



**BUSANA PESTA MALAM DENGAN SUMBER IDE HONAI PAPUA
DALAM PERGELARAN BUSANA “MOVITSME”**

PROYEK AKHIR

Diajukan Kepada Fakultas Teknik Universitas Negeri Yogyakarta untuk Memenuhi
Sebagai Persyaratan Guna Memperoleh Gelar Ahli Madya



Disusun oleh :

Okta Helmida Indriyani

NIM 15514134013

**PROGRAM STUDI TEKNIK BUSANA
FAKULTAS TEKNIK
UNIVERSITAS NEGERI YOGYAKARTA
2018**

LEMBAR PENGESAHAN

BUSANA PESTA MALAM DENGAN SUMBER IDE HONAI PAPUA DALAM PERGELARAN BUSANA MOVITSME

Oleh :

Okta Helmida Indriyani

15514134013

Telah dipertahankan di Depan Dewan Penguji Proyek Akhir Fakultas Teknik Universitas Negeri Yogyakarta dan dinyatakan telah memenuhi sebagai persyaratan guna memperoleh Gelar Ahli Madya Program Studi Teknik Busana

DEWAN PENGUJI

Nama	Jabatan	Tanda Tangan	Tanggal
Kapti Asiatun, M.Pd	Ketua		28/08 2018
Dr. Sri Wening, M.Pd	Penguji		28/08 2018
Sugiyem, M.Pd	Sekretaris		28/08 2018

Yogyakarta, Juli 2018
Dekan
Fakultas Teknik
Universitas Negeri Yogyakarta



Dr. Widarto, M.Pd.

NIP. 19631230 198812 1 001

HALAMAN PERSETUJUAN

Proyek akhir ini yang berjudul “Busana Pesta Malam Dengan Sumber Ide Honai Papua Pada Pergelaran Busana *Movitsme*” yang disusun oleh Okta Helmida Indriyani telah disetujui oleh pembimbing untuk diujikan.



Yogyakarta, 10 Juli 2018

Dosen Pembimbing

Kapti Asiatun, M.Pd
NIP. 196306101988122001

SURAT PERNYATAAN

Yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama Mahasiswa : Okta Helmida Indriyani

NIM : 15514134013

Program Studi : Teknik Busana

Judul Laporan : Busana Pesta Malam dengan Sumber Ide Honai Papua Pada
Pergelaran Busana *Movitsme*

Dengan ini saya smenyatakan bahwa dalam Proyek Akhir ini tidak terdapat karya yang pernah diajukan untuk memperoleh gelar Ahli Madya atau gelar lainnya disuatu perguruan tinggi, dan sepanjang sepengetahuan saya juga tidak terdapat karya atau pendapat yang pernah ditulis oleh orang lain, kecuali secara tulis diacu dalam naskah ini dan disebutkan dalam daftar pustaka.

Yogyakarta, 10 Juli 2018

Yang menyatakan,



Okta Helmida Indriyani

NIM. 15514134013

PERSEMBAHAN

Karya ini khusus kupersembahkan untuk :

1. Kedua orang tua yang selalu menyayangiku selau mendoakanku,terimakasih atas doa, semangat dan mendukung baik secara materi dan moril.
2. Kakak Ucii dan adek Apipp yang selalu memdoakan dan memberi dukungan.
3. Dosen-dosenku yang telah menjadi orang tua kedua ku,ucapan terimakasih yang tak terhingga atas ilmu yang telah kalian berikan sangatlah bermanfaat untukku.
4. Sahabat-sahabat di Jogja,terimakasih aku pasti bakal kangenn kaliannn
5. Teman-teman D3 2015 yang selalu bersama
6. Almamaterku Universitas Negeri Yogyakarta

MOTTO

-Every action has a reaction, every act has a consequence, and every kindness has kind reward.

(Setiap aksi memiliki reaksi, setiap perbuatan memiliki konsekuensi dan setiap kebaikan memiliki suatu balasan yang baik)

-An action is the foundation of a success

(Sebuah tindakan adalah dasar dari sebuah keberhasilan)

-Do the best and pray. God will take care of the rest.

(Lakukan yang terbaik, kemudian berdoalah. Tuhan yang akan mengurus sisanya)

**BUSANA PESTA MALAM DENGAN SUMBER IDE HONAI PAPUA
DALAM PAGELARAN BUSANA DENGAN TEMA “MOVITSME”**

Oleh

Okta Helmida Indriyani

15514134013

Abstrak

Proyek Akhir ini bertujuan untuk: 1) Mencipta Desain Busana Pesta Malam Dengan Sumber Ide Honai Papua, 2) Membuat Busana Pesta Malam Dengan Sumber Ide Honai Papua, 3) Menampilkan Hasil Busana Pesta Malam Dengan Sumber Ide Honai Papua Pada Pergelaran *Movitsme*.

Proses penciptaan busana pesta meliputi tahap: 1) Penciptaan desain meliputi: Mengkaji referensi (tema, trend, dan sumber ide), moodboard, membuat sketsa (*Design sketching, production sketching, presentation drawing, fashion illustration*), 2) pembuatan busana pesta meliputi tahap: (a) persiapan, yaitu: menganalisis gambar kerja, pengambilan ukuran, pembuatan pola, merancang kebutuhan bahan, menghitung kalkulasi harga, pemilihan bahan. (b) pelaksanaan yaitu: peletakan pola pada bahan, pemotongan bahan, pemberian tanda jahitan, penjelujuran, menjahit busanan, dan menghias busana. (c) evaluasi meliputi: evaluasi proses *fitting* I dan evaluasi proses *fitting* II, evaluasi hasil kesesuaian akhir dengan konsep desain awal. 3) Menampilkan hasil busana meliputi tahap: (a) persiapan meliputi: pembentukan panitia, penentuan tema, menerapkan manajemen pergelaran busana (sumber dana, dewan juri, waktu dan tempat pelaksanaan). (b) pelaksanaan meliputi: penilaian gantung, grand juri, gladi bersih, menampilkan hasil busana (c) evaluasi meliputi: kesesuaian perencanaan dengan pelaksanaan pergelaran.

Hasil Proyek Akhir ini adalah : 1) Terciptanya desain busana pesta malam yang terdiri dari dua bagian busana yaitu: longdress dengan outer dengan siluet T dengan style sporty elegant dan look bersemangat atau bertenaga, 2) Terciptanya busana pesta malam dengan menggunakan bahan sweet, kasablanca, tulle bordir dan velvet. Busana tersebut mengkombinasikan warna *green emerald* dan *white*. Hiasanya berupa manik halon, mutiara, batuan dan bulu, 3) Hasil busana pesta dengan sumber ide honai Papua ditampilkan pada pergelaran busan dengan tema *Movitsme* yang diselenggarakan pada hari Rabu, 11 April 2018 pukul 18.00 WIB, bertempat di Auditorium Universitas Negeri Yogyakarta diikuti oleh 102 mahasiswa pendidikan teknik busana dan teknik busana angkatan 2015. Penulis tampil pada sesi kedua nomer urut 64.

Kata kunci : busana pesta malam, honai Papua, *movitsme*

EVENING DRESS USING HONAI PAPUA AS THE FASHION SHOW "MOVITSME"

By

Okta Helmida Indriyani

15514134013

Abstract

This final project aims to: 1 fashion design) created a evening dress with sources of ideas ', 2) making evening dress with sources of ideas , 3) featuring evening dressusing honai Papua as the fashion show of ' Movitsme

The process of creating fashion party include: 1) Examine and interpret: themes, trends, themes and Ideas sumber Honai. Creation of clothing beginning with the manufacture of moodboard, by applying the elements and principles of design, the next buyer is presented in design presentattion sketch pictures, and pictures of work, 2) manufacture of clothing include: (a) the preparation, in effect: retrieval of size, pattern making, designing calculations, counting ingredients superbly priced, material selection. (b) implementation applies: the placement of the pattern on the material, the cutting of materials, the awarding of marks penjelujuran, busanan stitches, sewing, and decorate clothing. (c) the evaluation includes: the process of the evaluation of pas and pas evaluation process I II, assessment of the suitability of the end with the initial design concept. 3) Tagclient the results of the fashion stage include: (a) preparation, includes the creation of the Committee, the determination of the theme, apply management Festival fashions (goal, source of funds, time and design stage, lighting, music and GR). (b) the implementation include: jury assessment external, sets the stage, the lighting, the music fit the sign, the implementation and the selection of fashion Festival favourite audience. (c) the evaluation includes: the suitability of planning with the implementation of the entry.

The results of the final project creation are presented in the form of design illustration: 1) the creation of fashion party night with the idea of honai Papua a sporty elegant style and looks excited or powered, 2) night party dress works with idea House fashion has 2 parts ' party night applies: long dress slim fit with the outside. The creation of this party fashion using a sweet, embroidered tulle, kasablanca and velvet. The outfit combines the color of emerald green and white. Pattern construction system with soen, and sewing techniques Adi Fashion. 3) results in fewer fashion theme with Movitsme which was held on Wednesday, April 11, 2018 at 18.00 pm, in the Auditorium of the University housed Negri Yogyakarta was attended by 102 college students of engineering education engineering and clothing fashion force 2015. Author tampi in the second session sort number 64.

Keywords: evening dress, honai Papua, movitsme

KATA PENGANTAR

Puji syukur atas kehadiran Tuhan Yang Maha Esa yang telah memberikan limpahan anugerah dan kenikmatan serta kesempatan sehingga penyusun dapat melaksanakan Proyek Akhir dengan judul “Busana Pesta Malam Dengan Sumber Ide Honai Papua Pada Pergelaran Busana *Movitsme*” dari awal hingga proses penyusunan laporan dengan baik dan dengan pengalaman berharga yang mampu mendewasakan diri. Proyek akhir ini mengambil sumber ide Honai Papua. Proyek akhir ini diajukan untuk memenuhi sebagian persyaratan untuk memperoleh gelar Ahli Madya D3 Teknik Busana. Dalam pelaksanaan proyek akhir hingga penyusunan laporan ini, banyak bantuan dan dukungan yang diberikan dari berbagai pihak. Untuk itu, penyusun menyampaikan rasa terima kasih kepada pihak-pihak yang telah membantu kelancaran Proyek Akhir ini kepada yang terhormat:

1. Ibu Kapti Asiatun, M.Pd selaku pembimbing Proyek Akhir Penasehat akademik yang telah meluangkan waktu dalam membimbing.
2. Ibu Dr. Sri Wening, M.Pd selaku penguji dalam Ujian Proyek Akhir yang telah meluangkan waktu dalam menguji Proyek Akhir.
3. Bapak Moh. Adam Jerussalem, Ph.D, selaku sekretaris dalam Ujian Proyek Akhir yang telah meluangkan waktu dalam menguji Proyek Akhir, dan selaku Ketua Program Studi Teknik Busana, Pendidikan Teknik Boga dan Busana Fakultas Teknik Universitas Negeri Yogyakarta.
4. Ibu Dr. Mutiara Nugraheni, M.Si. selaku Ketua Jurusan Pendidikan Teknik Boga dan Busana Fakultas Teknik Universitas Negeri Yogyakarta.
5. Bapak Dr. Widarto, M.Pd. selaku Dekan Fakultas Teknik Universitas Negeri Yogyakarta,
6. Bapak Prof. Dr. Drs, Sutrisna Wibawa, M.Pd., selaku Rektor Universitas Negeri Yogyakarta.

7. Seluruh dosen pengampu Proyek Akhir yang telah memberikan bekal ilmu dan pengetahuan.
8. *Staff* dan karyawan yang telah membantu memperlancar proses belajar dan mengajar.
9. Arumdani Sekar selaku model yang membawakan karya busana pada pertunjukan *Movitsme*.
10. Seluruh pihak yang tidak dapat saya sebutkan satu persatu dan turut membantu dalam pelaksanaan pertunjukan karya inovasi busana dan tugas akhir serta penyusunan laporan ini

Semoga laporan Proyek Akhir ini dapat bermanfaat bagi penulis dan pembaca sekalian.

Yogyakarta, 10 Juli 2018

Okta Helmida Indriyani

DAFTAR ISI

HALAMAN PENGESAHAN.....	i
HALAMAN PERSETUJUAN.....	ii
HALAMAN PERNYATAAN	iii
PERSEMBAHAN	iv
MOTTO	v
ABSTRAK.....	vi
ABSTRACT.....	vii
KATA PENGANTAR	viii
DAFTAR ISI.....	x
DAFTAR GAMBAR	xii
DAFTAR TABEL.....	xiv
DAFTAR LAMPIRAN.....	xv
BAB I PENDAHULUAN	1
A. Latar Belakang Penciptan	1
B. Batasan Istilah.....	4
C. Rumusan Penciptaan.....	5
D. Tujuan Penciptaan.....	5
E. Manfaat Penciptaan.....	5
BAB II PENCIPTAAN KARYA.....	7
A. Tema Penciptaan.....	7
B. <i>Trend</i>	9
C. Sumbe Ide	18
D. Disain Busana	27
E. Busana Pesta	51
F. Menampilkan hasil busana.....	72
BAB III KONSEP PENCIPTAAN KARYA.....	81
A. Konsep Penciptaan Desain.....	81
B. Konsep Pembuatan Busana.....	89
C. Konsep menampilkan hasil busana.....	93
BAB IV PROSES, HASIL, PEMBAHASAN	97

A. Proses	97
B. Hasil	153
C. Pembahasan.....	158
 BAB V KESIMPULAN DAN SARAN.....	161
A. Kesimpulan	161
B. Saran	163
DAFTAR PUSTAKA	165
LAMPIRAN.....	167

DAFTAR GAMBAR

Gambar 1. Sub Tema Catalyst	18
Gambar 2. Sumber Ide Honai Papua.....	23
Gambar 3. Lingkaran Warna.....	36
Gambar 4. <i>Moodboard</i>	99
Gambar 5. Disain <i>Sketching</i>	101
Gambar 6. Visualisasi Implementasi Konsep dengan Tema Tampak Depan.....	102
Gambar 7. Visualisasi Implementasi Konsep dengan Tema Tampak Belakang	103
Gambar 8. Presentasion Drawing Tampak Depan	104
Gambar 9. Presentasion Drawing Tampak Belakang	105
Gambar 10. Gambar Kerja Tampak Depan.....	106
Gamabar 11. Gambar Kerja Tampak Belakang	107
Gambar 12. Pola Dasar Badan Sistem <i>Soen</i> dengan CAD.....	110
Gamabar 13. Pola Dasar Lengan.....	112
Gambar 14. Pola Dasar Rok.....	113
Gambar 15. Pola Dasar Gaun.....	115
Gambar 16. Pengembangan Pola Pada Longdress	116
Gambar 17. Pengembangan Pola Depan Pada Outer	117
Gambar 18. Pengembangan Pola Belakang Pada Outer	118
Gambar 19. Pola Bagian Depan&Belakang Longdress	120
Gambar 20. Pecah Poal Pada Outer	121
Gambar 21. Pola 1 Outer Bahan Utama.....	122
Gambar 22. Pola 2 Kombinasi Pada Outer	123
Gambar 23. Pecah Pola Lengan Kombinasi Pada Outer	124
Gambar 24. Pola Lengan Pada Longdress	125
Gambar 25. Rancangan Bahan Sweet pada Longdress.....	128
Gambar 26. Rancangan Bahan Velvet Hijau	129
Gambar 27. Rancangan Bahan Casblanca untuk Outer	130

Gambar 28. Rancangan Bahan Velvet Untuk Outer	131
Gambar 29. Rancangan Bahan Tulle Bordir untu Outer.....	132
Gambar 30. Desai Hiasan.....	139
Gambar 31. Penerapan Hiasan	140
Gambar 32. <i>Fashion Illustration</i>	154
Gambar 33. Foto hasil busana	155
Gambar 34. Foto busana dia atas panggung.....	156

DAFTAR TABEL

Tabel 1. Kalkulasi Harga.....	133
Tabel 2. Evaluaai Proses I.....	137
Tabel 3. Evaluasi Proses II.....	141
Tabel 4. Rancangan Anggaran Pagelaran Busana “ <i>Movitsme</i> ”	147
Tabel 5. Susunan Acara Puncak Pagelaran Busana “ <i>Movitsme</i> ”.....	152

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1. Logo Pergelaran.....	154
Lampiran 2. Pamflet Acara	155
Lampiran 3. Tiket Pergelaran.....	156
Lampiran 4. <i>Cocard</i> Acara.....	157
Lampiran 5. Desain Undangan Acara	157
Lampiran 6. <i>Banner</i> Acara.....	158
Lampiran 7. Desain Panggung Pergelaran	159
Lampiran 8. Hasil Busana Tampak Depan Pada Pergelaran.....	160
Lampiran 9. Hasil Busana Tampak Samping dan Belakang Pada Pergelaran	161
Lampiran 10. Hasil Busana Tampak Samping dan Belakang Pada Pergelaran	162
Lampiran 11. Lampiran Dokumentasi Dengan Desainer Pada Pergelaran	163
Lampiran 12. Apresiasi Doasen Pembimbing.....	164
Lampiran 13. Daftar Panitia	165
Lampiran 14. Anggaran Pengeluaran Dana	168

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

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. Seiring dengan perkembangan kehidupan manusia pakaian juga digunakan sebagai simbol status, jabatan, ataupun kedudukan seseorang yang memakainya. Sehingga dibutuhkan rancangan busana yang sesuai dengan karakteristik pemakai, trend yang sedang terjadi, penerapan unsur dan prinsip desain serta kesempatan.

Majunya teknologi yang semakin canggih dan arus informasi khususnya dibidang busana membuat masyarakat tertarik akan trend mode yang selalu berubah-ubah. Setiap tahun *trend* berpakaian selalu berubah, baik mengulang trend yang sudah pernah ada atau trend baru yang merupakan ide segar dalam inspirasi berpakaian. Menempatkan busana menjadi suatu yang penting namun realitanya kesadaran untuk berbusana sesuai dengan kesempatan masih terlihat kurang diperhatikan khususnya dalam busana pada kesempatan pesta. Sebagian masyarakat masih belum memiliki prinsip berbusana sehingga kerap menjadi korban *tren fashion*. Jika satu *tren fashion* muncul, masyarakat langsung mengikuti tanpa melihat apakah hal tersebut cocok atau tidak dengan dirinya. Berkaitan dengan beberapa masalah mengenai busana pesta ini maka

mendorong penyusun untuk menciptakan busana pada kesempatan pesta malam dengan sumber ide honai Papua.

Salah satu busana yang memiliki beragam bentuk siluet dan disain adalah busana pesta. Busana pesta mempunyai keistimewaan tersendiri dibandingkan dengan busana-busana yang lainnya. Busana pesta merupakan salah satu jenis busana yang dibuat lebih istimewa dari busana yang digunakan pada kesempatan lainnya, baik dalam hal bahan, desain, hiasan, maupun teknik jahitannya, menjadikan busana tersebut indah dan mempertinggi daya pakai . Salah satu gaya berpakaian yang selalu menarik adalah busana pesta.

Tema yang diusung dalam pergelaran busana dalam rangka Proyek Akhir bagi mahasiswa Program Studi Teknik Busana 2015 dan Karya Inovasi Produk Fashion bagi mahasiswa Program Studi Pendidikan Teknik Busana 2015 yaitu *Movisme*. *Movisme* merupakan singkatan dari *move to its me* yang berarti bergerak menuju perubahan positif untuk menemukan jati diri. *Movisme* 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. *Movisme* mengkhususkan busana yang diciptakan bersumber ide tentang kearifan lokal diberbagai provinsi di

Indonesia. Dengan mengkaji kearifan lokal dari provinsi Papua penulis memilih sumber ide Honai Papua yakni rumah adat Papua. Penulis ingin memperlihatkan suatu karya busana pesta yang dapat dikenakan dalam kesempatan pesta malam hari.

Sejalan dengan perkembangan *trend*, penulis mencipta karya yang disesuaikan dengan *trend* 2018 adalah *Movistme* yang terbagi menjadi 4 *trend stories* yaitu *Individualist*, *Neuetradition*, *Quest* dan *Sensory*. Masing-masing *trend stories* memiliki 2 sub tema. *Individualist*; *Remix* dan *Alter Ego*, *Neutradition*; *Constructivist* dan *Mainland*, *Quest*; *Electric Beats* dan *Medina*, *Sensory*; *+Chill* dan *Catalyst*. Penulis mengambil salah satu trend *Movistme* dengan *trend stories Sensory* dan sub tema *Catalyst*.

Berdasarkan acuan diatas maka perlu adanya karya nyata tentang busana pesta dengan sumber ide honai Papua pada pergelaran busana *movitsme* yang merupakan trend yang sedang terjadi, menerapkan unsur dan prinsip desain, kesempatan serta karakteristik pemakainya. Dengan adanya berbagai permasalahan kenyataan yang berada di lapangan maka perlunya dibuat laporan ini sesuai dengan judul yaitu Busana Pesta Malam Dengan Sumber Ide Honai Papua dalam Pergelaran Busana *Movitsme* dalam rangka untuk menyelesaikan proyek Akhir guna memperoleh gelar Ahli Madya D3 Program Studi Teknik Busana.

B. Batasan Istilah

Untuk menjelaskan maksud dan latar belakang di atas maka penyusun memberi batas pengertian pada setiap istilah yang digunakan dalam judul yaitu diantaranya :

1. Busana Pesta Malam

Busana adalah segala sesuatu yang dikenakan pada tubuh dari ujung kepala sampai ujung kaki. Busana pesta malam adalah busana yang dikenakan pada malam hari yang bersifat resmi dan dari bahan yang istimewa, busana pesta dibuat dari bahan yang berkualitas tinggi, bagus dan hiasan yang menarik, kelihatan mewah atau berkesan *glamour*. Warna yang digunakan lebih mencolok, baik mode ataupun hiasannya lebih mewah.

2. Sumber Ide Honai Papua

Sumber ide adalah segala sesuatu yang dapat merangsang lahirnya kreasi baru dan menimbulkan ide atau merangsang inspirasi seseorang untuk menciptakan sebuah desain busana yang baru. Sumber ide yang penulis ambil yakni Honai Papua yaitu rumah adat suku Papua. Honai Papua memiliki ciri khusus dari bentuknya yakni berbentuk melengkung pada bagian atap rumah. Penerapan sumber ide pada busana ini terdapat pada bagian garis leher dan bagian *outer*.

C. Rumusan Penciptaan

Berdasarkan uraian latar belakang, maka permasalahan yang akan dibahas adalah sebagai berikut :

- 1) Bagaimana mencipta desain busana pesta malam dengan sumber ide Honai Papua ?
- 2) Bagaimana membuat busana pesta malam dengan sumber ide Honai Papua?
- 3) Bagaimana menampilkan hasil busana pesta malam dengan sumber ide Honai Papua dalam suatu pertunjukan busana *movitsme* ?

D. Tujuan Penciptaan

Sesuai dengan rumusan masalah, tujuan yang ingin diciptakan adalah penulis dapat :

1. Mencipta desain busana pesta malam dengan sumber ide honai rumah adat Papua
2. Membuat busan pesta malam dengan sumber ide honai rumah adat Papua
3. Menampilkan hasil busana pesta malam dengan sumber ide honai Papua pada pertunjukan busana *Movitsme*.

E. Manfaat Penciptaan

Manfaat yang diharapkan yaitu:

1. Bagi Mahasiswa
 - a. Dapat menerapkan pengetahuan dan keahlian yang dimiliki dan dipelajari

- b. Dapat menambah pengetahuan tentang pembuatan busana pesta malam
- c. Melatih dan mendorong agar lebih kreatif dalam menciptakan desain yang baru

2. Bagi Program Studi

- a. Untuk menambah wawasan dan informasi tentang busana yang dapat dijadikan inspirasi dalam menciptakan desain yang baru.
- b. Melahirkan desainer-desainer baru dan berbakat
- c. Mensosialisasikan karya cipta mahasiswa program studi Teknik Busana Universitas Negeri Yogyakarta kepada masyarakat dan dunia industri.

3. Bagi Masyarakat

- a. Mengetahui kemampuan mahasiswa program studi Teknik Busana Universitas Negeri Yogyakarta dalam menciptakan hasil karya busana yang dapat diterima oleh pengamat mode maupun kalangan masyarakat.
- b. Memperoleh referensi baru tentang busana pesta malam
- c. Dapat menyaksikan pagelaran busana yang dilaksanakan mahasiswa teknik busana dengan tema *movitsme*.

BAB II

DASAR PENCIPTAAN KARYA

Dalam menciptakan busana pesta malam diperlukan dasar penciptaan suatu karya. Dasar penciptaan karya yang akan dikaji yaitu dasar penciptaan desain yang meliputi tema, trend, sumber ide, unsur dan prinsip desain, lalu mengkaji tentang dasar pembuatan busana dan dasar dalam menampilkan hasil busana dalam suatu pertunjukan.

A. Tema Penciptaan

Langkah awal yang harus diambil dalam merancang busana yaitu menentukan keseluruhan tema. Tema tersebut akan sangat mempengaruhi bentuk, siluet, warna, hingga konsep busana yang akan diciptakan. Tema busana dapat diambil dari berbagai hal dan dari berbagai aspek kehidupan. Baik tentang alam, benda mati, benda hidup atau peristiwa-peristiwa penting lainnya yang tengah terjadi dengan maksud dan tujuan tertentu.

Tema merupakan suatu gagasan pokok atau ide pikiran tentang suatu hal (wikipedia). Menurut Hendra Yuliawan (2006:559), tema adalah isi sebuah cerita. Syarat tema yang baik yaitu :

1. Menarik perhatian

Tema yang menarik bertujuan untuk memunculkan rasa ingin tahu bagaimana pembaca.

2. Tema dikenal atau diketahui dengan baik

Pengetahuan umum yang berhubungan dengan, tema tersebut dimiliki oleh pengarang supaya lebih mudah dalam pembuatan karya.

3. Bahan-bahan atau sumber-sumber dapat diperoleh

Sebuah tema yang baik harus memiliki sebuah wadah untuk memberikan informasi kepada para pembaca, memberikan informasi yang jelas tentang karya atau karangannya.

4. Tema harus bermanfaat

Tema yang memberikan manfaat adalah tema yang dapat memberi inspirasi bagi seseorang. Tiadak hanya kalangan lingkungan sekitar, namun juga masyarakat umum.

Penciptaan adalah membuat (mengadakan) sesuatu yang baru (belum pernah ada, lain dari yang lain) berupa angan-angan yang kreatif menurut kamus besar bahasa Indonesia.

Jadi tema penciptaan adalah kemampuan pikiran untuk menciptakan suatu hal yang baru sebagai landasan dalam penciptaan suatu karya.

Movisme merupakan sebuah tema pergelaran yang diambil berdasarkan acuan *fashion trend Guidelines 2018*. "Movitsme" merupakan singkatan dari Move To It's 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, mengikuti perkembangan

trend dan dipadukan dengan kearifan lokal setiap pulau di Indonesia, mempunyai tujuan menghasilkan busana pesta malam yang baru dengan inovasi terbaru yang dipadukan dengan Kearifan Lokal Pulau-Pulau di Indonesia. Dapat dikembangkan menjadi sebuah busana yang bernilai dan berkualitas tinggi. Sehingga busana yang dihasilkan dapat menginspirasi masyarakat luas bahwa kearifan lokal dapat dikembangkan sedemikian rupa.

B. Trend

Trend merupakan suatu metode analisis yang ditunjukkan untuk melakukan suatu estimasi atau peramalan pada masa yang akan datang. Untuk melakukan peramalan dengan baik maka dibutuhkan berbagai macam informasi yang cukup banyak dan diamati dalam periode waktu yang relatif cukup panjang, sehingga hasil analisis tersebut dapat mengetahui sampai berapa besar fluktuasi yang terjadi dan faktor-faktor apa saja yang mempengaruhi terhadap perubahan tersebut.

Trend Mode adalah suatu kecenderungan akan suatu gaya busan tertentu. Dalam kehidupan *fashion* ditandai dengan perubahan-perubahan yang terjadi dalam kurun waktu tertentu. Perubahan yang mendasar pada mode merupakan bagian yang penting dan menyatu pada masyarakat. Oleh karena itu kehidupan *fashion* juga dipengaruhi oleh keadaan dan kondisi ekonomi, sosial dan peran. Apaun yang ada disekitar kita dapat berpengaruh pada mode, ketenaran seseorang, popularitas suatu tempat, ilmu pengetahuan bahkan keadaan atau gaya

hidup masyarakat saat ini dapat memunculkan sesuatu yang baru pada mode.

Dalam mengikuti kecenderungan *mode/trend* kita harus tetap cermat. Setelah membaca, mengamati, menyerap dan mencerna kemudian menerapkannya sesuai dengan gaya pribadi masing-masing, selain itu juga harus tetap memperhatikan estetis sesuai dengan kondisi fisik pribadi seperti badan yang gemuk atau kurus, warna kulit yang coklat atau kuning langsung dan lain sebagainya, namun disini lain tetap mengikuti norma-norma yang berlaku di negara Indonesia pada khususnya. Yang terpenting dalam setiap kecenderungan (*trend*) yang baru muncul adalah kita tidak perlu merasa harus mengikuti dan sebaliknya jangan pula menghindar atau menerimanya dengan tergesa-gesa dan menterjemahkannya secara harfiah.

Trend menurut Sri Widarwati, dkk (1996) merupakan suatu gambaran besar dalam pola pikir mode. Mode adalah suatu kebiasaan yang diterima oleh masyarakat dalam kurun waktu tertentu. Perubahan dalam dunia mode disebabkan adanya dinamika yang tumbuh dan berkembang dalam masyarakat sesuai dengan nilai-nilai yang membuat kita terdorong untuk mengikutinya. *Trend* memiliki peranan dalam menciptakan ide-ide atau inovasi dalam sebuah karya. Berdasarkan *Fashion Trend Guidelines* tahun 2018, maka trend mode 2018 terdiri atas 4 tema besar yang menjadi inspirasi *trend* saat ini, yaitu:

Individualist, Neutrashion, Quest, dan Sensory. Trend mode 2018 terdapat empat tema yang terbagi menjadi beberapa sub yaitu:

1. *Individualist*

Individualist menggambarkan kurator seni sekaligus aktivis. *Individualist* menghargai seni pada tingkat tinggi dan mempromosikan reformasi sosial melalui penggalangan dana industri dan fungsi masyarakat. *Individualist* merangkul *artivisme* politik dan mendorong perubahan dengan menerapkan kebijaksanaan dengan kreativitas. *Individualist* terinspirasi secara estetis oleh semua hal yang indah, namun mendorong batasan dengan campuran karya seni dan struktur immersive yang tak terduga di galerinya. Ada dalam campuran kontemporer untuk mengembangkan gaya khasnya yang memadukan kecanggihan dan desain modern yang elektik. Trend mode *Individualist* terbagi menjadi 2 sub tema yaitu :

a. *Remix*

Remix mendefinisikan “*artclectic*” galeri, yang menggabungkan setiap aspek dalam kehidupannya dengan cara yang tidak terduga. Sub tema *Remix* menjelaskan seorang galeris yang *artclectic*, yang menghubungkan setiap aspek dalam hidupnya bersama-sama dengan cara yang tidak terduga. Ia sangat dihormati di dunia seni, ia juga merupakan seorang pendobrak aturan dan gaya meraknya sangat menonjol di keramaian. Ia merangkul detail-detail baru seperti hiasan ataupun metalik untuk penggunaan siang hari, namun tetap konsisten

dengan kemeja yang dikerjakan ulang, celana jins lebar ataupun “*slip dress*”. Dengan seni di sekelilingnya, ia berekspresi dengan media campuran dan cetakan ekspresionis pada tiap koleksinya. Dengan karakternya yang berubah-ubah, “*streetwise*” dan progresif, wanita *Remix* akan dapat menonjol di keramaian (*Fashion Trend Guidelines* 2018).

b. Alter Ego

Wanita *Alter Ego* memiliki banyak minat dan karakter khusus yang tidak umum/berkesan unik yang tergabung pada hiruk pikuk (pencampuran tidak senada, terkesan kasar) dari gaya yang tinggi. Penampilannya adalah ketidakcocokan penyedia seni dengan nostalgia tahun 80-an. Seperti yang terlihat dari logam dan warna cerah yang digabungkan dengan mulus didalam lemari pakaian dan aksesorisnya. Media campuran dan detail yang tak terduga membuktikan bahwa dia selangkah lebih maju dari sekedar permainan warna. Keahlian serta kombinasi detail busana selalu bergantia gaya dengan mulus dari penampilan satu ke penampilan berikutnya adalah bagian dari daya pikat utamanya.

2. Neutrashion

Wanita *neutrashion* adalah pemimpin baru yang berani, perintis dari masyarakat muda yang tidak memiliki rasa takut untuk membangun kembali kotanya. *Neutrashion* adalah filsuf dan pemikir, mengambil pandangan baru bahwa semua hal harus dipikir dan didesain ulang.

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*). Tema *trend mode Neutradition* terbagi menjadi dua sub tema yaitu:

a. *Constructivist*

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

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, mengizinkan dirimu untuk bebas dan membiarkan hasrat berkelana memimpinmu”. Rumahnya adalah koleksi dari harta karunnya, cinderamata 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. Tema *trend Quest* terbagi menjadi dua subtema, yaitu :

a. *Electric Beats*

Wanita *Electric Beats* membawa tradisinya dengan bangga, menari pada irama ketukan drumnya sendiri. Warna-warna yang cerah, menonjolkan sisi positif dan keberanian dari stylenya. Trend 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 lokal.

4. *Senory*

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. Tema trend *Sensory* terbagi menjadi 2 subtema yaitu :

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*



Catalyst didefinisikan sebagai wanita yang kuat dan *powerful* yang menciptakan acara dengan suasana kota. Dia adalah pengeksplorektrim 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.



Gambar 1. Sub tema *Catalyst*

Berdasarkan *Fashion Trend Guidelines* tahun 2018, maka trend mode 2018 terdiri atas 4 tema besar yang menjadi inspirasi trend saat ini, yaitu: *Individualist*, *Neutrashion*, *Quest*, dan *Sensory*. Tema yang diambil oleh penulis ialah *Sensory dengan sub tema Catalyst*.

C. Sumber Ide

1. Pengertian Sumber Ide

Sumber ide adalah segala sesuatu, yang berwujud maupun tidak berwujud, yang digunakan untuk mencapai hasil (Kamus Besar Bahasa Indonesia, 2001: 102). Menurut Sri Widarwati (1996: 58) sumber ide adalah segala sesuatu yang dapat menimbulkan seseorang untuk menciptakan suatu ide baru. Kemudian menurut Widjiningsih (2006:

70) sumber ide adalah sesuatu hal yang dapat menimbulkan rangsangan akan lahirnya suatu kreasi.

Untuk mengembangkan mode busana perlu adanya sumber ide, sumber ide dapat diambil dari benda-benda yang ada disekeliling kita maupun peristiwa-peristiwa yang sedang terjadi baik di lingkungan sekitar maupun lingkungan manca negara. Sumber ide adalah langkah awal yang harus diperhatikan dalam membuat suatu desain. Sumber ide juga diartikan sebagai sesuatu atau sumber yang dapat merangsang lahirnya suatu kreasi. Jika seseorang yang berbakat melihat suatu benda atau suatu kejadian yang menggugah hati, baik yang meninggalkan kesan gembira maupun sedih, seseorang tersebut mampu menuangkan pengalamannya tersebut kedalam suatu kreasi. Pengamatan terhadap sumber ide ini, tidaklah sama bagi semua orang. Hal itu tergantung dari sudut mana seseorang tersebut melihat dan merasa tertarik. Oleh karena itu, walaupun dengan sumber ide yang sama, setiap pencipta atau desainer akan menghasilkan kreasi yang berbeda-beda (Mamdy, 1982: 171-172)

Dari pendapat – pendapat tersebut dapat diambil kesimpulan bahwa sumber ide merupakan segala sesuatu yang terdapat di lingkungan sekitar yang dapat menimbulkan inspirasi bagi seseorang untuk menciptakan desain baru, sehingga dapat merangsang lahirnya suatu karya baru yang *original*, dalam hal ini adalah berupa desain busana.

2. Penggolongan Sumber Ide

Secara garis besar sumber ide dapat dikelompokkan menjadi tiga, yaitu:

- 1) Sumber ide dari pakaian penduduk dunia atau pakaian daerah Indonesia
- 2) Sumberide dari benda-benda alam seperti bentuk dan warna dari tumbuh-tumbuhan, binatang, gelombang laut, bentuk awan dan bentuk-bentuk geometris
- 3) Sumber ide dari peristiwa Nasional maupun Internasional misalnya: pakaian olahraga dari peristiwa Asian Games, ide pakaian upacara 17 Agustusan. Semua yang ada di sekitar kita, suatu peristiwa atau benda-benda dapat dipakai sebagai sumber ide untuk menciptakan desain busana (Chodijah & Wisri A.M., 1982: 172).

Dalam penjelasan selanjutnya dikatakan bahwa apabila mengambil salah satu sumber ide tersebut tidak perlu secara keseluruhan, melainkan dapat diambil pada bagian-bagian tertentu yang dianggap menarik atau memiliki kekhususan atau keistimewaan, misalnya warnanya, kemudian dikembangkan menjadi sesuatu yang diinginkan. Pendapat yang serupa dikemukakan oleh Sri Ardiati Kamil bahwa untuk penciptaan desain yang baru dapat digunakan beberapa sumber, antara lain :

- 1) Sumber Sejarah dan Penduduk Asli;
- 2) Sumber dari Alam;
- 3) Sumber dari Pakaian Kerja (1986: 30-33).

Menurut Mark Mooring seorang designer yang berbakat pada *Bergdorf Goodman* New York seperti yang dikutip oleh Kamil berpendapat bahwa dalam menciptakan model suatu busana yang baru melalui beberapa langkah, yaitu:

- a. Membuat busana asli dengan bahan-bahan tekstil masa kini dan disebarakan ke pasaran menurut musim yang sesuai dengan busana yang diciptakan;
- b. Mengambil ide dari salah satu bagian yang asli dan diperbaharui. Misalnya, pada bagian lengan, garis leher (neckline), atau sebagian dari suatu embroidery
- c. Mempelajari sejarah dari busana yang bersangkutan dan menikmati keindahan dari busana tersebut. Setelah itu detail-detail yang pasti dilupakan. Kemudian mulai dengan menciptakan koleksi baru tanpa meniru model aslinya (1986: 30). Untuk belajar membuat desain lebih dulu mempelajari sejarahnya, kemudian baru membuat busananya dengan sumber bermacam-macam masa dalam sejarah.

2. Sumber Ide Honai Rumah Adat Papua

Sumber ide merupakan salah satu langkah awal untuk menciptakan suatu busana. Dimana sumber ide tersebut diperlukan untuk merangsang lahirnya suatu kreasi yang baru. Perbedaan cara pandang setiap orang yang berbeda akan menghasilkan karya yang dihasilkan berbeda pula walau dengan sumber ide yang sama.

Sumber ide yang digunakan dalam pencitaan busana pesta malam ini adalah rumah adat Papua yakni rumah Honai . Papua adalah provinsi yang berada paling timur dalam wilayah Indonesia. Dengan wilayah seluas 309.934,4 km², provinsi ini menjadi provinsi terluas di Indonesia. Saking luasnya, masyarakat Papua yang hidup dari latar belakang suku berbeda, hidup terpencar-pencar. Suku asli masyarakat Papua sendiri berjumlah ratusan dengan beberapa suku mayoritas di antaranya suku Dani, Damal, Amungme, Arfak, Asmat, Yali, dan lain sebagainya.

Masing-masing suku ini memiliki adat dan istiadat yang berbeda-beda. Kendati begitu, di antara adat istiadat tersebut terdapat beberapa kesamaan, misalnya dari sisi rumah adat yang biasanya mereka gunakan untuk bertahan hidup di iklim Papua yang dingin. Salah satunya yakni rumah honai, rumah adat masyarakat pengunungan tengah Papua. Berbeda dengan kebanyakan rumah adat di Indonesia yang berstruktur panggung, rumah Honai sendiri memiliki lantai berupa tanah dan memiliki ciri khas bentuknya yang bulat.



Gambar.1 Rumah Honai

Sumber: (<https://www.google.com/search?q=rumah+honai&client=firefox-b-ab&source=lnm>)

3. Pengembangan Sumber Ide

Dalam menciptakan *mode* suatu busana yang baru didasarkan pada sumber benda-benda yang ada di museum menurut Moorning yang dikutip oleh Kamil (1986: 30), ada beberapa langkah yang harus diperhatikan, yaitu :

- a. Membuat busana asli dengan bahan tekstil masa kini dan disebarakan ke pasaran menurut musim yang sesuai dengan busana yang diciptakan.
- b. Mengambil ide dari salah satu bagian yang asli dan diperbaharui sesuai dengan yang sedang *in* pada saat ini. Misalnya : lengan, garis leher busana adat dan sebagian dari bordiran.
- c. Mempelajari sejarah dari busana yang bersangkutan dan menikmati keindahan dari busana tersebut. Setelah itu detail-detail yang pasti dilupakan. Kemudian mulai dengan menciptakan koleksi baru tanpa

meniru model aslinya. Sedangkan menurut Dharsono Sony Kartika (2004) terciptanya suatu karya melewati proses yang panjang. Salah satu proses di dalam penciptaan karya tersebut adalah proses desain. Proses desain adalah proses dimana seorang kreator mampu mengolah, membuat, dan menggayakan berbagai wujud bentuk ataupun obyek. Ada beberapa teknik mengubah atau mengolah wujud obyek penciptaan karya, yaitu:

a. Stilasi

Stilasi merupakan perubahan bentuk untuk mencapai bentuk keindahan dengan cara menggayakan objek yang digambar menurut Dharsono Sony Kartika (2004: 42). Stilasi merupakan perubahan bentuk yang berhubungan dengan suatu gaya tetapi tidak merubah karakter dari bentuk. Stilasi merupakan cara untuk menggambarkan sumber ide dengan cara menggambar suatu objek yang dimasukkan kedalam suatu desain tetapi tidak merubah karakter atau bentuknya, misal menggunakan objek sumber ide busana cina dan yang diambil adalah kerahnya.

b. Distorsi

Distorsi merupakan perubahan bentuk yang menonjolkan karakteristik visual objek, sehingga mendapatkan bentuk yang sesuai dengan konsep estetika seniman.

c. Transformasi

Dharsono Sony Kartika (2004: 43) yang menyatakan bahwa transformasi adalah penggambaran bentuk yang menekankan pada

pencapaian karakter dengan cara memindahkan wujud atau figur dari objek lain ke objek yang digambar. Transformasi merupakan penggambaran bentuk yang menekankan pada pencapaian karakter dengan cara memindahkan wujud atau figur dari objek yang digambar, misalnya menggambar suatu objek yang dituangkan dalam desain.

d. Deformasi

Deformasi merupakan perubahan bentuk atau perusakan bentuk untuk mendapatkan hasil yang diinginkan (Suatmaji). Deformasi adalah perubahan bentuk yang sangat kuat atau besar sehingga kadang-kadang tidak lagi terwujud bentuk semula atau yang sebenarnya, sehingga hal ini dapat memunculkan bentuk atau karakter baru lain dari sebelumnya

5. Prinsip Penyusunan *Moodboard*

Moodboard adalah papan inspirasi yang merupakan sarana yang berbentuk papan atau bidang datar (persegi, bulat, lonjong, segitiga, dsb), yang didalamnya berisi kumpulan gambar-gambar, warna dan jenis benda yang menggambarkan ide seorang desainer dalam mewujudkan sebuah karya. Moodboard yang dibuat para desainer merupakan analisa trend visual menggunakan guntingan-guntingan gambar yang dapat diperoleh dari berbagai media cetak, internet, maupun gambar-gambar karya desainer tersebut.

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. Media *moodboard* dikerjakan di atas kertas berukuran A3 dengan isi / materi sesuai bagian rekomendasi desain, diantaranya sebagai berikut:

1. Tema dan jenis karya yang akan diangkat
2. Pengayaan visual (foto/ilustrasi/artwork dll yang akan digunakan)
3. Warna yang akan digunakan dalam pembuatan desain
4. Tipografi yang akan digunakan
5. Elemen lain yang diperlukan

Moodboard memberikan peran yang sangat penting bagi desainer dalam proses membuat karya. *Moodboard* dapat membantu desainer untuk menganalisis desain yang dimulai dari pengetahuan sejarah, tema, bentuk, warna, ragam hias, tekstur dan siluet.

Langkah-langkah kegiatan pembuatan *Moodboard* adalah sebagai berikut :

- 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.
- 4) Menggambar desain karya.

D. Desain Busana

1. Pengertian busana

Desain adalah suatu rancangan atau gambaran suatu objek atau benda yang dibuat berdasarkan susunan garis, bentuk dan tekstur (Sri Widarwati, 1993: 2). Sedangkan menurut Widjiningsih (1982: 1) desain adalah suatu rancangan gambar yang nantinya akan dilaksanakan dengan tujuan tertentu, yang berupa susunan garis, bentuk, warna dan tekstur. Kemudian menurut Arifah A.riyanto (2003) desain adalah rancangan sesuatu yang dapat diwujudkan pada benda nyata atau perilaku manusia yang dapat dirasakan, dilihat, dan diraba.

Berdasarkan pengertian diatas, dapat disimpulkan bahwa desain adalah suatu rancangan yang tersusun dari garis, bentuk, warna, dan tekstur yang kemudian dapat diwujudkan menjadi benda nyata.

2. Penggolongan Busana

Menurut Sri Widarwati (2000) desain dibagi menjadi dua macam :

1) Desain Struktur

Desain struktur adalah susunan dari garis, bentuk, warna dan tekstur dari suatu benda, baik bentuk benda yang mempunyai ruang maupun gambaran dari suatu benda. Desain struktur dapat berbentuk benda tiga ukuran, maupun gambaran dari suatu benda dan dikerjakan diatas kertas. Desain struktur dalam busana mutlak harus dibuat dalam suatu desain dan disebut siluet, macam-macam siluet adalah S, A, H, I, Y, T

- a. Siluet A, Merupakan pakaian yang mempunyai model bagian atas kecil, dan bagian bawah besar.
- b. Siluet Y, Merupakan model pakaian dengan model bagian atas lebar tetapi bagian bawah mengecil
- c. Siluet T, Merupakan pakaian yang mempunyai desain garis leher kecil, ukuran lengan panjang dan bagian bawah atau rok mengecil.
- d. Siluet I, merupakan bentuk pakaian yang mempunyai model bagian atas besar namun bagian badan kecil dan bagian bawah atau rok lebar

2) Desain Hiasan

Desain hiasan adalah desain yang berfungsi untuk memperindah suatu benda. Desain hiasan dapat berupa garis, warna atau bahan-bahan lain yang digunakan pada desain struktur dengan tujuan untuk mempertinggi mutu hanyalah merupakan desain hiasan. Desain struktur jauh lebih penting dari pada desain hiasan. Desain struktur merupakan suatu yang mutlak pada setiap benda, sedangkan desain hiasan hanya untuk memperindah. Pada desain busana hiasan ini dapat berbentuk kerah, saku, renda-renda, lipit hias, biku-biku, kancing, sulaman dan lain-lain.

3. Unsur dan Prinsip Desain

Pengetahuan mengenai unsur-unsur desain dan prinsip-prinsip desain harus diketahui dan dipelajari terlebih dahulu sebelum membuat suatu desain untuk mengetahui pantas atau tidaknya suatu desain busana diwujudkan menjadi karya busana. Unsur-unsur dan prinsip desain adalah pengetahuan yang dapat digunakan seorang desainer untuk memecahkan masalah-masalah yang dihadapi dalam pembuatan desain (Chodiyah dan Moh Alim Zaman, 2001).

a. Unsur Desain

Chodiyah, Wisri A. Mamdy (1982) berpendapat bahwa unsur desain adalah segala sesuatu yang digunakan untuk membuat karya seni rupa yang mempunyai suatu wujud(rupa). Menurut Sri Widarwati

(2000: 7) unsur-unsur busana adalah segala sesuatu yang dipergunakan untuk menyusun suatu rancangan. Adapun unsur-unsur desain adalah:

a) Garis

Menurut Enny Zuhni Khayati (1993: 3), garis adalah hasil dari gerakan satu titik ke titik yang lain sesuai dengan arah dan tujuannya. Sedangkan menurut Arifah A Riyanto (2003), garis adalah penghubung dua buah titik dan merupakan unsur yang dapat digunakan untuk mewujudkan emosi serta dapat menggambarkan sifat tertentu. Garis adalah hasil goresan dengan benda keras di atas permukaan benda alam (tanah, pasir, daun, batang pohon, dsb) yang melalui goresan tersebut seseorang dapat berkomunikasi (Atisah Sipahelut dan Petrussumadi, 1991: 24). Dari pengertian-pengertian diatas dapat disimpulkan bahwa garis adalah goresan dari satu titik ke titik yang lain di atas suatu permukaan benda yang dapat menggambarkan emosi atau dapat menyampaikan pesan kepada orang yang melihatnya.

Menurut Chodiyah dan Wisri. A. Mamdy (1982) terdapat dua macam garis yaitu garis lurus dan garis lengkung. Dalam desain busana (Sri Widarwati, 1993) garis mempunyai fungsi sebagai berikut:

- 1) Membatasi bentuk strukturnya (siluet)
- 2) Membagi bentuk stuktur menjadi bagian-bagian yang merupakan hiasan dan menentukan desain

- 3) Menentukan periode suatu busana (periode empire, periode princes)
- 4) Memberi arah dan pergerakan

b) Arah

Arah adalah tujuan dan maksud. Jadi dapat disimpulkan bahwa arah merupakan wujud suatu benda yang mampu menggerakkan rasa serta mempunyai maksud dan tujuan. Menurut Sri Widarwati (1993: 8) arah dibagi menjadi lima yaitu:

- 1) Arah garis lurus memberi kesan keluhuran dan melangsingkan.
- 2) Arah garis lurus mendatar (horizontal) memberi kesan perasaan tenang, melebarkan dan memendekkan obyek.
- 3) Arah garis miring horizontal memberi kesan menggemukkan.
- 4) Arah garis miring vertikal memberi kesan melangsingkan.

Menurut Widjiningsih (1982: 4) arah dibagi empat macam yaitu:

- 1) Arah mendatar (horizontal), memberi kesan tenang, tentram dan pasif.
- 2) Arah tegak lurus (vertikal), memberi kesan agung, kokoh, stabil dan berwibawa.
- 3) Miring ke kiri, memberi kesan lincah, gembira dan melukiskan gerakan perpindahan yang dinamis.

- 4) Miring ke kanan, memberi kesan lincah, gembira dan melukiskan gerakan perpindahan yang dinamis.

c) Bentuk

Bentuk adalah suatu bidang yang terjadi apabila kita menarik suatu garis itu menghubungi sendiri permulaanya, dan apabila bidang itu tersusun dalam suatu ruang maka terjadilah bentuk dimensional (Widjiningsih, 1982: 4). Menurut Sri Widarwati (1993: 10) unsur bentuk ada dua macam, yaitu bentuk dua dimensi dan bentuk tiga dimensi. Bentuk dua dimensi adalah bidang datar yang dibatasi oleh garis, sedangkan bentuk tiga dimensi adalah ruang yang bervolume dibatasi oleh permukaan.

Menurut sifatnya bentuk juga dibedakan menjadi :

1) Bentuk Geometris

Bentuk geometris adalah bentuk-bentuk yang dibuat dengan garis-garis atau menggunakan alat ukur. Misalnya segi tiga, kerucut, trapesium, lingkaran, segi empat, dan silinder.

2) Bentuk Bebas

Bentuk bebas adalah bentuk alam, misalnya bentuk daun, bunga, pohon, titik air, batuan dan lain-lain. Dalam pembuatan busana, ada tiga bentuk yang dikenal sebagai pedoman dalam desain (Prapti Kharomah dan Sicilia Sawitri, 1986: 40), antara lain :

- 3) Segi empat, dalam busana banyak dijumpai pada bentuk leher, kemeja, tas, kimono, dan lain-lain .

- 4) Lingkaran dan setengah lingkaran, banyak dijumpai pada topi, rok, mantel, krah, dan lain-lain .
- 5) Segi tiga dan kearucut, banyak dijumpai pada lengan dolman, syal, garis leher, topi, dan lain-lain .

Dari beberapa pengertian di atas, bentuk adalah kesatuan dari arah garis sehingga membentuk sebuah bidang, bentuk pada desain dapat diterapkan dalam bentuk saku, kerah, lengan, rok dan pelengkap busana serta motif yang dapat divariasi dengan berbagai macam bentuk.

d) Ukuran

Ukuran adalah dimensi benda yang menyangkut ruang dan dimensi manusia serta merupakan unsur yang perlu diperhitungkan dalam desain (Atisah Sipahelut & Petrussumadi, 1991: 26). Pada sebuah desain busana, garis dan bentuk sering kali berbeda ukuran. Ukuran ini harus diperhatikan karena mempengaruhi hasil desain.

Menurut Widjiningih (1982: 5) ukuran yang kontras (berbeda) pada suatu desain dapat menimbulkan perhatian dan menghidupkan suatu desain, tetapi dapat pula kontras itu menghasilkan ketidak serasian apabila ukurannya tidak sesuai. Sedangkan menurut Sri Widarwati (1993: 10) garis dan bentuk mempunyai ukuran yang berbeda karena ukuran panjang dan besar kecilnya menjadi berbeda. Untuk tercapainya suatu keseimbangan dalam busana diperlukan penerapan ukuran yang sesuai. Pada suatu busana ukuran digunakan untuk menentukan panjang

rok. Menurut Goet Poespo (2003) ada delapan macam ukuran panjang rok, antara lain :

- 1) Peplum : ukuran paling pendek dari variasi panjang rok, umumnya bagian peplum ini dihubungkan dengan busana bagian atas.
- 2) Macro : rok yang panjangnya hanya cukup menutupi bagian pantat.
- 3) Mini : rok yang panjangnya sampai pertengahan paha.
- 4) Kini : rok yang panjangnya sampai lutut
- 5) Midi : rok yang panjangnya sampai pertengahan betis
- 6) Maxi : rok yang panjangnya di atas pergelangan kaki.
- 7) Angkle : rok yang panjangnya sampai mata kaki.
- 8) Floor : rok yang panjangnya sampai lantai.

Berdasarkan penjelasan diatas, yang dimaksud unsur ukuran adalah unsur dalam desain busana yang menentukan keseimbangan dan kesatuan dalam desain busana. Besar kecilnya ukuran pada suatu busana harus diperhatikan keseimbangannya karena ukuran yang berbeda pada suatu desain dapat menimbulkan perhatian dan dapat menghidupkan suatu desain, tetapi dapat pula menimbulkan ketidak serasian apabila ukurannya tidak sesuai.

e) Nilai Gelap Terang atau Value

Nilai gelap terang adalah suatu sifat warna yang menunjukkan apakah warna mengandung hitam atau putih. Untuk sifat gelap digunakan warna hitam sedangkan untuk sifat terang digunakan warna putih (Sri Widarwati, 1993:10). Garis maupun bentuk mempunyai nilai gelap

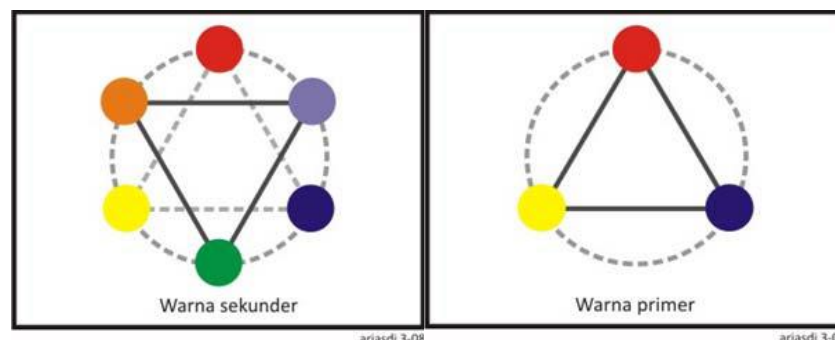
terang. Nilai gelap terang ini menyangkut bermacam-macam tingkatan atau jumlah gelap terang yang terdapat pada suatu desain (Widjiningsih, 1982: 6).

Berdasarkan pengertian diatas, nilai gelap terang adalah sifat yang menunjukkan warna tergelap yang mengandung warna hitam dan warna paling terang yang mengandung warna putih. Nilai gelap terang sangat berpengaruh terhadap mencipta suatu desain busana dan hasil akhir dari busana pada saat dibuat menjadi busana, karena nilai gelap terang merupakan salah satu sifat warna sehingga dapat mempengaruhi perasaan seseorang pada saat mengenakan busana.

f) Warna

Warna merupakan salah satu elemen penting dalam busana, seseorang akan tampak menarik dan serasi jika warna yang dipilih sesuai, dan terlihat kusam dan kurang menarik jika warna yang dipilih tidak sesuai dengan dirinya. Menurut Widjiningsih (1982: 6) warna membuat sesuatu kelihatan lebih indah dan menarik. Sedangkan menurut Arifah A. Riyanto (2003: 46) pemilihan warna dan motif yang tepat pada suatu desain busana menentukan keindahan dan keharmonisan. Sehingga dapat disimpulkan bahwa dalam pembuatan desain busana, pemilihan warna harus diperhatikan karena pemilihan warna yang tepat dapat memperlihatkan keindahan dan keharmonisan desain. Menurut Sri Widarwati (1993: 12) warna terdiri dari:

- 1) Warna primer, terdiri dari warna merah, kuning, biru belum mengalami percampuran.
- 2) Warna sekunder, yaitu bila dua warna primer dicampur dengan jumlah yang sama, misalnya biru dengan kuning menjadi hijau, merah dengan kuning menjadi jingga, merah dengan biru menjadi ungu.
- 3) Warna penghubung, adalah dua warna sekunder dicampur dalam jumlah yang sama.
- 4) Warna asli, adalah warna primer dan sekunder yang belum dicampur putih atau hitam.
- 5) Warna panas dan warna dingin, yang termasuk warna panas adalah warna merah, merah jingga, kuning jingga, dan kuning. Sedangkan warna dingin meliputi hijau, birukehijauan, biru ungu dan ungu.





Gambar 3. Lingkaran Warna

6) Kombinasi warna, menurut Sri Widarwati (2000: 12) terdapat berbagai kombinasi warna yaitu :

1. Kombinasi warna analogus yaitu perpaduan dua warna yang letaknya berdekatan di dalam lingkaran warna. Contoh: kuning dengan hijau, biru dengan merah.
2. Kombinasi warna monokromatic yaitu perpaduan dari satu warna tetapi beda tingkatan, misalnya biru tua dengan biru muda, merah tua dengan merah muda.
3. Kombinasi warna komplemen (pelengkap) terdiri dari dua warna yang letaknya berseberangan di dalam lingkaran warna. Contoh: biru dengan jingga, ungu dengan kuning, hijau dengan merah.
4. Kombinasi warna segitiga terdiri dari tiga warna yang jaraknya sama di dalam lingkaran warna, misalnya merah, biru, kuning.
5. Kombinasi warna kontras berpasangan yaitu kombinasi antara dua warna yang berdekatan dengan dua warna yang ada di seberangnya.

g) Tekstur

Tekstur adalah sifat permukaan dari garis, bidang maupun bentuk (Widjiningsih, 1982: 5) Sedangkan menurut Sri Widarwati (1993: 14) tekstur adalah sifat permukaan suatu benda yang dapat dilihat dan dirasakan, sifat-sifat permukaan tersebut antara lain kaku, lembut, kasar, halus, tebal, tipis dan tembus terang atau transparan.

Berdasarkan pengertian diatas, tekstur adalah suatu sifat permukaan suatu benda baik berupa garis, bidang, maupun bentuk yang dapat dilihat atau dirasakan. Dalam suatu disain busana, tekstur tidak boleh dilupakan karena merupakan salah satu penentu desain itu baik atau tidaknya bila diwujudkan dalam bentuk busana. Menurut Arifah A.Riyanto (2003: 47) tekstur terdiri dari:

- 1) Tekstur kaku, tekstur yang kaku dapat menyembunyikan atau menutupi bentuk badan seseorang tetapi akan menampilkan seseorang terlihat gemuk.
- 2) Tekstur kasar dan halus, kain bertekstur kasar memberi tekanan kepada pemakai dan memberikan kesan lebih gemuk. Sedangkan bahan yang halus tidak mempengaruhi kesan ukuran badan, assalkan tidak mengkilap.
- 3) Tekstur lemas, kain dengan tekstur lemas dan lembut akan memberi efek yang luwes, sesuai untuk modelmodel busana dengan kerut dan draperi.

- 4) Tekstur tembus pandang, kain yang tembus pandang kurang bisa menutupi bentuk badan yang dirasa kurang sempurna, misalnya terlalu gemuk atau terlalu kurus dan kelihatan langsing.
- 5) Tekstur mengkilap dan kusam, kain yang mempunyai tekstur mengkilap membuat pemakai kelihatan lebih gemuk, sedangkan tekstur yang kusam, memberi kesan lebih kecil.

b. Prinsip Desain

Untuk membuat suatu desain busana yang baik dan harmonis, seorang perancang perlu mempunyai pengetahuan tentang prinsip desain. Prinsip desain adalah suatu cara untuk menyusun unsur-unsur sehingga tercapai perpaduan yang memberi efek tertentu (Sri Widarwati, 1993: 15). Sedangkan menurut Widjiningih (1982: 11). Prinsip-prinsip desain merupakan suatu cara penggunaan dan pengkombinasian unsur-unsur desain menurut prosedur tertentu.

Berdasarkan penjelasan diatas, prinsip-prinsip desain adalah cara untuk menggunakan, mengkombinasikan, dan menyusun unsur-unsur desain dengan prosedur tertentu sehingga dapat memberikan efek-efek tertentu. Oleh karena itu, untuk mencipta sebuah desain busana yang indah, prinsip desain perlu diterapkan pada desain busana tersebut. Prinsip-prinsip desain adalah sebagai berikut:

- a) Keselarasan (Harmoni)

Suatu desain dikatakan serasi apabila perbandingannya baik, keseimbangan baik, mempunyai sesuatu yang menarik perhatian, dan mempunyai irama yang tepat. Keselarasan adalah kesatuan diantara macam-macam unsur disain walaupun berbeda, tetapi membuat tiap-tiap bagian itu kelihatan bersatu (Sri Widarwati, 1993: 15). Menurut Widjiningsih (1982: 11) harmoni adalah suatu prinsip dalam seni yang menimbulkan kesan adanya kesatuan melalui pemilihan dan susunan objek serta ide-ide.

Suatu susunan dikatakan harmoni apabila semua objek dalam suatu kelompok kelihatan mempunyai persamaan dan apabila letak garis-garis yang terpenting mengikuti bentuk objeknya. Jadi keselarasan atau harmoni merupakan persamaan, penyesuaian, dan keserasian antara macammacam unsur desain yaitu selaras antara garis dan bentuk, tekstur dan warna sehingga tercapai kesatuan yang harmonis.

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

- 1) Keselarasan garis dan bentuk, beberapa garis yang dikombinasikan akan menghasilkan bentuk yang harmoni apabila menggunakan macam-macam garis yang penting yang terdiri dari pengulangan, kontras dan peralihan.
- 2) Keselarasan ukuran, keserasian akan terjadi apabila ukuran yang seimbang dipergunakan bersama-sama. Supaya pada hiasan

harmoni dalam ukuran, maka besar kecilnya hiasan harus disesuaikan dengan besar kecilnya benda yang dihias.

- 3) Keselarasan dalam tekstur, untuk memperoleh harmoni dalam tekstur, maka tekstur yang halus dikombinasikan dengan yang halus pula, dan yang kasar dengan yang kasar.
- 4) Keselarasan dalam ide, suatu contoh harmoni dalam ide adalah penempatan hiasan sulaman bayangan pada selendang yang berbahan sifon.
- 5) Keselarasan dalam warna, keserasian warna yang baik akan didapat bila warna yang dipakai tidak terlalu banyak.

b) Perbandingan (*Proporsi*)

Perbandingan (proporsi) adalah unsur pada desain busana sehingga tercapai keselarasan yang menyenangkan (Sri Widarwati, 1993). Menurut Chodiyah & Wisri A. Mamdy (1982: 26) perbandingan dalam busana digunakan untuk menampakkan lebih besar atau lebih kecil dan memberi kesan adanya hubungan satu dengan yang lain yaitu pakaian dan pemakainya. Berdasarkan pendapat diatas, yang dimaksud proporsi adalah susunan dari unsur-unsur desain busana antara bagian yang satu dengan bagian yang lain hingga tercapai keselarasan.

Menurut Widjningsih (1982: 16) untuk memperoleh proporsi yang baik haruslah diperhatikan hal-hal sebagai berikut:

- 1) Mengetahui bagaimana menciptakan hubungan jarak yang baik supaya memperoleh susunan yang menyenangkan.
- 2) Dapat membuat perubahan dalam rupa sesuai dengan yang diinginkan supaya memperoleh ukuran dan bentuk yang baik.
- 3) Mempertimbangkan apakah ukuran itu dapat dikelompokkan bersama-sama dengan baik.

c) Keseimbangan (*Balance*)

Menurut Sri Widarwati (1993: 17) keseimbangan adalah penyusunan unsur-unsur desain secara baik sehingga tampak serasi pada si pemakai. Keseimbangan dapat dicapai apabila titik tengah dari kedua obyek sama jaraknya. Bisa dikatakan juga bahwa keseimbangan merupakan susunan unsur desain secara teratur sehingga memberi kesan serasi. Keseimbangan pada suatu desain digunakan untuk memberikan perasaan kesenangan dan kestabilan (Arifah A.Riyanto, 2003: 51).

Pengaruh ketenangan dapat dicapai dengan mengelompokkan bentuk, warna, dan garis, yang dapat menimbulkan perhatian yang sama antara kiri dan kanan terpusat pada salah satu sisi, keseimbangan akan terwujud apabila penggunaan unsurunsur desain yaitu garis, bentuk dan warna yang lain dalam suatu desain dapat memberi rasa puas.

d) Irama (*rhythm*)

Irama adalah pergerakan yang dapat mengalihkan pandangan mata dari suatu bagian ke bagian lain (Sri Widarwati, 1993: 17). Sedangkan menurut Arifah A.Riyanto (2003: 57) irama pada suatu desain busana merupakan suatu pergerakan yang teratur dari suatu bagian ke bagian lainnya. Sedangkan menurut Atisah Sipahelut & Petrussumadi (1991 : 20) irama adalah untaian kesan gerak yang ditimbulkan oleh unsur-unsur yang dipadukan secara berdampingan dan secara keseluruhan dalam suatu komposisi.

Ada empat cara untuk menghasilkan irama dalam desain busana yaitu:

a. Pengulangan

Pengulangan adalah suatu cara untuk menghasilkan irama antara lain melalui pengulangan garis misalnya lipit, renda, kancing dan sebagainya (Sri Widarwati, 2000: 17). Menurut Arifah A. Riyanto(2003: 57) pengulangan (*repetition*) dalam suatu desain busana yaitu penggunaan satu unsur desain yang diletakkan pada dua atau beberapa bagian pada suatu desain busana, seperti garis, bentuk, tekstur, ruang, warna dan corak.

b. Radiasi

Garis pada pakaian yang memancar dari pusat perhatian menghasilkan irama disebut radiasi (Sri Widarwati, 2000: 21). Sedangkan menurut Arifah A. Riyanto (2003 :64) radiasi adalah garis yang memancar dari pusat perhatian ke segala arah yang menghasilkan irama.

3. Peralihan Ukuran

Pengulangan dari ukuran besar ke ukuran kecil atau sebaliknya akan menghasilkan irama yang disebut peralihan ukuran (gradation) (Chodiyah & Wisri A. Mamdy, 1982: 56). Menurut Arifah A. Riyanto (2003: 60) peralihan ukuran adalah rangkaian yang berdekatan atau yang berdampingan serupa, yang sama bentuknya atau jaraknya berubah secara bertahap dari ukuran atau jarak yang sempit menjadi besar dalam suatu unit atau melebar. Sedangkan menurut Sri Widarwati (2000 :17) peralihan ukuran adalah pengulangan dari ukuran besar ke ukuran kecil atau sebaliknya. Peralihan ukuran dapat berupa peralihan ukuran yang monoton dan dapat pula yang bervariasi (Widjiningsih, 1982: 22).

4. Pertentangan atau kontras

Menurut Sri Widarwati (2000 :17) Pertemuan antara garis tegak lurus dan garis mendatar pada lipit-lipit atau garis hias adalah contoh pertentangan atau kontras. Menurut Widjiningsih (1982 :10) pertentangan atau kontras merupakan

kombinasi dari unsur-unsur yang tidak mempunyai persamaan atau pertentangan.

5. Pusat perhatian (*center of interest*)

Pusat perhatian adalah bagian dari busana yang dibuat lebih menarik sehingga lebih menonjol bila dibandingkan dengan bagian yang lain (Sri Widarwati, 2000: 21) Dalam meletakkan pusat perhatian pada sebuah desain hendaknya disusun mana yang akan dijadikan pusat perhatian yang pertama, kedua, ketiga dan seterusnya, atau hanya satu – satunya pusat perhatian (Arifah A. Riyanto, 2003: 66).

2) Teknik Penyajian Gambar

Teknik penyajian gambar adalah kegiatan untuk menyajikan karyanya untuk orang lain. Dalam menggambar atau membuat sketsa untuk mencipta desain ada beberapa teknik penyajian gambar, yaitu:

1) Desain Sketsa (Design Sketching)

Design Sketching atau desain sketsa adalah mengembangkan ide-ide dan menerapkannya pada kertas secepat mungkin (Sri Widarwati, 1993: 72). Sedangkan menurut Arifah A. Riyanto (2003) design sketching adalah suatu desain untuk mengembangkan ide-ide yang ada dalam pikiran perancang yang dituangkan pada kertas

secara spontan atau secepat mungkin. Menggambar sketsa dapat disamakan dengan menulis dengan tangan, artinya apa yang ada dalam pikiran langsung dituangkan ke dalam kertas sehingga gambar yang tertuang tersebut akan terlihat beberapa model busana dengan pose tubuh yang sama atau beberapa pose yang berbeda.

Menurut Sri Widarwati (2000 :74) beberapa hal yang harus diperhatikan dalam menggambar sketsa atau *design sketching* adalah sebagai berikut:

- a. Gambar sketsa harus jelas, tidak menggunakan detail detail yang tidak berguna.
- b. Dapat dibuat langsung dikertas.
- c. Sikap / *pose* lebih bervariasi, memperhatikan segi-segi yang menarik dari desain.
- d. Menggambar semua detail dalam kertas *sheet*.
- e. Penggambaran gambar dikerjakan pada kertas *sheet* yang sama.
- f. Jangan dihapus jika timbul ide baru.
- g. Memilih desai yang sesuai.

Dalam membuat suatu desain, gambar sketsa harus jelas agar orang yang melihat dapat langsung memahami apa yang digambar. Sketsa bisa dibuat langsung di atas kertas atau pada kertas yang sudah ada proporsi tubuhnya. Dengan pose yang bervariasi, gambar sketsa juga akan lebih menarik.

2) Desain Produksi (*Production Sketching*)

Desain produksi atau *Production sketching* adalah suatu sketsa yang akan digunakan untuk tujuan produksi suatu busana, atau sketsa yang dibuat untuk diberikan pada pembuat pola pada suatu perusahaan busana (Sri Widarwati, 1993: 74).

Production sketching adalah gambar yang jelas, akurat, tepat dalam proporsi dan detailnya serta memuat segala informasi yang diperlukan untuk mengkonstruksi busana tertentu termasuk catatan-catatan teknis dan ukuran-ukurannya bila diperlukan. *Production sketching* adalah suatu sketsa desain busana yang digambar lengkap dengan anatomi tubuh bagian muka dan belakang yang disertai keterangannya, (Arifah A.Ariyanto). Menurut Sri Widarwati (2000: 75) hal-hal yang perlu diperhatikan dalam desain produksi atau prooduction sketching adalah :

- a) Semua detail harus digambar dengan jelas dan disertai dengan keterangan
- b) Harus ada desain bagian depan dan desain bagian belakang.
- c) Hati-hati menempatkan kup, saku, kancing, jahitan, dan sebagainya
- d) Apabila ada detail yang rumit harus segera digambar sendiri.

Production sketchcing dimaksudkan untuk membantu para pembuat pola dalam menyelesaikan tugasnya.seorang pembuat pola harus mampu membaca dan menganalisa dari suatu sketsa

gambar. Semua detail harus digambar jelas dengan keterangan selengkap mungkin untuk lebih memudahkan menganalisa suatu gambar desain.

3) Desain Presentasi (*Presentation Drawing*)

Desain presentasi atau *presentation drawing* adalah suatu sajian atau gambar koleksi yang ditunjukkan kepada pelanggan (Sri Widarwati, 2000: 75). *Presentation drawing* adalah rancangan desain busana yang digambar lengkap bagian muka dan belakang pada suatu *pose* tubuh tertentu atau hanya gambar busana saja dengan diberi warna dan corak yang diinginkan (Arifah A.Riyanto, 2003: 144).

Berdasarkan beberapa pendapat diatas disimpulkan bahwa *presentation drawing* adalah suatu desain busana yang digambar secara lengkap dengan warna atau corak pada kain pada suatu pose tubuh tertentu yang dapat dilihat dari bagian muka dan belakang yang ditunjukkan kepada para pelanggannya. Menurut Sri Widarwati, (2000: 75) langkah-langkah dalam penyajian dan pengaturannya (*layout*) harus memperhatikan hal-hal berikut :

- a) Membuat sketsa desain dengan teliti pada kertas.
- b) Membuat sheet belakang. Digambarkan atas proporsi tubuh atau digambar sebagian (*flat*)
- c) Memberi keterangan tentang detail pakaian

d) Menempel contoh bahan pada sheet, jangan terlalu besar, cukup 2.5 cm x 0.5 cm. Presentation drawing merupakan langkah lanjut dari langkah sebelumnya yaitu production sketching. Bedanya dalam presentation drawing dilengkapi dengan ukuran, contoh bahan serta keterangan yang detail tentang desain busananya.

4) Desain Ilustrasi (*Fashion Illustration*)

Fashion illustration adalah suatu sajian gambar fashion untuk tujuan promosi suatu desain (Sri Widarwati, 2000: 76). Seorang *fashion elustration* bertugas membuat suatu ilustrasi untuk suatu promosi sesuatu desain dan biasanya bekerja untuk suatu majalah, koran, buku dan lain-lain. Untuk desain ilustrasi menggunakan proporsi tubuh 9x atau 10x tinggi badan dan kaki dibuat lebih panjang. Sedangkan menurut Goet Poespo (2000) desain ilustrasi adalah gaya artistik menggambar. Fashion ilustration adalah cara menggambar desain busana dengan mempergunakan proporsi tubuh lebih panjang (Arifa A.Riyanto, 2003: 146). Menurut Arifar A.Riyanto (2003: 146) hal-hal yang harus diperhatikan dalam membuat *fashion illustration* adalah :

- a) Proporsi tubuh lebih panjang.
- b) Untuk ukuran proporsi *fashion illustration* ukurannya dapat lebih dari 8 kali tinggi kepala, misalnya 9 atau 10 kali tinggi kepala.

5) Desain Tiga Dimensi (*Theree Dimantion Drawing*)

Desain tiga dimensi merupakan suatu sajian gambar yang menggunakan bahan yang sebenarnya (Sri Widarwati, 2000: 63 77). Menurut Goet Poespo (2002) desain tiga dimensi adalah penggambaran suatu busana secara rata (flat), seolah-olah terletak di atas sebuah permukaan yang datar, atau dalam tiga dimensi sebagaimana busana tersebut tampak bila sedang dipakai. Gambar ini umumnya digunakan untuk mempromosikan bahan baru dari suatu industri tekstil, biasanya berupa gambar proporsi tubuh dengan menghadap kedepan, luwes dan menarik.

Dari lima macam teknik penyajian gambar yang dijelaskan diatas perancang menggunakan tiga teknik penyajian dalam laporan ini. Penyajian gambar pertama berupa *desain sketching*, dimana terdapat desain bagianbagian busana yang kemudian dikembangkan menjadi satu kesatuan dalam satu desain busana pesta malam yang perancang buat. Penyajian gambar kedua berupa *presentation drawing* dengan menggambar dengan menggambar bagian depan dan belakang,dari sajian gambar ini perancang menjelaskan bagian-bagian dari busana pesta malam yang dibuat. Penyajian gambar ke tiga berupa desain produksi .

E. Busana Pesta

Dalam pembuatan busana pesta terdapat beberapa hal yang harus diperhatikan , untuk itu penulis akan mengkaji lebih dala tentang apa itu busana pesta, bahan busana pesta, pola busana, teknologi busana, serta hiasan busana. Berikut ini akan diuraikan secara lebih rinci :

a. Deskripsi busana pesta

Busana pesta adalah busana yang digunakan pada kesempatan pesta, dimana busana tersebut dibagi menurut waktunya yaitu pagi, siang, malam (Prapti Karomah dan Sicillia S, 1998: 8-9). Sedangkan menurut Sri Widarwati (1993) busana pesta adalah busana yang dikenakan pada kesempatan pesta baik pesta pagi, siang, maupun malam hari. Busana pesta dibuat dari bahan yang bagus dengan hiasan yang menarik sehingga terlihat istimewa. Teknik menjahit dan penyelesaiannya menggunakan teknik halus dan bahan yang digunakan adalah bahan yang berkualitas. Menurut Enny Zuhni Khayati (1998) busana pesta malam adalah busana yang dipakai pada kesempatan pesta dari waktu matahari terbenam sampai waktu berangkat tidur, baik yang bersifat resmi maupun tidak resmi.

Jadi dapat disimpulkan bahwa busana pesta adalah busana yang dikeanakan pada kesempatan pesta baik pesta pagi, pesta siang, pesta sore maupun pesta malam haridimana busana yang dikenakan lebih istimewa dibandingkan dengan busana sehari-hari,baik dari segi bahan, teknik jait,desain aupun hiasan.

2. Penggolongan Busana Pesta

Menurut Enny Zuhni Khayati (1998) dan Sri Widarwati (1993), busana pesta malam dikelompokkan menjadi :

a. Busana pesta pagi

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

b. Busana pesta sore

Busana pesta sore adalah busana yang dikenakan pada kesempatan sore menjelang malam. Pemilihan bahan sebaiknya bertekstur agak lembut dengan warna bahan yang cerah atau warna yang agak gelap dan tidak mencolok.

c. Busana pesta malam

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

d. Busana pesta malam resmi

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

e. Busana pesta malam gala

Busana pesta malam gala adalah busana pesta yang dipakai pada malam hari untuk kesempatan pesta, dengan ciri-ciri mode terbuka, glamour, decolette look (leher terbuka), busty look (dada terbuka), backlees (punggung terbuka) dan lain-lain. Busana pesta malam merupakan busana pesta yang paling mewah dan istimewa dibanding dengan busana pesta lainnya.

Penggolongan busana pesta menurut Sri Widarwati (1993) menurut usia adalah sebagai berikut :

1) Busana pesta 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 busana ini tampil mewah dan istimewa. Bahan yang dapat dipilih untuk busana pesta anak misalnya kain renda, volk rubia, silky, sutera, sifon dan tula. Bahan untuk busana pesta anak sebaiknya dipilih bahan dengan corak yang halus dan warna yang cerah atau warna-warna yang lembut

2) Busana Pesta 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).

3) Busana pesta wanita dewasa

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

a) 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.

b) Busana pesta untuk undangan tidak resmi

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

3. Karakteristik Busana Pesta

Pemilihan bahan busana harus memperhatikan karakteristik busana pesta yang akan dibuat. Karakteristik busana pesta antara lain :

1. Model atau siluet busana pesta

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. Menurut Sicillia Sawitri (2000:77) penggolongan siluet didasarkan pada berbagai aspek yaitu :

1) Bentuk dasar

Penggolongan siluet menurut bentuk dasar dibedakan menjadi 3, yaitu:

- a. Siluet lurus atau pipa (*straight/tabular*)
- b. Siluet lonceng (*bell-shape/bouffant silhouette*)
- c. Siluet menonjol (*bustle silhouette*)

2) Pengaruh Tekstur

Siluet berdasarkan pengaruh tekstur dibedakan menjadi 2, yaitu siluet tailor dan siluet draperi

3) Siluet Usia

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

4) Berdasarkan Huruf

Berdasarkan bentuk huruf siluet adalah huruf A, H, I, T, Y, S, X, O, dan L.

5) Berdasarkan bentuk yang ada di alam siluet dibedakan menjadi yaitu:

- a) Siluet *hourglass* yaitu mengecil dibagian pinggang. Siluet ini masih dibedakan lagi menjadi 3, yaitu :
- 1) Siluet *natural*, yaitu siluet yang menyerupai kutang atau *strapless*. Bagian bahu mengecil, bagian dada membesar(membentuk buah dada) bagian pinggang mengecil dan bagian rok melebar.
 - 2) *Pegged skirt* yaitu siluet dengan bentuk lebar dibahu, mengecil di pinggang, membesar dipinggul dan pada bagian bawah rok mengecil.
 - 3) Siluet *flare* yaitu siluet dengan bentuk bahu lebar membentuk dada, mengecil dipinggang dan pada bagian rok melebar. Pada umumnya siluet ini memakai lengan gembung dan rok pias, rok kerut, dan rok lipit yang lebar.
 - 4) Siluet melebarkan badan, siluet ini memberikan kesan melebarkan si pemakai karena menggunakan garis
 - 5) horizontal. Lengan kimono, lengan setali, lengan raglan atau lengan dolman.
- b) Siluet geometrik, yaitu siluet yang bentuknya berupa garis lurus dari atas kebawah tidak membentuk tubuh. Siluet geometrik dibedakan menjadi 4 yaitu siluet persegi panjang(*rectangle*), siluet yang dilekatkan atau terlepas.
- c) Siluet *pant (celana)*

2. Bahan Busana Pesta Malam

Menurut Chodiyah dan Wisri A.Mamdy (1982) busana pesta malam biasanya menggunakan bahan yang bagus dengan hiasan yang menarik sehingga kelihatan istimewa. Bahan yang bagus disini bukan berarti harus mahal ,melainkan yang memberikan kesan mewah dan indah.

Menurut Prapti Karomah (1990) busana pesta malam biasanya memilih bahan yang berkualitas lebih halus,lembut jika dibandingkan dengan busana pesta pagi maupun sore hari,bahan yang digunakan seperti ciffin,organsa,taffeta,satin,beledu dan bahan-bahan yang berkilau dipilih warna-warna yang agak tua.

3. Warna bahan

Warna dapat mencerminkan perasaan hati seseorang yang memakai busana. Awarna yang gelap akan berkesan mengecilkan tubuh sedangkan warna terang akan memberi kesan gemuk. Untuk pakaian berkulit gelap disarankan memakai baju yang mempunyai unsur kekuningan. Wanita dewasa disarankan memakai warna pastel, hijau, biru karena warna-warna ini menimbulkan kesan dewasa anggun,dan tenang. Warna busana dan warna kulit mempunyai hubungan yang sangat erat. Pemilihan warna bahan untuk busana pesta malam sebaiknya dipilih warna yang agak tua misalnya hitam, biru tua, coklat tua, merah, dan lain-lain (Prapti Karomah,1990).

Pengertian diatas dapat dijelaskan bahwa untuk memilih warna dalam pembuatan busana pesta malam sebaiknya memilih warna yang mencolok.

4. Tekstur bahan busana

Menurut Sri Widarwati (2000:14), 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). Pengertian tekstur tidak saja terdapat pada keadaan permukaan benda, tetapi juga menyangkut kesan yang timbul dalam perasaan dari apa yang terlihat pada permukaan benda. Tekstur busana ikut berperan dalam penampilan suatu busana. Untuk mendapatkan keselarasan dalam tekstur maka perlu diketahui macam-macam tekstur. Macam-macam tekstur antara lain halus, lilcin, berkilau, kusam, kasar, dan lain-lain. Tekstur bahan untuk busana pesta malam biasanya lembut, bahan melangsai, mengkilap, dan menggunakan bahan yang berkualitas.

2. Pola Busana

Pola busana merupakan pola yang akan dipakai dalam pembuatan sebuah busana. Pola dasar adalah pola yang dibuat dengan menggunakan ukur dan sistematika tertentu. Sedangkan yang dimaksud dengan pola busana adalah pola pengembangan dari pola dasar sesuai model yang diinginkan.

Menurut Widjiningih (1994: 1) pola busana terdiri dari beberapa bagian, yaitu pola badan (blus), lengan, kerah, rok, dan celana yang masih dapat diubah sesuai model yang dikehendaki. Sebelum membuat pola, terlebih dahulu dilakukan pengambilan ukuran terhadap tubuh model. Sebelum mengukur, ikatkan vetterban pada bagian tertentu untuk

memudahkan proses mengukur tubuh, seperti pada lingkaran badan I dan II, lingkaran pinggang dan lingkaran panggul. Dalam membuat pola, harus melalui beberapa tahapan, yaitu:

1. Pengambilan Ukuran Badan

Pengambilan ukuran dilakukan sesudah menentukan model dan sebelum pembuatan pola. Pengambilan ukuran pada badan seseorang harus dilakukan dengan teliti dan tepat agar busana yang dihasilkan terlihat indah dan nyaman saat dipakai. Menurut Soekarno (2002), ukuran yang dipergunakan untuk membuat pola busana wanita adalah:

- a. Lingkaran Badan diukur pada bagian badan belakang, melalui ketiak hingga melingkari payudara, diambil angka pertemuan meteran dalam keadaan pas, lalu ditambah 4 cm pada hasil ukurannya.
- b. Lingkaran Pinggang diukur pada bagian pinggang yang terikat vetter-band, diambil angka pertemuan meteran dalam keadaan pas, tambahkan 2 cm pada hasil ukurannya.
- c. Lingkaran Leher diukur keliling leher, diambil angka pertemuan meteran pada lekuk leher depan bagian bawah.
- d. Lebar Dada dibawah lekuk leher turun 5 cm, diukur mendatar dari kerung lengan sebelah kiri sampai kerung lengan sebelah kanan.
- e. Panjang Dada diukur dari lekuk leher turun 5 cm ke bawah sampai dengan batas pinggang

- f. Panjang Sisi diukur dari bawah kerung lengan ke bawah sampai batas pinggang.
- g. Lebar Bahu diukur dari batas leher sampai bagian bahu yang terendah (pangkal lengan)
- h. Panjang Lengan diukur dari ujung bahu/pangkal lengan kebawah, sampai kira-kira 2 cm dibawah ruas pergelangan tangan atau sepanjang yang diinginkan
- i. Lingkar Kerung Lengan diukur pada keliling kerung lengan dalam keadaan pas, tambahkan kurang lebih 4 cm pada hasil ukurannya
- j. Lingkar Pangkal Lengan diukur tepat di bawah ketiak pada pangkal lengan dalam keadaan pas, tambahkan kurang lebih 4 cm pada hasil ukurannya
- k. Tinggi Kepala Lengan Meteran tidak lepas dan diukur dari batas kerung lengan sampai pangkal lengan.
- l. Lingkar Lengan Ukur keliling lengan dalam keadaan pas, tambahkan kurang lebih 4 cm pada hasil ukurannya
- m. Lingkar Pergelangan Lengan Ukur keliling pergelangan lengan dalam keadaan pas ditambah kurang lebih 2 cm atau sesuai dengan model lengannya.
- n. Jarak Payudara Diukur dari puncak payudara sebelah kiri ke sebelah kanan
- o. Tinggi Puncak Diukur dari pinggang ke atas sampai kurang 2 cm dari puncak payudara

- p. Ukuran Pemeriksa diukur dari pertengahan pinggang bagian depan, serong melalui payudara ke bahu yang terendah, kemudian teruskan ke pertengahan pinggang belakang.
 - q. Panjang Punggung diukur pada bagian punggung, dari ruas tulang leher yang menonjol dipangkal leher, turun ke bawah sampai batas pinggang bagian belakang
 - r. Lebar Punggung dari ruas tulang leher turun kurang lebih 8 cm, diukur dari kerung lengan sebelah kiri sampai kerung lengan sebelah kanan.
 - s. Panjang Rok diukur dari batas pinggang kebawah samapi panjang rok yang diinginkan
 - t. Lingkar Pinggul diukur bagian pinggul yang terbesar, dari ukuran pas ditambah kurang lebih 4 cm.
 - u. Tinggi Pinggul diukur dari pinggul yang terbesar ke atas sampai batas pinggang
 - v. Lingkar Pinggang diukur pada bagian pinggang yang tetrikat vetterband, diambil angka pertemuan pada pita meteran dalam keadaan pas.
2. Metode dan Sistem Pembuatan Pola Dalam pembuatan busana dikenal dua cara pembuatan pola yaitu secara drapping dan konstruksi (Widjningsih, 1994:3).
- 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 (Widjiningsih, 1990 : 1). Untuk mendapatkan bentuk yang sesuai dengan bentuk badan diperlukan lipit pantas.

b. Pola Konstruksi

Pola Konstruksi adalah pola yang dibuat berdasarkan ukuran dari bagian-bagian badan yang diperhitungkan secara matematis dan digambar pada kertas sehingga tergambar bentuk badan muka dan belakang, rok, lengan, kerah dan sebagainya (Widjiningsih, 1994 : 3). Konstruksi pola dapat dibuat bermacam – macam busana. Menurut Porrie Muliawan (1992:7) untuk memperoleh konstruksi pola yang baik harus menguasai hal – hal sebagai berikut :

- a. Cara mengambil macam – macam jenis ukuran harus tepat dan cermat.
- b. Cara menggambar bentuk tertentu seperti garis leher, garis lubang lengan harus lancar dan tidak ada keganjilan.
- c. Perhitungan pecahan dari ukuran yang ada dalam konstruksi harus dikuasai.

Pola konstruksi sangat berhubungan erat dengan dengan ukuran-ukuran yang diambil. Pola konstruksi juga dapat dibuat untuk semua jenis bentuk badan dengan berbagai perbandingan sehingga diperoleh pola konstruksi yang baik. Namun pola konstruksi tak lepas dari kekurangan dan kelebihan.

Kelebihan dari pola konstruksi adalah sebagai berikut :

3. Bentuk pola lebih sesuai dengan bentuk badan seseorang.
4. Besar kecilnya lipit kup lebih sesuai dengan besar kecilnya bentuk buah dada seseorang.
5. Perbandingan bagian-bagian dari model lebih sesuai dengan besar kecilnya bentuk badan si pemakai.

Kekurangan dari pola konstruksi adalah sebagai berikut :

- a) Pola konstruksi tidak mudah digambar.
- b) Waktu yang diperlukan lebih lama dari memakai pola jadi.
- c) Membutuhkan latihan yang lama.
- d) Harus mengetahui kelemahan dari konstruksi yang dipilih

Pola konstruksi dibuat berdasarkan pada sistem pembuatan polanya, seperti pola praktis, so'en, meyneke, dress making, dan lain-lain. Pembuatan pola secara konstruksi pola ada berbagai sistem yaitu sistem JHC Meyneke, sistem So-Engineer, sistem Charmant, sistem Dress Making, sistem Praktis, sistem Pola Bustier, sistem Pola Longtorso dan sebagainya.

3. Teknologi Busana

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

ketelatenan. Di dalam pembuatan busana, teknik yang digunakan adalah sebagai berikut:

1. Teknologi Penyambungan (Kampuh)

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

Kampuh ada dua macam, yaitu:

a. Kampuh Buka

Kampuh buka adalah kampuh yang kelebihan jahitannya dihubungkan antara dua bagian dari busana yang dijahit secara terbuka. cara menjahitnya yaitu dengan menyambung kampuh yang akan disatukan dengan dengan jarak yang sesuai dengan tanda pola, lalu kampuh yang sudah dijahit dibuka dan disetrika agar halus dan rapi. Macam-macam penyelesaian kampuh buka :

- a) Kampuh buka diselesaikan dengan obras.
- b) Kampuh buka diselesaikan dengan setik mesin.
- c) Kampuh buka diselesaikan dengan rompok.
- d) Kampuh buka diselesaikan dengan zig –zag.
- e) Kampuh buka diselesaikan dengan tusuk balut
- f) Kampuh buka diselesaikan dengan tusuk.

b. Kampuh tutup

Kampuh tutup adalah kampuh yang kelebihan jahitan dari dua bagian kain tidak terbuka, melainkan dijadikan satu. Cara penyelesaian kampuh tutup ini antara lain:

c. Kampuh balik

Kampuh balik ini biasanya dipakai untuk menyelesaikan pakaian anak, pakaian dalam wanita, pakaian wanita dewasa yang dibuat dari bahan tembus terang, serta lenan rumah tangga. Kampuh balik ada tiga macam, yaitu kampuh balik biasa, kampuh balik semu dan kampuh balik yang diubah.

d. Kampuh pipih

Kampuh pipih biasanya digunakan untuk pakaian bayi atau pria.

e. Kampuh prancis

Kampuh Perancis ini berfungsi untuk menghubungkan dua bagian kain dengan satu setikan. Kampuh ini biasa digunakan untuk bahan-bahan yang tipis.

f. Kampuh sarung

Kampuh sarung dipakai untuk menyambung bahan bercorak kotak-kotak, untuk menjahit pakaian yang dipakai bolak-balik, juga untuk garis lengkung pada model pakaian. Kampuh ini pada bagian baik dan buruk sama, terdapat dua jalur setikan.

2. Teknologi *Interfacing*

Interfacing adalah bahan yang digunakan untuk memberikan bentuk pada busana agar busana rapi (Sicilia Sawitri dkk, 1997). Sedangkan menurut Goet poespo (2005) interfacing adalah bahan yang dipasangkan diantara pakaian untuk memberikan kekuatan pada bagian suatu busana.

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, interfacing yang digunakan adalah *interfacing* dengan perekat yang biasanya direkatkan pada bagian kerah, manset, lapisan depan dan badan bagian muka dan belakang dengan kain viselin, mori gula atau kain pasir.

3. Teknologi *Facing*

Facing adalah lapisan yang tampak dari luar, misalnya lapel kerah, lapisan pada tengah muka. Bahan yang dapat digunakan untuk *facing* adalah:

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

4. Teknologi *Innterlining*

Interlining adalah pakaian yang menempel pada pakaian yang dilapis (Sicilia Sawitri, 1997), dipasang jika diperlukan terutama pada musim dingin

di negara Eropa, sedangkan menurut Goet Poespo interlinning adalah bahan pelapis antara., bila tidak dipergunakan dapat dilapis, dapat juga dipasang diantara linning dengan busana yang dilapisi.

Sehingga dapat dijelaskan bahwa interlinning adalah bahan yang menempel letaknya diantara bahan yang dilapis dan linning. Bahan interlinning yaitu bahan yang berbulu, misalnya bahan furs.

5. Teknologi *Lining*

Lining adalah kain pelapis yang berfungsi sebagai pelapis busana dan penutup jahitan, sehingga busana nampak rapi baik dari bagian luar maupun bagian dalam (Sicilia Sawitri, 1997: 20). Linning biasanya juga disebut sebagai furing. Pemotongannya sesuai dengan pola busananya.

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

Menurut Nanie Asri Yuliati (1993) teknik pemasangan lining ada dua cara yaitu :

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

6. Teknologi Pengepresan

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

Untuk mendapatkan hasil yang sempurna pada busana tailoring harus dilakukan pengepresan berulang-ulang. Cara mengepres disini adalah dengan penyetrikaan. Alat-alat yang digunakan untuk melakukan pengepresan antara lain: papan pres (papan seterika), papan lengan, bantalan tailor (Tailor's Ham), kain pengepres, seterika uap minimal 1100 watt, roll untuk kampuh atau seam roll (Sicilia Sawitri, 1997: 70-72).– bahan transparan.

Dalam proses penciptaan busana pesta ini demi mendapatkan hasil yang maksimal, perancang menerapkan teknologi pengepresan pada tiap bagian gaun setelah dijahit, walaupun membutuhkan waktu dan ketelatenan namun hasil yang didapatkan sangat maksimal.

g. Hiasan Busana

Desain hiasan busana adalah segala sesuatu yang di hiaskan pada busana agar busana tersebut nampak indah. Penempatan dan pemilihan garniture yang tepat akan menunjang dan meningkatkan mutu serta keharmonisan penampilan busana secara keseluruhan(Enny Zuhni Khayati 1998:1), selain itu menurut Sri Widarwati (1993: 2-5) desain hiasan busana adalah bagian-bagian dalam bentuk struktur yang tujuannya untuk mempertinggi keindahan desain strukturnya.

Desain hiasan busana ini dapat berbentuk krah, renda, pita, bikubiku, kancing, lipit, sulam, dan lain-lain. Desain hiasan busana tidak perlu ada pada setiap desain strukturnya, tetapi busana memerlukan tambahan hiasan jika desain strukturnya sederhana.

Menurut Widjiningsih (1994: 1) untuk menciptakan desain hiasan yang baik harus memenuhi syarat sebagai berikut :

- a. Penggunaan hiasan secara terbatas (tidak berlebihan).
- b. Letak hiasan harus disesuaikan dengan bentuk strukturnya.
- c. Latar belakang dapat memberikan efek kesederhanaan dan keluhuran terhadap desain tersebut.

Dalam membuat suatu desain hiasan busana harus disesuaikan dengan jenis dan kesempatan busana itu dipakai. Hiasan busana sebaiknya dibuat tidak berlebihan karena akan menimbulkan kesan rame sehingga menurunkan nilai keindahan dari busana tersebut. Menurut Enny Zuhni Khayati (1998:1) dilihat dari segi bahannya secara garis besar hiasan busana digolongkan menjadi :

- a. Hiasan dari benang, contohnya macam-macam tusuk hias, sulaman benang dan hiasan bordir.
- b. Hiasan dari kain, dibuat dari bahan yang sama dengan bahan pokoknya atau dari bahan lain (kombinasi). Jenis hiasan dari kain ini adalah:
 1. Macam-macam saku
 2. Macam-macam klep
 3. Macam-macam detail busana seperti krah, godet, draperi, tali pinggang, manset.

Macam-macam trimming, antara lain:

- a. Macam-macam jabot, yaitu hiasan renda/ kain dibagian dada sekitar leher, dari kain serong yang ditata.
- b. Macam-macam plisse atau hiasan lajur dari lipit searah
- c. Macam-macam ruche, lajur yang dikerut dibagian tengahnya
- d. Booullionerent, yaitu lajur yang dikerut kedua sisinya
- e. Klounches, yaitu potongan kain yang dikerut lalu dipasangkan di tepi kain

- f. Ascot hiasan renda/ kain yang dipotong dari lajur serong. Dipasang di sekitar tengah dada melingkar ke leher membentuk gelombang
- g. Water fall, menyerupai ascot tetapi lebarnya melebihi garis bahu
- h. Friels, yaitu renda/ lajur yang digunakan seperti rumbai.
- i. Hiasan dari logam, seperti macam-macam kancing, kancing kait, ritsleting dan gesper. d. Hiasan dari kayu, seperti kancing-kancing, manik-manik dan bentuk alternatif lain.
- j. Hiasan dari plastik, biasanya berupa gesper, kancing, ritsleting
- k. Hiasan Istimewa, hiasan yang tergolong 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 atau detail busana.
 - 3) Breeding, yaitu hiasan yang berupa tali, bentuknya menyerupai tali corel tetapi lebih padat, digunakan untuk tali tas.
- l. Hiasan Prada, yaitu hiasan dengan warna kuning keemasan atau putih yang diperoleh melalui proses pewarnaan atau pencelupan kain batik.
- m. Hiasan manik-manik, Manik-manik merupakan butiran atau lempengan yang bagian tengahnya lubang kecil yang berguna untuk merekatkan barang atau kain yang akan dihiasi. Jenis manikmanik antara lain:

- 1) Monte atau mutiara, yaitu jenis manik-manik yang bentuknya bulat, ukurannya bervariasi.
- 2) Pasiran, yaitu jenis manik-manik yang bentuknya bulat kecilkecil, agak pipih dan tengahnya berlubang.
- 3) Payet atau ketep, yaitu jenis manik-manik yang bentuknya lempengan pipih bulat dan tengahnya berlubang. Bentuknya bervariasi seperti ketep daun, ketep bunga, binatang, kerang, bintang dan lain-lain.

Pada pembuatan busana pesta malam dengan sumber ide rumah honai yakni rumah adat Papua hiasan yang digunakan adalah hiasan dengan menggunakan manik-manik yang terletak pada bagian kerah dan outer pada bagian pinggang, dan menambahkan hiasan menggunakan bulu pada bagian bawah outer.

F. Menampilkan Hasil Busana

Ada beberapa cara untuk menunjukkan hasil karya perancang busana dalam proses mempromosikannya. Cara mempromosikan produk atau karya yang dibuat salah satunya adalah dengan mengadakan pameran, iklan, memanfaatkan media sosial dan pertunjukan busana atau biasa disebut dengan fashion show. Menampilkan busana dalam suatu pertunjukan terdapat beberapa hal yang harus diperhatikan, untuk itu penulis akan mengkaji lebih dalam tentang apa itu pertunjukan busana, serta proses menampilkan hasil busana. Berikut uraiannya :

1. Pengertian Pagelaran Busana

Gelar busana merupakan salah satu parade yang diselenggarakan untuk memamerkan atau memperkenalkan busana yang diperagakan untuk tujuan tertentu. Menurut Arifah A. Riyanto (2003: 8) peragaan busana atau gelar busana adalah kegiatan yang dilakukan oleh para 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 atau pragawan atau pragawati dengan tujuan tertentu.

2. Tujuan Penyelenggaraan Gelar Busana

Suatu gelar busana diselenggarakan karena memiliki suatu tujuan tertentu. Menurut Sicilia Sawitri (1986) dan Sri Widarwati (1993) ada 3 tujuan dalam peragaan busana yaitu:

- a. Untuk mempromosikan suatu hasil karya atau kreasi terbaru dari perancang.
- b. Sebagai sarana hiburan.
- c. Mengumpulkan dana bagi badan social seperti panti asuhan, panti jompo, dan lain-lain.

Tujuan dari pagelaran busana dengan tema “*Movitsme*” adalah:

- a. Sebagai sarana untuk mempromosikan hasil karya mahasiswa Pendidikan Teknik Busana dan Teknik Busana Fakultas Teknik Universitas Negeri Yogyakarta.
 - b. Untuk mempresentasikan hasil karya para mahasiswa
 - c. Melatih para mahasiswa untuk memanajemen suatu pagelaran busana
 - d. Melatih para mahasiswa untuk menjadi event organizer
3. Tata panggung

Tata panggung adalah nyawa dari sebuah pagelaran baik itu busana atau karya seni yang lainnya, karena panggung adalah pusat perhatian dimana tempat itulah peragawati memperagakan busana, dalam pembuatan panggung harus memperhatikan banyak hal mulai dari konsep panggung, ketinggian panggung, warna panggung dan keamanannya. Untuk ketinggian panggung sebaiknya sejajar dengan pandangan penonton, sehingga para model dapat dilihat dari ujung kaki sampai rambut. Pada umumnya lebar cat walk sekitar 2 meter, bentuk atau panjangnya disesuaikan dengan besar ruangan. Harus diperhatikan juga tempat penonton dan hiasan sekitar cat walk jangan sampai menghalangi pandangan penonton

Didalam buku yang disusun oleh Corint, *How To Put Showmanship into the fashion show* (1970:7) menyatakan ukuran panggung bervariasi baik dalam ukuran maupun tinggi ketika memutuskan pada jenis panggung yang digunakan, perencanaan pertunjukan harus memperhatikan dua point yaitu:

- a. Waktu bagi model untuk masuk ke area pertunjukan dari ujung ganti hingga pergantian tempat.
- b. Tinggi, ukuran dan bentuk yang terkait dengan ruang dan visibilitas penonton.

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

Berdasarkan pengertian tersebut dapat diambil kesimpulan bahwa panggung adalah tempat pusat perhatian dalam menunjukkan sesuatu kepada penonton.

4. Lighting

Dalam sebuah pertunjukan busana tata lampu sangat dibutuhkan. Tata lampu atau lighting ini sering disebut dengan tata cahaya. Lighting berfungsi sebagai penerangan dan untuk menyorot pertunjukan busana pada model yang berjalan di atas catwalk. Pencahayaan yang baik sangat penting untuk mengatur suasana acara dan untuk menonjolkan tema acara. Dengan demikian seorang penata lampu harus peka terhadap efek yang ditimbulkan akibat pengaturan lampunya. Oleh karena itu seorang penata lampu harus mengetahui secara mendetail tentang pertunjukan, serta suasana yang

diharapkan sebagai suatu kesatuan seni pertunjukan yang utuh. *Lighting* yang digunakan dalam pertunjukan busana Modisme adalah:

- 1) *Moving head* merupakan salah satu unsur equipment terpenting dalam penataan cahaya karena dapat menghasilkan cahaya yang glamour dan mewah dari lampu tersebut termasuk kedalam lighting efek. Sifat moving head dapat bergerak atau spot ke berbagai arah dengan beberapa gabungan warna dan motif.
 - 2) Lampu parlet merupakan lampu yang menyorot atau bersifat spot, disanggah dengan threepot atau bisa juga per partergantung dengan kebutuhan pengguna.
 - 3) *Follow spot* merupakan lampu yang berarti dapat mengikuti objek yang dituju .
 - 4) *Smoke machine* atau *smoke gun machine* merupakan alat yang dapat mengeluarkan asap baik tebal, tipis maupun sedang tergantung dari type smoke machine itu sendiri.
5. Pragawati

Agar pragaan busana terlihat sukses, berhasil dan berjalan dengan baik, maka diperlukan pragawati yang bagus dengan tubuh bertubuh indah dan pembawaan yang luwes.

6. Tahap Menampilkan Hasil Busana

Menampilkan hasil busana dalam suatu gelar busana, agar acara dapat berlangsung dengan baik maka harus ada perencanaan yang matang. Perencanaan yang matang tersebut meliputi tiga tahap, pertama yaitu

persiapan yang meliputi pembentukan panitia , pemberian tugas, menentukan tema, menentukan waktu dan tempat, serta merancang anggaran dana yang akan digunakan. Kedua yaitu pelaksanaan yang meliputi tentang seluruh pelaksanaan acara pergelaran dari awal pembukaan sampai dengan selesainya acara. Ketiga yaitu evaluasi yang meliputi evaluasi kelebihan dan kekurangan pada saat pelaksanaan pergelaran busana dari tahap persiapan sampai tahap akhir.

1. Persiapan

Pergelaran dapat berhasil dengan baik apabila mendapat persiapan yang matang. Untuk dapat mencapai keberhasilan yang optimal maka diperlukan adanya suatu persiapan yang meliputi :

a. Pembentukan panitia

Dalam pelaksanaan gelar busana, tentu dibentuk kepanitiaan agar dapat berjalan dengan teratur mulai dari persiapan hingga pelaksanaan, serta ada rasa tanggung jawab dari masing-masing panitia untuk kelancaran pelaksanaan gelar busana. Adapun panitia penyelenggara kegiatan pagelaran busana yang bertema “*Movitsme*” adalah mahasiswa Program Studi Pendidikan Teknik busana dan Teknik Busana yang terlibat dalam pagelaran busana tersebut serta panitia khusus dari mahasiswa yang lain dibawah bimbingan dosen mata kuliah Proyek Akhir.

Panitia berfungsi memberikan saran atau keputusan memecahkan permasalahan yang dihadapi antar divisi kepanitiaan. Panitia gelar busana terdiri dari ketua panitia, wakil ketua, sekretaris dan humas, bendahara,

announcer, perlengkapan, penanggung jawab peragawati dan rias. Adapun tugas-tugasnya antara lain:

- a. Ketua panitia, yaitu orang yang bertanggung jawab terhadap keseluruhan acara pagelaran busana.
- b. Wakil ketua panitia, yaitu orang yang membantu ketua dalam penyelenggaraan gelar busana dan orang yang bertanggung jawab untuk membantu kerja panitia.
- c. Sekretaris dan humas, yaitu orang yang bertanggung jawab terhadap semua undangan, surat-menyurat 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. Announcer, yaitu orang yang bertanggung jawab terhadap kelancaran pagelaran busana. Announcer ini biasanya merangkap sebagai seorang *Master of Ceremony* (MC).
- f. Penanggung jawab peragawati dan rias, yaitu orang yang bertanggung jawab terhadap segala sesuatu yang berhubungan dengan peragawati ataupun rias.
- g. Penanggung jawab ruangan, yaitu orang yang mengurus dan bertanggung jawab mengawasi segala keperluan secara teknis yang berhubungan dengan penyelenggaraan gelar busana.

2) Menentukan Tema

Dalam penyelenggaraan pertunjukan busana pasti mempunyai tema. Tema harus sesuai dengan sumber ide dan trend yang akan ditampilkan pada pertunjukan. Karena tema adalah ide dasar pokok pertunjukan, maka setidaknya sebelum mengadakan pertunjukan maka perlu adanya analisa latar belakang terjadinya peristiwa yang dapat diangkat menjadi tema.

Pertunjukan busana yang diselenggarakan oleh mahasiswa program studi Teknik Busana dan Pendidikan Teknik Busana Fakultas Teknik Universitas Negeri Yogyakarta menentukan “*movitsme*” sebagai tema besar dari pertunjukan busana ini.

2. Proses

a. Menentukan Waktu dan Tempat

Untuk peragaan busana pilih tempat yang sesuai dengan acara. Selain itu pertimbangkan juga jumlah pengunjung, jenis pakaian yang diperagakan, serta sarana dan prasarana yang disediakan oleh tempat tersebut. Memilih tempat pertunjukan sebaiknya ditentukan sebuah tempat yang strategis dan kapasitas ruangnya disesuaikan dengan tamu yang akan hadir. Dalam menentukan waktu pertunjukan sebaiknya ditentukan pada hari libur dimana peluang seseorang untuk menghadiri acara tersebut terbuka lebar.

b. Hasil

Hasil evaluasi bertujuan untuk menilai gelar busana secara keseluruhan, sehingga ada perbaikan untuk acara selanjutnya. Menurut (Sri Ardiati Kamil 1996).

BAB III

KONSEP PENCIPTAAN KARYA DAN PERGELARAN

Konsep sangat berarti dalam penciptaan karya, konsep penciptaan karya merupakan sebuah penggabungan yang menerapkan metode dengan ide-ide yang baru sehingga menghasilkan suatu karya yang baru dan berbeda. Konsep yang digunakan untuk menciptakan karya dan menampilkan hasil karya melalui tahap-tahap konsep penciptaan desain, konsep pembuatan busana, dan konsep menampilkan hasil busana.

A. Konsep Penciptaan Desain

Konsep mendesain dilakukan melalui tahapan-tahapan seperti yang dituliskan dalam pengkajian dasar penciptaan karya konsep mendesain meliputi tema, *trend*, sumber ide, unsur dan prinsip desain agar tercipta busana yang indah dan menarik. Berikut ini akan diuraikan penerapan konsep tersebut didalam pembuatan busana.

1. Penerapan Konsep Tema

Tema yang diangkat dalam penciptaan karya busana ini adalah *Movitsme*. Merupakan singkatan dari *Move To Its Me*. *Movitsme* adalah tindakan aktualisasi diri untuk menentukan sebuah karakter yang kuat dan terarah sebagai kaum muda Indonesia yang ditunjukkan dalam sebuah fashion show. Dimana karya busana yang diprsentasikan menunjukkan cerminan atau memiliki kesan kepada si pemakai melalui perpaduan budaya

dan *trend* dengan menggabungkan dengan kearifan lokal yang ada di provinsi-provinsi di Indonesia.

Alasan dari tema *movitsme* ini agar kaum muda Indonesia bergerak menuju perubahan positif dengan tetap menjaga kebudayaan Indonesia. Tema *movitsme* akan memberikesan kepada si pemakai yaitu karakter milenial melalui trend kini dan budaya Indonesia.

Penerapan tema *movitsme* pada penciptaan desain dituangkan pada garis lengkung pada bagian dada dan pundung dan pada *oter* pada bagian pinggang yang dibuat melengkung merupakan ciri khusus rumah honai sebagai kearifan lokal Papua.

2. Penerapan Konsep *Trend*

Tren merupakan suatu gambaran besar dalam pola pikir mode. (Sri Widarwati 1996). Dalam menciptakan konsep desain busana pesta malam penulis mengkaji trend yang disesuaikan dengan tema pergelaran *Movitsme* dan mengacu pada *Fashion Trend Guidelines 2018*. *Trend* yang digunakan penulis sebagai acuan pembuatan desain busana pesta malam yaitu *Sensory* dengan sub tema *Catalyst*. *Catalyst* memiliki ciri *powerful* dengan warna cerah , bajunya didesain dengan fokus kegunaan termasuk detail seperti tudung atau pengaman berupa tali.

Alasan dari penerapan trend *Story* dengan sub tema *catalyst* dalam desain yaitu masyarakat yang terobsesi dengan teknologi seperti halnya wanita *sensory* dengan sumberdaya melimpah dan wanita *catalyst* yang suka bersiap untuk sebuah kejutan ekstrim di dunia digital yang sedang meningkat.

Penerapan terend story dituangkan pada detail tali yang diikat pada bagian sisi yang memberikan kesan kuat dan sporty dan terdapat belahan panjang pada sisi rok yang memberi kesan lincah dan bersemangat seperti halnya wanita *catalyst*. Perwujudan konsep *sporty elegant* penulis tunjukkan untuk remaja sampai dewasa yang memiliki proporsi tubuh ideal dengan kulit kuning langsung.

3. Penerapan Konsep Sumber Ide

Sumber ide adalah sesuatu hal yang dapat menimbulkan rangsanagn akan lahirnya kreasi (Widjiningsih 2006:70). Sumber ide yang penulis ambil yaitu honai Papua. Honai Papua yakni rumah adat Papua yang memiliki ciri khusus berbentuk melingkar pada bangunan rumah dan memiliki atap yang melengkung kebawah. Pembuatan busana pesta malam dengan sumber ide Honai Papua meggunakan konsep pengembangan sumber ide secara Distorasi, yakni mengambil sumber ide melalui penggambaran bentuk yang menekankan pada pencapaian karakter, dengan cara menyangatkan wujud wujud tertentu pada benda atau obyek yang digambar.

Alasan penulis mengambil sumber ide honai Papua ini yaitu dilihat dari keunikannya yang beda dari kebanyakan rumah adat di Indonesia yang berstruktur panggung, rumah honai sendiri berbentuk bulat melingkar dan mengerucut pada bagian atapnya.

Sumber ide honai Papua diterapkan pada desain dibagian dada dan punggung yang melengkung dan pada outer pada bagian pinggang.

4. Penerapan Konsep Unsur dan Prinsip

1) Penerapan konsep unsur desain

Unsur-unsur busana adalah segala sesuatu yang dipergunakan untuk menyusun suatu rancangan. (Sri Widarwati 2000:7). Berikut akan diuraikan konsep unsur-unsur desain sebagai berikut:

a. Garis

Garis merupakan penghubung dua buah titik dan merupakan unsur yang dapat digunakan untuk mewujudkan emosi serta dapat menggambarkan sifat tertentu (Arifah A Riyanto 2003) Dalam desain penulis menerapkan unsur garis diagonal terdapat pada motif kain tulle pada bagian kombinasi pada outer dan garis lengkung yang memberi kesan lues pada pemakainya. siluet T yang tercermin dari gaun berlengan panjang dan mengecil dibagian bawah rok.

b. Arah

Arah merupakan wujud suatu benda yang mampu menggerakkan rasa serta memiliki maksud dan tujuan, dimana arah tersebut terdiri dari empat macam, yaitu: Arah mendatar, arah tegak, arah miring ke kanan, arah miring ke kiri (Wijiningsih 1982). Dalam desain penulis mengarah kediagonal, memberi kesan lincah namun tetap elegant yang terdapat pada tulle pada kombinasi outer.

c. Bentuk

Bentuk adalah bidang yang dibatasi sebuah permukaan dan garis yang berbentuk geometris dan bebas (naturalis, abstrak, atau dekoratif).

Bentuk yang digunakan yaitu geometris. Bentuk geometris adalah bentuk yang dapat diukur dengan penggaris atau pita ukur dan mempunyai bentuk tertentu, penerapan bentuk terdapat pada bentuk leher dan krah. Alasan menerapkan bentuk adalah agar desain busana yang diciptakan kesan tegas.

d. Tekstur

Tekstur adalah sifat permukaan suatu benda yang dapat dilihat dan dirasakan (Sri Widarwati 1993:24). Dalam desain penulis menggunakan bahan utama dengan tekstur tebal dan kaku pada bahan sweet yang diterapkan pada long dress yang memberikan kesan kuat dan sporty. Untuk tekstur bahan casablanca yaitu kasar dan berkilau diterapkan pada oter yang memberikan kesan lincah pada sipemakai, sedangkan untuk tembus terang yaitu kain tulle bordir dengan motif kotak-kotak diterapkan pada kombinasi pada outer agar terkesan elegan.

e. Ukuran

Garis dan bentuk mempunyai ukuran yang berbeda-beda karena ukuran panjang dan besar kecilnya menjadi berbeda (Sri Widarwati 1993:10). Unsur ukuran yang digunakan adalah ukuran rok angkel yakni rok yang panjangnya sampai mata kaki dan terdapat belahan tinggi pada sisi rok 10-15 cm diatas lutut memberi kesan lincah pada si pemakai. Outer dibuat dengan panjang menyentuh lantai agar

menimbulkan perhatian dan menghidupkan suatu desain yang memberi kesan lincah dan lues.

f. Nilai gelap terang (Value)

Nilai gelap terang menyangkut bermacam-macam tingkatan atau jumlah gelap terang yang terdapat pada suatu desain (Widjiningsih,1982:6). Nilai gelap terang yang digunakan adalah menuju sifat cerah seperti *green emerald* dan *white*. Sifat cerah ini diusung karena palet warna dalam *trend* memiliki ciri warna yang cerah. Sifat cerah memberikan kesan bersemangat dan kuat pada sipemakai. Sifat cerah ini diterapkan pada warna *dress* yang menerapkan warna *green emerald* dan *outer* berwarna putih.

g. Warna

Warna membuat sesuatu kelihatan lebih indah dan menarik (Widjiningsih,1982:6). Unsur warna yang dipilih bukan warna yang netral melainkan warna yang cerah yaitu *green emerald* dan *white* karena warna ini sesuai dengan palet warna pada sub tema catalyst yang memiliki ciri warna yang cerah. Warna ini sesuai dengan pemakai yang mempunyai kulit kuning langsung. Warna hijau(*green emerald*) pada long dress pada busana pesta malam ini melambangkan kekayaan alam dan masyarakat Papua yang terdapat beberapa suku pedalaman yang masih tinggal di dalam hutan, dan warna putih pada *outer* yang melambangkan kebebasan.

2) Penenrapan konsep Prinsip Desain

Prinsip desain adalah suatu cara untuk menyusun unsur-unsur sehinggatercapai perpaduan yang memberi efek tertentu (Sri Widarwati, 1993:15). Untuk menciptakan sebuah desain busana yang indah, prinsip desain perlu diterapkan pada desain tersebut. Berikut akan diuraikan konsep prinsip desain sebagai berikut :

a. Keselarasan (harmoni)

Keselaran adalah kesatuan diantara macam-macam unsur desain walau berbeda, tetapi membuat tiap-tiap bagian itu kelihatan bersatu(Sri Widarwati, 1993:15). Prinsip desain keselaran ini diimplementasikan pada desain keselaran bentuk long dress yang dibuat melengkung pada bagian dada dan pada outer dibuat melengkung pada bagian pinggang memberikan kesan selaras, dan perpaduan warna bahan dengan warna hiasan busana serta penerapan hiasan.

c. Perbandingan (Proporsi)

Perbandingan dalm busana digunakan untuk menampakkan lebih besar atau kecil dan memberi kesan adanya hubungan satu dengan yang lain yaitu pakaian dan pemakainya(Chodiy 19982:26). Dalam desain long dress dan outer sudah sesuai dengan proposi si pemakai.

d. Keseimbangan

Keseimbangan pada suatu desain digunakan untuk memberikan perasaan ksenangan dan kestabilan(Arifah A.Riyanto, 2003:51).

Keseimbangan pada desain busana ini berupa asimetris. Bagian kiri dan kanan tidak sama. Keseimbangan asimetris ini memberikan kesan bebas.

e. Irama

Irama pada desain busana merupakan suatu pergerakan yang teratur dari suatu bagian kebagian yang lainnya(Arifah A.Riyanto, 2003:20). Prinsip irama yang digunakan yaitu pengulangan bentuk pada kombinasi outer diterapkan pada kombinasi pada bagian bawah dan bagian lengan.

f. Pusat perhatian (*point of interest*)

Pusat perhatian adalah bagian dari busana yang dibuat lebih menonjol dibandingkan dengan bagian yang lain (Sri Widarwati,2002:21) *point of interest* pada busana pesta malam ini diterapkan pada bagian pinggang yang diberi halon, mutiara dan batu yang disebar pada bagian pinggang.

B. Konsep Pembuatan Busana

Berdasarkan konsep desain yang sudah dibuat maka pembuatan busana pesta malam ini juga akan dikonsepsi agar busana yang diciptakan sesuai dengan tujuan pembuatan. Didalam konsep pembuatan busana ini penulis menggunakan teori yang sudah dijelaskan pada dasar penciptaan karya. Berikut ini akan diuraikan secara detail konsep pembuatan busana sebagai berikut :

1. Busana Pesata

Busana yang dibuat penulis adalah busana pesta malam untuk wanita dewasa dengan kulit kuning langsung . Busana pesta malam adalah busana yang digunakan pada keasaempatan malam hari dengan menggunakan bahan yang berkualitas dan hiasan pelengkap yang bagus. Pembuatan busana pesta malam ini dengan maksud agar wanita dewasa pada masa sekarang mengerti bagaimana cara berbusana pesta dengan benar dan sesuai. Busana pesta malam ini penulis ciptakan akas memiliki kesan sporty elegan terdiri dari 2 bagian.

2. Bahan Busana

Bahan busana pesta malam biasanya menggunakan bahan yang lebih berkualitas jika dibandingkan dengan busana pesta pagi maupun sore hari (Prapti Karomah, 1990). Pemilihan bahan busan juga harus dikonsepsi agar sesuai dengan tema *movitsme* dan subtema *catalyst*. Bahan yang digunakan dalam pembuatan busana pesta malam ini menggunakan bahan *sweet*, *casablanca*, *tulle bordir* dan *satin velvet*. Alasan menggunakan bahan tersebut adalah sesuai dengan karakter desain busana yang dibuat dan sesuai trend serta sumber ide yang diambil. Bahan *sweet* dan *casablanca* yang bertekstur tebal akan memberikan kesan kuat dan sporty, dan bahan *tulle bordir* yang bertekstur transparan akan memberikan kesan elegan.

Bahan *sweet* berwarna *green emerald* sebagai bahan utama diterapkan pada *long dress*. Bahan *casablanca* berwarna putih diterapkan pada *outer* dan bahan *tulle bordir* diterapkan pada kombinasi pada *outer*.

Untuk vuring menggunakan bahan satin velvet dengan warna menyesuaikan bahan utama.

3. Pola busana

Pola busana terdiri dari beberapa bagian, yaitu pola badan(blus), lengan, kerah, rok, dan celana yang masih dapat diubah sesuai model yang dikehendaki(Widjningsih,1994:1). Konsep pembuatan pola yang digunakan yaitu dengan metode kontruksi pola. Pengambilan ukuran dilakukan pada model agar sesuai dengan tubuh pemakai dilanjutkan pembuatan pola busana menggunakan kontruksi pola busana *So En*. Alasan menggunakan pola *so en* yaitu karena sesuai dengan desain dan bentuk tubuh pemakai serta pola dasar sistem soen ini lebih praktis dan lebih banyak kelebihanannya. Pembuatan dimulai dari pembuatan pola sesuai desain, dan merancang bahan agar mengetahui banyaknya bahan yang akan digunakan untuk pembuatan busana pesta malam.

Pembuatan pola dilakukan dengan konstruksi pola yang sangat berhubungan erat dengan ukuran, maka yang perlu diperhatikan cara pengambilan ukuran harus tepat, teliti dan cermat, kemudian dilanjutkan dengan pecah pola sesuai dengan desain busana yang dibuat. Ketelitian dan kecermatan pada saat proses membuat pola sangat diutamakan karena pola yang baik dan benar merupakan kunci kesuksesan dari kenyamanan busana baik nyaman dipakai maupun nyaman dilihat. Dimulai dari pembuatan pola dasar sampai pecah pola sesuai model busana yang akan dibuat. Pembuatan

pola kerah pada busana pesta malam ini dibuat dan dibentuk menggunakan dress form ukuran S agar bentuk yang dihasilkan bagus.

4. Teknologi busana

Pembuatan busana pesta malam ini menggunakan teknologi jahit adibusana, yaitu busana dengan teknik tingkat tinggi, dan sebagian besar pengerjaannya dilakukan dengan tangan. Berikut adalah teknologi busana yang digunakan dalam pembuatan busana pesta malam :

a. Teknik penyambungan (kampuh)

Kampuh adalah kelebihan jahitan atau tambahan jahitan untuk menghubungkan dua bagian dari busana (Nanie Asri Yuliati, 1993:4). Teknologi penyambungan pada busana pesta malam ini berupa kampuh buka yang diselesaikan dengan rompok (dijahit dengan kain serong tipis, dilipat lalu di soom). Alasan menggunakan kampuh buka karena penyelesaiannya akan menggunakan furing lepas maka kampuh buka cocok untuk teknik penyambungan ini.

b. Teknologi *interfacing*

Interfacing adalah bahan yang dipasangkan diantara pakaian untuk memberikan kekuatan pada bagian suatu busana (Goet poespo 2005). Agar permukaan bahan utama tetap terlihat indah dan rapi maka bahan interfacing yang dipilih harus tepat. Pelapis yang digunakan yaitu tricot pada seluruh bagian outer. Alasan penggunaan tricot karena tricot memberikan hasil yang tidak terlalu kaku dan cocok untuk desain yang diciptakan.

c. Teknologi *lining*

Menurut Nanie Asri Yulianti (1993) teknik pemasangan *lining* ada dua cara yaitu teknik lepas dan teknik lekat. Pemasangan *furing/lining* pada busana pesta malam ini menggunakan teknik lepas yaitu bagian bahan utama dengan lining dijahit sendiri-sendiri, namun pada bagian tertentu di jahit menjadi satu untuk menyatukan kedua bagian tersebut. Alasan menggunakan *furing* lepas yakni agar jatuhnya bahan lebih bagus dan tampak rapih dari luar maupun dari dalam busana karena pembuatan busana pesta malam ini menggunakan teknologi jahit adibusana.

d. Teknologi pengepresan

Alat-aatal yang digunakan untuk pengepresan antara lain papan setrika, papan lengan, bantalan tailor, kain pengepres etrika uap min 1100 Watt, rol untuk kampuh(Sicilia Sawitri, 1997:70) Teknologi pengepresan dilakukan setiap langkah penjahitan dengan suhu yang sesuai dengan jenis bahan yang digunakan pada busana pesta malam tersebut. Tiap proses menjahit kampuh dipres dengan rapih. Penggunaan bantalan tailor(Tailor's Ham) dan papan lengan sangat diperlukan untuk hasil pengepresan menjadi licin menurut bentuknya.

1. Hiasan busana

Desain hiasan busana adlah bagian-bagian dalam bentuk strukture yang tujuannya untuk memepertinggi keindahan desain strukturnya (Sri Widarwati, 1993:2). Setelah pembuatan busana selesai agar busana terlihat

sempurna dan menjadikan busana sesuai yang diharapkan perlu hiasan pada busana sesuai konsep dan penciptaan desain. Penggunaan hiasan pada busana pesta malam ini yaitu menggunakan teknik sulam payet dengan meaplikasikan halon besar dan kecil, batu ,mutiara dan kristal yang ditabur pada bagian kerah dan outer pada bagian pinggang ingin memunculkan kesan yang dinamis dan mewah pada busana, ditambah dengan pengaplikasian detail bulu yang disemat pada kain tulle bordir pada kombinasi outer.

Pengaplikasian detai bulu pada kombinasi outer menggambarkan kehangatan karena rumah honai sendiri dirancang untuk menghindari cuaca dingin di daerah pegunungan Papua dan memiliki fungsi lebih dari tempat tinggal.

C. Konsep Menampilkan Hasil Busana

Pergelaran busana atau fashion show merupakan suatu parade yang diselenggarakan untuk memamerkan atau memperkenalkan busana yang dikenakan oleh model/pragawati dengan tujuan tertentu. Dalam menampilkan hasil busana dengan melakukan pertunjukan busana yang baik maka diperlukan segala persiapan dengan matang. Hal pertama yang harus harus dipersiapkan adalah tema dari pertunjukan tersebut. Sebuah tema akan mempengaruhi banyak komponen, seperti desain panggung, back drop, lighting, bahkan berhubungan dengan busana yang akan ditampilkan.

Konsep pergeleran ini mengambil tema Movitsme dengan program sponsor bersama yaitu panitia bekerjasama dengan lebih dari satu sponsor ditambah iuran dari semua mahasiswa. Menampilkan karya busana 102 Mahasiswa dalam rangka Tugas Akhir dan Proyek Akhir jenjang D3 dan S1 angkatan 2015, dengan mengacu pada *trend fashion* 2018/2019 dan dipadukan dengan kearifan lokal provinsi-provinsi di Indonesia.

Sebuah pergeleran busan tercipta karena adanya persiapan dan pembentukan kepanitiaan. Kepanitiaan sendiri dibentuk agar event dapat berjalan dengan teratur mulai dari persiapan hingga pelaksanaan. Dalam kepanitiaan ada penggolongan tugas dan tanggung jawab sesuai divisi masing-masing. Adapun panitia penyelenggara pergeleran busana dengan tema Movitsme ini adalah mahasiswa angkatan 2015 beserta panitia tambahan dari mahasiswa Fakultas Teknik Universitas Negeri Yogyakarta dengan arahan dan bimbingan dosen panitia proyek akhir. Langkah selanjutnya adalah menentukan komponen-komponen penting lainnya yang harus diperhatikan pada sebuah pergeleran antara lain :

a. Tempat pergeleran

Penyelenggaraan pergeleran busana dilaksanakan di Auditorium Universitas Negeri Yogyakarta pada Rabu, 11 April 2018 yang bersifat tertutup di dalam ruangan (indoor) agar penonton dan tamu undangan merasa nyaman selain itu juga untuk mengurangi resiko apabila turun hujan.

Pada pagelan “ *Movitsme* ” ini memilih gedung Auditorium UNY karena gedung Auditorium ini memiliki beberapa keistimewaan, selain

lokasinya yang dekat dengan kampus dan harga sewanya yang relatif terjangkau, desain ruangan di gedung ini mewah dan kuota yang lumayan besar yakni dapat menampung kurang lebih 700 orang.

b. Pragawati

Pergelaran busana memerlukan pragawati disertai dengan koreo agar busana yang dikenakan terlihat indah maka diperlukan pragawati yang bagus dan pembawaan yang lues. Koreografi bertujuan untuk mengatur tampilnya pragawati diatas panggung agar gerakan dari model terlihat rapi, tertutur, dan menarik. Dalam pertunjukan busana ini desainer diikutsertakan tampil diatas panggung. Pragawati dan koreografer dalam pertunjukan busana *movitsme* yakni dari agensi.

c. Tata panggung

Panggung merupakan sarana yang mendasar dalam mencapai tujuan dari sebuah pertunjukan. Konsep tata panggung pertunjukan busana *movitsme* ini menggunakan panggung berbentuk T memudahkan penonton melihat busana dari segala sisi arah, dan desain panggung menggunakan *backdrop* siluet berbentuk lengkung terdapat bentuk *backgroun* transparent yang diletakkan di tengah panggung dengan tujuan ketika model berdiri di balik *background* dan lampu ruang dalam keadaan mati dan hanya lampu sorot ke model untuk memberikan kesan siluet.

d. Lighting

Lighting berfungsi sebagai penerangan dan menyorot pertunjukan busana pada model yang berjalan diatas catwalk.dengan tata cahaya pula

suatu pertunjukan dapat lebih artistik. Didalam pertunjukan moviisme konsep pemilihan lighting yang digunakan yaitu standar flash dengan filter cahaya yang jatuh akan sesuai dengan filter yang digunakan, softbox menghasilkan cahaya yang lembut dan halus. Satu lighting digunakan untuk menyorot yaitu polospot, *lighting* yang akan menyorot model dan busananya langsung *lighting* yang terletak di balkon (*moving head*) penggunaan 4 lighting diletakkan dibagian lantai panggung (*parlead*) 4 lighting diletakkan pada bagian depan panggung yang berada pada bagian kanan dan kiri.

BAB IV

PROSES,HASIL DAN PEMBAHASA

Didalam bab ini penulis akan meguraikan secara detail tentang bagaimana proses penciptaan, hasil busana, dan pembahasan. Berikut adalah penjelasannya.

A. Proses

Proses pembuatan busana pesta malam dengan sumber ide honai Papua ini meliputi tiga tahap yaitu penciptaan desain, pembuatan busana dan menampilkan hasil busana. Dalam tahap penciptaan suatu desain hal-hal yang dilakukan adalah mengkaji referensi, pencarian inspirasi atau sumber ide, mengkaji unsur dan prinsip desain, pembuatan moodboard dan mencipta desain. Pada tahap pembuatan busana meliputi tahap pembuatan dan pelaksanaan. Dan dalam tahap menampilkan hasil busana meliputi tahap persiapan, pelaksanaan dan evaluasi. Berikut ini akan diuraikan secara bertahap masing-masing proses tersebut.

1. Proses Penciptaan Desain Busana

Dalam proses penciptaan desain penulis menggunakan teori seperti yang sudah dijelaskan pada bab II dan dalam pembuatan desain busana ini penulis mengacu pada *Women Spring/Summer 2018 tren diection (fashion snoops)* , berikut ini tahap proses penciptaan desain busana sebagai berikut:

a. Pencarian Referensi

Dalam menciptakan desain tahap yang pertama yaitu mencari referensi atau sumber ide kemudian mengkaji sumber referensi sesuai dengan tema, trend yang sedang terjadi serta mengkaji teori dari beberapa

referensi dengan membaca buku atau mencari informasi dari internet dll, maka tahap selanjutnya mengambil atau memetik salah satu sumber referensi untuk dijadikan acuan dalam pembuatan desain. Setelah mendapat sumber yang akan dijadikan acuan selanjutnya yaitu mencari sumber ide. Sumber ide diambil dari kearifan lokal di Indonesia dengan tujuan agar kearifan lokal di Indonesia tidak hilang dengan perkembangan zaman. Jika mengkaji sumber ide dirasa sudah cukup langkah selanjutnya adlah pembuatan moodboard.

b. Membuat Moodboard

Untuk mempermudah pembuatan desain, maka perlu mencari referensi sebanyak-banyaknya tentang sumber ide yang dipilih. Sumber ide tersebut kemudian dikumpulkan dan dituangkan kedalam sebuah moodboard. Moodboard adalah kumpulan inspirasi yang didalamnya berisi kumpulan gambar-gambar yang meliputi sumber ide, tema, trend, warna dan jenis benda yang dapat menggambarkan ide seseorang desainer untuk mewujudkan dalam sebuah karya. Berikut ini adalah cara membuat *moodboard* :

- 1) Menentukan tema dan judul
- 2) Mengumpulkan gambar-gambar yang sesuai dengan tema atau judul yang akan diangkat menjadi karya berupa sumber ide, siluet, palet warna, hiasan, dan bahan.

- Dengan *trend stories Sensory* dan sub tema *Catalyst*, dalam hal pemilihan palet warna pada *mood board* disesuaikan dengan palet warna dalam sub tema *Catalyst*. Berikut adalah *mood board* dalam pembuatan desain busana pesta malam dengan sumber ide Honai Papua :

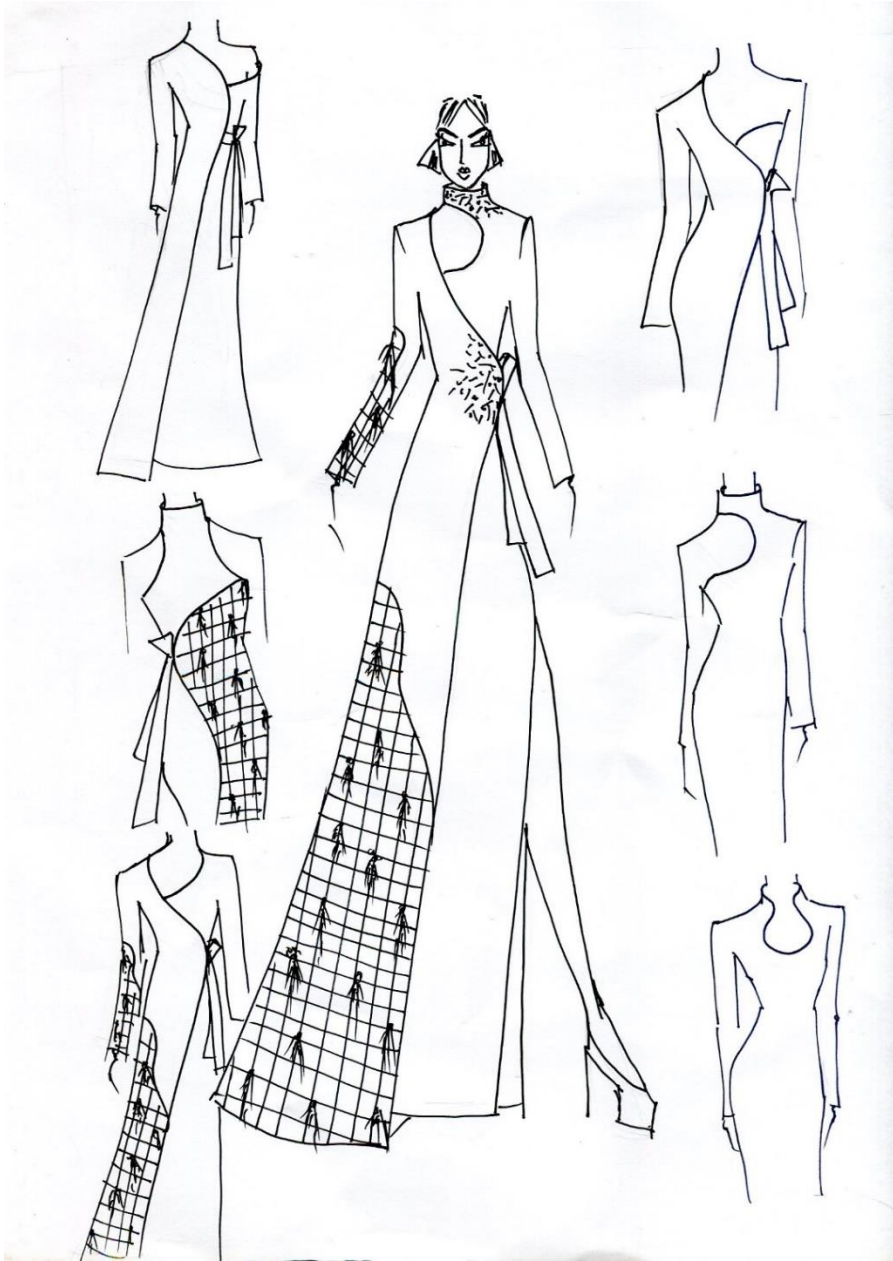


99

c. Menggambar Desain

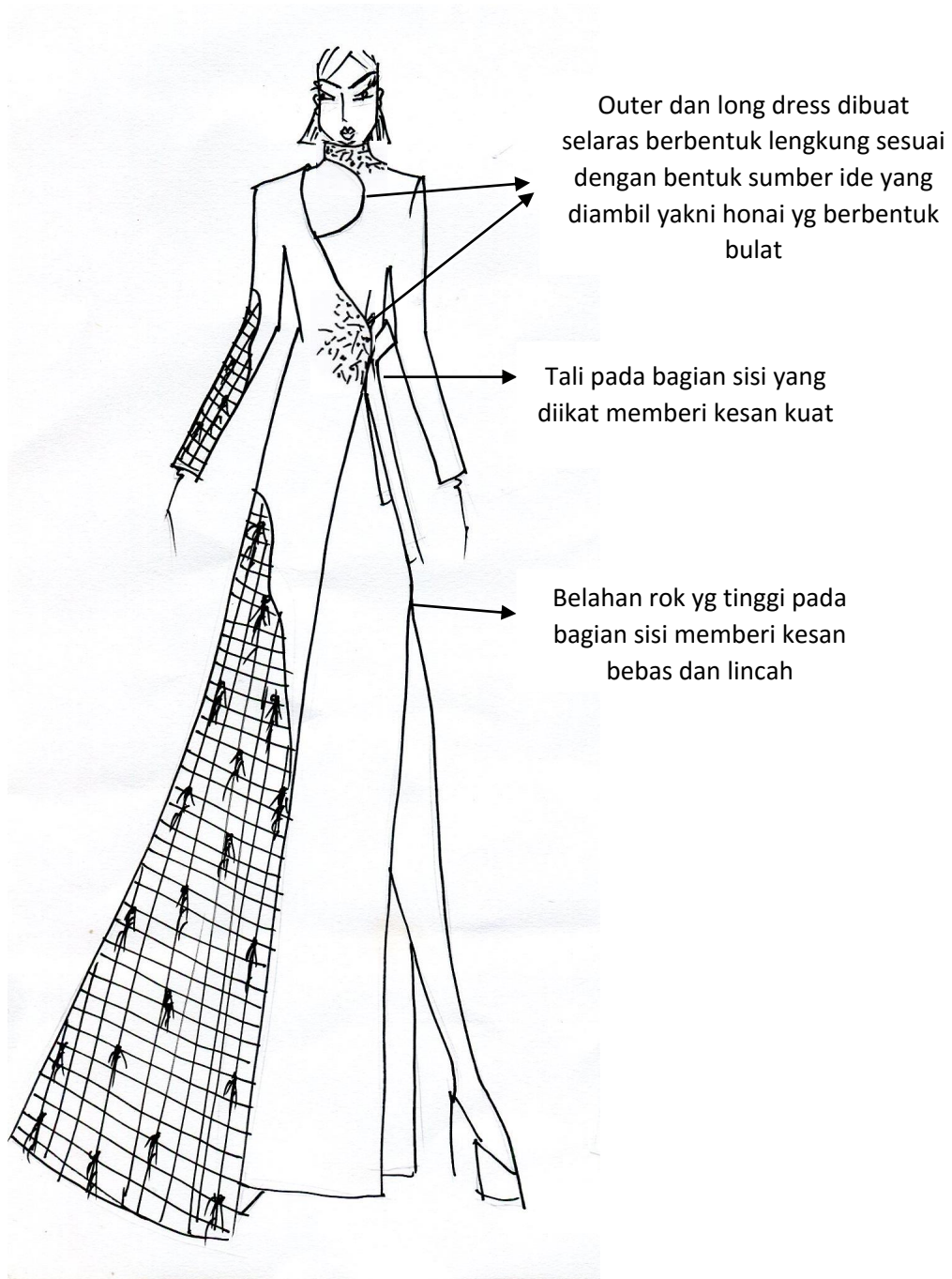
Menurut Sri Widarwati (1996: 72) dalam gambar atau membuat sketsa untuk menciptakan desain pakaian ada beberapa teknik penyajian. Teknik penyajian gambar adalah teknik-teknik yang digunakan untuk menggambar atau membuat sketsa-sketsa untuk menciptakan desain busana yaitu meliputi *design sketching*, *presentation drawing*, dan dituangkan dalam bentuk *design illustration*.

Setelah pembuatan *moodboard* selesai selanjutnya mengaplikasikan kedalam bentuk desain, dimulai dari pembuatan *design sketching* yaitu suatu garis besar atau *outline* dari rancangan mode menggunakan pensil, pena, atau alat tulis lain. Setelah membuat desain *sketching* dilanjutkan dengan membuat *design presentation drawing* adalah desain busana yang digambar lengkap dengan warna atau corak kain pada suatu pose tubuh tertentu yang dapat dilihat pada bagian muka dan belakang. Selanjutnya adalah pembuatan *design production* merupakan gambar desain yang dilengkapi dengan ukuran-ukuran desain busana yang akan digunakan bagian perbagian. Tujuan pembuatan gambar kerja adalah untuk mempermudah mengetahui lebih detail bagian-bagian busana dan untuk memberikan petunjuk atau pedoman dalam pembuatan busana. Dan yang terakhir adalah *fashion ilustrasi* yaitu suatu sajian gambar *fashion* untuk tujuan promosi suatu desain, menggunakan proporsi tubuh 9x atau 10x badan dan kaki dibuat lebih panjang



Gambar 5. *Design Sketchin*

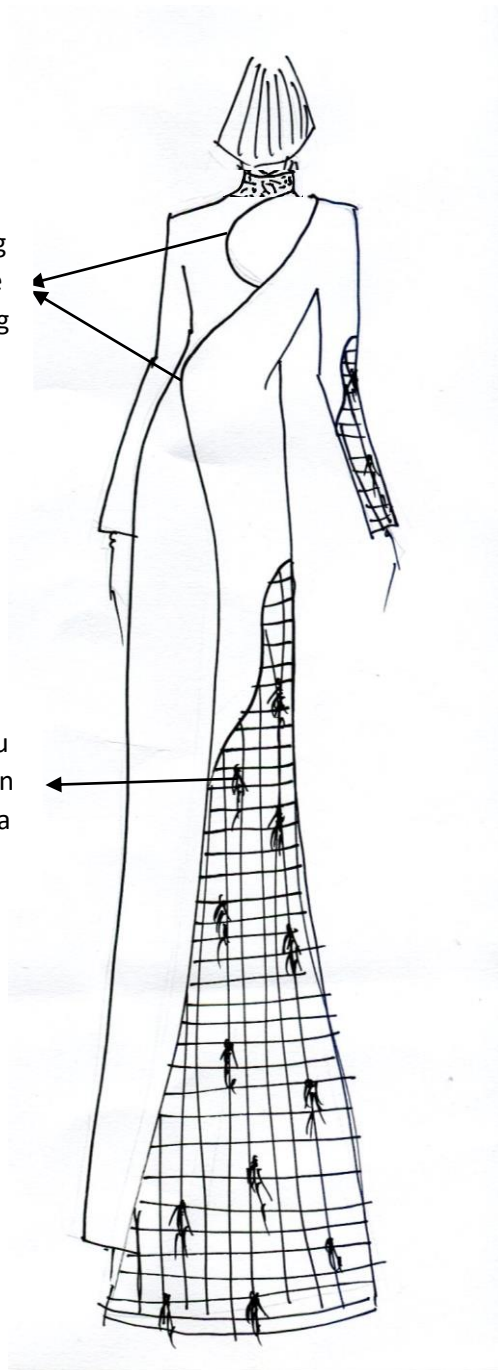
Visuali Iimplementasi



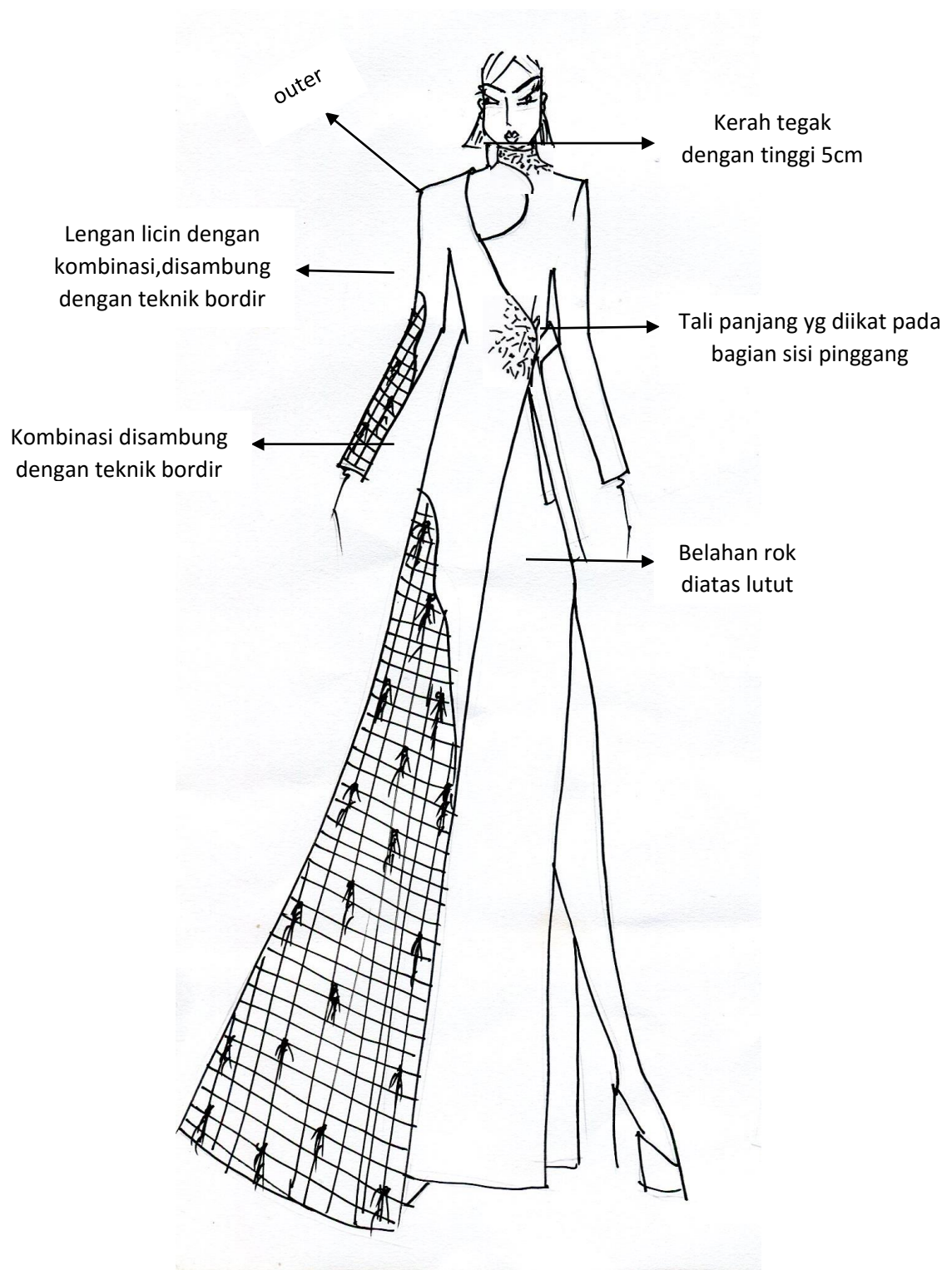
Gambar 6 . Visualisasi Implementasi Konsep dengan Tema Tampak Depan

Outer dan long dress dibuat selaras berbentuk bulat /lengkung sesuai dengan bentuk sumber ide yang diambil yakni rumah honai yg berbentuk bulat

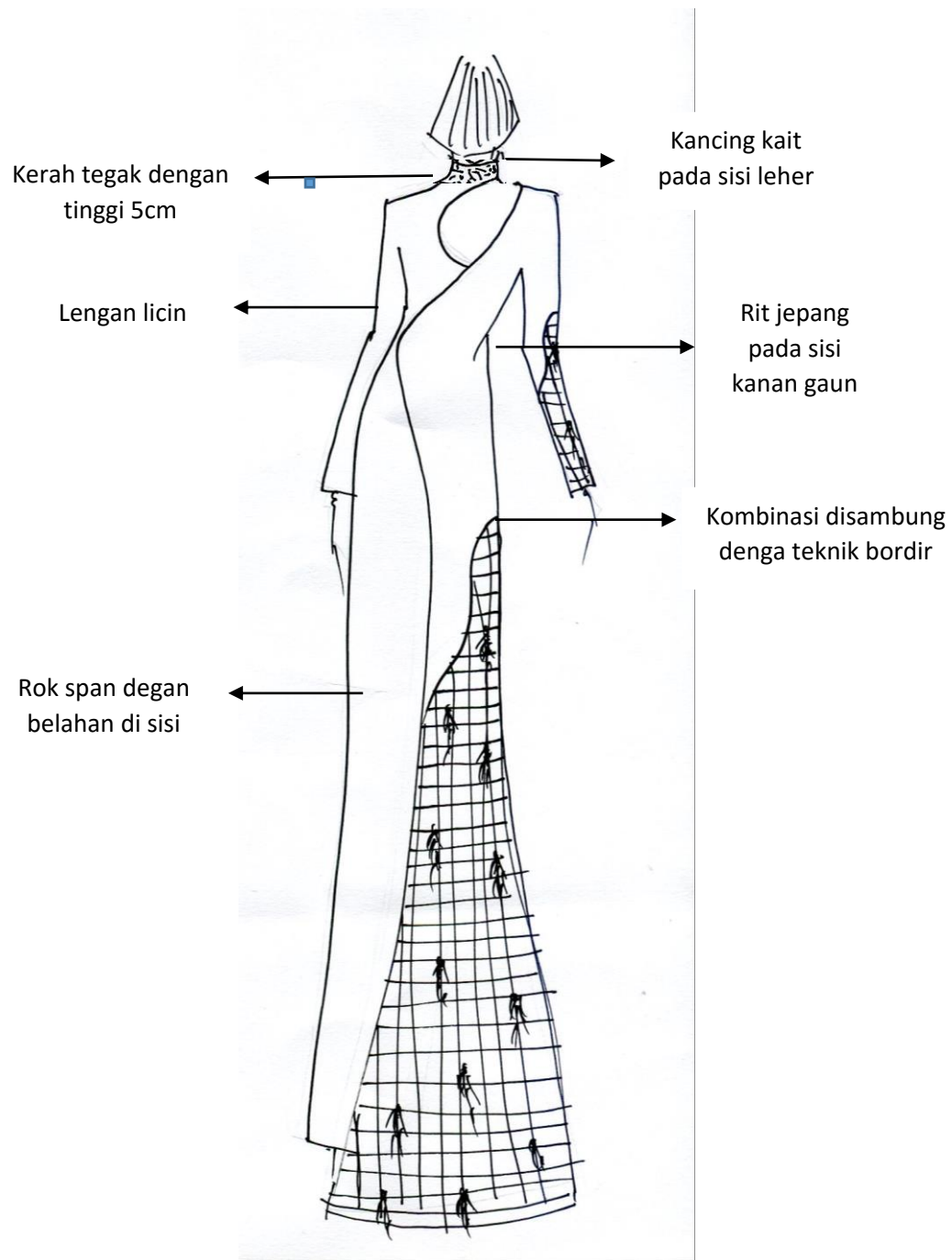
Pengaplikasian detail bulu pada outer melambangkan kehangatan seperti halnya rumah honai



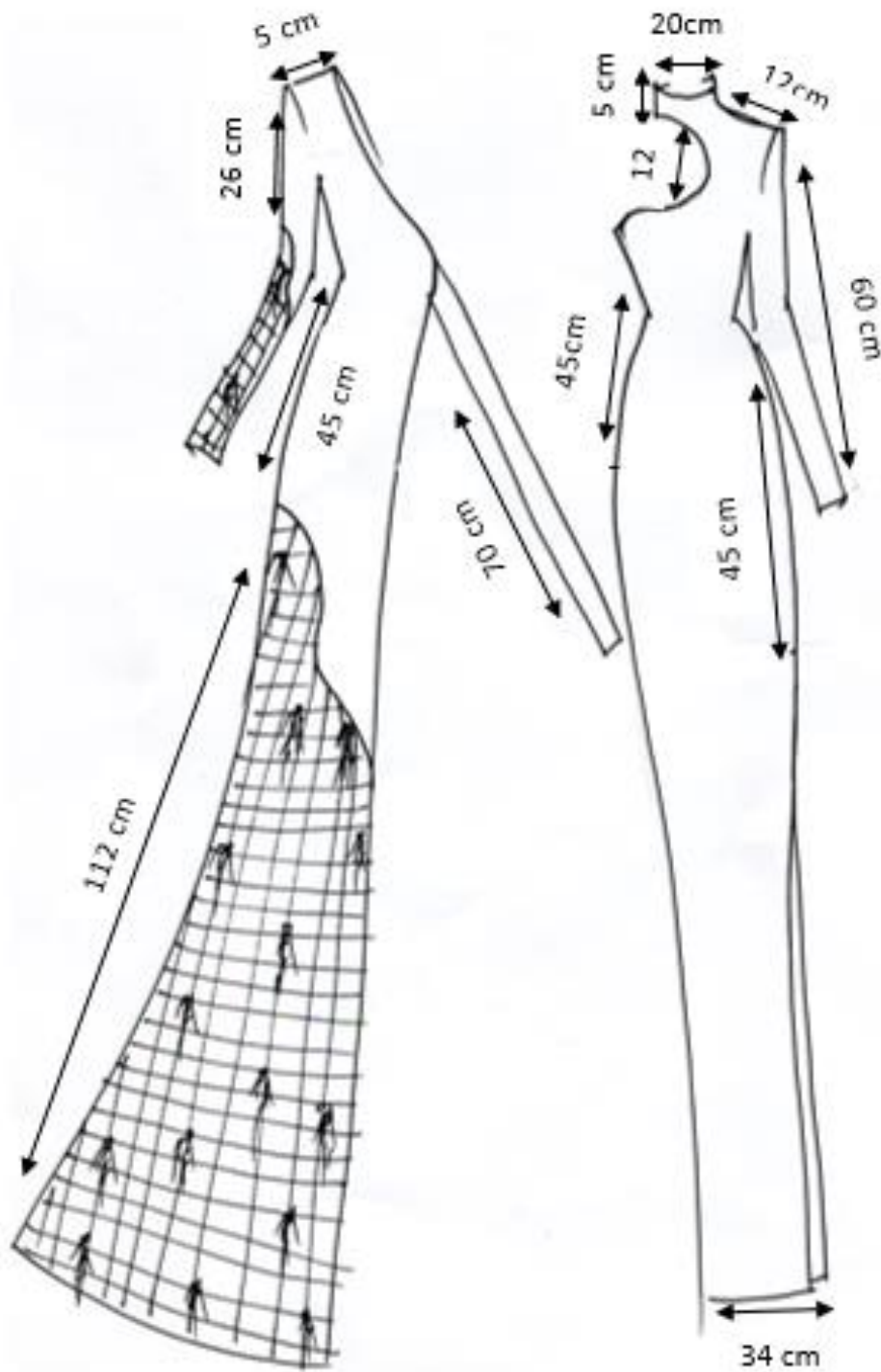
Gambar 7 .Visualisasi Implementasi Konsep dengan Tema Tampak Belakang



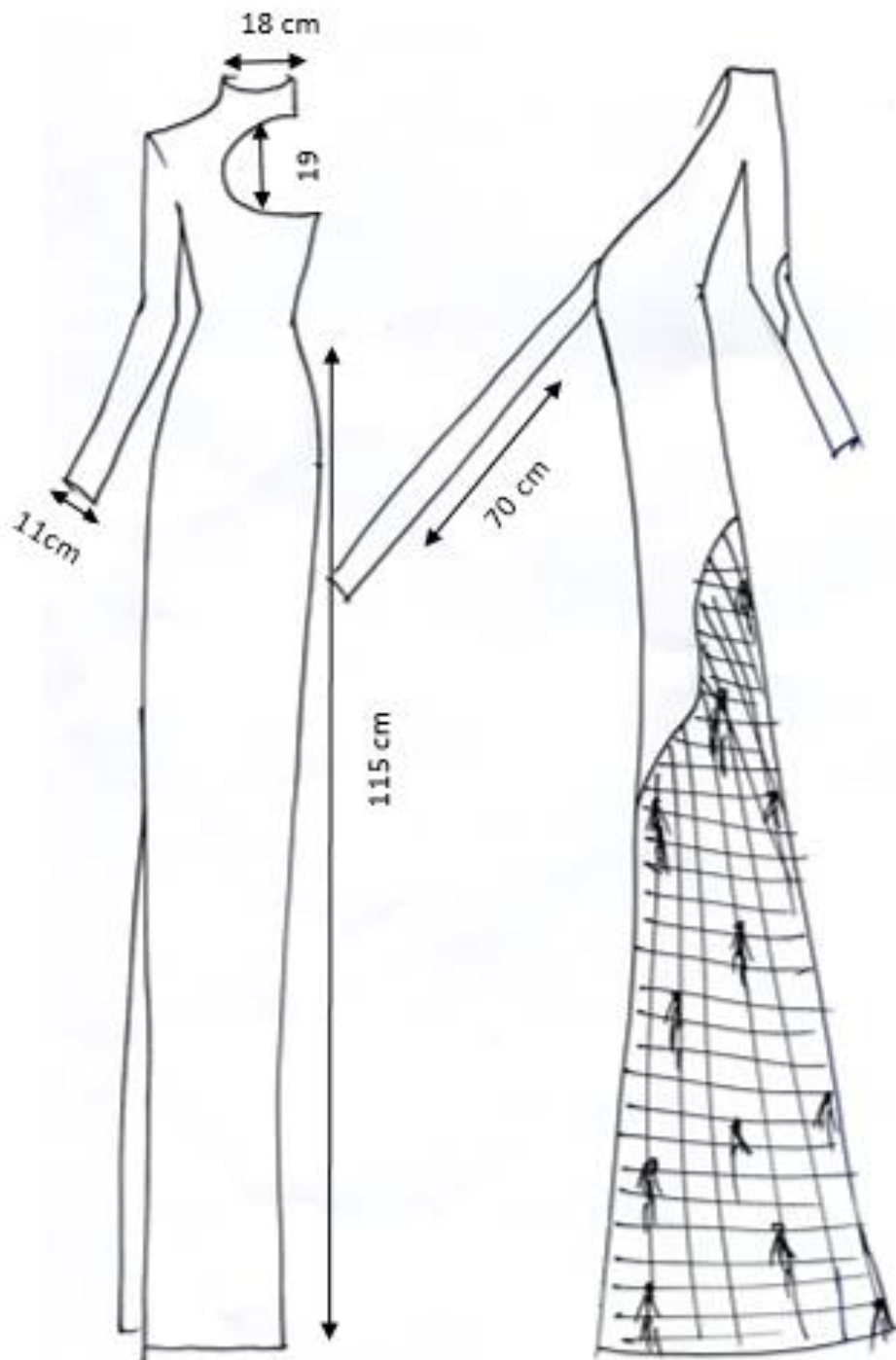
Gambar 8 . Presentation Drawing Tampak Depan



Gambar 9. Presentation Drawing Tampak Belakang



Gambar 10 . Gambar Kerja Tampak Depan



Gambar 11 . Gambar Kerja Tampak Belakang

2. Proses Pembuatan Busana

Proses pembuatan busana yang baik maka harus dimulai dengan perencanaan yang baik pula. Perencanaan tersebut meliputi proses menentukan metode atau cara untuk membuat busana dan tahap penyelesaiannya agar hasil yang dicapai dapat sesuai dengan tujuan yang diharapkan. Dalam pembuatan busana pesta malam dengan sumber ide honai Papua ini meliputi tiga tahapan yang harus dilakukan yaitu persiapan, pelaksanaan dan evaluasi hasil.

1) Persiapan

Untuk memproduksi suatu busana, diperlukan beberapa persiapan. Persiapan yang dilakukan untuk pembuatan busana pesta malam dengan sumber ide honai Papua, antara lain :

a. Menganalisis desain produksi

Menganalisis desain produksi bertujuan agar pada saat pengambilan ukuran telah mengetahui bagian-bagian yang harus diperhatikan.

b. Pengambilan Ukuran

Pengambilan ukuran dilakukan sebelum membuat pola agar busana yang akan dikenakan sesuai dengan tubuh sipemakai dan dikenakan akan nyaman. Selain itu ukuran juga diperlukan untuk peletakan hiasan maupun pembuatan garis hias agar lebih rapi dan sesuai dengan yang diinginkan. Dalam pengambilan ukuran haruslah tepat dan cermat sesuai dengan ukuran model atau sipemakai. Pengukuran dilakukan dengan

menggunakan penterbuan, pita ukur, dan alat tulis untuk mencatat hasil ukuran.

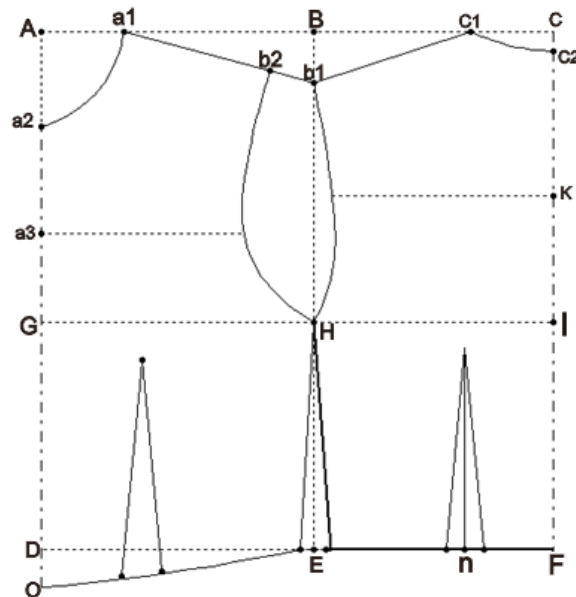
Ukuran yang diperlukan dalam pembuatan busana pesta malam dengan sumber ide honai Papua ini adalah:

- a. Lingkar badan : 78cm
- b. Lingkar pinggang : 66 cm
- c. Lingkar leher : 36 cm
- d. Panjang dada : 17 cm
- e. Lebar dada : 19 cm
- f. Panjang punggung : 40 cm
- g. Lebar punggung : 37 cm
- h. Lebar bahu : 12 cm
- i. Lingkar kerung lengan : 42 cm
- j. Lingkar panggul : 92 cm
- k. Tinggi panggul : 22 cm
- l. Panjang rok : 120 cm
- m. Panjang lengan : 58 cm
- n. Kerung lengan : 42 cm
- o. Tinggi puncak : 13 cm

d. Pembuatan Pola Busana

Sistem pembuatan pola disesuaikan dengan desain busana. Ketelitian dan kecermatan pada saat proses pembuatan pola sangat diutamakan karena pola yang baik dan benar merupakan kunci kesuksesan dari pembuatan busana. Sistem yang digunakan pada pembuatan pesta malam dengan sumber ide honai Papua ini adalah sistem *So En*. Menggunakan pola CAD (Computer Aided Design) agar lebih efisien dalam pengerjaannya, yang dimulai dari pembuatan pola dasar kemudian dilanjutkan dengan pecah pola dan menggunakan pola sesuai dengan model busana yang akan dibuat.

1) Pola Dasar



Gambar 12 . Pola Dasar Badan sistem *Soen* dengan CAD
(Wijiningsih ,1994:22)

Keterangan Pola Dasar Wanita Sistem Soen

Keterangan pola dasar badan bagian depan :

$$A - B = \frac{1}{2} \text{ Lingkar badan} + 1 \text{ cm}$$

$$A - D = B - E = P. \text{Punggung} + 1.5$$

$$A - a1 = 1/6 L. \text{Leher} + 0,5 \text{ cm}$$

$$A - a2 = (A - a1) + 1 \text{ cm}$$

Garis yang menghubungkan titik a1-a2 yaitu kerung leher depan

$$A - G = 1/2 \text{ Panjang Punggung} + 1,5 \text{ cm}$$

$$G - D = 1/2 \text{ Panjang Punggung}$$

$$B - b1 = 4.5 \text{ cm}$$

$$a1 - b2 = \text{Lebar bahu}$$

$$a2 - a3 = a3 - G (\text{a3 tengah tengah a2G})$$

$$a3 - a4 = 1/2 \text{ lebar dada}$$

garis yang menghubungkan titik b2-a4-H yaitu kerung lengan

$$D - M = \text{tinggi puncak}$$

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

$$M - D4 = \text{turun } 2 \text{ cm}$$

$$D - O = \text{turun } 3 \text{ cm}$$

$$(D1 - d2) = (d1 - d3) = 3 \text{ cm (kupnat)}$$

$$(O - d2) + (d3 - e1) = 1/4 \text{ lingkar pinggang} + 1 \text{ cm}$$

Keterangan Pola Belakang

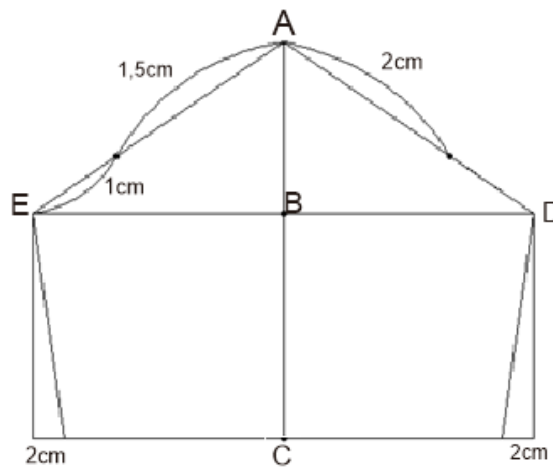
$$A - C = A - D = 1/2 \text{ lingkar badan}$$

$$B - C = E - F = 1/4 \text{ Lingkar badan}$$

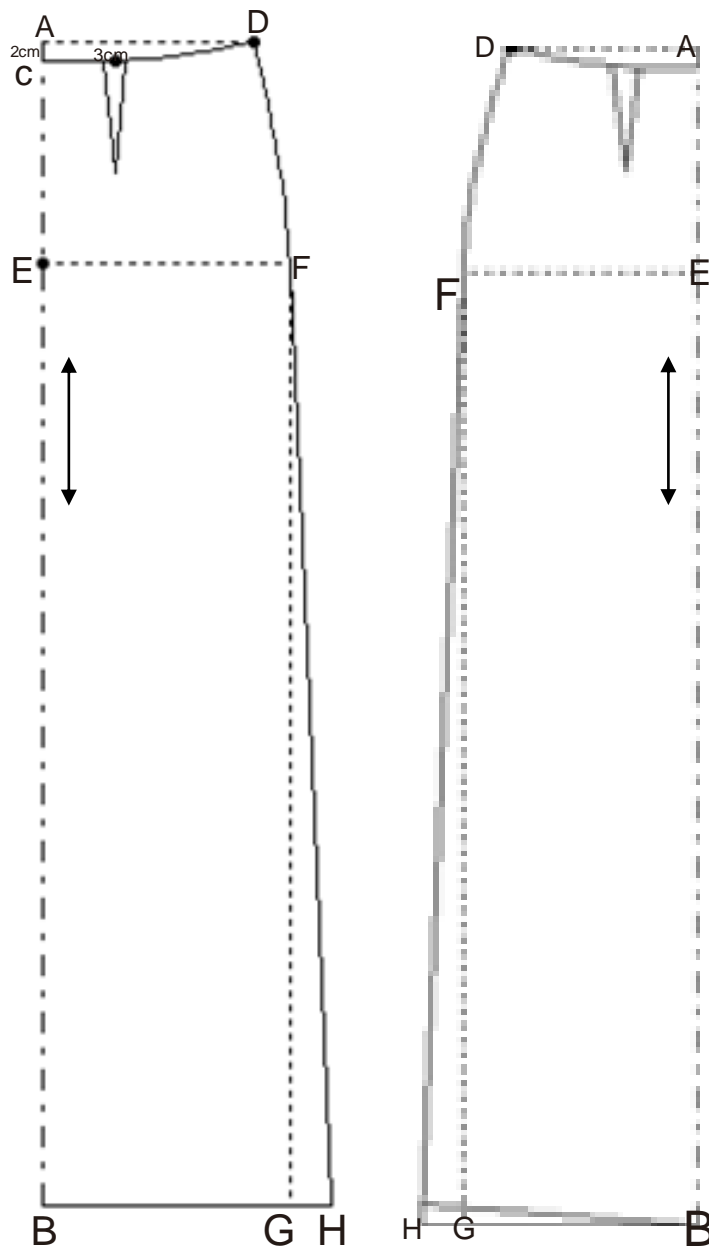
$$F - C2 = \text{Panjang punggung}$$

$$C2 - C = 1,5 \text{ cm}$$

$$C - C1 = 6.5 \text{ CM} = (A - a1) = \text{leher depan}$$

$$(N-n_1)=(N-n_2) = 3 \text{ Cm (kupnat)}$$


C-F = $\frac{1}{2}$ lingkaran lengan



Gambar 14 . Pola Dasar Rok menggunakan CAD

Keterangan Pola Dasar Rok :

Bagian Depan :

A-B = Panjang Rok

A-C= 2 cm

A-E= tinggi panggu;

C-D= $\frac{1}{2}$ L.pinggang +3+1 cm

E-F= $\frac{1}{4}$ L.panggul +1 cm

B-G=E-F

G-H=B-G tambah 3-5 cm

Pola Bagian Belakang

A-B= Panjang Rok

A-C= 2cm

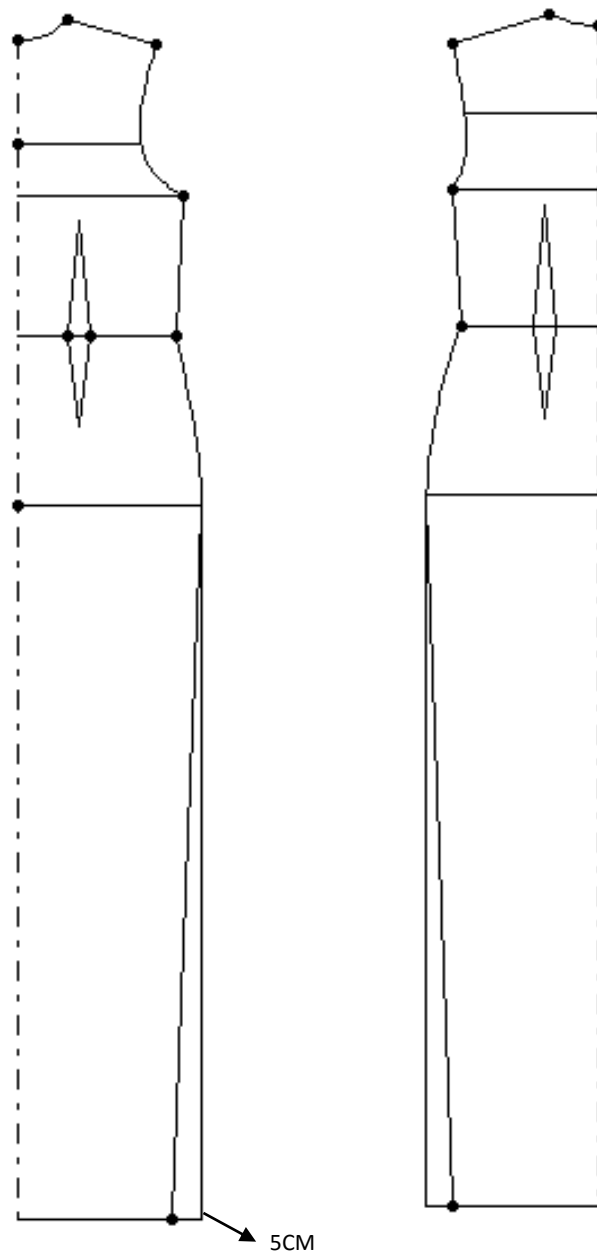
A-E= Tinggi panggul

C-D= $\frac{1}{2}$ L.pinggang + 3 - 1 cm

E-F= $\frac{1}{4}$ L.panggul – 1 cm

B-G=E-F

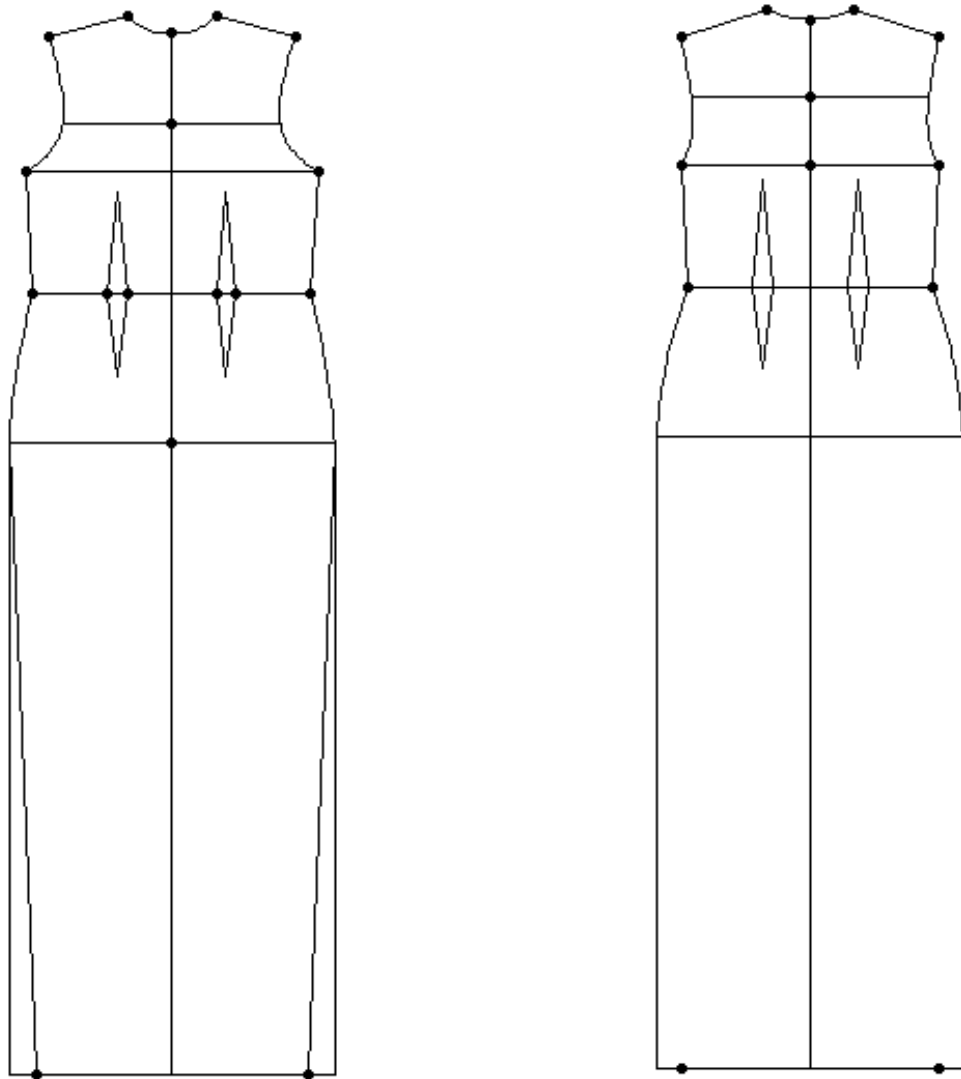
G-H=B-G tambah 3-5 cm



Gambar 15 . Pola Dasar gaun menggunakan CAD

Keterangan:

Membuat pola dasar gaun dengan cara menggabungkan pola dasar badan dan pola dasar rok, lalu bagian bawah rok digeser kedalam 5cm untuk menghasilkan rok span



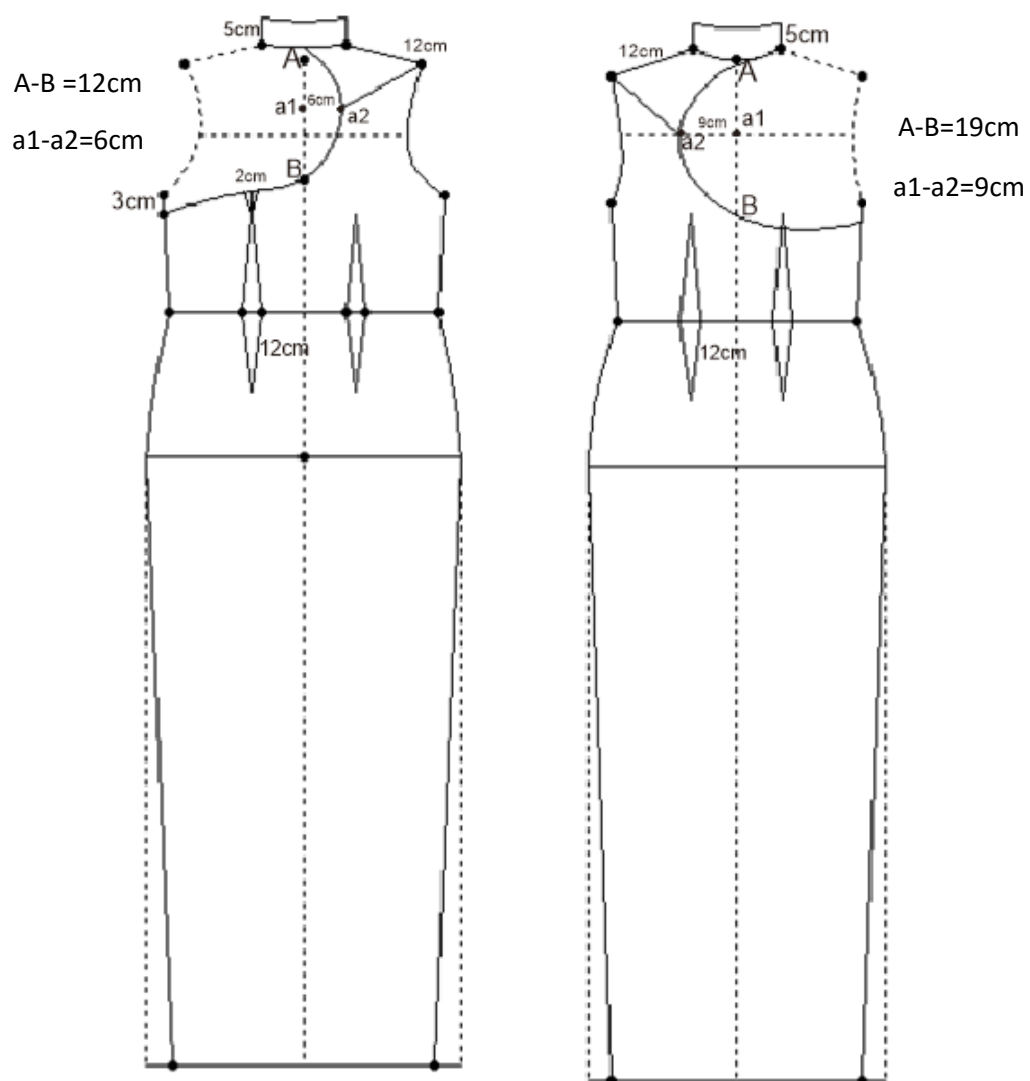
Gambar 15 . Pola Dasar gaun menggunakan CAD

Keterangan:

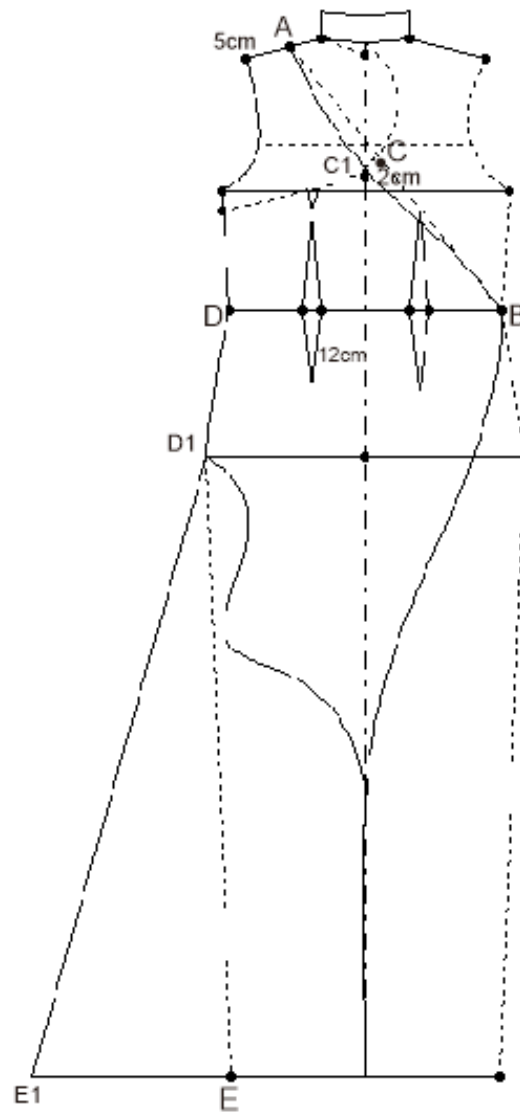
Pola dasar gaun dibuka untuk membuat pengembangan pada pola

a. Pembuatan Pecah Pola Busana Sesuai dengan Desain

Pembuatan pecah pola busana merupakan langkah pengembangan dari pola dasar menjadi pola sesuai dengan desain. Berdasarkan desain busana pesta malam dengan sumber ide Honai Papua maka pola dasar dikembangkan menjadi :



Gambar 16 . Pengembangan pola pada long dress



Gambar 17 . Pengembangan pola depan pada Outer

Keterangan:

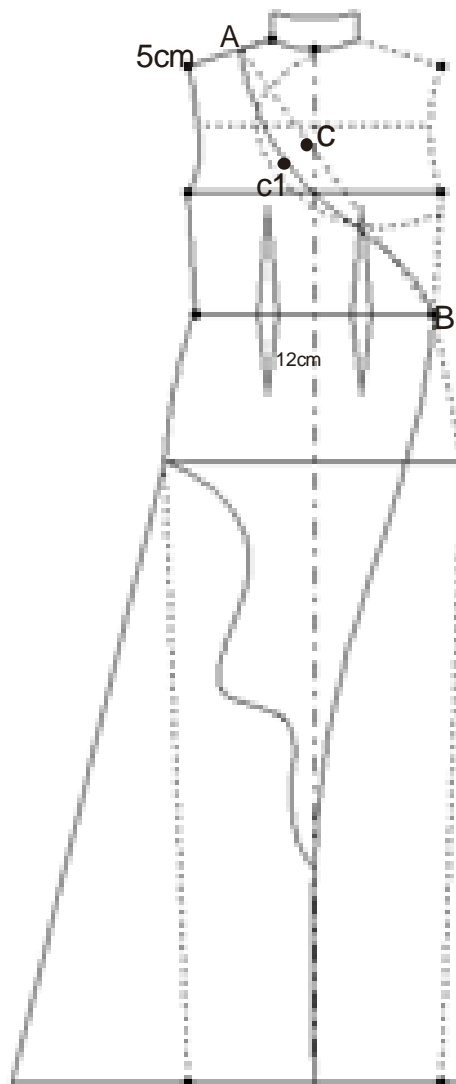
A= Panjang bahu

Tarik garis A-B

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

$C-C1 = 2.5\text{cm}$

D-D1= panjang jatuhnya kombinasi



Gambar 18 . Pengembangan pola belakang pada Outer

Keterangan:

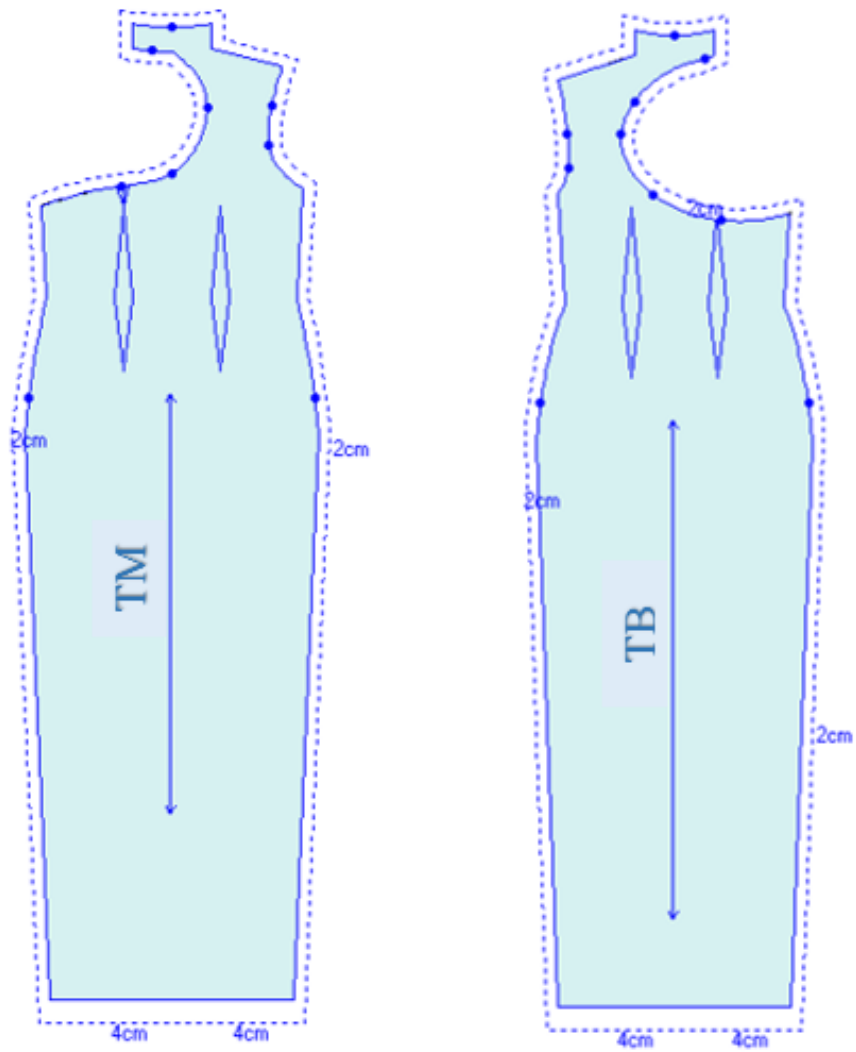
A= Panjang bahu

Tarik garis A-B

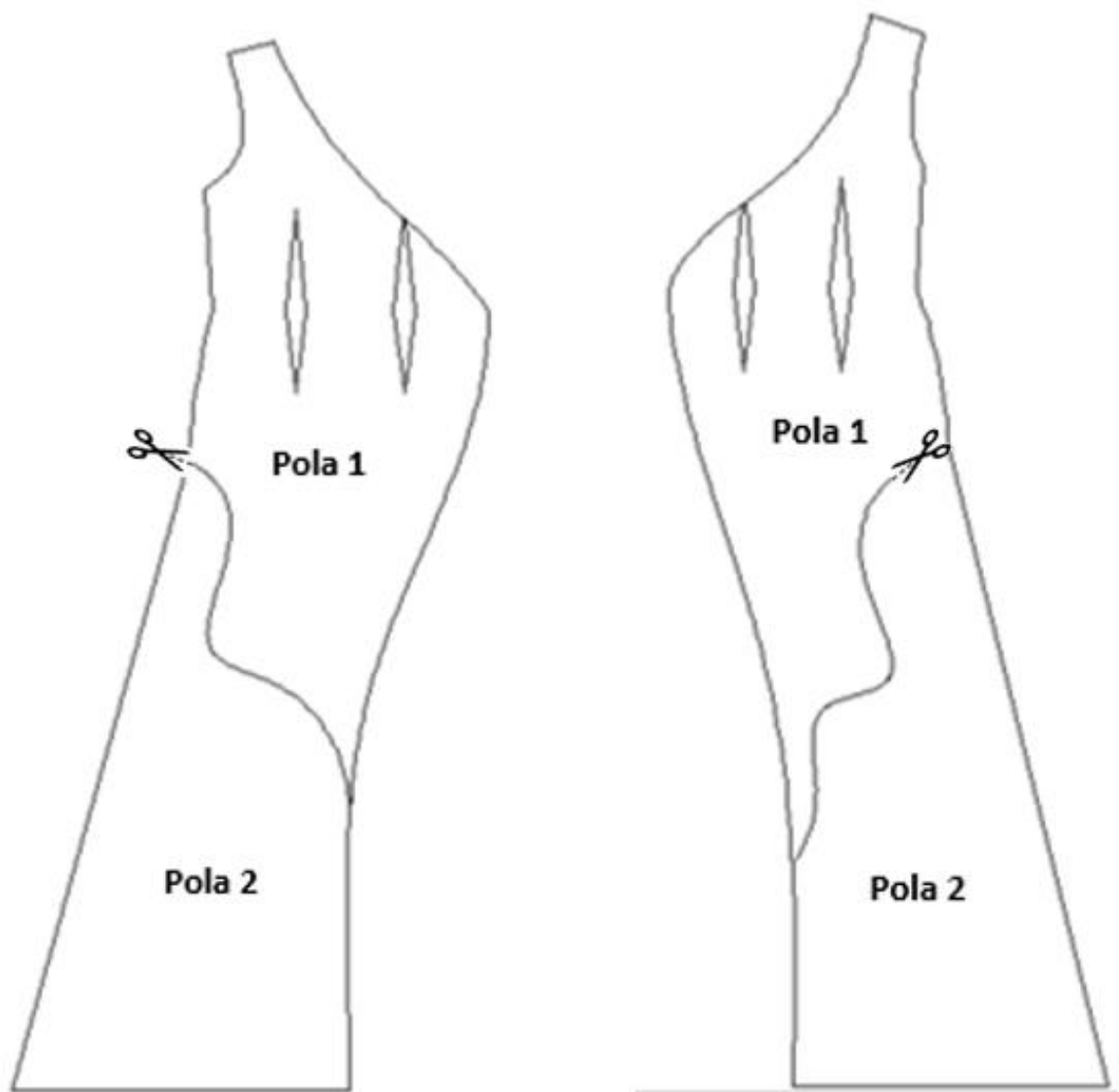
$A-C = \frac{1}{2} A-B$

$C-C1 = 3 \text{ cm}$

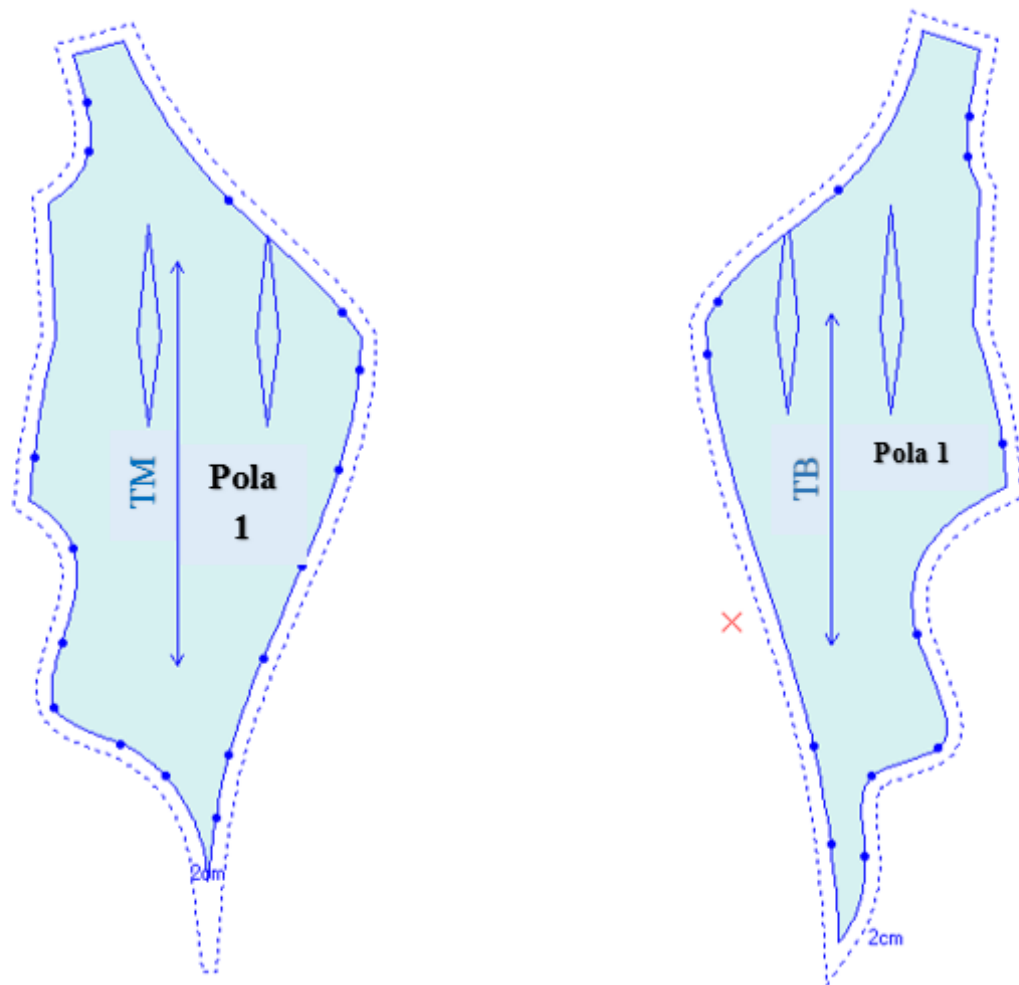
D-D1= panjang jatuhnya kombinasi



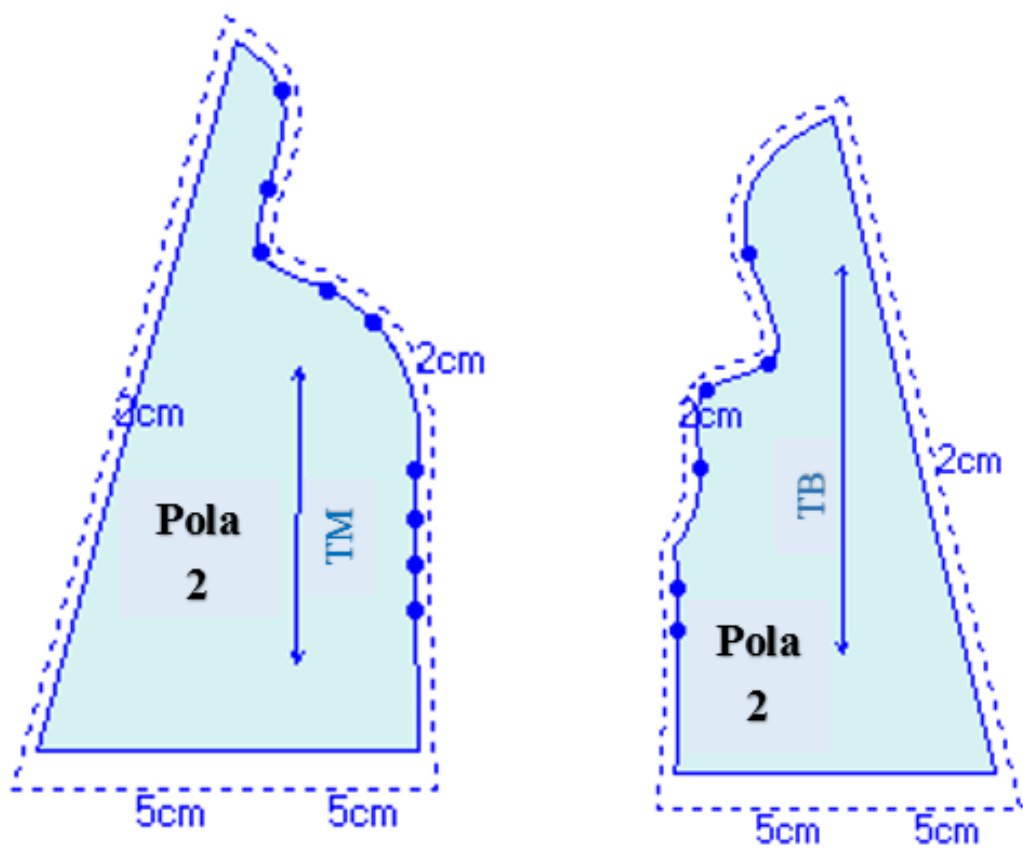
Gambar 19 . Pola bagian depan dan belakang long dress



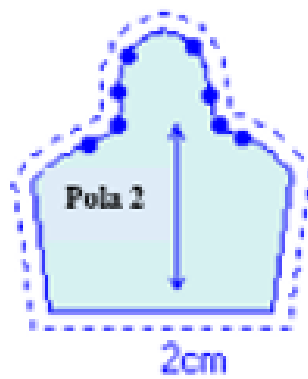
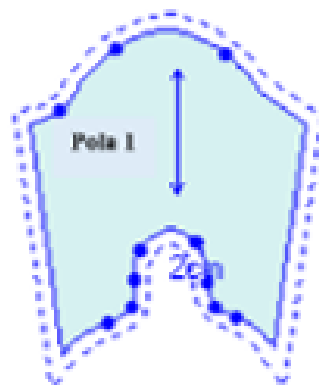
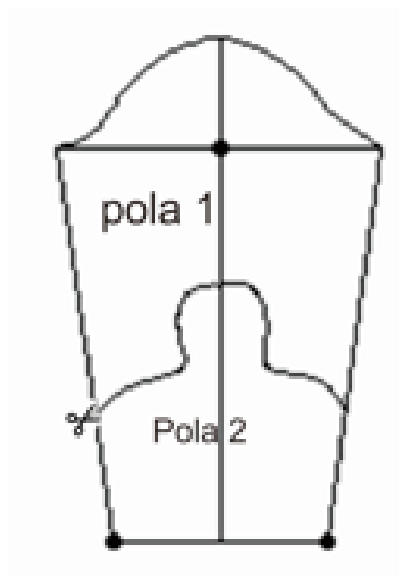
Gambar 20 . Pecah pola pada bagian outer



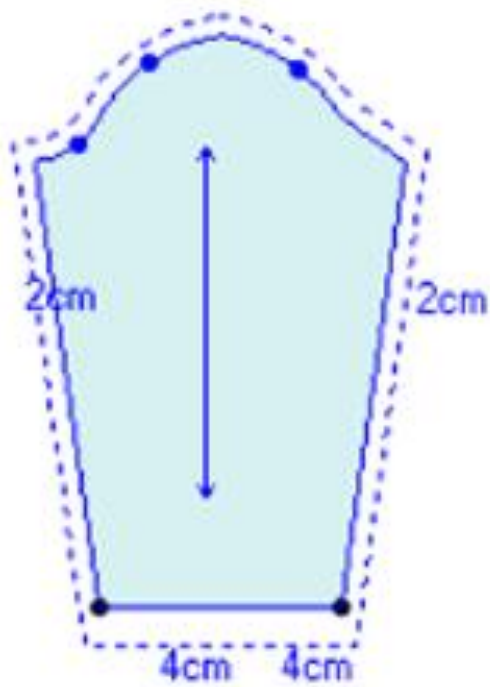
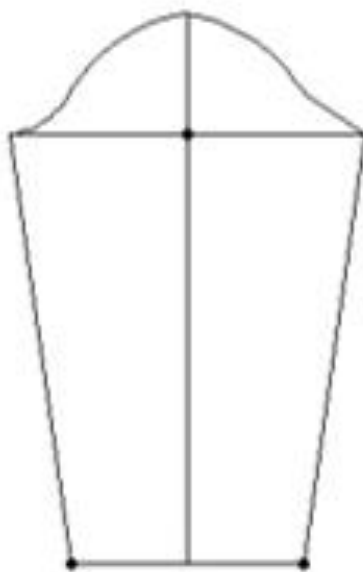
Gambar 21 . Pola 1 outer bahan utama



Gambar 22 . Pola 2 kombinasi outer



Gambar 23. Pecah pola lengan kombinasi pada outer



Gambar 24 . Pola lengan pada dress

2) Perancangan Bahan dan Harga

Perancangan bahan dan harga merupakan suatu kegiatan merancang seberapa cukupnya bahan yang dibutuhkan untuk membuat satu model busana sekaligus dapat mengetahui letak potongan-potongan yang diperlukan sesuai dengan modelnya. Perancangan bahan yang akan digunakan serta banyaknya biaya yang dibutuhkan dalam membuat suatu busana.

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

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

- 1) Arah serat kain atau arah serat benang harus sesuai dengan arah serat pada busana atau pola .
- 2) Pola diletakkan dimulai dari yang paling besar, kemudian pola sedang dan terakhir pola yang kecil.
- 3) Untuk bahan yang bermotif sebaiknya diperhatikan agar motif tidak terbalik.
- 4) Untuk bahan yang berkilau memerhatikan arah kilau, pola harus satu arah agar didapat kilau yang sama.

Langkah-langkah pembuatan rancangan bahan yaitu :

- 1) Menyiapkan pola kecil yang telah dibuat sesuai dengan desain menggunakan skala 1 : 4

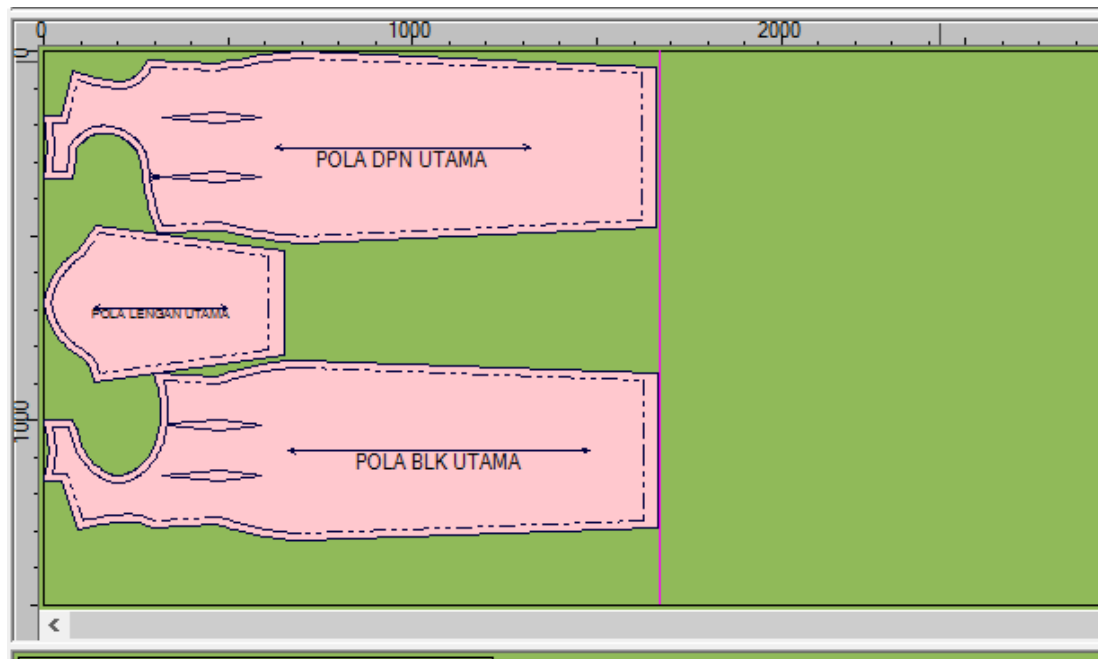
- 2) Menyiapkan kertas payung (kertas coklat) sesuai dengan ukuran lebar kain

(panjang kain menyesuaikan dengan kebutuhan) menggunakan skala 1:4. Kertas sampul sebagai pengganti kain.
- 3) Meletakkan pola diatas kertas payung.
- 4) Memperkirakan kebutuhan kampuh untuk masing-masing pola.
- 5) Peletakan pola harus memperhatikan arah serat.
- 6) Menghitung kebutuhan panjang kain.

Ada beberapa keuntungan dari pembuatan rancangan harga dan bahan tersebut, diantaranya adalah sebagai berikut :

- 1) Dapat mengetahui berapa banyak bahan yang diperlukan untuk membuat suatu busana, sehingga dapat menghemat bahan dan biaya karena telah direncanakan secara cermat.
- 2) Rancangan bahan dapat digunakan sebagai pedoman pada saat meletakkan pola pada bahan yang sebenarnya, sehingga lebih efektif dan efisien.
- 3) Menghemat waktu dalam meletakkan pola sebenarnya.
- 4) Kemungkinan kesalahan dalam arah serat lebih kecil.

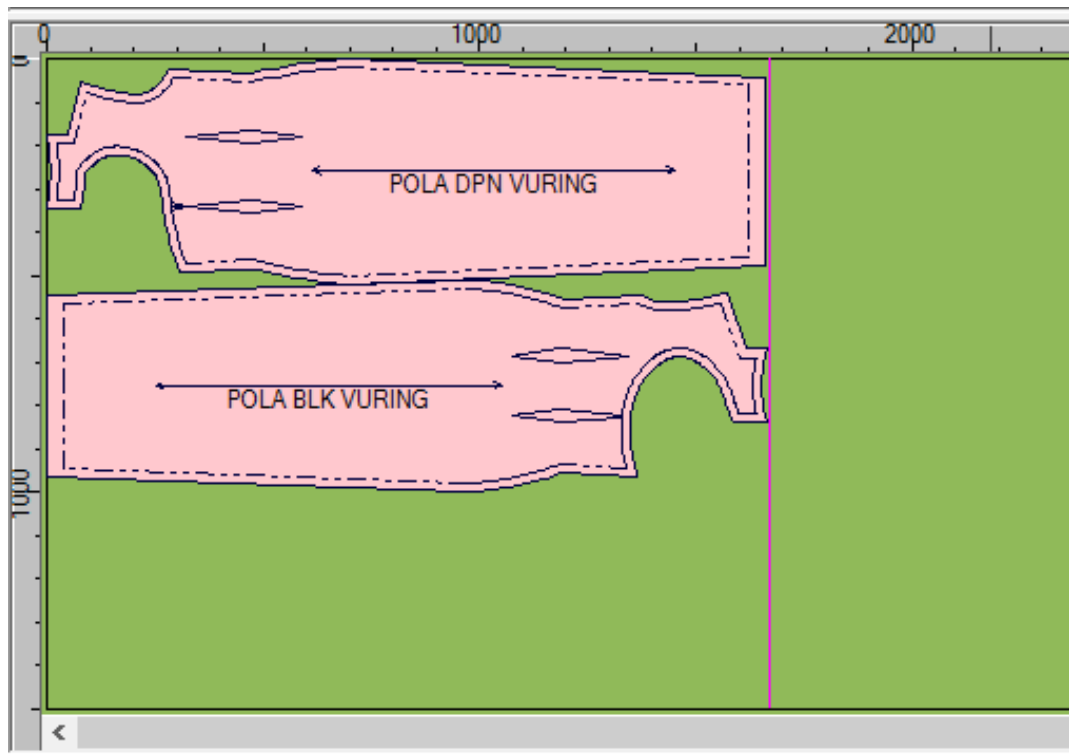
Berikut adalah rancangan bahan dan harga busana pesta malam dengan sumber ide rumah hoanai :



Gambar 25 . Rancangan bahan sweet warna hijau pada bahan utama long dress

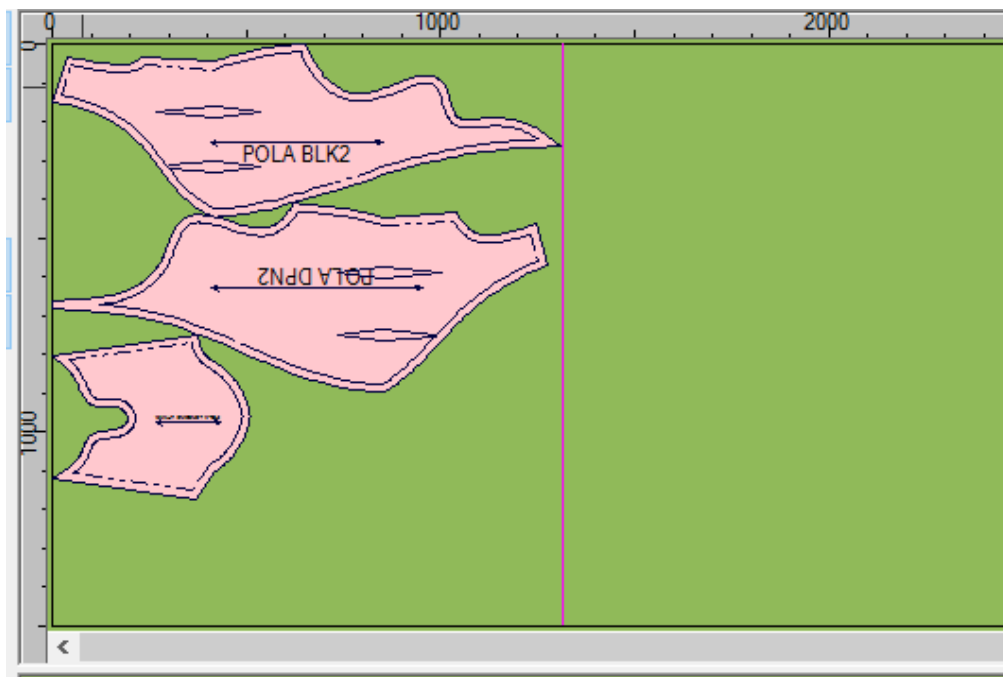
Ket : Panjang kain 180cm

Lebar Kain 150 cm



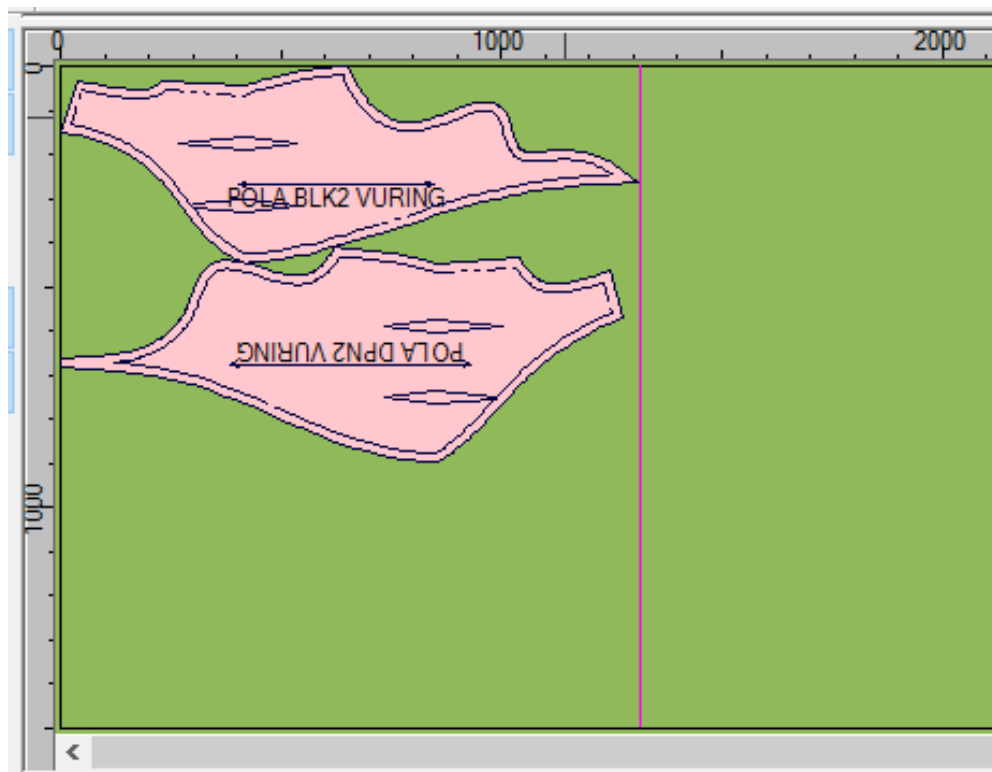
Gambar 26 . Rancangan bahan velvet warna hijau untuk furing pada longdress

Ket : Panjang kain 170cm
Lebar Kain 150 cm



Gambar 27 . Rancangan bahan pada bahan casablanca utama outer

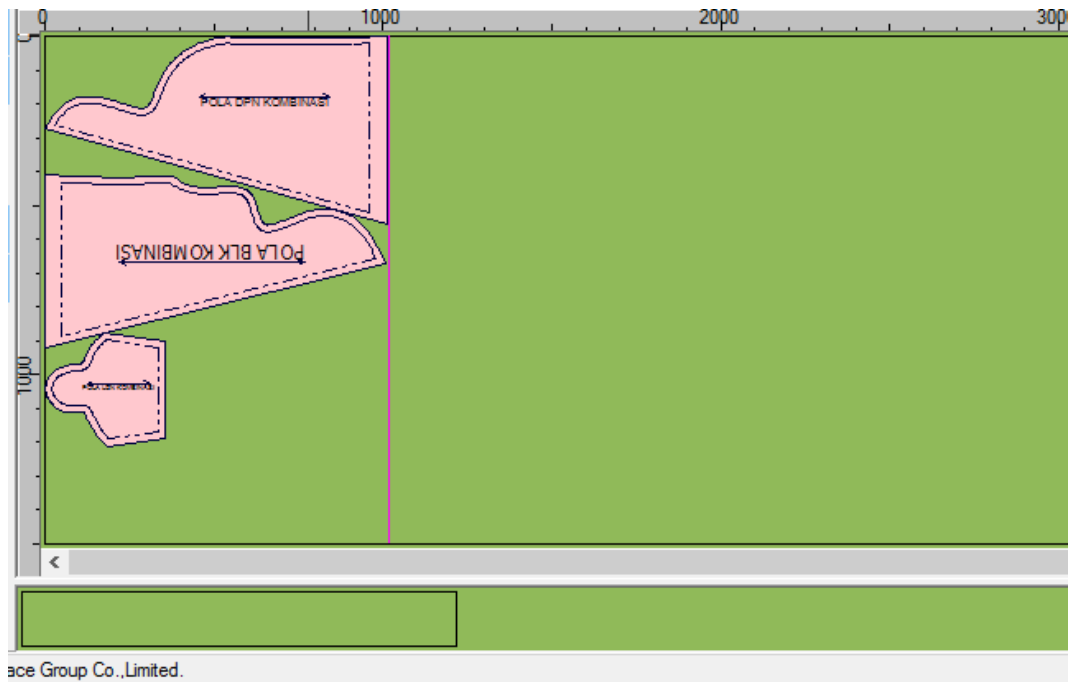
Ket : Panjang kain 130cm
Lebar Kain 150 cm



Gambar 28 . Rancangan bahan velvet untuk furing outer

Ket : Panjang kain 130cm

Lebar Kain 150 cm



Gambar 29. Rancangan bahan tulle bordir untuk kombinasi outer

Ket : Panjang kain 120cm
Lebar Kain 150 cm

Kalkulasi harga

Setelah ancatan bahan saelesai dibuat,maka langkah selanjunya adalah menentukan rancangan harga berdasarkan arancangan bahan yang dibutuhkan.

Hal-hal yang diperhatikan dalam membuat rancangan harga adalah :

- Mencantumkan nama bahan, banyaknya bahan yang dibutuhkan, harga satuan ,jumlah total dan harga total dari bahan-bahan yang dibutuhkan.
- Nama barng disesuaikan dengan jenis bahan apa yang digunakan ,misal bahan pokok,bahan pembantu atau bahan tambahan.

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

Tabel 1 .Kalkulasi Harga

NO.	Nama Barang	Kebutuhan	Harga	Total
1.	Kain sweet	2 m	@49.500	Rp.98.000
2.	Kain Casabanca	1.5 m	@50.000	Rp.75.000
3.	Kain Velvet hijau	2 m	@20.000	Rp.40.000
4.	Kain Velvet putih	1.5	@20.000	Rp.30.000
5.	Tulle Bordir	1.2 m	@80.000	Rp.96.000
6.	Tricot	1.5m	@18.000	Rp.27.000
7.	Viselin	1 m	@ 4.000	Rp 4.000
8.	Benang	2 buah	@1.500	Rp. 3.000
9.	Ritsiting jepang	1 buah	@7.500	Rp. 7.500
10.	Payet Halon panjang	5 bungkus	@10.000	Rp.50.000
11.	Mutiara	1 bungkus	@15.000	Rp.15.000
12.	Crystal	1 bungkus	@25.000	Rp.25.000
13.	Bulu	1 bungkus	@35.000	Rp.35.000
				TOTAL: Rp.505.500

Penyusutan alat	: 10%
Penyusutan listrik	: 10%
Penyusutan tenaga	: 20%
Laba	: 35 %
Total	: 80 %
Harga Jual	: Rp 505.500 + (80% x Rp 505.500)
	: Rp 909.900,-

Jadi Harga jual busana pesta malam ini adalah Rp 909.900,-

2) Pelaksanaan Pembuatan Busana

Pelaksanaan merupakan bentuk tindak lanjut dalam pembuatan busana.

Ada beberapa hal yang harus dilakukan dalam proses pembuatan busana pesta malam dengan sumber ide honai Papua.

Berikut pelaksanaan dalam pembuatan busana pesta malam ini :

a) Membuat pola ukuran sebenarnya

Sebelum menjahit terlebih dahulu membuat pola busana yang sesuai dengan model dan ukuran yang sebenarnya

b) Peletakan 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 harus diperhatikan dalam meletakkan pola pada bahan, yaitu:

- 1) Semua tanda jahitan ada pada tiap-tiap seperti tengah muka dan tengah belakang.
- 2) Arah benang panjang dari bagian kiri harus sama dengan bagian kanan.
- 3) Lebar kampuh untuk semua bagian adalah 2 - 3 cm sedangkan untuk kelim selebar 2 ½ - 5 cm.

c) Pemotongan dan Pemberian Tanda Jahitan

Setelah pola diletakkan pada bahan, langkah selanjutnya adalah pemberian kampuh, tanda jahitan serta keliman. Pemberian tanda kampuh biasanya 2 - 3 cm, sedang pada belahan ritsliting sebesar 3- 4 cm. Pemotongan dilakukan setelah semua bagian pola diberi tanda kampuh.

d) Merader atau memberi tanda pada kain

Setelah proses pemotongan kain, langkah selanjutnya adalah merader atau memindahkan tanda pola ke potongan kain yang telah dipotong, beberapa tanda yang harus dipindah adalah tanda kampuh atau jahitan, tanda kupnat, dan tanda-tanda penting lainnya jika ada. Pemindahan pola tersebut dapat dilakukan dengan alat rader dan karon jahit atau dapat juga dengan cara dijelujur jika kain yang digunakan tidak dapat diberi tanda dengan rader dan karbon jahit.

e) Pemberian *interfacing*

Pemberian interfacing dilakukan dengan cara menempelkan bahan interfacing pada kaion yang memerlukan bahan pelapis tersebut. Penempelan dilakukan menggunakan setrika. Agar interfacing dapat menempel dengan sempurna, pada saat menyetrikan disemprot dengan air dan kemudian dilapisi dengan kain lain kemudian disetrika diatas kain lain tersebut hal ini bertujuan agar bahan utama tidak berubah warna karena proses penyetricaan yang berulang-ulang.

f) Penjelujuran dan Penyambungan

Sebelum bahan busana dijahit dengan mesin, terlebih dahulu dijelujur dengan tangan, hal ini untuk menghindari terjadinya kesalahan saat penjahitan. Selain itu penjelujuran juga diperlukan untuk mengetahui jatuhnya bahan pada tubuh model apakah sudah sesuai dan pas pada saat pengepasan I. Apabila mungkin terjadi kesalahan atau ketidaktepatan ukuran, maka masih bisa untuk bisa diperbaiki. Pada proses penjelujuran ini dapat hanya dilakukan pada bagian busana tertentu saja yang memang perlu proses pengepasan pada tubuh model.

g) Evaluasi 1

Evaluasi proses 1 merupakan pengepasan busana pada tubuh model sebelum dilakukan proses penjahitan dengan mesin untuk mengetahui apakah busana yang dibuat sesuai dengan desain busana yang dikehendaki, ukuran serta bentuk jatuhnya busana pada badan. Aspek yang diamati dalam pengepasan 1 antara lain adalah jatuhnya busana pada bahan, ketepatan ukuran bagian

busana pada tubuh model, dan penampilan secara keseluruhan. Berikut adalah evaluasi pada proses 1 :

Tabel 2 . Evaluasi proses I

Aspek yang diamati	Hasil pengamatan	Cara mengatasi
Gaun	Lingkar leher kurang 1 cm	
	Rok bagian bawah kurang span	
	Belahan pada sisi rok kurang tinggi	Belahan rok dinaikkan menjadi 60cm dari pinggang
Outer	Pada bagian lengkung pada outer vuring terlihat mengintip	vuring di soom tersembunyi dari dalam

h) Penjahitan

Setelah pengepasan dilakukan dan telah mengetahui kekurangan pada busana, langkah selanjutnya adalah melakukan perbaikan pada kekurangan tersebut dan melakukan proses penjahitan dengan mesin. Langkah menjahit busana pesta malam dengan sumber ide *Rumah Honai* adalah sebagai berikut :

1) Menjahit Bagian Gaun

- 1) Menjahit kupnat pada bagian kupnat pada bahan utama maupun pada bahan *lining*.
- 2) Menjahit garis leher sampai ke kerah dengan menyatukan bahan utama dan bahan lining
- 3) Menjahit bagian sisi pada bahan utama dan bahan lining.
- 4) Menjahit sisi lengan
- 5) Menjahit ritsleting pada bagian sisi.
- 6) Memasang Lengan

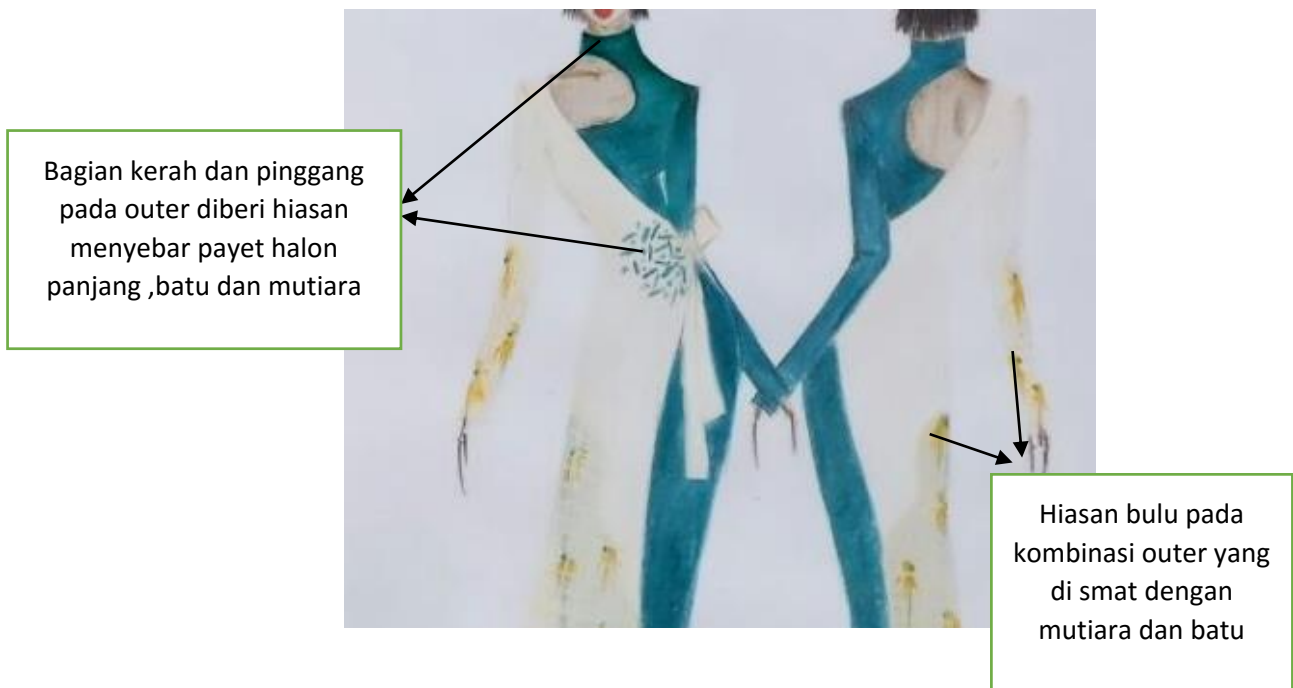
2) Menjahit Outer

- 1) Menjahit kupnat pada bahan utama maupun pada lining
- 2) Menyambung bahu
- 3) Menjahit bagian lengkung tengah muka
- 4) Menjahit sisi
- 5) Menyambung bahan utama dengan kombinasi dengan teknik bordir
- 6) Memasang lengan

i) Memasang Hiasan

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

a. Desain Hiasan



Gambar 30. Desain Hiasan

Langkah-langkah menghias busana pesta malam dengan sumber Honai

Papua:

- 1) Menyiapkan payet halon panjang,crystal,mutiara dan bulu
- 2) Memasang hiasan di bagian kerah dan pinggang pada outer dengan menyusun tidak beraturan
- 3) Menyusun helaian bulu dan di smat pada bagian bawah outer



Gambar 31 . Penerapan hiasan

j) Evaluasi Proses II

Pada tahap ini yaitu tahap dimana seluruh bagian busan telah dijahit, pada tahap ini hiasan busana berupa payet halon, mutiara dan batu-batuan pada kerah dan pinggang pada bagian outer tealah dipasang. Sehingga proses evaluasi II bagian hiasan juga dapat diamati. Dalam evaluasi proses II ini bertujuan untuk mengetahui hal-hal sebagai berikut :

- 1) Teknik jahit yang digunakan
- 2) Kerapihan jahitan
- 3) Kesesuaian dengan desain yang telah dibuat
- 4) Ketepatan ukuran pada tubuh model
- 5) Keleengkapan hiasan pada busan
- 6) Kelengkapan aksesoris yang akan dipakai

Dalam evaluasi proses II masih terdapat beberapa hal yang tampak kurang sempurna. Berikut adalah hasil evaluasi dari proses II :

Tabel 3. Evaluasi proses II

Aspek yang diamati	Hasil pengamatan	Cara mengatasi
Gaun	Pressing pada bagian garis leher dan sisi masih kurang	Menyetrika pada bagian yang terlihat tidak rapih
Outer	Hiasan pada bagian pinggang masih perlu ditambah	Menambahkan payet hallon dan batu

3. Evaluasi Hasil

Evaluasi hasil merupakan penilaian secara keseluruhan pada busana yang telah dijahit, yaitu kesesuaian antara busana dengan tema atau sub tema yang diangkat serta keserasian busana keseluruhan. Dari keseluruhan busana pesta malam yang perancang ciptakan, ada beberapa evaluasi antara lain:

- a. Pada saat penciptaan desain mengalami perbaikan pada outer, karena kurang sesuai dengan ekspektasi yang diinginkan.
- b. Pada saat pembuatan kerah dilakukan pembuatan pola pada *dress form* ukuran S terdapat beberapa kesulitan karena harus pas pada leher agar terlihat bagus dan tidak menggembung pada bagian bahu.
- c. Ketika melakukan pengepasan 1 terdapat beberapa kekurangan, yaitu bagian furing yang terlihat keluar/melet pada lengkungan garis leher dan outer harus ditambahkan pengait agar tidak jatuh saat digunakan, namun semua itu dapat diatasi dan hasilnya lebih baik.
- d. Ketika melakukan penyelesaian detail bulu pada outer yang lumayan banyak juga memerlukan waktu yang cukup lama.
- e. Waktu yang dibutuhkan dalam pembuatan busana pesta malam ini sangat sempit, sehingga waktu harus dikelola dengan baik agar pada saat batas waktu yang ditentukan busana yang dibuat dapat selesai.

3. Menampilkan hasil busana

Gelar busana adalah salah satu cara yang digunakan untuk memperkenalkan, memperagakan dan memamerkan busana kepada khalayak umum atau masyarakat, busana tersebut dikenakan oleh peragawan atau peragawati dengan tujuan tertentu (Sri Widarwati 1993).

Pelaksanaan pagelaran kali ini diadakan oleh mahasiswa Program Studi Teknik Busana Fakultas Teknik Universitas Negeri Yogyakarta sebagai mata kuliah Karya Inovasi Produk Fashion untuk mahasiswa SI dan Proyek Akhir untuk mahasiswa D3. Peragaan busana ini diikuti oleh 102 mahasiswa..Dalam pelaksanaan pagelaran busana ini meliputi beberapa tahap, yaitu persiapan, pelaksanaan dan evaluasi

1. Persiapan menampilkan hasil busana

Dalam penyelenggaraan suatu pergelarn busana,perlu persiapan yang harus dilakukan, agar pergelaran busan ayang akan dilaksanakan dapat sesuai dengan yang diinginkan. Berikut adalah beberapa persiapan yang dilakukan sebelum menyelenggarakan pergelaran *Movitsme* :

1) Pembentukan Panitia

Struktur Kepanitiaian Pagelaran Busana *Movistme* :

Pelindung : Dr. Widarto, M.Pd.

Penasehat : Dr. Mutiara Nugraheni, M.Si

Penanggung Jawab :

- Kaprodi Pendidikan Teknik Busana : Dr. Widiastuti, M.Pd

- Kaprodi Teknik Busana : Triyanto, MA

Kepanitiaan pagelaran diikuti oleh 102 mahasiswa, terdiri dari 75 mahasiswa Pendidikan Teknik Busana dan 27 mahasiswa Teknik Busana. Dan dari mahasiswa program studi lain yang menjadi panitia tambahan. Pembentukan panitia dalam setiap pagelaran busana bertujuan agar acara dapat terlaksana dan berjalan dengan baik serta lancar. Susunan kepanitiaan pagelaran busana 2018 ini terdiri dari:

- 1) Ketua Umum bertugas mengatur dan mengkoordinir seluruh panitia pagelaran busana.
- 2) Sekretaris I dan II bertugas mengurus bidang panitia tambahan dan publikasi pagelaran busana.
- 3) Bendahara I dan II bertugas mengatur seluruh anggaran pendanaan yang dibutuhkan.
- 4) Sie Acara bertugas menyusun acara pagelaran busana secara keseluruhan dan bertanggung jawab terhadap jalannya acara.
- 5) Sie Publikasi, mendokumentasikan acara pagelaran busana, dan membuat video promosi.
- 6) Sie Dekorasi bertugas merancang dekorasi panggung dan menyiapkan
- 7) Sie Humas bertugas menghubungi instansi dan lembaga terkait yang menunjang pelaksanaan pagelaran busana serta mendistribusikan tiket masuk.
- 8) Sie Percetakan atau *Booklet* bertugas dalam pembuatan *booklet*, dari mendesain hingga mencetak.

- 9) Sie Juri bertugas dalam mencari dewan juri, pendamping juri, pengadaan piala bagi pemenang.
- 10) Sie Sponsorship bertugas mencari dana dan pendukung acarapagelaran busana.
- 11) Sie perlengkapan bertugas menyiapkan segala kelengkapan yangdibutuhkan dalam pagelaran busana.
- 12) Sie konsumsi bertugas mencari dan menyiapkan konsumsi.
- 13) Sie make up bertanggung jawab atas tata rias peragawati dan penerima tamu.
- 14) Sie model, musik, dan koreografi bertanggung jawab di segala sesuatu yang berhubungan dengan model, musik, dan koreografi.
- 15) Penerima tamu bertugas menjadi penerima tamu dan segala keperluannya.
- 16) Sie keamanan bertugas mencari personil untuk menjaga keamanan pada saat acara berlangsung.

2) Penentuan Tema

Tema yang diambil dalam pegelaran busana 2018 "*Movitsme*" merupakan singkatan dari *Move To It's Me*, yang dapat diartikan suatu pergerakan menuju aku, 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, mengikuti perkembangan trend dan mengangkat kearifan-kearifan lokal di Indonesia yang diwujudkan sesuai dengan trend fashion

dunia saat ini dan tanpa harus meninggalkan identitas diri sebagai masyarakat Negara Keatuan Republik Indonesia. Pengertian kearifan lokal adalah suatu hal yang telah melekat pada masyarakat dan menjadi ciri khas di daerah tertentu secara turun-temurun dan diakui oleh masyarakat luas.

3) Menentukan Tujuan Pelaksanaan

Tujuan dari pelaksanaan pagelaran busana adalah 2018 yang bertemakan “*Movitsme*” antara lain:

- a. Sebagai Tugas akhir mahasiswa Teknik Busana Fakultas Teknik Universitas Negeri Yogyakarta syarat mencapai gelar Ahli Madya (D3) dan merupakan mata kuliah yang wajib ditempuh bagi mahasiswa S1.
- b. Memperkenalkan kepada masyarakat luas tentang keberadaan Program Studi Teknik Busana di Fakultas Teknik Universitas Negeri Yogyakarta serta memberikan informasi kepada masyarakat bahwa teknik busana mampu menghasilkan desainer-desainer muda berbakat.
- c. Memperkenalkan kepada masyarakat luas hasil karya mahasiswa S1 dan D3 Program Studi Teknik Busana FT UNY. Sehingga meningkatkan kreativitas dan profesionalisme mahasiswa dalam membuat suatu desain busana yang baru.

4) Menentukan Tempat dan Waktu Penyelenggaraan

Pagelaran busana 2012 dengan tema “*Movitsme*” ini diselenggarakan pada hari Rabu, tanggal 11 April 2018 pada pukul 18.00 WIB bertempat di Auditorium UNY. Pemilihan tempat yang berada di

sekitar kampus dimaksudkan agar memudahkan akses mahasiswa yang tergabung dalam kepanitiaan serta keberadaan Auditorium UNY yang sudah banyak diketahui masyarakat sehingga memudahkan bagi masyarakat yang ingin melihat pagelaran ini.

5) Sumber dana

Langkah pertama dalam menentukan anggaran adalah dengan cara mengumpulkan data kebutuhan dana dari masing –masing devisi guna pelaksanaan pagelaran busana yang kemudian dijumlahkan menjadi satu, kemudian mencari dan menentukan sumber dana untuk pagelaran busana tersebut. Berikut adalah rencana anggaran dana pagelaran busana “*Movistme*”:

Tabel 4 . Rancangan Anggaran Pagelaran Busana “*Movitsme*”

No.	Keperluan	Jumlah
1.	Kesekretariat	Rp 1.100.000,-
2.	Sie Sponsorship	Rp 821.800,-
3.	Sie Humas	Rp 454.500,-
4.	Sie Acara	Rp 3.800.000,-
5.	Sie Juri	Rp 4.790.000,-
6.	Sie Publikasi	Rp 1.935.000,-
7.	Sie Booklet	Rp 19.675.000,-
8.	Sie Dokumentasi	Rp 4.000.000,-
9.	Sie Backstage & Floor	Rp 250.000,-
10.	Sie Dekorasi	Rp 35.000.000,-
11.	Sie Keamanan	Rp 360.000,-
12.	Sie Konsumsi	Rp 25.495.100,-
13.	Sie Model	Rp 56.600.000,-
14.	Sie Make Up & Hair Do	Rp 5.750.000,-
15.	Sie Perlengkapan	Rp 5.500.000,-
Jumlah		Rp 165.531.400,-

Agar acara pagelaran ini berjalan lancar, maka harus didukung oleh dana finansial yang mencukupi. Penanggung jawab anggaran adalah Bendahara, namun dalam menentukan besarnya iuran pokok serta harga tiket ditetapkan secara musyawarah bersama. Besarnya iuran wajib setiap mahasiswa sebagai dana utama dalam pagelaran ini dari 102 Mahasiswa. Kemudian anggaran perdevisi dibuat devisi dengan pendekatan nominasi uang yang kira-kira akan dibutuhkan. Dana yang didapat antara lain diperoleh dari :

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

Adapun sponsor dalam pagelaran busana 2011 dengan tema “*Movitsme*” antara lain: UNY, Sanggar Buasana, Singer, Pamoer Studio, Make Over, Nuansa Decoration, Suci Odis sablon, Aya Bakery, Fajar Copy Paste, Batik Huza, Toko Bunga Sudirham, Toko Bunga Mawar, Toko Kembang Ratnasari,

Toko Bunga Bu Ahmad,Puspo Florist, Anton Photo,Rumah Produksi Dwi
Warna, Adele Accessories, Petra, Moviebox, Melly Glow Family Karaoke,
Ameera Flanel, Laseca, Yaseera, New Exotic, D'gejrot Kemek, qp Zupparella.
Media Partner : Jogja Tv

6) Dewan Juri

Pada saat penilaian juru terbagi menjadi juri Garmen dan juri Butik.

Berikut adalah juri intern pada penilaian gantung pada tanggal 25 Maaret
2018 yaitu terdiri dari bapak dan ibu dosen :

a. Dosen penilaian gantung Butik

- 1) Dra. Emy budiastuti, M.Pd.
- 2) Sri Widarwati, M.Pd
- 3) Afifi Ghurub Bestari, M.Pd
- 4) Kusminarko Warno,M.Pd
- 5) Enny Zuhny Khayati, M.Kes
- 6) Zvereva C.Z. Gadi, M.Pd
- 7) Kapti Asiatun, M.Pd
- 8) Dr.Sri Wening, M.Pd

b. Dosen penilaian gantung garmen

- 1) Dr. Widiastuti, M.Pd
- 2) Mohammad Adam Jerusalem, Ph.D
- 3) Sri Handayani, M.Pd
- 4) Sugiyem, M.Pd

- 5) Afif Ghurub Bestari, M.Pd
- 6) Dra. Sri Emy Yuli Suprihatin. M.Si.
- 7) Triyanto, M.A
- 8) Widya Bakti Sabatari, M.Sn

Berikut adalah juri eksternal yang bertugas menilai semua hasil karya busana dengan tema *Movitsme* pada grand juri pada tanggal 08 April 2018 :

Juri Garment

- 1) Goet poespo
- 2) Pratiwi Sundarini, M.Ikom
- 3) Ani Srimulyani

Juri Butik

- 1) Philip Iswardono
- 2) Ramadhani A Kadir
- 3) Agung Purwandono

2. Pelaksanaan

Ada beberapa tahap yang dilakukan sebelum pergelaran busana dilaksanakan. Adapun tahap-tahap tersebut meliputi :

1) Penilaian gantung

Penilaian gantung merupakan penilaian karya busana mahasiswa. Penilaian ini disebut penilaian gantung karena pada saat itu hasil karya mahasiswa dinilai secara digantung(dipasang) pada *mannequin*. Penilaian gantung dilaksanakan pada tanggal 25 Maret 2018.

2) Grand Juri

Grand juri merupakan bagian dari pergelaran busana, dilaksanakan pada tanggal 08 Mei 2018 Di gedung KPLT FT UNY. Grand juri merupakan penilaian oleh dewan juri sebelum busana digelar.

3) Gladi bersih

Gladi bersih dilaksanakan sebelum pergelaran busana dimulai. Gladi bersih ini bertujuan untuk latihan terakhir sebelum acara dimulai, guna meminimalisir resiko adanya kesalahan saat acara berlangsung.

4) Pergelaran busana

Acara pergelaran busana Proyek Akhir ini dilaksanakan pada Rabu 11 April 2018 yang bertempat di Auditorium UNY. Persiapan acara dilakukan sehari sebelum acara berlangsung yaitu pada tanggal 10 April 2018. Persiapan acara meliputi loading barang, persiapan panggung (*stage*), beserta dekorasinya dan penataan.

Agar pelaksanaan pagelaran busana dapat berjalan dengan lancar, maka dibuat susunan acara pada hari pelaksanaan acara. Berikut adalah susunan acara pagelaran busana “*Movitsme*” 2018 di Auditorium Universitas Negeri Yogyakarta

Tabel 5 . Susunan Acara Puncak Pagelaran Busana “*Movitsme*”

Jam	Kegiatan	Keterangan
18.00 - selesai	Open Gate	
18.00 – 18.10	Video Opening	
18.10 - 18.20	Song Performance	MC : Fian Arditya
	Opening	
18.20 – 18.35	Sambutan-sambutan	1. Bapak Rektor UNY/ Bapak Dekan FT/ Ketua Jurusan PTBB 2. Ketua Panitia
18.35 - 18.45	Apresiasi Dosen Pembimbing	
18.45 - 18.55	Apresiasi Juri	
18.55 – 19.30	Fashion Show I (Kelas A)	1. Butik Kelas A 2. Garmen 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)	1. Butik Kelas D 2. Garmen 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	

3. Evaluasi

Evaluasi dilaksanakan setelah melalui tahapan-tahapan dalam pagelaran busana karena untuk mengetahui kekurangan dan hambatan yang dihadapi, dengan adanya evaluasi diharapkan mahasiswa dapat mengambil pelajaran dan dapat memperbaiki kekurangan di kemudian hari. Hasil evaluasi pagelaran busana ini

adalah kurangnya komunikasi antara satu dengan yang lain sehingga timbul permasalahan, hal ini akan menimbulkan ketidak kompak di dalam pergelaran busana maka dari itu perlunya penjelasan terhadap semua masalah di depan forum. Evaluasi akhir pada pagelaran busana ini dapat dilihat dari hasil keseluruhan penyelenggaraan pegelaran busana berjalan dengan lancar, sukses dan mendapat respon yang positif dari masyarakat khususnya dari pengamat mode.

B. Hasil

1) Hasil Penciptaan Desain

Dalam menciptakan suatu desain busana pesta malam dengan suber ide rumah honai melalui beberapa tahap seperti mengkaji tema proyek akhir (Movitsme), mengkaji trend 2018 dengan tema Sensory dan sub tema *Catalyst*, sehingga tercipta desain busana dengan judul busana *Easture*. Melalui tahap diatas maka dihasilkan busana pesta malam dengan siliet I yang terdiri dari 2 bagian yaitu gaun dan outer. Busana tersebut mengkombinasikan warna *green emerald* dan *white*. Kesan *Catalyst* ditunjukkan pada desain *long dress* dengan belahan tinggi disisi memberikan kesan lincah pada si pemakai dan *outer* dengan tali dipinggang agar terkesan kuat seperti ciri dari *catalyst*, dengan pengembangan sumber ide rumah honai yaitu menggambarkan bentuknya yang bulat, pada garis leher yang melengkung sampai ke kerah dan pada outer dibuat melengkung pada bagian pinggang.



Gambar 32 . Fashion ilustration

2. Hasil Pembuatan Karya Busana

Dalam pembuatan karya busana pesta malam dengan sumber ide rumah honai melalui tiga tahap yaitu: tahap persiapan meliputi pengambilan ukuran model yang dilakukan oleh mahasiswa langsung, pembuatan pola So En dengan CAD, merancang bahan dan menghitung kalkulasi harga, pemilihan bahan yang sesuai dengan desain yang dibuat. Tahap kedua merupakan tahap pelaksanaan

meliputi: peletakan pola pada bahan, pemotongan bahan ,pemberian tanda jahitan,menjahit busana serta menghias busana dan tahap terakhir adalah evaluasi: evaluasi proses fitting I dan fitting II, evaluasi hasil dan perwujudan karya busana yang telah dibuat sudah sesuai konsep yaitu tema pergelaran Movitsme, trend 2018 sub tema catalys dan sumber Ide rumah honai.



Gambar 33. Foto Hasil Busana

3 . Hasil Penyelenggaraan Pergelaran Busana

Pergelaran busana 2018 ini dengan tema “Movitsme “ ini telah berhasil terselenggarakan pada hari Rabu,11 April pada pukul 18.00 WIB di Auditorium UNY yang diikuti 102 mahasiswa S1 dan D3. Dalam pergelaran ini ada katagori

juara butik dan garmen dari masing masing kelas ,best desain, favorit dan juara umum. Dalam pertunjukan ini penyusun mendapat giliran tampil pada sesi 2 dengan nomor urut 64,dan mendapatkan juara harapan 1 Busana Butik kelas B yang diperagakan oleh peragawati Arumdani Sekar.



Gambar 34 .Foto busana diatas panggung

Hasil rancangan busana yang telah ditampilkan pada pagelaran busana ini dan dari hasil penilaian dewan juri, maka dihasilkan pagelaran busana “*Movitsme*” 2018 adalah :

- 1) Juara Umum diraih oleh Laila Nur Rohmah
- 2) Juara Favorit diraih oleh Yohana

- 3) Juara Best Desain Butik diraih oleh Bitah Nindya Ardani
- 4) Juara Best Desain Garmen diraih oleh Muthmainah Nur L
- 5) Juara Best Teknologi Butik diraih oleh Yohana
- 6) Juara Best Teknologi Garmen diraih oleh Lisa Ayu Wulandari
- 7) Juara 1 Butik Kelas A diraih oleh Adelia Prabandari
- 8) Juara 2 Butik Kelas A diraih oleh Ong Grace Quairissa Hadinata
- 9) Juara 3 Butuk Kelas A diraih oleh M. Ali Mustamik
- 10) Juara 1 Garmen Kelas A diraih oleh Mutmainnah Nur Laili
- 11) Juara 2 Garmen Kelas A diraih oleh Febriyani Listyaningsih
- 12) Juara 3 Garmen Kelas A diraih oleh Mei Haryati
- 13) Juara 1 Butik Kelas B diraih oleh Tiara Fadhilah
- 14) Juara 2 Butuk Kelas B diraih oleh Nalurita Limaran Sari
- 15) Juara 3 Butik Kelas B diraih oleh Niken Yazuli Budiyaningrum
- 16) Juara Harapan 1 Butik Kelas B diraih oleh Okta Helmida Indriyani
- 17) Juara Harapan 2 Butik Kelas B diraih oleh Nurul Hikmah H.
- 18) Juara Harapan 3 Butik Kelas B diraih oleh Robiatul Alfi
- 19) Juara 1 Butik Kelas D diraih oleh Yohana
- 20) Juara 2 Butik Kelas D diraih oleh Kunmutiah Zahrotun Nur
- 21) Juara 3 Butik Kelas D diraih oleh Dewi Puspita Sari
- 22) Juara 1 Garmen Kelas D diraih oleh Laila Nur Rohmah
- 23) Juara 2 Garmen Kelas D diraih oleh Kurnia Widya
- 24) Juara 3 Garmen Kelas D diraih oleh Lathifa Haq

C. Pembahasan

1. Penciptaan Desain Busana

Dalam menciptakan busana pesta malam penulis harus mengkaji trend, dimana didalam pembuatan busana pesta malam mengacu pada trend 2018 yaitu Sensory dengan sub tema Catalyst yang powerfull dengan warna cerah . Penciptaan desain busana sudah sesuai dengan tema besar yang diangkat dalam pagelaran busana ini. Tema besar yang diangkat dalam pagelaran busana ini adalah “*Movitsme*” dengan sumber ide Honai Papua.

Honai adalah rumah adat masyarakat pegunungan Papua. Berbeda denngan kebanyakan rumah adat di Indonesia yang berstruktur panggung, rumah honai sendiri memiliki lantai berupa tanah dan memiliki ciri khas bentuknya yang bulat. Makna Filosofis Rimah Honai bagi masyarakat adat Papua, Honai bukan hanya sekedar rumah tempat tinggal semata, Rumah Honai bagi mereka juga dianggap sebagai tempat pengajaran kehidupan. Penyusun menggunakan pengembangan sumber ide *Distorsi* yaitu menggambarkan bentuk yang menekankan pada pencapaian karakter, dengan cara menyangantkan wujud wujud tertentu.

Dalam menciptakan desain busana perlu adanya *moodboard* yang berisi inspirasi atau ide ide yang diletakkan pada papan inspirasi, adapun gambar-gambar yang terdapat pada *moodboard* harus sesuai dengan sumberide yang dipilih, tema pergelaran dan tema trend ,unsur unsur dan prinsip desain untuk mewujudkan terciatanya desian yang menarik.

Desain yang penulis hasilkan tidak lepas dari aturan yang terdapat dari unsur – unsur dan prinsip – prinsip desain berdasarkan hal tersebut penulis mengambil sumber ide honai Papua yang telah penulis kaji dari referensi yang digunakan dengan menerapkan bentuk dari ciri khusus honai pada bagian garis leher dan outer bagian pinggang.

2. Karya Busana

Tahapan yang dilalui setelah pembuatan desain busana adalah merealisasikan desain dalam bentuk busana melalui beberapa proses. Proses pembuatan busana meliputi pengambilan ukuran badan model ,pembuatan pola dasar, pecah pola,rancangan bahan dan harga,pemotongan bahan, pemberian tanda jahitan, penjelujuran, fitting I, fitting II, penilaian gantung, dan grand juri. Fitting I dilakukan pada saat busana masih diijelujur dengan tujuan jika terdapat kesalahan pada saat fitting I busan pola dibenarkan dan dilanjutkan pad aproses penjahitan busana sampai dengan penyelesaian dan pelengkap busana dan dilanjutkan fitting II sekaligus pemotretan.

Pada saat fitting II minimal tahap penjahitan sudah mencapai 90% dari total pembuatannya. Setelah fitting II selesai tahap selanjutnya adalah penilaian gantung. Penilaian gantung sendiri dilakukan dengan cara memasang busana yang dibuat pada mannequin. Aspek yang dinilai meliputi teknologi jahit,hiasan dan jatuhnya bahan. Tahap selanjutnya adalah grand juri ,proses grand juri ini dilakukan daengan cara desainer mempresentasikan kepada juri mengenai hasil karya busana. Aspek yang dinilai meliputi look, kesesuaian busana dengan desain dan juga trend,dan konsep busana.

3. Menampilkan Hasil Busana

Pergelaran busana adalah suatu kegiatan peragaan busana yang menampilkan busana busana yang diperagakan oleh model dan diselenggarakan oleh seseorang atau suatu instansi tertentu. Pergelaran busana *Movitsme* ini dilakukan dalam tiga tahap, yaitu persiapan, pelaksanaan, evaluasi. Terbentuknya organisasi kepanitiaan guna melancarkan dan menyukseskan acara tersebut. Pergelaran busana ini dilakukan pada tanggal 11 April 2018 yang bertempat di Auditorium UNY. Pergelaran busana busana ini diikuti oleh 102 mahasiswa S1 dan D3. Acara fashion show terdiri dari 3 sesi.

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

BAB V

KESIMPULAN DAN SARAN

A. KESIMPULAN

Berdasarkan rumusan masalah dan hasil pembahasan busana pesta malam dengan sumber ide rumah adat papua yakni Rumah Honai dapat diambil kesimpulan bahwa :

1. Dalam mencipta desain busana pesta malam dengan sumber ide rumah adat Papua yakni Rumah Honai ini dapat dilakukan dengan melalui beberapa tahap yaitu mengkaji referensi berupa tema Movitsme, mengkaji trend 2018 dengan tema Sensory dan sub tema Catalyst, unsur dan prinsip desain untuk dibuat dalam moodboard, setelah itu tahap pembuatan desain berupa *design sketching*, *design production*, *presentation drawing* dan *fashion illustration*, dan tercipta busana yang berjudul Easture. Dengan menerapkan sumber ide pada pengembangan desain, sumber ide yang perancang ambil adalah Honai Papua. Busana pesta malam ini menggunakan siluet T dan terdiri dari 2 *piece* yaitu *longdress* dan *outer*. Busana pesta malam ini menggunakan kain sweet, casablanca , tulle bordir dengan warna menyesuaikan dengan palet warna pada sub tema yang digunakan.
2. Pembuatan busana pesta malam dengan sumber ide Honai Papua melalui tiga tahap, yaitu: Persiapan, pelaksanaan, dan evaluasi. Tahap persiapan

meliputi menganalisis desain produksi, pengambilan ukuran pembuatan pola, merancang bahan dan harga. Pelaksanaan, yaitu peletakan pola-pola kain, pemberian tanda jahitan, penjelujuran dan penyambungan, evaluasi proses I, penjahitan, pemberian hiasan dan evaluasi proses II. Selanjutnya tahap ketiga adalah tahap evaluasi yang meliputi penampilan secara keseluruhanserta kesesuaian antara desain dengan busana pesta malam yang dihasilkan.

3. Menampilkan hasil busana dengan tema “*Movitsme*” melalui tiga tahap, yaitu proses persiapan, pelaksanaan dan evaluasi. Tahap persiapan meliputi pembentukan panitia, penentuan tema, penentuan tujuan, tempat, waktu pagelaran dan anggaran. Tahap kedua yaitu pelaksanaan penilaian gantung, grand juri, gladi resik dan pagelaran busana itu sendiri, yang diikuti 102 mahasiswa yang terdiri dari mahasiswa Teknik Busana dan Pendidikan Teknik Busana. masing-masing menampilkan satu rancangannya. Pagelaran busana ini dilaksanakan di Auditorium UNY pada tanggal 11 April 2018 pukul 18.00 WIB sampai 22.00 WIB. Busana yang dibuat perancang tampil dalam sesi kedua dengan nomor urut 64. Tahap yang ketiga yaitu evaluasi peragaan busana meliputi pengevaluasian kegiatan mulai dari perencanaan hingga akhir pagelaran serta kekompakan panitia dan kekurangan dari masing-masing sie.

B. SARAN

Dalam pembuatan busana pesta malam dengan sumber ide Honai Papua ini mengalami beberapa kesulitan. Adapun saran-saran yang dapat disampaikan agar menjadi lebih baik yaitu sebagai berikut:

1. Saran dalam menciptakan desain busana dengan sumber ide honai Papua yaitu mencari lebih banyak referensi untuk memudahkan dalam penciptaan desain. Dalam menciptakan desain busana agar waktu yang digunakan lebih singkat, perlu adanya pemahaman dari keterkaitan antara trend, tema, dan sumber ide. Hal tersebut dapat dilakukan dengan mengidentifikasi dan menganalisis karakteristik utama dari sumber ide yang diangkat kemudian diselaraskan dengan trend dan tema pergelaran.
2. Saran dalam pembuatan busana dengan sumber ide honai Papua yaitu untuk hasil karya yang luar biasa sebaiknya banyak melakukan uji coba dengan membuat dummy yang dibuat sesuai desain pada bagian yang rawan akan gagal pada pembuatan pola. Pembuatan pola kerah dan jatuhnya garis leher dibuat pada dress form berukuran s agar terbentuk dengan bagus dan pas.

3. Saran dalam menampilkan hasil busana yaitu dalam terselenggaranya pergelaran busana yang baik maka dibutuhkan persiapan dan perencanaan yang matang. Diperlukan adanya komunikasi dan kerjasama yang baik antar panitia inti maupun panitia tambahan, serta harus bertanggung jawab atas tugas dan kewajiban yang telah diamanahkan sehingga pergelaran akan berjalan dengan lancar.

DAFTAR PUSTAKA

- Atisah Sipahelut dan Petrussumadi, 1991, *Dasar-dasar Desain*, Jakarta.
- Arifah. A. Riyanto. 2003. *Desain Busana*. Bandung : Yapemdo
- _____ 2003. *Teori Busana*. Bandung : Yapemdo
- Chodiyah dan Wisri A. Mamdy.1982 *Desain Busana Untuk SMKK/SMTK*.
Jakarta : Debdikbud
- Darsono Sony Kartika (2014). *Seni Rupa Modern*. Bandung: Rekayasa Sains
- Enny Zuhni Khayati. (1998). *Teknik Pembuatan Busana III*. Yogyakarta :
IKIP Yogyakarta.
- Goet Poespo.(2003). *Aneka Rok*. Yogyakarta : Kanisius
- Nanie Asri Yulianti.(1993).*Teknologi Busana*. Yogyakarta : IKIP Yogyakarta.
- Prapti Karomah dkk.(1998).*Pengetahuan Busana*.Yogyakarta : IKIP
Yogyakarta.
- Porrie, M. (1998). *Konstruksi Pola Busana Wanita*. Jakarta: PT. BPK Gunung
Mulia
- Sicillia Sawitri.(1997).*Tailoring*.Yogyakarta : IKIP Yogyakarta.
- _____ (2000). *Ilustrasi Mode*.Yogyakarta : Universitas Negeri
Yogyakarta.
- Soekarno.(2002).*Penuntun Membuat Pola Busana Tingkat Dasar*.
Jakarta : Gramdia.
- Sri Widarwati.(1993). *Desain Busana I*.Yogyakarta : IKIP Yogyakarta.
- _____ (2000). *Desain Busana II*.Yogyakarta : IKIP Yogyakarta.

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

_____ (1982).Desain Hiasan Rumah Tangga dan Lenan Rumah Tangga. Yogyakarta IKIP : Yogyakarta

Fashion Snoops.(2017).*Women Spring/Summer 2018 Trend Direction*.
Diakses dari : <http://www.ubmfashion.com/blogs/womens-spring-summer-2018-trend-directions-provided-fashion-snoops>. pada tanggal 22 juni 2017

Rumah Adat Papua(Rumah Honai). Diakses Pada 07 April 2018

Diunduh dari <http://adat-tradisional.blogspot.com/2016/10/rumah-adat-papua-rumah-honai-gambar-dan.html>

<http://www.definisimenurutparaahli.com/pengertian-tema/>

<https://id.wikipedia.org/wiki/Pameran>

LAMPIRAN



Lampiran 1. Logo Pergelaran Movitsme



Program Studi Pendidikan Teknik Busana dan Teknik Busana 2015
Jurusan Pendidikan Teknik Boga dan Busana
Fakultas Teknik Universitas Negeri Yogyakarta

PROUDLY PRESENT
THE ANNUAL FASHION SHOW

MOVIESME

FASHION SHOW

VVIP 50 K
VIP 40 K
Reguler 30K

Dress Code

80's Style/
all about green

Ticket Booth : PTBB FT UNY
(Jam Kerja : 09.00-16.00 WIB)

CP : Maulyda (0838-4908-1361)
Tias (0812-9792-7059)

AUDITORIUM UNY
18.00- Selesai



11 Apr '18

GUEST STAR



SANGKAR SULTAN SYARIF QASIM KK



SILAEN SISTERS



TIM KARNAVAL PT UNY

MC



FIAN ARDITYA



















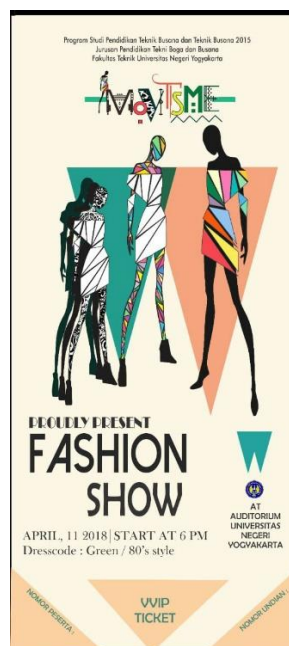
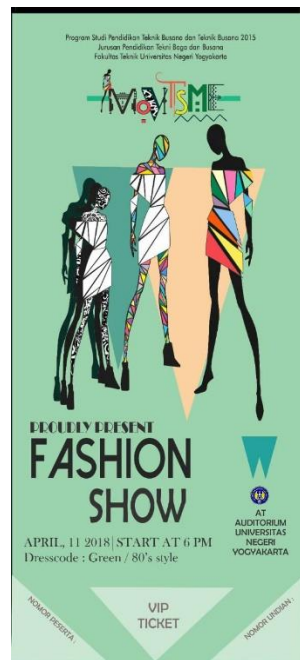








Lampiran 2. Pamflet Pergelaran



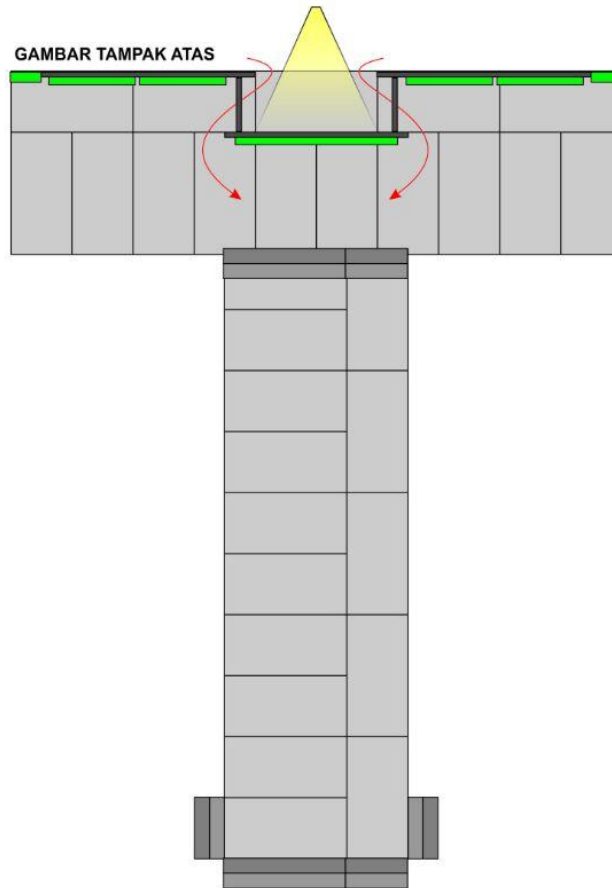
Lampiran 3. Tiket VIP,VVIP,Reguler Pergelaran Movitsme

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

GAMBAR TAMPAK DEPAN



GAMBAR TAMPAK ATAS



Lampiran 8. Desain Panggung Pergelaran



Lampiran 9. Hasil Karya Tampak Depan



Lampiran 10. Hasil Karya Tampak Samping



Lampiran 11. Hasil Karya Tampak Belakang



Lampiran 12 Model dan Desainer pada Pagelaran Busana “*Movitsme*”



Lampiran 13. Apresiasi Dosen Pembimbing pada Pagelaran Busana “*Movitsme*”

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
	Firgotunnajiyah
	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 Budiyaningrum
	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 Fadhillah
	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

Lampiran 13. Daftar Panitia

Anggaran Pengeluaran Dana

REKAP DATA PEMASUKAN DAN PENGELUARAN ACARA TA KIPF "MOVITSME" TAHUN 2018				
PEMASUKAN				
URAIAN	JUMLAH	TOTAL		
Dana Sisa Manajemen 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			
Bantuan 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 undangan			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 & Dompot 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				
Perengkapan 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	KONSUMSI HARI ACARA FASHION SHOW MOVITSME
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	
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

Lampiran 14. Anggaran Pengeluaran Dana