

BAB IV

PROSES, HASIL DAN PEMBAHASAN

A. PROSES

1. Penciptaan Desain Busana

a) Pencarian Inspirasi

Dalam proses menciptakan desain terlebih dahulu mencari sumber ide. Setelah mendapatkan sumber ide maka langkah selanjutnya untuk mewujudkan sebuah desain busana pesta malam adalah pencarian inspirasi dimulai dari mengkaji tema, tren yang sedang berkembang serta mengkaji teori dari beberapa referensi dengan membaca buku dan mencari informasi di internet, dan lain-lain. Setelah mendapatkan sumber ide maka langkah selanjutnya untuk mewujudkan sebuah desain busana pesta malam. pembuatan desain tidak cukup satu kali gambar akan tetapi dari beberapa diawali dengan pembuatan *design sketching*. Dari *design sketching* kemudian dipilih satu desain yang akan diwujudkan secara nyata. Setelah itu membuat *production sketching* agar detail-detail busana dapat dipahami. Kemudian membuat *presentation drawing* depan maupun belakang dilengkapi corak warna sesuai kain yang akan digunakan. Kemudian dilanjutkan pembuatan *fashion illustration*.

Penciptaan desain busana pesta malam ini terinspirasi dari kisah sejarah dan bentuk Benteng Tolukko. Benteng ini dibangun oleh bangsa Portugis untuk pertahanan dan menguasai rempah-rempah hasil petani di kota Ternate pada abad ke-16 yang akan diperdagangkan. Bangunan ini berada pada tempat yang sangat strategis karena sangat dekat dengan wilayah perairan, berada di puncak bukit yang cukup tinggi dan dapat menjadi tempat sempurna untuk mengawasi segala gerak-gerik yang terjadi di Istana Kesultanan Ternate. Nama Tolukko ini digunakan sejak salah satu Sultan Ternate yang bernama Kaicil Tolukko memerintah sekitar tahun 1692, bangunan benteng Tolukko memiliki gerbang yang berada disisi barat, dua ruangan besar berbentuk bulat yang disebut oleh masyarakat

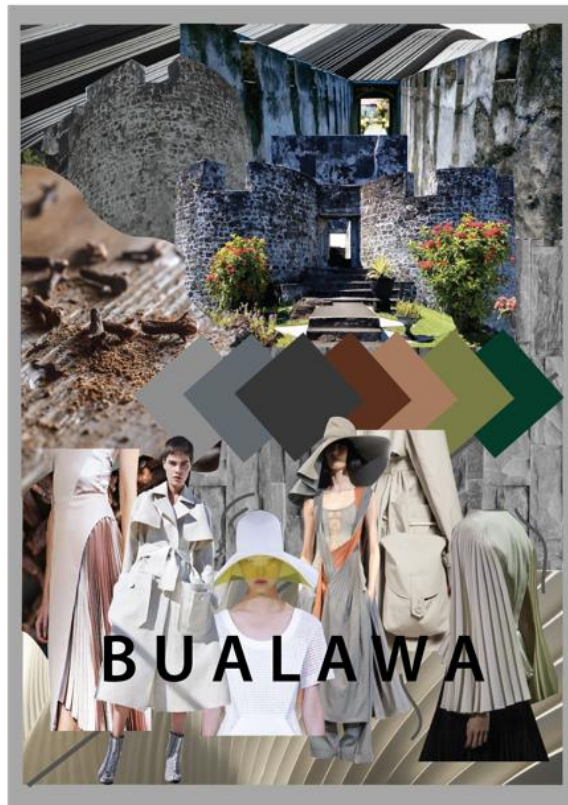
sekitar *bestiong* dan dipisahkan oleh lorong di tengahnya. Lorong yang memiliki panjang 20 meter itu akan membawa kita ke sebuah beranda berbentuk setengah lingkaran. benteng ini mempunyai satu lorong rahasia yang langsung tembus ke wilayah pantai. Pada masa penguasa Portugis dan Belanda, lorong ini digunakan sebagai sarana melarikan diri apabila terjadi pemberontakan atau hal-hal yang tidak diinginkan lainnya. Namun, sejak tahun 1996 benteng ini dipugar dan lorong tersebut ditutup untuk selamanya demi alasan keamanan. Pengembangan sumber ide yang diambil dari bentuk dan sejarah Benteng Tolukko. *Bestiong* yang ada dibenteng diwujudkan dengan bentuk lengan yang menggunakan lipit hadap sebagai bentuk feminin dari seorang ksatria dan sebagai perlindungan seorang ksatria, kemudian pada bagian lipit sejajar di bagian rok di asumsikan sebagai cengkeh yang berada di dalam pertahanan benteng, untuk warna yang digunakan pada bagian depan busana lebih condong ke arah warna abu-abu yang diambil dari warna benteng tersebut, sedangkan untuk bagian belakang busana menggunakan warna coklat yang di ambil dari warna cengkeh. Siluet yang digunakan pada busana pesta malam ini di ambil dari bentuk benteng Tolukko. Dalam pembuatan busana, penyusun juga menambahkan aksesoris topi dan kantong besar yang menjadi satu dengan ikat pinggang. Topi yang dibuat menggunakan bahan katun *jetblack* yang dipadukan dengan bahan tenun, topi ini melambangkan ksatria yang akan melindungi warisan budaya yang ada di Indonesia, sedangkan kantong besar yang menyatu dengan ikat pinggang dibuat dengan bahan wool abu-abu yang mirip dengan warna busana, kantong ini dibuat untuk menyimpan dan melindungi kembali rempah-rempah yang kita miliki.

b) *Mood board*

Sumber ide / inspirasi yang sudah didapat, kemudian dituankan ke dalam *Mood board* yang dikerjakan di atas kertas berukuran A3, dengan isi/materi sebagai berikut:

- 1) Sumber ide / inspirasi
- 2) Tren dan karakter karya yang diangkat

- 3) Pengayaan busana (*Image style*)
- 4) Warna yang akan digunakan dalam pembuatan desain busana pesta (*Image colour*)
- 5) Corak bahan. Bila mengangkat corak tertentu pada koleksi yang akan dibuat.



Gambar 1 Hasil Pembuatan *Moodboard*

Mood board merupakan pembelajaran visual untuk mewujudkan suatu karya yang memberikan gambaran mengenai tujuan dan manfaat yang akan diperoleh dari karya yang dibuat dan kumpulan dari inspirasi-inspirasi guna mempermudah penciptaan desain busana, *Mood board* yang dibuat memiliki tema *Neo Medieval-Armoury* berjudul *Bualawa* (cengkeh) dengan sumber ide benteng Tolukko yang di wujudkan dalam busana pesta malam untuk remaja pada pertunjukan *Tromgine*.

c) Desain

Proses untuk menghasilkan desain tahapan-tahapan yang dilakukan pertama mengkaji beberapa referensi tentang tema, tren sumber ide dan juga unsur dan prinsip desain. Desain busana pesta malam wanita dengan sumber ide Benteng Tolukko ini perlu beberapa tahap pembuatan desain seperti:

1) Desain Sketsa (*Design Sketching*)

Desain sketsa (*design sketching*) adalah desain yang digunakan untuk mengembangkan ide-ide dan menerapkan pada kertas secepat mungkin. Proses pembuatan desain sketsa adalah sebagai berikut:

- a. Gambar sketsa harus jelas
- b. Dapat dibuat langsung di atas kertas
- c. Sikap tubuh memperhatikan segi yang menarik dari desain
- d. Semua detail bagian busana (kerah, saku, hiasan)
- e. Pengembangan di gambar di atas kertas
- f. Memilih desain yang di sukai.

2) Desain Presentasi (*Design Presentation*)

Presentation Drawing atau penyajian gambar adalah desain mode busana yang digambarkan lengkap dengan warna atau corak kain pada suatu pose tubuh tertentu yang dapat dilihat pada bagian depan dan belakang. Proses pembuatan desain presentasi adalah sebagai berikut:

- a. Membuat desain dengan teliti dan benar
- b. Membuat *sheet* bagian depan dan belakang, digambar pada posisi tubuh atau bisa digambar dengan posisi gambar sebagian
- c. Memberikan keterangan tentang detail busana
- d. Menempelkan contoh bahan pada *sheet* dengan ukuran 2,5x2,5 cm

3) *Fashion Illustration*

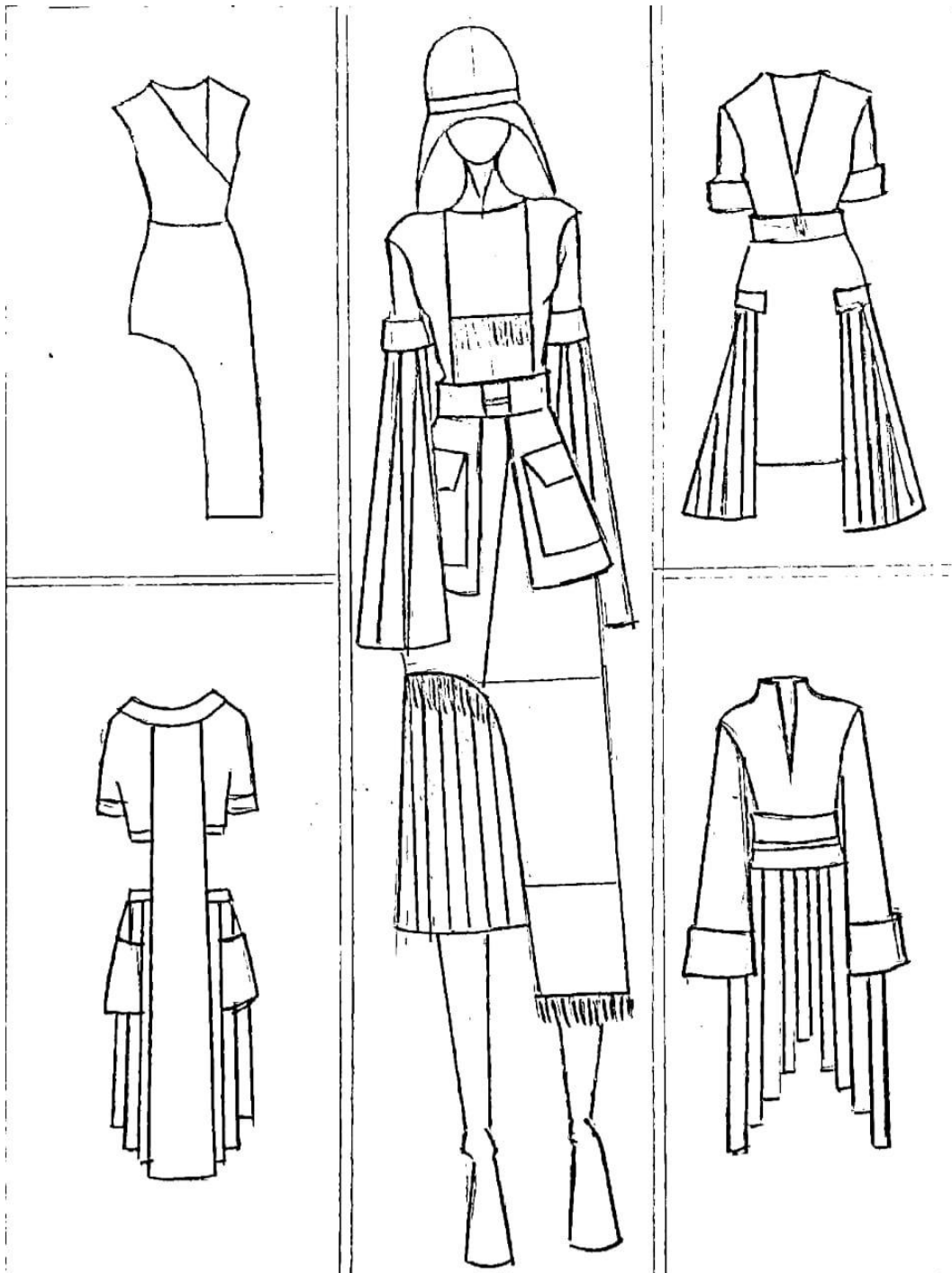
Fashion illustration adalah transmisi mode melalui sebuah diagram; sebuah bantuan visual desain yang dijelaskan melalui majalah *fashion* dan *fashion illustrator*. Proses pembuatan *Fashion Illustration* ini adalah sebagai berikut:

- a. Proporsi dibuat secara ilustrasi

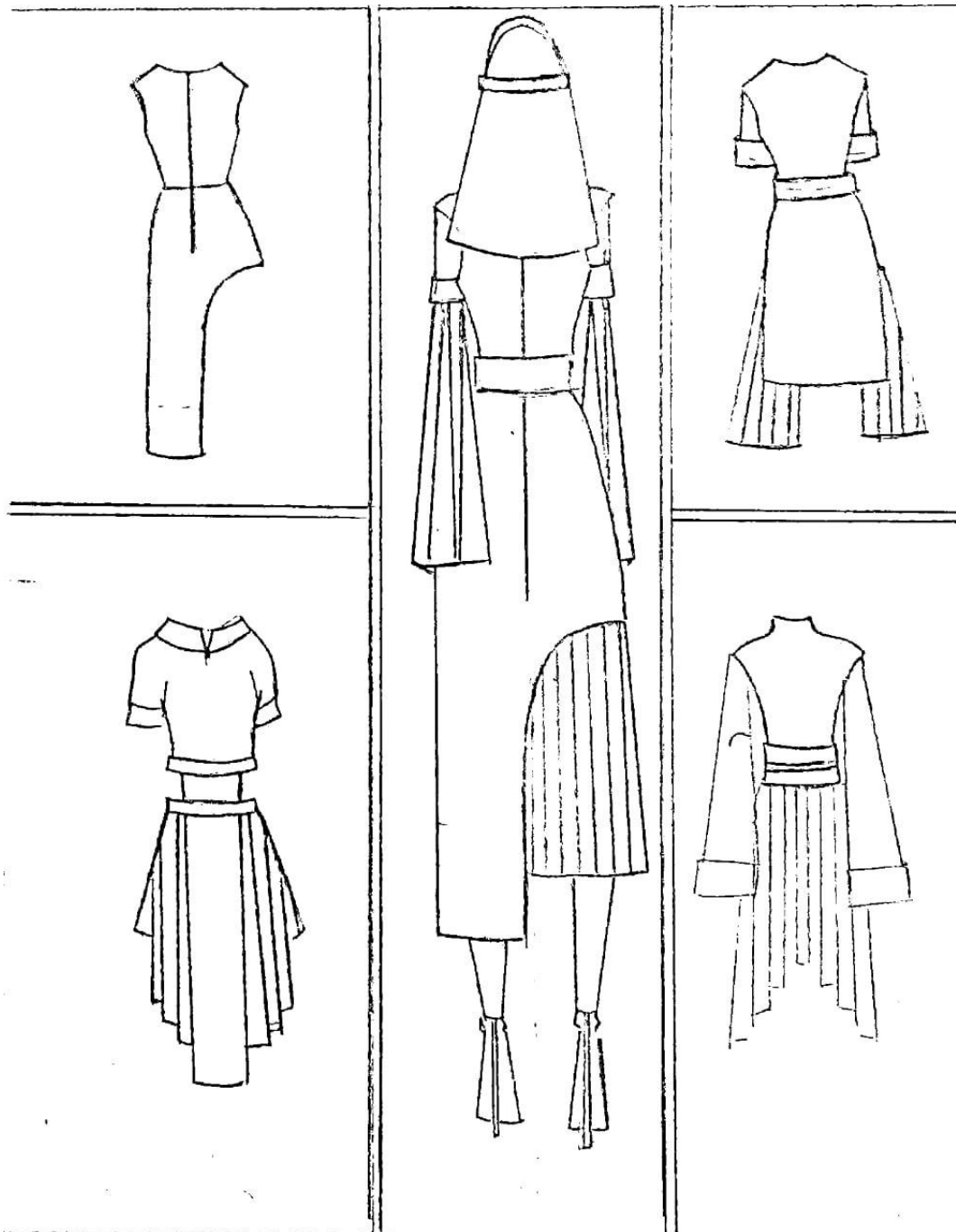
- b. Desain dibuat seindah dan semenarik mungkin
- c. Diselesaikan dengan pensil warna, spidol, cat air atau cat poster

Fashion illustration ini bisa digunakan melalui visual *adobe illustrator*, atau *corel* dengan menggunakan *pencil tools* kemudian membuat objek seperti menggunakan pensil.

a) Desain sketsa

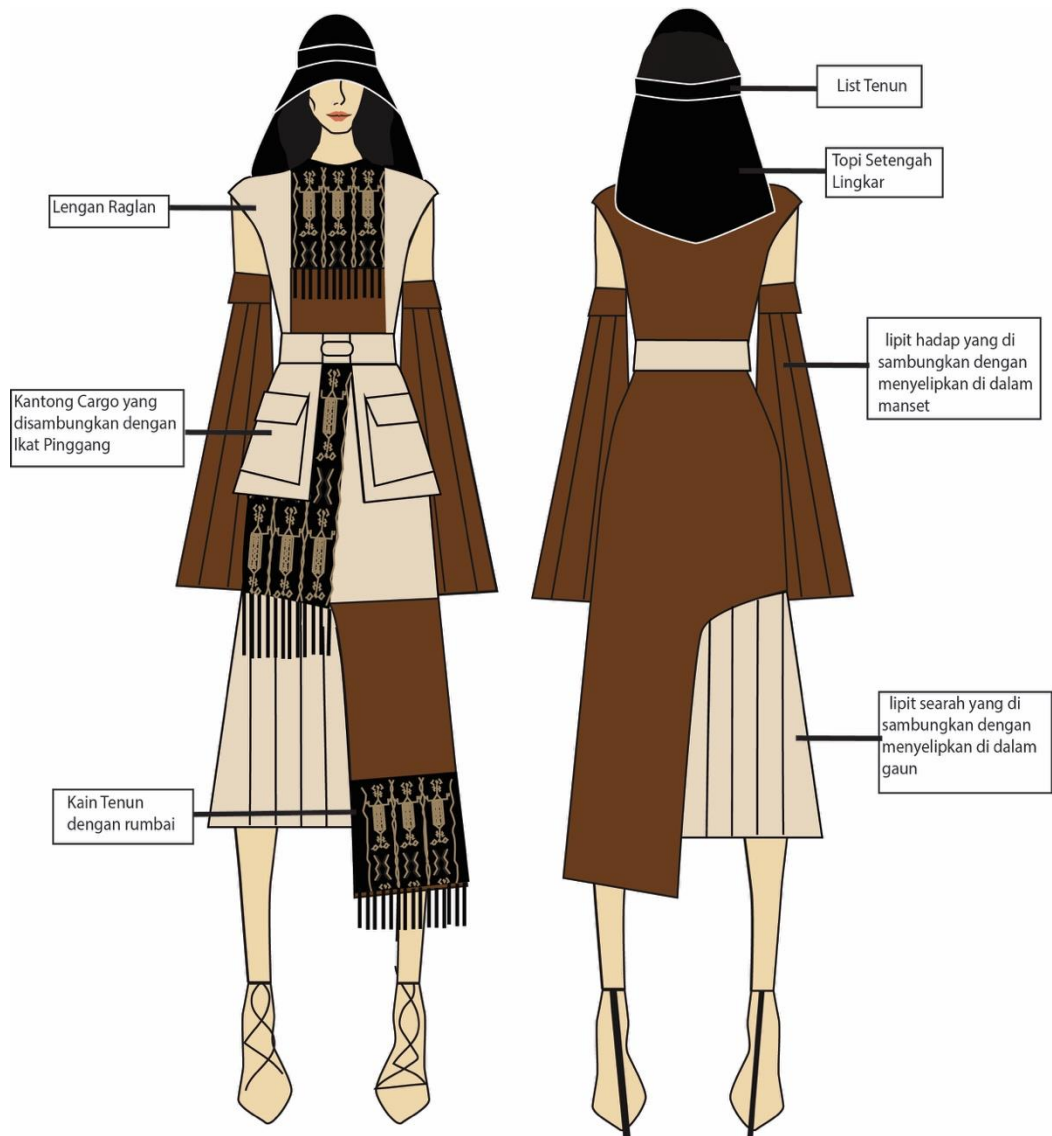


Gambar 2 Hasil Desain Sketsa Tampak Depan



Gambar 3 Hasil Desain Sketsa Tampak Belakang

b) *Presentation drawing*



Gambar 4 Hasil *Presentation Drawing*

Contoh Bahan			
Sunkist	Wool	Tenun	Jetblack

2. Pembuatan Busana

Dalam proses pembuatan busana pesta malam ini meliputi tiga tahap, pertama yaitu persiapan yang meliputi pembuatan gambar kerja, pengambilan ukuran, pembuatan pola, merancang bahan dan harga. Kedua yaitu pelaksana yang meliputi meletakkan pola pada bahan, pemotongan dan pemberian tanda jahitan, penjelujuran, dan penyambungan, evaluasi proses 1, proses menjahit, evaluasi proses 2. Ketiga yaitu evaluasi yang meliputi keseluruhan, untuk mengetahui tingkat keberhasilan kegiatan persiapan pelaksanaan.

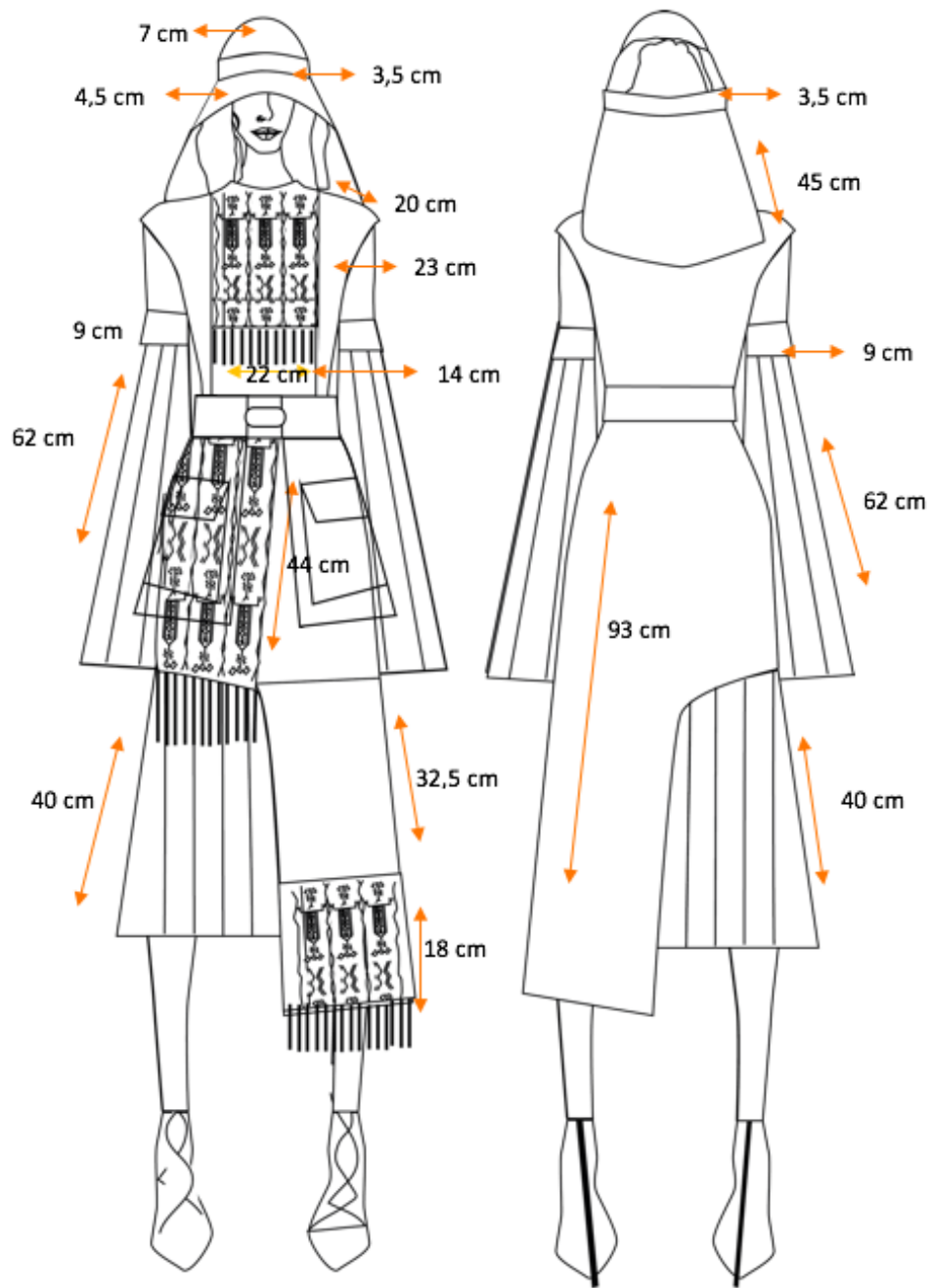
a. Persiapan

1) Pembuatan Gambar Kerja

Desain produksi adalah desain busana yang menerangkan atau menjelaskan detail-detail ukuran yang diperlukan dalam pembuatan produk busana. Proses pembuatan desain produksi adalah sebagai berikut:

- a. Membuat desain bagian depan dan belakang dengan menggambar detail dengan lengkap
- b. Memberikan keterangan pada bagian busana

Pembuatan gambar kerja bertujuan menggambarkan desain busana serta detail busana secara lengkap yang disertai dengan keterangan pada bagian busana untuk menghasilkan hasil yang maksimal. Tujuan dari pembuatan gambar kerja yaitu untuk mengetahui lebih detail bagian-bagian busana yang dibuat, sehingga busana yang dihasilkan menjadi sesuai desain yang direncanakan sejak awal.



Gambar 5 Hasil Pembuatan Gambar Kerja

2) Pengambilan Ukuran

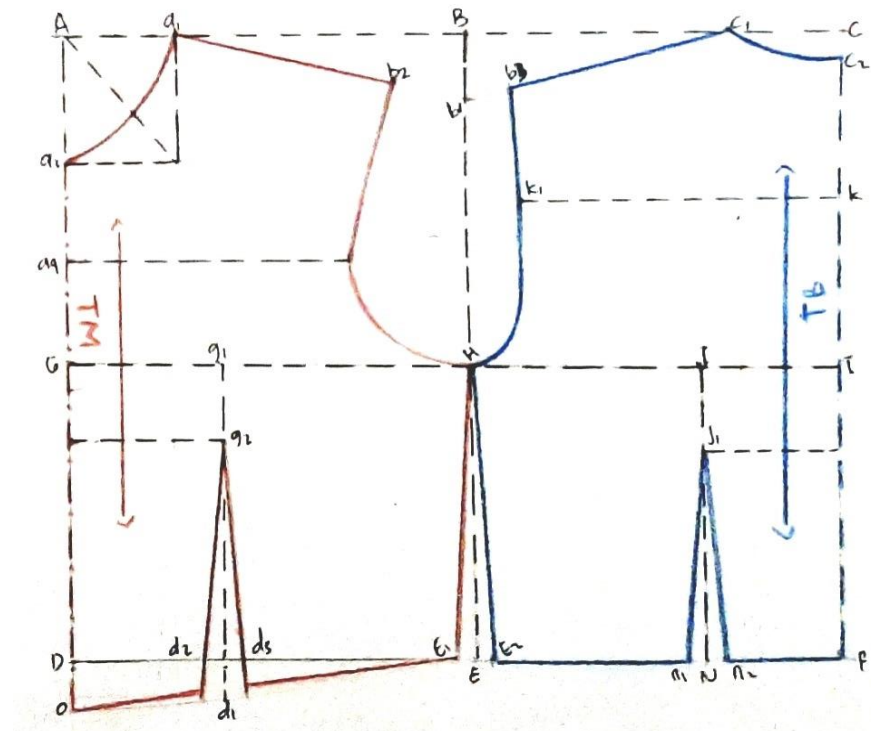
Pengambilan ukuran dilakukan sebelum pembuatan pola. Hasil pengukuran yang diperlukan dalam pembuatan busana pesta malam untuk wanita remaja ini antara lain:

- a) Lingkar Badan : 90 cm
- b) Lingkar Pinggang : 79 cm
- c) Lingkar Panggul : 106 cm
- d) Panjang Muka : 38 cm
- e) Lebar Muka : 33 cm
- f) Panjang Punggung : 36 cm
- g) Lebar Punggung : 37 cm
- h) Jarak dada : 18 cm
- i) Tinggi dada : 13 cm
- j) Tinggi panggul : 21 cm
- k) Lingkar kerung lengan : 45 cm
- l) Lingkar lengan atas : 24 cm
- m) Panjang lengan : 60 cm
- n) Panjang rok 1 : 42 cm
- o) Panjang rok 2 : 81 cm
- p) Panjang rok 3 : 91 cm
- q) Lingkar kepala : 56 cm
- r) Panjang topi belakang : 40 cm
- s) Panjang topi depan atas : 8 cm
- t) Panjang topi depan bawah : 6 cm

3) Pembuatan Pola Busana

Pembuatan pola busana pesta malam untuk wanita ini menggunakan pola Soen dengan skala 1:4. Adapun pola yang digunakan dalam proses pembuatan busana pesta ini adalah sebagai berikut :

a) Pola Dasar Badan



Gambar 6 Pola Dasar Badan Sistem Soen

(Widjiningsih, 1994:3)

Keterangan pola dasar badan bagian depan:

- A-B = D-E = $\frac{1}{4}$ Ling. Badan + 1cm
- A-D = B-E = Panjang Punggung + $1 \frac{1}{2}$ cm
- A-a1 = $\frac{1}{6}$ Lingkar leher + $\frac{1}{2}$ cm
- A-a2 = $\frac{1}{6}$ Lingkar Leher + 1cm
- A-G = $\frac{1}{2}$ Tinggi punggung + $1 \frac{1}{2}$ cm
- G-D = $\frac{1}{2}$ Panjang Punggung
- B-b1 = Turun 4cm
- a1-b2 = Lebar Bahu
- a2-a4 = $\frac{1}{2}$ a2-G
- d1-g2 = Tinggi Puncak - 2cm
- G-g1 = $\frac{1}{2}$ Jarak Dada
- D-O = Turun 3cm
- d2-d1 = d1-d3 = 1,5 (kupnat 3cm)

$$0-d2 + d3-E1 = \frac{1}{4} \text{ Lingkar Pinggang} + 1$$

Hubungkan semua garis

Keterangan pola dasar badan bagian belakang :

$$B-C = E-F = \frac{1}{4} \text{ lingkar Badan} - 1\text{cm}$$

$$F-c2 = \text{Panjang Punggung}$$

$$c2-C = \text{naik } 1,5\text{cm}$$

$$C-c1 = \frac{1}{6} \text{ Lingkar Leher}$$

$$c1-b3 = \text{Panjang Bahu}$$

$$K-k1 = \frac{1}{2} \text{ Lebar Punggung}$$

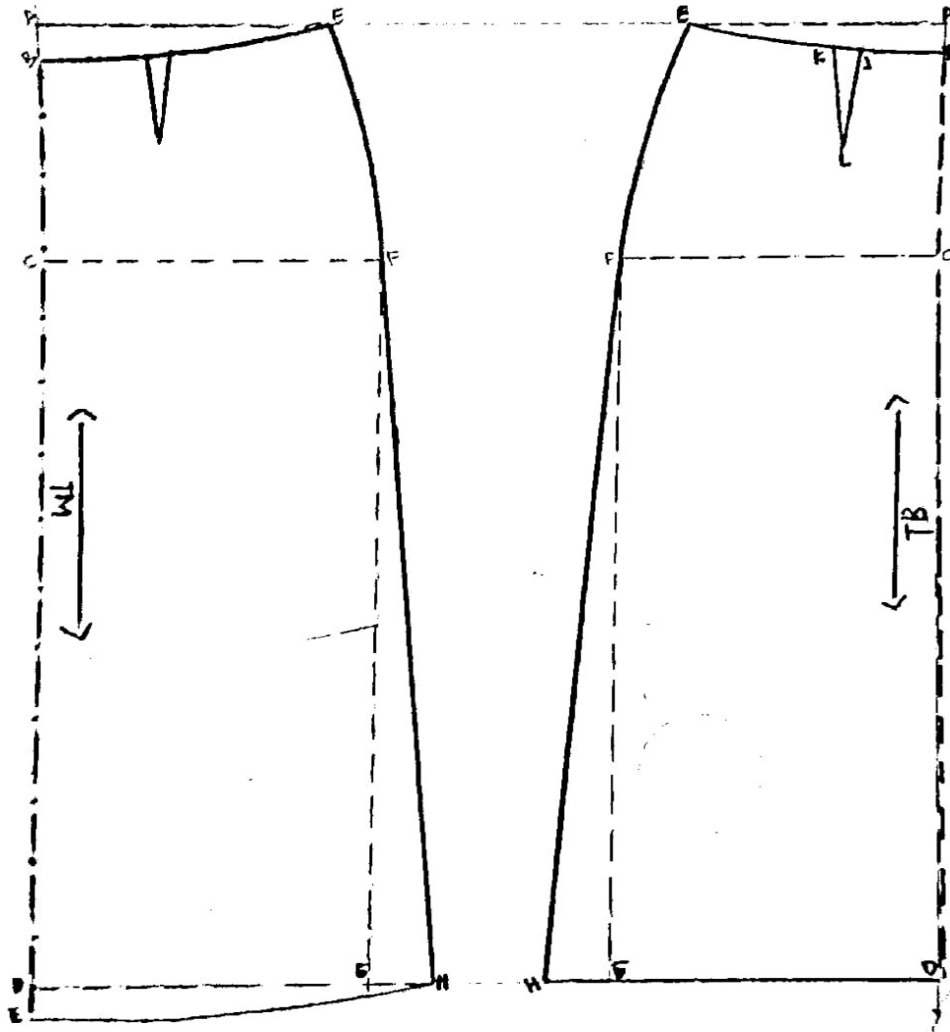
$$I-J = 8\text{cm}$$

$$J-j1 = 5\text{cm}$$

$$N-n1 + N-n2 = 3\text{cm}$$

$$F-n2 + n1-e2 = \frac{1}{4} \text{ Lingkar pinggang} - 1\text{cm}$$

b) Pola Dasar Rok



Gambar 7 Pola Dasar Rok

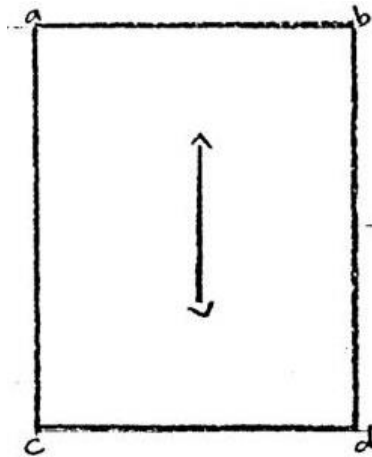
Keterangan pola dasar rok bagian depan:

- A-B 3 cm
- A-E $\frac{1}{4}$ lingkaran pinggang + 1 cm
- B-C Tinggi panggul
- C-F $\frac{1}{4}$ lingkaran panggul + 1
- B-D Panjang rok muka
- D-E Turun 3 cm
- G-H Keluar 5 cm

Keterangan pola dasar rok bagian belakang:

A-B	Turun 3 cm
B-C	Tinggi Panggul
A-E	$\frac{1}{4}$ lingkaran pinggang – 1 cm
C-F	$\frac{1}{4}$ lingkaran panggul – 1 cm
B-D	Panjang rok
B-J	$\frac{1}{10}$ lingkaran pinggang – 1 cm
J-K	3 cm Kupnat

c) Pola Kantong

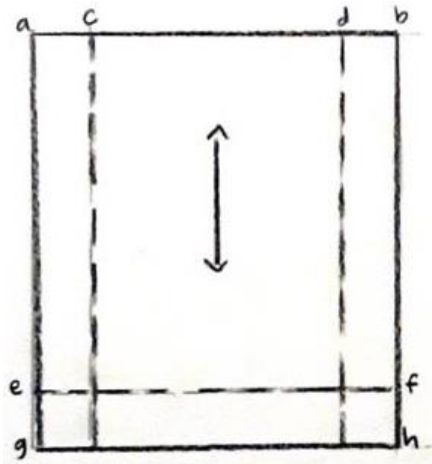


Gambar 8 Pola kantong 1

Keterangan :

a-b = c-d : Lebar Kantong

a-c = b-d : Panjang Kantong



Gambar 9 Pola Kantong 2

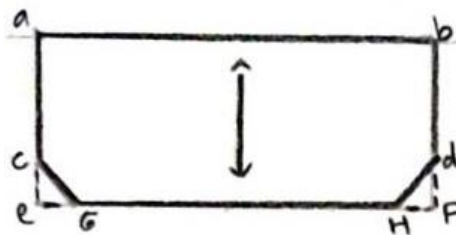
Keterangan :

$Ab = gh$: lebar kantong

$Ac = db$: 4 cm

$Ag = dh$: panjang kantong

$Eg = fh$: 4 cm



Gambar 10 Pola Klep 1

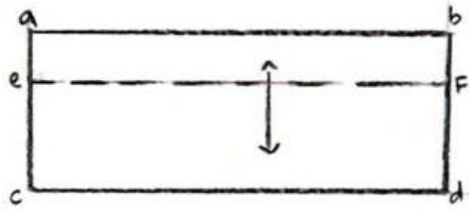
Keterangan :

$Ab = ef$: lebar klep

$Ae = bf$: panjang klep

$Ce = df$: naik 2 cm

Eg = hf : masuk 2 cm



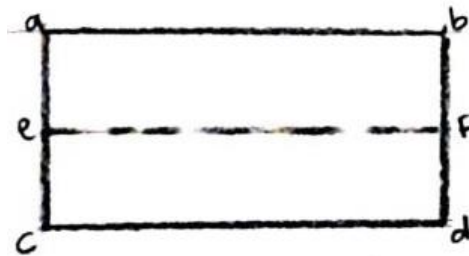
Gambar 11 Pola Klep 2

Keterangan :

Ab = cd : panjang klep

Ac = bd : lebar klep

Ae = bf : 4 cm



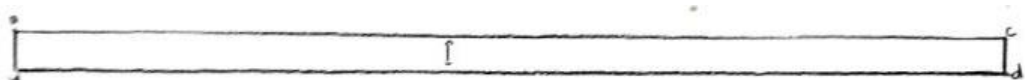
Gambar 12 Pola Band Kantong

Keterangan :

Ab = cd : panjang sambungan

Ac = bd : lebar sambungan

E - f : $\frac{1}{2}$ lebar sambungan



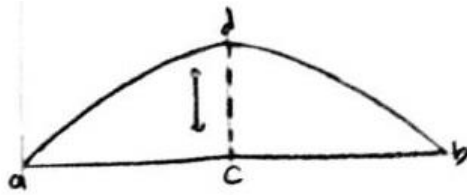
Gambar 13 Pola Tali Pinggang

Keterangan :

Ab = cd : lebar tali pinggang

Ac = bd : panjang tali pinggang

d) Pola Topi



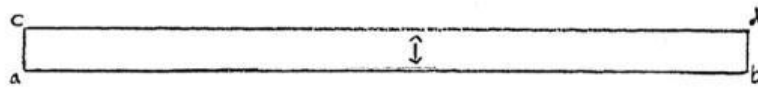
Gambar 14 Pola topi 1

Keterangan :

A - b : $\frac{1}{2}$ lingkaran kepala - 2 cm

C : $\frac{1}{2}$ a - b

C - d : 7 cm

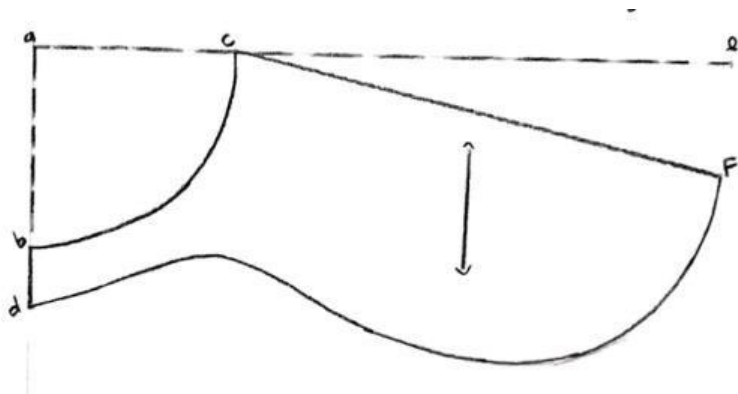


Gambar 15 Pola List Topi

Keterangan :

Ab = cd : lingkaran kepala

Ca = db : lebar list



Gambar 16 Pola Topi 2

Keterangan :

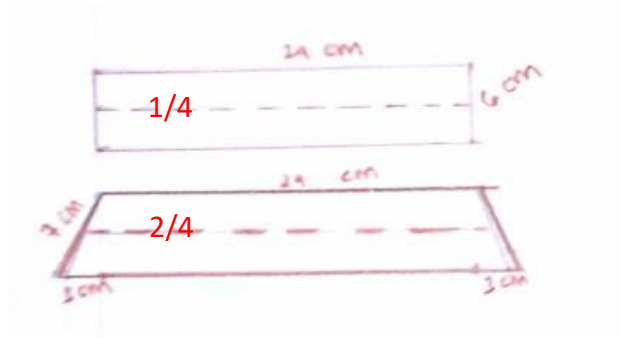
Ac = ab: $\frac{1}{3}$ lingkaran kepala - 1 cm

C - e : Panjang topi belakang

B - d : Panjang topi depan

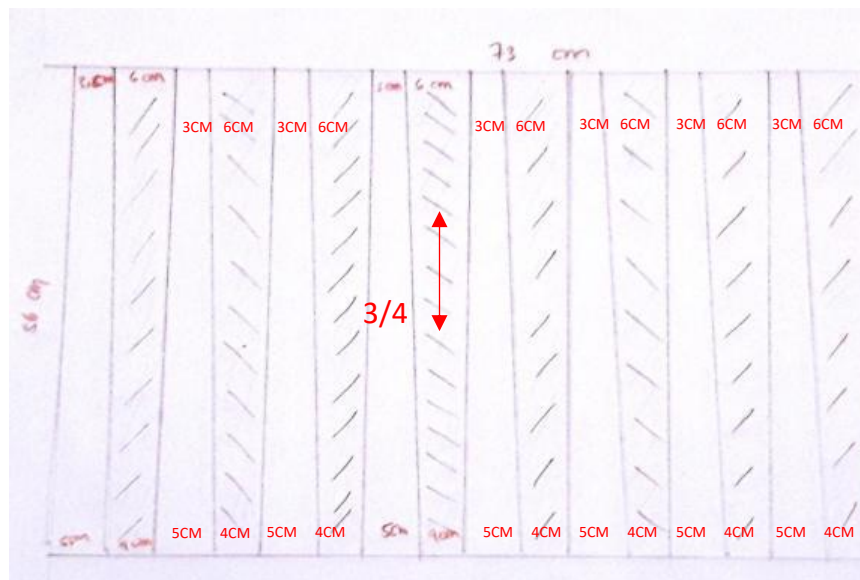
E - f : turun 10 cm

e) Pola Manset



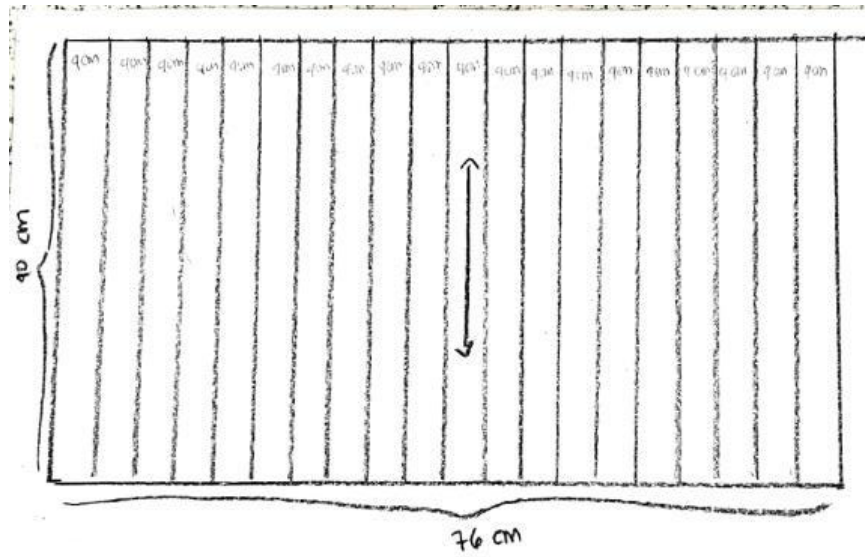
Gambar 17 Pola Manset Lengan

f) Pola Lengan lipit hadap



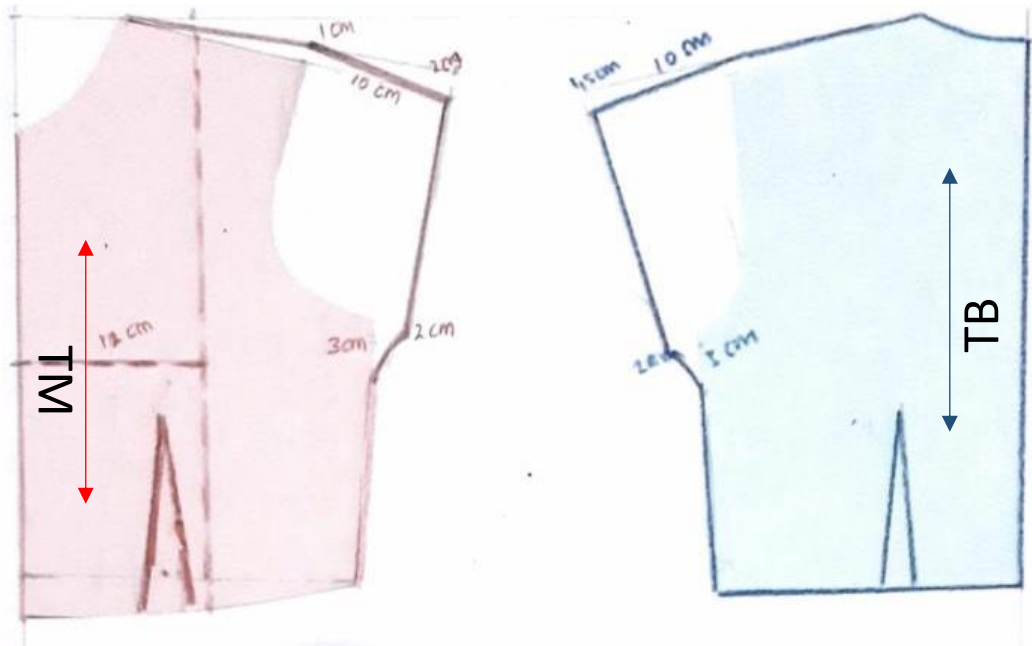
Gambar 18 Pola Lengan Lipit Hadap

g) Pola lipit searah

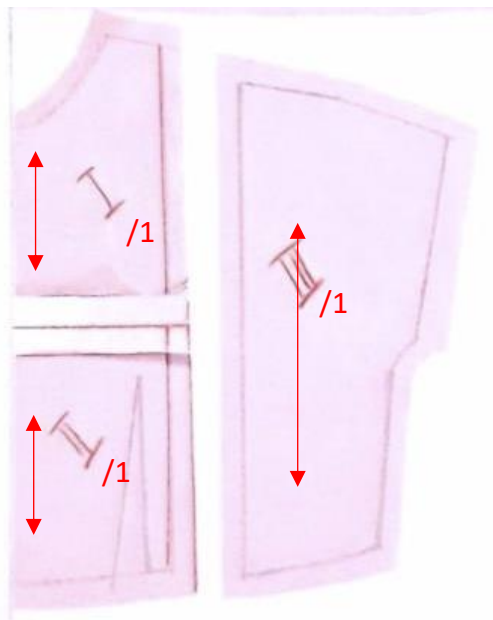


Gambar 19 Pola Lipit Searah

h) Pecah pola badan



Gambar 21 Mengubah Pola Badan Sesuai Desain

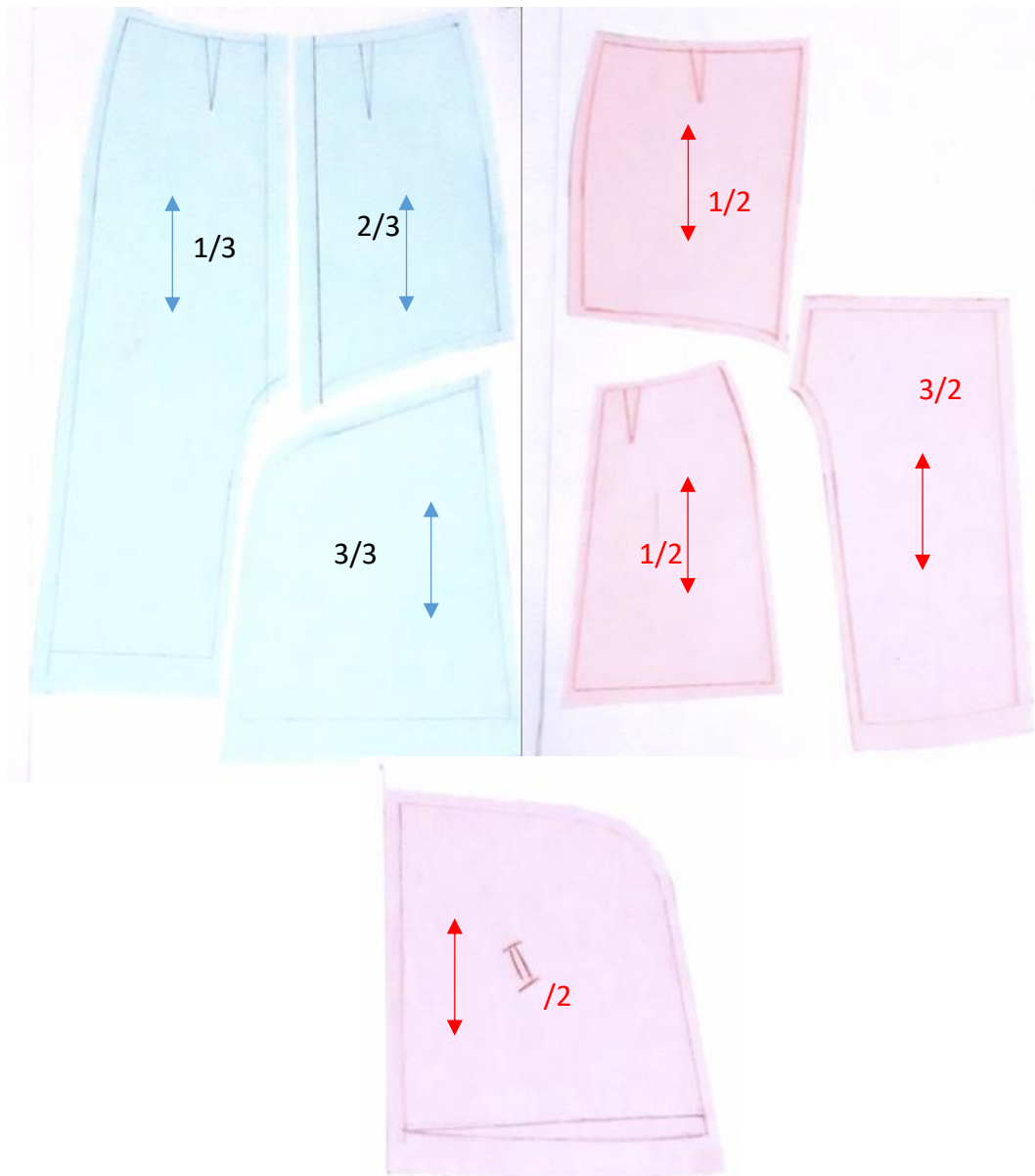


Gambar 20 Pecah Pola Badan

i) Pecah Pola rok



Gambar 22 Mengubah Pola Rok Sesuai Desain



Gambar 23 Pecah Pola Rok

4) Perancangan Bahan

Rancangan bahan adalah meletakkan pola busana dalam ukuran skala pola di kertas bahan (kertas payung) sesuai lebar dan arah serat pada bahan yang akan digunakan. Rancangan bahan bertujuan agar meminimalkan dan mengetahui seberapa banyak bahan yang diperlukan untuk suatu mode busana.

a) Merancang bahan secara global

Memperkirakan jumlah kebutuhan bahan dengan menghitung jumlah panjang masing-masing pola yang sudah diubah ditambah perkiraan jumlah tambahan kampuh dan kelim.

b) Merancang bahan secara Terperinci

Merancang bahan dengan menggunakan pola-pola kecil pada kertas sampul yang dimisalkan sebagai kain yang di ukur selebar yang diperlukan. Hal-hal yang perlu diperhatikan dalam merancang bahan adalah sebagai berikut:

- 1) Arah serat pola harus sesuai dengan arah serat kain.
- 2) Peletakan pola dimulai dari pola yang besar, sedang kemudian pola yang terkecil.
- 3) Untuk bahan bermotif perlu diperhatikan arah motif sedangkan bahan bertekstur perlu diperhatikan bagian baik dan buruk kain agar tidak terbalik
- 4) Desain busana, tanda pola dan ukuran kampuh.

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

a) Bahan sunkist

Bahan ini digunakan pada busana pesta malam sebagai bahan utama yang diletakkan pada bagian belakang busana dan bagian lengan busana.

b) Bahan wool

Bahan ini digunakan untuk bagian depan busana serta digunakan pada bagian ikat pinggang dan kantong yang ada di busana

c) Bahan tenun

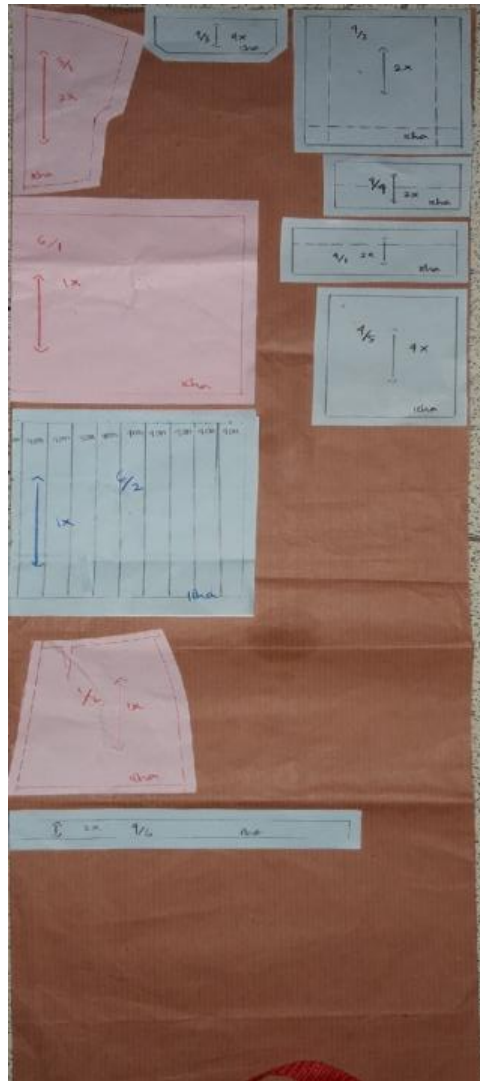
Bahan ini digunakan pada bagian depan untuk potongan di bagian tengah muka dan sisi rok pada busana

d) Bahan ero

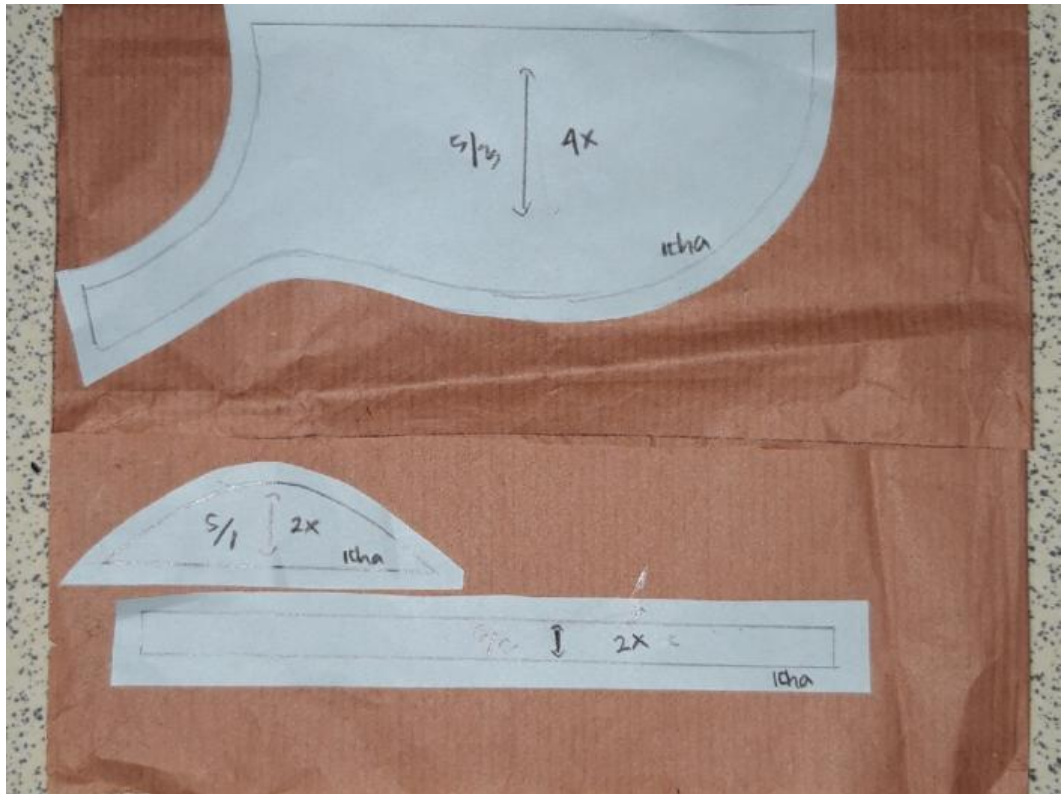
Bahan ini digunakan untuk pemakaian furing.



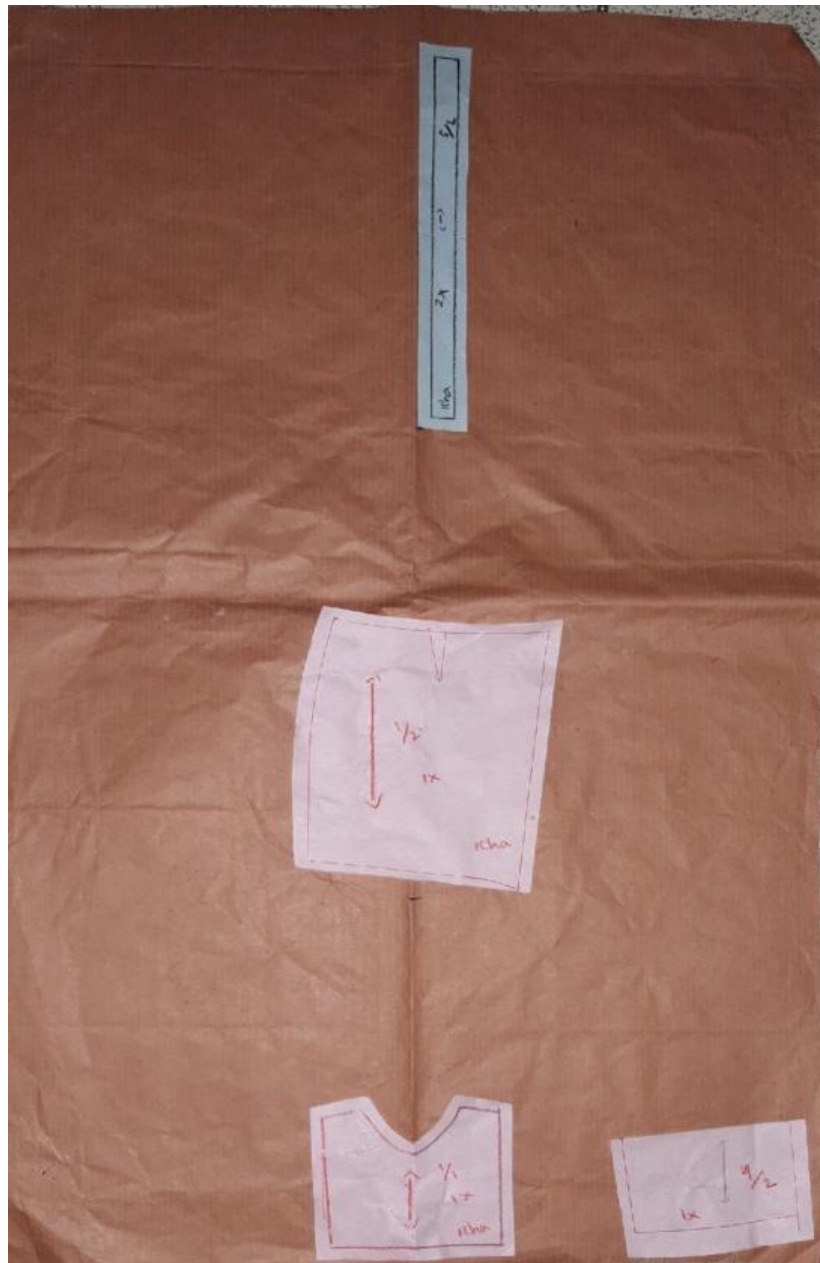
Gambar 24 Rancangan Bahan Sunkist Ukuran 1,5 x 2 m



Gambar 25 Rancangan Bahan Wool Ukuran 2 x 1,5 m



Gambar 26 Rancangan Bahan Jetblack Ukuran 1x1,5



Gambar 27 Rancangan Bahan Tenun Ukuran 115 x 170 m

5) Penyusutan Bahan

Sifat bahan yang beraneka ragam dipengaruhi sifat asal bahan (serabut), konstruksi benang dan bahan serta cara penyempurnaan. Salah satu proses penyempurnaan bahan adalah membuatnya tahan susut. Untuk mendapatkan ukuran pakaian yang benar-benar sesuai dengan kebutuhan, penyusutan bahan memang salah satu hal penting yang harus diperhatikan oleh sebab itu sebelum bahan di potong maka terlebih dahulu bahan di susutkan, tujuannya agar setelah menjadi dan dipakai atau di cuci bahan tidak berubah ukuran.

Cara penyusutan kain adalah dengan cara rendam kain ke dalam air bersih kira-kira satu jam, kemudian jemur kain tanpa di peras, setelah kering kain di setrika sesuai dengan suhu pada bahan tersebut dan sesuai dengan arah serat memanjang.

6) Kalkulasi Harga

Kalkulasi harga adalah mencatat dan menjumlah semua bahan yang dibutuhkan dalam membuat suatu busana. Kalkulasi harga bertujuan untuk meminimalkan dan mengetahui besar biaya yang dikeluarkan dalam suatu model busana . hal-hal yang perlu diperhatikan dalam membuat kalkulasi harga adalah:

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

Tabel 1 Kalkulasi Harga

NAMA BAHAN	JUMLAH	HARGA SATUAN (Rp)	KETERANGAN	JUMLAH HARGA (Rp)
Bahan Pokok				
1. Kain Wool abu	2 m	80.000	L. 150 cm	160.000
2. Kain jetblack	1 m	88.000	L. 150 cm	88.000
3. Kain Sunkist	2,5 m	65.000	L. 150 cm	165.000
4. Kain Tenun	0,5 m	750.000	L. 115 cm x 1,70 cm	221.000
5. Kain Ero	2 m	13.000	L. 150 cm	26.000
Bahan Tambahan				
1. Morigula	2 m	20.000	L. 110 cm	20.000
2. Kain M33	1 m	17.000	L. 110 cm	17.000
Bahan Pembantu				
1. Benang	3 buah	1.500		4.500
2. Rit Jepang	1 buah	10.000	60 cm	10.000
3. Kancing Kait	1 buah	200		200
4. <i>Lock buckle Belt</i>	1 buah	5.000		5.000
TOTAL				716.700

b. Pelaksanaan

Pelaksanaan merupakan bentuk tindak lanjut dalam pembuatan busana yaitu berupa persiapan dan termasuk pengorganisasian berupa tindak lanjut yang harus dilaksanakan. Ada beberapa hal yang dilaksanakan dalam proses pembuatan busana pesta malam untuk remaja dengan sumber ide Benteng Tolukko.

- 1) Peletakan pola pada bahan

Penataan pola busana pesta harus dengan teliti agar tidak terjadi kesalahan dalam pemotongan. Meletakkan pola pada bahan dimulai dari pola yang besar ke pola yang kecil, misalnya bahan polos untuk pembuatan *dress* dimulai dari peletakan *dress* bagian depan, kemudian *dress* bagian belakang. Setelah pola diletakkan pada kain maka dibantu dengan jarum pentul untuk setiap sudut pola. Setelah itu diberi tanda kampuh menggunakan kapur jahit. Penggunaan kapur jahit harus memilih warna yang senada dengan warna kain agar kain tidak terlihat kotor.



Gambar 28 Proses Meletakkan Bahan

2) Pemotongan bahan dan pemberian tanda jahitan

Pada proses pembuatan busana pesta malam untuk remaja pemotongan dilakukan mulai bahan utama terlebih dahulu dari pola yang besar menggunakan gunting kain yang tajam agar tidak merusak serat kain di atas meja potong atau lantai yang lebar dan datar. Sedangkan pemberian tanda jahitan menggunakan karbon jahit. Kampuh kampuh yang digunakan pada bagian sisi besarnya 2 cm sampai 2,5 cm, pada bagian lengkung sebesar 2cm pada bagian kelim 3cm.



Gambar 29 Proses Pemotongan Bahan

3) Penjelujuran

Penjelujuran dilakukan pada saat tahap proses atau *fitting* pertama. Hal ini dilakukan untuk menghindari kesalahan dalam menjahit dan juga untuk mengetahui jatuhnya bahan pada tubuh model. Adapun langkah-langkah penjelujuran adalah sebagai berikut :

- a) Menyambung pada potongan-potongan kain
- b) Menjelujur bagian badan dan rok depan
- c) Menjelujur bahu bahan utama
- d) Menjelujur sisi bahan utama
- e) Memasang rit belakang
- f) Menjelujur elastis pada manset lengan
- g) Menjelujur manset lengan pada lengan

4) Evaluasi Proses 1

Pada proses *fitting* 1 merupakan pengepasan busana pada tubuh model yang sudah berbentuk busana tetapi masih dalam proses penjelujuran. *Fitting* 1 bertujuan untuk kekurangan pada busana saat dipakai oleh model dan kenyamanan pada busana. Aspek yang diamati

dalam evaluasi ini adalah jatuhnya busana pada badan dan teknologi yang digunakan dalam pembuatan busana. Aspek-aspek yang di evaluasi pada *fitting* 1 adalah:

Tabel 2 Evaluasi 1

Aspek yang di evaluasi	Hasil evaluasi	Cara mengatasi
Elastis manset	Terlalu kecil	Elastis manset yang digunakan dilebihkan dari ukuran manset
Potongan bahan pada tengah muka rok	Tidak asimetris	Potongan bahan yang tidak asimetris di dedel, kemudia di jahit ulang

5) Menjahit

Setelah melakukan *fitting* 1 dan mengetahui kekurangan pada busana serta melakukan perbaikan, maka langkah selanjutnya adalah proses menjahit. Proses menjahit dilakukan untuk menyambung setiap bagian hingga membentuk busana. Proses menjahit dilakukan menggunakan mesin jahit dan juga manual menggunakan tangan. Hal ini dilakukan agar hasilnya menjadi rapi, kuat, dan maksimal. Langkah-langkah proses menjahit dan penyelesaiannya adalah sebagai berikut :

- a) Menjahit kupnat
- b) Menyambungkan setiap potongan pada kain
- c) Menjahit bahu
- d) Menjahit sisi
- e) Menyatukan bahan utama dengan vuring dari muka bagian kiri melewati kerung leher sampai muka bagian kanan
- f) Menyambungkan bagian badan dan rok dengan menjahit pada bagian pinggang
- g) Menjahit rit

- h) Menjahit vuring
- i) Menjepit lipit pada bagian vuring dan bahan utama
- j) Menjahit elastis pada manset
- k) Menyambungkan manset pada lengan
- l) *Pressing*
- m) Soom furing
- n) *Pressing*

6) Evaluasi Proses II

Proses *fitting* II merupakan pengepasan busana pada tubuh model yang sudah selesai dijahit minimal 90% dari total pembuatan serta harus sesuai dengan desain yang telah dibuat, yang meliputi perlengkapan dan hiasannya.

Tabel 3 Evaluasi 2

Aspek yang di evaluasi	Hasil evaluasi	Cara mengatasi
<i>Pressing</i>	Kurang	Melakukan <i>pressing</i> setiap selesai menjahit agar busana terlihat lebih rapi
Lingkar pinggang	Kebesaran	Pada bagian belakang pinggang busana kebesaran jadi untuk kupnat belakang dimasukkan 1cm

c. Evaluasi

Evaluasi hasil adalah untuk mengetahui tingkat keberhasilan kegiatan yang sudah dilaksanakan. Adapun evaluasi yang dilakukan adalah manset yang digunakan pada lengan model kurang pas sehingga lengan tidak bisa di tarik sampai atas.

Hasil busana yang diciptakan adalah busana pesta malam untuk wanita remaja dengan sumber ide Benteng Tolukko. Tren yang diambil yaitu tren 2019/2020 dengan tema *Neo Medieval* sub tema *Armoury*. Siluet pada *Bestiong* Benteng Tolukko ini terletak pada bagian lengan, dan siluet pada benteng ini terletak pada potongan busana di bagian depan yang diselipkan lipit di bagian bawah rok untuk diasumsikan sebagai cengkeh yang tersimpan di dalam benteng tersebut. Pada bagian busana diaplikasikan dengan ikat pinggang dan kantong besar sebagai ciri dari *Armoury* dapat diasumsikan juga untuk menyimpan dan mengambil kembali rempah-rempah atau cengkeh yang sudah diperdagangkan oleh Portugis. Bahan berwarna abu-abu diletakkan pada bagian busana di bagian depan yang diambil dari warna Benteng Tolukko dan pada bagian belakang busana berwarna coklat yang diambil dari warna cengkeh.

3. Penyelenggaraan Pagelaran Busana

a. Persiapan

Pagelaran busana ini merupakan suatu rangkaian yang diselenggarakan untuk memamerkan hasil karya baru yaitu busana pesta malam yang diharapkan pagelaran ini dapat diterima oleh masyarakat dengan tujuan mempromosikan busana yang diperagakan oleh model. Pagelaran busana ini sendiri diikuti oleh 111 mahasiswa Pendidikan Teknik Busana S1 dan Teknik Busana D3. Ada beberapa tahapan dalam pelaksanaan gelar busana ini, yaitu sebagai berikut :

1 Pembentukan panitia pagelaran

Pembentukan panitia merupakan salah satu persiapan dalam menyelenggarakan pagelaran busana dengan tujuan supaya semua kegiatan dapat berjalan lancar dan sukses dalam pelaksanaannya sesuai dengan yang diharapkan yaitu pagelaran busana *Tromgine* yang diikuti oleh 113 mahasiswa S1 dan D3 jurusan Teknik Busana Universitas Negeri Yogyakarta. Tanggung jawab dalam penyelenggaraan busana dapat ditanggung bersama dalam sebuah kepanitiaan sehingga akan

terbentuk suatu kerja sama sesuai dengan tujuan pergelaran. Adapun susunan panitia dalam pergelaran busana ini terdiri dari :

a. Ketua 1 merangkap Ketua Umum

- 1) Bertanggungjawab atas berlangsungnya seluruh acara.
- 2) Mengkoordinasi seluruh kegiatan dalam kepanitiaan pagelaran busana, serta bertanggungjawab atas segala kelancaran penyelenggaraan acara.
- 3) Memimpin seluruh panitia sesuai dengan ketentuan-ketentuan dan kebijaksanaan yang telah diputuskan.
- 4) Memutuskan rumusan konsep secara detail dan mendistribusikan tugas kepada seluruh panitia.
- 5) Mengarahkan dan mengawasi pelaksanaan seluruh kegiatan
- 6) Mencari alternatif pemecahan masalah dan membuat keputusan.
- 7) Meminta laporan kepada setiap sie.
- 8) Bersama sekretaris membuat LPJ seluruh kegiatan.
- 9) Bertanggungjawab terhadap setiap rapat inti dan anggota.
- 10) Keputusan berada di ketua umum/1.
- 11) Koordinasi kepada koordinator setiap sie/devisi.
- 12) Bekerja sama dengan ketua 2 dan 3.

b. Ketua 2

- 1) Bertanggungjawab kepada ketua 1.
- 2) Mengkoordinasi berlangsungnya seluruh rapat.
- 3) Motivator bagi seluruh sie/devisi.
- 4) Koordinasi kepada seluruh sie untuk mengerjakan tugas dengan baik.
- 5) Menjalankan tugas ketua 1 jika ketua umum/1 tidak dapat melaksanakan tugasnya.
- 6) Bekerja sama dengan ketua 1 dan 3.

c. Ketua 3

- 1) Bertanggungjawab kepada ketua 1.

- 2) Mengkoordinasi berlangsungnya seluruh rapat.
 - 3) Motivator bagi seluruh sie/devisi.
 - 4) Koordinasi kepada seluruh sie untuk mengerjakan tugas dengan baik.
 - 5) Menjalankan tugas ketua 1 dan 2 jika ketua umum 1 dan 2 tidak dapat melaksanakan tugasnya.
 - 6) Bekerja sama dengan ketua 1 dan 2.
- d. Sekretaris 1
- 1) Mencatat dan sebagai pengingat segala keputusan atau kebijaksanaan rapat yang telah ditetapkan dalam rapat
 - 2) Membuat segala proposal yang dibutuhkan, bekerja sama dengan sie yang bersangkutan.
 - 3) Bertanggungjawab kepada ketua panitia.
 - 4) Membuat stempel kepanitiaan.
- e. Sekretaris 2
- 1) Mengurus segala kebutuhan surat menyurat seluruh panitia.
 - 2) Mengatur keluar masuknya segala surat yang dibutuhkan oleh seluruh panitia
 - 3) Mengarsip segala surat yang diterima dan dikeluarkan.
 - 4) Bertanggungjawab kepada ketua panitia.
- f. Sekretaris 3
- 1) Pengadaan undangan dan sertifikat yang dibutuhkan dari semua konten acara.
 - 2) Sebagai koordinator dalam pembuatan laporan pertanggungjawaban (LPJ) seluruh kegiatan
 - 3) Bertanggungjawab kepada ketua panitia.
- g. Bendahara 1
- 1) Membuat rancangan anggaran biaya (RAB) seluruh kebutuhan acara.
 - 2) Mengatur/mengkoordinasi segala kebutuhan biaya (masuk dan keluar

- 3) Pembuat keputusan kebutuhan biaya
 - 4) Membawa/menyimpan seluruh uang dan memiliki rekening kepanitiaan
 - 5) Bertanggungjawab kepada ketua panitia.
- h. Bendahara 2
- 1) Mengatur keluar masuknya uang dari berbagai sumber pendapatan dan pengeluaran
 - 2) Mencatat segala pemasukan dan pengeluaran dari berbagai sumber
 - 3) Mengoreksi biaya yang dikeluarkan
 - 4) Bertanggungjawab terhadap ketua panitia.
- i. Bendahara 3
- 1) Mengatur denda/ sanksi keuangan dalam kepanitiaan
 - 2) Menyimpan segala nota/bukti pembayaran (keluar/masuk)
 - 3) Mengatur pembuatan LPJ keuangan dalam kepanitiaan
 - 4) Bertanggungjawab kepada ketua panitia.
- j. Sie Sponsor
- 1) Membuat *list* sponsor
 - 2) Mencari kontak sponsor yang dituju.
 - 3) Mengatur dan membuat proposal sponsor.
 - 4) Mencari dana yang dibutuhkan dengan etika yang baik.
 - 5) Pandai dalam bernegosiasi.
 - 6) Mempelajari semua hal yang dapat memikat hati sponsor atau donator.
 - 7) Mengatur jadwal dengan pemberi sponsor.
 8. Mengatur surat-surat yang berhubungan dengan sponsor (tanda terima, MOU, dsb.)
 - 8) Berperilaku baik, sopan, ramah, murah senyum, dan berpenampilan menawan.
 - 9) Bertanggungjawab atas logo sponsor
- k. Sie Humas

- 1) Mengajukan proposal dan surat-menyurat kepada jajaran dekanat dan jurusan.
 - 2) Membuat list tamu undangan.
 - 3) Membuat surat pemberitahuan orang tua/wali mahasiswa atas keberadaan acara.
 - 4) Distribusi undangan.
 - 5) Memastikan kehadiran para tamu.
 - 6) Memberikan informasi kepada media terkait.
 - 7) *Recruitment* panitia tambahan
 - 8) Mengatur among tamu
 - 9) Mendekor meja tamu berkoordinasi dengan sie dekorasi
 - 10) Mempersilakan tamu yang datang.
 - 11) Menyediakan daftar tamu.
 - 12) Memohon sambutan jajaran pejabat untuk keperluan *booklet*.
 - 13) Mengkoordinasi seluruh hal yang berhubungan dengan masyarakat di luar kepanitiaan.
 - 14) Berperilaku baik, sopan, ramah, murah senyum, dan berpenampilan menarik.
1. Sie Acara
- 1) Membuat konsep acara
 - 2) Mengatur dan memimpin seluruh kegiatan yang berhubungan dengan acara
 - 3) Membuat susunan acara (*rundown*) secara detail dan spesifik (memuat waktu, acara, pengisi acara, perlengkapan dan tempat).
 - 4) Mengatur waktu, tempat, dan membagi tugas setiap anggota sie acara
 - 5) Mengurus MC (mencari, mendampingi, membuat *draft MC*, *wardrobe MC*, dll).
 - 6) Mengatur pengisi acara

- 7) Mengkoordinasi pihak yang beroperasi pada saat dilaksanakan.
- 8) Mensosialisasikan *update draft* susunan acara secara detail dan spesifik kepada setiap divisi yang terkait.
- 9) Mengatur gladi kotor, gladi bersih bersama seluruh peserta dan kepanitiaan.
- 10) Mengatur jadwal latihan.
- 11) Mengurus music yang digunakan di setiap acara (*welcome greetings, catwalk, awarding*, musik jeda, dsb)
- 12) Berkoordinasi kepada seluruh divisi yang terkait dengan acara.

m. Sie Juri

- 1) Mencari juri yang kompeten
- 2) Membuat *draft* penilaian.
- 3) Mengatur penjurian (*briefing* juri, pendampingan, mengatur *fee* juri, sertifikat, dll).
- 4) Menghitung jumlah penilaian.
- 5) Membuat peraturan penilaian (proses dan hasil, dosen 50% juri 50%).
- 6) Melakukan MoU dengan para juri.
- 7) Mendesain *trophy*, membuat dan mendistribusikan *trophy*.
- 8) Membuat berita acara penjurian.
- 9) Menyediakan *hand bouquet* (buket bunga) dan bunga meja

n. Sie Publikasi

- 1) Membuat media publikasi (poster, *leaflet, teaser*, segala media promo).
- 2) Membantu pembuatan media publikasi yang dibutuhkan oleh divisi yang lain
- 3) Membuat logo acara
- 4) Menyampaikan informasi kepada publik tentang seluruh acara.

- 5) Mempublikasikan acara dengan berbagai cara yang memungkinkan
 - 6) Menjadi administrasi pada segala media sosial.
 - 7) Sebagai desainer grafis (membuat tiket, undangan , logo, poster, spanduk, dsb
 - 8) *Ticketing* (membuat, mengkoordinasikan, mengatur jadwal jaga *stand* penjualan tiket, mengkoordinasi penyebaran tiket, dll).
 - 9) Menentukan perijinan tempat diadakannya publikasi
 - 10) Bertanggungjawab mengatur pada uang penjualan tiket sebelum disetor ke bendahara.
- o. Sie *Booklet*
- 1) Mendesain *booklet* dan mencari percetakan *booklet*
 - 2) Pandai bernegosiasi
 - 3) Merencanakan pembiayaan pembuatan *booklet*
 - 4) Mencari *photographer* untuk *booklet*
 - 5) Bertanggungjawab atas seluruh isi *booklet* (*cover*, sambutan-sambutan, ukuran *booklet*, konten, deskripsi, *list* logo sponsor, dll)
 - 6) Membuat jadwal foto *booklet*.
 - 7) Membuat dan mengatur *goodie bag*.
- p. Sie Dokumentasi
- 1) Menyiapkan alat dokumentasi sesuai kebutuhan foto, video, dll.
 - 2) Mencari fotografer dan *videographer professional*
 - 3) Berkoordinasi dengan sie *booklet*.
 - 4) Mengedit hasil liputan yang diperoleh menjadi lebih bagus
 - 5) Mendokumentasikan seluruh *spot* yang berhubungan dengan sponsor
 - 6) Mengkoordinasikan hasil dokumentasi kepada pihak yang membutuhkan

- 7) Berkoordinasi kepada sie publikasi untuk mempublikasikan seluruh kegiatan
 - 8) Mendokumentasikan seluruh kegiatan
 - 9) Menyiapkan giant *screen*, dan layar televisi di *back stage*
 - 10) Membuat video *opening*, dsb.
- q. Sie *Backstage* and *floor*
- 1) Mengatur jalannya acara di depan dan belakang panggung
 - 2) Mengatur *plotting* tempat depan dan belakang panggung
 - 3) Mengatur keluar masuk jalannya model
 - 4) Mengatur peminjaman cermin dan mengatur kursi model
 - 5) Menyiapkan urutan nama model dan susunan acara di *backstage*
 - 6) Mengatur situasi yang ada di *backstage* dan di *venue*
 - 7) Bekerjasama dengan sie humas untuk mengatur *flow* seluruh tamu
 - 8) Mengkoordinasikan keadaan seluruh *venue* (kursi, fotografer, dll).
- r. Sie Dekorasi
- 1) Mengkonsep dekorasi dan *lay-out venue* acara
 - 2) Mendesain dekorasi *stage* dan me-layout seluruh *venue* acara.
 - 3) Membuat desain *photobooth*
 - 4) Mengatur *sound system, lighting*
 - 5) Mencari pihak yang berhubungan dengan dekorasi, *stage*, *sound system* dan *lighting*
 - 6) Dapat bernegosiasi dengan baik
- s. Sie Keamanan
- 1) Mengatur seluruh keamanan pada seluruh rangkaian acara (rapat, latihan, *photo booklet*, dsb).
 - 2) Membuat lay out parker pada saat acara berlangsung
 - 3) Mengurus perijinan keamanan kepada dinas-dinas terkait.

- 4) Mengatur keamanan cuaca
 - 5) Mengatur kartu parkir
 - 6) Mengatur keamanan *backstage* dan seluruh *venue*.
 - 7) Mengatur kedisiplinan (denda).
 - 8) Tegas dalam mengatur keamanan.
 - 9) Mencari pihak yang kompeten dalam keamanan sebagai panitia tambahan.
- t. Sie Konsumsi
- 1) Mengatur segala kegiatan yang membutuhkan makanan, minuman dan *snack* di saat yang dibutuhkan
 - 2) Mencari sponsor konsumsi yang hemat tapi bagus
 - 3) Dapat menegosiasikan dengan baik
 - 4) Dapat mengatur pemilihan makanan/*snack* yang baik untuk disajikan.
 - 5) Mengatur distribusi konsumsi
 - 6) Membuat jadwal kebutuhan konsumsi.
- u. Sie Model
- 1) Mengatur pembagian kelompok tampil
 - 2) Mengatur *blocking*
 - 3) Mengatur jadwal latihan berkoordinasi dengan sie acara
 - 4) Mengatur urutan model
 - 5) Presensi dan menata model.
 - 6) Mengatur pembagian tiap sesi.
 - 7) Bekerja sama dengan sie *make up* dan *hair do* jilbab
 - 8) Membuat nomor tampil model.
 - 9) Mengumpulkan desain busana yang akan dikenakan saat *fashion show*
 - 10) Bekerja sama dengan *backstage* mengatur keluar masuknya model.
- v. Sie *MakeUp*, *Hairdo* dan Hijab

- 1) Mencari sponsor *make up*, *hair do*, dan jilbab dengan harga terjangkau tetapi bagus
- 2) Mengatur rencana *make up*, *hair do* dan jilbab
- 3) Mampu bernegosiasi dengan baik
- 4) Mengatur jadwal *make up*, *hair do*, dan jilbab pada saat foto *booklet* dan acara berlangsung
- 5) Mengatur alur *make up* model
- 6) Menyampaikan maksud dan tujuan kepada perias dengan baik, benar dan tepat.

w. Sie Perlengkapan

- 1) Mengurus peminjaman tempat acara berlangsung
- 2) Mengatur segala perlengkapan yang dibutuhkan pada serangkaian acara
- 3) Pengadaan cermin saat latihan
- 4) Pengadaan *sound system* pada saat latihan.
- 5) Pengadaan/penyewaan kursi, cermin, *steamer* meja, *standing hanger*, penyediaan nampan, taplak, panggung-panggung kecil, dsb
- 6) Memenuhi segala kebutuhan setiap sie yang masuk dalam ranah perlengkapan acara.

2 Menentukan Tema

Tema yang digunakan dalam pagelaran busana 2019 adalah “*Tromgine*” yang merupakan singkatan dari *The role of millennial generation natural environment*. Tema *Tromgine* memiliki arti peran generasi milenial dalam lingkungan alam. *Tromgine* hadir sebagai para millennial yang sangat bergantung kepada teknologi namun kita tidak lupa akan sumber alam yang kita miliki dengan membawa peninggalan sejarah yang ada di Indonesia. Karya yang nantinya akan di tampilkan merupakan karakter kaum milenial yang tercipta melalui perkembangan

trend 2019/2020 dengan warisan budaya Indonesia yang dituangkan ke dalam busana pesta malam.

3 Sumber dana

Penyelenggaraan pagelaran busana *Tromgine* tidak dapat berjalan dengan baik apabila tidak dikung dengan dana finansial yang cukup. Dalam penentuan anggaran dana diputuskan dalam keputusan bersama pada saat pertemuan rapat besar. Anggaran yang ditentukan meliputi anggaran dana pokok sebesar Rp. 1.200.000,- per mahasiswa.

4 Dewan Juri

Dewan juri merupakan pihak luar yang telah dipilih untuk melakukan penilaian karya yang sudah diciptakan. Penilaian ini dilakukan pada saat grand juri, yaitu sebelum busana diperagakan pada saat pagelaran busana. Dewan juri pada saat pagelaran busana tersebut adalah:

a. Juri *Garment* :

- a. Goet Poespo
- b. Pratiwi Sundarini M.Ikom
- c. Ani Srimulyani

b. Juri Butik :

- a. Philip Iswardono
- b. Ramadhani A Khadir
- c. Agung Purwandono

5 Waktu dan Tempat Pelaksanaan

Waktu dan tempat pelaksanaan ditetapkan berdasarkan banyak pertimbangan dari beberapa pilihan tempat. Dalam memilih tempat pergelaran busana yaitu melalui serangkaian proses dari pengusulan tempat hingga *survey* tempat. Penyelenggaraan pergelaran busana 2018 dengan tema *Tromgine* ini diselenggarakan pada tiga tahap sebagai berikut:

- 1) Gladi Kotor

Hari / Tanggal : Selasa, 9 April 2019

Waktu : 15.30 - Selesai

Tempat : Auditorium UNY

2) Gladi Bersih

Hari / Tanggal : Rabu, 10 April 2019

Waktu : 18.30 - Selesai

Tempat : Auditorium UNY

3) Pagelaran Busana

Hari / Tanggal : Kamis, 11 April 2019

Waktu : 18.00 - Selesai

Tempat : Auditorium UNY

b. Pelaksanaan

1) Penilaian Gantung

Penilaian gantung merupakan bagian dari pagelaran busana yaitu proses penilaian sebelum busana di peragakan di atas *catwalk* yang dilaksanakan pada hari Sabtu, 06 April 2019 di gedung KPLT FT UNY lantai 3. Pada penilaian gantung busana dikenakan oleh *mannequeen* dan dinilai oleh dosen-dosen jurusan Pendidikan Teknik Busana dan Teknik Busana. Aspek yang dinilai meliputi *Mood board*, teknik jahit, hiasan busana, dan lain-lain.

2) Grand Juri

Grand juri merupakan bagian dari pagelaran busana, yang merupakan proses penilaian sebelum busana diperagakan di atas *catwalk* yang dilaksanakan pada hari Senin, 08 April 2019 di gedung KPLT FT UNY. Pada waktu grand juri busana dikenakan oleh model dan desainer mempresentasikan konsep busana pesta malam yang diciptakan. Grand juri dinilai oleh pihak dari luar yang telah ditunjuk untuk menilai karya yang telah diciptakan.

3) Gladi Bersih

Gladi bersih dilaksanakan sebelum pagelaran busana dimulai. Gladi bersih ini bertujuan untuk latihan terakhir sebelum acara dimulai,

guna meminimalisir risiko adanya kesalahan saat acara berlangsung. Gladi bersih ini dilaksanakan pada Rabu, 10 April 2019 Yang diikuti oleh semua panitia inti dan panitia tambahan pergelaran busana.

4) Penyelenggaraan Pagelaran Busana

Acara pagelaran busana dengan tema “*Tromgine*” diselenggarakan pada hari Kamis, 11 April 2019 yang bertempat di gedung Auditorium Universitas Negeri Yogyakarta. Pagelaran busana ini berjalan sesuai dengan susunan acara yang diawali dengan pembukaan, sambutan-sambutan serta menampilkan 111 karya mahasiswa Pendidikan Teknik busana dan Teknik Busana 2016, yang terbagi menjadi 3 sesi dan di setiap sesi terbagi menjadi 2 konsentrasi yaitu butik dan garmen. Dalam pagelaran busana ini penulis mendapatkan sesi 3 dengan nomor urut 80.

c. Tahap Evaluasi

Pelaksanaan pagelaran busana “*Tromgine*” berjalan sesuai dengan susunan acara namun setelah melalui tahapan-tahapan perlu adanya evaluasi untuk mengetahui kekurangan serta hambatan pada saat acara. Beberapa hal yang masih perlu dievaluasi atau diperbaiki untuk keberhasilan pagelaran busana yang akan mendatang, adalah :

1. Publikasi

Kendala :

- a) Kurangnya koordinasi mengenai uang penjualan tiket
- b) Penjualan tiket masih banyak yang tidak laku
- c) Kurangnya komunikasi dari panitia yang menitipkan tiket di *ticketbooth* pada hari H

Solusi :

- a) Panitia yang sudah dibagikan tiket seharusnya bertanggung jawab atas penjualan tiket
- b) Uang tiket yang sudah laku segera di data dan diberikan kepada publikasi
- c) Meningkatkan promosi penjualan tiket di berbagai media

- d) Mendata dengan teliti mengenai penitipan tiket baik yang sudah bayar maupun yang belum bayar.

2. Backstage and floor

Kendala :

- a) Kursi sponsor banyak yang kosong karena banyak tamu sponsor yang tidak hadir
- b) Kurang koordinasi dengan among tamu, sehingga banyak pengunjung yang duduk tidak sesuai dengan tiket yang sudah dibeli.

Solusi :

- a) Koordinasi yang baik dengan semua bagian yang bertugas
- b) Mengkonfirmasi ulang semua tamu undangan

3. Konsumsi

Kendala :

- a) Konsumsi kurang mengecek makanan yang akan diberikan sehingga ada yang mendapat makanan yang sudah tidak enak
- b) Kurangnya koordinasi kepada sie lain mengenai panitia tambahan, dan acara sehingga makanan berlebihan
- c) Kurangnya kesadaran semua pihak tentang sampah, sehingga seolah sampah hanya tanggung jawab konsumsi

Solusi :

- a) Konsumsi harus mengecek ulang makanan yang akan diberikan sehingga tidak ada yang mendapat makanan yang sudah tidak enak
- b) Harus lebih koordinasi kepada sie lain mengenai panitia tambahan, dan pengisi acara sehingga makanan tidak berlebih
- c) Harus lebih tegas dan mengingatkan bahwa sampah adalah tanggung jawab semua sie

4. Booklet

Kendala :

- a) Kurangnya koordinasi mengenai peletakan sponsor sehingga harus mencetak ulang *booklet*
- b) Lamanya dalam pengeditan foto karena hanya beberapa dari anggota sie yang dapat mengedit foto

Solusi :

- a) Lebih berkomunikasi dengan sie sponsor agar tidak terjadi kesalahan dalam peletakan sponsor
- b) Meningkatkan partisipasi dalam pembuatan *booklet*, termasuk mengedit foto, *me-layout*, *editing* akhir, dan konsultasi

5. Dokumentasi

Kendala :

- a) Hasil dokumentasi yang tidak dibagikan dengan cepat
- b) Saat fotografer memotret model di *stage* banyak hasil yang tidak sesuai atau banyak terjadinya kebocoran di dalam hasil foto

Solusi :

- a) Lebih meningkatkan partisipasinya
- b) Memperhatikan model di *stage* sebelum gambar di ambil

6. Keamanan

Kendala :

- a) Banyak barang yang berserakan di *backstage* sehingga pada saat *clean area* banyak barang yang tertinggal.
- b) Kehadiran panitia tambahan yang tidak tepat waktu karena banyak yang masih ada jam kuliah, sehingga penempatan panitia jadi tidak sesuai.

Solusi :

- a) Barang pribadi hendaknya diamankan sendiri sehingga tidak tertinggal pada saat acara telah selesai.

- b) Keamanan pintu masuk ruang panitia lebih ditegaskan karena ada yang bisa masuk tanpa membawa *cocard*.
- c) Pastikan panitia inti dan tambahan datang tepat waktu.

7. Dekorasi

Kendala :

- a) Adanya kesalahan dalam penulisan jurusan di bagian *background* panggung
- b) Kebutuhan tambahan yang tak terduga
- c) Waktu pengerjaan tidak sesuai dengan rencana

Solusi :

- a) Lebih teliti sebelum mencetak tulisan di bagian panggung
- b) Solusinya menambah unit menyesuaikan kebutuhan (otomatis penambahan biaya)
- c) Mengkoordinasi dengan pihak vendor masalah jam kerja lebih lagi karena vendor sendiri yang molor dari jadwal.

8. Humas

Kendala :

- a) *Jobdesc* antar sie masih kurang jelas pembagiannya, sehingga masih sering terjadi *miss* komunikasi
- b) Kurangnya waktu yang tepat untuk mengumpulkan semua panitia tambahan sie untuk membahas teknis. Sehingga banyak panitia tambahan yang tidak paham tentang teknis among tamu
- c) Beberapa panitia tambahan masih kurang aktif

Solusi :

- a) Dalam pembuatan *jobdesc* sebaiknya lebih di sesuaikan
- b) Sebelum hari H, diadakan pertemuan antara sie humas dengan sie yang membantu dalam among tamu seperti konsumsi, publikasi dll. Sehingga pada saat hari H semua orang uang

bertugas menjadi among tamu, benar-benar paham akan tugasnya

- c) Meningkatkan kekompakan antar panitia inti dan panitia tambahan

9. Model

Kendala :

- a) Saat pemotretan sie model memiliki banyak kendala dengan kehadiran model yang tidak tepat waktu dan banyaknya model yang tidak bisa hadir.
- b) Karena acara ini bekerja sama dengan pihak luar, yaitu agensi model, terkadang informasi terbaru tidak langsung sampai ke seluruh panitia.

Solusi :

- a) Model yang tidak hadir akan digantikan dengan model yang lain. Harus mulai koordinasi dengan agensi, selalu memberikan kabar terbaru mengenai kegiatan acara, dan kepastian mengenai kehadiran model
- b) Diharapkan lebih memperbanyak komunikasi dengan agensi dan panitianya.

B. Hasil

1. Desain

Penciptaan desain busana ini disesuaikan dengan tema pagelaran busana *Tromgine* yang mengacu pada *Fashion Trend Forecasting 2019/2020* dengan tema *Neo Medieval – Armoury* yang mencerminkan sikap khawatir akan kemungkinan di masa depan dan memicu timbulnya “benteng pertahanan” dengan memunculkan gaya khas pejuang dengan palet warna yang cenderung gelap dan berat.

Busana ini digunakan pada kesempatan pesta santai di malam hari yang dibuat dengan kriteria remaja berusia kisaran 18-22 tahun atau remaja

yang masih mengalami penyesuaian terhadap kehidupan baru, sehingga masih memperhatikan penampilan dan mengikuti perkembangan tren.

Pengembangan sumber ide yang saya gunakan adalah pengembangan Transformasi. Pengembangan transformasi sendiri memiliki arti Penggambaran bentuk yang menekankan pada pencapaian karakter dengan memindahkan (trans) wujud atau figur dari obyek lain ke obyek yang digambar. Pengembangan Transformasi diambil dari sejarah dan bentuk Benteng Tolutoko yang memiliki 2 *bestiong* kokoh di bagian depan, mempunyai lorong yang sepanjang 20 meter yang akan dituangkan ke dalam busana pesta malam untuk remaja yaitu busana yang memiliki bentuk potongan garis yang sederhana, lengan yang mirip dengan *bestiong* benteng, siluet busana yang berbentuk benteng serta lipit yang ada di bagian rok diasumsikan sebagai cengkih yang berada di dalam benteng, busana pesta malam untuk remaja ini juga memiliki kantong yang besar untuk menyimpan dan menjaga cengkih atau rempah-rempah yang kita miliki.



Gambar 30 *Fashion Illustration*

2. Busana

Hasil dari busana yang dibuat adalah busana yang terdiri dari satu bagian *dress* dengan *cutting* yang sederhana. Garis leher bulat tanpa kerah, dan panjang *dress* ini asimetris midi di bawah lutut 8 cm dan 15 cm. Diselesaikan menggunakan vuring lekat. Aksesoris yang digunakan berupa topi dan kantong kargo yang menyatu dengan ikat pinggang.

Busana yang dibuat menggunakan bahan wool, sunkist, dan tenun. vuring yang digunakan adalah bahan ero, untuk aksesoris topi menggunakan bahan *jetblack* yang dipadukan dengan bahan tenun dan bahan kantong menggunakan kain wool.



Gambar 31 Hasil Busana

3. Pagelaran Busana

Busana yang sudah dibuat ditampilkan pada pagelaran busana *Tromgine* yang memiliki panggung dengan siluet T, menggunakan *lighting* dari berbagai sisi yang digunakan untuk menyorot model dan busana secara langsung agar terlihat lebih jelas dan detail dan *background* 3D yang diletakkan di bagian tengah, dan sisi kanan, kiri panggung.

Pagelaran busana dilaksanakan pada hari Kamis, 11 April 2019, pukul 18.00 WIB di Auditorium Universitas Negeri Yogyakarta yang diikuti oleh 111 Mahasiswa. Dalam pagelaran busana ini penulis mendapatkan nomor urut tampil 87 pada sesi 3 yang diperagakan oleh model. Pagelaran busana ini dihadiri oleh beberapa tamu undangan dan masyarakat yang sudah membeli tiket pagelaran busana *Tromgine*.

Pergelaran busana "*Tromgine*" tahun 2019 merebut 28 *trophy*. Hasil dari kejuaraan pelaksanaan pergelaran busana ini adalah sebagai berikut :

- 1) Juara I S1 Kelas A Konsentrasi Butik diraih oleh Dhika Fine Fadhillah
- 2) Juara II S1 Kelas A Konsentrasi Butik diraih oleh Anggriani Apsari
- 3) Juara III S1 Kelas A Konsentrasi Butik diraih oleh Dillon
- 4) Juara Harapan I S1 Kelas A Konsentrasi Butik diraih oleh Silviana Dealivani
- 5) Juara Harapan II S1 Kelas A Konsentrasi Butik diraih oleh Dhestia Suriandari
- 6) Juara Harapan III S1 Kelas A Konsentrasi Butik diraih oleh Hanifatu Nisa
- 7) Juara I S1 Kelas D Konsentrasi Butik diraih oleh Nimas Laviana Monajati
- 8) Juara II S1 Kelas D Konsentrasi Butik diraih oleh Erica Novitasari
- 9) Juara III S1 Kelas D Konsentrasi Butik diraih oleh Citrawati Ika Wahyudi
- 10) Juara Harapan I S1 Kelas D Konsentrasi Butik diraih oleh Inda Sari

- 11) Juara Harapan II S1 Kelas D Konsentrasi Butik diraih oleh Anggraeni Dewi Puspita Sari
- 12) Juara Harapan III S1 Kelas D Konsentrasi Butik diraih oleh Dana Shubkhi Miftakhun Nikmah
- 13) Juara I S1 Konsentrasi *Garment* diraih oleh Abdullah Boy
- 14) Juara II S1 Konsentrasi *Garment* diraih oleh Huswatun Naufa
- 15) Juara III S1 Konsentrasi *Garment* diraih oleh Fina Ida Matussilmi
- 16) Juara Harapan I S1 Konsentrasi *Garment* diraih oleh Istika Wulandari
- 17) Juara Harapan II S1 Konsentrasi *Garment* diraih oleh Ulfa Lailatul Safa'ah
- 18) Juara Harapan III S1 Konsentrasi *Garment* diraih oleh Ita Aprilia
- 19) Juara I D3 Kelas B Konsentrasi Butik diraih oleh Nurul Amalia Sabrina
- 20) Juara II D3 Kelas B Konsentrasi Butik diraih oleh Sera Syarifah Rahmania
- 21) Juara III D3 Kelas B Konsentrasi Butik diraih oleh Salsabila Damayanti
- 22) Juara Harapan I D3 Kelas B Konsentrasi Butik diraih oleh Ayu Monita Sari
- 23) Juara Harapan II D3 Kelas B Konsentrasi Butik diraih oleh Arinta Deka Wati
- 24) Juara Harapan III D3 Kelas B Konsentrasi Butik diraih oleh Tri Aida
- 25) Juara Best Fashion Technology diraih oleh Anggriani Apsari
- 26) Juara Best Design diraih oleh Wahyu Damayanti
- 27) Juara Umum Diraih oleh Nimas Laviana Monajati
- 28) Juara Favorit diraih oleh Dillon

C. PEMBAHASAN

1. Penciptaan Desain Busana

Proses penciptaan desain busana pesta untuk remaja dengan sumber ide benteng Tolukko ini memerlukan pemahaman mengenai tema, makna yang terkandung di dalam tema serta menyesuaikan pada kesempatan pakai dan tren yang sedang berkembang.

Tema yang diangkat dalam pagelaran *Tromgine* atau *The Role of Millennial Generation Natural Environment* yang di artikan sebagai peranan generasi *millennial* dalam lingkungan alam dengan memanfaatkan kemajuan teknologi sebagai alat penunjang dalam kehidupan sehari-hari.

Penciptaan desain diawali dengan mencari sumber ide dari inspirasi yang sudah dikumpulkan kemudian di tuangkan ke dalam *Mood board* agar lebih mudah untuk dipahami sehingga desain tidak menyimpang dari sumber ide yang dipilih. Setelah itu membuat *design sketching*, *presentation drawing*, *desain busana*, dan *fashion illustration*.

2. Karya Busana

Dalam pembuatan karya busana tahapan yang dilakukan setelah proses pembuatan desain adalah merealisasikan desain ke dalam bentuk busana jadi dengan beberapa proses. Proses yang dilalui adalah pembuatan pola dasar, pecah pola, rancangan bahan, pemotongan bahan, pemberian tanda jahitan, menjelujur, *fitting 1*, menjahit, *fitting 2*, pembuatan aksesoris, rancangan harga dan grand juri.

Proses melakukan *fitting 1* adalah busana yang dibuat masih dalam bentuk jelujuran dengan tujuan agar jika terjadi kesalahan ukuran dapat diperbaiki lagi tanpa merusak bahan. Setelah di evaluasi lalu dilanjutkan dengan proses menjahit busana sampai dengan penyelesaian dan pembuatan aksesoris busana kemudian dilanjutkan dengan melakukan proses *fitting II*. Pada proses *fitting II* busana harus sudah jadi kurang lebih 90% dari total pembuatan. Setelah tahap *fitting II*, tahap selanjutnya adalah penilaian gantung yang akan di nilai oleh tim penguji yaitu dosen pengampu mata kuliah Proyek akhir yang akan melihat teknik menjahit, *cutting*, *pressing*, dan jatuhnya busana. Setelah melakukan penilaian gantung di lanjutkan dengan grand juri yaitu mempresentasikan busana yang sudah di buat di depan dewan juri yang telah diundang.

3. Pagelaran Busana

Pagelaran ini merupakan serangkaian kegiatan peragaan busana yang menampilkan karya busana yang sudah dibuat sebagai sarana mahasiswa

dalam mempopulerkan warisan budaya yang ada di Indonesia dalam wujud busana dengan sumber ide *Heritage*. Pagelaran busana ini dilaksanakan dalam tiga tahapan yaitu persiapan, pelaksanaan dan evaluasi. Dalam pagelaran busana ini diperlukannya suatu organisasi kepanitiaan agar acara dapat berjalan dengan lancar. Kepanitiaan ini terdiri dari ketua, sekretaris, bendahara, dan sie-sie lainnya. Dengan adanya organisasi maka tanggung jawab dan tugas-tugas mahasiswa menjadi lebih jelas dan terstruktur.

Pergelaran busana diadakan pada hari Kamis, 11 April 2019 dengan tema *Tromgine* yang bertempat di Auditorium Universitas Negeri Yogyakarta. Diikuti oleh 111 mahasiswa. Setelah pelaksanaan pagelaran busana dilakukan tahap selanjutnya yaitu evaluasi. Hal yang dilakukan untuk mengatasi beberapa masalah yang belum diselesaikan dengan mempelajari kekurangan dapat dijadikan sebagai pembelajaran dan dapat memperbaiki di acara berikutnya. Serta sebagai pembelajaran bagi panitia tambahan agar saat menyelenggarakan suatu acara harus dipersiapkan dengan cermat dan matang.