



**BUSANA PESTA MALAM REMAJA DENGAN SUMBER IDE *MONSTER*
RANDALL DALAM PERGELARAN BUSANA *AUTHENTURE***

PROYEK AKHIR

**Diajukan Kepada Fakultas Teknik Universitas Negeri Yogyakarta untuk
Memenuhi sebagai Persyaratan guna Memperoleh
Gelar Ahli Madya**



**Disusun Oleh
Nawinda Jati Lestari
NIM. 13514134024**

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

PENGESAHAN

Proyek Akhir yang berjudul “Busana Pesta Malam Remaja Dengan Sumber Ide *Monster Randall* Dalam Pergelaran Busana *Authenture*” ini telah dipertahankan di depan Dewan Penguji Proyek Akhir Fakultas Teknik Universitas Negeri Yogyakarta pada tanggal 25 Mei 2016 dan dinyatakan Lulus

DEWAN PENGUJI

Nama	Jabatan	TandaTangan	Tanggal
Sri Emy Yuli Suprihatin, M. Si	Ketua Peguji	
Enny Zuhni Khayati, M. Kes	Sekretaris Penguji
Kapti Asiatun, M. Pd	Peguji	

Yogyakarta, Juli 2016

Fakultas Teknik

Universitas Negeri Yogyakarta

Dekan,

Dr. Moch Bruri Triyono

NIP. 19560216 198603 1003

PERSETUJUAN

Tugas akhir yang berjudul “Busana Pesta Malam Remaja dengan Sumber Ide *Monster Randall* dalam Pergelaran Busana *Authenture*” ini telah disetujui oleh pembimbing untuk diujikan

Yogyakarta, Mei 2016

Dosen Pembimbing,

Sri Emy Yuli Suprihatin M. Si

NIP. 19620503 198702 2 001

PERNYATAAN

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

Yogyakarta, Mei 2016

Yang Menyatakan,

Nawinda Jati Lestari

NIM. 13514134024

MOTTO

Tidak ada kata menyerah untuk saat ini, esok dan seterusnya selagi kita mampu berusaha dan melakukan yang terbaik jika kita melakukannya dengan niat yang sungguh-sungguh keberhasilan pasti akan berpihak pada saya.

Sebuah peristiwa yang terjadi pasti memiliki tujuan dibelakangnya jangan pernah menyesali keadaan dikala hatimu terjatuh karena yang terjadi bukanlah sesuatu yang terburuk ataupun terbaik tetapi disaat itu juga kamu dikuatkan oleh kesungguhan hati dan air mata merupakan saksi perjalanan jatuh bangunnya diri mu

PERSEMBAHAN

Laporan proyek akhir ini penyusun persembahkan kepada :

1. Kedua orang tua yang tercinta, Bapak Suyadi dan ibu Susiani terima kasih untuk cinta dan kasihnya selama ini yang tak henti-henti diberikan kepada anakmu terkasih ini.
2. Kakakku mas Panji Laksono yang selalu mensupport dalam hal apapun terima kasih untuk semua yang telah kau berikan
3. Dini Ilmiana Saputri dan Hannah Victoria Joi sahabat yang selalu memberikan motivasi untuk terus berkarya dan mendampingi disetiap keadaan apapun
4. Semua sahabat yang tidak bisa di sebutkan satu persatu yang sudah banyak memberi masukan serta semangat.
5. Temen-temen D3 Busana yang saling memberikan saran serta motivasi untuk tetap semangat dan pantang menyerah.
6. Almamater Universitas Negeri Yogyakarta yang memberikan tempat untuk belajar dan menuntut ilmu dan menjadikan penyusun sebagai mahasiswa yang cendekia, mandiri dan bernurani.

ABSTRAK

BUSANA PESTA MALAM REMAJA DENGAN SUMBER IDE MONSTER RANDALL DALAM PERGELARAN BUSANA *Authenture*

Oleh :

Nawinda Jati Lestari

NIM. 13514134024

Pembuatan Proyek Akhir ini bertujuan untuk dapat: 1) mencipta desain busana pesta malam dengan sumber ide *Monster Randall*, 2) membuat busana pesta malam dengan sumber ide *Monster Randall*, 3) menyelenggarakan pertunjukan busana dengan tema *Authenture* dan menampilkan busana pesta malam dengan sumber ide *Monster Randall*

Proses mencipta busana diawali dengan mengkaji *trend resistance*, mengkaji tema *authenture* dan mengimplementasikan trend Biopop dan sub *trend monstrous*, serta sumber ide sehingga tercipta *style sexy alluring* dan *chinese look*. Sumber ide yang diterapkan dalam pembuatan desain busana pesta yaitu *Monster Randall*, ciri khusus yang diterapkan yaitu *manipulating fabric* yang menyerupai kulit hewan. Proses pembuatan busana pesta malam ini melalui tiga tahapan, yaitu : 1) Tahap persiapan meliputi pembuatan gambar kerja, pengambilan ukuran, pembuatan pola busana, perancangan bahan kalkulasi harga dan penyusutan bahan. 2) Tahap pelaksanaan meliputi peletakan pola, pemotongan bahan, penjelujuran, evaluasi proses I, penjahitan, menghias busana dan evaluasi proses II 3) Evaluasi hasil. Proses penyelenggaraan busana melalui tiga tahap, yaitu: 1) persiapan meliputi pembentukan panitia, penentuan tema, sumber dana, dewan juri serta waktu dan tempat penyelenggaraan 2) pelaksanaan gelar busana terdiri dari penilaian gantung, gladi bersih dan penyelenggaraan pertunjukan busana 3) evaluasi terdiri dari evaluasi kesesuaian perencanaan dengan pelaksanaan pertunjukan.

Hasil mencipta desain berupa *fashion illustration* yang menggambarkan tema *Authenture trend Biopop* sumber ide *monster Randall style sexy alluring* dan *chinese look*. 1) tercipta sebuah busana pesta malam remaja dengan sumber ide *monster Randall* 2) memiliki detail siluet L-Line dengan kerah tegak, garis lengan reglan, dan rok bungkus panjang yang menyerupai ekor *Randall*. Selain itu busana pesta malam remaja memiliki hiasan busana bordir, hallon dan kristal pada bagian krah. *Manipulating fabric* merupakan salah satu penerapan dari sumber ide yang menyerupai tekstur kulit *Randall* busana menggunakan kain baloteli dan kain tradisional sarung Samarinda. 3) pertunjukan busana *authenture* dilaksanakan pada hari Selasa 19 April pukul 18.30 di Auditorium Universitas Negeri Yogyakarta

Kata Kunci: Busana Pesta, Sumber ide *Monster Randal*, *Authenture*

**EVENING GOWN FOR TEENS INSPIRED BY MONSTROUS RANDALL OF
THE
AUTHENTURE
FASHION SHOW**

By :
Nawinda Jati Lestari
NIM. 13514134024

ABSTRACT

The final project aimed to: 1) create evening gown designed inspired by Monstrous Randall, 2) make evening gown inspired by Monstrous Randall, 3) hold a fashion show themed *Authenture*.

The process of creating fashion begins by examining the theme Authenture and implement Biopop trend, as well as a source of ideas that create chinese style sexy and alluring look. Sources ideas were applied in making the design a party dress that is Monstrous randall, special features that are applied are manipulating fabric that resemble animal skin and tail skirt like Randall. The process of making a party dress this evening through three stages, namely: 1) the preparation phase includes working drawings, taking size, pattern-making fashion, design material price calculations and material shrinkage. 2) The implementation stage includes laying pattern, material cutting, penjelujuran, the evaluation process I, sewing, fashion decoration and evaluation processes II 3) Evaluasasi results.

The process of organizing fashion through three stages: 1) preparation includes the establishment of the committee, the determination of the theme, the source of funds of the jury as well as the time and venue 2) authenture fashion show 3) evaluation consists of evaluations the suitability of the planning to the implementation of the performance.

The result is fashion illustration create designs depict the trend Authenture Biopop source of ideas Randall monsters chinese style sexy and alluring look. 1) created an evening party dress teen with a source of ideas monster Randall 2) has a silhouette detail L-Line with upright collar, sleeves Reglan line and length wrap skirt that resembles a tail Randall. Besides fashion party evening dress teen has ornate embroidery, Hallon and crystals on the collar. Manipulating fabric is one application of a source of ideas that mimic the texture of the skin Randall using traditional fabrics and fabric gloves baloteli Samarinda. 3) authenture fashion show held on Tuesday, April 19th at 18:30 in the auditorium of the State University of Yogyakarta

Keywords: Evening gown, Monstrous Randall, Authenture

KATA PENGANTAR

Segala puji syukur penyusun panjatkan kepada Tuhan Yang Maha Esa yang telah memberikan rahmat dan karunia berupa kesehatan dan kesempatan sehingga penyusun dapat menyelesaikan laporan Proyek Akhir yang berjudul Busana Pesta Malam Remja Dengan Sumber Ide *Monster Randall* Dalam Pergelaran Busana *Authenture*. Dalam penulisan proyek akhir ini penyusun banyak mendapat bimbingan dari para dosen pengampu proyek akhir dan dari berbagai pihak. Untuk itu penyusun ingin menyampaikan ucapan terima kasih yang sebesar - besarnya kepada Yang Terhormat Bapak/Ibu :

1. Ibu Sri Emy Yuli Suprihatin, M. Si selaku dosen pembimbing Proyek Akhir.
2. Bapak Triyanto M. Pd selaku Ketua Jurusan D3 Fakultas Teknik Universitas Negeri Yogyakarta
3. Bapak Prof. Dr. Rochmat Wahab, M. Pd. MA., selaku Rektor Universitas Negeri Yogyakarta.
4. Ibu Kapti Asiatun, M.Pd selaku penguji dalam ujian Proyek Akhir.
5. Ibu Enny Zuhni Khayati, M. Kes selaku sekretaris dalam ujian Proyek Akhir.
6. Bapak Dr. Moch. Bruri Triyono, selaku Dekan Fakultas Teknik Universitas Negeri Yogyakarta.
7. Ibu Mutiara Nugrahaeni, STP.,M.Si selaku Ketua Jurusan Fakultas Teknik Universitas Negeri Yogyakarta.
8. Seluruh dosen pengampu Proyek Akhir.

9. Tika Bali yang telah bersedia menjadi model dalam pergelaran busana
Authenture

10. Semua pihak yang telah banyak membantu dalam penyusunan laporan proyek
akhir ini yang tidak dapat penyusun sebutkan satu persatu.

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

Yogyakarta, Mei 2016

Penulis,

Nawinda Jati Lestari

NIM. 13514134024

DAFTAR ISI

	Halaman
HALAMAN JUDUL	i
LEMBAR PENGESAHAN	ii
LEMBAR PERSETUJUAN	iii
SURAT PERNYATAAN	iv
PERSEMBAHAN	v
MOTTO	vi
ABSTRAK	vii
KATA PENGANTAR	ix
DAFTARI ISI	xi
DAFTAR GAMBAR	xii
DAFTAR TABEL	xv
DAFTAR LAMPIRAN	xvi
BAB 1. PENDAHULUAN	
A. Latar Belakang Penciptaan	1
B. Batasan Istilah	5
C. Rumusan Penciptaan	7
D. Tujuan Penciptaan	8
E. Manfaat Penciptaan	8
BAB II. DASAR PENCIPTAAN KARYA	
A. Tema Penciptaan <i>Authenture</i>	11
B. Trend <i>Resistance</i>	12
C. Sumber Ide	22
1. Pengertian Sumber Ide	29
2. Penggolongan Sumber Ide	30
3. Sumber Ide Bubu Penangkap Ikan	30
4. Pengembangan Sumber Ide	32
D. Disain Busana	34
1. Unsur dan Prinsip Disain	34
2. Teknik Penyajian Gambar	49
3. Prinsip Penyusunan Moodboard	53
E. Busana Pesta	56
1. Deskripsi Busana Pesta	56

2. Bahan Busana	65
3. Pola Busana	67
4. Teknologi Busana	75
5. Hiasan Busana	81
F. Pergelaran Busana	84
1. Pengertian Pergelaran Busana	84
2. Tujuan Penyelenggaraan Pergelaran Busana	85
3. Konsep pergelaran	86
4. Sarana Pendukung	87
5. Proses Penyelenggaraan	97
6. Ticketing	98
BAB III. KONSEP PENCIPTAAN KARYA	
A. Konsep Penciptaan Disain	99
B. Konsep Pembuatan Busana	105
C. Konsep Penyelenggaraan Pergelaran	107
BAB IV. PROSES, HASIL DAN PEMBAHASAN	
A. Proses Penciptaan Karya	108
1. Proses Penciptaan Disain	108
2. Proses Pembuatan Busana	113
3. Proses Penyelenggaraan Pergelaran	160
B. Hasil	173
1. Hasil Penciptaan Disain Busana	173
2. Hasil Pembuatan Busana	174
3. Hasil Penyelenggaraan Pergelaran Busana	174
C. Pembahasan	175
1. Penciptaan Disain Busana	175
2. Pembuatan Karya Busana	176
3. Penyelenggaraan Pergelaran Busana	177
BAB V. KESIMPULAN DAN SARAN	
A. Kesimpulan	179
B. Saran	181
DAFTAR PUSTAKA	183
LAMPIRAN	185

DAFTAR GAMBAR

Gambar 1. Trend Biopop.....	15
Gambar 2. Pallette Warna Biopop.....	15
Gambar 3. Trend Humane.....	19
Gambar 4. Pallette Warna Humane.....	19
Gambar 5. Trend Colony.....	23
Gambar 6. Pallette Warna Colony.....	23
Gambar 7. Trend Refugium	27
Gambar 8. Pallette Warna Refugium	27
Gambar 9. Sumber Ide Monster Randall.....	32
Gambar 10. Moodboard Ransanse	110
Gambar 11. <i>Design Sketching</i>	111
Gambar 12. <i>Presentation Drawing</i>	112
Gambar 13. Disain Produksi	114
Gambar 14. Disain Produksi <i>Manipulating Fabric</i>	115
Gambar 15. Pola Dasar Badan Sistem So'en.....	118
Gambar 16. Pola Dasar Rok.....	121
Gambar 17. Pola Krah.....	122
Gambar 18. Pola Peplum.....	123
Gambar 19. Pola Godet.....	125
Gambar 20. Pecah Pola Blus Sesuai Desain	126
Gambar 21. Pecah Pola Rok TM Sesuai Desain.....	127
Gambar 22. Pecah Pola Rok TB Sesuai Desain.....	128
Gambar 23. Pola Blus Sesuai Desain.....	130
Gambar 24. Pola Rok TM Sesuai Desain.....	131
Gambar 25. Pola Rok TB Sesuai Desain	132

Gambar 26. Pola Depan Peplum I dan II Sesuai Desain.....	133
Gambar 27. Pola Belakang Peplum I dan II Sesuai Desain	134
Gambar 28.Rancangan Bahan Utama Rok dan Peplum.....	137
Gambar 29.Rancangan Bahan Tradisional Blus	138
Gambar 30.Rancangan Bahan Vuring Rok.....	139
Gambar 31.Rancangan Bahan Vuring Blus	140
Gambar 32.Rancangan Bahan <i>Interlining</i> Rok.....	141
Gambar 33.Rancangan Bahan <i>Interlining</i> Peplum.....	142
Gambar 34.Rancangan Bahan <i>Interlining</i> Blus	143
Gambar 35. Memotong Bahan Persegi Untuk <i>Manipulating Fabric</i>	151
Gambar 36. Menempelkan Pelapis Trikot Pada Kain.....	151
Gambar 37. Cara Melipat Kain.....	152
Gambar 38. Cara Melipat Kain Menjadi Bentuk Segitiga	152
Gambar 38. Menjelujur Kain Bentuk Segitiga.....	153
Gambar 40. Hasil Jadi Kain Bentuk Segitiga	153
Gambar 41. Hasil Jadi <i>Manipulating Fabric</i> Origami	154

DAFTAR TABEL

Tabel 1. Daftar Ukuran Model.....	117
Tabel 2. Kalkulasi Harga.....	144
Tabel 3. Evaluasi Proses I.....	149
Tabel 4. Evaluasi Proses II.....	157

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1. Hasil Busana Pada Saat Pergerakan Busana <i>Authentur</i>	185
Lampiran 2. <i>Layout Stage and Floor</i>	186
Lampiran 3. Layout Panggung	187
Lampiran 4. Desain <i>Banner</i>	188
Lampiran 5. Tiket Vip dan Reguler	188
Lampiran 6. Desain <i>Co-Card</i>	188
Lampiran 7. Logo Pergelaran Busana <i>Authenture</i>	189
Lampiran 8. Desain <i>Pamflet dan Leaflet</i>	189
Lampiran 9. <i>Cover Booklet</i>	189
Lampiran 10. Susunan Acara Gladi Bersih.....	190
Lampiran 11. Susunan Acara <i>Authenture</i>	190

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Penciptaan

Perkembangan teknologi dari zaman ke zaman selalu mengalami peningkatan yang sangat pesat khususnya di bidang busana, yang selalu dibutuhkan manusia dalam kehidupan sehari-hari. Perkembangan era mode busana dari tahun ke tahun berpengaruh terhadap manusia khususnya seorang wanita yang sangat memikirkan penampilan mereka karena busana dapat menunjukkan kepribadian diri seseorang baik dari karakter maupun status sosial. Busana umumnya digunakan dalam kegiatan sehari-hari, santai, kerja, pesta dan lain sebagainya. Sebagian besar yang mengenakan busana adalah remaja tentu saja digunakan dalam berbagai kesempatan khususnya pesta. Perayaan pesta untuk acara remaja saat ini sudah menjadi hal yang umum dilakukan khususnya pesta *promnight* yang merupakan acara perpisahan sekolah menengah ke atas yang setiap tahunnya dilakukan untuk itu remaja ingin tampil yang berbeda dari hari biasanya menunjukkan jati diri dan karakter dari sosok dirinya. Sebagian dari mereka tentu saja berlomba – lomba untuk membuat busana sesuai dengan keinginan dirinya masing – masing baik di penjahit maupun desainer handal. *Promnight* menunjukan situasi remaja cenderung dengan sifat keegoisan mereka yang tidak memikirkan

kesesuaian antara busana yang digunakan dengan proporsi tubuh masing – masing. Mereka cenderung egois yang hanya memikirkan tampilan keseluruhan busana yang dikenakan untuk menunjukkan jati diri menuju transisi masa dewasa. Penampilan yang menarik tentu saja tidak dilihat dari kualitas busananya saja tetapi kita dapat memadu padankan busana secara keseluruhan yaitu dimulai dari busana, pelengkap hingga aksesoris busana.

Perubahan *trend* dari tahun ke tahun membuat para desainer berlomba – lomba menunjukkan kreatifitas mereka untuk menciptakan desain sesuai dengan kebutuhan dunia pasar mode pada saat ini yang sedang berkembang khususnya konsumen pada dasarnya busana sampai kapanpun akan menjadi kebutuhan yang utama bagi penduduk dunia oleh sebab itu sampai kapanpun busana tidak akan mengalami krisis walaupun selalu berkembang sesuai teknologi yang meningkat dalam setiap periode, selama manusia masih memiliki naluri untuk berbusana.

Pada setiap tahunnya jurusan PTBB FT UNY dengan program studi Pendidikan Teknik Busana dan Teknik Busana memberikan wadah kepada mahasiswa untuk menggali potensi berkreasi dan bakat yang dimiliki dalam menciptakan busana sebagai salah satu tujuannya dengan bangga melahirkan desainer – desainer busana baru dengan karakter dan tingkat kreatifitas yang dimiliki masing – masing mahasiswa sebagai calon desainer, pengajar, pelaku bisnis maupun tenaga pendidik dalam bidang busana yang tentu saja berbeda satu sama lain. Sebagai mahasiswa yang hidup di zaman yang super canggih seperti sekarang tentu saja akan menciptakan busana yang berbeda dari tahun

sebelumnya yang memiliki nilai cerita dalam proses penciptaan busana tersebut dan hasilnya pantas untuk di pergelarkan.

Pada proyek akhir ini penyusun menciptakan desain busana pesta malam dengan tema “*Authenthure*” merupakan suatu pertahanan manusia yang mulai memudar karena keadaan lingkungan yang telah dipengaruhi oleh perkembangan teknologi semakin modern. membuat diri sendiri lupa akan hubungan interaksi sesama manusia hal itu terlihat dari manusia yang sibuk dengan alat komunikasinya sendiri.

Busana pesta malam sebagai salah satu kriteria konsep busana yang akan di wujudkan. Busana pesta malam adalah busana yang dikenakan untuk kesempatan pesta dan dibuat lebih istimewa dari busana lainnya, baik dalam hal bahan, desain, hiasan, maupun teknik jahitannya yang dikenakan pada kesempatan pesta malam hari. Pemilihan bahan yaitu yang bertekstur lebih halus dan lembut mode busana kelihatan mewah atau berkesan *glamour* dan warna yang digunakan lebih mencolok, baik mode ataupun hiasannya lebih mewah.

Busana pesta malam atau *evening dress* ini penyusun wujudkan untuk remaja atau sedang mengalami masa transisi menuju dewasa antara usia 18 – 22 tahun dengan sumber ide “*Monster Randall*” merupakan salah satu tokoh film *Monster Inc* yang bercerita di sebuah kota Metropolis yang seluruh penduduknya adalah *monster* memiliki sebuah perusahaan yang menghidupi kotanya dengan cara menakuti anak-anak disuluruh dunia.

Busana pesta malam ini digunakan untuk acara *promnight* remaja yang merupakan sosok periang memiliki karakter anak – anak yang tumbuh menjadi sosok dewasa. Kesan periang akan ditampilkan pada warna – warni busana yang akan diciptakan selain itu juga terlihat pada *style* dan *look* yang dipilih.

Mewujudkan busana pesta malam dengan sumber ide *Monster Randall* butuh pemahaman bagaimana karakteristik dari *monster Randall* itu sendiri. Sifat dan karakter yang terdapat pada sosok *monster Randall* tersebut ingin penyusun tunjukan sebagai sebuah konsep desain busana pesta malam. Tokoh *monster Randall* memiliki sifat pendiam namun berbahaya saya tampilkan pada keseluruhan dari desain busana yang *simple* namun keseluruhan terlihat *smart* dengan teknik jahit yang halus dan detail hiasan yang unik. Desain yang diciptakan menerapkan sumber ide *monster Randall*. *Monster Randall* memiliki kulit bersisik tekstur kasar, dan memiliki ekor panjang bentuk tubuh dari *monster Randall* sangat indah. Sumber ide yang saya pilih dituangkan pada desain karya dengan mengambil ciri khas dari *monster Randall* sendiri yaitu ekor yang panjang dan tekstur kulit kasar bersisik. Penggunaan bahan tradisional merupakan simbol pertahanan diri manusia untuk melindungi diri dari pengaruh eksternal dengan melestarikan kebudayaan Indonesia dan tema pergelaran proyek akhir 2016 yaitu *Authenthure* yang merupakan pertahanan diri manusia. Manusia dapat mempertahankan sifat ideal mereka dari kemajuan teknologi saat ini dengan cara melestarikan kebudayaan kain – kain tradisional yang dimiliki Indonesia pada desain busana yang akan diciptakan.

Penampilan suatu pertunjukan busana sangat dipengaruhi oleh busana yang dikenakan, tata panggung atau properti, tata pencahayaan (*lighting*), tata rias wajah, tata rias rambut, dan aksesoris yang dikenakan oleh seorang model atau prajawati. Untuk itu perlu kesiapan dan persiapan yang matang supaya pertunjukan diadakan berjalan dengan lancar dan sukses. Seperti halnya busana pesta malam atau *evening dress* yang diciptakan oleh penyusun juga di pertunjukkan dalam acara pertunjukan busana “Authenture” yang akan diselenggarakan di Auditorium Universitas Negeri Yogyakarta. Dalam hal ini mahasiswa selaku penyelenggara dan juga sekaligus desainer yang akan menyelenggarakan pertunjukan busana belajar bagaimana mengatasi suatu permasalahan yang timbul suatu dalam suatu acara yang terorganisasi dan diharapkan bermanfaat di masa depan dan menjadi lebih baik.

A. Batasan Istilah

Agar penulis laporan tugas akhir ini tidak menyimpang dari tujuan maka penyusun membatasi pengertian – pengertian dari judul pembuatan Busana Pesta malam dengan Sumber Ide *Monster Randall*:

1. Busana Pesta Malam Remaja

Busana pesta malam remaja adalah busana yang dikenakan pada kesempatan pesta dari waktu terbenamnya matahari sampai waktu berangkat tidur. Busana yang dikenakan untuk kesempatan pesta dibuat dengan menggunakan bahan yang berkesan mewah atau *glamour*. Dalam hal ini digunakan bahan bertekstur halus dan lembut dan dihiasi dengan

hiasan payet. Busana pesta ini dikenakan untuk remaja dengan usia 18-21 tahun.

2. Sumber Ide *Monster Randall*

Monster Randall merupakan salah satu tokoh kartun pada film *Monster Inc.* *Monster inc* adalah sebuah film animasi yang menceritakan di sebuah kota Metropolis yang seluruh penduduknya adalah monster memiliki sebuah perusahaan yang menghidupi kotanya dengan cara menakuti anak – anak di seluruh dunia untuk mengumpulkan teriakan anak – anak yang digunakan sebagai energi listrik bagi kota tersebut. Dalam film tersebut *Randall* merupakan tokoh monster yang memiliki peran antagonis, *Randall* sosok yang berbahaya namun pendiam. Dengan karakter tersebut penyusun mengimplementasikan karakter *Randall* dalam konsep disain busana *smart simple*.

3. Pergelaran Busana *Authenture (Authenticity for Human Nature)*

Authenture merupakan tema pergelaran busana 2016 adalah sebuah istilah tertulis dalam filosofi seni dan psikologi. *Authenture* penggabungan kata *Authenticity For Human Nature* adalah sebuah istilah tertulis dalam filosofi seni 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.

Pergelaran busana *Authenture* memiliki ciri perlindungan yang ditunjukkan dengan penggunaan bahan – bahan tradisional nusantara. Dalam pertunjukan busana *Authenture* penulis menggunakan bahan tradisional sarung Samarinda yang merupakan simbol dari pertahanan diri dari lingkungan eksternal dengan melestarikan kebudayaan Indonesia.

Berdasarkan batasan istilah di atas maka yang dimaksud “Busana Pesta Malam dengan Sumber Ide *Monster Randall* dalam Pertunjukan Busana *Authenture*” adalah busana pesta yang mengambil sumber ide *Monster Randall* yang merupakan salah satu tokoh film monster inc. Busana pesta malam menggunakan bahan yang terkesan istimewa dan *glamour* serta menggunakan hiasan busana sebagai aksen dari suatu busana yang dikenakan untuk remaja usia 18-21 tahun pada kesempatan pesta malam hari dalam pertunjukan busana *Authenture*.

B. Rumusan Penciptaan

Berdasarkan uraian latar belakang masalah diatas, rumusan masalah dalam tugas akhir ini ialah :

1. Bagaimana mencipta desain Busana Pesta Malam dengan Sumber Ide *Monster Randall* dalam Pertunjukan Busana *Authenture*
2. Bagaimana membuat Busana Pesta Malam dengan Sumber Ide *Monster Randall* yang ditampilkan dalam pertunjukan busana “*Authenture*”

3. Bagaimana menyelenggarakan pagelaran busana dengan tema "Authenthure" dan menampilkan Busana Pesta Malam dengan Sumber Ide *Monster Randall*

C. Tujuan

Sesuai dengan rumusan diatas, tujuan yang ingin dicapai dari penulisan Tugas Akhir ini adalah:

1. Dapat mencipta desain busana Pesta Malam dengan Sumber Ide *Monster Randall* dalam Pagelaran Busana *Authenthure*.
2. Dapat membuat Busana Pesta Malam dengan Sumber Ide *Monster Randall* yang ditampilkan dalam pagelaran busana *Authenthure*
3. Dapat menyelenggarakan pagelaran budana dengan tema "Authenthure" dan menampilkan Busana Pesta Malam dengan Sumber Ide *Monster Randall*.

D. Manfaat

Manfaat dari laporan tugas akhir ini dibagi menjadi tiga ialah:

1. Bagi Mahasiswa
 - a. Mahasiswa dapat menambah wawasan tentang dunia *fashion* khususnya pengetahuan tentang inspirasi dalam pembuatan busana.
 - b. Memperoleh pengetahuan pemilihan bahan atau kain yang cocok digunakan untuk pesta malam
 - c. Memperoleh pengetahuan pembuatan busana dengan teknik secara halus

- d. Mahasiswa dapat menambah *soft skill* dalam bidang busana dengan teknik baru.
- e. Mahasiswa memperoleh pengalaman baru pembuatan aksesoris untuk busana pesta malam.
- f. Memperoleh pengalaman menyelenggarakan gelar busana dengan menampilkan karya busana yang diciptakan.
- g. Sebagai ajang promosi diri dengan menampilkan karya kepada masyarakat dan para desainer pada saat pagedaran.

2. Bagi Program Studi

- a. Terjalannya hubungan kerjasama yang baik antara program studi dengan desainer – desainer setempat untuk membantu mahasiswa dalam penciptaan desain sesuai dengan konsep.
- b. Sebagai ajang promosi program studi kepada hal layak ramai dengan membantu penyelenggaraan pagelaran karya mahasiswa.
- c. Melahirkan desainer – desainer baru yang profesional dan berkualitas serta mampu bersaing dalam dunia mode.

3. Bagi Masyarakat

- a. Memperoleh informasi tentang busana pesta malam dengan sumber ide *Monster Randall*.
- b. Mengetahui adanya jurusan PTBB khususnya Program Studi Teknik Busana di Universitas Negeri Yogyakarta.

- c. Mengetahui potensi dan kemampuan dari mahasiswa Teknik Busana Fakultas Teknik Universitas Negeri Yogyakarta.
- d. Mengetahui perkembangan teknologi dalam bidang busana.
- e. busana yang dikenakan untuk kesempatan pesta dan dibuat lebih istimewa dari busana lainnya, baik dalam hal bahan, desain, hiasan, maupun teknik jahitannya. Jadi busana pesta malam yaitu busana yang dikenakan pada kesempatan malam hari. Pemilihan bahan yaitu yang bertekstur lebih halus dan lembut mode busana kelihatan mewah atau berkesan *glamour* dan warna yang digunakan lebih mencolok, baik mode ataupun hiasannya lebih mewah.

BAB II

DASAR PENCIPTAAN KARYA

A. Tema Penciptaan *Authenture*

Pergelaran busana merupakan sebuah wadah bagi para desainer sebagai ajang mempromosikan kemampuan dalam merancang sebuah busana yang menjadi karakter dari seorang desainer tersebut. Pergelaran busana tentu saja memiliki sebuah tema. Penentuan tema merupakan hal terpenting dalam menciptakan sebuah karya, karena tema sangat mempengaruhi bentuk, siluet, warna dan jenis busana yang akan diciptakan. Tema penciptaan busana adalah *Authenture*. *Authenture* penggabungan kata *Authenticity For Human Nature* adalah sebuah istilah tertulis dalam filosofi seni 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. Tema besar yang diangkat pada pergelaran ini mengacu pada buku *Trend 2016/2017* yaitu *Resistance* berarti penolakan, atau kemampuan untuk mempertahankan diri. *Resistance* merupakan faktor saat ini yang menyatukan individu – individu dengan ketertarikan dan ideologi yang sama untuk membangun “benteng pertahanan” tidak hanya untuk melindungi diri mereka tetapi juga untuk mencapai sebuah tujuan dan mimpi bersama.

Jadi tema dalam pagelaran busana Proyek Akhir 2016 yaitu *Authenture* yang tentu saja masih sangat berkaitan dengan kebudayaan Indonesia. Kekayaan budaya menghasilkan banyak keanekaragaman kain – kain nusantara yang dimiliki Indonesia dari berbagai daerah salah satunya Kalimantan, penyusun memilih kain sarung Samarinda sebagai bahan tradisional yang digunakan sebagai bahan utama dalam penciptaan desain busana pesta remaja dengan sumber ide “*Monster Randall*” pada Pergelaran Proyek Akhir sebagai simbol mempertahankan diri dari lingkungan sekitar dengan cara melestarikan kebudayaan salah satunya kain – kain nusantara.

B. Trend

Trend adalah suatu aliran dalam dunia mode yang lambat mengalami perubahan dalam penampilan berbusana (Prapti Karomah dan Sicilia Sawitri 1988: 74). Perkembangan fashion dalam berbusana sangat ditentukan oleh *trend* yang sangat digemari, padahal perputaran trend saat inui sangatlah cepat. Tetapi dalam kehidupan fashion juga dipengaruhi oleh keadaan dan kondisi ekonomi, sosial dan peran. Siapapun yang berada di sekitar kita bisa berpengaruh pada mode *trend*.

Menurut buku *Resistance*, trend tahun 2016 yang disusun oleh *BDA Design Trend Research & analyst* dan APPMI terinspirasi dari seorang aktor pemain film *action* Iko Uwais yang berperan dalam film *Star Wars*. Para penggemar film action dunia yang telah melihat akting dan koreografi pencak silat dalam film dalam film yang dibintanginya berspekulasi dan menanti – nanti penampilan gaya pencak silat dalam dunia perang bintang yang sebagai

bakat atau kemampuan ilmu bela diri yang dimilinya. Penduduk dunia tentu saja berfikir untuk menjaga dirinya sendiri dari bahaya yang tidak terlihat atau terasa tiba – tiba muncul entah darimana. *Resistance* berarti penolakan atau kemampuan untuk mempertahankan diri dalam bahasa Perancis mengambil nama dari gerakan – gerakan bawah tanah di Perancis pada perang dunia kedua untuk melawan okupansi Jerman. *Resistance 2016* hadir dalam empat tema yang terbagi menjadi beberapa sub tema yaitu *Biopop, Humane, Colony, Refugium* :

a) *Biopop*

Kemajuan teknologi *synthetic biology* sudah mulai membantu manusia dalam mengatasi permasalahan kelangkaan sumber daya alam. Kemajuan tersebut ditandai melalui berkembangnya bio-plastik yang bersifat *bio-degradable*. Sumber energi hijau seperti solar generator yang mengadaptasi fotosintesa, teknologi genome yang memberikan kemungkinan kelahiran kembali species yang telah punah untuk membantu mengembalikan keseimbangan alam yang terganggu akibat punahnya spesies, produksi bahan makanan seperti daging yang dihasilkan lewat laboratorium, hingga ke material *hybird* dengan bantuan nano – technology yang bisa memproduksi elemen elektronik dari bahan dasar bakteri. Beragam kemungkinan yang dapat diciptakan dari eksperimen – eksperimen *synthetic biology* ini telah memberikan ruang bermain luas dan menyenangkan bagi para konseptor produk masa depan.

Tercermin dari warna – warna dan bentuk yang cerah, ceria, hidup, bermain, dinamis dan menyenangkan.

Tema ini cocok untuk pembuatan karya dengan kesan anak – anak, periang, dan ceria. Menurut BD+A Moslem Wear (2016: 10) tema Biopop memiliki karakteristik yang dapat dilihat dari warna, tekstur, bentuk dan detail. Karakteristik dari Biopop dapat diuraikan sebagai berikut:

- a. Warna: warna yang ditampilkan pada tema Biopop merupakan penggambaran sosok yang periang. Warna – warna cerah yang digunakan seperti ungu, kuning, *pink*, pastel, hijau, biru dan *orange*.
- b. Tekstur: tampilan bahan untuk tema *biopop* mengingatkan akan foto mikroskopik, kesan berbuih, basah, bening, dan lengket. Bahan – bahan dengan aneka karakter dapat digunakan disini, mulai dari yang sangat kaku hingga yang paling lentur dari yang berserat rapat hingga yang bening dan transparan.
- c. Bentuk dan *styling*: inspirasi biomorfis memunculkan desain asimetris dengan bentuk – bentuk bebas. Tema *biopop* banyak terlihat pada bentuk lengkungan seperti adanya kesalahan dalam pembuatan pola atau pemotongan bahan yang tidak disengaja. Asimetri ini bisa dihasilkan dari permainan komposisi warna, komposisi bahan maupun penambahan detail.
- d. Bahan: karakter *bold* tidak hanya tampil dalam warna – warna saja, namun juga pada bentuk dan detail busana. Kesan *bold* semakin kuat dengan pemakaian bahan – bahan *glossy* (mengkilap).

BIOPOP



Gambar 1. *Trend Biopop*



Gambar 2. *Paleta Warna Biopop*

Berikut ini adalah Sub tema dari Biopop, antara lain sebagai berikut:

1) *Virology*

Virology adalah bentuk organik berwarna cerah seperti makhluk berukuran mikro seperti bakteri atau virus, yang selama ini dianggap sebagai sumber penyakit. Ekperimen yang dilakukan ternyata hasilnya menjadi harapan penyembuhan dan sumber daya alam baru.

Sub tema *virology* merupakan penggambaran dari sebuah virus yang memiliki detail yang sangat kecil dan sulit terlihat oleh mata.

Desain yang diciptakan juga banyak menggunakan detail – detail yang sangat kecil menyerupai virus.

2) *Monstrous*

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

Sub tema monstrous memiliki bentuk yang unik menghasilkan banyak lekungan dan tidak beraturan yang merupakan penggambaran dari sosok monster yang memiliki bentuk tubuh yang tidak proporsional.

3) *Lumino-Gel*

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

Sub tema *Lumino-Gel* lebih menekankan pada penggunaan bahan untuk mencipta suatu desain, penggunaan bahannya yang banyak menggunakan warna transparan dan mengkilap untuk memunculkan kesan *gel* tersebut.

4) *Toon-Lab*

Bermain dengan unsur grafis dan plastik berwarna cerah dengan permukaan shiny ataupun *matte*. Terbentuk dari lembaran – lembaran yang menghasilkan bentuk abstraksi berkarakter kartun (*cartoon*) dan eksperimental, sehingga diberi akhiran “lab” diakhir namanya.

Sub tema Toon-Lab merupakan karakter kartun dari hasil eksperimen yang dilakukan. Toon lab banyak menggunakan potongan – potongan bahan dari berbagai warna untuk menonjolkan kesan sebuah kartun.

b) *Humane*

Wearable technology akan menjadi sebuah *back up* bagi kehidupan sehari – hari dengan kemampuannya untuk dapat menentukan kapan penggunaannya membutuhkannya kapan dan tidak. Hal ini dapat melepaskan ketergantungan manusia terhadap dunia digital dengan penyempurnaan referensi dan kemampuan, dari terintegrasinya teknologi *augmented reality* dalam keseharian. Cacat tubuh atau kekurangan fisik bukan lagi merupakan hambatan, melainkan kesempatan untuk memiliki kemampuan yang melebihi manusia normal dengan bantuan teknologi. Tema tren ini menggambarkan *wearables* dan *augmented reality* yang semakin terintegrasi dalam kehidupan dengan menjaga fungsi manusiawi sebagai makhluk sosial.

Tema humane *Body conscious, sporty, elegan*, dan kesan futuristik hadir dalam tampilan busana yang ramping dan bersih (*ultra sleek*), seakan dirancang sebagai *second skin* bagi pemakainya. Kesan industrial

muncul dari aksesoris berupa kombinasi serta permainan tekstur dan olah bahan, yang meniru unsur-unsur pada mesin (joint/persendian, roda gigi, PCB, dan sebagainya). Seperti halnya pada *wearable technology*, detail ini ditempatkan secara cermat, fungsional dan ergonomis pada busana. Karakteristik dari *humane* dapat diuraikan sebagai berikut:

- a. Warna: Palet warna yang ditampilkan yaitu warna-warna dingin yang netral, adakalanya justru ditonjolkan dengan kombinasi atau aksesoris warna minor yang kontras. Warna abu-abu metalik yang muncul dalam berbagai intensitas akan menjadi warna penting.
- b. Tekstur: 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*, plastik, silikon, kulit sintetis, dan lainnya juga banyak digunakan. Motif dan tekstur bahan yang dipilih adalah garis-garis, serta bentuk geometris sederhana yang beraturan.
- c. Bentuk dan *styling*: Kesan *ultra sleek* terutama amat jelas tampak pada busana-busana bersiluet *body conscious* ini. Ditunjang dengan penerapan detail secara minimal, gaya ini kelihatan bersih dan rapi membungkus tubuh. Tidak hanya melalui warna, kesan industrial pada busana tampak dari penerapan bentuk-bentuk yang biasa kita temui pada mesin. PCB, roda gigi, instalasi kabel, dan sebagainya, secara

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



Gambar 3. *Trend Humane*



Gambar 4. Paleta Warna Humane

Berikut ini adalah Sub tema dari *Humane*, antara lain sebagai berikut:

1. *Integral*

Mengambil kata dari sebuah perhitungan matematika dan banyak digunakan dalam ilmu fisika. Sub tema ini menampilkan detail dan tekstur produk dengan sangat presisi dan terlihat

dirancang dengan teknologi tinggi. *Garisnya clean*, elegan, dan bernuansa metal.

2. *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.

3. *Mekatronika*

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

c) *Colony*

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* dan *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 sosiosentris 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, dsb. diperoleh dari permainan teknik sayat - kait (*knit* dan *crochet*) – ikat (*macrame*) - cantum (*patchwork*) - sulam usus. Efek terawang dan ringan memberi kesan romantis. Begitu luas kemungkinan yang diperoleh dari olah bahannya, sehingga memperkaya *look* dan gaya busana dalam tema ini.

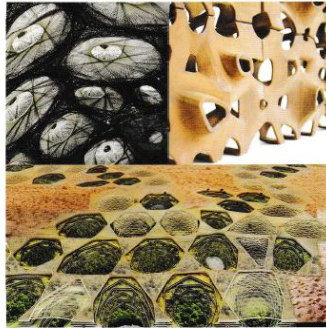
Karakteristik dari *Colony* dapat diuraikan sebagai berikut:

- a. Warna: Warna-warna hasil dari pewarnaan vegetasi, dengan bercak dan gradasi yang muncul dari ketidaksempurnaan proses pewarnaan. Warna-warna netral menyerupai warna tanah dan warna pasir. Kesan *hi-tech* dihadirkan melalui warna logam, namun tampil dengan nuansa yang natural; sementara warna biru langit dan biru air dihadirkan sebagai simbollebaran baru, serta untuk memberi kesan bersih dan tidak tercemar. Tidak ada warna-warna menyolok mata yang

mengejutkan, kombinasi warna dimunculkan dalam komposisi yang tenang.

- b. Tekstur dan desain pola: Bahan-bahan yang menyerupai tenunan tangan, sederhana, kadang kasar. Banyak efek benang yang tidak terpilih sempurna, serta tekstur kain yang tidak teratur. Kesannya sangat alami. Bahan berserat alam kadang dipadukan dengan bahan sintetis.
- c. Bentuk dan detail: Jalinan benang atau temali menyerupai jejaring diterapkan pada busana. Efek terawangnya tidak berkesan ringkih atau mudah robek, sebaliknya justru memberi kesan seolah dijalin secara eksklusif diatas tubuh pemakainya. Makna *COLONY* pada busana juga diwakili dengan jelas oleh hasil olah bahan, berupa kumpulan rongga yang menyerupai sarang rayap, Adapula permukaan bahan yang diolah hingga menyerupai retakan-retakan tanah atau permukaan kulit kayu, bagai jalur yang kerap dilalui sekelompok semut pekerja. Adanya lapisan (*layer*) tambahan sebagai penyekat memberi perlindungan isi *COLONY* terhadap dunia luar. *Layer* dari bahan bertenun renggang ini bisa terpisah, atau bisa pula menyatu dengan lubang-lubang *COLONY*.

COLONY



Gambar 5. Trend *Colony*



Gambar 6. Paleta Warna *Colony*

Berikut ini adalah Sub tema dari *Colony*, antara lain sebagai berikut:

1. *Termite*

Terinspirasi dari rumah anai – anai seperti kota tua di kapadokia yang pembangunanya dimulai dari bawah tanah. Didominasi dari warna alam seperti warna kayu dan tanah dan memiliki struktur berongga yang kokoh.

2. *Nestwork*

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

3. *Molecule*

Berdasarkan pemikiran habitat alternatif di atas bumi maupun diluar angkasa serta mengusung konsep bangunan swasembada energi hingga pangan. Terdiri dari sel – sel yang saling berhubungan menyerupai sarang lebah. Sub bab ini didominasi oleh penggunaan struktur dari bahan *high-tech* seperti metal, plastik, kaca sekaligus berfungsi sebagai penyerap cahaya matahari.

d) *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 moderen, mereka melindungi diri dengan bekal perlengkapan yang serba praktis. Meniru hewan-hewan berkulit keras, mereka siap dan sanggup untuk hidup berpindah kapan saja, di bawah tenda modern yang sederhana namun mampu menampung kemewahan individual. Semangat meditatif

untuk tetap menjaga nilai moral para leluhur secara halus terasimilasi dengan budaya setempat. Dalam berbusana muncul bentuk-bentuk baru yang lahir sebagai perpaduan dari optimisme gaya hidup yang praktis, romantisme kemewahan dan kemegahan di masa lalu, dengan serapan budaya setempat. Gaya busana yang ditampilkan merupakan perpaduan antara *casual*, *sporty*, *elegant*, dan *romantis*. Sentuk busana yang idenya diambil dari *pad 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 simbol-simbol kemegahan dari berbagai budaya Islam dan Asia Tengah (India dan sekitarnya) juga tampil dalam ukuran besar, diterapkan dengan teknik *patchwork*, sulam, atau cetak.

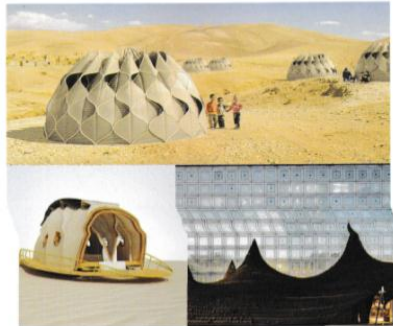
Berikut ini adalah karakteristik dari Refugium, antara lain sebagai berikut:

1. Warna: Banyak digunakan warna netral, seperti warna krem, *off white*, abu-abu, dan hitam. Kesan optimis muncul dari warna kuning, yang dapat hadir dalam berbagai nuansa. Tentu saja warna-warni dari kemegahan kesenian Islam dan Asia Tengah juga banyak diterapkan, seperti hijau, kebiruan, biru royal, *saffron*, merah marun, dan ungu.
2. Tekstur: Banyak olah dan manipulasi tekstil dibutuhkan dalam tema ini. Karenanya dibutuhkan bahan yang kenyal dan tidak mudah kusut,

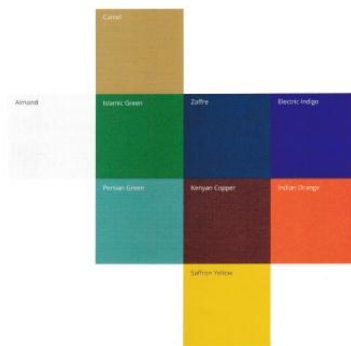
praktis, mudah dirawat dan disimpan. Untuk tetap menampilkan kemewahan digunakan bahan-bahan bertekstur halus seperti sutera, beludru, satin, dan lain-lain. Bentuk geometris dari kesenian islam (bintang bersudut 6 atau 8), serta jalinan *interlace* menjadi inspirasi motif bahan.

3. Bentuk dan detail: Naluri untuk berlindung dengan aman tersirat melalui desain busana yang gagasannya didapat dari bentuk-bentuk pod. Inspirasi bentuk pod secara menarik diterapkan dalam pengembangan desain tudung jaket, lengan jubah, pipa celana, lengan baju, dan lain-lain. Permainan aneka lipit dan lipat diterapkan baik sebagai detail, maupun sebagai bentuk pengembangan pola pakaian. Lipatan-lipatan besar tidak hanya berfungsi sebagai elemen dekoratif, namun juga sebagai kantong tersembunyi. Kerinduan akan kemewahan yang diwariskan oleh leluhur dihadirkan melalui penerapan simbol-simbol kemegahan dalam ukuran yang sangat besar pada busana. Tuntutan untuk serba praktis, dalam keterbatasan melahirkan cara, berbusana yang juga praktis. Jaket *oversize* berkancing tunggal misalnya, dikenakan sebagai blus berkancing ganda. Begitu pula dengan rok atau celana yang berukuran besar, dikenakan dengan cara melipat dan melilitkan bagian yang berlebih.

REFUGIUM



Gambar 7. *Trend Refugium*



Gambar 8. *Paleta Warna Refugium*

Berikut ini adalah karakteristik dari Refugium, antara lain sebagai berikut:

a. *Interflex*

Interlace / jaringan yang mengingatkan akan struktur keranjang tradisional, membentuk struktur yang kokoh namun ringan dan fleksibel. Bewarna dasar alam seperti tanah, pasir, kayu, dan batu

dengan kemungkinan aksen warna – warna cerah yang menunjukkan proses hasil teknologi modern.

b. *Armadillo*

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

c. *Timurid*

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

d. *Artistry*

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

Salah satu *trend* yang penyusun ambil dari buku Indonesia *Trend Forecasting 2016/2017* yang telah disebutkan diatas, penyusun menciptakan busana pesta malam remaja yang disesuaikan dengan trend yang sedang berkembang. Busana yang penyusun ciptakan masuk pada katagori trend forecasting 2016/2017 yaitu *Biopop* dan sub tema *monstrous* dengan ciri

busana yang tampil dalam konsep smart simple namun terstruktur dan tertata dengan cermat, ada permainan tekstur dengan prinsip irama dan pengilangan pada detail busana (BD+A Indonesia *Trend Forecasting*).

C. Sumber Ide

1. Sumber ide

Sumber ide adalah segala sesuatu yang dapat menimbulkan ide seseorang untuk menciptakan desain ide baru (Sri Widarwati, 2000: 58). Dalam menciptakan suatu desain busana yang baju, seorang perancang busana dapat melihat dan mengambil berbagai obyek untuk dijadikan sebagai sumber ide. Obyek tersebut dapat berupa busana benda - benda yang ada di lingkungan di mana seseorang perancang tersebut berada dan peristiwa – peristiwa penting baik di tingkat nasional maupun internasional.

Hal yang dapat dijadikan sumber ide menurut (Sri Widarwati, 2000;58) antara lain:

- a. Ciri khusus dari sumber ide, misalnya kimono jepang dimana ciri khususnya terletak pada bagian leher dan lengan.
- 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.

Berdasarkan pendapat diatas dapat disimpulkan bahwa, sumber ide dapat berasal dari mana saja yang dapat dituangkan dalam sebuah desain

busana. Namun sumber ide tidak harus diambil secara keseluruhan akan tetapi dapat diambil bagian – bagian tertentu yang menjadi ciri khas dari sumber ide tersebut, tergantung dari sisi mana pengambilan sumber ide dan cara mengaplikasikannya dalam bentuk karya busana.

2. Penggolongan sumber ide

Sumber ide secara garis besar menurut Chodiyah dan Mamdy (1982: 172), dapat dikelompokkan menjadi tiga, yaitu :

- a. Sumber ide dari penduduk dunia, atau pakaian daerah – daerah Indonesia.
- b. Sumber ide dari benda – benda alam, seperti bentuk dan warna dari bentuk tumbuh – tumbuhan, binatang, gelombang laut, bentuk awan dan bentuk – bentuk geometris.
- c. Sumber ide dari peristiwa – peristiwa nasional, maupun internasional, misalnya pakaian olahraga dari peristiwa PON, *SEA Game*, *Asian Games*, *Olimpic Games*, dari pakaian upacara 17 Agustus.

Berdasarkan pendapat diatas dapat disimpulkan sumber ide yang saya pilih merupakan implementasi sumber ide dari benda alam adalah seekor monster kadal dari sebuah film *Monster Inc* yang merupakan seekor hewan reptil yang dapat merubah dirinya dengan cara berkamuflase.

3. Diskripsi Sumber Ide yang Diambil

Monster Randall merupakan salah satu tokoh atau pemeran dalam film *Monster Inc* merupakan film animasi yang memiliki cerita Monstropolis,

sebuah kota Metropolis yang seluruh penduduknya adalah monster memiliki sebuah perusahaan bernama *Monsters Inc.* yang menghidupi kota ini dengan cara menakuti anak-anak di seluruh dunia untuk mengumpulkan teriakan anak-anak yang digunakan sebagai energi listrik bagi kota tersebut. Anak-anak yang mereka takuti ini justru berbahaya, karena mereka mengandung racun yang membahayakan para monster yang menakutinya jika tersentuh.

Namun sebuah kekacauan pun terjadi ketika salah seorang anak dari dunia manusia, yaitu Boo masuk ke *Monsters Inc.* dan menggemparkan semua monster disana. Lalu, duet Sullivan dan Mike berusaha untuk mengembalikan Boo ke dunia manusia di tempat tidur Boo yang seharusnya. Namun usaha mereka dihalangi oleh Randall, si monster kadal yang berusaha untuk menculik Boo demi mendapatkan energi dari teriaknya secara langsung. Dan secara tak terduga, sang pemilik perusahaan yang bernama *Henry J. Waternoose III* yang juga mengikuti rencana Randall dengan berusaha menculik Boo (dan kemudian semua anak manusia lainnya) demi menyelamatkan keuntungan perusahaan yang semakin menurun

Dengan menonton film dan membaca sinopsis dari film tersebut penulis menyimpulkan bahwa tokoh randall merupakan sosok yang pendiam namun berbahaya, seekor kadall yang tidak dapat mengendalikan kemampuan kamuflasenya sebagai monster. Untuk itu penulis ingin mengangkat karakter dari tokoh randaal yang diimplementasikan kedalam

disain yang akan diperagakan. Tokoh randal sesuai dengan tema dan sub tema yang diangkat.



Gambar 9. Sumber Ide Monster Randall

(sumber: http://pixar.wikia.com/wiki/Randall_Boggs)

4. Pengembangan Sumber Ide

Menurut Dharsono Sony Kartika yang dikutip oleh (Afriliya Evi Quranni 2013: 10), dalam pengembangan sumber ide akan terjadi berbagai macam perubahan bentuk, antara lain yaitu :

a. Stilisasi

Stilisasi merupakan suatu perubahan bentuk untuk mencapai bentuk keindahan dengan cara menggayakan objek yang digambar.

b. Transformasi

Transformasi merupakan penggambaran bentuk yang menekan pada pencapaian karakter dengan cara memindahkan wujud atau figur objek yang digambar

c. Distorsi

Distorsi merupakan perubahan bentuk (visual) termasuk bunyi (suara) yang berhubungan dengan ukuran misalnya lebih – lebihkan ukuran yang sebenarnya lurus dibengkokkan atau merubah bagian yang mereka anggap dapat mendominasi bentuk keseluruhannya.

d. Deformasi

Deformasi merupakan penggambaran bentuk yang menekankan pada interpretasi karakter, dengan cara mengubah bentuk objek dengan cara menggambarkan bentuk objek melalui penggambaran bentuk objek tersebut dengan hanya sebagian yang dianggap mewakili atau pengambilan unsur tertentu yang mewakili karakter hasil interpretasi yang sifatnya sangat hakiki yang tidak dapat diklarifikasikan kedalam distorsi atau stilasi.

Proses pengembangan sumber ide yang dituangkan dalam penciptaan busana hendaknya mengetahui terperinci desain yang akan diambil sebagai sumber acuan desain. Suatu kreasi tidak terancang secara baku saja sebuah sumber ide dapat dijelaskan pada hasil karya karena setiap orang memiliki pandangan yang menghasilkan karya berbeda walaupun dengan sumber ide yang sama.

Berdasarkan pendapat diatas penyusun mengambil pengembangan sumber ide secara deformasi yang menekankan pada interpretasi karakter mengimplementasikan ekor dari hewan kadal dan tekstur kulit kadal yang bersisik.

D. Disain Busana

Desain adalah suatu rancang gambar yang nantinya dilaksanakan dengan tujuan tertentu, yang berupa susunan garis, bentuk warna, dan tekstur (Widjiningsih, 1982: 1). Menurut Afif Ghurub Bestari (2011: 4), desain merupakan bentuk rumusan, suatu proses pemikiran pertimbangan, perhitungan dan gagasan seorang desainer yang dituangkan dalam wujud karya dua dimensi atau gambar, yang merupakan pengalihan sumber ide atau gagasan perancang kepada orang lain.

Berdasarkan pemaparan teori diatas, maka dapat disimpulkan bahwa disain busana adalah bentuk rumusan berupa garis, bentuk warna dan tekstur dengan suatu proses pemikiran, pertimbangan, perhitungan dan gagasan seorang desainer dalam wujud karya dua dimensi atau gambar untuk tujuan tertentu.

1. Unsur dan Prinsip Disain

a. Unsur – unsur Disain

Menurut Sri Widarwati (2000: 7), unsur adalah segala sesuatu yang dipergunakan untuk menyusun suatu rancangan. Unsur selalu ada dalam setiap disain, tetapi bentuk dan variasinya selalu berubah – ubah sesuai dengan hal – hal yang disukai oleh masyarakat. Menurut Afif Ghurub Bestari (2011: 11), unsur desain adalah unsur – unsur yang dapat dilihat secara langsung atau biasa disebut dengan unsur – unsur visual yang terdiri atas garis, arah, bentuk, ukuran, tekstur, nilai

dan warna. Suatu desain akan tercipta dengan baik apabila unsur - unsur disusun atau dikomposisikan secara baik pula.

Dari uraian di atas dapat dijelaskan bahwa unsur desain adalah segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyusun suatu rancangan yang dapat berupa garis, arah, bentuk, ukuran, nilai, warna, dan tekstur. Unsur – unsur desain ini terdiri atas :

1) Garis

Menurut Afif Ghurub Bestari (2011: 11), garis merupakan unsur visual dua dimensi yang digunakan manusia dalam mengungkapkan perasaan atau emosi. Garis merupakan unsur yang tertua yang digunakan untuk mengungkapkan emosi dan perasaan seseorang dalam desain busana (Sri Widarwati, 2000: 7). Menurut Afif Ghurub Bestari (2011: 11), garis dapat dibedakan menjadi:

a. Garis Lurus

Garis lurus memiliki sifat kaku serta memberi kesan kukuh dan keras. Berdasarkan arahnya dapat dibedakan menjadi garis vertikal, horizontal, dan diagonal. Garis lurus tegak memberikan kesan keluluhan. Sedangkan garis lurus tegak memberikan kesan tenang. Garis lurus miring atau diagonal memberikan kesan dinamis.

b. Garis Lengkung

Garis lengkung mempunyai sifat luwes atau kadang – kadang bersifat riang gembira.

Berdasarkan pendapat para ahli, dapat disimpulkan bahwa garis adalah unsur visual dua dimensi yang tertua unsur visual dua dimensi yang digunakan manusia dalam mengungkapkan perasaan atau emosi.

Dalam disain busana, garis mempunyai fungsi membatasi bentuk struktur atau siluet. Garis pada busana dapat terjadi karena model yang dibuat seperti garis hias, contoh garis *empire*, *princess*, garis yoke dan garis pada torso.

2. Arah

Arah sering dimanfaatkan dalam merancang benda dengan tujuan tertentu (Afif Ghurub Bestari 2011: 12). Arah dapat memberikan beberapa kesan yaitu :

- a) Arah garis tegak lurus memberi kesan keluhuran dan melangsingkan.
- b) Arah garis lurus mendatar (horizontal) memberi kesan perasaan tenang, melebarkan dan memendekkan objek.
- c) Arah garis miring memberi kesan leboh dinamis dan lincah.
- d) Arah garis miring horizontal kesan menggemukkan.
- e) Arah garis miring vertikal memberi kesan melangsingkan (Sri Widarwati, 2000: 8-9).

- f) Garis lengkung mempunyai sifat memberi suasana riang, luwes, lembut dan feminin.

Arah dapat diimplementasikan pada bagian busana berikut yaitu pada siluet busana, motif tekstil busana misalnya untuk pemakai yang kurus dan tinggi agar menggunakan motif dengan arah melebar sehingga badan si pemakai terlihat lebih berisi, garis hias misalnya garis princes untuk pemakai yang gemuk sehingga lebih berkesan melangsingkan.

3. Bentuk

Bentuk adalah hasil hubungan dari beberapa garis yang menghasilkan area atau bidang dua dimensi (Afif Ghurub bestari, 2011: 12). Menurut (Sri Widarwati, 2000: 10) unsur bentuk ada dua macam yaitu bentuk dua dimensi adalah bidang datar yang dibatasi oleh garis dan bentuk tiga dimensi adalah ruang yang bervolume dibatasi oleh permukaan. Menurut sifatnya bentuk juga dibedakan menjadi dua, yaitu:

- a) Bentuk geometris, misalnya; segitiga, kerucut, segiempat, trapesium, lingkaran dan lain – lain.
- b) Bentuk bebas, misalnya: bentuk daun, bunga, pohon, titik air dan lin – lain.

Bentuk diatas dapat diterapkan dalam busana berupa bentuk krah, bentuk lengan, bentuk saku, bentuk pelengkap busana dan motif. Ada tiga bentuk yang dikenal sebagai pedoman di dalam disain, yaitu :

- a) Segi empat, dalam busana banyak dijumpai pada bentuk kemeja, tas, kimono, dan lain sebagainya.
- b) Lingkaran, banyak dijumpai pada topi, rok, mantol, kerah.
- c) Segi tiga dan kerucut, banyak dijumpai pada syal, garis leher dan lain sebagainya.

Berdasarkan pendapat para ahli di atas dapat disimpulkan bahwa bentuk adalah garis yang menghasilkan area atau bidang dua dimensi hasil hubungan dari beberapa garis yang menghasilkan suatu disain baik itu segi empat, lingkaran maupun segi tiga kerucut dan diterapkan dalam bentuk busana.

4. Ukuran

Menurut Afif Ghurub Bestari (2011: 13), ukuran merupakan salah satu unsur yang sangat mempengaruhi disain busana karena dapat memunculkan keseimbangan dan keserasian. Menurut Sri Widarwati (2000: 10) garis dan bentuk mempunyai ukuran yang berbeda karena ukuran panjang dan besar kecilnya menjadi berbeda. Ukuran digunakan untuk semua bagian busana karena dalam membuat busana membutuhkan ukuran untuk menyesuaikan antara badan pemakai dengan busana yang akan dibuat. Ukuran juga dapat digunakan untuk menentukan panjang dan pendek suatu busana misalnya pada rok :

- a) Mini : rok yang panjangnya berakhir diantara pertengahan paha hingga tepat diatas lutut.
- b) Midi : rok sepanjang betis atau kurang lebih antara mini dan maxi.

- c) Maxi : rok sepanjang matakaki atau menjelang lantai. (Goet Poespo, 2009: 191-198).

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

5. Nilai Gelap Terang/*Value*

Afif Ghurub Bestari (2011: 14), mengungkapkan bahwa *value* adalah nilai gelap terang. Semua benda kasat mata yang hanya dapat terlihat karena adanya cahaya, baik adanya cahaya alam maupun cahaya buatan. Apabila suatu benda diamati, akan terlihat bahwa bagian – bagian permukaan benda tidak seluruhnya diterpa oleh cahaya. Ada yang terang dan ada bagian yang gelap. Keadaan ini yang menimbulkan adanya nilai atau kadar gelap dan terang pada permukaan benda. Nilai atau kadar gelap terang ini disebut dengan istilah *value*. (Sri Widarwati 2000: 10) mengungkapkan nilai gelap terang adalah suatu sifat warna yang menunjukkan apakah warna mengandung hitam atrau putih.

Berdasarkan uraian di atas, nilai gelap terang adalah tingkatan gelap warna yang terdapat dalam suatu disain dan warna tersebut mempunyai

nilai. Nilai gelap terang pada busana dapat mempengaruhi penampilan busana tersebut. Gelap memberikan kesan mengecilkan dan membesarkan. Warna yang mengandung unsur gelap menggunakan unsur warna hitam, sedangkan yang mengandung unsur terang menggunakan unsur berkilau.

6. Warna

Menurut (Sri Widarwati, 2000: 12), warna memiliki daya tarik tersendiri, meskipun memiliki garis disain yang baik tetapi pemilihan warna yang tidak tepat, maka akan tampak tidak serasi. Warna adalah hal yang pertama kali ditangkap oleh mata dan merupakan sumber kehidupan keduniawian yang memberikan rasa keindahan. Kehadiran unsur warna menjadikan benda dapat dilihat, dan melalui unsur warna orang dapat mengungkapkan suasana perasaan atau watak benda yang dirancangnya. Menurut (Afif Ghurub Bestari, 2011: 14), warna termasuk unsur yang sangat menonjol dengan adanya warna, suatu benda dapat dilihat keindahannya. Warna juga dapat mengungkapkan suasana perasaan disainer atau karakter gambar busana. Menurut (Afif Ghurub Bestari, 2011: 14) diambil dari teori warna Prang pengelompokan warna dibagi menjadi lima yaitu :

- 1) Warna primer, disebut juga dengan warna dasar atau pokok karena warna ini tidak diperoleh dari pencampuran warna lain. Warna ini terdiri dari warna merah, kuning, biru yang belum mengalami pencampuran.

- 2) Warna sekunder, yaitu warna hasil pencampuran dari dua warna primer, misalnya biru dengan kuning menjadi hijau, merah dengan kuning menjadi jingga, merah dengan biru menjadi ungu .
- 3) Warna intermediet, adalah warna yang diperoleh dengan dua cara, yaitu pencampuran warna primer dengan warna sekunder yang berdekatan dalam lingkaran warna dan pencampuran dua warna primer dengan perbandingan 1:2.
- 4) Warna tersier, adalah warna yang terbentuk oleh pencampuran dua warna sekunder.
- 5) Warna kuartier, adalah warna yang dihasilkan oleh pencampuran dua warna tersier.

7. Tekstur

Tekstur adalah keadaan permukaan suatu benda atau kesan yang timbul dari apa yang terlihat pada permukaan benda (Afif Ghurub Bestari, 2011: 13). Menurut (Sri Widarwati, 1993: 14), tekstur adalah sifat permukaan dari suatu benda yang dapat dilihat dan dirasakan. Sedangkan menurut Widjiningsih (1982: 5) tekstur adalah sifat permukaan dari garis, bidang maupun bentuk. Jadi, tekstur adalah suatu sifat permukaan benda baik berupa garis, bidang, maupun bentuk yang dapat dilihat atau dirasakan. Oleh karena itu kita bisa merasakan bahwa tekstur itu halus dan kasar dengan cara diraba, tekstur itu berkilau dan kusam dengan cara dilihat.

Menurut Widjiningsih (1982: 9), prinsip disain adalah merupakan suatu cara penggunaan dan pengombinasian unsur – unsur disain menurut prosedur – prosedur tertentu. Sri Widarwati (2000: 15), mengatakan bahwa prinsip disain adalah suatu cara untuk menyusun unsur – unsur sehingga tercapai perpaduan yang memberi efek tertentu.

Berdarkan pendapat ahli di atas, prinsip disain adalah cara untuk menggunakan, mengombinasikan, dan menyusun unsur – unsur disain dengan prosedur tertentu sehingga dapat memberikan efek – efek tertentu. Oleh karena itu apabila prinsip disain diterapkan pada sebuah disain busana dengan benar, mak akan tercipta busana yang indah.

b. Prinsip – Prinsip Disain

Adapun prinsip – prinsip disain berdasarkan hasil pengalaman, analisa, serta penilaian oleh para ahli adalah:

1) Keselarasan (Harmoni)

Suatu disain dikatakan serasi apabila perbandingan baik, keseimbangan baik, mempunyai sesuatu yang menarik perhatian, dan mempunyai irama yang tepat. Menurut Afif Ghurub Bestari (2011: 17), harmoni merupakan prinsip disain yang memunculkan kesan adanya kesatuan melalui pemilihan dan susunan objek atau ide. Sedangkan Widjiningsih (1982: 11) mengatakan harmoni adalah suatu prinsip dalam seni yang menimbulkan kesan adanya kesatuan melalui pemilihan dan susunan objek serta ide – ide.

Suatu susunan dikatakan harmoni apabila semua objek dalam suatu kelompok kelihatannya mempunyai persamaan dan apabila letak garis – garis yang terpenting mengikuyi bentuk objeknya. Prapti Karomah (1988: 72) yang dikutip dari Sri Ardiati Kamil (1987: 24) Suatu busana akan tampak indah dan harmonis jika tiap – tiap bagian dalam busana tersebut saling berhubungan, harmonis dapat dicapai dengan garis, bentuk, warna dan tekstur yang merupakan kesatuan. Jadi keselarasan atau harmoni merupakan persamaan, penyesuaian, dan keserasian antara macam – macam unsur disain yaitu selaras antara garis dan bentuk, tekstur dan warna sehingga tercapai kesatuan yang harmonis. Menurut Widjiningsih (1982: 10-13) aspek dalam prinsip disain untuk keselarasan/ harmoni ada lima, yaitu:

- a) Keselarasan garis dan bentuk, beberapa garis yang dikombinasikan akan menghasilkan bentuk yang harmoni apabila menggunakan macam – macam garis yang penting terdiri dari pengulangan, kontras dan peralihan.
- b) Keselarasan ukuran, keserasian akan terjadi apabila ukuran yang seimbang dipergunakan bersama – sama. Supaya pada hiasan harmoni dalam ukuran, maka besar kecilnya hiasan harus disesuaikan dengan besar kecilnya benda yang dihias.
- c) Keselarasan dalam tekstur, untuk memperoleh harmoni dalam tekstur, maka tekstur yang halus dikombinasikan dengan yang halus pula, dan yang kasar dengan yang kasar.

- d) Keselarasan dalam ide, contoh harmoni dalam ide adalah penempatan hiasan sulaman bayangan pada selendang berbahan sifon.
- e) Keselarasan dalam warna, kesefrasian warna yang baik akan didapat bila warna yang dipakau tidak terlalu banyak.

Dari uraian diatas dapat disimpulkan baha keselarasan adalah persamaan, keselarasan, dan penyesuaian diri unsur – unsur disain.

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

- a. Menyelaraskan garis dan bentuk pada busana misalnya: bebe dengan krah bulat, begitu pula sakunya dengan bentuk membukat pada sudutnya. Suatu disain busana dapat juga memiliki keserasian dalam bentuk pada hiasannya misalnya dengan mengikuti garis leher, garis lengan atau garis kelim.
- b. Menyelaraskan dalam tekstur pada busana misalnya pada tekstur yang kasar tidak dapat dikombinasikan dengan tekstur yang halus. Disain kerut – kerut dari bahan voile lebih sesuai dari bahan yang agak kaku dan tebal.
- c. Menyelaraskan dalam warna, hendaknya tidak memakai terlalu banyak warna sekaligus agar tidak terlalu ramai. Pedoman kombinsi warna dalam busana, sebaiknya tidk lebih dari tiga warna agar hasilnya lebih baik.

2) Perbandingan (Proporsi)

Afif Ghurub Besatri (2011: 17), mengatakan bahwa proporsi adalah perbandingan antara bagian yang satu dengan bagian yang lain. Prapti Karomah (1988: 69), mengatakan bahwa proporsi adalah penyusunan untuk unsur – unsur disain pada suatu disain busana dengan perbandingan yang baik sehingga tercapai suatu keselarasan yang menyenangkan penglihatan dan perasaan serta memberi kesan lebih indah pada si pemakai. Sedangkan menurut Widjiningsih (1982: 13) proporsi adalah hubungan satu bagian dengan bagian yang lain dalam suatu susunan.

Berdasarkan pendapat para ahli diatas, proporsi adalah susunan dari unsur – unsur disain busana antar bagian yang satu dengan bagian yang lain hingga tercapai keselarasan. Perbandingan atau proporsi sangat penting dalam membuat suatu karya busana, dengan perbandingan dan proporsi maka kita dapat merencanakan seberapa besar pembagian unsur – unsur busana tersebut misalnya dalam memilih corak busana, misalnya apabila akan membuat busana untuk orang yang gemuk maka pilihlah corak yang kecil – kecil agar pemakai tidak menjadi tambah gemuk.

3) Keseimbangan (*Balance*)

Menurut Widjiningsih (1982: 15) keseimbangan akan terwujud apabila penggunaan unsur – unsur disain yaitu garis, bentuk dan warna yang lain dalam suatu disain yaitu garis, bentuk dan warna yang lain dalam suatu disain dapat memberi rasa puas. Keseimbangan pada suatu disain digunakan untuk memberikan perasaan kesenangan dan kestabilan (Sri

Widarwati, 2000: 17). Keseimbangan (*balance*) yaitu penyusunan unsur – unsur disain secara baik sehingga tampak serasi pada si pemakai (Prapti Karomah, 1988: 70). Menurut (Widjningsih 1982: 19), keseimbangan dapat dibagi menjadi tiga yaitu:

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

Tiga macam keseimbangan tersebut diatas adalah keseimbangan yang bisa diterapkan dalam sebuah busana dimana masing-masing keseimbangan tersebut sama-sama menempatkan hubungan jarak, karena meskipun tidak ada keseimbangan yang penuh dalam busana, tetapi unsur yang lain bisa membuat busana tampak seimbang dan bagus walaupun berbeda bentuk penerapannya.

Dari beberapa pendapat ahli diatas, dapat disimpulkan bahwa keseimbangan merupakan bagian yang terlihat sama, sisi kanan maupun sisi kiri dari suatu busana yang akan terwujud apabila penggunaan unsur-unsur disain atau garis, bentuk dan warna yang lain dalam suatu disain yaitu garis, bentuk dan warna yang lain dalam suatu disain dapat memberikan kesenangan, kestabilan dan rasa puas.

Keseimbangan tersebut dapat diterapkan pada busana yang penempatannya disesuaikan dengan besar kecil objeknya. Ukuran dan jaraknya harus diperhatikan untuk mendapatkan hasil yang baik. Misalnya peletakan kerah, harus sesuai dengan bajunya, tidak kelihatan telalu besar atau kecil sehingga mengurangi keserasiannya, serta peletakan nhasan harus sesuai ukuran, jika bidang besar disain hiasannya jangan terlalu kecil sehingga menimbulkan kesan tidak seimbang.

4) Irama (*Ritme*)

Irama adalah suatu pandangan yang teratur pada busana (Prapti Karomah, 1988 : 72) . Sedangkan menurut Widjiningsih (1982 : 17), irama adalah suatu bentuk pergerakan namun tidak semua bentuk pergerakan dalam disain berirama. Jadi pengertian irama adalah suatu gerakan teratur yang menentukam selaras atau tidaknya sautau disain busana dan dapat mengalihkan pandangan mata dari suatu bagian kebagian lain. Menurut Afif Ghurub Bestari (2011 : 18) irama dapat diciptakan melalui beberapa hal, antara lain pengulangan bentuk secara teratur, perubahan atau peralihan ukuran, dan pancaran atau radiasi. Menurut Widjiningsih (1982 : 18), ada empat cara untuk menghasilkan irama dalam disain yaitu:

a) Pengulangan

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

b) Radiasi

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

c) Peralihan Ukuran

Peralihan ukuran dapat berupa peralihan yang monoton dan bervariasi. Peralihan yang monoton dapat dilihat dari bentuk yang diulang berkali – kali dalam ukuran yang sama. Peralihan bentuk yang bervariasi misalnya dari ukuran besar ke ukuran kecil atau sebaliknya yang akan menghasilkan irama. Misalnya bila menggunakan hiasan origami maka buatlah dari berbagai ukuran yang diletakkan dari yang paling besar ke kecil atau sebaliknya.

d) Pergerakan

Pergerakan garis yang berirama dapat melalui garis yang tak terputus. Pergerakan ini dapat berupa garis lurus maupun garis lengkung.

5) Pusat Perhatian (*Center of Interest*)

Pusat perhatian yang disebut juga aksentasi, merupakan penekanan yang membawa pandangan mata pada sesuatu yang penting dalam susunan busana (Widjijingsih, 1982 : 20). Menurut Afif Ghurub Bestari (2011 : 18), pusat perhatian dapat berupa aksentasi yang secara otomatis membawa

mata pada sesuatu yang terpenting dalam suatu disain busana. Sedangkan menurut Sri Widarwati (2000) suatu disain busana harus memiliki satu bagian yang lebih menarik dibanding dengan bagian – bagian lainnya. Untuk menciptakan pusat perhatian/ aksen pada suatu susunan, ada dua cara yang perlu diketahui, yaitu penggunaan warna, garis, bentuk dan ukuran yang kontras serta pemberian hiasan. Jadi definisi dari pusat perhatian atau aksen adalah suatu bagian dalam disain busana yang lebih menarik dari bagian – bagian lainnya yang bisa didapat dari penggunaan warna, garis, bentuk dan ukuran yang kontras serta pemberian hiasan sehingga dapat menutupi kekurangan bentuk tubuh. Misalnya apabila seseorang mempunyai bentuk panggul yang bagus maka *center of interest* diberi pada panggul misalnya diberi hiasan berbeda yang menarik.

6) Kesatuan (*Unity*)

Unity atau kesatuan merupakan sesuatu yang memberikan kesan adanya keterpaduan tiap unsurnya (Afif Ghurub Bestari, 2011:18). Hal ini tergantung pada bagaimana suatu bagian menunjang bagian yang lain secara selaras sehingga terlihat seperti sebuah benda yang utuh tidak terpisah – pisah. Misalnya kerung lengan berbentuk lengkungan diberi lengan yang berbentuk lengkungan dan begitu juga sebaliknya

2. Teknik Penyajian Gambar

Ada beberapa cara menggambar fashion diantaranya adalah dengan *design sketching*, *production sketching*, *presentation drawing*, *fashion illustration*. Menurut Sri Widarwati (2000: 72), teknik penyajian gambar

terdiri dari *design sketching, presentation drawing, fashion illustration*. Menurut Sri Widarwati (2000: 72), teknik penyajian gambar terdiri dari *design sketching, presentation drawing, fashion illustration dan three dimention drawing*.

Berdasarkan pendapat beberapa ahli di atas, dalam menggambar atau membuat disain busana terdapat beberapa ahli diatas, dalam menggambar atau membuat disain busana terdapat beberapa teknik penyajian yaitu :

a. Disain Sketsa (*Design Sketching*)

Disain Sketsa (*Design Sketchig*) adalah suatu disain untuk mengembangkan ide – ide yang ada dalam pikiran perancang yang dituangkan pada kertas secara spontan atau secepat mungkin (Afifah A. Riyanto, 2003). Ada beberapa hal yang harus diperhatikan dalam menggambar sketsa ini yaitu :

- 1) Gambar sketsa harus jelas, tidak menggunakan detail – detail yang tidak perlu digambarkan.
- 2) Dapat dibuat langsung di atas kertas atau menggunakan kertas berproporsi. Gambar pose sebaiknya lebih divariasikan, dan memperlihatkan hal – hal yang menarik dalam disain tersebut.
- 3) Diatas kertas *sheet* kita menggambar semua detail bagian busana seperti ,kerah, lengan, hiasan dan lain sebagainya.
- 4) Pengembangan gambar dikerjakan dalam kertas *sheet* yang sama.
- 5) Jangan menghapus apabila timbul ide baru. Jadi dalam kertas *sheet* ini ada beberapa model dan detail – detail yang bervariasi

sehingga akhirnya akan tertuang berbagai sumber ide yang dapat dipadupadankan nantinya.

- 6) Memilih disain yang disukai dari beberapa gambar yang telah ada sehingga tercipta gambar yang sesuai dan baik.

b. Desain Produksi (*Production Sketching*)

Menurut Sri Widarwati (2000: 75) disain produksi (*Production Sketching*) adalah suatu sketsa yang akan digunakan untuk tujuan produksi suatu busana. Hal – hal ini yang harus diperhatikan sebagai berikut:

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

Disain produksi digunakan untuk membantu bagian produksi dalam membuat hiasan tersebut. Dengan adanya disain produksi maka mempermudah juga dalam menganalisis tersebut.

c. Disain Presentasi (*Presentation Drawing*)

Menurut Sri Widarwati (2000: 77). *Presentation drawing* adalah suatu sajian gambar atau koleksi yang ditunjukkan kepada pelanggan (*buyer*). Dalam penyajian gambar dan pengaturannya (*layout*) ada beberapa hal yang harus diperhatikan yaitu, sketsa disain dibuat

dengan teliti pada kertas kerja membuat sheet bagian belakang (*back view*) yang digambarkan diatas proporsi tubuh atau digambar sebagian (*flat*) detail pakaiam diberi sedikit keterangan serta menempelkan contoh bahan pada sheet selebar 2,5 x 2,5 cm.

d. Disain Ilustrasi (*Fashion Illustration*)

Fashion Illustration adalah suatu sajian gambar *fashion* yang dimaksudkan untuk tujuan promosi suatu disain (Sri Widarwati 2000 : 78). Seorang *fashion illustration* bertugas membuat suatu ilustrasi untuk promosi suatu disain dan biasanya bekerja untuk suatu majalah, koran, buku dan lain – lain.

e. Disain Tiga Dimensi (*Three Dimention Drawing*)

Three Dimention Drawing merupakan suatu sajian gambar yang menampilkan ciptaan disain busana dengan bahan sebenarnya yang dibuat dalam tiga kenampakan atau tiga dimensi (Sri Widarwati, 2000: 79). Dalam menggambar tiga dimensi, langkah – langkah yang ditempuh adalah sebagai berikut:

- 1) Menggambar disain busana di atas proporsi tubuh yang lengkap.
- 2) Menyelesaikan gambar (memberi warna).
- 3) Memotong pada bagian – bagian tertentu, misalnya pada panjang bahu sampai batas panjang lengan atas dan bawah, sisi badan kanan dan kiri. Untuk bagian lubang leher, lubang lengan dan batas bawah rok tidak dipotong, dipotong tetapi diselesaikan dengan penyelesaian jahitan yang sesungguhnya.

- 4) Menggunting bahan sesuai model ditambah satu cm untuk penyelesaian gambar dan untuk penyelesaian jahita.
- 5) Menjahit dan menyelesaikan kerung leher, lubang lengan, bagian bagian bawah rok dan melengkapinya sesuai model.
- 6) Memberi lem pada bagian – bagian yang nantinya tertutup bahan.
- 7) Menempelkan kapas sebagai agar tidak mengenai bahan.
- 8) Memasukkan bahan pada bagian yang terpotong, kemudian lem pada bagian yang buruk.
- 9) Memasukkan sejumlah kapas agar berkesan timbul dan tampak lebih menarik.
- 10) Memberi lapisan kertas yang kuat untuk menutupi dan merapikan sajian gambar pada bagian yang buruk.

3. Prinsip Penyusunan *Moodboard*

Moodboard merupakan sebuah benda atau sarana berupa papan inspirasi yang berbentuk 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 seorang desainer untuk di wujudkan dalam sebuah karya. *Moodboard* merupakan analisis visual menggunakan guntingan – guntingan gambar yang dapat diperoleh dari berbagai media cetak (majalah dan koran), internet, maupun gambar – gambar karya desainer. Untuk mewujudkan disain terlebih dahulu mencari sumber ide kemudian di wujudkan ke dalam *moodboard*.

Moodboard mempunyai peran penting bagi para desainer dalam proses pembuatan sebuah karya karena *moodboard* mempunyai tujuan untuk menentukan gambaran yang jelas, arah, tujuan dan panduan dalam membuat sebuah karya busana, sehingga tidak menyimpang dari tema tersebut. Dalam *moodboard* mempunyai beberapa unsur diantaranya unsur warna, bentuk, ragam hias, tekstur dan siluet.

Selain itu moodboard mempunyai fungsi dan manfaat diantaranya :

a. Fungsi *moodboard*

- 1) Memberikan gambaran mengenai tujuan dan manfaat yang akan diperoleh dari karya yang dibuat.
- 2) Merumuskan berbagai macam ide yang semua bersifat abstrak menjadi sebuah disain karya yang konkret.
- 3) Sebagai media pembelajaran
- 4) Sebagai media perencanaan pada kegiatan industri khususnya industri busana dan kriya tekstil, seperti butik, garmen atau industri kriya tekstil.

b. Manfaat *moodboard*

- 1) Membantu mengarahkan proses disain dari awal hingga terciptanya karya. Dimulai dari penentuan tema atau judul, mencari dan mengumpulkan gambar – gambar yang sesuai dengan tema atau judul serta produk tersebut hingga menjadi karya yang sesuai disain.

- 2) Membantu mengembangkan kemampuan kognitif atau pengetahuan, karena dengan membuat moodboard seorang desainer dapat mengembangkan serta mengapresiasi ide – ide yang dimiliki.
- 3) Melatih kemampuan afektif atau emosional dalam proses pembuatan disain melalui moodboard sebagai media.
- 4) Melatih keterampilan psikomotor (motorik) seseorang dalam belajar mengenai busana dalam menyusun potongan gambar, membuat disain, dan menciptakan karya.

Moodboard berperan sebagai media petunjuk untuk menganalisis disain mulai dari mengetahui sejarah, tema, bentuk, warna, tekstur, siluet maupun ragam hias dalam penciptaan sebuah karya. Cara membuat *moodboard* adalah sebagai berikut :

- a. Menentukan tema atau judul.
- b. Menyiapkan alat dan bahan.
- c. Mengumpulkan gambar – gambar yang sesuai dengan tema atau judul yang akan diangkat menjadi karya.
- d. Menggunting gambar – gambar.
- e. Menyusun dan menempelkan potongan gambar – gambar.
- f. Menggambar disain karya busana.

E. Busana Pesta Remaja

1. Deskripsi Busana pesta

a. Pengertian Busana Pesta

Busana pesta adalah busana yang dikenakan pada kesempatan pesta, dimana pada tersebut dibagi menurut waktunya yakni pesta pagi, pesta siang dan pesta malam (Prapti Karomah dan Sicillia Sawitri, 1998: 98. Menurut Enny Zuhni Khayati (1998: 3) busana pesta adalah busana yang dikenakan pada kesempatan pesta baik pagi hari, siang harin dan malam hari. Sedangkan remaja adalah periode pertumbuhan seseorang dalam masa transisi dari anak – anak ke masa dewasa. Usia remaja dimulai dari usia 18 – 21 tahun. Jadi, busana pesta remaja adalah busana yang dikenakan pada kesempatan pesta baik pesta pagi, pesta sore maupun pesta pada malam hari, dimana busana yang dikenakan lebih istimewa dibandingkan dengan busana sehari – hari, baik dari segi bahan, teknik jahit, disain maupun hiasannya yang dikenakan remaja di mulai dari usia 18 – 21 tahun.

Busana pesta untuk remaja disesuaikan dengan kondisi remaja yang mana remaja memiliki sifat yang lincah, ceria, gembira sehingga busana pesta yang menggunakan kombinasi warna yang lebih dari satu dengan model busana yang menggunakan banyak detail sangat cocok untuk remaja. Busana yang digunakan juga harus sesuai dengan usia dan proporsi remaja karena pada zaman sekarang ini remaja

hanya memikirkan perkembangan dari disain busana itu sendiri tanpa memperdulikan kesesuaian dengan di pemakainya.

Berdasarkan karakter remaja maka busana pesta malam untuk remaja dapat menggunakan warna bahan yang cerah dengan tekstur bahan yang disesuaikan dengan proporsi badan dan kesempatan acaranya. Contohnya saja dengan menggunakan bahan seperti sifon, organza, organdi, satin, dan lain sebagainya memunculkan kesan periang bagi si pemakai tentu saja dengan mempertimbangkan proporsi dari si pemakai seperti jika memiliki leher yang pendek garis leher lebih turun agar leher terlihat panjang dan bahan yang digunakan tidak tebal. Dengan model yang sedang berkembang di zaman modern ini contohnya saja acara ulang tahun pemakai dapat menggunakan bahan – bahan yang terawang seperti organza atau organdi begitu juga dengan acara pernikahan pemakai dapat menggunakan bahan brokat untuk menyesuaikan dengan kesempatan acaranya tetapi tetap memikirkan kenyamanan dari pemakainya karena pada dasarnya busana yang terlihat indah tercermin dari nyaman si pemakainya.

b. Penggolongan Busana Pesta

Untuk menggolongkan macam – macam busana, perlu kita ingat kembali, bahwa pengertian busana yaitu segala sesuatu yang dipakai dari ujungrambut sampai ujung kaki, termasuk pelengkap tata rias wajah dan rambut.

Adapun penggolongan busana pesta sebagai berikut:

1) Usia

Menurut usia pemakainya, busana pesta dibedakan menjadi lima, yaitu:

a) Usia Bayi

Bayi adalah usia 0-12 bulan, yang pada masa ini dalam keadaan rawan penyakit, kulitnya peka terhadap gesekan atau gangguan luar. Jadi, untuk golongan usia bayi perlu dipilih kain dengan tekstur yang lembut dan menyerap keringat.

b) Usia Kanak – Kanak

Masa kanak – kanak adalah usia 1-6 tahun. Pada masa ini anak sudah mulai aktif belajar bicara atau sudah berbicara, gerakannya sudah luas, penglihatannya semakin jelas. Busana yang dipilih untuk usia anak – anak adalah dengan warna cerah, seperti merah, kuning, orange. Untuk usia kanak – kanak jangan dipilih warna redup atau gelap tanpa ada aksentu tertentu.

c) Usia Anak – Anak

Usia anak yaitu usia antara 6 – 12 tahun dan biasanya berada pada masa sekolah dasar. Aktivitas anak selain sekolah sudah mulai banyak keluar rumah seperti bermain dengan teman seusia, kegiatan ekstrakurikuler, belajar kelompok, berenang, dll. Dengan banyak aktifitas itu berarti bagi keluarga harus menyediakan busana yang beragam, dapat

menyediakan busana dengan aktifitas tersebut. Kain dan model atau coral serta warna dipilih sesuai dengan aktivitasnya.

d) Usia Remaja

Usia remaja yaitu antara usia 12-20/22 tahun. Pada usia ini disebut juga masa pubertas, yang secara psikologi yaitu masa munculnya gejolak hati yang ingin serba tahu tentang apa yang kadang belum boleh tahu, mulai perhatian pada lawan jenis dan terjadi pertumbuhan fisik. Dari cara berbusana pun tergambar gejolak hatinya. Biasanya pemakai tidak memikirkan kesesuaian model busana dengan proporsi tubuhnya agar terlihat menawan di depan lawan jenis. Usia anak yang mulai tumbuh menjadi dewasa cenderung mengikuti *trend* yang sedang berkembang saat itu karena pada dasarnya usia remaja mulai mencari jati dirinya sendiri dan pasti mulai terlihat ciri khas berbusana yang dia pakai.

e) Usia Dewasa

Usia dewasa berada pada usisa 23-50 tahun. Pada usia dewasa, seseorang sudah selayaknya mempunyai kepribadian mantap. Demikian juga dengan pemilihan busana. Busana yang dipilih dapat disesuaikan dengan kegiatan yang sedang dilakukan. Pemilihan busana mulai diserasikan secara keseluruhan tidak hanya busananya saja tetpi juga dengan aksesoris dan pelengkap busana yang dikenakan. Pemilihan

warna untuk orang dewasa tergantung pada kepribadian masing – masing, tetapi harus melihat kesempatan apa busana itu diperlukan.

2) Waktu

Busana pesta berdasarkan waktu pemakaiannya dapat dibedakan menjadi :

a) Busana pesta pagi

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

b) Busana Pesta Sore

Busana pesta sore adalah busana yang dikenakan untuk kesempatan pesta baik yang bersifat resmi atau tidak resmi pada waktu sore hari (Enny Zuhni Khayati, 1998: 3). Bahan

untuk busana pesta sore lebih baik dari busana pesta pagi atau siang, model lebih bervariasi, warna bahan lebih menyolok atau lebih gelap dan cenderung hampir sama dengan busana pesta malam hari. Perhiasan yang dipakai sebaiknya tidak berkilau.

c) Busana Pesta Malam

Busana pesta malam adalah busana yang dikenakan pada kesempatan pesta malam hari dari waktu mulai matahari terbenam sampai waktu berangkat tidur baik bersifat resmi atau tidak resmi (Enny Zuhni Khayati, 1998: 3). Mode dan perhiasan busana pesta malam lebih istimewa dan mewah pada busana pesta pagi maupun pesta sore.

Busana menurut waktu dan pemakaiannya dapat dibedakan menjadi beberapa macam, yaitu busana pesta pagi, busana pesta sore dan busana pesta malam hari. Disain serta perhiasan disesuaikan dengan waktu dan kesempatan. Siluet busana pesta berbeda dengan busana sehari – hari. Busana pesta umumnya lebih rumit dan lebih mewah baik disain busananya maupun pada hiasannya. Busana pesta malam biasanya berupa gaun malam panjang (*longdress*) atau rok menyentuh lantai (*floor*), tanpa lengan dan sering kali terbuka pada bagian atas seperti *decollete*, *strapless*, atau *bustie*, *backless*, dan lain – lain. Siluet H adalah busana yang

mempunyai garis luar lurus dari atas ke bawah, ditengah dipotong oleh garis melintang (horizontal). Siluet I adalah busana yang mempunyai garis luar lurus dari atas kebawah. Siluet A adalah garis luar busana yang bagian atasnya sempit dan bawahnya melebar menyerupai huruf A.

3) Sifat

a) Busana Pesta Malam Resmi

Menurut Enny Zuhni Khayati (1998) busana pesta malam resmi adalah busana yang dikenakan pada saat resmi, busana masih sederhana, biasanya berlengan tertutup sehingga kelihatan rapi dan sopan tetapi terlihat mewah. Bahan yang digunakan adalah bahan berkilau, lame, satin, beledu, sutera, dan lain - lain

b) Busana Pesta Gala

Menurut Enny Zuhni Khayati (1998) busana pesta gala adalah busana pesta yan dipakai pada malam hari untuk kesempatan pesta dengan ciri –ciri, model terbuka, *glamour*, dan mewah. Misalnya, *backless* (punggung terbuka), *bustie look* (dada terbuka), *decolette look* (leher terbuka) dan lain – lain.

4) Fungsi

Menurut Prapti Karomah dan Sicilia Sawitri (1988) ditinjau dari fungsinya busana dapat dibagi menjadi dua golongan, yaitu :

1) Busana Dalam

Yang dimaksud busana dalam ialah busana yang tidak dipakai ke luar rumah dan tidak sepantanya untuk menerima tamu.

Busana dalam meliputi:

- a) Busana yang dipakai sebagai dasar dan melekat langsung dibadan, seperti BH (*bust holder*), bebe dalam, *petty coat* (rok dalam), celana, singlet, long torso, angkin, dll
- b) Busana yang dipakai diluar, tetapi tidak boleh untuk menerima tamu, hanya dipakai dirumah atau kamar mandi, seperti: daster, gaun tidur, piyama, kamar jas, baby doll, dll.

2) Busana Luar

Yang dimaksud dengan busana luar ialah busana yang dipakai diluar atau diatas busana dalam, dapat dipakai untuk menerima tamu, sekolah, berpergian, rekreasi, olahraga dan pesta. Contoh: bebe luar, rok, blus, celana panjang, kemeja, slack, jas, celana bermain anak – anak dll.

5) Kesempatan

Menurut Prapti Karomah dan Sicillia Sawitri (1998) ada berbagai macam penggunaan busana menurut kesempatannya yaitu:

- 1) Busana sekolah, kuliah dan kerja

Busana yang dipakai untuk sekolah, kuliah dan kerja. Untuk sekolah pada umumnya menggunakan busana seragam sekolah. Untuk kuliah dan kerja dapat memakai : rok, blus, *deux piece*, bebe dengan model sederhana, setelan jas untuk bekerja diruang ber AC, safari, pakaian sipi harjan (PSH), *overall*, (kerja di bengkel), celemek dan kerpis (kerja di RS/dapur) dll

2) Busana Rekreasi dan berpergian

Untuk memilih busana rekreasi dan berpergian, kita harus mempertimbangkan tujuan rekreasi dan berpergian, misalnya ke gunung, kepantai, ke perkampungan, ke gedung bioskop untuk melihat film, berbelanja dan berkunjung ke sanak keluarga.

Busana rekreasi ke gunung:

- a. Celana panjang, T-shirt, pull-over, jacket dll

Busana rekreasi ke pantai :

- b. Celana $\frac{3}{4}$, culotte, celana pendek, blus longgar, T-shirt dll

Busana rekreasi nonton bioskop dapat disamakan dengan busana berpergian atau busana rekreasi ke gunung atau kepantai, demikian pula busana untuk berbelanja. Untuk mengunjungi sanak keluarga, kita harus memilih busana yang sopan.

3) Busana Olah raga

Untuk memilih busana olahraga hendaknya disesuaikan dengan jenis olahraganya.

Misalnya: busana renang, busana tennis dll

4) Busana Rumah

Busana rumah dapat dibedakan menjadi beberapa macam:

- a. Busana tidur: daster, piyama, baby doll dll.
- b. Busana untuk menerima tamu: rok – blus, celana panjang, kemeja, T-shirt, bebe, dll
- c. Busana bekerja di rumah: over-all, celemek, kerpas celana panjang dengan T-shirt, dll

2. Karakteristik Bahan Busana Pesta

Busana pesta pada umumnya lebih rumit dan lebih mewah baik dari segi disain, bahan, maupun, hiasannya serta lebih sempurna dan lebih rapi bila dibandingkan dengan pakaian sehari – hari. Siluet busana mempengaruhi perkembangan mode busana.

1) Bahan busana pesta

Bahan busana pesta berupa bahan *textile*, bahan *textile* adalah bahan yang berasal dari serat meliputi benang, tenunan, maupun bukan tenunan. Bahan *textile* yang dimaksud meliputi tenunan, rajutam, kain dan renda. Bahan – bahan tersebut sangat berperan dalam penampilan dan mutu suatu busana. Kain termasuk bahan *textile*, karena diperoleh dari proses penenunan.

Menurut Sri Widarwati (2000) bahan yang digunakan untuk busana pesta antara lain beledu, kain renda, lame, sutera dan sebagainya. bahan busana pesta yang digunakan pada umumnya mulai dari bahan yang lembut sampai bahan yang mencolok atau berkilau.

Ada beberapa cara dalam memilih bahan busana pesta menurut Enny zuhni Khayati (1988) yaitu :

- a) Memilih bahan sesuai dengan disain
- b) Memilih bahan sesuai dengan kondisi di pemakai
- c) Memilih bahan sesuai dengan kesempatan
- d) Memilih bahan sesuai dengan keuangan

2) Warna Busana Pesta

Warna yang digunakan dalam pembuatan busana pesta biasanya kelihatan mewah dan gemerlap, untuk busana pesta malam biasanya menggunakan warna – warna mencolok / cerah. Warna – warna lembut, seperti ungu, biru dan putih serta warna – warna tua / gelap, seperti merah dan biru gelap (Prapti Karomah dan Sicilia Sawitri, 1998) sedangkan menurut Sri widarwati, dkk (2000) pemilihan warna busana pesta berbeda, harus disesuaikan dengan kesempatan pestanya. Pada umumnya warna yang digunakan untuk busana pesta malam adalah yang mengandung unsur merah, hitam, perak, gold, atau warna – warna yang mengkilap.

3) Tekstur Bahan Busana Pesta

Menurut Arifah A Riyanto (2003). Tekstur dari bermacam – macam yaitu tekstur kaku, tekstur kasar dan halus, tekstur lemas, tekstur tembus terang, tekstur mengkilap dan kusam. Sedangkan menurut Enny Zuhni Khayati (1998) tekstur bahan untuk busna pesta biasanya lembut, licin mengkilap/kusam, tidak kaku dan tidak tebal dan juga memberikan kesan nyaman pada waktu dikenakan. Tekstur adalah sifat permukaan dari suatu benda yang dapat dilihat dan dirasakan.

3. Pola Busana

Menurut Widjningsih (1982: 3) Pola konstruksi adalah pola yang diperhitungkan secara matematis dan digambarkan pada kertas sehingga tergambar bentuk badan muka dan belakang rok, lengan kerah, kulot celana dan sebagainya yang masih dapat diubah sesuai model yang dikehendaki.

Pola konstruksi dapat dibuat untuk semua jenis bentuk bafan dengan berbagai perbandingan sehingga u tuk memperoleh pola konstruksi yang baik perlu menguasai beberapa hal sebagai berikut:

- a. Cara pengabilan ukuran secara cermat dan tepat dengan menggunakan peterban sebagai alat bantu pada saat mengambil ukuran dan menggunakan pita ukur atau metlin yang kedua ujungnya mempunyai satuan ukuran yang sama (cm)

- b. Cara menggambar bentuk tertentu seperti garis leher, garis kerung lengan, dan yang lain harus lancar (luwes). Hal ini bisa menggunakan alat bantu penggaris untuk kerung leher, kerung lengan, tinggi panggul, lingkaran bawah rok dan sebagainya.
- c. Perhitungan pecahan dari ukuran yang ada dalam dalam konstruksi harus diperhitungkan secara cermat dan tepat.

Sebelum membuat pola, terlebih dahulu harus mengambil ukuran terhadap tubuh peragawati yang akan memergakan busana yang dihasilkan pada malam pagelaran. Dalam membuat pola, harus melalui beberapa tahapan yaitu:

- a. Pengambilan Ukuran

Sebelum proses pembuatan pola, terlebih dahulu dilakukan pengambilan ukuran terhadap tubuh model. Dalam pengukuran badan harus dilakukan dengan teliti dan tepat agar pembuatan busana terlihat bagus dan sesuai dengan ukuran. Sebelum mengambil ukuran sebaiknya harus diperhatikan orang yang akan diukur, barang – barang yang dapat menyebabkan ukuran kurang tepat ditinggalkan. Busana dalam harus dikeluarkan diatas rok supaya tebal dan mengembungnya busana tidak menambah besarnya pinggang sebelum mengambil ukuran garis pinggang, badan dan panggul diikat dulu dengan pita yang rata dikelilingi tubuh supaya ukuran yang diperoleh tepat. Mengambil ukuran dimulai dari bagian muka orang yang diukur kemudian ke bagian belakang.

Berikut ini cara mengambil ukuran badan.

1. Lingkar badan

Diukur sekeliling badan atas yang terbesar, melalui ketiak, letak sentimeter pada badan belakang harus datar dari ketiak sampai ketiak. Diukur pas bahu dahulu kemudian ditambah 4 cm atau diselakan 4 jari

2. Lingkar pinggang

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

3. Lingkar leher

Diukur sekeliling batas leher dengan meletakkan jari telunjuk di lekuk leher

4. Lebar muka

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

5. Tinggi dada

Diukur dari bawah ban peter di pinggang tegak lurus ke atas sampai di puncak buah dada

6. Lebar dada

Diukur jarak dari kedua puncak buah dada. Ukuran ini tergantung BH yang dipakai

7. Lebar punggung

Diukur 9 cm dibawah tulang leher yang menonjol atau pertengahan jarak bahu terendah dan ketiak dari batas lengan kiri sampai batas lengan yang kanan

8. Panjang punggung

Diukur dari tulang leher yang menonjol di tengah belakang lurus kebawah sampai dibawah ban peter dipinggang

9. Lebar bahu

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

10. Panjang sisi

Diukur dari sisi pinggang bagian sisi sampai ketiak

11. Ukuran kontrol / uji

Diukur dari tengah pinggang muka menuju bahu terendah melewati puncak dada dan berakhir pada pinggang tengah belakang

12. Lingkar kerung lengan

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

13. Lingkar pangkal lengan

Diukur sekeliling pangkal lengan

14. Tinggi kepala lengan

Diukur dari pertengahan lengan sampai tulang lengan atas

15. Panjang lengan

Diukur dari bahu terendah sampai panjang lengan yang dikehendaki

b. Macam – macam sistem pembuatan pola

Ada beberapa pola yang dapat digunakan dalam membuat busana menurut (uliawan 1985), diantaranya ialah:

1. Membuat pola dengan teknik konstruksi diatas bahan

Pola konstruksi adalah pola dasar yang dibuat berdasarkan ukuran badan sipemakai, dan digambar dengan perhitungan secara matematika sesuai dengan sistem pola konstruksi masing-masing. Ada beberapa macam pola konstruksi antara lain: pola sistem *Dressmaking*, pola sistem So-en, pola sistem *Aldrich*, pola sistem, pola sistem Meyneke dan lain sebagainya.

Pola konstruksi adalah pola yang dibuat berdasarkan ukuran dan bagian – bagian badan yang diperhitungkan secara matematis Dan digambarkan paa kertas sehingga tergambar bentuk badan muka dan belakang (Widjiningsih, 1994)

a. Untuk mendapatkan hasil pola konstruksi yangb baik, harus menguasai :

1. Cara mengambil macam – macam jenis ukueran harus tepat dan cermat
2. Cara menggambar bentuk tertentu seperti garis leher, garis lubang lengan harus lancar dan tidak ada kegantilan

3. Perhitungan pecahan dari ukuran yang ada dalam konstruksi harus dikuasai
- b. Kelebihan atau kebaikan dari pada pola konstruksi adalah (Widjiningsih: 1994):
1. Bentuk pola lebih sesuai dengan bentuk badan seseorang
 2. Besar kecilnya lipit kup lebih sesuai dengan besar kecilnya bentuk buah dada seseorang
 3. Perbandingan bagian – bagian dari model lebih sesuai dengan besar kecilnya bentuk badan sipemakai.
- c. Sedangkan kekurangan atau keburukan dari pola konstruksi adalah (Widjiningsih)
1. Pola konstruksi tidak mudah digambar
 2. Waktu yang dibutuhkan lebih lama dari memakai pola jadi
 3. Membutuhkan latihan yang lama
 4. Harus mengetahui kelemahan – kelemahan dari konstruksi yang dipilih
- d. Alat yang diperlukan untuk menggambar pola busana banyak jenisnya antara lain
1. Pita ukuran (cm)
Untuk mengambil ukuran badan seseorang, untuk menggambar pola pakaian. Pita ukuran ada ukuran centimeter dan ada ukuran inchi

2. Penggaris

Terdiri dari penggaris lurus, penggaris lengkung, penggaris segi tiga siku – siku

3. Kertas pola (buku pola atau buku kostum)

Kertas pola (buku pola atau buku kostum) merupakan tempat menggambar pola

4. Skala

Skala atau ukuran perbandingan, adalah alat ukur yang digunakan untuk menggambar pola kecil dibuku pol

5. Pensil dan bolpoint

Pensil digaanakan untuk menggambar pola dibuku pola atau dikertas pola. Pensil berwarna merah untuk garis pola bagian muka dan pensil warna biru untuk garis pola bagian belakang. Garis bantu pola dipertajam dengan bolpoint warna hitam

6. Penghapus

penghapus digunakan untuk membersihkan goresan pola yang salah. Penghapus yang baik tidak meninggalkan bekas sampai mendapatkan hasil yang memuaskan.

2. Membuat Pola dengan Teknik Konstruksi diatas Bahan

Pembuatan pola denganteknik konstruksi juga dapat dilakukan diatas kain berarti menggambar pola tidak menggunakan pola yang digambar di atas kertas, tetapi pola digambar langsung diatas kain

yang merupakan bahan dasar dari pakaian yang akan dibuat pakaian berpedoman pada ukuran model/ukuran sipemakai

Langkah kerja yang dilakukan hampir sama dengan menggambar pola diatas kertas, tetapi pola yang digambar langsung mengikuti disain dan tidak berdasarkan pola dasar

Alat dan bahan yang diperlukan untuk menggambar pola diatas kain adalah: disain pakaian, ukuran sipemakai, bahan pakaian sesuai dengan disain, centimeter, rol pola, kapur jahit (sebaiknya yang berbentuk pensil), jarum pentul, gunting kain.

Sebelum menggambar pola, tentu telah memiliki disain pakaian dan ukuran si pemakain, karena menggambar pola diatas kain akan berpedoman kepada kedua hal tersebut. Menguji ketetapan pola dapat dibuat dengan ukuran kecil terlebih dahulu (fragmen) yaitu membuat pakaian dengan ukuran lebih kecil dari sebenarnya.

3. Membuat Pola Busana dengan Ukuran Standar

Pola standar adalah pola yang dibuat berdasarkan daftar ukuran umum atau ukuran yang telah distandarkan, seperti ukuran S M L dan XL. Pada pola yang disesuaikan tanda plus / membesarkan pola di arsir dengan tanda // // // // , sedangkan tanda minus / mengecilkan di tandai dengan xxxx

4. Membuat Pola dengan Teknik Drapping

Menggambar pola dasar dengan teknik drapping adalah membuat pola sesuai dengan ukuran dan bentuk badan seorang

model. Untuk mempermudah prosedur pembuatan pola, model dapat diganti dengan dressform atau boneka jahit yang ukurannya sama atau mendekati ukuran model. Sebelum membuat pola dengan teknik drapping, terlebih dahulu dipersiapkan alat dan bahan yang diperlukan seperti: dressform / boneka jahit, pita ukur/ centimeter, jarum pentul, jarum tangan, penggaris, pensil kapur jahit, gunting kain, karbon jahit dan rader, tali korddan blaco / bahan dasar yang dipakai untuk mendrapping.

5. Membuat Pola dengan teknik Kombinasi

Membuat pola busana dengan teknik kombinasi merupakan salah satu busana dengan teknik kombinasi merupakan salah satu cara pembuatan pola dengan mengombinasikan teknik konstruksi A dengan teknik konstruksi B. Tujuan dari teknik kombinasi adalah untuk membuat busana dengan disain – disai yang sulit seperti disain busana pesta.

Dari penjabaran diatas penulis mengkaji bahwa macam – macam pembuatan pola antara lain membuat pola dengan teknik konstruksi diatas kain, konstruksi diatas kerta, pola sistem *dress making*, dan juga pola dengan teknik kombinasi.

4. Teknologi Busana

Teknologi busana adalah suatu cara atau teknik dalam pembuatan busana agar hasilnya bagus dan nyaman dipakai “ (Nanie Asri Y. 1993).

Dalam pembuatan busana, teknologi busana yang digunakan adalah sebagai berikut :

A. Teknologi penyambungan (kampuh)

Kampuh adalah kelebihan jahitan atau tambahan jahitan untuk menghubungkan dua bagian dari busana yang dijahit. Misalnya menghubungkan bahu depan dan bahu belakang, sisi depan dan sisi belakang. Macam kampuh: kampuh buka dan kampuh tutup

1. Kampuh buka :

- a. Kampuh obras diselesaikan dengan diobras. Kampuh buka yang diselesaikan dengan diobras biasanya dikerjakan pada pembuatan pakaian wanita dewasa, pakaian pria (pada celana panjang). Lebar kampuh 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. Karena pekerjaan dengan mesin obras biasanya tidak bisa sekali bekerja selesai, oleh karena itu bagi penjahit yang jauh dengan mesin obras kadang kala juga dijahit dengan mesin biasa pada tepi (misalnya kampuh pada bahu). Lebar kampuh 1,5 cm – 2 cm
- c. Kampuh buka yang diselesaikan dengan dirompok. Kampuh ini sering digunakan pada pembuatan busana tailoring yaitu untuk penyelesaian kampuh busana yang tidak dilining (misalnya rok).

Pada busana semi tailoring lenganb usana bagian dalam kampuhnya diselesaikan dengan rompok. Cara kerjanya sama dengtan kampuh buka yang diselesaikan dengan tusuk balut, hanya tirasnya diselesaikan dengan rompok.Kampuh Tutup

2. Kampuh tutup adalah kelebihan jahitan dari dua bagian kain tidak terbuka tetapi jadi satu (Nanie Asri Yuliati, 1993)

Macam – macam kampuh tutup :

- a. Kampuh balik (kampuh balik biasa, kampuh balik semu)
Untuk kebaya dari bahan tipis, bahu kemeja, celana tidur
- b. Kampuh pipih digunakan pada busana bahan kemeja, piyama, macam – macam celana dan kain sarung
- c. Kampuh perancis untuk menjahit bahan yang tipis
- d. Kampuh sarung untuk menjahit kemeja, piyama, celana, jaket, baju safari dan kain sarung yang bermotif kotak – kotak
- e. Kampuh kostum untuk jahitan lengan sambungan pinggang dan lainnya
- f. Jahit kampuh geser menyambung rok dengan pinggang bajunya

3. Penyelesaian kelim

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

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

Penyelesaian kelim tergantung dari bahan dan model. Untuk bahan yang agak berat, tidak tebal dan tidak mudah mengkerut lipatan dalam kelim dijahit dengan mesin kira – kira 2 mm dari tepi. Kemudian dijelujur dan diselesaikan dengan tusuk kelim.

Penyelesaian kelim rok dari bahan wol, bludru dan bahan tebal lainnya dapat dilakukan dengan menambahkan kumai serong.

Penyelesaian kelim gulung untuk bahan yang sangat tipis, untuk slendang dan selempang, caranya ialah tiras tak usah dilipat, tepi langsung dijahit dengan mesin, kemudian tiras digunting rapi dekat jahitan, lalu digulung dan diselesaikan dengan tusuk kelim. Berikut ini beberapa cara penyelesaian kelim

a. Kelim biasa

Dilekatkan dengan tusuk kelim, dikerjakan dari kanan ke kiri. Buatlah tusuk sekecil mungkin yang terlihat dari bagian baik, dan pada bagian buruk tusuknya serok. Jarak tusuk dibuat sependek mungkin kurang lebih 1 cm dari bagian baik terlihat seperti jelujur kecil.

b. Kelim sungsang

Letakkan kelim menghadap keatas. Tusukkan jarum pada kelim yang terlihat dari bagian baik 2 sampai 3 serat benang kemudian

jarum diselipkan ke dalam kelim. Jarak tusuk kelim lebih kurang 1 cm

c. Kelim pada kain tebal

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

d. Kelim pada garis lengkung

Pada kelim ini harus diperhatikan letak kelim pada pakaian. Agar kelim dapat pipih pada jarak tertentu dibuat lipit – lupit kecil. Cara lain ialah pada tepi yang akan diletakkan dengan tusuk dalam dikerut dan dibagi rata. Kemudian baru dilekatkan dengan tusuk kelim biasa.

e. Kelim rol

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

Caranya plintir tiras dengan tangan kiri. Sambil diplintir kelim dilekatkan dengan tusuk – tusuk kelim. Kelim rol ini umumnta dibuat pada bahan yang tipis dan dapat pula dilekatkan sebagai hiasan dengan membentuk lengkungan. Kampuh untuk kelim iniu $\frac{1}{2}$ cm.

4. Teknologi *interfacing*

Interfacing adalah bahan yang dipasangkan diantara pakaian dan lapisan singkap untuk memberikan badan dan bentuk. Jadi *interfacing* menurut Sicillia Sawitri (1997) adalah bahan yang digunakan untuk memberi bentuk pada busana agar tampak rapi.

Pemilihan *interfacing* sebaiknya sesuai dengan bahan luar, kesesuaian antara tebal tipis bahan, kesesuaian warna, pemeliharaan bahan luar dan ketetapan menempatkan bahan pelapis sesuai tujuan.

Bahan – bahan yang digunakan untuk *interfacing*

- a. Non woven textil (bahan tekstil yang tidak ditenun)

Contoh: fliisovix yang menggunakan lem viseline

- b. Woven *interfacing* (*interfacing* yang ditenun)

Contoh: tenunan rambut kuda: tenunan rambut kuda yang dipilih
sebaik – baiknya yang tenunannya dengan benang lepas

Trubines yaitu tenunan kapas yang dilapisi asetat

5. Teknologi *facing*

Facing ialah lapisan yang tampak dari luar, misalnya lapisan lapel krah, lapisan belahan pada tengah muka

Bahan yang dapat digunakan untuk *facing*:

- a. Sewarna dengan bahan pokok
- b. Berbeda warnanya dengan bahan busana, perlu diingat kombinasi warna harus sesuai dengan busananya.

6. Teknologi *interlining*

Interlining ialah pakaian yang menempel pada pakaian yang dilapis, dipasang jika diperlukan terutama pada musim dingin. Bahan *interlining* yaitu bahan – bahan yang berbulu karena perlu mendapatkan ekstra panas, misalnya furs dari berbagai jenis binatang

7. *Lining* ialah kain pelapis yang berfungsi sebagai pelapis busana dan penutup jahitan, sehingga busana nampak rapi baik dari bagian luar maupun bagian dalam. Pemakaian lining dalam penyelesaian suatu busana juga merupakan salah satu ciri – ciri busana tailoring.

Syarat – syarat bahan untuk lining

- a. Tahan lama sesuai dengan bahan pokok
- b. Tidak tembus terang
- c. Tidak luntur
- d. Tahan obat dalam proses dry clean
- e. Warna cocok/harmonis dengan bahan pokoknya
- f. Bahannya halus

5. Hiasan Busana

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

Hiasan busana adalah satu unsur yang ytidak kalah penting dalam berbusana, karena pemilihan hiasan busana yang kurang tepat dengan

busananya dapat merusak nilai keindahan busana tersebut. Namun sebaliknya apabila pemilihan busana tepat dan sesuai dengan busananya maka nilai keindahan maupun penampilan busana akan meningkat.

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

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

Hiasan manik – manik merupakan butiran atau lempengan yang bagian tengahnya memiliki lubang kecil yang berguna untuk

merekatkan barang atau kain yang akan dihias. Manik – manik secara garis besar dikelompokkan menjadi dua golongan yakni manik – manik kontemporer dan tradisional. Manik – manik bernuansa tradisional memiliki ciri terbuat dari bahan alam seperti kerang, kayu, monel, tulang hewan, biji – bijian, batu – batuan, perunggu dan lain – lain. Sedangkan manik – manik kontemporer memiliki ciri terbuat dari bahan plastik, atom, melamin, kaca, dan lain – lain. Bentuk manik – manik pun beranekaragam seperti bentuk monte mutiara, pasiran, payet, hallon, padi – padian, batu manikan dan bentuk geometris lainnya sebagai bentuk geometris lainnya.

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

- a) Garnitur dipilih sesuai dengan nuansa dan karakteristik busana pokoknya. Misalnya busana yang bernuansa etnik, maka *garniture* juga dipilih yang bernuansa etnik
- b) Garnitur busan asebaiknya disesuaikan dengan usia si pemakai. Renda – renda zig zag, renda jalur, kancing warna – warni dan pita – pita sangat cocok untuk busana anak. Garnitur sejenis jabot, *free*, ascot, renda plits dan lain – lain untuk orang dewasa
- c) Garnitur busana disesuaikan dengan kesempatan. Garnitur dengan nuansa emas sangat cocok untuk kesempatan pesta. Garnitur dengan komposisi yang sederhana lebih cocok untuk aktivitas

bernuansa resmi, sedangkan garnitur dengan komposisi meriah bervariasi cocok untuk kegiatan yang setengah resmi dan santai

- d) Garnitur disesuaikan dengan kondisi bentuk tubuh yang perlu ditonjolkan dan bentuk badan yang perlu disembunyikan. Misalnya mereka yang memiliki payudara besar, jika ingin disembunyikan maka jangan menggunakan hiasan busana di area tersebut.
- e) Pemilihan garnitur juga disesuaikan dengan keadaan kenangan keluarga yang indah yang tidak harus mahal. Hal ini disesuaikan dengan kreatifitas seseorang

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

F. Pergelaran Busana

Pergelaran busana merupakan langkah selanjutnya setelah penciptaan busana. Berikut ini merupakan penjelasan dari pergelaran busana

1. Pengertian Pagelaran Busana

Pergelaran adalah suatu kegiatan dalam rangka mempertunjukan karya seni kepada orang lain (masyarakat umum) agar mendapat tanggapan dan penilaian, atau pagelaran adalah bentuk komunikasi antara pencipta seni (apresian) dan penikmat seni (apresiator). Pagelaran busana adalah salah

satu cara untuk memperagakan, memperkenalkan dan memamerkan busana kepada khalayak umum atau masyarakat yang dikenakan oleh model hidup atau peragawan maupun peragawati dengan tujuan tertentu (Sri Widarwati: 2000). Peragaan busana/fashion show adalah “suatu parade yang diselenggarakan untuk memamerkan/memperkenalkan busana yang dikenakan oleh boneka hidup (peragawati/peragawan) dengan tujuan tertentu...”.

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

- a. Harry Dharsono mengatakan bahwa peragaan busana merupakan aspek promosi dari suatu kegiatan mode.
- b. Poppy Dharsono mengatakan bahwa peragaan busana merupakan parade dari fashion yang mempergunakan boneka hidup sebagai modelnya.

Dari beberapa pengertian diatas maka penulis mengkaji bahwa pagelaran busana adalah salah satu cara untuk memperagakan, memperkenalkan dan memamerkan busana kepada khalayak umum atau masyarakat yang dikenakan oleh model hidup atau peragawan maupun peragawati dengan tujuan tertentu.

2. Tujuan Penyelenggaraan Pagelaran Busana

Suatu penyelenggaraan peragaan busana menurut (Sri Widarwati: 1993) bertujuan untuk :

- a. Memperomosisikan suatu kreasi dari perancang mode ataupun produk terbaru dari perusahaan tekstil, kosmetik, aksesoris, serta garmen

- b. Mengumpulkan dana bagi badan sosial seperti panti jompo, panti asuhan, pembangunan rumah akit, rumah ibadah serta sumbangan bagi korban bencana alam
- c. Mendidik para mahasiswa dibidang teknik busana, baik formal maupun non formal dalam menampilkan kreasinya dan memupuk rasa percaya diri

Dari penjabaran diatas penulis mengkaji bahwa tujuan penyelenggaraan busana secara umum yaitu sebagai media promosi, publikasi dan informasi.

3. Karakter Penyelenggaraan

Gelar busana merupakan kegiatan yang dilakukan oleh desainer dalam rangka mempromosikan hasil produksi kepada masyarakat. Dalam penyelenggaraan busana dapat dibagi menjadi tiga tahap yaitu:

a. Tahap persiapan

Berbagai kegiatan yang perlu dilakukan dalam mempersiapkan pagelaran busana adalah:

- 1) Pembentukan panitia
- 2) Penentuan tema
- 3) Penentuan waktu dan tempat pelaksanaan
- 4) Penentuan anggaran

b. Tahap pelaksanaan

Pagelaran busana 2016 dengan tema “*Authenture*” dilaksanakan pada hari selasa tanggal 19 April 2016, pukul 18.30 WIB, bertempat

di Auditorium UNY. Peragaan ini memiliki berbagai persiapan antara lain:

- 1) Persiapan pengisi acara
- 2) Persiapan perlengkapan
- 3) Kesiapan keamanan
- 4) Kesiapan panitia

c. Tahap evaluasi

Setelah berlangsungnya acara tersebut maka perlu diadakan evaluasi antara lain :

- 1) Rapat evaluasi
- 2) Pembuatan laporan pertanggung jawaban

4. Sarana pendukung

Sarana pendukung merupakan sarana yang dapat mendukung berjalannya acara pergelaran busana. Sarana pendukung merupakan salah satu faktor terpenting yang harus ada pada saat pergelaran busana. Berikut ini merupakan beberapa sarana pendukung meliputi:

a. Koreografi

Koreografi disebut juga sebagai komposisi tari merupakan seni membuat/merancang struktur ataupun alur sehingga menjadi suatu pola gerakan – gerakan. Hasil atas suatu pola gerakan terstruktur itu disebut sebagai koreografer.

Istilah koreografer pertama kali dikenal dalam kamus bahasa Inggris Amerika seputar tahun 1950an. Sebelum istilah ini muncul,

penamaan yang umum digunakan di film – film menyebutkannya sebagai “Ensemble” pementasan oleh “Tarian”, “Pengarah Tari”, “pementasan Tarian Oleh”, “*Musical Numbers Directed by*” atau “*Musical Numbers Staged and Directed by*” koreografer seringkali melakukan improvisasi untuk mencari hal – hal (gerakan maupun aksesori) yang paling sesuai dengan musik yang dimainkan. Salah satu teknik koreografi digunakan adalah improvisasi. Meskipun biasanya digunakan di bidang seni tari, koreografi juga digunakan dalam berbagai bidang lain seperti: aksi diatas panggung, gimnastik, pemandu sorak, *marching band*, opera, dan banyak aktivitas lain yang melibatkan dan memanfaatkan koreografi.

b. Tata Panggung

Tata panggung disebut juga dengan istilah scenery (tata dekorasi) tempat pagelaran dapat dilakukan didalam ruangan (*indoor*) maupun luar ruangan (*out door*).

Penataan ruang harus memiliki kaidah – kaidah antara lain sebagai berikut.

- a. Penataan ruang dan kerapian tempat.
- b. Kenyamanan dan keamanan, baik untuk peserta maupun penonton.
- c. Nilai artistik yang tinggi.

Secara fisik panggung dapat dibagi menjadi tiga macam yaitu panggung tertutup, panggung terbuka dan panggung kereta. Panggung tertutup terdiri dari panggung prosenium, panggung *portable* dan juga

dapat berupa arena. Sedangkan panggung terbuka atau lebih dikenal dengan sebutan *open air stage* dan bentuknya juga bermacam – macam.

a) Panggung Prosenium atau Panggung Pigura

Panggung prosenium merupakan panggung konvensional yang memiliki ruang prosenium atau suatu bingkai gambar melalui dimana penonton menyaksikan pertunjukan. Hubungan antara panggung dan auditorium dipisahkan atau dibatasi oleh dinding atau lubang prosenium. Sedangkan sisi atau tepi lubang prosenium bisa berupa garis lengkung atau garis lurus yang dapat disebut dengan pelengkung prosenium (Proscenium Arch).

b) Panggung *Portable*

Panggung *portable* yaitu panggung tanpa layar muka depan dan dapat dibuat didalam maupun diluar gedung dengan mempergunakan panggung (podium, *platform*) yang dipasang dengan kokoh antara kuda – kuda. Sebagai tempat penonton biasanya mempergunakan kursi lipat. Adegan – adegan dapat diakhiri dengan mematikan lampu (*black light out*) sebagai layar depan. Dengan kata lain bahwa panggung portable yaitu panggung yang dibuat secara tidak permanen.

c) Panggung Arena

Panggung ini dapat dibuat didalam maupun diluar gedung asal dapat dipergunakan secara memadai. Kursi – kursi penonton

diatur sedemikian rupa sehingga tempat panggung berada ditengah dan antara deretan kursi ada lorong untuk masuk dan keluar pemain atau penari menurut kebutuhan pertunjukan tersebut. Berbagai ragam bentuk panggung arena adalah sebagai berikut:

- a. Panggung arena tapal kuda adalah panggung dimana separuh bagian pentas atau panggung masuk kebagian penonton sehingga membentuk lingkaran tapal kuda.
- b. Panggung arena $1/4$, berarti $3/4$ dari panggung masuk kearah penonton atau dengan kata lain penonton dapat menyaksikan pementasan dari tiga sisi atau arah penjuru panggung. Panggung arena $3/4$ biasanya berupa pentas arena bentuk U.
- c. Panggung arena penuh yaitu dimana penonton dapat menyaksikan pertunjukan dari segala sudut atau arah dan arena permainan berada ditengah – tengah penonton. Panggung arena penuh biasanya panggung arena bujur sangkar atau panggung arena bentuk lingkaran.
- d) Panggung Terbuka

Panggung terbuka sebetulnya lahir dan dibuat didaerah atau tempat terbuka. Berbagai variasi dapat digunakan untuk memproduksi pertunjukan ditempat terbuka. Pantas dapat dibuat di beranda rumah, teras sebuah gedung dengan penonton berada di halaman, atau dapat diadakan disebuah tempat yang landai dimana penonton berada di bagian bawah tempat tersebut. Panggung

terbuka permanen (*open air stage*) yang cukup populer di Indonesia antara lain adalah panggung terbuka di Candi Prambanan.

e) Panggung Kereta

Panggung kereta disebut juga dengan panggung keliling dan digunakan untuk mempertunjukkan karya – karya teater dari satu tempat ke tempat lain dengan menggunakan panggung yang dibuat diatas kereta.

Set panggung atau pentas (*scenery*) yaitu penampilan visual lingkungan sekitar gerak laku pemeran dalam sebuah lakon. Untuk itu dalam merancang pentas harus memperhatikan aspek – aspek tempat gerak–laku, memperkuat gerak-laku dan menandai atau memperindah gerak-laku. Oleh sebab itu, tugas seorang perancang pentas hendaklah merencanakan set-nya sedemikian rupa sehingga:

1. Dapat memberi ruang kepada gerak – laku
2. Dapat memberi pernyataan suasana lakon
3. Dapat memberi pandangan yang menarik
4. Dapat dilihat dan dimengerti oleh penonton
5. Merupakan rancangan yang sederhana
6. Dapat bermanfaat terus menerus bagi pemeran atau pelaku
7. Dapat secara efisien dibuat, disusun dan dibawa

8. Dapat membuat rancangan yang menunjukkan bahwa setiap elemen yang terdapat didalam penampilan visual pantasnya memiliki hubungan satu sama lain

Oleh karena itu secara singkat seorang perancang pentas yang membuat set harus memiliki tujuan yaitu: lokatif, ekspresif, atraktif, jelas, sederhana, bermanfaat, praktis dan organis.

c. Lighting

Pencahayan (*lighting*) berfungsi sebagai penerangan dan untuk menyorot pagelaran busana pada model yang sedang berjalan di atas catwalk.

Kualitas cahaya menjadi beberapa bagian penting dalam perencanaan tata cahaya, agar seluruh area pagelaran dapat tersorot dengan baik. Sebagai efek khusus dalam pementasan intensitas cahaya dapat diatur kekuatannya dapat memberikan nuansa tersendiri. *Lighting* sangat penting dalam suatu pagelaran busana dan sangat berpengaruh juga dalam pembuatan busana pesta malam ini, karena dengan memperhatikan *lighting* yang digunakan untuk pagelaran akan memudahkan dalam memilih bahan busana ini dalam menampilkan busana pesta malam ini menggunakan *lighting* yang cukup tinggi atau terang.

Menurut Adimodel (2009) pembuatan *lighting* yang baik akan dapat membuat objek utama tampak menonjol dari objek – objek lain disekelilingnya. Cahaya memiliki beberapa karakteristik yaitu:

a) Standard Reflector

Lampu yang hanya dipasang *standard reflector* akan membuat cahaya yang jatuh ke objek menjadi sangat keras dan terarah sesuai dengan jarak dan besar diameter yang digunakan. Bayangan yang jatuh juga keras dan dalam.

b) *Softbox*

Softbox menghasilkan cahaya yang lembut dan halus. Bayangan yang jatuh juga cukup lembut.

c) *Silver Umbrella*

Lampu yang dipasang *silver umbrella* memiliki karakteristik yang cukup keras, tapi penyebarannya cukup lebar dan merata.

d) *White Umbrella*

Cahaya dengan *white umbrella* karakteristiknya agak lebih lembut dibandingkan *silver umbrella*. Penyebarannya juga merata.

e) *Transparent Umbrella*

Transparent Umbrella hasilnya mirip dengan *softbox*, yaitu cahaya yang halus, bedanya arah jatuhnya cahaya agak terarah dan tidak menyebar.

f) *Snoot*

Cahaya yang dihasilkan karakteristiknya sangat keras dan arah jatuhnya cahaya sangat sempit atau terarah. Ada pula yang menggunakan *honeycomb* yang dapat membantu menghasilkan cahaya yang jatuh.

g) *Honeycomb*

Cahaya akan disaring dan menyebabkan lebih halus jatuhnya pada objek. Arah jatuhnya cahaya cukup sempit dan terarah

h) *Beauty Dish*

Pencahayaan dengan menggunakan *beauty dish* cukup halus dan merata. Arahnya tetap terkonsentrasi tapi penyebarannya luas.

i) *Ringflash*

Cahaya yang dihasilkan oleh ringflash cukup keras dan penyebarannya merata. Dengan ringflash juga menghasilkan gambar yang nyaris tidak ada bayangan, karena penyebaran cahaya persis dari tengah – tengah.

j) *Standart Flash* dengan Filter

Cahaya yang jatuh akan berubah warnanya sesuai dengan filter yang digunakan. Biasanya filter digunakan untuk background atau rim light.

Cara meletakkan lampu disekitar obyek perlu sangat dipikirkan, karena pemosisian lampu sangat mempengaruhi arah jatuhnya pada obyek. Berikut ini adalah beberapa peletakkan atau pemosisian titik – titik lampu yang sering digunakan, antara lain :

1. *Main Light*

Main Light merupakan cahaya utama yang digunakan untuk menerangi model. Biasanya lampu main light diset pada intensitas cahaya yang biasanya juga disebut dengan istilah keylight.

2. *Fill Light*

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

3. *Back Light/Rim Light*

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

4. *Hair Light*

Merupakan cahaya yang digunakan untuk menerangi rambut model. *Hair light* dapat dihasilkan dengan menembakkan lampu dari belakang atau dari atas model, yang arahnya langsung mengenai baguan rambut.

5. *Background Light*

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

6. *Cash Light*

Merupakan refleksi atau pantulan cahaya yang terdapat pada mata model. Biasanya bentuk *cash light* bervariasi. Bergantung pada sumber cahaya atau aksesoris *lighting* yang digunakan.

Lighting pada pagelaran busana sangatlah bebas. Bisa menggunakan segala macam lampu dan aksesorisnya dengan kreatif sesuai dengan tema yang diinginkan, tidak ada aturan *lighting* yang harus digunakan.

d. Tata Suara

Musik sangat berpengaruh didalam suatu pertunjukan dan pagelaran. Tanpa musik pertunjukan tidak sempurna dan terkesan tidak hidup. Tujuan dari pemberian musik didalam pagelaran atau pertunjukan busana adalah sebagai berikut ini:

- a. Untuk memperkuat jiwa seni yang ada didalam suatu busana.
- b. Menghidupkan suasana didalam pertunjukan.
- c. Memberikan pertolongan pada model didalam mengatur langkahnya sesuai dengan tempo lagu.
- d. Memeriahkan acara pagelaran.

Berdasarkan uraian diatas dapat disimpulkan bahwa musik mempunyai peranan yang sangat penting dalam sebuah pagelaran busana

5. Proses Penyelenggaraan

Dalam menyelenggarakan pagelaran busana tentunya mengadakan beberapa persiapan diantaranya:

a. Pembentukan panitia

Untuk merencanakan sesuatu kegiatan hendaknya mempertimbangkan beberapa aspek, yaitu enam aspek tersebut bisa diistilahkan sebagai 5 W+ H yaitu *what, why, who, when, where and how* (apa, mengapa, siapa, kapan, di mana dan bagaimana)

Adapun syarat – syarat agar pembentukan kepanitiaan berjalan dengan baik (Ibnu Syamsi, 1984), diantaranya:

- 1) Setiap anggota diberi tahu tugas dan kedudukan dalam proses pengambilan keputusan atau dalam pemecahan masalah.
- 2) Setiap anggota disadarkan akan keterkaitan untuk menjalankan tugasnya dalam kepanitiaan sampai selesai.
- 3) Anggota panitia hendaknya dilatih bekerja sama dalam satu proses kegiatan dan memiliki kemahiran mengadakan hubungan antar pribadi yang baik.
- 4) Anggota panitia tidak boleh merasakan adanya perbedaan antara atasan dan bawahan tetapi merupakan tim yang sama kedudukannya.
- 5) Ketua panitia harus mempunyai jiwa kepemimpinan yang tinggi yang mampu menggerakkan kerja sama antar anggotanya.

- 6) Jadwal dan pembahasa supaya diberithukan sebelumnya kepada para anggota.

6. *Ticketing*

Dalam sebuah *event* peragaan busana, tiket merupakan sarana promosi dalam menunjang keberhasilan sebuah pergelaran busana.

BAB III

KONSEP PENCIPTAAN KARYA

Penerapan ide ditentukan oleh konsep karya atas nilai-nilai yang terkandung didalamnya. Nilai tersebut diterapkan kedalam bentuk karya seni, sehingga judul, tema, dan strukturnya dapat memberikan kejelasan. Dalam menghasilkan suatu karya proses pertama yang dilakukan adalah pembentukam konsep penciptaan karya.

1. Konsep Penciptaan Disain Busana

Dalam mewujudkan suatu konsep penciptaan disain busana maka konsep harus memperhatikan tema, trend saat ini, sumber ide, *style*, dan *look* agar busana terwujud dengan sempurna sesuai dengan tujuan.

Implementasi tersebut dijelaskan sebagai berikut:

a. Konsep Tema *Authenture* dalam Disain

Busana yang ditampilkan mengacu tema besar pergelaran yang telah ditentukan yaitu *Authenture*. Diambil dari tema *Authenture* yang dimaksud pertahanan. Mempertahankan kekuatan pribadi dari pengaruh lingkungan eksternal sebagai sifat ideal manusia mempertahankan dirinya dari teknologi yang semakin berkembang saat ini. Desainer menggunakan kain tradisional sarung Samarinda di dalam busana pesta malam ini sebagai bentuk pertahanan diri sendiri dan simbol agar tetap melestarikan keanekaragaman budaya Indonesia. Desainer mewujudkan tema

Authenture dengan mengambil sarung Samarinda sebagai kain tradisional didalam busana pesta malam. Sarung Samarinda merupakan jenis kain tenunan tradisional yang awal mulanya berasal dari daerah Sulawesi Selatan lalu dibawa oleh orang – orang Bugis ke Samarinda. Motif yang dihasilkan juga merupakan perpaduan antara motif Bugis dan Dayak asli. Kain sarung Samarinda memiliki motif kotak – kotak yang berwarna cerah memiliki kesan mewah dan elegan untuk digunakan ke berbagai kesempatan acara.

b. Konsep *Trend Biopop* dalam Disain

Penciptaan busana pesta malam ini mengacu pada *Fashion Trend Forecasting 2016/2017 Resistance*. Salah satu *trend Resistance* yaitu *Biopop*. Munculnya trend biopop yaitu karena adanya kemajuan teknologi *synthetic biology* sudah mulai membantu manusia dalam mengatasi permasalahan kelangkaan sumber daya alam. Dalam *trend Biopop* penyusun mengangkat sub *trend Monstrous* yang memiliki karakteristik seperti *monster* yang tidak sengaja terbentuk dari eksperimen bioteknologi dengan warna cerah dan tekstur kasar, *monstrous* memiliki palet warna cerah agar menimbulkan kesan periang bagi sipemakai. Untuk mewujudkan konsep tersebut supaya sesuai dengan pemakai maka desainer menciptakan busana pesta malam ini dengan mengacu pada *trend biopop* tersebut karena *trend* ini merupakan salah satu *trend* yang menarik untuk diacu dalam suatu busana karena desainer bebas mengeksplor kreatifitasnya seperti melakukan eksperimen – ekperimen bioteknologi

agar menemukan ide yang unik untuk mencipta suatu busana. Karakteristik trend *biopop* dan sub trend *monstrous* tersebut penulis menerapkan konsep dalam disain dengan menggunakan warna yang cerah dan mengkilat kedalam disain agar sipemakai memiliki kesan periang dan anak – anak.

c. Perwujudan Konsep Sumber Ide *Monster Randall* dalam Disain

Sumber ide yang diambil yaitu salah satu tokoh film animasi dalam sebuah film *Monster Inc*, yaitu *monster Randall* merupakan seekor hewan kadal memiliki peran antagonis dalam film tersebut. Desainer mengambil sumber ide tersebut karena *Randall* merupakan tokoh yang sangat berbahaya namun memiliki sifat yang pendiam. Karakter *monster Randall* penulis terapkan dalam busana pesta malam remaja dengan sebuah konsep *smart simple*. Pen mengambil tokoh *Randall* untuk sebuah sumber ide karena *Randall* merupakan *monster* yang memiliki ciri yang sesuai dengan sub trend *monstrous* yaitu *monster* yang terbentuk dari kegagalan teknologi dan memiliki tekstur kulit yang kasar. Dalam pembuatan busana pesta malam dengan sumber ide *monster Randall* menggunakan konsep pengembangan ide secara Deformasi yaitu penggambaran bentuk yang menekankan pada interpretasi karakter, dengan cara mengubah bentuk objek dengan cara menggambarkan bentuk objek melalui penggambaran bentuk objek tersebut dengan hanya sebagian yang dianggap mewakili atau pengambilan unsur tertentu yang mewakili karakter hasil interpretasi yang sifatnya sangat hakiki yang tidak dapat diklarifikasikan kedalam

distorsi atau stilasi. Desainer menerapkan sumber ide dalam busana pesta malam remaja tersebut dengan wujud *Manipulating Fabric* yaitu menyerupai bentuk sisik seperti kulit *monster Randall* dengan tekstur yang kasar karena *monster Randall* memiliki tekstur kulit yang kasar. Selain itu desainer memilih rok dengan panjang menyentuh lantai (*floor*) agar menyerupai ekor *monster Randall*. Wujud *manipulating fabric monster Randall* ini dibuat berupa kain yang dibentuk seperti segitiga lalu disusun dibahan utama mengikuti pola secara berselang seling dan terlihat seperti menumpuk.

d. Implementasi Unsur dan Prinsip Disain untuk mewujudkan *Style* dan *Look*

Dalam mewujudkan *style sexy alluring* dan *Chinese Look* perlu disusun unsur – unsur disain melalui prinsip disain sebagai berikut.

Perwujudan konsep *smart simple* pada busana pesta malam dengan sumber ide *Monster Randall* penyusun tunjukkan untuk remaja yang memiliki karakteristik proporsi tubuh yang ideal, warna kulit kuning langsung dan memiliki rambut yang panjang dan berwarna hitam agar si pemakai terlihat anggun dan berbeda dengan remaja yang lain. *Smart* merupakan penggambaran dalam penerapan unsur warna dan prinsip yang terdapat didalam disain busana pesta sedangkan *simple* sesuai dengan prinsip proporsi yang diterapkan. Konsep yang ingin dicapai tentunya tidak terlepas melalui pemilihan unsur dan prinsip yang diterapkan dalam busana pesta malam remaja ini menggunakan warna

cerah yaitu merah dan kuning agar menampilkan kesan periang bagi sipemakai dan unsur warna tidak terlepas dari prinsip irama dengan padupadan warna merah dan kuning agar disain menjadi suatu busana yang indah dan menimbulkan perasaan yang menyenangkan. Penerapan motif garis pada kain tradisional secara berulang – ulang memberi kesan kukuh dan keras namun dengan adanya arah dari motif tersebut seperti horizontal dan vertikal memiliki keterkaitan dengan prinsip harmoni karena pada bagian disain rok *floor* yang dibuat sehingga saling berhubungan. Implementasi unsur bentuk segitiga pada *manipulating fabric* yang juga bersifat tegas diwujudkan dengan prinsip *Center of Interest* karena merupakan sumber ide yang ditonjolkan dalam busana pesta malam ini. Warna merah yang merupakan bahan tradisional merupakan kain sarung samarinda yang terbuat dari serat sutera sehingga warnanya mengkilat, warna tersebut diwujudkan untuk mendukung tema dan sumber ide yang diambil dengan mewujudkan *style sexy alluring*.

Style yang diwujudkan dalam busana pesta malam remaja ini yaitu *sexy alluring* yaitu busana busana yang menggoda, dengan ciri kepribadian senang menjadi pusat perhatian, menonjolkan diri, yang utama adalah keindahan tubuhnya dan kurang memperhatikan kerapihan. Karakteristik tersebut cocok dengan tema yang saya angkat dan konsep busana yang saya buat dengan menonjolkan keindahan proporsi badan dan kaki dari model. Busana yang penulis peragakan pada bagian blus yaitu *fit body* untuk menonjolkan bagian dari badan dan pinggang model

sedangkan pada bagian roknya merupakan rok bungkus yang pada bagian tengah mukanya membelah agar keindahan kaki model terlihat. Serta warna yang digunakan penulis merupakan warna cerah yang menonjolkan kesan yang menggoda.

Perwujudan *Chinese Look* melalui bentuk dari garis lengannya yaitu raglan yang tidak berlengan yang merupakan modifikasi dari lengan raglan. Implementasi garis kerung lengan yang terbuka memberikan kesan elegant.

1. Konsep Pembuatan Busana *Authenture* dalam Disain

Berdasarkan konsep disain yang sudah dibuat maka penciptaan busana pesta malam ini juga akan dikonsept agar busana yang diciptakan sesuai dengan tujuan pembuatan. Konsep dimulai dari menganalisis disain busana dan membuat *Production Sketching*. Setelah itu pengambilan ukuran dilakukan pada model agar sesuai dengan tubuh sipemakai. Lalu pembuatan pola busana pesta malam. Pola busana yang digunakan dalam pembuatan busana pesta malam ini menggunakan konstruksi pola busana SoEn karena sesuai dengan disain dan bentuk tubuh sipemakai. Pembuatan dimulai dari membuat pola dasar SoEn lalu merubaha pola sesuai dengan disain busana lalu pecah pola dan perancangan bahan agar bahan tidak boros.

Sementara pemilihan bahan busana pun juga dikonsept agar sesuai dengan tema *Authenture, look* dan *style*. Bahan busana pesta malam ini menggunakan kain tradisional nusantara sarung Samarinda yang berasal

dari Kalimantan Timur berwarna merah dengan motif kotak dan segitiga emas didalamnya. Tekstur dari bahan ini sendiri yaitu kaku, bahan ini terbuat dari serat sutera sehingga bahan ini tampak mengkilat dan memiliki gradasi warna keunguan. Motif dan warna pada busana pesta malam ini dipilih karena menyesuaikan dengan trend *Biopop Mostrous* dari *Fashion Trend Forecasting 2016/2017 Resistane*.

Teknologi busana menggunakan teknologi jahit adi busana atau halus agar hasil jahitan halus dan rapi. Kampuh yang digunakan dalam busana pesta malam ini adalah kampuh buka dengan penyelesaian diobras. Teknologi *interfacing* menggunakan trikot dibagian seluruh bahan utama roknya karena agar jatuhnya bahan melangsai tapi tetap kaku, M33 pada peplumnya dan mori gula di bahan tradisionalnya agar tekstur bahan utama menjadi kaku. Teknologi *lining* dalam busana menggunakan satu teknik lining yaitu lekat pada keseluruhan bagian busananya karena disain rok yaitu rok bungkus. Teknologi pengepresan dilakukan disetiap langkah penjahitan dengan suhu normal agar jahitan tampak halus dan tidak mengkerut.

Untuk membuat busana pesta malam ini lebih istimewa maka konsep hiasan juga diterapkan. Hiasan yang digunakan pada busana pesta malam ini adalah *manipulating fabric* bentuk segitiga seperti sisik yang diterapkan di bagian blus bagian tengah muka dan bordiran berbentuk segitiga agar memberikan kesan kesatuan antara *manipulating fabric* dengan motif bahan tradisional serta sedikit hiasan hallon pada bagian

krah tegak. Karena bahan busana yang mudah kusut maka pengemasan busana pesta malam ini dengan teknik digantung agar tidak terlipat.

2. Konsep Penyelenggaraan Pergelaran

Dalam penyelenggaraan perlu dibuat konsep agar pelaksanaan pergelaran dapat berjalan dengan lancar sesuai dengan tujuan pagelaran. Audience yang diharapkan dalam pagelaran *Authenture* ini selain masyarakat luas yaitu disainer – disainer ternama agar mengenalkan calon – calon disainer baru dalam UNY ini.

a. Konsep Tata Panggung

Tempat pergelaran diselenggarakan didalam ruangan (*indoor*) yaitu di Auditorium Universitas Negeri Yogyakarta sesuai dengan jumlah penonton yang ditentukan dan dibatasi dengan tiket dan undangan.

Konsep tata panggung *indoor* diterapkan karena dilihat dari berbagai aspek yaitu busana yang penulis ciptakan termasuk busana pesta malam dengan bahan yang istimewa.

Panggung yang digunakan dalam pergelaran ini berhubungan dengan tema pergelaran busana yaitu *Authenture* yang memiliki sebuah makna dimana panggung dibuat dengan bentuk seperti gerbang untuk menyaring budaya dan teknologi yang masuk sehingga dapat bermanfaat bagi diri sendiri dan masyarakat juga generasi mendatang. adalah panggung terbuka dengan bentuk panggung T agar penonton dapat melihat dengan jelas detail busana yang diperagakan oleh model dari beberapa sisi.

b. Konsep Tata *Lighting*

Lighting yang digunakan yaitu lampu spot dan lampu sorot yang hanya tertuju pada model saja, dengan menggunakan satu sumber cahaya yaitu cahaya lampu putih dengan penonton dibuat *blank* atau tidak ada cahaya. Cahaya lampu yang dihasilkan memiliki variasi bulat atau *standart* yang hanya tertuju pada model. Konsep tata *lighting* yang dibuat seperti itu karena penggunaan unsur warna dalam busana tersebut merupakan warna cerah agar lebih menonjolkan motif kain tradisional yang digunakan dan model atau prajawati yang mengenakan busana pesta malam tersebut menjadi pusat perhatian atau sorotan dari penonton.

c. Konsep Tata Musik

Musik yang dipilih adalah musik *modern* yang elegan dengan tempo yang menyesuaikan dari karakteristik busananya tersebut dan mendukung *style* yang diinginkan.

BAB IV

PROSES, HASIL DAN PEMBAHASAN

A. Proses

1. Penciptaan Disain

Hal utama yang perlu dilakukan dalam pembuatan Busana Pesta Malam ini adalah membuat disain busana. Dalam membuat sebuah disain busana memperhatikan unsur dan prinsip disain, supaya terlihat indah dan menarik, sesuai dengan model dan juga *trend resistance*, tema authentic dan juga *trend* dan sub *trend* busana yang diacu. Disain busana ini dibuat berdasarkan susunan garis, bentuk, warna dan tekstur.

Pembuatan disain busana ini mengacu pada tema pergelaran yang ada dan juga *trend* dan sub *trend*. Sebelum membuat disain busana perlu mencari sebuah inspirasi untuk mengembangkan ide sebuah disain agar tercipta disain busana yang paling baik atau maksimal.

a. Pencarian inspirasi

Inspirasi muncul setelah penyusun mengkaji beberapa materi yang dipaparkan dalam BAB II, membaca beberapa buku tentang *fashion* dan mengamati keadaan alam sekitar. Saat mengamati tokoh film dalam sebuah film animasi penyusun menemukan sumber ide/inspirasi berupa salah satu tokoh dalam sebuah film *Monster Inc.* Tokoh ini sangat cocok dengan *trend* dan sub *trend* yang penyusun

angkat dalam sebuah pertunjukan busana *Authenture*. Karakter yang diperankan oleh tokoh *Randall* tersebut menarik perhatian dari penyusun untuk menciptakan busana pesta malam sesuai dengan karakter *Randall*.

b. Persiapan alat dan bahan mendisain

Sebelum membuat disain busana maka perlu adanya persiapan, persiapan ini meliputi persiapan alat dan bahan mendisain. Adapun alat yang diperlukan dalam pembuatan disain ini antara lain alat tulis meliputi penghapus, pensil, penggaris, jika perlu menggunakan alas kertas supaya dapat menggambar pada tempat yang rata. Sedangkan bahan yang digunakan adalah kertas disain, kertas disain disesuaikan dengan konsep penciptaan disain busana.

c. Membuat *moodboard*

Langkah – langkah dalam pembuatan *moodboard* adalah sebagai berikut :

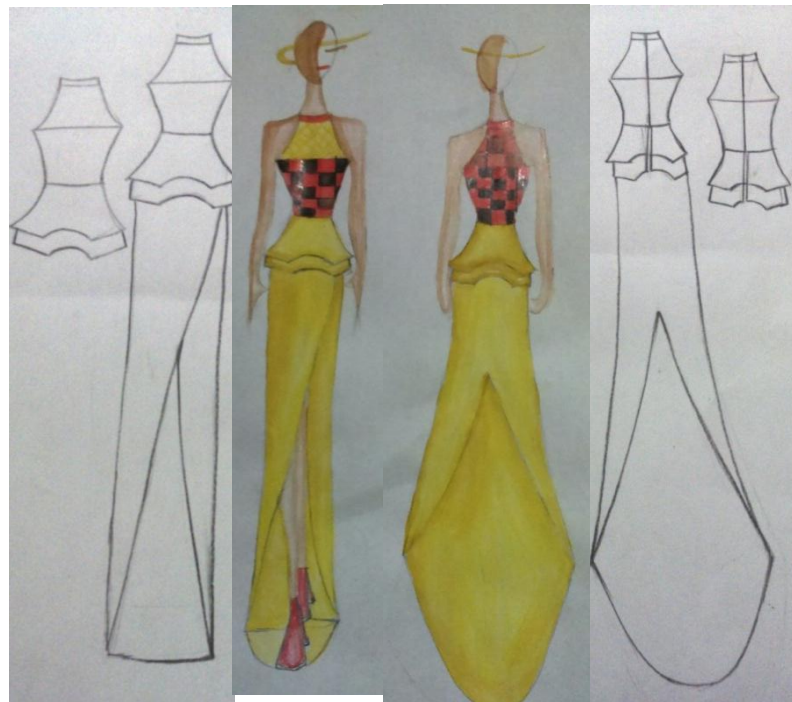
- 1) Menentukan tema atau judul
- 2) Menyiapkan alat dan bahan untuk pembuatan *moodboard*
- 3) Mengumpulkan gambar yang berkaitan dengan inspirasi, judul maupun tema yang akan diangkat menjadi karya
- 4) Menggunting gambar yang sudah dikumpulkan
- 5) Menyusun dan menempelkan potongan gambar dengan menarik

- 6) Menggambar disain karya penciptaan busana pesta malam dengan sumber ide *monster Randall*

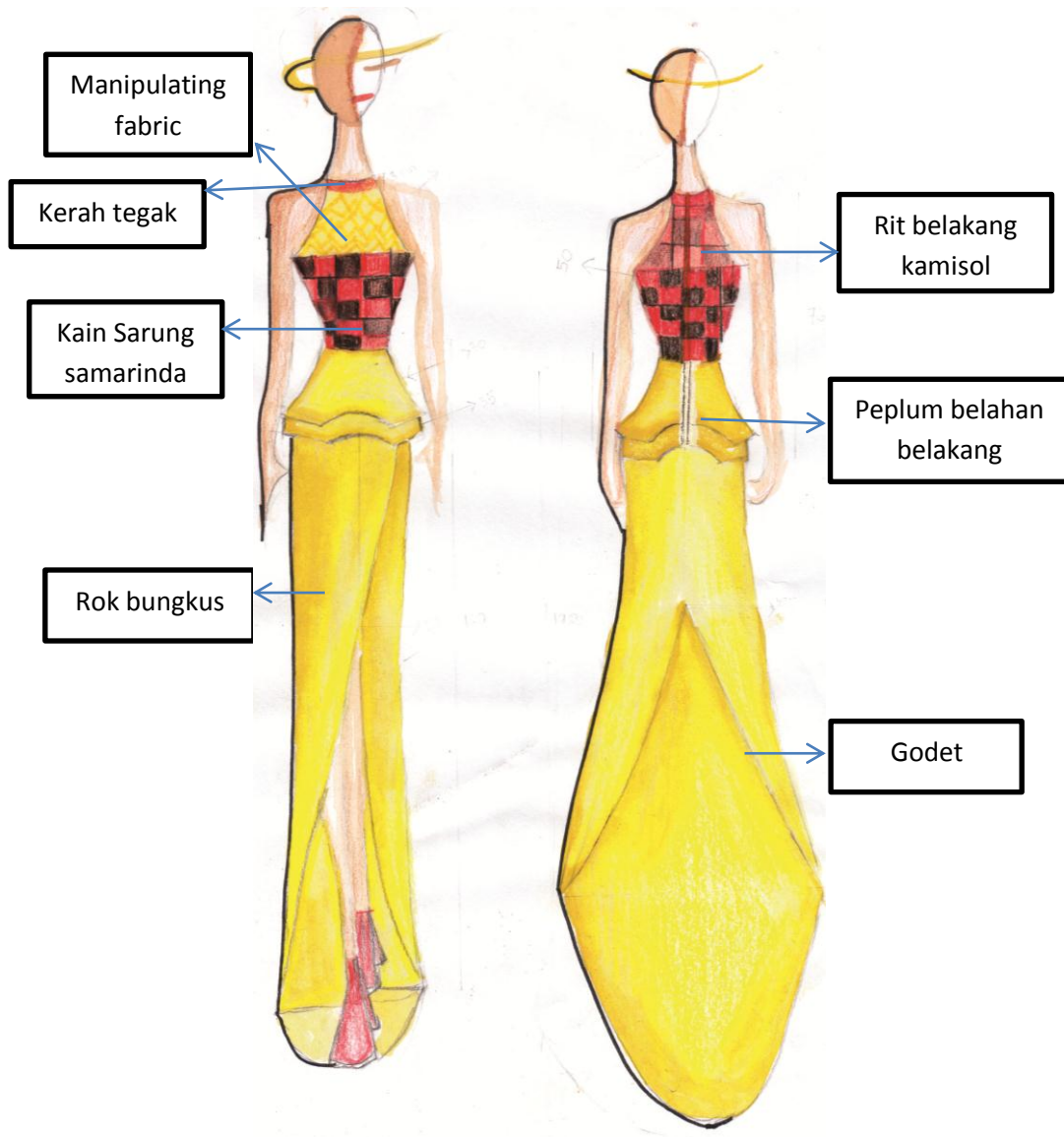


Gambar 10. *Moodboard*

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



Gambar 11. *Design Sketching*



Gambar 12. *Presentation Drawing*

2. Proses Pembuatan Busana

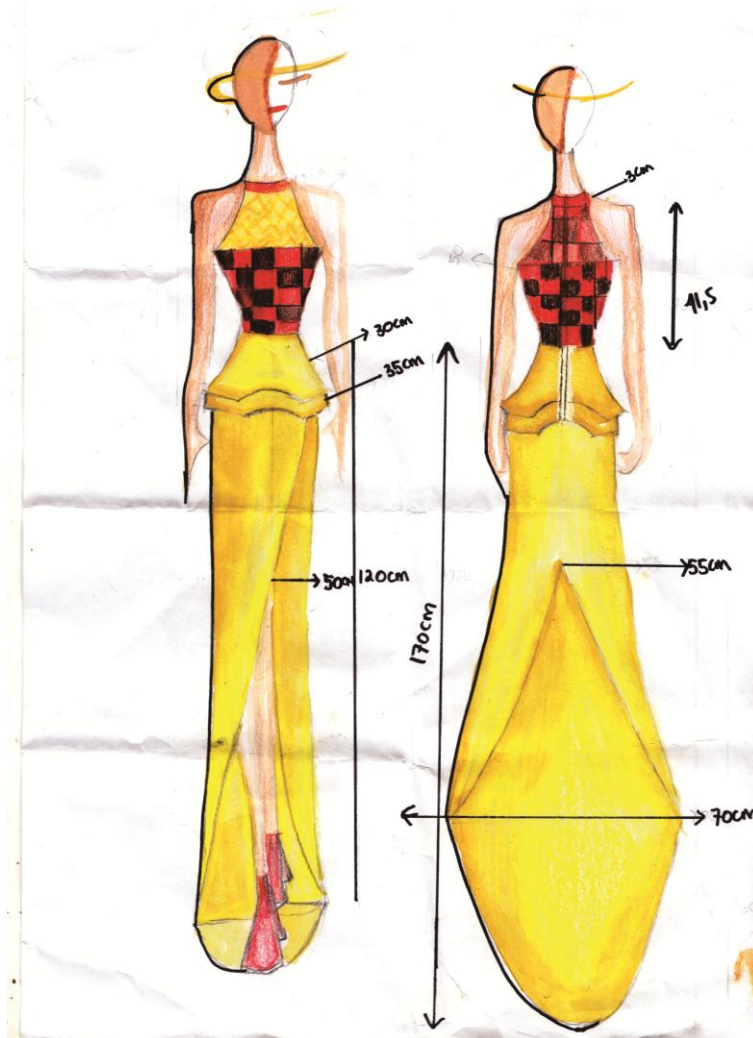
Proses pembuatan busana yang baik harus dimulai dengan perencanaan yang matang agar tercapai hasil yang maksimal. Perencanaan tersebut meliputi proses menentukan metode/cara untuk membuat busana dan tahap penyelesaian agar hasil yang dicapai dapat sesuai dengan tujuan dan harapan yang diinginkan. Proses yang dilakukan dalam pembuatan busana pesta malam untuk wanita ini meliputi persiapan, pelaksanaan dan evaluasi.

a. Persiapan

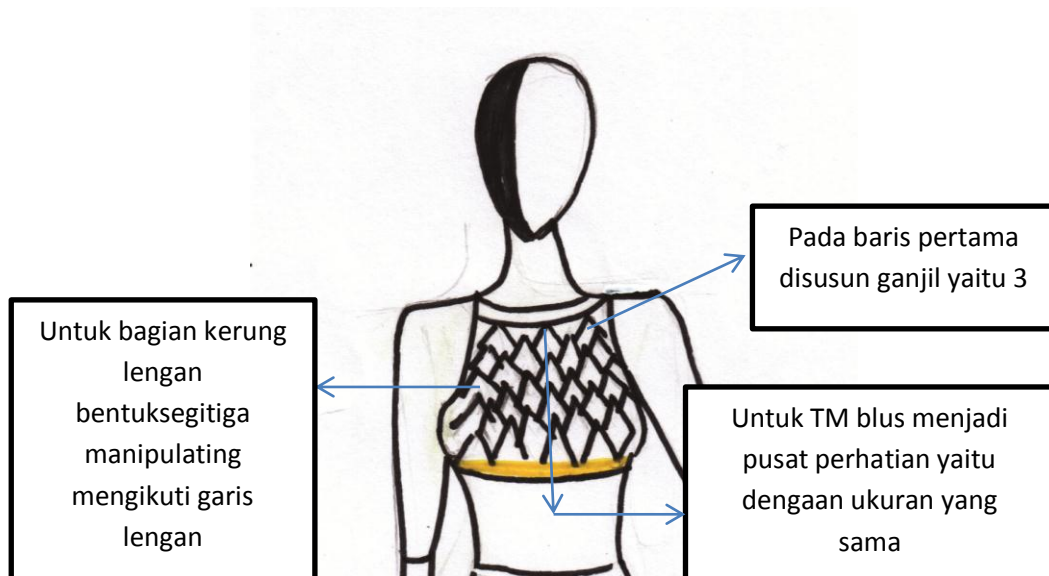
Persiapan yang dilakukan dalam pembuatan busana wanita untuk pesta malam ini adalah sebagai berikut :

1) Pembuatan disain produksi

Pembuatan disain produksi ini meliputi pembuatan disain produksi busana, disain produksi hiasan busana, disain produksi pelengkap busana. Pembuatan disain produksi hiasan busana, dan gambar pelengkap busana diperlukan untuk mengetahui lebih detail bagian – bagian busana yang dibuat, mulai dari ukuran, hiasan dan pelengkap yang digunakan, sehingga busana yang dihasilkan menjadi sempurna dan bermutu tinggi.



Gambar 13. Disain Produksi



Gambar 14. Disain Produksi Manipulating Fabric

2) Pengambilan Ukuran

Pengambilan ukuran pada model diadakan pada hari Selasa 23 Februari 2016 pada pukul 12.00 – 16.00 Wib. Sebelum mengambil ukuran perlu mempersiapkan model yang akan diukur yaitu model harus menggunakan busana yang pressbody dan menggunakan penterban pada bagian – bagian tertentu, misalnya lingkaran pinggang, lingkaran badan I, lingkaran badan II, lingkaran panggul dan lain sebagainya.

Berikut ini ukuran yang diperlukan dalam pembuatan Pola Busana Pesta Malam dengan Sumber Ide Monster Randall pada pagelaran Busana Authenture adalah sebagai berikut :

Tabel 1. Hasil Ukuran Model

No	Ukuran yang diambil	Ukuran
1	Panjang punggung	39 cm
2	Panjang bahu	13 cm
3	Panjang sisi	18 cm
4	Lingkar badan	78 cm
5	Lingkar pinggang	66 cm
6	Lingkar panggul	94 cm
7	Lebar muka	30 cm
8	Jarak dada	16 cm
9	Tinggi dada	16 cm
10	Panjang rok	105
11	Tinggi panggul	22 cm
12	Panjang godet	55 cm
13	Panjang peplum I	25
14	Panjang peplum II	30

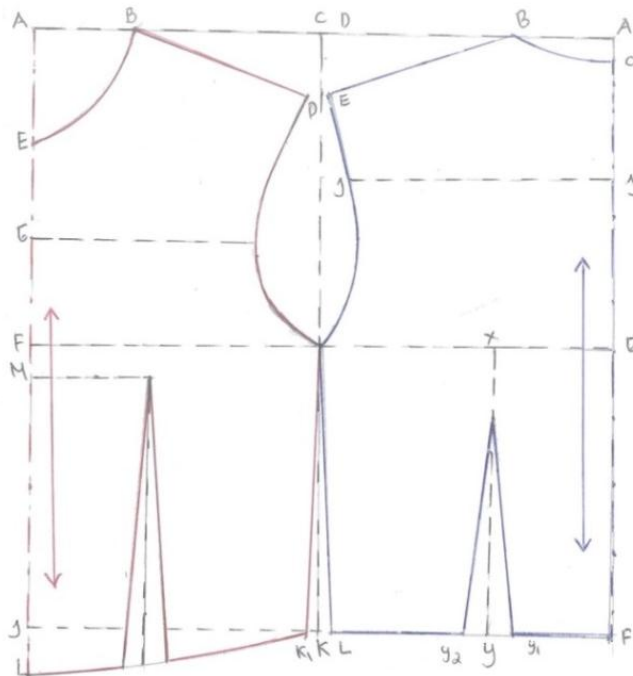
3) Pembuatan Pola Busana

Busana pesta malam ini dibuat dengan pembuatan teknik konstruksi dengan sistem So'en

a. Pola Busana

Busana ini meliputi pola dasar dan pecah pola. Pembuatan pola dasar badan dengan sistem so'en skala $\frac{1}{4}$ berdasarkan ukuran yang telah didapat yaitu:

a) Pola Dasar



Gambar 15 . Pola Dasar Badan sistem So'en

(Widjiningsih, 1994 :22)

Keterangan Pola Badan

Badan muka

$AB = \frac{1}{2}$ lingkaran leher + $\frac{1}{2}$

$AE = AB + 1$ cm

Hubungkan titik BE = kerung leher
muka

AF = lebar bahu

CD = turun 3 $\frac{1}{2}$ cm

AF = $\frac{1}{2}$ panjang punggung + 1 $\frac{1}{2}$ cm

EG = GF (G tengah – tengah EF)

Dari G dan F tarik garis mendatar ke
kanan

GB = $\frac{1}{2}$ lingkaran dada

FJ = IK = $\frac{1}{2}$ panjang punggung

JL = turun 3 cm

JM = tinggi puncak

MN = $\frac{1}{2}$ jarak payudara

$LD1 + D2K1 = \frac{1}{4}$ lingkaran pinggang +
1 cm

Badan belakang

JK perpanjang sampai F = $\frac{1}{2}$ lingkaran
badan

Dari F tarik tegak lurus keatas

FC = panjang punggung

CA = 2 cm

AB = $\frac{1}{6}$ lingkaran lehernya + $\frac{1}{2}$ cm

Hubungkan BC = kerung leher
belakang

BE = lebar bahu

DE = 5 cm

CG = GF = $\frac{1}{2}$ panjang punggung

CJ = turun 8 cm

IJ = $\frac{1}{2}$ lingkaran punggung

GJ = $\frac{1}{4}$ lingkaran badan – 1 cm

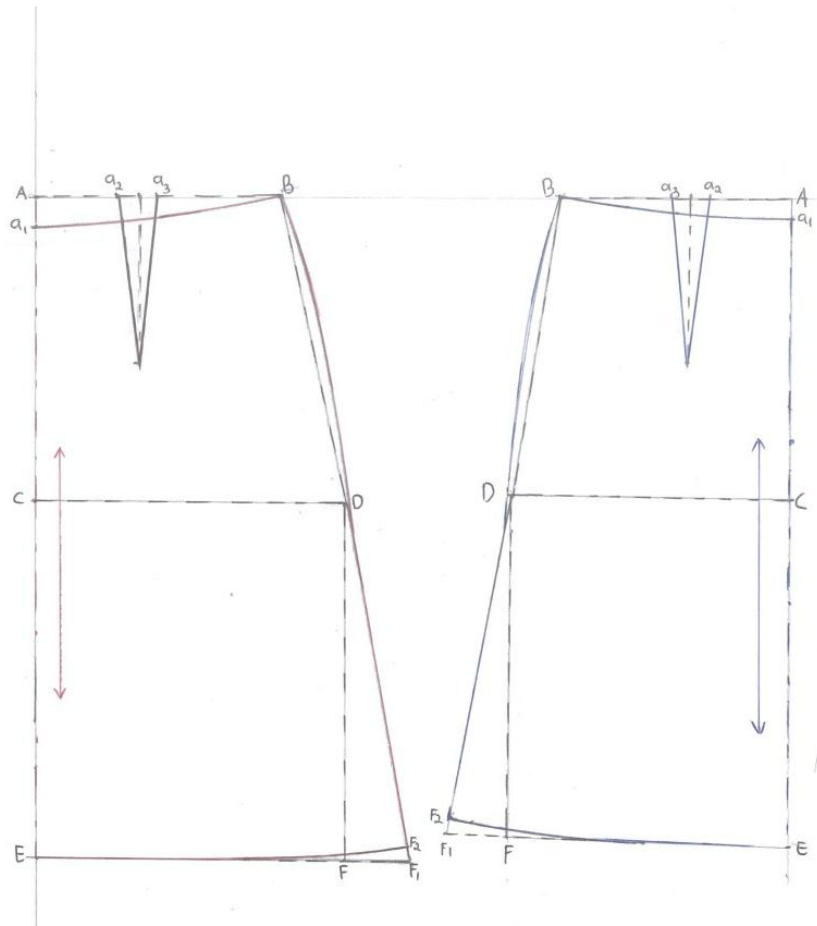
Hubungkan EJI = kerung lengan
belakang

$$GX = FY = 8 \text{ cm}$$

$$XZ = 5 \text{ cm}$$

FY1 + Y2K2 = $\frac{1}{4}$ lingkaran pinggang –
1cm

K2L turun $\frac{1}{2}$ cm



Gambar 16. Pola Dasar Rok Sistem So'en

(Soekarno, 2002)

Keterangan Pola Dasar Rok

Pola Depan :

$$A - B = \frac{1}{4} \text{ l. pinggang} + 3 + 1$$

$$A - a_1 = 2 \text{ cm}$$

$$A - a_2 = \frac{1}{10} \text{ l. pinggang}$$

$$a_2 - a_3 = 3 \text{ cm (kupnat)}$$

Pola Belakang:

$$A - B = \frac{1}{4} \text{ l. pinggang} + 3 - 1$$

$$A - a_1 = 1 \frac{1}{2}$$

$$A - a_2 = \frac{1}{10} \text{ l. pinggang}$$

$$a_2 - a_3 = 3 \text{ cm}$$

$$a_1 - C = T.panggul$$

$$C - D = \frac{1}{4} l.panggul + 1$$

$$A - E = P.rok$$

$$E - F = C - D$$

$$F - f_1 = 5 \text{ cm}$$

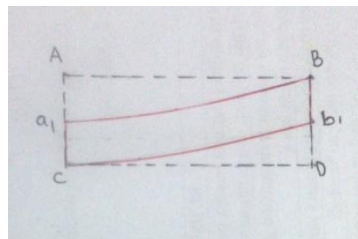
$$a_1 - C = T.panggul$$

$$C - D = \frac{1}{4} l.panggul - 1$$

$$A - E = p.rok$$

$$E - F = C - D$$

$$F - f_1 = 5 \text{ cm}$$



Gambar 17. Pola Kerah Tegak

Keterangan pola krah

Buat garis persegi panjang A - B

- C - D

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

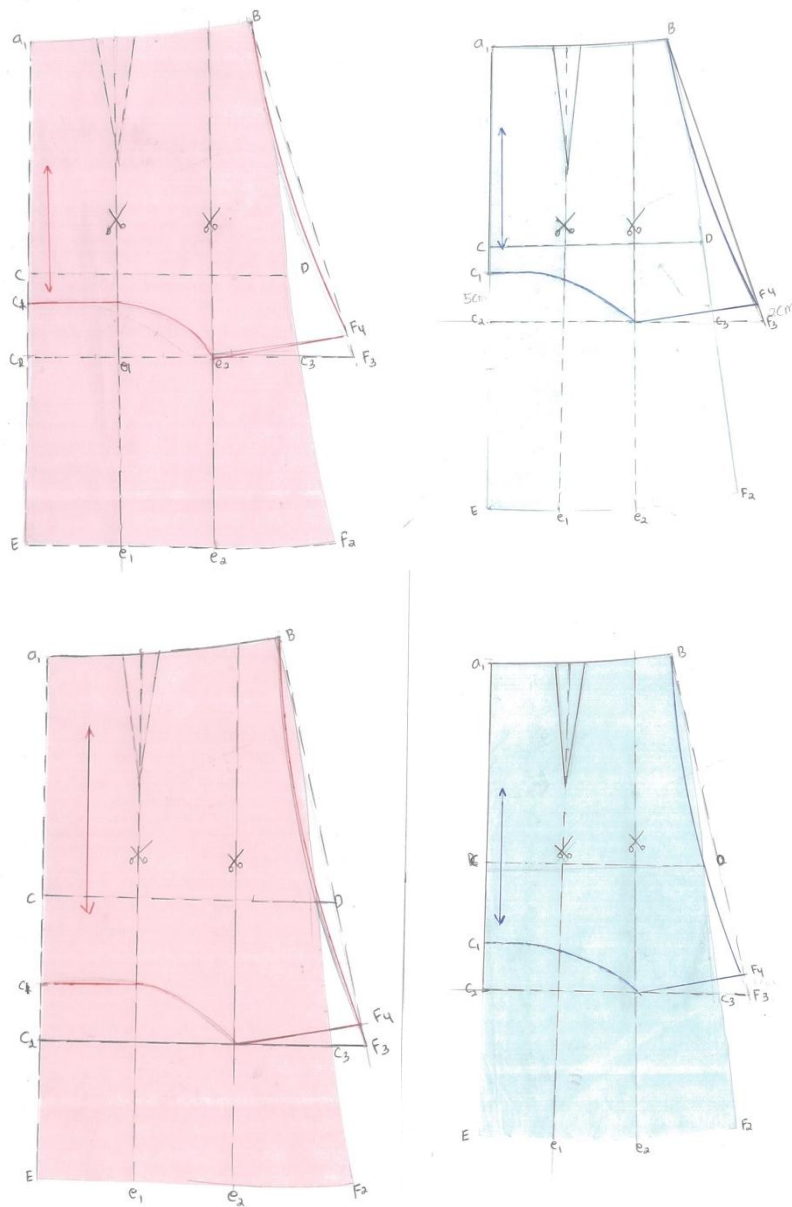
$\frac{1}{2}$

$$A - C = B - D = 7 \text{ cm}$$

$$A - A_1 = 3,5 \text{ cm}$$

$$B - B_1 = 3,5 \text{ cm}$$

Buat garis A₁ - B - B₁ - C



Gambar 18. Pola Peplum

Keterangan pola pepplum

Pola depan I

$$A1 - C2 = 30 \text{ cm}$$

$$C2 - C1 = 5 \text{ cm}$$

$$C3 - F3 = 5 \text{ cm}$$

$$F3 - F4 = 2 \text{ cm}$$

$$C2 - C3 = \text{dibagi } 3$$

$$E1 - E2 = \text{dikembangkan } 5 \text{ cm}$$

Pola depan II

$$A1 - C2 = 35 \text{ cm}$$

$$C2 - C1 = 5 \text{ cm}$$

$$C3 - F3 = 3 \text{ cm}$$

$$F3 - F4 = 2 \text{ cm}$$

$$C2 - C3 = \text{dibagi } 3$$

$$E1 - E2 = \text{dikembangkan } 3 \text{ cm}$$

Pola belakang I

$$A1 - C2 = 30 \text{ cm}$$

$$C2 - C1 = 5 \text{ cm}$$

$$C3 - F3 = 5 \text{ cm}$$

$$F3 - F4 = 2 \text{ cm}$$

$$C2 - C3 = \text{dibagi } 3$$

$$E1 - E2 = \text{dikembangkan } 5 \text{ cm}$$

Pola belakang II

$$A1 - C2 = 35 \text{ cm}$$

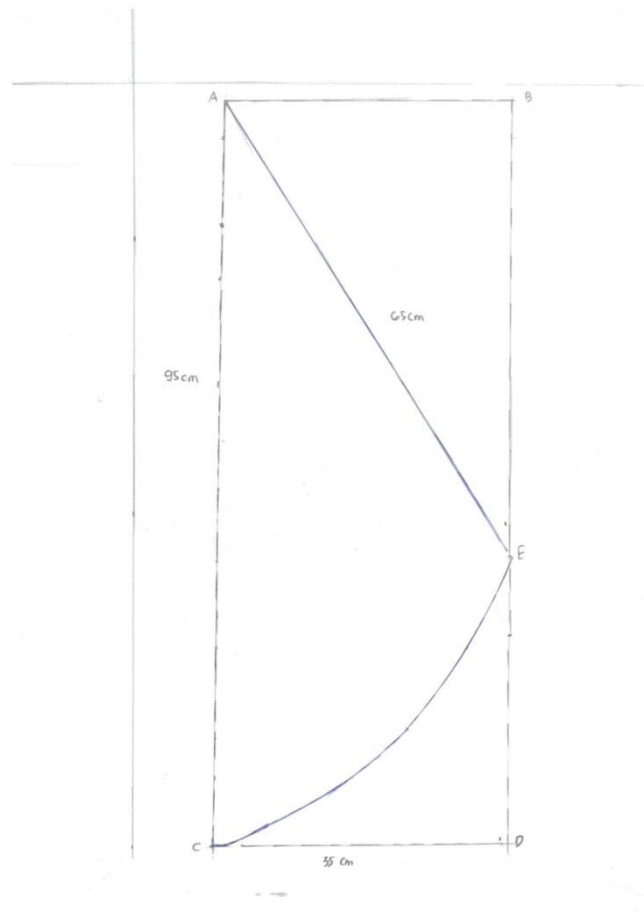
$$C2 - C1 = 5 \text{ cm}$$

$$C3 - F3 = 3 \text{ cm}$$

$$F3 - F4 = 2 \text{ cm}$$

$$C2 - C3 = \text{dibagi } 3$$

$$E1 - E2 = \text{dikembangkan } 3 \text{ cm}$$



Gambar 19. Pola Godet

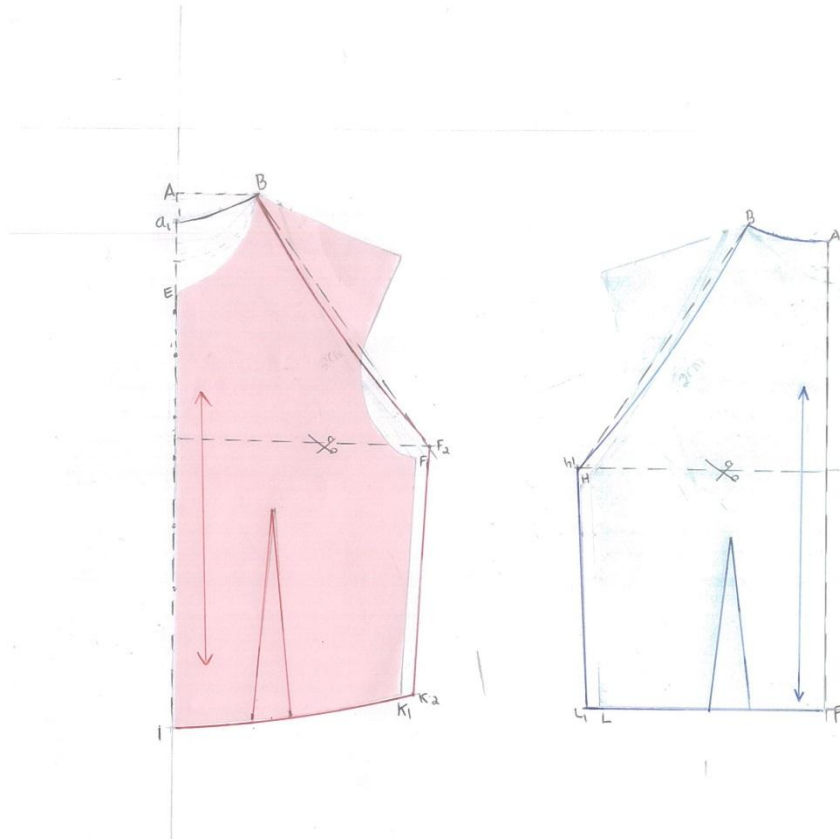
Keterangan Pola Godet

$$A - B = C - D = 35 \text{ cm}$$

$$A - C = B - D = 95 \text{ cm}$$

A - E = tarik garis lurus

E - C = dihubungkan di bentuk dengan garis lengkung



Gambar 20. Pecah Pola Blus Sesuai Disain

Keterangan pecah pola blus

Pola Depan

A – A1 = turun 3 cm

K – K1 = ditambah 1 cm

F – F2 = naik 1 cm

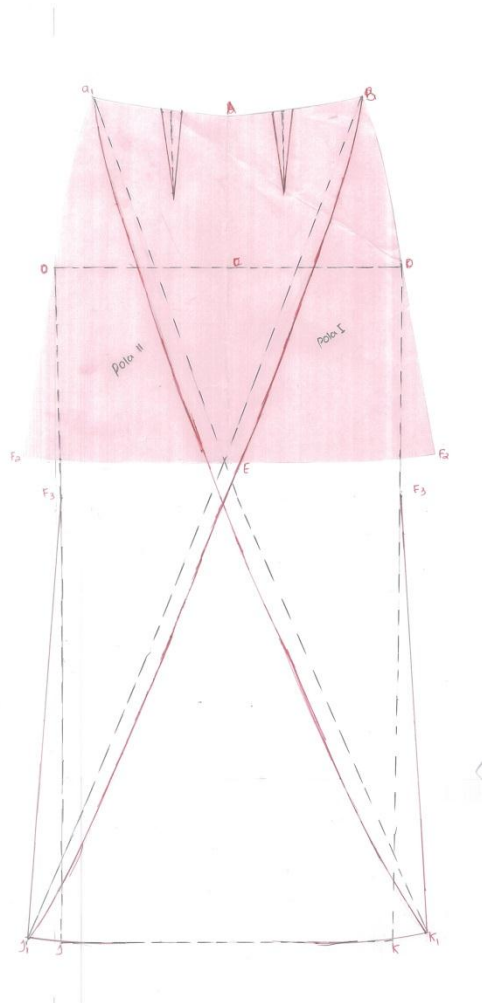
B – F2 = ditarik garis lurus setelah
itu dilengkungin

Pola Belakang

B – H1 = ditarik garis lurus

H – H1 = dinaikan 1 cm

L – L1 = ditambah 1 cm



Gambar 21. Pecah Pola Rok Bagian TM Sesuai disain

Keterangan pecah pola rok

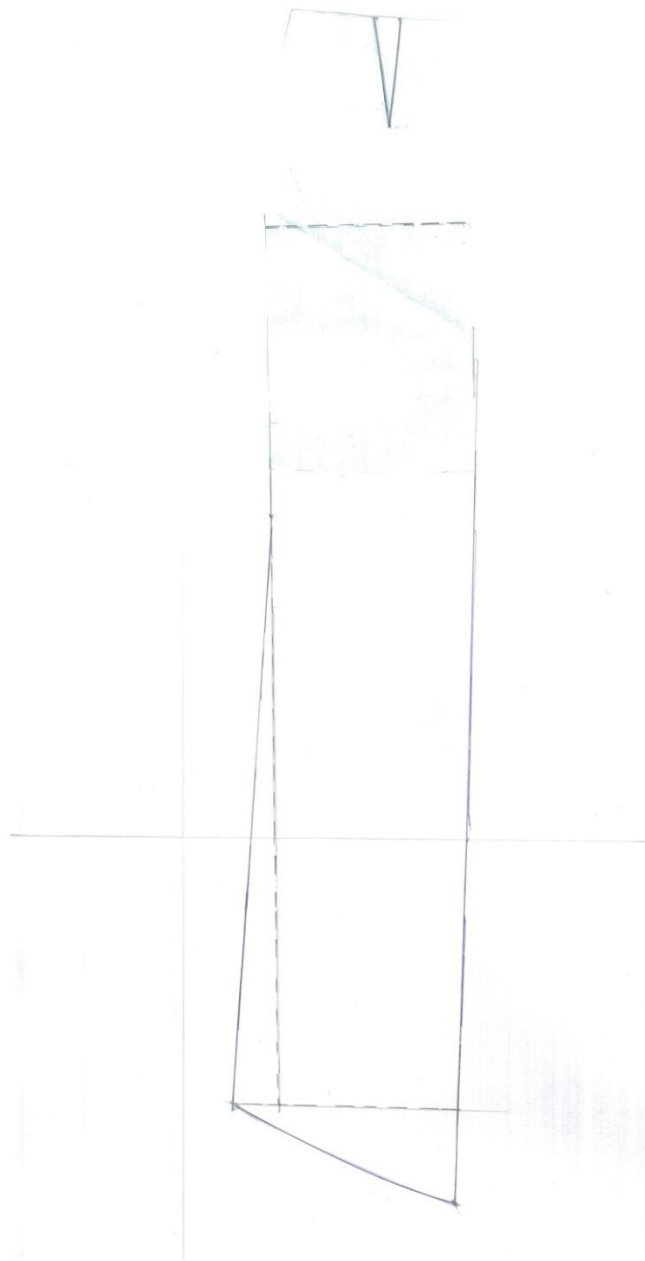
Pola Depan

$$D1 - J = D - K = 83 \text{ cm}$$

$$F2 - F3 = \text{turun } 5 \text{ cm}$$

$$J - J1 = K - K1 = 5 \text{ cm}$$

$$A - E = 50 \text{ cm}$$



Gambar 22. Pecah Pola Rok Sesuai Disain

Keterangan Pecah Pola Rok

Bagian depan 1

A1 – F3 = panjang belahan = 55 cm

A1 – J = panjang rok = 120 cm

J – J1 = 5 cm

B – J1 = ditarik garis lurus lalu di
lengkungkan

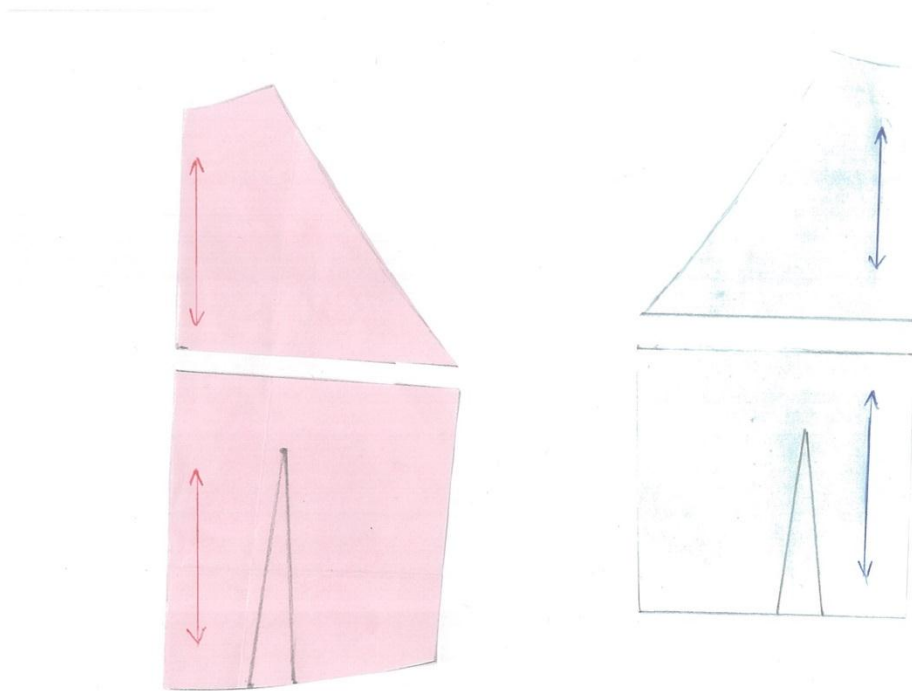
Bagian depan II

B – F3 = panjang belahan = 55 cm

B – K = panjang rok = 120 cm

K – K1 = 5 cm

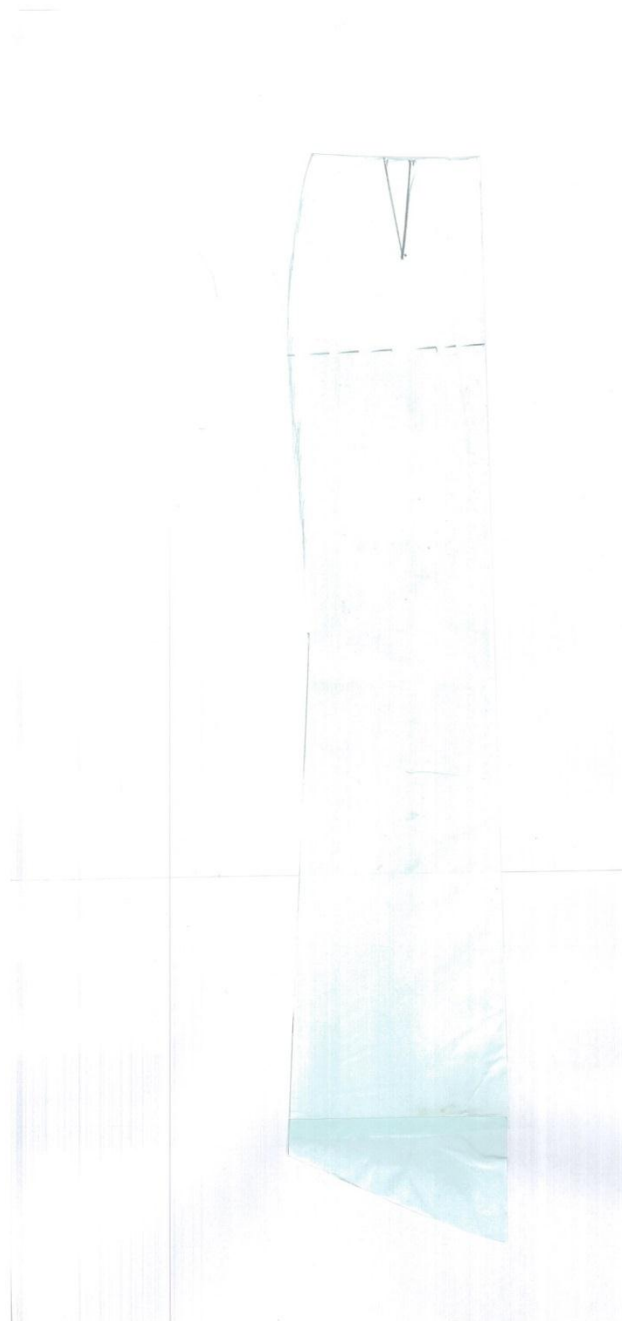
A1 – K1 = ditarik garis lurus lalu di
lengkungkan



Gambar 23. Pola Blus Sesuai Desain



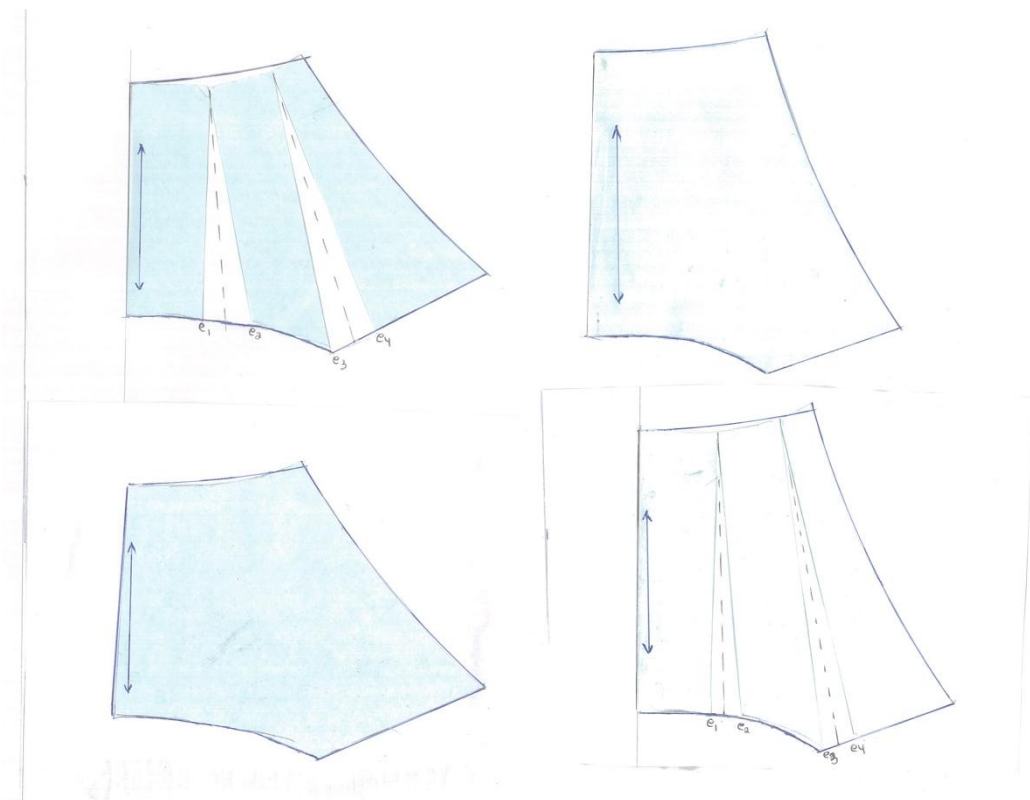
Gambar 24. Pola Rok TM Sesuai Desain



Gambar 25. Pola Rok TB Sesuai Desain



Gambar 26. Pola Depan Peplum I dan II Sesuai Desain



Gambar 27. Pola Belakang Peplum Sesuai Disain

4) Perancangan Bahan

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

Hal – hal yang perlu diperhatikan dalam merancang bahan yaitu :

- a) Arah serat kain harus diperhatikan
- b) Untuk bahan bermotif berbeda, sebaiknya diperhatikan arah bagian atas atau bawah bagian motif
- c) Dalam meletakkan pola pada badan harus diatur sedemikian rupa agar tidak boros kain
- d) Arah serat kain atau arah serat benang harus sesuai dengan arah serat pada pola busana
- e) Pola diletakkan dimulai dari yang besar kemudian sedang dan paling terakhir pola kecil
- f) Untuk bahan yang berkilau perhatikan arah kilanya, apabila kilanya hanya satu arah dalam peletakkannya pola yang dibolak balik atau pola yang harus satu arah agar didapat kilanya yang sama

Untuk pemilihan bahan yang digunakan dalam pembuatan busana pesta malam remaja ini meliputi:

(a) Bahan Baloteli

Bahan ini digunakan sebagai bahan utama rok dalam pembuatan busana pesta remaja yang bersiluet L. Bahan ini memiliki warna

kuning kunyit dan memiliki motif seperti tekstur kulit hewan kadal.

(b) Bahan Sarung Samarinda

Bahan ini digunakan sebagai bahan utama blouse dengan motif vertika dan horizontal membentuk kotak – kotak. Bahan ini berwarna merah keunguan serta bahan ini mengkilat karena terbuat dari serat sutera.

(c) Bahan Velvet (vuring)

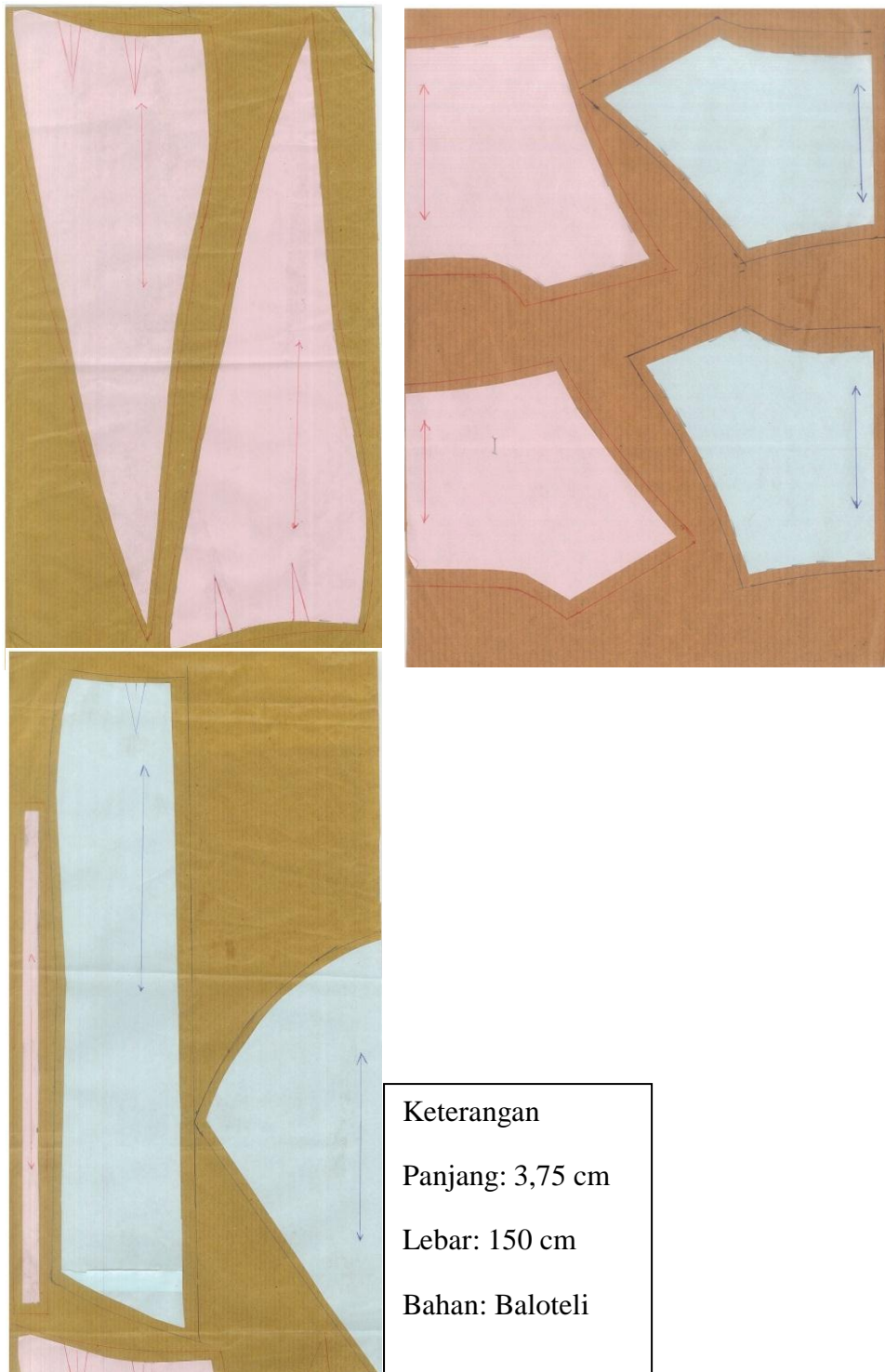
Bahan ini digunakan sebagai bahan untuk vuring berwarna kuning kunyit.

(d) Bahan *Interfacing*

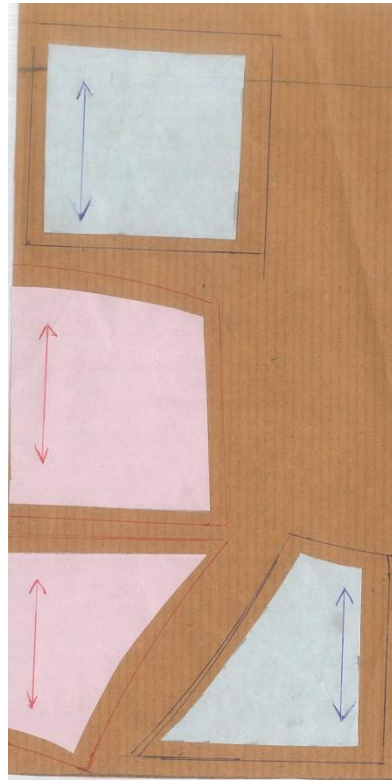
Pada pembuatan busana pesta malam ini, interfacing yang digunakan adalah M33n untuk peplum, trikot untuk rok dan mori gula untuk blouse.

(e) Bahan *manipulating fabric*

Pada pembuatan busana pesta malam remaja ini menerapkan *manipulate fabric* yang terdapat pada bagian depan blus. Bahan ini menggunakan kain balotelli yang dipotong persegi panjang dan dilipat menjadi segitiga.



Gambar 28 Rancangan Bahan Utama Rok, Peplum dan Vuring Peplum



Keterangan

Panjang: 1 cm

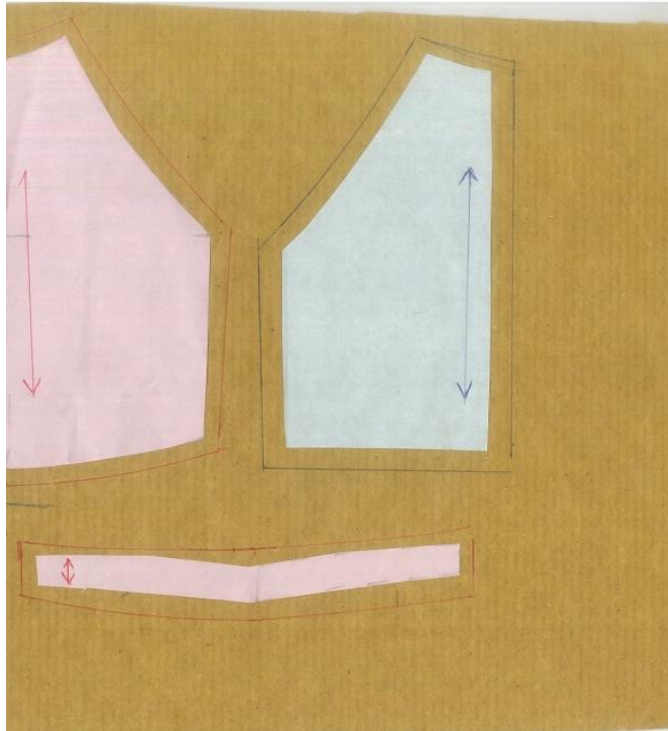
Lebar: 85 cm

Bahan: Sarung
Samarinda

Gambar 29. Rancangan Bahan Utama Tradisional Blus



Gambar 30. Rancangan Bahan Vuring Rok



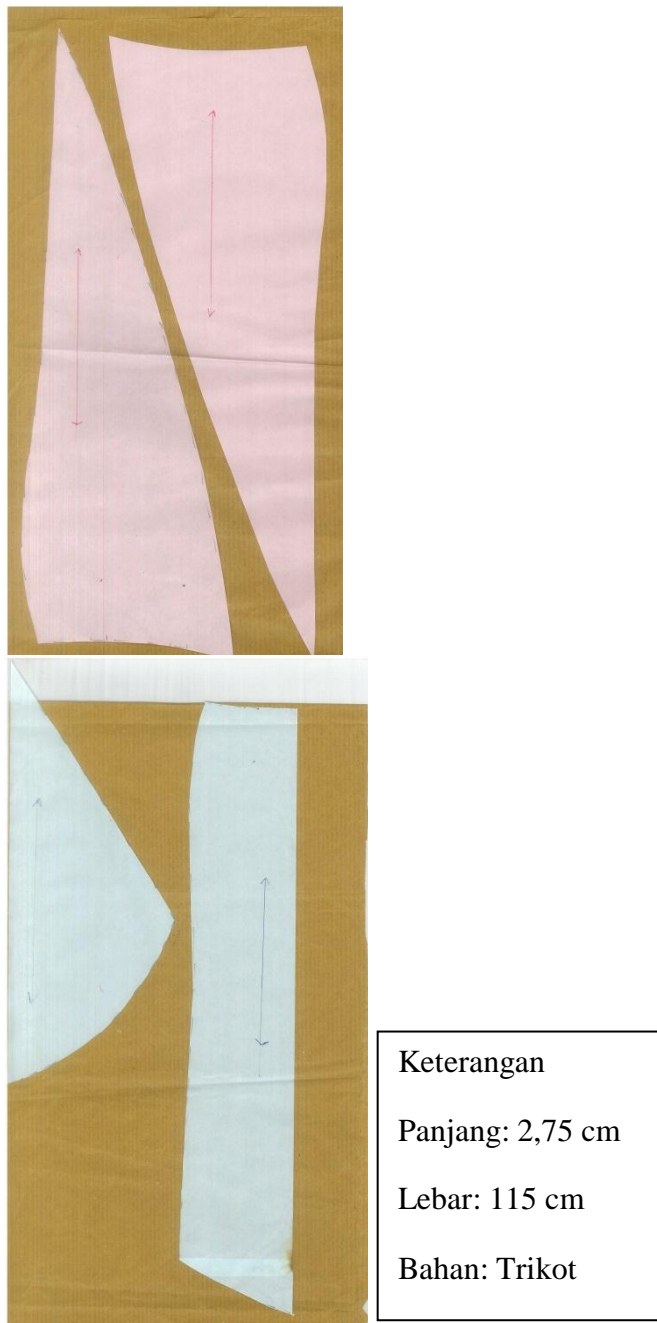
Keterangan

Panjang: 3,75 cm

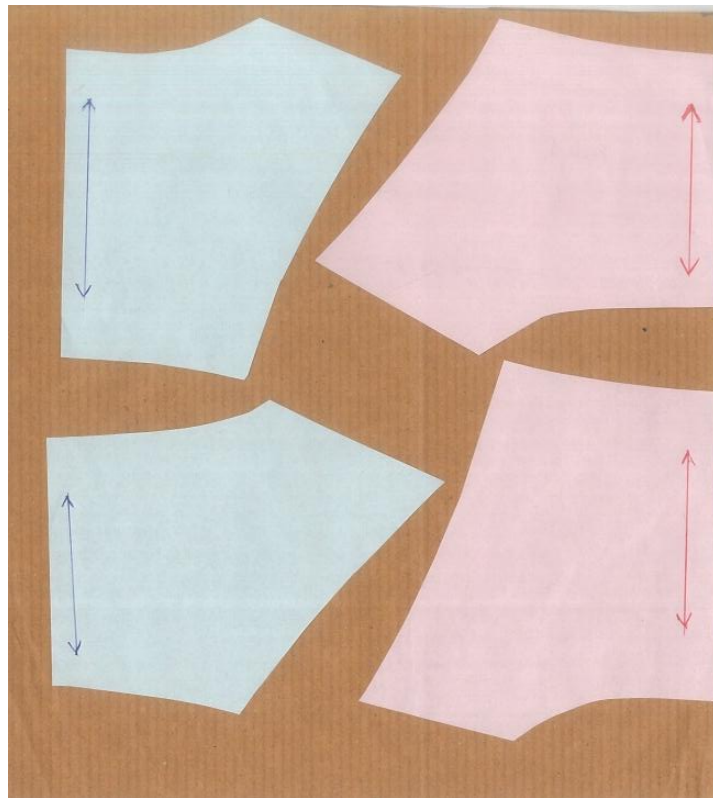
Lebar: 150 cm

Bahan: Rose Silk

Gambar 31. Rancangan Bahan Vuring Blus



Gambar 32. Rancangan *Interlining* Rok



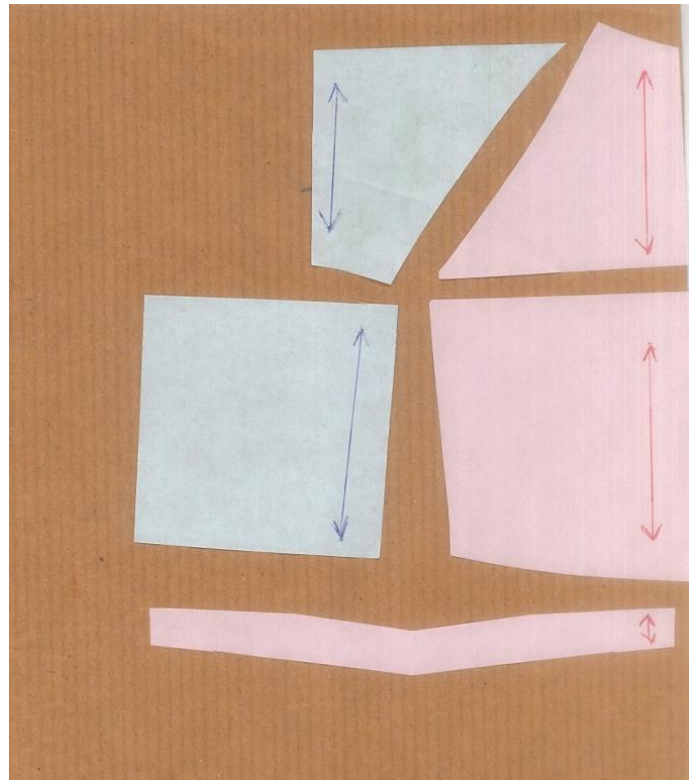
Keterangan

Panjang: 1 cm

Lebar: 150 cm

Bahan: M33

Gambar 33. Rancangan *Interlining* Peplum



Keterangan

Panjang: 1 cm

Lebar: 150 cm

Bahan: Mori Gula

Gambar 34. Rancangan *Interlining* Blus

5) Kalkulasi Harga

Dalam pembuatan Busana Pesta Malam Remaja ini memiliki tabel rancangan harga sebagai berikut:

Tabel. 2 Rancangan Harga Busana

No	Nama Barang	kebutuhan	Harga satuan	Jumlah
A. Bahan pokok				
1	Kain sarung	2 m x 85cm	Rp. 150.000,00	Rp. 150.000
2	Kain baloteli	4,75 m	Rp. 38.500,00	Rp. 182.875
B. Bahan tambahan				
1	Kain velvet kuning	2,75 m	Rp. 20. 000,00	Rp. 55.000
2	Kain rose silk	1 m	Rp. 18.000,00	Rp. 18.000
C. Bahan pelengkap				
1	Benang	2 buah	Rp. 1. 500,00	Rp. 3000
2	Rit kamisol	1 buah	Rp. 6.500,00	Rp. 6500
3	M33	1,5 m	Rp. 16.000,00	Rp. 24000
4	Mori gula	1 m	Rp. 15.000,00	Rp. 15000

Lanjutan				
No	Nama Barang	Kebutuhan	Harga Satuan	Jumlah
5	Trikot	3 m	Rp. 10.000,00	Rp. 30.000
6	Kancing kait	2 buah	Rp. 500,00	Rp. 1.000
7	Hak kait	2 buah	Rp. 500,00	Rp. 1.000
8	Hallon	1 ons	Rp. 9.000,00/1ons	Rp. 9.000
9	Kristal segitiga	12 buah	Rp. 1.000,00/buah	Rp. 12.000
10	Tile kaku	½ m	Rp. 12.000,00/m	Rp. 6.000
11	Kawat	1 m	Rp. 2.000/m	Rp. 2.000
12	Glitter	3 buah	Rp. 3.500/buah	Rp. 10.500
13	Lem tembak	5 buah	Rp. 1.000/buah	Rp. 5.000
14	Cup BH	1 buah	Rp. 3.500/buah	Rp. 3.500
15	Penjepit	3 buah	Rp. 1.500/buah	Rp. 4.500
Total				Rp. 538.875,00
Harga Jual				Rp. 2.000.000,00

a. Pelaksanaan

1) Peletakkan pola pada bahan

Peletakkan pola busana pada kain, sebaiknya kain dilipat menjadi dua bagian depan dengan baik berada diluar. Hal ini dilakukan untuk mempermudah proses penandaan jahitan atau merader.

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

- a) Semua tanda jahitan pada pola bagian – bagian tertentu
- b) Arah serat bahan harus sesuai dengan pola
- c) Corak bahan harus sama antara bagian kiri dan kanan
- d) Lebar kampuh semua bagian adalah 2 – 3 cm sedangkan untuk kelim sekebar 4 – 6 cm
- e) Meletakkan pola yang lebih besar terlebih dahulu
- f) Memperhatikan jenis kain yang akan dipotong sesuai dengan jenisnya.

2) Pemotongan bahan dan pemberian tanda jahitan

Proses pemotongan bahan dilakukan sesuai dengan jenis karakteristik bahan, untuk memudahkan dalam pemotongan ini bahan disemat menggunakan jarum pentul dan diberi penindih agar saat dipotong tidak bergeser dan hasil potongannya rapi.

Pemotongan bahan dimulai dengan memotong bahan utamanya yaitu baloteli untuk bagian rok bungkus dan peplum dan dilanjutkan

dengan memotong bahan tradisional untuk bagian blousenya setelah itu vuring dipotong semua sesuai dengan pola bahan utama.

Pemberian tanda kampuh biasanya 2 – 3 cm, sedang pada bagian ritsliting 3 – 4 cm. Pemotongan dilakukan setelah diberi tanda jahitan. Tanda jahitan dapat dilakukan dengan dua cara yaitu dengan karbon jahit atau dengan tusuk jelujur renggang. Pada busana pesta tanda jahitan yang penulis terapkan adalah tanda jahitan menggunakan karbon jait dan ditandai menggunakan rader tepat pada bagian garis pola.

1) Penjelujuran

Penjelujuran dilakukan untuk melakukan tahapan pertama yaitu *fitting*, sehingga apabila terjadi ketidaksesuaian dengan badan model maka masih dapat diperbaiki. Penjelujuran yang dilakukan juga dengan secara halus tusukan jaitan tidak boleh renggang agar hasil *fitting* maksimal. Langkah penjelujuran Busana Pesta Malam ini adalah sebagai berikut :

- a) Menjelujur pola blus
- b) Menyambungkan bagian potongan – potongan blouse
- c) Menyambungkan sisi bagian depan dan belakang
- d) Menyambungkan sisi bagian depan dan belakang vuring
- e) Menyatukan bagian bahan utama dengan vuring
- f) Menjahit rit kamisol belakang

- g) Memasang krah
 - h) Menyambungkan semua bagian sisi peplum bahan utama
 - i) Menyambungkan semua bagian sisi peplum bahan vuring
 - j) Menyatukan bagian kelim peplum bahan utama dan kelim peplum bahan vuring
 - k) Menyambungkan bagian pinggang peplum ke bagian pinggang bus
 - l) Menjahit semua potongan rok bungkus
 - m) Menyatukan bahan utama dan vuring
 - n) Menjahit ban pinggang
 - o) Menyetrika pada bagian – bagian kelim tertentu
- 2) Evaluasi proses I

Evaluasi proses I merupakan pengepasan atau *fitting* I busana pesta malam pada model berbentuk busana jadi yang masih jelujur. *Fitting* I bertujuan untuk mengetahui jatuhnya bahan pada tubuh model dan kenyamanan pemakai pada tubuh tersebut serta kesesuaian antara ukuran badan model dan hasil jelujur bahan. Aspek yang diamati pada evaluasi proses I adalah : Teknik jelujur yang dipakai, jatuhnya busana pada tubuh model, kesesuaian ukuran dengan badan model, kesesuaian pada disain yang dibuat, hasil keseluruhan dari busana pesta.

Tabel 3. Evaluasi Proses I

Aspek yang dievaluasi	Hasil evaluasi	Cara mengatasi
Lingkar badan blus	Tidak pas badan	Lingkar badan dikurangi 1 cm
Panjang rok	Terlalu panjang	Panjang rok di potong 5 cm
Lingkar pinggang blus	Tidak pas pinggang	Bagian lingkar pinggang di kurangi 2 cm
Lingkar pinggang peplum	Tidak pas pinggang	Bagian lingkar pinggang dikurangi 2 cm
Godet rok	Bentuk lengkungan rok	Bentuk lengkungan dari ekor godet di potong 10 cm dan lengkungan di pola kembali

3) Tata Tertib Menjahit

Tata tertib menjahit merupakan langkah – langkah dalam proses menjahit Busana Pesta Malam remaja sebagai berikut :

a. Menjahit blus

Menjahit blus dengan menyambungkan semua bagian potongan kain tradisional

b. *Manipulating fabric*

Detail yang digunakan yaitu *manipulating fabric* seperti sisik pada kulit hewan yang di tempelkan dengan teknik bordir. *Manupulating fabric* dibuat dengan menggunakan pola persegi yang disesuaikan dengan hasil jadinya segitiga. Persegi panjang yang telah dibuat lalu dilipet menjadi 2 kemudian di bentuk segitiga lalu di sum dan di pressing. Segitiga yang telah jadi lalu di susun di bagian blus busana dengan pusat perhatian di tengah, pada bagian awal atau baris pertama disusun ganjill agar setiap baris memiliki pusat perhatian. Segitiga disusun selang seling menumpuk seperti origami.

Berikut ini adalah langkah – langkah dalam membuat *manipulating fabric* origami :

1. Memotong pola persegi dengan ukuran sesuai keinginan untuk dibuat menjadi segitiga



Gambar 35. Memotong Bahan Persegi Untuk

Manipulating Fabric

2. Memasang pelapis trikot pada bagian buruk kain agar mudah untuk dibentuk menjadi segitiga.



Gambar 37. Menempelkan Pelapis Trikot Pada Kain

3. Kain yang telah diberi pelapis lalu dilipat menjadi 2 pada bagian buruk kain sehingga potongan persegi menjadi lebih kecil dan berbentuk persegi panjang.



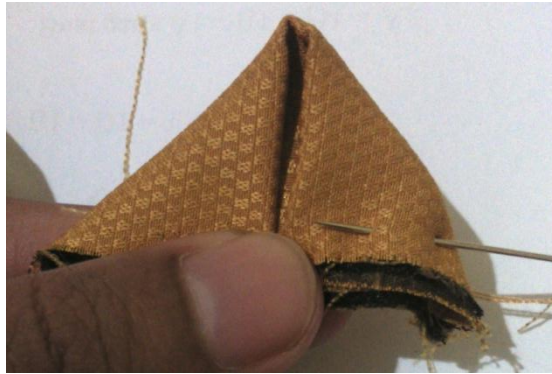
Gambar 37. Cara Melipat Kain

4. Kain yang sudah di lipat menjadi 2 lalu bagian ujung sisi kanan dan kiri di lipat ke dalam tengah kain muka persegi panjang tersebut.



Gambar 38. Cara melipat kain menjadi bentuk segitiga

5. Setelah kain ujung kanan dan kiri dilipat ke bagian tengah muka kain persegi panjang lalu dijelujur agar segitiga yang sudah dibentuk tidak membuka.



Gambar 39. Menjelujur Kain Bentuk Segitiga

6. Setelah kain dijelujur lalu di press agar segitiga yang telah dibentuk memiliki hasil jadi yang sesuai keinginan



Gambar 40. Hasil Jadi Kain Segitiga

7. Kemudian *manipulating* yang berbentuk segitiga telah jadi lalu di susun di atas pola yang ingin dipasang. Cara memasang segitiga yaitu dengan mengambil pusat perhatian pada tengah muka agar *manipulating* yang disusun beraturan. Susunan pada baris pertama pada

manipulating fabric dibuat ganjil agar hasil susunan kebawah sesuai dengan keinginan. Agar hasil tetap tersusun dengan rapi maka setiap tumpukan segitiga yang telah disusun dijelujur terlebih dahulu lalu untuk penyelesaian bisa di bordir atau di sum.



Gambar 41. Hasil Jadi *Manipulating Fabric* Origami

c. Menjahit vuring blus

Bahan utama pola blus disambungkan dengan vuringnya pada bagian kerung lengannya lalu dicekris agar garis lengkung membentuk

d. Menjahit ritsliting

Menggunakan rit kamsol engan sepatu rit jepang khusus agar lebih rapi dan ritsliting kamsol tersebut diberi lidah agar ritslitingnya tidak terlihat

e. Menjahit kerah

Menjahit kerah sesuai dengan tanda pola, pada bagian sudut kerah pada saat menjahit diselipkan benang agar pada saat buruk dibalik sudut kerahnya rapi dan menyudut

f. Menjahit peplum

Semua bagian – bagian sisi dan tengah belakang di sambungkan lalu di satukan dengan bagian vuringnya

g. Menjahit blus dengan peplum

Menyambung blus dengan peplum terlebih dahulu peplum I di satukan dengan peplum ke II setelah disatukan lalu dicekris.

h. Menjahit rok

Menyatukan semua bagian baik sisi maupun godet

i. Menjahit vuring rok

Menyatukan semua bagian baik sisi maupun godet

j. Menyatukan bahan utama rok dan vuring

Teknik bahan interlining yang diterapkan yaitu lekat dengan menjahit bagian kelim bahan utama dengan vuring

k. Menjahit ban pinggang

Menempelkan kain keras pada pola ban pinggang

l. Menyambungkan ban pinggang dengan rok

Setelah ban pinggang dijahit lalu disatukan pada bagian pinggang dengan lebar 3cm

m. Penyelesaian

Penyelesaian disini⁸ ialah menyelesaikan kelim vuring badan dengan cara disum supaya jatuhnya lebih rapi

n. Pengepresan akhir

Mengulang mengepres pada bagian kampuh dan semua bagian blus dan rok

4) Menghias Busana

Hiasan busana yang digunakan yaitu dengan payetan hallon dan kristal berbentuk belah ketupat berwarna merah. Hiasan yang digunakan diterapkan pada bagian krah dengan cara ditabur pada sekeliling krah

5) Evaluasi proses II

Evaluasi proses II atau pengepasan II dilakukamn pada busana yang sudah selesai dijahit, minimal 90% dari total yang harus dijahit serta harus sesuai dentan desain yang telah dibuat yang meliputi perlengkapan dan hiasannya. adapun evaluasi dalam pengepasan II adalah :

Tabel 4. Evaluasi Proses II

Aspek yang dievaluasi	Hasil evaluasi	Cara mengatasi
Lingkar pinggang blus	Tidak rapi	Didedel dan dijait ulang
Panjang godet	Masih panjang	Panjang godet dipotong 3 cm
Lingkar pinggang rok	Kurang pas pinggang	Lingkar pinggang dikurangi 1 cm

a. Evaluasi Hasil

Evaluasi disini meliputi evaluasi kesesuaian hasil karya dengan konsep disain yang meliputi evaluasi kesesuaian dengan tema penciptaan, sumber ide, look dan style, trend, bahan busana, dan disain busana. Evaluasi hasil karya dengan disain secara umum tidak sesuai dengan konsep awal yang telah dikonsultasikan dengan dosen pembimbing, namun pada akhirnya konsep yang diinginkan penulis dikonsultasikan dengan dosen pembimbing proyek akhir dan disesuaikan dengan konsep penciptaan busana.

a) Kesesuaian dengan tema penciptaan

Konsep disain yang penulis inginkan telah sesuai dengan tema penciptaan karya busana ini. Sesuai dengan tema penciptaan Authenture, kesan Authenture muncul pada disain busana ini

yang mengikuti trend Resistance 2016. Disain gaun yang modern namun tetap memunculkan kesan etnik telah terwujud dalam disain busana ini. Unsur nature pada busana ini terlihat dari karakteristik bahan tradisional yang digunakan.

b) Kesesuaian dengan sumber ide

Sumber ide yang digunakan yaitu monster randall, sumber ide ini sesuai dengan trend dan juga sub trend yang diacu. Sumber ide terwujud dalam sifat dan karakteristik sumber ide. Namun penulis merasa kesulitan dalam menyesuaikan sumber ide dengan penerapan disain busana.

c) Kesesuaian dengan *look* dan *style*

Look dan *style* yang diacu juga telah sesuai dengan busana. *Look Chinese* dapat dilihat dari disain pada garis lengan dan kerah yang digunakan. Serta memperlihatkan keindahan kaki dari modelnya yang menerapkan *style sexy alluring* juga menggunakan warna cerah seperti merah yang mengkilat menimbulkan kesan menggoda seperti pada busana tradisional *China*.

d) Kesesuaian dengan *trend*

Disain yang dibuat sesuai dengan trend, karena *trend* yang dipilih berhubungan dengan sumber ide, tema maupun *trend* yang diacu. Trend yang diacu yaitu Resistance 2016 yang menonjolkan sebuah hasil percobaan teknologi dan hubungan antara individu.

e) Kesesuaian dengan bahan busana

Perencanaan bahan busana sangat sesuai dengan konsep disain yang diacu. Dimulai dari penggunaan bahan tradisional yang berwarna merah menkilat sesuai dengan look dan style yang diangkat dan penggunaan warna kuning yang sesuai dengan pallete warna .

f) Kesesuaian dengan hiasan busana

Hiasan busana yang terkonsep juga sesuai dengan konsep awal disain yang diangkat yaitu manipulating fabric seperti sisik kulit hewan hanya saja bentuknya kurang sesuai dengan aslinya.

3. Penyelenggaraan Pergelaran Busana

Penyelenggraan pagelaran busana melalui tiga rahap proses yaitu persiapan, pelaksanaan, evaluasi.

a. Persiapan

- 1) Pembentukan panitia merupakan salah satu persiapam penyelenggaraan busana dengan tujuan semua kepanitiaan dapat berjalan dengan lanca dan sukses dalam pelaksanaannya sesuai dengan yang diharapkan yaitu Pergelaran Busana “ AUTHENTURE “ (*Authencity For Human Nature*) yang diikuti oleh 103 mahasiswi angkatan 2013 dan beberapa mahasiswi angkatan 2011 dan 2010. Tanggung jawab Pagelaran dapat ditanggung bersama dalam sebuah

kepanitiaannya sehingga akan terbentuk suatu kerjasama sesuai dengan tujuan pagelaran sendiri.

Adapun susunan kepanitiaannya dalam pagelaran busana “*AUTHENTURE*” oleh mahasiswa Pendidikan S1 dan D3 adalah sebagai berikut :

Ketua I	: Marinda Yuni Ashari
Ketua II	: Yeti Nur Fendah
Ketua III	: Yuliana Suci Wulandari
Bendahara	: Dahlia Nurjannah
Sekretaris	: Erni Rohmawati
Sie acara	: Eka Fitriyani
Sie sponsor	: Rani Sri Windarti
Sie model	: Niswatulaini
Sie make up	: Nasiha
Sie dokumantasi	: Ayu Fajriani
Sie konsumsi	: Nawinda Jati Lestari
Sie juri	: Muthi'ah
Sie booklet	: Isnaini
Sie humas	: Dinda Hidayati
Sie back stage and floor	: Tika Pratiwi
Sie dekorasi	: Oryza Sativa
Sie keamanan	: Yuliasih

Sie perlengkapan : Mei Dyanggita

Adapun susunan kepanitiaan dalam pagelaran busana tahun 2016 ini terdiri dari :

a. Ketua Umum

- (1) Penanggung jawab umum jalannya kepanitiaan
- (2) Mengkoordinir seluruh kegiatan dalam kepanitiaan pagelaran busana
- (3) Membawahi seluruh panitia ini dan kepala divisi serta anggota kepanitiaan
- (4) Memimpin rapat kepanitiaan dan membuat laporan pertanggungjawaban
- (5) Mengkoordinir seluruh panitia inti dan divisi, serta bijaksana dalam mengambil keputusan demi tercapainya tujuan dengan mengutamakan kebersamaan dan kerjasama

b. Sekretaris

- (1) Bertanggung jawab atas kepada ketua umum atas keluar masuknya surat
- (2) Pembuatan proposal yang telah disepakati bersama baik sponsor maupun DIPA
- (3) Angket serta penyusunan laporan umum (LPJ) setelah peragaan dilaksanakan
- (4) Pembuatan surat – surat pernyataan ataupun surat perjanjian

c. Bendahara

- (1) Bertanggung jawab kepada ketua atas keluar/masuknya uang
- (2) Bertanggung jawab dengan Humas/dana dalam pemasukan uang dan mengeluarkan uang (atas persetujuan ketua) untuk segala keperluan dari setiap devisi
- (3) Pembuatan laporan keuangan kepanitiaan secara menyeluruh
- (4) Bertanggung jawab atas pencatatan kehadiran seluruh anggota saat rapat besar, beserta denda bagi yang terlambat ataupun tidak datang saat rapat tanpa perijinan

d. Sie Acara

- (1) Membuat konsep acara
- (2) Membuat konsep panggung dan layout panggung serta dekorasi, bekerjasama dengan sie perlengkapan
- (3) Mencari pengisi/talent acara, bekerjasama dengan talent *officer*
- (4) Menyusun *run-down*
- (5) Bekerjasama dengan stage manajer dan floor manajer
- (6) Memastikan acara berjalan lancar

e. Stage and Floor manajer

- (1) Mengontrol berjalannya acara dari awal hingga akhir
- (2) Membawahi floor manajer dan memastikan penyambutan tamu
- (3) Memastikan acara berjalan lancar sesuai dengan *run-down*

- (4) Menkomando seluruh staff keamanan, floor manajer dan mengawasi di deoan panggung dengan baik
- f. Sie Perlengkapan
- (1) Mensurvei tempat pelaksanaan kegiatan dengan terperinci mengenai tempat acara berlangsung
 - (2) Pengadaan dan fasilisator untuk kelancaran kegiatan seperti perlengkapan meja, kursi, cat walk/stage, lighting dan sound, dan lain – lain
- g. Sie Humas
- (1) Bertanggungjawab kepada ketua akan segala surat keluar dan masuk
 - (2) Bekerjasama dengan bendahara mengenai penjualan tiket
 - (3) Menjadi fasilisator untuk sambutan gubernur, rektor, dekan dan ketua jurusan
 - (4) Bertanggung jawab terhadap penyebaran undangan
- h. Sie Sponsorship
- (1) Menjalin kerjasama dengan sponsor
 - (2) Bekerjasama dengan sekretaris untuk penyusunan proposal
 - (3) Bertanggung jawab terhadap semua perusahaan yang telah bekerjasama dengan acara pergelaran
 - (4) Memastikan perjanjian dengan sponsor telah tertulis dengan baik dan dapat surat perjanjian, serta bekerjasama dengan sie

dekorasi dan dokumentasi mengenai logo sponsor dan kontribusi yang didapat oleh sponsoe

i. Konsumsi

- (1) Bertanggung jawab kepada ketua akan pengurusan konsumsi
- (2) Bertanggung jawab pada bendahara mengenai anggaran
- (3) Bertanggung jawab akan pemilihan konsumsi daat pengambilan ukuran, fitting I, foto booklet, penilaian gantung, grand juri, H-1 dan hari H agar tidak menimbulkan hal – hal yang tidak diinginkan

j. Sie Keamanan

- (1) Pengurusan surat perjanjian dan keamanan dengan penyedia gedung serta kepolisian setempat
- (2) Memastikan penjagaan di tempat parkir, tempat penitipan barang, serta keluar masuk gedung
- (3) Memastikan tidak ada gangguan dari media saat pertgelaran berlangsung

k. Sie Dekorasi, sound and lighting

- (1) Menjadi koordinator dan bertanggung jawab pada saar mendekorasi sebelum hari H
- (2) Mendesain layout panggung
- (3) Survey tempat untuk dekorasi

- (4) Mempersiapkan music sesuai dengan tema dan sub tema serta koreo
 - (5) Bekerjasama dengan koreographer
 - (6) Mempersiapkan musik dan peralatan saat latihan koreo
 - (7) Memastikan terdapat operator music yang baik saat acara berlangsung
 - (8) Menyiapkan backsound yang digunakan juga saat acara berlangsung
- l. Sie Dokumentasi
- (1) Bertanggung jawab atas dokumentasi kegiatan
 - (2) Mencari sponsor untuk dokumentasi
 - (3) Bertanggung jawab pada perlengkapan akan kebutuhan photographer
- m. Sie Model
- (1) Membuat perjanjian kerjasama dengan *agency* model
 - (2) Menyusun data dan membuat nomor urut peserta
 - (3) Mengatur berjalannya gladi bersih dengan baik dan memastikan tidak ada perubahan nomor urut
 - (4) Menyerahkan nomor urut peserta pada juri dan bekerjasama dengan devisi acara
 - (5) Memastikan model sudah make up dan siap tampil

n. *Sie Make-up*

- (1) Bekerjasama dengan bendahara anggaran make-up, hijab and hair do
- (2) Membuat contoh make up, hijab dan hair do pada saat hari H
- (3) Mengatur model make-up
- (4) Memastikan semua model sudah make-up, hijab dan hair do

2) Penentuan Tema

Tema yang diangkat dalam Pagelaran Busana Proyek Akhir ini adalah “AUTHENTURE” (Authencity For Human Nature) yang berarti sebuah perlindungan diri manusia terhadap perkembangan zaman teknologi dan bahwa pada dasarnya setiap manusia mempunyai sifat dasar yang ada sejak dulu. Tema tersebut dapat diterapkan pada Siluet, Bahan busana, warna, tekstur, look, dan style dalam pembuatan busana, yang tentu saja mengacu pada buku *Resistence* 2016.

3) Sumber Dana

Penyelenggaraan Pagelaran Busana 2016 dengan tema “AUTHENTURE” tidak dapat berjalan dengan lancar apabila tidak didukung dana financial yang mencukupinya. Untuk itu setiap manusia yang mengikuti Pagelaran Busana Proyek Akhir ini wajib membayar iuran sebesar Rp. 961. 000,00. Serta penambahan penjualan tiket 750 buah baik Vip maupun Reguler. Masing –

masing tiket seharga Rp. 35.000,00 dan Rp. 40.000,00 untuk Vip. Jumlah nominal itu ditentukan melalui perhitungan perkiraan anggaran diputuskan serta disetujui saat rapat.

Selain itu Pagelaran Busana dapat berjalan dengan sukses salah satunya dengan adanya pihak – pihak yang ikut membantu baik dalam memberikan bantuan berupa dana maupun jasa. Dalam Pagelaran Busana Authenture banyak pihak – pihak yang ikut berperan dimulai dari *catering*, jasa make up, fotografer, toko bunga, toko pakaian, aksesoris hingga media partner. Pihak – pihak tersebut banyak memberikan dukungan berupa *fresh money* maupun voucher. Bantuan tersebut kami jumlahkan mencapai Rp 130.213.000,00 yang tergolong dalam beberapa kategori yaitu sponsor tunggal, silver, dan donatur yang dilihat dari jumlah besar kecilnya memberikan sponsor

Adapun barang dan jasa yang memberikan sponsor untuk acara Authenture meliputi :

- | | |
|---------------------|---------------------|
| 1. Hello fktv Jogja | 7. Rajawali Fashion |
| 2. Fajar Copy Paste | 8. Polaris salon |
| 3. Movie Box | 9. Yu n me salon |
| 4. Wijaya Boga | 10. Jolie |
| 5. Happy Puppy | 11. Amalia shop |
| 6. RadenRoro | 12. D gejrot |

13. Kantin dwi warna
14. Lt pro
15. Kopma UNY
16. Pikala
17. Sanggar PTBB
18. Pinarak photo
19. Aditya fahmi fotografi
20. Limuny
21. Lab tv
22. Magenta
23. Huza batik
24. Tico n lara
25. Nuansa dekorasi
26. Roemi es krim

4) Juri

Pagelaran Busana “AUTHENTURE” juga melibatkan beberapa dewan juri yang memiliki peran penilaian pada saat Grand Juri.

Adapun beberapa nama dewan juri meliputi :

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

5) Waktu dan Tempat Pelaksanaan

Pagelaran busana ini diselenggarakan dalam rangka ujian mata kuliah Proyek Akhir untuk jenjang S1 dan untuk jenjang D3.

Pagelaran busana 2016 ini diselenggarakan di Auditorium UNY pada hari Selasa, 19 April 2016 dari pukul 18.30 sampai selesai

b. Pelaksanaan

Inti dalam pelaksanaan pagelaran ini adalah kerjasama antar team maupun individu. Pelaksanaan pagelaran meliputi gladi kotor, gladi resik, grand juri dan pagelaran busana.

1) Penilaian Gantung

Penilaian gantung dilaksanakan pada hari sabtu 9 April 2016 yang dilaksanakan di KPLT Lantai 3 FT UNY mulai pukul 9.30 sampai selesai. Penilaian gantung dinilai langsung oleh Dosen

Pembimbing Proyek Akhir. Aspek yang dinilai meliputi Moodboard yang terdiri dari disain, sumber ide, dan konsep. Serta penilain gantung meliputi penilaian untuk teknologi jahitan, hiasan, look dan style, ketepatan pola, penggunaan bahan dan lain – lain dengan cara busana Proyek Akhir dipasangkan pada dressform.

2) Grand Juri

Penilaian Grand Juri dilaksanakan pada hari Minggu 10 April 2016 yang dilaksanakan di KPLT Lantai 3 FT UNY mulai pukul 09.00 sampai selesai. Grand juri merupakan penilaian yang dilakukan oleh juri luar terdiri dari 5 juri. Aspek yang dinilai pada saat grand juri meliputi look, style, kesesuaian busana dengan disain dan orisinalitas disain yang di ciptakan mahasiswa. Pada saat penilaian mahasiswa diwajibkan maju kedepan untuk membacakan konsep penciptaan busana di depan dewan juri.

3) Gladi Bersih

Gladi bersih merupakan bagian dari serangkaian pergelaran busana *Authenture* untuk melakukan persiapan akhir sebelum acara dimulai

4) Penyelenggaraan Pergelaran Busana

Penyelenggaraan pergelaran busana merupakan puncak dari rangkaian kegiatan yang telah dilakukan sebelumnya

c. Tahap evaluasi

Evaluasi bertujuan untuk menilai gelar busna *Authenture* secara keseluruhan, sehingga ada perbaikan untuk acara selanjutnya. Dalam evaluasi ini setiap divisi melaporkan segala kesulitan dan hambatan secara acara berlangsung.

Pada dasarnya pagelaran berlangsung dengan baik. Tetapi ada beberapa hal yang masih kurang dan perlu dievaluasi untuk keberhasilan yang akan datang yaitu :

1) Evaluasi Persiapan

- a) Kurangnya koordinasi antara panitia
- b) Kurangnya kesiapan panitia
- c) Kesiapan Panitia dalam mengatasi kendala yang terjadi cukup baik.

2) Evaluasi Pelaksanaan

- a) Gladi bersih mengalami kemoloran waktu
- b) Pada saat briefing dengan panitia tambahan harus lebih dimatangkan, sehingga saat acara tidak perlu mengandalkan panitia inti
- c) Kurangnya koordinasi antar divisi

3) Evaluasi hasil

- a) Penjualan tiket pagelaran habis terjual, sponsor yang mendukung acara pagelaran meningkat dari tahun sebelumnya
- b) Banyak pihak yang ingin terlibat pada saat acara seperti fotografer yang ingin mengabadikan moment pagelaran sampai media partner yang ingin meliput jalannya pagelaran
- c) Kurangnya komunikasi dengan panitia tambahan sehingga panitia inti ikut turun tangan dalam menangani masalah dan panitia tambahan masih kurang siap dalam menjalankan tugas

Walaupun pada awalnya banyak sekali mengalami hambatan namun pagelaran dapat berjalan lancar, tertib dan aman serta antusias penonton cukup baik, dimana semua tiket habis terjual, penonton 99% memilih untuk tetap tinggal ditempat sampai acara berakhir dan antusias penonton sangat besar serta respon dari seluruh masyarakat yang ikut melihat sangat baik dan dapat dikatakan bahwa acara pagelaran busana "AUTHENTURE" sukses.

B. HASIL

Setelah tahap proses tahap selanjutnya yaitu hasil. Berikut ini hasil dari konsep penciptaan karya sebagai berikut:

1. Disain Busana

Disain busana pesta malam dengan sumber ide Monster Randall dengan trend biopop dan sub trend monstrous dituangkan dalam Fashion Illustration ukuran A4

2. Busana

Hasil busana yang diciptakan adalah busana pesta malam remaja dengan sumber ide Monster Randall. Unsur dari Monster Randall dituangkan dalam bentuk manipulating fabric seperti sisik hewan dan godet yang menyerupai ekor monster randall. Kesan sexy yang menggoa dituangkan dalam bahan yang memiliki motif dan warna yang mendukung. Untuk menambah kesan mewah dan keindahan busana ini dilengkapi denganpayet sebagai hiasannya sedangkan *Chinese look* dapat dilihat dari styling busananya. Jenis bahan yang dipilih adalah warna merah dan kuning yang memberi kesan menggoda dan menciptakan kesan periang bagi sipemakai. Tekstur dari bahan yang digunakan adalah bertekstur kaku pada bahan tradisional dan melangsai pada bahan baloteli. Hiasan pada busana ini menggunakan hiasan payet yang warnanya serupa dengan warna bahan tradisionalnya dan dipasangkan pada bagian kerah cina.

3. Pergelaran Busana

Pergelaran Busana “AUTHENTURE” berlangsung pada Hari Selasa 19 April 2016 di Auditorium Universitas Negeri Yogyakarta. Acara dimulai pada pukul 18.30 WIB – selesai, penulis memiliki nomor urut 50 sesi 2 dengan model Tika Bali. Pergelaran busana memiliki 103 peserta

yang terdiri dari 3 kelas yaitu kelas S1 Reguler, S1 Non Reguler dan D3. Kejuaraannya meliputi juara I, II, dan III tiap – tiap kelas juara best design, favorit, dan umum.

- | | |
|-----------------------------|--------------------------|
| 1) Juara I S1 Reguler | : Luthfi Mala ‘il Khusna |
| 2) Juara II S1 Non Reguler | : Ristriana Pratomi |
| 3) Juara I D3 | : Tesaria Kurnia Putri |
| 4) Juara II S1 Reguler | : Widia Pratiwi |
| 5) Juara II S1 Non Reguler | : Friska Paulus |
| 6) Juara II D3 | : Agustina Anggraini |
| 7) Juara III S1 Reguler | : Muthi’ah |
| 8) Juara III S1 Non Reguler | : Nasiha Al Sakina |
| 9) Juara III D3 | : Ayu Mega Margaretta |

C. PEMBAHASAN

1. Penciptaan Disain Busana

Penciptaan disain busana harus sesuai dengan tema besar pagelaran 2016 yaitu “ AUTHENTURE “ yang mengacu pada tema Trend Forecasting 2016 yaitu Resistance. Dalam penciptaan disain diperlukan adanya penghayatan dan pemahaman dari makna yang terkandung dalam tema yang diangkat. Penciptaan disain diawali dengan mengamati dan menetapkan sumber ide, kemudian dituangkan dalam bentuk moodboard yang lebih mudah dipahami agar disain dengan sumber ide yang telah

dipilih. Setelah itu membuat design sketching, production sketching dan fashion illustration.

2. Karya Busana

Tahapan yang dilalui setelah pembuatan disain adalah merealisasikan disain dalam bentuk busana melalui beberapa proses. Proses pembuatan disain busana meliputi pengambilan ukuran model., pembuatan pola dasar, pecah pola, rancangan bahan dan harga, pemotongan bahan, pemberian tanda jahitan, penjelujurajn, fitting I, penjahitan, fitting II, memasang hiasan penilaian gantung dan grand juri. Fitting I dilakukan pada saat busana masih jelujur dengan tujuan jika setelah dievaluasi dapat diperbaiki agar busana pada saat diperbaiki tidak merusak bahan. Setelah mengetahui kesalahan pada saat fitting I busana di perbaiki dan dilanjutkan pada proses penjahitan busana sampai dengan penyelesaian dan pelengkap busana dan dilanjutkan dengan fittingf II. Pada saat fitting II minimal tahap penjahitan sudah menapai 90% dari total pembuatannya. Setelah tahapan fitting II selesai tahapan selanjutnya adalah penilaian gantung. Penilaian gantung sendiri dilakukan dengan cara memasang busana yang dibuat pada dressform. Aspek yang dinilai meliputi teknologin jahit, hiasan dan look busana. Bersamaan dengan penilaian gantung juga dilakukan dengan penilaian moodboard sebagai visualisasi gagasan konsep oleh dosen pembimbing. Setelah penilaian gantung tahap selanjutnya adalah grand juri. Proses grand juri dilakukan oleh juri pihak

luar yaitu Dra Djajang Purwo S, M Hum, Drs. Dandy T. Hidayat, Ir. Ramadhani A. Kadir, Mudrika Paradis, S. T Agung Purwandono, S. Sos. Proses grand juri sendiri dilakukan dengan cara masing – masing disainer mempresentasikan konsep penciptaan busana dengan waktu kurang lebih 3 menit. Aspek yang dinilai meliputi *style*, *look*, kesesuaian busana dengan disain dan juga trend, dan konsep penciptaan busana.

3. Penyelenggaraan Pergelaran Busana

Pergelaran busana adalah suatu serangkaian kegiatan peragaan busana yang menampilkan busana – busana yang diperagakan oleh model dan diselenggarakan oleh seseorang atau suatu instansi tertentu. Pagelaran busana “ *AUTHENTURE* ” ini dilakukukan dalam tiga tahap yaitu : Persiapan, pelaksanaan dan evaluasi. Sebuah pagelaran terbentuk dengan adanya bantuan mahasiswa yang terbentuk dalam suatu organisasi. Dengan adanya organisasi maka tanggung jawab dan tugas – tugas dari para mahasiswa menjadi jelas. Pagelaran busana diselenggarakan pada hari Selasa 19 April 2016 yang bertempat di Auditorium UNY. Pagelaran busana diikuti oleh 103 Mahasiswa yang terdiri dari S1 Reguler, S1 Non Reguler dan D3. Acara fahion show terdiri dari 3 sesi. Dalam acara ini penulis mendapat urutan tampil di sesi 2 no 50. Setelah pelaksanaan berakhir semua Mahasiswa baik disainer maupun panitia tambahan di dalam suatu organisasi mnevaluasi kinerja mereka selama persiapan acara setelah itu setiap seksi wajib membuat laporan pertanggungjawaban

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

BAB V

KESIMPULAN DAN SARAN

A. Kesimpulan

Berdasarkan rumusan masalah dan hasil pembahasan pembuatan busana pesta malam dengan sumber ide *Monster Randall* pada pergelaran *Authenture* diambil kesimpulan yaitu :

1. Dalam menciptakan suatu disain busana dengan sumber ide *monster Randall* melalui tiga tahapan yaitu 1) menyusun konsep disain, 2) mengembangkan konsep disain, 3) penciptaan disain.

Untuk menciptakan konsep disain diawali dengan mengkaji *trend resistance*, tema *authenture*, mengkaji *trend* dan sub *trend* busana, mengkaji unsur dan prinsip disain, pencarian sumber ide. Tahapan mengembangkan konsep meliputi mengembangkan sumber ide kedalam bentuk *moodboard* kemudian membuat *design sketching*, *presentation drawing*, pembuatan disain hiasan, *production sketching* *fashion illustration*, dan pemilihan bahan hiasan. Pada tahapan evaluasi yaitu kesesuaian disain dengan konsep yang dibuat. Melalui tiga tahapan pembuatan busana pesta dengan sumber ide *Monster Randall* sehingga dihasilkan sebuah konsep busana pesta *smart simple* yang ditujukan untuk remaja yang menginjak masa dewasa agar pemakai terkesan pintar dalam pemilihan sebuah busana tidak berlebihan namun terlihat anggun pada kesempatan acara.

2. Proses pembuatan busana memiliki beberapa tahapan yaitu dimulai dengan pembuatan desain produksi, pengambilan ukuran, pembuatan pola busana, perencanaan bahan, kalkulasi bahan hingga penyusutan. Sehingga proses pembuatan busana menghasilkan sebuah busana pesta malam remaja yang terdiri dari *two piece* yaitu blus dan rok, bersiluet L line, variasi kerah shanghai, dan garis lengan reglan. Teknik pembuatan busana dengan teknik adi busana, menggunakan pola So'en. Detail monster randall diterapkan pada detail busana yaitu *manipulating fabric* yang seperti sisik kulit hewan pada bagian badan depan dan bagian rok menyerupai ekor dari monster *Randall*. Bahan yang digunakan yaitu: baloteli dengan warna kuning kunyit, kain tradisional sarung Samarinda berwarna merah motif kotak – kotak vertikal dan horizontal, rose siilk, dan velvet
3. Dalam penyelenggaraan pergelaran busana 2016 dengan tema *Authenture* ini melalui tiga tahapan yaitu persiapan yang meliputi pembentukam panitia, penentuan tema, sumber dana, penentuan juri, penetapan waktu dan tempat penyelenggaraan serta gladi bersih. Sehingga menghasilkan sebuah pergelaran busana *Authenture* yang diselenggarakan hari Selasa, 19 April 2016 pada pukul 18.30 WIB di Auditorium Universitas Negeri Yogyakarta diikuti oleh 103 mahasiswa yang terdiri dari mahasiswa S1 Reguler, S1 Non Reguler, D3 Non Reguler angkatan 2010 dan

2011. Dalam acara penyusun mendapatkan urutan tampil pada sesi 2 yaitu D3 dengan nomor urut 50. Setelah acara pergelaran berakhir semua panitia melakukan evaluasi yang menguraikan kesesuaian antara perencanaan dan pelaksanaan, serta evaluasi keberhasilan dan kekurangan dari masing – masing seksi. Pada saat berlangsungnya acara lampu sorot yang digunakan terlalu terang sehingga menimbulkan ketidaknyamanan bagi model dan disainer

A. Saran

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

1. Dalam mencipta disain hendaknya perlu menentukan sumber ide yang sesuai dengan trend karena akan mempermudah dalam pembuatan disain busana, perlumemahami dengan baik tema dan trend yang dipilih, memahami dan mengerti tentang penerapan unsur dan prinsip serta penerapan ciri khusus atau karakteristik yang akan diambil harus dibuat lebih menonjol untuk lebih mengembangkan sumber ide yang diambil
2. Dalam proses pengambilan ukuran pada model sebaiknya setiap disainer atau mahasiswa mengukur sendiri model yang akan menampilkan karya busana yang dibuat oleh disainer atau mahasiswa tersebut. Setiap langkah dalam proses penjahitan hendaknya di cek

kembali pengepresan sangat penting dilakukan agar busana terlihat rapi tidak mengkerut khususnya bagian – bagian tertentu

3. Dalam terselenggaranya peegelasan busana yang baik maka dibutuhkan persiapan dan perencanaan yang matang. Diperlukan adanya komunikasi dan kerjasama yang baik antar panitia baik panitia inti maupun panitia tambahan, serta harus bertanggung jawab atas tugas dan kewajiban yang telah diamanahkan sehingga pertgelaran akan berjalan lancar. Sebaiknya untuk pertgelaran busana selanjutnya lampu sorot yang digunakan tidak terlalu terang sehingga model dan disainer nyaman.

DAFTAR PUSTAKA

- Adimodel, (2009). *Lighting For Fashion*, Jakarta : PT Elex Komputiando
- Afif Ghurub Bestari. (2011). *Menggambar Busana Dengan Teknik Kering*. Klaten : PT Intan Sejati
- Arifah A. Riyanto. (2003). *Teori Busana*. Bandung : Yapemdo
- BDA (2016) *Trend Forecasting 2016 Resistance*, Rawangmangun, BD-A Design
- Chodiyah dan Wisri A. Mamdy. (1982). *Desain Busana Untuk SMKK/SMTK*. Jakarta: Departemen Pendidikan Dan Kebudayaan
- Dharsono Sony Kartika, (2004), *Seni Rupa Modern*. Bandung: Rekayasa Sains
- Enny Zuhni Khayati. (1998). *Pembuatan Busana III*. Yogyakarta: FPTK Yogyakarta
- Goet Poespo. (2009). *Tailoring*, Yogyakarta : Kanisius
- _____ (2009). *A to Z istilah Fashion*, Yogyakarta: PT Gramedia Pustaka Utama
- Nanie Asri Yulianti. (1993). *Teknologi Busana*. Yogyakarta : IKIP Yogyakarta
- Prapti Karomah. (1990). *Tata Busana Dasar*, Yogyakarta : IKIP Yogyakarta
- Prapti Karomah dan Sicilia Sawitri. (1988). *Pengetahuan Busana*. Yogyakarta
- Sicilia Sawitri. (1997). *Tailoring*. Yogyakarta : IKIP Yogyakarta
- Sicilia Sawitri, dkk. (2000). *Ilustrasi Mode*, Yogyakarta: Jurusan Pendidikan Kesejahteraan Keluarga Fakultas Teknik Universitas Negeri Yogyakarta.
- Sri Ardiati Kamil. (1986). *Fashion Design*. Jakarta : CV. Baru
- Sri Widarwati. (2000). *Desain Busana I*, Yogyakarta: Jurusan Pendidikan Kesejahteraan Keluarga Fakultas Teknik Universitas Negeri Yogyakarta
- Sri Widarwati dkk. (2000). *Desain Busana II*, Yogyakarta: Jurusan Pendidikan Kesejahteraan Keluarga Fakultas teknik Universitas Negeri Yogyakarta
- Widjiningsih, 1982, *Desain Hiasan dan Lenan Rumah Tangga*, Yogyakarta: FPTK IKIP Yogyakarta.

Widjiningsih. (1994). *Konstruksi Pola Busana*. Yogyakarta : IKIP Yogyakarta.

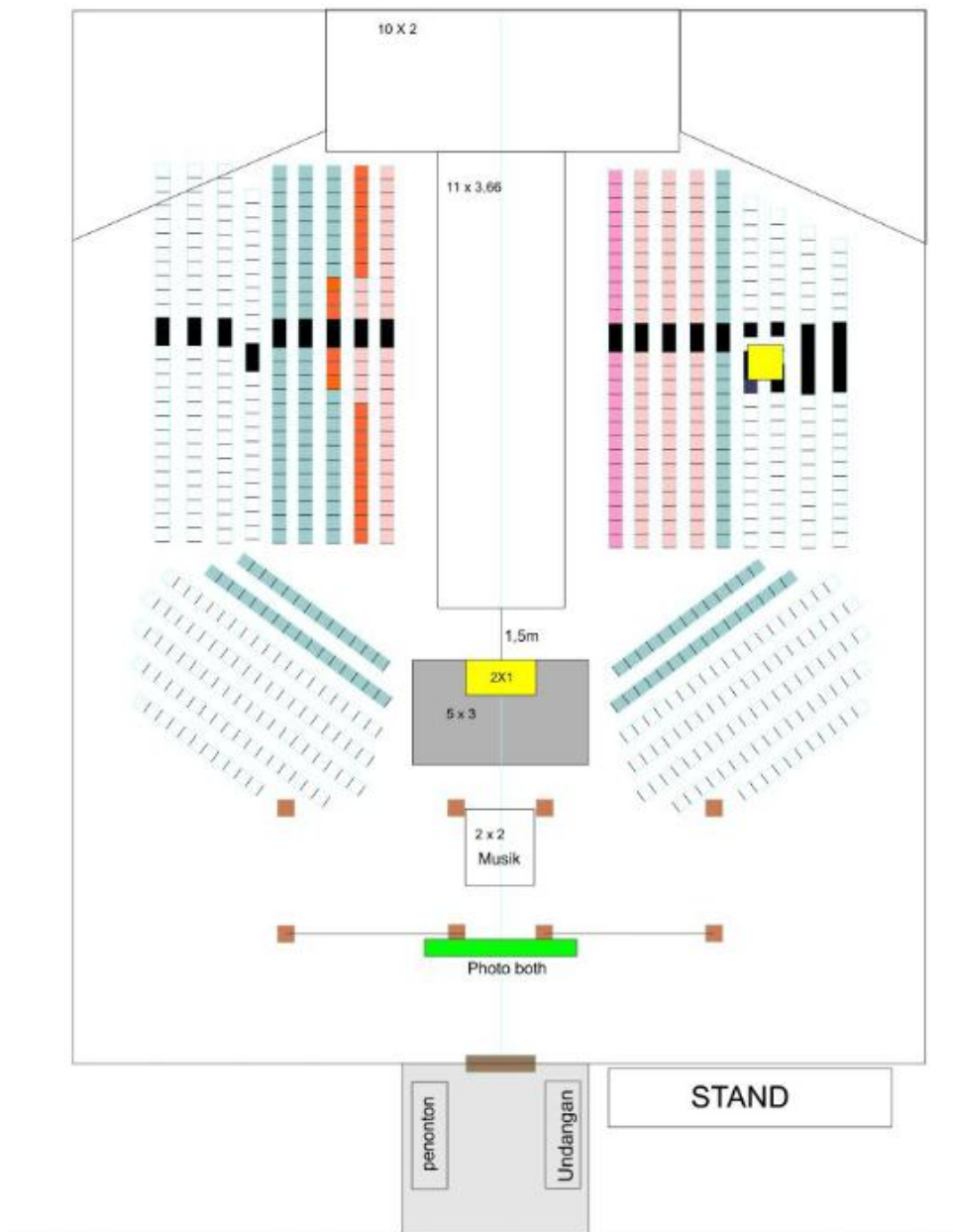
SUMBER DARI INTERNET

sumber: http://pixar.wikia.com/wiki/Randall_Boggs Diakses pada 1 mei 2016
pukul 19.14

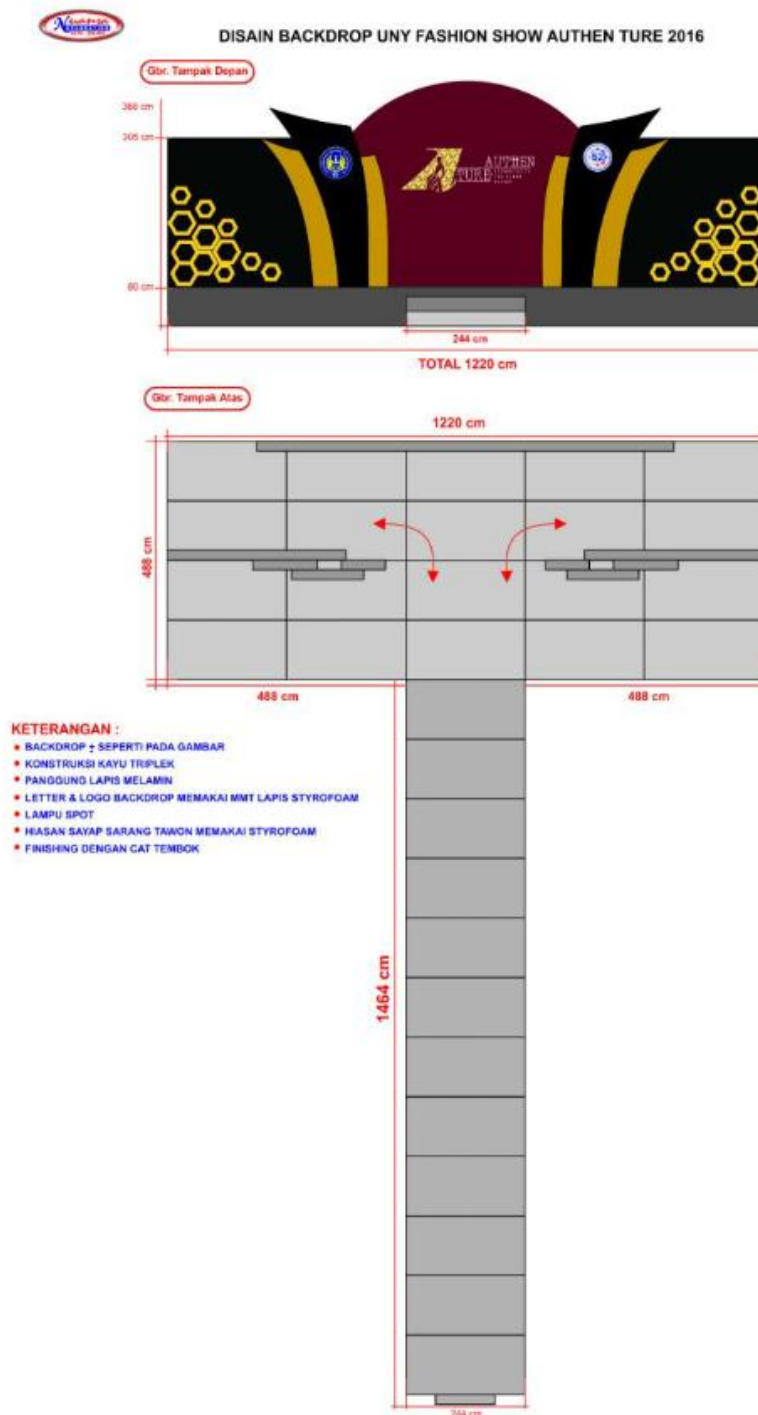
LAMPIRAN



Lampiran 1. Foto Hasil Busana pada Saat Pergerakan Busana *Authenture*



Lampiran 2. *Layout Stage and Floor*

Lampiran 3. *Layout Panggung*



Lampiran 7. Logo Pergelaran Busana *Authenture*



Lampiran 8. Desain *Pamflet* dan *Leaflet*



Lampiran 9. *Cover Booklet*

**Susunan Acara Gladi Bersih
Auditorium, 19 April 2016**

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

Lampiran 10. Susunan Acara Gladi bersih

**SUSUNAN ACARA
PARGELARAN BUSANA PROYEK AKHIR MAHASISWA ANGGKATAN 2013 PENDIDIKAN TEKNIK
BUSANA DAN TEKNIK BUSANA FAKULTAS TEKNIK
UNIVERSITAS NEGERI YOGYAKARTA**

NO	WAKTU	SUSUNAN ACARA	KETERANGAN
1.	17.45 - 18.00	CLEAR AREA	
2.	18.00 - Selesai	Registrasi	Menyusutkan tamu dan undangan.
3.	18.30	OPEN GATE	
4.	18.30 - 18.40	WELCOME GREETING	Ucapan selamat datang Narasi acara
5.	18.40 - 18.50	PENAYANGAN SLIDE	Slide sponsor dan media partner
6.	18.50 - 19.00	OPENING	Setelah tari, MC masuk.
	18.50 - 18.55	1. Tari	
	18.55 - 19.00	2. Pembukaan oleh MC	Pembukaan acara (salam, puji syukur, ucapan terimakasih).
7.	19.00 - 19.10	Menyanyikan lagu Indonesia Raya dan Hymne UNY	MC mempersilahkan penonton untuk berdiri.
8.	19.10 - 19.20	Sambutan 1. Ketua panitia 2. Rektor	MC naik keatas panggung. MC mempersilahkan sambutan dan untuk Rektor sekaligus membuka acara
9.	19.20 - 19.30	Penyerahan cinderamata kepada juri, sponsor dan disainer tamu	MC mempersilahkan juri, sponsor dan desainer tamu untuk naik keatas panggung untuk diberikan cinderamata.
10.	19.30 - 20.00	Peragaan Sesi I	Narasi dibacakan diawal peragaan
11.	20.00 - 20.05	Hiburan Musik	
12.	20.05 - 20.35	Peragaan Sesi II	Narasi dibacakan diawal peragaan
13.	20.35 - 20.40	Ucapan terimakasih kepada sponsor dan pembagian hadiah	Diundi oleh MC 2 nomor namun tidak naik ke atas panggung
14.	20.40 - 21.10	Peragaan Sesi III	Narasi dibacakan diawal peragaan
15.	21.10 - 21.20	Hiburan Musik	
16.	21.20 - 21.50	Guest Show Disaigner Tamu 1. Hosana Moda By Wiwid Hosana	
	21.35 - 21.50	2. Its Desaign By Issyanto	
17.	21.50 - 21.55	Pengumuman Kejuaraan	
18.	21.55 - 22.00	PENUTUP	

Lampiran 11. Susunan Acara Gladi bersih