknik jahitannya dengan sumber ide Jembatan Kahayan yang dipadukan dengan kain tradisional lurik dan ditampilkan dalam pergelaran busana dengan tema *Authenture*.

C. Rumusan Penciptaan

Berdasarkan uraian diatas dapat dirumuskan masalah sebagai berikut:

1. Bagaimana mencipta desain busana pesta malam dengan sumber ide Jembatan Kahayan Kalimantan Tengah dalam pergelaran busana *Authenture*?
2. Bagaimana membuat busana pesta malam dengan sumber ide Jembatan Kahayan Kalimantan Tengah dalam pergelaran busana *Authenture*?
3. Bagaimana menampilkan busana pesta malam dengan sumber ide Jembatan Kahayan Kalimantan Tengah?

D. Tujuan Penciptaan

Adapun tujuan yang ingin dicapai dalam proyek akhir ini adalah, dapat:

1. Mencipta desain busana pesta malam dengan sumber ide Jembatan Kahayan Kalimantan Tengah dalam pergelaran busana *Authenture*.
2. Membuat busana pesta malam dengan sumber ide Jembatan Kahayan Kalimantan Tengah dalam pergelaran busana *Authenture*.
3. Menyelenggarakan pergelaran busana *Authenture* dan menampilkan busana pesta malam dengan sumber ide Jembatan Kahayan Kalimantan Tengah.

E. Manfaat Penciptaan

1. Bagi penyusun
 - a) Dapat menambah pengetahuan dan wawasan serta keterampilan dalam pembuatan busana pesta malam.
 - b) Menerapkan kemampuan, keahlian dan pengetahuan yang dimiliki oleh penyusun dalam karya nyata.
 - c) Meningkatkan motivasi bagi penyusun dimasa yang akan *7ndust* untuk menciptakan suatu karya yang lebih baik.
 - d) Mendorong dan melatih penyusun untuk lebih kreatif dalam berkarya dan mensosialisasikan karyanya kepada masyarakat.
 - e) Sebagai wahana belajar keorganisasian dalam bentuk kepanitian pergelaran busana.

2. Bagi Program Studi

- a) Melahirkan calon desainer-desainer yang professional yang dapat bersaing dengan dunia usaha.
- b) Mensosialisasikan hasil karya cipta mahasiswa Program Studi Teknik Busana, Fakultas Teknik, Universitas Negeri Yogyakarta kepada masyarakat umum dan dunia industry.
- c) Melahirkan calon tenaga kerja yang terampil dan professional dalam setiap pekerjaannya.

3. Masyarakat dan Dunia Industri

- a) Memperoleh informasi mengenai eksistensi Program Studi Teknik Busana Universitas Negeri Yogyakarta.
- b) Mengetahui hasil karya cipta busana mahasiswa program studi Teknik Busana, Fakultas Teknik, Universitas Negeri Yogyakarta melalui pergelaran busana.

BAB II

DASAR PENCIPTAAN KARYA

Dalam menciptakan suatu karya busana terdapat beberapa tahapan, yaitu menentukan tema penciptaan, *trend*, sumber ide, membuat desain busana, memilih jenis busana, dan menampilkan busana dalam suatu pergelaran. Berikut penjelasannya:

A. Tema Penciptaan

Menurut Tarigan (1993:125) tema adalah pandangan dunia tertentu atau perasaan tertentu tentang kehidupan atau satu set tertentu dari nilai-nilai yang membentuk atau membangun/gagasan utama dari suatu karya. Sedangkan menurut Rusyana (1988:87) tema adalah dasar atau makna dari sebuah cerita, tema adalah cara hidup tertentu atau perasaan tertentu yang membentuk dasar dari gagasan utama atau membangun sebuah karya sastra, dan semua fiksi harus memiliki tema dasar atau yang menargetkan tujuan.

Berdasarkan pendapat diatas dapat disimpulkan bahwa tema adalah gagasan utama atau makna untuk membangun suatu karya. Tema merupakan sebuah seni yang perlu di apresiasi karena tema dapat membantu menentukan nilai apa yang terkandung dalam suatu karya.

Dalam sebuah pergelaran busana, sangatlah penting untuk dapat menentukan tema yang tepat karena akan berpengaruh besar pada bentuk

busana yang akan dibuat serta diperkenalkan kepada masyarakat baik praktisi mode maupun masyarakat umum.

Tema yang diangkat dalam pergelaran busana mahasiswa pendidikan teknik busana dan teknik busana adalah “*Authenture*”. Tema *Authenture* mengacu pada *trend fashion* tahun 2016 yaitu menggambarkan tingkatan kekuatan pribadi, spirit dan karakter seseorang dalam menghadapi pengaruh tekanan lingkungan eksternal yang diyakini telah menetap dalam waktu yang cukup lama dan beragam bentuk budaya.

Tema *Authenture* terinspirasi dari hal-hal yang erat kaitannya dengan unsur keberagaman budaya nusantara, kemudian diwujudkan dalam busana pesta malam dengan kreativitas baru. Contoh penerapan tema *Authenture* dalam menginterpretasikan sebuah busana yaitu merancang sebuah busana dengan tujuan untuk membuat busana yang berbahan kombinasi kain tradisional untuk menjadi busana yang mewah dan bernuansa etnik meskipun busana tersebut berkombinasi dengan kain tradisional.

B. Trend

Trend adalah kecenderungan akan suatu gaya busana tertentu (Sri Widarwati, 2000:2). Dalam kehidupan *fashion* ditandai dengan perubahan-perubahan yang terjadi dalam kurun waktu tertentu. Perubahan yang mendasar pada mode merupakan bagian yang penting dan menyatu dengan

masyarakat. Perubahan busana ini mengacu pada Trend 2016 dengan 4 tema trend yaitu:

1. *Biopop*

Populasi manusia yang semakin bertambah kini semakin terancam kelangsungan hidupnya akibat meningkatnya sampah plastik yang merusak sumber daya alam, serta semakin minimnya sumber bahan pangan. *Biopop* diilhami oleh tampilan dalam foto-foto *mikroskopik* dunia renik seperti virus, bakteri, jamur, dan sebagainya, yang berasal dari temuan para laboratorium biologi. Keindahan berbagai bentuk bentuk *biomorfis* muncul dalam nuansa warna-warni cemerlang yang amat kaya. Sel-sel benda renik yang selama ini di anggap membawa penyakit dan menyebabkan kematian, kini justru diangkat oleh seniman dan desainer sebagai sumber ide yang segar. *Biopop* terbagi menjadi 4 sub tema yaitu *virology*, *monstrous*, *lumino-gel*, dan *toon-lab*.

2. *Humane*

Merespon teknologi yang sedemikian canggih sehingga menjadikan manusia sebagai objek semata. Prinsip kemanusiaan yang mementingkan ergonomi muncul di tema ini. Desain bisa terlihat rumit namun nyaman dikenakan, atau bisa juga sangat *simple* dan *logic*, manusiawi.

Keseharian manusia kini semakin dimudahkan dengan hadirnya perangkat *wearable technology*. *Wearable technology* yang sarat

dengan nilai kemanusiaan, sebagai perangkat canggih tidak lagi semata-mata menjadi piranti eksklusif. *Blueprintnya* seolah dapat dimiliki dan diterapkan oleh semua individu yang membutuhkannya.

Wearable technology ini menambah perbendaharaan bentuk baru dalam dunia mode. Konsep yang diusung dalam tema *humane* adalah konsep “makna kegunaan berpadu dengan kesenangan (*fun*)”. Tiruan bentuk unsur-unsur dari perangkat tersebut diterapkan pada busana, seolah turut memiliki fungsi penting dalam pemakaiannya. Hal ini di satu sisi ikut mengangkat rasa percaya diri pada pemakai *wearable technology*.

Body conscious, sporty, elegant, dan kesan *futuristic* hadir dalam tampilan busana yang ramping dan bersih (*ultra sleek*), seakan dirancang sebagai *second skin* bagi pemakainya. Kesan industrial muncul dari aksen berupa kombinasi serta permainan tekstur dan olah bahan, yang meniru unsur-unsur pada mesin (*joint/persendian, roda gerigi, dan sebagainya*). Seperti halnya pada *wearable technology*, detail ini di tempatkan secara cermat, fungsional dan ergonomis pada busana. *Humane* terbagi menjadi 3 sub tema yaitu *integral, exoplastic, dan mekatronika*.



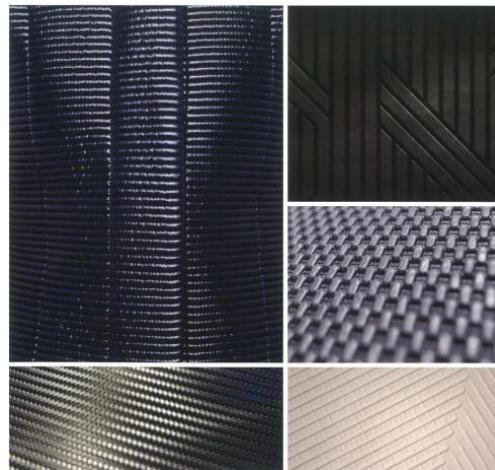
Gambar 1. Tema humane
(Sumber: *trend forecasting 2016/2017*)

Palet warna yang ditampilkan yaitu warna-warna dingin yang netral, adakalanya justru ditonjolkan dengan kombinasi atau aksen warna menor yang kontras. Warna abu-abu metalik yang muncul dalam berbagai intensitas akan menjadi warna penting.



Gambar 2. Palet warna human
(sumber: *trend forecasting 2016/2017*)

Dalam penerapannya, selalu ada unsur warna abu-abu yang memperkuat sistem *hi-tech*. Sederhana, tidak berkesan mewah namun jelas dirancang untuk kenyamanan ergonomi baik dengan serat-serat alam, maupun bahan hasil teknologi maju. Ada bahan yang halus, ada pula bahan yang kokoh namun kuat dan fleksibel. Bahan-bahan baru berdaya guna tinggi hasil temuan teknologi seperti *aramid*, plastic, silicon, kulit sintetis, dan lainnya juga banyak digunakan. Motif dan tekstur bahan yang dipilih adalah garis-garis serta bentuk geometris sederhana yang beraturan.



Gambar 3. Contoh tekstur bahan untuk tema humane
(sumber: *trend forecasting 2016/2017*)

Kesan *ultra sleek* terutama terlihat jelas tampak pada busana-busana bersiluet *body conscious*. Ditunjang dengan penerapan detail secara minimal, gaya ini kelihatan bersih dan rapi membungkus tubuh.

Seperti halnya struktur pada *wearable technology*, busana bertema Humani juga didesain agar fleksibel. Detail dan elemen dekoratif ditempatkan secara cermat, agar terasa ergonomis dan tidak mengganggu gerak.

Desainnya berangkat dari konsep praktis dan fungsional. Nilai fungsi pada desain-desain ini ditunjang dengan harmonisasi garis-garis sejajar yang ditempatkan secara elegan pada bagian sambungan atau tepi busana.

a) *Integral*

Mengambil kata dari perhitungan matematika dan banyak digunakan dalam ilmu fisika, sub tema ini menampilkan detail dan

tekstur produk dengan sangat presisi dan terlihat dirancang dengan teknologi tinggi. Garisnya *clean, elegant*, dan bernuansa metal.

b) *Exoplastic*

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

c) *Mekatronika*

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

3. *Colony*

Rusaknya ekosistem akibat ketidakstabilan atmosfer membuat kita berintrospeksi diri dan kembali belajar dari alam, untuk memperbaiki lingkungan yang telah tercemar. Impian untuk dapat kembali menikmati jernihnya langit dan air (*blue sky and blue water*), melahirkan konsep perlindungan diri secara modern dan sehat. Dengan cara meniru sistematika perlindungan habitat lain seperti kepompong, sarang lebah, sarang semut, sarang rayap, dsb; berubah pula konsep yang selama ini individualis menjadi sosiosentrism dan kebersamaan.

Semangat untuk kembali dan ramah kepada alam, dalam arsitektur diwujudkan dalam bentuk-bentuk yang menyerupai struktur sarang serangga dan kepompong. Indahnya rongga dan struktur yang mendominasi serta saling menopang dalam sarang tersebut juga menjadi ide utama *colony*.

Kesan sederhana dan *low profile* muncul dalam berbagai busana *semi-fitted* atau *loose*. Tidak dibutuhkan potongan pola yang rumit di sini, namun lebih diutamakan permainan tekstur dan eksplorasi bahan untuk menghadirkan bentuk-bentuk tiruan struktur jejaring (*web*) yang fleksibel dan saling berkait.

Motif-motif tak beraturan seperti retakan dan lapisan tanah, sarang semut, rongga tanah dan sebagainya diperoleh dari permainan teknik sayat-kait (*knit* dan *crochet*), ikat (*macramé*), cantum (*patchwork*), dan sulam usus. Efek terawang dan ringan memberi kesan romantic. Begitu luas kemungkinan yang diperoleh dari olah bahannya sehingga memperkaya *look* dan gaya busana. *Colony* terbagi menjadi 3 yaitu *termite, nestwork, dan molekul*.

4. *Refugium*

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

harus dilakukan, untuk menjembatani kesenjangan budaya asal dengan budaya bangsa pribumi.

Sebagai kaum nomaden yang hidup di abad modern, mereka melindungi diri dengan bekal perlengkapannya yang serba praktis. Meniru hewan-hewan berkulit keras, mereka siap dan sanggup untuk hidup berpindah kapan saja, di bawah tenda modern yang sederhana namun mampu menampung kemewahan individual.

Semangat *meditative* untuk tetap menjaga nilai moral para leluhur secara halus terasimilasi dengan budaya setempat. Dalam berbusana muncul bentuk-bentuk baru yang lahir sebagai perpaduan dari optimism gaya hidup yang praktis, romantisme kemewahan dan kemegahan di masa lalu, dengan serapan budaya setempat.

Gaya busana yang ditampilkan merupakan perpaduan antara *casual*, *sporty*, elegan dan *romantic*. Bentuk busana yang idenya diambil dari *pod look* cenderung sederhana, *loose*, dan *oversize* (kebesaran), sehingga memungkinkan menjadi busana *unisex*. Potongan *oversize* ini kadang dipadukan dengan busana *semi-fitted*. Di atasnya banyak ditonjolkan tekstur besar yang diterapkan melalui permainan rumit teknik lipat, ikat, anyam, *smock*, *interlace*, dsb. Motif-motif klasik serta symbol-simbol kemegahan dari berbagai budaya Islam dan Asia Tengah (India dan sekitarnya) juga tampil dalam ukuran besar, diterapkan dengan teknik *patchwork*, sulam, atau

cetak. *Refugium* terbagi menjadi 4 yaitu *interflex*, *armadillo*, *timurid*, *artistry*.

C. Sumber Ide

1. Pengertian Sumber Ide

“Sumber ide adalah segala sesuatu yang dapat merangsang lahirnya suatu kreasi baru” (Widjiningsih, 1990:70). Menurut Sri Widarwati dkk, (2000:58), “sumber ide adalah segala sesuatu yang dapat menimbulkan ide seseorang untuk menciptakan ide desain busana baru”. Sedangkan menurut Chodijah dan Wisri A. Mamdy (1982) “sumber ide adalah sesuatu yang dapat merangsang lahirnya kreasi baru”.

Berdasarkan pendapat di atas dapat disimpulkan bahwa sumber ide adalah segala sesuatu yang dapat merangsang lahirnya kreasi dan ide baru dalam desain suatu busana. Hal yang perlu dijadikan sumber ide menurut Sri Widarwati (1993:58), antara lain:

- a. Ciri khusus dari sumber ide, misalnya kimono jepang dimana cirri khususnya terletak pada bagian lengan dan leher.
- b. Warna dari sumber ide, misalnya warna merah dari bunga mawar.
- c. Bentuk atau siluet dari sumber ide, misalnya sayap burung garuda.
- d. Tekstur dari sumber ide misalnya pakaian wanita Bangkok bahannya terbuat dari sutra.

2. Pengolongan Sumber Ide

Menurut Sri Widarwati (1996:58), secara garis besar sumber ide dapat dikelompokan menjadi 3, yaitu:

- a. Sumber ide dari penduduk dunia atau pakaian daerah penduduk di Indonesia, seperti kebaya Jawa, kimono Jepang, pakaian penduduk Cina dan sebagainya.
- b. Sumber ide dari benda-benda alam seperti bentuk dan warna dari 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 sebagainya.

Dari ketiga kelompok tersebut tidak perlu diambil secara keseluruhan, akan tetapi dapat diambil bagian-bagian tertentu yang menjadi cirri khas atau keistimewaan lain dari sumber ide tersebut.

Untuk mengembangkan sumber ide yang akan dituangkan dalam penciptaan busana, hendaknya mengetahui detail-detail atau ciri-ciri khusus yang nantinya akan dipakai.

3. Sumber Ide Jembatan Kahayan

Jembatan Kahayan merupakan landmark (*icon*) Kota Palangkaraya, Propinsi Kalimantan Tengah. Palangkaraya sendiri merupakan kota terluas di Indonesia dengan luas sekitar 2.678 km persegi. Jembatan

Kahayan membelah Sungai Kahayan dan menghubungkan Kota Palangkaraya dengan 4 kabupaten : Kabupaten Barito Selatan, Barito Timur, Barito Utara dan Murung Jaya.

Jembatan sepanjang 640 m dan lebar 9 meter ini memiliki bentang busur berwarna merah sepanjang 150 m dan tinggi 36 m yang berada tepat di atas jalur pelayaran Sungai Kahayan.



Gambar 4. Jembatan Kahayan

(<http://www.datajembatan.com>)

Jembatan ini memiliki rangka dasar persegi berwarna kelabu, dan dipinggir pembatas jalan terpasang tameng atau perisai bermotif dayak. Pada malam hari jembatan ini terlihat lebih berwarna dengan lampu-lampu warna biru dan merah yang menghiasi badan jembatan. Jembatan Kahayan memiliki arti filosofi yang luas dan kokoh. Jembatan Kahayan dapat menganyam, merajut, merangkai, menyambung dan menyatukan 4 kabupaten.

4. Pengembangan Sumber Ide

Menurut Dharsono Sony Kartika (2004), “perubahan wujud dibedakan menjadi empat, yaitu *stilisasi*, *distorsi*, *transformasi*, dan *deformasi*”.

- a. *Stilisasi* merupakan cara penggambaran untuk mencapai bentuk keindahan dengan cara menggayaikan objek atau benda yang digambar, yaitu dengan cara menggayaikan kontur pada objek atau benda tersebut.
- b. *Distorsi* adalah penggambaran bentuk yang menekankan pada pencapaian karakter, dengan cara mengangkat wujud-wujud tertentu pada benda atau objek yang digambar.
- c. *Transformasi* adalah penggambaran bentuk yang menekankan pada pencapaian karakter, dengan cara memindahkan (*trans* = pindah) wujud atau figure dari objek lain ke objek yang digambar. Sehingga dapat dijelaskan bahwa transformasi merupakan perubahan bentuk tanpa meninggalkan ciri khasnya sehingga karakter asli masih dapat dikendalikan.
- d. *Deformasi* merupakan penggambaran bentuk yang menekankan pada interpretasi karakter, dengan cara mengubah bentuk objek tersebut dengan hanya sebagian yang dianggap mewakili, atau pengambilan unsur tertentu yang mewakili karakter hasil interpretasi yang sifatnya sangat hakiki.

Dalam pembuatan busana malam ini penyusun menggunakan konsep pengembangan ide secara deformasi dengan cara mengubah bentuk objek tersebut dengan hanya sebagian yang dianggap mewakili.

D. Desain Busana

1. Prinsip Penyusunan *Moodboard*

Moodboard merupakan sebuah benda atau sarana berupa papan atau bidang datar lainnya dengan berbagai bentuk (persegi, bulat, lonjong, segitiga dan lain sebagainya) yang didalamnya berisi kumpulan gambar-gambar, warna dan jenis benda yang dapat menggambarkan ide yang ingin diwujudkan oleh seorang desainer atau orang yang belajar busana. *Moodboard* merupakan salah satu media pembelajaran visual.

Moodboard sebagai media yang digunakan desainer dalam proses membuat karya memberikan peran yang sangat penting. *Moodboard* memberikan gambaran yang lebih jelas mengenai karya yang akan dibuat desainer. *Moodboard* berfungsi untuk:

- a) Memberikan gambaran mengenai tujuan dan manfaat yang akan diperoleh dari karya yang dibuat.
- b) Merumuskan berbagai macam ide yang semula bersifat abstrak menjadi sebuah desain karya yang konkret.
- c) Sebagai media pembelajaran.

d) Sebagai media perencanaan pada kegiatan industri khususnya industri busana dan kriya tekstil, seperti butik, industri garmen, atau industri kriya tekstil.

Wujud *moodboard* harus memiliki unsur-unsur, sebagai konsep dasar dalam mendesain diantaranya tema, bentuk, warna, ragam hias, tekstur dan *siluet*. Cara membuat *moodboard* dimulai dari menentukan tema, menyiapkan alat dan bahan, mengumpulkan gambar-gambar yang sesuai dengan tema, menggunting, menyusun, menempelkan serta menggambar desain. *Moodboard* dapat membantu menganalisis desain yang bermula dari pengetahuan sejarah, tema, lalu menganalisis bentuk, warna, ragam hias, tekstur dan siluet.

2. Unsur dan Prinsip Desain

“Unsur-unsur desain adalah segala sesuatu yang dipergunakan untuk menyusun suatu rancangan” (Sri Widarti, dkk, 2000:7). Menurut Chodiyah & Wisri A. Mamdy, unsur-unsur desain adalah garis, arah, ukuran, bentuk, nilai gelap terang, dan tekstur. Menurut Soekarno & Lanawati Basuki (2000:9), unsur pada rancangan adalah pengetahuan yang diperlukan untuk membuat atau menciptakan desain busana.

Berdasarkan uraian diatas dapat disimpulkan unsur- unsur desain adalah garis, arah, ukuran, bentuk, nilai gelap terang, tekstur, dan pengetahuan yang diperlukan untuk membuat atau menciptakan desain busana.

Unsur-unsur desain yaitu:

a) Garis

Garis adalah unsur yang tertua yang digunakan untuk mengungkapkan emosi dan perasaan seseorang (Sri Widarwati, 1993:7). Garis adalah penghubung dua buah titik (Arifah A. Riyanto, 2003 :28). Garis adalah unsur yang dapat dipergunakan untuk mewujudkan emosi, dan dengan garis pula dapat menggambarkan sifat sesuatu (Widjiningsih, 1982:3).

b) Arah

Setiap garis mempunyai arah dan tujuan, yaitu mendatar (*horizontal*), tegak lurus (*vertical*), dan miring (*diagonal*). Masing-masing arah memberikan pengaruh yang berbeda terhadap si pengamat (Sri Widarwati, 1993:8).

c) Bentuk

Menurut Sri Widarwati (1993:10), bentuk ada dua macam yaitu bentuk dua dimensi dan bentuk tiga dimensi. Bentuk dimensi adalah bidang datar yang dibatasi oleh garis, sedangkan bentuk 3 dimensi adalah ruang yang bervolume dibatasi oleh permukaan.

d) Ukuran

Menurut Prapti Karomah dan Sicilia Sawitri (1986:53) ukuran dalam busana terdapat pada ukuran bagian-bagian busana, misalnya ukuran lengan, ukuran rok, ukuran saku, ukuran manset dan lain-lain. Dalam membuat busana ukuran merupakan hal yang

sangat penting dan sangat dibutuhkan karena ukuran berfungsi membedakan panjang pendeknya suatu garis atau besar kecilnya suatu bentuk terhadap busana yang dihasilkan.

e) Nilai gelap terang

Menurut Sri Widarwati (1993:10) nilai gelap terang adalah suatu sifat warna yang menunjukkan apa warna itu mengandung hitam atau putih. Menurut Arifah A. Riyanto (2003:47) *value* atau nilai gelap terang memiliki hubungan dengan warna yaitu dari warna tergelap sampai dengan warna paling terang.

f) Warna

Warna sangat berpengaruh dalam desain busana, karena warna ini memiliki daya tarik tersendiri. Pemilihan warna yang kurang tepat dapat menimbulkan ketidakserasan dan ketidakindahan. Warna adalah unsur rupa yang paling mudah ditangkap oleh mata. Berdasarkan pengertian diatas, warna adalah sesuatu yang dapat mempengaruhi penglihatan yang disebabkan adanya pantulan cahaya.

g) Tekstur

Tekstur adalah sifat permukaan dari suatu benda yang dapat dilihat dan dirasakan. Tekstur permukaan benda tersebut antara lain kaku, lembut, kasar, halus, tebal, tipis dan tembus terang atau transparan (Sri Widarwati, 1993:53). Menurut Prapti Karomah dan Sicilia Sawitri (1986:53) tekstur adalah sifat permukaan suatu

bahan. Menurut Widjiningsih (1982:5) tekstur adalah sifat permukaan garis, bidang maupun bentuk.

Berdasarkan pengertian di atas, tekstur adalah sifat permukaan suatu bahan seperti kaku, lembut, kasar, halus, tebal, tipis dan tembus terang atau transparan.

Setiap unsur desain disusun sedemikian rupa sehingga menghasilkan sebuah gambar desain busana yang indah. Namun, kegiatan ini bukanlah pekerjaan yang mudah. Agar susunan setiap unsur terlihat indah diperlukan cara-cara tertentu yang dikenal dengan prinsip-prinsip desain. Prinsip-prinsip desain adalah suatu cara untuk menyusun unsur-unsur sehingga tercapai suatu perpaduan yang memberi efek tertentu (Sri Widarwati, 1993:15). Adapun prinsip-prinsip desain sebagai berikut.

a) Keselarasan

Desain dikatakan serasi apabila perbandingannya baik. Keselarasan adalah kesatuan diantara macam-macam unsur desain walaupun berbeda tetapi tiap-tiap bagian kelihatan bersatu (Sri Widarwati, 1993:15). Keselarasan adalah suatu asas dalam seni yang mencerminkan kesatuan melalui pemilihan dan susunan obyek dan ide-ide (Chodiyah dan Wisri A. Mamdy, 1982:25).

Berdasarkan pengertian di atas, keselarasan adalah suatu asas dalam seni yang mencerminkan kesatuan diantara macam-macam

unsur desain walaupun berbeda tetapi tiap-tiap bagian kelihatan bersatu.

Keselarasan dalam unsur desain adalah selaras dalam bentuk, selaras dalam tekstur dan selaras dalam warna.

b) Perbandingan (proporsi)

Proporsi pada suatu busana yaitu cara menempatkan unsur-unsur atau bagian-bagian busana yang berkaitan dengan jarak, ukuran, jumlah, tingkatan atau bidang pada suatu mode busana (Arifah A. Riyanto, 2003:52). Perbandingan digunakan untuk menampakkan lebih besar atau lebih kecil, dan memberi kesan adanya hubungan satu dengan yang lain yaitu pakaian dan pemakainya (Sri Widarwati, 1993:17).

c) Keseimbangan (*balance*)

Menurut Arifah A. Riyanto (2003:51) keseimbangan adalah pengelompokan bentuk, warna dan garis yang dapat menimbulkan perhatian yang sama antara kiri dan kanan atau terpusat pada salah satu sisi. Sedangkan menurut Sri Widarwati (1993:17) keseimbangan adalah pengaturan, penyusunan unsur-unsur desain pada busana secara baik sehingga tampak serasi pada pemakai, asas ini digunakan untuk memberikan perasaan ketenangan dan kestabilan.

d) Irama

Irama adalah suatu pandangan yang teratur pada busana dengan merangkaikan unsur garis, bentuk, warna dan bahan menjadi suatu busana yang indah sehingga mata bergerak dari satu unsur ke unsur yang lain secara teratur dan menimbulkan perasaan yang menyenangkan. Berdasarkan pengertian di atas, irama adalah pergerakan suatu bagian ke bagian lain dalam satu disain yang dapat mengalihkan pandangan mata.

e) Pusat Perhatian

Menurut Arifah A. Riyanto (2003:66) pusat perhatian pada desain busana adalah suatu bagian dari busana yang lebih menarik dari bagian-bagian lainnya. Desain busana harus mempunyai satu bagian yang lebih menarik dari bagian lainnya atau pusat perhatian. Pusat perhatian ini hendaknya ditempatkan pada suatu yang baik dari si pemakai (Sri Widarwati, 1993:21).

Penerapan prinsip-prinsip tersebut tidak dilakukan secara terpisah-pisah melainkan harus dengan satu kesatuan dalam suatu gambar desain. Seperti telah dijelaskan sebelumnya, prinsip-prinsip yang dimaksud adalah keselarasan, proporsi, keseimbangan, irama, aksen, dan pusat perhatian. Contohnya, ide busana wanita untuk kesempatan pesta dengan kerutan dan draperi. Agar busana tersebut terlihat selaras, bagian busana yang menggunakan kerut dan draperi tidak hanya satu bagian, tetapi tidak harus pula terlihat berlebihan. Hindari penggunaan

lipit tindas pada rok dan kerut pada lengan sebab akan terlihat tidak selaras. Demikian pula dengan garis hias. Apabila banyak menggunakan garis yang melengkung pada desain busana, sebaiknya disesuaikan disesuaikan dengan garis lain, misalnya garis leher atau ujung bawah busana. Buatlah kerah atau ujung bawah busana yang juga melengkung agar terlihat selaras.

Begitu juga dengan prinsip proporsi. Agar setiap bagian terlihat proporsional, susunlah setiap bagian tersebut dengan baik. Contohnya, orang yang bertubuh kurus, hindari penggunaan motif yang menimbulkan kesan tambah kurus misalnya motif garis vertikal. Penempatan setiap bagian juga perlu diperhatikan keseimbangannya, yaitu keseimbangan simetris atau asimetris.

Irama pada desain juga perlu diperhatikan, ada beberapa cara yang dapat digunakan untuk menentukan irama pada desain sebagaimana sudah dijelaskan sebelumnya. Misalnya jika ada pengulangan bentuk, seperti ada rimpel (kerut) kecil yang dibuat pada garis leher, sebaiknya diberi pengulangan dengan membuat rimpel kecil juga pada ujung lengan. Pemilihan salah satu irama yang diinginkan tersebut perlu pula memerhatikan adanya kesatuan pada setiap unsur yang ada dalam desain.

3. Teknik Penyajian Gambar

Teknik penyajian gambar merupakan salah satu cara yang digunakan untuk menyajikan suatu gambar desain sejelas mungkin kepada orang lain sehingga dapat memahami dan mengerti desain busana yang di buat. Adapun macam-macam teknik penyajian gambar, yaitu:

a) *Design Sketching*

Design sketching adalah suatu garis besar atau *outline* dari rancangan mode dengan menggunakan pensil, pena, atau alat tulis yang lain (Soekarno & Lanawati Basuki, 2003:134). Menurut Sri Widarwati (1993:72) beberapa hal yang perlu diperhatikan dalam menggambar disain sketsa yaitu:

1. Gambar sketsa jelas, tetapi tidak menggunakan detail-detail yang tidak berguna misalnya bagian-bagian seperti tangan, kaki dan kepala tidak perlu digambar lengkap.
2. Dapat dibuat langsung di atas kertas atau menggunakan kertas contoh proporsi tubuh.
3. Sikap (*pose*) lebih baik bervariasi, untuk memperlihatkan segi-segi yang menarik dari disain.
4. Di atas kertas seet, kita menggambar semua detail bagian busana seperhti krah, lengan, saku, hiasan dan lain-lain.

5. Pengembangan gambar dikerjakan diatas kertas seet yang sama, mungkin ada perubahan siluet atau variasi pada detail-detailnya.
6. Apabila timbul ide baru, ide yang lama tidak perlu dihapus tinggalkan saja dan mulai dengan model yang baru. Jadi dalam kertas seet ini ada beberapa model dengan detail-detail yang bervariasi.
7. Memilih desain yang disukai.

Berdasarkan pendapat diatas dapat disimpulkan bahwa *design sketching* adalah desain yang dibuat untuk mengembangkan ide-ide dan menerapkan pada kertas.

b) *Production Sketching*

Production Sketching adalah sketsa yang akan digunakan untuk tujuan produksi suatu busana (Sri Widarwati, 1993:75). *Production sketching* adalah desain yang dibuat oleh desainer yang akan diberikan kepada pembuat pola pada industri busana (Arifah A. Riyanto, 2003:139).

Menurut Sri Widarwati (1996:75) hal-hal yang perlu diperhatikan dalam pembuatan *production sketching* adalah :

- 1) Semua gambar harus digambar dengan jelas dan disertai keterangan yang lengkap.
- 2) Sikap *pose* tampak dari depan dan belakang dengan proporsi yang sebenarnya.

- 3) Hati-hati dalam menempatkan kup, saku, kancing, jahitan dan sebagainya.
- 4) Desain bagian belakang harus ada.
- 5) Apabila ada detail yang rumit digambar tersendiri.
- 6) Disertai dengan keterangan tentang desain yang tidak dapat dijelaskan dengan gambar atau *production sheet*.

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

c) *Presentation Drawing*

Presentation Drawing adalah desain yang dibuat oleh desainer untuk ditujukan pada para pelanggannya (Sri Widarwati, 1996). Menurut Arifah A. Riyanto (2003:144) desain presentasi adalah desain model busana yang digambarkan lengkap dengan warna atau corak kain pada pose tubuh tertentu yang dapat dilihat pada bagian muka dan belakang.

Menurut Sri Widarwati (1996:77) dalam penyajian dan pengaturan (*layout*) *presentation drawing* harus memperhatikan hal-hal berikut, yaitu:

- 1) Membuat sketsa dengan teliti.

- 2) Membuat seet bagian belakang (*back view*) yang digambar di atas proporsi tubuh atau gambar sebagian (*flat*).
 - 3) Beri sedikit keterangan tentang detail busana.
 - 4) Menempelkan contoh bahan pada seet, berukuran kurang lebih 2,5 cm x 2,5 cm.
- d) *Fashion Illustration*

Arifah A. Riyanto (2003:247) *Fashion Illustration* adalah menggambar desain model busana dengan proporsi tubuh lebih panjang yang bisaanya untuk dewasa digambar delapan kali tinggi kepala, digunakan untuk tujuan promosi. Menurut Sri Widarwati (1996:78) *fashion illustration* adalah suatu sajian gambar fashion yang dimaksudkan untuk tujuan promosi suatu desain.

Dari pengertian di atas yang dimaksud *fashion illustration* adalah suatu sajian gambar fashion yang digambar dengan proporsi lebih tinggi dengan pose sesuai desain, dimaksudkan untuk tujuan promosi suatu desain.

Menurut Soekarni & Lanawati Basuki (2003:3) dalam *fashion illustration* harus memperhatikan hal-hal sebagai berikut:

- 1) Menekankan penampilan model atau peragawati dengan sikap dan bentuk tubuh sangat diutamakan, pose dan proporsi tubuh memegang peranan penting, serta pose selalu berubah-ubah sesuai dengan trend mode yang sedang berlaku.

- 2) Menekankan kesan atau tipe dari model yang bersangkutan, misalnya ilustrasi desain busana harus tampak *feminine*, tampak ceria dan muda, tampak anggun dan berwibawa, atau tampak kekanak-kanakan.
- 3) Menekankan pada teknik penyelesaian pakaian, mengutamakan penampilan garis, serta jatuhnya bahan dan permukaan bahan atau tekstur dari bahan pakaian yang digunakan.

e) *Three Dimention Drawing*

Three Dimention Drawing adalah teknik penyajian gambar yang menggunakan bahan yang sebenarnya, gambar ini merupakan wujud busana yang sebenarnya dalam ukuran kecil (Sri A. Kamil, 1986:79). Sedangkan menurut Sri Widarwati (1986:79) *Three Dimention Drawing* adalah suatu sajian gambar yang menampilkan ciptaan desain busana dengan bahan sebenarnya, dibuat dalam 3 kenampakan (3 dimensi).

Dari pengertian diatas dapat diambil kesimpulan bahwa *Three Dimention Drawing* adalah teknik penyajian gambar yang menggunakan tekstil bahan yang sebenarnya.

Desain busana yang diselesaikan menggunakan bahan yang sesungguhnya dengan cara menyelipkan bahan tersebut pada bagian sisinya, untuk bagian yang menonjol diberi kapas, pada bagian belakang kertas diberi kertas lain untuk menutupi sisa kain atau kampuh sehingga kelihatan rapi.

Teknik ini dibuat untuk menunjukkan tekstil baru pada industri busana dan dibuat di atas proporsi secara ilustrasi dan tampak depan. Pada teknik ini untuk bagian gambar yang tidak diselesaikan dengan bahan harus diselesaikan dengan cat air atau dengan bahan lain.

E. Busana Pesta

1. Deskripsi Busana Pesta

Busana pesta adalah busana yang dikenakan pada kesempatan pesta baik pada waktu pagi/siang, maupun malam hari (Enny Zuhni Khayati, 1998:3). Busana pesta adalah busana yang dikenakan pada kesempatan pesta, dimana pesta tersebut dibagi menurut waktunya yakni pesta pagi, pesta siang, dan pesta malam (Prapti Karomah dan Sicilia Sawitri, 1986:10). Sedangkan menurut Sri Widarwati (1993) busana pesta adalah busana yang dikenakan pada kesempata pesta baik pesta pagi hari, pesta siang hari, maupun malam hari. Busana pesta dibuat dengan bahan yang bagus dengan hiasan yang menarik sehingga kelihatan istimewa. Teknik jahit dan penyelesaiannya menggunakan teknik halus dan bahan yang digunakan adalah bahan yang berkualitas. Berdasarkan pengertian di atas, yang dimaksud dengan busana pesta adalah busana yang dibuat secara istimewa dari bahan yang bagus dan hiasan yang menarik dengan teknik jahit dan penyelesaian teknik halus yang digunakan pada kesempatan pesta.

Menurut Sri Widarwati (1993:70) berdasarkan kesempatannya busana pesta digolongkan menjadi 3, yaitu:

a) Busana pesta pagi atau siang

Busana pesta pagi atau siang adalah busana yang dikenakan pada kesempatan pesta yang diadakan antara pukul 09.00-15.00. model busana ini bisaanya sederhana dibandingkan busana pesta malam. Pemilihan bahan untuk busana ini bisaanya bahan yang mempunyai sifat halus, lembut, tidak berkilau dan menyerap keringat. Untuk pemilihan warna menggunakan warna-warna muda dan cerah. Pelengkap busana ini bisaanya menggunakan sepatu hak tinggi dan tas yang tidak berkilau, perhiasan yang digunakan juga tidak terlalu berlebihan.

b) Busana pesta sore

Busana pesta sore adalah busana yang dikenakan pada kesempatan sore menjelang malam hari. Bahan yang digunakan adalah bahan yang bertekstur lembut dengan warna yang agak cerah namun tidak terlalu gelap dan tidak terlalu menyolok.

c) Busana pesta malam

Busana pesta malam adalah busana yang digunakan pada malam hari. Khusus untuk busana pesta ini pemilihan model, hiasan dan pelengkap yang digunakan lebih mewah.

2. Bahan busana

Bahan yang bisa digunakan untuk busana pesta antara lain beledu, kain renda, lame, sutra dan sebagainya (Sri Widarwati, 1993:70). Bahan yang digunakan untuk pembuatan busana bisaanya dipilih bahan-bahan yang berkualitas tinggi dan mampu menimbulkan kesan mewah. Bahan-bahan tersebut berupa bahan tembus terang, seperti brokat, tile, organdi, sifon, *georgette*, dan lain-lain (Enny Zuhni K, 1998).

Menurut Enny Zuhni Khayati (1998), ada empat hal yang perlu diperhatikan dalam pemilihan bahan busana, antara lain:

- a) Memilih bahan sesuai dengan model desain.
- b) Memilih bahan sesuai dengan kondisi pemakai.
- c) Memilih bahan sesuai dengan kesempatan pemakai.
- d) Memilih bahan sesuai dengan kenangan keluarga.

3. Pola busana

Pola busana adalah jiplakan bentuk badan seseorang yang bisaanya dibentuk dengan kertas (Z. D. Enna Tamimi, 1982:132). Sedangkan menurut pendapat Widjiningsih (1994:1) “pola busana terdiri dari beberapa bagian yaitu pola badan (blus), lengan, kerah, rok, kulot, celana yang masing-masing dapat diubah sesuai dengan model yang dikehendaki.

Menurut Widjiningsih (1994:3) metode pembuatan pola busana ada 2 macam, yaitu:

a) Metode *draping*

“*Draping* adalah cara membuat pola atau busana dengan meletakan kertas tela sedemikian rupa diatas badan seseorang yang akan dibuat busananya mulai dari tengah muka menuju ke sisi mengikuti bentuk badan dan model busana dengan bantuan jarum pentul. Dan untuk memperoleh bentuk yang sesuai dengan badan diberi lipatan. Sehingga hasil yang didapat antara bentuk badan muka dan belakang, bentuk rok muka dan belakang” (Widjiningsih, 1994:3).

Menurut Porrie Muliawan (1989) *draping* adalah meletakan selembar kain muslin atau kertas dilangsaikan pada boneka jadi dengan membuat beberapa lipit pada bahan jiplakan bentuk badan ini menjadi bentuk dasar pola busana.

Berdasarkan pendapat diatas dapat disimpulkan bahwa *draping* adalah cara membuat pola atau busana dengan meletakkan kertas tela atau kain yang langsung menempel pada bahan *mannequin* atau badan seseorang.

b) Konstruksi pola

“pola yang dibuat berdasarkan ukuran dari bagian-bagian badan yang diperhitungkan secara matematis dan digambar pada kertas sehingga tergambar bentuk muka, belakang, rok, lengan, kerah, dan lain sebagainya” (Widjiningsih, 1994:3). Dengan pola konstruksi tersebut dapat dibuat macam-macam bentuk model pakaian.

Pakaian dapat dipakai dengan nyaman jika ukuran yang diambil tepat.

Untuk memperoleh konstruksi pola yang baik sebelumnya kita harus menguasai beberapa hal, yaitu:

- 1) Cara mengambil macam-macam jenis ukuran harus tepat dan cermat.
- 2) Cara menggambar bentuk tertentu seperti garis leher, kerung lengan dan bagian rok harus luwes dan tak ada keganjilan.
- 3) Perhitungan pecahan dari ukuran yang ada dalam konstruksi pola harus dikuasai.

Pembuatan pola secara konstruksi pola ada beberapa sistem, yaitu sistem JHC Mayneke, sistem SO Engineer, sistem Charmant, sistem Muhawa, sistem dressmaking, sistem praktis dan sebagainya. Dalam pembuatan busana pesta malam kali ini penyusun menggunakan metode konstruksi pola, karena penggunaan metode konstruksi pola ini akan lebih mempermudah penyusun dalam hal mengubah model sesuai dengan desain yang dibuat, metode ini juga lebih teliti dan akurat dibandingkan sistem draping.

4. Teknologi busana

Teknologi busana adalah suatu cara atau teknik pembuatan busana adar hasilnya menarik dan nyaman dipakai (Nanie Asri Yulianti, 1993). Teknik-teknik dalam menjahit busana pesta adalah sebagai berikut:

- a) Teknologi penyambungan (kampuh)

Kampuh adalah kelebihan jahitan atau tambahan jahitan untuk menghubungkan dua bagian dari busana yang dijahit (Nanie Asri Yulianti, 1993). Menurut Radias Saleh & Aisyah Jafar (1991:56) kampuh terdiri dari dua macam, yaitu:

- 1) Kampuh buka

Kampuh buka adalah kelebihan jahitan dari dua bagian kain terbuka. Kampuh buka terdiri dari:

- a) Kampuh buka yang diselesaikan dengan diobras

Kampuh buka yang diselesaikan dengan diobras bisaanya dikerjakan pada pakaian wanita dewasa, pakaian pria (pada celana panjang) dan lebar kampur antara 1,5 cm – 2 cm.

- b) Kampuh buka yang diselesaikan dengan dijahit tepi tirasnya

Maksud penyelesaian dijahit tepi disini adalah pengganti obras, agar tepi kampuh tidak bertiras.

- c) Kampuh buka dengan dirompok

Kampuh ini sering digunakan pada pembuatan busana tailoring yaitu untuk penyelesaian kampuh busana yang tidak di *lining*.

- d) Kampuh buka yang diselesaikan dengan gunting zig-zag

Kampuh ini dikerjakan bisaanya pada pekerjaan tailoring yaitu kampuh busana pokoknya, karena nanti busana tailoring akan diberi *lining* sehingga cukup digunting zig-zag.

- e) Kampuh buka yang diselesaikan dengan tusuk balut

Kampuh buka yang diselesaikan dengan tusuk balut ini dikerjakan pada kain yang tidak terlalu bertiras. Maksudnya dengan tusuk balut sama seperti *festoon* dan obras mengurangi tiras pada kain.

- f) Kampuh buka yang diselesaikan dengan tusuk festoon

Cara bekerjanya sama seperti kampuh yang diselesaikan dengan tusuk balut, hanya tusuk balut diganti dengan tusuk *festoon*.

2) Kampuh tutup

Kampuh tutup adalah kelebihan jahitan dari dua bagian kain yang dijadikan menjadi satu. Macam-macam kampuh tutup, yaitu:

- a) Kampuh tutup yang diselesaikan dengan kampuh balik

1) Kampuh balik bisaa

Kampuh yang diperlukan 1 cm, selesai $\frac{1}{2}$ cm. dijahit dari bagian baik, tepinya keluar $\frac{1}{2}$ cm dari garis pola, tirasnya ditipiskan kemudian dibalik dan dijahit dari bagian buruk. Kampuh balik ini bisaanya diselesaikan dengan jahitan mesin dua kali, pertama bagian buruk dihadapkan dengan bagian buruk kemudian dibalik dan bagian baik dengan bagian baik.

2) Kampuh balik semu

Kampuh balik semu hamper sama dengan kampuh balik bisaa. Namun kampuh balik semu hanya dengan satu jahitan mesin yaitu bagian baik menghadap bagian baik dengan kampuh 1 cm, lalu tiras kampuh diselesaikan dengan soom, dengan cara menyelipkan bagian kampuh yang bertiras ke dalam.

3) Kampuh balik yang sudah diubah atau digeser

Kampuh ini digunakan untuk menyambung dua bagian, satu tepi ada kerutan, tepi lain tidak berkerut, juga dipakai untuk menyambung dua garis lengkung umpamanya kerung lengan kemeja. Cara kerjanya sama dengan kampuh balik bisaa, tetapi pada waktu membalik bahan yang dikerut ditarik sedikit sehingga

jahitan pertama tidak dipinggir lagi, jahitan kedua tepat pada sambungan.

- b) Kampuh tutup yang diselesaikan dengan kampuh pipih
- c) Kampuh tutup yang diselesaikan dengan kampuh perancis
- d) Kampuh tutup yang diselesaikan dengan kampuh sarung

b) Teknologi *interfacing*

Interfacing adalah kain keras yang digunakan untuk bagian baju yang terlalu lemas jika dibuat tanpa kain pelapis, misalnya seperti krah, manset, belahan dan lain-lain (M.H. Wanchik, 2000).

Menurut Nanie Asri (1993) *interfacing* adalah bahan yang digunakan untuk memberiikan bentuk pada busana agar tampak rapi. Bagian-bagian yang perlu *interfacing* adalah bagian krah, punggung, lidah pada tengah muka, dan ban pinggang da manset. Kegunaan *interfacing* adalah untuk memperbaiki bentuk bagian-bagian busana agar kelihatan lebih rapi dan indah.

Pemilihan bahan pelapis ini hendaknya disesuaikan dengan bahan utamanya, seperti:

- 1) Kesesuaian pemilihan bahan utama
- 2) Kesesuaian antara tebal tipis bahan utama
- 3) Kesesuaian dengan warna bahan utama
- 4) Ketepatan menempatkan bahan pelapis

c) Teknologi *facing*

Facing adalah lapisan yang tampak dari luar, misalnya krah, lapisan tengah muka, dan lain-lain (Sicilia Sawitri, 1997:21). *Facing* juga digunakan sebagai hiasan jika menggunakan warna lain (kombinasi warna) dari busananya (Nanie Asri Yuliati, 1993).

Bahan yang digunakan untuk facing antara lain:

- 1) Sewarna dengan bahan pokok.
- 2) Berbeda warnanya dengan bahan busana, hendaknya kombinasi warna sesuai dengan busana yang diciptakan.

d) Teknologi *interlining*

Interlining (lapisan utama) yaitu sepotong bahan pembentuk dipotong sama serupa dari bagian sebuah desain dan dipergunakan diantara suatu bahan pelapis (*lining*) dan bagian dari desain yang dikonstruksikan terpisah dan digabungkan dengan tusuk flannel (*catch stitch*) pada lapisan singkap (*facing*) pakaianya sebelum bahan pelapis dijahitkan ke dalam. Ini diperlukan untuk kehangatan sekalian sebagai pembentuk (Goet Poespo, 2005:60). *Interlining* adalah pakaian yang menempel pada pakaian yang dilapis, dipasang jika diperlukan terutama pada musim dingin di Negara-negara eropa. *Interlining* ialah bahan yang cocok/pantas diletakan diantara pakaian dan pelapis dalam (*vuring/lining*) untuk menambah kehangatan dan bentuk (Goet Poespo, 2005:11).

e) Teknologi *lining*

Lining adalah pelapis untuk melapisi kain yang bahannya tipis atau kain yang terasa gatal dikulit (M.H. Wanchik, 2000:61). Pelapis ini berfungsi untuk menutupi jahitan sehingga busana tampak rapi dari luar maupun dalam. Pemilihan jenis pelapis ini harus disesuaikan dengan karakteristik bahan pokoknya baik warna maupun sifat bahannya, seperti abutai, arrow, asahi, satin, sutera dan lain-lain.

Dari penjelasan *lining* sebelumnya maka dapat diuraikan teknik pemasangan pelapis atau *lining* ada dua macam, yaitu:

- 1) Teknik pemasangan lapisan secara lekat, yaitu antara bahan utama dengan bahan *lining* dijahit bersama atau menjadi satu. lebih cepat, hasil jadi lebih kuat. Teknik pemasangan seperti ini bisaanya digunakan untuk bahan tembus terang dan kekurangan dari teknik pemasangan ini adalah jahitannya akan tampak berkerut apabila dalam memasang dan menjahitnya kurang hati-hati dan teliti.
- 2) Teknik pemasangan *lining* secara lepas, yaitu antara bahan utama dan bahan *lining* dijahit sendiri-sendiri. Setelah bahan utama dan bahan *lining* selesai dijahit, kemudian bahan *lining* dipasang pada bahan utama dengan posisi bagian buruk bahan bertemu dengan bagian buruk. Pada rok, apabila bentuknya lebar sekali pemasangan *lining*-nya adalah bagian buruk bahan

utama bertemu dengan bagian baik *lining*. Pemasangan *lining* dengan teknik ini bagian yang dijahit secara lekat hanya pada bagian tertentu seperti kerung leher dan kerung lengan serta pada bagian ban pinggang. Kelebihan dari pemasangan lapisan ini adalah kemungkinan berkerut sangat kecil selain itu apabila dilihat dari bagian baik dan buruk tampak rapi.

f) Teknologi pengepresan

Pengepresan merupakan cara agar kampuh-kampuh lebih rapi dan halus, teknik ini bisaanya dilakukan setiap kali selesai menjahit (Radias Saleh & Aisyah Jafar, 1991:70).

Pengepresan pada busana pesta malam dengan sumber ide Jembatan Kahayan pengeraannya yaitu dengan melakukan penyetrikaan pada setiap kali selesai menjahit. Pada tiap-tiap bagian baju yang sudah dijahit dan dirapikan jahitannya langsung disetrika agar jahitannya licin dan bagus. Suhu disesuaikan dengan bahan dan dilapisi kain agar tidak merusak tekstur kain. Penyetrikaan dilakukan dengan hati-hati agar bahan yang disetrika tidak mengalami kerusakan. Setelah pengepresan sebaiknya busana diletakan dengan digantung agar rapi dan tidak kusut lagi.

5. Hiasan busana

Hiasan busana merupakan salah satu unsur penting pada suatu busana karena pemilihan desain hiasan busana yang kurang tepat dapat

merusak atau mengurangi penampilan kita secara keseluruhan, namun bila pemilihan hiasan busananya tepat, dapat menambah keindahan busana tersebut secara keseluruhan. Faktor yang mempengaruhi keindahan hiasan busana adalah pemilihan bahan dan jenis hiasan, pemilihan desain, tata letak, dan kualitas penggerjaannya. Hiasan busana atau garnitur busana adalah segala sesuatu yang dihiaskan pada busana agar busana tersebut memiliki nilai (*value*) yang tinggi terutama nilai keindahannya (Enny Zuhni Khayati, 1998:17). Garnitur busana adalah kelengkapan untuk membuat busana supaya lebih indah dan lebih tinggi mutunya.

Hal-hal yang mempengaruhi dalam memilih desain hiasan busana menurut Enny Zuhny Khayati (1998, 17-18) adalah sebagai berikut:

- a) Hiasan busana harus sesuai dengan nuansa dan karakter busana pokoknya.
- b) Hiasan busana juga harus disesuaikan dengan karakteristik pemakai.
- c) Harus disesuaikan dengan suasana dan kesempatan.
- d) Disesuaikan dengan kondisi tubuh (fisik) yang ingin ditonjolkan melalui hiasan tersebut.
- e) Disesuaikan dengan kondisi keuangan keluarga.

Menurut Enny Zuhny Khayati (1998, 18) berdasarkan jenisnya desain hiasan busana dapat dibedakan menjadi:

- a) Hiasan dari benang, meliputi macam-macam tusuk hias, sulaman, renda benang (rumbai) dan macam-macam border.
- b) Hiasan dari kain, berupa:

- 1) *Patchwork*

Patchwork adalah hiasan dari kain yang dipotong-potong menurut motif atau bentuk kemudian diselesaikan dengan menyambung bagian-bagian motif menjadi bentuk untuk menjadi suatu hiasan.

- 2) *Inkrusti* adalah meletakkan secamping kain pada kain lain bagian buruknya dengan menggunakan tusuk hias (Widjiningsih, 1982:87).
- 3) Aplikasi adalah hiasan dari kain dengan cara melekapkan secarik kain di atas bahan utama pada bagian baiknya.
- 4) Hiasan dari logam.
- 5) Hiasan dari plastik atau mika.
- 6) Hiasan dengan macam-macam renda.
- 7) Hiasan istimewa:
 - a. *Gim* yaitu sejenis per yang sangat lembut, berbentuk spiral dengan logam berlapis.
 - b. *Breading* yaitu hiasan berupa tali.
 - c. *Ribbing* yaitu sejenis bahan dari *reicot* (kaos) yang bisaanya digunakan sebagai hiasan dan detail busana.

- d. Hiasan prada yaitu usaha atau rekayasa manusia untuk mendapatkan warna kuning keemasan atau putih keperakan pada proses pewarnaan atau pencelupan kain batik atau kerajinan tekstil.
- e. Hiasan manik-manik merupakan butiran atau lempengan yang pada bagian tengahnya memiliki lubang kecil yang befungsi untuk meletakan barang atau kain yang akan dihias.

Desain hiasan adalah desain yang berfungsi untuk memperindah permukaan bendanya. Yang dimaksud benda disini adalah busana (pakaian) baik pakaian wanita, pria maupun anak-anak. Selain jenis hiasan diatas, terdapat juga jenis hiasan yang dikenal dengan sebutan *manipulating fabric*. *manipulating fabric* adalah sebuah teknik jahit membentuk bahan/kain lipat ataupun dikerut agar member kesan unik dan lebih manis. Salah satu teknik *manipulating fabric* adalah *smock*.

Menurut Widjiningsih (1982:95) *smock* adalah suatu teknik hiasan untuk melekatkan kerut-kerut dengan menggunakan berbagai tusuk dan benang hias sehingga menghasilkan suatu bentuk hiasan yang baik. *Smock* ada 3 macam yaitu:

1. *Smock Inggris*

Smock Inggris adalah smock yang terjadi karena adanya tarikan benang sehingga berbentuk kerutan-kerutan yang kecil-kecil (halus) dan rata. Karena berupa kerutan-kerutan maka bahan yang diperlukan minimum harus dua kali lipat dari besarnya hiasan yang dikehendaki. Bahan untuk smock Inggris dapat yang polos maupun yang bermotif.

2. *Smock Belanda*

Smock belanda banyak digunakan untuk menghiasi pakaian wanita dan anak. Dapat untuk menghiasi bahan yang berbintik, berkotak, kain bagi ataupun bahan yang polos. Karena smock ini terbentuk dari kerut-kerut maka bahan yang dipilih hendaklah yang tipis supaya kerutnya bagus. Untuk mendesain bentuk *smock belanda* ini tanpa digambar terlebih dahulu, dalam karangan saja yang langsung diterapkan pada bahan.

3. *Smock Jepang*

Smock Jepang adalah *smock* yang bentuknya gelembung-gelembung atau cekungan-cekungan. Karena bentuknya yang demikian maka bahan yang digunakan hendaklah yang lunak serta tidak mudah kusut. Gelembung/cekungan terbentuk oleh beberapa bagian (sudut-sudut) tertentu yang dihubungkan dengan dimatikan,

maka perlu pertolongan garis-garis pada bagian buruk bahan, sehingga bahan yang digunakan harus yang kuat dan sewarna dengan bahannya.

F. Pergelaran Busana

1. Pengertian pergelaran busana

Pergelaran busana adalah parade busana yang dikenakan oleh model atau peragawati (Sri Widarwati, 1993). Peragaan busana adalah parade busana yang dikenakan oleh model hidup atau peragawati (Sicili Sawitri, 1985:12). Gelar busana adalah salah satu cara untuk memperagakan, memperkenalkan dan memamerkan busana pada masyarakat yang diperagakan oleh peragawati dengan tujuan tertentu (Sri Widarwati, 1993). Menurut Arifah A. Riyanto (2003) gelar busana adalah kegiatan yang dilakukan oleh para desainer atau pengusaha untuk mempromosikan atau menunjukkan hasil produksinya kepada masyarakat. Kegiatan peragaan busana (*fashion show*) merupakan suatu kegiatan yang diselenggarakan oleh seseorang atau instansi tertentu dengan menampilkan busana-busana yang dikenakan para peragawan atau peragawati. Sehingga dapat disimpulkan bahwa gelar busana adalah suatu kegiatan yang memperkenalkan dan mempromosikan rancangan atau kreasi terbaru dari perancang yang diperagakan oleh model dengan tujuan tertentu.

Dari pengertian di atas dapat disimpulkan bahwa gelar busana adalah parade busana yang dikenakan oleh model atau peragawati untuk memperkenalkan produk baru berupa busana dan pelengkap busana.

2. Tujuan penyelenggaraan pergelaran busana

Pergelaran busana sendiri mempunyai tujuan selain mendapatkan penonton, juga betujuan untuk:

- a) Mencari hiburan.
- b) Mencari dana untuk acara tersebut.
- c) Untuk tujuan promosi barang.
- d) Barang dagangan berupa ciptaan baru dalam bidang fashion.
- e) Barang dagangan berupa produk baru
- f) Barang dagangan hotel, restaurant dan lain sebagainya.
- g) Barang dagangan berupa pola-pola jadi dan pabrik pola.
- h) Barang dagangan berupa alat-alat kosmetik, *make-up*, perhiasan dan penataan rambut.

BAB III

KONSEP PENCIPTAAN KARYA

A. Konsep Penciptaan Desain

Penciptaan busana pesta malam ini menerapkan sumber ide, unsur desain dan prinsip desain yang telah diterangkan pada kajian teori sebelumnya dengan menggabungkan sumber ide. Penyusun mencipta desain dengan konsep *elegan, simple, slim*, menarik, memiliki daya pakai yang tinggi dan yang paling penyusun tekankan adalah kenyamanan pemakai. Penyusun mencipta desain busana pesta malam untuk wanita dengan usia 20-23 tahun.

Dalam pembuatan busana pesta malam ini, penyusun mengambil trend busana yang mengacu pada buku trend *Forecasting 2016/2017* yang berjudul *Resistance* dengan tema *Humane* dan subtema Mekatronika. Subtema ini diilhami dari ilmu mekatronika yang merupakan dasar perancangan *robotic*, dimana kabel, kawat dan komponen masih terlihat terbuka serta saling menempel dengan sambungan yang masih kasar dan terlihat rumit. Dalam penerapannya selalu ada unsur warna abu-abu yang memperkuat kesan *hi-tech*.

Busana pesta malam ini terinspirasi dari Jembatan Kahayan yang merupakan ikon Kota Palangkaraya, Kalimantan Tengah yang membelah Sungai Kahayan dan menghubungkan 4 kabupaten. Jembatan ini memiliki bentang busur berwarna merah dan komponen-komponen besi yang saling

menempel dengan sambungan yang terlihat rumit berbentuk zig-zag yang memberiikan kesan romantis dan kokoh.

Penerapan ide Jembatan Kahayan dituangkan dalam bentuk hiasan dengan teknik *smock* yaitu teknik jahit dengan cara berselang-seling menghubungkan satu titik dengan titik lainnya untuk memberiikan motif zig-zag seperti yang terdapat pada Jembatan Kahayan. Penyusun mengembangkan sumber ide dengan cara *deformasi* yaitu mengubah bentuk objek tersebut dengan hanya sebagian yang dianggap mewakili. Untuk mempermudah pengembangan sumber ide maka perlu dibuat papan inspirasi atau *moodboard*. Suasana pengaruh yang dihadirkan penyusun dalam pembuatan busana pesta malam ini adalah penggambaran mengenai motif zig-zag dari besi yang tersusun hingga menjadi sebuah jembatan yang kokoh.

Moodboard berisi gambar Jembatan Kahayan, *pattern magic*, busana-busana dengan model *backless*, aksesoris berupa komponen-komponen elektro, warna-warna khas humane, dan jenis-jenis kain tradisional lurik. Keseluruhan dari isi *moodboard* tersebut menginspirasi penyusun untuk membuat desain busana seperti yang diinginkan.

Dalam penciptaan desain busana perlu menerapkan unsur dan prinsip desain. Penerapan unsur dan prinsip dalam penciptaan desain busana pesta malam dengan sumber ide Jembatan Kahayan Kalimantan Tengah adalah sebagai berikut:

1. Penerapan unsur

a) Garis

Penerapan unsur garis yang digunakan pada busana pesta malam ini adalah unsur garis zig-zag yang tercipta pada bagian rok depan dengan menggunakan teknik *smock* serta motif pada kain lurik yang penyusun buat vertikal pada bagian sisi dan bentuk V pada bagian tengah muka. Garis tersebut dapat memberikan kesan elegan, tegas namun *feminine*.

b) Arah

Penerapan arah garis yang digunakan pada busana pesta malam ini adalah garis vertikal yang memberikan kesan melangsingkan.

c) Bentuk

Penerapan bentuk yang digunakan pada busana pesta malam ini adalah bentuk non-geometris yang terlihat pada bagian *top* dan menggunakan siluet I.

d) Ukuran

Penerapan ukuran yang digunakan pada busana pesta malam ini adalah sesuai tinggi badan model yang disesuaikan dengan konsep

yang diciptakan penyusun yaitu *slim* (pas *body*) dengan ukuran panjang rok sampai dengan dibawah lutut yaitu ditengah betis.

e) *Value*

Unsur *value* atau gelap terang dalam busana pesta malam ini terdapat pada motif zig-zag yang penyusun ciptakan dengan teknik *smock*.

f) Warna

Unsur warna yang digunakan pada busana malam ini merupakan perpaduan warna abu-abu dan merah dan terdapat sedikit warna hitam.

g) Tekstur

Unsur tekstur bahan yang digunakan adalah kain lurik yang halus dan bahan polyester yang kuat dan sedikit kaku namun berkilau.

2. Penerapan Prinsip

1. Keselarasan (harmonisasi)

Prinsip harmoni pada desain busana pesta malam ini tampak jelas terlihat dengan adanya keselarasan warna bahan lurik dengan bahan polyester yaitu bahan lurik yang berwarna abu-abu dengan garis hitam dan bahan polyester dengan warna abu-abu silver lalu disatukan lagi menggunakan warna merah pada garis princess

bagian belakang busana dan terjadi pengulangan warna merah di bagian *collar* (krah).

2. Keseimbangan

Prinsip keseimbangan yang digunakan pada desain busana pesta malam ini yaitu keseimbangan simetris yang ditampakan pada desain busana yang menggunakan potongan horizontal maupun vertikal.

3. Proporsi (perbandingan)

Prinsip proporsi pada desain busana pesta malam ini disesuaikan dengan model/peragawati yang akan mengenakan busana ini. Busana ini menggunakan arah vertikal agar memberiikan kesan langsing dan tinggi.

4. Irama

Irama yang diterapkan pada busana pesta malam ini yaitu adanya pengulangan garis zig-zag pada bagian rok busana dan motif vertikal pada busana menjadi satu irama apabila dikenakan oleh model karena menjadi siluet I yang artinya juga vertikal.

5. Pusat Perhatian (Aksen)

Aksen yang diberikan pada busana pesta malam ini adalah selain motif zig-zag yang terdapat pada rok busana, penyusun juga memberiikan sedikit aksen pada bagian krah dengan menggunakan komponen-komponen elektro sebagai aksesoris serta payet halon

hitam di bagian muka diletakan sesuai motif kain lurik pada garis hitamnya.

B. Konsep Pembuatan Busana

Tahapan-tahapan yang dilalui setelah pembuatan desain busana adalah merealisasikan desain dalam bentuk busana dengan melalui beberapa proses. Proses pembuatan busana meliputi pengambilan ukuran pada model, pembuatan pola dasar, pecah pola, rancangan bahan dan harga, pemotongan bahan, pemberian tanda jahitan, menjelujur, *fitting* I, menjahit, *fitting* II, memasang hiasan, *grand juri*.

Karakteristik busana yang ditampilkan berdasarkan kesempatannya adalah busana pesta ini ditampilkan pada saat malam hari. Sedangkan berdasarkan karakteristik usianya busana pesta malam ini cocok digunakan oleh remaja akhir berusia 20-23 tahun. Busana pesta malam ini sangat cocok dipakai oleh remaja yang elegan namun memiliki sifat yang tegas.

Dalam penciptaan busana pesta malam ini menggunakan sistem pola konstruksi. Sistem pola konstruksi ini kemudian dikembangkan kembali oleh penyusun sehingga tercipta busana yang sesuai dengan yang diinginkan.

Bahan yang digunakan untuk pembuatan busana pesta malam ini adalah bahan lurik dan *lasenza* yaitu bahan polyester yang bertekstur sedikit kasar, agak kaku namun mengkilap. Sedangkan untuk vuring

menggunakan kain satin. Pemilihan warna mengandung unsur abu-abu, merah, dan hitam.

Setelah pembuatan pola dan *marker* pada bahan busana, selanjutnya adalah penerapan teknologi menjahit busana yang dikerjakan dengan teknik adibusana yaitu teknik jahitan halus artinya busana tampak halus dilihat bagian luar maupun bagian dalam dengan tidak memperlihatkan kampuh busana, kampuh diselesaikan dengan rompok dan bervuring, baik lekat maupun lepas.

Kampuh yang digunakan dalam pembuatan busana pesta malam ini adalah kampuh buka. Pada tiris kampuh buka tidak diselesaikan hanya dirapikan saja, karena teknik menggabungkan seluruh bagian-bagian busana diselesaikan dengan vuring lepas yang disambungkan, jadi bagian kampuh tidak terlihat.

Interlining pada busana pesta malam ini menggunakan bahan mori gula yang ditempelkan pada blus.

Penyusun menggunakan vuring dengan kain satin yang berwarna abu-abu. Vuring dipasang dengan teknik lepas yang disambungkan, jadi bagian kampuh tidak ada yang terlihat.

Dalam penciptaan busana pesta malam ini, detail hiasan busana yang digunakan adalah komponen-komponen elektro yang diletakan di bagian krah untuk memberiikan aksen berlinang apabila terkena cahaya lampu, dan payet halon pada bagian tengah muka untuk memberiikan efek sedikit

mengkilap dan motif zig-zag yang dibuat dengan teknik *smock* pada bagian rok busana dan *princess* pada bagian belakang busana.

C. Konsep Penyelenggaraan Pergelaran

Program Studi Pendidikan Teknik Busana Dan Teknik Busana Angkatan 2013 Fakultas Teknik Universitas Negeri Yogyakarta mempersembahkan event pergelaran busana dengan tema “authenture” memiliki kepanjangan *authenticity for human nature* yang menggambarkan kekuatan pribadi dan karakter seseorang dalam menghadapi pengaruh tekanan lingkungan eksternal. *Human nature* diartikan sebagai sifat asli manusia yang dewasa ini semakin memudar karena terpengaruh perkembangan teknologi yang semakin canggih. Tema ini mengacu pada trend mode 2016/2017 yaitu *Resistance* bermakna penolakan atau kemampuan untuk mempertahankan diri yang dikarenakan oleh banyaknya tantangan hidup yang dapat mengganggu bahkan mengancam keberlangsungan hidup manusia, mulai dari kelangsungan sumber daya alam, kualitas hidup yang menurun, perubahan iklim yang berpotensi merusak habitat, ditambah lagi dengan kondisi politik yang akan terus bergejolak.

Pergelaran busana diadakan pada hari Selasa, 19 April 2016 bertempat di Auditorium UNY. Di ikuti oleh 103 mahasiswa yang terdiri dari S1 Reguler angkatan 2013, S1 Non Reguler angkatan 2013 dan D3 Reguler angkatan 2013. Busana yang ditampilkan adalah busana pesta malam.

Acara fashion show terbagi 3 session yaitu SI R, D3, SI NR. Dalam acara ini penyusun mendapat urutan tampil pada *session* 2 yaitu D3 dengan nomor urut 62.

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

1. Penataan panggung

Konsep penataan panggung pada pagelaran busana "*Authenture*" adalah Panggung Bentuk Proscenium yaitu bentuk panggung yang memisahkan antara pemain dengan penonton. Konstruksi dasar *proscenium* berasal dari analisa kedudukan, terdiri dari tiga bagian yaitu: *stage block* (arena pertunjukan), *house block* (tempat penonton), dan *front house block* (tempat pekerja personalia pertunjukan). Sie dekorasi berperan aktif dalam pembuatan desian panggung. Sie dekorasi bekerjasama dengan perusahaan Nuansa Dekorasi karena dilihat dari sisi kemampuan dan ketanggungan dari pihak Nuansa Dekorasi mampu memberikan yang terbaik, dari segi panggung, *catwalk* dan lainnya. Konsep penataan panggung tersebut menggunakan warna hitam pada *stage* panggung.

2. *Background*

Background yang dimaksud adalah latar belakang panggung yang diberi logo tema pergelaran dan logo *sponsorship*. Pada pergelaran kali

ini, background pada panggung menggunakan bentuk *Stripes* dengan warna dasar hitam, *maroon*, dan *orange* dari logo *Authenture* yang dikembangkan.

3. *Lighting*

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

4. Musik

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

5. Koreografer

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

BAB IV

PROSES, HASIL DAN PEMBAHASAN

A. Proses

1. Proses Penciptaan Desain

Dalam proses pembuatan busana pesta malam dengan sumber ide Jembatan Kahayan Kalimantan Tengah ini harus melalui tahapan perencanaan agar diperoleh hasil yang baik dan sesuai dengan tujuan. Tanpa perencanaan kemungkinan tercapainya suatu tujuan masih diragukan, tapi dengan perencanaan yang baik maka pekerjaan lebih terarah dan tercapai tujuannya.

Pada proses penciptaan desain meliputi pencarian inspirasi, persiapan alat dan bahan mendesain, menggunakan *moodboard*, hingga menggambar desain busana tersebut dalam bentuk desain *sketching*, *presentasi drawing*, maupun gambar desain hiasan.

a) Pencarian inspirasi

Dalam pembuatan busana pesta malam kali ini, penyusun mengambil trend busana yang mengacu pada buku trend *Forecasting 2016/2017* yang berjudul *Resistance* dengan tema *Humane* dan subtema *Mekatronika*. Subtema ini memiliki ciri khas sederhana, tidak berkesan mewah namun jelas dirancang untuk kenyamanan ergonomi, baik dengan serat-serat alam maupun bahan hasil teknologi maju. Ada bahan yang halus ada pula bahan yang kokoh namun kuat dan fleksibel. Motif dan tekstur bahan

yang dipilih adalah garis-garis, serta bentuk geometris sederhana yang beraturan.

Jembatan Kahayan memiliki rangka dasar persegi berwarna kelabu, dan dipinggir pembatas jalan terpasang tameng atau perisai bermotif dayak. Pada malam hari jembatan ini terlihat lebih berwarna dengan lampu-lampu warna biru dan merah yang menghiasi badan jembatan. Jembatan Kahayan memiliki arti filosofi yang luas dan kokoh. Jembatan Kahayan dapat menganyam, merajut, merangkai, menyambung dan menyatukan 4 kabupaten.

Penyusun terinspirasi pada kekokohan jembatan tersebut yang berdiri sejak 15 tahun yang lalu. Jembatan Kahayan juga memiliki keistimewaan yaitu bentang busur berwarna merah yang memberi kesan romantis, dimana pada sifatnya yang kokoh jembatan tersebut tetap memiliki sisi keromantisan. Sehingga dengan kekokohan dan keromantisan Jembatan Kahayan ini penyusun mencipta desain dengan konsep *smart elegan*.

Terinspirasi dari komponen-komponen besi yang saling menempel dengan sambungan yang masih kasar dan terlihat rumit berbentuk zig-zag, sehingga penyusun membuat busana pesta malam ini dengan teknik *smock* yaitu teknik jahit dengan cara berselang-seling menghubungkan satu titik dengan titik lainnya untuk memberikan motif zig-zag seperti yang terdapat pada

Jembatan Kahayan. Sederhana, tidak berkesan mewah namun jelas dirancang untuk kenyamanan *ergonomi* dengan tampilan busana yang ramping dan bersih (*ultra sleek*).

b) Persiapan alat dan bahan

Sebelum mendesain busana, terlebih dahulu mempersiapkan alat dan bahan yang digunakan. Berikut ini merupakan persiapan alat dan bahan yang digunakan dalam mendesain:

1) Alat

- a) Pensil
- b) Penghapus
- c) Penggaris
- d) Palet
- e) Pensil warna
- f) Cat warna
- g) Spidol

2) Bahan

- a) Kertas gambar A3
- b) Kertas gambar A4
- c) Membuat *Moodboard*

Moodboard merupakan kumpulan ide desainer yang berupa papan yang berisi sebagai insformasi berupa gambar yang dikumpulkan dan diatur berdasarkan kualifikasi sebelum memulai

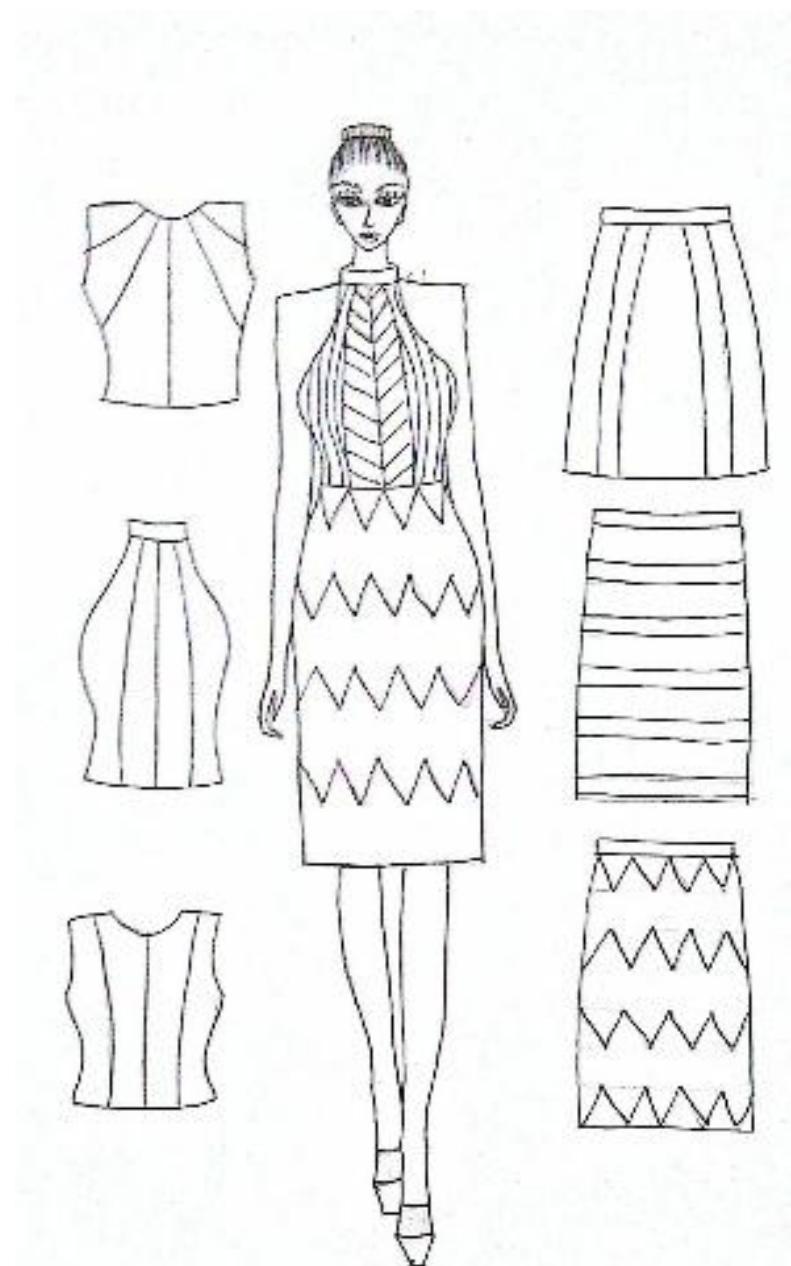
membuat desain *fashion* untuk mempermudah secara visual dalam membuat dan mengembangkan desain sehingga merangsang kreatifitas secara visual.

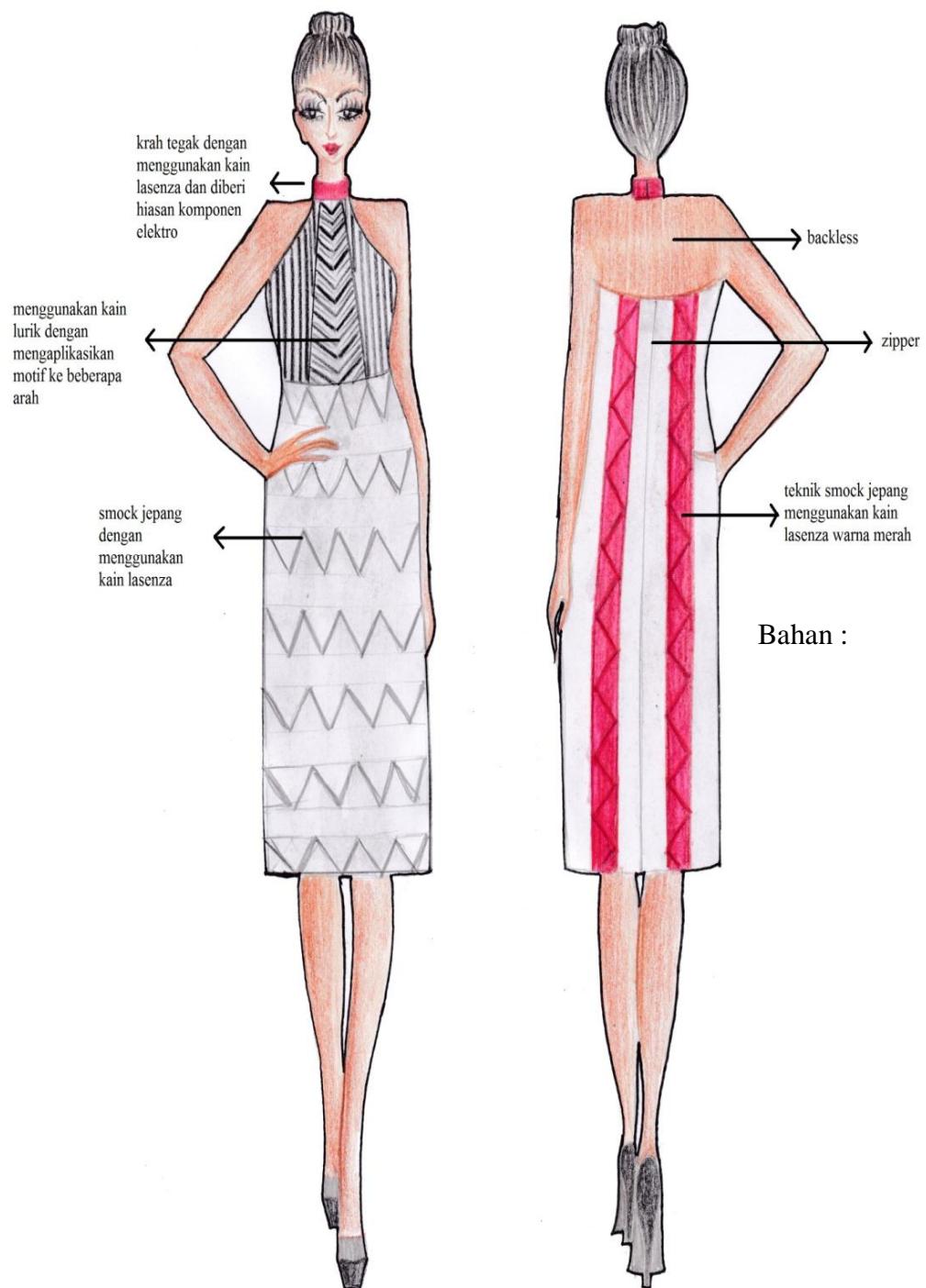
Moodboard yang dibuat berfungsi untuk mematangkan konsep, pemilihan bahan, bentuk desain busana pesta malam dengan sumber ide Jembatan Kahayan Kalimantan Tengah. *Moodboard* berisi gambar Jembatan Kahayan, *pattern magic*, busana-busana dengan *style backless*, warna-warna khas *humane* dan beberapa motif kain.

Proses pembuatan *moodboard* ini adalah :

- 1) Menentukan sumber ide dan tema atau judul.
- 2) Menyiapkan alat dan bahan membuat *moodboard*.
- 3) Mengumpulkan gambar-gambar yang sesuai dengan sumber ide dan tema atau judul yang akan diangkat menjadi karya.
- 4) Menyusun gambar menggunakan aplikasi *CorelDraw*.
- 5) Menggambar desain karya.

d) Penyajian Desain Busana

Gambar 5. Desain *sketching*



Gambar 6. *Presentation drawing*

2. Pembuatan Busana

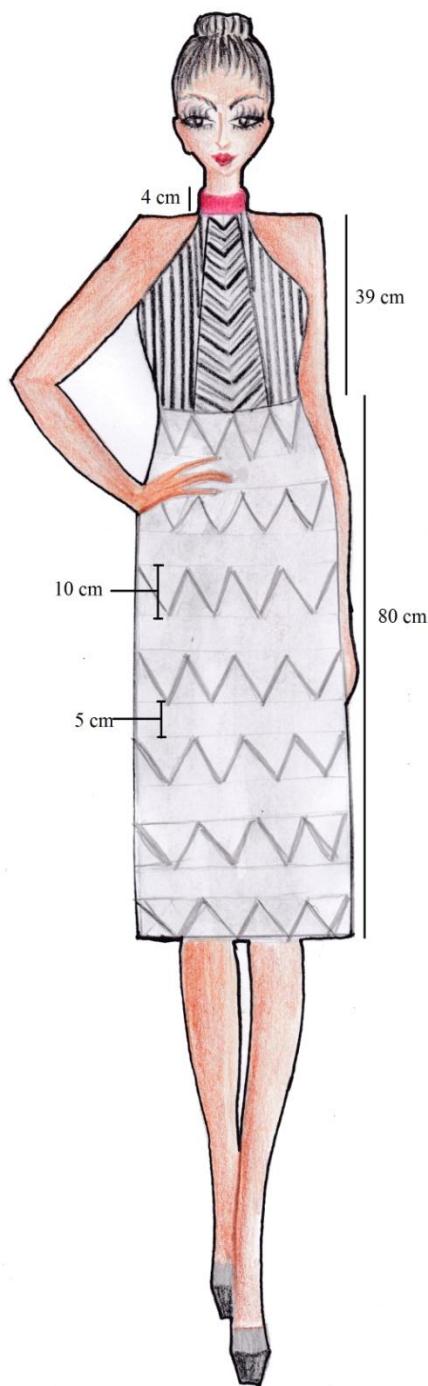
Pembuatan busana pesta malam dengan sumber ide Jembatan Kahayan Kalimantan Tengah dalam pergelaran busana Authenture secara umum meliputi tiga tahapan yang harus dilakukan yaitu persiapan, pelaksanaan dan evaluasi hasil.

a) Persiapan

Sebelum memproduksi suatu busana, diperlukan beberapa persiapan antara lain:

1) Pembuatan gambar kerja

Gambar kerja menyajikan gambar kerja busana, hiasan busana dan pelengkap busana dengan menyantumkan ukuran dalam desain busana perbagian. Tujuan pembuatan gambar kerja adalah untuk mengetahui secara detail bagian-bagian busana yang akan dibuat.



Gambar 7. Gambar kerja busana pesta malam tampak depan

2) Pembagian ukuran

Pengambilan ukuran dilakukan agar busana yang dikenakan nyaman dan sesuai saat dikenakan. Dalam pengambilan ukuran harus cermat, teliti dan sesuai dengan ukuran badan model yang diukur.

Ukuran yang diperlukan untuk membuat busana pesta malam dengan sumber ide Jembatan Kahayan Kalimantan Tengah ini adalah sebagai berikut:

| | | |
|--------------------|---|-------|
| Lingkar leher | : | 40 cm |
| Lingkar badan I | : | 78 cm |
| Lingkar badan II | : | 77 cm |
| Lingkar badan III | : | 66 cm |
| Lingkar pinggang | : | 62 cm |
| Lingkar panggul I | : | 80 cm |
| Lingkar panggul II | : | 90 cm |
| Lebar muka | : | 32 cm |
| Panjang muka | : | 34 cm |
| Lebar bahu | : | 12 cm |
| Lebar punggung | : | 34 cm |
| Panjang punggung | : | 40 cm |
| Tinggi dada | : | 16 cm |
| Jarak dada | : | 16 cm |
| Panjang rok | : | 80 cm |

Panjang sisi : 20 cm

Tinggi panggul : 18 cm

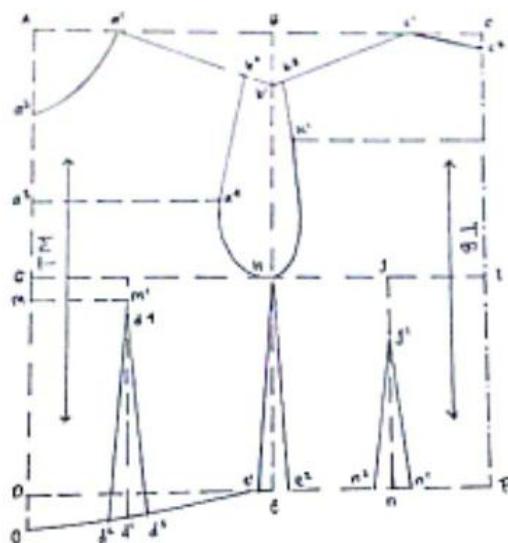
3) Pembuatan Pola Busana

Sistem pembuatan pola yang digunakan pada pembuatan busana pesta malam dengan sumber ide Jembatan Kahayan Kalimantan Tengah adalah menggunakan sistem pola so'en karena sesuai dengan pecah pola desain busana yang dibuat.

a) Pola dasar

Pola dasar yang digunakan pada pembuatan busana pesta malam dengan sumber ide Jembatan Kahayan Kalimantan Tengah adalah sistem so'en skala 1:4.

1. Pola dasar badan



Gambar 8. Pola dasar badan sistem so'en

(M.H Wancik, 2000)

Keterangan pola dasar badan TM

A-B = D-E = $\frac{1}{4}$ lingkar badan + 1 cm

A-D = B-E = Panjang punggung + 1,5 cm

A-A1 = 1/6 lingkar leher + 0,5 cm

A-A2 = A-A1 + 1 cm

Garis yang menghubungkan titik A1-A2 yaitu kerung leher

bagian depan

A-G = $\frac{1}{2}$ panjang punggung + 1,5 cm

G-D = $\frac{1}{2}$ panjang punggung

B-B1 = 4,5 cm

A1-B2 = Lebar bahu

A2-A3 = A3-G (A3 tengah-tengah A3-G)

A3-A4 = $\frac{1}{2}$ lebar muka

Garis yang menghubungkan titik B2-A4-H yaitu kerung

lengan bagian depan

D-M = Tinggi puncak

M-M1 = $\frac{1}{2}$ jarak dada

M1-D4 = Turun 2 cm

D-O = Turun 3 cm

(D1-D2)-(D1-D3) = 3 cm (kupnat)

(O-D2)-(D3-E1) = $\frac{1}{4}$ lingkar pinggang + 1 cm

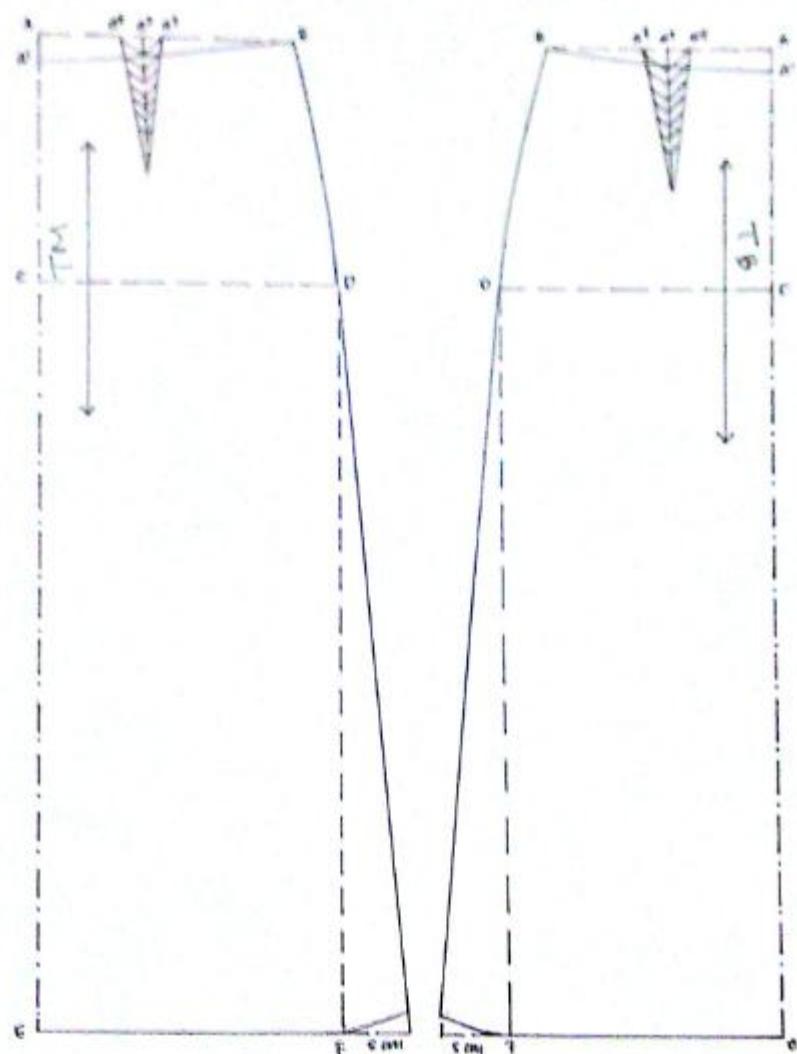
Keterangan pola dasar badan TB

| | | |
|-----------|---|------------------------------------|
| A-C = D-F | = | $\frac{1}{2}$ lingkar badan |
| B-C = E-F | = | $\frac{1}{4}$ lingkar badan – 1 cm |
| F-C2 | = | Panjang punggung |
| C2-C | = | 1,5 cm |
| C1-C2 | = | Kerung lengan bagian belakang |
| C1-B3 | = | Lebar bahu |
| C2-K | = | 8 cm |
| K-K1 | = | $\frac{1}{2}$ lebar punggung |

Garis yang menghubungkan titik B3-K1-H yaitu kerung lengan belakang

| | | |
|----------------|---|---------------------------------------|
| I-J | = | 8 cm |
| J-J1 | = | 5 cm |
| (N-N1)-(N-N2) | = | 3 cm (kupnat) |
| (F-N2)+(N2-E2) | = | $\frac{1}{4}$ lingkar pinggang – 1 cm |

2. Pola dasar rok



Gambar 9. Pola dasar rok sistem so'en

(M.H Wancik, 2000)

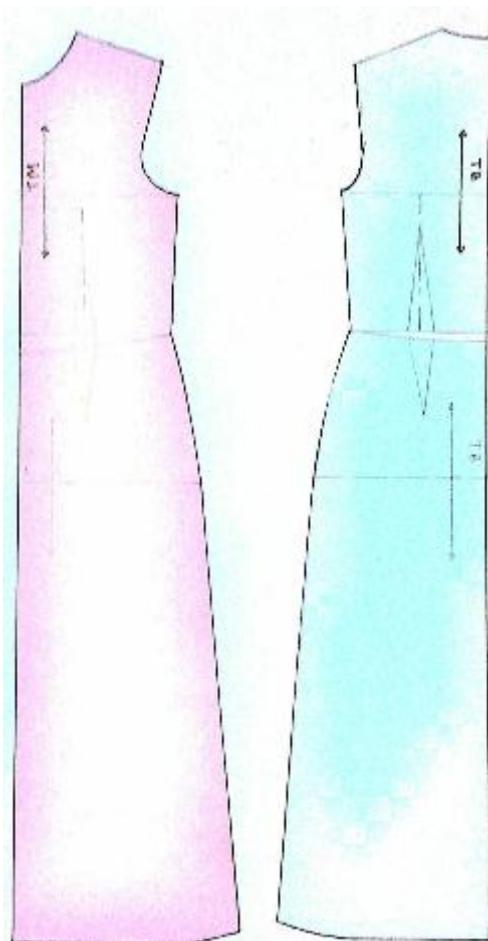
Keterangan pola dasar rok TM

A-B = $\frac{1}{4}$ lingkar + 3 cm + 1 cm
 A-A1 = 2 cm
 A-A2 = 1/10 lingkar pinggang
 A2-A3 = 3 cm (kupnat)
 A1-C = Tinggil panggul
 C-D = $\frac{1}{4}$ lingkar panggul + 1 cm
 A-E = Panjang rok
 E-F = C-D

Keterangan pola dasar rok TB

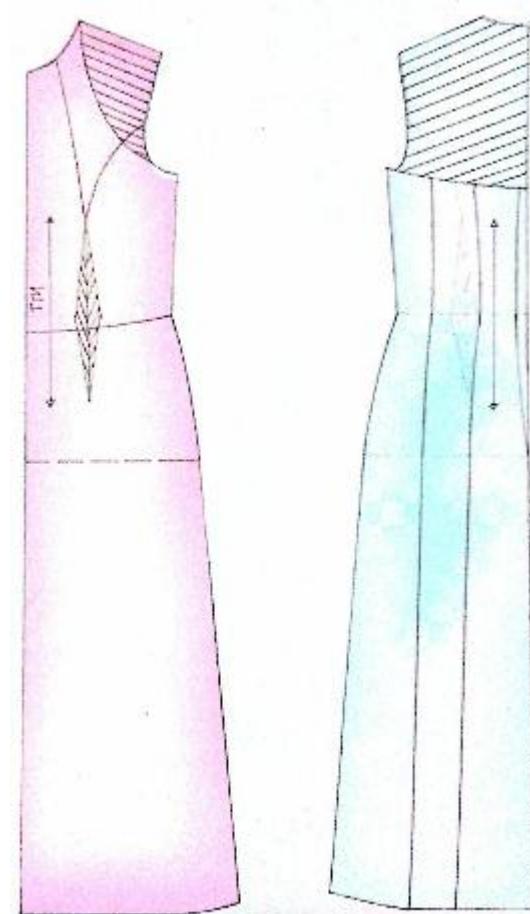
A-B = $\frac{1}{4}$ lingkar + 3 cm - 1 cm
 A-A1 = 1,5 cm
 A-A2 = 1/10 lingkar pinggang
 A2-A3 = 3 cm (kupnat)
 A1-C = Tinggil panggul
 C-D = $\frac{1}{4}$ lingkar panggul - 1 cm
 A-E = Panjang rok
 E-F = C-D

3. Pola dasar gaun



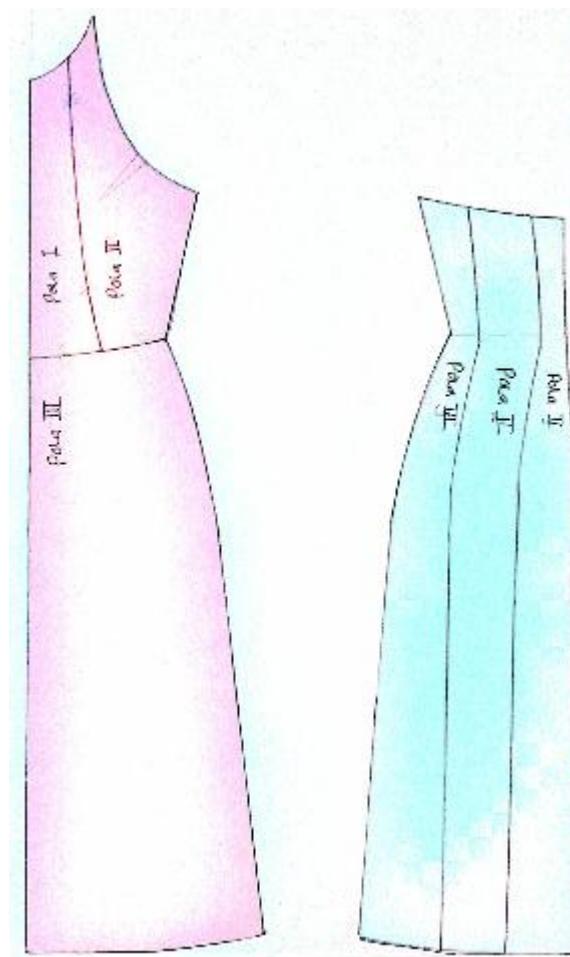
Gambar 10. Pola dasar gaun

4. Mengubah pola sesuai desain



Gambar 11. Mengubah pola sesuai desain

5. Pecah pola busana



Gambar 12. Pecah pola busana

4) Perencanaan bahan

Perancangan bahan dibuat untuk memperkirakan kebutuhan bahan yang akan digunakan untuk membuat busana pesta malam dengan sumber ide Jembatan Kahayan Kalimantan Tengah. Terdapat dua cara dalam merancang bahan yaitu:

a) Cara global

Merancang bahan secara global adalah merancang yang didasarkan pada ukuran-ukuran tertentu dari pola pakaian. Cara ini kurang tepat karena banyak bahan yang akan terbuang sia-sia.

b) Cara terperinci

Merancang bahan dengan terperinci adalah merancang bahan dengan cara meletakkan pola pada bahan sehingga diketahui banyaknya bahan yang dibutuhkan untuk membuat busana.

Tujuan dari merancang bahan dan harga untuk menghitung kebutuhan bahan yang diperlukan untuk membuat suatu busana, sehingga pembelian bahan bisa tepat (tidak kurang atau lebih) dan untuk mengetahui cara meletakkan pola pada bahan secara tepat serta sehemat mungkin.

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

- a) Arah serat kain atau arah benang harus sesuai dengan arah serat pada busana atau pola.
- b) Pola diletakkan dimulai dari yang paling besar, kemudian pola sedang dan paling terakhir pola yang terkecil.
- c) Untuk bahan yang bermotif, sebaiknya diperhatikan arah motifnya agar tidak terbalik.
- d) Untuk bahan yang berkilau perhatikan arah kilaunya, pola harus satu arah agar didapat kilau yang sama.

Langkah-langkah pembuatan rancangan bahan yaitu:

- a) Menyiapkan pola kecil yang telah dibuat sesuai dengan desain menggunakan skala 1:4
- b) Menyiapkan kertas payung sesuai dengan ukuran lebar kain (panjang kain menyesuaikan dengan kebutuhan) menggunakan skala 1:4. Kertas payung sebagai pengganti kain.
- c) Meletakkan pola di atas kertas sampul.
- d) Memperkirakan kebutuhan kampuh untuk masing-masing pola.
- e) Peletakan pola harus memperhatikan arah serat.
- f) Menghitung kebutuhan panjang kain.

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

- a) Kain lurik

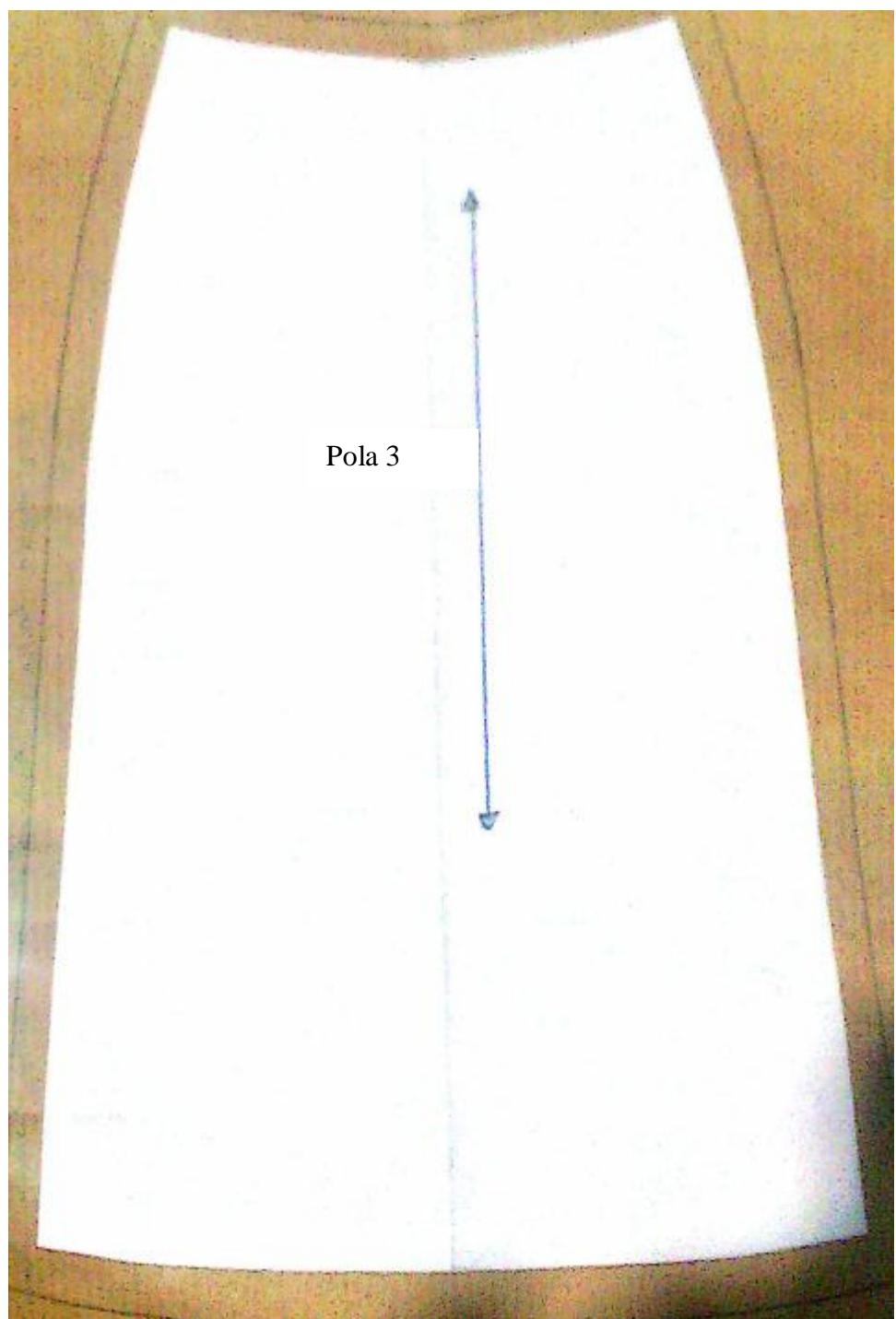
Kain lurik bermotif garis-garis dengan warna abu-abu dan hitam sebagai bahan untuk busana depan bagian atas.

- b) Lasenza

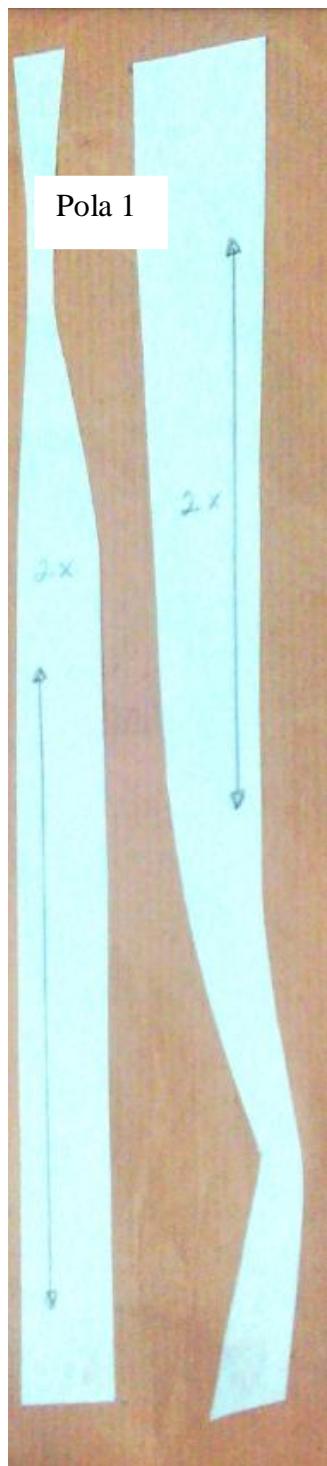
Kain ini adalah kain jenis polyester digunakan untuk bagian bawah busana yang sebelum digunting di *smock* terlebih dahulu. Penyusun menggunakan 2 warna untuk kain ini yaitu warna abu-abu silver dan warna merah.

- c) Kain satin

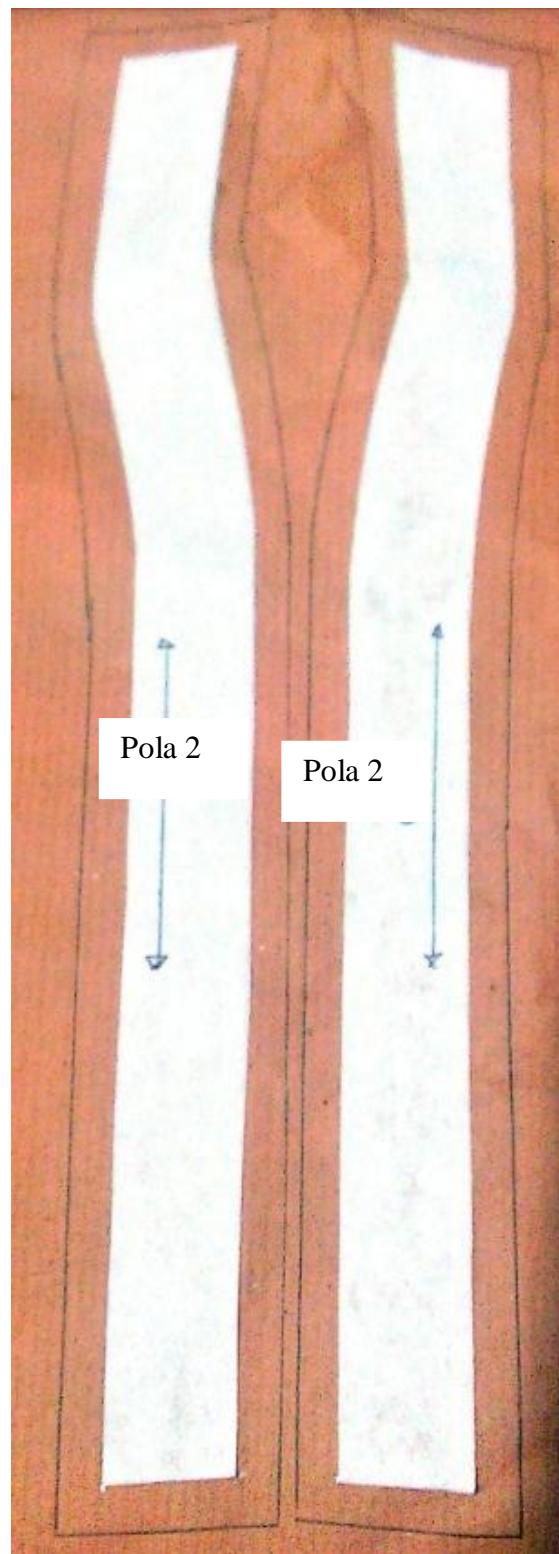
Kain satin ini digunakan sebagai vuring bagian dalam dengan warna abu-abu.



Gambar 13. Rancangan bahan kain lasensa warna abu-abu



Gambar 14. Rancangan bahan kain lasenza warna abu abu



Gambar 15. Rancangan bahan kain lasenza warna merah



Gambar 16. Rancangan bahan kain lurik

5) Kalkulasi harga

Kalkulasi 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 adalah:

- 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.

Tabel 1. Rancangan harga

| No | Nama barang | Spesifikasi | Keperluan | Harga satuan | Jumlah harga |
|-----------------------|----------------------|-------------|-----------|--------------|--------------|
| Bahan utama | | | | | |
| 1 | Kain lurik | L : 110 cm | 2 m | Rp. 30.000 | Rp. 60.000 |
| 2 | Kain lasenza abu-abu | L : 115 cm | 5 m | Rp. 35.000 | Rp. 175.000 |
| 3 | Kain lazensa merah | L : 115 cm | 2 m | Rp. 35.000 | Rp. 70.000 |
| Bahan tambahan | | | | | |
| 1 | Kain satin | L : 150 cm | 2 m | Rp. 25.000 | Rp. 50.000 |
| 2 | Mori gula | L : 115 cm | 1 m | Rp. 18.000 | Rp. 32.000 |
| Bahan pembantu | | | | | |
| 1 | Benang abu-abu | Ekstra | 1 buah | Rp. 2.000 | Rp. 2.000 |
| 2 | Benang merah | Ekstra | 1 buah | Rp. 2.000 | Rp. 2.000 |
| 3 | Rit jepang | 50 cm | 1 buah | Rp. 6.500 | Rp. 6.500 |
| 4 | Kancing kait | Kecil | 1 pak | Rp. 2.000 | Rp. 2.000 |
| Bahan hiasan | | | | | |
| 1 | Komponen elektro | Kecil | 2 pak | Rp. 13.000 | Rp. 26.000 |
| 2 | Payet halon | Per 25 gr | 50 gr | Rp. 15.000 | Rp. 30.000 |
| | | | | Total | Rp. 455.500 |

b) Pelaksanaan

1) Peletakan pola pada bahan

Peletakan pola pada bahan merupakan langkah awal sebelum menggunting bahan. Pada saat peletakan pola pada kain, sebaiknya kain dilipat menjadi dua dan bagian baik berada di luar.

Ada beberapa hal yang perlu diperhatikan saat meletakkan pola pada bahan, antara lain:

- a) Peletakan pola harus sesuai arah serat.
- b) Keadaan kain harus dalam posisi rata dan datar.
- c) Setelah pola diletakkan pada kain maka dibantu dengan jarum pentul untuk setiap sudut pola.
- d) Setelah itu diberi tanda kampuh menggunakan rader dan karbon jahit. Penggunaan karbon jahit harus memilih warna yang senada dengan warna kain agar kain tidak terlihat kotor.

2) Pengguntingan bahan dan pemberian tanda jahitan

Pengguntingan bahan dilakukan setelah pengecekan tata letak dan kampuh. Saat menggunting kain, kain tidak boleh diangkat menggunakan tangan, melainkan posisi kain tetap datar. Memotong kain diawali dari pola-pola yang memiliki ukuran besar terlebih dahulu kemudian dilanjutkan untuk pola-pola yang kecil. Hal ini akan lebih efisien waktu.

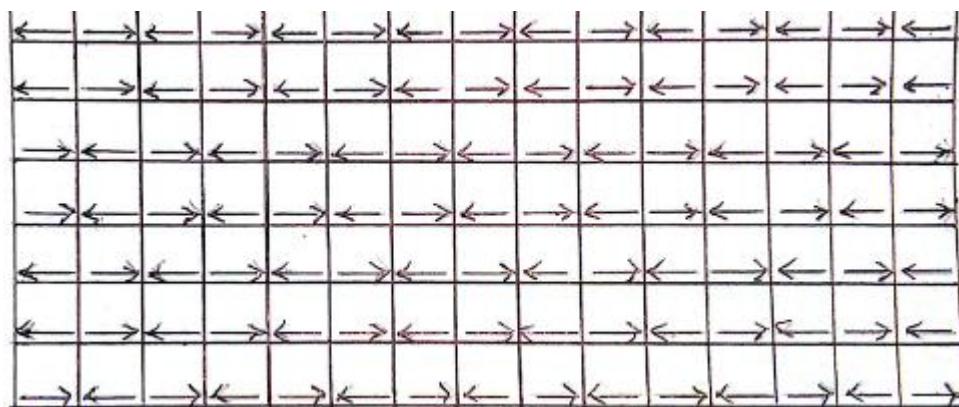
3) Penjelujuran

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

Langkah-langkah penjelujuran busana pesta malam ini antara lain:

a) Pembuatan *smock*

Penyusun menggunakan kain *lasenza* dengan panjang 5 cm dan lebar 1 cm untuk di *smock*. Berikut pola *smock* yang penyusun ciptakan :



Cara mengerjakannya:

1. Pada bagian buruk kain dibuat kotak-kotak dengan pensil, 10x10 cm.

2. Panah menunjukan sudut yang satu dengan yang lain harus digabungkan dan dimatikan. Dalam menggabungkan, masing-masing sudut atau bagian hanya diambil satu atau dua serat benang dari kainnya supaya tidak kelihatan dari bagian baik kain, dan benang jahit harus sewarna dengan kainnya.
 3. Setiap selesai satu kelompok motif harus langsung ditata dan dipress.
- b) Menjelujur bahan utama busana
1. Menjelujur tengah muka
 2. Menjelujur garis princess kiri dan kanan
 3. Menjelujur blus dan rok hingga menyatu
 4. Menjelujur garis princess bagian belakang kiri
 5. Menjelujur garis princess bagian belakang kanan
 6. Menjelujur tengah belakang dan di sisakan 50 cm untuk ritsliting
 7. Menjelujur ritsliting
 8. Menjelujur sisi kiri
 9. Menjelujur sisi kanan
 10. Menjelujur krah
- c) Menjelujur bahan vuring
1. Menjelujur tengah muka
 2. Menjelujur blus dan rok depan

3. Menjelujur tengah belakang
4. Menjelujur sisi kiri
5. Menjelujur sisi kanan
6. Menjelujur bagian ritsliting
7. Menyatukan vuring dengan bahan utama dengan cara dijelujur bagian backless dan kerung lengan.

4) Evaluasi proses I

Evaluasi proses I dilaksanakan saat fitting I. Dari evaluasi I ini dapat diketahui letak kekurangan busana sehingga dapat diperbaiki pada proses penjahitan.

Tabel 2. Evaluasi proses I

| Aspek yang di evaluasi | Hasil evaluasi | Cara mengatasi |
|------------------------|--|---|
| Garis princess muka | Garis princess kurang membentuk badan model, masih banyak kelonggaran dan motif kain tidak bertemu | Menggunting ulang bahan, dengan ukuran yang sudah dikurangi dan princess yang sudah dibentuk ulang dan motif kain diganti menjadi vertikal pada bagian sisi kiri dan sisi kanan |
| Lingkar pinggang | Lingkar pinggang terlalu turun | Lingkar pinggang dinaikkan 2 cm |
| Sisi busana | Sisi kiri dan sisi kanan pada bagian lingkar badan terdapat | Sisi kiri dan sisi kanan masing masing dikurangi 2 cm |

| | | |
|-----------------|--------------------------------------|---|
| | kelebihan masing masing 2 cm | |
| Lingkar panggul | Lingkar panggul kurang besar 4 cm | Lingkar panggul di tambahkan masing masing 1 cm di tiap sisinya |

5) Penjahitan busana

Penjahitan menggunakan teknik jahit halus. Dalam proses menjahit harus menggunakan teknik yang tepat baik dalam menentukan kampuh yang akan dipakai maupun teknik penjahitannya itu sendiri. Kampuh yang diterapkan pada busana pesta malam ini adalah kampuh buka. Busana ini juga menggunakan vuring full.

Sebelum menjahit, penyusun membuat urutan langkah kerja agar proses menjahit lebih efisien waktu. Setiap proses jahitan dilakukan *pressing* agar kualitas jahitannya sempurna. *Pressing* dilakukan dengan memberi sedikit air pada kampuh busana kemudian dialas menggunakan kain tipis agar hasil *pressing* tidak mengkilap. Pada tahap *finishing* sebagian besar menggunakan tangan.

- a. Menjahit busana
 - 1. Menjahit tengah muka
 - 2. Menjahit garis princess kiri dan kanan
 - 3. Menjahit blus dan rok hingga menyatu

4. Menjahit garis princess bagian belakang kiri
 5. Menjahit garis princess bagian belakang kanan
 6. Menjahit tengah belakang dan di sisakan 50 cm untuk ritsliting
 7. Menjahit ritsliting
 8. Menjahit sisi kiri
 9. Menjahit sisi kanan
 10. Menjahit tengah muka
 11. Menjahit blus dan rok depan
 12. Menjahit tengah belakang
 13. Menjahit bagian ritsliting
 14. Menjahit sisi kiri
 15. Menjahit sisi kanan
 16. Menyambungkan vuring dengan bahan utama
 17. Menjahit krah
 18. Memasang kancing kait pada bagian krah
- 6) Menghias busana

Setelah melakukan proses menjahit, langkah selanjutnya adalah menghias busana. Menghias busana adalah hiasan yang dibuat pada busana untuk memperindah busana agar busana tersebut memiliki nilai yang lebih tinggi.

Adapun hiasan yang diterapkan adalah menggunakan komponen-komponen elektro pada bagian krah. Selain itu

penyusun menggunakan payet halon pada bagian blus dengan menggunakan teknik plintir.

7) Evaluasi proses II

Evaluasi proses II dilakukan pada busana yang sudah selesai dijahit yang dilakukan pada saat fitting 2, minimal 90% dari total pembuatan serta harus sesuai dengan desain yang telah dibuat yang meliputi pelengkap dan hiasannya. Evaluasi ini dilakukan untuk mengetahui letak kesalahan jika masih ada dan harus diperbaiki.

Tabel 3. Evaluasi proses II

| Aspek yang dievaluasi | Hasil evaluasi | Cara mengatasinya |
|-----------------------|---|--|
| Lingkar badan | Lingkar badan kekecilan sehingga model susah bernafas | Lingkar badan masing-masing sisi diberi kelonggaran 1 cm |

c) Evaluasi hasil

Evaluasi hasil merupakan penilaian secara keseluruhan pada busana yang telah dijahit, yaitu kesesuaian antara busana dengan tema atau subtema yang diangkat serta keserasian busana keseluruhan.

Dari keseluruhan busana pesta malam yang perancang ciptakan, ada beberapa evaluasi antara lain:

- 1) Pada saat penciptaan desain mengalami beberapa perbaikan, karena kurang sesuai dengan sumber ide yang perancang ambil.
- 2) Pada saat melakukan *smock* untuk bagian rok terdapat kesulitan pada saat proses pressing.
- 3) Garis princess kurang membentuk badan model, masih banyak kelonggaran dan motif kain tidak bertemu, sehingga penyusun menggunting ulang bahan, dengan ukuran yang sudah di kurangi dan princess yang sudah dibentuk ulang dan motif kain diganti menjadi vertikal pada bagian sisi kiri dan sisi kanan.
- 4) Lingkar pinggang terlalu turun, sehingga penyusun menaikkan garis lingkar pinggang 2 cm.
- 5) Sisi kiri dan sisi kanan pada bagian lingkar badan terdapat kelebihan masing masing 2 cm, sehingga sisi kiri dan sisi kanan masing masing di kurangi 2 cm.
- 6) Lingkar panggul kurang besar, sehingga penyusun memperbesar ukuran lingkar panggul masing masing 1 cm di tiap sisinya.
- 7) Ketika menghias busana mengalami kesusahan pada pemasangan hiasan komponen elektro, sehingga penyusun menempelkan hiasan tersebut menggunakan lem, lalu setelah terbentuk sesuai pola hiasan tersebut penyusun jahit kembali dengan teknik jahit tangan.

- 8) Waktu harus dikelola dengan baik agar pada saat batas waktu yang ditentukan busana yang dibuat dapat selesai.

3. Penyelenggaraan Pergelaran Busana

Pergelaran busana merupakan salah satu parade yang diselenggarakan untuk memamerkan atau memperkenalkan busana yang diperagakan untuk tujuan tertentu. Pergelaran busana bertujuan untuk mempromosikan atau menunjukkan hasil produksi atau rancangannya kepada masyarakat. Pelaksanaan gelar busana meliputi beberapa tahap yaitu:

a) Persiapan

Pergelaran busana proyek akhir yang diselenggarakan pada tahun 2016 dengan mengusung tema Authenture diselenggarakan melalui beberapa tahapan, yaitu:

1) Pembentukan panitia

Pembentukan panitia merupakan hal yang harus dilakukan dalam membuat sebuah event pergelaran busana proyek akhir agar acara tersebut dapat berjalan dengan lancar. Pengorganisasian dilakukan dengan pembagian siapa sesuai dengan job description dan menunjuk penanggungjawabnya masing-masing. Hal ini sangat penting agar tercipta team work dengan baik dan tidak saling menyalahkan satu sama lain. Tanggung jawab dalam event pergelaran busana proyek akhir

ditanggung bersama dalam sebuah kepanitian sehingga tercipta kerjasama dengan baik dan saling melengkapi dalam mewujudkan tujuan pergelaran. Pergelaran busana proyek akhir ini diikuti oleh 103 mahasiswa program studi pendidikan teknik busana dan teknik busana, fakultas teknik Universitas Negeri Yogyakarta.

Adapun tugas-tugas dari kepanitiaan dalam pergelaran busana proyek akhir Authenture adalah sebagai berikut.

- a. Ketua Umum
 1. Bertanggungjawab jalannya kepanitiaan.
 2. Mengatur dan mengarahkan gerak panitia.
- b. Ketua I dan II
 1. Koordinasi dengan ketua setiap rapat.
 2. Perekrutan panitia tambahan.
- c. Sekretaris I dan II
 1. Pembuatan proposal yang telah disepakati bersama baik sponsor maupun DIPA.
 2. Bertanggungjawab kepada ketua umum atas keluar masuknya surat.
- d. Bendahara I
 1. Pengaturan keuangan secara seimbang dan seefisien mungkin.

2. Pembuatan laporan keuangan kepanitiaan secara menyeluruh.
 3. Mengelola keuangan kepanitiaan secara umum dan menyeluruh.
 4. Menentukan kebijakan keuangan organisasi secara internal.
- e. Bendahara II
1. Menentukan kebijakan keuangan organisasi secara internal maupun eksternal.
 2. Mengkoordinir dan mengkomunikasikan setiap kegiatan yang dilaksanakan.
 3. Menyusun laporan keuangan perkegiatan.
- f. Sie sponsorship
1. Mencari list sponsor.
 2. Menjalin kerjasama dengan sponsor.
 3. Bertanggungjawab terhadap semua perusahaan yang telah bekerja sama dengan acara pergelaran.
 4. Mengatur dateline kerja.
 5. Memahami dan bertanggung jawab dengan kontrak kerja bersama sponsor.
- g. Sie perlengkapan
1. Mensurvei tempat pelaksanaan kegiatan dengan terperinci mengenai tempat acara berlangsung.

2. Pengadaaan fasilitas-fasilitas untuk kelancaran kegiatan.
 3. Menjadi fasilitator untuk peminjaman alat dengan jurusan.
- h. Sie publikasi
1. Bertanggungjawab mempromosikan acara kepada masyarakat.
 2. Bertanggungjawab akan penyebaran pamphlet dan brosur.
 3. Bertanggungjawab atas pembuatan pamphlet, tiket, brosur dan spanduk.
- i. Sie humas
1. Bertanggungjawab akan penyebaran undangan.
 2. Menjadi fasilitator untuk sambutan rector, dekan dan ketua jurusan.
- j. Sie dokumentasi
1. Bertanggungjawab atas dokumentasi kegiatan.
 2. Mencari sponsor untuk dokumentasi kegiatan.
- k. Sie booklet
1. Bertanggungjawab atas pembagian booklet
 2. Mensurvei tempat pembuatan booklet.
 3. Mendesain sampul, bentuk dan isi booklet.
- l. Sie keamanan

1. Mengamankan jalannya acara.
 2. Mengkoordinasi kebersihan pada setiap acara
- m. Sie juri
1. Merekut juri untuk penilaian gantung dan grand juri.
 2. Membuat kriteria penilaian gantung dan grand juri.
 3. Mengajukan permohonan piala.
- n. Sie dekorasi
1. Menjadi koordinator dan bertanggung jawab pada saat mendekorasi sebelum hari H.
 2. Mensurvei tempat pembuatan dekorasi.
 3. Mendesain layout panggung secara keseluruhan.
- o. Sie acara
1. Membuat susunan acara secara detail.
 2. Mengatur acara pengambilan ukuran, fitting 1, fitting 2, pemotretan untuk booklet, gladi resik dan Hari H.
 3. Mempresentasikan rencana kerja.
 4. Bertanggungjawab terhadap jalannya acara secara keseluruhan.
 5. Mencari MC dan hiburan.
- p. Sie konsumsi
1. Mensurvei tempat pemesanan makanan.
 2. Memesan makanan dan snack dengan penawaran menu.

3. Mengatur snack pada saat pengambilan ukuran, fitting 1, fitting 2, pemotretan untuk booklet, grand juri, gladi resik dan hari H.
- q. Sie model
 1. Membuat perjanjian kerjasama dengan agency model.
 2. Membuat jadwal acara dengan model.
- r. Sie make up
 1. Mencari sponsor make up.
 2. Memfasilitasi kebutuhan perias.
 3. Membuat jadwal make up.
- s. Sie backstage dan floor
 1. Koordinasi dengan sie acara dalam mengatur serangkaian acara mulai dari perencanaan grand juri sampai hari H.
 2. Mengkondisikan tempat duduk dan penonton dan tempat fotografer serta penertiban fotografer liar.
 3. Mengkondisikan keamanan model dan desainer di backstage.
 4. Koordinasi dengan sie model untuk tempelan urutan per sie di backstage.

Berikut ini daftar nama panitia dalam pergelaran busana Authenture:

Tabel 4. Daftar panitia

| No | Divisi | Nama |
|-------------------|----------------|-----------------------|
| Ketua | | |
| 1 | Ketua umum | Marinda Yuni Asari |
| 2 | Ketua II | Yeti Nurfendah |
| 3 | Ketua III | Yuliana Suci W |
| Sekretaris | | |
| 4 | Sekretaris I | Unaishah |
| 5 | Sekretaris II | Erni Rohmawati |
| 6 | Sekretaris III | Luthfi Malail Khusna |
| Bendahara | | |
| 7 | Bendahara I | Farida Aryani |
| 8 | Bendahara II | Dahlia Nurjanah |
| 9 | Bendahara III | Tesaria Kurnia Putri |
| Sie acara | | |
| 10 | Koordinator | Eka Fitriyani |
| 11 | Anggota | Widia Damayanti |
| 12 | | Nadia Ayu Sekarrini |
| 13 | | Haninda Fitri Apsari |
| 14 | | Dwi Putri Octavia |
| 15 | | Seviana Dewanti |
| 16 | | Annisa Putri Fadhila |
| 17 | | Septiani Kartika Sari |

| | | |
|-------------------------|-------------|---------------------------|
| 18 | | Wibi Hanum Larasati |
| 19 | | Khoirunisa |
| Sie konsumsi | | |
| 20 | Koordinator | Nawinda Jati Lestari |
| 21 | Anggota | Ajeng Dwi Ervina Ningtyas |
| 22 | | Fahmila Dian Saputri |
| 23 | | Umi Khoriyah |
| 24 | | Olina Dea Kharisa |
| 25 | | Riris |
| Sie juri | | |
| 26 | Koordinator | Muthiah |
| 27 | Anggota | Ferina Suci Adiningtyas |
| 28 | | Febri Rahmawati |
| 29 | | Khalaeskha Afiati |
| 30 | | Aisyah Ulayya |
| 31 | | Radina Galestyaningsih |
| Sie perlengkapan | | |
| 32 | Koordinator | Mei Dyanggita Yustiari |
| 33 | Anggota | Evinoviharyanti |
| 34 | | Linda Kurniawati |
| 35 | | Aulia Fatimatuz Zahro |
| 36 | | Intan Pramandha |
| 37 | | Gita Sakti |

| | | |
|------------------------|-------------|----------------------------------|
| 38 | | Mar'atus Solihah |
| Sie humas | | |
| 39 | Koordinator | Dinda Hidayati |
| 40 | Anggota | Lia Noor Rahmawati |
| 41 | | Dewinta Megarani |
| 42 | | Atiyatul Izzah |
| 43 | | Cynthia Mustika Kusuma |
| 44 | | Nurindah Rosvitra Putri |
| Sie dokumentasi | | |
| 45 | Koordinator | Ayu Fajriani Sidqi (Koordinator) |
| 46 | Anggota | Dewi Nastiti |
| 47 | | Ananda Ayu W |
| 48 | | Anggita Suryaningrum |
| 49 | | Widia Pratiwi |
| 50 | | Dewi Purbaningsih |
| Sie dekorasi | | |
| 51 | Koordinator | Oryza Sativa L |
| 52 | Anggota | Aprilia Tri A |
| 53 | | DindaTriana P |
| 54 | | Wakidah Kurniana A |
| 55 | | Indah Setyawati |
| 56 | | Wahidatun Nurul Azizah |
| 57 | | Hanifatus Sa'diyyah Hayati |

| | | |
|------------------------|-------------|---------------------|
| Sie publikasi | | |
| 58 | Koordinator | Agnes Fahriana |
| 59 | Anggota | Yuliani |
| 60 | | Linda Rania |
| 61 | | Inka Galuh S. H. |
| 62 | | Desak Made K. |
| 63 | | Tirta Ariyani |
| Sie sponsorship | | |
| 64 | Koordinator | Rani Sri Windarti |
| 65 | Anggota | Ristriana Pratomi |
| 66 | | Bernavita Karina K |
| 67 | | SelvanaHeruka |
| 68 | | Ayu Mega Margaretta |
| 69 | | Aulia Tri Sakti |
| 70 | | Sarah Fadhila |
| 71 | | Rodhiyah Nurhayati |
| 72 | | Dwi Nur Hasanah |
| Sie model | | |
| 73 | Koordinator | Niswatul Aini |
| 74 | Anggota | Ria Septiana |
| 75 | | Annis Adibah A |
| 76 | | Iva Siti Rochani |
| 77 | | Rani Oktaviana |

| | | |
|--------------------------------|-------------|---------------------|
| Sie backstage dan floor | | |
| 78 | Koordinator | Tika Pratiwi |
| 79 | Anggota | Laela Nur Widiana |
| 80 | | Wisma Firanti Utami |
| 81 | | Selly Indah Perdana |
| 82 | | Haniatur Rosyidah |
| 83 | | Sendy Claudya F |
| 84 | | Desniati Parcelina |
| 85 | | Yuni Fatma Royani |
| Sie make up | | |
| 86 | Koordinator | Nasiha Al Sakina |
| 87 | Anggota | Yasinta Ajeng S. R. |
| 88 | | Dwi Kusuma Wardani |
| 89 | | Khomsatun |
| 90 | | Agustina Anggraini |
| Sie booklet | | |
| 91 | | Isnaini Fatimah |
| 92 | | Alkarimah |
| 93 | | Friska Paulus |
| 94 | | Desi Nur Fauziah |
| 95 | | Nungki Dwi A |
| 96 | | Melinda Anindita |
| 97 | | Meilin Dwini |

| | | |
|-----|--------------|------------------------|
| | Sie keamanan | |
| 98 | Koordinator | Yuliasih |
| 99 | Anggota | Eka Yuliyana |
| 100 | | Lurin Taufana Dewanti |
| 101 | | Rokhmi Artha Nugraheni |
| 102 | | Bela Kristiana |
| 103 | | Laila Puspita Suci |
| 104 | | Tri PujiAstuti |

2) Menentukan Tema Pergelaran

Program Studi Pendidikan Teknik Busana Dan Teknik Busana Angkatan 2013 Fakultas Teknik Universitas Negeri Yogyakarta mempersembahkan event pergelaran busana dengan tema “authenture” memiliki kepanjangan *authenticity for human nature* yang menggambarkan kekuatan pribadi dan karakter seseorang dalam menghadapi pengaruh tekanan lingkungan eksternal. *Human nature* diartikan sebagai sifat asli manusia yang dewasa ini semakin memudar karena terpengaruh perkembangan teknologi yang semakin canggih. Tema ini mengacu pada trend mode 2016/2017 yaitu *Resistance* bermakna penolakan atau kemampuan untuk mempertahankan

diri yang dikarenakan oleh banyaknya tantangan hidup yang dapat mengganggu bahkan mengancam keberlangsungan hidup manusia, mulai dari kelangsungan sumber daya alam, kualitas hidup yang menurun, perubahan iklim yang berpotensi merusak habitat, ditambah lagi dengan kondisi politik yang akan terus bergejolak.

Resistance merupakan gambaran kecenderungan tren mode yang akan menghadirkan empat tema yaitu *Biopop*, *Humane*, *Colony*, dan *Refugium*. Tema *Biopop* menawarkan gaya fresh inovatif, merespon kemajuan teknologi dalam kaitan krisis pangan, muncul dilihat dari kacamata kekanakan, seakan tanpa beban. Tema *Humane*, prinsip kemanusiaan yang mementingkan ergonomic muncul di tema ini. Desain bisa terlihat rumit namun nyaman dikenakan, atau bisa juga sangat *simple* dan *logic*, manusawi. Tema *Colony*, terinspirasi dari komunitas yang ada di alam, sarang semut, sarang lebah, pattern retakan tanah, teknologi yang dibangun oleh alam tampil dalam gaya *romantic* namun sekaligus terstruktur dan tertata dengan cermat, ada permainan tekstur dengan prinsip irama dan pengulangan. Tema *Refugium* terinspirasi dari kelompok urban yang berpindah-pindah dan membawa “rumah”nya kemanapun pergi, bentuk “*pod*”, sarung,

permainan volume dan *gigantic pattern* terinspirasi dari budaya local, menjadi pilihan tema ke empat ini.

3) Menentukan tujuan pelaksanaan

Tujuan penyelenggaraan pergelaran busana proyek akhir program studi teknik busana dan teknik busana fakultas teknik universitas negeri Yogyakarta adalah sebagai berikut:

- a. Untuk mengapresiasi kompetensi mahasiswa program studi teknik busana dan teknik busana fakultas teknik universitas negeri Yogyakarta dalam bidang fashion untuk menuju masyarakat ekonomi ASEAN (MEA).
- b. Mengembangkan sumber daya manusia yang berkualitas dalam mencipta suatu karya busana.
- c. Perwujudan sinergitas di universitas negeri Yogyakarta dalam sebuah event pergelaran busana.
- d. Memberikan keterampilan dan pengetahuan kepada mahasiswa untuk menjadi event organizer dalam suatu pergelaran.
- e. Mensosialisasikan kemampuan mahasiswa dalam mengembangkan keterampilan, wawasan dan meningkatkan kreativitas mahasiswa program studi teknik busana dan teknik busana fakultas teknik universitas negeri Yogyakarta dalam menciptakan suatu karya busana.

f. Mensosialisasikan program studi pendidikan teknik busana dan teknik busana fakultas teknik universitas negeri Yogyakarta.

4) Sumber dana

Berikut ini sumber dana dalam pergelaran busana authenture:

Tabel 5. Sumber dana

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

5) Dewan juri

Juri yang menilai pergelaran busana dengan tema Authenture yaitu:

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

6) Menentukan waktu dan tempat pergelaran

Pergelaran ini diselenggarakan di Auditorium Universitas Negeri Yogyakarta pada hari Selasa, 19 April 2016 dari pukul 18.30 WIB s/d selesai.

b) Pelaksanaan

Acara pergelaran busana proyek akhir 2016 dengan tema Authenture diselenggarakan dalam beberapa tahap yaitu:

1. Penilaian gantung

Penilaian gantung dinilai oleh dosen-dosen pembimbing proyek akhir yang meliputi penilaian busana secara keseluruhan dan penilaian desain busana yang telah dituangkan dalam moodboard. Penilaian gantung diselenggarakan pada:

Hari/tanggal : Sabtu, 9 April 2016

Waktu : 08.00 WIB-selesai

Tempat : KPLT FT UNY

2. Grand juri

Juri yang menilai hasil karya busana proyek akhir pendidikan teknik busana dan teknik busana angkatan 2013 yang ditampilkan dalam pergelaran busana dengan tema authenture adalah:

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

Kelima juri diatas menilai hasil karya mahasiswa dalam agenda grand juri yang diselenggarakan pada:

Hari/tanggal : Minggu, 10 April 2016

Waktu : 08.00 WIB-selesai

Tempat : KPLT FT UNY

3. Pergelaran busana

Pergelaran busana diselenggarakan pada:

Hari/tanggal : Selasa, 19 April 2016

Waktu : 18.30 WIB-selesai

Tempat : Auditorium UNY

Sebelum acara pergelaran busana terdapat tahapan persiapan dan gladi resik yang dilaksanakan oleh seluruh panitia. Persiapan dilakukan pada hari senin, tanggal 18 April 2016. Persiapan acara meliputi stage dan dekorasinya, pengaturan ruang-ruang, pemasangan sound sistem dan lighting, serta penataan kursi. Sedangkan gladi bersih dilakukan pada hari Selasa tanggal 19 April 2016 pukul 09.00 WIB yang dihadiri oleh panitia inti, panitia tambahan dari open recruitment mahasiswa UNY, MC, Pengisi acara dan model professional, serta dosen pembimbing pergelaran busana proyek akhir 2016. Berikut adalah susunan acara pergelaran busana Authenture:

Tabel 6. Susunan acara

| NO | WAKTU | SUSUNAN ACARA |
|-----------|---------------|---|
| 1. | 17.45-18.00 | CLEAR AREA |
| 2. | 18.00-Selesai | Registrasi |
| 3. | 18.30 | OPEN GATE |
| 4. | 18.30 - 18.40 | WELCOME GREETING |
| 5. | 18.40 - 18.50 | PENAYANGAN SLIDE |
| 6. | 18.50 - 19.00 | OPENING |
| | 18.50 - 18.55 | 1. Tari |
| | 18.55 - 19.00 | 2. Pembukaan oleh MC |
| 7. | 19.00 - 19.10 | Menyanyikan lagu Indonesia Raya dan Hymne UNY |
| 8. | 19.10- 19.20 | Sambutan 1. Ketua panitia 2. Rektor |
| 9. | 19.20- 19.30 | Penyerahan cinderamata kepada juri, sponsor dan disainer tamu |

| | | |
|-----|---------------|--|
| 10. | 19.30-20.00 | Peragaan Sesi I |
| 11. | 20.00 - 20.05 | Hiburan Musik |
| 12. | 20.05- 20.35 | Peragaan Sesi II |
| 13. | 20.35 - 20.40 | Ucapan terimakasih kepada sponsor dan pembagian hadiah |
| 14. | 20.40- 21.10 | Peragaan Sesi III |
| 15. | 21.10 – 21.20 | Hiburan Musik |
| 16. | 21.20 – 21.50 | Guest Show Disainer Tamu |
| | 21.20 – 21.35 | 1. Hosana Moda By Wiwid Hosana |
| | 21.35 – 21.50 | 2. Iis Desaign By Isyanto |
| 17. | 21.50 – 21.55 | Pengumuman Kejuaran |
| 18. | 21.55 – 22.00 | PENUTUP |

c) Tahap Evaluasi

Evaluasi dilakukan untuk mengetahui kesesuaian antara perencanaan dengan hasil yang diharapkan dan sebagai bentuk penilaian agar bisa lebih baik dalam melaksanakan kegiatan-kegiatan yang akan dilaksanakan dikemudian hari.

1. Ketua

- a. Kepanitiaan belum sepenuhnya sempurna masih banyak anggota yang tidak mau bekerja sama demi kelancaran acara
- b. Target planing yang diberikan tidak selalu dikerjakan dan seringkali tidak sesuai waktu yang disepakati
- c. Masih banyaknya sikap individual didalam kepanitiaan
- d. Masih banyak sie yang kurang berkoordinasi dengan ketua terkait hal-hal yang berhubungan dengan kepanitiaan

- e. Banyak siapa yang berjalan sendiri tanpa berkoordinasi dengan ketua
- f. Rapat yang dilakukan sering tidak sesuai dengan target yang diharapkan
- g. Masih kurangnya kesadaran panitia bahwa proyek akhir ini acara kita bersama

2. Sekretaris

- a. Pencetakan proposal sponsor mengalami kemunduran dikarenakan harus revisi beberapa kali untuk konten yang masuk dalam proposal.
- b. Dalam menyusun surat keluar masih banyak yang tidak sesuai prosedur yang telah disepakati bersama dan bersifat mendadak karena sering berdekatan dengan hari yang dijadwalkan, sehingga kinerja humas sering terburu-buru
- c. Kelalaian dalam Menyimpan Stempel

3. Bendahara

- a. Pembayaran iuran yang kurang ditepati sesuai dengan kesepakatan bersama
- b. Pembayaran uang tiket yang kurang teratur
- c. Untuk pengeluaran, cukup lancar dalam mengatur pengeluaran. Ada anggaran yang keluar dari target tetapi dapat ditutupi oleh pengeluaran lain yang tidak melebihi anggaran.

4. Sie acara

a. Persiapan:

1. Kendala

- Kurangnya pemahaman anggota terhadap susunan acara
- Adanya susunan acara yang tidak tepat waktu
- Adanya beberapa agenda yang dilakukan pada waktu yang bersamaan sehingga sulit dikontrol
- Ketidakhadiran panitia tambahan saat rapat intern Sie Acara atau kurang lengkapnya panitia tambahan

2. Solusi

- Adanya pertemuan persie dalam rapat sie, pertemuan tiap koordinator pada rapat koordinator, dan Sie Acara checking pada tiap-tiap sie
- Untuk panitia tambahan diberikan briefing secara terpisah dan sesuai dengan waktu masing-masing panitia tambahan

b. Pelaksanaan :

1. Kendala

- Penggunaan jumlah HT yang masih kurang
- Kurangnya tempat privasi untuk MC
- Kurangnya koordinasi dengan LO talent

- Kurangnya koordinasi dengan sie dekor lighting dan sound

2. Solusi

- Penambahan jumlah HT
- Breafing ulang sie dekor linghting dan sound
- Menyediakan tempat khusus untuk MC
- Pemanfaatan HT untuk LO tallent lebih dimaksimalkan

5. Sie konsumsi

- a. Terdapat sisa konsumsi karena banyak tamu undangan yang tidak datang
- b. Nasi untuk makan malam pada hari H terlalu kering
- c. Kedatangan snack birokrasi kurang tepat waktu
- d. Ada beberapa sayur udh basi di bagian capcay, karena panitia mengambilnya terlalu sore sementara nasi box diantarnya jam 2

6. Sie juri

- a. Teliti tanggal dan jadwal ketika memberikan surat tugas kepada calon juri
- b. Dua minggu sebelum penilaian gantung pastikan juri eksternal sudah menyanggupi bersedia menjadi juri di Grand Juri

- c. Lebih cepat dalam proses pengambilan dan penghitungan vote favorit
7. Sie perkap
- a. Pengadaan briefing HT kepada semua panitia yang akan menggunakan HT
 - b. Pemaksimalan penggunaan HT, serta pengecekan jika terjadi gangguan pada masing-masing HT
 - c. Kurangnya komunikasi sie lain dengan perkap mengenai kebutuhan yang perlukan oleh sie yang bersangkutan, sehingga saat pengadaan barang itu berlangsung, terjadi kekurangan barang yang dikarenakan kurangnya komunikasi. Misalnya: Terjadinya penambahan barang secara mendadak yang ada di luar data kebutuhan barang yang sudah terdaftar
 - d. Sebelum acara dimulai bila ingin meminta bantuan dari Sie Perkap diharapkan di briefing terlebih dahulu. Seperti halnya kemarin pemutaran video antara layar distage dan dibackstage terjadi kesalahan.
 - e. Lebih mengetahui jobdesk semua Sie. Karena terlalu banyak Sie yang menyalahartikan jobdesk perkap.

- f. Jika setiap keperluan yang bisa disediakan sendiri, diharapkan tidak langsung meminta perkap untuk menyediakan saat itu juga.
- g. Memastikan dan mengecek kondisi barang yang akan dipinjam dari tempat penyewaan tidak ada kerusakan atau barang yang akan dipinjaman sesuai dengan yang diharapkan.
- h. Mengecek kembali jumlah barang-barang pinjaman sesuai dengan yang tertera pada nota pembayaran. Apabila terjadi kekurangan segera menghubungi pemilik tempat persewaan.
- i. Untuk melakukan peminjaman barang sebaiknya surat peminjaman barang dibuat minimal dua minggu sebelum acara. Serta mengecek ulang isi surat peminjaman apakah sudah sesuai dengan syarat yang ditentukan oleh tempat peminjaman.

8. Sie humas

- a. Ketika hari H, masih kurang mengenal dosen, birokrasi, dan karyawan dari PTBB sehingga masih harus minta memperlihatkan undangan sebelum tanda tangan di buku tamu.
- b. Antar panitia inti masih banyak *missed communication*.

- c. Kurang solidnya antar panitia inti satu sie maupun satu angkatan.
 - d. Surat mennyurat datangnya ada yang mendadak sehingga sie humas terkendala dengan memasukkan surat ke pihak terkait.
 - e. kuota undangan tidak bisa dipastikan.
 - f. undangan belum bisa jauh-jauh hari untuk mengantar, sehingga ada undangan yang belum sampai ke tempat, hanya mengonfirmasi via sms.
9. Sie publikasi
- a. Pada Sertifikat, ada salah tulis pada bagian logo, sebaiknya sebelum percetakan dimulai, dipastikan dulu file yang akan dicetak benar-benar siap, agar tidak terjadi kesalahan.
 - b. Pastikan pada saat pemotongan pamflet, cocard dan lain-lain yang sudah dicetak dipotong secara benar dan tepat agar tidak kerja ulang.
 - c. Keterlambatan dalam pencetakan banner.
 - d. Pastikan media untuk publikasi acara tersebar terlebih dahulu semua, baru buka pembelian tiket.
 - e. kehadiran tamu banyak yang setelah jam tujuh, termasuk konfirmasi dari bapak WR I untuk membuka acara pada jam enam sore
 - f. tiket untuk fotografer *under control*.

- g. konsumsi pada meja tamu undangan habis sehingga ada tamu undangan yang mendapat konsumsi setara tiket VIP
 - h. sirkulasi among tamu pada meja registrasi kekurangan sehingga ada tamu undangan yang tidak mendapat konsumsi
10. sie dekorasi
- a. Untuk panitia dekorasi kurang teliti dalam pembuatan panggung
 - b. Kurangnya komunikasi antara sie dekorasi dan sie lain
11. Sie dokumentasi
- a. Keterbatasan Kapasitas Laptop untuk menyimpan dokumentasi sehingga file menyebar di beberapa anggota sie dokumentasi
 - b. Jumlah kamera yang digunakan masih kurang dibanding dengan jumlah panitia sie.dokumentasi jadi saat pengambilan foto mesti bergantian
 - c. Operator yang bertugas kurang mencermati slide yang ditayangkan
12. Sie sponsorship
- a. Hello fktv tidak bisa hadir
 - b. Proposal terhambat rentang waktu untuk menunggu tanda tangan pengesahan

- c. Dalam penyebaran proposal panitia tidak solid dalam menjalannya
- d. Kurang komunikasi antara sie sponsor dengan sie acara sehingga mengakibatkan membayar biaya wardrobe sebesar Rp 375.000.00 ke pihak sponsor wardrobe rajawali fashion

13. Sie model

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

14. Backstage and floor

- a. *Ploting* panitia tambahan tidak ada yang berada di tribun atas sehingga menyulitkan saat pengaturan penonton dan penghitungan kursi yang masih kosong.
- b. *Ploting* panitia tambahan tidak ada yang menjaga di depan pintu masuk sehingga penonton yang baru datang menumpuk di belakang.
- c. Kursi undangan untuk sekolah (sejajar dengan VIP) yang tidak ditutup menyulitkan pengaturan penonton VIP.
- d. Panitia yang berada di floor kurang menkondisikan keadaan lapangan dengan tamu.

- e. Layout penataan kursi penonton kurang sesuai dengan keadaan lapangan sehingga harus ada sedikit perubahan, dengan pertimbangan kejelasan pandangan penonton dan kenyamanan penonton
- f. Kurangnya koordinasi dengan sie lain
- g. Kurang panitia di ruangan backstage dan kurang tanggap situasi

15. Sie booklet

- a. Terjadi miss komunikasi mengenai jumlah undangan, birokrasi, dan regular.
- b. Terjadi miss komunikasi antara Sie Sponsorship dengan Booklet, untuk pengiklanan di A4 booklet kurang 1, dan pemisahan booklet untuk pihak sponsor.
- c. Kesalahan penempatan urutan, untuk urutan 64 masuk ke kelas Teknik Busana D3 yang seharusnya masuk ke kelas Pendidikan Teknik Busana NR

16. Sie make up

- a. Penataan hairdo kurang sesuai dengan contoh yang dianjurkan
- b. Waktu tidak sesuai dengan rencana
- c. beberapa model meminta untuk didahulukan untuk di hairdo

17. Sie keamanan

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

keamanan, panitia tambahan keamanan tidak berani menegur panitia inti konsumsi.

B. Hasil

1. Desain

Busana pesta malam ini dibuat dengan mengaju pada tren busana tahun 2016/2017 dimana busana pesta malam ini mengambil tema *humane* dengan sub tema mekatronika. Penyusun menciptakan busana pesta malam terinspirasi dari Jembatan Kahayan yang merupakan ikon di Kalimantan Tengah. Penyusun terinspirasi pada kekokohan jembatan tersebut yang berdiri sejak 14 tahun yang lalu. Jembatan Kahayan juga memiliki keistimewaan yaitu bentang busur berwarna merah yang memberi kesan romantis, dimana pada sifatnya yang kokoh jembatan tersebut tetap memiliki sisi keromantisan. Sehingga dengan kekokohan dan keromantisan Jembatan Kahayan ini penyusun mencipta desain dengan konsep smart elegan.

Penyusun terinspirasi dari komponen-komponen besi yang saling menempel dengan sambungan yang masih kasar dan terlihat rumit berbentuk zig-zag. Sehingga penyusun membuat busana pesta malam ini dengan teknik *smock* yaitu teknik jahit dengan cara berselang-seling menghubungkan satu titik dengan titik lainnya untuk memberikan motif zig-zag seperti yang terdapat pada Jembatan Kahayan. Sederhana, tidak berkesan mewah namun jelas dirancang untuk

kenyamanan ergonomi dengan tampilan busana yang ramping dan bersih (ultra sleek).

2. Busana

Busana pesta malam ini menggunakan detail bagian tengah muka yang mengaplikasikan motif garis-garis dari kain lurik. Detail lain terdapat pada bagian rok yang dibuat dengan teknik *smock* hingga membentuk zig zag seperti yang terdapat pada Jembatan Kahayan. Selain itu penyusun juga memberikan detail pada kerah busana dengan menggunakan komponen-komponen elektro.

Bahan-bahan yang dipergunakan dalam membuat busana pesta malam dengan sumber ide Jembatan Kahayan Kalimantan Tengah yaitu kain lurik untuk bagian tengah muka,kain lasenza warna abu-abu silver dan merah untuk bagian rok busana serta penyusun menggunakan kain satin untuk vuring.

Warna yang digunakan pada busana pesta malam dengan sumber ide Jembatan Kahayan Kalimantan Tengah ini adalah warna benuansa abu-abu dan warna merah,sehingga berkesan mewah dan elegan.

Hiasan yang digunakan pada busana pesta malam ini yaitu payet halon yang dipasangkan pada garis-garis hitam kain lurik. Penyusun juga menggunakan komponen-komponen elektro pada bagian krah busana.

3. Pergelaran Busana

Pergelaran busana 2016 dengan tema Authenture diselenggarakan pada hari selasa 19 April 2016. Acara dimulai pada pukul 18.30 WIB hingga selesain di Auditorium UNY.

Busana pesta malam dengan sumber ide Jembatan Kahayan Kalimantan Tengah ini diperagakan oleh model bernama Nisa dengan nomor urut 62.

Karya mahasiswa yang terpilih menjadi karya terbaik masing-masing mendapatkan penghargaan berupa trophy dari berbagai instansi. Berikut nama-nama mahasiswa peraih juara:

Tabel 7. Kejuaraan

| Kelas | Kejuaraan | No.Peserta | Nama | Nilai |
|---------|-------------------|------------|----------------------|-------|
| | Juara umum | 51 | Tesaria Kurnia Putri | 419 |
| | Juara best design | 86 | Selvana Heruka | 257 |
| Kelas A | Juara I | 14 | Luthfi malail khusna | 408 |
| | Juara II | 29 | Widia pratiwi | 407 |
| | Juara III | 34 | Muthiah | 405 |
| Kelas B | Juara I | 51 | Tesaria kurnia putri | 419 |
| | Juara II | 62 | Agustina anggraini | 397 |
| | Juara III | 47 | Ayu mega margareta | 395 |
| Kelas D | Juara I | 69 | Ristiana pratomi | 399 |
| | Juara II | 84 | Friska paulus | 393 |
| | Juara III | 82 | Nasiha Al sakina | 389 |

C. Pembahasan

1. Penciptaan desain

Proses penciptaan desain meliputi pencarian inspirasi, persiapan alat dan bahan, menggunakan *moodboard*, hingga menggambar desain busana tersebut dalam bentuk desain sketching, presentation drawing, maupun gambar desain hiasan.

Penciptaan busana pesta malam ini harus memiliki kesesuaian antara desain yang dibuat dengan tema pergelaran busana Authenture yang menghasilkan desain baru yang sebelumnya belum pernah ada desain yang sama.

Dalam pembuatan desain busana pesta malam ini, penyusun mengambil trend busana yang mengacu pada buku *trend forecasting 2016/2017* yang berjudul *Resistance* dengan tema *Humane* dan subtema *Mekatronika*. Subtema ini memiliki ciri khas yang mengangkat tiruan bentuk unsur-unsur, seolah turut memiliki fungsi penting dalam pemakaianya, *body conscious*, *sporty*, *elegan* dan kesan *futuristic* hadir dalam tampilan busana yang ramping. Palet warna yang ditampilkan yaitu warna-warna dingin yang netral, adakalanya justru ditonjolkan dengan kombinasi atau aksen warna menor yang kontras. Warna abu-abu metalik yang muncul dalam berbagai intensitas menjadi warna penting. Sumber ide yang diambil oleh penyusun adalah Jembatan Kahayan.

Penciptaan desain diawali dengan mengamati dan menerapkan sumber ide dari inspirasi yang didapat. Kemudian dituangkan dalam bentuk *Moodbord* yang lebih mudah untuk dipahami agar desain tidak melenceng dari sumber ide yang dipilih. Setelah itu membuat desain Sketching, desain production dan Fashion illustration.

Kendala yang dihadapi dalam proses penciptaan desain adalah memadukan tema dengan sumber ide yang menjadi inspirasi. Dalam menuangkan konsep desain, perancang harus menyesuaikan tema Authenture yang mengacu pada beragam bentuk budaya dengan trend humane yang wearable technology, dimana keduanya memiliki cirri khas yang berbeda. Oleh karena itu dibutuhkan pemahaman lebih mengenai unsur dan prinsip desain, penguasaan sumber ide dan penerapannya juga harus tepat agar tidak menyimpang dari tema dan trend yang diambil. Desain busana harus memiliki cirri khusus yang dapat memperkuat sumber ide, maka busana pesta ini memiliki cirri khusus yaitu menggunakan kain tradisional Yogyakarta yaitu kain lurik dengan warna abu-abu hitam dan penyusun juga memberikan sentuhan teknik smock pada bagian bawah gaun sehingga menggambarkan tema dan trend yang saling menyatu disertai hiasan yang melengkapinya.

2. Karya busana

Tahapan-tahapan yang telah dilakukan setelah pembuatan desain busana adalah merealisasikan desain dalam bentuk busana dengan

melalui beberapa proses. Proses pembuatan busana meliputi pengambilan ukuran pada model, pembuatan pola dasar, pecah pola, rancangan bahan dan harga, menggutting bahan, pemberian tanda jahitan, menjelujur, fitting I, menjahit, fitting II, memasang hiasan, penilaian gantung dan grand juri.

Fitting I dilakukan pada saat busana masih dijelujur dengan tujuan apabila terjadi kesalahan ukuran dapat diperbaiki lagi tanpa merusak bahan sampai pada tahap penyelesaian dan pembuatan pelengkap busana kemudian dilanjutkan dengan fitting II. Fitting II busana harus jadi kurang lebih 90% dari total pembuatan.setelah tahap fitting II, tahap selanjutnya adalah penilaian gantung. Penilaian gantung dilakukan dengan memasang busana pada manequen. Aspek yang dinilai meliputi teknologi jahit, hiasan, dan jatuhnya busana. Penilaian gantung dilakukan oleh tim juri dari dosen. Penilaian selanjutnya adalah Grand juri, proses penilaian dilakukan dengan cara busana diperagakan oleh model, sementara desainer mempresentasikan konsep penciptaannya aspek yang dinilai meliputi cutting, kesesuaian konsep, total look dan jatuhnya busana.

3. Penyelenggaraan Pergelaran busana

Pergelaran busana adalah serangkaian kegiatan peragaan busana yang menampilkan busana-busana yang diperagakan oleh model. Pergelaran ini dilaksanakan dalam tiga tahap yaitu persiapan, pelaksanaan dan evaluasi. Tahap persiapan meliputi pembentukan

panitia, pembagian tugas, penentuan tema, penentuan waktu dan lokasi, serta merencanakan anggaran.

Pelaksanaan pergelaran busana diadakan pada hari selasa, 19 april 2016 dengan tema Authenture yang bertempat di Auditorium UNY diikuti oleh seluruh mahasiswa pendidikan teknik busana dan teknik busana yang mengikuti proyek akhir pada tahun 2016 yang terdiri dari mahasiswa S1 Reguler angkatan 2013,S1 non regular angkatan 2013, D3 agkatan 2013 dengan total seluruhnya adalah 103 mahasiswa.

Setelah pelaksanaan dilakukan tahap selanjutnya adalah tahap evaluasi. Hal ini dilakukan untuk mengatasi beberapa masalah yang belum terselesaikan dengan mempelajari kekurangan dapat dijadikan pembelajaran dan memperbaiki diacara berikutnya.

BAB V

KESIMPULAN DAN SARAN

A. Kesimpulan

Berdasarkan rumusan penciptaan dan hasil pembahasan “busana pesta malam dengan sumber ide Jembatan Kahayan Kalimantan Tengah dalam pergelaran busana *Authenture*” dapat diambil kesimpulan bahwa:

1. Penciptaan desain busana pesta malam dengan sumber ide Jembatan Kahayan Kalimantan Tengah yang diawali dengan mengkaji *trend forecasting resistance 2016/2017* dan pencarian inspirasi dari menuangkan sumber ide sesuai tema *Authenture*, persiapan alat dan bahan, pembuatan *moodboard*, hingga menggambar desain busana maka dihasilkan desain berupa *fashion illustration* berdasarkan pada trend resistance dengan tema humane dan subtema mekatronika. Desain diciptakan dengan mengambil sumber ide Jembatan Kahayan yang diterapkan dalam busana berupa detail pada bagian rok yang berbentuk *zig-zag* seperti yang terdapat pada Jembatan Kahayan dengan menggunakan teknik *smock*.
2. Pembuatan busana pesta malam dengan sumber ide Jembatan Kahayan ini dilaksanakan menggunakan tiga tahap yaitu persiapan yang meliputi pembuatan gambar kerja, pengambilan ukuran, pembuatan pola busana, perancangan bahan dan kalkulasi harga. Tahap selanjutnya adalah pelaksanaan yang meliputi peletakan pola pada bahan, pemotongan bahan, penjelujuran, evaluasi proses I, penjahitan,

menghias busana dan evaluasi proses II. Tahap terakhir adalah evaluasi hasil sehingga terwujud busana pesta malam berupa busana pesta dengan teknik jahit yang halus, dan dengan *look elegan* model *backless* menggunakan krah tegak serta menggunakan teknik *smock* pada bagian roknya.

3. Penyelenggaraan pergelaran busana dengan tema *Authenture* melalui tiga tahap yaitu proses persiapan, pelaksanaan dan evaluasi. Tahap persiapan meliputi pembentukan panitia, penentuan tema, sumber dana, dewan juri, waktu dan tempat penyelenggaraan. Tahap kedua yaitu pelaksanaan grand juri, gladi bersih, dan penyelenggaraan acara pergelaran itu sendiri, yang diselenggarakan di Auditorium Universitas Negeri Yogyakarta pada hari selasa, 19 April 2016 dari pukul 18.3 WIB s/d selesai dengan diikuti 103 mahasiswa. Tahap yang ketiga yaitu evaluasi pergelaran busana meliputi pengevaluasian kegiatan mulai dari perencanaan hingga akhir pergelaran. Evaluasi ini sangat penting dilakukan untuk mengetahui sejauh mana kelancaran dalam pergelaran busana dan juga perbaikan yang harus dilakukan.

B. Saran

Dalam pembuatan Busana Pesta Malam Dengan Sumber Ide Jembatan Kahayan Dalam Pergelaran Busana *Authenture* ini mengalami beberapa kesulitan seperti sulitnya memadukan tema dengan sumber ide yang menjadi inspirasi. Dalam menuangkan konsep desain, penyusun harus menyesuaikan tema *Authenture* yang mempunyai rasa karya budaya

dengan *trend Mekatronika* yang lebih cenderung ke modern, dimana keduanya memiliki ciri khas yang berbeda. Adapun saran-saran yang dapat disampaikan agar menjadi lebih baik, antara lain:

1. Dalam penciptaan desain busana pesta malam ini penyusun memiliki kendala yaitu memadukan tema dengan sumber ide yang menjadi inspirasi, oleh karena itu penyusun memberikan saran, yaitu:
 - a. Perlu menentukan sumber ide yang dapat diwujudkan sesuai dengan tema dan sesuai dengan imajinasi masing-masing orang karena akan mempermudah dalam pembuatan desain busana, memahami tentang penerapan unsur dan prinsip desain, serta cirri khusus yang akan diambil.
 - b. Penerapan sumber ide harus tepat sasaran, jangan sampai menyimpang dari tema atau judul yang diambil.
2. Kendala yang dihadapi dalam pembuatan busana pesta malam ini adalah kesalahan dalam pengambilan ukuran, kesalahan dalam pembuatan pola, kesalahan dalam menggunting bahan, kesalahan dalam pemberian tanda *smock*. Maka saran penyusun, yaitu:
 - a. Hendaknya benar-benar teliti pada saat proses pengambilan ukuran.
 - b. Pembuatan pola harus sangat teliti.
 - c. Berhati-hati dalam menggunting bahan
 - d. Proses *smock* harus benar-benar tepat dan sesuai dengan tanda.

- e. Sebelum proses penjahitan harus diawali dengan proses penjelujuran yang kemudian dipasangkan pada model, sehingga akan memudahkan dalam proses perbaikan yang kemudian meminimalisir kesalahan saat penjahitan dan menghasilkan jahitan yang rapi.
 - f. Pada saat setiap proses penjahitan harus diikuti proses pengepressan agar proses selanjutnya lebih mudah dan lebih rapi.
3. Dalam menyelenggarakan pergelaran busana dalam sebuah kepanitiaan, terutama acara pergelaran busana ini sangat diperlukan koordinasi dan komunikasi yang baik antar panitia, baik panitia inti maupun panitia tambahan agar acara pergelaran busana dalam berjalan dengan lancar dan sesuai harapan. Panitia harus sadar akan tugas dan tanggungjawabnya atas masing-masing peran yang diamanahi serta tidak harus mengerjakan peran sie lain, agar pergelaran dapat berjalan sukses.

DAFTAR PUSTAKA

- Afif Ghuruf Bestari.2011.*Menggambar Busana dengan Teknik Kering*. Klaten Jawa Tengah: PT Intan Sejati Klaten
- Arifah Arianto A.2003.*Desain Busana*. Bandung: Yapemdo
- Atisah Sipahulet.1991.*Dasar-dasar Desain*. Jakarta: Departemen Pendidikan dan kebudayaan
- Diana Maidian.2014.*Trend Forcasting*. Jakarta: APPMI Jakarta
- Enna Tamimi.1982. *Trampil dalam memantas jahit*. Jakarta: PT Gramedia Pustaka Utama
- Enny Zuhni Khayati.1998.*Teknik Pembuatan Busana III*. Yogyakarta: IKIP Yogyakarta
- Nanie Asri Yulianti.1993. *Teknologi Busana*. Yogyakarta: IKIP Yogyakarta
- Noor Fitrihana.2012.*Memilih bahan baku busana*. Yogyakarta: PT Intan Sejati Klaten
- Porrie Muliawan.1982.*konstruksi Pola Busana Wanita*. Jakarta: PT BPK Gunung Mulia
- Prapti Karomah dan Sicilia Sawitri.1986.*Pengetahuan Busana*. Yogyakarta: IKIP Yogyakarta
- Radias Saleh dan Aisyah Jafar.1991. *Teknik Dasar Pembuatan Busana*. Jakarta: CV Sira Saka dan SONS Jakarta
- Soekarno.2002.*membuat pola busana tingkat dasar*. Yogyakarta: PT Gramedia Pustaka Utama
- Sri Widarwati.2000.*Desain Busana II*. Yogyakarta: IKIP Yogyakarta
- Wasri A Mamdy dan Chodiyah.1982.*Desain Busana Untuk SMK. SMTK*. Jakarta: CV Putra Jaya
- Widjiningsih.1990.*Konstruksi Pola Busana*. Yogyakarta: IKIP Yogyakarta
- Widjiningsih.1982.*Desain hiasan busana dan lenan rumah tangga*. Yogyakarta: IKIP Yogyakarta

LAMPIRAN



Logo Authenture



Desain stamp (ukuran 7cm x 3cm)



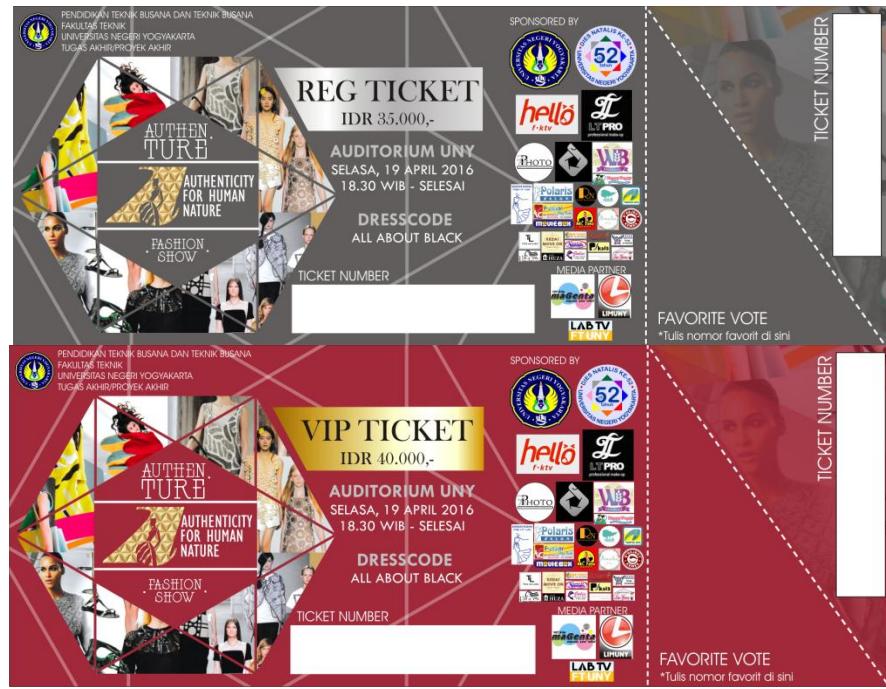
Pamflet open recruitment additional crew



Disain pamphlet (ukuran a3) dan disain leaflet



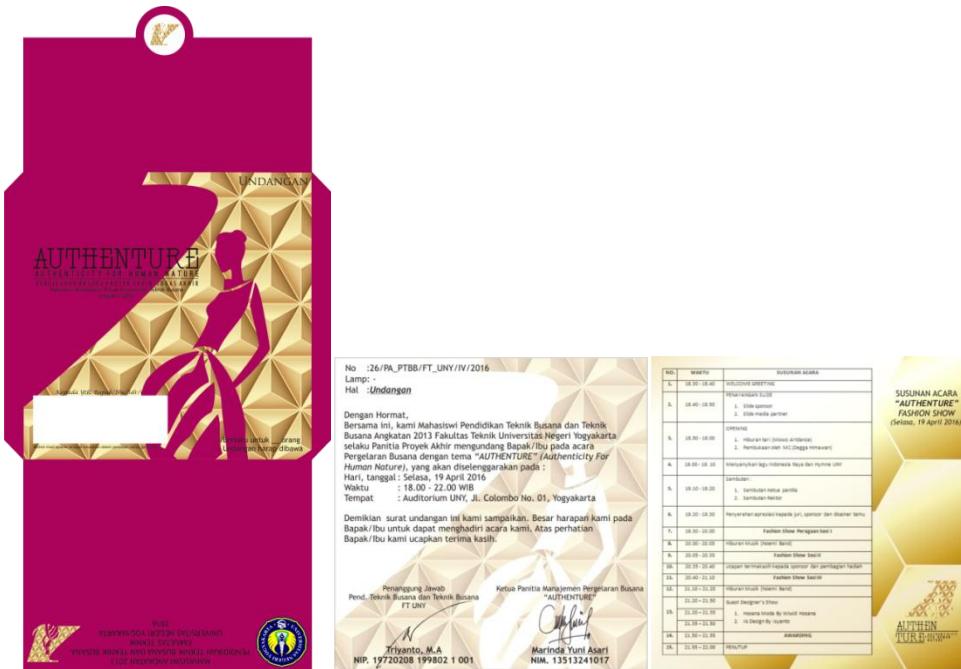
Disain banner



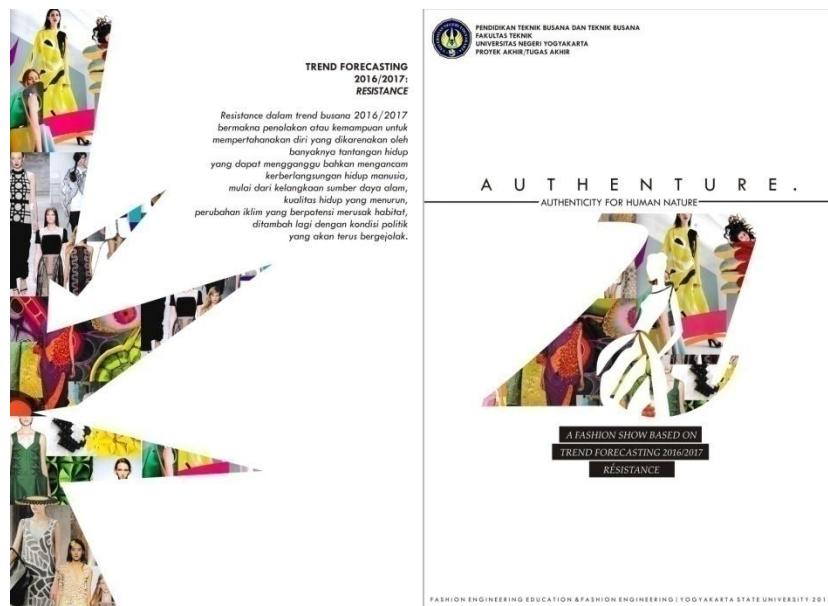
Disain tiket vip dan reguler (ukuran 18cm x 7cm)



Disain co-card



Disain undangan



Cover booklet



Foto tampak depan dan tampak belakang

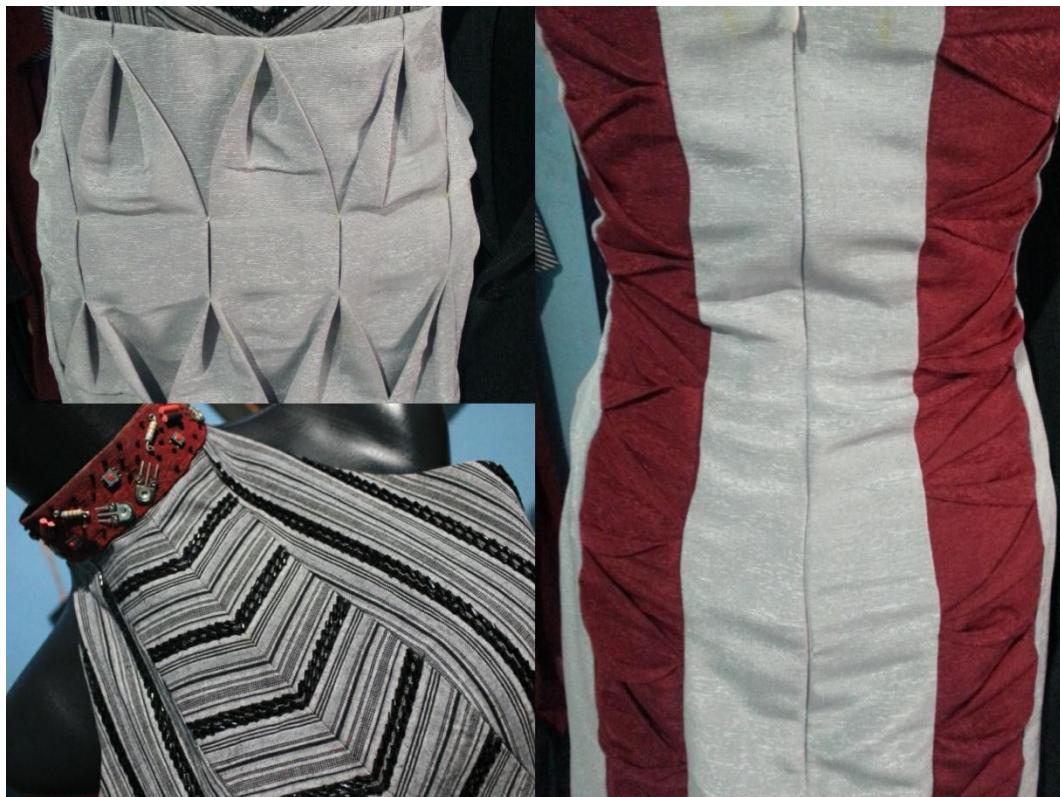


Foto detail busana



Foto tampak samping pada saat pergelaran



Pada saat pergelaran busana Authenture



Desainer bersama model di *stage* pada saat pergelaran busana Authenture



Stage Authenture