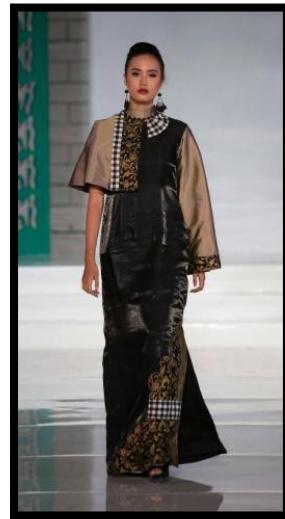




**BUSANA PESTA MALAM DENGAN SUMBER IDE GERBANG RUMAH
ADAT BALI DALAM PERGELARAN BUSANA “MOVITSME”**

PROYEK AKHIR

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



Disusun oleh :

Khalisha Afifah Setiyanto

NIM. 15514134018

**PROGRAM STUDI TEKNIK BUSANA
JURUSAN PENDIDIKAN TEKNIK BOGA DAN BUSANA
FAKULTAS TEKNIK
UNIVERSITAS NEGERI YOGYAKARTA
2019**

LEMBAR PENGESAHAN

BUSANA PESTA MALAM DENGAN SUMBER IDE GERBANG RUMAH ADAT BALI DALAM PERGELARAN BUSANA “MOVITSME”

Disusun Oleh:

Khalisha Afifah Setiyanto

NIM. 15514134018

Telah dipertahankan di depan Dewan penguji Proyek Akhir Program Studi

Teknik Busana Fakultas Teknik Universitas Negeri Yogyakarta

Pada tanggal 28 Januari 2019

Dan dinyatakan telah memenuhi syarat guna memperoleh gelar Ahli Madya



Tanda Tangan
Tanggal

29 Januari 2019

Tanda Tangan
Tanggal

29 Januari 2019

Tanda Tangan
Tanggal

29 Januari 2019

Yogyakarta, 29 Januari 2019
Fakultas Teknik
Universitas Negeri Yogyakarta
Dekan,



Dr. Widarto, M.Pd
NIP. 19631230 198812 1 001

LEMBAR PERSETUJUAN

Tugas Akhir dengan Judul

BUSANA PESTA MALAM DENGAN SUMBER IDE GERBANG RUMAH ADAT BALI DALAM PERGELARAN BUSANA “MOVITSME”

Disusun Oleh:

Khalisha Afifah Setiyanto

NIM. 15514134018

Telah memenuhi syarat dan disetujui oleh Dosen Pembimbing untuk dilaksanakan
Ujian Akhir Tugas Akhir bagi yang bersangkutan.

Yogyakarta, 8 Januari 2014

Disetujui,
Dosen Pembimbing



Sri Emy Yuli Suprihatin, M.Si
NIP. 19620503 198702 2001

SURAT PERNYATAAN

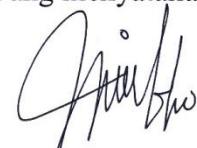
Saya yang bertanda tangan dibawah ini:

Nama : Khalisha Afifah Setiyanto
NIM : 15514134018
Program Studi : Teknik Busana
Judul Proyek Akhir : Busana Pesta Malam Dengan Sumber Ide Gerbang Rumah Adat Bali Dalam Pergelaran Busana "*Movitsme*"

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

Yogyakarta,

Yang menyatakan,



Khalisha Afifah Setiyanto
NIM. 15514134018

PERSEMBAHAN

Dengan ridho Allah SWT yang telah memberikan rahmat dan hidayahNya sehingga penulisan Laporan Proyek Akhir ini dapat terselesaikan sesuai dengan rencana. Oleh karena itu, karya Proyek Akhir ini saya persembahkan untuk:

1. Kedua orang tua dan keluargaku tercinta yang selalu memberi kasih sayang, semangat, dan dukungan motivasi serta materi yang diberikan untuk saya.
2. Sahabatku yang selalu mendukung, menyemangati, dan selalu ada dalam keadaan apapun.
3. Bapak/Ibu dosen PTBB FT UNY yang selalu mendukung saya.
4. Teman-temanku Teknik Busana angkatan 2015 terima kasih atas segala dukungannya.
5. Almamaterku tercinta Universitas Negeri Yogyakarta yang telah memberi kesempatan untuk menambah ilmu.

MOTTO

*"No one can change the past, but everyone has
a power to change the future"*

ABSTRAK

BUSANA PESTA MALAM DENGAN SUMBER IDE GERBANG RUMAH ADAT BALI DALAM PERGELARAN BUSANA “MOVITSME”

Disusun Oleh:

Khalisha Afifah Setiyanto

NIM. 15514134018

Pembuatan Proyek Akhir ini bertujuan untuk 1) mencipta suatu desain busana pesta malam dengan sumber ide Gerbang Rumah Adat Bali, 2) membuat busana pesta malam dengan sumber ide Gerbang Rumah Adat Bali, 3) menyelenggarakan pergelaran busana pesta malam bertema “Movitsme” dan menampilkan busana pesta malam dengan sumber ide Gerbang Rumah Adat Bali.

Proses penciptaan busana diawali dengan mengkaji tema “Movitsme”. Dalam penciptaan desain busana disesuaikan dengan trend fashion 2018 *neutradition* dengan sub tema *Constructivist* kemudian memilih sumber Gerbang Rumah Adat Bali serta memperhatikan unsur dan prinsip desain. Proses pembuatan busana melalui tiga tahap, yaitu: 1) Tahap persiapan diawali penciptaan desain busana kemudian pembuatan desain kerja busana, pengambilan ukuran, pembuatan pola, perancangan bahan dan harga; 2) Tahap pelaksanaan meliputi meletakkan pola pada bahan, pemotongan dan pemberian tanda jahitan, penjelujuran, pengepresan I, penjahitan, memasang hiasan dan pengepresan II; 3) Tahap evaluasi yaitu mengevaluasi kesesuaian tema dan kesesuaian desain dengan busana yang dihasilkan. Penyelenggaraan pergelaran busana meliputi 3 tahap, yaitu; 1) Persiapan Meliputi pembentukan panitia, menentukan tema, menentukan waktu dan tempat, menyusun anggaran, menyiapkan sarana yang menunjang dan gladi resik; 2) Pelaksanaan yaitu menyelenggarakan pergelaran busana dengan tema “Movitsme” yang diselenggarakan pada tanggal 11 April 2018 di Auditorium Universitas Negeri Yogyakarta yang menampilkan busana pesta malam dengan sumber ide Gerbang Rumah Adat Bali; 3) Evaluasi meliputi evaluasi penyelenggaraan pergelaran busana dari persiapan hingga pelaksanaan pergelaran busana.

Hasil proyek akhir ini adalah; 1) Desain busana yang bersumber ide Gerbang Rumah Adat Bali diwujudkan kedalam desain *sketching*, *presentation drawing*, dan *fashion illustration*. 2) Busana pesta malam ini terdiri dari 2 bagian, yaitu berupa *dress* dan *cape*. 3) Terselenggarakan pergelaran busana dengan tema “Movitsme” yang dilaksanakan pada hari Rabu, 11 April 2018 bertempat di Auditorium UNY, yang diperagakan oleh pragawati Vera Selvia nomor urut 47 pada sesi 2.

Kata kunci : busana pesta, Gerbang Rumah Adat Bali, Movitsme

ABSTRACT

FASHION NIGHT PARTY DRESS WITH THE SOURCE OF IDEAS FOR BALINESE TRADITIONAL HOUSE GATES IN MOVITSME FASHION SHOW

By:
Khalisha Afifah Setiyanto
NIM. 15514134018

The final project aimed to: 1) created a party dresses with a design inspired by Balinese Traditional House Gate, 2) make a party dress outfit with ideas from the Gate of the Bali Traditional House, 3) hold a "*Movitsme*" themed fashion show and show off party dresses design inspired of a Balinese Traditional House Gate.

The process of creating party dresses begins with reviewing the theme "*Movitsme*". In creating fashion designs adapted to the 2018 fashion trend neutradition with the Constructivist sub-theme then choosing the source of the Bali Traditional House Gate and paying attention to the elements and design principles. The process of making clothes through three stages, namely: 1) The preparatory stage begins with the creation of a fashion design, then the design of fashion work, taking measurements, making patterns, designing materials and prices; 2) The implementation stage includes putting patterns on materials, cutting and marking stitches, explaining, pressing I, sewing, putting up ornaments and pressing II; 3) The evaluation phase is evaluating the suitability of the theme and the suitability of the design with the clothing produced. The implementation of fashion shows includes 3 stages, namely; 1) Preparation Includes the formation of the committee, determining the theme, determining the time and place, preparing the budget, preparing the supporting facilities and rehearsal; 2) The implementation of holding a fashion show with the theme "*Movitsme*" which was held on April 11, 2018 at the Yogyakarta State University Auditorium which featured evening party outfits with the ideas of the Bali Customary House Gate; 3) Evaluation includes evaluating the implementation of fashion performances from preparation to the performance of fashion shows.

The results of this final project are; 1) The fashion design originating from the idea of the Bali Traditional House Gate is manifested in the design of sketching, presentation drawing, and fashion illustration. 2) The evening party dress consists of 2 pieces, namely in the form of a dress and cape. 3) Fashion shows with the theme "*Movitsme*" were held on Wednesday, April 11, 2018 at the YSU Auditorium, which was demonstrated by Vera Selvia number 47 in session 2.

Keywords: party dress, custom house Bali, fashion, Movitsme

KATA PENGANTAR

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

Selama penyusunan proyek akhir ini telah banyak pihak yang memberikan bantuan, maka dari itu dengan segala kerendahan hati kami mengucapkan terim kasih kepada :

1. Ibu Sri Emy Yuli S., M.Si. selaku dosen pembimbing proyek akhir yang telah memberikan masukan-masukan yang bermanfaat selama penyusunan laporan ini.
2. Tim Dosen Penguji proyek akhir.
3. Ibu Enny Zuhni Khayati, M.Kes. selaku Penasihat Akademik D3 Teknik Busana angkatan 2015.
4. Bapak Triyanto, M.A selaku Ketua Program Studi Teknik Busana D3.
5. Ibu Dr. Mutiara Nugraheni, M.Si selaku Ketua Jurusan Pendidikan Teknik Boga dan Busana Universitas Negeri Yogyakarta.
6. Bapak Dr. Widarto, M.Pd selaku Dekan Fakultas Teknik Universitas Negeri Yogyakarta.
7. Bapak Prof. Dr. Sutrisna Wibawa, M.Pd selaku Rektor Universitas Negeri Yogyakarta

8. Seluruh pihak yang telah memberikan bantuan hingga proyek akhir ini dapat terselesaikan dengan lancar.
9. Semua teman Teknik Busana angkatan 2015 yang telah memberikan dukungan.

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

Yogyakarta,

Penyusun

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL	i
LEMBAR PENGESAHAN	ii
LEMBAR PERSETUJUAN	iii
SURAT PERNYATAAN	iv
PERSEMBERAHAN.....	v
MOTTO	vi
ABSTRAK	vii
KATA PENGANTAR	ix
DAFTAR ISI	xi
DAFTAR GAMBAR.....	xv
DAFTAR TABEL	xvii

BAB I PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Penciptaan	1
B. Batasan Istilah	5
C. Rumusan Masalah	7
D. Tujuan Proyek Akhir	8
E. Manfaat Penciptaan	8

BAB II DASAR PENCIPTAAN BUSANA

A. Tema Penciptaan	10
B. <i>Trend Stories</i>	13
1. Pengertian <i>Trend Stories</i>	13
2. <i>Trend Stories 2018</i>	14
3. <i>Trend Stories Neuetrodition</i>	15
C. Sumber Ide	21
1. Pengertian Sumber Ide	21

2.	Penggolongan Sumber Ide.....	22
3.	Sumber Ide Gerbang Rumah Adat Bali.....	23
4.	Pengembangan Sumber Ide	33
D.	Desain Busana.....	35
1.	Pengertian Desain Busana.....	35
2.	Penggolongan Desain	36
3.	Unsur dan Prinsip Desain	37
a.	Unsur Desain	37
b.	Prinsip Desain	50
4.	Teknik Penyajian Gambar.....	57
5.	Prinsip Penyusunan Moodboard	63
E.	Busana Pesta	67
1.	Pengertian dan Penggolongan Busana Pesta.....	67
2.	Bahan Busana	73
3.	Pola Busana	76
4.	Teknologi Busana.....	81
5.	Hiasan Busana	88
F.	Pergelaran Busana.....	94
1.	Tujuan Pergelaran Busana.....	95
2.	Konsep Pergelaran.....	95
3.	Proses Penyelenggaraan Pergelaran Busana	98

BAB III KONSEP PENCIPTAAN KARYA

A.	Konsep Penciptaan Desain	101
B.	Konsep Pembuatan Busana	109
C.	Konsep Penyelenggaraan Pergelaran Busana	111

BAB IV PROSES DAN HASIL PEMBAHASAN

A.	Proses	115
1.	Penciptaan Desain Busana.....	115

2. Pembuatan Busana.....	123
3. Menyelenggarakan Gelar Busana	146
B. Hasil	167
1. Desain	167
2. Busana.....	170
3. Pergelaran Busana	173
C. Pembahasan	175
1. Hasil Penciptaan Desain	175
2. Karya Busana.....	176
3. Penyelenggaraan Pagelaran Busana	177

BAB V SIMPULAN DAN SARAN

A. Simpulan	179
B. Saran	181

DAFTAR PUSTAKA

LAMPIRAN

DAFTAR GAMBAR

Gambar 1. Pallet Trend <i>Neutradition</i>	16
Gambar 2. Pallet Warna Dan Sub Tema <i>Contractivist</i>	17
Gambar 3. Arsitektur Gerbang Rumah Adat Bali	27
Gambar 4. Visualisasi Penerapan Unsur Dan Prinsip Desain.....	108
Gambar 5. <i>Moodboard</i>	117
Gambar 6. <i>Design Sketching</i>	119
Gambar 7. Presentation Drawing Tampak Depan.....	120
Gambar 8. Presentation Drawing Tampak Belakang	121
Gambar 9. Menyematkan Pola Pada Kain	122
Gambar 10. Gambar Kerja Tampak Depan.....	124
Gambar 11. Gambar Kerja Tampak Belakang.....	125
Gambar 12. Pola Dasar Badan System So'en Skala 1:4	127
Gambar 13. Pola Dasar Lengan Skala 1:4	129
Gambar 14. Pola Lengan Yang Dikembangkan.....	131
Gambar 15. Pola Gaun	133
Gambar 16. Pola <i>Cape</i>	134
Gambar 17. Rancangan Bahan <i>Shimmer</i>	135
Gambar 18. Rancangan Bahan <i>Taffeta Silk</i>	136

Gambar 19. Rancangan Bahan Vuring.....	136
Gambar 20. Hasil Penciptaan Desain.....	169
Gambar 21. Hasil Jadi Busana Tampak Depan.....	171
Gambar 22. Hasil Jadi Busana Tampak Belakang	172

DAFTAR TABEL

Tabel 1. Harga Busana Pesta malam Adat Bali	138
Tabel 2. Tabel Evaluasi Proses 1	142
Tabel 3. Tabel Evaluasi Proses 2	146
Tabel 4. Susunan Acara Gladi Bersih Movitsme	164
Tabel 5. Susunan Acara Puncak Movitsme	166
Tabel 6. Daftar Hasil Kejuaraan Dalam Pagelaran	174

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Penciptaan

Busana adalah segala sesuatu yang dikenakan dari ujung kepala hingga ujung kaki. Pada awalnya busana dikenakan untuk menutupi dan melindungi tubuh, akan tetapi seiring dengan perkembangan jaman busana menjadi salah satu kebutuhan penting seseorang.

Busana menjadi salah satu kebutuhan penting untuk menunjukkan kepribadian maupun status sosial seseorang, sehingga dibutuhkan berbagai jenis busana yang sesuai dengan keadaan dan situasi kegiatan yang akan dilakukan. Masyarakat telah membiasakan diri dengan berbagai aktifitas yang memungkinkan untuk berpenampilan maksimal. Berdasarkan pemahaman tersebut orang-orang juga ingin selalu tampil maksimal di setiap kesempatan, baik busana saat bekerja, busana saat berolahraga terlebih lagi busana saat menghadiri sebuah pesta.

Busana pesta sendiri dikategorikan pesta pagi, siang, sore dan pesta malam hari dengan berbagai macam perhelatannya. Masing-masing jenis busana pesta, memiliki beberapa hal yang harus diperhatikan baik model, warna, dan bahan.

Seperti pada busana pesta pada sore hari atau cocktail party, memiliki bentuk dimana gaun lebih terlihat semi formal, berwarna dan panjang gaun

maksimal pada betis kaki. Sedangkan untuk pesta malam hari pada umumnya dikenakan untuk pesta formal dan terkesan eksklusif. Oleh karena itu, jenis busana pesta malam ini memiliki ciri-ciri seperti panjang gaun minimal sebatas mata kaki. Pemilihan bahan yaitu yang bertekstur lebih halus dan lembut. Warna yang digunakan dalam pembuatan busana pesta biasanya kelihatan mewah dan gemerlap, untuk busana pesta malam biasanya menggunakan warna-warna mencolok/cerah, warna-warna yang lembut, seperti ungu, biru muda, dan putih serta warna-warna tua/gelap, seperti merah menyala dan biru gelap (Prapti Karomah dan Sicilia Sawitri, 1998).

Penciptaan disain busana pesta malam dapat disesuaikan dengan usia pemakainya. Seperti busana pesta malam untuk usia remaja dimana pada usia ini terjadi perubahan psikologis menuju kedewasaan sehingga memiliki jiwa yang selalu ingin bebas dan penuh keberanian. Oleh karena itu, busana yang dirancang dapat mempunyai bentuk-bentuk baru yang unik serta bebas.

Macam-macam bentuk disain busana pesta malam dapat diciptakan melalui sebuah sumber ide. Dimana sumber ide inilah yang akan membawa sebuah busana pesta malam menjadi terlihat menarik dan unik karena akan mempengaruhi siluet, cutting, serta teknik pembuatan busana. Dalam mencipta sebuah busana pesta malam dengan sebuah sumber ide, perlu diperhatikan beberapa aspek untuk menerapkan sumber ide tersebut agar dapat tersusun dengan rapi pada busana. Aspek-aspek tersebut adalah unsur dan prinsip desain busana, dengan penerapan unsur dan prinsip desain akan memudahkan

suatu penciptaan busana. Sumber ide dapat diambil dari berbagai hal baik dan aspek kehidupan, dapat terinspirasi oleh peristiwa-peristiwa penting yang tengah terjadi maupun benda mati atau dapat juga berasal dari benda hidup. Sedangkan busana pesta malam yang telah dibuat dapat diperkenalkan kepada masyarakat melalui sebuah pagelaran busana. Dimana tema pagelaran yang digelar meliputi keseluruhan busana pesta malam yang telah dirancang.

Dalam pergelaran *Movitsme* yang menampilkan busana pesta dari *trend forecasting 2018/2019* dimana terbagi kedalam 4 tema, salah satunya yaitu tema *Neuetradition* yang memiliki sub tema *Contractivist* mengambil gagasan tradisi dan mengubahnya. Elemen pokok dari lemari pakaian dikontruksi ulang seperti blok bangunan industri, memikirkan hal klasik seperti baju. Proporsi yang tidak seimbang dan berlebihan membawa penampilan yang kuat sehingga meningkatkan style klasik menuju hal lain yang lebih tinggi. Busana pesta malam ini diciptakan dengan mengambil sumber ide “gerbang rumah adat Bali” yang di terapkan pada busana dengan siluet siluet Y pada gaun dan menuangkan siluet berbentuk pura pada belahan bagian bawah gaun dengan detail menggunakan teknik patch work atau aplikasi tempel menggunakan kain prada dengan penyelesaian bordir, dan pada serip cape yang dipadukan dengan kain poleng. Busana ini terdiri dari 2 bagian, yaitu bagian gaun dan cape. Menggambarkan si pemakai terlihat memiliki pendirian yang kuat, kokoh, dan selalu berjuang untuk menggapai tujuan-tujuannya.

Dengan tingkat kesulitan yang dimiliki baik dari pemilihan model dan warna, merancang serta membuat busana pesta malam dapat menjadi sebuah tantangan serta menambah ilmu bagi para praktisi mode yang sedang belajar serta mengembangkan kemampuannya dalam menciptakan sebuah karya. Oleh karena itu, perlu pengkajian lebih mendalam tentang pembuatan busana pesta malam dengan sumber ide tertentu dan diperagakan dalam sebuah pagelaran busana agar dapat mengembangkan kreatifitas dan pengetahuan mahasiswa Pendidikan Teknik Busana dan Teknik busana Universitas Negeri Yogyakarta.

Dimana busana akan diselenggarakan sebagai salah satu tugas akhir bagi mahasiswa teknik busana, dan pendidikan teknik busana, Fakultas Teknik, Universitas Negeri Yogyakarta.

Busana pesta malam dengan sumber ide gerbang rumah adat Bali ini akan diperagakan dalam pergelaran busana “*Movitsme*” pada tanggal 11 April 2018 pada pukul 18.30 WIB di Auditorium Universitas Negeri Yogyakarta.

B. Batasan Istilah

Agar laporan ini tidak menyimpang dari tujuan, maka penyusun membatasi pengertian istilah-istilah dari judul busana pesta malam untuk remaja dengan sumber ide pintu gerbang di Bali.

1. Busana Pesta malam

Busana pesta malam adalah busana yang dikenakan pada kesempatan pesta malam. Mode busana kelihatan mewah atau berkesan glamour. Warna yang digunakan lebih mencolok, baik mode ataupun hiasannya lebih mewah.

2. Sumber Ide Gerbang Rumah Adat Bali

Sumber ide adalah sesuatu yang dapat merangsang lahirnya suatu kreasi baru, baik gambar maupun bentuk. Sumber ide dapat berupa segala sesuatu yang ada di alam baik itu benda mati maupun benda hidup. Filosofi dari pintu masuk menuju kehidupan manusia, yang ukurannya cukup untuk dilewati hanya 1 orang, dalam artian menghormati antar tamu, dan mengajarkan budaya antri dan tertib. Gapura/candi bentar biasanya dibangun menjulang tinggi berada pada sisi kanan-kiri jalan masuk suatu bangunan, area, kawasan, dan wilayah. Tujuannya dapat memberikan kesan kokoh dengan kontruksi dan ornamen sesuai yang ada di dalamnya . Menggunakan bahan kain prada dan kotak-kotak (poleng) yang bermaksudkan, Kain prada adalah kain yang dihiasi dengan lempengan tipis yang terbuat dari serbuk emas pada permukaan kain yang kemudian dibentuk menurut motif-motif ragam hias berbentuk flora dan fauna. Pada

umumnya ragam hias yang digoreskan bentuk bunga teratai, tetumbuhan, burung, bentuk swastika, dan lainnya. Kain poleng Sudhamala yang berartikan pada warna abu-abu kain poleng disini sebagai penengah antara hitam dan putih atau sebagai penyelaras perbedaan.

3. Pergelaran busana *Movitsme*

Pergelaran busana adalah salah satu cara untuk memperagakan, memperkenalkan dan memamerkan busana kepada khalayak umum untuk masyarakat yang dikenakan oleh model hidup, atau pragawan maupun pragawati dengan tujuan tertentu.

Movitsme yaitu sebuah pagelaran busana yang menampilkan busana pesta malam dan busana ready to wear yang merupakan singkatan dari *Move To It's Me* yang memiliki arti bergerak menuju perubahan positif untuk menemukan jati diri. *Movitsme* adalah tindakan aktualisasi diri untuk menemukan sebuah karakter yang kuat dan terarah sebagai kaum muda Indonesia yang ditunjukkan dalam sebuah fashion show. Karya-karya busana yang ditampilkan merupakan pencerminan karakter kaum milenial yang tercipta melalui racikan yang pas antara perkembangan *trend* dipadukan dengan budaya Indonesia yang ditorehkan dalam busana dengan sentuhan motif nusantara.

Dari uraian diatas, dapat disimpulkan bahwa Busana Pesta Malam dengan sumber ide “Gerbang Rumah Adat Bali” yang mengambil bentuk serta sifat dan struktur yang dimiliki oleh gerbang rumah adat Bali sehingga

menghasilkan busana pesta malam dengan karakter feminin, menampilkan keanggunan wanita dengan simple dan *elegant*. Busana pesta malam ini dikenakan untuk menghadiri kesempatan pesta pada malam hari yang digunakan oleh wanita remaja dengan sumber ide gerbang rumah adat Bali yang disusun sesuai dengan tema pergelaran busana *Movitsme*.

C. Rumusan Penciptaan

Dari uraian batasan istilah, maka permasalahan dalam pembuatan busana ini dapat dirumuskan sebagai berikut:

1. Bagaimana mencipta desain busana pesta malam dengan sumber ide gerbang rumah adat Bali untuk pergelaran busana *Movitsme*?
2. Bagaimana membuat busana pesta malam untuk remaja dengan sumber ide gerbang rumah adat Bali?
3. Bagaimana menyelenggarakan pergelaran busana dengan tema “*Movitsme*” dan menampilkan busana pesta malam untuk remaja dengan sumber ide gerbang rumah adat Bali ?

D. Tujuan Penciptaan

Tujuan penciptaan karya pada proyek akhir yang ingin dicapai oleh mahasiswi, yaitu dapat :

1. Mencipta sebuah desain busana pesta malam dengan sumber ide pintu gerbang di Bali dalam pergelaran *Movitsme*.

2. Membuat sebuah busana pesta malam dengan sumber ide gerbang rumah adat Bali dalam pergelaran *Movitsme*.
3. Menampilkan busana pesta malam dengan sumber gerbang rumah adat Bali dalam pergelaran busana dengan tema *Movitsme*.

E. Manfaat Penciptaan

Manfaat dari laporan proyek akhir ini dibagi menjadi tiga yaitu:

1. Bagi Mahasiswa
 - a. Dapat mengembangkan kreativitas dan sumber ide menjadi suatu desain busana dan dapat mewujudkannya menjadi busana secara nyata.
 - b. Meningkatkan kemampuan, keahlian dan pengetahuan yang dimiliki oleh mahasiswa dengan mewujudkannya dalam sebuah karya nyata.
 - c. Mendorong dan melatih mahasiswa untuk lebih kreatif dalam berkarya dan mensosialisasikan karyanya kepada masyarakat melalui pergelaran busana dengan tema *Movitsme*.
2. Bagi Program Studi
 - a. Memperkenalkan kepada masyarakat adanya Program Studi Teknik Busana, Fakultas Teknik, Universitas Negeri Yogyakarta.

- b. Mensosialisasikan hasil karya cipta mahasiswa Program Studi Teknik Busana, Fakultas Teknik, Universitas Negeri Yogyakarta kepada masyarakat dan industri.
- c. Melahirkan desainer – desainer yang handal sehingga mampu bersaing dengan pasar global.

3. Bagi Masyarakat

- a. Mendapatkan berbagai alternatif pilihan desain busana terutama busana pesta malam.
- b. Mengetahui hasil karya cipta busana mahasiswa Program Studi Teknik Busana, Fakultas Teknik, Universitas Negeri Yogyakarta melalui pergelaran busana dengan tema *Movitsme*.

BAB II

DASAR PENCIPTAAN KARYA

A. Tema Penciptaan

Langkah awal yang harus diambil dalam merancang busana adalah menentukan keseluruhan tema. Tema tersebut akan sangat mempengaruhi bentuk, siluet, warna dari busana yang akan diciptakan. Bahan yang digunakan untuk sebuah tema busana dapat diambil dari berbagai hal dan dari berbagai aspek kehidupan, baik tentang alam, benda mati, benda hidup atau peristiwa-peristiwa penting yang tengah terjadi dengan maksud dan tujuan tertentu. Untuk dapat menciptakan sebuah tema pergelaran, maka perlu dilakukan sebuah pengkajian mengenai *Trend Forcast* yang sedang berlangsung pada saat itu.

Menurut Ensiklopedi Sastra Indonesia (2004:803) tema adalah gagasan, ide pokok, atau pokok persoalan yang menjadi dasar cerita. Menurut Kamus Istilah Pengetahuan Populer (1986:263) tema adalah persoalan atau buah pikiran yang diuraikan dalam suatu karangan, isi dari suatu ciptaan. Tema dapat dijabarkan dalam beberapa topik. Pendapat lain dikemukakan pula oleh Aminudin (1995:91) yaitu tema adalah ide yang mendasari suatu cerita sehingga berperan juga sebagai pangkal tolak pengarang dalam memaparkan karya fiksi yang diciptanya.

Berdasarkan beberapa pendapat diatas dapat disimpulkan, tema yaitu pokok pikiran, dasar pikiran yang digunakan sebagai dasar maupun landasan dalam penciptaan suatu karya.

Fungsi sebuah tema adalah memberi masukan bagi elemen struktural lain, seperti plot, tokoh, dan latar. Fungsi tema yang terpenting dalam karya sastra adalah menjadi elemen penyatu terakhir keseluruhan cerita. Artinya, pengarang menciptakan dan membentuk plot, membawa tokoh menjadi hidup, baik secara sadar atau tidak, tersurat maupun tersirat, pada dasarnya merupakan perilaku yang dituntun oleh tema yang dipilih dan telah mengarahkannya.

Tema yang diterapkan dalam pergelaran busana ini termasuk kedalam tema sosial, dimana para desainer mencetak sebuah karya inovasi busana terbaru yang mengacu tindakan aktualisasi diri untuk menemukan sebuah karakter yang kuat dan terarah sebagai kaum muda Indonesia yang ditunjukkan dalam sebuah fashion show. Karya-karya busana yang ditampilkan merupakan pencerminan karakter kaum milenial yang tercipta melalui racikan yang pas antara perkembangan *trend* dipadukan dengan budaya Indonesia yang ditorehkan dalam busana dengan sentuhan motif nusantara, namun karya busana tersebut merupakan hasil dari inovasi dan kreativitas yang diperoleh berdasarkan perhitungan yang tepat dan pemikiran mendalam salah satunya dengan menciptakan *manipulating fabric* sehingga menampilkan berbagai macam karya busana dengan tekstur, detail yang beraneka ragam.

Pada proyek akhir ini penulis menggunakan *trend stories Neuetroadition* dengan sub tema *Constructivist* yang dimana di definisikan Konstruktivist mengambil gagasan tradisi dan mengubahnya. Seperti menjadi arsitek dari lemari bajumu sendiri, gagasan dari seragam dan tempat kerja umum dibalik. Elemen pokok dari lemari pakaian dikonstruksi ulang seperti blok bangunan industri, memikirkan kembali hal klasik seperti baju. Pembaharuan datang tidak hanya melalui elemen desain yang tidak terduga, tapi dari semangat muda yang tak terelakkan seperti misalnya mengabungkan denim dengan pakaian bergaris. Proporsi yang tidak seimbang dan berlebihan membawa penampilan yang kuat sehingga meningkatkan retasan style klasik menuju hal yang lebih tinggi (Fashion Trend Guidelines 2018).

Seni *constructivism* ditandai oleh bentuk abstrak yang total dan penerimaan terhadap modernisasi sepenuhnya. Kebanyakan bentuknya sangat geometris, biasanya bersifat eksperimental, jarang bersifat emosional. Istilah constructivism pertama digunakan oleh Kazimir Malevich untuk mendeskripsikan karya Alexander Rodchenko di 1917. *Constructivism* adalah perkembangan dari futurism Rusia setelah perang dunia 1. Istilah ini akhirnya dipatenkan oleh pemahat Antoine Pevsner dan Naum Gabo, yang mengembangkan pendekatan industrial dalam karyanya.

B. Trend Guidelines 2018

Trend memiliki peran penting dalam memunculkan ide-ide atau inovasi terbaru dalam menciptakan sebuah karya. Dalam menciptakan sebuah karya busana tidak lepas dari pengaruh trend yang sedang atau akan terjadi. Trend adalah “gaya mutakhir” (KBBI). “ kecenderungan akan suatu gaya busana tertentu lazim disebut dengan trend” (Sri Widarwati,dkk,1996:24). Dalam kehidupan fashion, ditandai dengan perubahan-perubahan yang terjadi dalam kurun waktu tertentu. Perubahan mendasar pada mode merupakan bagian yang penting dan menyatu dengan masyarakat. Oleh karena itu selain apa yang disebut diatas, kehidupan fashion juga dipengaruhi oleh keadaan dan kondisi ekonomi, sosial dan peran.

Berdasarkan beberapa pendapat di atas dapat disimpulkan bahwa *trend* adalah kecenderungan akan suatu gaya busana yang megalami perubahan seiring berjalanya waktu. Perubahan tersebut terjadi setiap setahun sekali, dalam kehidupan *fashion* ditandai dengan perubahan-perubahan yang terjadi dalam kurung waktu tertentu perubahan yang mendasar merupakan bagian penting dan menyatu dengan masyarakat.

Trend yang saya gunakan dalam penciptaan busana ini mengikuti trend fashion 2018/2019 dengan mengambil salah satu *Fashion Trend Forecasting 2018/2019 Guidelines*.

Trend 2018-2019 terbagi menjadi 4 kelompok besar: *Individualist*, *Neuetradition*, *Quest* dan *Sensory*. Secara independen setiap tema menawarkan

style masing-masing, mulai dari *Remix*, *Alter Ego*, *Constructivist*, *Mainland*, *Electric Beats*, *Medina*, *+Chill*, dan *Catalyst*. Penterjemahannya dalam warna, siluet dan detail, dapat menjadi acuan baik dalam penerapan busana casual, cocktail hingga busana muslim, baik untuk wanita maupun pria.

1. *Individualist*

Kombinasi karakter yang tidak umum, dia menghargai seni pada tingkat tinggi dan mempromosikan perubahan sosial melalui penggalangan dana industri dan fungsi sosial. Dia merangkul aktivis politik dan mendorong perubahan dengan menggabungkan kearifan/kebijaksanaan dengan kreativitas. Individualist terinspirasi oleh semua hal yang indah, namun dia mendorong batasan dengan percampuran tidak terduga antara karya seni dan struktur tiga dimensi di galerinya. Pada pencampuran kontemporer ini dia mengembangkan merk dagangnya sendiri melalui gaya yang mewujudkan desain modern yang canggih dan ide yang berasal dari sumber yang luas dan bermacam-macam dengan desain yang modern.

a. *Remix*

Remix mendefinisikan “artclectic” galeri, yang mengabungkan setiap aspek dalam kehidupannya dengan cara yang tidak terduga. Sangat dihormati di dunia seni, dia adalah pemberontak dan memiliki *style peacock* (seorang pesolek dalam hal gaya berbusana) yang mencolok di kerumunan. Dia merangkum detail baru seperti hiasan busana (sulaman, rangkaian payet, dsb) atau metalik untuk sehari-hari, namun tetap terlihat

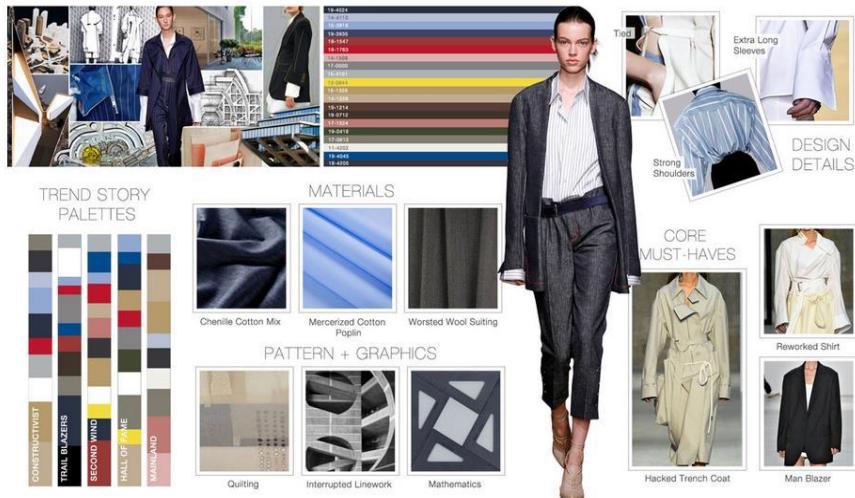
merendah dengan baju daur ulang, jeans yang lebar pada bagian kaki atau slip dress (gaun lurus dengan tali spaghetti dan kerung leher sweetheart).

b. *Alter Ego*

Memiliki banyak minat dan karakter khusus yang tidak umum/berkesan unik yang tergabung pada hiruk pikuk (percampuran tidak senada, terkesan kasar) dari gaya yang tinggi. Penampilannya adalah ketidak cocokan penyedia seni dengan nostalgia tahun 80an, seperti terlihat melalui percampuran metalik dan warna cerah.

2. *Neuetradition*

Adalah pemimpin baru yang berani, perintis dari masyarakat muda yang tidak memiliki rasa takut untuk membangun kembali kotanya. Dia adalah filsuf dan pemikir, mengambil pandangan baru bahwa semua hal haru dipikir dan didesain ulang. Dia medekonstruksi tiang tradisi, mengembangkan/mengevolusi ethnic dan tradisi menjadi sesuatu yang baru dan fungsional, membuat intisari dari suatu keindahan mentah yang canggih. Filosofi neuetradition mempercayai pada kegunaan/pemanfaatan pemakaian ulang (reusing) dan penemuan ulang segala hal mulai dari pengembangan ulang bangunan hingga rekonstruksi ulang jas berteknik jahit halus (tailored suits).



Gambar 1. Pallet Trend Neuetradition

a. *Constructivist*

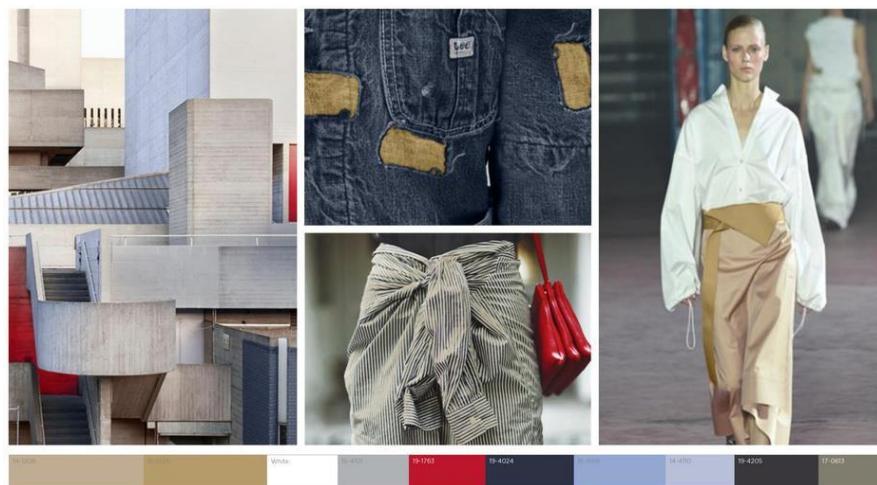
Konstruktivist mengambil gagasan tradisi dan mengubahnya. Seperti menjadi arsieks dari lemari bajumu sendiri, gagasan dari seragam dan tempat kerja umum dibalik. Elemen pokok dari lemari pakaian dikonstruksi ulang seperti blok bangunan industri, memikirkan kembali hal klasik seperti baju. Pembaharuan datang tidak hanya melalui elemen desain yang tidak terduga, tapi dari semangat muda yang tak terelakkan seperti misalnya mengabungkan denim dengan pakaian bergaris. Proporsi yang tidak seimbang dan berlebihan membawa penampilan yang kuat sehingga meningkatkan retasan *style* klasik menuju hal yang lebih tinggi.

Seni constructivism ditandai oleh bentuk abstrak yang total dan penerimaan terhadap modernisasi sepenuhnya. Kebanyakan bentuknya sangat geometris, biasanya bersifat eksperimental, jarang bersifat emosional. Istilah constructivism pertama digunakan oleh Kazimir

Malevich untuk mendeskripsikan karya Alexander Rodchenko di 1917.

Constructivism adalah perkembangan dari futurism Rusia setelah perang dunia 1. Istilah ini akhirnya dipatenkan oleh pemahat Antoine Pevsner dan Naum Gabo, yang mengembangkan pendekatan industrial dalam karyanya.

<http://uwiechan.blogspot.co.id/2008/10/constructivism.html>



Gambar 2. Palet warna dan sub tema Contructivist

b. *Mainland*

Mainland mengisyaratkan kembali ke kehidupan sederhana dengan berbagai cara. Wanita muda ini mungkin hanya wanita petani yang baik hatinya, sedang menjalankan bisnis keluarga, tapi sekarang dia melakukan hal yang dia suka, salah satunya yaitu perusahaan desain furnitur baru yang menggunakan bahan-bahan yang telah lama ditinggal dengan cara-cara baru. Estetika tingginya berevolusi dari elemen yang dibuat dengan tangan seperti quilting (penggabungan dua lebih lapisan

kain untuk menghasilkan bahan yang lebih tebal) dan bahan alami lainnya seperti linen atau chambray. Dia masih menyukai paduan pakaian overall atau kulot, tetapi dia menghaluskan penampilan dengan blus berpita dan rok asimetris. Dia tumbuh dan berkembang di lingkungan masyarakat dimana semangat kesederhanaan pedesaan hidup/populer kembali dalam hirupan udara segar.

3. *Quest*

Sebagai fotografer profesional dan traveler yang bersemangat, wanita Quest gemar menjelajah, mengkhususkan diri untuk mempelajari suku-suku asing. Hidup nomaden, dengan gaya seperti orang gipsi. Dia percaya bahwa hidup adalah petualangan “dimana kamu harus menjalaninya tanpa rasa takut, mengijinkan dirimu untuk bebas dan membiarkan hasrat berkelana memimpinmu”. Rumahnya adalah koleksi dari harta karunnya, cindera mata eklektik, dan kumpulan benda-benda langka. Dengan style tanpa susah payah dan *easy going* (pembawaan yang rileks dan toleran), karakter yang memikat, dia mampu untuk mendapatkan akses ke tempat yang tidak diketahui dan menyingkap permata terpendam.

a. *Electric Beats*

Gadis electric beats membawa tradisinya dengan bangga, menari pada irama ketukan drumnya sendiri. Warna-warna yang cerah, menonjolkan sisi positif dan keberanian dari stylenya. Tren ini hidup

dan terkenal di subkultur Afrika yang mencampurkan budaya tradisional dengan pandangan baru dan muda. Barang utama yang harus disertakan adalah sarung dengan bahan beraneka warna, detail manik dan rumbai, dan padu padan dengan kain-kain Ankara. Motif cetak (*print*) dan motif pola dengan tangan merupakan hal yang penting untuk mengekspresikan gadis yang menghargai akar budayanya dengan tujuan yang ia miliki sendiri.

b. *Medina*

Medina mengingatkan pada foto ikonik dari Talitha Getty di Moroko. Bohemian dihati, ini adalah impian dari warisan eksotis dan kebudayaan yang dimewahkan. Perjalanan dan suku-suku menginspirasi motif ubin (*tile*) dan daun (*paisley*), ketika kerajinan tradisional seperti sulaman atau rumbai juga dijelajahi. Barang seperti jubah atau gaun midi merupakan hal yang sesuai untuk pengekspresian motif cetak (*prints*), sementara fungsi untuk di padang gurun dan pelapisan (*layering*) sangat dipertimbangkan dengan celana kargo dan *sweater* tanpa lengan. Baik berjalan mendaki seperti melalui bukit pasir atau menjelajah melewati pasar-pasar di Timur Tengah, wanita Medina sangat kuat dalam rasa local.

4. *Sensory*

Wanita Sensory mendefinisikan masyarakat kita yang terobsesi pada teknologi, yang menjadi peningkatan paralel pada dunia virtual. Rahasia dari kesuksesannya adalah kemudahan untuk berubah ke kepribadian lain. Dia sepenuhnya merangkul fantasi sains fiksi dan terobsesi dengan teori baru teleportasi. Semua hal mengenai lingkungan sekitarnya memancarkan realitas ekstrim, warna yang bersifat hydra-charged yang mulus (slick) hingga bahan dengan fungsi teknologi (performance tech material) di rumah dan kantornya. Dikelilingi oleh banyak adrenalin dan fantasi, sangat mudah untuk “bermimikri” diantara dunia-dunia, dan itulah poin utamanya.

a. *+Chill*

+Chill adalah sebuah pendekatan yang nyaman ke musim semi dimana menyoroti busana dalam sebagai busana luar. Musim panas membangkitkan jiwa dengan palet nudes baru dikombinasikan dengan warna yang menyala cantik. Jersey katun, terry atau velour sangat cocok untuk kaos-kaos boxy (cenderung persegi, penuh), sweatshirt dan slip dresses. Busana santai dan faktor intim dengan cara melapis (layer) seperti atasan bra , atasan piyama dan jubah. Grafik seperti kilau seperti malfungsi layar (glitch iridescence) atau teori warna akan menambahkan kesan sensual pada penampilan yang memiliki kenyamanan sama seperti di rumah maupun di jalan.

b. *Catalyst*

Catalys didefinisikan sebagai wanita yang kuat dan powerful yang menciptakan acara dengan suasana kota. Dia adalah pengeksplor ekstrim juga seorang yang suka bersiap (prepper), siap untuk sebuah kejutan ekstrim di dunia digital kita yang sedang meningkat. Gaya bertahan hidupnya memiliki tingkat seperti pengalaman bermain video game yang tinggi, dengan warna cerah yang kuat dan grafik-grafik distorsi realita. Bajunya di desain dengan fokus kegunaan, termasuk detail seperti tudung atau pengaman berupa tali yang dapat ditarik (cinched drawstrings) dan pemakaian seperti parka. Terdapat pula ikatan yang kuat dengan hal-hal atletik, seperti sweatshirts dan atasan bra olahraga. Dengan sumber daya yang melimpah, wanita muda Catalys adalah pelindung utama dunia digital dan fisik.

C. Sumber Ide

1. Pengertian Sumber Ide

Sumber ide adalah “rancangan yang tersusun dalam gagasan, cita- cita; perasaan yang benar-benar menyelimuti pikiran” (KBBI,2008:516). “Sumber ide adalah segala sesuatu yang dapat merangsang lahirnya suatu kreasi baru” (Sri Widarwati,1996:58). “Sumber ide adalah sebagai sesuatu atau sumber yang dapat merangsang lahirnya suatu kreasi” (Widjiningsih,1982).

Berdasarkan beberapa pendapat diatas, dapat ditarik kesimpulan bahwa sumber ide adalah segala sesuatu yang dapat dijadikan sumber inspirasi dalam menciptakan suatu kreasi baru atau gagasan yang keluar untuk menciptakan sebuah kreasi desain baru yang kreatif dan inovatif. Dengan demikian yang dimaksud sumber ide adalah gagasan untuk menciptakan sesuatu, yang timbul setelah melihat kenyataan yang ada, baik lingkungan alam hayati, lingkungan alam non hayati, lingkungan alam buatan dan lingkungan sosial. Dengan kata lain sumber ide merupakan bagian yang paling dasar dalam membuat suatu hasil karya.

2. Penggolongan Sumber Ide

Menurut Chodiyah dan Wisri A. Mamdy, (1982: 172) Sumber ide secara garis besar dapat dikelompokkan menjadi tiga, yaitu:

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

Dari kelompok sumber ide tersebut tidak perlu diambil secara keseluruhan, melainkan dapat diambil pada bagian-bagian tertentu yang

dianggap menarik untuk dijadikan sebagai sumber ide dari seorang perancang busana dalam menciptakan model busana yang baru, misalnya kekhususan atau keistimewaan dari sumber ide tersebut. Hal yang dapat dijadikan sumber ide antara lain:

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

Dapat disimpulkan bahwa sumber ide dapat diperoleh dari pakaian daerah, benda-benda alam dan juga peristiwa nasional. Namun dari kelompok sumber ide tersebut, diambil pada bagian-bagian tertentu yang dianggap menarik oleh desainer.

3. Sumber Ide “Gerbang Rumah Adat Bali”

Angkul angkul atau sering juga disebut Pamedal/Kori yang merupakan salah satu bentuk pamesuan (pintu keluar dari pekarangan), pintu masuk utama ke pekarangan rumah adat Bali dengan berbagai ukiran dan ornamen khas bali di bagian atas maupun samping kiri kanan, juga sebagai salah satu wujud arsitektur tradisional Bali yang telah berkembang dengan pesat baik yang terjadi pada fungsi, estetika (bentuk dan langgam) serta struktur. Angkul angkul rumah adat bali selain sebagai kesan pertama saat memasuki rumah

keluarga hindu bali, juga merupakan struktur bangunan bali yang memiliki nilai magis.

Secara umum angkul – angkul rumah tradisional Bali memiliki pintu kwadi dan aling – aling untuk menghindari sirkulasi langsung dan akses langsung menuju tempat tujuan.

Penempatan Angkul angkul atau pintu halaman akan menentukan kehidupan rumah tangga, maka dari itu sastra wajib diikuti seperti yang tersirat dalam astha bumi dan astha kosalakosali, sesuai dengan posisinya masingmasing. Memiliki lebih dari 1 (satu) pintu rumah dan atau angkul angkul sangat tidak direkomendasikan dalam sastra, karena akan berakibat boros, terjadinya perselingkuhan, kehilangan dan sakit sakitan.

Angkul angkul adalah salah satu dari beberapa bentuk pamesuan di Bali, yang merupakan satu unit umah atau pintu pekarangan untuk unit bangunan rumah tinggal tradisional Bali. Bentuk masa bangunan adalah pasangan masif dengan lubang masuk beratap. Atap Angkul angkul (kori/pamedal) bisa merupakan pasangan lanjutan dari bagian badan, dapat pula merupakan konstruksi rangka penutup atap serupa dengan atap bangunan rumah. Dalam bentuknya yang tradisional, lengkap dengan anak tangga, baik anak tangga naik maupun turun.

Angkul angkul yang berawal dengan *apanyujuh* (tangan direntangkan ke atas) dan lebar kori *apajengking* (tangan bercekak pinggang, ± 5080cm) pintu pekarangan rumah yang juga pada awalnya tidak dipersiapkan untuk

dilalui hewan peliharaan (seperti sapi) dan kendaraan pada jaman itu (seperti dokar atau delman). Dalam perkembangannya, dengan adanya sepeda motor keluar masuk kori, tanggatangga dilengkapi dengan lintasan roda atau anak tangga dihilangkan. Dengan adanya lintasan kendaraan, lebar lobang kori disesuaikan dengan apa yang melintasinya. Bahan yang dipergunakan pun mulai beralih dengan menggunakan bata maupun paras.

Dalam variasinya angkul angkul dibangun dengan berbagai kemungkinan untuk keindahan sesuai dengan fungsi dan lingkungannya, untuk kori/pamedal yang tergolong utama di perumahan, kori dipergunakan sebagai pintu formal untuk upacara upacara resmi, sedangkan sebagai pintu sehari-hari dibangun pintu harian disamping pintu utama yang disebut "**betelan**" atau "**peletasan**".

Untuk pekarangan yang luas atau perumahan utama atau madia juga dibangun kori untuk pintu betelan ke arah samping atau belakang. Letak kori pada bagian tertentu disisi pekarangan menghadap ke jalan depan rumah. Sedangkan pada tempat tempat yang diagungkan seperti Pura, kori umumnya bergandengan dengan tembok penyengker dengan 4 paduraksa pada keempat sudutnya. Dengan lubang angkul angkul yang relatif sempit maka sebagai wujud fisiknya, bangunan ini memiliki makna simbolik sebagai berikut :

1. Makna tata krama, dengan lebar pintu hanya apajengking ($\pm 5080\text{cm}$) memperlihatkan suatu usaha untuk menutupi sesuatu yang ada di dalam. Andaikata terlihat, maka diusahakan seminimal mungkin. Disini manusia

diajak hidup dengan tata krama agar tidak secara vulgar memperlihatkan miliknya yang dapat menimbulkan nafsu orang lain untuk ingin memilikinya.

2. Makna keamanan, terkadang angkulangkul juga dilengkapi dengan kehadiran apit lawang di posisi depannya (berjumlah sepasang di sisi kanan dan kiri angkul angkul), merupakan simbol penjaga pintu bersenjata yang bertugas menjaga, mengawasi dan yang mengijinkan tamu masuk menemui penghuni. Biasanya apit lawang pada angkul-angkul ini berupa patung Duarapala (duara berarti pintu, pala berarti pundak) dalam wujud kala (raksasa) yang sedang membawa gada dalam kondisi siap siaga.
3. Makna magic, penempatan berdasarkan asta kosala kosali dan asta bumi dimana memiliki perhitungan yang berbedabeda sesuai dengan arah mata angin, dan memiliki nilai magic yang dipercaya dapat membawa dampak sesuai dengan yang diharapkan penghuninya. Angkul angkul juga merupakan simbol mulut, dimana saat terbuka korinya merupakan simbol mulut terbuka dan saat kori tertutup merupakan simbolis mulut tertutup, secara niskala diartikan sebagai benteng yang tertutup rapat sehingga segala sesuatu gaib tidak bisa memasuki rumah tersebut.

Angkul angkul sangat besar dipengaruhi oleh status sosial penghuninya selain kondisi perekonomiannya. Dari hal tersebut akan melahirkan beragam bentuk angkulangkul. Eksplorasi desain angkul-

angkul salah satunya dapat dilakukan dengan tipologi. Berdasarkan dimensinya, angkulangkul ini dapat dibedakan atas tipologi dimensi vertikal dan tipologi dimensi horisontal.

Angkul angkul mempunyai gabag gabagan atau pintu dengan lebar lubang atau dimensi horisontal kurang lebih selebar orang mapejengking atau bertolak pinggang. Mapejengking itu sendiri ada dua jenis yaitu mapejengking dengan kepalan tangan diletakkan di pinggang atau kepalan tangan bertemu di depan perut. Selain itu dimensi lebar juga dapat diperoleh dari tiga tapak ditambah satu tapak ngandang. Lebar lubang pintu yang ± 80cm ini mengajak orang agar melangkah hati hati, tertib dan penuh hormat.



(Sumber:<http://www.balisemara.com/2017/11/angkul-angkul-balinese-house-entrance.html>)

Gambar 3. Arsitektur Gerbang Rumah Bali

Kini dalam perkembangannya di kota kota, bentuk yang seperti ini ada beberapa yang masih ingin mempertahankan eksistensinya, yang dimaksudkan untuk menunjukkan identitas arsitektur tradisional Bali. Namun seringkali, kecocokan dengan bangunan yang ada di belakangnya tidak diperhatikan, sehingga sering menimbulkan suatu pemandangan yang saling bertolak belakang dengan adanya angkul angkul sebagai wakil bentuk arsitektur tradisional Bali dengan bangunan serba modern yang ada di belakang angkul angkul. Dalam hal ini sepertinya terlihat munculnya gejala post modern dimana masyarakat modern yang memiliki berbagai desain berdasarkan fungsi, namun masih belum bisa lepas dari nilai nilai kosmologis yang dipercayai sebelumnya. Bangunan tempat tinggal yang didesain berdasarkan pemenuhan kebutuhan fungsi melahirkan bentuk bangunan yang begitu modernnya, digabungkan dengan bentuk angkulangkul yang didesain dengan menerapkan nilainilai kosmologis yang dipercayai sebelumnya. Dengan alasan jaminan keamanan maka angkulangkul ini pun lalu dilengkapi dengan kehadiran daun pintu sehingga bisa menyembunyikan dan mengamankan segala sesuatu yang terdapat di belakang angkulangkul tersebut.

Adanya usaha untuk mempertahankan bentuk awal angkul angkul ini merupakan upaya untuk mempertahankan identitas arsitektur tradisional Bali yang dimiliki. Dalam perkembangannya pula kemudian lahirlah keberadaan 2 entrance untuk satu pekarangan rumah.

1. Entrance pertama adalah angkulangkul itu sendiri yang hanya bisa dimasuki oleh satu orang saja,
2. Entrance kedua adalah pagar garasi atau Peletasan (batelan) yang selain sangat bisa dimasuki manusia tapi juga bisa dimasuki kendaraan bermotor berupa mobil dan sepeda motor.

Sehingga timbul kesan bahwa kehadiran angkulangkul tersebut hanya sebagai unsur estetis saja. Fungsi angkul angkul sebagai pamesuan sebagian besar sudah diambil alih oleh pagar garasi yang sebetulnya merupakan ruang untuk lewat dan menyimpan kendaraan. Dalam hal ini terjadi pergeseran nilai, dimana pintu masuk bagi kendaraan lebih utama daripada pintu masuk bagi manusia. Ini tidak terlepas dari perletakan angkulangkul dan pagar garasi yang sejajar (sehingga tidak membentuk ruang pengikat) maupun dalam posisi menyiku (membentuk sudut 90°).

Hampir sama dengan permasalahan sebelumnya bahwa hal ini merupakan usaha untuk mempertahankan nilainilai kosmologis tradisional yang dilakukan oleh masyarakat modern. Kehadiran angkul angkul dalam bentuk dasar awal dengan berbagai perhitungan kosmologis merupakan bukti nyata dari usaha tersebut, walaupun kehadirannya juga disertai dengan adanya pagar garasi sebagai entrance yang berfungsi sebagai tempat keluar masuknya kendaraan yang dimiliki

penghuninya. Jadi dalam bentuk ini, angkulangkul hanya berfungsi sebagai entrance pada saat upacara atau terkadang untuk tamu.

Selain itu terdapat juga angkulangkul lengkap dengan tembok panyengkernya (berbentuk seperti tembok pagar pekarangan rumah) yang terletak di tengah halaman rumah. Sehingga pagar garasi menjadi pamesuan utama sedangkan angkulangkul hanyalah sebagai ruang masuk bagi tamu saja setelah mereka meninggalkan kendaraannya di halaman rumah dan berjalan kaki menuju bangunan utama. Posisi angkulangkul di tengah halaman ini menciptakan pembagian halaman rumah menjadi dua bagian yaitu bagian pertama merupakan halaman yang menuju garasi kendaraan yang diawali dengan pagar garasi dan bagian kedua merupakan halaman rumah yang diawali dengan angkulangkul itu sendiri.

Lalu pada beberapa tahun sebelumnya, kehadiran tangga pada angkulangkul ini selain membiasakan penghuninya untuk selalu melangkah hati hati, seringkali juga dipergunakan sebagai tempat duduk duduk untuk berbincang atau berteduh karena dahulu orangorang masih terbiasa berjalan kaki bila ingin menjangkau ke suatu tempat dan hal ini disebabkan karena juga tingkat perekonomian masyarakat pada jaman dahulu yang masih rendah sehingga saat itu mereka belum memiliki kendaraan bermotor. Namun kini masyarakat lebih senang menggunakan

kendaraan untuk mencapai tempat-tempat yang sebetulnya masih layak dicapai hanya dengan berjalan kaki, selain juga ditunjang dengan keadaan ekonomi masyarakat yang jauh lebih baik daripada pada jaman dahulu. Perkembangan bentuk angkulangkul terjadi pada bagian kaki dengan adanya ramp kecil. Hal ini dikarenakan adanya perkembangan ekonomi masyarakat sehingga saat itu mereka pun sudah memiliki kendaraan terutama sepeda motor. Namun lubang pada bagian badan masih menggunakan dimensi yang sebelumnya, yang hanya bisa dilewati oleh satu orang. Posisi ramp ini pada awalnya ada ditengah-tengah dengan beberapa anak tangga mengapitnya. Dalam perkembangannya kemudian beberapa anak tangga tersebut mulai dihilangkan dan muncullah bentuk dengan ramp keseluruhan, tanpa anak tangga satu pun. Dan sebagai pengganti tempat duduk duduk para penghuninya, muncullah buk kecil (sebagai tempat duduk duduk) di sisi kanan dan kiri ramp.

Kehadiran ramp selebar lubang angkulangkul yang hanya bisa dimasuki oleh satu orang itulah yang kemudian menjadi cikal bakal perkembangan bentuk angkul angkul dewasa ini. Perkembangan ekonomi masyarakat terutama masyarakat perkotaan yang sangat pesat, juga salah satunya sebagai penyebab perubahan bentuk angkulangkul dewasa ini terutama dalam hal dimensi lubangnya. Banyak masyarakat yang telah

memiliki kendaraan bermotor berupa mobil sehingga lubang angkul-angkul kini pun memiliki dimensi tinggi dan lebar yang disesuaikan dengan dimensi mobil yang mereka miliki (bahkan melebihi tinggi mobil jip sekalipun). Sehingga angkul angkul yang terbentuk pun berfungsi sebagai entrance bagi penghuninya dan kendaraannya. Maka nilai angkul angkul yang berfungsi sebagai pamesuan manusia pun mulai bergeser.

Bahkan kini bisa dijumpai angkul angkul dengan lubang ekstra lebar dan ekstra tinggi agar bisa dimasuki truk dan bis. Bentuk yang seperti ini bisa dilihat pada workshop kerajinan dan juga art shop, sehingga bentuk dengan lubang yang sangat besar ini dapat memudahkan truk truk yang hendak membawa barangbarang produksi maupun bisbis pariwisata yang membawa para pengunjung ke workshop maupun ke artshop tersebut. Angkul angkul yang dapat dilewati truk dan bis tersebut mengalami kurang lebih empat kali pelebaran dan dua kali peninggian. Sehingga perbandingan lebar dan tinggi angkul angkul tersebut tidak memenuhi konsep angkul angkul sebagai salah satu bentuk pamesuan dan menjadi bersifat out of scale (tidak proporsional lagi). Oleh karena bukan hanya sekedar berfungsi sebagai entrance, angkulangkul tersebut juga berfungsi sebagai daya tarik para wisatawan. Sehingga hal ini kemudian diwujudkan dengan penggunaan ornamen hias secara berlebihan atau kembali dengan menggunakan bahan bahan tradisional seperti ijuk.

Seperti telah disebutkan di atas, selain dipertahankan sebagai identitas di beberapa rumah tinggal, seringkali hal yang sama juga dilakukan oleh usaha komersial seperti art shop dan usaha lainnya. Kehadiran angkul-angkul tersebut bukan hanya sebagai entrance tetapi juga sebagai unsur estetis. Sehingga keberadaan angkulangkul ini terkadang dianggap sebagai suatu kehadiran yang berlebihan (yang tidak seharusnya ada) dan seringkali dalam bentuk yang sementara (bukan merupakan bentuk permanen).

4. Pengembangan Sumber Ide

Dalam menerapkan sumber ide pada desain agar bentuk ide dapat terlihat tanpa mengurangi keindahan desain perlu mengalami perubahan bentuk. Perubahan bentuk tersebut menurut Dharsono Sony Kartika (2004: 6) antara lain sebagai berikut:

- a) *Stilisasi*

Stilisasi merupakan cara penggambaran untuk mencapai bentuk keindahan dengan cara menggayaikan obyek atau benda yang digambar,

yaitu dengan cara menggayaikan setiap kontur pada obyek atau benda tersebut.

b) *Distorsi*

Distorsi adalah penggambaran bentuk yang menekankan pada pencapaian karakter, dengan cara mengangkat wujud-wujud tertentu pada benda atau obyek yang digambar.

c) *Transformasi*

Tranformasi adalah penggambaran bentuk yang menekankan pada pencapaian karakter, dengan cara memindahkan (*trans* = pindah) wujud atau figur dari obyek lain ke obyek yang digambar". Sehingga dapat dijelaskan bahwa transformasi merupakan perubahan bentuk tanpa meninggalkan ciri khasnya sehingga karakter asli masih dapat dikendalikan.

d) *Deformasi*

Deformasi merupakan penggambaran bentuk yang menekankan pada interpretasi karakter, dengan cara mengubah bentuk obyek dengan cara menggambarkan obyek tersebut dengan hanya sebagian yang dianggap mewakili, atau pengambilan unsur tertentu yang mewakili karakter hasil interpretasi yang sifatnya sangat hakiki" .

Berdasarkan penjelasan di atas dapat disimpulkan bahwa, sumber ide dapat dikembangkan kedalam empat teori, yaitu diantaranya teori *stilisasi, distorsi, transformasi dan deformasi*. Dimana masing-masing

dari pengembangan sumber ide tersebut memiliki ciri yang berbeda seperti yang telah dijelaskan diatas Pada pembuatan busana pesta malam ini perancang menggunakan konsep pengembangan ide secara *deformasi* yang merupakan penggambaran bentuk yang menekankan pada interpretasi karakter, dengan cara mengubah bentuk obyek dengan cara menggambarkan obyek tersebut dengan sebagian yang dianggap mewakili atau pengambilan unsur tertentu yang mewakili karakter hasil interpretasi yang sifatnya sangat hakiki. Atau mengembangkan sumber ide dengan cara mengubah menggunakan prinsip pengurangan atau menyederhanaan bentuk, detail, dan hiasannya sehingga menjadi lebih simple.

D. Desain Busana

1) Pengertian Desain Busana

Desain adalah suatu rancangan atau gambaran suatu objek atau benda. Dibuat berdasarkan susunan dari garis, bentuk, warna, dan tekstur (Sri Widarwati, 1993:2). Desain merupakan bentuk rumusan dari suatu proses pemikiran, pertimbangan,dan perhitungan dari desainer yang dituangkan dalam wujud gambar (Ernawati dkk, 2008:196).

Pada dasarnya, desain merupakan perencanaan dalam sebuah objek, system, komponen, atau struktur. Desain dikenakan pada bentuk sebuah rencana, dapat berupa gambar, model, maupun deskripsi. Jadi, dapat

dikatakan, desain merupakan sebuah konsep tentang sesuatu. Dari kata design munculah kata desain yang berarti mencipta, memikir atau merancang. Dilihat dari garis, bentuk, ukuran, warna, tekstur dan value dari suatu benda yang akan dibuat berdasarkan prinsip-prinsip desain. Sedangkan dilihat dari kata kerja, desain dapat diartikan sebagai proses perencanaan bentuk dengan tujuan supaya benda yang dirancang mempunyai fungsi atau berguna serta mempunyai nilai keindahan.

<http://ewse.blogspot.com/2015/11/pengertian-desain-busana.html>

Dari beberapa pengertian disain diatas dapat disimpulkan bahwa disain merupakan gambaran yang disusun dari proses pemikiran, pertimbangan dan perhitungan yang diwujudkan kedalam gambar yang terdiri dari susunan garis, bentuk, warna, dan tekstur.

2) Penggolongan desain

Dalam bidang busana, desain dapat dikategorikan menjadi dua jenis desain, yaitu: Desain Struktur (*Structural Design*) dan desain hiasan (*Decorative Design*) Menurut (Afif Ghurub Bestari, 2011:5)

a. Desain struktur (*Structural Design*)

Pada busana kerap kali disebut sebagai pembentuk siluet busana (*fashion silhouette*) siluet adalah garis luar bentuk suatu busana karena potongan atau pola serta adanya detail, seperti lipit, kerut, kelim, dan kupnat. Berdasarkan bentuk akhir garis luar yang dipergunakan, siluet

dapat dibedakan atas beberapa jenis yang diistilahkan dalam huruf seperti siluet A, Y, I, X, T dan L. Menurut (Arifah A. Riyanto, 2003: 71), “desain struktur adalah suatu susunan garis, bentuk yang dapat dipadukan menjadi suatu rancangan atau model busana yang dapat berbentuk siluet”. Sangkan menurut (Sri Widarwati, 1993:2) desain struktur ialah desain berdasarkan bentuk, ukuran, warna dan tekstur dari suatu benda. Berdasarkan pendapat di atas, dapat disimpulkan desain struktur adalah suatu susunan yang berdasarkan garis, bentuk, ukuran, warna, dan tekstur dari suatu benda yang dapat dipadukan menjadi suatu rancangan atau model busana yang dapat berbentuk siluet.

b. Desain Hiasan (*Decorative design*)

Pada busana mempunyai tujuan untuk menambah keindahan desain struktur atau siluet. Menurut (Afif Ghurub Bestari, 2011:11) desain hiasan adalah suatu desain yang dibuat untuk memperindah desain strukturnya baik sebagai hiasan yang mempunyai fungsi ganda. (Arifah A. Riyanto 2003) desain hiasan adalah desain untuk memperindah desain strukturnya. menurut (Sri Widarwati, 1993:2) Berdasarkan pendapat diatas dapat disimpulkan, desain hiasan adalah suatu desain yang diciptakan atas tujuan guna memperindah desain struktur atau siluetnya.

3) Unsur dan Prinsip Desain

a. Unsur-Unsur Desain

Menurut Sri Widarwati (2000: 7) unsur-unsur busana adalah segala sesuatu yang dipergunakan untuk menyusun suatu rancangan. Codjijah, Wisri A. Mamdy (1982) berpendapat bahwa unsur desain adalah segala sesuatu yang digunakan untuk membuat karya seni rupa yang mempunyai suatu wujud (rupa). Sedangkan menurut Prapti Karomah dan Sicilia Sawitri (1986: 35) unsur-unsur desain adalah segala sesuatu yang disusun untuk mendapatkan desain. Dan menurut Ernawati (2008 : 202) Unsur desain merupakan unsur-unsur yang digunakan untuk mewujudkan desain sehingga orang lain dapat membaca desain tersebut.

Berdasarkan uraian diatas bisa disimpulkan bahwa unsur adalah segala sesuatu yang digunakan untuk membuat suatu rancangan karya seni/ desain sehingga dapat dibaca atau dimengerti oleh orang lain dalam hal ini adalah rancangan busana.

Berikut merupakan unsur – unsur desain :

1) Garis

Garis merupakan unsur yang paling tua yang digunakan manusia dalam mengungkapkan perasaan atau emosi (Sri Widarwati, 1993:7). Sedangkan menurut Prapti Karomah dan Sicilia Sawitri (1986: 350) garis adalah himpunan atau kumpulan titik-titik yang yang ditarik dari titik satu ketitik lain, sesuai dengan arah dan

tujuannya. Kemudian menurut Sadjiman Ebdi Sanyoto (2005: 7), garis dapat menutupi kekurangan yang terdapat pada bentuk badan manusia dan berfungsi untuk (a) membatasi bentuk; (b) menentukan model; (c) menentukan siluet; (d) menentukan arah. Yang dimaksud dengan unsur garis ialah hasilgoresan dengan benda keras di atas permukaan benda alam (tanah, pasir, daun, batang, pohon dan sebagainya) dan benda-benda buatan (kertas, dinding, papan dan sebagainya) (Ernawati, 2008 : 202).

Berdasarkan beberapa pendapat diatas dapat ditarik kesimpulan yaitu garis merupakan kumpulan dari titik-titik yang digabungkan sesuai dengan arah dan digoreskan di atas permukaan benda alam maupun buatan untuk mengungkapkan perasaan dan emosi seseorang. Menurut Widjiningsih (1982) Pada dasarnya garis ada dua macam yaitu garis lurus dan garis lengkung. Garis lurus berkesan ketegangan, kepastian,kekakuan dan ketegasan. Garis lengkung berkesan luwes, indah, feminin, dan lembut. Salah satu contoh penerapan garis pada disain busana adalah garis *empire* yang terletak dibawah payudara wanita. Dari garis – garis yang dibuat selalu memberikan kesan tersendiri atau yang sering disebut dengan sifat / watak garis. Adapun sifat – sifat garis menurut Ernawati (2008:202) adalah sebagai berikut :

- a) Sifat garis lurus

Garis lurus mempunyai sifat kaku dan memberi kesan kokoh, sungguh-sungguh dan keras, namun dengan adanya arah sifat garis dapat berubah seperti :

1. Garis lurus tegak memberikan kesan keluhuran.
2. Garis lurus mendatar memberikan kesan tenang.
3. Garis lurus miring/diagonal merupakan kombinasi dari sifat.
4. Garis vertikal dan horizontal yang mempunyai sifat lebih hidup (dinamis).

b) Sifat garis lengkung

Garis lengkung memberi kesan luwes, kadang-kadang bersifat riang dan gembira.

Dalam bidang busana garis mempunyai fungsi :

1. Membatasi bentuk struktur atau siluet.
2. Membagi bentuk struktur ke dalam bagian-bagian pakaian untuk menentukan model pakaian.
3. Memberikan arah dan pergerakan model untuk menutupi kekurangan bentuk tubuh, seperti garis princes, garis empire dan lain-lain.

Penggunaan unsur garis yang tepat pada sebuah pembuatan busana tentu akan menghasilkan karya yang banyak diminati oleh masyarakat. Dalam busana pesta malam ini unsur garis di aplikasikan pada garis princes untuk bustie.

2) Arah

Setiap unsur garis mempunyai arah, dimana arah tersebut terdiri dari empat macam, yaitu: Arah mendatar, arah tegak, arah miring ke kanan, arah miring ke kiri (Widjiningsih, 1982). Sedangkan menurut Arifah A. Riyanto (2003) arah dan garis mempunyai keterkaitan, arah dapat mengubah kesan dari sebuah garis. Kemudian menurut Chodiyah dan Wisri A. Mamdy (1982:8). Masing-masing arah memberikan pengaruh yang berbeda terhadap si pengamat.

Pada setiap benda yang ada disekitar kita dapat diamati adanya arah tertentu, misalnya mendatar, tegak lurus, miring dan sebagainya. Hal ini sering dimanfaatkan dalam merancang busana dengan tujuan tertentu. Misalnya arah biasanya digunakan untuk mensiasati kekurangan dari seseorang dalam mengenakan busana. Pada bentuk tubuh gemuk sebaiknya dihindari pemakaian dengan arah mendatar karena akan memberi kesan melebarkan, tetapi sebaiknya menggunakan unsur dengan arah vertikal misalnya garis prinses. Begitu pula sebaliknya untuk bentuk tubuh yang kurus dianjurkan memakai unsur arah mendatar.

Berdasarkan penjelasan diatas dapat disimpulkan bahwa, arah adalah sesuatu yang digunakan untuk mengubah sifat dari garis yang berupa arah mendatar, horizontal serta diagonal dan biasanya

dimanfaatkan untuk memberikan kesan tertentu pada busana yang diciptakan. Pada busana pesta malam untuk remaja ini unsur arah yang digunakan adalah unsur arah horisontal.

3) Bentuk

Bentuk adalah suatu bidang yang tejadi apabila kita menarik satu garis dan menghubungi sendiri permulaanya (Widjiningsih 1982: 4). Unsur bentuk ada dua macam yaitu bentuk dua dimensi dan tiga dimensi. Bentuk dua dimensi adalah bentuk bidang datar yang dibatasi oleh garis. Sedangkan bentuk tiga dimensi adalah ruang yang bervolume yang dibatasi oleh permukaan (Sri Widarwati, 1993). Bentuk adalah wujud yang ditampilkan (Kamus Bahasa Indonesia, 2001:13). Bentuk adalah hasil hubungan dari beberapa garis yang mempunyai area atau bidang dua dimensi (*shape*), apabila bidang tersebut disusun dalam suatu ruang maka terjadilah bentuk tiga dimensi atau (*form*) (Ernawati, 2008 : 203).

Berdasarkan jenisnya bentuk terdiri atas bentuk naturalis atau bentuk organik, bentuk geometris, bentuk dekoratif dan bentuk abstrak. Bentuk naturalis adalah bentuk yang berasal dari bentuk - bentuk alam seperti tumbuh-tumbuhan, hewan, dan bentuk-bentuk alam lainnya. Bentuk geometris adalah bentuk yang dapat diukur dengan alat pegukur (penggaris, meteran) dan mempunyai bentuk yang teratur. Sedangkan bentuk dekoratif merupakan bentuk yang

sudah dirubah dari bentuk asli melalui proses stilasi atau stilir yang masih ada ciri khas bentuk aslinya. Bentuk-bentuk ini dapat berupa ragam hias pada sulaman atau hiasan lainnya yang mana bentuknya sudah tidak seperti bentuk sebenarnya. Bentuk ini lebih banyak dipakai untuk menghias bidang atau benda tertentu. Bentuk abstrak merupakan bentuk yang tidak terikat pada bentuk apapun tetapi tetap mempertimbangkan prinsip-prinsip desain (Ernawati, 2008 : 203).

Menurut beberapa pendapat yang diuraikan di atas bentuk adalah bidang yang dibatasi sebuah permukaan dan garis yang berbentuk geometris dan bebas (naturalis, abstrak, atau dekoratif). Apabila diterapkan dalam pembuatan busana, bentuk – bentuk tersebut dapat berupa bentuk kerah, bentuk lengan, bentuk saku, bentuk hiasan, dan lain - lain.

4) Tekstur

Tekstur adalah sifat permukaan dari suatu benda yang dapat dilihat dan dirasakan (Sri Widarwati,1993: 14). Tekstur adalah sifat permukaan dari suatu garis, bidang maupun bentuk (Widjiningsih, 1982: 5). Tekstur mempunyai pengaruh yang besar terhadap bentuk badan pemakainya karena tekstur merupakan sifat permukaan bahan (Sadjiman Ebdi Sanyoto, 2005:15). Tekstur merupakan

keadaan permukaan suatu benda atau kesan yang timbul dari apa yang terlihat pada permukaan benda (Ernawati, 2008 : 204).

Berdasarkan pendapat - pendapat di atas tekstur adalah permukaan suatu benda yang berupa permukaan dari sebuah garis, bidang maupun bentuk yang dapat dilihat dan dirasakan. Pembuatan busana pesta memilih bahan tidak terlalu dibatasi sesuai dengan selera pemakainya. Pemilihan tekstur bahan yang tepat tentunya juga dapat mempengaruhi penampilan seseorang. Misalnya saja yang berkilau dan bahan yang trasparan akan memberi kesan menggemukkan, sehingga bahan yang berkilau atau trasparan sebaiknya disarankan untuk seseorang yang mempunyai tubuh kurus.

5) Ukuran

Ukuran adalah sesuatu yang diterapkan dalam garis dan bentuk yang dapat mempengaruhi hasil suatu desain (Arifah A. Riyanto, 2003). Setiap garis dan bentuk mempunyai ukuran yang berbeda-beda, dengan adanya ukuran panjang pendek garis dan besar kecil benda menjadi berbeda (Sri Widarwati, 1993 : 10).

Ukuran merupakan salah satu unsur yang mempengaruhi desain pakaian ataupun benda lainnya (Ernawati, 2008 : 204).

Berdasarkan uraian di atas, ukuran adalah segala sesuatu yang digunakan untuk membedakan panjang pendek besar kecil suatu

benda dan dapat mengatur keseimbangan sebuah benda serta mempengaruhi suatu desain busana.

Unsur-unsur yang dipergunakan dalam suatu desain busana diatur ukurannya dengan baik agar desain tersebut memperlihatkan keseimbangan. Menurut Sri Widarwati (1993 : 10), ada 5 ukuran panjang rok antara lain :

- a) Mini : Rok yang panjangnya 10 – 15 cm di atas lutut.
- b) Kini : rok yang panjangnya sampai lutut.
- c) Midi : rok yang panjangnya 10 – 15 cm di bawah lutut.
- d) Maxi : rok yang panjangnya sampai pergelangan kaki.
- e) Longdress :gaun yang panjangnya sampai lantai / tumit.

Pada busana pesta malam untuk remaja ini ukuran yang digunakan adalah longdress karena gaun yang dibuat panjangnya sampai lantai.

6) *Value* (nada gelap terang)

Nilai gelap terang adalah suatu sifat warna yang menunjukkan apakah warna mengandung hitam atau putih (Sri Widarwati, 1993: 10). Nilai gelap terang menyangkut bermacam-macam tingkatan atau jumlah gelap terang yang terdapat pada suatu desain (Widjiningsih, 1982: 5). Nilai gelap terang berhubungan dengan warna yaitu dari warna gelap sampai warna yang paling terang dan untuk sifat terang digunakan warna putih (Arifah A, Riyanto, 2003:

47). Sebuah benda dapat terlihat disebabkan adanya cahaya, baik cahaya alam maupun cahaya buatan. Jika diamati pada suatu benda terlihat bahwa tidak semua bagianbagian permukaan benda terkena oleh cahaya secara merata, ada bagian yang terang dan ada bagian yang gelap. Hal ini menimbulkan adanya nada gelap terang pada permukaan benda yang sering disebut dengan istilah *value* atau nada gelap terang.

Berdasarkan pendapat di atas dapat disimpulkan bahwa nilai gelap terang adalah suatu sifat warna yang menunjukkan tingkatan warna dari warna tergelap (mengandung hitam) sampai terang (mengandung putih). Penerapan nilai gelap terang dalam sebuah busana terletak pada pemilihan warna bahan.

7) Warna

Warna merupakan unsur desain yang paling menonjol dan dapat mengungkapkan suasana perasaan atau watak benda yang dirancang (Ernawati, 2008 : 205).

Menurut Sri Ardiati Kamil (1986: 77) warna adalah sebuah elemen desain yang sangat penting untuk pakaian. Warna dapat menunjukkan sifat dan watak yang berbeda-beda dan mempunyai variasi yang sangat banyak. Misalnya warna panas, warna dingin, warna lembut, warna ringan, warna sedih, warna gembira dan sebagainya maka ini disebut juga dengan watak warna.

- a. Menurut Erawati dkk (2008) teori warna dapat dikelompokkan menjadi:
1. Warna primer, warna ini disebut juga dengan warna dasar atau pokok, karena warna ini tidak dapat diperoleh dengan pencampuran hue lain. Warna primer ini terdiri dari merah, kuning dan biru.
 2. Warna Sekunder, warna ini merupakan hasil pencampuran dari dua warna primer, warna sekunder terdiri terdiri dari orange, hijau dan ungu.
 3. Warna intermediet, warna ini dapat diperoleh dengan dua cara yaitu dengan mencampurkan warna primer dengan warna sekunder yang berdekatan dalam lingkaran warna atau dengan cara mencampurkan dua warna primer dengan perbandingan 1 : 2. Ada enam macam warna intermediet yaitu : kuning, hijau, biru, hijau, biru ungu, merah ungu, merah orange, kuning orange.
 4. Warna tertier. Warna tertier adalah warna yang terjadi apabila dua warna sekunder dicampur. Warna tertier ada tiga yaitu tertier biru, tertier merah dan tertier kuning.
 5. Warna kquarter. Warna kquarter adalah warna yang dihasilkan oleh pencampuran dua warna tertier. Warna

kquarter ada tiga yaitu kquarter hijau, kquarter orange dan kquarter ungu.

- b. Menurut Ernawati dkk (2008) warna menurut sifatnya dapat dibagi atas 3 bagian yaitu :
 1. Sifat panas dan dingin yang termasuk dalam warna panas ini yaitu warna yang mengandung unsur merah, kuning dan jingga. Warna panas ini memberkesan berarti, agresif, menyerang, membangkitkan, gembira, semangat dan menonjol. Sedangkan warna yang mengandung unsur hijau, biru, ungu disebut warna dingin. Warna dingin lebih bersifat tenang, pasif, tenggelam, melankolis serta kurang menarik perhatian.
 2. Sifat terang dan gelap suatu warna disebut dengan value warna. *Value* warna ini terdiri atas beberapa tingkat. Untuk mendapatkan *value* ke arah yang lebih tua dari warna aslinya disebut dengan *shade*, dilakukan dengan penambahan warna hitam. Sedangkan untuk warna yang lebih muda disebut dengan *tint*, dilakukan dengan penambahan warna putih.
 3. Sifat terang dan kusam. Sifat terang dan kusam suatu warna dipengaruhi oleh kekuatan warna atau intensitasnya. Warna-warna yang mempunyai intensitas

kuat akan kelihatan lebih terang sedangkan warna yang mempunyai intensitas lemah akan terlihat kusam.

c. Kombinasi Warna

Untuk menambah suatu desain menjadi lebih indah, maka penggunaan warna tidak hanya satu macam saja namun dapat dikombinasikan menjadi beberapa warna. Menurut Ernawati (2008) kombinasi warna dapat dibagi menjadi enam yaitu :

1. Kombinasi monokromatis atau kombinasi satu warna yaitu kombinasi satu warna dengan value yang berbeda. Misalnya merah muda dengan merah, hijau muda dengan hijau tua, dan lain – lain.
2. Kombinasi analogus yaitu kombinasi warna yang berdekatan letaknya dalam lingkaran warna. Seperti merah dengan merah keorenan, hijau dengan biru kehijauan, dan lain – lain.
3. Kombinasi warna komplementer yaitu kombinasi warna yang bertentangan letaknya dalam lingkaran warna, seperti merah dengan hijau, biru dengan orange dan kuning dengan ungu.
4. Kombinasi warna split komplementer yaitu kombinasi warna yang terletak pada semua titik yang membentuk huruf Y pada lingkaran warna. Misalnya kuning dengan

merah keunguan dan biru keunguan, Biru dengan merah keorenan dan kuning keorenan, dan lain-lain.

5. Kombinasi warna double komplementer yaitu kombinasi sepasang warna yang berdampingan dengan sepasang komplementernya. Misalnya kuning orange dan biru ungu.
6. Kombinasi warna segitiga yaitu kombinasi warna yang membentuk segitiga dalam lingkaran warna. Misalnya merah, kuning dan biru, orange. Hijau dan ungu. Kombinasi warna *monokromatis* dan kombinasi warna *analogus* di atas disebut kombinasi warna harmonis, sedangkan kombinasi warna komplementer, *split komplementer*, *double komplementer* dan segitiga disebut juga kombinasi warna kontras.

b. Prinsip Desain

Prinsip-prinsip desain adalah suatu cara untuk menyusun unsur-unsur sehingga tercapai perpaduan yang memberi efek tertentu (Sri Widarwati, 2000 : 15). Prinsip desain adalah suatu cara penggunaan dan pengombinasian unsur-unsur desain menurut prosedur-prosedur tertentu (Widjiningsih, 1982 : 9). Cara menggunakan dan mengombinasikan unsur-unsur dasar menurut

produser atau penyusunan unsur-unsur sehingga tercapai perpaduan yang memberi dampak tertentu (Sadjiman Ebdi Sanyoto). Menurut uraian di atas maka dapat ditarik kesimpulan bahwa prinsip desain merupakan sebuah cara untuk mengkombinasikan unsur desain sesuai prosedur tertentu sehingga memberi perpaduan efek/dampak tertentu. Ada 6 prinsip desain yaitu :

1) Harmoni (keselarasan)

Keselarasan adalah kesatuan diantara macam-maca/m unsur walaupun berbeda tetapi membuat tiap-tiap bagian itu tetap kelihatan bersatu (Sri Widarwati, 1993 : 15). Sedangkan menurut Widjiningsih (1982 : 10) keselarasan adalah suatu prinsip dalam seni yang menimbulkan kesan adanya kesatuan melalui pilihan dan susunan obyek serta ide-ide. Keselarasan dapat diwujudkan dalam garis, bentuk, warna dan tekstur. Kemudian menurut Ernawati (2008 : 211) harmoni adalah prinsip desain yang menimbulkan kesan adanya kesatuan melalui pemilihan dan susunan objek atau ide atas adanya keselarasan dan kesan kesesuaian antara bagian yang satu dengan bagian yang lain dalam suatu benda, atau antara benda yang satu dengan benda lain yang dipadukan. Menurut uraian di atas keselarasan adalah kesatuan unsur sebuah disain yang melalui susunan obyek yang diterapkan dalam garis, bentuk,

warna dan tekstur. Menurut Sri Widarwati (1993) adapun aspek-apsek dalam prinsip harmoni atau keselarasan adalah sebagai berikut:

(a) Keselarasan dalam garis dan bentuk

Keselarasan dalam garis dan bentuk misalnya beberapa dengan kerah bulat begitu juga dengan sakunya juga berbentuk bulat pada bagian sudutnya.

(b) Keselarasan dalam tekstur

Tekstur yang kasar tidak dikombinasikan dengan tekstur yang halus. Penerapan tekstur dalam desain juga harus serasi.

(c) Keselarasan dalam warna

Penggunaan warna hendaknya tidak terlalu banyak agar tidak terkesan ramai. Pedoman yang baik dalam pemberian warna dalam busana yakni tidak lebih dari 3 warna.

2) Proporsi

Proporsi adalah hubungan satu dengan yang lain dalam satu susunan (Widjiningsih, 1982: 13). Perbandingan digunakan untuk menampakkan lebih besar atau lebih kecil dan memberi kesan adanya hubungan satu dengan yang lainnya yaitu busana dengan pemakainya (Sri Widarwati, 1993: 17).

Proporsi adalah prinsip tentang hubungan antara bagian desain secara menyeluruh (Sri Ardiati Kamil, 1986: 62). Proporsi adalah perbandingan antara bagian yang satu dengan bagian yang lain yang dipadukan (Ernawati, 2008 : 211).

Menurut beberapa pendapat di atas dapat ditarik kesimpulan bahwa proporsi adalah hubungan antara satu dengan yang lainnya secara menyeluruh untuk menampakkan lebih besar kecilnya benda dalam susunan tertentu yang dipadukan guna mendapatkan keselarasan. Apabila dalam pembuatan busana, prinsip ini tidak diperhatikan maka busana yang diciptakan akan menjadi kurang menyenangkan.

3) *Balance* (keseimbangan)

Balance atau keseimbangan adalah hubungan yang menyenangkan antar bagian-bagian dalam suatu desain sehingga menghasilkan susunan yang menarik. Keseimbangan ada 2 yaitu keseimbangan simetris (formal) dan keseimbangan asimetris (informal) (Ernawati, 2008 : 212). Apabila penggunaan unsur elemen desain seperti garis, warna, bentuk dan lain-lain dalam suatu desain dapat memberikan rasa puas atau "sreg" dihati (Sri Ardiati Kamil, 1986: 63) Menurut Widjiningsih (1982: 15) keseimbangan dapat dibagi menjadi tiga bagian yaitu :

- a. Keseimbangan formal adalah keseimbangan dari obyek bagian kiri sampai kanan, tengah atau pusat desain dengan jarak yang sama;
- b. Keseimbangan informal adalah keseimbangan dari obyek yang tidak mempunyai perhatian yang obyek bagiannya tidak sama dan diletakkan pada jarak yang berbeda dari pusat;
- c. Keseimbangan Abivious adalah keseimbangan dari obyek bagian kiri dan kanan tidak serupa tetapi keduanya mempunyai daya tarik yang sama.

Suatu keseimbangan dapat terwujud apabila penggunaan unsur-unsur desain seperti garis, bentuk, warna dan yang lain dalam satu desain dapat memberi rasa puas (Widjiningsih, 1982:15).

Menurut penjelasan dari beberapa pendapat di atas keseimbangan adalah pengaturan unsur yang sesuai sehingga serasi dan selaras.

4) Irama

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

Menurut Arifah A. Riyanto (2003: 57) irama yang merupakan suatu pergerakan yang teratur dari satu bagian kebagian yang lainnya. Sedangkan menurut Widjiningsih (1982: 17) dalam seni irama dapat diartikan sebagai suatu bentuk pergerakan dalam disain tersebut berirama. Kemudian menurut Ernawati (2008 : 212) Irama dalam desain dapat dirasakan melalui mata dan dapat menimbulkan kesan gerak gemulai yang menyambung dari bagian yang satu ke bagian yang lain pada suatu benda, sehingga akan membawa pandangan mata berpindah-pindah dari suatu bagian ke bagian lainnya.

Menurut Ernawati (2008 : 212) ada beberapa cara yang dapat dilakukan untuk menghasilkan suatu irama, yaitu :

- a. Pengulangan bentuk secara teratur
- b. Perubahan atau peralihan ukuran
- c. Melalui pancaran atau radiasi
- d. Melalui pertentangan

Berdasarkan beberapa pendapat di atas bisa ditarik kesimpulan irama adalah suatu pergerakan yang teratur yang dapat mengalihkan pandangan mata dari satu bagian kebagian yang lainnya.

5) Aksen / *Center Of Interest*

Aksen merupakan sesuatu yang pertama kali membawa mata pada hal yang penting dalam suatu rancangan atau yang sering disebut dengan *center of interest* / pusat perhatian(Ernawati, 2008 : 212). Disain busana harus mempunyai suatu bagian yang disebut lebih menarik dari bagian-bagian lainnya, dan ini disebut dengan perhatian (Sri Widarwati, 1993: 21). Menurut Widjiningsih (1982: 20) untuk menciptakan melalui penggunaan warna, garis, bentuk dan ukuran yang kontras serta pembarian hiasan. Sedangkan menurut Sri Ardiani Kamil (1986: 61) suatu bagian atau elemen seperti garis, warna , nilai gelap terang dan lain-lain yang terlihat bagus.

Menurut Ernawati (2008, 212) ada beberapa hal yang perlu diperhatikan saat membuat aksen yaitu :

- a. Apa yang akan dijadikan aksen
- b. Bagaimana menciptakan aksen
- c. Berapa banyak aksen yang dibutuhkan
- d. Dimana aksen ditempatkan

Sesuai dengan uraian yang telah dijelaskan, bisa disimpulkan bahwa pusat perhatian adalah bagian busana yang lebih menarik dibandingkan bagian lainnya yang dapat

berupa warna, garis, bentuk dan ukuran yang kontras serta dalam pemberian hiasan

6) *Unity* atau kesatuan

Unity atau kesatuan merupakan sesuatu yang memberikan kesan adanya keterpaduan tiap unsurnya (Ernawati, 2008 : 212). Kesatuan merupakan sesuatu yang dapat menunjang bagian yang lain yang akan memberikan sentuhan bahwa hal tersebut selaras dan tidak dapat dipisahkan.

4) Teknik Penyajian Gambar

Dalam membuat desain busana, desain yang dibuat harus dapat membawa pesan dari perancangnya. Sehingga orang lain dapat memahami desain tersebut. Dalam menampilkan desain tersebut sebaiknya menggunakan desain yang ideal, proporsional dan menarik. Untuk dapat menghasilkan desain yang ideal, proporsional dan menarik, perlu menerapkan teknik penyajian gambar. Teknik yang digunakan untuk menyajikan desain busana meliputi :

1. Sketsa Desain (*Design Sketching*)

Menurut Arifah A. Riyanto (2003) Yaitu suatu desain untuk mengembangkan ide-ide yang ada dalam pikiran perancang yang dituangkan pada kertas secara spontan atau secepat mungkin. Menurut Sri Widarwati(1996) Sketsa desain adalah pengembangan ide-ide

yang diterapkan pada kertas secepat mungkin. Sedangkan menurut Soekarno dan Lanawati Basuki (2004) Sketsa desain adalah suatu garis besar atau *outline* dari rancangan mode dengan menggunakan pensil, pena atau alat tulis lainnya.

Berdasarkan pengertian di atas penyusun dapat menyimpulkan bahwa *design sketching* adalah suatu desain yang dituangkan menurut pengembangan sumber ide yang ada dalam pikiran perancang mode. Menurut Sri Widarwati (1996) Ada beberapa cara dalam membuat desain sketsa sebagai berikut :

- a) Dapat langsung dituangkan dalam kertas.
 - b) Gambar sketsa harus jelas, tidak dengan rincian yang tidak berguna.
 - c) Dalam kertas Sketsa digambar semua detail bagian seperti kerah, lengan saku dan hiasan lainnya.
 - d) Pengembangan gambar dikerjakan pada kertas yang sama.
 - e) Sikap atau pose lebih baik bervariasi, memperlihatkan segi- segi yang menarik dari desain
 - f) Gambar tidak dihapus apabila timbul ide baru, melainkan mulai dengan desain baru
 - g) Memilih desain yang sesuai
2. Sketsa Produksi (*Production Sketching*)

Yaitu suatu desain sketsa yang akan digunakan untuk tujuan produksi dalam suatu usaha garmen (Arifah A Riyanto, 2003 : 139). Menurut Soekarno dan Lanawati Basuki(2004) Sketsa Produksi merupakan desain busana yang tampilan dengan jelas. Sedangkan menurut Sri Widarwati(1996) Sketsa Produksi adalah sketsa yang akan digunakan untuk tujuan produksi. Adapun fungsi sketsa produksi yaitu memberikan keterangan bukan untuk memberi kesan.

Berdasarkan pengertian di atas, Sketsa Produksi adalah desain busana yang disusun sedetail mungkin yang dibuat untuk tujuan produksi dalam suatu usaha.

3. Desain Presentasi (*Presentation Drawing*)

Menurut Arifah A. Riyanto (2003) yaitu desain busana yang digambar lengkap dengan warna atau corak kain pada suatu pose tubuh tertentu yang dapat dilihat pada bagian muka dan belakang, yang ditujukan kepada pelanggan. Menurut Porrie Muliawan (2003) Desain Presentasi adalah desain yang dibuat untuk pembuatan busana secara perorangan. Sedangkan menurut Sri Widarwati (1996) Desain Presentasi adalah sajian gambar atau koleksi yang ditujukan kepada pelanggan.

Menurut Porrie Muliawan (2003) penyajian desain presentasi dibagi menjadi 4, yaitu :

- a.) Proporsi tubuh digambar lengkap dengan tinggi tubuh $8 \frac{1}{2}$ atau $9 \times$ tinggi kepala
- b.) Garis desain dibuat jelas
- c.) Gambar desain dilengkapi detail busana yang baik
- d.) Penyelesaian gambar berwarna menurut warna bahan

Berdasarkan pengertian di atas, Desain Presentasi adalah desain mode busana yang dibuat untuk memproduksi busana perorangan yang ditunjukkan kepada pelanggan baik dari segi warna corak maupun bahannya. Gambar yang disajikan sederhana, lengkap dan mudah dipahami.

4. Desain Ilustrasi (*Fashion Illustration*)

Yaitu cara menggambar desain busana dengan menggunakan proporsi tubuh lebih panjang, biasanya lebih panjang pada kaki yaitu pada umumnya untuk dewasa mengambil ukuran 8 (delapan) kali tinggi kepala, sedangkan untuk *fashion illustration* akan mengambil 9 (sembilan) atau 10 (sepuluh) kali tinggi kepala, bahkan bisa sampai 12 (dua belas) kali tinggi kepala (Arifah A Riyanto, 2003 : 146).

Menurut Soekarno dan Lanawati Basuki (2004) Desain ilustrasi adalah desain busana yang tidak menampilkan detail busana dengan jelas, tetapi lebih menekankan kepada jatuhnya bahan pakaian pada tubuh, siluet, keindahan dan keluwesan desain. Sedangkan menurut

Porrie Muliawan (2003) Desain ilustrasi adalah desain yang dibuat untuk promosi barang-barang busana.

Berdasarkan pengertian di atas, Desain Ilustrasi adalah suatu cara menggambarkan atau mengilustrasikan desain busana dengan menggunakan proporsi tubuh yang lebih panjang, digunakan untuk sarana promosi barang-barang busana dan busana yang digambar tidak detail pada bagian-bagian busana.

5. Desain Tiga Dimensi (*Three Dimension Drawing*)

Menurut Sri Widarwati (1996) desain tiga dimensi merupakan suatu sajian gambar yang menampilkan ciptaan desain busana dengan bahan sebenarnya. Sedangkan menurut Porrie Muliawan (2003) Desain tiga dimensi merupakan sarana untuk promosi suatu tekstil. Dibuat dalam 3 (tiga) kenampakan atau tiga dimensi.

Jadi gambar tiga dimensi adalah suatu sajian gambar yang dibuat dalam bentuk yang sebenarnya dengan ukuran ilustrasi. Sehingga bentuk sesungguhnya bisa dilihat dari tiga sisi, bagian depan, bagian sisi kanan, dan bagian sisi kiri.

Menurut Sri Widarwati (1996) langkah-langkah menggambar 3 dimensi yaitu :

- a) Menggambar desain busana lengkap diatas proporsi tubuh.
- b) Menyelesaikan gambar (memberi warna).

- c) Memotong pada bagian – bagian tertentu, misalnya pada panjang bahu sampai batas lengan atas dan bawah, sisi badan kanan dan kiri. Untuk bagian lubang leher,lubang lengan dan batas bawah rok tidak dipotong. Bagian ini diselesaikan dengan penyelesaian jahitan yang sesungguhnya.
- d) Menggunting bahan sesuai dengan busana ditambah 1 cm untuk penyelesaian gambar. Pada bagian tertentu ditambah beberapa cm untuk penyelesaian jahitan.
- e) Menyelesaikan kerung leher, lubang lengan, bagian bawah rok dan melengkapinya dengan model.
- f) Memberi lem pada bagian – bagian yang nantinya tertutup bahan.
- g) Memasukkan bahan pada bagian yang terpotong, kemudian memberi lem pada bagian yang buruk.
- h) Memasukkan sejumlah kapas pada bagian-bagian tertentu, seperti pada bagian dada agar berkesan timbul dan tampak lebih menarik.
- i) Memberi lapisan kertas yang kuat untuk menutupi dan menampilkan sajian gambar pada bagian yang buruk.

Pada desain tiga dimensi ini desain dibuat tampak nyata karena menggunakan bahan tekstil sebagai bahan utamanya. Agar mencapai

hasil yang baik, hendaknya mengikuti langkah-langkah yang telah ditentukan dalam teknik penyajian gambar tiga dimensi.

5) Prinsip Penyusunan Moodboard

a. Pengertian *Mood Board*

Pengertian *mood board* menurut Wikipedia, Ensiklopedia adalah salah satu tipe poster yang mengandung gambar, teks dan contoh-contoh dari suatu objek. Semua itu dibuat dalam sebuah kreatifitas oleh sang pembuat *mood board*. Desainer atau orang yang belajar dibidang fashion menggunakan media *mood board* untuk mengembangkan konsep desain mereka dan untuk berkomunikasi dengan anggota tim desain lain. Menurut Wikipedia, Ensiklopedia *mood board* juga dapat digunakan sebagai referensi selama proses mendesain dalam berbagai hal, meliputi:

1. Desain tampilan
2. Website
3. Desain merk dagang
4. Komunikasi perdagangan (komersial)
5. Perfilman
6. *Video game*
7. Pewarnaan

Mood board sering digunakan oleh desainer (grafis, busana, dan lain-lain) untuk memungkinkan orang untuk mengilustrasikan secara visual tujuan dari karya yang mereka hasilkan. Akan tetapi, *mood board* juga dapat digunakan untuk menjelaskan secara visual dari tulisan atau gambar. Singkatnya, *mood board* tidak hanya terbatas untuk penggunaan visual saja, tetapi juga sebagai alat visual yang secara cepat menginformasikan kepada yang lain mengenai maksud seorang desainer atau pembuat *mood board* tersebut. Membuat *mood board* secara dalam bentuk digital mungkin lebih cepat dan mudah, akan tetapi membuat *mood board* dalam bentuk karya nyata akan cenderung lebih memiliki pengaruh yang lebih besar kepada orang lain dikarenakan lebih banyak hal yang diberikan oleh *mood board* tersebut. Hal itu sangat berbeda dengan moodboard menurut Wikipedia Ensiklopedia.

Menurut Suciati (2008), *mood board* sebagai media pembelajaran bagi desainer atau orang yang belajar dibidang busana dan kriya tekstil, dapat menyajikan dan membahas fakta atau permasalahan yang dikaji secara deskriptif analisis. Sesuai dengan pendapat yang dikemukakan oleh Suciati (2008), bahwa ciri-ciri metode deskriptif antara lain :

1. Memusatkan diri pada pemecahan masalah-masalah yang ada pada masa sekarang, pada masalah yang aktual.

2. Data yang dikumpulkan mula-mula disusun, dijelaskan dan dianalisa.

Menurut Adlien Fadlia, dkk (2012: 35), pengetahuan tentang fashion yang diajarkan terutama mengarah pada ketrampilan teknis dan aplikatif yang efektif dan efisien untuk mengejar waktu produksi, seperti ketrampilan pecah pola, menggunakan *software*, menggambar *drapping*, membuat fashion berdasarkan musim (*spring-summer, fall-winter*) dan membuat *mood board* fashion. Media *mood board* termasuk jenis media pembelajaran visual, media *mood board* berfungsi untuk mewujudkan sebuah ide yang masih bersifat abstrak menjadi konkret, dimulai dari mencari berbagai sumber inspirasi berupa potongan-potongan gambar, warna dan jenis benda yang dapat menggambarkan ide yang ingin diwujudkan, dilanjutkan dengan membuat desain model beserta prototipenya, hingga merealisasikannya menjadi sebuah produk atau karya busana dan kriya tekstil. *Moodboard* merupakan bagian dari media pembelajaran desain, untuk itu perlu diketahui seberapa pentingnya *moodboard* mulai dari pengertian, fungsi, manfaat, cara membuat dan wujud *mood board*.

Tujuan dari pembuatan *moodboard* adalah untuk menentukan tujuan, arah dan panduan dalam membuat karya cipta bertema, sehingga proses kreativitas yang dibuat tidak menyimpang dari tema

yang telah ditentukan. Konsep *moodboard* dibuat dengan menuangkan ide-ide atau sumber gagasan sesuai dengan tema serta tujuan dari pembuatan karya tersebut. Berbagai tema dapat diangkat sebagai sumber ide/gagasan dalam proses berkreasi, yaitu dengan mengambil tema berdasarkan tren yang ada pada zaman dahulu, masa kini dan yang akan datang. Selain dari itu tema juga dapat diambil dari kebudayaan tradisional, modern, etnik ataupun budaya kontemporer. Media *moodboard* dikerjakan di atas kertas berukuran A3 (*landscape*), dengan isi / materi sebagai berikut :

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

Langkah-langkah kegiatan pembuatan *moodboard* :

1. Tentukan tema karya desain yang akan digunakan, lalu mulailah mengumpulkan berbagai elemen penyusun *moodboard* berupa berbagai gambar yang dapat menunjang terhadap tema pada *moodboard* tersebut.

2. Siapkan alat dan bahan yang diperlukan berupa kertas dan perlengkapan lainnya, guntingan gambar-gambar yang satu sama lain memiliki keterkaitan dalam satu tema.
3. Buat Moodboard dari tema yang telah ditentukan, dengan cara menyusun elemen-elemen pembuatan *moodboard* berdasarkan tema yang telah ditentukan.

E. Busana Pesta

1) Deskripsi Busana Pesta

a. Pengertian Busana Pesta

Busana pesta adalah busana yang dikenakan pada kesempatan pesta (Enny Zuhni Khayati, 1998 : 3) Menurut Prapti karomah Dan Sicilia S 1998 : 9 - 10). Ciri – ciri busana pesta antara lain :

1. Tidak ada produksi massal
2. Membutuhkan waktu dalam penggerjaan yang sedikit lama
3. Tidak mutlak atas dasar pesanan dapat juga sebagai koleksi dengan tujuan promosi.
4. Dikerjakan oleh beberapa ahli, misalnya designer, ahli pola, ahli jahit, ahli gambar, dan ahli tekstil.
5. Tidak mutlak berbentuk busana pesta yang mewah dan glamour yang terbuka tetapi dapat pula berbentuk busana kerja.

6. Biaya pembuatan biasanya lebih tinggi daripada pembuatan busana biasa karena biasanya busana pesta bersifat semi tailoring.

Sedangkan menurut Sri Widarwati (1993) busana pesta adalah busana yang dikenakan pada kesempatan pesta baik pesta pagi hari, pesta siang hari, maupun malam hari. Busana pesta dibuat dari bahan yang bagus dengan hiasan yang menarik sehingga kelihatan istimewa. Teknik jahit dan penyelesaiannya menggunakan teknik halus dan bahan yang digunakan adalah bahan yang berkualitas.

Berdasarkan pengertian di atas, Busana pesta adalah busana yang dibuat secara istimewa dari bahan yang bagus dan hiasan yang menarik dan digunakan pada kesempatan pesta.

b. Penggolongan Busana Pesta

Menurut Enny Zuhni Khayati (1998) busana pesta dapat digolongkan berdasarkan :

1. Waktu Pemakaian

a) Busana pesta pagi

Menurut Enny Zuhni Khayati (1998) busana pesta pagi atau siang adalah busana yang dikenakan pada kesempatan pesta antara pukul 09.00 – 15.00. Busana pesta ini terbuat dari bahan yang bersifat halus, lembut, menyerap keringat dan tidak berkilau, sedangkan pemilihan warna sebaiknya dipilih warna yang lembut tidak terlalu gelap. Sedangkan

menurut Chodiyah dan Wisri A. Mamdy (1982) busana pesta pagi adalah busana yang dikenakan pada kesempatan pesta pagi hari. Untuk busana pesta pagi hari dipilih warna yang lembut.

Jadi busana pesta pagi adalah busana yang dikenakan pada kesempatan pesta pagi hari dengan menggunakan bahan yang bersifat halus, menyerap keringat, tidak berkilau dan warna yang lembut.

b) Busana pesta sore

Menurut Chodiyah dan Wisri A. Mamdy (1982) busana pesta sore adalah busana pesta yang dikenakan pada waktu sore hari. Untuk warna digunakan warna yang agak cerah dan menggunakan bahan yang bertekstur lembut.

Menurut Enny Zuhni Khayati (1998) busana pesta sore adalah busana yang dikenakan pada kesempatan sore menjelang malam. Pemilihan bahan sebaiknya bertekstur agak lembut dengan warna bahan yang cerah atau warna yang agak gelap dan tidak mencolok.

Dengan demikian busana pesta sore adalah busana pesta yang dikenakan pada waktu sore hari dengan warna agak cerah dan bertekstur lembut.

c) Busana pesta malam

Menurut Enny Zuhni Khayati (1998) busana pesta malam adalah busana yang dipakai pada kesempatan pesta dari waktu matahari terbenam sampai waktu berangkat tidur. Pemilihan bahan yaitu yang bertekstur lebih halus dan lembut. Mode busana kelihatan mewah atau berkesan glamour. Warna yang digunakan lebih mencolok, baik mode ataupun hiasannya lebih mewah. Menurut Prapti Karomah dan Sicilia Sawitri (1986) busana pesta malam merupakan busana yang paling mewah, terutama bagi wanita. Untuk warna digunakan warna gelap atau mencolok, berkilau dengan tenunan benang emas atau perak.

Dari pendapat diatas dapat disimpulkan bahwa, pesta malam adalah busana pesta yang dikenakan pada malam hari dengan bahan dan warna yang lebih mewah dibandingkan dengan pesta pagi dan sore.

d) Busana pesta malam resmi

Menurut Nuraini Sutantyo dan Radias Saleh (1984) busana pesta malam resmi adalah busana pesta yang dikenakan pada waktu pesta malam hari dimana acaranya bersifat resmi. Bahan yang digunakan adalah bahan berkilau, broucade, lame, satin, beledu, sutra asli.

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 tetap terlihat mewah.

Jadi busana pesta malam resmi adalah busana pesta yang dipakai pada waktu pesta malam hari dimana acaranya bersifat resmi, dengan busana yang rapi dan sopan. Untuk bahannya digunakan bahan yang berkilau.

e) Busana pesta malam gala

Menurut Enny Zuhni Khayati (1998) busana pesta malam gala adalah busana pesta yang dipakai pada malam hari untuk kesempatan pesta, dengan ciri – ciri mode terbuka, glamour, mewah. Misal : Backlees (punggung terbuka), busty look (dada terbuka), decolette look (leher terbuka) dan lain – lain.

2. Usia

a) Usia anak –anak

Tidak hanya orang dewasa, anakpun memerlukan busana untuk pesta, misalnya pergi ke acara ulang tahun, ke gereja dan lain sebagainya. Busana pesta untuk anak sebaiknya dibuat dari bahan yang bagus

dengan hiasan-hiasan yang menarik seperti renda-renda, biku-biku, sulaman, ataupun semok, sehingga busan ini tampil mewah dan istimewa. Bahan yang dapat dipilih untuk busana pertama misalnya kain renda, volk rubia, silky, sutera, siffon dan tile. Bahan untuk busana pesta anak sebaiknya dipilih bahan dengan corak yang halus dan warna yang cerah atau warna-warna yang lembut.

b) Usia remaja

Busana pesta remaja dapat berupa gaun dengan leher terbuka, berlengan atau tidak berlengan. Dan warna yang dipilih untuk busana pesta remaja sebaiknya berwarna lembut dan cerah. Bahan yang dipilih dari bahan berkualitas dan bagus seperti bahan yang berbulu atau mengkilat, (Sri Widarwati: 1993).

c) Usia dewasa

Busana pesta untuk wanita dewasa merurut Prapti Karomah (1990) dibedakan menjadi dua macam,yaitu :

1. Busana pesta untuk undangan resmi : Busana pesta untuk undangan resmi misalnya pada upacara kenegaraan di lapangan atau di dalam gedung, serah terima jabatan, wisuda perguruan

tinggi, upacara akad nikah, resepsi pernikahan, dan lainnya.

2. Busana pesta untuk undangan tidak resmi : Busana pesta untuk undangan tidak resmi misalnya pada acara syukuran, ulang tahun, acara perpisahan, dan lainnya.

2) Bahan Busana

Menurut Chodiyah (1982) bahan yang biasa digunakan untuk busana pesta biasanya dari bahan yang berkualitas tinggi dengan perhiasan lengkap sesuai dengan busananya sehingga kelihatan istimewa.

Hal – hal yang harus diperhatikan dalam membuat busana pesta adalah sebagai berikut :

a. Siluet Busana Pesta

Menurut Sri Widarwati (1993) siluet busana pesta adalah struktur pada desain busana yang mutlak harus dibuat dalam suatu desain. Siluet ialah garis sisi luar atau garis sisi bayangan luar dari sebuah busana atau pakaian yang dapat dikelompokkan menjadi garis bayangan luar atau siluet (silhouette) A, I, H, Y, S, T, O, X, V (Arifah A Riyanto, 2003 : 132). Siluet yang biasa digunakan pada busana pesta malam adalah siluet A, karena lebih memberi kesan feminin dan elegan.

b. Bahan Busana Pesta

Menurut Chodijah dan Wisri A Mamdy (1982) busana pesta malam biasanya menggunakan bahan yang bagus dengan hiasan yang menarik sehingga kelihatan istimewa. Menurut Sri Widarwati (1993) bahan yang digunakan untuk busana pesta antara lain beledu, kain renda, lame, sutera, dan sebagainya. Busana pesta yang digunakan pada umumnya adalah bahan yang berkilau, bahan tembus terang, mewah dan mahal setelah dibuat.

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

1. Memilih bahan sesuai dengan desain.
2. Memilih bahan sesuai dengan kondisi si pemakai.
3. Memilih bahan sesuai dengan kesempatan.

4. Memilih bahan sesuai dengan keuangan keluarga.
- c. Warna Bahan Busana Pesta

Warna yang digunakan untuk busana pesta malam adalah warna gelap atau mencolok, berkilau dengan tenunan benang emas atau perak (Prapti Karomah dan Sicilia Sawitri, 1986 : 10).

Berdasarkan pengertian di atas, bahwa pada umumnya busana pesta banyak menggunakan variasi warna. Untuk busana pesta warna-warna yang digunakan dapat berbeda jenis disesuaikan dengan jenis pestanya. Untuk pesta cocktail dapat menggunakan warna-warna yang terang serta beragam, sedangkan untuk busana pesta malam warna-warna yang digunakan sebaiknya warna-warna mencolok atau dapat juga berwarna lembut. Hal ini dikarenakan pada malam hari terdapat pencahayaan yang dapat merubah warna busana. Warna-warna lembut pada pesta dapat memberikan kesan mewah dan elegan, sedangkan warna mencolok akan sesuai dengan pesta yang meriah.
- d. Tekstur Bahan Busana Pesta

Tekstur adalah sifat permukaan dari suatu benda yang dapat dilihat dan dirasakan. Sifat – sifat permukaan tersebut antara lain : kaku, lembut, kasar, halus, tebal, tipis, dan tembus terang (transparan), (Sri Widarwati, 1993 : 14). Tekstur terdiri dari bermacam – macam yaitu tekstur kaku, tekstur kasar dan halus,

tekstur lemas, tekstur tembus terang, tekstur mengkilap dan kusam (Arifah A Riyanto, 2003 : 47).

Berdasarkan pengertian di atas tekstur bahan adalah keadaan suatu permukaan bahan yang dapat dilihat dan dirasakan. Pada umumnya tekstur yang paling baik digunakan untuk busana pesta adalah tekstur yang disesuaikan dengan busana yang dirancang, pada kesempatan ini penyusun menggunakan tekstur bahan yang halus yaitu shimmer dan tekstur bahan mengkilap dari kain *Tafetta Silk*.

3) Pola Busana

Menurut Widjiningsih (1994) metode pembuatan pola busana terdiri dari dua macam yaitu :

a. Drapping

Drapping adalah cara membuat pola atau busana dengan meletakkan kertas tela sedemikian rupa di atas badan seseorang yang akan dibuatkan busananya mulai dari tengah muka menuju ke sisi dengan bantuan jarum pentul.

Untuk memperoleh bentuk yang sesuai dengan bentuk badan diberikan lipit pantas (kupnaad). Metode Drapping ini hanya dapat dikerjakan untuk orang lain dan banyak dilakukan sebelum konstruksi pola berkembang.

b. Konstruksi Pola

Konstruksi pola adalah pola yang dibuat berdasarkan ukuran yang dari bagian – bagian yang diperhitungkan secara matematis dan gambar pada kertas sehingga tergambar bentuk badan muka dan belakang, rok dan lain – lain (Widjiningsih, 1994 : 3).

Dengan konstruksi pola ini dapat dibuat bermacam – macam busana. Untuk memperoleh konstruksi pola yang baik harus menguasai hal – hal sebagai berikut:

Cara mengambil macam – macam jenis ukuran harus tepat dan cermat.

1. Cara menggambar bentuk tertentu seperti garis leher, garis lubang lengan harus lancar dan tidak ada keganjilan.
2. Perhitungan pecahan dari ukuran yang ada dalam konstruksi harus dikuasai.

Kebaikan dari pola konstruksi adalah sebagai berikut:

1. Bentuk pola lebih sesuai dengan bentuk badan seseorang.
2. Besar kecilnya lipit kup lebih sesuai dengan besar kecilnya bentuk buah dada seseorang.

Keburukan dari pola konstruksi adalah sebagai berikut :

1. Pola konstruksi tidak mudah digambar.
2. Waktu yang diperlukan lebih lama dibanding dengan memakai pola jadi.
3. Membutuhkan latihan yang lama.

4. Harus mengetahui kelemahan dari konstruksi yang dipilih.
5. Pembuatan pola secara konstruksi pola ada berbagai sistem yaitu sistem JHC Meyneke, sistem So-Engineer, sistem Charmant, sistem Dress Making, sistem Praktis, dan sebagainya. Pada proses pembuatan busana pesta malam ini menggunakan metode konstruksi pola dengan sistem pola praktis karena desain busana yang simple.

Menurut Widjiningsih (1994 : 1) pola terdiri dari beberapa bagian, yaitu pola badan (blus), lengan, kerah, rok, kulot, dan celana yang masih dapat diubah sesuai mode yang dikehendaki. Pada proses pembuatan pola sangat penting pengaruhnya untuk pembuatan busana. Adapun langkah – langkah pembuatan pola adalah sebagai berikut :

a) Ukuran Pola Badan:

1. Lingkar leher

Lingkar leher diukur sekeliling batas leher dan badan dengan meletakkan jari telunjuk di lekuk leher.

2. Panjang bahu

Panjang bahu diukur dari batas leher ke puncak lengan.

3. Lingkar badan

Lingkar badan diukur sekeliling badan atas yang terbesar melalui puncak payudara, kemudian ke ketiak terus ke

belakang. Letak meteran di belakang harus datar dari ketiak sampai ketiak, diukur pas dahulu kemudian ditambah 4 cm atau 4 jari.

4. Lingkar pinggang

Lingkar pinggang diukur dari sekeliling pinggang (pas dahulu), kemudian ditambah 1 cm atau 1 jari. Tambahan ini untuk pola badan atas, tetapi untuk celana boleh kurang 1 cm.

5. Lingkar panggul

Lingkar panggul diukur pada badan bawah yang terbesar, pas dahulu kemudian tambah 4 cm atau 4 jari. Diambil pada ketinggian dua jari di atas puncak pantat, meteran terlihat datar.

6. Lebar muka

Lebar muka diukur pada pertengahan jarak bahu terendah ketiak dari batas lengan kanan sampai kiri.

7. Panjang muka

Panjang muka diukur dari lekuk leher di tengah muka ke bawah sampai di bawah *ban veter* pinggang.

8. Lebar punggung

Lebar punggung diukur pada pertengahan jarak bahu terendah dan ketiak, dari batas lengan kiri sampai batas lengan kanan.

9. Panjang punggung

Panjang punggung diukur dari tulang leher yang menonjol di tengah belakang lurus ke bawah sampai di bawah *ban veter* pinggang.

10. Panjang sisi

Panjang sisi diukur dari batas ketiak, di mana diletakkan mistar sebagai batas, sampai di bawah *ban veter* pinggang dikurangi 2, 3, atau 4 cm, tergantung besarnya lubang lengan yang dikehendaki.

11. Tinggi dada

Tinggi dada diukur dari bawah *ban veter* pinggang tegak lurus ke atas sampai puncak payudara.

12. Lebar dada

Beberapa sistem kontruksi pola dasar wanita memerlukan ukuran ini, yaitu mengukur jarak dari puncak payudara yang satu ke puncak yang disebelahnya.

b) Ukuran Pola Lengan

1. Lingkar lubang lengan

Diukur sekeliling lubang lengan, pas dahulu lalu ditambah 4 atau 6 cm untuk kontruksi pola pada lengan.

2. Panjang lengan luar

Diukur dari bahu terendah/ puncak lengan ke bawah.

3. Tinggi kepala lengan

Diukur dari bahu terendah ke batas lengan atas yang tersebar, umumnya 12 atau 14 cm.

4. Lingkar bawah lengan

Diukur sekeliling besarnya tempat lengan berhenti pas dahulu, kemudian ditambah 2 atau 3 cm.

Pengambilan ukuran sangat penting diperhatikan karena mempengaruhi keberhasilan dalam pembuatan busana. Dalam mengambil ukuran pada model haruslah presisi dan dilakukan dengan cermat dan teliti.

4) Teknologi Busana

Teknologi busana adalah suatu cara atau teknik dalam pembuatan busana agar hasilnya bagus dan nyaman dipakai (Nanie Asri Yulianti, 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 (Nanie Asri Yuliati, 1993 : 4). Sedangkan menurut Soekarno (2000 : 138), kampuh adalah jahitan yang terdiri satu bagian atau lebih dari pakaian. Berdasarkan kedua pendapat tersebut dapat diambil

kesimpulan kampuh adalah tambahan jahitan yang terdiri satu bagian atau lebih yang berfungsi untuk menghubungkan dua bagian dari dua busana yang dijahit . Kampuh ada dua macam yaitu kampuh buka dan kampuh tutup.

a) Kampuh Buka

Kampuh buka adalah kelebihan jahitan yang dihubungkan dua bagian dari busana yang dijahit secara terbuka.

Cara menjahitnya yaitu: Kampuh-kampuh yang akan dijahit disatukan, kemudian dijahit dengan jarak sedang tepat pada garis pola. Kampuh yang sudah dijahit dibuka dan dipres dengan setrika.

Macam – macam kampuh buka antara lain :

1. Kampuh buka diselesaikan dengan obras.
2. Kampuh buka diselesaikan dengan setik mesin
3. Kampuh buka diselesaikan dengan rompok.
4. Kampuh buka diselesaikan dengan zig -zag.
5. Kampuh buka diselesaikan dengan tusuk balut.
6. Kampuh buka diselesaikan dengan tusuk feston.

Teknik yang digunakan dalam pembuatan busana pesta malam pada kesempatan ini adalah kampuh buka diselesaikan dengan teknik dirompok kemudian disom, diterapkan pada dress.

b) Kampuh Tutup

Kampuh tutup adalah kelebihan jahitan dari dua bagian yang tidak terbuka tetapi menjadi satu. Cara penyelesaian kampuh tutup ini antara lain:

1. Kampuh Balik

Kampuh yang dipakai untuk menyelesaikan pakaian anak, lenan rumah tangga dan untuk menyelesaikan pakaian dewasa wanita yang berbahan tembus terang.

Ada dua macam kampuh balik yaitu kampuh balik biasa dan kampuh balik semu.

2. Kampuh Pipih

Adalah yang digunakan untuk pakaian bayi dan pakaian pria.

3. Kampuh Perancis

Kampuh yang dipakai bolak-balik, kampuh ini pada bagian baik buruknya terdapat dua jalur setikan. Kampuh tutup dapat dibagi menjadi 3 bagian, yaitu kampuh balik, kampuh pipih dan kampuh prancis dimana hasil ahir dari kampuh tersebut adalah tidak terbuka atau menjadi satu atau tertutup.

4. Kampuh Sarung

Kampuh sarung adalah kampuh yang tampak dari kedua sisinya. Cara melakukan setikan kampuh sarung adalah sebagai berikut: pinggiran (a) dan (b) sama besar, kampuh semula 1cm lalu keduanya di kumpul berpadu, tiras dilipat dengan posisi saling berhadapan dan dapat dibantu dengan jelujuran. Tirasnya sama-sama di lipat menjadi 0,5 cm lalu dijahit pinggirannya dari bagian buruk. Kegunaan kampuh sarung ini adalah untuk menjahit kain sarung pelakat (kain sarung bercorak) ketika menjahit corak harus sama juga untuk menjahit kemeja, jas, dan jaket.

b. Teknologi *Interfacing*

Interfacing adalah bahan yang digunakan untuk memberikan bentuk pada busana agar busana rapi (Sicilia Sawitri dkk, 1997). Menurut keterangan diatas dapat dijelaskan bahwa *interfacing* adalah bahan yang dipasangkan diantara pakaian agar busana tampak rapi dan kuat. Bahan yang digunakan untuk interfacing harus sesuai dengan bahan luarnya, terutama tentang tebal tipisnya bahan pokok, warna bahan pokok, kesesuaian pemeliharaan bahan pokok dan ketepatan menempelkan bahan pelapis sesuai tujuan. Pemilihan dan

penempatan *interfacing* pada busana sangat menentukan penampilan busana keseluruhan.

Pada pembuatan busana untuk kesempatan pesta ini, *interfacing* yang digunakan adalah *interfacing* dengan perekat yang direkatkan pada bagian kerah, dan lapisan depun menggunakan kain viselin, dan turbinais

c. Teknologi *Facing*

Facing adalah lapisan yang tampak dari luar, misalnya lapel kerah, lapisan pada tengah muka.

Bahan yang dapat digunakan untuk facing adalah:

1. Sewarna dengan bahan pokok.
2. Berbeda warnanya dengan bahan busana, perlu diingat kombinasi warna harus sesuai dengan busananya (Sicilia Sawitri, 1997 : 21).

d. Teknologi pelapisan/ lining

Pelapisan yaitu kain untuk melapisi kain yang bahannya tipis atau kain yang terasa gatal dikulit (M.H Wancik, 2000:16). Lining adalah kain pelapis busana dan penutup jahitan sehingga busana tampak rapi, baik dari luar maupun bagian dari dalam (Sicilia Sawitri, 1997). Penggunaan Lining juga berfungsi untuk menjaga agar bahan utama dari pakaian tidak cepat rusak terutama untuk

pakaian dari bahan yang berkualitas tinggi dan harganya mahal (Nanie Asri Yuliati, 1993:76). Dalam pemilihan lining harus disesuaikan dengan bahan pokok, bentuk busana, warna busana serta memiliki karakter hampir sama dengan bahan pokoknya. Contoh kain furing yaitu abute, asahi, errow, voul (Prapti Karomah, 1990:30). Menurut Nanie Asri Yuliati (1993) teknik pemasangan lining ada dua cara yaitu :

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

Dari penjelasan diatas dapat disimpulkan bahwa teknik pemasangan lining dapat dilakukan menjadi dua cara yaitu teknik lepas dan lekat, dimana teknik lekat biasanya digunakan untuk bahan utama yang transparan dan cara pemasangannya yaitu dengan menjahit lining dan bahan utama menjadi satu.

e. **Teknologi *Interlining***

Interlining adalah pakaian yang menempel pada pakaian yang dilapis (Sicilia Sawitri, 1997), dipasang jika diperlukan terutama pada musim dingin di negara Eropa, sehingga dapat dijelaskan bahwa *interlining* adalah bahan yang menempel letaknya diantara bahan yang dilapis dan *linning*. Bahan *interlining* yaitu bahan yang berbulu, misalnya bahan *furs*.

f. Teknologi pengepresan

Teknologi pengepresan adalah suatu cara agar kampuh-kampuh terlihat lebih pipih dan rapi. Pengepresan ini dilakukan setiap kali selesai menjahit dengan menggunakan setrika dengan suhu yang disesuaikan dengan bahan busananya (Sicilia Sawitri : 1997).

Pada saat pengepresan untuk kain yang tipis atau mudah mengkilat sebaiknya menggunakan pelapis atau bahan lain.

Langkah-langkah pengepresan yaitu sebagai berikut :

1. Sebelum menyetrika, perhatikan dulu jenis kain apakah tahan panas atau tidak.
2. Pada saat menyetrika, sebaiknya dilapisi dengan kain katun atau kertas agar tidak mengkilap atau meninggalkan bekas (belang). Untuk hasil yang lebih baik, basahilah dengan air pada bagian yang akan disetrika.
3. Pada saat menyetrika bagian yang cembung, masukkan bantalan kayu dibawahnya agar bagian tersebut menjadi licin

menurut bentuknya. Untuk bagian yang cekung, gunakan bagian ujung setrika untuk mengepres. Pengepresan sangat berpengaruh terhadap penampilan

4. busana, dengan pengepresan yang baik maka hasil jahitan suatu busana akan terlihat lebih rapi dan baik jatuhnya. Oleh sebab itu, tiap proses menjahit, sebaiknya kampuh dipres dengan rapi. menurut M.H. Wanchik (2000).

Berdasarkan penjelasan diatas dapat disimpulkan bahwa proses pengepresan harus dilakukan setiap kali selesai menjahit agar lebih rapi dan baik jatuhnya, proses pengepresan juga perlu disesuaikan suhunya dan diberi lapisan kain agar supaya hasil tidak mengkilat.

5) Hiasan Busana

Hiasan sebagai pelengkap busana semakin bervariasi sehingga pemilihannya pun semakin beragam. Hiasan busana berfungsi untuk memperindah sehingga menambah nilai atau mutu suatu busana.

Menurut Enny Zuhni Khayati (1998) hiasan busana banyak dan bervariasi, tetapi dilihat dari jenisnya adalah sebagai berikut :

- a. Hiasan dari benang berupa tusuk hias, sulaman, renda benang dan bordir.

- b. Hiasan dari kain berupa saku luar, klep, detail busana misalnya krah, trimming, manset dan lain-lain.
 - c. Hiasan dari logam berupa kancing kain, ritsliting dan gesper.
 - d. Hiasan dari kayu berupa kancing-kancing, manik-manik, dan bentuk alternatif yang lain.
 - e. Hiasan dari plastik berupa gesper, kancing, ritsliting dan lain-lain
 - f. Hiasan dari bahan istimewa, yang tergolong dalam hiasan istimewa antara lain :
 - 1) *Gim* yaitu sejenis per yang sangat lembut berbentuk spiral dari logam berlapis warna emas atau perak.
 - 2) *Ribbing* yaitu sejenis bahan tricot (kaos) yang biasanya digunakan sebagai hiasan busana.
- Breading* yaitu merupakan hiasan berupa tali menyerupai tali cord tetapi lebih padat.
- g. Hiasan prada yaitu rekayasa manusia untuk mendapatkan warna kuning keemasan atau putih keperakan pada proses pewarnaan atau pencelupan kain batik dan bahan tekstil.
 - h. Hiasan manik-manik yaitu merupakan butiran atau lempengan yang bagian tengahnya memiliki lubang kecil yang berguna untuk

merekatkan barang atau kain yang akan dihiaskan. Jenis manik-manik antara lain :

- 1) Mote atau mutiara yaitu jenis manik-manik yang bentuknya bulat dan ukurannya sangat bervariasi.
- 2) Pasiran yaitu manik-manik yang bentuknya bulat kecil-kecil, agak pipih dan tengahnya berlubang.
- 3) Payet atau ketep yaitu manik-manik yang bentuknya lempengan pipih bulat dan tengahnya berlubang, biasanya menggunakan variasi dengan bentuk pasiran atau mote yang paling kecil.
- 4) Halon yaitu manik-manik yang bentuknya panjang menyerupai lidi dan dibagian tengahnya terdapat lubang kecil.
- 5) Parel atau padi-padian yaitu manik-manik yang berbentuk seperti padi atau oval dan dibagian tengahnya terdapat lubang.
- 6) Batu manikam yaitu manik-manik yang bentuknya menyerupai bebatuan, terbuat dari kaca atau plastik transparan atau batu-batu asli.
- 7) Manik-manik bentuk bebas merupakan pengembangan bentuk-bentuk yang sudah ada kemudian pada bagian

permukaannya diberi ukiran atau ornament yang bercorak etnis.

Selain itu terdapat juga macam-macam renda hias. Menurut Enny

Zuhni Khayati (1998) macam-macam renda hias adalah :

- a. Renda plies : renda dari kain sintetis, transparan dan berlipit-lipit
- b. Beadings : renda katun/sintetis, memiliki lubang-lubang yang jaraknya teratur dan dapat disisipi tali pita
- c. Entredeux : renda tengah yang kedua sisinya simetris, dapat dipasangkan di antara dua helai kain
- d. Guipure : renda yang lebar, dasar renda dari kain jala.
- e. Renda berjumbai : renda dari sintetis yang pada satu sisinya terdapat rumbai-rumbai.

Penggunaan hiasan busana yang tepat, dapat meningkatkan keharmonisan penampilan busana secara keseluruhan. Hal tersebut dapat dicapai dengan memilih desain yang tepat serta macam hiasan yang sesuai. Yang

digunakan penulis sebagai hiasan pada busana pesta malam ini antara lain:

1. *PatchWork*

Patchwork adalah kerajinan yang menggabungkan potongan- potongan kain perca satu dengan yang lainnya dan memiliki motif atau warna yang berbeda-beda lalu menjadi suatu bentuk baru.

Proses pembuatan *patchwork* adalah teknik sambung menyambung kain dengan warna dan corak yang berbeda. Adapun urutan proses atau tahap-tahap yang dilakukan dalam proses pembuatan, sebagai berikut:

- a. Membuat pola.
- b. Mencetak pola pada kain.
- c. Memotong bahan yang sudah diberi pola.
- d. Menempelkan kain berpola pada bahan utama yang digunakan.

2. Bordir

Membordir merupakan salah satu teknik menghias kain yang dikerjakan menggunakan mesin jahit atau mesin bordir. Namun seiring dengan perkembangan jaman, teknik membordir dapat menggunakan komputer. Menurut Heri Suhersono (2004:7), bordir sebagai salah satu kerajinan ragam hias (untuk aksesoris

berbagai busana) yang menitik beratkan pada keindahan dan komposisi warna benang pada medium berbagai kain dengan alat bantu seperangkat mesin jahit (mesin jahit bordir) atau mesin jahit bordir komputer. Menurut Goet Poespa (2005:7) bordir adalah suatu elemen untuk mengubah penampilan kain dengan aneka setik bordir, baik yang dibuat dengan menggunakan tangan atau mesin. Jika setik ragam hias dibuat dengan menggunakan tangan, maka keterampilan itu disebut “sulam”. Sedangkan bila dilakukan dengan menggunakan mesin maka disebut “bordir”.

3. Payet dan manik-manik

Pemilihan payet dan pemasangan payet dan manik-manik dan sejenisnya terbatas pada busana tertentu. Kesan yang ditimbulkan hiasan ini adalah mewah/glamor karena berkilau sehingga sesuai untuk busana pesta malam. Macam-macam bentuk payet :

- a) Bulat pipih berlubang
- b) Persegi enam pipih berlubang
- c) Bentuk bunga
- d) Bentuk geometris

Umumnya terbuat dari logam, plastik dan nylon. Menurut (pusat pengembangan penataran guru kejuruan Sawangan,1997:2). Berdasarkan penjelasan diatas dapat

disimpulkan bahwa Hiasan busana selain berfungsi untuk memperindah juga dapat berfungsi untuk menambah nilai atau mutu suatu busana.

F. Pergelaran Busana

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

1) Tujuan Penyelenggaraan Pagelaran Busana

Tujuan penyelenggaraan pagelaran busana antara lain adalah :

- a. Mamberikan hiburan.
- b. Mencari dana untuk suatu kegiatan atau acara tertentu.

- c. Untuk menarik kunjungan masyarakat ramai.
- d. Bagi sekolah, penyelenggaraan gelar busana merupakan sarana untuk mencapai suatu tujuan pendidikan

Untuk tujuan promosi barang, dalam hal ini meliputi :

- a. Pakaian (busana)
- b. Pelengkap pakaian (aksesoris)
- c. *Make up*, tata rias rambut
- d. Alat-alat kecantikan dan perhiasan
- e. Produk-produk baru dalam bidang *fashion*

2) Konsep Pagelaran

Suatu kegiatan pergelaran dapat dikatakan sukses apabila konsep yang dimiliki matang, tersusun, terstruktur, dan terorganisir dengan baik. Konsep pergelaran harus benar-benar terarah karena konsep adalah suatu proses untuk menentukan suatu pencapaian yang ingin dicapai.

Konsep yang berkaitan dengan pergelaran yaitu:

- a. *Style*

Tempat pagelaran dapat dilakukan didalam ruangan (*indoor*) maupun di luar ruangan (*out door*). Kebutuhan tempat dapat disesuaikan dengan bentuk pagelaran. Apabila tempat pagelaran direncanakan untuk menampung penonton yang banyak atau secara massal (bentuk konser), dapat dilakukan di luar

ruangan. Sedangkan jika memang penonton dibatasi dengan tiket maupun dengan undangan, pagelaran dapat dilakukan didalam ruangan.

b. *Lighting*

Lighting adalah peralatan pencahayaan untuk menerangi panggung untuk mendukung sebuah pementasan atau pergelaran, tanpa adanya pencahayaan maka pergelaran tidak akan terlihat penonton.

Perkembangan teknologi dan pengetahuan yang telah, menempatkan pemikiran tentang pentingnya mewujudkan suatu tatanan lampu yang berkualitas untuk mendukung penghayatan dalam pagelaran busana. Hal itu dapat terwujud jika didukung dengan kualitas gedung yang presentatif, yang mana harus memenuhi perlengkapan ideal dan sempurna bagi pementasan. Kebutuhan akan pengadaan tata lampu menjadi pilihan terbaik kualitas pertunjukan. Fungsi tata lampu antara lain sebagai penerangan, penciptaan suasana, penguatan adegan, kualitas pencahayaan serta efek khusus pementasan. Bentuk dan wujud tata lampu bermacam – macam, diantaranya adalah (Rahmida Setiawati, 2008 : 22) :

1. Lampu khusus yang disebut Spot Light, jumlah pemakaiannya disesuaikan dengan kapasitas gedung.

2. Stip Light (lampu garis) biasanya untuk menerangi jalur area pentas yang masing-masing berjarak 2 – 4 meter dari deret lampu strip yang ada.
3. Lampu Backdrop merupakan lampu yang diperlukan pada posisi panggung belakang dan digunakan untuk menerangi latar belakang panggung secara umum. Formulasi warna lampu biasanya menggunakan color bright yang terdiri dari warna-warna biru, merah, kuning dan general.
4. Overhead sportlight atau follow spot light merupakan lampu yang digunakan sebagai lampu tunggal untuk menyorot salah satu tokoh pada peran khusus atau ditokohkan berada dalam jarak tembaknya

(<http://tykao9.blogspot.com/>)

c. Tata panggung

Di dalam buku yang disusun oleh Corinth, *How To Put Showmanship into the Fashion Show* (1970: 7) menyatakan ukuran panggung bervariasi baik di dalam ukuran maupun tinggi ketika memutuskan pada jenis panggung yang digunakan, perencana pertunjukkan harus memperhatikan dua point yaitu :

- 1) Waktu bagi model untuk masuk ke area pertunjukkan dari ruang ganti hingga pergantian tempat.

- 2) Tinggi, ukuran dan bentuk yang berkaitan dengan ruang dan visibilitas penonton.

Pengertian dari panggung adalah tempat pertunjukkan.

Persyaratan tempat pada umumnya berbentuk suatu ruangan yang datar, terang dan mudah dilihat dari tempat penonton. Panggung merupakan suatu ruang yang secara mendasar merupakan sarana penentu dalam mencapai tujuan dari sebuah pagelaran. Jenis dan tempat pagelaran merupakan salah satu hal penting” (Soegeng Toekiyo, 1990: 24).

Berdasarkan pengertian tersebut dapat diambil kesimpulan bahwa panggung adalah tempat dalam dunia pagelaran atau tempat untuk mempertunjukkan sesuatu kepada penonton.

3) Proses Penyelenggaraan Pagelaran Busana

a. Pembentukan Panitia

Menurut Ari Adriati Kamil (1996) Panitia gelar busana terdiri dari ketua panitia, wakil ketua, sekretaris dan humas, bendahara, *announcer*, perlengkapan, penanggung jawab peragawati dan tata rias. Adapun tugasnya antara lain :

- a) Ketua panitia, yaitu orang yang bertanggung jawab terhadap keseluruhan acara pagelaran busana dari awal kegiatan hingga akhir.

- b) Wakil ketua panitia, yaitu orang yang membantu ketua dalam penyelenggaraan gelar busana dan orang yang bertanggung jawab untuk membentuk kerja panitia dari awal hingga akhir.
 - c) Seketaris dan humas, yaitu orang yang bertanggung jawab terhadap semua undangan, pembuatan dan pengurusan surat-surat dan segala sesuatu yang berhubungan dengan masyarakat.
 - d) Bendahara, yaitu orang yang bertugas membuat anggaran biaya dan pembukuan serta mencatat segala sesuatu yang berhubungan dengan keluar masuknya uang.
 - e) *Annoucer*, yaitu orang yang bertanggung jawab terhadap kelancaran pagelaran busana. *Annoucer* ini biasanya merangkap sebagai seorang *Master of Ceremony (MC)*
- b. Menentukan Tema

Dalam penyelenggarakan pagelaran busana pasti mempunyai tema. Tema harus sesuai dengan sumber ide yang akan ditampilkan pada pagelaran.

- c. Menentukan Waktu dan Tempat

Dalam menentukan waktu pagelaran sebaiknya ditentukan pada hari libur dimana peluang seseorang untuk menghadiri acara tersebut terbuka lebar. Sedangkan dalam memilih tempat pagelaran

sebaiknya ditentukan sebuah tempat yang strategis dan kapasitas ruangannya disesuaikan dengan tamu yang akan hadir.

d. Perencanaan Anggaran

Setiap pagelaran busana mempunyai daftar barang yang harus dibeli untuk memudahkan jalannya pagelaran dibuat perencanaan anggaran. Perencanaan anggaran dibuat agar dapat menimimaliskan biaya yang harus dikeluarkan serta menanggulangi kerugian.

BAB III

KONSEP PENCIPTAAN KARYA

Penerapan ide harus disesuaikan dengan konsep karya atau nilai-nilai 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 pembentukan konsep penciptaan karya. Tahap pertama yaitu tahap persiapan yang meliputi analisis desain, pengambilan ukuran, pembuatan pola, perencanaan bahan dan kalkulasi harga. Tahap kedua yaitu tahap pembuatan busana, meliputi peletakan pola, pemotongan bahan, penjelujuran, fitting I dan penjahitan. Tahap ketiga yaitu tahap finishing dan evaluasi, meliputi fitting II, pemberian hiasan dan penyelesaian busana.

A. Konsep Penciptaan Desain

Konsep dalam penciptaan suatu disain sangat berarti, dengan adanya konsep akan memberikan gambaran yang jelas mengenai hal-hal yang diperlukan dalam menyusun suatu disain, sehingga disain yang dihasilkan dapat menjadi suatu karya yang melalui perencanaan yang matan. Dalam membuat konsep hendaknya memperhatikan tema yang akan dipergelarkan, *trend fashion*, sumber ide, *style*, dan *look*.

Berikut ini adalah beberapa tahapan dalam penciptaan disain busana pesta malam dalam pergelaran *Movitsme*:

1. Penerapan *Trend 2018/2019*

Penciptaan busana pesta malam ini mengacu pada *fashion trend forecasting* 2018/2019 *Guidelines* dengan tema *Neuetradition* dan sub tema *Constructivist*. Warna, garis dan bentuk geometris memberi kesan simple dan kokoh, namun aksen dan detail busana didesain dengan seksama dengan penuh perhitungan. Implementasi dari trend ini membutuhkan pemikiran yang mendetail, seperti pada pembuatan *manipulating fabric* yang memerlukan perhitungan cermat.

Begitupun pada pembuatan *patch work* yang mana dalam mewujudkan bentuk siluet pura yang didesain dengan seksama dan penyelesaian bordir pada bentuk siluet. Serta Selain teknik, pemilihan warna hitam dan juga *Tan* (coklat) sand merupakan palet warna yang berada didalam *Guidelines*, pada tema *Neuetradition* dan sub tema *Constructivist*.

2. Penerepan Tema

Tema busana pesta yang ditampilkan dalam pergelaran yaitu *Movitsme*. *Movitsme* yaitu sebuah pagelaran busana yang menampilkan busana pesta malam dan busana ready to wear yang merupakan singkatan dari *Move To It's Me* yang memiliki arti bergerak menuju perubahan positif untuk menemukan jati diri. *Movitsme* adalah tindakan aktualisasi diri untuk menemukan sebuah karakter yang kuat dan terarah sebagai kaum muda Indonesia yang ditunjukkan dalam sebuah fahion show. Karya-karya busana

yang ditampilkan merupakan pencerminan karakter kaum milenial yang tercipta melalui racikan yang pas antara perkembangan *trend* dipadukan dengan budaya Indonesia yang ditorehkan dalam busana dengan sentuhan motif nusantara. Oleh karena itu penyusun memilih menggunakan bahan Prada sebagai kombinasi bagian *cape*, lengan, dan juga hiasan (*patch work*) dengan siluet pura pada gaun.

3. Penerapan Sumber Ide

Penciptaan desain busana pesta malam pada pergelaran busana *Movitsme* terinspirasi dari struktur, bentuk, serta siluet Gerbang Rumah Adat Bali (Angkul-angkul/Pamedal). Pemilihan sumber ide Gerbang Rumah Adat Bali dikarenakan sangat sesuai dengan tema *Neuetradition* dengan sub tema *Constructivist*, dimana karakteristik dari bahan yang digunakan, menggunakan teknologi tinggi dengan permainan komposisi bidang pada bentuk yang diterapkan dengan menggunakan *Patchwork* dengan penyelesaian bordir yang berbentuk siluet Pura di daerah Bali.

Pada sub tema *Neuetradition*, palet warna yang muncul sesuai dengan warna khas ygang sering digunakan di bali, yaitu hitam, warna lain yang digunakan yaitu coklat (Tan) yang merupakan gambaran sifat kokoh dari bentuk gerbang rumah adat Bali tersebut. Dalam mengimplementasikan sumber ide ini, desainer menggunakan konsep pengembangan sumber ide secara *Deformasi* dan *Transformasi*, yaitu dengan penggambaran bentuk

yang menekankan pada interpretasi karakter, merubah bentuk, posisi, dan dimensi dari suatu objek. Proses *Deformasi* diartikan sebagai suatu kegiatan penggayaan atau perubahan bentuk, posisi, dan dimensi dari suatu objek yang dilakukan dengan cara penambahan beberapa unsur visual tertentu sehingga terciptalah suatu karya baru yang lebih menarik, gambarnya disebut dengan gambar deformasi atau karya deformasi. Pengembangan sumber ide yang penulis gunakan, terinspirasi dari bentuk gerbang rumah adat Bali yang sering disebut juga angkul-angkul, dan juga ornamen-ornamen yang berada di daerah Bali seperti Pura sehingga penulis memilih teknik *Patchwork* dan teknik aplikasi agar menggambarkan bentuk keduanya.

4. Penerapan Unsur dan Prinsip untuk mewujudkan *Style* dan *Look*

Busana pesta mala mini terdiri dari 2pcs dengan siluet Y yang digunakan oleh wanita dengan tipe elegan berusia 20-27 tahun yang memiliki postur tubuh yang tinggi, berkulit putih, karakternya yang kuat dan kokoh namun indah bentuknya sehingga busana ini di desain dengan menampilkan busana elegant dan simple. Pemilihan bahan *Shimer* dan *Tafetta Silk*, disertai kombinasi kain prada dapat menggambarkan kemewahan.

Moodboard dibuat untuk mengembangkan dari sumber ide gerbang rumah adat Bali ini. Pada dasarnya *moodboard* merupakan analisis tren

visual yang dibuat para desainer dari komposisi gambar-gambar berupa foto, kliping, atau sketsa yang memuat suasana, warna dan tema yang nantinya akan diwujudkan menjadi suatu karya. Tujuan dari pembuatan *moodboard* yaitu menentukan tujuan, arah serta panduan dalam proses kreativitas sehingga karya yang dibuat tidak menyimpang dari tema yang telah ditentukan. Dalam dunia fashion istilah mood board dapat diartikan sebagai suatu alat yang digunakan oleh designer untuk mendapatkan sumber ide yang akan dipakai sebagai referensi desain. Secara umum *moodboard* berfungsi untuk mempermudah pembangunan sumber ide. Adapun *moodboard* tersebut menggunakan sumber ide Gerbang Rumah Adat Bali, melalui *moodboard* tersebut gambaran mengenai bentuk arsitektur gerbang rumah adat Bali, gaya busana pesta simple, warna tema *Neutradition* dengan sub tema *Constructivist*, aksesoris, dan bahan sehingga dapat memunculkan ide penulis.

Penerapan unsur desain yang diwujudkan dalam penciptaan desain busana pesta malam yaitu menggunakan bentuk dimensional dengan garis lurus yang memberi kesan kuat, kokoh, dan tegas, dan garis lengkung yang membentuk siluet pura menunjukkan daerah yang telah dipilih menjadi sumber ide oleh penulis. Busana pesta malam ini terbentuk pada 2 bagian, yaitu *long dress* dengan siluet Y dan *Cape* berkerah tegak yang memberikan kesan anggun untuk seorang wanita. Ukuran gaun atau busana pesta malam ini yaitu panjang sampai mata kaki, dengan belahan dibagian

sisi kiri gaun yang panjangnya dari 5cm diatas lutut, sedangkan panjang cape sampai pinggang dengan model hanya menutupi setengah badan. Unsur nilai gelap terang dapat terlihat pada bagian long dress yang memadukan warna coklat (*Tan*) dengan hitam, sedangkan pada cape menggunakan warna coklat (*Tan*). Warna yang paling menonjol pada busana pesta malam dengan sumber ide gerbang rumah adat Bali ini adalah warna hitam (*Light Black*) dan coklat (*Tan*). Tekstur bahan yang digunakan berkilau , kaku, halus, dan tidak transparan karena menggunakan kain *Shimmer*, *Tafetta Silk*, dan katun pada bagian kombinasi *cape*, lengan, dan motif siluet Pura.

Selain unsure desain, maka penerapan prinsip-prinsip desain yang dituangkan dalam penciptaan busana pesta mala mini. Harmoni dapat terlihat pada bagian tengah muka bagian cape yang terdapat kain prada dan poleng putih-hitam yang telah disusun sehingga bentuknya terlihat tegas, pada bahan sama-sama katun bermotif. Keseimbangan simetris dapat terlihat pada kombinasi tengah muka cape dengan lengan, serta terdapat belahan pada lengan sebelah kiri dan gaun di sisi kiri. Pengulangan yang terjadi pada *Patchwork*, yang dilakukan di bagian depan gaun dan bagian belakang gaun sehingga menimbulkan pergerakan yang mengalihkan pandangan dari satu bagian ke bagian yang lain. *Center of interest* busana pesta malam ini di mulai dari sumber ide Gerbang Rumah Adat Bali yang terletak pada bagian depan *Cape* yang dimana terdapat kain poleng yang

menyatu dengan kerah yang di beri lipatan dan kombinasi kain prada pada tampak muka yang memberikan kesan tegas, kokoh, namun indah dipandang. Antara satu bagian ke bagian lain pada desain busana pesta mala mini memiliki satu kesatuan sehingga memberikan kesan keterpaduan setiap unsur.

5. Penyajian Desain

Dalam menggambar dan membuat sketsa untuk menciptakan desain busana harus dilengkapi dengan gambar kerja, gambar desain hias dan gambar pelengkap busana untuk mempermudah pembuatan dan pemahaman dari suatu desain. Untuk memperjelas tentang desain, akan ditampilkan visualisasi penerapan unsur dan prinsip desain tampak depan dan tampak belakang.

- Bertekstur berkilau
- Unsur garis lurus
- Membentuk unsur geometris
- Point of interest



- Ukuran longdress
- Berterkstur berkilau
- Penerapan irama
- Menggunakan siluet Y



- Keselarasan dalam garis dan bentuk
- Keseimbangan abivious
- Bertekstur berkilau

Gambar 4. Visualisasi penerapan unsur dan prinsip desain

B. Konsep Pembuatan Busana

1. Pengambilan Ukuran

Pengambilan ukuran sangat dibutuhkan pola dengan sistem apapun yang telah di pilih. Jenis ukuran yang diperlukan tergantung pada system yang digunakan. Sebelum pembuatan pola busana pesta malam dengan sumber ide Gerbang Rumah Adat Bali untuk wanita remaja dengan mengambil ukuran model yang bernama Vera Silvia, dimana pengambilan ukuran disesuaikan dengan pola dasar yang akan digunakan yaitu pola So'En.

Pengambilan ukuran yang dilaksanakan tanggal 10 Februari 2018. Sebelum pengambilan ukuran disiapkan alat dan bahan yang diperlukan, diantaranya kertas yang berisi tabel ukuran, alat tulis, peterban atau pita ukur.

2. Pembuatan Pola Busana

Pembuatan busana pesta malam dengan sumber ide Gerbang Rumah Adat Bali untuk wanita remaja ini menggunakan metode pembuatan kontruksi pola dengan system So'En. Pola kontruksi ini dipilih penulis karena dirasa lebih nyaman , mudah dipahami dan sesuai dengan desain yang telah dibuat, dimana desain tidak perlu memindahkan kupnat.

3. Teknologi Penyambungan Kampuh

Teknologi penyambungan kampuh yang digunakan dalam pembuatan busana pesta malam dengan sumber ide Gerbang Rumah Adat Bali untuk wanita remaja yaitu dengan penyambungan kampuh terbuka dengan diselesaikan secara rombak atau dijahit dengan kain serong tipis, dilipat, dan disetik. Penyambungan ini dilakukan bertujuan agar busana lebih rapi dan tidak bertiras.

4. Teknologi Pelapis

Sesuai dengan fungsi interfacing yang merupakan bahan yang dipergunakan untuk memberikan bentuk pada busana agar busana Nampak rapi. Bahan yang digunakan dalam interfacing adalah M33 dan viselin, M33 digunakan sebagai pelapis bagian kerah pada cape, dan viselin digunakan sebagai pelapis kombinasi bahan poleng.

Tidak hanya interfacing, furing juga digunakan dalam pembuatan busana pesta mala mini. Furing adalah bahan pelapis yang digunakan untuk menutupi bagian dalam pada pakaian. Lining/furing disebut juga dengan lapisan terakhir. Lining memberikan penyelesaian yang rapi, dan memberikan rasa nyaman, kehangatan, dan kehalusan terhadap kulit. Bahan yang digunakan untuk furing adalah bahan satin yang bertekstur ringan dan lembut, sehingga si pemakai nyaman menggunakan busana yang dipakai.

5. Pemasangan Hiasan

Suatu desain yang dibuat untuk memperindah busana agar busana tersebut memiliki nilai keindahan yang lebih tinggi dan istimewa. Dalam busana pesta mala mini, penulis menggunakan hiasan berupa parel manik-manik dan parel batu yang berada dibagian kerah cape, dan penyelesaian bordir menggunakan benang emas yang berada pada *Patchwork* dengan motif bentuk siluet pura pada belahan sisi kiri gaun yang membuat busana terlihat semakin indah dan terkesan mewah, proses pemasangan hiasan tersebut menggunakan tangan (*hand made*), namun pada bagian bordir menggunakan mesin.

C. Konsep Penyelenggaraan Pergelaran Busana

Dalam penyelenggaraan pergelaran sangat diperlukan konsep yang matang agar pergelaran berjalan dengan lancar dan sesuai dengan tujuan pergelaran. Adapun yang diharapkan dalam pergelaran *Dimantion* ini selain masyarakat luas yaitu desainer dan juga management event mall yang berada di jogja agar dapat menjalin kerjasama dengan mahasiswa UNY. Pagelaran ini dilaksanakan dalam tiga tahap yaitu persiapan, pelaksanaan dan evaluasi. Dalam pagelaran busana sangat diperlukan suatu organisasi kepanitiaan yang terdiri dari ketua, sekretaris, bendahara dan seksi-seksi lainnya. Dengan adanya organisasi maka tanggung jawab dan tugas-tugas dari mahasiswa menjadi jelas.

1. Tahap Persiapan

Pembentukan panitia merupakan salah satu persiapan dalam menyelenggarakan pergelaran busana dengan tujuan supaya semua kegiatan dapat berjalan lancar dan sukses dalam pelaksanaannya sesuai dengan yang diharapkan yaitu pergelaran busana *Movitsme*. Selanjutnya yaitu menentukan tujuan pelaksanaan, penentuan anggaran, menentukan dewan juri yang akan membantu pada proses penjurian serta waktu dan tempat pelaksanaan.

2. Pelaksanaan

Pagelaran busana diadakan pada hari Rabu, 11 April 2018 dengan tema *"Movitsme"* yang bertempat di Auditorium UNY. Diikuti oleh 102 mahasiswa yang terdiri dari mahasiswa S1 angkatan 2015 dan juga D3 angkatan 2015 serta beberapa mahasiswa jenjang SI dan D3 angkatan 2013 dan 2014. Sedangkan tepat 1 hari sebelum acara, diadakan gladi bersih untuk mempersiapkan kematangan acara

a. Konsep Tata Panggung

Tempat pergelaran diselenggarakan didalam ruangan, yaitu di Auditorium Universitas Negeri Yogyakarta dengan jumlah penonton kurang lebih 1000 orang, sesuai dengan jumlah tiket maupun undangan. Panggung yang digunakan dalam pergelaran ini adalah panggung terbuka dengan bentuk panggung Y terbalik yang memiliki konsep luar biasa dan baru pertama kali diadakan selama periode sebelumnya,

sehingga penonton merasa takjub dan bisa lebih jelas melihat detail busana yang diperagakan oleh peragawati.

b. Konsep Tata Lighting

Lighting yang digunakan dalam pergelaran *Movitsme* ini yaitu *follow spot*, *moving head* dan *parlead*. *Follow spot* ini digunakan sebagai pencahayaan terhadap sebuah acara dimana audiens yang terlihat gelap didepan panggung, kemudian dibutuhkan suatu penerangan terhadap audiens tersebut agar menjadi terang sehingga pencahayaan terfokus kepada model. Sedangkan *Moving head* adalah lampu yang memancarkan sinar dimana fokus objeknya sinar tersebut membentuk variasi. *Moving head* memberi kesan hidup di dalam panggung. Fokus dari *lighting moving head* biasanya dipancarkan kearah lantai, tembok ide dan lain dari penyelenggaraan acara.

c. Konsep Tata Musik

Konsep musik yang dipilih adalah musik yang mendukung pergelaran *Movitsme* sehingga antara musik dan busana yang diperagakan oleh peragawati menyatu dan hidup sesuai dengan konsep awal pergelaran.

3. Evaluasi

Evaluasi bertujuan untuk menilai gelar busana *Movitsme* secara keseluruhan. Sehingga ada perbaikan untuk acara selanjutnya. Pada

dasarnya pergelaran berjalan dengan baik, tetapi ada beberapa hal yang masih kurang dan perlu untuk dievaluasi demi keberhasilan acara yang akan datang. Diantaranya yaitu kurangnya koordinasi antara panitia, sehingga ada beberapa miss komunikasi yang menimbulkan beberapa kendala pada pergelaran busana.

BAB IV

PROSES HASIL DAN PEMBAHASAN

A. Proses

Proses pembuatan busana yang baik harus dimulai dengan perencanaan yang matang. Perencanaan tersebut meliputi proses menentukan metode atau cara untuk membuat busana dan tahap penyelesaian agar hasil yang dicapai dapat sesuai dengan tujuan dan harapan.

1. Penciptaan Desain Busana

a. Pencarian Inspirasi

Pembuatan produk busana yang baik dilakukan melalui beberapa tahapan, mulai dari perencanaan untuk menentukan cara pembuatan busana, tahapan proses pembuatan busana, hingga tahapan penyelesaian agar hasil dan tujuan yang dihasilkan tercapai sesuai dengan perencanaan. Proses pembuatan busana pesta malam ini meliputi tiga tahap yaitu persiapan, pelaksanaan, dan evaluasi. Proses penciptaan desain busana langkah pertama yang perlu diperhatikan adalah mencari sumber ide/inspirasi. Setelah mendapatkan inspirasi langkah selanjutnya untuk mewujudkan sebuah desain dengan cara mengkaji trend dan tema yang telah dipilih, dengan mencari sumber dan beberapa referensi melalui berbagai media yang akan membantu memunculkan inspirasi desain yang akan dibuat. Setelah mendapatkan

inspirasi langkah selanjutnya yang dilakukan adalah mewujudkan sebuah desain busana.

b. Papan Inspirasi atau *Moodboard*

Moodboard merupakan media perencanaan bagi desainer yang menyajikan dan membahas fakta atau permasalahan yang dikaji secara deskriptif dalam bentuk hasil analisis visual yang dilakukan.

Moodboard adalah suatu media, bisa berupa papan,buku,maupun katalog yang berisi kumpulan gambar dan penjelasan mengenai ide image yang akan mahasiswa wujudkan. Gambar-gambar tersebut bisa berupa tempelan- tempelan gambar berasal dari majalah yang disusun dan diberi penjelasan-penjelasan berupa warna-warna yang mendominasi, target pengguna, dan lain-lain.

Tujuan dari pembuatan *moodboard* adalah untuk menentukan tujuan, arah dan panduan dalam membuat karya cipta, sehingga proses kreativitas yang dibuat tidak menyimpang dari tema yang telah ditentukan. Konsep *moodboard* dibuat dengan menuangkan ide-ide atau sumber gagasan sesuai dengan tema serta tujuan dari pembuatan karya tersebut. Konsep *moodboard* dibuat berdasarkan tema pembuatan karya. *Moodboard* dikerjakan di atas kertas berukuran A3 dengan isi / materi sesuai bagian rekomendasi desain, diantaranya sebagai berikut:

- 1) Sumber ide.

- 2) Tema dan jenis karya yang akan diangkat.
 - 3) Penggayaan busana (siluet/bentuk dan gaya)
 - 4) Penggayaan visual (foto/ilustrasi/artwork dll. yang akan digunakan)
 - 5) Warna yang akan digunakan dalam pembuatan desain.
 - 6) Tekstur bahan yang akan digunakan.
 - 7) Dan elemen lain yang diperlukan.



Gambar 5. Moodboard

c. Penyajian Gambar

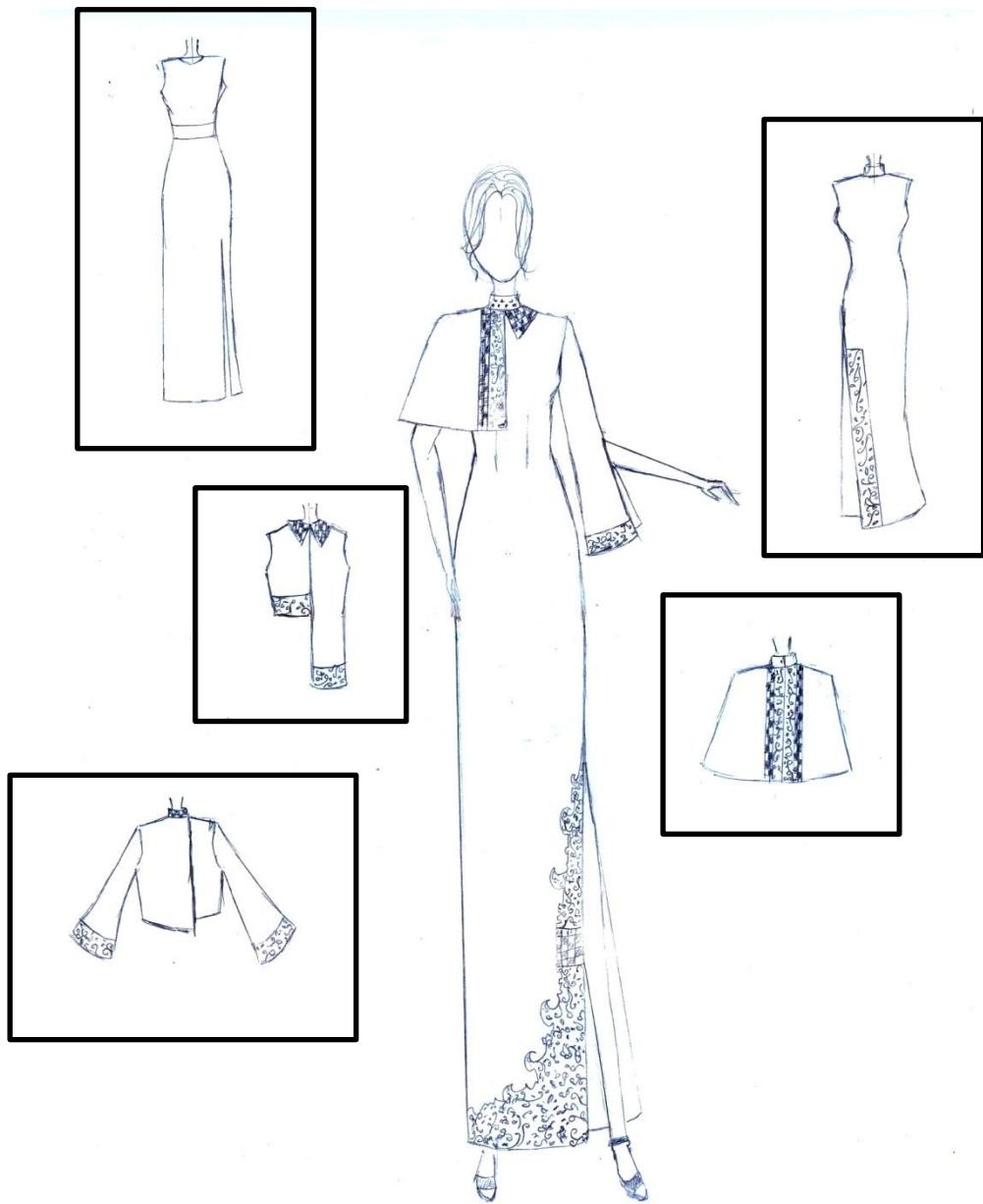
Pembuatan desain busana pesta malam dengan sumber ide Gerbang Rumah Adat Bali ini memerlukan beberapa tahapan pembuatan seperti:

- 1) Desain sketsa (*Design Sketching*)

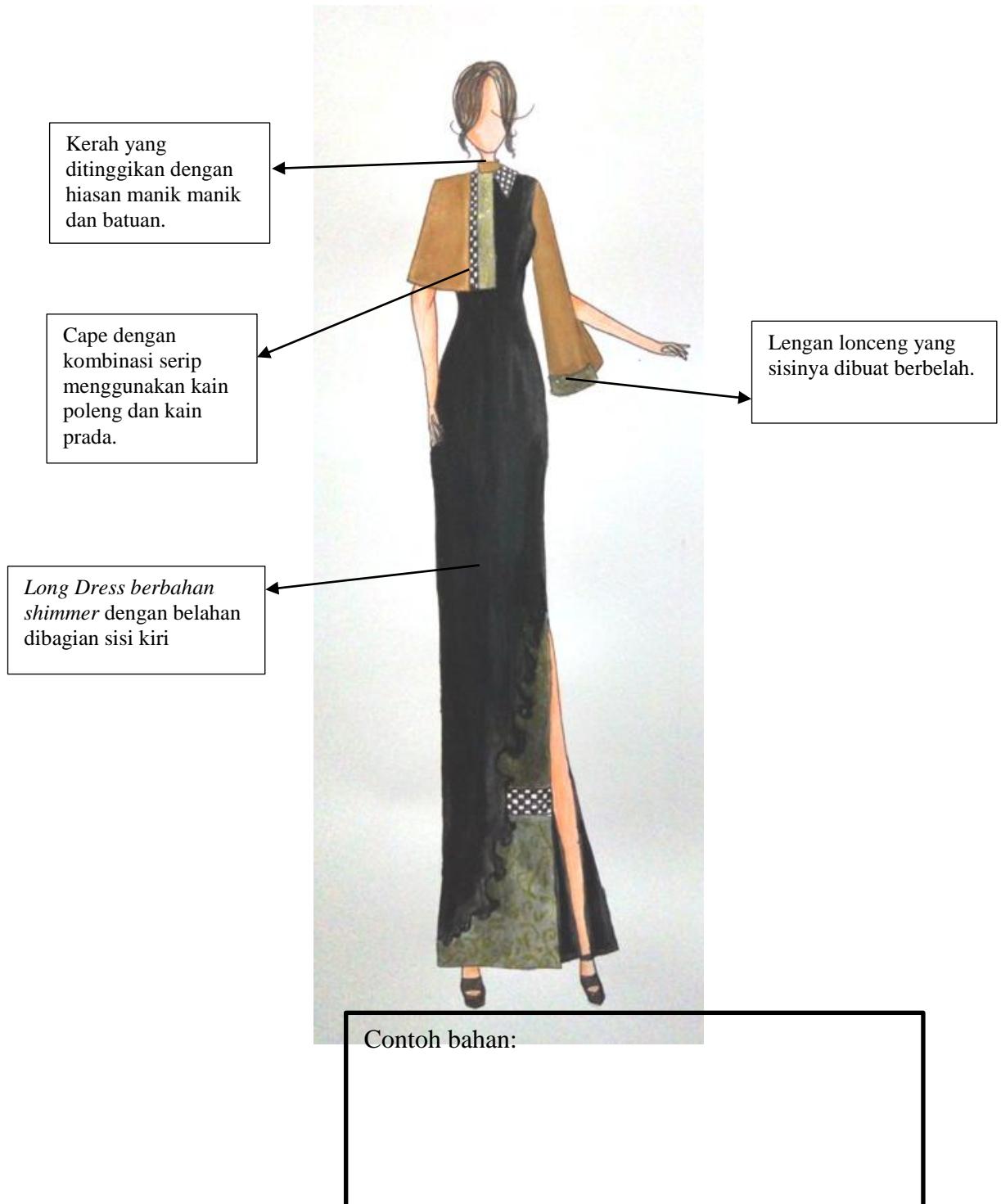
Design sketching adalah desain yang digunakan untuk mengembangkan ide-ide dan menerapkan pada kertas secepat mungkin. Adapun *Design Sketching* dalam pembuatan desain busana pesta malam ini.

- 2) Desain Presentasi (*Presentation Drawing*)

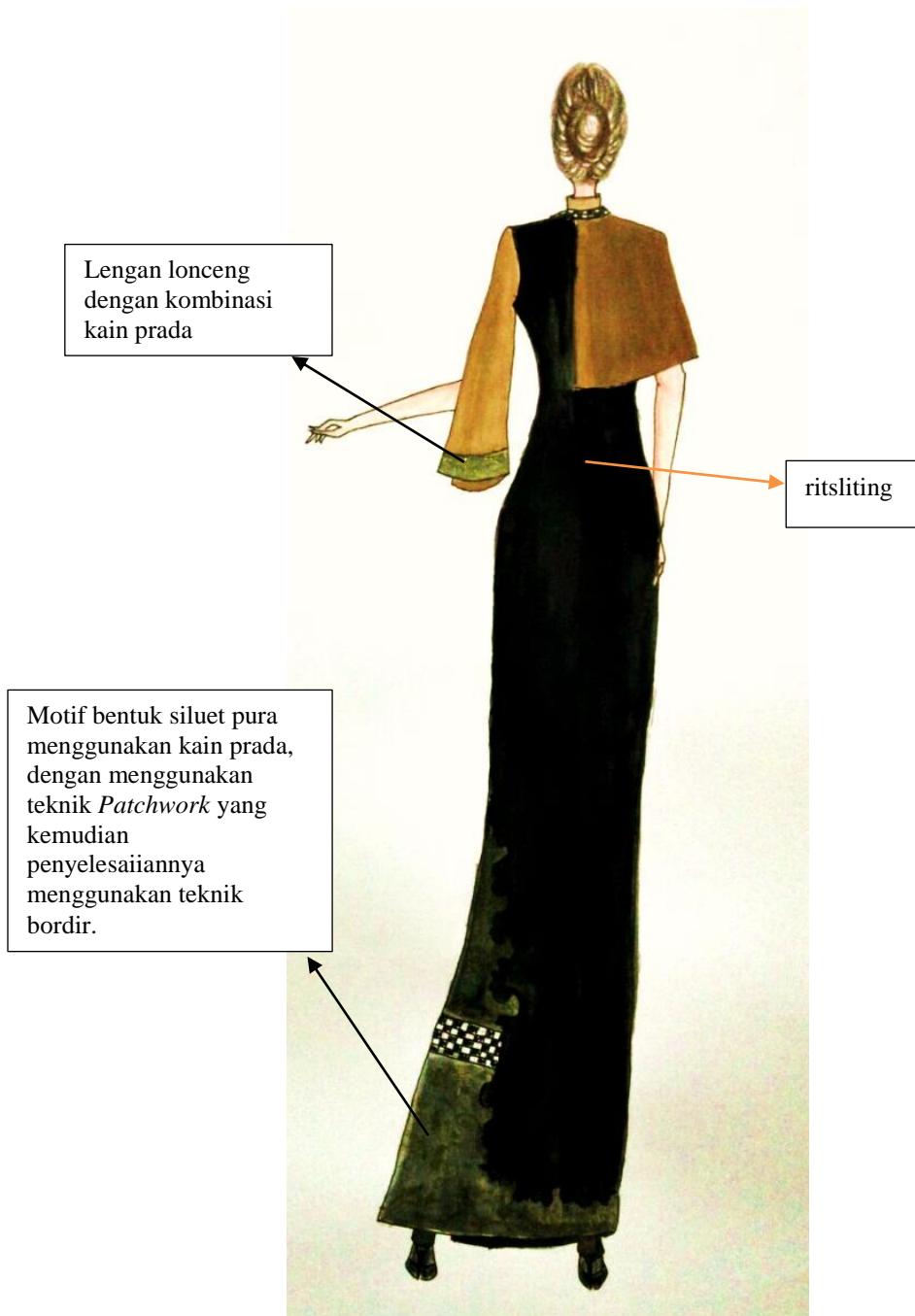
Presentation Drawing adalah desain mode busana yang digambar lengkap dengan warna atau corak kain pada suatu pose tubuh tertentu yang dapat dilihat pada bagian muka dan belakang. Berikut adalah teknik penyajian gambar yang digunakan oleh penulis:



Gambar 6. Design Sketching



Gambar 7. Presentation drawing tampak depan



Gambar 8. *Presentation drawing* tampak belakang

d. Desain Hiasan

Desain hiasan adalah desain yang digunakan untuk memperindah permukaan desain strukturnya. Desain hiasan yang digunakan pada busana pesta malam ini menggunakan teknik *Manipulating Fabric* pada kerah kain poleng dan pada bagian kerah *Cape* yang diberi manic-manik dan batuan, dan teknik *Patchwork* pada bagian sisi kiri belahan gaun yang berbentuk siluet pura. Berikut ini merupakan desain hiasan yang digunakan pada busana pesta malam



Gambar 9. Menyematkan pola motif siluet pura pada kain

2. Pembuatan Busana

Di dalam pembuatan busana, terdapat langkah-langkah untuk membuatnya, yaitu:

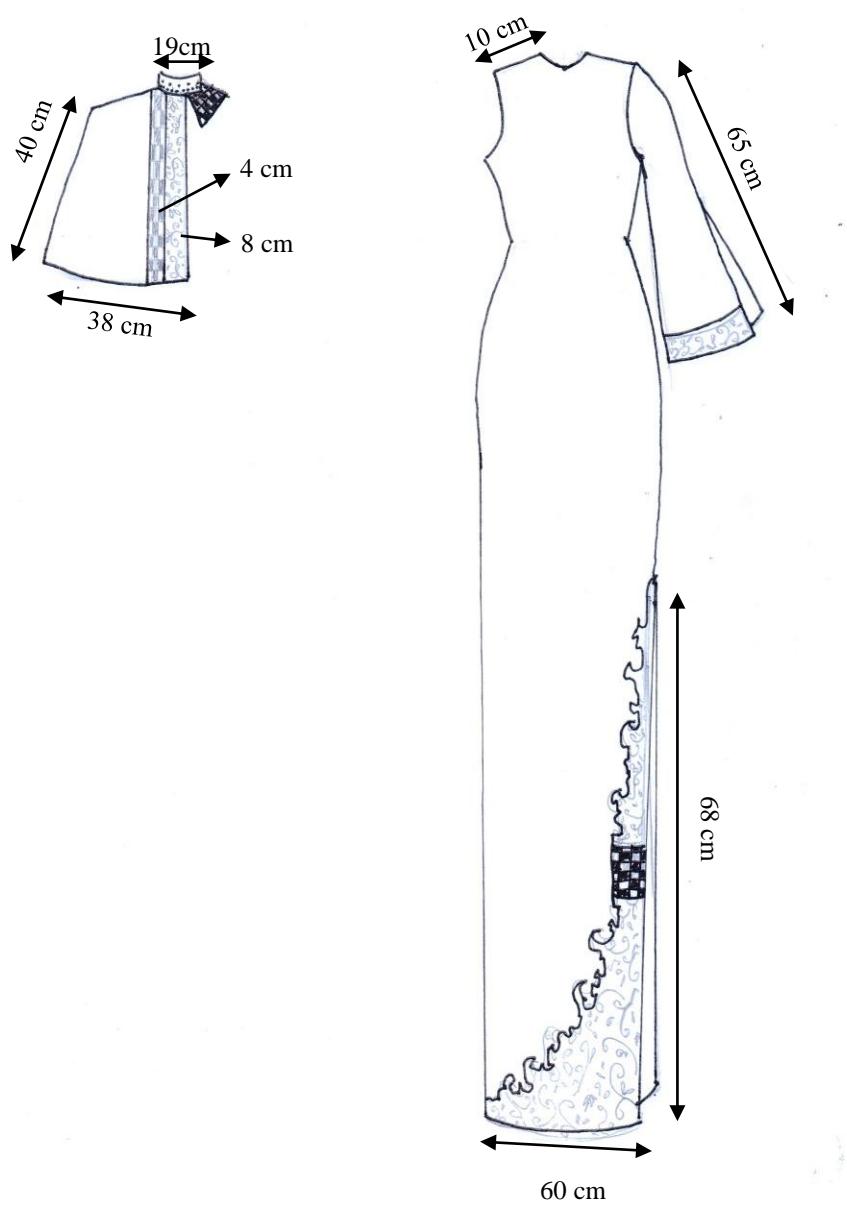
a. Persiapan

Persiapan yang dilakukan dalam proses pembuatan busana pesta malam antara lain:

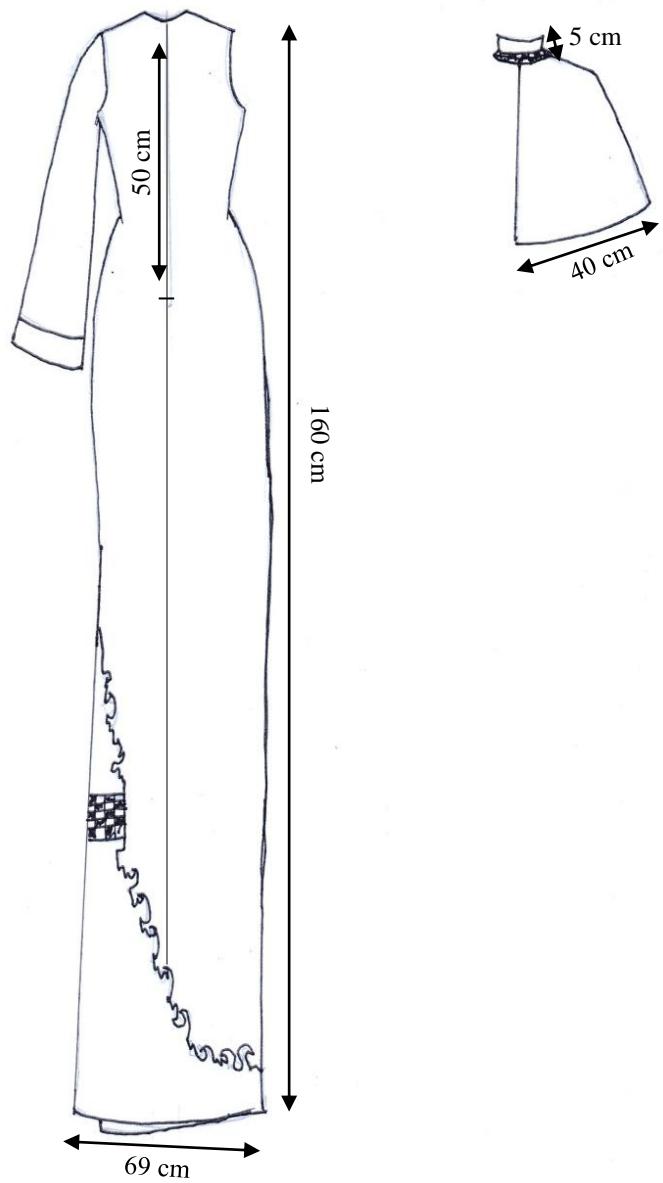
1) Pembuatan Gambar Kerja

Pembuatan gambar kerja busana dilakukan agar gambaran mengenai desain busana beserta detail hiasan yang akan dibuat dapat tergambaran secara lengkap dan terperinci disertai dengan keterangan sehingga dapat digunakan sebagai pedoman pembuatan busana agar dapat menghasilkan hasil yang maksimal.

Berikut adalah gambar kerja dari laporan ini:



Gambar 10. Gambar Kerja Tampak Depan



Gambar 11. Gambar Kerja Tampak Belakang

2) Pengambilan Ukuran

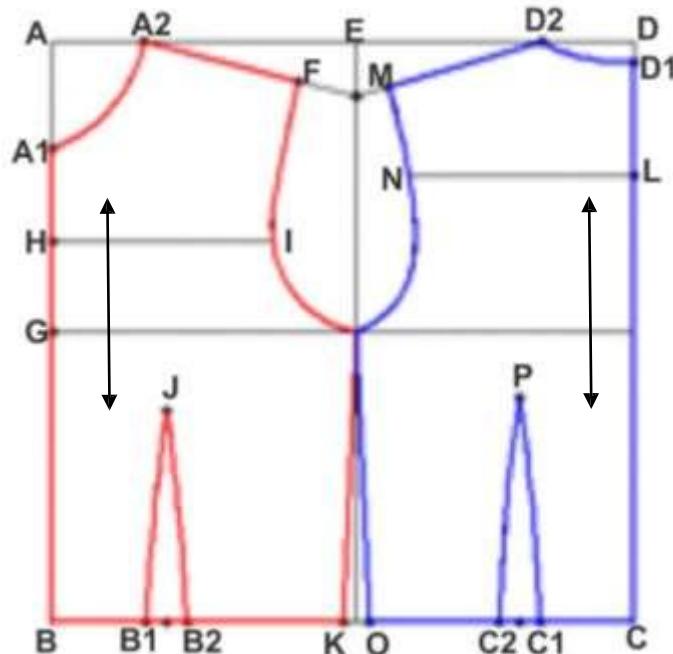
Hasil pengukuran yang diperlukan dalam pembuatan busana
pesta malam antara lain:

- a) Lingkar leher : 38 cm
- b) Lingkar badan : 91 cm
- c) Lebar muka : 30 cm
- d) Panjang muka : 31 cm
- e) Jarak payudara : 16 cm
- f) Tinggi puncak : 14 cm
- g) Lebar bahu : 12 cm
- h) Lingkar Krg Leher : 43 cm
- i) Tinggi P. L. : 12 cm
- j) Lingkar siku : 24 cm
- k) Lingkar lbng lgn : 22 cm
- l) Panjang lengan : 64 cm
- m) Lebar punggung : 33 cm
- n) Panjang punggung : 38 cm
- o) Lingkar panggul : 100 cm
- p) Tinggi panggul : 20 cm
- q) Lingkar pinggang : 68 cm
- r) Panjang dress : 109 cm

3) Pembuatan Pola Busana

Pola pembuatan busana pesta mala mini menggunakan pola So'En. Adapun pola yang digunakan dalam proses pembuatan busana pesta malam adalah sebagai berikut:

a) Pola Dasar Badan (Skala 1:4)



Gambar 12. Pola Dasar Badan sistem so'en skala 1:4

Keterangan:

Pola Bagian Depan

A-B = panjang punggung +1,5 cm

A-D = 1/ lingkar badan

$$\mathbf{C-D} \quad \equiv \mathbf{A-B}$$

$$A-G = \frac{1}{2} AB + 2cm$$

A2-F = panjang bahu

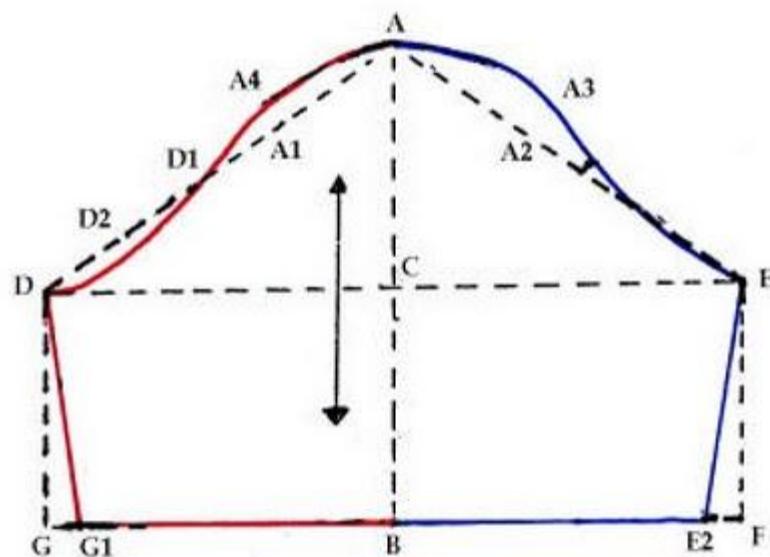
- A-A1 = 1/6 lingkar leher + 1,5 cm
 A-A2 = 1/6 lingkar leher + 0,5 cm
 H = $\frac{1}{2}$ A1-G
 H-I = $\frac{1}{2}$ lebar muka
 B-B1 = 1/10 lingkar pinggang
 B1-B2 = lebar kupnat 3 cm
 B-K = $\frac{1}{4}$ lingkar pinggang + 1+ 3 cm
 B1-J = tinggi dada

Pola Bagian Belakang

- D-L = 10 cm
 D-D1 = 1,5 cm
 D-D2 = 1/6 lingkar leher + 0,5 cm
 D2-M = panjang bahu
 L-N = $\frac{1}{2}$ lebar punggung
 C-C1 = 1/10 lingkar pinggang
 C1-C2 = lebar kupnat 3 cm
 C-O = $\frac{1}{4}$ lingkar pinggang - 1+ 3 cm
 C1-P = gambar 5 tinggi dada

b) Pola Dasar Lengan

Langkah pertama yaitu membuat pola dasar lengan terlebih dahulu. Lalu kemudian pola di kembangkan menjadi lengan lonceng



Pola lengan

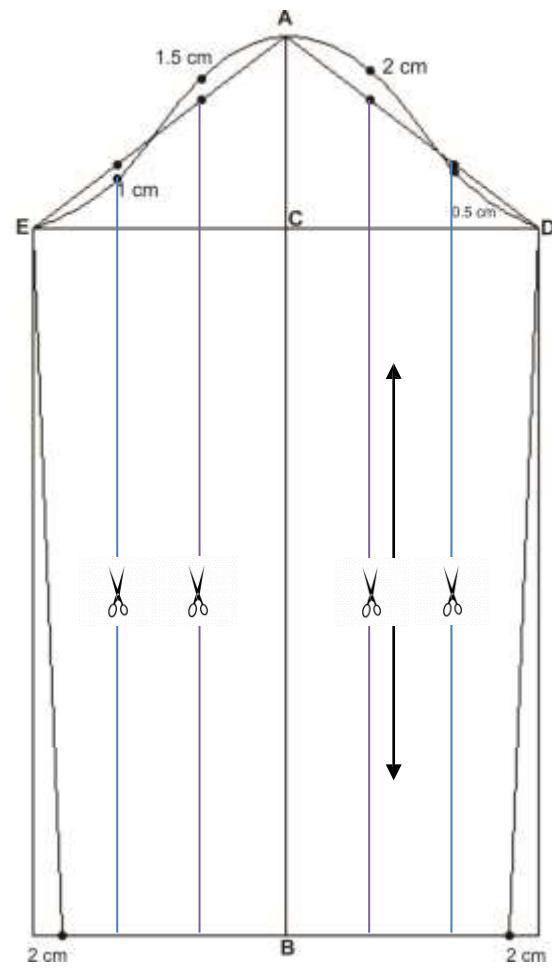
Gambar 13. Pola Dasar Lengan skala 1:4

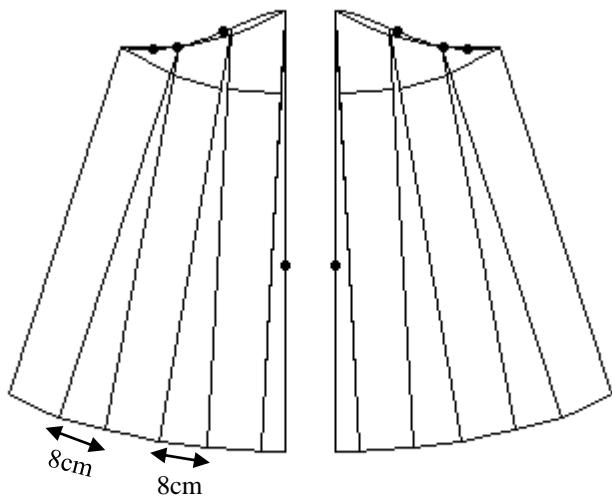
Keterangan :

A-B = panjang lengan

A-C = tinggi puncak

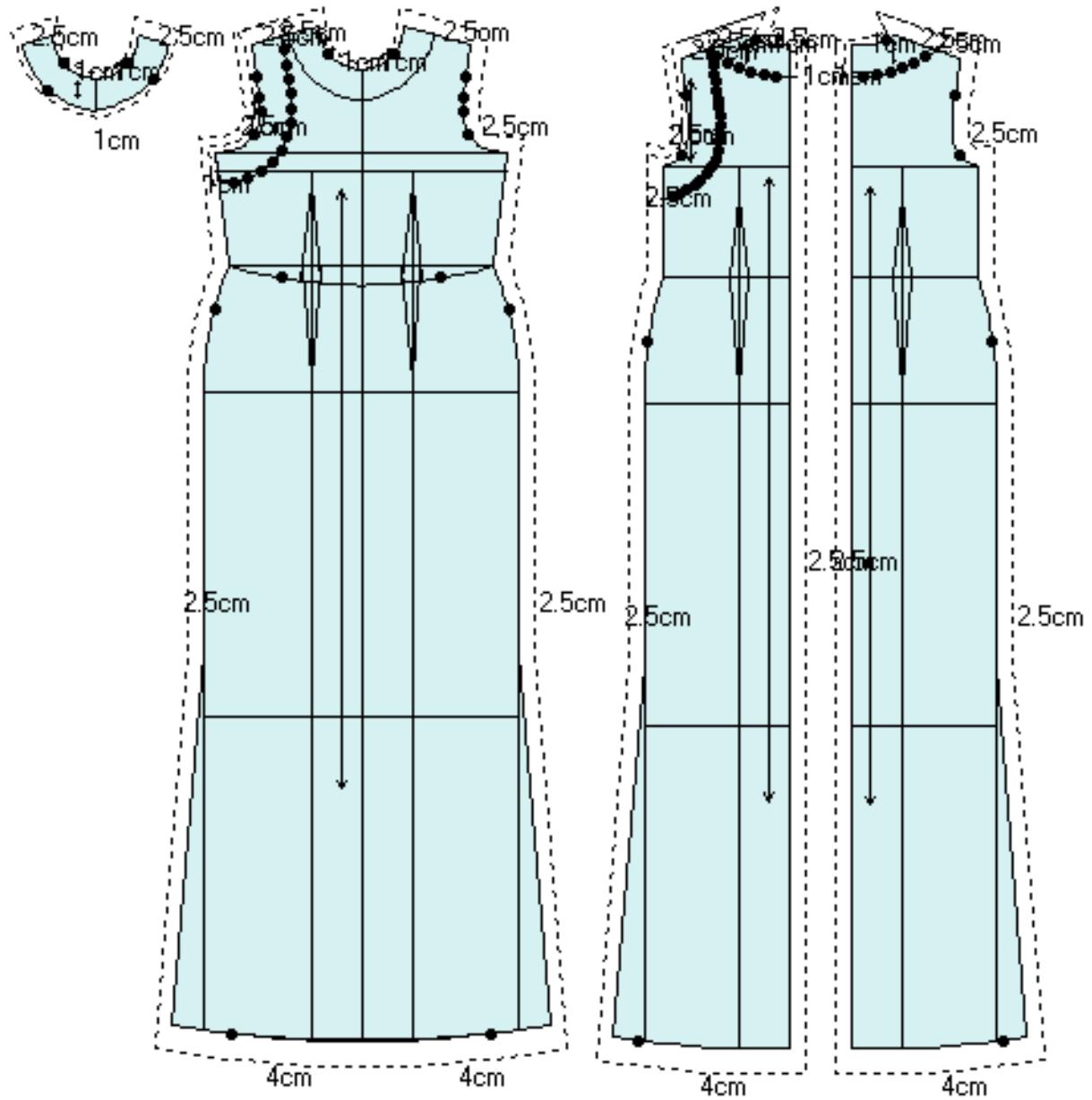
A-D = A-E = $\frac{1}{2}$ lingkar kerung lengan

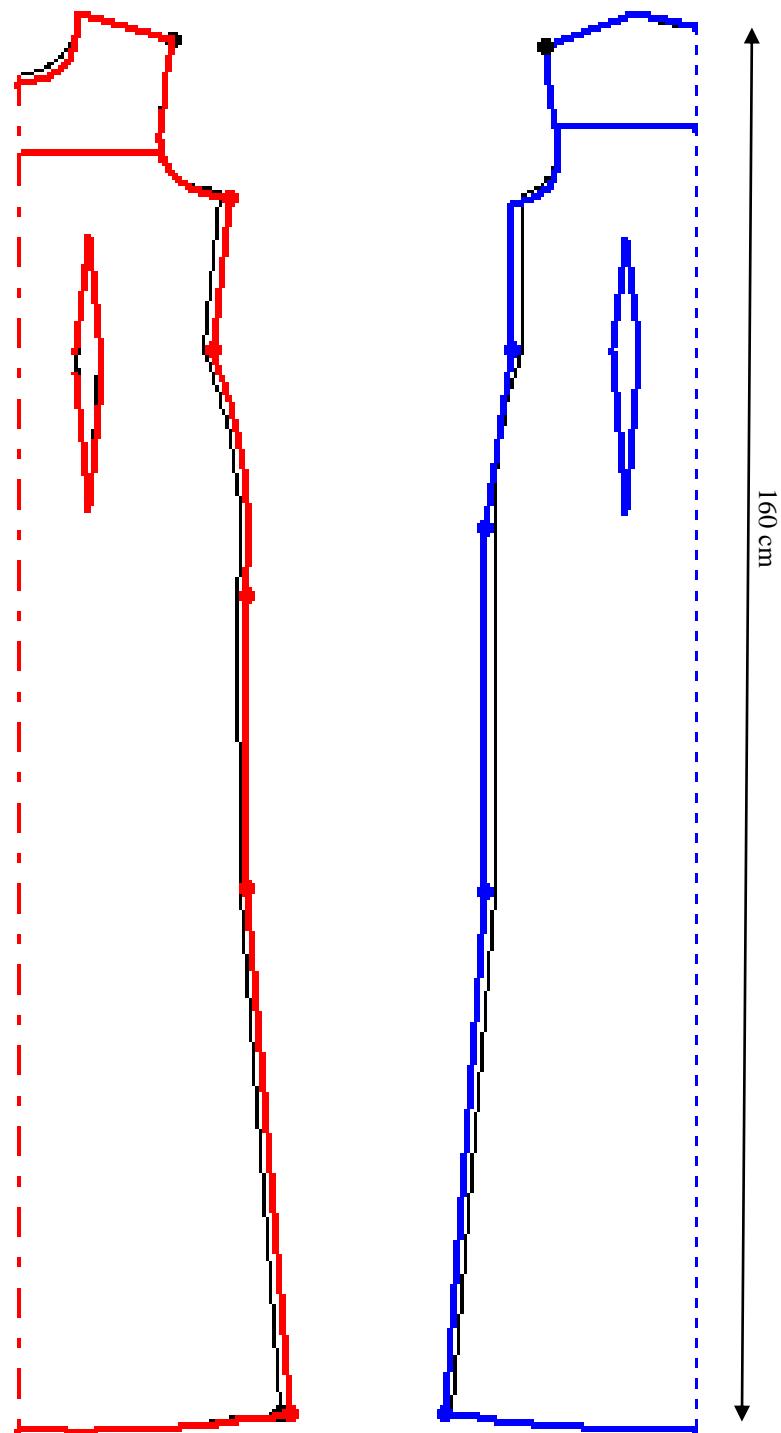




Gambar 14. Pola Lengan Dikembangkan

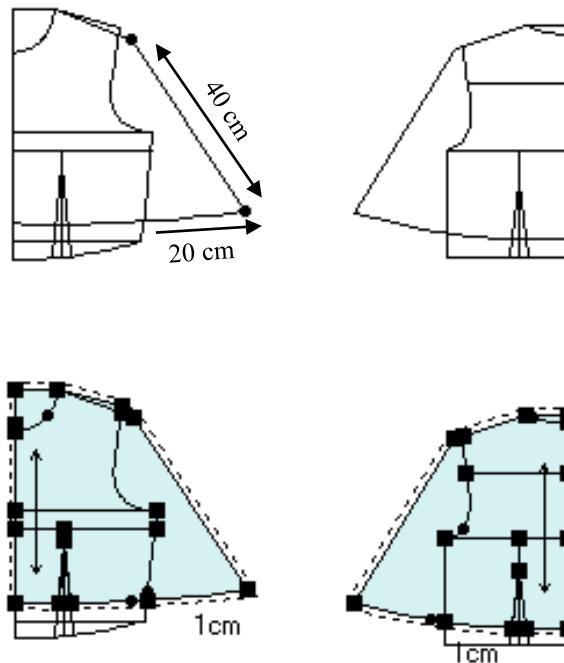
c) Pola Gaun





Gambar 15. Pola Gaun

d) Pola Cape



Gambar 16. Pola Cape

4) Rancangan Bahan

Perancangan bahan merupakan langkah yang dilakukan untuk mengetahui dan memperkirakan berapa banyak bahan yang diperlukan dalam pembuatan busana. Hal-hal yang harus diperhatikan dalam merancang bahan adalah sebagai berikut:

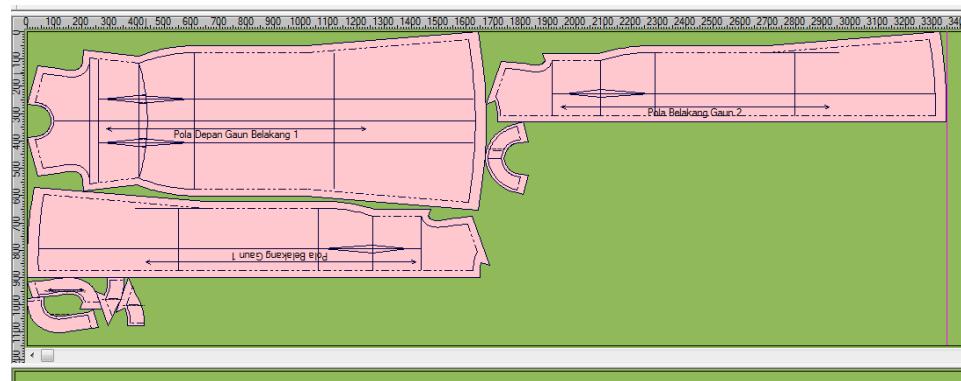
- a) Arah serat kain harus diperhatikan
- b) Dalam meletakkan pola pada kain harus diatur sedemikian rupa agar tidak boros

- c) Untuk bahan yang bermotif, sebaiknya diperhatikan arah bagian atas atau bagian bawah motif

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

- a) Bahan *Shimmer*

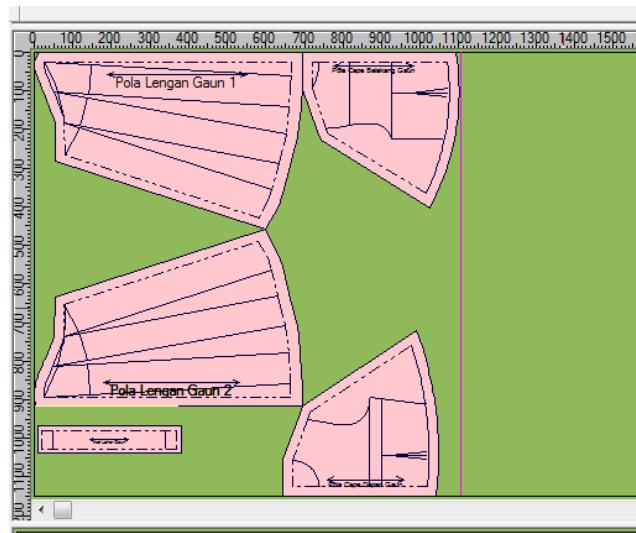
Bahan *shimmer* ini digunakan untuk pembuatan gaun inner (utama) yang digunakan untuk *longdress*. Banyak bahan yang diperlukan adalah 2 m dengan lebar bidang bahan 150 cm.



Gambar 17. Rancangan Bahan Shimmer

- b) Bahan *Tafetta Silk*

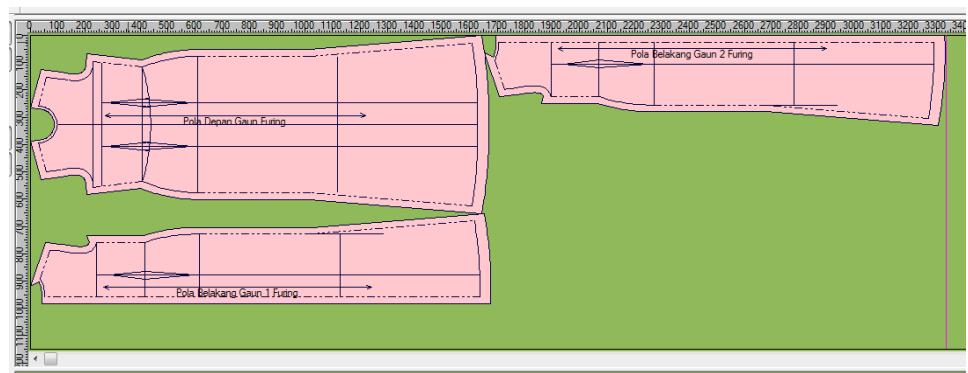
Bahan *Tafetta Silk* digunakan untuk bahan busana bagian cape dan lengan sebelah kiri dengan bentuk lengan lonceng. Banyak bahan yang diperlukan adalah 1,5 m dengan lebar bidang bahan 150cm.



Gambar 18. Rancangan Bahan *Tafeta Silk*

c) Bahan Vuring

Bahan vuring yang digunakan adalah bahan velvet berwarna hitam dan coklat.



Gambar 19. Rancangan Bahan Vuring

5) Kalkulasi Harga

Kalkulasi harga adalah catatan atau jumlah semua material bahan yang digunakan mulai dari kain, vuring, bahan pelapis, hiasan, dan sebagainya. Kalkulasi harga bertujuan untuk mengetahui besarnya biaya yang dikeluarkan dalam suatu model busana. Hal-hal yang perlu diperhatikan dalam membuat kalkulasi harga adalah:

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

Berikut ini adalah rancangan harga dari busana pesta malam

dengan sumber ide gerbang rumah adat Bali:

Tabel 1. Kalkulasi Harga Busana Pesta Malam Adat Bali

NO.		BARANG	JUMLAH	HARGA @	JUMLAH
1.	Bahan Pokok	Kain Shimmer	2 m	Rp 35,000	Rp 70,000
		Kain Tafetta Silk	1,5 m	Rp 37,500	Rp 56,250
		Kain Velvet hitam	2 m	Rp 14,900	Rp 29,800
		Kain Velvet coklat	1,5 m	Rp 12,500	Rp 18,750
		Kain Pelapis	1 m	Rp 3,500	Rp 3,500
			25 cm	Rp 14,000	Rp 3,500
		Kombinasi	0.5 m	Rp 15,000	Rp 7,500
			2 m	Rp 50,000	Rp 50,000
2.	Bahan Penolong	Kancing cetit besar	1	Rp 1,250	Rp 1,250
		Kancing cetit kecil	1	Rp 250	Rp 250
		Zipper	1	Rp 7,400	Rp 7,400
		Benang	2	Rp 1,500	Rp 3,000
		Ballen			
		Cup			
		Padding			
		Aksesoris ("anting")	1 ps	Rp 15,000	Rp 15,000
		dll.			
3.	Hiasan	Bordir		Rp 35,000	Rp 35,000
		Payet	1/4 batuan	Rp 12,500	Rp 3,125
			1/4 manik"	Rp 11,000	Rp 2,500
		Aplikasi			
Total Biaya				Rp	306,825

Harga jual adalah dari jumlah total Rp 306.825,- ditambah keuntungan yang ingin diperoleh sebesar 100%. = Rp 306.825,- + (100% \times Rp 306.825,-) = Rp 613.650,-

Sehingga diperoleh harga jual sebesar **Rp 613.650,-**

b. Pelaksanaan

Pelaksanaan merupakan bentuk tindak lanjut dalam pembuatan busana. Beberapa yang harus dilakukan dalam proses pembuatan pesta malam dengan sumber ide Gebang rumah adat Bali:

1) Peletakkan pola pada bahan

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

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

- a) Semua tanda jahitan ada pada tiap-tiap sisi, seperti tengah muka dan tengah belakang.
- b) Arah benang panjang dari bagian kiri harus sama dengan bagian kanan.
- c) Memperhatikan efisiensi bahan.

- d) Lebar kampuh untuk semua bagian adalah 1 – 1 $\frac{1}{2}$ cm sedangkan untuk kelim selebar 2 $\frac{1}{2}$ - 5 cm.
- e) Lapisan seperti saku, kerah, ban pinggang, depun ataupun serip diperkirakan letaknya setelah pola besar diletakkan.
- f) Sebelum meletakkan pola diatas bahan licin seperti sifon, tile dan sebagainya sebaiknya disematkan dulu di selembar kertas tipis hingga rata.

2) Pemotongan dan pemberian tanda pada jahitan

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

3) Penjelujuran dan Penyambungan

Sebelum bahan busana dijahit dengan mesin, terlebih dahulu di jelujur dengan tangan, hal ini untuk menghindari terjadinya kesalahan saat penjahitan. Selain itu penjelujuran juga

diperlukan untuk mengetahui jatuhnya bahan pada tubuh model apakah sudah dan pas pada saat pengepasan I. Apabila mungkin terjadi kesalahan atau ketidaktepatan pada ukuran, maka masih bisa untuk bisa diperbaiki.

Langkah-langkah penjelujuran adalah sebagai berikut :

a) Menjelujur bagian gaun

1. Menjelujur kupnat sisi bagian depan dan belakang.
2. Menjelujur resleting pada bagian tengah belakang.
3. Menjelujur kedua bahu depan dan belakang.
4. Menjelujur depun leher ke kerung leher.
5. Menjelujur lengan bagian kiri.
6. Menjelujur depun kerung lengan.

b) Menjelujur bagian *Cape*

1. Menjelujur bagian sisi cape.
2. Menjelujur bagian TM.
3. Menjelujur bagian kelim.

4) Evaluasi proses I

Evaluasi proses I merupakan pengepasan busana pada tubuh seseorang yang sudah dalam bentuk busana tetapi masih berupa

penjelujuran. Pengepasan I bertujuan untuk mengetahui sesuai dengan ukuran tubuh model dan kenyamanan pada busana tersebut, selain itu juga untuk mengetahui kekurangan pada busana saat dipakai oleh model.

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

Tabel 2. Tabel Evaluasi Proses 1

Aspek yang Diamati	Hasil Pengamatan	Cara Mengatasinya
Lingkar Badan	Lingkar badan terlalu sempit	Mendedel ulang, kemudian ditambahkan $1\frac{1}{2}$ cm
Lingkar panggul	Lingkar panggul terlalu sempit	Mendedel ulang bagian sisi kemudian menambahkan $1\frac{1}{2}$ cm
Lebar punggung	Rit tidak dapat menutup	Mendedel bagian rit dan menambahkan 2cm
Kerung lengan	Kerung lengan terlalu sempit	Mendedel kemudian diturunkan $1\frac{1}{2}$ cm
Panjang belahan gaun	Panjang belahan gaun terlalu turun	Mengurangi jahitan 5 cm

5) Proses Menjahit

Setelah pengepasan I dilakukan dan mengetahui kekurangan pada busana serta melakukan perbaikan, maka langkah selanjutnya adalah penjahitan. Penjahitan dilakukan untuk menyambung setiap bagian membentuk gaun dan outer. Penjahitan yang dilakukan menggunakan mesin jahit dan juga

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

Langkah-langkah penjahitan dan penyelesaian :

a) Menjahit gaun

1. Menjahit kupnat sisi bagian depan dan belakang.
2. Menjahit resleting jepang di bagian tengah belakang.
3. Menyambungkan bahu.
4. Menjahit depun ke kerung leher.
5. Menjahit sisi.
6. Menjahit sisi lengan.
7. Menyambung lengan dengan badan.
8. Menjahit depun kerung lengan

b) Menjahit *Cape*

1. Menjahit bahu dan sisi.
2. Menjahit kombinasi bagian TM.
3. Menjahit kerah.
4. Menyatukan ke lingkar leher.

c) Menjahit vuring

1. Menjahit kupnat muka dan belakang.
2. Menjahit bahu.
3. Menjahit sisi vuring.
4. Menjahit sisi vuring lengan.

5. Menyatukan vuring dengan gaun utama.
6. Menjahit vuring bagian belakang hingga batas ritsliting.
7. Menyatukan ritsliting dengan bahan utama dengan cara disoom.
8. Penyelesaian kelim bawah dan kelim cape dengan cara disoom.

6) Membuat hiasan busana

Membuat hiasan busana digunakan untuk memperindah busana. Pada pembuatan busana ini penulis membuat hiasan dengan cara menggunakan teknik *patchwork* yang di letakkan pada bagian sisi belahan gaun.

Berikut langkah pembuatannya:

- a. Membuat pola siluet berbentu pura.
- b. Memotong pola.
- c. Menyiapkan bahan yang akan digunakan.
- d. Menyamakan motif kain agar sisinya sama.
- e. Menyematkan pola pada kain.
- f. Kemudian gunting menurut pola + 1½ cm untuk kampuh.
- g. Letakkan bahan yang sudah di gunting tersebut diatas gaun bagian sisi belahan.

- h. Sematkan menggunakan jarum agar posisi tidak berubah-ubah.
- i. Kemudian jelujur / soom.
- j. Bordir bagian pinggiran siluet.

7) Evaluasi Proses II

Evaluasi proses II atau pengepasan II dilakukan pada busana yang sudah selesai dijahit, minimal 80% dari total pembuatan serta harus sesuai dengan desain yang telah dibuat yang meliputi pelengkapan dan hiasannya.

Adapun aspek-aspek yang diamati dalam fitting II, yaitu:

- a. Teknik jahit yang digunakan.
- b. Kerapian jahitan.
- c. Kesesuaian dengan desain yang dibuat.
- d. Jatuhnya busana pada tubuh model.
- e. Kelengkapan dan kesesuaian hiasan.

Adapun kekurangan atau hasil evaluasi fitting II

Tabel 3. Tabel Evaluasi Proses II

Aspek yang Di evaluasi	Hasil evaluasi	Cara mengatasinya
Kupnat bagian depan	Kupnat terlalu tinggi	Mengurangi panjang kupnat sebanyak 2cm
Cape bagian belakang	Tidak menutupi ritsliting	Menambahkan lebar cape bagian belakang 2½ cm
Soom vuring lengan	Tidak rapi	Mendedel soom, kemudian memperbaikinya lagi.

3. Menyelenggarakan Gelar Busana

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

a. Persiapan

Persiapan yang dilakukan untuk Pagelaran Busana 2018 dengan judul "*Movitsme*" antara lain :

1. Pembentukan panitia pergelaran

Pembentukan panitia bertujuan agar pagelaran busana dapat terlaksana dengan baik dan lancar. Susunan kepanitiaan berasal

dari mahasiswa pendidikan teknik busana dan teknik busana yang mengikuti proyek akhir pada tahun 2018 yang terdiri dari mahasiswa S1 angkatan 2015, D3 angkatan 2015 semuanya berjumlah 102 orang.

Adapun susunan kepanitian dan tugas-tugasnya adalah sebagai berikut :

1) Ketua Panitia

a. Ketua 1 :

1. Bertanggung jawab atas berlangsungnya seluruh acara.
2. Mengkoordinasi seluruh kegiatan dalam kepanitiaan pagelaran busana serta bertanggung jawab atas segala kelancaran penyelenggaraan acara.
3. Memimpin seluruh pantia sesuai dengan ketentuan- ketentuan dan kebijaksanaan yang telah diputuskan.
4. Memutuskan rumusan konsep acara secara detail dan mendistribusikan tugas kepada seluruh panitia.
5. Mengarahkan dan mengawasi pelaksanaan seluruh kegiatan.

6. Mencari alternatif pemecahan masalah dan

membuat keputusan.

7. Meminta laporan kepada setiap sie.

8. Bersama sekretaris membuat LPJ seluruh kegiatan.

9. Bertanggung jawab terhadap setiap rapat inti dan anggota.

10. Keputusan berada di ketua umum.

11. Koordinasi kepada coordinator setiap sie.

12. Bekerjasama dengan ketua 2 dan 3.

b. Ketua 2 :

1. Bertanggung jawab kepada ketua 1.

2. Mengkoordinasi berlangsungnya seluruh acara.

3. Motivator bagi seluruh sie.

4. Koordniasi kepada seluruh sie untuk mengerjakan tugas dengan baik.

5. Menjalankan tugas ketua 1 jika tidak dapat mengerjakan tugasnya.

6. Bekerjasama dengan ketua 1 dan 3.

c. Ketua 3 :

1. Bertanggung jawab kepada ketua 1.

2. Bertanggung jawab atas terlaksananya rapat inti maupun rapat seluruh panitia.

3. Sebagai penengah masalah dan penegak kedislipinan.
4. Menjalankan tugas ketua 1 dan 2 jika ketua 1 dan 2 tidak dapat melaksanakan tugasnya.
5. Bekerja sama dengan ketua 1 dan 2.

2) Sekretaris

- a. Sekretaris 1 :
 1. Mencatat dan sebagai pengingat segala keputusan atau kebijaksanaan rapat yang telah ditetapkan dalam rapat.
 2. Membuat segala proposal yang dibutuhkan, bekerja sama dengan siapa yang bersangkutan.
 3. Bertanggung jawab kepada ketua panitia.
 4. Membuat stampel kepanitiaan.
- b. Sekretaris 2 :
 1. Mengurus segala kebutuhan surat menyurat seluruh panitia.
 2. Mengatur keluar masuknya segala surat yang dibutuhkan oleh panitia.

3. Mengarsip segala surat yang diterima dan dikeluarkan.
 4. Bertanggung jawab kepada ketua panitia.
- c. Sekretaris 3 :
1. Pengadaan undangan dan sertifikat yang dibutuhkan dari semua konten acara,
 2. Sebagai koordniator dalam pembutan laporan pertanggung jawaban (LPJ) seluruh kegiatan.
 3. Bertanggung jawab kepada ketua panitia.

3) Bendahara

- a. Bendahara 1 :
1. Membuat rancangan anggaran biaya (RAB) seluruh kebutuhan acara.
 2. Mengatur segala kebutuhan biaya.
 3. Pembuat keputusan kebutuhan biaya.
 4. Membawa/menyimpan seluruh uang dan memiliki rekening kepanitiaan.
 5. Bertanggung jawab kepada ketua panitia.
- b. Bendahara 2 :
1. Mengatur keluar masuknya yuang dari berbagai sumber pendapatan dan pengeluaran.

2. Mencatat segala pemasukan dan pengeluaran dari berbagai sumber.
 3. Meminimalisir/mengoreksi biaya yang dikeluarkan.
 4. Bertanggung jawab kepada ketua panitia.
- c. Bendahara 3 :
1. Mengatur denda/sanksi keuangan dalam kepanitiaan.
 2. Menyimoan segala nota (keluar/masuk).
 3. Mengatur pembuatan LPJ keuangan.
 4. Bertanggung jawab kepada ketua panitia.

4) Sie/devisi

a) Sie Sponsorship

1. Membuat list sponsor.
2. Mencari kontak sponsor yang dituju.
3. Mengatur dan membuat proposal sponsor.
4. Mencari dana yang dibutuhkan dengan etika yang baik.
5. Pandai dalam bernegosiasi.
6. Mempelajari semua hal yang dapat memikat hati sponsor,
7. Mengatur jadwal dengan pemberi sponsor.

8. Mengatur surat-surat yang berhubungan dengan sponsorship.
9. Bertanggung jawab atas logo sponsor.

b) Sie Humas

1. Mengajukan proposal dan surat menyurat kepada jajaran dekanat dan jurusan.
2. Membuat list tamu undangan.
3. Membuat surat pemberitahuan orangtua/wali mahasiswa atas keberadaan acara.
4. Distribusi undangan.
5. Memastikan kehadiran para tamu.
6. Memberikan informasi kepada media terkait.
7. Recruitment panitia tambahan.
8. Mengatur among tamu.
9. Mendekor meja tamu berkoordinasi dengan sie dekorasi.
10. Mempersilakan tamu yang datang.
11. Menyediakan daftar tamu.
12. Memohon sambutan jajaran pejabat untuk keperluan booklet.

13. Mengkoordinasi seluruh hal yang berhubungan dengan masyarakat diluar kepanitiaan.

c) Sie Acara

1. Membuat konsep
2. Mengatur dan memimpin seluruh kegiatan yang berhubungan dengan acara.
3. Membuat susunan acara secara detail dan spesifik(memuat waktu, acara, pengisi acara, perlengkapan dan tempat)
4. Mengatur waktu, tempat, dan membagi tugas masing-masing anggota.
5. Mengurus MC.
6. Mengatur pengisi acara.
7. Mengkoordinasi pihak yang beroperasi pada saat dilaksanakan.
8. Mensosialisasikan update draft susuna acara secara detail dan spesifik kepada setiap devisi yang terkait.
9. Mengatur gladi kotor, gladi bersih bersama seluruh peerta dan kepanitiaan.
10. Mengatur jawal latihan.

11. Mengurus music yang digunakan di setiap acara.
12. Berkoordinasi kepada seluruh devisi yang terkait dengan sie acara.

d) Sie Juri

1. Mencari juri yang kompeten.
2. Membuat draft penilaian.
3. Mengatur penjurian.
4. Menghitung jumlah penilaian.
5. Membuat peraturan penilaian.
6. Melakukan MoU dengan para juri.
7. Mendesain trophy membuat dan mendistribusikan trophy.
8. Membuat berita acara penjurian.
9. Menyediakan hand bouquet dan bunga meja.

e) Sie Publikasi

1. Membuat media publikasi.
2. Membantu pembuatan media publikasi yang dibutuhkan oleh devisi lain.
3. Membuat logo acara.

4. Menyampaikan informasi kepada public tentang seluruh acara.
5. Mempublikasikan acara dengan berbagai cara yang memungkinkan.
6. Menjadi admin pada segala media social
7. Sebagai desainer grafis.
8. Ticketing (membuat tiket, undangan, logo , poster, spanduk, dll)
9. Menentukan perizinan tempat diadakannya publikasi.
10. Bertanggung jawab mengatur pada uang penjualan tiket sebelum disetor ke bendahara.

f) Sie Booklet

- a. Desainer booklet dan mencari percetakan booklet.
- b. Pandai bernegosiasi.
- c. Merencanakan pembiayaan pembuatan booklet.
- d. Mencari photographer untuk booklet.
- e. Bertanggung jawab atas seluruh isi booklet.
- f. Membuat jadwal fot booklet.
- g. Membuat dan mengatur goodiebag.

g) Sie Dokumentasi

1. Menyiapkan alat dokumentasi sesuai kebutuhan foto, video, dll.
2. Mencari fotografer dan videographer professional.
3. Berkoordinasi dengan sie booklet.
4. Mengedit hasil liputan yang diperoleh menjadi lebih bagus.
5. Mendokumentasikan seluruh spot yang berhubungan dengan sponsor.
6. Mengkoordinasikan hasil dokumentasi kepada pihak yang membutuhkannya.
7. Berkoordinasi kepada sie publikasi untuk mempublikasikan seluruh kegiatan.
8. Mendokumentasikan seluruh kegiatan.
9. Menyiapkan giant screen, dan layar televisi di backstage.
10. Membuat video opening.

h) Sie Backstage dan Floor Manager.

1. Mengatur jalannya acara di depan dan belakang panggung.

2. Mengatur plotting tempat depan dan belakang panggung.
3. Mengatur keluar masuk jalannya model.
4. Mengatur peminjaman cermin dan mengatur kursi model.
5. Menyiapkan urutan nama model dan susunan acara di backstage.
6. Mengatur situasi yang ada di backstage dan di venue.
7. Bekerjasama dengan sie humas untuk mengatur flow seluruh tamu.
8. Mengkondisikan keadaan seluruh venue.

i) Sie Dekorasi

1. Mengkonsep dekorasi dan layout venue acara.
2. Mendesain dekorasi stage dan melayout seluruh venue acara.
3. Membuat desain photobooth.
4. Mengatur sound system, lighting.
5. Mencari pihak yang berhubungan dengan dekorasi, stage, sound system, dan lighting.

j) Sie Keamanan

1. Mengatur seluruh keamanan pada seluruh rangkaian acara.
2. Membuat layout parkir pada saat acara berlangsung.
3. Mengurus perizinan keamanan kepada dinas-dinas terkait.
4. Mengatur keamanan cuaca.
5. Mengatur kartu parkir.
6. Mengatur keamaan backstage dan seluruh venue.
7. Mengatur kedisiplinan.

k) Sie Konsumsi

1. Mengatur segala kegiatan yang membutuhkan makanan, minuman, dan snack disaat yang dibutuhkan.
2. Mencari sponsor konsumsi yang hemat tapi bagus.
3. Mengatur distribusi konsumsi.
4. Membuat jadwal kebutuhan konsumsi.

l) Sie Model

1. Mengatur pembagian kelompok tampil.
2. Mengatur blocking.
3. Mengatur jadwal latihan berkoordinasi dengan sie acara.
4. Mengatur urutan model.
5. Presensi dan menata model.
6. Mengatur pembagian setiap sesi.
7. Bekerjasama dengan sie make up dan hair do/jilbab.
8. Membuat nomor tampil model.
9. Mengumpulkan desain busana yang akan dikenakan saat fashion show.
10. Bekerjasama dengan sie backstage mengatur keluar masuknya model.

m) Sie Make Up

1. Mencari sponsor make up dengan harga terjangkau.
2. Mengatur rencana makeup.
3. Mengatur jadwal makeup pada saat foto booklet dan acara berlangsung.

4. Mengatur alur make up model.
5. Menyampaikan maksud dan tujuan kepada perias dengan baik, benar dan tepat.

n) Sie Perlengkapan

1. Mengurus peminjaman tempat acara berlangsung.
2. Mengatur segala perlengkapan yang dibutuhkan pada serangkaian acara.
3. Pengadaan/penyewaan cermin, kursi, steamer, standing hanger, nampang, taplak, dsb.
4. Memenuhi segala kebutuhan setiap sie yang masuk dalam ranah perlengkapan acara.

2. Menentukan tema

Tema yang diambil dalam pagelaran acara ini yaitu “Movistme” yang merupakan singkatan dari *move to its me* yang berarti bergerak menuju perubahan positif untuk menemukan jati diri. Movitsme adalah tindakan aktualisasi diri untuk menemukan sebuah karakter yang kuat dan terarah sebagai kaum muda Indonesia yang ditunjukkan dalam sebuah fashion show. Karya-karya busana yang ditampilkan merupakan pencerminan karakter kaum milenial yang tercipta melalui

racikan yang pas antara perkembangan trend dipadukan dengan budaya Indonesia yang ditorehkan dalam busana dengan sentuhan motif nusantara.

Pergelaran *Movitsme* tidak mengharuskan menggunakan bahan tertentu, tetapi mahasiswa dibebaskan menggunakan bahan sesuai dengan sumber ide yang diambil dari berbagai tradisi adat daerah di Indonesia.

3. Sumber dana

Penentuan anggaran diputuskan bersama dalam sebuah rapat dengan beberapa pertimbangan. Anggaran yang ditentukan meliputi anggaran dana pokok sebesar Rp 1.200.000,- tiap mahasiswa.

4. Dewan juri

Seluruh karya-karya mahasiswa yang ditampilkan malam itu dinilai oleh beberapa juri. Dewan juri berjumlah 6 orang. Juri-juri tersebut antara lain :

Juri konsentrasi garmen :

- 1) Ibu Ani Srimulyani (Kepala Seksi Industri Sandang dan Kulit Dinas Perindustrian dan Perdagangan Daerah Istimewa Yogyakarta)

- 2) Bapak Goet Poespo (Pattern Marker dan Penulis Buku-Buku Busana)
- 3) Ibu Pratiwi Sundarini (Konsultan Industri Garmen).

Juri konsentrasi butik :

- 1) Bapak Agung Purwadono (Kedaulatan Rakyat)
- 2) Bapak Ramadhani Khadir (Desainer)
- 3) Bapak Philip Iswandono (Desainer)

5. Menentukan waktu dan tempat

Peragaan busana 2018 dengan judul *Movitsmeini* diselenggarakan pada hari Rabu, 11 April 2018. Acara dimulai pada pukul 18.00 WIB hingga selesai bertempat di Auditorium UNY.

b. Pelaksanaan

1) Pelaksanaan penilaian gantung

Pelaksanaan penilaian gantung diadakan pada tanggal 25 Maret 2018 bertempat di KPLT lantai 3 FT UNY.

2) Grand Juri

Pelaksanaan Grand Juri diadakan pada tanggal 08 April 2018 yang bertempat di KPLT lantai 3 FT UNY.

3) Gladi bersih

Gladi bersih dilaksanakan pada tanggal 10 April 2018 di Auditorium UNY yang diikuti oleh panitia, dan pengisi acara (MC, Model, dan sebagainya).

Tabel 4. Susunan acara Gladi Bersih Movitsme

Susunan Acara Gladi Bersih Movitsme		
Jam	Kegiatan	Keterangan
16.00– 16.30	Kedatangan pengisi acara dan persiapan gladi	
16.30 – 17.45	Gladi Pengisi Acara	<ol style="list-style-type: none"> 1. Song Performance MC 2. Silaens Sister's 3. Karnaval FT UNY 4. Tari Zapin
17.45 – 18.30	Ishoma	
18.30 – selesai	Gladi keseluruhan acara	
	Song Performance	MC : Fian Arditya
	Opening	
	Sambutan-sambutan	a. Bapak Rektor UNY/ Bapak Dekan FT/ Ketua Jurusan PTBB b. Ketua Panitia
	Apresiasi Dosen Pembimbing	
	Apresiasi Juri	-
	Fashion Show I (Kelas A)	a. Butik Kelas A b. Garment Kelas A
	Tari Zapin Kreasi	Tari Zapin (riau)
	Fashion Show II (Kelas B)	Tugas Akhir Kelas B
	Song Performance	Silaen Sisters (1 Lagu)
	Fashion Show III (Kelas D)	a. Butik Kelas D b. Garment Kelas D
	Karnaval	Karnaval FT UNY
	Fashion Show IV (Dosen)	
	Song Performance	Silaen Sisters (1 Lagu)
	Doorprize	-
	Awarding	
	Penutup	

4) Penyelenggarakan Pergelaran Busana

Pergelaran busana dengan tema “Movitsme” diselenggarakan pada hari Rabu, 11 April 2018 bertempatkan di Auditorium Universitas Negeri Yogyakarta pada pukul 18.00 WIB hingga selesai.

Tabel 5. Susunan acara puncak Movitsme

Susunan Acara Puncak Movitsme		
Jam	Kegiatan	Keterangan
18.00 – selesai	Open Gate	
18.00 – 18.10	Video Opening	
18.10 - 18.20	Song Performance Opening	MC : FianArditya
18.20 – 18.35	Sambutan-sambutan	
18.35 - 18.45	Apresiasi Dosen Pembimbing	
18.45 - 18.55	Apresiasi Juri	
18.55 – 19.30	Fashion Show I (Kelas A)	c. Butik Kelas A d. Garment Kelas A
19.30 – 19.40	Tari Zapin Kreasi	Tari Zapin (riau)
19.40 – 20.10	Fashion Show II (Kelas B)	Tugas Akhir Kelas B
20.10 – 20.20	Song Performance	Silaen Sisters (1 Lagu)
20.20 – 20.55	Fashion Show III (Kelas D)	c. Butik Kelas D d. Garment Kelas D
20.55 – 21.05	Karnaval	Karnaval FT UNY
21.05 – 21.20	Fashion Show IV (Dosen)	
21.20 - 21.25	Song Performance	Silaen Sisters (1 Lagu)
21.25 - 21.35	Doorprize	
21.35 – 21.55	Awarding	
21.55 – 22.00	Penutup	

c. Evaluasi Hasil

Setelah melaksanakan acara tahap selanjutnya adalah mengevaluasi acara. Evaluasi dari pergelaran busana ini adalah kurangnya komunikasi dan koordinasi antara satu dengan yang lain, dimana menimbulkan ketidak kompakannya di dalam pergelaran maka dari itu perlunya penjelasan terhadap semua masalah. Hasil evaluasi akhir dari pergelaran busana ini yaitu acara berjalan dengan lancar dan sukses.

B. Hasil

1. Desain

Dalam menciptakan suatu desain perlu adanya kesesuaian desain yang dirancang dengan tema pergelaran busana yang diselenggarakan. Proses penciptaan busana pesta malam dengan sumber ide yang diambil dengan tema, desain yang dirancang sesuai konsep dari pengambilan sumber ide tersebut, serta penerapan unsur dan prinsip desain. Sesuai dengan tema pergelaran proyek akhir 2018 “*Movitsme*” yang mengacu pada trend Forcasting 2018/2019 *Guidelines*. Tema yang penulis ambil adalah tema Neuetradition dengan Sub tema Constructivist. Tema ini lebih mengacu pada bentuk bangunan yang bersifat kokoh dan tegas. Ditampilkan melalui bentuk-bentuk basic dan potongan yang sederhana, dengan menonjolkan karakteristik dari material yang digunakan yang

lebih menekankan pada komposisi bidang bentuk, memberikan kesan kokoh.

Busana pesta malam ini mengambil sumber ide Gerbang rumah adat Bali, yang merupakan salah satu bangunan yang berada di daerah Bali yang dimana bangunan ini digunakan sebagai pintu keluar masuknya seseorang dari rumahnya.

Busana pesta ini menggunakan bahan shimmer berwarna hitam yang dijadikan gaun dengan belahan, memilih bahan tersebut dikarenakan tekstur bahan yang berkilau, hingga gaun tersebut terlihat elegant, dan menggunakan kain tafetta silk berwarna coklat yang digunakan untuk bahan bagian cape dan lengan. Warna-warna yang digunakan merupakan warna yang berada di palet warna dalam trend stories Constructivist.

Hiasan yang di aplikasikan pada busana pesta ini yaitu teknik Patchwork berbentuk siluet pura menggunakan kain prada motif bali yang si tempelkan pada bagian belahan gaun, dan menggunakan penyelesaian bordir, dan di kerah cape terdapat hiasan manik-manik dan batuan yang melingkari setengah garis leher. Pada bagian muka cape terdapat kombinasi bahan poleng dan kain prada.

Berikut adalah hasil yang dituangkan dalam bentuk desain ilustrasi (*Fashion Illustration*):



Gambar 20. Hasil Penciptaan Desain (*Fashion Illustration*)

2. Busana

Busana pesta ini menggunakan bahan shimmer berwarna hitam yang dijadikan gaun utama, dan menggunakan kain tafetta silk berwarna coklat yang dibuat menjadi lengan berlengan lonceng dengan belahan dan digunakan untuk cape. Tekstur bahan yang ada pada busana pesta mala mini berbahan berkilau, dan kaku karena sesuai dengan sub tema dan sumber ide yang telah dipilih yang berunsur kokoh, kuat, namun indah bentuknya sehingga pemilihan kedua bahan tersebut dapat mewakili karakteristik dari bangunan gerbang rumah adat di Bali.

Hiasan yang diaplikasikan pada busana pesta ini yaitu *patchwork* yang bersiluet pura yang ditempelkan pada belahan sisi kiri gaun, kemudian pada kerah cape terdapat hiasan berupa manik-manik dan batuan.



Gambar 21. Hasil Busana Tampak Depan



Gambar 22. Hasil Busana Tampak Belakang

3. Pergelaran Busana

Penyelenggaraan pergelaran busana dengan tema “*Movitsme*” adalah suatu serangkaian kegiatan pergelaran busana yang menampilkan busana-busana yang diperagakan oleh model (pragawati). Pergelaran busana diadakan pada hari Rabu, 11 April 2018 pukul 18.00-selesai, bertempat di Auditorium Universitas Negeri Yogyakarta. Di ikuti oleh 102 mahasiswa teknik busana dan pendidikan teknik busana.

Karya-karya mahasiswa yang terpilih menjadi karya terbaik masing-masing mendapatkan penghargaan berupa trophy dari berbagai instansi. Semua berjumlah 24 trophy yang terbagi dalam Busana yang ditampilkan pada saat pergelaran yaitu busana pesta malam. Acara peragaan dibagi dalam tiga sesi. Dalam pergelaran busana ini penyusun mendapat urutan tampil pada sesi 2 dengan nomor urut 47, dan diperagakan oleh pragawati yaitu Vera Silvia.

Tabel 6. Daftar hasil kejuaraan dalam pergelaran

Kelas	Juara	Nama Pemenang
Butik Kelas A	Juara 1	Adelina Prabandari
	Juara 2	Ong Grace Quarissa Hadinata
	Juara 3	M. Ali Mustamik
Garmen Kelas A	Juara 1	Muthmainah Nur Laili
	Juara 2	Febriyani Listyaningsih
	Juara 3	Mei Haryati
Butik Kelas B	Juara 1	Tiara Fadhilah
	Juara 2	Nalurita Limaran Sari
	Juara 3	Niken Yazuli Budiyaningrum
	Juara Harapan 1	Okta Helmida Indriyani
	Juara Harapan 2	Nurul Hikmah Hurin'in
	Juara Harapan 3	Robiatul Alfi
Butik Kelas D	Juara 1	Yohana
	Juara 2	Kunmutiah Zahrotun Nur
	Juara 3	Dewi Puspita Sari
Garmen Kelas D	Juara 1	Laila Nur Rohmah
	Juara 2	Kurnia Widihastuti
	Juara 3	Lathifa Haqi
	Best Design Butik	Bitah Nindya Ardani
	Best Design Garmen	Muthmainah Nur Laili
	Best Teknologi Butik	Yohana
	Best Teknologi Garment	Lisa Ayu Wulandari
	Vote Favorite	Yohana
	Juara Umum	Laila Nur Rohmah

C. Pembahasan

1. Hasil Penciptaan Desain

Dalam penciptaan busana pesta malam ini harus memiliki kesesuaian antara desain yang dirancang dengan *trend stories* dan juga sesuai dengan sumber ide yang diambil dari tradisi adat daerah-daerah Indonesia. Untuk itu diperlukan adanya pemahaman dan penghayatan dari makna yang terkandung dalam sumber ide yang diangkat. Dengan judul “Movitsme” yang berarti *Move to it’s me* yang berarti bergerak menuju perubahan positif untuk menemukan jati diri.

Busana pesta malam untuk wanita dewasa dengan sumber ide gerbang rumah adat di Bali, memiliki ciri khusus yang digunakan dalam pembuatan busana ini adalah keunikan arsitektur gerbang rumah adat di Bali yang bergaya tradisional dan berkesan kokoh. Desain ini secara keseluruhan berupa gaun yang panjangnya hingga ujung kaki dengan belahan di bagian sisi kiri permainan komposisi bidang bentuk yang diwujudkan melalui patchwork yang berbentuk siluet pura dengan penyelesaian teknik bordir pada belahan bagian sisi kiri gaun dan kombinasi lainnya pada bagian TM *cape* dan lengan gaun, yang mencerminkan suatu bentuk yang kokoh dan konstruktif, sehingga dapat

menonjolkan sub tema yang diambil yaitu *Constructivist* yang termasuk dalam tema *Neuetradition* dalam *trend forecasting 2018/2019 Guidelines*.

2. Karya Busana

Setelah tahapan-tahapan pembuatan desain busana dilalui tahapan selanjutnya adalah merealisasikan desain dalam bentuk busana dengan melalui beberapa proses. Proses pembuatan busana meliputi pengambilan ukuran pada model, pembuatan pola dasar, pecah pola, rancangan bahan dan harga, pemotongan bahan, pemberian tanda jahitan, menjelujur, fitting I, menjahit, fitting II, memasang hiasan, grand juri. Fitting I dilakukan saat busana masih jelujuran dengan tujuan agar jika terjadi kesalahan ukuran dapat diperbaiki lagi tanpa merusak bahan. Setelah dievaluasi lalu dilanjutkan dengan proses penjahitan busana sampai dengan penyelesaian dan pembuatan pelengkap busana kemudian dilanjutkan dengan fitting II. Pada fitting II busana harus sudah jadi kurang lebih 90% dari total pembuatan. Setelah tahap fitting II, tahap selanjutnya adalah grand juri atau biasa disebut penjurian. Aspek yang dinilai meliputi teknologi jahit, hiasan, dan jatuhnya busana.

Beberapa evaluasi dalam pembuatan busana pesta malam dengan sumber ide Gerbang Rumah Adat di Bali pada fitting I dan Fitting II antara lain:

- a) Pada fitting I masih memiliki banyak kekurangan karena masih banyak perbaikan yang harus dilakukan, mulai dari kupnat, lingkar badan yang terlalu sempit, kerung lengan yang terlalu sempit, lebar bahu yang kurang lebar, dan sebagainya.
- b) Pada fitting II ada sedikit perubahan pada bagian kerah, yang mulanya kecil akan di besarkan agar lebih terlihat, melebarkan sedikit pada cape bagian belakang.

3. Penyelenggaraan Pergelaran Busana

Pergelaran busana adalah suatu serangkaian kegiatan peragaan busana yang menampilkan busana-busana yang diperagakan oleh model diselenggarakan oleh seseorang atau instansi tertentu. Pergelaran busana ini dilaksanakan dalam tiga tahap yaitu persiapan, pelaksanaan dan evaluasi. Pagelaran busana diadakan pada hari Rabu, 11 April 2018 dimulai pukul 18.00-selesai.

Pergelaran dengan judul “Movitsme” yang bertempat di Auditorium UNY. Diikuti oleh 102 mahasiswa yang terdiri dari S1 angkatan 2015, dan D3 angkatan 2018. Busana yang ditampilkan terdapat dua konsentrasi yaitu butik dan garmen. Acara fashion show terbagi 3 sesi yaitu Butik dan Garmen kelas A S1, Butik Kelas B D3, dan Butik dan Garmen kelas D S1. Dalam acara ini penyusun mendapat urutan tampil pada sesi 2 yaitu D3 dengan nomor urut 47.

Pada pelaksanaan pagelaran busana ini panitia merekrut beberapa panitiakhusus. Karena kurangnya koordinasi antara panitia inti dengan panitia khususmenjadikan acara ini berlangsung kurang maksimal.Setelah pelaksanaan dilakukan tahap selanjutnya adalah evaluasi. Hal ini dilakukan untuk mengatasi beberapa masalah yang belum terselesaikan denganmempelajari kekurangan dapat dijadikan sebagai pembelajaran dan dapat memperbaiki di acara-acara berikutnya.

BAB V

SIMPULAN DAN SARAN

A. Simpulan

Berdasarkan rumusan masalah dan hasil pembahasan busana pesta malam dengan sumber ide Gerbang Rumah Adat di Bali diambil kesimpulan yaitu:

1. Dalam menciptakan busana pesta pada malam dengan sumber ide Gerbang Rumah Adat Bali yang mengambil tradisi adat dari daerah Bali, ciri khusus yang diambil dari sumber ide ini adalah bentuk arsitektur dari pintu gerbang rumah adat bali yang berbentuk kokoh dan tegas. Busana pesta malam ini terdiri dari *longdress* berlengan lonceng, dengan *cape* yang dan terdapat hiasan berbentuk siluet pura pada bagian sisi kiri gaun.
2. Dalam membuat busana pesta malam dengan sumber ide Gerbang Rumah Adat di Bali melalui tiga tahapan yaitu: 1) Persiapan meliputi pengambilan ukuran, pembuatan pola, merancang bahan , dan menghitung kalkulasi harga. 2) Pelaksanaan meliputi peletakan pola bada bahan, pemotongan bahan dan pemberian tanda jahitan, penjelujuran, penjahitan, dan menghias busana. 3) Evaluasi meliputi, evaluasi fitting I dan fitting II, evaluasi hasil mewujudkan karya yang diuraikan, sudah sesuai konsep yaitu tema *Movitsme*, trend *Neuetradition* dengan sub tema *Constructivist* dan sumber ide Gerbang Rumah Adat di Bali. Hasil dari yang diciptakan terdiri dua

bagian (2 piece) berupa gaun panjang (*long dress*) dan *cape* yang bersiluetkan Y. Material yang digunakan dalam pembuatan busana ini antara lain kain *Shimmer* dan *Tafetta Silk* yang digunakan sebagai bahan utama yang berwarna hitam dan coklat yang diberi nama Bakuh Pamedal. Detail busana diwujudkan dengan bentuk TM pada *Cape* yang berbentuk seperti pintu dari Gerbang rumah di Bali, dan bentuk siluet pura yang menggunakan teknik *patchwork* dengan penyelesaian bordir pada belahan gaun bagian sisi kiri.

3. Penyelenggaraan pergelaran busana dengan tema *Movitsme*, melalui 3 tahapan yaitu, 1) Persiapan yang meliputi pembentukan panitia, penentuan tema, membuat perencanaan kerja. 2) Pelaksanaan, yang meliputi pelaksanaan rencana kegiatan yang ditampilkan dalam bentuk pagelaran busana dengan judul “*Movitsme*”, sebelum acara digelar perlu adanya gladi resik yang dimulai dari pukul 16.00 WIB tanggal 10 April 2018, sehingga acara dapat terlaksana dengan lancar dan sesuai harapan, gladi resik diikuti oleh seluruh panitia, *MC*, dan seluruh pengisi acara. Gelar busana ini diikuti oleh 102 mahasiswa yang terdiri dari D3 angkatan 2015, S1 angkatan 2015 Jurusan Pendidikan Teknik Boga dan Busana Fakultas Teknik Universitas Negeri Yogyakarta. Pagelaran ini dilaksanakan pada hari Rabu tanggal 11 April pukul 18.00 yang bertempat di Auditorium UNY. Penyusun tampil dengan nomor urut 47 pada sesi pertama dengan sumber ide permainan adat Pasola dan diperagakan oleh

model Vera Selvia. 3) Evaluasi meliputi kesesuaian perencanaan dengan pelaksanaan pergelaran.

B. Saran

1. Dalam menciptakan desain hendaknya memahami dengan baik mengenai tema, trend, dan sumber ide agar desain tidak keluar dari ruang lingkup tema, trend, dan sumber ide. Sebelum mencipta desain lebih banyak mencari referensi, agar dapat memperkaya referensi sehingga dapat mengetahui karakteristik serta ciri khas sumber ide yang digunakan, hal ini akan mempermudah dalam pemilihan material, hiasan dan warna yang akan dipilih dalam mencipta desain. Mempelajari dan memperhatikan unsure dan prinsip desain busana yang akan digunakan dalam pembentukan busana.
2. Pembuatan busana pesta malam dengan sumber ide Gerbang Rumah Adat di Bali perlu adanya manajemen waktu sehingga dalam pembuatan dapat selesai tepat sesuai jadwal dan memikirkan cara pembuatan busana sehingga tidak terjadi kerugian. Pembuatan busana juga harus diperhatikan dengan baik pola dasar yang sesuai dengan desain untuk mempermudah ukuran yang diperlukan dalam pembuatan busana. Dan pada pembuatan pola untuk teknik *Patchwork* dibutuhkan banyak ketelatenan agar bentuk dari pura tersebut terlihat rapid an indah.
3. Penyelenggaraan pergelaran busana hendaknya seluruh panitia lebih aktif dalam mencari informasi tentang hal-hal yang mendukung event

pagelaran busana seperti institute dan lembaga-lembaga dibidang fashion serta desainer-desainer yang kompeten dibidangnya. Seluruh panitia haruslah mempunyai rasa tanggung jawab terhadap tugas masing-masing, disiplin serta mampu bekerjasama guna mempersiapkan dan melaksanakan suatu pagelaran busana. Selain itu juga perlu adanya koordinasi dan komunikasi yang baik antar panitia sehingga tugas kepanitiaan dapat berjalan dengan baik dan sukses dan adanya panitia bayangan dalam pagelaran busana sehingga acara dapat terlaksana dengan lancar.

DAFTAR PUSTAKA

- Arifah A. Riyanto. 2003. *Desain Busana*. Bandung : Yapemdo.
- Cakepane Gamabali, Budi. Angkul-angkul atau Gerbang Rumah Adat Bali. Diakses pada 15 Juli 2018 dari
<http://cakepane.blogspot.com/2015/02/angkul-angkul-atau-gerbang-rumah-adat.html>
- Chodiyah dan Wisri A. Mamdy. 1982. *Desain Busana Untuk SMKK, SMTK*. Jakarta : CV Putra Jaya.
- Chodiyah dan Moh. Alim Zaman. 2001. *Desain Model Tingkat Dasar*. Jakarta : Meutia Cipta Sarana.
- Dharsono Sony Kartika (2004). *Seni Rupa Modern*. Bandung: Rekayasa Sains.
- Ebdi Sanyoto, Sadjiman, Drs. (2005) *Dasar-Dasar Tata Rupa dan Desain*. Yogyakarta.
- Enny Zuhny Khayati. 1998. *Teknik Pembuatan Busana III*. Yogyakarta : IKIP Yogyakarta.
- Ernawati, dkk, 2008. *Tata Busana Untuk SMK* jilid I. Departemen Nasional : Jakarta.
- Fitinlive, 2016. Sejarah Singkat dan Pengertian Patchwork. Diakses pada 15 November 2018 dari
<https://fitinlive.com/article/read/sejarah-singkat-dan-pengertian-patchwork/>
- Majalah WUNY, Emy Budiastuti, 2013. Teknik Bordir Sasak. Diakses pada 15 November 2018 dari
<https://journal.uny.ac.id/index.php/wuny/article/view/3532>
- Moh. Wancik. 2000. *Bina Busana Pelajaran Menjahit Pakaian wanita 2*. Jakarta : Meutia Cipta Sarana.

Nanie Asri Yulianti. 1993. *Teknologi Busana*. Yogyakarta : IKIP Yogyakarta.

Prapti Karomah. 1990. *Tata Busana Dasar*. Yogyakarta : IKIP Yogyakarta.

Prapti Karomah dan Sicillia Sawitri. 1998. *Pengetahuan Busana*. Yogyakarta : IKIP Yogyakarta.

Sicillia Sawitri, dkk. 1997. *Tailoring*. Yogyakarta : IKIP Yogyakarta.

Sri Ardiati kamil. 1986. *Fashion Design*. Jakarta : Departemen Pendidikan Nasional.

Sri Widarwati. (1993). *Desain Busana I*. Yogyakarta: FPTK IKIP Yogyakarta.

Sri Widarwati. 2000. *Desain Busana II*. Yogyakarta : IKIP Yogyakarta.

_____. 1998. *Desain Busana I*. Yogyakarta : IKIP Yogyakarta.

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

_____. 1984. *Desain Hiasan Busana dan Lenan Rumah Tangga*. Yogyakarta : IKIP Yogyakarta.

_____. 1982. *Konstruksi Pola Busana*. Yogyakarta : IKIP Yogyakarta.

Kursus Jahit Yogyo, 2015. Sumber Ide dan Teknik Penyajian Gambar. Diakses pada 04 April 2018 dari <http://kursusjahityogya.blogspot.co.id/2015/03/sumv.html>.

Tika , 2012, Pagelaran. Diakses pada 15 September 2018 dari <http://tykao9.blogspot.com/>

<http://uwiechan.blogspot.co.id/2008/10/constructivism.html>

LAMPIRAN

Daftar panitia

Sie	Nama
Ketua	Nurul Isma Maula
	Kurnia Widhiastuti
	Laila Rohimatul Khasanah
Sekretaris	Herdita Mei Arumsari
	Gofane Dewi Okthalia
	Sri Atika Suri Permatasari
Bendahara	Karima Asri Hidayah
	Alifia Gismaya Dewanti
	Miftahul Annisa Nur Fitria
Sie Sponsor	Ikhsania Okta Rana
	Angkin Anindita
	Alya Iasha Danasari
	Rahmaningrum Yogyandari
	Nur Septiani Ayuningtyas
Sie Humas	Latifahni Nur Laila
	Nadiya Ummu Nashibah
	Meilanza Wardah Hasanah
	Istriyani
	Nurul Syarifah
	Firmanindya Maulina
Sie Acara	Lathifa Haqi
	Amani Yunita Fidi Hana
	Sylvia Martha Aprilia Silaen
	Arum Indriyani
	Robiatul Alfi
	Nalurita Limaran Sari
	Natasha Andjani
	Ayu Utari Purnomo Putri
Sie Juri	Zumratun Najati Sugito
	Rika Isputri
	Puput Puspita Giri
	Indah Nur Fitriani
	Siti Aisyah
	Isnaini Barokati

Sie Publikasi	Maulyda Larasati Sumaryono Yunike Andriani Ujit Rindang Asmara Atik Alifah Freshi Kavita Sandy Hardiyanti Astari Dewi Puspita Sari
Sie Booklet	Kunmutiah Zahrotun Nur Fatimah Marti Astuti Bitah Nindya Ardani Nova Nada Ministry Maraditia Dwi Marinda
Sie Dokumentasi	Anne Azka Juwita Wilda Anggun Mutiarani M. Ali Mustamik Firqotunnajiyah Dany Dewi Rahayu Ratna Utaminingsih
Sie Backstage & Floor Manager	Nurul Hikmah Hurin'in Naina Ifania Nita Dwi Lestari Febriyani Listyaningsih Zulaifah Azizah Mimraatun Agustin Nur Isnaeni
Sie Dekorasi	Ong Grace Quarissa Hadinata Windy Claudya Septianti Yulita Triana Amanda Yohana
Sie Keamanan	Miladiah Susanti Dana Ayu Yonanda Elsa Silviananda Alfani Niken Yazuli Budyaningrum Khalisha Afifah Setiyanto Melinda Anissa Puspita
Sie Konsumsi	Afifah Putri Cahyani Adelina Prabandari Olivia Gemma Putri

	Marhaenna Hasnaningtyas
	Laila Nur Rohmah
	Sekar Rahmadewi
	Diah Syintia Hanum
Sie Model	Rizqi Nuraiza Nugroho Okta Helmida Indriyani Yumita Maulidian Tiara Fadhilah Agisa Putri Ayuning Dewi Tiara Mutia
Sie Make Up	Ervina Melinda Anggraeni Dian Puspitasari Salawati Claratessa Isma Oktaviani Aldila Maharani
Sie Perlengkapan	Zulfa Ash Habul Jannah Nur Indah Yuliana Martiana Rizky Sutrisno Rita Widya Utami Dwi Kurniasih Rizka Nurjannah Sri Koryoga



Foto Desainer dan Pragowati



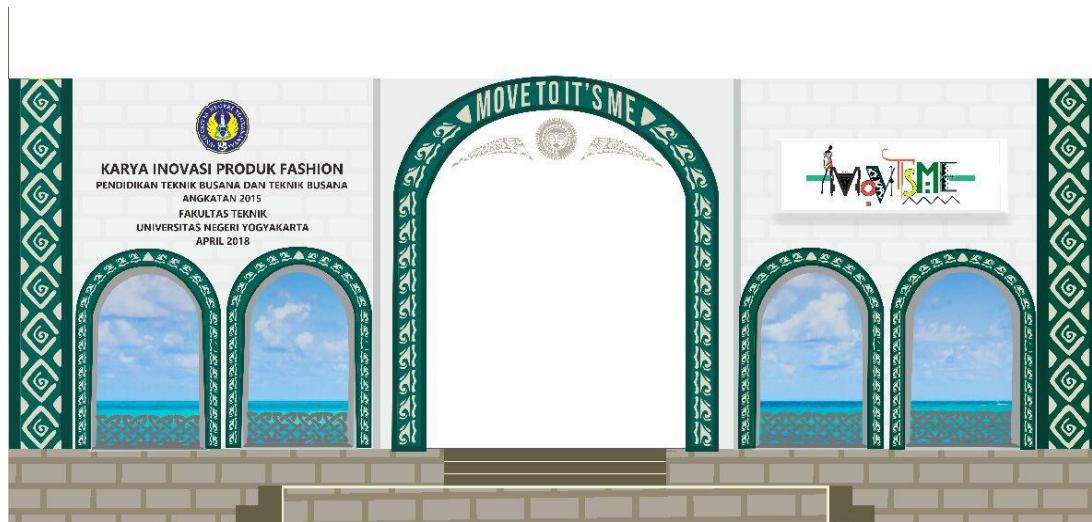
Pamflet pergelaran



Tiket



Spanduk Pergelaran



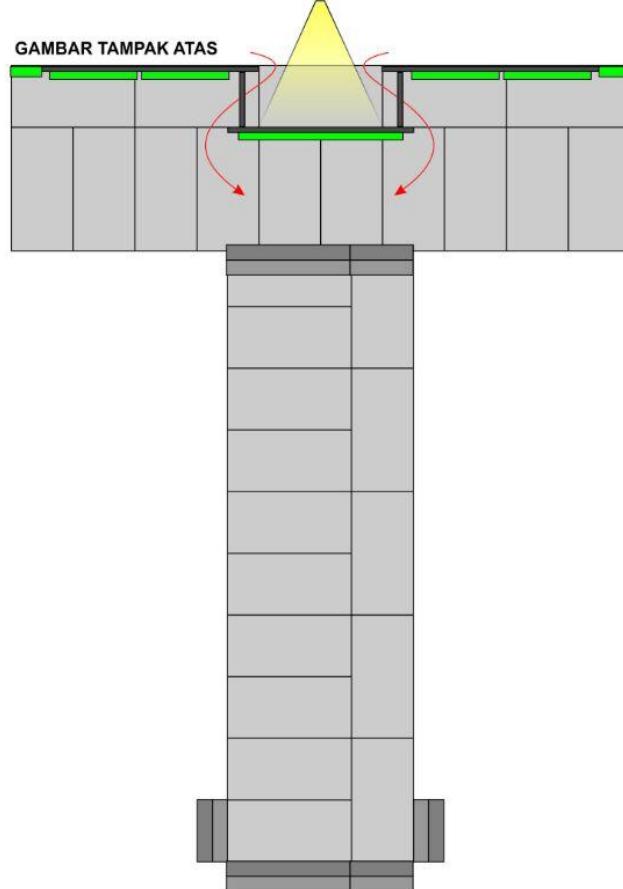
Rencana background panggung

REVISI DISAIN BACKDROP KARYA INOVASI PRODUK FASHION
FAKULTAS TEKNIK BUSANA ANGKATAN 2015 UNY 11 APRIL 2108

GAMBAR TAMPAK DEPAN



GAMBAR TAMPAK ATAS



Rancangan dekorasi panggung

Anggaran pengeluaran dana

PEMASUKAN

URAIAN	JUMLAH	TOTAL
Dana Sisa Manajement Peragaan	Rp 15.485.000,00	
Iuran Mahasiswa	Rp 122.400.000,00	
Denda	Rp 1.347.000,00	
Sponsor (Fresh Money)	Rp 5.150.000,00	
Bantuan Sanggar PTBB	Rp 2.500.000,00	
Batuan Jurusan	Rp 1.000.000,00	
Penjualan Tiket	Rp 31.250.000,00	
Total		Rp 179.132.000,00

PENGELUARAN

Uraian	Jumlah	Harga Satuan	Jumlah Harga	Total dan Keterangan
SEKRETARIS				
stopmap & label			Rp 70.000,00	
print, amplop, map			Rp 89.000,00	
cetak Lpj			Rp 100.000,00	
SUB TOTAL				Rp 259.000,00
BENDAHARA				
SUB TOTAL				Rp -
HUMAS				
Fotocopy			Rp 17.500,00	
Kain among tamu			Rp 300.000,00	
Fotocopy daftar tamu undangan			Rp 7.000,00	
Print stiker nama undangan			Rp 12.000,00	
Fotocopy			Rp 4.900,00	
Plastik kemas undangn			Rp 9.000,00	
Map Kertas dan Bolpoin			Rp 18.200,00	
KSR			Rp 8.000,00	
				Rp 376.600,00
SPONSORSHIP				
Print Proposal			Rp 366.000,00	
Print sample Proposal Tebal			Rp 29.600,00	
Prin MOU dan Surat-surat			Rp 13.800,00	
Kertas Coklat, isolasi, dan pita			Rp 39.000,00	
				Rp 448.400,00
PUBLIKASI				
Print Contoh Tiket & Pamflet			Rp 4.500,00	
Buku & Dompet Uang Tiket			Rp 7.800,00	
Print Tiket & Jasa Potong			Rp 199.400,00	

Print Pamflet & Ticket Booth			Rp 17.000,00	
Double Tape			Rp 4.400,00	
Print Tiket VVIP & Jasa Potong			Rp 82.500,00	
Plastik Tiket			Rp 49.000,00	
Kwitansi			Rp 6.000,00	
Print Contoh Pamflet			Rp 4.000,00	
Print contoh Pamflet II			Rp 4.000,00	
Print Pamflet			Rp 90.000,00	
Print Leaflet			Rp 120.000,00	
Foto Copy Surat Izin Pamflet			Rp 8.000,00	
Print Pamflet II			Rp 54.000,00	
Cetak Undangan & Amplop			Rp 182.500,00	
Cetak Cocard			Rp 12.000,00	
Beli Wadah Co Card & Tali			Rp 230.000,00	
Cetak Banner			Rp 100.000,00	
SUB TOTAL			Rp 1.175.100,00	

BOOKLET

Membeli kain furing tas untuk background foto booklet			Rp 114.000,00	
Sewa background foto			Rp 25.000,00	
Cetak sample booklet			Rp 120.000,00	
Fotografer Booklet			Rp 1.025.000,00	
Pembuatan paperbag			Rp 1.039.500,00	
Pembuatan goodiebag			Rp 1.750.000,00	
Percetakan booklet			Rp 23.980.000,00	
SUB TOTAL			Rp 28.053.500,00	

DOKUMENTASI

Fotografer			Rp 850.000,00	
Videografer			Rp 2.700.000,00	
SUB TOTAL			Rp 3.550.000,00	

ACARA				
Fee MC Hari H			Rp 1.000.000,00	
MC Grand Juri			Rp 200.000,00	
Fee Tari			Rp 600.000,00	
Fee Pengisi Musik			Rp 550.000,00	
Fee Karnaval			Rp 1.000.000,00	
SUB TOTAL				Rp 3.350.000,00
MODEL				
MOU dengan agensi model			Rp 50.300.000,00	
Print			Rp 5.000,00	
SUB TOTAL				Rp 50.305.000,00
MAKE UP				
Perlangkapan Make-up			Rp 600.000,00	
Make UP (Make Over)			Rp 5.670.000,00	
SUB TOTAL				Rp 6.270.000,00
JURI				
Copy, print, map			Rp 6.000,00	
print			Rp 3.000,00	
Print Warna			Rp 1.500,00	
Print dan copy			Rp 10.000,00	
copy			Rp 9.000,00	
Copy			Rp 14.000,00	
Print Copy			Rp 15.000,00	
Print Map			Rp 1.500,00	
Print			Rp 11.000,00	
Map batik, Bolpoint			Rp 68.600,00	
tropy			Rp 3.240.000,00	
Tape, map, gabus			Rp 58.200,00	
Print digital			Rp 38.800,00	
Ketas payung, cutter, solasi, print warna dan copy			Rp 13.000,00	

SUB TOTAL				Rp 3.489.600,00
DEKORASI				
Cetak MOU Dekorasi untuk dikonsultasikan			Rp 5.500,00	
Cetak MOU Dekorasi + Meterai tempel 6000			Rp 26.000,00	
Dekorasi <i>Backdrop</i> , Panggung dan <i>Catwalk</i>			Rp 16.000.000,00	
<i>Photobooth</i>			Rp 3.000.000,00	
<i>Sound-System</i>			Rp 9.000.000,00	
<i>Lighting</i>			Rp 11.000.000,00	
Genset			Rp 2.000.000,00	
Tambahan Dekorasi dan <i>lighting</i>			Rp 500.000,00	
SUB TOTAL				Rp 41.531.500,00
KONSUMSI				
nasi box (8000)	132	Rp 8.000,00	Rp 1.056.000,00	KONSUMSI FOTO BOOKLET
nasi box (10000)	74	Rp 10.000,00	Rp 740.000,00	
snack (5000)	71	Rp 5.000,00	Rp 355.000,00	
ongkos go car			Rp 25.000,00	
Trasbag	5	Rp 3.900	Rp 19.500,00	
sedotan	3	Rp 1.800,00	Rp 5.400,00	
air 240 ml	4	Rp 18.000,00	Rp 72.000,00	
air 600 ml	3	Rp 36.000,00	Rp 108.000,00	
Total			Rp 2.380.900,00	
Snack	125	Rp 5.000,00	Rp 625.000,00	KONSUMSI GRAND JURI
Air	3	Rp 18.000,00	Rp 54.000,00	
Tresbag	5	Rp 3.900	Rp 19.500,00	
		Total	Rp 698.500,00	
Snack	46	Rp 5.000,00	Rp 230.000,00	KONSUMSI GRAND JURI
nasi box (8000)	176	Rp 8.000,00	Rp 1.408.000,00	
nasi box (10000)	4	Rp 10.000,00	Rp 40.000,00	

buah 100.000	1	Rp 100.000,00	Rp 100.000,00	
air 240 ml	4	Rp 18.000,00	Rp 72.000,00	
air 600 ml	3	Rp 36.000,00	Rp 108.000,00	
Tresbag	5	Rp 3.900	Rp 19.500,00	
		Total		Rp 1.977.500,00
nasi box (10000)	8	Rp 10.000,00	Rp 80.000,00	KONSUMSI H-2 LOADING BARANG
air 600 ml	1	Rp 36.000,00	Rp 36.000,00	
		Total		Rp 116.000,00
nasi box (8000)	222	Rp 8.000,00	Rp 1.776.000,00	KONSUMSI H-1 GLADI KOTOR
nasi box (10000)	8	Rp 10.000,00	Rp 80.000,00	
snack (5000)	67	Rp 5.000,00	Rp 335.000,00	
air 240 ml	5	Rp 18.000,00	Rp 90.000,00	
air 600 ml	4	Rp 36.000,00	Rp 144.000,00	
Tresbag	1	Rp 50.000,00	Rp 50.000,00	
		Total		Rp 2.475.000,00
snack (8000)	73	Rp 8.000,00	Rp 584.000,00	
nasi box (8000) olive	183	Rp 8.000,00	Rp 1.464.000,00	
nasi box (10000)	5	Rp 10.000,00	Rp 50.000,00	KONSUMSI HARI ACARA FASHION SHOW MOVITSME
nasi box (8000) catering	245	Rp 8.000,00	Rp 1.960.000,00	
nasi box (10000)	10	Rp 10.000,00	Rp 100.000,00	
snack A	898	Rp 10.000,00	Rp 8.980.000,00	
snack A	195	Rp 8.000,00	Rp 1.560.000,00	
Air 600 ml	1	Rp 36.000,00	Rp 36.000,00	
Air 240 ml	7	Rp 18.000,00	Rp 126.000,00	
Air 330 ml	32	Rp 29.000,00	Rp 928.000,00	
Trashbag	1	Rp 50.000,00	Rp 50.000,00	
Sedotan	26	Rp 1.700,00	Rp 44.200,00	
		Total		Rp 15.882.200,00
SUB TOTAL				Rp 23.530.100,00
PERKAB				
Dana Kebersihan KPLT (3 Hari)			Rp 550.000,00	
Dana Sewa Auditorium			Rp 1.500.000,00	

Peminjaman Kursi			Rp 3.719.000,00	
Peminjaman Live Video dan 2 Tv Plasma			Rp 2.700.000,00	
Peminjaman HT	15 HT + Earphone	Rp 10,00	Rp 150.000,00	
Peminjaman HT	17 HT	Rp 8.500,00	Rp 144.000,00	
Spot Light	8 unit	Rp 40.000,00	Rp 320.000,00	
SUB TOTAL				Rp 9.083.000,00
Print Karcis			Rp 28.000,00	
Minyak Kayu Putih			Rp 10.000,00	
Perlengkapan kamanan (bolpiont, lem, dst)			Rp 150.000,00	
SUB TOTAL				Rp 188.000,00
BACKSTAGE & FLOOR				
Lakban.			Rp 15.000,00	
Tali rafia			Rp 12.000,00	
Print			Rp 5.000,00	
Print.			Rp 38.000,00	
Print.			Rp 100.800,00	
Print.			Rp 27.000,00	
Lakban dan solasi kertas.			Rp 9.500,00	
SUB TOTAL				Rp 207.300,00
TOTAL PENGELUARAN				Rp 171.817.100,00
SISA PENGELUARAN				Rp 7.314.900,00

